

阪南大学経営情報学部主催 eスポーツ大会 スポンサー募集要項



阪南大学 経営情報学部 eスポーツ学生実行委員会

• 開催目的と概要

- ① 2024年度発足の総合情報学部教育コンテンツへ発展するため
- ② 他大学に類をみない「eスポーツを取り入れた新しい大学高等教育」の実施する
- ③ 経営と情報の両方の知識に基づき、「eスポーツ大会開催」を題材とした実践教育
- ④ 学生主体で企画計画運営を1年間かけて準備する.
- ⑤ 授業で学んだ経営と情報の知識をベースに実践教育にて学生の総合的能力の成長と育成を促す



eスポーツ本大会 の目的と概要

阪南大学の経営情報学部の実践
教育の一環の活動

• 開催概要

- ① 開催日 2023年3月4日
- ② 開催場所 阪南大学50周年記念ホール
- ③ ゲームタイトル：ポケモンユナイト
- ④ 来場者数目標 500人
(学生実行委員会で決定)
- ⑤ 競技参加者は阪南関係者とする

• 特徴

- ① 教育目的 (学生実行委員会の学生たちの成長と一般参加者のITリテラシー向上)
- ② 予算総額 大学予算約300万円＋スポンサー支援
- ③ 学生主体で企画計画実施運用
- ④ eスポーツ施設のREDEE^{*1}よりコンサル補助



eスポーツ本大会 の概要

47名の学生実行委員会でeスポーツ大会を開催する

- 本大会当日プログラム案
- 13 : 00 – 16 : 00 サバイメント開催
 - ① 余興リーグ（コスプレリーグ，教職員リーグ，オンラインリーグ、飛び入り可）
 - ② コスプレ座談会（コスプレリーグ合同）
 - ④ ゲーミングPCメーカーによる体験会
 - ⑤ PC周辺機器メーカーによる体験会
 - ⑥ eスポーツ業界研究セミナー（就活学生向け）
 - ⑦ 入学予定者交流イベント
 - ⑧ メタバースVR-Chat内オリジナルeスポーツ大会Worldの開設、ライブ配信
- 16 : 00 – 17 : 30 eスポーツ本大会開催
 - ① オープニング
 - ② ポケモンユナイト 準決勝，決勝
 - ③ フィナーレ



eスポーツ本大会 のプログラム案

サバイメントや余興リーグで盛り上げる。

Eスポーツ大会 本大会とサブイベントの関係

4F

本大会会場



サブイベント会場
もしくは建物の外側



阪南大学50周年記念館

- ・ サブイベントは本大会の会場，またはその周辺のエリアで実施する
- ・ 目的は集客目標500人を達成するため（ゲームやポケモンユナイトに興味のない学生に来場をうながす）
- ・ ゲームに興味がない人もゲームPCを体験できる。
- ・ 大学で使うPC（高性能PC）を体験する。
- ・ PC周辺機器の最新を体験する。
- ・ コスプレ大会をしてゲームに興味がない人でも楽しめるようにする。
- ・ メタバースのEスポーツWORLDを開発・体験する。

現在のサブイベント案



PCメーカーによる体験

新入生や在学生向けの高性能PCの紹介、ゲームPC体験コーナー



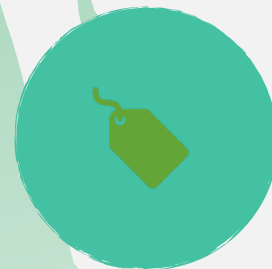
PC周辺機器メーカーによる体験

最新のPC周辺機器の体験コーナー



入学予定者交流会

4月に入学予定者を招待して、サブイベントや本大会参加で交流をしていただく。



コスプレイベント

ゲームキャラやその他のコスプレする。余興リーグのコスプレリーグと合同



eスポーツ業界研究セミナー

就活のためにゲーム・eスポーツ業界セミナーを開催し、業界の理解を深める

本大会開催イメージ



50周年記念ホール



阪南大学eスポーツ大会 スポンサー募集要項

上記のeスポーツ大会をご支援いただけるスポンサーを募集しております。

本大会の特徴はeスポーツイベント企業の頼らずに、学生が独自で企画計画運営を実施していることです。また、予算確保に関しても大学や大学関係組織からの支援、独自に学生が確保したスポンサーの支援のみで実施しております。経営情報学部の経営と情報の両方の知識と技術を実践的に学ぶ教育の機会としてeスポーツ大会を実施しております。予算確保と会計管理、多くのサブイベントの企画計画運用、メタバースWorld開発の技術的実現、本大会の企画運営等を学生独自で勉強しながらイベントを勧めております。

本大会の主旨にご賛同いただける企業様をスポンサーとしてご支援いただきたく、以下の要領にて受け付けております。

① 1口 1000円（何口でもOK）、または、商品やノベルティ、サービス提供

② ご支援いただいた企業様のメリット

- ・ **当日配布プログラムに広告**を掲載させていただきます。
クーポン券を設定することも可能です（要相談）。
- ・ **50周年記念ホール周辺に教育目的（宣伝や販売目的は不可）の出店可能** たとえば、「業界説明」「XX体験」等
ただし、出店希望多数の場合、出店場所の物理的な制約のため、出展数を制限させていただく場合がございます。
- ・ **メタバースの本学オリジナルのeスポーツ大会World内にブース（出店・看板等）設置**（リアル出店より自由度が高い）。
企業紹介、リクルート、製品紹介、広告等にご利用ください。また、専用Roomも要望に応じて設置します。

学生がブースづくりとRoom作りを実施します。広告画像やプレゼン資料はご用意ください。ただし、出店希望多数の場合、ブース設置場所の関係や学生労力の制限のために、出展数を制限させていただく場合がございます。

リアルでの出店とメタバースでの出店

・リアルでの出店イメージ

・開催目的

イベントの参加者に企業や商品を紹介する。オンライン購入を促す

・概要

開催日 2023年3月4日

開催場所 50周年記念館 4F展示スペース

開催時間 13:00 – 17:00ごろ（本大会終了時間）

・対象者 イベント参加者

・イメージ（場所や展示方法等は検討中）



看板・説明用ポスター等
机を準備, 体験用の商品やパンフレット等を展示

ここにリアル出店の企業のブースが並ぶイメージ



メタバースでの出店

メタバースのVrchatのオリジナルWorld内での出店

- 開催目的

花川ゼミ開発チームが作ったメタバース空間で出店。メタバース空間という新しい世界をイベント参加者に体験してもらうと同時に企業を宣伝し、リクルート活動にも利用してもらう（リアル出店よりも自由度が高い）。

- 概要

開催日 2023年3月4日

開催場所 VRchat内でのブース（右画像）

開催時間 13:00 - 17:00ごろ（要検討）

- 対象者 VRでのイベント参加者

- 開催方法

オリジナルのeスポーツ大会アリーナの一角に出展ブースを作成し、そこで宣伝広告の展示（画像やスライド等）する。

VRchatのIDをお持ちでしたら、御社の販売員（説明員）としてWorld内で自由に商品を紹介や勧誘活動をしていただく。

Vrchatの阪南大学eスポーツ大会Worldイメージ・中央ステージで余興リーグや本大会をライブ配信する



eスポーツアリーナのイメージ

出店イメージ



注！！
学生開発チームでメタバースのWorldを開発。出店用ブースや別室Roomも要望に応じて開発。掲示する説明資料やポスター等の準備をお願いします。

当日配布プログラム冊子にスポンサー広告掲載

当日プログラム冊子のイメージ



スポンサー様や出資いただいた方の広告掲載。
クーポン券（QRコード等）も掲載可能（要相談）