



一般社団法人学生esports連盟
会社紹介資料



esportsとは

「eスポーツ(esports)」とは、「エレクトロニック・スポーツ」の略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称。 [引用：一般社団法人日本eスポーツ連合オフィシャルサイト \(jesu.or.jp\)](http://jesu.or.jp)

会社名 | 一般社団法人 学生esports連盟

設立 | 2019年7月4日

所在地 | 京都市中京区室町通蛸薬師下る山伏山町546-2
京都芸術センター内 北館3階6号室

事業内容 | esports大会等の企画・運営事業/学生支援事業/教育事業

社員構成 | 理事：5名、顧問：3名
学生理事：40名

スポンサープラン詳細

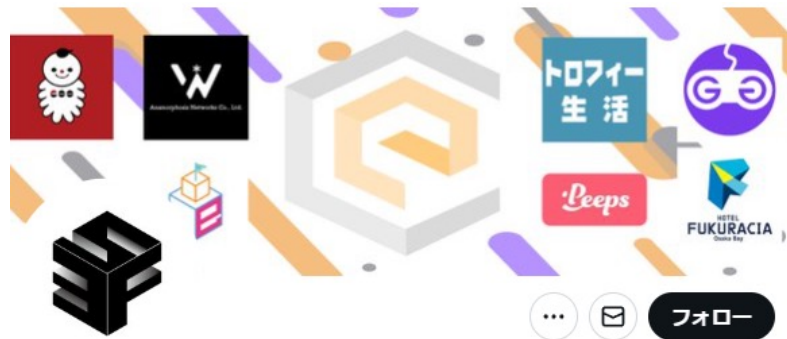
01 ジェネラルプラン



バックパネル・ ビラ・Twitter・HPへの 企業ロゴ掲載

学生e-sports連盟主催のイベント
（年間4~6回程度開催）のバック
パネル、ビラ、当連盟Twitter及び
HPに貴社のロゴを**1年間**掲載させ
ていただきます。

02 ジェネラルプラン



バックパネル・ ビラ・Twitter・HPへの 企業ロゴ掲載

学生e-sports連盟主催のイベント
（年間4~6回程度開催）のバック
パネル、ビラ、当連盟Twitter及び
HPに貴社のロゴを**1年間**掲載させ
ていただきます。

03 ジェネラルプラン

スポンサー物品のご提供

演者の着用着や、参加型コンテンツのプレゼントキャンペーンなど**貴社の商品のユーザー獲得**に向けてご利用いただけます。
また、学生アスリートライセンスのQRコード連携を通じて**学生向けの限定品等の販売**が可能です。



例1) 学生限定サービス
ゲーミング空間の提供



例2) 学e連コラボ品の販売



【現1~3年生向け。@京都開催。高年収&一流企業中心の厳選合説。入退出自由。私服でOK】

です。
「就活？まだ全然早いでしょ...」。確かに私もそう思います。
ただ、もしあなたが、

- ・就活に対して、漠然とした不安はある...
- ・2021卒から就活ルールが撤廃されると聞く。今からやれることはやっておきたい...
- ・世の中には、どんな業界や企業があるの？
- ・年収の高い会社や、有名企業だけが集まる合説だったら行ってもいいかも...
- ・あの有名企業の社員は、毎日どんな仕事してるの？
- ・ぶっちゃけ働きたくないけど、仕事が好きって言ってる人の話だったら聞いてみたい...と少しでも感じるなら、@京都で行われるこのイベントに参加してみたいか？

参加企業は、
など27社。日本や世界を代表する企業ばかりです。
当日会場では各企業ごとにブースがあり、気になる企業の説明や採用情報を自由に聞いて回ることができます。説明時間は1回あたり30分程度なので、90分あれば3社程度回れると思います。入退出自由、服装自由（私服でもOK）、1時間程度の参加も歓迎です。OK）、1時間程度の参加も歓迎です。
下記URLから参加企業全ての‘平均年収（公開企業のみ）’と‘特徴’をみることができます。興味があればぜひお申込みください。

今すぐ詳細をみる↓
<https://bit.>

メルマガ・ゲームサーバー でのイベント等の案内

学生e-sports連盟所属の全国**100大**
大学の学生会員に対してメルマガを配
信いただけます。
また、**累計400名程度**の学生が参加
している当連盟のゲームサーバでも
配信を行います。

優勝校予想ツイート

〇〇大学 #イーカレ優勝予想



大会告知のインプレッション (約38万)

ツイートアクティビティ

学生e-sports連盟(学e連) @student_esports
【Apex Legends大学対抗戦開催決定🎉】
Season1は6/23,30、7/7,14の4日間に渡っての開催！
Apex日本最強の大学は、一体どの大学か？🔥
参加費無料！上位校には賞金あり！
参加希望の方はDMまでお問い合わせください！
詳細はホームページをチェック！
<https://www.se-sf.com/index.html#information...>
<pic.twitter.com/9Ss333gvpJ>

インプレッション	379,773
エンゲージメント総数	32,079
メディアのエンゲージメント数	18,219
詳細のクリック数	7,887
リンクのクリック数	3,207
プロフィールのクリック数	2,090
いいね	356
リツイート	320

X(旧Twitter)等のSNSでの情報拡散

学生を中心としたアクティブユーザーへ情報発信・拡散をします。
(インプレッション数は平均10万)
例えば、イベント時の「#〇〇大学頑張れ」等のハッシュタグキャンペーン、協賛品の提供などでの情報拡散が有効です。



CM配信

イベント時の配信インターバルに貴社の企業紹介、製品紹介等に関する**プロモーションビデオ**を配信します。
プロモーションビデオについては貴社よりご提供いただきます（5分未満）。

Partner

Anamorphosis Networks



HPのトップバナーへ ロゴ・サービス等の掲載

学生e-sports連盟の**公式HP**の
トップ画面に貴社のロゴや
サービスを掲載いたします。

08 ゴールドプラン

協賛社の場合

イーカレ APEX LEGENDS 2022 **Sponsored by GauG**

📅 May 8, 2022

🕒 Jun 7, 2022

この記事シェアする   



APEX



— LEGENDS™ —



https://www.se-sf.com/ec_al_2022_sp.html

通常の場合

イーカレ PUBG MOBILE 2022

📅 March 28, 2022

🕒 March 28, 2022

この記事シェアする   



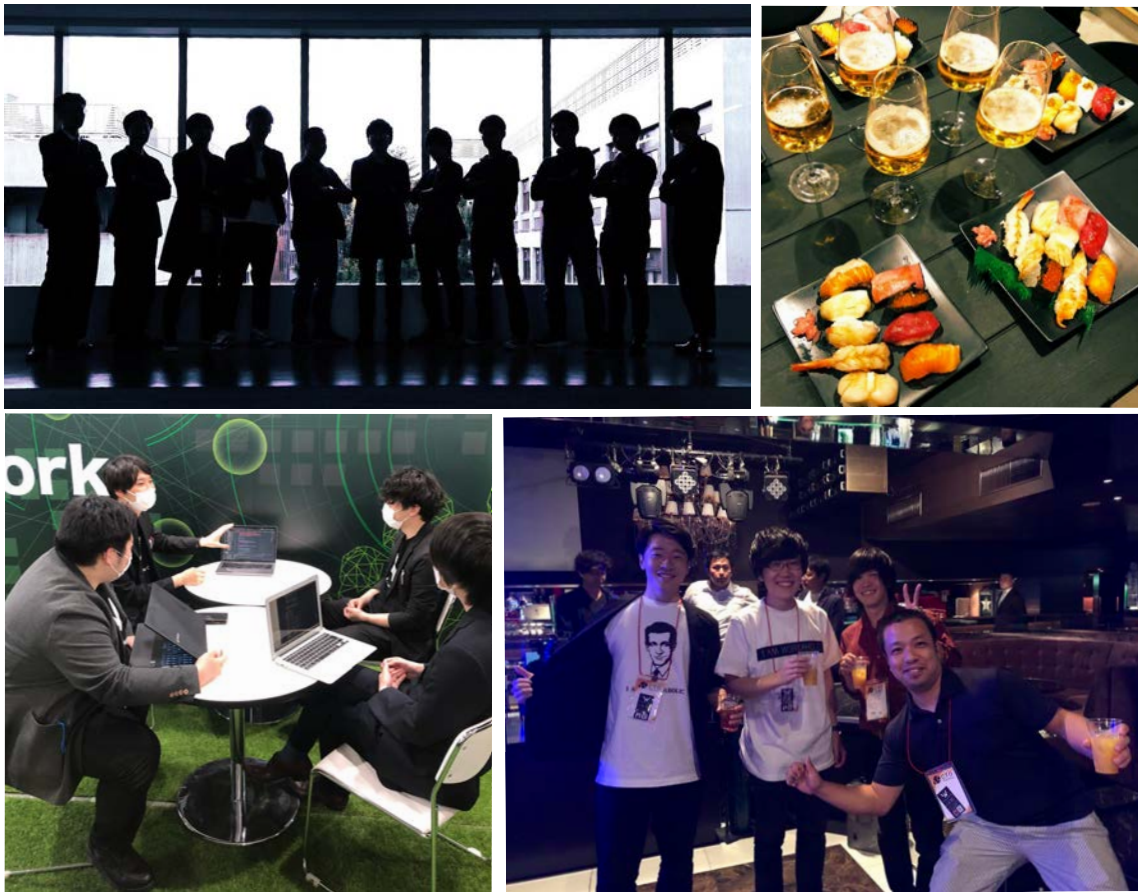
PLAYERUNKNOWN'S
BATTLEGROUNDS
MOBILE

© 2022 KRAFTON, Inc. ALL RIGHTS RESERVED.

https://www.se-sf.com/ec_pm_2022_sp.html

主催イベントの 冠スポンサー

学生e-sports連盟主催の大会
タイトル「イーカレ」などに、
貴社の名前を入れさせていただきます。



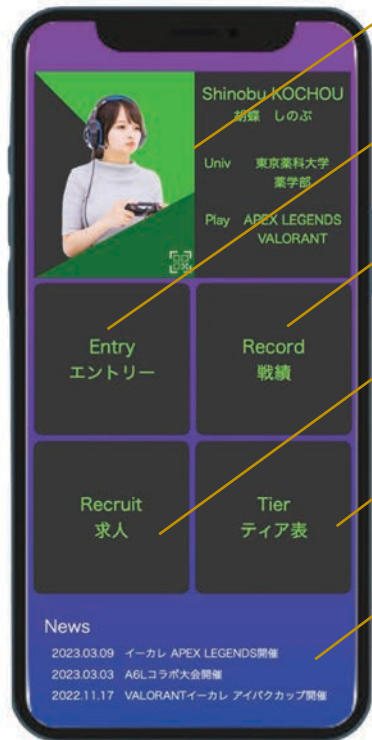
協賛企業様オリジナル イベントの開催

貴社の事業内容に興味のある学生向けにインターン説明会や、交流イベントなどを開催します。

※ただし、学生の雇用形態は有償に限ります。

11 オリジナルプラン

ライセンスカードアプリ基本機能



ライセンス証

大会エントリー

戦績表示

スポンサー企業の求人

Tier(階級)表

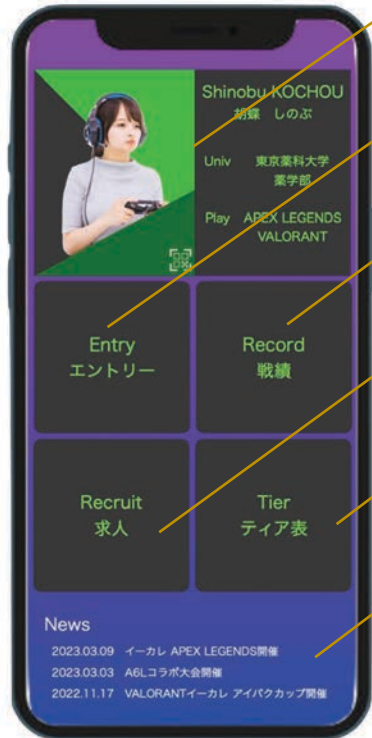
ニュースリリース

学生アスリートライセンス アプリへ求人情報の掲載

当連盟の学生ライセンスアプリへ求人情報を掲載します。大会開催時、イベント開催時（年間4~6回程度開催）には全国**100大学程度**の出場大学からのアクセスが見込めます。

12 オリジナルプラン

ライセンスカードアプリ基本機能



ライセンス証

大会エントリー

戦績表示

スポンサー企業の求人

Tier(階級)表

ニュースリリース

学生アスリートライセンス アプリとの連携

QRコードを使用したアプリとの連携をいたします。
大会開催時、イベント開催時
(年間4~6回程度開催) には
全国**100大学程度**の出場大学からのアクセスが見込めます。
費用は開発費等も含むため都度
相談になります。