

授業科目名	eマナジメント実習Ⅱ	科目コード	532		
開講クラス	システム工学科	コース	-	学 年	2年
担当教員	岩元 良祐				
	実務経験教員（ 有 ・無） 実務経験内容 eスポーツ関連企業勤務				
開講時期 1コマ90分	前期・ 後期 ・通年・特別講義・その他			授業コマ数	32コマ
	必須 ・選択・選択必須			時 間 数	64時間
使 用 テキスト1	書 名	マネジメントの基本教科書			
	著 者	JMAM マネジメント教育研究会			
	出版社	日本能率マネジメントセンター			
使 用 テキスト2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書	ゲーム実習基礎				
授業形態	講義 ・演習・ 実習 ・実験・その他（ ）				
<授業の目的・目標> eスポーツに関わる様々な業種や仕事の内容を理解する					
<授業の概要・授業方針> eスポーツに関わる様々な業種や仕事の内容を学び、知見を深める					
<成績基準・評価基準> 授業態度，出席状況，課題（実習）評価 等 各項目に於いて，4段階の評価（優，良，可，不可）を行い，最終評価を行う。					
<使用問題集・注意事項>					
<授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他>					

授業科目名		eスポーツ実習Ⅱ
回	授業内容	備考
1	オリエンテーション（自己紹介・講義を進めるにあたって）	
2	e-Sports タイトル解説・実践①	
3	e-Sports タイトル解説・実践②	
4	e-Sports タイトル解説・実践③	
5	e-Sports タイトル解説・実践④	
6	e-Sports タイトル解説・実践⑤	
7	eスポーツチームの業務について1	
8	eスポーツチームの業務について2	
9	eスポーツチームの業務について3	
10	eスポーツチームの業務について4	
11	eスポーツチームの業務について5	
12	eスポーツチームの業務について6	
13	eスポーツチームの業務について7	
14	eスポーツチームの業務について8	
15	eスポーツチームの業務について9	
16	eスポーツチームの業務について10	
17	eスポーツ関連企業について1	
18	eスポーツ関連企業について2	
19	eスポーツ関連企業について3	
20	eスポーツ関連企業について4	
21	eスポーツ関連企業について5	
22	eスポーツ業界の仕事について1	
23	eスポーツ業界の仕事について2	
24	eスポーツ業界の仕事について3	
25	eスポーツ業界の仕事について4	
26	eスポーツ業界の仕事について5	
27	eスポーツ業界の仕事について6	
28	eスポーツ業界の仕事について7	
29	eスポーツ業界の仕事について8	
30	eスポーツ業界の仕事について9	
31	eスポーツ業界の仕事について10	
32	後期の振り返り	

