

授業科目名	eスポーツ概論	科目コード	525		
開講クラス	システム工学科	コース	-	学 年	1 年
担当教員	前田 泰孝				
	実務経験教員 ( 有 ・ <b>無</b> ) 実務経験内容 IT 関連企業勤務				
開講時期 1 コマ 90 分	前期・ <b>後期</b> ・通年・特別講義・その他			授業コマ数	16 コマ
	<b>必須</b> ・ 選 択 ・ 選択必須			時 間 数	32 時間
使 用 テキスト 1	書 名				
	著 者				
	出版社				
使 用 テキスト 2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書	eスポーツ概論				
授業形態	<b>講義</b> ・ 演習 ・ 実習 ・ 実験 ・ その他 ( )				
<授業の目的・目標> eスポーツの概要を理解し、日本や世界のeスポーツを取り巻く状況を把握する。 そして、これからどのようにeスポーツと関わっていくかを考える。					
<授業の概要・授業方針> eスポーツとは何かを理解し、eスポーツ業界やeスポーツ市場の動き、日本や世界の現状、 現在の問題点 等を学んだ後、自分で最新の状況を調べる。					
<成績基準・評価基準> 授業態度，出席状況，課題提出 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スポーツ概論
回	授業内容	備考
1	eスポーツの定義	
2	eスポーツのジャンルとプレイヤー人口	
3	スポーツとeスポーツの比較	
4	eスポーツの歴史1	
5	eスポーツの歴史2	
6	eスポーツにおける海外と日本の現状1	
7	eスポーツにおける海外と日本の現状2	
8	日本eスポーツ市場の動き1	
9	日本eスポーツ市場の動き2	
10	世界eスポーツ市場の動き	
11	日本eスポーツ業界での問題点	
12	日本国内でのeスポーツに関する法律	
13	eスポーツと教育・福祉/障がい者対策	
14	eスポーツ業界関連の職業	
15	最新情報調査1	
16	最新情報調査2	