

授業科目名	eスポーツ実習 I		科目コード	526	
開講クラス	システム工学科	コース	-	学 年	1 年
担当教員	永田 博和				
	実務経験教員 (有 ・ (無)) 実務経験内容 IT 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	16 コマ	
	(必須) ・ 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	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> ゲーム実習に必要な知識を身につけ、実習によって基本的なプレイができるようになる。 また、チームについて学び、チームワークを身につける。					
<授業の概要・授業方針> 操作を学ぶ、実習、振り返り（講師による指摘）を繰り返し、基本的な操作を身につける。					
<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Ⅰ	
回	授業内容	備考	
1	【PUBG】PUBGについて、マップ/装備特性		
2	【PUBG】移動基礎Ⅰ/移動基礎Ⅱ		
3	【PUBG】大会で使われる強いポジション/オフENS基礎Ⅰ		
4	【PUBG】オフENS基礎Ⅱ/ディフェンス基礎Ⅰ		
5	【PUBG】ディフェンス基礎Ⅱ/チームでの役割		
6	【PUBG】実習1		
7	【PUBG】実習2		
8	【LoL】LoLについて、ゲームを始めるにあたって		
9	【LoL】サモナスペルとアイテム/レーンとロール1		
10	【LoL】レーンとロール2/優位にゲームを進めるために1		
11	【LoL】優位にゲームを進めるために2/3		
12	【LoL】テクニック/ステップアップ方法		
13	【LoL】実習1		
14	【LoL】実習2		
15	eスポーツ実習1		
16	eスポーツ実習2		