

| | | | | | |
|--|---|-------|-----|-------|------|
| 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 | | |