

授業科目名	eスポーツ実習Ⅲ		科目コード	528		
開講クラス	システム工学科	コース	-		学 年	2年
担当教員	XhanZ（杉本）					
	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	前期・後期・通年・特別講義・その他		授業コマ数	32 コマ		
1 コマ 90 分	必須 ・ 選 択 ・ 選択必須		時 間 数	64 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＞ 様々なeスポーツタイトルをプレイし、ゲームの上達や大会への出場を目指す。						
＜授業の概要・授業方針＞ e-Sports をプレイすることを通じて、コミュニケーションスキルやチーム（組織）での動きを学習する。 e-Sports という新しい業界を知り、コミュニケーション等の重要性を理解する。						
＜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Ⅲ
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-Sports タイトル解説・実践⑥	
8	e-Sports タイトル解説・実践⑦	
9	e-Sports タイトル解説・実践⑧	
10	キャラクター解説・実践 1	
11	キャラクター解説・実践 2	
12	キャラクター解説・実践 3	
13	キャラクター解説・実践 4	
14	キャラクター解説・実践 5	
15	キャラクター解説・実践 6	
16	個別・チーム 目標設定	
17	実践と大会映像見ながら解説	
18	実践と大会映像見ながら解説	
19	実践と大会映像見ながら解説	
20	実践と大会映像見ながら解説	
21	実践と大会映像見ながら解説	
22	実践と大会映像見ながら解説	
23	実践と大会映像見ながら解説	
24	実践と大会映像見ながら解説	
25	実践と大会映像見ながら解説	
26	チームゲーム実践	
27	チームゲーム実践	
28	チームゲーム実践	
29	チームゲーム実践	
30	チームゲーム実践	
31	チームゲーム実践	
32	チームゲーム実践	

33	チームゲーム実践	
34	チームゲーム実践	
35	チームゲーム実践	
36	チームゲーム実践	
37	チームゲーム実践	
38	チームゲーム実践	
39	チームゲーム実践	
40	チームゲーム実践	
41	チームゲーム実践	
42	チームゲーム実践	
43	チームゲーム実践	
44	チームゲーム実践	
45	チームゲーム実践	
46	チームゲーム実践	
47	チームゲーム実践	
48	後期の振り返りと次の目標設定	