

授業科目名	eスポーツ実習Ⅶ	科目コード	613		
開講クラス	システム工学科	コース	-	学年	2年
担当教員	戦国				
	実務経験教員（有・無） 実務経験内容 eスポーツ関連企業				
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	64コマ	
	必須・選択・選択必須		時間数	128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Ⅶ	
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	チームゲーム実践	
18	チームゲーム実践	
19	チームゲーム実践	
20	チームゲーム実践	
21	チームゲーム実践	
22	チームゲーム実践	
23	チームゲーム実践	
24	チームゲーム実践	
25	チームゲーム実践	
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	前期の振り返りと次の目標設定	

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	チームゲーム実践	
49	チームゲーム実践	
50	チームゲーム実践	
51	チームゲーム実践	
52	チームゲーム実践	
53	チームゲーム実践	
54	チームゲーム実践	
55	チームゲーム実践	
56	チームゲーム実践	
57	チームゲーム実践	
58	チームゲーム実践	
59	チームゲーム実践	
60	チームゲーム実践	
61	チームゲーム実践	
62	チームゲーム実践	
63	チームゲーム実践	
64	振り返りと次の目標設定	