

授業科目名	eイベントプランニングⅡ		科目コード	534	
開講クラス	システム工学科	コース	-	学 年	2 年
担当教員	松元				
	実務経験教員 ( <input checked="" type="radio"/> 有 ) ・ 無 ) 実務経験内容 eスポーツプレイヤー、チーム運営、講師				
開講時期 1コマ90分	<input type="radio"/> 前期 ・ 後期 ・ 通年 ・ 特別講義 ・ その他		授業コマ数	16コマ	
	<input checked="" type="radio"/> 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					
授業形態	<input checked="" type="radio"/> 講義 ・ 演習 ・ <input checked="" type="radio"/> 実習 ・ 実験 ・ その他 ( )				
<授業の目的・目標> eスポーツイベントを開催することを目標に、学生が実習を通して主体的に活動する。					
<授業の概要・授業方針> イベントの意義を学び、企画立案、スケジュール作成から実際の開催までの流れを把握し、実習を通してより深く学んでいく。					
<成績基準・評価基準> イベントの企画から運営までに必要な成果物を評価する。					
<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> 特になし					

