

| | | | | | |
|---------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|-------|-------|------|----|
| 授業科目名 | eスポーツプランニング I | 科目コード | 533 | | |
| 開講クラス | システム工学科 | コース | - | 学 年 | 2年 |
| 担当教員 | 富谷 聡 | | | | |
| | 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 | | | | | |
| 授業形態 | (講義) ・ 演習 ・ (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 | | | | | |

