

授業科目名	eスポーツプランニング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	野田 真人・池永 丈太郎				
	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		単 位 数	1単位	
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					

