

授業科目名	eスポーツ実習Ⅳ	科目コード	529		
開講クラス	システム工学科	コース	-	学年	3年
担当教員	坂本 丞				
	実務経験教員（有・無） 実務経験内容 eスポーツプレイヤー、チーム運営				
開講時期	前期・後期 通年 特別講義・その他			授業コマ数	64コマ
1コマ90分	必須・選択・選択必須			単位数	4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	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> 様々なジャンルのタイトルにチャレンジする。実習によって基本的なプレイができるようになり、コーチングを行いつつチームワークを意識する。クラス内対戦を実施し、ランキングを付け、またネット対戦も実施する。					
<授業の概要・授業方針> 操作を学ぶ、実習、コーチング（講師による指摘）を繰り返し、基本的な操作を身につける。					
<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Ⅳ
回	授業内容	備考
1	【FPS】 チャレンジタイトル決定	
2	【FPS】 操作方法・設定等の理解・復習	
3	【FPS】 実習・コーチング1	
4	【FPS】 実習・コーチング2	
5	【FPS】 実習・コーチング3	
6	【FPS】 実習・コーチング4	
7	【FPS】 実習・コーチング5	
8	【FPS】 実習・コーチング6	
9	【FPS】 ネット対戦・コーチング7	
10	【FPS】 ネット対戦・コーチング8	
11	【FPS】 ネット対戦・コーチング9	
12	【FPS】 ネット対戦・コーチング10	
13	【FPS】 ネット対戦・コーチング11	
14	【FPS】 ネット対戦・コーチング12	
15	【TPS】 クラス内大会1	
16	【TPS】 クラス内大会2	
17	【TPS】 チャレンジタイトル決定	
18	【TPS】 操作方法・設定等の理解・復習	
19	【TPS】 実習・コーチング1	
20	【TPS】 実習・コーチング2	
21	【TPS】 実習・コーチング3	
22	【TPS】 実習・コーチング4	
23	【TPS】 実習・コーチング5	
24	【TPS】 実習・コーチング6	
25	【TPS】 ネット対戦・コーチング7	
26	【TPS】 ネット対戦・コーチング8	
27	【TPS】 ネット対戦・コーチング9	
28	【TPS】 ネット対戦・コーチング10	
29	【TPS】 ネット対戦・コーチング11	
30	【TPS】 ネット対戦・コーチング12	
31	【TPS】 クラス内大会1	
32	【TPS】 クラス内大会2	

33	【MOBA】 チャレンジタイトル決定	
34	【MOBA】 操作方法・設定等の理解・復習	
35	【MOBA】 実習・コーチング1	
36	【MOBA】 実習・コーチング2	
37	【MOBA】 実習・コーチング3	
38	【MOBA】 実習・コーチング4	
39	【MOBA】 実習・コーチング5	
40	【MOBA】 実習・コーチング6	
41	【MOBA】 ネット対戦・コーチング7	
42	【MOBA】 ネット対戦・コーチング8	
43	【MOBA】 ネット対戦・コーチング9	
44	【MOBA】 ネット対戦・コーチング10	
45	【MOBA】 ネット対戦・コーチング11	
46	【MOBA】 ネット対戦・コーチング12	
47	【MOBA】 クラス内大会1	
48	【MOBA】 クラス内大会2	
49	【DCG】 チャレンジタイトル決定	
50	【DCG】 操作方法・設定等の理解・復習	
51	【DCG】 実習・コーチング1	
52	【DCG】 実習・コーチング2	
53	【DCG】 実習・コーチング3	
54	【DCG】 実習・コーチング4	
55	【DCG】 実習・コーチング5	
56	【DCG】 実習・コーチング6	
57	【DCG】 ネット対戦・コーチング7	
58	【DCG】 ネット対戦・コーチング8	
59	【DCG】 ネット対戦・コーチング9	
60	【DCG】 ネット対戦・コーチング10	
61	【DCG】 ネット対戦・コーチング11	
62	【DCG】 ネット対戦・コーチング12	
63	【DCG】 クラス内大会1	
64	【DCG】 クラス内大会2	