

学校法人宮崎総合学院 宮崎情報ビジネス専門学校

授業科目名	eスポーツ I			科目コード	MSES 0018
学科・コース名	総合ビジネス科 eスポーツビジネス			履修区分	必修
授業形態	実習	開講学年	1年次	学期	前期
担当教員	佐藤 光倫	実務経験	有	単位数	3 単位
授業の目的・目標	eスポーツ業界についての理解を深め、その市場規模や職種、ビジネスモデル、大会運営の仕組みなどを体系的に学ぶことで、多様な職業の選択肢を広げる。また様々なタイトルのゲーム実習を通してスキルアップを図り、国体を始めとした大会出場を目指す。				
授業の概要	前半は座学を中心に、eスポーツ業界の歴史や市場動向、主要タイトル、大会運営の仕組みなどについて体系的に学び、業界全体の概要を理解する。後半はゲーム実習を行い、実際に競技タイトルに取り組みながら、有識者や専門指導者から戦術・技術・思考法に関する指導を受け、実践力と競技力の向上を図る。				
回	授業計画・内容			授業外学習の内容	授業外学習時間
1	オリエンテーション				
2～4	esportsの定義			esportsの定義について復習する	180分
5～9	esportsのジャンルとプレイヤー人口			esportsのジャンルとタイトルを復習する	180分
10～12	スポーツとesportsの比較			esportsとスポーツの違いをまとめる	180分
13～15	esportsの歴史			esportsの歴史について復習する	180分
16～18	esportsにおける海外と日本の現状			好きなタイトルを選び、レポートを作成する	180分
19～26	日本eスポーツ市場の動き			日本のesports市場の動きについて復習する	180分
27～35	世界eスポーツ市場の動き			世界のesports市場の動きについて復習する	180分
36～40	日本esports業界での問題点			esports業界の問題点を予習しておく	180分
41～43	日本国内でのesportsに関する法律			esportsの法律について復習する	180分
44～48	esportsと教育・福祉/障害者対策			対策方法を復習し、レポートを提出する。	180分
49～55	esports業界関連の職業			esports関連の職業を調べる等の予習をする	180分
56～59	esportsの今後			esportsの今後についてレポートを作成する	180分
60～69	eスポーツ実習(VALORANT)			実習での反省点や気づきをレポートにまとめる	180分
70～79	eスポーツ実習(LeagueofLegends)			実習での反省点や気づきをレポートにまとめる	180分
80～90	eスポーツ実習(ぷよぷよeスポーツ)			実習での反省点や気づきをレポートにまとめる	180分
評価方法	・期末試験(実技):提出課題:80%、授業態度:20%で評価する				
教科書参考書	・esports概論 (eスポーツコミュニケーションズ)				

授業外学修について 授業外学習の内容のほかに、予習・復習に1時間をあて、授業準備を行うこと