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Ⅲ			科目コード	MSES 0020
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	2年次	学期	前期
担当教員	綟川　明弘	実務経験	無	単位数	3 単位
授業の目的・目標	eスポーツ業界への理解を深めることで職業の選択肢を広げるとともに、ゲーム実習を通して「League of Legends」のルール・戦略・操作方法を習得する。さらに、実際のイベントを企画・運営することで、実践的な企画力・運営力を身に付ける。				
授業の概要	前半は座学にて「League of Legends」の概要や基本ルールを学び、競技理解を深める。後半はゲーム実習を行い、有識者からの指導を受けながら実践的なスキル向上を図る。あわせて、イベント企画に取り組み、eスポーツイベントの企画・運営を通してマネジメントスキルを身に付ける。				

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（アカウント作成や初期設定）		
2～6	League of Legendsのルールシステムと勝利条件	関連動画を用いて予習を行う。	60分
7～15	マップ構造とオブジェクト管理の基礎	マップ構造とオブジェクト管理について復習を行う。	120分
16～18	ロール別役割理解①　Top、jungle	各ロールの復習を行う。	180分
19～23	ロール別役割理解②　Mid、ADC、support	各ロールの復習を行う。	180分
24～28	チャンピオン特性と構成理論（ドラフト基礎）	キャラを選び、特性をまとめてレポートを提出させる。	180分
29～32	レーニング基礎とCS・ウェーブ管理	レーニングについての復習を行う。	180分
33～36	ジャングルルートとマクロ基礎	マクロについての予習を行う。	180分
37～40	ビジョンコントロールと情報戦	ビジョンコントロールと情報戦の予習を行う。	180分
41～43	集団戦の基礎理論	集団戦の理論について復習させる。	180分
44～47	パッチ理解とメタ分析	メタ分析についてのレポートを作成し、提出させる。	180分
48～52	試合分析基礎（リプレイレビュー）	動画を用いた試合分析を行う予習をさせる。	180分
53～54	試合中のコミュニケーションとショットコール	コミュニケーション、コールを復習させる。	180分
55～60	チーム戦術構築演習	チーム戦略の反省を行い復習させる。	180分
61～66	実践スクリム①（戦術確認）	スクリムの結果をまとめ、レポートにて提出させる。	180分
67～72	実践スクリム②（役割強化）	スクリムの結果をまとめ、レポートにて提出させる。	180分
73～79	戦術改善ワークショップ	ワークショップにて出た意見をまとめ、レポート提出。	180分
80～90	eスポーツイベント企画		

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	・ゲーム実習基礎 LoL　（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