

授業科目名	eスポーツⅠ		科目コード	106018	
開講クラス	情報システム科	コース	eスポーツ&IT	学 年	1年
担当教員	佐藤 光倫		実務経験教員 (<input checked="" type="checkbox"/> 有 ・ 無)		
	実務経験内容 ・宮崎県eスポーツ協会会長として、eスポーツイベント等の運営を行う。 経験を活かし、実際の運営等の方法・知見を詳しく丁寧に説明する。				
開講時期	<input checked="" type="checkbox"/> 前期・後期・通年・特別講義・その他		授業コマ数	60時間	
	必須・選択・ <input checked="" type="checkbox"/> 選択必須		単位数	2単位	
使用テキスト1	書名	esports 概論			
	著者				
	出版社	eスポーツコミュニケーションズ			
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 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 実習 ・ 実験 ・ その他 ()				
<授業の目的・目標> ・eスポーツ業界についての理解を深めることにより、職業の選択肢を広げる。 ・ゲーム実習を通して国体種目(ぷよぷよ)のスキルアップを図り、国体出場する。					
<授業の概要・授業方針> ・前半は座学にてeスポーツ業界の概要を理解する ・後半はゲーム実習を通して、有識者より指導を受ける					
<成績基準・評価基準> ・実技試験(与えられた課題をクリアし、その得点で評価する) なお、追試験を行う場合はすべて可と評価する。					
<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>					

授業科目名	e スポーツ I	
回	授業内容	備考
1	オリエンテーション	
2	esports の定義	
3	esports のジャンルとプレイヤー人口	
4	スポーツと esports の比較	
5	esports の歴史①	
6	esports の歴史②	
7	esports における海外と日本の現状①	
8	esports における海外と日本の現状②	
9	日本 e スポーツ市場の動き①	
10	日本 e スポーツ市場の動き②	
11	世界 e スポーツ市場の動き	
12	日本 esports 業界での問題点	
13	日本国内での esports に関する法律	
14	esports と教育・福祉/障害者対策	
15	esports 業界関連の職業	
16	esports の今後	
17	ゲーム実習 (ぷよぷよ)	
18	ゲーム実習 (ぷよぷよ)	
19	ゲーム実習 (ぷよぷよ)	
20	ゲーム実習 (ぷよぷよ)	
21	ゲーム実習 (ぷよぷよ)	
22	ゲーム実習 (ぷよぷよ)	
23	ゲーム実習 (ぷよぷよ)	
24	ゲーム実習 (ぷよぷよ)	
25	ゲーム実習 (ぷよぷよ)	
26	ゲーム実習 (ぷよぷよ)	
27	ゲーム実習 (ぷよぷよ)	
28	ゲーム実習 (ぷよぷよ)	
29	ゲーム実習 (ぷよぷよ)	
30	ゲーム実習 (ぷよぷよ)	

回	授 業 内 容	備 考
31	ゲーム実習 (150分)	
32	ゲーム実習 (150分)	
33	ゲーム実習 (150分)	
34	ゲーム実習 (150分)	
35	ゲーム実習 (150分)	
36	ゲーム実習 (150分)	
37	ゲーム実習 (150分)	
38	ゲーム実習 (150分)	
39	ゲーム実習 (150分)	
40	ゲーム実習 (150分)	
41	ゲーム実習 (150分)	
42	ゲーム実習 (150分)	
43	ゲーム実習 (150分)	
44	ゲーム実習 (150分)	
45	ゲーム実習 (150分)	
46	ゲーム実習 (150分)	
47	ゲーム実習 (150分)	
48	ゲーム実習 (150分)	
49	ゲーム実習 (150分)	
50	ゲーム実習 (150分)	
51	ゲーム実習 (150分)	
52	ゲーム実習 (150分)	
53	ゲーム実習 (150分)	
54	ゲーム実習 (150分)	
55	ゲーム実習 (150分)	
56	ゲーム実習 (150分)	
57	ゲーム実習 (150分)	
58	ゲーム実習 (150分)	
59	ゲーム実習 (150分)	
60	ゲーム実習 (150分)	