**科目名：eスポーツ教育基礎演習Ⅲ**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **担当教員** |  | | | | |
| **科目の種類** | 専門 | **単位区分** | 必須 | **単位数** | 4 |
| **授業方法** | **講義・演習** | **開講学期** | **通年** | **学年** | **3年** |
| **学科・コース** | **スポーツサイエンス学科** | | | | |

## 授業概要

　大会参加や運営など、eスポーツに関する活動や研究を行うことで、eスポーツを通じ、コンピュータの仕組みや構造などを知る。またスポーツにかかわったことがない人でも参加でき、年齢、性別を問わず大会に参加できることから「コミュニケーション能力」や「協調性」などの人間力の向上をはかる。

## カリキュラムにおけるこの授業の位置付け

　1，2年生で学習したゲームで勝つ力、コミュニケーション力に加えて、ゲームに対する運営側の面について学習する。

## 授業項目　（4単位＝80回分・160時間）

* eスポーツ実習　第1回～10回

eスポーツ大会に出場する協議のトレーニング

* eスポーツ研究　第11回～第20回

eスポーツに関する研究会を実施する

スポーツとしての協議制について学ぶ

* eスポーツ競技大会の開催運営　第21回～第40回

学園祭などを通じて、eスポーツの大会の運営方法について学ぶ

eスポーツを通じた人間力育成について検討する

* eスポーツの普及活動　第41回～第60回

学校におけるeスポーツの活動を広める

（正しい理解と運営方法について）

* 学生間でのサポート体制　第61回～第80回

学生相互の人間関係を豊かにするためのサポートを受ける側とサポーターの両面をロールプレイを通じて学ぶ

## 授業の進め方

　実習を主として進める。

## 授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）

　eポーツの体外に出場できる技術を向上させる。

　eスポーツ競技大会の開催運営による企画・立案力の強化

　eスポーツの普及活動を通じて、コミュニケーション力の向上

　eスポーツを通じて、ゲーム環境の構築や設置ができる技術を身に着ける

## 成績評価の基準および評価方法

　日々のレポート提出（40％）、実技テストの結果（40%）と、授業の参加態度（20%）を持って、評価する。

## 授業外学習（予習・復習）の指示

特になし。

## 教科書

なし。

**参考書**

なし。

**実務経験**

**備考**

なし。