**科目名　eスポーツ教育学演習**

1. **、②、③、④　■コマ　10時間　5コマ/W）**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **担当教員** |  | | | | |
| **科目の種類** | 選択 | **単位区分** | 必須 | **単位数** | 10 |
| **授業方法** | 演習 | **開講学期** | 通年 | **学年** | 1 |
| **学科・コース** | メディアコミュニケーション・スポーツテクノロジ学科 | | | | |

**授業概要**

eスポーツの大会を目指し、大会の参加と優勝を目指してトレーニングと、外部講師によるコーチングを受ける。

参加する大会については、League Of Legend、フォートナイトの二つの協議への参加を目指す。

【League Of Legend関係の大会スケジュール】

【フォートナイト関係の大会スケジュール】

　下記の大会の参加を目標とする。

　・国民体育大会のeスポーツ部門の参加

**カリキュラムにおけるこの授業の位置付け**

eスポーツのコースにおける初年度の

**授業項目**

1. 部活についての活動概要について解説を行う。  
   ・年間のスケジュールの確認

**授業の進め方**

授業はゼミ形式で行う。全体の授業を数回に区切り、学生にテーマを与え、ディスカッションや考察・調査を行い、最終的にまとめを行ったうえでプレゼンを行い講師が評価を行う。評価箇所を修正したうえで、次の工程へ進める。

**授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）**

2年間の総括として、学習した内容をすべて生かしたWEBサイトの構築を行う。

**成績評価の基準および評価方法**

製作物の難易度（20%）、製作物4の完成度（60%）、出席率および授業態度（20%）として評価

**教科書**

なし

**参考書**

**実務経験**

**備考**