**科目名　eスポーツ教育学演習**

1. **、②、③、④　■コマ　20時間　10コマ/W）**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **担当教員** | 内藤　真広、植田　吉祥 | | | | |
| **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を行う。

外部講師により、ゲームの製作・ゲームでの世界での就職などコーチングを受ける。

学科として、参加する大会は、

【League Of Legend関係の大会スケジュール】

　JCC大会シリーズ（8月～9月）　 申込：7月

Teemo Cup大会シリーズ（2月～3月） 申込：1月

【フォートナイト関係の大会スケジュール】

　毎週・随時 申込：－

　【ウィニングイレブン】

国民体育eスポーツ部門 申込：6月

**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年間のトレーニングについて

* League Of Legend

ゲーム大会の参加の足切りの基準でレベルが使われるため、低レベル（20未満）の学生を引き上げる。  
動画などによる知識（相手のゲームキャラの特性）について習得をする。

* フォートナイト

ゲームプレイの時間を重ねる

* ウィニングイレブン  
  ゲームルールを学習する  
  意図通り、ゲームキャラクタが動くように練習する

**授業項目**

**授業の進め方**

【League Of Legend】

* 8月・2月のリーグU主催のLeague Of LegendのJCC大会に向けて足切りとならないようにゲームレベルを上げることを目標に練習する。

【フォートナイト】

【ウィニングイレブン】

【イベント直後】

* イベント直後に反省会を行うとともに、他のゲームの習熟期間とする

**授業の達成目標（学習・教育到達目標との関連）**

**成績評価の基準および評価方法**

**教科書**

なし

**参考書**

**実務経験**

**備考**

2021年度のチーム運営に関して下記のことを行う。

* リーグUの加盟
* ユニフォームの作成
* チームロゴの作成