**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** |  | | | | |
| **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、（リーグU）（8月・1月申込）

・フォートナイト（公式運営元）（）

・ウィニングイレブン（国体）

・パワフルプロ野球（国体）

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年間のトレーニング・大会参加について

【目標とする大会】

* League U（League Of Legend）
* フォートナイト
* 国体（ウィニングイレブン）  
  福岡地区予選：2021年7月（申込締切：6/30）  
  全国大会：

**授業項目**

* League Of Legendのスキル向上のためのトレーニング
* ウィニングイレブン

**授業の進め方**

**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