

(学)九州総合学院 九州工科自動車専門学校
2022年度 授業シラバス

| | | | | | |
|---|----------------------------|-----|--------------------|-------|----|
| 授業科目名 | eスポーツ概論 I | | 科目コード | 31310 | |
| 開講クラス | スポーツIT科 | コース | スポーツITコース | 学年 | 1年 |
| 担当教員 | 山本 光将 | | 実務経験教員 (有 ・ (無)) | | |
| | 実務経験教員 無し | | | | |
| 開講時期 | 前期 ・ 後期 (通年) ・ 特別講義 ・ その他 | | 授業コマ数 | 30時間 | |
| | (必須) ・ 選択 ・ 選択必須 | | 単位数 | 単位 | |
| 使用テキスト1 | 書名 | | | | |
| | 著者 | | | | |
| | 出版社 | | | | |
| 使用テキスト2 | 書名 | | | | |
| | 著者 | | | | |
| | 出版社 | | | | |
| 参考図書 | esports概論 | | | | |
| 授業形態 | (講義) ・ 演習 ・ (実習) ・ その他 () | | | | |
| < 授業の目的 ・ 目標 > ・eスポーツ業界について理解を深め、職業の選択肢を広げる ・ゲーム実習を通して国体種目(グランツーリスモsport・ぷよぷよ)のスキルアップを図る。 | | | | | |
| < 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じて、レベルアップを図る | | | | | |
| < 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 > 無し | | | | | |
| < 授業以外に必要な学修内容、関連科目、他 > 無し | | | | | |

(学)九州総合学院 九州工科自動車専門学校
2022年度 授業シラバス

| 授業科目名 | | | eスポーツ概論 | |
|-------|----|----|-----------------|-----|
| 回 | 月 | 週 | 授 業 内 容 | 備 考 |
| 1 | 4 | 3 | ゲーム実習(ふよふよ) | |
| 2 | | 4 | ゲーム実習(ふよふよ) | |
| 3 | | 5 | ゲーム実習(ふよふよ) | |
| 4 | 5 | 7 | ゲーム実習(ふよふよ) | |
| 5 | | 8 | ゲーム実習(ふよふよ) | |
| 6 | | 9 | ゲーム実習(ふよふよ) | |
| 7 | 6 | 10 | ゲーム実習(ふよふよ) | |
| 8 | | 11 | ゲーム実習(ふよふよ) | |
| 9 | | 12 | ゲーム実習(ふよふよ) | |
| 10 | | 13 | ゲーム実習(ふよふよ) | |
| 11 | 7 | 14 | ゲーム実習(グランツーリスモ) | |
| 12 | | 15 | ゲーム実習(グランツーリスモ) | |
| 13 | | 16 | ゲーム実習(グランツーリスモ) | |
| 14 | | 17 | ゲーム実習(グランツーリスモ) | |
| 15 | 9 | 27 | ゲーム実習(グランツーリスモ) | |
| 16 | 10 | 29 | ゲーム実習(グランツーリスモ) | |
| 17 | | 30 | ゲーム実習(グランツーリスモ) | |
| 18 | | 31 | ゲーム実習(グランツーリスモ) | |
| 19 | 11 | 33 | ゲーム実習(グランツーリスモ) | |
| 20 | 12 | 36 | ゲーム実習(グランツーリスモ) | |
| 21 | | 37 | ゲーム実習(グランツーリスモ) | |
| 22 | | 38 | ゲーム実習(グランツーリスモ) | |
| 23 | | 39 | ゲーム実習(グランツーリスモ) | |
| 24 | 1 | 42 | ゲーム実習(グランツーリスモ) | |
| 25 | | 43 | ゲーム実習(グランツーリスモ) | |
| 26 | | 44 | ゲーム実習(グランツーリスモ) | |
| 27 | 2 | 45 | ゲーム実習(グランツーリスモ) | |
| 28 | 3 | 49 | ゲーム実習(グランツーリスモ) | |
| 29 | | 50 | ゲーム実習(グランツーリスモ) | |
| 30 | | 51 | ゲーム実習(グランツーリスモ) | |