

# 科目シラバス (2023年度)

|  |
|--|
|  |
|--|

## ■科目基本情報

|                |                  |       |                   |
|----------------|------------------|-------|-------------------|
| 科目名            | esports運営 I      | 科目コード | A670              |
| 授業時数/週         | 3 時間/週           | 年次・学期 | 1 年 ・ 通期          |
| 必修/選択区分        | 必修               | 授業形態  | 演習                |
| 担当教員           | 高 孝成             |       |                   |
| 教員の実務経験        | 実務経験のある教員による授業科目 |       |                   |
| 職業実践専門課程<br>備考 | 企業等と連携した実習・演習科目  | 連携企業等 | ウェルブレイド・ライゼスト株式会社 |

## ■科目詳細情報

|           |   |   |              |    |      |    |      |     |      |     |    |      |
|-----------|---|---|--------------|----|------|----|------|-----|------|-----|----|------|
| 授業概要      | eスポーツイベント運営における基礎知識の学習と必要となる各種機材の扱い方を学ぶ。学んだ知識を用いてeスポーツイベントの企画立案を行い、運営までの一連の流れを学ぶ。 |   |              |    |      |    |      |     |      |     |    |      |
| 到達目標      | eスポーツとは何かから学び、大会の企画書が書けるようにする。機材の知識と扱い方を学び企画した内容で大会を実施、運営を繰り返しながら技術を身につける。        |   |              |    |      |    |      |     |      |     |    |      |
| 授業方法      | 講義や実習で知識と技術を身につけ、大会の企画、運営を行う。   |   |              |    |      |    |      |     |      |     |    |      |
| 実践的教育の内容  | エンジニアとして培ったソフトウェア運用の技術と、モジュール管理の知見を活かし、eスポーツに関する企画制作と運用管理を教育します。                  |   |              |    |      |    |      |     |      |     |    |      |
| 成績評価方法    | 筆記試験<br>定期試験  | 0%  | 筆記試験<br>小テスト | 0% | 実技試験 | 0% | 課題評価 | 50% | 平常評価 | 50% | 合計 | 100% |
|           | 提出された企画書の完成度、運営による貢献度（平常評価）が高いかどうかを評価する。  |   |              |    |      |    |      |     |      |     |    |      |
| 授業外における学修 | 特になし  |   |              |    |      |    |      |     |      |     |    |      |
| 教科書・教材    | なし  |   |              |    |      |    |      |     |      |     |    |      |
| 参考文献・資料   | 特になし  |   |              |    |      |    |      |     |      |     |    |      |
| 履修上の留意点   | 特になし  |   |              |    |      |    |      |     |      |     |    |      |
| 授業計画      | 第1週   | 外部会場を利用したeスポーツ学習<br>eスポーツ施設へ出向き現場を知る                  |              |    |      |    |      |     |      |     |    |      |
|           | 第2週   | 各種ソフトウェアのインストール<br>MicrosoftOffice、Discord、OBSの実行環境構築 |              |    |      |    |      |     |      |     |    |      |
|           | 第3週   | 目標設定とその方法<br>自分がeスポーツで成し遂げたい事を考え、言語化する                |              |    |      |    |      |     |      |     |    |      |
|           | 第4週   | 目標設定プレゼン資料作成<br>自分が設定した目標を学内プレゼンするための資料作成             |              |    |      |    |      |     |      |     |    |      |
|           | 第5週   | 目標プレゼン大会<br>全員の前で各自の目標を一人ずつプレゼンする                     |              |    |      |    |      |     |      |     |    |      |
|           | 第6週   | 企画書の書き方<br>eスポーツ大会を企画する上での企画書の書き方を学ぶ                  |              |    |      |    |      |     |      |     |    |      |
|           | 第7週   | 夏イベントコンペ用企画作成<br>7月に行われるイベントの企画を各自で作成                 |              |    |      |    |      |     |      |     |    |      |
|           | 第8週   | 夏イベントの大会コンペ<br>7月に行われるイベントの企画コンペを開催する                 |              |    |      |    |      |     |      |     |    |      |
|           | 第9週   | OBSソフトウェア学習<br>OBSを使用した具体的な画面作成方法を学ぶ                  |              |    |      |    |      |     |      |     |    |      |
|           | 第10週  | 画像処理方法<br>Photoshopを使用した画像の作成方法を学ぶ                    |              |    |      |    |      |     |      |     |    |      |
|           | 第11週  | 台本作成方法<br>eスポーツにおける台本の作成方法を学ぶ                         |              |    |      |    |      |     |      |     |    |      |
|           | 第12週  | 配線図作成方法<br>機材の配線図の作成方法を学ぶ                             |              |    |      |    |      |     |      |     |    |      |
|           | 第13週  | 動画処理方法<br>Premiere Proを使用した動画の編集方法を学ぶ                 |              |    |      |    |      |     |      |     |    |      |
|           | 第14週  | 夏イベント企画実習<br>7月に行われるイベントの進行台本を作成する                    |              |    |      |    |      |     |      |     |    |      |
|           | 第15週  | 夏イベント企画実習<br>7月に行われるイベントの進行台本を作成する                    |              |    |      |    |      |     |      |     |    |      |
|           | 第16週  | 夏イベント本番<br>企画した夏イベント大会を実施する                           |              |    |      |    |      |     |      |     |    |      |
|           | 第17週  | 夏イベント振り返り<br>夏イベントの反省点や改善点を洗い出す                       |              |    |      |    |      |     |      |     |    |      |

|      |                                     |  |
|------|-------------------------------------|--|
| 授業計画 | 第18週                                | 目標設定の進捗確認<br>年度初めに設定した目標の改良と進捗を確認する            |
|      | 第19週                                | 学園祭イベントコンペ用企画作成<br>11月に行われる学園祭でのイベント企画を各自で作成   |
|      | 第20週                                | 学園祭イベントの大会コンペ<br>11月に行われる学園祭イベントの企画コンペを開催する    |
|      | 第21週                                | 動画処理方法<br>Premiere Proを使用した動画の編集方法を学ぶ          |
|      | 第22週                                | 動画オンデマンド配信方法の学習<br>Youtubeへのアップロードと設定を行う       |
|      | 第23週                                | 動画のLive配信方法の学習<br>YoutubeLiveを利用したLive配信の設定と実施 |
|      | 第24週                                | 学園祭イベント企画実習<br>11月に行われるイベントの進行台本を作成する          |
|      | 第25週                                | 学園祭イベント企画実習<br>11月に行われるイベントの進行台本を作成する          |
|      | 第26週                                | 学園祭イベント大会本番<br>企画した学園祭イベント大会を実施する              |
|      | 第27週                                | 学園祭イベント振り返り<br>学園祭イベントの反省点や改善点を洗い出す            |
|      | 第28週                                | 年度末イベントコンペ用企画作成<br>年度末に行われるのイベント企画を各自で作成       |
|      | 第29週                                | 年度末イベントの大会コンペ<br>年度末に行われる学園祭イベントの企画コンペを開催する    |
|      | 第30週                                | 年度末イベント企画実習<br>年度末に行われるイベントの進行台本を作成する          |
|      | 第31週                                | 年度末イベント企画実習<br>年度末に行われるイベントの進行台本を作成する          |
|      | 第32週                                | 年度末イベント大会本番<br>企画した年度末イベント大会を実施する              |
|      | 第33週                                | 年度末イベント振り返り<br>年度末イベントの反省点や改善点を洗い出す            |
| 第34週 | 目標設定の進捗確認<br>年度初めに設定した目標の改良と進捗を確認する |  |