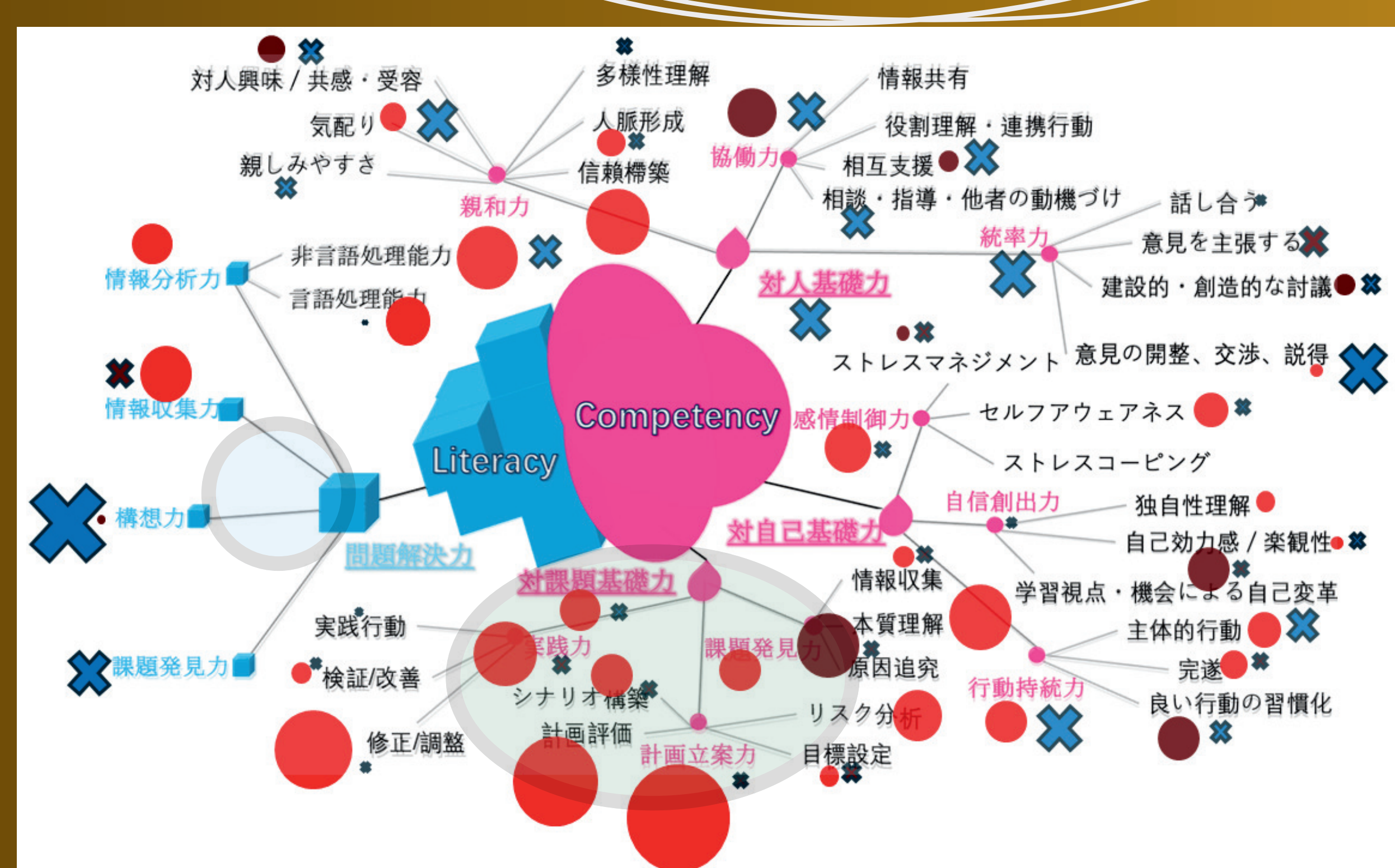


「ゲームばかりしないで、勉強しろ！」は古い！！

目的：eスポーツなどのゲームの最先端高度技術を積極的に取り入れて、情報技術の深い知識と技能を獲得するとともに、企画計画力、実践力、マネジメント能力を身に着ける．eスポーツ産業界でマネージャーとして活躍できる人材の育成．



eスポーツを高等教育に取り入れた教育効果を計測した結果、「目標設定能力」がeスポーツを取り入れた教育の方が大きく成長した。一方、「構想力」の成長が低いことが分かり、学生成長過程モデルを構築中。



eスポーツは
対課題基礎力
が大きく向上

eスポーツ関連正規科目を中心に、実践的教育としてeスポーツ産業界や地域社会と協働したイベントを開催する。

正規科目
eスポーツイベント 1, 2
eスポーツ実技分析
eSportEnglish, GamingEnglish



地域貢献



ゲームタイトル：ストリートファイター6

- 東京ゲームショウ出展 <https://events.nikkeibp.co.jp/tgs/2025/jp/exhibitor/>
- 松原市との協賛イベント多数実施
- オープンキャンパスミニ大会
- タンザニアの高校生、大学生とeスポーツ交流会
- eスポーツを取り入れた実践教育の教育効果計測研究発表

