

科目名 (英)	スポーツ学 メンタルトレーニング ( mentaltraining )	必修 選択	必修 選択	年次	1	
学科・コース	e-sports科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	240 16	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
株式会社アイデアヒューマンサポートサービスで様々なスポーツ選手のメンタルトレーニング講師として活躍。リオオリンピックなど選手に同行するなどの活動もおこなってきた						
【授業の学習内容】						
プロをめざすグループとその支援をめざすグループのなかで、e-sportsを通じその勝ち抜くための講座をさらに深く学び実習する。e-sportsメンタルトレーニングとして十分な知識と実践力を養う講座。実際の競技のなかでのメンタルを解説し、その中でどうすればよかったかの対応力をつける。あわせて、その様子を生徒間で共有し、自分の競技においても活用できるようにする生活習慣の中でもメンタルトレーニングを導入し活用する必要性を学んでいく						
【到達目標】						
メンタルトレーニングで培われたメンタルタフネスの創出、およびそのプログラムを活用することで社会人としての信頼が得られる育成をめざす。						
授業計画・内容						
1回目	e-sportsで必要なメンタルトレーニング	16回目	感情のコントロールを知ることができる			
2回目	トップアスリートが取り入れている事例	17回目	感情のコントロール・実技を身に付けることができる			
3回目	心理テストで自分を知ることができる	18回目	ケガや病気からの回復を知ることができる			
4回目	心の底をのぞいてみて、自分と周囲の人のことを知ることができる	19回目	モチベーションを引き出す方法を知ることができる			
5回目	心ノ作られ方を知ることができる	20回目	トラウマと克服する記憶のイメージワークを実践して身に付けることができる			
6回目	あるがままの自分自身を認めることができる	21回目	実際に担当したケースの報告をすることができる			
7回目	悩みはどのようにつくられるのか知ることができる～ゲシュタルト療法の応用～	22回目	ミッションとは？あり方とは？ということを知ることができる			
8回目	これからの自分を創るつくり方を知ることができる～コラージュ療法～	23回目	自分の夢を叶えるコラージュをつくることことができる			
9回目	心を癒す芸術を体験～絵画療法の応用～	24回目	あなたにとっての目標と達成をつくることことができる			
10回目	音楽による癒しの世界を体験～音楽療法～	25回目	ポジショニングについて知ることができる			
11回目	色と心の不思議な関係を知ることができる～色彩心理学の応用～	26回目	脱力誘導・リラクゼーションの方法を知ることができる			
12回目	行動が心を決めるといことを知ることができる	27回目	イメージトレーニング①基本			
13回目	緊張とプレッシャーを解放する方法を知ることができる	28回目	イメージトレーニング②応用			
14回目	ストレスマネジメントを知ることができる	29回目	グループワークトレーニング総括			
15回目	イメージトレーニングをおこなうことことができる	30回目	年度総括			
準備学習 時間外学習	いつも自分と向き合う時間という気持ちで取り組んでください					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10%+ 技術評価(操作、レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は理解度テスト、レポートにておこなう					
受講生への メッセージ	e-sportsに必要なメンタルトレーニングを身に付け、自分自身の力に変えましょう					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
筆記用具、ノート						

科目名 (英)	スポーツ学 e-sportstraining ( e-sportstraining )	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	学科・コース	e-sports科	授業 形態	演習	総時間 (単位)		
【担当教員 実務者経験】							
2012年にアミティエSGに加入。2014年からFC大阪に移籍したサッカー選手。FC大阪(エフシーおおさか)は、大阪府東大阪市を本拠地とするサッカークラブ。Jリーグ加盟を目指すクラブの1つである。							
【授業の学習内容】							
生活習慣や長時間同じ姿勢で取り組むことなどに課題があると言われていたe-sportsプレイヤーではありませんが、基本的な運動習慣や基礎体力を身に付けることができるよう学習する。 また、イベントスタッフ専攻やマネジメント専攻も同様、日々の生活習慣から、基本的な運動習慣や基礎体力を身に付けることができるよう学習する。							
【到達目標】							
e-sportsプレイヤーやイベントスタッフに必要な体力と運動習慣を身に付け、プレーや練習のみならず、日々の健康的な生活に有意義に活かされるようにする。また、生涯学習として、運動習慣が身につくようにする。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション)フィジカルトレーニングを行う意味の理解、軽めのストレッチ、体幹を習得することができる	16回目	(前期の復習)フィジカルトレーニングを行う意味の理解、軽めのストレッチ、体幹を習得することができる				
2回目	(ストレッチ、体幹、計測) 自分自身のフィジカルの強さを知る。目標設定をするを習得することができる	17回目	(ストレッチ、体幹、計測) 自分自身のフィジカルの強さを知る。目標設定をするを習得することができる				
3回目	(ストレッチ、体幹) 主に上半身のトレーニングを習得することができる	18回目	(ストレッチ、体幹) 主に上半身のトレーニングを習得することができる				
4回目	(ストレッチ、体幹) 主に下半身のトレーニングを習得することができる	19回目	(ストレッチ、体幹) 主に下半身のトレーニングを習得することができる				
5回目	(ストレッチ、体幹) 上半身・下半身 共に負を荷上げてトレーニングすることができる	20回目	(ストレッチ、体幹) 上半身・下半身 共に負を荷上げてトレーニングすることができる				
6回目	(ストレッチ、体幹) 楽しく身体を動かしながらのトレーニングすることができる	21回目	(ストレッチ、体幹) 楽しく身体を動かしながらのトレーニングすることができる				
7回目	(ストレッチ、体幹、計測) 2回目の授業からどれぐらい強くなっているかを知ることができる	22回目	(ストレッチ、体幹、計測) 2回目の授業からどれぐらい強くなっているかを知ることができる				
8回目	(目標設定) 楽しく身体を動かすことができる。次の計測の目標を立てる。	23回目	(目標設定) 楽しく身体を動かすことができる。次の計測の目標を立てる。				
9回目	(ストレッチ、体幹) 色々な方法で身体を動かすことができる	24回目	(ストレッチ、体幹) 色々な方法で身体を動かすことができる				
10回目	(ストレッチ、体幹) 筋持久力のアップをしていくことができる	25回目	(ストレッチ、体幹) 筋持久力のアップをしていくことができる				
11回目	(ストレッチ、体幹) 筋持久力のアップをしていくことができる	26回目	(ストレッチ、体幹) 筋持久力のアップをしていくことができる				
12回目	(ストレッチ、体幹) 上半身・下半身共に負荷を上げていくことができる	27回目	(ストレッチ、体幹) 上半身・下半身共に負荷を上げていくことができる				
13回目	(ストレッチ、体幹) 楽しく身体を動かしながらのトレーニングすることができる	28回目	(ストレッチ、体幹) 楽しく身体を動かしながらのトレーニングすることができる				
14回目	(計測) 自分自身の成長を知ることができる	29回目	(計測) 自分自身の成長を知ることができる				
15回目	(ストレッチ、体幹) 後期に向けて新しい目標を立てることができる	30回目	(ストレッチ、体幹) 来年に向けて新しい目標を立てることができる				
準備学習 時間外学習	日々の生活の中で、ストレッチやトレーニングをすることを心がけておく必要があります						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10% + 技術評価(操作、レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ストレッチ、トレーニング方法等、正しい姿勢で取り組んでいるか						
受講生への メッセージ	e-sportsに必要な体幹や筋力、運動習慣を身に付け、自分自身の力に変えましょう						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
ストレッチボール、ストレッチマット、バランスディスク							

科目名 (英)	コンピューターデザインベーシック コンピューターデザイン ( Computer design Basic )	必修 選択	必修	年次	1	
学科・コース	e-sports科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
グラフィックデザイナーとして印刷物の作成「ダスキン」。 イベント用ブースの空間デザイン、屋外広告の提案「パナソニック」「ジョイサウンド」「Joshin」制作に携わる。 5年の勤務の後現在フリーランスでデザイン、3Dも含むイラストレーターとしても活動しています。						
【授業の学習内容】						
Photoshop、Illustratorの基本操作の履修						
【到達目標】						
デザイン構成、色使いの基本を理解し必要とする制作物に応用出来る知識を学び、実践、実用できるようになる 単体で作成したデータを複合的にまとめる基本的なテクニックを学びます						
授業計画・内容						
1回目	基本操作 履修ソフトの概要説明Photoshop、Illustratorで出来ること	16回目	基本操作概要再履修 基本操作の再説明 後期授業で作成してもら うデータの概要告知			
2回目	基本操作 (基礎)ツール群解説と基本操作Photoshop、Illustrator	17回目	1 簡単なアニメーション(GIF)動きのあるデータを複数作る。プランを 立て動かすための素材を作る			
3回目	基本操作 (基礎)Photoshop、Illustrator 入力、画像加工基礎トレー ニング レイヤー、調整編集	18回目	2 簡単なアニメーション(GIF)動きのあるデータを作る。Photoshopへ のデータ持ち込み加工着色、パーツ分割			
4回目	基本操作 (基礎)Photoshop、Illustrator 画像、テキストのカラーリ ング レイヤースタイル	19回目	3 簡単なアニメーション(GIF)動きのあるデータを作る。プレビューし 動きの確認と調整			
5回目	基本操作 (基礎)Photoshop、Illustrator 入力、描画トレーニング 調整編集	20回目	4 簡単なアニメーション(GIF)動きのあるデータを作る。書き出し データとして保存提出			
6回目	Photoshopで写真を触る(カラー調整、切り抜き編)	21回目	1 フォーマットが同じでバリエーションの多いツールを作る。PDF化に よるWeb、印刷物双方への展開概要			
7回目	Photoshopで写真を触る(合成、マスクで切り抜き)	22回目	2 フォーマットが同じでバリエーションの多いツールを作る。サイズを 選択し1ファイルで複数のページ管理仕込みアートボードの編集			
8回目	Photoshopで写真を触る(合成、文字込みレイアウト)	23回目	3 フォーマットが同じでバリエーションの多いツールを作る。1ファイ ルのフォーマット作りこみ、バリエーション展開			
9回目	Photoshopで写真を触る(紙媒体への印刷補正)	24回目	4 フォーマットが同じでバリエーションの多いツールを作る。アート ボード編集による多ファイル作成編集校正チェック			
10回目	1Illustrator Photoshopコンピネーション写真素材を組み合わせて画 面構成デザイン	25回目	5 フォーマットが同じでバリエーションの多いツールを作る。Webへの 展開書き出し(pixel)、紙媒体(mm/cm)への出力展開			
11回目	2(紙出力、web両用出来)必要なサイズを把握しながらデータを作 る。小サイズの印刷にも使えるツールの作成。	26回目	1 小冊子(企画書などへの転用応用可能)を作る テーマを決める (対象となる素材の選定決定)			
12回目	3必要なサイズを把握しながらデータを作る。小サイズの印刷にも使 えるツールの作成。	27回目	2 小冊子(企画書などへの転用応用可能)を作る 素材の収集選定 テキストの作成			
13回目	4リサイズや修正、作りっぱなしではなくその後の転用、再加工バ リエーション展開トレーニング。	28回目	3 小冊子(企画書などへの転用応用可能)を作る 素材の収集選定 テキストの作成			
14回目	5作ったもの一覧表リストインデックスを作成 提出	29回目	4 小冊子(企画書などへの転用応用可能)を作る 画像、テキストを 使ったレイアウト/テキストの編集加工			
15回目	評価週 作成したデータを提示提出評価採点対象とします。	30回目	評価週 作成したデータを提示提出評価採点対象とします。			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10%+ 技術評価(操作、レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 下記、例 ◎操作50% ◎レポート提出 50%					
受講生への メッセージ	基礎的なスキルを身に付け、自分の力にしていきたいよう					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
筆記用具、ノート						

科目名 (英)	ゲーム実践 ゲーム実践 I ( Game practice )	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	240 16		
【担当教員 実務者経験】							
2017年4月～2018年3月まで「League of Legends」のプロ選手としてプロチーム「Killing spree」に所属。2度世界大会に出場し、世界3位という成績を収めた。現在はプロチーム代表として「Ace1」を運営しており、現役選手の育成に努めています。また東京ゲームショウなどでも、e-sports専門のイベンターとしても活動中です。							
【授業の学習内容】							
選手として個々の実力を向上させる為に、日本7つの学校と台湾韓国のe-sports選手育成校との練習試合（COMリーグ）を行う。プロ選手同様の練習試合のプロセスを踏む為に、試合前後の対策考察改善をアシストする。本授業終了時に向かうにつれアシスト方法に変化を加える。 学園主催のトライアウトに参加							
【到達目標】							
他国のe-sportsを学ぶ学生との交流を通じた、知識と相互理解の増進や競争力の強化と実力向上。 試合前に必要な準備、試合後の反省会で行うべき具体的内容の理解。 トライアウトでスカウトテイングによるプロチーム所属							
授業計画・内容							
1回目	試合形式とルールの把握。また試合に必要な準備を習得する。	16回目	COM交流戦				
2回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる	17回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる				
3回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる	18回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる				
4回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる	19回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる				
5回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる	20回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる				
6回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる	21回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる				
7回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる	22回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる				
8回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる	23回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる				
9回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる	24回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる				
10回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる	25回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる				
11回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる	26回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる				
12回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる	27回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる				
13回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる	28回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる				
14回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる	29回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる				
15回目	練習試合：COMリーグ（決勝）	30回目	練習試合：COMリーグ（決勝）				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価（不合格）とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価（聴く、書く、話す、取り組み態度）10% + 技術評価（操作、レポート等評価）40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ゲーム内プレー技術						
受講生への メッセージ	練習の成果をしっかりと出して成長していきましょう						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、ノート							

科目名 (英)	ゲーム企画 ゲーム/イベント運営実践 ( Game/Event management practice)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	学科・コース	e-sports科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)		
【担当教員 実務者経験】							
2016年9月に発足した「CYCLOPS athlete gaming」の立ち上げメンバーで、チームの運営とチーム主催イベントを毎週開催しており、ディレクターとして活動をしている。							
【授業の学習内容】							
ゲームイベントの運営に必要な知識と技術の基礎を、実際にイベント(GOMリーグ)を運営しながら学習する							
【到達目標】							
配信ソフトVMixとOBSとXspritの使用方法を習得する。 TwitchとYoutubeの配信方法を習得する。 イベント・配信を行う上での必要素材セッティングを行う事が出来る。							
授業計画・内容							
1回目	COMリーグ運営打ち合わせ	16回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる				
2回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる	17回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる				
3回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる	18回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる				
4回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる	19回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる				
5回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる	20回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる				
6回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる	21回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる				
7回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる	22回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる				
8回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる	23回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる				
9回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる	24回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる				
10回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる	25回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる				
11回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる	26回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる				
12回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる	27回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる				
13回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる	28回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる				
14回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる	29回目	COMリーグ(決勝)運営実践を通して企画運営の技能を習得できる				
15回目	COMリーグ(決勝)運営実践を通して企画運営の技能を習得できる	30回目	滋慶学園主催トライアウトイベント運営実践				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10% + 技術評価(操作、レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は技術操作、企画運営力によりおこなう						
受講生への メッセージ	機材を扱うスキルをしっかりと身に付け、一人でも操作できるようにしましょう						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、ノート							

科目名 (英)	ゲーム企画 イベント企画 (event planning)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8		
【担当教員 実務者経験】							
「Japan College League Summer」優勝。「Japan College League Winter」優勝。「League Grand Tournament」優勝 「World Cyber Games 2016」3位タイ。「League of Legends International College Cup」出場。その他優勝経験多数。 株式会社ニチカレC4LAN運営実行委員会(2016.8～2018.3)。「AOF Asia Fortnite Scrim」運営メンバー。現在は「Pro e-sports team Ace1」運営代表							
【授業の学習内容】							
e-sportsイベントを企画を実施する為の知識技術と思考を総合的に学習する。 ・イベントを企画する思考力 ・イベントの技術知識							
【到達目標】							
自身でイベントを創造しそのイベントを開催する為に必要な知識を習得しそれらを実行できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	授業ガイダンス。授業の進行や評価方法を説明。自己紹介とドキュメンタリー視聴			16回目	イベント会場③会場計画の前提条件を列挙する思考力を習得する。		
2回目	イベントとは何か？日本と世界の様々な種類のイベントを知識として習得する。			17回目	イベント会場④イベントオリジナルの空間演出をどう計画するのか、また用意する為に必要な準備を理解し説明できる。		
3回目	計画とは何か？について思考力を習得する。			18回目	イベント会場⑤会場施設利用計画。メインイベント以外の様々な施設を計画する思考力を習得する。		
4回目	基本構想について理解することができる。			19回目	施設設計基準(デザインコード)。施設利用にあたり何を重視し何を優先するのかを明確にする技術能力を習得する。		
5回目	実施計画とは何か？について理解することができる			20回目	イベントの組織体制をどのように作成するか理解し説明ができるようになる。また組織体制を作成する知識技術を習得する。		
6回目	計画にあたっての基本的態度について理解できるようになる。			21回目	会場サービス①案内業務について理解できる。		
7回目	計画業務の役割について理解し説明することができる。			22回目	会場サービス②便宜供与について理解できる。		
8回目	イベント計画の実務について思考する。どのような実務があるか自身で想像することでイベントを計画する業務について理解する。			23回目	会場サービス③迷子・遺失物対応について理解し説明ができる。		
9回目	イベントの具体的な検討素材について理解し説明ができる。			24回目	実効性のあるイベント会場警備について理解し説明ができる。		
10回目	イベントの具体的な検討素材についてのチェックリスト化を行う事ができる。			25回目	イベント会場警護について理解し説明ができるようになる。		
11回目	イベント会場①会場の選定方法について理解し説明ができる。			26回目	イベントの消防防災について理解し説明することができる。また実体のある消防防災の管理体制を作成することができる知識技術を習得する。		
12回目	イベント会場②会場の条件設定について理解し説明ができる。			27回目	イベント情報管理体制について理解し説明することができる。また情報管理体制を作成することができる知識技術を習得する。		
13回目	Cathode Ray Tube displayについて理解し説明することができる。			28回目	イベント時の事故防止について理解し説明することができる。また事故防止の安全管理体制を作成することができる知識技術を習得する。		
14回目	liquid crystal monitor について理解し説明ができる。			29回目	イベント会場施設管理について理解し説明がすることができる。		
15回目	liquid crystal monitorとCathode Ray Tube display理解し説明できるようになる。			30回目	トイレ清掃やゴミ回収などのイベント会場清掃について理解し説明することができる。		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。						
受講生への メッセージ	イベントには沢山の業務があります。まずはイベントを行うにあたりなにが必要でなにが足りないか。。。など疑問をもって授業に臨んでください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
教科書や参考書は使用いたしません。PCを使用する場合がありますが、基本的に講義形式です。ノートを作成してください。							

科目名 (英)	ゲーム企画 e-sports研究 2019 I (e-sports research 2019 I)	必修 選択	必修 選択	年次	1	
学科・コース	e-sports科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
<p>東京大学名誉教授「オンラインゲームの教育的利用」が国際的に注目される。          日本デジタルゲーム学会初代会長、日本eスポーツ学会初代会長、経済産業省ゲーム戦略会議座長、特許庁技術動向調査委員会委員長、NHK日本賞審査員等歴任。          第1回日本デジタルゲーム学会賞、第10回FOST賞等受賞。</p>						
【授業の学習内容】						
<p>e-sportsのさまざまな分野で必要となる基本的な知識を整理し、専門的な知識・技能を習得する基盤を形成します。授業では、e-sportsの最新動向を取り上げて分析するほか、以下のトピックを取り上げて解説します。          e-sportsの定義、e-sportsの歴史、e-sports業界の構造、e-sportsメディア、e-sports選手の素養(身体・精神・テクニック)、e-sports選手のトレーニング、e-sportsビジネスモデル、e-sportsイベントの企画・運営 など業界の動向や授業の進み具合によって、トピックを入れ替えたり、取り上げる順番が前後する場合があります。</p>						
【到達目標】						
<p>滋慶学園グループの教育理念(人間教育・実学教育・国際教育)に基づいて、将来国内外のe-sports界の第一線で、ゲーマー、ストリーマー、マネージャー、イベントスタッフ、MC・キャスターなどとして活躍するために必要な基礎的知識を獲得・整理し、職業に対する考え方を身に付け、みずから判断し行動する実践力を身に付けます。専門的な知識や技能を習得する基礎・発展・応用の三段階のうち、第一年次は「基礎」の課程に該当します。</p>						
授業計画・内容						
1回目	(授業のガイダンス)講師・学生の自己紹介と前期の授業の進め方について説明します。	16回目	(e-sportsメディア)e-sportsメディアの種類と特徴について整理して、その課題を考えます。			
2回目	(e-sportsの定義)e-sportsとは何か、どのような特徴をもったスポーツなのか考えます。	17回目	(e-sportsメディア)e-sportsメディアの種類と特徴について整理して、その課題を考えます。			
3回目	(e-sportsの定義)e-sportsとは何か、どのような特徴をもったスポーツなのか考えます。	18回目	(e-sportsビジネスの構造①)e-sports業界の構造を俯瞰して、どのようなビジネスチャンスがあるか考えます。			
4回目	(e-sportsの国内外の動向)近年のe-sportsの動向を整理・分析して、その方向性を考えます。	19回目	(e-sportsビジネスの構造①)e-sports業界の構造を俯瞰して、どのようなビジネスチャンスがあるか考えます。			
5回目	(e-sportsの国内外の動向)近年のe-sportsの動向を整理・分析して、その方向性を考えます。	20回目	(e-sportsビジネスの構造②)e-sportsビジネスの特徴を整理し、その課題について考えます。			
6回目	(e-sportsのプロの定義)プロゲーマーの「プロ」とは何か、さまざまな角度から考えます。	21回目	(e-sportsビジネスの構造②)e-sportsビジネスの特徴を整理し、その課題について考えます。			
7回目	(e-sportsのプロの定義)プロゲーマーの「プロ」とは何か、さまざまな角度から考えます。	22回目	(e-sportsの法的・経済的課題)e-sportsをめぐる法律的な課題や経済的な課題について整理し、その解決方法を考えます。			
8回目	(e-sportsの歴史①)e-sportsはいつ、どこで、どのように始まったのか整理し、その問題点を考えます。	23回目	(e-sportsの法的・経済的課題)e-sportsをめぐる法律的な課題や経済的な課題について整理し、その解決方法を考えます。			
9回目	(e-sportsの歴史①)e-sportsはいつ、どこで、どのように始まったのか整理し、その問題点を考えます。	24回目	(e-sportsプレイヤーの素養②)e-sportsプレイヤーになるためにはどうすればよいか考えます。			
10回目	(e-sportsの歴史②)e-sportsはどのように発展して来たのか整理し、その問題点を考えます。	25回目	(e-sportsプレイヤーの素養②)e-sportsプレイヤーになるためにはどうすればよいか考えます。			
11回目	(e-sportsの歴史②)e-sportsはどのように発展して来たのか整理し、その問題点を考えます。	26回目	(e-sportsのチーム①)国内のe-sportsチームについて調査と分析を行い、市場を把握します。			
12回目	(e-sportsプレイヤーの素養①)e-sportsプレイヤーに求められる素養について考えます。	27回目	(e-sportsのチーム②)国外のe-sportsチームについて調査と分析を行い、市場を把握します。			
13回目	(e-sportsプレイヤーの素養①)e-sportsプレイヤーに求められる素養について考えます。	28回目	(e-sportsのチーム②)国外のe-sportsチームについて調査と分析を行い、市場を把握します。			
14回目	(e-sportsイベントスタッフの素養②)e-sportsイベントの企画・運営と契約についての実務を解説します。	29回目	(授業のまとめ)1年間の授業のまとめを行います。			
15回目	(e-sportsイベントスタッフの素養②)e-sportsイベントの企画・運営と契約についての実務を解説します。	30回目	(授業のまとめ)1年間の授業のまとめを行います。			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。					
受講生への メッセージ	この授業は、椅子に座り机に向かって講師の話を聞く座学です。しかし、受け身の姿勢ではなく、積極的に授業に参加してください。受講生の発言や質問を歓迎します。					
【使用教科書・教材・参考書】						
使用教科書・教材・参考書はありません。ノートを必ず用意して下さい。						

科目名 (英)	ゲーム概論 セルフマネジメント概論 (Introduction to self management)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4			
学科・コース	e-sports科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>ゲーム攻略の総合情報サイト「SAMURAI GAMERS」を運営。  「SAMURAI GAMERS」は、ゲームの攻略情報や最新ニュースを配信しているメディアで、日本語版はスマートフォンアプリも配信しています。</p>							
【授業の学習内容】							
日本のe-sports業界に貢献できる人間性にするためにセルフマネジメントのできる人材を育成する							
【到達目標】							
e-sports業界に関わる知識やセルフマネジメントを学ぶことで、自身のキャラクターの見せ方を学ぶ。							
授業計画・内容							
1回目	自己紹介(自分の人間性・キャラクターを意識して行う)	16回目	他人や社会への影響を考えて行動する				
2回目	スポーツマインドの構築	17回目	情報社会における自分の責任や義務について考え、行動する				
3回目	コンテンツの創造	18回目	自分の情報や他人の情報を大切にする				
4回目	スピーチ脳の発展と継続	19回目	情報にも、自他の権利があることを知り、尊重する				
5回目	コミュニケーションが「怖い」から「楽しい」に変わる！	20回目	個人の権利(人格権、肖像権など)を尊重する				
6回目	「また会いたい！」と思われるコツ～魅力的な人になる～	21回目	著作権などの知的財産権を理解し、尊重する				
7回目	目的を達成するコミュニケーション力	22回目	情報の発信や情報をやりとりする場合のルールやマナーを知り、守る				
8回目	伝わる話の構成力	23回目	何がルール・マナーに反する行為かを知り、絶対に行わない				
9回目	相手を飽きさせない、引き込むスピーチ力	24回目	契約行為の意味を知り、勝手な判断で行わない				
10回目	伝わるスピーチ力を身に付ける	25回目	違法な行為とは何かを知り、違法だとわかった行動は絶対に行わない				
11回目	アイデアを創造する力を身に付ける	26回目	情報の保護や取り扱いに関する基本的なルールや法律の内容を知る				
12回目	課題解決力を身に付ける	27回目	契約の基本的な考え方を知り、それに伴う責任を理解する				
13回目	振り返り力を身に付ける	28回目	情報に関する法律の内容を積極的に理解し、適切に行動する				
14回目	モチベーション力を身に付ける	29回目	契約の内容を正確に把握し、適切に行動する				
15回目	前期筆記試験	30回目	後期筆記試験				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10%+ 技術評価(操作、レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は授業の理解度とレポート提出。						
受講生への メッセージ	難しいことも多いかと思いますが、コツコツ継続的に授業に取り組んでいきましょう						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、ノート							



科目名 (英)	ゲームマネジメント イベント運営基礎 ( Event operation most basic )	必修 選択	必修 選択	年次	1	
学科・コース	e-sports科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
2006年～2018年3月まで広告業界で、企画営業としてクリエイターと共にプロモーション企画及びデザインやイベントの企画・運営を担当。 2018年4月よりフリーランスに転身し現在に至る。映画やゲーム、音楽のタイアップ経験が多く、商業施設でのプロモーションやイベントが主です。 主なクライアントに、アリオ鳳、あべのキューズモール、ATC、キョードー大阪、Osaka Metroなど。						
【授業の学習内容】						
講義としては、eスポーツだけでなく、イベント業界全体におけるeスポーツの位置づけを理解しつつ、イベント運営の役割について学習を行います。 この学習を通して、イベント全体像をつかみ、専門性の高い領域であるeスポーツイベント運営学習のための基礎とします。 実習としては、学内行事(文化祭、卒業制作展)、週末の対戦会の企画、運営を基に、企画書作成、実施計画書作成、各業務の役割を体感として知り、 産学連携事業やイベントを自ら運営していくための基礎とします。						
【到達目標】						
イベント案件の正確なヒアリングと与件整理ができるように、コミュニケーション力を身に着けること。 学内イベントや自主企画が実現できるレベルの企画書、実施計画書の作成を目標とします。						
授業計画・内容						
1回目	オリエンテーション: 講義内容の説明。講師と学生同士の自己紹介を通して、目標や特徴の共有を図ります。	16回目	前期振り返り			
2回目	講義: 各学生の関心のあるイベントをGW中に調査し、授業で発表。各イベントの構造を分解、説明し、イベント企画・運営のイメージを持てるようにします。	17回目	機材の取り扱いの振り返り実践			
3回目	イベント企画運営① 学園祭をイベントとして設定し、企画書づくりから実施計画書までを作成し、運営までを行っていきます。与件整理から企画書づくり	18回目	イベント企画運営① 制作展をイベントとして設定し、企画書づくりから実施計画書までを作成し、運営までを行っていきます。与件整理から企画書づくり			
4回目	イベント企画運営② 役割を決め、展示物、告知物など制作時間として設定。	19回目	イベント企画運営② 制作展をイベントとして設定し、企画書づくりから実施計画書までを作成し、運営までを行っていきます。与件整理から企画書づくり②			
5回目	イベント企画運営③ 学園祭最終準備 企画書に沿って、運営マニュアルの最終確認や告知物の準備や備品購入、シュミレーションを行います。	20回目	イベント企画運営③ 役割を決め、展示物、告知物など制作時間として設定①			
6回目	イベント企画運営④ 学園祭 全員で振り返り。改善点をまとめながら報告書作成を行います。また次回授業の説明を行います。	21回目	イベント企画運営④ 役割を決め、展示物、告知物など制作時間として設定②			
7回目	イベント企画運営⑤ 夏休み校内イベント 与件整理からアイデア出し、企画書づくり	22回目	イベント企画運営⑤ 企画書に沿って、運営マニュアルの確認や告知物の準備や備品購入、シュミレーションを行います①			
8回目	イベント企画運営⑥ 夏休み校内イベント 実施計画書づくり、各種制作時間として設定	23回目	イベント企画運営⑥ 企画書に沿って、運営マニュアルの確認や告知物の準備や備品購入、シュミレーションを行います②			
9回目	イベント企画運営⑦ 夏休み校内イベント 実施計画書づくり、各種制作時間として設定	24回目	イベント企画運営⑦ 制作展最終準備 企画書に沿って、運営マニュアルの最終確認や告知物の準備や備品購入、シュミレーションを行うことができる①			
10回目	イベント企画運営⑧ 夏休み校内イベント 及び フィールドワーク 夏休み前に、状況整理します。夏休み中も各自進行していくための確認を行います。	25回目	イベント企画運営⑧ 制作展最終準備 企画書に沿って、運営マニュアルの最終確認や告知物の準備や備品購入、シュミレーションを行うことができる②			
11回目	イベント企画運営⑨ 夏休み校内イベント 全員で振り返り。改善点をまとめながら報告書作成を行います。また次回授業の説明を行います。	26回目	イベント企画運営⑨ 制作展最終準備 企画書に沿って、運営マニュアルの最終確認や告知物の準備や備品購入、シュミレーションを行うことができる③			
12回目	講義: 夏休み期間中、関わったり、観に行ったりイベントのフィードバック。プレゼン方式で各自発表していきます。	27回目	イベント企画運営⑩ 制作展最終準備 企画書に沿って、運営マニュアルの最終確認や告知物の準備や備品購入、シュミレーションを行うことができる④			
13回目	講義: 東京ゲームショウ 準備 事前の告知内容を参考に、観に行くポイントや記録の準備を、全員で話し合い共有します。	28回目	イベント企画運営 制作展 全員で振り返り。改善点をまとめながら報告書作成を行う。①			
14回目	講義: 東京ゲームショウ 振り返り 各学生毎で気になったブースやイベント内容を振り返り、報告プレゼンを行います。	29回目	イベント企画運営 制作展 全員で振り返り。改善点をまとめながら報告書作成を行う。②			
15回目	講義: 前期の振り返りと後期授業のオリエン	30回目	年度総括			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10% + 技術評価(操作、レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ゲーム内プレー技術					
受講生への メッセージ	変化し続ける業界のイベントはその変化に適応していかなければなりません 情報収集をしましょう					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
筆記用具、ノート						

科目名 (英)	アイディアテクニック	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	プロゲーム実習 I (Professional game training)						
学科・コース	e-sports科	授業形態	講義 演習	総時間 (単位)	180 12		
【担当教員 実務者経験】							
2016年より、『リーグ・オブ・レジェンド(LoL)』の国内外プロシーンを分析。大学卒業後、コーチ・アナリストとして複数のチームに在籍。2018年においては、日本・韓国・中国・ヨーロッパなどのリーグ戦及び世界大会を含む1800試合以上を対象とした分析などを行う。現在は、esportsライターとして活動している。							
【授業の学習内容】							
『リーグ・オブ・レジェンド(LoL)』における能力とは、操作技術・知識・意思疎通・判断力・環境への適応力など、様々な要素から構成されている。本授業では、実戦を通してそれらの総合的なスキル向上を目指すと同時に、実用的なフィードバック・セルフコントロールの方法を学習する。							
【到達目標】							
『リーグ・オブ・レジェンド(LoL)』の総合的なスキル向上。自分自身を客観的に振り返り、課題を克服する習慣づけ。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション)1ヶ月の目標を設定し、具体的な行動計画を立てる	16回目	(オリエンテーション)1ヶ月の目標を設定し、具体的な行動計画を立てる				
2回目	(フィードバックの習慣化①)振り返り作業の重要性を理解し、その方法を知る	17回目	(フィードバックの習慣化①)振り返り作業の重要性を理解し、その方法を知る				
3回目	(フィードバックの習慣化②)振り返り作業の精度を高める	18回目	(フィードバックの習慣化②)振り返り作業の精度を高める				
4回目	(フィードバックの習慣化③)自分の強み・弱みを知り、個性を味方につける	19回目	(フィードバックの習慣化③)自分の強み・弱みを知り、個性を味方につける				
5回目	(コミュニケーションの円滑化①)情報共有の重要性を理解し、その基礎を学ぶ	20回目	(コミュニケーションの円滑化①)情報共有の重要性を理解し、その基礎を学ぶ				
6回目	(コミュニケーションの円滑化②)様々な場面における意思疎通の必要性を理解する	21回目	(コミュニケーションの円滑化②)様々な場面における意思疎通の必要性を理解する				
7回目	(コミュニケーションの円滑化③)より正確で効率的な情報伝達について考える	22回目	(コミュニケーションの円滑化③)より正確で効率的な情報伝達について考える				
8回目	(知識の蓄積①)知識を増やさなければならない理由を理解する	23回目	(知識の蓄積①)知識を増やさなければならない理由を理解する				
9回目	(知識の蓄積②)実際のプロシーンを参考にして、知識を深める	24回目	(知識の蓄積②)実際のプロシーンを参考にして、知識を深める				
10回目	(相手の心理を読む)勝負において意識すべきことは、自分ではなく相手だと理解する	25回目	(相手の心理を読む)勝負において意識すべきことは、自分ではなく相手だと理解する				
11回目	(不調・悩みと向き合う)不調に陥った際の考え方や、悩むのも練習のうちであると理解する	26回目	(不調・悩みと向き合う)不調に陥った際の考え方や、悩むのも練習のうちであると理解する				
12回目	(総合演習)上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う	27回目	(総合演習)上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う				
13回目	(総合演習)上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う	28回目	(総合演習)上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う				
14回目	(総合演習)上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う	29回目	(総合演習)上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う				
15回目	(総合演習)上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う	30回目	(総合演習)上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価40% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)50%とする。 なお、本授業においての技術評価は、「レポートの提出率および完成度」とする。						
受講生への メッセージ	人から教わったことは、覚えているか忘れるかの二択です。しかし、自分で掴んだものは一生忘れません。自ら課題を克服していく習慣をつけることは、様々な場面であなたの役に立つでしょう。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、ノート							

科目名 (英)	ゲームマネジメント ゲーム実践 (Game practice)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	学科・コース	e-sports科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)		
【担当教員 実務者経験】							
<p>アスカ法律事務所にて弁護士として活動中。 一般社団法人奈良県サッカー協会常務理事、日本スポーツ法学会事務局次長、日本プロ野球選手会公認選手代理人など</p>							
【授業の学習内容】							
<p>プロゲーミングチームの運営や、イベント企画を運営するときに必要な法律の基礎知識を身につける事で、e-sports業界をブランディングしていく方法を学ぶ。また現在プレイヤー人口や話題性を考慮し必要があるタイトルをピックアップし、そのゲーム内での攻略方法やデータ検証を行う。</p>							
【到達目標】							
<p>自身の選手活動をOfficeにてまとめる事が出来る。 文字サイズやフォントの変更、表の作成・編集、作成した文書の印刷など、Wordでの基本的な編集機能を理解 数式や基本的な関数の作成、セルの書式設定、グラフ作成など、Excelでの基本的な操作を理解</p>							
授業計画・内容							
1回目	ワードにて文書を作成する事が出来る。	16回目	エクセルにて記号を管理と編集する事が出来る。				
2回目	ワードにて文書内を移動する。	17回目	ワードにてグラフィック要素を挿入する事が出来る。				
3回目	ワードにて文書の書式を設定する	18回目	エクセルにてグラフィック要素を挿入する事が出来る。				
4回目	ワードにて文書のオプション設定を変更する事が出来る。	19回目	エクセルにてグラフィック要素を編集管理する事が出来る。				
5回目	ワードにて表示をカスタマイズする事が出来る。	20回目	ワードにてグラフィック要素を挿入する事が出来る。				
6回目	ワードにて文書を自由に印刷する事が出来る。	21回目	ワードにてグラフィック要素を編集管理する事が出来る。				
7回目	ワードにて文字列や段落を挿入する事が出来る。	22回目	SmartArt を挿入する事が出来る。				
8回目	ワードにて文字列や段落の書式を設定する事が出来る。	23回目	SmartArt の書式設定を編集する事が出来る。				
9回目	ワードにて文字列や段落を並べ替える事が出来る。	24回目	最新のプロの試合動画から戦術パターンの把握				
10回目	ワードにて文字列や段落を並べ替える、グループ化する事が出来る。	25回目	最新のプロの試合動画から戦術の分析を行う				
11回目	エクセルにて表を作成する事が出来る。	26回目	e-sportsと賞金				
12回目	エクセルにて表を変更する事が出来る。	27回目	e-sportsとIR法案				
13回目	エクセルにてリストを作成する、変更する	28回目	e-sportsと風営法				
14回目	エクセルにて参照のための情報を確認する事が出来る。	29回目	e-sportsと賭博法				
15回目	エクセルにて記号を作成する事が出来る。	30回目	e-sportsと景品表示法				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10% + 技術評価(操作、レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価はPC操作の理解度、授業の理解度で評価する						
受講生への メッセージ	難しいことも多々あるかと思いますが、日々の積み重ねです。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具、ノート							

科目名 (英)	ゲーム企画 e-sports研究 2019 II (e-sports research 2019 II)	必修 選択	必修 選択	年次	1	
学科・コース	e-sports科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
<p>東京大学名誉教授「オンラインゲームの教育的利用」が国際的に注目される。 日本デジタルゲーム学会初代会長、日本eスポーツ学会初代会長、経済産業省ゲーム戦略会議座長、特許庁技術動向調査委員会委員長、NHK日本賞審査員等歴任。 第1回日本デジタルゲーム学会賞、第10回FOST賞等受賞。</p>						
【授業の学習内容】						
<p>第一年次に履修したe-sports研究 I の上に、e-sportsのさまざまな分野で必要となる発展的(または応用的)な知識を整理し、より専門的な知識・技能の習得へと繋げます。授業では、e-sportsの最新動向を取り上げて分析するほか、以下のトピックを取り上げます。 e-sportsの定義、e-sportsの歴史、e-sports業界の構造、e-sportsメディア、e-sports選手の素養(身体・精神・テクニック) e-sports選手のトレーニング、e-sportsビジネスモデル、e-sportsイベントの企画・運営 など。 業界の動向や授業の進み具合によって、トピックを入れ替えたり、取り上げる順番が前後する場合があります。</p>						
【到達目標】						
<p>滋慶学園グループの教育理念(人間教育・実学教育・国際教育)に基づいて、将来国内外のe-sports界の第一線で、ゲーマー、ストリーマー、マネージャー、イベントスタッフ、MC・キャスターなどとして活躍するために必要な基礎的知識を獲得・整理し、職業に対する考え方を身に付け、みずから判断し行動する実践力を身に付けます。専門的な知識や技能を習得する基礎・発展・応用の三段階、あるいは基礎・発展の二段階のうち、第二年次は「発展」または「応用」の課程に該当します。</p>						
授業計画・内容						
1回目	(授業のガイダンス)講師・学生の自己紹介と授業の進め方について説明します。	16回目	(e-sports選手生活②)e-sports選手としての大会へ向けての準備について解説します。			
2回目	(e-sportsの昨年度の動向のまとめ)e-sportsをめぐる昨年度の動向を整理して、問題点を考えます。	17回目	(e-sports選手生活②)e-sports選手としての大会へ向けての準備について解説します。			
3回目	(e-sportsの昨年度の動向のまとめ)e-sportsをめぐる昨年度の動向を整理して、問題点を考えます。	18回目	(e-sportsメディア①)国内外のe-sportsメディアの目的、種類などを事例をもとに解説し、その課題を考えます。			
4回目	(e-sportsの歴史①)国内外のe-sportsの歴史を整理して、そのときどきの問題点を考えます。	19回目	(e-sportsメディア①)国内外のe-sportsメディアの目的、種類などを事例をもとに解説し、その課題を考えます。			
5回目	(e-sportsの歴史①)国内外のe-sportsの歴史を整理して、そのときどきの問題点を考えます。	20回目	(e-sportsメディア②)国内外のe-sportsメディアの目的、種類などを事例をもとに解説し、その課題を考えます。			
6回目	(e-sportsの歴史②)国内外のe-sportsの歴史を整理して、そのときどきの問題点を考えます。	21回目	(e-sportsメディア②)国内外のe-sportsメディアの目的、種類などを事例をもとに解説し、その課題を考えます。			
7回目	(e-sportsの歴史②)国内外のe-sportsの歴史を整理して、そのときどきの問題点を考えます。	22回目	(e-sportsライター①)e-sportsライターの役割と素養について整理し、記事の書き方について解説します。			
8回目	(e-sportsによる地方創生)e-sportsが日本各地で発展するための課題を整理して、その解決方法を考えます。	23回目	(e-sportsライター①)e-sportsライターの役割と素養について整理し、記事の書き方について解説します。			
9回目	(e-sportsによる地方創生)e-sportsが日本各地で発展するための課題を整理して、その解決方法を考えます。	24回目	(e-sportsライター②)e-sportsの記事を書いて、添削します。			
10回目	(e-sportsチーム経営①)e-sportsチームを経営する方法とその課題を整理して、その解決方法を考えます。	25回目	(e-sportsライター②)e-sportsの記事を書いて、添削します。			
11回目	(e-sportsチーム経営①)e-sportsチームを経営する方法とその課題を整理して、その解決方法を考えます。	26回目	(e-sports実況)e-sports実況の実態を整理して、その社会的・経済的な意義と役割を考えます。			
12回目	(e-sportsチーム経営②)e-sportsチームを経営する方法とその課題を整理して、その解決方法を考えます。	27回目	(e-sports実況)e-sports実況の実態を整理して、その社会的・経済的な意義と役割を考えます。			
13回目	(e-sportsチーム経営②)e-sportsチームを経営する方法とその課題を整理して、その解決方法を考えます。	28回目	(e-sportsの昨年度の動向のまとめ)e-sportsをめぐる昨年度の動向を整理して、問題点を考えます。			
14回目	(e-sports選手生活①)e-sports選手としての日々の生活、とくに睡眠・食事・トレーニング法について解説します。	29回目	(授業のまとめ)1年間の授業のまとめを行います。			
15回目	(e-sports選手生活①)e-sports選手としての日々の生活、とくに睡眠・食事・トレーニング法について解説します。	30回目	(授業のまとめ)1年間の授業のまとめを行います。			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。					
受講生への メッセージ	この授業は、椅子に座り机に向かって講師の話を聞く座学です。しかし、受け身の姿勢ではなく、積極的に授業に参加してください。受講生の発言や質問を歓迎します。					
【使用教科書・教材・参考書】						
使用教科書・教材・参考書はありません。ノートを必ず用意して下さい。						

科目名 (英)	英会話 英会話 I ( English conversation )	必修 選択	必修	年次	1	
学科・コース	e-sports科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
2008年～2011年は熊本県の学校でALTとして英語を教えた。2011年～2012年は英会話教室で働いていた。2013年～2016年はプログラマー(ハースストーン)をしていた。2016年より実況解説をしている。						
【授業の学習内容】						
プロをめざす上で、英語は欠かせないものとなっている。e-sportsプログラマーやイベントスタッフ、マネジメントと活動する上で十分な知識と実践力を養う。日常会話の習得と生活の中でも活用する必要性を学んでいく。E-sportsに特化した、実際の競技のなかでの使用する言語や会話の能力を身につける。						
【到達目標】						
日常会話レベルからe-sports業界で活用できる英会話能力を身に付ける。 日常会話レベルでは生活の中で活用すること、e-sports業界で必要とされる英会話では、実践の場で活用できるように育成する。						
授業計画・内容						
1回目	How are you?	16回目	What are you doing?			
2回目	Nice to meet you.	17回目	What's your place like?			
3回目	Can you say that again?	18回目	Where can I get a lamp?			
4回目	Nice weather, isn't it?	19回目	Where's the mall?			
5回目	I love hip-hop!	20回目	Take a left.			
6回目	My favorite move is...	21回目	How much is coffee?			
7回目	What time is it ?	22回目	Will you take \$20?			
8回目	Would you try kayaking?	23回目	Do you ever buy books?			
9回目	Do you have any brothers?	24回目	Your phone is so cool!			
10回目	She's pretty smart.	25回目	Do you eat much fruit?			
11回目	I love your shirt!	26回目	We need onions.			
12回目	What's she wearing?	27回目	Do you eat a big lunch?			
13回目	When do you get up?	28回目	How does it taste?			
14回目	When do you get there?	29回目	I had a great weekend.			
15回目	What do you do first?	30回目	What time did you call?			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10% + 技術評価(操作、レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 授業内での英会話力 提出物					
受講生への メッセージ	英会話の基礎基本からです。しっかり身に付けて、3年間の英会話を充実したものにしましょう					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
筆記用具、ノート						

科目名 (英)	ビジネスマナー コミュニケーションスキルアップ ( Communication Skills )	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	後期
		授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	30 2		
学科・コース	e-sports科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>社会保険労務士として開業しながら、平成17年4月から平成20年3月まで、ヤングジョブスポット大阪にて若年層就労支援、個別相談を行う。 平成17年4月から現在、民間職業訓練校にて求職者に向けて就職支援、ジョブカード作成支援を行う。また、公立高等学校にて「働くうえで知っておきたい労働法」等講演も行う。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>コミュニケーションスキルアップ検定の合格に向けてテキストの理解を深めさせるだけでなく、実習を通して実践的なコミュニケーションスキルを身につけられることを目指す。 まずはコミュニケーションとは何なのか、どのように人はコミュニケーションを発達させていくのかなど、人間関係に直接影響するコミュニケーションについて、根本的な「考え方」を学習する。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</p>							
【到達目標】							
<p>コミュニケーションスキルアップ検定合格(基礎～実践的コミュニケーションの理解、習得)を目標とするが、知識的な面で合格するだけでなく、自然と実践できるようにトレーニングを行い、人間として大きく成長することを目標とする。</p> <p>&lt;具体的な目標&gt; ①コミュニケーションの根本的な「考え方」を学習し、行動できるようになる。 ②対話、自己表現、社会的スキルを身に付け相手の立場や気持ちを考えて発言・行動できるようになる。 ③コミュニケーションスキルアップ検定の合格。 ④机に鞆を置かない、挨拶、お辞儀すること等ビジネスマナーが身に着き、実践できるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	第1章(テキストP2～11)。コミュニケーションスキルアップ検定対策だけでなく社会人として必要とされるコミュニケーション力を身に着ける。						
2回目	第2章(テキストP14～33)。基本的対話スキル。話す練習(図形を伝えるように話してみる)や1対1の会話(聴き方練習)ができるようになる。						
3回目	プロセス・話す・聴く・質問、メラビアン法則。聴き方や質問の練習を行い会話の中で自然にできるようになる。						
4回目	第2章(テキストP34～45)。グループでの会話。暖かい言葉を贈ること、受取ることができるようになる。理科度テスト第1～2章実施。						
5回目	第2章(テキストP46～55)。頼み方・断り方。自己表現スキル、人間関係を円滑にする表現ができるようになる。						
6回目	第3章(テキストP56～63)。仕事の上で必要とされる表現技術を学び、行動できるようになる。 テーマ「イケテル大人とは」についてグループで話し合うことで自分の意見と他人の意見を1つにまとめることができるようになる。						
7回目	第3章(テキストP56～63)。仕事の上で必要とされる表現技術を学び、行動できるようになる。前半でまとめ、後半でグループごとに各自の担当箇所を発表することで人前で話せるようになる。						
8回目	第3章(テキストP64～P79)。プレゼンテーションについて説明。個人でプレゼンテーションをやってみる。 テーマ「私の好きなもの、お勧めしたいもの」についてまとめ次回発表を行う。						
9回目	交渉、説得の技法を学び、個人でプレゼンテーション発表を行う。会話を通して交渉、説得できるようになる。						
10回目	交渉、説得の技法を学び、個人でプレゼンテーション発表を行う。会話を通して交渉、説得できるようになる。						
11回目	第3章(テキストP80～92)。アンガーマネージメント。トラブルのもととなる感情の対処を学び行動できるようになる。理解度テスト第3章実施。						
12回目	第4章(テキストP94～124)。テキスト説明後名刺交換、電話(伝言メモの残し方)、敬語の練習を行い、社会人としての立ち居振る舞いができるようになる。理解度テスト第4章実施。						
13回目	総復習シミュレーションゲーム①。授業の総集編として概要を説明。シミュレーションゲームとしてグループで話し合いながら敬語や社会人スキルを確認する。						
14回目	総復習シミュレーションゲーム②。グループごとの話し合いを全体でシェアしながら演習の答え合わせ、テキストに戻りながら補足説明する。						
15回目	総復習シミュレーションゲーム③。グループごとに実演、感想、全体を振り返り、学んだことがどのように実社会で行われているか理解することで、意識せずに当たり前に行えるようになる。						
準備学習 時間外学習	教科書を事前に読み、授業終了後は時間外学習として日常生活で実践していくことが大切です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価 + 授業態度評価(聴く、書く、話す等の取り組み態度) + 技術評価						
受講生への メッセージ	まずは出席することが大事です。次年度のCSU検定合を目指し、コミュニケーションの基本を学びましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
CSU検定授業テキスト							

科目名 (英)	映像表現 映像編集  ( Video editing )	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	240 16		
学科・コース	e-sports科						
【担当教員 実務者経験】							
プロゲーミングチーム「ワンズバトルドックス」に所属。2015年から登録者数20万人のYouTuberとして活動中							
【授業の学習内容】							
<p>ストリーマーやYouTuberとして活動するには動画の作成技術が必要不可欠です。 この授業ではその動画作成をする上での基礎知識の獲得を目指します。 また、ネット上で活動をする上でのマナーの獲得を目指します。</p>							
【到達目標】							
<p>プロのストリーマー、YouTuberとして活動する上で必須となる基礎知識の習得。</p> <p>基礎知識</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ネットリテラシー、メディアリテラシーの獲得。</li> <li>・YouTubeや他の配信サイトにて収益を得る方法の理解。</li> <li>・動画編集ソフトを用いて簡単な動画を作成できる。</li> </ul>							
授業計画・内容							
1回目	Googleアカウントの作成ができる。	16回目	Adobe Illustratorを用いて図形を作成できる。				
2回目	YouTubeアカウントの作成ができる。	17回目	Adobe Illustratorを用いて図形や画像の組み合わせができる。				
3回目	ネットリテラシー、メディアリテラシーについての理解、動画投稿をする上でのマナーなどを理解する。	18回目	Adobe Premiere Proを用いて動画のカット、組み合わせなどができる。				
4回目	YouTubeのチャンネル作成や動画を公開、削除する方法などを説明できる。	19回目	Adobe Premiere Proを用いてエフェクトの挿入や組み合わせなどができる。				
5回目	YouTubeの収益化の方法について説明できる。	20回目	Adobe After Effectsを用いて動画の編集ができる。				
6回目	AdobeのID作成、インストール、ダウンロードができる。	21回目	Adobe After Effectsを用いて簡単なアニメーションの作成ができる。				
7回目	動画の保存形式や保存場所について理解し、説明ができる。	22回目	動画撮影ソフトで、クロマキーの設定をして動画の撮影ができる。				
8回目	スマートフォン、カメラ等で撮影した動画をPC内に取り込むことができる。	23回目	配信ソフト上でwebカメラの設定ができる。				
9回目	動画撮影ソフトを使ってPCで動画を撮影できる。	24回目	配信ソフト上でビデオカメラの設定ができる。				
10回目	Adobe Photoshopについて説明できる。	25回目	配信ソフト上で一眼レフカメラの設定ができる。				
11回目	Adobe Illustratorについて説明できる。	26回目	配信ソフト上でオーバーレイの設定ができる。				
12回目	Adobe Premiere Proについて説明できる。	27回目	OBS、Xsplitなどの配信ソフトを用いてYoutube、Twitchなどの動画配信サイトにて配信ができる。				
13回目	Adobe After Effectsについて説明できる。	28回目	1年次のまとめとして、これまでに学んだ編集ソフトを最低2種類以上使用して、2～3分程度の動画を作成する。				
14回目	Adobe Photoshopを用いて画像の編集ができる。	29回目	企画内容の撮影、編集などを行う。				
15回目	Adobe Photoshopを用いてYouTubeサムネイルなどを作成できる。	30回目	作った動画を実際に皆で鑑賞会をし、感想や改善案などを言い合い、今後の学習に活かす。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10% + 技術評価(操作、レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は操作技術の取得、理解度テストにておこなう						
受講生への メッセージ	動画編集技術を身に付けて配信者としての活躍を期待しています						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、ノート							

科目名 (英)	映像表現 ストリーマー実践 ( Streamer practice )	必修 選択	必修 選択	年次	1	
学科・コース	e-sports科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
登録者数約14万人、twitter フォロワー4.2万人を達成。 実績 レインボーシックスシーズ玄人志向杯 3位入賞 TGS企業対抗PUBG大会 準優勝						
【授業の学習内容】						
配信方法、心構え、自己表現のあり方など基本的なことを配信授業で学習していく。						
【到達目標】						
コンピュータ操作の基礎技術を身につけること。自己表現や効果的な演出などの実務的な課題などを通して技能を身につけるということを目指す。						
授業計画・内容						
1回目	オリエンテーション 自己紹介 ストリーマーとしての心得	16回目	前期振り返り			
2回目	基本操作の習得をする	17回目	映像編集の授業から、今現在の技術で制作したものに実況を付ける ①			
3回目	基本操作の習得をする	18回目	映像編集の授業から、今現在の技術で制作したものに実況を付ける ②			
4回目	基本操作の習得	19回目	4～5人でのグループ発表、評価			
5回目	有名ストリーマーの実況の解説をすることができる	20回目	4～6人でのグループ発表、評価			
6回目	基本操作の習得、基本的なストリーマー実践	21回目	有名ストリーマーの実況の解説をすることができる			
7回目	基本操作の習得、基本的なストリーマー実践	22回目	映像編集の授業から、今現在の技術で制作したものに実況を付ける ③			
8回目	基本操作の習得、基本的なストリーマー実践	23回目	映像編集の授業から、今現在の技術で制作したものに実況を付ける ④			
9回目	テスト編集	24回目	テスト編集			
10回目	基本操作の習得、基本的なストリーマー実践	25回目	チームの動画作成することができる			
11回目	チームの動画作成することができる	26回目	チームの動画作成することができる			
12回目	チームの動画作成することができる	27回目	チームの動画作成することができる			
13回目	チームの動画作成することができる	28回目	チーム動画の発表、評価することができる			
14回目	チーム動画の発表、評価することができる	29回目	テスト			
15回目	前期まとめ	30回目	年度総括			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10%+ 技術評価(操作、レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ゲーム内プレー技術					
受講生への メッセージ	ストリーマー実践はどの授業にもつながりがあります。 日頃の授業をしっかり受け、プレー技術を高めるとともに自分の様々なスキルを高めていきましょう					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
筆記用具、ノート						



科目名 (英)	語学 英会話  ( English conversation )	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	授業形態	演習	総時間 (単位)	60 4			
学科・コース	e-sports科						
【担当教員 実務者経験】							
2008年～2011年は熊本県の学校でALTとして英語を教えた。2011年～2012年は英会話教室で働いていた。2013年～2016年はプログラマー(ハースストーン)をしていた。2016年より実況解説をしている。							
【授業の学習内容】							
英語はゲーミング業界の共通語なので、外国のイベントに行くとき・外国のチームに入団するとき・外国人が日本のチームに入るとき・ゲーマーの配信を聞くときなどの場合では理解する必要がある。 リアルシチュエーションを勉強して実際に使える・使われている英語を学習する。							
【到達目標】							
ネイティブの発音を聞き取りながらゲーミングの喋り方をわかるようになる。 そしてトーナメント主催者・チームオーナー・友達との英語のやりとり(SNS・交渉・ゲームチャットなど)ができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	自己紹介・生徒の英語のレベルを確認する。	16回目	前期の復習				
2回目	発音の練習。ネイティブスピーカー(ストリーマー)の英語を聞き取れるかチェックする。	17回目	発音の練習。ネイティブスピーカー(ストリーマー)の英語を聞き取れるかチェックする。				
3回目	一般的なゲーミングの英語を学ぶ。	18回目	一般的なゲーミングの英語を学ぶ。				
4回目	一般的なゲーミングの英語を学ぶ。	19回目	MOBAジャンルの用語やよく使う表現を学ぶ。				
5回目	MOBAジャンルの用語やよく使う表現を学ぶ。	20回目	MOBAジャンルの用語やよく使う表現を学ぶ。				
6回目	FPSジャンルの用語やよく使う表現を学ぶ。	21回目	FPSジャンルの用語やよく使う表現を学ぶ。				
7回目	FPSジャンルの用語やよく使う表現を学ぶ。	22回目	格闘ジャンルの用語やよく使う表現を学ぶ。				
8回目	格闘ジャンルの用語やよく使う表現を学ぶ。	23回目	格闘ジャンルの用語やよく使う表現を学ぶ。				
9回目	RTSジャンルの用語やよく使う表現を学ぶ。	24回目	RTSジャンルの用語やよく使う表現を学ぶ。				
10回目	RTSジャンルの用語やよく使う表現を学ぶ。	25回目	カードゲーム、その他のジャンルの用語やよく使う表現を学ぶ。				
11回目	カードゲーム、その他のジャンルの用語やよく使う表現を学ぶ。	26回目	カードゲーム、その他のジャンルの用語やよく使う表現を学ぶ。				
12回目	リスニングテスト	27回目	スピーキングテスト				
13回目	リスニングテスト	28回目	スピーキングテスト				
14回目	スピーキングテスト	29回目	リスニングテスト				
15回目	前期総括	30回目	年度総括				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10% + 技術評価(操作、レポート等評価)40% とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 授業内での英会話力 提出物						
受講生への メッセージ	ey everyone, I look forward to meeting you all! Hope we can have fun gaming and learning English!						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、ノート							

科目名 (英)	映像表現 動画研究 Video Research	必修 選択	必修 選択	年次	2		
学科・専攻	e-sports科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	240 16	開講区分	通年
【担当教員 実務者経歴】							
2017年4月～2018年3月まで「League of Legends」のプロ選手としてプロチーム「Killing spree」に所属。2度世界大会に出場し、世界3位という成績を収めた。現在はプロチーム代表として「Ace1」を運営しており、現役選手の育成に努めています。また東京ゲームショウなどでも、e-sports専門のイベンターとしても活動中です。							
【授業の学習内容】							
動画を研究し、自らのプレイに活かすということはプロゲーマーになる上で非常に重要なスキルとなる。本授業では自らのプレイの録画の方法、動画を見る際に重点を置くべきポイントなどを学習していく。							
【到達目標】							
実習を通して録画した自分のプレイに活かすように努力してもらおう。本授業終了時には、自分のプレイだけでなく他人の動画からもいいポイントを見つけ、自分のプレイに活かせるようにする。							
授業計画・内容							
1回目	本授業における目標やポイントの設定。	16回目	前期の復習				
2回目	OBSを使い自分のプレイを録画できる。	17回目	OBS、Xsplitの両方を使い分けができる				
3回目	Xsplitを使い自分のプレイを録画できる。	18回目	フィードバックした内容を実際のプレイに活かすことができる。				
4回目	OBS、Xsplitの両方を使い分けができる	19回目	フィードバックした内容を実際のプレイに活かすことができる。				
5回目	OBS、Xsplitの両方を使い分けができる	20回目	学生同士で動画を見せ合い、お互いの良い点、悪い点のフィードバックができる。				
6回目	自分の録画を見ながら良い点だけの書き出しができる。	21回目	自タイトルのプロの動画を見て、良い点、悪い点の書き出しができる。				
7回目	自分の録画を見ながら悪い点だけの書き出しができる。	22回目	自タイトルのプロの動画を見て、良い点、悪い点の書き出しができる。				
8回目	学生同士で動画を見せ合い、お互いの良い点、悪い点のフィードバックができる。	23回目	プロの動画で見た良い点、悪い点を自分のプレイに活かすことができる。				
9回目	学生同士で動画を見せ合い、お互いの良い点、悪い点のフィードバックができる。	24回目	プロの動画で見た良い点、悪い点を自分のプレイに活かすことができる。				
10回目	実際に自分のプレイを録画し、リプレイを見ながらフィードバック①	25回目	実際に自分のプレイを録画し、リプレイを見ながらフィードバック①				
11回目	実際に自分のプレイを録画し、リプレイを見ながらフィードバック②	26回目	実際に自分のプレイを録画し、リプレイを見ながらフィードバック②				
12回目	実際に自分のプレイを録画し、リプレイを見ながらフィードバック③	27回目	フィードバックした内容を実際のプレイに活かすことができる。				
13回目	実際に自分のプレイを録画し、リプレイを見ながらフィードバック④	28回目	実際に自分のプレイを録画し、リプレイを見ながらフィードバック③				
14回目	実際に自分のプレイを録画し、リプレイを見ながらフィードバック⑤	29回目	実際に自分のプレイを録画し、リプレイを見ながらフィードバック④				
15回目	前期総括	30回目	年度総括				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、以下の割合にておこなう。 ◎演習 50% ◎フィードバックの完成度 50%						
受講生への メッセージ	プロになるためにはプレイをするだけではなく自分のプレイの分析や、強い点、悪い点の理解、ゲームの仕様の理解など様々な知識が必要となってきます。 技術面だけでなく、知識面を扱う授業なので、最初は理解できない部分があるかもしれませんが、プロになる為に必ず必要な能力ですので、しっかり受講していただくようお願いいたします。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、ノート							

科目名 (英)	映像表現 映像編集  ( Video editing )	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	240 16		
学科・コース	e-sports科						
【担当教員 実務者経験】							
プロゲーミングチーム「ワンズバトルボックス」に所属。2015年から登録者数20万人のYouTuberとして活動中							
【授業の学習内容】							
<p>ストリーマーやYouTuberとして活動するには動画の作成技術が必要不可欠です。この授業ではその動画作成をする上での基礎知識の獲得を目指します。また、ネット上で活動をする上でのマナーの獲得を目指します。</p>							
【到達目標】							
<p>プロのストリーマー、YouTuberとして活動する上で必須となる基礎知識の習得。</p> <p>基礎知識</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ネットリテラシー、メディアリテラシーの獲得。</li> <li>・YouTubeや他の配信サイトにて収益を得る方法の理解。</li> <li>・動画編集ソフトを用いて簡単な動画を作成できる。</li> </ul>							
授業計画・内容							
1回目	1年次の復習。動画編集ソフトの使い方の再確認。	16回目	Adobe After Effectsを用いてオリジナルの背景素材を作成することができる				
2回目	発声練習や音読などを行う。	17回目	Adobe After Effectsを用いてオリジナルのループ素材を作成することができる				
3回目	顔の体操やマッサージを行い、表現力を向上させる。	18回目	Adobe Premiere ProとAfter Effectsを連携し、簡単なアニメーションのついた動画を作成する。				
4回目	Adobe Premiere Proを用いてテロップの挿入ができる。	19回目	Adobe Premiere ProとAfter Effectsを連携し、簡単なアニメーションのついた動画を作成する。				
5回目	Adobe Premiere Proを用いて音楽やBGMの挿入ができる。	20回目	これまでに学習した内容を活かして実際に5分程度の動画を作成する。				
6回目	マイクからの録音、音の編集ができる。	21回目	動画の企画を作成することができる				
7回目	編集の際に使う映像や音の撮影、録音。	22回目	企画内容の撮影を行うことができる				
8回目	映像に合わせて音の後入れ、テロップの作成を行うことができる	23回目	企画内容の撮影、編集などを行うことができる				
9回目	映像に合わせて音の後入れ、テロップの作成を行うことができる	24回目	制作した動画の鑑賞会を行う。感想や改善案などを言い合う。				
10回目	Adobe Photoshopを用いて画像を透過させることができる。	25回目	2年次のまとめとして、これまでに学習した内容を活かして実際に5～10分程度の動画を作成する。				
11回目	Adobe Photoshopを用いて透過させた画像を複数使って画像を作成する。	26回目	動画の企画を作成することができる				
12回目	Adobe Illustratorを用いて簡単なアニメーションを作成することができる	27回目	企画内容の撮影を行うことができる				
13回目	Adobe After Effectsを用いて簡単なアニメーションの作成を行うことができる	28回目	企画内容の撮影、編集などを行うことができる				
14回目	Adobe After Effectsを用いて簡単なスライドショーの作成を行うことができる	29回目	企画内容の撮影、編集などを行うことができる				
15回目	Adobe After Effectsにてクロマキーの仕組みを理解する。また、実際にグリーンバックを使用して背景透過画像を作成する。	30回目	制作した動画の鑑賞会を行う。感想や改善案などを言い合い、今後の学習に活かす。				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10% + 技術評価(操作、レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は操作技術の取得、理解度テストにておこなう						
受講生への メッセージ	動画編集技術を身に付けて配信者としての活躍を期待しています						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、ノート							

科目名 (英)	スポーツ学 メンタルトレーニング ( mentaltraining )	必修 選択	必修 選択	年次	1	
学科・コース	e-sports科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	240 16	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
株式会社アイデアヒューマンサポートサービスで様々なスポーツ選手のメンタルトレーニング講師として活躍。リオオリンピックなど選手に同行するなどの活動もおこなってきた						
【授業の学習内容】						
プロをめざすグループとその支援をめざすグループのなかで、e-sportsを通じその勝ち抜くための講座をさらに深く学び実習する。e-sportsメンタルトレーニングとして十分な知識と実践力を養う講座。実際の競技のなかでのメンタルを解説し、その中でどうすればよかったかの対応力をつける。あわせて、その様子を生徒間で共有し、自分の競技においても活用できるようにする生活習慣の中でもメンタルトレーニングを導入し活用する必要性を学んでいく						
【到達目標】						
個人としての競技でのメンタル強化を図り、プロへの道筋を教って参りますまたチームとしての対応力を強化し、勝ち抜く力をつけてまいります						
授業計画・内容						
1回目	e-sportsメンタルトレーニングの可能性と実践①	16回目	e-sports習慣化と達成感のプログラム①を習得することができる			
2回目	e-sportsメンタルトレーニングの可能性と実践②	17回目	e-sports習慣化と達成感のプログラム②を習得することができる			
3回目	e-sports緊張とプレッシャーの解放を知ることができる	18回目	e-sports本番に強くなるストレス耐性①を習得することができる			
4回目	e-sportsストレスマネジメントを知ることができる	19回目	e-sports本番に強くなるストレス耐性②を習得することができる			
5回目	e-sports本番でパフォーマンスを発揮するイメージトレーニングを実践する	20回目	e-sports勝つためのチームコミュニケーション①能力を知ることができる			
6回目	e-sports振り回されない感情のコントロールを習得する	21回目	e-sports勝つためのチームコミュニケーション②能力を習得することができる			
7回目	e-sports苦手意識の克服をすることができる	22回目	e-sportsもう繰り返さない後味の悪いコミュニケーションを身に付けることができる			
8回目	e-sportsぶれない自分をつくるミッションとは？あり方とは？	23回目	e-sports実践から学ぶケースカンファレンス①			
9回目	e-sports自分の夢を叶える(コラージュ)実践をおこなう	24回目	e-sports実践から学ぶケースカンファレンス②			
10回目	e-sports目標と達成をつくることができる	25回目	e-sports実践から学ぶケースカンファレンス③			
11回目	e-sports緊張とプレッシャーをコントロールするメンタルメソッド①	26回目	e-sports行動を変えればあなたの心も変わることを知ることができる			
12回目	e-sports緊張とプレッシャーをコントロールするメンタルメソッド②	27回目	e-sports心理テストで新たな自分発見することができる			
13回目	e-sportsイメージトレーニング実践を習得することができる	28回目	e-sports勝つために苦手なあの人との関係改善法			
14回目	e-sports実技感情のコントロールをすることができる	29回目	e-sports繰り返す負けパターンからの脱却を知ることができる			
15回目	e-sportsチームコミュニケーションに必要なメンタルメソッド	30回目	e-sports年度総括			
準備学習 時間外学習	いつも自分と向き合う時間という気持ちで取り組んでください					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10%+ 技術評価(操作、レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は理解度テスト、レポートにておこなう					
受講生への メッセージ	e-sportsに必要なメンタルトレーニングを身に付け、自分自身の力に変えましょう					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
筆記用具、ノート						

科目名 (英)	スポーツ学 e-sportstraining ( e-sportstraining )	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	学科・コース	e-sports科	授業 形態	演習	総時間 (単位)		
【担当教員 実務者経験】							
2012年にアミティエSGに加入。2014年からFC大阪に移籍したサッカー選手。FC大阪(エフシーおおさか)は、大阪府東大阪市を本拠地とするサッカークラブ。Jリーグ加盟を目指すクラブの1つである。							
【授業の学習内容】							
生活習慣や長時間同じ姿勢で取り組むことなどに課題があると言われているe-sportsプレイヤーではありませんが、基本的な運動習慣や基礎体力を身に付けることができるよう学習する。 また、イベントスタッフ専攻やマネジメント専攻も同様、日々の生活習慣から、基本的な運動習慣や基礎体力を身に付けることができるよう学習する。							
【到達目標】							
e-sportsプレイヤーやイベントスタッフに必要な体力と運動習慣を身に付け、プレーや練習のみならず、日々の健康的な生活に有意義に活かされるようにする。また、生涯学習として、運動習慣が身につくようにする。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション)フィジカルトレーニングを行う意味の理解、軽めのストレッチ、体幹を習得することができる	16回目	(前期の復習)フィジカルトレーニングを行う意味の理解、軽めのストレッチ、体幹を習得することができる				
2回目	(ストレッチ、体幹、計測) 自分自身のフィジカルの強さを知る。目標設定をするを習得することができる	17回目	(ストレッチ、体幹、計測) 自分自身のフィジカルの強さを知る。目標設定をするを習得することができる				
3回目	(ストレッチ、体幹) 主に上半身のトレーニングを習得することができる	18回目	(ストレッチ、体幹) 主に上半身のトレーニングを習得することができる				
4回目	(ストレッチ、体幹) 主に下半身のトレーニングを習得することができる	19回目	(ストレッチ、体幹) 主に下半身のトレーニングを習得することができる				
5回目	(ストレッチ、体幹) 上半身・下半身 共に負を荷上げてトレーニングすることができる	20回目	(ストレッチ、体幹) 上半身・下半身 共に負を荷上げてトレーニングすることができる				
6回目	(ストレッチ、体幹) 楽しく身体を動かしながらのトレーニングすることができる	21回目	(ストレッチ、体幹) 楽しく身体を動かしながらのトレーニングすることができる				
7回目	(ストレッチ、体幹、計測) 2回目の授業からどれぐらい強くなっているかを知ることができる	22回目	(ストレッチ、体幹、計測) 2回目の授業からどれぐらい強くなっているかを知ることができる				
8回目	(目標設定) 楽しく身体を動かすことができる。次の計測の目標を立てる。	23回目	(目標設定) 楽しく身体を動かすことができる。次の計測の目標を立てる。				
9回目	(ストレッチ、体幹) 色々な方法で身体を動かすことができる	24回目	(ストレッチ、体幹) 色々な方法で身体を動かすことができる				
10回目	(ストレッチ、体幹) 筋持久力のアップをしていくことができる	25回目	(ストレッチ、体幹) 筋持久力のアップをしていくことができる				
11回目	(ストレッチ、体幹) 筋持久力のアップをしていくことができる	26回目	(ストレッチ、体幹) 筋持久力のアップをしていくことができる				
12回目	(ストレッチ、体幹) 上半身・下半身共に負荷を上げていくことができる	27回目	(ストレッチ、体幹) 上半身・下半身共に負荷を上げていくことができる				
13回目	(ストレッチ、体幹) 楽しく身体を動かしながらのトレーニングすることができる	28回目	(ストレッチ、体幹) 楽しく身体を動かしながらのトレーニングすることができる				
14回目	(計測) 自分自身の成長を知ることができる	29回目	(計測) 自分自身の成長を知ることができる				
15回目	(ストレッチ、体幹) 後期に向けて新しい目標を立てることができる	30回目	(ストレッチ、体幹) 来年に向けて新しい目標を立てることができる				
準備学習 時間外学習	日々の生活の中で、ストレッチやトレーニングをすることを心がけておく必要があります						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10%+ 技術評価(操作、レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ストレッチ、トレーニング方法等、正しい姿勢で取り組んでいるか						
受講生への メッセージ	e-sportsに必要な体幹や筋力、運動習慣を身に付け、自分自身の力に変えましょう						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
ストレッチボール、ストレッチマット、バランスディスク							

科目名 (英)	ゲーム実践 ゲーム実践Ⅱ (Game practice)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	240 16		
【担当教員 実務者経験】							
2017年4月～2018年3月まで「League of Legends」のプロ選手としてプロチーム「Killing spree」に所属。2度世界大会に出場し、世界3位という成績を収めた。現在はプロチーム代表として「Ace1」を運営しており、現役選手の育成に努めています。また東京ゲームショウなどでも、e-sports専門のイベンターとしても活動中です。							
【授業の学習内容】							
選手として個々の実力を向上させる為に、日本7つの学校と台湾韓国のe-sports選手育成校との練習試合（COMリーグ）を行う。プロ選手同様の練習試合のプロセスを踏む為に、試合前後の対策考察改善をアシストする。本授業終了時に向かうにつれアシスト方法に変化を加える。 学園主催のトライアウトに参加							
【到達目標】							
他国のe-sportsを学ぶ学生との交流を通じた、知識と相互理解の増進や競争力の強化と実力向上。 試合前に必要な準備、試合後の反省会で行うべき具体的内容の理解。 トライアウトでスカウトテイングによるプロチーム所属							
授業計画・内容							
1回目	COM交流戦			16回目	COM交流戦		
2回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる			17回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる		
3回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる			18回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる		
4回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる			19回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる		
5回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる			20回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる		
6回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる			21回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる		
7回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる			22回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる		
8回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる			23回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる		
9回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる			24回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる		
10回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる			25回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる		
11回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる			26回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる		
12回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる			27回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる		
13回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる			28回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる		
14回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる			29回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる		
15回目	練習試合：COMリーグ(決勝)			30回目	練習試合：COMリーグ(決勝)		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10% + 技術評価(操作、レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ゲーム内プレー技術						
受講生への メッセージ	練習の成果をしっかり出して成長していきましょう						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、ノート							

科目名 (英)	ゲーム実践 ブランディング ( Branding )	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科	授業形態	演習	総時間 (単位)	120 8		
【担当教員 実務者経験】							
株式会社SamuraiGamers(旧SAMBAR)の取締役として、ゲーム攻略メディア部門を統括している。 自社メディア(SamuraiGamers)の運用だけではなく、サイバーエージェント(GAMY)、ドワンゴ(電ファミwiki)、Gamewith、エムフロ(Gamerch、Wazap)など多数のメディアと取引実績がある。							
【授業の学習内容】							
自分やチームをブランディングするために必要な知識を身に付けます。 プロゲーマーとして多くの人に応援・支援してもらえるように、対外的なスキルを習得します。  また、座学で教えるだけではなく「自分で考える」「周りと話し合う」「みんなにアウトプットする」ということも授業のテーマとし発信力を養います。							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ブランディングの必要性の理解</li> <li>・ミーティングややり方や目標の立て方を身に付ける</li> <li>・SNSにおけるリテラシーを身に付ける</li> <li>・ストリーミングにおけるリテラシーを身に付ける</li> <li>・Webブランディングのやり方やWebの基礎知識を身に付ける</li> </ul>							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション)ブランディングとは?なぜブランディングが必要なのか	16回目	前期の総復習をし身につけられているか確認				
2回目	(ブランディングの基礎①)目的や目標の立て方を身に付けることができる	17回目	(Web③)SEOに関する基礎知識を身につけることができる				
3回目	(ブランディングの基礎②)ミーティングのやり方や情報共有の方法について習得することができる	18回目	(Web④)SEOに関する基礎知識を身につけることができる				
4回目	(SNS①)SNSの基礎知識の学習とTwitterの導入と使い方について	19回目	(ライティング①)読みやすい日本語の書き方の知識を得ることができる				
5回目	(SNS②)Twitterにおけるリテラシーについて	20回目	(ライティング②)読みやすい日本語の書き方を実践活用することができる				
6回目	(SNS③)Twitterのアナリティクスの見方とTwitterと他SNSとの連携について	21回目	(ライティング③)HTMLの基礎知識を身につけることができる				
7回目	(SNS④)Twitterのアナリティクスの見方とTwitterと他SNSとの連携について実践することができる	22回目	(ライティング④)HTMLの応用知識を身につけることができる				
8回目	(ストリーミング①)ストリーミングの基礎知識やストリーミングツールの特徴について知ることができる	23回目	(ライティング⑤)HTMLの応用知識を活用することができる				
9回目	(ストリーミング②)ストリーミングの基礎知識やストリーミングツールの特徴について活用することができる	24回目	(ライティング⑥)記事作成の実践				
10回目	(ストリーミング③)ストリーミングのリテラシーを習得することができる	25回目	(ライティング⑦)記事作成の実践				
11回目	(ストリーミング④)Youtubeのアナリティクスの見方とYouTubeと他メディアとの連携について	26回目	(ライティング⑧)記事作成の実践				
12回目	(ストリーミング⑤)Youtubeのアナリティクスの見方とYouTubeと他メディアとの連携について活用することができる	27回目	記事作成の実践を通して発表することができる				
13回目	(Web①)Webブランディングについて	28回目	記事作成の実践を通して発表することができる				
14回目	(Web②)Webブランディングについて活用することができる	29回目	年度総括①				
15回目	前期の総括	30回目	年度総括②				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、提出課題の完成度およびプレゼンレベルとする。						
受講生への メッセージ	プロゲーマーは多くのゲーマーにとっての模範となるべき人です。 多くの人や企業が応援や支援をもらうことで成り立っている職業だということを意識しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、ノート							

科目名 (英)	ゲーム企画 ゲーム/イベント運営実践 ( Game/Event management practice)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	学科・コース	e-sports科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)		
【担当教員 実務者経験】							
2016年9月に発足した「CYCLOPS athlete gaming」の立ち上げメンバーで、チームの運営とチーム主催イベントを毎週開催しており、ディレクターとして活動をしている。							
【授業の学習内容】							
ゲームイベントの運営に必要な知識と技術の基礎を、実際にイベント(GOMリーグ)を運営しながら学習する							
【到達目標】							
配信ソフトVMixとOBSとXspritの使用方法を習得する。 TwitchとYoutubeの配信方法を習得する。 イベント・配信を行う上での必要素材セッティングを行う事が出来る。							
授業計画・内容							
1回目	COMリーグ運営打ち合わせ	16回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる				
2回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる	17回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる				
3回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる	18回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる				
4回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる	19回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる				
5回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる	20回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる				
6回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる	21回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる				
7回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる	22回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる				
8回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる	23回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる				
9回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる	24回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる				
10回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる	25回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる				
11回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる	26回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる				
12回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる	27回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる				
13回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる	28回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる				
14回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる	29回目	COMリーグ(決勝)運営実践を通して企画運営の技能を習得できる				
15回目	COMリーグ(決勝)運営実践を通して企画運営の技能を習得できる	30回目	滋慶学園主催トライアウトイベント運営実践				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10% + 技術評価(操作、レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は技術操作、企画運営力によりおこなう						
受講生への メッセージ	機材を扱うスキルをしっかりと身に付け、一人でも操作できるようにしましょう						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、ノート							



科目名 (英)	ゲーム概論 e-sports法律 ( e-sports law )	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
【担当教員 実務者経験】							
<p>アスカ法律事務所パートナー弁護士、弁護士歴14年、スポーツに関する法律問題、IT・コンピュータ関係の法律問題に特化し、近時はeスポーツに関する法律問題についても特化している。プロスポーツ選手の代理人、スポーツ団体役員等多数。スポーツと法律に関する著書多数。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>eスポーツに関する法律問題について、①eスポーツ総論、②eスポーツ大会の運営、③eスポーツ団体の運営、④eスポーツとビジネス、⑤eスポーツプレイヤーなどそれぞれeスポーツに関与する主体ごとに実例を踏まえて検討する。また、その前提として法律や裁判の基本についても学ぶ。</p>							
【到達目標】							
<p>eスポーツイベントの主催者やeスポーツ団体の関係者となるにあたり、関係する法律問題についての理解を深め、最低限有しておくべき知識を取得する。</p>							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション)自己紹介・日本のスポーツ・eスポーツの現状と課題について概観する	16回目	(オリエンテーション)前期の振り返り				
2回目	(法律・裁判の基本)弁護士の仕事、法律や裁判の基本について学ぶ	17回目	(eスポーツ団体の運営①)eスポーツとスポーツ基本法、法人化などeスポーツ団体が関わる法律問題を概観する①				
3回目	(eスポーツ総論①)eスポーツはスポーツか、スポーツとは何かについて考える	18回目	(eスポーツ団体の運営②)eスポーツとスポーツ基本法、法人化などeスポーツ団体が関わる法律問題を概観する②				
4回目	(eスポーツ総論②)eスポーツに関わる関係者等eスポーツに関する総論を概観する①	19回目	(eスポーツ団体の運営③)eスポーツ団体のガバナンスについて学ぶ①				
5回目	(eスポーツ総論③)eスポーツに関わる関係者等eスポーツに関する総論を概観する②	20回目	(eスポーツ団体の運営④)eスポーツ団体のガバナンスについて学ぶ②				
6回目	(eスポーツ大会の運営①)eスポーツの運営形態とそれぞれの法律問題について考える	21回目	(eスポーツ団体の運営⑤)eスポーツ団体に關わる権利関係について学ぶ①				
7回目	(eスポーツ大会の運営②)eスポーツの運営形態とそれぞれの法律問題について考える②	22回目	(eスポーツ団体の運営⑥)eスポーツ団体に關わる権利関係について学ぶ②				
8回目	中間小テスト	23回目	中間小テスト				
9回目	(eスポーツ大会の運営③)eスポーツと景品表示法等大会運営に関する規制について学ぶ①	24回目	(eスポーツとビジネス①)著作権等eスポーツに關わる権利について学ぶ①				
10回目	(eスポーツ大会の運営④)eスポーツと景品表示法等大会運営に関する規制について学ぶ②	25回目	(eスポーツとビジネス②)著作権等eスポーツに關わる権利について学ぶ②				
11回目	(eスポーツ大会の運営⑤)eスポーツと商標法等關係する権利について学ぶ①	26回目	(eスポーツとビジネス③)課金の問題などゲームに關わる法律問題について学ぶ				
12回目	(eスポーツ大会の運営⑥)eスポーツと商標法等關係する権利について学ぶ②	27回目	(eスポーツプレイヤー②)肖像権等プレイヤーに關する権利について考える①				
13回目	(eスポーツプレイヤー①)プレイヤーに關する契約等の法律問題について考える	28回目	(eスポーツプレイヤー③)肖像権等プレイヤーに關する権利について考える②				
14回目	筆記試験	29回目	筆記試験				
15回目	(まとめ)前期を振り返る	30回目	(まとめ)年度総括				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は授業理解度、筆記試験にておこなう。						
受講生への メッセージ	法律の問題というとなかなか難しいと感じるかも知れませんが、できるだけ平易な授業を心がけます。対話型の授業を目指しますのでできるだけ積極的な参加を希望します。 毎回の授業での課題は課しませんが、授業内で毎回eスポーツに関するニュースについて発表してもらおうと思っています。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、ノート							

科目名 (英)	ゲームマネジメント ゲーム攻略実践 (Game Guide)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科	授業形態	講義	総時間 (単位)	120 8		
【担当教員 実務者経験】							
株式会社SamuraiGamers(旧SAMBAR)の取締役として、ゲーム攻略メディア部門を統括している。 自社メディア(SamuraiGamers)の運用だけではなく、サイバーエージェント(GAMY)、ドワンゴ(電ファミwiki)、Gamewith、エムフロ(Gamerch、Wazap)など多数のメディアと取引実績がある。							
【授業の学習内容】							
ゲームについての考え方や戦術の組み立て方などをゲーム攻略という観点から考えていく授業です。 疑問を持ち仮説を立て検証しアウトプットするという過程を通して、1段階深くゲームを理解しゲームプレイに役立てられるようにします。  ジャンルを問わず一流のプレイヤーは、「なぜ強いのか?」「なぜ負けたのか?」といった「なぜ?」と思うこと、それに対して多くの人を納得させる答えを考察することができます。 今後一流のプレイヤーを目指す学生の皆様には、「なぜ?」と考察の習慣付けをしていただきます。							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> <li>・担当ゲームの特徴や環境を理解する</li> <li>・キャラクターや戦術をより深く理解する</li> <li>・疑問を持ち考察する習慣を身に付ける</li> <li>・自分の考察をアウトプットし、周囲の人に納得するような説得力を身に付ける</li> </ul>							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション)ゲーム攻略とは。アウトプットの重要性	16回目	前期の復習				
2回目	(ゲーム攻略の基礎①)ゲーム攻略で注目すべき項目	17回目	(ゲーム攻略の基礎①)ゲーム攻略で注目すべき項目②				
3回目	(ゲーム攻略の基礎②)担当ゲームの現環境を意識できる。	18回目	(ゲーム攻略実践)評価記事を書いてみよう(長所・短所を把握しよう)①				
4回目	(ゲーム攻略の基礎③)データの見方を理解することができる①	19回目	(ゲーム攻略実践)評価記事を書いてみよう(長所・短所を把握しよう)②				
5回目	(ゲーム攻略の基礎④)データの見方を理解することができる②	20回目	(ゲーム攻略実践②)担当ゲームの攻略ポイントを考えることができる(自分から見たポイント)①				
6回目	(ゲーム攻略の基礎⑤)Tipsの見つけ方。長所の見極め方を身につけることができる①	21回目	(ゲーム攻略実践③)担当ゲームの攻略ポイントを考えることができる(自分から見たポイント)②				
7回目	(ゲーム攻略の基礎⑥)Tipsの見つけ方。長所の見極め方を身につけることができる②	22回目	(ゲーム攻略実践③)担当ゲームの攻略ポイントを考えることができる(敵から見たポイント)①				
8回目	(ゲーム攻略の基礎⑦)ユーザーのニーズを把握することができる①	23回目	(ゲーム攻略実践④)担当ゲームの攻略ポイントを考えることができる(敵から見たポイント)②				
9回目	(ゲーム攻略の基礎⑧)ユーザーのニーズを把握することができる②	24回目	(ゲーム攻略実践④)担当ゲームの攻略ポイントを考えることができる(環境から見たポイント)①				
10回目	(ゲーム攻略実践①)担当ゲームを他人におすすめするポイントを書いてみよう①	25回目	(ゲーム攻略実践④)担当ゲームの攻略ポイントを考えることができる(環境から見たポイント)②				
11回目	(ゲーム攻略実践②)担当ゲームを他人におすすめするポイントを書いてみよう②	26回目	(ゲーム攻略実践④)担当ゲームの攻略ポイントを考えることができる(環境から見たポイント)③				
12回目	(ゲーム攻略実践③)評価記事を書いてみよう(長所・短所を把握しよう)①	27回目	(ゲーム攻略実践⑤)評価記事を書いてみよう(長所・短所を把握しよう)①				
13回目	(ゲーム攻略実践④)評価記事を書いてみよう(長所・短所を把握しよう)②	28回目	(ゲーム攻略実践⑥)評価記事を書いてみよう(長所・短所を把握しよう)②				
14回目	(ゲーム攻略実践⑤)評価記事を書いてみよう(長所・短所を把握しよう)③	29回目	(ゲーム攻略実践⑦)評価記事を書いてみよう(長所・短所を把握しよう)③				
15回目	前期の総括	30回目	年度総括				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、提出課題の完成度およびプレゼンレベルとする。						
受講生への メッセージ	ゲームは技術を鍛えることも重要ですが、それと同じくらい考えることも重要です。 ゲーム性や戦略を様々な切り口から考えることで、1ランク上のプレイヤーになることができます。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、ノート							

科目名 (英)	アイデアテクニック プロゲーム実習Ⅱ (Professional game training)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科	授業形態	講義 演習	総時間 (単位)	180 12		
【担当教員 実務者経験】							
2016年より、『リーグ・オブ・レジェンド(LoL)』の国内外プロシーンを分析。大学卒業後、コーチ・アナリストとして複数のチームに在籍。2018年においては、日本・韓国・中国・ヨーロッパなどのリーグ戦及び世界大会を含む1800試合以上を対象とした分析などを行う。現在は、esportsライターとして活動している。							
【授業の学習内容】							
『リーグ・オブ・レジェンド(LoL)』における能力とは、操作技術・知識・意思疎通・判断力・環境への適応力など、様々な要素から構成されている。本授業では、実戦を通してそれらの総合的なスキル向上を目指すと同時に、実用的なフィードバック・セルフコントロールの方法を学習する。							
【到達目標】							
『リーグ・オブ・レジェンド(LoL)』の総合的なスキル向上。自分自身を客観的に振り返り、課題を克服する習慣づけ。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション)1ヶ月の目標を設定し、具体的な行動計画を立てる	16回目	(オリエンテーション)1ヶ月の目標を設定し、具体的な行動計画を立てる				
2回目	(フィードバックの習慣化①)振り返り作業の重要性を理解し、その方法を知る	17回目	(フィードバックの習慣化①)振り返り作業の重要性を理解し、その方法を知る				
3回目	(フィードバックの習慣化②)振り返り作業の精度を高める	18回目	(フィードバックの習慣化②)振り返り作業の精度を高める				
4回目	(フィードバックの習慣化③)自分の強み・弱みを知り、個性を味方につける	19回目	(フィードバックの習慣化③)自分の強み・弱みを知り、個性を味方につける				
5回目	(コミュニケーションの円滑化①)情報共有の重要性を理解し、その基礎を学ぶ	20回目	(コミュニケーションの円滑化①)情報共有の重要性を理解し、その基礎を学ぶ				
6回目	(コミュニケーションの円滑化②)様々な場面における意思疎通の必要性を理解する	21回目	(コミュニケーションの円滑化②)様々な場面における意思疎通の必要性を理解する				
7回目	(コミュニケーションの円滑化③)より正確で効率的な情報伝達について考える	22回目	(コミュニケーションの円滑化③)より正確で効率的な情報伝達について考える				
8回目	(知識の蓄積①)知識を増やさなければならない理由を理解する	23回目	(知識の蓄積①)知識を増やさなければならない理由を理解する				
9回目	(知識の蓄積②)実際のプロシーンを参考にして、知識を深める	24回目	(知識の蓄積②)実際のプロシーンを参考にして、知識を深める				
10回目	(相手の心理を読む)勝負において意識すべきことは、自分ではなく相手だと理解する	25回目	(相手の心理を読む)勝負において意識すべきことは、自分ではなく相手だと理解する				
11回目	(不調・悩みと向き合う)不調に陥った際の考え方や、悩むのも練習のうちであると理解する	26回目	(不調・悩みと向き合う)不調に陥った際の考え方や、悩むのも練習のうちであると理解する				
12回目	(総合演習)上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う	27回目	(総合演習)上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う				
13回目	(総合演習)上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う	28回目	(総合演習)上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う				
14回目	(総合演習)上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う	29回目	(総合演習)上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う				
15回目	(総合演習)上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う	30回目	(総合演習)上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価40% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)50%とする。 なお、本授業においての技術評価は、「レポートの提出率および完成度」とする。						
受講生への メッセージ	人から教わったことは、覚えているか忘れるかの二択です。しかし、自分で掴んだものは一生忘れません。自ら課題を克服していく習慣をつけることは、様々な場面であなたの役に立つでしょう。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、ノート							

科目名 (英)	ゲームマネジメント ゲーム実践 (Game practice)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	学科・コース	e-sports科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)		
【担当教員 実務者経験】							
<p>アスカ法律事務所にて弁護士として活動中。          一般社団法人奈良県サッカー協会常務理事、日本スポーツ法学会事務局次長、日本プロ野球選手会公認選手代理人など</p>							
【授業の学習内容】							
<p>次世代を担う日本のe-sports産業の旗手となるべき、技術と知識を思考豊かな人材の養成を、ビジネススキル・PCスキルを軸にしなが、広く目まぐるしく動く業界に対応しながら学ぶ。</p>							
【到達目標】							
<p>自身の選手活動をポートフォリオとして完成させる。          e-sportsの業界図を作成出来るようになる。          e-sportsチームの運営方法を理解実施出来る。</p>							
授業計画・内容							
1回目	e-sportsにおけるプロ定義	16回目	e-sportsチームのコンプライアンス確率論				
2回目	e-sportsのビジネス規模について学ぶことができる	17回目	アカウントビリティー概念の基礎				
3回目	e-sportsチームの経営人材について学ぶことができる	18回目	e-sportsチーム経営における予算				
4回目	について学ぶことができるe-sportsチームにおけるガバナンス概念の基礎	19回目	e-sportsチーム予算作成方法				
5回目	e-sportsチームにおいて組織を規律化する方法について学ぶことができる	20回目	e-sportsチームにおける予実分析				
6回目	e-sportsのガバナンスを整備するメリットについて学ぶことができる	21回目	e-sportsチームにおける在庫管理				
7回目	e-sportsにおけるガバナンス整備方法について学ぶことができる	22回目	e-sportsチームにおける実地棚卸				
8回目	コンプライアンス概念について学ぶことができる	23回目	e-sportsチームにおける固定資産管理				
9回目	e-sportsにおけるコンプライアンス概念について学ぶことができる	24回目	e-sportsチームにおける固定資産実査				
10回目	について学ぶことができる少人数スポーツチーム組織の運営	25回目	e-sportsチームにおける現金実査				
11回目	少人数スポーツチーム組織の運営の対処法	26回目	e-sports外国人選手の国内活動ビザ申請				
12回目	コンプライアンス概念の基礎	27回目	e-sports選手の海外活動ビザ申請				
13回目	e-sportsにおけるコンプライアンス概念の基礎	28回目	e-sportsの賞金について学ぶことができる				
14回目	コンプライアンスを保守の為の規律整備方法とその理由	29回目	e-sports選手の雇用形態				
15回目	スポーツチームのコンプライアンス違反時のデメリット	30回目	e-sportsにおける選手団体				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10% + 技術評価(操作、レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価はPC操作の理解度、授業の理解度で評価する						
受講生への メッセージ	難しいことも多々あるかと思いますが、日々の積み重ねです。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具、ノート							

科目名 (英)	映像表現 映像編集 ( Video editing )	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	240 16		
学科・コース	e-sports科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>プログラミングチーム「ワンズバトルボックス」に所属。2015年から登録者数20万人のYouTuberとして活動中</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ストリーマーやYouTuberとして活動するには動画の作成技術が必要不可欠です。この授業ではその動画作成をする上での基礎知識の獲得を目指します。また、ネット上で活動をする上でのマナーの獲得を目指します。</p>							
【到達目標】							
<p>プロのストリーマー、YouTuberとして活動する上で必須となる基礎知識の習得。</p> <p>基礎知識</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ネットリテラシー、メディアリテラシーの獲得。</li> <li>・YouTubeや他の配信サイトにて収益を得る方法の理解。</li> <li>・動画編集ソフトを用いて簡単な動画を作成できる。</li> </ul>							
授業計画・内容							
1回目	1, 2年次の内容の再確認。			16回目	Photoshopを用いて写真を映画風に加工できる。		
2回目	After Effectsを用いてキャラクターアニメーションを作成する。			17回目	Photoshopを用いて写真をイラスト風に加工できる。		
3回目	After Effectsを用いて様々な演出効果の作成する。			18回目	Photoshopを用いて写真に写りこんだものを消すことができる。		
4回目	After Effectを用いて様々なエフェクトを作成する。			19回目	Photoshopを用いてオリジナルサムネイルを作成する		
5回目	After Effectを用いてコマ撮りのアニメーションを作成する			20回目	Premiere Proを用いてクリップの切り取りや移動ができるようになる。		
6回目	アニメーションの作成に必要な画像の撮影を行う。			21回目	Premiere Proを用いてストレッチができるようになる。		
7回目	実際に編集し、コマ撮りのアニメーションを作成する。			22回目	Premiere Proを用いてLumetriカラーパネルを使えるようになる。		
8回目	アニメーションを複数作り、編集。短いオリジナルムービーを作成する。			23回目	Premiere Proを用いて、特殊効果の適用や色の調整ができるようになる。		
9回目	After Effectを用いてオリジナルムービーの作成。			24回目	Premiere Proを用いてトランジションの追加、レベルの調整などが行えるようになる。		
10回目	作成したオリジナルムービーの発表。			25回目	3年間のまとめとして、卒業制作で発表する動画を作成する。		
11回目	編集ソフトのショートカットが使える。			26回目	卒業制作で発表する動画の企画を行う。		
12回目	編集ソフトのショートカットを自分用にカスタマイズできる。			27回目	企画内容の撮影、編集を行う。		
13回目	Photoshopを用いて写真の一部をそのまま動かすことができる。			28回目	企画内容の撮影、編集を行う。		
14回目	Photoshopを用いて写真の一部の色を入れ替えできる。			29回目	企画内容の撮影、編集を行う。		
15回目	Photoshopを用いて写真の向きを補正することができる。			30回目	卒業制作作品の最終確認、完成させる。		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10%+ 技術評価(操作、レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は操作技術の取得、理解度テストにておこなう						
受講生への メッセージ	動画編集技術を身に付けて配信者としての活躍を期待しています						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、ノート							

科目名 (英)	スポーツ学 メンタルトレーニング ( mentaltraining )	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	学科・コース	e-sports科	授業 形態	演習	総時間 (単位)		
【担当教員 実務者経験】							
株式会社アイディアヒューマンサポートサービスで様々なスポーツ選手のメンタルトレーニング講師として活躍。リオオリンピックなど選手に同行するなどの活動もおこなってきた							
【授業の学習内容】							
プロをめざすグループとその支援をめざすグループのなかで、e-sportsを通じその勝ち抜くための講座をさらに深く学び実習する。e-sportsメンタルトレーニングとして十分な知識と実践力を養う講座。実際の競技のなかでのメンタルを解説し、その中でどうすればよかったかの対応力をつける。あわせて、その様子を生徒間で共有し、自分の競技においても活用できるようにする生活習慣の中でもメンタルトレーニングを導入し活用する必要性を学んでいく							
【到達目標】							
メンタルトレーニングで培われたメンタルタフネスの創出、およびそのプログラムを活用することで社会人としての信頼が得られる育成をめざす。							
授業計画・内容							
1回目	対人コミュニケーション力を付けることができる	16回目	トップアスリートのメンタルトレーニング事例の紹介				
2回目	チームコミュニケーション力を付けることができる	17回目	マイナスの気持ちからの脱出方法を知ることができる				
3回目	自分の今の感情や不安を受容し、認めてやる。	18回目	生き甲斐、やり甲斐の探求、あり方の探求				
4回目	緊張や不安をコントロール①能力を知ることができる	19回目	身体の疲れの回復と癒しのリラクゼーション方法を知ることができる				
5回目	緊張や不安をコントロール②能力を身に付けることができる	20回目	チーム別・個人別 個別指導①を全生徒に共有				
6回目	集中力をあげるイメーჯトレーニングを習得することができる	21回目	チーム別・個人別 個別指導②を全生徒に共有				
7回目	実践ストレス耐性	22回目	チーム別・個人別 個別指導③を全生徒に共有				
8回目	トップアスリートが実践している生活習慣を知ることができる	23回目	チーム別・個人別 個別指導④を全生徒に共有				
9回目	自己分析の仕方	24回目	チーム別・個人別 個別指導⑤を全生徒に共有				
10回目	環境の変化に対応できる力をつける	25回目	レビュー(対戦結果)からメンタルトレーニング①				
11回目	目標達成できる組織作りとコミュニケーション能力を身に付けることができる	26回目	レビュー(対戦結果)からメンタルトレーニング②				
12回目	聴く力、伝える力、かかわる力をつけることができる	27回目	レビュー(対戦結果)からメンタルトレーニング③				
13回目	失敗をチャンスに変えるコミュニケーション能力を身に付けることができる	28回目	レビュー(対戦結果)からメンタルトレーニング④				
14回目	ずれ違いのコミュニケーションからの脱出することができる	29回目	レビュー(対戦結果)からメンタルトレーニング⑤				
15回目	モチベーションアップとコミュニケーションの関係	30回目	年度総括				
準備学習 時間外学習	いつも自分と向き合う時間という気持ちで取り組んでください						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10% + 技術評価(操作、レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は理解度テスト、レポートにておこなう						
受講生への メッセージ	e-sportsに必要なメンタルトレーニングを身に付け、自分自身の力に変えましょう						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、ノート							

科目名 (英)	スポーツ学 e-sportstraining ( e-sportstraining )	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8		
【担当教員 実務者経験】							
2012年にアミティエSGに加入。2014年からFC大阪に移籍したサッカー選手。FC大阪(エフシーおおさか)は、大阪府東大阪市を本拠地とするサッカークラブ。Jリーグ加盟を目指すクラブの1つである。							
【授業の学習内容】							
生活習慣や長時間同じ姿勢で取り組むことなどに課題があると言われているe-sportsプレイヤーではありませんが、基本的な運動習慣や基礎体力を身に付けることができるよう学習する。 また、イベントスタッフ専攻やマネジメント専攻も同様、日々の生活習慣から、基本的な運動習慣や基礎体力を身に付けることができるよう学習する。							
【到達目標】							
e-sportsプレイヤーやイベントスタッフに必要な体力と運動習慣を身に付け、プレーや練習のみならず、日々の健康的な生活に有意義に活かされるようにする。また、生涯学習として、運動習慣が身につくようにする。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション)フィジカルトレーニングを行う意味の理解、軽めのストレッチ、体幹を習得することができる	16回目	(前期の復習)フィジカルトレーニングを行う意味の理解、軽めのストレッチ、体幹を習得することができる				
2回目	(ストレッチ、体幹、計測) 自分自身のフィジカルの強さを知る。目標設定をするを習得することができる	17回目	(ストレッチ、体幹、計測) 自分自身のフィジカルの強さを知る。目標設定をするを習得することができる				
3回目	(ストレッチ、体幹) 主に上半身のトレーニングを習得することができる	18回目	(ストレッチ、体幹) 主に上半身のトレーニングを習得することができる				
4回目	(ストレッチ、体幹) 主に下半身のトレーニングを習得することができる	19回目	(ストレッチ、体幹) 主に下半身のトレーニングを習得することができる				
5回目	(ストレッチ、体幹) 上半身・下半身 共に負を荷上げてトレーニングすることができる	20回目	(ストレッチ、体幹) 上半身・下半身 共に負を荷上げてトレーニングすることができる				
6回目	(ストレッチ、体幹) 楽しく身体を動かしながらのトレーニングすることができる	21回目	(ストレッチ、体幹) 楽しく身体を動かしながらのトレーニングすることができる				
7回目	(ストレッチ、体幹、計測) 2回目の授業からどれぐらい強くなっているかを知ることができる	22回目	(ストレッチ、体幹、計測) 2回目の授業からどれぐらい強くなっているかを知ることができる				
8回目	(目標設定) 楽しく身体を動かすことができる。次の計測の目標を立てる。	23回目	(目標設定) 楽しく身体を動かすことができる。次の計測の目標を立てる。				
9回目	(ストレッチ、体幹) 色々な方法で身体を動かすことができる	24回目	(ストレッチ、体幹) 色々な方法で身体を動かすことができる				
10回目	(ストレッチ、体幹) 筋持久力のアップをしていくことができる	25回目	(ストレッチ、体幹) 筋持久力のアップをしていくことができる				
11回目	(ストレッチ、体幹) 筋持久力のアップをしていくことができる	26回目	(ストレッチ、体幹) 筋持久力のアップをしていくことができる				
12回目	(ストレッチ、体幹) 上半身・下半身共に負荷を上げていくことができる	27回目	(ストレッチ、体幹) 上半身・下半身共に負荷を上げていくことができる				
13回目	(ストレッチ、体幹) 楽しく身体を動かしながらのトレーニングすることができる	28回目	(ストレッチ、体幹) 楽しく身体を動かしながらのトレーニングすることができる				
14回目	(計測) 自分自身の成長を知ることができる	29回目	(計測) 自分自身の成長を知ることができる				
15回目	(ストレッチ、体幹) 後期に向けて新しい目標を立てることができる	30回目	(ストレッチ、体幹) 来年に向けて新しい目標を立てることができる				
準備学習 時間外学習	日々の生活の中で、ストレッチやトレーニングをすることを心がけておく必要があります						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10%+ 技術評価(操作、レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ストレッチ、トレーニング方法等、正しい姿勢で取り組んでいるか						
受講生への メッセージ	e-sportsに必要な体幹や筋力、運動習慣を身に付け、自分自身の力に変えましょう						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
ストレッチボール、ストレッチマット、バランスディスク							

科目名 (英)	スポーツ学 e-sportsイベント経済学 ( e-sports event economics )	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8			
学科・コース	e-sports科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>2006年～2018年3月まで広告業界で、企画営業としてクリエイターと共にプロモーション企画及びデザインやイベントの企画・運営を担当。 2018年4月よりフリーランスに転身し現在に至る。映画やゲーム、音楽のタイアップ経験が多く、商業施設でのプロモーションやイベントが主です。 主なクライアントに、アリオ鳳、あべのキューズモール、ATC、キョードー大阪、Osaka Metroなど。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>e-sports後進国といわれている日本ですが、先進国の欧米、欧州、中国、韓国のスポーツ経済とe-sports経済に目を向け、理解し、日本との比較、発展を考えていく</p>							
【到達目標】							
<p>世界経済に目を向けスポーツ、e-sportsとの関連性を見つける。 今後のe-sports業界の発展を踏まえたうえで、どのようなイベントやマネジメントを行えば日本の発展につながるかを考える力を身に付ける</p>							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション 講義内容の説明。講師と学生同士の自己紹介を通して、目標や特徴の共有を図ります。	16回目	前期振り返り				
2回目	日本のスポーツ経済の歴史について理解することができる①	17回目	欧州のスポーツ経済の歴史について理解することができる				
3回目	日本のスポーツ経済の歴史について理解することができる②	18回目	欧州のe-sportsの経済歴史について理解することができる				
4回目	日本のe-sportsの経済の歴史について理解することができる①	19回目	欧州の現在のe-sportsの経済状況について理解することができる				
5回目	日本のe-sportsの経済の歴史について理解することができる②	20回目	中国・韓国スポーツ経済の歴史について理解することができる				
6回目	欧米のスポーツ経済の歴史について理解することができる	21回目	中国・韓国e-sports経済の歴史について理解することができる				
7回目	欧米のe-sportsの経済歴史について理解することができる	22回目	中国・韓国の現在のe-sportsの経済状況について理解することができる				
8回目	欧米の現在のe-sportsの経済状況について理解することができる	23回目	日本と欧米、欧州、中国、韓国のスポーツ経済の歴史からe-sports経済の現状の違い、発展方法を考える①				
9回目	日本と欧米のスポーツ経済の歴史からe-sports経済の現状の違い、発展方法を考える①	24回目	日本と欧米、欧州、中国、韓国のスポーツ経済の歴史からe-sports経済の現状の違い、発展方法を考える②				
10回目	日本と欧米のスポーツ経済の歴史からe-sports経済の現状の違い、発展方法を考える②	25回目	日本と欧米、欧州、中国、韓国のスポーツ経済の歴史からe-sports経済の現状の違い、発展方法を考える③				
11回目	日本と欧米のスポーツ経済の歴史からe-sports経済の現状の違い、発展方法を考える③	26回目	日本と欧米、欧州、中国、韓国のスポーツ経済の歴史からe-sports経済の現状の違い、発展方法を考える④				
12回目	グループディスカッション、発表、評価①	27回目	グループディスカッション、発表、評価①				
13回目	グループディスカッション、発表、評価②	28回目	グループディスカッション、発表、評価②				
14回目	筆記テスト	29回目	筆記テスト				
15回目	前期総括	30回目	年度総括				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10% + 技術評価(操作、レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ゲーム内プレー技術						
受講生への メッセージ	生活の中で切っても切れないスポーツと経済。 その両方を動かすのが皆さんです。一緒に大きな学びをし、活かしていきましょう						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、ノート							



科目名 (英)	映像表現 映像制作 (Movie production)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	240 16		
【担当教員 実務者経験】							
ハロー! プロジェクト、田村ゆかり ライブステージ映像制作や、P&G、大阪ガス、富士通などの企業映像制作映像作りでの『ディレクション』や『制作』、『編集』を担当							
【授業の学習内容】							
「Adobe Premiere」を使用して映像制作の作業力向上と、 「Adobe AfterEffects」を使用してモーショングラフィックスや映像加工、合成の技術を向上。							
【到達目標】							
「Adobe Premiere」と「Adobe AfterEffects」の映像応用と作業効率力を習得。 創造力と行動力を身につけ、クリエイターとして映像創りを前向きに取り組めるようにする事を目標とする。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション) 強化していく分野に特化した制作を進めるための準備	16回目	(オリエンテーション) 強化していく分野に特化した制作を進めるための準備				
2回目	(映像制作①) 映像制作を効率よく行うための撮影と編集	17回目	(映像制作①) 映像制作を効率よく行うための撮影と編集				
3回目	(映像制作②) 映像を制作するときの企画出しトレーニングA、企画ブラッシュアップ～プレゼンテーション	18回目	(映像制作②) 映像を制作するときの企画出しトレーニングA、企画ブラッシュアップ～プレゼンテーション				
4回目	(映像制作③) 企画を元にした映像制作①	19回目	(映像制作③) 企画を元にした映像制作①				
5回目	(映像制作④) 企画を元にした映像制作②	20回目	(映像制作④) 企画を元にした映像制作②				
6回目	(映像制作⑤) 企画を元にした映像制作③	21回目	(映像制作⑤) 企画を元にした映像制作③				
7回目	(映像制作⑥) 企画を元にした映像制作④	22回目	(映像制作⑥) 企画を元にした映像制作④				
8回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作①	23回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作①				
9回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作①	24回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作①				
10回目	(映像制作⑦) 映像を制作するときの企画出しトレーニングB、企画ブラッシュアップ～プレゼンテーション	25回目	(映像制作⑦) 映像を制作するときの企画出しトレーニングB、企画ブラッシュアップ～プレゼンテーション				
11回目	(映像制作⑧) 企画を元にした映像制作 効率化をメインにした映像編集	26回目	(映像制作⑧) 企画を元にした映像制作 効率化をメインにした映像編集				
12回目	(映像制作⑨) デザインされた映像制作①	27回目	(映像制作⑨) デザインされた映像制作①				
13回目	(映像制作⑩) デザインされた映像制作②	28回目	(映像制作⑩) デザインされた映像制作②				
14回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作②	29回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作②				
15回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作②	30回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作②				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 下記、例 ◎テスト演習10% ◎演習課題(名刺、ロゴ、チラシ)の完成度_各30%_合計90%						
受講生への メッセージ	みんなのそれぞれやりたい事や、やっていく事をより明確にし、ポジティブに映像制作を取り組んでほしいと思います。 そこには行動力も欠かせないので、創造力と行動力をフルに発揮して、いい作品をたくさん創り出しましょう!						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、ノート							

科目名 (英)	語学 英会話 ( English conversation )	必修 選択	必修 選択	年次	3	
学科・コース	e-sports科	授業形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
2008年～2011年は熊本県の学校でALTとして英語を教えた。2011年～2012年は英会話教室で働いていた。2013年～2016年はプログラマー(ハースストーン)をしていた。2016年より実況解説をしている。						
【授業の学習内容】						
英語はゲーミング業界の共通語なので、外国のイベントに行くとき・外国のチームに入団するとき・外国人が日本のチームに入るとき・ゲーマーの配信を聞くときなどの場合では理解する必要がある。 リアルシチュエーションを勉強して実際に使える・使われている英語を学習する。						
【到達目標】						
ネイティブの発音を聞き取りながらゲーミングの喋り方をわかるようになる。 そしてトーナメント主催者・チームオーナー・友達との英語のやりとり(SNS・交渉・ゲームチャットなど)ができるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	1・2年の復習	16回目	前期の復習			
2回目	一般的なゲーミングの英語を学ぶ。	17回目	一般的なゲーミングの英語を学ぶ。			
3回目	MOBAジャンルの用語やよく使う表現を学ぶ。	18回目	MOBAジャンルの用語やよく使う表現を学ぶ。			
4回目	FPSジャンルの用語やよく使う表現を学ぶ。	19回目	FPSジャンルの用語やよく使う表現を学ぶ。			
5回目	スピーキングテスト	20回目	スピーキングテスト			
6回目	リスニングテスト	21回目	リスニングテスト			
7回目	格闘ジャンルの用語やよく使う表現を学ぶ。	22回目	格闘ジャンルの用語やよく使う表現を学ぶ。			
8回目	RTSジャンルの用語やよく使う表現を学ぶ。	23回目	RTSジャンルの用語やよく使う表現を学ぶ。			
9回目	カードゲーム、その他のジャンルの用語やよく使う表現を学ぶ。	24回目	カードゲーム、その他のジャンルの用語やよく使う表現を学ぶ。			
10回目	英語ストリーマーの表現方法からどのようなものがあるのか研究する	25回目	ペアやグループでのスピーキングテストコンテスト			
11回目	ペアやグループでのスピーキングテスト	26回目	ペアやグループでのスピーキングテストコンテスト			
12回目	ペアやグループでのスピーキングテスト	27回目	スピーキングテスト			
13回目	スピーキングテスト	28回目	リスニングテスト			
14回目	リスニングテスト	29回目	年度総括①			
15回目	前期総括	30回目	年度総括②			
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10% + 技術評価(操作、レポート等評価)40% とする。 なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。 授業内での英会話力 提出物					
受講生への メッセージ	Hey everyone, I look forward to meeting you all! Hope we can have fun gaming and learning English!					
【使用教科書・教材・参考書】 □						
筆記用具、ノート						

科目名 (英)	ゲーム実践 ゲーム実践Ⅲ (Game practice)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	240 16		
【担当教員 実務者経験】							
2017年4月～2018年3月まで「League of Legends」のプロ選手としてプロチーム「Killing spree」に所属。2度世界大会に出場し、世界3位という成績を収めた。現在はプロチーム代表として「Ace1」を運営しており、現役選手の育成に努めています。また東京ゲームショウなどでも、e-sports専門のイベンターとしても活動中です。							
【授業の学習内容】							
選手として個々の実力を向上させる為に、日本7つの学校と台湾韓国のe-sports選手育成校との練習試合（COMリーグ）を行う。プロ選手同様の練習試合のプロセスを踏む為に、試合前後の対策考察改善をアシストする。本授業終了時に向かうにつれアシスト方法に変化を加える。 学園主催のトライアウトに参加							
【到達目標】							
他国のe-sportsを学ぶ学生との交流を通じた、知識と相互理解の増進や競争力の強化と実力向上。 試合前に必要な準備、試合後の反省会で行うべき具体的内容の理解。 トライアウトでスカウトテイングによるプロチーム所属							
授業計画・内容							
1回目	COM交流戦			16回目	COM交流戦		
2回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる			17回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる		
3回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる			18回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる		
4回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる			19回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる		
5回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる			20回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる		
6回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる			21回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる		
7回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる			22回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる		
8回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる			23回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる		
9回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる			24回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる		
10回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる			25回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる		
11回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる			26回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる		
12回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる			27回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる		
13回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる			28回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる		
14回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる			29回目	練習試合：COMリーグを通して実践的な技能を身に付けることができる		
15回目	練習試合：COMリーグ(決勝)			30回目	練習試合：COMリーグ(決勝)		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10% + 技術評価(操作、レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 ゲーム内プレー技術						
受講生への メッセージ	練習の成果をしっかり出して成長していきましょう						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、ノート							

科目名 (英)	ゲーム実践 ITメディア (ITmedia)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8		
【担当教員 実務者経験】							
<p>ゲーム攻略の総合情報サイト「SAMURAI GAMERS」を運営。  「SAMURAI GAMERS」は、ゲームの攻略情報や最新ニュースを配信しているメディアで、日本語版はスマートフォンアプリも配信しています。</p>							
【授業の学習内容】							
日本のe-sports業界に貢献できる人間性にするためにセルフマネジメントのできる人材を育成する							
【到達目標】							
e-sports業界に関わる知識やセルフマネジメントを学ぶことで、自身のキャラクターの見せ方を学ぶ。							
授業計画・内容							
1回目	ネットワークの公共性を維持するために、主体的に行動する	16回目	ガイダンス、授業内容の趣旨説明と運営方法				
2回目	不適切な情報であるものを認識し、対応できる	17回目	エンターテインメントとしてのゲーム				
3回目	安全性の面から、情報社会の特性を理解する	18回目	観察、分析、考察、仮説、実行、評価の解説				
4回目	トラブルに遭遇したとき、主体的に解決を図る方法を知る	19回目	コンセプトワークとアイデア				
5回目	個人情報保護法について理解する	20回目	企画書作成				
6回目	情報の信頼性を吟味できる	21回目	制作：プロジェクト開発と運営				
7回目	健康の面に配慮した、情報メディアとの関わり方を意識し、行動できる	22回目	知的所有権。社会生活への拡張				
8回目	自他の安全面に配慮した、情報メディアとの関わり方を意識し、行動できる	23回目	意匠権と商標権と著作権の違い、著作物とは何か				
9回目	認証の重要性を理解し、正しく利用できる	24回目	著作財産権(有形的複製と提示)				
10回目	不正使用や不正アクセスされないように利用できる	25回目	景品表示法について				
11回目	情報セキュリティに関する基本的な知識を身につけ、適切な行動ができる	26回目	風俗営業法について				
12回目	基礎的なセキュリティ対策が立てられる	27回目	賭博場開帳等図利罪について				
13回目	情報セキュリティに関し、事前対策・緊急対応・事後対策ができる	28回目	グループワーク				
14回目	ワークショップ	29回目	プレゼンテーション				
15回目	前期筆記試験	30回目	後期筆記試験				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10% + 技術評価(操作、レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は授業の理解度とレポート提出。						
受講生への メッセージ	難しいことも多いかと思いますが、コツコツ継続的に授業に取り組んでいきましょう						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、ノート							

科目名 (英)	ゲーム企画 ゲーム/イベント運営実践 ( Game/Event management practice)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	学科・コース	e-sports科	授業 形態	演習	総時間 (単位)		
【担当教員 実務者経験】							
2016年9月に発足した「CYCLOPS athlete gaming」の立ち上げメンバーで、チームの運営とチーム主催イベントを毎週開催しており、ディレクターとして活動をしている。							
【授業の学習内容】							
ゲームイベントの運営に必要な知識と技術の基礎を、実際にイベント(GOMリーグ)を運営しながら学習する							
【到達目標】							
配信ソフトVMixとOBSとXspritの使用方法を習得する。 TwitchとYoutubeの配信方法を習得する。 イベント・配信を行う上での必要素材セッティングを行う事が出来る。							
授業計画・内容							
1回目	COMリーグ運営打ち合わせ			16回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる		
2回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる			17回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる		
3回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる			18回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる		
4回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる			19回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる		
5回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる			20回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる		
6回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる			21回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる		
7回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる			22回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる		
8回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる			23回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる		
9回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる			24回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる		
10回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる			25回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる		
11回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる			26回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる		
12回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる			27回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる		
13回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる			28回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる		
14回目	COMリーグ運営実践を通して企画運営の技能を習得できる			29回目	COMリーグ(決勝)運営実践を通して企画運営の技能を習得できる		
15回目	COMリーグ(決勝)運営実践を通して企画運営の技能を習得できる			30回目	滋慶学園主催トライアウトイベント運営実践		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10% + 技術評価(操作、レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は技術操作、企画運営力によりおこなう						
受講生への メッセージ	機材を扱うスキルをしっかりと身に付け、一人でも操作できるようにしましょう						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、ノート							

科目名 (英)	ゲーム概論 インフルエンサー概論 ( Influencer Overview )	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
		授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	e-sports科						
【担当教員 実務者経験】							
<p>ゲーム攻略の総合情報サイト「SAMURAI GAMERS」を運営。  「SAMURAI GAMERS」は、ゲームの攻略情報や最新ニュースを配信しているメディアで、日本語版はスマートフォンアプリも配信しています。</p>							
【授業の学習内容】							
日本のe-sports業界に貢献できる人間性にするためにセルフマネジメントのできる人材を育成する							
【到達目標】							
e-sports業界に関わる知識やセルフマネジメントを学ぶことで、自身のキャラクターの見せ方を学ぶ。							
授業計画・内容							
1回目	各SNSの特性や機能などの基礎知識を身に付ける	16回目	自分をメディア化する方法を学ぶ				
2回目	企業プロモーションに参加する際に必要なルールや法令を理解する	17回目	ブランディング構築の考え方				
3回目	SNSにおいて発信力を高めるためのテクニックを習得する	18回目	インフルエンサー/プロフェッショナルインフルエンサの定義・役割				
4回目	プレーヤーとしての技術向上	19回目	インフルエンサーのフォロワーごとの仕事内容と収入				
5回目	大会に向けての準備の方法を身に付ける	20回目	インフルエンサーマーケティングとは				
6回目	チームメイトとの人間関係の築き方を知る	21回目	インフルエンサー活用企業の想い				
7回目	大会に向けての気持ちの作り方	22回目	インフルエンサーマーケティング実施時のポイント				
8回目	ミーティングの進め方	23回目	各SNSの国内ユーザー数・コンテンツ種類・特徴				
9回目	反省会の方法を学ぶ	24回目	エンゲージメント、エンゲージメント率とは				
10回目	SEO戦略を身に付ける	25回目	世界観作りのためにテーマを明確にしよう				
11回目	読みやすい日本語の書き方	26回目	フォロワーを増やす上で重要な要素				
12回目	SNS運用の手法を学ぶ	27回目	ヒアリングシートの活用方法				
13回目	ITリテラシーを身に付ける	28回目	SNSでの情報発信の注意点(個人情報の取り扱い・著作権)				
14回目	YouTubeにおけるSEO戦略を身に付ける	29回目	プロフェッショナルインフルエンサーの7箇条				
15回目	前期筆記試験	30回目	後期筆記試験				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10% + 技術評価(操作、レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価は授業の理解度とレポート提出。						
受講生への メッセージ	難しいことも多いかと思いますが、コツコツ継続的に授業に取り組んでいきましょう						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、ノート							

科目名 (英)	ゲームマネジメント ゲーム実践 (Game practice)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8		
【担当教員 実務者経験】							
<p>アスカ法律事務所にて弁護士として活動中。          一般社団法人奈良県サッカー協会常務理事、日本スポーツ法学会事務局次長、日本プロ野球選手会公認選手代理人など</p>							
【授業の学習内容】							
<p>選手として個々の実力を向上させる為に、日本7つの学校と台湾韓国のe-sports選手育成校との練習試合(GOMリーグ)を行う。プロ選手同様の練習試合のプロセスを踏む為に、試合前後の対策考察改善をアシストする。本授業終了時に向かうにつれアシスト方法に変化を加える。          学園主催のトライアウトに参加</p>							
【到達目標】							
<p>他国のe-sportsを学ぶ学生との交流を通じた、知識と相互理解の増進や競争力の強化と実力向上。          試合前に必要な準備、試合後の反省会で行うべき具体的内容の理解。          トライアウトでスカウトティングによるプロチーム所属</p>							
授業計画・内容							
1回目	スポーツチームの補助金	16回目	業務の不正や誤り防止策と方法				
2回目	資金提供者への報告書作成	17回目	チームの信頼性向上論と協力者について				
3回目	経営管理と内部統制	18回目	資金管理の複式簿記についてと作成方法				
4回目	組織風土の重要性	19回目	収入に関する鑑定科目について				
5回目	チーム内業務を効率的かつ、有効的に進めるための規律整備	20回目	支出に関する鑑定科目について				
6回目	チームが記録する会計報告を信頼できる物とする為の規律整備	21回目	実現主義と発生主義について				
7回目	選手が守らなければならないルールを厳守させる為の規律整備	22回目	積載・債務管理表の作成方法				
8回目	e-sportsチームのステータスホルダーについて	23回目	取引先の選定方法と選定基準				
9回目	e-sportsチームの説明責任	24回目	トップダウン方式予算作成方法				
10回目	マネジメントミーティングで意思決定をする規律整備	25回目	ボトムアップ方式予算作成方法				
11回目	Finacial Fair Play(FPP)について	26回目	年次予算と月次予算				
12回目	FPPの監査義務について	27回目	予算と実績の差異分析				
13回目	情報資産の管理方法	28回目	新規投資と更新投資				
14回目	均質化した管理業務運営	29回目	目標方針書作成標準業務フロー作成				
15回目	効率的な業務管理運営を行う為に	30回目	標準業務フロー作成				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、取り組み態度)10% + 技術評価(操作、レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術評価はPC操作の理解度、授業の理解度で評価する						
受講生への メッセージ	難しいことも多々あるかと思いますが、日々の積み重ねです。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具、ノート							

科目名 (英)	アイデアテクニック プロゲーム実習Ⅲ (Professional game training)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科	授業形態	講義 演習	総時間 (単位)	180 12		
【担当教員 実務者経験】							
2016年より、『リーグ・オブ・レジェンド(LoL)』の国内外プロシーンを分析。大学卒業後、コーチ・アナリストとして複数のチームに在籍。2018年においては、日本・韓国・中国・ヨーロッパなどのリーグ戦及び世界大会を含む1800試合以上を対象とした分析などを行う。現在は、esportsライターとして活動している。							
【授業の学習内容】							
『リーグ・オブ・レジェンド(LoL)』における能力とは、操作技術・知識・意思疎通・判断力・環境への適応力など、様々な要素から構成されている。本授業では、実戦を通してそれらの総合的なスキル向上を目指すと同時に、実用的なフィードバック・セルフコントロールの方法を学習する。							
【到達目標】							
『リーグ・オブ・レジェンド(LoL)』の総合的なスキル向上。自分自身を客観的に振り返り、課題を克服する習慣づけ。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション)1ヶ月の目標を設定し、具体的な行動計画を立てる	16回目	(オリエンテーション)1ヶ月の目標を設定し、具体的な行動計画を立てる				
2回目	(フィードバックの習慣化①)振り返り作業の重要性を理解し、その方法を知る	17回目	(フィードバックの習慣化①)振り返り作業の重要性を理解し、その方法を知る				
3回目	(フィードバックの習慣化②)振り返り作業の精度を高める	18回目	(フィードバックの習慣化②)振り返り作業の精度を高める				
4回目	(フィードバックの習慣化③)自分の強み・弱みを知り、個性を味方につける	19回目	(フィードバックの習慣化③)自分の強み・弱みを知り、個性を味方につける				
5回目	(コミュニケーションの円滑化①)情報共有の重要性を理解し、その基礎を学ぶ	20回目	(コミュニケーションの円滑化①)情報共有の重要性を理解し、その基礎を学ぶ				
6回目	(コミュニケーションの円滑化②)様々な場面における意思疎通の必要性を理解する	21回目	(コミュニケーションの円滑化②)様々な場面における意思疎通の必要性を理解する				
7回目	(コミュニケーションの円滑化③)より正確で効率的な情報伝達について考える	22回目	(コミュニケーションの円滑化③)より正確で効率的な情報伝達について考える				
8回目	(知識の蓄積①)知識を増やさなければならない理由を理解する	23回目	(知識の蓄積①)知識を増やさなければならない理由を理解する				
9回目	(知識の蓄積②)実際のプロシーンを参考にして、知識を深める	24回目	(知識の蓄積②)実際のプロシーンを参考にして、知識を深める				
10回目	(相手の心理を読む)勝負において意識すべきことは、自分ではなく相手だと理解する	25回目	(相手の心理を読む)勝負において意識すべきことは、自分ではなく相手だと理解する				
11回目	(不調・悩みと向き合う)不調に陥った際の考え方や、悩むのも練習のうちであると理解する	26回目	(不調・悩みと向き合う)不調に陥った際の考え方や、悩むのも練習のうちであると理解する				
12回目	(総合演習)上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う	27回目	(総合演習)上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う				
13回目	(総合演習)上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う	28回目	(総合演習)上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う				
14回目	(総合演習)上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う	29回目	(総合演習)上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う				
15回目	(総合演習)上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う	30回目	(総合演習)上記で学んだことを活用し、実戦形式での演習を行う				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価40% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)50%とする。 なお、本授業においての技術評価は、「レポートの提出率および完成度」とする。						
受講生への メッセージ	人から教わったことは、覚えているか忘れるかの二択です。しかし、自分で掴んだものは一生忘れません。自ら課題を克服していく習慣をつけることは、様々な場面であなたの役に立つでしょう。						
【使用教科書・教材・参考書】 □							
筆記用具、ノート							