

科目名 (英)	ビジネスマナー (キャリアプログラム) (Career program)	必修 選択	必修	年次	1	
学科・コース	e-sports科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 通年
【担当教員、実務者経験】						
【授業の学習内容】						
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 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。						
【到達目標】						
キャリアスキルと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。						
<具体的な目標>						
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付き、実践できるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	キャリアプログラム授業の目的 職業観、目的目標意識、コミュニケーション、自己肯定、社会人基礎(あいさつ、時間管理、整理整頓)これらの意味と重要性を身に付ける	16回目	ホスピタリティ授業① ホスピタリティの大切さを学び、身に付ける			
2回目	ITリテラシー ITリテラシーの必要性と変化している社会情勢について学び、活用できるようになる	17回目	ホスピタリティ授業② ホスピタリティの大切さを学び、身に付ける			
3回目	映像鑑賞 各自、どのように感じたのか、考えて、発表し、他の意見を参考にすることができるようになる	18回目	コミュニケーションスキルアップ検定授業① 第1章。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			
4回目	習慣 自分の習慣を見直し、よい習慣をつくることができるようになる	19回目	コミュニケーションスキルアップ検定授業② 第2章。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			
5回目	コミュニケーションゲーム① 自分を伝えること、相手を考えることで、相互関係の風通しを良くすることに気づく	20回目	コミュニケーションスキルアップ検定授業③ 第3章。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			
6回目	コミュニケーションゲーム② 自分を伝えること、相手を考えることで、相互関係の風通しを良くすることに気づく	21回目	コミュニケーションスキルアップ検定授業④ 第4章。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舞いができるようになる			
7回目	特性を知る① 自分の特性を理解し、相手の特性を知ったうえで、安心して安全なクラスづくりと自己理解	22回目	コミュニケーションスキルアップ検定授業⑤ 理解度テスト			
8回目	特性を知る② 自分の特性を理解し、相手の特性を知ったうえで、安心して安全なクラスづくりと自己理解	23回目	プレゼンテーション力① 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。			
9回目	プレゼンテーション① プレゼンテーションとは何か知り、プレゼンテーションの必要性ややり方を習得する	24回目	プレゼンテーション力② 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	プレゼンテーション② テーマに沿ったプレゼンテーションができるようになる。クラスメイトのプレゼンテーションを聞き、評価できるようになる	25回目	業界・卒業生特別講義② 業界のことを知り、就職・デビューに向けて行動できるようになる			
11回目	職業観 業界・職業のこと理解し、将来の目標設定ができるようになる	26回目	制作展準備① 制作展の開催意義を理解し、準備期間に何をしなければならないかを考える、主体的に行動できるようになる			
12回目	業界・卒業生特別講義① 業界のことを知り、就職・デビューに向けて行動できるようになる	27回目	制作展準備② 制作展の開催意義を理解し、準備期間に何をしなければならないかを考える、主体的に行動できるようになる			
13回目	自己肯定感と自己効力感 自己肯定感と自己効力感を理解する。グループワークを通して、自己肯定感と自己効力感をクラスとして、高めていく	28回目	制作展準備③ 制作展の開催意義を理解し、準備期間に何をしなければならないかを考える、主体的に行動できるようになる			
14回目	人との関わりについて① コミュニケーションについて考える。自分から人を巻き込む力を身につける力を身につける	29回目	制作展の振り返り 制作展についてどのように感じたのか、他の学年や学科の作品を見てどうだったかなど、グループで話し、考えや感想を共有する			
15回目	人との関わりについて② コミュニケーションについて考える。自分から人を巻き込む力を身につける力を身につける	30回目	2年生に向けて 各自、1年間を振り返り、2年生での目標設定・スケジュール管理を行う			
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)、発表する態度)50を評価基準とする。					
受講生への メッセージ	まずは出席することが大事です。クラスメイトとのコミュニケーションを通して、キャリアスキルを身につけましょう。					
【使用教科書・教材・参考書】						
CSU検定授業テキスト						

科目名 (英)	コンピューターデザイン コンピューターデザインベーシック (Computer design Basic)	必修 選択	必修	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 実務者経歴】							
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の使い方を理解する	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ができるようになる				
2回目	基本操作 (基礎)ツール群解説と基本操作を理解する	17回目	1 簡単なアニメーション(GIF)動きのあるデータを作成できるようになる				
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、調整編集方法を実践・習得する	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り、Photoshopへのデータ持ち込み加工着色、パーツ分割ができるようになる				
4回目	基本操作 (基礎)Photoshop、Illustrator 画像、テキストのカラーリング レイヤースタイルを実践・習得する	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ができるようになる				
5回目	基本操作 (基礎)Photoshop、Illustrator 入力、描画トレーニング 調整編集ができるようになる	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り書き出しデータとして保存提出することができるようになる				
6回目	Photoshopで写真のカラー調整、切り抜き編集ができるようになる	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ことができるようになる。				
7回目	Photoshopで写真の合成、マスクで切り抜きができるようになる	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り、サイズを選定し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ができるようになる				
8回目	Photoshopで写真の合成、文字込みレイアウトができるようになる	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ができるようになる				
9回目	Photoshopで写真の紙媒体への印刷補正ができるようになる	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ができるようになる				
10回目	1 Illustrator 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ができるようになる	25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。webへの展開書き出し(pixel)、紙媒体(mm/cm)への出力展開 ができるようになる				
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小サイズの印刷にも使えるツールの作成ができるようになる	26回目	1 小冊子(企画書などへの転用応用可能)を作ることができるようになる				
12回目	3必要なサイズを把握しながら小サイズの印刷にも使えるツールの作成ができるようになる	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ができるようになる	28回目	3 小冊子(企画書などへの転用応用可能)を作り、素材の収集選定テキストの作成ができるようになる				
14回目	5作ったもの一覧表リストインデックスを作成することができるようになる	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ができるようになる				
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する。	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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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。 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(COM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Xsplit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機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	
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】						
「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。「LeagueofLegends 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ようになる	
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できるようになる			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？について理解できるようになる			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ようになる	
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ようになる			22回目	会場サービス②便宜供与について理解できるようになる	
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できるようになる			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ようになる	
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ようになる			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ようになる	
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ようになる			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ようになる			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ようになる。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ようになる			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ようになる。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ようになる			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ようになる。また事故防止の安全管理体制を作成することが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ようになる			29回目	イベント会場施設管理について理解し説明ができるようになる	
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ようになる	
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、本授業における技術(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)	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	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、実務者経歴】							
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	e-sportsに必要なメンタルトレーニングを理解することができるようになる	16回目	感情のコントロールを知ることができるようになる				
2回目	トップアスリートが取り入れている事例を知ることができるようになる	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ようになる				
3回目	心理テストで自分を知ることができるようになる	18回目	ケガや病気からの回復を知ることができるようになる				
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ようになる	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ようになる				
5回目	心ノ作られ方を知ることができるようになる	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ようになる				
6回目	あるがままの自分自身を認めることができるようになる	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ようになる				
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ようになる				
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ができるようになる				
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ができるようになる				
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ようになる				
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ようになる				
12回目	行動が心を決めるということを知ることができるようになる	27回目	基本のイメージトレーニングができるようになる				
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ようになる	28回目	応用のイメージトレーニングができるようになる				
14回目	ストレスマネジメントを知ることができるようになる	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ができるようになる	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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)	アイデアテクニック プロゲーム実習 I	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	(Professional game training)	授業形態	講義 演習	総時間 (単位)	480 32		
学科・コース	e-sports科						
【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られるようになる	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ことができるようになる				
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、その方法を知ることができるようになる	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、その方法を知ることができるようになる				
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ことができるようになる	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ことができるようになる				
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ことができるようになる	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ことができるようになる				
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、その基礎を理解できるようになる	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する				
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できるようになる	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ことができるようになる	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理解する				
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、知識を深めることができるようになる	24回目	(知識の蓄積②)実際のプロシーンを参考にして、知識を深めることができるようになる				
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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、本授業における技術評価は、「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)	120 8		
【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ィ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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)	機材学習 (machine technical)	必修 選択	必修 選択	年次	1	
学科・コース	e-sports科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員_実務者経験】						
2020年より株式会社ASH WINDERにてインターンとしてesports専門のイベント事業立ち上げに尽力、現在同社にてテクニカルディレクターとして活動中。						
【授業の学習内容】						
ゲームイベントを運営するために必要な機材の基礎知識を講義と実習によって身につける						
【到達目標】						
ゲームイベントにおいて使用される機材の構成について理解する PA卓に新規導入された機材についてセッティング、操作までできるようになる						
授業計画・内容						
1回目	授業ガイダンス、自己紹介			16回目	(オリエンテーション)前期の振り返りを実施することができるようになる	
2回目	現場で求められる人物像について理解する			17回目	イベントの為に必要な後期の目標を決めることができるようになる	
3回目	ゲームイベントにおける基礎的な機材構成について理解する			18回目	実習授業の実施	
4回目	基礎的な機材構成に基づいた配線図の作成方法を習得する			19回目	実習授業の実施	
5回目	例を用いて配線図をグループで話し合い完成させ、設営、撤収までの流れを理解する①			20回目	実習授業の実施	
6回目	例を用いて配線図をグループで話し合い完成させ、設営、撤収までの流れを理解する②			21回目	実習授業の実施	
7回目	実際にスイッチャーやミキサーに触れて操作方法を理解する			22回目	実習授業の実施	
8回目	実際に照明機材に触れて操作方法を理解する			23回目	実習授業の実施	
9回目	世界トップレベルのesportsイベントを知り、自分たちでもできる演出を理解する			24回目	実習授業の実施	
10回目	学園祭で使用する機材をピックアップし、最適な配線図とセットアップができるようになる①			25回目	実習授業の実施	
11回目	学園祭で使用する機材をピックアップし、最適な配線図とセットアップができるようになる②			26回目	実習授業の実施	
12回目	イベントのために必要な役割分けについて理解する			27回目	実習授業の実施	
13回目	実習のために必要な準備について考えることができるようになる			28回目	実習授業の実施	
14回目	実習のために必要な準備を実行することができるようになる			29回目	実技試験	
15回目	イベント実習を経て現場の役割について理解する			30回目	(まとめ)年度総括	
準備学習 時間外学習	esportsイベントを見る際に演出やカメラワークなどの裏方の仕事にスポットを当てて視聴してみる。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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	授業では機材のこのことのみではなく業界で働いた経験についてもお話したいと考えています。 気になることがあれば質問できるように常に疑問を持って授業に臨んでください。					
【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	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)	60 4		
【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ことができるようになる	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理解する	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スポーツ団体に関わる法律問題を概観することができるようになる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理解する	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スポーツ団体に関わる法律問題を概観することができるようになる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ことができるようになる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理解する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ことができるようになる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理解する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ことができる	21回目	(eスポーツ団体の運営⑤)eスポーツ団体に関わる権利関係について理解する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ことができる②	22回目	(eスポーツ団体の運営⑥)eスポーツ団体に関わる権利関係について理解する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理解する①	24回目	(eスポーツとビジネス①)著作権等eスポーツに関わる権利について理解する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理解する②	25回目	(eスポーツとビジネス②)著作権等eスポーツに関わる権利について理解する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関係する権利について理解する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関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関係する権利について理解する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関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)プレイヤーに関する契約等の法律問題について理解する	28回目	(eスポーツプレイヤー③)肖像権等プレイヤーに関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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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 イベント運営基礎 (Event operation most basic)	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】							
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ただ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、目標や特徴の共有ができるようになる	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なる	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、運営までを行うことができるようになる	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、運営ができるようになる				
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できるようになる	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、運営ができるようになる				
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、シュミレーションができるようになる	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ができるようになる	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、企画書づくりができるようになる	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、シュミレーションができるようになる				
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することができるようになる	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、シュミレーションができるようになる				
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することができるようになる	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ようになる				
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ができるようになる	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ようになる				
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ができるようになる	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ようになる				
12回目	講義：夏休み期間中、関わったり、親に行ったイベントのフィードバック。プレゼン方式で各自発表ができるようになる	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ようになる				
13回目	講義：東京ゲームショー 準備 事前の告知内容を参考に、親に行くポイントや記録の準備を、全員で話し合い共有できるようにする	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ができるようになる				
14回目	講義：東京ゲームショー 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、報告プレゼンができるようになる	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ができるようになる				
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・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF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)	語学教育 (グローバルコミュニケーション I)	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員	
	(Global Communication I)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科					曜日・時限	
【担当教員 実務者経験】							
<p>2020年にTESOL(母国語を英語としない人のための教授法)を取得。 2010年より日本の中学校や家庭教師などで主に基礎英語の英語教授経験がある。 現在は日本語、ベトナム語教室の運営もを行っている。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ユニット毎のトピックに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーション実施する。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキングでの練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。</p>							
【到達目標】							
<p>よく使われる日常的表現と基本的な言い回しは理解し、用いることもできる。 自分や他人を紹介することができ、個人的情報について、質問をしたり、答えたりできる。会話相手がゆっくり、はっきりと話して、サポートしてくれるなら簡単なやり取りをすることができる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	Be 動詞(am, are)の肯定形、否定形を学ぶ出身地をたずねる表現を学ぶ	16回目	「現在形」陳述文を学ぶ (I, you, we) 好きな事について話す				
2回目	個人的な情報をたずねる・説明する表現を学ぶ。Be 動詞を学ぶ、復習する。疑問代名詞[What]の使い方を学ぶ	17回目	「現在形」疑問文を学ぶ (I, you, we) 技術の使い方を説明する				
3回目	/i/ と /I/ の発音を学ぶ ホテルチェックインに使う表現を学ぶ	18回目	連絡を取り合う方法について話す 相手の話を聞いていることを示す				
4回目	個人的な経歴等のプロフィールを読む・書く 大文字、ピリオドの使い方を学ぶ	19回目	商品のレビューを読む、書く				
5回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「パーティで新しい人に出会う」	20回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「好きな音楽について」				
6回目	「はい」「いいえ」で答える質問における [Is / Are] の使い方を学ぶ 家族について話す	21回目	「現在形」陳述文(肯定形、否定形)を学ぶ (he, she they) 平日、週末のアクティビティについて話す				
7回目	[Is / Are] の否定形を学ぶ友達や家族について話す 友達や家族について話す	22回目	「現在形」疑問文 (yes/no / WH-question) を学ぶ 時間・ルーティンについて話す				
8回目	年齢、誕生日に関する表現を学ぶ 言い直すに関する言葉を学ぶ	23回目	頻度副詞を使い、質問に短く答える 賛成を表す表現を学ぶ 共通点を表す表現を学ぶ				
9回目	友達の画像にスレッドを入れたり、書かれている情報を読みとる 場所に関する前置詞を学ぶ	24回目	日常のアクティビティについてのレポートを読む、書く				
10回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「友達や家族についての情報を比較する」	25回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「異なる週の活動について比較する」				
11回目	所有形容詞 ('s & s) を学ぶ 家について話す	26回目	[There (is, are), (a lot, some no)] の使い方を学ぶ町にある場所について話す				
12回目	[It is] の使い方を学ぶ 家具について話す	27回目	「可算名詞・不可算名詞」を学ぶ 近所にある自然について話す				
13回目	飲み物・スナックをお勧めする/もらう表現を学ぶ 分からない単語について質問する	28回目	道順について尋ねる、また教える際に使う表現を学ぶ情報を確認する				
14回目	ホームシェアについてのメールを読む、書く	29回目	場所についての特徴について読む、書く				
15回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「新居の家具を選ぶ」	30回目	Time to Speak: 前期発表				
準備学習 時間外学習	オンデマンド英会話						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	定期試験(50点満点)計4回(前期:中間・期末、後期:中間・期末)の平均点の得点率を基準に判断						
受講生への メッセージ	ネイティブのリスニングに聞きなれ、英語に苦手意識を持たないようにしましょう。 積極的にアクティビティに参加し、英語で発言する事に慣れましょう。 演習問題を繰り返し解き、基本的な文法を身につけましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
EVOLVE1							

科目名 (英)	ビジネスマナー (就職対策)	必修 選択	必修	年次	2	開講区分	通年
	(Employment measures)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60		
学科・コース	e-sports科				4		
【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>就職を希望する学生に対してジョブカードや適性検査PS-P等を活用し自己分析を行い、個々の自己理解、仕事理解の進捗状況に合わせて、応募書類作成、面接指導など具体的に就職活動を支援する。 就職準備度チェックリストによるモチベーションの維持、向上をはかると共に、修了時には継続的に支援できるようキャリアセンターと情報を共有する。</p>							
【到達目標】							
<p>①ジョブカードや適性検査PS-Pやサクセスノートを活用し、自己分析を行い自己理解や仕事理解ができるようになる。 ②ジョブカードを履歴書に落とし込み、面接にて自らの言葉で話すことができるようになる。 ③希望する企業・職種を具体的に見つけ、積極的に応募できるようになる。 ④挨拶、お辞儀、礼儀作法等ビジネスマナーが身に付き、実践できるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション。1年間の授業の流れとこの授業の意義と目的を説明し、自己紹介することで人前で話すことができるようになる。	16回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、働き方、働く者のルールを知り、就活スケジュール(サクセスノート(P2~9))を確認し、就活生であることが意識できるようになる。				
2回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、働き方、働く者のルールを知り、就活スケジュール(サクセスノート(P2~9))を確認し、就活生であることが意識できるようになる。	17回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、自分が安心して働くことを考えるグループでシェアする。求人票の見方(雇用形態の確認、サクセスノートP12~13)を学び、自ら応募できるようになる。				
3回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、自分が安心して働くことを考えるグループでシェアする。	18回目	社会環境の理解。人生100年時代の社会人基礎力を学んで、社会で求められる能力について理解し、現時点での自身の社会人基礎力について知る。				
4回目	聴き方練習することでコミュニケーションが取れるようになる。お辞儀を学び実践できるようになる。	19回目	自己理解を深める。PS-Pやジョブカードを参考に自己PRを考え伝えてみる。				
5回目	図形を伝えることでほかの人にわかりやすい表現ができるようになる。過去の自分を振り返ることで自己理解を深めることができる。	20回目	就職活動支援。説明会、セミナー参加の注意点を説明。エントリーシート記入練習を行い具体的に書けるようになる。				
6回目	グループで話すことで人前で話すことができるようになる。将来の目標を考えることで自己理解を深めることができる。	21回目	就職活動支援。電話やメールで企業へアプローチする方法を学び、実践できるようになる。				
7回目	就活スケジュールを確認し、自己のスケジュールを考える。敬語を練習し、社会人になる前に使えるようになる。就職をイメージし、立ち居振る舞いを身につけることができるようになる。	22回目	就職活動支援。応募書類の基礎知識を学び履歴書右側が書けるようになる。				
8回目	サクセスノートの資料1ワークシートを書くことで、自己PRできる材料を見つけることができる。	23回目	就職活動支援。応募書類の基礎知識を学び履歴書左側が書けるようになる。				
9回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「A-1」「A-2」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。	24回目	就職活動支援。面接でよく聞かれる質問を考え、面接の流れを復習することで、面接に必要な所作ができるようになる。またオンライン面接の注意点を説明。オンライン面接に対応できるようになる。				
10回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「B-1」「B-2」「B-3」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。	25回目	就職活動支援。面接練習(個別面接、グループ面接、グループディスカッション)をやってみる。				
11回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「C-1」「C-2」「C-3」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。	26回目	就職活動支援。履歴書作成、添削を行い、完璧に近い履歴書の作成ができるようになる。(個別対応含む)				
12回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「D-1」「D-2」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。	27回目	就職活動支援。履歴書作成、添削を行い、完璧に近い履歴書の作成ができるようになる。(個別対応含む)				
13回目	自己理解を深める。ジョブカード様式作成ワークシートに取り組み、ジョブカード補助シートと共にジョブカードを作成する。	28回目	就職活動支援。履歴書を完成させ、面接の練習を行い、自分の言葉でしっかり話せるようになる。(個別対応含む)				
14回目	自己理解を深める。PS-Pの結果から自分を知り、アピールポイントを探すコツをつかめるようになる。	29回目	就職活動支援。履歴書を完成させ、面接の練習を行い、自分の言葉でしっかり話せるようになる。(個別対応含む)				
15回目	自己理解を深める。PS-Pの結果も視野に入れ、自己PRをまとめ、人に伝えることができるようになる。	30回目	就職活動支援。履歴書作成、添削、更には面接指導までを行い、就職活動に対して万全の体制を整える。(個別対応含む)				
準備学習 時間外学習	サクセスノートを事前に目を通し、授業終了後は業界のことや会社を調べ、履歴書の下書きなどを進めていくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、F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、本授業における技術(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	まずは出席することが大事です。就職活動するうえで必要な要素が数々の授業なのでコツコツ頑張らしましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
サクセスノート・配布資料(ワークシート)・ジョブカード作成資料							

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(COM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Xsplit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機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する				
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する	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する				
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する	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する				
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する	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する				
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する	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する				
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する	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する				
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する	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する				
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する	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する				
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する	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する				
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する	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する				
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する	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する				
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する	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する				
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する	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する				
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する	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する				
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する	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、F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F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)	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	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】							
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		
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		
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ようになる			18回目	e-sports本番に強くなるストレス耐性①を習得する		
4回目	e-sportsストレスマネジメントを知ることができるようになる			19回目	e-sports本番に強くなるストレス耐性②を習得する		
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ようになる		
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		
7回目	e-sports苦手意識の克服をすることができるようになる			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ようになる		
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？を考えられるようになる			23回目	e-sports実践から学ぶケースカンファレンス①ができるようになる		
9回目	e-sports自分の夢を叶える(コラージュ)実践ができるようになる			24回目	e-sports実践から学ぶケースカンファレンス②ができるようになる		
10回目	e-sports目標と達成をつくることができるようになる			25回目	e-sports実践から学ぶケースカンファレンス③ができるようになる		
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を習得する			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ようになる		
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を習得する			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ようになる		
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ようになる			28回目	e-sports勝つために苦手なあの人との関係改善法を習得する		
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ようになる			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ようになる		
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を習得する			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、F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F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)	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)	480 32		
【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ことができるようになる	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ことができるようになる				
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、その方法を知ることができるようになる	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、その方法を知ることができるようになる				
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ことができるようになる	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ことができるようになる				
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ことができるようになる	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ことができるようになる				
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、その基礎を学ぶことができるようになる	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、その基礎を学ぶことができるようになる				
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ことができるようになる	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ことができるようになる				
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ことができるようになる	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ことができるようになる				
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ことができるようになる	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ことができるようになる				
9回目	(知識の蓄積②)実際のプロシーンを参考にして、知識を深めることができるようになる	24回目	(知識の蓄積②)実際のプロシーンを参考にして、知識を深めることができるようになる				
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ことができるようになる	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ことができるようになる				
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ことができるようになる	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ことができるようになる				
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、F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F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、本授業における技術評価は、「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)	映像表現 動画研究 Video Research	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
学科・専攻	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】							
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面白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ようになる	17回目	OBS、Xsplitの両方を使い分けができるようになる				
3回目	Xsplitを使い自分のプレイを録画できるようになる	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ようになる				
4回目	OBS、Xsplitの両方を使い分けができるようになる	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ようになる				
5回目	OBS、Xsplitの両方を使い分けができるようになる	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ようになる				
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ようになる	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ようになる				
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ようになる	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ようになる。				
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ようになる	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ようになる。				
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ようになる	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ようになる。				
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ようになる。				
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、F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F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(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)	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)	120 8		
【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ィ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ようになる			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ようになる		
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ようになる			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ようになる		
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ようになる			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ようになる		
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ようになる			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ようになる		
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ようになる			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ようになる		
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ようになる			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ようになる		
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ようになる			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ようになる		
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ようになる			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ようになる		
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ようになる			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ようになる		
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ようになる			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ようになる		
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ようになる			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ようになる		
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ようになる			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ようになる		
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ようになる			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ようになる		
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、F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F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)	機材学習 (machine technical)	必修 選択	必修 選択	年次	2	
学科・コース	e-sports科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員_実務者経験】						
2020年より株式会社ASH WINDERにてインターンとしてesports専門のイベント事業立ち上げに尽力、現在同社にてテクニカルディレクターとして活動中。						
【授業の学習内容】						
ゲームイベントを運営するために必要な機材の基礎知識を講義と実習によって身につける						
【到達目標】						
ゲームイベントにおいて使用される機材の構成について理解する PA卓に新規導入された機材についてセッティング、操作までできるようになる						
授業計画・内容						
1回目	授業ガイダンス、自己紹介			16回目	(オリエンテーション)前期の振り返りを実施することができるようになる	
2回目	現場で求められる人物像について理解する			17回目	イベントの為に必要な後期の目標を決めることができるようになる	
3回目	ゲームイベントにおける基礎的な機材構成について理解する			18回目	実習授業の実施	
4回目	基礎的な機材構成に基づいた配線図の作成方法を習得する			19回目	実習授業の実施	
5回目	例を用いて配線図をグループで話し合い完成させ、設営、撤収までの流れを理解する①			20回目	実習授業の実施	
6回目	例を用いて配線図をグループで話し合い完成させ、設営、撤収までの流れを理解する②			21回目	実習授業の実施	
7回目	実際にスイッチャーやミキサーに触れて操作方法を理解する			22回目	実習授業の実施	
8回目	実際に照明機材に触れて操作方法を理解する			23回目	実習授業の実施	
9回目	世界トップレベルのesportsイベントを知り、自分たちでもできる演出を理解する			24回目	実習授業の実施	
10回目	学園祭で使用する機材をピックアップし、最適な配線図とセットアップができるようになる①			25回目	実習授業の実施	
11回目	学園祭で使用する機材をピックアップし、最適な配線図とセットアップができるようになる②			26回目	実習授業の実施	
12回目	イベントのために必要な役割分けについて理解する			27回目	実習授業の実施	
13回目	実習のために必要な準備について考えることができるようになる			28回目	実習授業の実施	
14回目	実習のために必要な準備を実行することができるようになる			29回目	実技試験	
15回目	イベント実習を経て現場の役割について理解する			30回目	(まとめ)年度総括	
準備学習 時間外学習	esportsイベントを見る際に演出やカメラワークなどの裏方の仕事にスポットを当てて視聴してみる。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、F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F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	授業では機材のことのみではなく業界で働いた経験についてもお話ししたいと考えています。 気になることがあれば質問できるように常に疑問を持って授業に臨んでください。					
【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)	60 4		
【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理解できるようになる	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理解できるようになる	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理解できるようになる				
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ことができるようになる	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理解できるようになる				
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理解できるようになる	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理解できるようになる				
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理解できるようになる	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理解できるようになる				
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理解できるようになる	21回目	(eスポーツ団体の運営⑤)eスポーツ団体に関わる権利関係について理解できるようになる				
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理解できるようになる	22回目	(eスポーツ団体の運営⑥)eスポーツ団体に関わる権利関係について理解できるようになる				
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理解できるようになる	24回目	(eスポーツとビジネス①)著作権等eスポーツに関わる権利について理解できるようになる				
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理解できるようになる	25回目	(eスポーツとビジネス②)著作権等eスポーツに関わる権利について理解できるようになる				
11回目	(eスポーツ大会の運営⑤)eスポーツと商標法等関係する権利について理解できるようになる	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関わる法律問題について理解できるようになる				
12回目	(eスポーツ大会の運営⑥)eスポーツと商標法等関係する権利について理解できるようになる	27回目	(eスポーツプレイヤー②)肖像権等プレイヤーに関する権利について理解できるようになる				
13回目	(eスポーツプレイヤー①)プレイヤーに関する契約等の法律問題について理解できるようになる	28回目	(eスポーツプレイヤー③)肖像権等プレイヤーに関する権利について理解できるようになる				
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、F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F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 ゲーム実践	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(Game practice)	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>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におけるプロ定義を理解する	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ようになる	17回目	アカウントビリティ概念の基礎を理解する				
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ようになる	18回目	e-sportsチーム経営における予算について理解する				
4回目	e-sportsチームにおけるガバナンス概念の基礎を理解する	19回目	e-sportsチーム予算作成ができるようになる				
5回目	e-sportsチームにおいて組織を規律化する方法に知ることができるようになる	20回目	e-sportsチームにおける予算分析ができるようになる				
6回目	e-sportsのガバナンスを整備するメリットについて知ることができるようになる	21回目	e-sportsチームにおける在庫管理ができるようになる				
7回目	e-sportsにおけるガバナンス整備方法について理解する	22回目	e-sportsチームにおける実地棚卸ができるようになる				
8回目	コンプライアンス概念について理解する	23回目	e-sportsチームにおける固定資産管理ができるようになる				
9回目	e-sportsにおけるコンプライアンス概念について理解する	24回目	e-sportsチームにおける固定資産実査ができるようになる				
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ができるようになる	25回目	e-sportsチームにおける現金実査ができるようになる				
11回目	少人数スポーツチーム組織の運営の対処ができるようになる	26回目	e-sports外国人選手の国内活動ビザ申請ができるようになる				
12回目	コンプライアンス概念の基礎を理解する	27回目	e-sports選手の海外活動ビザ申請ができるようになる				
13回目	e-sportsにおけるコンプライアンス概念の基礎を理解する	28回目	e-sportsの賞金について学ぶことができるようになる				
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選手の雇用形態を理解する				
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における選手団体を理解する				
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、F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F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)	語学教育 (グローバルコミュニケーションⅡ) (Global Communication Ⅱ)	必修 選択	必修 選択	年次	2	担当教員	
		授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科					曜日・時限	
【担当教員 実務者経験】							
<p>大学にて日本語学、教育学を専攻。2020年にTESOL(母国語を英語としない人のための教授法)を取得。 2010年よりインターナショナルスクールや英会話教室にて、主に基礎英語教授経験がある。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ユニット毎のトピックに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーション実施する。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキングでの練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。</p>							
【到達目標】							
<p>リスニング、リーディング、スピーキング、ライティングの4技能を統合的に学び、興味関心のあることについての簡単な文章の読み書き、また買い物やその他の日常生活についての平易な会話ができるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	所有形容詞を学ぶ 知人・家族について話す	16回目	将来のことを説明する際に使う「現在進行形」を学ぶ 将来のプランについて話す				
2回目	所有代名詞(whose)を学ぶ	17回目	「目的語」の使い方を学ぶ 贈り物について話す				
3回目	話の切り出し方を学ぶ 会話を始める表現を学ぶ 驚きの気持ちを表す表現及び関心を示す表現を学ぶ	18回目	招待する、招待に応える表現を学ぶ 招待を断る理由を説明する				
4回目	自己紹介をする 職場でのフォーマルなメールを読む、書く	19回目	イベントへの招待を読む、書く				
5回目	スピーキング評価: ロールプレイ・プレゼンテーション 「人と共通していることについて話す」	20回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「プレゼントを選ぶについて」				
6回目	習慣・ルーティンについて質問する [Wh-question]を練習する	21回目	人生の中での過去のイベントについて話す 自分の意見を述べる; 自分の気持ちを相手に伝える				
7回目	名詞の代わりに[this, that, these, those]の使い方を学ぶ職場について話す	22回目	「過去形」(陳述文の否定形; 疑問文)を復習する				
8回目	繰り返しを求める表現を学ぶ 意味疎通に問題があったことを説明する	23回目	お祝いの言葉を学ぶ 人の気持ちを推察する表現を学ぶ				
9回目	ポッドキャストについての意見を読む、書く	24回目	新しい場所での経験についての投稿を読む、また賛成・反対の反応を書く				
10回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「仕事や勉強のためのアプリについて発表する」	25回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「過去の有名な出来事をまとめる」				
11回目	「現在進行形」を学ぶ 復習する今していることについて話す	26回目	[be going to]を復習する 買い物に行くことについて会話する				
12回目	「現在進行形」「単純現在形」を練習する スポーツ、運動について話す	27回目	「限定詞」を学ぶ 買い物習慣について話す				
13回目	情報を得るため、必要な表現を学ぶ知らない情報をチェックする	28回目	店内で欲しいものについて述べる物事の言い方を英語で聞く				
14回目	サービス業界の会社へのメッセージを読む、書く	29回目	新しい商品の説明を読む、Vlog(ビデオブログ)のためのスクリプトを書く				
15回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「フィットネスプログラムを作る、発表する」	30回目	Time to Speak: 前期発表				
準備学習 時間外学習	オンデマンド英会話						
評価基準	A・B・Cを合格とし、F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F評価(不合格)とする。						
評価方法	定期試験(50点満点)計4回(前期: 中間・期末、後期: 中間・期末)の平均点の得点率を基準に判断						
受講生への メッセージ	ネイティブのリスニングに聞きなれ、英語に苦手意識を持たないようにしましょう。 積極的にアクティビティに参加し、英語の発言する事に慣れましょう。 演習問題を繰り返し解き、基本的な文法を身につけましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
EVOLVE2							

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)	240 16		
【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(COM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Xsplit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機材設定を行う事が出来る。							
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ようになる				
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ようになる	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ようになる				
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ようになる	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ようになる				
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ようになる	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ようになる				
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ようになる	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ようになる				
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ようになる	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ようになる				
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ようになる	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ようになる				
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ようになる	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ようになる				
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ようになる	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ようになる				
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ようになる	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ようになる				
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ようになる	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ようになる				
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ようになる	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ようになる				
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ようになる	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ようになる				
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ようになる	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ようになる				
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、F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F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)	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上げることができるようになる	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上げることができるようになる	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ようになる				
3回目	自分の今の感情や不安を受容し、認めることができるようになる	18回目	生き甲斐、やり甲斐の探求、あり方の探求ができるようになる				
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ようになる	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ようになる				
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ようになる	20回目	チーム別・個人別 個別指導①を全生徒に共有できるようになる				
6回目	集中力をあげるイメージトレーニングを習得することができるようになる	21回目	チーム別・個人別 個別指導②を全生徒に共有できるようになる				
7回目	実践ストレス耐性ができるようになる	22回目	チーム別・個人別 個別指導③を全生徒に共有できるようになる				
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ようになる	23回目	チーム別・個人別 個別指導④を全生徒に共有できるようになる				
9回目	自己分析ができるようになる	24回目	チーム別・個人別 個別指導⑤を全生徒に共有できるようになる				
10回目	環境の変化に対応できる力をつけることができるようになる	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ようになる	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ようになる	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ようになる	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	す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ようになる	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について理解する	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、F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F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)	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		
学科・コース	e-sports科	授業形態	講義 演習	総時間 (単位)	480 32	開講区分	通年
【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られるようになる	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ことができるようになる				
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、その方法を知ることができるようになる	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、その方法を知ることができるようになる				
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ことができるようになる	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ことができるようになる				
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ことができるようになる	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ことができるようになる				
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、その基礎を理解する	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、その基礎を学ぶことができるようになる				
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ことができるようになる	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ことができるようになる				
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ことができるようになる				
9回目	(知識の蓄積②)実際のプロシーンを参考にして、知識を深めることができるようになる	24回目	(知識の蓄積②)実際のプロシーンを参考にして、知識を深めることができるようになる				
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、F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F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、本授業における技術評価は、「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)	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)	120 8		
【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ができるようになる				
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ができるようになる	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ができるようになる				
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ができるようになる	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ができるようになる				
4回目	(映像制作③) 企画を元にした映像制作ができるようになる	19回目	(映像制作③) 企画を元にした映像制作ができるようになる				
5回目	(映像制作④) 企画を元にした映像制作ができるようになる	20回目	(映像制作④) 企画を元にした映像制作ができるようになる				
6回目	(映像制作⑤) 企画を元にした映像制作ができるようになる	21回目	(映像制作⑤) 企画を元にした映像制作ができるようになる				
7回目	(映像制作⑥) 企画を元にした映像制作ができるようになる	22回目	(映像制作⑥) 企画を元にした映像制作ができるようになる				
8回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作ができるようになる	23回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作ができるようになる				
9回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作ができるようになる	24回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作ができるようになる				
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ができるようになる	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ができるようになる				
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ができるようになる	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ができるようになる				
12回目	(映像制作⑨) デザインされた映像制作ができるようになる	27回目	(映像制作⑨) デザインされた映像制作ができるようになる				
13回目	(映像制作⑩) デザインされた映像制作ができるようになる	28回目	(映像制作⑩) デザインされた映像制作ができるようになる				
14回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作ができるようになる	29回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作ができるようになる				
15回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作ができるようになる	30回目	(演習課題) イベント用オープニング映像制作ができるようになる				
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、F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F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)	ゲーム実践 ゲーム実践Ⅲ	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(Game practice)	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】							
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ィ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ようになる			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ようになる		
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ようになる			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ようになる		
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ようになる			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ようになる		
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ようになる			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ようになる		
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ようになる			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ようになる		
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ようになる			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ようになる		
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ようになる			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ようになる		
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ようになる			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ようになる		
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ようになる			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ようになる		
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ようになる			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ようになる		
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ようになる			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ようになる		
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ようになる			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ようになる		
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ようになる			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ようになる		
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、F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F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)	機材学習 (machine technical)	必修 選択	必修 選択	年次	3	
学科・コース	e-sports科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員_実務者経験】						
2020年より株式会社ASH WINDERにてインターンとしてesports専門のイベント事業立ち上げに尽力、現在同社にてテクニカルディレクターとして活動中。						
【授業の学習内容】						
ゲームイベントを運営するために必要な機材の基礎知識を講義と実習によって身につける						
【到達目標】						
ゲームイベントにおいて使用される機材の構成について理解する PA卓に新規導入された機材についてセッティング、操作までできるようになる						
授業計画・内容						
1回目	授業ガイダンス、自己紹介			16回目	(オリエンテーション)前期の振り返りを実施することができるようになる	
2回目	現場で求められる人物像について理解する			17回目	イベントの為に必要な後期の目標を決めることができるようになる	
3回目	ゲームイベントにおける基礎的な機材構成について理解する			18回目	実習授業の実施	
4回目	基礎的な機材構成に基づいた配線図の作成方法を習得する			19回目	実習授業の実施	
5回目	例を用いて配線図をグループで話し合い完成させ、設営、撤収までの流れを理解する①			20回目	実習授業の実施	
6回目	例を用いて配線図をグループで話し合い完成させ、設営、撤収までの流れを理解する②			21回目	実習授業の実施	
7回目	実際にスイッチャーやミキサーに触れて操作方法を理解する			22回目	実習授業の実施	
8回目	実際に照明機材に触れて操作方法を理解する			23回目	実習授業の実施	
9回目	世界トップレベルのesportsイベントを知り、自分たちでもできる演出を理解する			24回目	実習授業の実施	
10回目	学園祭で使用する機材をピックアップし、最適な配線図とセットアップができるようになる①			25回目	実習授業の実施	
11回目	学園祭で使用する機材をピックアップし、最適な配線図とセットアップができるようになる②			26回目	実習授業の実施	
12回目	イベントのために必要な役割分けについて理解する			27回目	実習授業の実施	
13回目	実習のために必要な準備について考えることができるようになる			28回目	実習授業の実施	
14回目	実習のために必要な準備を実行することができるようになる			29回目	実技試験	
15回目	イベント実習を経て現場の役割について理解する			30回目	(まとめ)年度総括	
準備学習 時間外学習	esportsイベントを見る際に演出やカメラワークなどの裏方の仕事にスポットを当てて視聴してみる。					
評価基準	A・B・Cを合格とし、F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F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	授業では機材のこのみではなく業界で働いた経験についてもお話ししたいと考えています。 気になることがあれば質問できるように常に疑問を持って授業に臨んでください。					
【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	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(e-sports law)	授業 形態	講義 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>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ことができるようになる	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理解する	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ことができるようになる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理解する	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ことができるようになる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ことができるようになる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理解する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ことができるようになる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理解する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ことができる	21回目	(eスポーツ団体の運営⑤)eスポーツ団体に関わる権利関係について理解する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ことができる②	22回目	(eスポーツ団体の運営⑥)eスポーツ団体に関わる権利関係について理解する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理解する①	24回目	(eスポーツとビジネス①)著作権等eスポーツに関わる権利について理解する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理解する②	25回目	(eスポーツとビジネス②)著作権等eスポーツに関わる権利について理解する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関係する権利について理解する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関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関係する権利について理解する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関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)プレイヤーに関する契約等の法律問題について理解する	28回目	(eスポーツプレイヤー③)肖像権等プレイヤーに関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、F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F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 ゲーム実践	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	(Game practice)	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>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（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</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について理解する	16回目	業務の不正や誤り防止策ができるようになる				
2回目	資金提供者への報告書作成ができるようになる	17回目	チームの信頼性向上論と協力者について理解する				
3回目	経営管理と内部統制ができるようになる	18回目	資金管理の複式簿記の作成ができるようになる				
4回目	組織風土の重要性を知ることができるようになる	19回目	収入に関する鑑定科目について理解する				
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ができるようになる	20回目	支出に関する鑑定科目について理解する				
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ができるようになる	21回目	実現主義と発生主義について理解する				
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ができるようになる	22回目	積載・債務管理表の作成ができるようになる				
8回目	e-sportsチームのステータスホルダーについて理解する	23回目	取引先の選定方法と選定基準を知ることができるようになる				
9回目	e-sportsチームの説明責任について理解する	24回目	トップダウン方式予算作成ができるようになる				
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ができるようになる	25回目	ボトムアップ方式予算作成ができるようになる				
11回目	Finacial Fair Play(FPP)について理解する	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理解する	27回目	予算と実績の差異分析ができるようになる				
13回目	情報資産の管理ができるようになる	28回目	新規投資と更新投資ができるようになる				
14回目	均質化した管理業務運営ができるようになる	29回目	目標方針書作成標準業務フロー作成ができるようになる				
15回目	効率的な業務管理運営を行うことができるようになる	30回目	標準業務フロー作成ができるようになる				
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、F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F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)	語学教育 (グローバルコミュニケーションⅢ) (Global Communication Ⅲ)	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)		
【担当教員 実務者経験】							
<p>大学、大学院にてTESOL課程(母国語を英語としない人のための教授法)を専攻し、2017年に博士号を取得。 2016年より日本の大学や英会話教室にて主に基礎英語の英語教授経験がある。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ユニット毎のトピックに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーション実施する。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキングでの練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。</p>							
【到達目標】							
<p>日常生活での情報・説明や、まとまりのある内容が理解できるようになる。また日常生活の話題について、出来事の説明、用件を伝えることができる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	[WH-question]を使い、相手の性格について話す	16回目	[be going to/will]を使い、将来のことについて話す 個人的な意見を述べ、計画を立てる表現を学ぶ				
2回目	「間接疑問文」を学ぶ 相手に質問をする、また質問に答える	17回目	旅行の計画を立てる「現在進行形」を使い、将来のプランについて話す [will]を使い、突然の決定について話す				
3回目	自己紹介をし、知り合いになる 会話の中、第三者を紹介する	18回目	難しい状況において、相手を安心させる、またそれに答える表現を学ぶ				
4回目	段落を認識する 親戚へのメールを読む、書く	19回目	イベント内容、スケジュールが書いてあるメールを読む、また書く				
5回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「良いリーダーになるには何が必要かをディスカッションし、自分の考えを発表する」	20回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「さまざまな人に異なるアクティビティをアサインする」				
6回目	「現在完了形」を復習する 自分の持ち物について述べる	21回目	「単純過去形」を使い、ものを失くす/見つける場面において、会話する				
7回目	「現在完了形」の文の中の[already/yet]の使い方を学ぶ 自分の持ち物について述べる2	22回目	「単純過去形」、「過去進行形」を学ぶ、復習する 人を助ける、人に助けを求める場面において、会話する				
8回目	話題を変える表現を学ぶ 短い質問文を使い、関心を示す	23回目	驚いたできごとについて話す 言葉をかえて、驚きを表す				
9回目	ネット広告を読む、書く	24回目	簡単な物語を読む、書く				
10回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「出かける時の持ち物についてディスカッションをする」	25回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「おもしろい、驚くストーリーを作り、発表する」				
11回目	「冠詞」を学ぶ 自分の町について話す	26回目	「数量詞」を学ぶ 都会の問題について話す				
12回目	「助動詞」を学ぶ	27回目	「現在・未来の条件文」を学ぶ問題と解決策について話す				
13回目	ビル内の道順を尋ねる、また教える表現を学ぶ 聞いた話を理解し、自分の話で重ねて言う	28回目	[though]を使い、反対意見を述べる 様々な状況での心配、また安心を表現する				
14回目	求職申し込みを読み、申込書を書く	29回目	価値観についてのネット投稿を読む、書く				
15回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「自分の町の人気な場所についてプレゼンをする」	30回目	Time to Speak: 前期発表				
準備学習 時間外学習	オンデマンド英会話						
評価基準	A・B・Cを合格とし、F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F評価(不合格)とする。						
評価方法	定期試験(50点満点)計4回(前期:中間・期末、後期:中間・期末)の平均点の得点率を基準に判断						
受講生への メッセージ	アクティビティに参加し、これまでに学んだ文法を用いながら、より詳しく自分の意見が英語で言えるように積極的に発言しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
EVOLVE3							