

科目名 (英)	ゲーム企画 (イベント運営) Event operation	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】						
2000年～ コミュニティイベントを中心にeスポーツに至るまでの文化形成とコミュニティ醸成に努める 2016年～ eスポーツコネク株式会社にて大阪代表、及びJeSU大阪 事務局長を務める 2020年～ eスポーツ文化を尊重しコミュニティファーストを掲げる、合同会社PDSを設立						
【授業の学習内容】						
eスポーツイベントに対し、企画から制作、当日に至るまで各フェーズの運営の実施。 eスポーツイベント独自の要素を盛り込んだ上での運営知識を積む。 実際の企業案件における運営フェーズを理解し、実務を行うにあたって問題無いレベルまで知識を底上げする。						
【到達目標】						
eスポーツイベントの運営ディレクターの業務を理解し、さらに実際に回せるようになる。 イベントの運営ディレクター、もしくはPAなどの専門に特化した形での運営ができるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	オリエンテーションで卒業までに個々の足りない要素の洗い出し、個々の方針を決定する	16回目	今、インターネット配信で求められている事柄を理解し、効果的な手法を理解・習得する。①			
2回目	オンラインイベントとオフラインイベントの単価設定、予算感についての違いを理解する。①	17回目	今、インターネット配信で求められている事柄を理解し、効果的な手法を理解・習得する。②			
3回目	オンラインイベントとオフラインイベントの単価設定、予算感についての違いを理解する。②	18回目	都心・地方で求められるイベントの方向性の違いと運営手法について理解し習得する。①			
4回目	eスポーツイベントにおける確度の高いプレゼンについて理解と習得を行う。①	19回目	都心・地方で求められるイベントの方向性の違いと運営手法について理解し習得する。②			
5回目	eスポーツイベントにおける確度の高いプレゼンについて理解と習得を行う。②	20回目	受託案件に関して、企業が求めるeスポーツイベントについて理解する。①			
6回目	TriCaster、3Playなど高機能な映像関連機材について理解と習得を行う。①	21回目	受託案件に関して、企業が求めるeスポーツイベントについて理解する。②			
7回目	TriCaster、3Playなど高機能な映像関連機材について理解と習得を行う。②	22回目	コストカット出来る項目、コストカット出来ない項目について理解する。①			
8回目	イベントにおけるディレクター、プロデューサーの役割について理解と習得を行う。①	23回目	コストカット出来る項目、コストカット出来ない項目について理解する。②			
9回目	イベントにおけるディレクター、プロデューサーの役割について理解と習得を行う。②	24回目	チーム運営、eスポーツイベント業の経営に関して、必要なマインドを習得する。①			
10回目	eスポーツイベントにおける法整備の現状、関連する法律について理解と習得を行う。①	25回目	チーム運営、eスポーツイベント業の経営に関して、必要なマインドを習得する。②			
11回目	eスポーツイベントにおける法整備の現状、関連する法律について理解と習得を行う。②	26回目	自社、協賛、協力者における商品、商材のプロモーション方法について理解と習得を行う。①			
12回目	主要eスポーツイベントのトーナメントルール、手法について理解と習得を行う。①	27回目	自社、協賛、協力者における商品、商材のプロモーション方法について理解と習得を行う。②			
13回目	主要eスポーツイベントのトーナメントルール、手法について理解と習得を行う。②	28回目	企画書、及び運営マニュアルの作成をテスト項目とし実務に使用出来る資料作成を行う。①			
14回目	数値化されないイベントでの盛り上がりや一体感、感情の操作手法について習得する。①	29回目	企画書、及び運営マニュアルの作成をテスト項目とし実務に使用出来る資料作成を行う。②			
15回目	数値化されないイベントでの盛り上がりや一体感、感情の操作手法について習得する。②	30回目	一年の振り返り。			
準備学習 時間外学習	外部のイベントへの参加					
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	授業内におけるマインド評価(出席率・取り組み態度・質問頻度等)による評価60%) + 技術評価(学園祭・制作展等による学内イベントによる評価40%)					
受講生への メッセージ	各々が自分の理想とするイベントを作ることができるようになればと思います。周りの力を借りつつ、ともに頑張りましょう。					
【使用教科書・教材・参考書】						
JeSU発行 日本eスポーツ白書						

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	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】						
2000年～ コミュニティイベントを中心にeスポーツに至るまでの文化形成とコミュニティ醸成に努める 2016年～ eスポーツコネクスト株式会社にて大阪代表、及びJeSU大阪 事務局長を務める 2020年～ eスポーツ文化を尊重しコミュニティファーストを掲げる、合同会社PDSを設立						
【授業の学習内容】						
eスポーツイベントにおける企画フェーズの取り組みと思考法を学ぶ。 運営の授業とは切り分け、マインドや思考法についても本企画の時間で学びます。 対面で学内イベント企画を全体で進行させながら授業計画における各学年の要素をチーム毎に実践しながら学びます。						
【到達目標】						
eスポーツ自体の文化の理解、eスポーツとプレイヤーやビジネスなどコンテンツ同士をマッチングさせる企画力の習得。 現場に通じる企画力・マインド・客観視・判断力などを向上させる事を目標とします。						
授業計画・内容						
1回目	オリエンテーションにて各学年毎の目標と学生毎の方針を決定。通年で学ぶべき内容を理解する。	16回目	これまでの授業で得た知識を元に学園祭企画に反映、適宜ブラッシュアップ案などプレストを行い実務に反映します。①			
2回目	企画概論。昨今の情勢に沿ったeスポーツ企画を理解する。①	17回目	これまでの授業で得た知識を元に学園祭企画に反映、適宜ブラッシュアップ案などプレストを行い実務に反映します。②			
3回目	企画概論。昨今の情勢に沿ったeスポーツ企画を理解する。②	18回目	オンラインでの制作とは違い、実際にオフラインでコミュニケーションを取りながら企画を進める力を養います。①			
4回目	プレイヤーファースト、コミュニティファーストについて理解し、ビジネスとのバランスについて理解する。①	19回目	オンラインでの制作とは違い、実際にオフラインでコミュニケーションを取りながら企画を進める力を養います。②			
5回目	プレイヤーファースト、コミュニティファーストについて理解し、ビジネスとのバランスについて理解する。②	20回目	リハーサル進行方法、最終チェック項目について実際のリハーサルを通じて学びます。①			
6回目	機材に合わせた演出法について。個人から汎用機材までの映像関連機材で演出出来る内容についてプレストを行い演出方法を習得する。①	21回目	リハーサル進行方法、最終チェック項目について実際のリハーサルを通じて学びます。②			
7回目	機材に合わせた演出法について。個人から汎用機材までの映像関連機材で演出出来る内容についてプレストを行い演出方法を習得する。②	22回目	反省会の進行方法について。反省会の手法を学び、反省点、ブラッシュアップ案の発表について各学年毎に取りまとめます。①			
8回目	機材に合わせた演出法について。TriCaster、3Playなど高機能な映像関連機材で演出出来る内容についてプレストを行い演出方法を習得する。①	23回目	反省会の進行方法について。反省会の手法を学び、反省点、ブラッシュアップ案の発表について各学年毎に取りまとめます。②			
9回目	機材に合わせた演出法について。TriCaster、3Playなど高機能な映像関連機材で演出出来る内容についてプレストを行い演出方法を習得する。②	24回目	We are OCA 制作に向けた企画をスタートさせ制作時間に反映を行います。①			
10回目	企画課題を提示、学年別に合わせた企画課題に取り組んでいただき自身の思考をアウトプットする力を養う。①	25回目	We are OCA 制作に向けた企画をスタートさせ制作時間に反映を行います。②			
11回目	企画課題を提示、学年別に合わせた企画課題に取り組んでいただき自身の思考をアウトプットする力を養う。②	26回目	データで見るeスポーツ。日本eスポーツ白書掲載のデータを元に数値化されたeスポーツの現状を学びます。①			
12回目	思考方法、参考文献、映像などを講習。①	27回目	データで見るeスポーツ。日本eスポーツ白書掲載のデータを元に数値化されたeスポーツの現状を学びます。②			
13回目	思考方法、参考文献、映像などを講習。②	28回目	データで見るeスポーツ。日本eスポーツ白書掲載のデータを元に数値化されたeスポーツの現状を学びます。③			
14回目	企画課題の発表を行い、プレゼン能力の向上を目指します。①	29回目	データで見るeスポーツ。日本eスポーツ白書掲載のデータを元に数値化されたeスポーツの現状を学びます。④			
15回目	企画課題の発表を行い、プレゼン能力の向上を目指します。②	30回目	一年を通した授業のまとめ。			
準備学習 時間外学習	外部のイベントへの参加					
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	授業内におけるマインド評価(出席率・取り組み態度・質問頻度等)による評価60%) + 技術評価(学園祭・制作展等による学内イベントによる評価40%) 上記マインド評価と技術評価に制作チームマネジメント能力を加味する。					
受講生への メッセージ	各々が自分の理想とするイベントを作ることができるようになればと思います。周りの力を借りつつ、ともに頑張りましょう。					
【使用教科書・教材・参考書】						
JeSU発行 日本eスポーツ白書						

科目名 (英)	スポーツ学 (メンタルトレーニングⅢ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	Mental training	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>体操のジュニア日本代表や、医学部受験、企業研修、高等学校など幅広く活動。プロゴルファーも所属し、プロゴルファーを養成するゴルフアカデミー中島では、2016年6月、西村優菜選手が全日本パブリック選手権で優勝。吉本ひかる選手が史上4人目の快挙となる、アマチュアでステップ・アップツアー優勝。また、プロメンタルトレーナー、プロカウンセラー育成に従事する傍ら、メンタルトレーニング、カウンセリングや講師を担当。2016年からJ1リーグベガルタ仙台を、アイディアメンタルトレーナーチームの一員として担当している。2016年8月には、リオオリンピックに出場している選手を、アイディアのメンタルトレーナーチームで担当しているため、また2020年東京オリンピックの視察もかねてリオ現地入り。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>体を動かすスポーツにおいてスキルのみでは結果が出ないなかで日本においてメンタルトレーニングの浸透が急速に進んでいます。脳内スポーツと言われるe-sportsにおいてもメンタルトレーニングは欠かすことのできないプログラムです。1年次にはメンタルトレーニングを学ぶにあたっての基礎をしっかりと習得して頂きます。今期の特徴として講座ごとに振り返りレポートの提出をし、履修状況と理解度の把握をしていきます。</p>							
【到達目標】							
<p>e-sportsのアスリートとして必要なメンタル強化の学習を通じ、競技における勝ち抜く力のみならず、生活習慣から変えていくと共にチームとしてのパフォーマンスアップの習得をめざします。</p>							
授業計画・内容							
1回目	強いプロゲーマーに求められる自己分析力	16回目	社会に出ても通用するあり方とは				
2回目	突破を作るためのセルフイメージの書き換え	17回目	失敗をチャンスに変えるコミュニケーション				
3回目	プロゲーマー(なりたい自分)としてのストーリーをつくる	18回目	プロフェッショナルに必要な習慣化				
4回目	発表(ミッションを語る)	19回目	問題解決のヒントは分析の力				
5回目	どんな場面でも自分の意見が言えるストレス耐性	20回目	実践ケース				
6回目	無意識をも知ることで強くなる(絵画療法)	21回目	実践ケース				
7回目	いつでもパワフルな自分を取り戻すモチベーションの原体験	22回目	実践ケース				
8回目	悩むと考えるはどう違うのか、悩みからの脱却	23回目	実践ケース				
9回目	信頼を自分でつくるかわり方	24回目	実践ケース				
10回目	相手のストロークから相手の心理を読む	25回目	ヒーローインタビューワークショップ				
11回目	チームで信頼を勝ち取る「聴く力」	26回目	人に優しくなれるワークショップ				
12回目	本番でのルーティンを作る～応用編～	27回目	ヒーローインタビューワークショップ				
13回目	本番に強くなるイメージリハーサル	28回目	未来の自分をつくるコラージュ				
14回目	発表	29回目	ヒーローインタビュー発表				
15回目	前期振り返り	30回目	総括/完了、感謝のワーク				
準備学習 時間外学習	普段のゲームプレイの中で学んだことを実践してください。						
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	出席率と授業態度、授業内でのテストで総合的に評価します。						
受講生への メッセージ	メンタルはスポーツをするうえで非常に重要です。ブレないメンタルを身に付けましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具							

科目名 (英)	スポーツ学 (フィジカルトレーニング)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	Physical training	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】							
2018年～現在まで株式会社Bridgeheadにて、コンディショニングトレーナーとして所属。子供から大人まで幅広い層の方を対象にパーソナルトレーニング指導、グループトレーニング指導を実施。							
【授業の学習内容】							
e-sports選手の選手寿命の延長、またパフォーマンス向上の為にフィジカルトレーニング。 具体的には正しい身体の使い方を獲得することや姿勢改善、脳へのアプローチを行い集中力や判断力の向上、視機能の向上等を旨とするトレーニングを実施。							
【到達目標】							
ゲーム・試合に勝つため、競技を長く続けられるようにすること。 ためには、健康な身体を獲得、または自分で健康を管理できるようにする。 脳の活性や眼球のトレーニングを行い、パフォーマンスの向上を目指す。							その 更には、
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション) コンディショニングの重要性の理解、実際の身体評価を行う。	16回目	基本動作のトレーニングを理解、実施する。①				
2回目	上半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。①	17回目	基本動作のトレーニングを理解、実施する。②				
3回目	上半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。②	18回目	上半身の筋力アップトレーニングができるようになる。①				
4回目	上半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。③	19回目	上半身の筋力アップトレーニングができるようになる。②				
5回目	上半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。④	20回目	下半身の筋力アップトレーニングができるようになる。①				
6回目	下半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。①	21回目	下半身の筋力アップトレーニングができるようになる。②				
7回目	下半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。②	22回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。①				
8回目	下半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。③	23回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。②				
9回目	下半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。④	24回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。③				
10回目	体幹トレーニング(ソフトコア・ハードコア)を理解、実施する。①	25回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。④				
11回目	体幹トレーニング(ソフトコア・ハードコア)を理解、実施する。②	26回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。⑤				
12回目	脳の活性トレーニング(視覚、前庭系、体性感覚)を理解、実施する。①	27回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。⑥				
13回目	脳の活性トレーニング(視覚、前庭系、体性感覚)を理解、実施する。②	28回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。⑦				
14回目	脳の活性トレーニング(視覚、前庭系、体性感覚)を理解、実施する。③	29回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。⑧				
15回目	中間まとめ、実際の身体評価をする。	30回目	最終まとめ、実際の身体評価をする。				
準備学習 時間外学習	授業後自宅にてストレッチをしておいてください。						
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	・授業参加率、理解度、自身の身体の健康状態にて評価						
受講生への メッセージ	ゲームをしているとどうしても偏った姿勢になってしまいます。パフォーマンスを上げるためにも健康な体と習慣を手に入れましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
運動ができる服装での準備をお願いいたします。							

科目名 (英)	アイデアテクニック (プロゲーム実習)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	Professional gamer practice	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】							
2015年から2年間プレイヤーとしてDeToNator CS:GO部門に所属 GeForce GUP: CS:GO #02 優勝、LEVEL∞ UP Battle#1 CS:GO 優勝 EGM VALORANT TOUNAMENT #2 優勝 2020年CrestGamingのValorant部門に所属							
【授業の学習内容】							
チームとして活動する上で不可欠なValorantの技術・知識を講義とプレイを通して学ぶ。 また、講師による試合の解説や個人へのアドバイスによってゲームの理解を深める。							
【到達目標】							
公式大会での上位入賞							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション) 授業の進め方を説明、PC・ゲーム設定を学び快適にプレイできるようにする、Valorantのルールを理解する、面談	16回目	(戦闘6) Ecoラウンドを選択した敵への対処法を習得する				
2回目	(戦闘1) マウス感度の決め方、効率的なAIM練習の方法を習得する	17回目	(連携4-1) 守りでの攻撃的なセットアップ、攻めでのラッシュを習得する				
3回目	(戦闘2) リコイルコントロール、距離に応じた撃ち方を習得する	18回目	(連携4-2) 守りでの攻撃的なセットアップ、攻めでのラッシュを習得する				
4回目	(エージェント1) デュエリストのスキルの使い方、戦い方を習得する	19回目	(思考2) 陣地を広げる意義を理解する (連携5) 味方と協力して陣地を取る方法を習得する				
5回目	(戦闘3) 射線の概念、クリアリング、フラッシュ・スモークの使い方を理解する	20回目	(思考3) 陣地を活かして戦況を理解できるようになる また、試合を有利に進められるようになる				
6回目	(思考1) 各マップの基本配置、攻めと守りの基本方針を学び初歩的な戦略を立てられるようになる	21回目	(戦闘7) オペレーターの運用方法を学ぶ 敵にプレッシャーを与えられるようになる				
7回目	(エージェント2) コントローラーとインシネーターのスキルの使い方、戦い方を習得する	22回目	(思考4) 少人数戦の基本方針を理解する (戦闘8) オフアングルの概念を理解する				
8回目	(連携1) BuyとEcoの概念を理解する 計画的に武器・スキルを揃えるようになる	23回目	(戦闘9) ショットガンの運用方法を学ぶ 不利なラウンドで逆転のチャンスを作れるようになる				
9回目	(連携2) VoiceChatを使って味方と意思疎通ができるようになる また、その意義を理解する	24回目	(戦闘10) チョークポイントの概念とそれを利用した戦術を理解する				
10回目	(戦闘4-1) カバー、クロスファイアを理解し、味方と連携して有利に戦えるようになる	25回目	(思考5) 自分のランク帯で味方が連携をしやすいエージェントを知り、チームワークを最大限発揮できるようになる				
11回目	(連携2) ローテーションを理解する 敵の動きへの対処を速くできるようになる	26回目	(思考6) 敵・味方のULTの使えるタイミングを把握し、対応する方法を習得する				
12回目	(戦闘4-2) トレードキル、ベイトを理解し、安定した戦果を得られるようになる	27回目	(連携6) 自他共に落ち着いてプレイするためのコミュニケーション方法を習得する				
13回目	(エージェント3) センチネルのスキルの使い方、戦い方を習得する	28回目	(連携7) 2以上の方向から攻める戦術を理解する				
14回目	(戦闘5) スパイク設置前後の方針と遮蔽物を利用したテクニックを理解する	29回目	(思考7) 他者から効率良くアイデアを得る方法を習得する				
15回目	復習 1-14回までを再確認し、さらに理解を深める	30回目	復習 16-29回までを再確認し、さらに理解を深める				
準備学習 時間外学習	AIM練習、Valorantをプレイ、自分のプレイの反省						
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	成績評価はシーズン初めのランクに対応した基本点に昇格した分の昇格点を加算したものと(100%)。シーズン中の最高到達ランクを昇格の対象とする。						
受講生への メッセージ	Valorantについて四六時中考えている状態が上達への近道です。 それと、なるべく自分のゲームプレイを動画として撮っておきましょう。 動画として見返すことでプレイ中に見落としていたことに気付いて上達のスピードが上がります。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具、メモ帳							

科目名 (英)	映像表現 (映像制作)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年	
	Movie production	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】								
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、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ことや、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
	Gaming practiceⅢ	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】							
Connect Gaming→DONUTS USG ゲーム内ランクマッチ:世界最高5位 個人コーチング100件以上。企業コーチング経験あり。専門学校講師経験1年。							
【授業の学習内容】							
ApexLegendsを通して、プロになるためのスキルはもちろん、ゲームが上手い意外の、人から見られる部分や、コミュニケーション能力など、これからのEスポーツ業界のみならず、色々な業種でもやっていけるような人材育成を心がけます。							
【到達目標】							
ランクマッチ、競技シーンなど、今の自分よりも一つづつでも日々成長できることを目標とする。また、自身の成長がわかるよう長期的な大きな目標、大きな目標を達成するための、小さな目標もしっかり持ち、達成できるよう日々続けることを目標とする。ゲームを通して、努力のやり方や自身の人間としてのレベルアップ、社会に出てもゲームで培った問題解決能力などを駆使して、人の役に立てるようになることを最終目標とする。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション(チーム分け、目標設定など)	16回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	2回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	17回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える
3回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	18回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	4回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	19回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える
5回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	20回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	6回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	21回目	今までの反省と目標の確認
7回目	今までの反省と目標の確認	22回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	8回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	23回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える
9回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	24回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	10回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	25回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える
11回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	26回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	12回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	27回目	今までの反省と目標の確認
13回目	今までの反省と目標の確認	28回目	大会に向けての練習(日程により前後あり)	14回目	大会に向けての練習(日程により前後あり)	29回目	大会に向けての練習(日程により前後あり)
15回目	大会に向けての練習(日程により前後あり)	30回目	大会に向けての練習(日程により前後あり)				
準備学習 時間外学習	楽しみながら、かならず一日1回はApexをプレイしてください。よほどの事が無い限り、触らない日がないように心がけてください。自分の課題が見直せるようアーカイブや録画などを残しておいてください。						
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、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	好きなことが仕事にできるいい時代になりました。頑張っている人は誰から見ても素敵な人です。Eスポーツを通して、好きな事を通して、色々なことを経験し、社会にでも色々な人から好かれる素敵な人間になりましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具、メモ帳							

科目名 (英)	機材学習 (マシンテクニカル)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	Machine technical	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120		
学科・コース	e-sports科				8		
【担当教員 実務者経験】							
2013年より現在に至るまで株式会社ハートの音響技術者(PAエンジニア)として数々のイベントを経験。 アーティスト・式典・ミュージカル等幅広いジャンルでのオペレーションをこなす。							
【授業の学習内容】							
<p>昨今のe-sportsイベントではリアル(オフライン)イベントとバーチャル(オンライン)イベントのハイブリットが主流となっています。 校内にも一流のイベントスペースが設置されていますので、機材を知り、使いこなすことで様々な演出をつけて選手を彩ることができます。</p> <p>本授業では校内の設備をフルに活用し、音響/照明/映像演出の考え方や方法を学び、裏方が主軸となってイベントを創り上げる素晴らしさを体感して頂きます。</p>							
【到達目標】							
就職時、業界の即戦力となる人材への成長を最大の目標とする。 また音響/照明/映像と全く違う3つの分野を学び、実践的な取り組みを通して広い視野と豊かな創造力を身に付ける。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション)技術スタッフの心構え・基本的な業界用語を理解する。			16回目	曲を使用した音響/照明演出・プランニングが出来る①		
2回目	技術スタッフの基本的なスキルを知る。身に付ける。①			17回目	曲を使用した音響/照明演出・プランニングが出来る②		
3回目	技術スタッフの基本的なスキルを知る。身に付ける。②			18回目	【音】スピーカーチューニング・音質調整(EQ)を理解する。【映】画面のスイッチング・配信の見え方を理解する①		
4回目	技術スタッフの基本的なスキルを知る。身に付ける。③			19回目	【音】スピーカーチューニング・音質調整(EQ)を理解する。【映】画面のスイッチング・配信の見え方を理解する②		
5回目	技術スタッフの基本的なスキルを知る。身に付ける。④			20回目	【音】スピーカーチューニング・音質調整(EQ)を理解する。【映】画面のスイッチング・配信の見え方を理解する③		
6回目	システム図、プラン図等 演出に必要な図面を作成することが出来る①			21回目	【音】スピーカーチューニング・音質調整(EQ)を理解する。【映】画面のスイッチング・配信の見え方を理解する④		
7回目	システム図、プラン図等 演出に必要な図面を作成することが出来る②			22回目	プロの現場で通用するレベルの基本動作をクリアする(8の字巻き等、設営～撤去に必要なスキルの習得)①		
8回目	システム図、プラン図等 演出に必要な図面を作成することが出来る③			23回目	プロの現場で通用するレベルの基本動作をクリアする(9の字巻き等、設営～撤去に必要なスキルの習得)②		
9回目	照明卓の基本操作・舞台照明の作り方を理解する①			24回目	プロの現場で通用するレベルの基本動作をクリアする(10の字巻き等、設営～撤去に必要なスキルの習得)③		
10回目	照明卓の基本操作・舞台照明の作り方を理解する②			25回目	プロの現場で通用するレベルの基本動作をクリアする(11の字巻き等、設営～撤去に必要なスキルの習得)④		
11回目	照明卓の基本操作・舞台照明の作り方を理解する③			26回目	校内ホールを使用したイベントの演出が出来る①		
12回目	音響・映像卓の基本操作を理解する①			27回目	校内ホールを使用したイベントの演出が出来る②		
13回目	音響・映像卓の基本操作を理解する②			28回目	校内ホールを使用したイベントの演出が出来る③		
14回目	音響・映像卓の基本操作を理解する③			29回目	校内ホールを使用したイベントの演出が出来る④		
15回目	前期の振り返り			30回目	後期の振り返り		
準備学習 時間外学習	覚える事がたくさんある上に、難しい言葉等・忘れやすいものが多いと思いますので日々授業内容の復習を行ってください。						
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	成績評価の配点は、定期試験50%、授業態度50%をそれぞれの合計で最終評価とします						
受講生への メッセージ	ゲームのみに限らず、イベント全般における技術スタッフのスキルをお伝えします。						
【使用教科書・教材・参考書】							
プリント配布等ある場合があります。							

科目名 (英)	ゲーム概論 (業界研究)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	Industry research	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】							
元東京大学教授。日本のデジタル研究の第一人者。 日本デジタルゲーム学会初代会長、経済産業省ゲーム産業戦略委員会座長などを歴任。現在は日本eスポーツ学会準備委員会委員長を務める。							
【授業の学習内容】							
この授業では、e-sportsに必要なビジネスやマネジメントの理論を習得します。マネジメントのハウツーや経済学の純粋理論ではなく、経営学の実践的な理論です。経営学のテキストを輪読して内容をまとめ、テキストに提示されている論点をめぐって討論と解説を行います。具体的には、以下の項目を取り上げます。 リーダーシップ、人の配置・育成・選抜、矛盾と発展のマネジメント、パラダイム転換のマネジメント、企業成長のパラドクス 場のマネジメント、企業という生き物・経営者の役割、コーポレートガバナンス など なお、常に最新のe-sports業界の動向を取り上げて考察し、e-sportsマネジメントやe-sportsビジネスの生きた理論を身に付けます。							
【到達目標】							
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界の第一線に立って、マネージャー、イベントスタッフなどイベント・ビジネス・マネジメント系の専門的職業人として活躍するために必要な知識を習得します。とくに、e-sports界の構造と多様な職種を理解し、みずからe-sports界を切り拓く判断力と行動力の基盤となる知識を身に付けます。なおこの授業はすでにテキストを購入した学生に限定して選択することが出来ます。 ※e-sports seminar Bは2023年度でテキストを読了して終了し、2024年度からはe-sports seminar Aと統合する予定です。							
授業計画・内容							
1回目	(の授業のガイダンス)資料「授業の進め方」を配付して前期の授業の進め方について説明します。	16回目	(授業のガイダンス)前期の授業の進め方について説明します。				
2回目	(テキスト輪読)第3版 pp.371～378 新装版 pp.391～397 履修生が内容をまとめ、資料を作成して発表します。	17回目	(授業のガイダンス)前期の授業の進め方について説明します。				
3回目	(テキスト輪読)第3版 pp.378～389 新装版 pp.397～410 履修生が内容をまとめ、資料を作成して発表します。	18回目	(輪読)テキストを分担して学生がまとめて発表し、討論と解説を行います。				
4回目	(テキスト輪読)第3版 pp.389～395 新装版 pp.410～417 履修生が内容をまとめ、資料を作成して発表します。	19回目	(輪読)テキストを分担して学生がまとめて発表し、討論と解説を行います。				
5回目	(テキスト輪読)第3版 pp.396～402 新装版 pp.418～425 履修生が内容をまとめ、資料を作成して発表します。	20回目	(輪読)テキストを分担して学生がまとめて発表し、討論と解説を行います。				
6回目	(テキスト輪読)第3版 pp.403～409 新装版 pp.425～432 履修生が内容をまとめ、資料を作成して発表します。	21回目	(輪読)テキストを分担して学生がまとめて発表し、討論と解説を行います。				
7回目	(テキスト輪読)第3版 pp.410～414 新装版 pp.432～437 履修生が内容をまとめ、資料を作成して発表します。	22回目	(輪読)テキストを分担して学生がまとめて発表し、討論と解説を行います。				
8回目	(テキスト輪読)第3版 pp.414～421 新装版 pp.437～445 履修生が内容をまとめ、資料を作成して発表します。	23回目	(輪読)テキストを分担して学生がまとめて発表し、討論と解説を行います。				
9回目	(テキスト輪読)第3版 pp.424～431 新装版 pp.448～456 履修生が内容をまとめ、資料を作成して発表します。	24回目	(輪読)テキストを分担して学生がまとめて発表し、討論と解説を行います。				
10回目	(テキスト輪読)第3版 pp.431～435 新装版 pp.456～439 履修生が内容をまとめ、資料を作成して発表します。	25回目	(輪読)テキストを分担して学生がまとめて発表し、討論と解説を行います。				
11回目	(テキスト輪読)第3版 pp.435～442 新装版 pp.440～466 履修生が内容をまとめ、資料を作成して発表します。	26回目	(輪読)テキストを分担して学生がまとめて発表し、討論と解説を行います。				
12回目	(テキスト輪読)第3版 pp.442～447 新装版 pp.467～472 履修生が内容をまとめ、資料を作成して発表します。	27回目	(輪読)テキストを分担して学生がまとめて発表し、討論と解説を行います。				
13回目	(テキスト輪読)第3版 pp.447～452 新装版 pp.473～478 履修生が内容をまとめ、資料を作成して発表します。	28回目	(輪読)テキストを分担して学生がまとめて発表し、討論と解説を行います。				
14回目	(テキスト輪読)第3版 pp.453～457 新装版 pp.479～484 履修生が内容をまとめ、資料を作成して発表します。	29回目	(輪読)テキストを分担して学生がまとめて発表し、討論と解説を行います。				
15回目	(テキスト輪読)第3版 pp.453～457 新装版 pp.479～484 履修生が内容をまとめ、資料を作成して発表します。	30回目	(輪読)テキストを分担して学生がまとめて発表し、討論と解説を行います。				
準備学習 時間外学習	授業の予習は受講生全員が必須です。発表者は、担当のページを熟読し、分かりやすくまとめて資料を作成してください。作成した資料は他の学生の予習に間に合うようにDiscordを通じて配付します。発表者以外の学生は、該当するページをしっかりと読み込み、配付された資料に目を通しておいください。テキストを深く勉強したい学生は、自分自身でe-sportsノートにまとめることを勧めます。						
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、話す等の態度)10% + 発表の評価40% とします。試験はオンライン試験です。定期試験は行いません。履修生は単独でも共同でもよいので、前期中に少なくとも1回は発表を担当してください。						
受講生への メッセージ	この授業は、原則としてテキストの第3版p.370まで、新装版p.390まで読了した学生が履修しますが、テキストを途中からでも輪読したい学生も歓迎します。授業はハイブリッド形式で、対面あるいはモニターに向かって担当者の発表と講師の解説を聞き、かつ討論します。受け身ではなく、積極的に授業に参加してください。授業を欠席する場合やオンライン授業が正常に受講できない場合は必ず連絡してください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
テキストは伊丹敬之・加護野忠男『ゼミナール 経営学入門 第3版』(または『新装版』)を使用します。また、必要に応じて資料を配付します。受講生は筆記用具とe-sportsノート(形式自由)を必ず用意してください。e-sportsノートのサイズや罫線の有無は自由です。e-sportsノートに要点を書き取り、配付物を貼り付けてください。なお、配付物はプリントアウトせず、データで保管してもかまいません。							

科目名 (英)	ゲームマネジメント (ゲーム実践 I)	必修 選択	必修 選択	年次	3	
	Game Practice I	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 通年
学科・コース	e-sports科					
【担当教員_実務者経験】						
<p>2017年より、League of Legendsにおける最高ランクのチャレンジャーに到達し、様々なチャンピオンを使いこなす。2019年～2020年にはチーム活動を意欲的に行い数多の大会で好成績を重ねてきた。現在は大会や最新のメタを追いかけ、分析している。</p>						
【授業の学習内容】						
<p>League of Legendsのプレイを通して操作技術、コミュニケーション能力、柔軟な思考、メンタル等様々な要素の向上を目指す。また、個人やチームとしての振る舞い方、人間関係等を学ぶ。</p>						
【到達目標】						
<p>実習を通してLeague of Legendsの操作技術や自身のソロQランクを向上させる。基礎知識を活かし応用できる能力を習得する。チームメイトとのコミュニケーション能力や柔軟な思考、メンタルコントロール等を学び人間の成長を行い、自身のLeague of Legendsのプレイに反映させる。</p>						
授業計画・内容						
1回目	授業の方針を理解し、一年の目標設定を行う。PC、ゲーム内設定を学び、LOLのルールを理解する。	16回目	前期を振り返り、後期の目標設定を行う。			
2回目	CS練習の方法を確認し、CS精度の上げ方を理解する。	17回目	レーニング戦以降の知識を学ぶ。マクロ的な技術を理解する。			
3回目	LOLの基本的な要素を再確認し、基礎知識を深める。	18回目	チャットやピンでの味方との意思疎通ができるようになる。また、その意義を理解する。			
4回目	各ロールの役割とよく使われるチャンピオンの役割を理解する。	19回目	ミニマップを読み取り、状況に応じた選択ができるようになる。			
5回目	チャンピオンタイプ別の知識を深める。ファイターのスキルの使い方、戦い方を習得する。	20回目	タワーやドラゴン、バロンといったオブジェクトについて理解する。			
6回目	チャンピオンタイプ別の知識を深める。タンクのスキルの使い方、戦い方を習得する。	21回目	オブジェクトについての理解を深め、オブジェクトの活かし方を習得する。オブジェクトを取得するための動きを理解する。			
7回目	チャンピオンタイプ別の知識を深める。メイジのスキルの使い方、戦い方を習得する。	22回目	オブジェクトについての理解を深め、オブジェクトの活かし方を習得する。オブジェクトを取得した後の動きを理解する。			
8回目	チャンピオンタイプ別の知識を深める。マークスマンのスキルの使い方、戦い方を習得する。	23回目	オブジェクトについての理解を深め、オブジェクトの活かし方を習得する。オブジェクトを通じた相手へのプレッシャーのかけ方を理解する。			
9回目	チャンピオンタイプ別の知識を深める。サポートのスキルの使い方、戦い方を習得する。	24回目	オブジェクトについての理解を深め、オブジェクトの活かし方を習得する。オブジェクトとタワーや視界の交換について理解する。			
10回目	チャンピオンタイプ別の知識を深める。アサシンのスキルの使い方、戦い方を習得する。	25回目	オブジェクトタイマーを読み取り、状況に応じた選択を学ぶ。			
11回目	学んだチャンピオンタイプ別の知識を元に、敵にした際の対応策を学ぶ。	26回目	4:1.1:3:1と言われる中盤以降の動きについて学ぶ。			
12回目	学んだチャンピオンタイプ別の知識を元に、味方にいる際の効率的な合わせ方を学ぶ。	27回目	集団戦における各チャンピオンタイプ別の役割を学ぶ。			
13回目	これまで学んだことを活用し、レーニング戦の能力を向上する。効率的なダメージリードができるようになる。	28回目	集団戦における味方との連携、フォーカスについて理解する。CCチェーンを習得する。			
14回目	これまで学んだことを活用し、レーニング戦の能力を向上する。ハラスタイミングと立ち位置を習得する。	29回目	集団戦における味方との連携、フォーカスについて理解する。アグロピンポンを習得する。			
15回目	これまで学んだことを活用し、レーニング戦の能力を向上する。ワードを置く場所、ウェーブコントロールについて学ぶ。	30回目	授業を振り返り、目標達成の確認作業をする。			
準備学習 時間外学習	自分がわからないと思ったスキルやアイテム、ゲームの仕様等を調べ、一つずつ解決すること。CS精度向上のための定期的なCS練習。					
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60% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)20% + 授業内容評価20%とする。 なお、本授業における授業内容評価は以下の割合にておこなう。 コミュニケーション10% プレイ精度5% ゲーム理解度5%					
受講生へのメッセージ	LOLは覚えることが多く、基礎知識がとても重要です。基礎知識を覚えている数だけ自分の手札が増え、知識の応用もしやすくなります。基礎知識や知識の応用法を調べ、課題を克服することはLOLだけでなく今後様々な場面で通ずるものだと考えています。わからないことは気軽に質問してください。また、個人フィードバックを一人ずつ行う予定です。					
【使用教科書・教材・参考書】						

科目名 (英)	ゲームマネジメント (ゲーム実践Ⅱ)	必修 選択	必修選択	年次	3	開講区分	通年
	Game practice II	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】							
FPSを専門に、プロゲーミングチーム元所属「1s BattleDogs」「ODDEYE Gaming」「Sirius Gaming」「Quintette Agitato」などで選手、コーチとして活躍。							
【授業の学習内容】							
FPSタイトル『Rainbow six siege』を専門とした演習。PCを使用し、実践的演習に分けた授業を展開する。練習量とコミュニケーションを最重視し、クラスのレベルに応じて授業を展開する。可能な限り、実践型の授業を理想とする。							
【到達目標】							
クラス内の生徒個人の目標を設定し、各々に目標へ到達できるよう練習をこなしてもらい、基礎的な操作、知識の把握、チームメンバーとの連携など、ゲームのシステムを理解しプレーできるようになってもらう。ランクマッチにおいては、プラチナランク以上のクラスを目指してもらう。							
授業計画・内容							
1回目	【オリエンテーション】自己紹介などを行い講師、学生同士で円滑にコミュニケーションが行えるようになる			16回目	【後期はじめ】後期での具体的な目標を立て、やるべきことを明確化する		
2回目	【プレイヤースキル】自分のプレイヤースキルを確認しプレイ面での目標を立て円滑にプレイできるようになる			17回目	【戦略】目的を達成するためのシナリオを考えられるようになる		
3回目	【プレイヤースキル②】マウスやキーボードの動かし方を理解しプレイヤースキルを上げる			18回目	【戦略②】目的を達成するためのシナリオを考えられるようになる		
4回目	【チームプレイ】コミュニケーションを意識しチームプレイを円滑にできるようになる			19回目	【戦術】目的を達成するための方法や手段を考えられるようになる		
5回目	【チームプレイ②】コミュニケーションを意識しチームプレイを円滑にできるようになる			20回目	【戦術②】目的を達成するための方法や手段を考えられるようになる		
6回目	【Y8S1アップデート準備】パッチ内容を理解しアップデートに備える			21回目	【戦略・戦術】試合での戦略、戦術を考案し実行できるようになる		
7回目	【Y8S1アップデート】パッチ内容を確認しながら実際にゲームをプレイしあらゆる状況に対応できるようになる			22回目	【戦略・戦術②】試合での戦略、戦術を考案し実行できるようになる		
8回目	【デバイス】デバイスのスペックなどを調べ、プレイにどのような影響を与えるか理解できるようになる			23回目	【戦略・戦術振り返り】戦略、戦術の授業で学んだことの振り返り		
9回目	【R6S攻撃】現在の攻撃側のメタを理解し円滑に試合を進行できるようにする			24回目	【Y8S3アップデート準備】パッチ内容を理解しアップデートに備える		
10回目	【R6S攻撃②】現在の攻撃側のメタを理解し円滑に試合を進行できるようにする			25回目	【Y8S3アップデート】パッチ内容を確認しながら実際にゲームをプレイしあらゆる状況に対応できるようになる		
11回目	【R6S防衛】現在の防衛側のメタを理解し円滑に試合を進行できるようにする			26回目	【ロジカルシンキング】ロジカルシンキングを理解し論理的に物事を考えられるようになる		
12回目	【R6S防衛②】現在の防衛側のメタを理解し円滑に試合を進行できるようにする			27回目	【ロジカルシンキング②】ロジカルシンキングを理解し論理的に物事を考えられるようになる		
13回目	【R6S攻撃・防衛振り返り】攻撃、防衛のメタを振り返り			28回目	【ラテラルシンキング】ラテラルシンキングを理解し新しい戦略、作戦、戦術などが生み出せるようになる		
14回目	【Y8S2アップデート準備】パッチ内容を理解しアップデートに備える			29回目	【ラテラルシンキング②】ラテラルシンキングを理解し新しい戦略、作戦、戦術などが生み出せるようになる		
15回目	【Y8S2アップデート】パッチ内容を確認しながら実際にゲームをプレイしあらゆる状況に対応できるようになる			30回目	【クリティカルシンキング】クリティカルシンキングを理解し客観的に物事を考えられるようになる		
準備学習 時間外学習	プロシーンの大会の動画などを事前に見て研究しスムーズにスクリーンなどを行えるようにしておく。また技術面では基本的な操作などをできるように個人で技能を磨く。						
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	技術の成熟度(30%) 授業参加態度・コミュニケーション(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)50% その他(20%)は大会への積極的な参加や学習時間外学習の内容によって評価を行います。						
受講生へのメッセージ	今年度から合同、オフライン授業で今までとは違い新しい環境になります。なれないことはストレスになるかもしれませんが新しいことに挑戦することはすごく大事なことだと思っています。慣れない環境での授業展開になるかもしれませんが頑張ってください！						
【使用教科書・教材・参考書】							
使用教科書・教材・参考書などはありませんが、ゲーム内やこれからの生活に活かして行ける本などは授業内でお勧めしていきたいと思っています。							

科目名 (英)	語学教育 (グローバルコミュニケーションⅢ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	Global Communication Ⅲ	授業 形態	講義・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>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、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	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							