

科目名 (英)	ビジネスマナー (キャリアプログラム)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	通年
	(Career program)	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】							
【授業の学習内容】							
<p>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。</p> <p>また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。</p>							
【到達目標】							
<p>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～実践のコミュニケーションの理解、習得)を目標とするが、知識的な面で合格するだけでなく、自然と実践できるようにトレーニングを行い、人間として大きく成長することを目標とする。</p> <p><具体的な目標></p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>③コミュニケーションスキルアップ検定の合格。</p> <p>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。</p>							
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付ける				
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る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、安心で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、安心で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、準備期間に何を必要とする必要があるかを考える、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、準備期間に何を必要とする必要があるかを考える、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、準備期間に何を必要とする必要があるかを考える、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)	コンピュータデザインベーシック (コンピュータベーシック)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	通年
	(Basic Computer Design)	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】							
1989年～1994年までグラフィックデザイナーとして株式会社サンビー 制作部に所属。1995年よりフリーランスとして活動現在に至る。業務は印刷媒体、イベントブースの空間デザイン、屋外広告の提案、シミュレート(3Dビジュアル作成)主なクライアントにダスキン パナソニック ブラザー等							
【授業の学習内容】							
「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」主にこの2種のソフトの基本操作、webでのタイトル処理や企画書等のビジュアルアプローチで必須となるテクニックと基礎を学びます。授業内においては名刺やポストカード、イベント用ボード等の紙媒体の展開とweb用の加工バナー等を課題として学習します。(パソコンでのデザイン作成→紙媒体への印刷/web用データ作成)							
【到達目標】							
素材(仕様、映像素材)からデザイン要素を加味したデザインアプローチを身につける。さらに媒体の違い(デジタル媒体と紙媒体)を理解しながらアプリをえるようになること、よりデザイン性の高い制作物を確実に制作出来るようになることを目標、目的とします。							
授業計画・内容							
1回目	使用するソフトについて「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」で学ぶ内容説明、教室の使用規約、設備機材の説明			16回目	前期履修したこと再確認、後期行う概要解説		
2回目	基本操作の習得1 IllustratorとPhotoshopの基本概要 ピクセルデータ、ベクターデータ 仕様の違いを判断できるようになる			17回目	使えるデバイスを増やす フォトショップ/イラストレーターでのペンタブレットでの操作が出来るようになる1。GIKECOM制作物あれば並行し制作		
3回目	基本操作の習得2 Illustrator ベクター ツールの使い方 オブジェクトとテキストのハンドリングができるようになる			18回目	使えるデバイスを増やす フォトショップ ペンタブレットでの操作が出来るようになる2 ブラシ素描 ブラシカスタム。GIKECOM制作物あれば並行し制作		
4回目	基本操作の習得3 Illustrator オブジェクトのグループ化とベジェ曲線の描画編集ができるようになる			19回目	使えるデバイスを増やす フォトショップ ペンタブレットでの操作が出来るようになる3 ブラシ素描 ブラシカスタム。GIKECOM制作物あれば並行し制作		
5回目	基本操作の習得4 Illustratorへ画像(ピクセルデータ)を組み込む構成ができるようになる(Photoshop基本操作)			20回目	簡単な動画を描く/作る(ループ)web上で使う(アップできる) シンプルな動画を作れるようになる。GIKECOM制作物あれば並行し制作		
6回目	基本操作の習得5 Illustrator テキストを素地としたシンプルなロゴの作成ができるようになる アウトライン化+パスファインダ			21回目	Web用バナーを作る タブレットで描いた素材を含め使用、イベントなどの告知用バナーを作りブラウザ等へアップロード出来るようになる1 GIKECOM制作物あれば並行し制作		
7回目	基本操作の習得6 Illustrator Photoshopデータとして画像簡単な編集(解像度とサイズの調整等)ができるようになる			22回目	Web用バナーを作る タブレットで描いた素材を含め使用、イベントなどの告知用バナーを作りブラウザ等へアップロード出来るようになる2		
8回目	基本操作の習得7 Illustratorで印刷やWEB上で使うことを前提としたフォーマットを作ることができるようになる			23回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる1(告知用フライヤーweb上でのバナー)素材集め 制作		
9回目	基本操作の習得8 Illustratorでテキストの加工 画面表示で目立たせるため編集設定の基本を理解出来るようになる			24回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる2(告知用フライヤーweb上でのバナー)素材集め ベース準備 共通素材作り		
10回目	デザイン演習 WEBや紙媒体 基本操作1～8での操作を組み合わせ構成ができるようになる1 フォトコラージュ(複数素材合成)			25回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる3(告知用フライヤーweb上でのバナー/制作展名刺)ベース準備 共通素材作り		
11回目	デザイン演習 WEBや紙媒体 基本操作1～8での操作を組み合わせ構成ができるようになる2 フォトコラージュ(複数素材合成)			26回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる4(告知用フライヤーweb上でのバナー/制作展名刺)レイアウト展開		
12回目	デザイン演習 WEBや紙媒体 基本操作1～8での操作を組み合わせ構成ができるようになる3 フォトコラージュ(複数素材合成)			27回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる5(告知用フライヤーweb上でのバナー)レイアウト展開		
13回目	デザイン演習 WEBや紙媒体 基本操作1～8での操作を組み合わせ構成ができるようになる WEB/バナー等作成1			28回目	共通のビジュアルで統一感のある展開、制作ができるようになる6(告知用フライヤーweb上でのバナー)チェックペーパー出し、ブラウザ上で確認等		
14回目	デザイン演習 WEBや紙媒体 基本操作1～8での操作を組み合わせ構成ができるようになる WEB/バナー等作成2			29回目	一年間の制作物の評価のための制作物準備 (必要ならば手直してブラッシュアップし提出)		
15回目	デザイン演習 WEBや紙媒体 基本操作1～8での操作を組み合わせ構成ができるようになる WEB/バナー等作成3(作成素材各種評価週)			30回目	一年間の制作物の評価のための制作物提出 習得した技能の総合評価(必要ならば手直してブラッシュアップし提出)		
準備学習 時間外学習	授業内で学んだことの復習。						
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	授業内において学習、実習によって作成したものを提出、制作物が評価の対象となります。						
受講生への メッセージ	分からないことがあれば遠慮なく質問してください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
授業においてペンタブレットなど備品貸し出しに学生証提示が必要となります。必ず携帯してください。							

科目名 (英)	ゲーム企画 (e-sports研究ゼミ)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	e-sports research seminar	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	300 20		
学科・コース	e-sports科						
【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】							
この授業は、前期・後期を通じ、履修生が所属するe-sportsの専攻やコース共通で、日本と海外のe-sportsに関する総合的かつ基礎的な知識を習得します。授業では、年間を通じて、以下のトピックと共に、e-sportsの最新の動きを取り上げて解説します。 e-sportsの定義/e-sportsの歴史/e-sports業界の構造/e-sportsメディア/e-sports選手の素養(身体・精神・テクニック) e-sports選手のトレーニング/e-sportsビジネスモデル/e-sportsイベントの企画・運営/e-sportsの法律 など なお、e-sports界の動向や授業の進み具合などに応じて、トピックを追加・変更したり、取り上げる順番が前後する場合があります。							
【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界の第一線で活躍するe-sportsアスリート、ストリーマー、マネージャー、イベントスタッフ、MC・キャスターなどの専門職業人として必要な基本的かつ共通する知識を幅広く習得します。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。							
授業計画・内容							
1回目	(前期の授業のガイダンス)資料「授業の進め方」を配付し、前期の授業の進め方について説明します。	16回目	(後期の授業のガイダンス)後期の授業の進め方について説明します。				
2回目	(e-sportsとは何か)e-sportsの定義について、近年の動向をふまえて改めて考えます。	17回目	(e-sportsのイベント1)e-sportsの各種イベントについて、近年の動向をふまえて改めて考えます。				
3回目	(e-sportsの歴史)国内外のe-sportsの歴史を整理して、過去の課題や問題点を考えます。	18回目	(e-sportsのイベント2)e-sportsイベントの具体的事例をとりあげて企画書・予算書・決算書などの様式を考えます。				
4回目	(e-sportsの課題)国内外のe-sportsの発展によって、将来解決すべき課題や問題点を考えます。	19回目	(e-sportsのイベント3)e-sportsイベントとさまざまな規制法律の関係を考えます。				
5回目	(e-sportsのデジタルトレーニング①)e-sports選手のデジタルトレーニングについて考えます。	20回目	(e-sportsのイベント4)e-sportsイベントの宣伝・広報の手法と効果測定の方法について考えます。				
6回目	(e-sportsのデジタルトレーニング②)e-sports選手のデジタルトレーニングについて考えます。	21回目	(e-sportsの法律1)e-sportsをめぐる各種規制法令の現状(種類・解釈・問題点・解決策)について考えます。				
7回目	(e-sportsのフィジカルトレーニング①)e-sports選手のフィジカルトレーニングについて考えます。	22回目	(e-sportsの法律2)e-sportsをめぐる各種規制法令の現状(種類・解釈・問題点・解決策)について考えます。				
8回目	(e-sportsのフィジカルトレーニング②)e-sports選手のフィジカルトレーニングについて考えます。	23回目	(e-sportsの法律3)e-sportsをめぐる各種規制法令の現状(種類・解釈・問題点・解決策)について考えます。				
9回目	(e-sportsのメンタルトレーニング①)e-sports選手のメンタルトレーニングについて考えます。	24回目	(e-sportsの契約1)e-sports選手の契約について考えます。				
10回目	(e-sportsのメンタルトレーニング②) e-sports選手のメンタルトレーニングについて考えます。	25回目	(e-sportsの契約2)e-sportsスポンサーの契約について考えます。				
11回目	(e-sportsメディア)) 国内外のe-sportsメディアの目的、種類などを事例をもとに解説し、その課題を考えます。	26回目	(e-sportsの契約3)e-sportsイベントの契約について考えます。				
12回目	(e-sportsライター)e-sportsライターの役割と素養について整理し、記事の書き方について解説します。	27回目	(e-sportsの未来)これからのe-sportsの在り方を考えます。				
13回目	(授業のまとめ①)前期の授業をまとめます。	28回目	(授業のまとめ1)後期の授業をまとめます。				
14回目	(授業のまとめ②)前期の授業をまとめます。	29回目	(授業のまとめ2)後期の授業をまとめます。				
15回目	(前期試験)オンライン試験です。	30回目	(後期試験)オンライン試験です。				
準備学習 時間外学習	授業の予習・復習の必要はありません。ただし、受講生が日々接するe-sportsに関するニュースとそれに対する意見・感想、e-sportsの取り組みに関するアイデアや自分の進路について考えたことなどがあれば、何でもe-sportsノートに書き留めておいてください。また、この授業では授業アーカイブ(録画)の視聴が可能です。止むを得ず授業を欠席した時や復習などに活用してください。						
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、話す等の態度)10% + 試験の評価40% の割合で総合評価を行います。試験は学期の最終回の時間内に、オンライン形式で、e-sportsに関する基礎的な知識を問う内容です。なお、試験問題を事前の授業の際に公表します。試験はe-sportsノートや参考書、事前に作成した答案の下書きなどを持ち込むことが出来ます。						
受講生への メッセージ	この授業は、対面とzoomを利用したハイブリッド形式で行う座学です。対面授業は講師が全国を巡回します。受講生は受け身の姿勢ではなく、積極的に授業に参加してください。受講生の発言や質問を歓迎します。ハイブリッド授業の進め方については、第1回目授業で説明します。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。また、授業に関するtwitterとfacebookを必ずフォローしてください。アカウントは授業中に示します。						
【使用教科書・教材・参考書】							
教科書は使用しません。参考書は授業中に適宜提示します。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ノートを必ず持参してください。e-sportsノートのサイ							

科目名 (英)	スポーツ学 (メンタルトレーニング)	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	通年
	Mental 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】							
<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人目の快拳となる、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】							
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す。							
授業計画・内容							
1回目	ゲームに勝つメンタルとは			16回目	あなたのコミュニケーションタイプは？		
2回目	緊張反応はコントロールできる/プレッシャーは一瞬で消える			17回目	性格を変えなくても苦手な人を克服できる		
3回目	脳内アスリートのプロゲーマーはイメージの天才/ イメージトレーニング			18回目	だらだらしたコミュニケーションからの脱却		
4回目	強いゲーマーの心理タイプは？/ 心理テストで見るゲーマータイプ			19回目	ストロークをマスターするとコミュニケーションの達人になる		
5回目	実践ゲーム			20回目	相手の心理を読むコミュニケーションスキル		
6回目	ゲームに勝つ自信の源、自己肯定感アップ			21回目	ヒーローインタビューワークショップ		
7回目	プロゲーマーは感情をコントロールする			22回目	勝てるチームにするコミュニケーション力		
8回目	プロアスリートが実践している振り返りノート			23回目	聴く力こそがコミュニケーション力		
9回目	パフォーマンスを上げるコンディションの整え方			24回目	ピンチの時の可能性を切り開くのはコミュニケーションスキル		
10回目	実践ゲーム			25回目	ヒーローインタビューワークショップ		
11回目	モチベーションの見つけ方			26回目	ヒーローインタビュー中間発表		
12回目	目標達成のコツはスモールステップ			27回目	チームメイトが落ち込んだときにどう声をかける？		
13回目	Esportsに必要な脳のパフォーマンスを上げる			28回目	叶えたい未来が見えるカラーージュ		
14回目	勝てるゲーマーは目標設定能力が高い			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・承認・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・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	1	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のフィジカルトレーニング。 具合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、視機能の向上等を目指す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。	1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	2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	3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	4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	5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	6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	7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	8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	9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	10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	11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	12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	13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	14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。	15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・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	・授業参加率、理解度、自身の身体の状態にて評価						
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 (プロゲーム演習Ⅰ)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	Progamer 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・実務者経歴】							
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 TOURNAMENT #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】							
1年生:ダイヤモンドランク相当のAIM力と連携力を身につける 2年生:コミュニティ大会で上位入賞 3年生: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する 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ニシエ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する				
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する	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・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	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)	ゲーム実践 Game practice	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】						
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・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お人です。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お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	1	開講区分	通年
	Machine technical	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】							
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 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・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	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 e-sports法律	必修 選択	必修 選択	年次	1	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・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		
学科・コース	e-sports科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	180 12	開講区分	通年
【担当教員 実務者経験】							
2006年～2018年3月まで広告業界で、企画営業としてクリエイターと共にプロモーション企画及びデザインやイベントの企画・運営を担当。 2018年4月よりフリーランスに転身し現在に至る。映画やゲーム、音楽のタイアップ経験が多く、商業施設でのプロモーションやイベントが主です。 主なクライアントに、アリオ鳳、あべのキューズモール、ATC、キョードー大阪、Osaka Metroなど。							
【授業の学習内容】							
講義としては、eスポーツだけでなく、イベント業界全体におけるeスポーツの位置づけを理解しつつ、イベント運営の役割について学習を行います。 この学習を通して、イベント全体像をつかみ、専門性の高い領域であるeスポーツイベント運営学習のための基礎とします。 実習としては、学内行事(文化祭、卒業制作展)、週末の対戦会の企画、運営を基に、企画書作成、実施計画書作成、各業務の役割を体感として知り、 産学連携事業やイベントを自ら運営していくための基礎とします。							
【到達目標】							
イベント案件の正確なヒアリングと与件整理ができるように、コミュニケーション力を身に着けること。 学内イベントや自主企画が実現できるレベルの企画書、実施計画書の作成を目標とします。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション:講義内容の説明。講師と学生同士の自己紹介を通して、目標や特徴の共有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、観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、観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なる	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	開講区分	通年
	(Global Communication I)	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>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) (Employment measures)	必修 選択	必修	年次	2	
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】						
<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、自分が安心できる働き方を考え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、自分が安心できる働き方を考え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、社会で求められてい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、面接で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いっぱいの授業なのでコツコツ頑張りましょう。					
【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 (イベント運営)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	Event operation	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】							
2016年～ コミュニティ団体oreRevoを設立、その後oreRevoからは自らはプロのインベーターとなり、その他にも多くのプログラマー・プロキャスターを輩出 2018年～ eスポーツコネク株式会社にてeスポーツイベントの企画制作を担当 2020年～ 株式会社ササノにてeスポーツイベントの企画制作を担当 2020年～ 合同会社PDSに加入後、同様に企画制作を担い現在に至る							
【授業の学習内容】							
<ul style="list-style-type: none"> ・ イベント制作現場に於いて必須となる基礎的な前提知識の習得 ・ 一般的に運営現場で多用される機器類の取り扱い方について ・ 企画書、運営マニュアル、レイアウト図、主に必要となる資料の作成に関して ・ キャスティング、打合わせ等を通じて必須となる企業間のやり取りについて 							
【到達目標】							
<ul style="list-style-type: none"> ・ イベント制作全般に関する具体的な業務内容を理解する ・ コミュニティイベントレベルのeスポーツイベントを個人で企画・実行が出来る 							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション	16回目	イベント制作・運営を実施するにあたり必要なフローと目的を理解する①				
2回目	企業案件企画・制作 企業向けのイベント制作に必要な要素を実際に体験して学ぶ①	17回目	イベント制作・運営を実施するにあたり必要なフローと目的を理解する②				
3回目	企業案件企画・制作 企業向けのイベント制作に必要な要素を実際に体験して学ぶ②	18回目	運営組織図・オペレーション(各役割)に関するノウハウを習得する①				
4回目	企業案件企画・制作 企業向けのイベント制作に必要な要素を実際に体験して学ぶ③	19回目	運営組織図・オペレーション(各役割)に関するノウハウを習得する②				
5回目	イベント検定授業1回目「イベントの概念と全体像」「イベントの企画と計画」の理解および習得①	20回目	ケーブルの取り扱いに関して正しい知識を習得しシステム図の見方を理解し、図面の書き方を習得する①				
6回目	イベント検定授業2回目「イベントの概念と全体像」「イベントの企画と計画」の理解および習得②	21回目	ケーブルの取り扱いに関して正しい知識を習得し、システム図の見方を理解し、図面の書き方を習得する②				
7回目	イベント検定授業3回目「イベントの企画と計画」「イベントの制作推進」の理解および習得①	22回目	サンプルの運営マニュアルを参考にしながら、企画書の書き方を理解する①				
8回目	イベント検定授業4回目「イベントの企画と計画」「イベントの制作推進」の理解および習得②	23回目	サンプルの運営マニュアルを参考にしながら、企画書の書き方を理解する②				
9回目	イベント検定授業5回目「イベントの制作推進」「イベントの運営とマネジメント」の理解および習得①	24回目	キャストの選び方、当日のゲストアテンドのマナーと方法について理解する①				
10回目	イベント検定授業6回目「イベントの制作推進」「イベントの運営とマネジメント」の理解および習得②	25回目	キャストの選び方、当日のゲストアテンドのマナーと方法について理解する②				
11回目	イベント検定授業7回目「イベントの運営とマネジメント」の理解および習得①	26回目	広報・告知に関して(発信源、フライヤー、動画など)実際の告知を参考に理解する①				
12回目	イベント検定授業8回目「イベントの運営とマネジメント」の理解および習得②	27回目	広報・告知に関して(発信源、フライヤー、動画など)実際の告知を参考に理解する②				
13回目	イベント検定授業9回目 勉強内容振り返り イベント検定試験に向けての傾向と対策を実施①	28回目	緊急時の対応について習得する(トラブルシューティングの紹介) イベント終了後にやるべきことを理解する①				
14回目	イベント検定授業10回目 勉強内容振り返り イベント検定試験に向けての傾向と対策を実施②	29回目	緊急時の対応について習得する(トラブルシューティングの紹介) イベント終了後にやるべきことを理解する②				
15回目	運営実習テスト 前期で学習した内容のテスト	30回目	営業実習テスト 後期で学習した内容のテスト				
準備学習 時間外学習	授業で学習したことの復習						
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	この授業では、イベント検定の資格取得に向けた試験対策とイベント企画・運営の基礎となる学習を授業で行います。 最初の1年でまずはイベントに関する様々な役職を経験し、自分がどの役職に向いているのか、そしてやりたい事は何かを見つけてもらうことがひとつの到達点です。前期の授業では、コミュニティ規模のイベントを自分達で開催できるようにする為の準備をしていきます。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具							

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	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】						
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	一年を通じた授業のまとめ。			
準備学習 時間外学習	外部イベントへの参加					
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	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	各自が理想とするイベントを企画できるようサポートしていきます。一緒に頑張りましょう。					
【使用教科書・教材・参考書】						
JeSU発刊 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) Mental training	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)	60 4	開講区分	通年
【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】							
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す。							
授業計画・内容							
1回目	自分の可能性の伸ばし方			16回目	ゲームとしてだけではなく人生の目標設定		
2回目	なりたい自分になるための目標の立て方			17回目	どんな時でもパフォーマンスを安定させるルーティン		
3回目	緊張とプレッシャーのコントロール実践編			18回目	実践ゲーム(ルーティン)		
4回目	実践ゲーム			19回目	ストレスの正体をつかむから強くなれる		
5回目	実践ゲーム(チーム)			20回目	ストレスをマネジメントできる選手は強い		
6回目	本番に強くなるストレス耐性			21回目	イメージトレーニングで集中力を上げる		
7回目	ストレス負荷をかけて実践ゲーム			22回目	苦手意識を書き換える、自分の思い込みの殻を破る		
8回目	パフォーマンスを上げる戦略的回復			23回目	打たれ強い自分をつくる		
9回目	やり抜く力を育てるグリット①			24回目	実践ゲーム(思い込みを書き換えてゲーム)		
10回目	やり抜く力を育てるグリット②			25回目	結果を出す選手が実践している習慣とは		
11回目	ぶれないメンタルをつくる			26回目	e-sports実践から学ぶケースカンファレンス①		
12回目	どんなゲーマー人生にしたいか			27回目	e-sports実践から学ぶケースカンファレンス②		
13回目	自分の人生を書き換える			28回目	チームを強くするコミュニケーション		
14回目	実践ゲーム大会			29回目	実践ゲーム大会		
15回目	前期振り返り			30回目	総括/完了・承認・感謝のワーク		
準備学習 時間外学習	ゲームプレイでの実践						
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～60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、授業態度、授業内でのテストの結果を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	2	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。 具合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、視機能の向上等を目指す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・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	・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 (プロゲーム演習)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	Pro gamer practice	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	360 24		
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 CUP: CS:GO #02 優勝、LEVEL∞ UP Battle#1 CS:GO 優勝 EGM VALORANT TOURNAMENT #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する 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ニシエ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する				
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する	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、バイトを理解し、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・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	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)	アイデアテクニック (コンピュータベーシック)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	Computer Basic Design	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】							
1989年～1994年までグラフィックデザイナーとして株式会社サンビー 制作部に所属。1995年よりフリーランスとして活動現在に至る。業務は印刷媒体、イベントブースの空間デザイン、屋外広告の提案、シミュレート(3Dビジュアル作成)主なクライアントにダスキン パナソニック ブラザー等							
【授業の学習内容】							
「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」主にこの2種のソフトの基本操作、webでのタイトル処理や企画書等のビジュアルアプローチで必須となるテクニックと基礎を学びます。授業内においては名刺やポストカード、イベント用ボード等の紙媒体の展開とweb用の加工バナー等を課題として学習します。(パソコンでのデザイン作成→紙媒体への印刷/web用データ作成)							
【到達目標】							
制作展 実際制作に関わるスタッフとして展示発表を円滑に行うためのイベントパッケージ(デザインワークメイン)を制作運営できるスキルを身につける。							
授業計画・内容							
1回目	新学年オリエンテーション。(通年で学ぶことについて)			16回目	前期履修したことの再確認、後期行う概要解説		
2回目	制作物(制作展メイン)を作成するにあたり苦手で手が止まる自分の弱点を知ろう。(苦手の認識と洗い出し)			17回目	前期で学んだアプリ、デバイスを使い参加イベントとの紐付けたデザインができるようになる。1デザインプレスト/ラフ案出し(企画に合わせたビジュアルを作る)		
3回目	マウス、キーボード入力以外の機器(タブレット)を使えるようになる1(基礎)			18回目	前期で学んだアプリ、デバイスを使い参加イベントとの紐付けたデザインができるようになる。2ラフ案選定仕上げ加工		
4回目	マウス、キーボード入力以外の機器(タブレット)を使えるようになる2(着彩基本/ドローイング)			19回目	前期で学んだアプリ、デバイスを使い参加イベントとの紐付けたデザインができるようになる。3レイアウトへ展開テキストも含むグラフィック作成		
5回目	マウス、キーボード入力以外の機器(タブレット)を使えるようになる3(ペイント)			20回目	前期で学んだアプリ、デバイスを使い参加イベントとの紐付けたデザインができるようになる。4画面上ピクセル立て、印刷物、表示出力チェック		
6回目	マウス、キーボード入力以外の機器(タブレット)を使えるようになる4(カリグラフィ)			21回目	前期で学んだアプリ、デバイスを使い参加イベントとの紐付けたデザインができるようになる。5完成させ提出		
7回目	印刷用とweb展開用のデータを作り分けられるようになる。1 web用ピクセルデータ立てでバナーを作る Photoshop			22回目	グラフィック表現1 興味を持ったアプリのスキルを高め使えるビジュアルを作る。ロゴ作成、レイアウト、ライティング、イラストカット作成、いずれか使えるようになる		
8回目	印刷用とweb展開用のデータを作り分けられるようになる。2 web用ピクセルデータ立てでバナーを作る Photoshop			23回目	グラフィック表現2 興味を持ったアプリのスキルを高め使えるビジュアルを作る。ロゴ作成、レイアウト、ライティング、イラストカット作成、いずれか使えるようになる		
9回目	印刷用とweb展開用のデータを作り分けられるようになる。3 印刷用媒体(フライヤー等)を作る Illustrator			24回目	グラフィック表現3 興味を持ったアプリのスキルを高め使えるビジュアルを作る。ロゴ作成、レイアウト、ライティング、イラストカット作成、いずれか使えるようになる		
10回目	印刷用とweb展開用のデータを作り分けられるようになる。4 印刷用媒体(フライヤー等)を作る Illustrator			25回目	制作展制作週1必要とする内容を理解、素材の選考 テキストベースは作成開始次回大枠提示出来る形にまとめる		
11回目	印刷、web用データを互換、流用して新規制作ができるようになる 1 Photoshop→Illustrator			26回目	制作展制作週2 スタッフとして参加する学生はイベントを優先とします		
12回目	印刷、web用データを互換、流用して新規制作ができるようになる 2 Photoshop→Illustrator→MSアプリ			27回目	制作展制作週3 スタッフとして参加する学生はイベントを優先とします		
13回目	印刷、web用データを互換、流用して新規制作ができるようになる 3 Photoshop→Illustrator→MSアプリ			28回目	制作展制作週4 スタッフとして参加する学生はイベントを優先とします		
14回目	自身の作品(仕事)の提出、提示準備			29回目	制作展、他イベントで作った自身の作品(仕事)の提出、提示準備		
15回目	前期作品評価週			30回目	後期作品評価週		
準備学習 時間外学習	授業内にて学習したことの復習						
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	授業内において学習、実習によって作成したものを提出、制作物が評価の対象となります。						
受講生への メッセージ	各々、進捗の速さは違うと思います。遠慮なく質問してください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
ペンタブレット							

科目名 (英)	映像表現 (映像編集) Video Research	必修 選択	必修 選択	年次	2		
学科・専攻	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】							
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「Ace」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も良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・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(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 Game practice	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】						
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、色ん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ず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・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お人です。Eスポーツを通して、好きな事を通して、色んなことを経験し、社会にでも色んな人から好かれる素敵なお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	2	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・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	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	2	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関連企業への就職を目指して、就職活動に必要な自己分析、職種の研究、業界動向の研究、企業の研究を行います。近年のe-sports業界は、分業化・専門化が進むと同時に高度化も進行しています。したがって、通常の専門学校の授業だけでは就職が困難になっています。そこで、この授業では、学年に関係無く、e-sports業界への就職を真剣に考える学生を対象に、e-sportsに関わる仕事の多様性を理解し、大学程度の専門的知識を身に付け、エントリーや履歴書の書き方、適性検査の対策、面接の対策などe-sports業界への就職に特化した授業を行います。授業内容はかなり高度になるので履修選択の際には注意してください。							
【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高度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を支える知識を身に付けます。授業の目標は、第一志望のe-sports関連企業に就職することです。							
授業計画・内容							
1回目	(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	e-sports産業論①:e-sports業界の変化について考察します。	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	e-sports産業論②:e-sports業界のマネタイズについて考察します。	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	e-sports業界構造論①:e-sports業界の職種について考察します。	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	e-sports業界構造論②:e-sports業界の企業について考察します。	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	e-sports企業研究①(イベント系企業①)事例にもとづいて具体的に考察します。	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	e-sports企業研究②(イベント系企業②)事例にもとづいて具体的に考察します。	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	e-sports企業研究③(イベント系企業③)事例にもとづいて具体的に考察します。	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	e-sports企業研究④(イベント系企業④)事例にもとづいて具体的に考察します。	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	e-sports企業研究⑤(施設系企業①)事例にもとづいて具体的に考察します。	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	e-sports企業研究⑥(施設系企業②)事例にもとづいて具体的に考察します。	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	e-sports企業研究⑦(施設系企業③)事例にもとづいて具体的に考察します。	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	e-sports企業研究⑧(施設系企業④)事例にもとづいて具体的に考察します。	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	e-sports業界のキャリア形成①(履歴書・エントリーシートの書き方):e-sports分野に特化した履歴書の書き方を考察します。	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	e-sports業界のキャリア形成②(採用面接):e-sports分野に特化した採用面接について考察します。	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	授業の予習は必要ありませんが、e-sportsの日々のニュースに注意してください。e-sportsに関する情報収集の方法は授業中に説明しますので、それに基づいて正確な情報をいち早く入手して、e-sportsノートにまとめておくことを勧めます。その意味では、授業時間以外のすべての時間が準備学習の時間であり、時間外学習が必要になります。						
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、話す等の態度)10% + [ディスカッション・レポート]の評価40% とします。ディスカッションは、たんに授業に出席しているというだけでなく、授業中の学生同士、学生と講師の質疑応答や議論を意味します。レポートは学期中に出題し、提出を閉め切ります。定期試験は行いません。なお、授業を欠席する場合は必ず事前に学校まで連絡してください。						
受講生への メッセージ	この授業は、e-sports業界への就職を真剣に考えている学生を対象としています。履修生の学年は問いません。日々変化するe-sports業界の動向から目をそらさず、下級生はe-sports業界にどのような職種があり企業があるのか、上級生は志望する企業の絞り込みと就活対策に活用してください。なお、この授業の履修生に対しては、個別の面談にも積極的に対応します。						
【使用教科書・教材・参考書】							
授業では動画など視聴覚資料を多用します。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保存してください。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 (イベント制作) Event production	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】							
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】							
グループ定期イベント、学園祭、We are OCA 等、学内のイベント制作を通じてスキル・知見を深める。 学年や各役割に応じたチーム分けを通じて、チームでの制作意識やコミュニケーションを養います。 本授業は企画・運営の時間との連携を行い、基本的にはオンラインでチーム間でコミュニケーションを取りながら制作を行います。							
【到達目標】							
個では無くチームとして制作を行い、制作を通じて完成したイベントの実施を目標とします。							
授業計画・内容							
1回目	学内イベント制作実習。3年生は基本的にプロデューサー・ディレクターを務め、2年生はメインコンテンツ制作、1年生はサブコンテンツ制作を行います。	16回目	学内イベント制作実習。チームディレクターとしての役割を遂行出来るスキルを習得します。④				
2回目	学内イベント制作実習。3年生は基本的にプロデューサー・ディレクターを務め、2年生はメインコンテンツ制作、2年生はサブコンテンツ制作を行います。	17回目	学内イベント制作実習。チームディレクターとしての役割を遂行出来るスキルを習得します。⑤				
3回目	学内イベント制作実習。3年生は基本的にプロデューサー・ディレクターを務め、2年生はメインコンテンツ制作、3年生はサブコンテンツ制作を行います。	18回目	学内イベント制作実習。チームディレクターとしての役割を遂行出来るスキルを習得します。⑥				
4回目	学内イベント制作実習。3年生は基本的にプロデューサー・ディレクターを務め、2年生はメインコンテンツ制作、4年生はサブコンテンツ制作を行います。	19回目	学内イベント制作実習。チーム制作でのメインコンテンツ制作が出来るスキルを習得します。①				
5回目	学内イベント制作実習。3年生は基本的にプロデューサー・ディレクターを務め、2年生はメインコンテンツ制作、5年生はサブコンテンツ制作を行います。	20回目	学内イベント制作実習。チーム制作でのメインコンテンツ制作が出来るスキルを習得します。②				
6回目	学内イベント制作実習。3年生は基本的にプロデューサー・ディレクターを務め、2年生はメインコンテンツ制作、6年生はサブコンテンツ制作を行います。	21回目	学内イベント制作実習。チーム制作でのメインコンテンツ制作が出来るスキルを習得します。③				
7回目	学内イベント制作実習。平行して学生全体で制作出来るチーム編成を3年生中心に組み立てます。①	22回目	学内イベント制作実習。チーム制作でのメインコンテンツ制作が出来るスキルを習得します。④				
8回目	学内イベント制作実習。平行して学生全体で制作出来るチーム編成を3年生中心に組み立てます。②	23回目	学内イベント制作実習。チーム制作でのメインコンテンツ制作が出来るスキルを習得します。⑤				
9回目	学内イベント制作実習。平行して学生全体で制作出来るチーム編成を3年生中心に組み立てます。③	24回目	学内イベント制作実習。チーム制作でのメインコンテンツ制作が出来るスキルを習得します。⑥				
10回目	学内イベント制作実習。平行して学生全体で制作出来るチーム編成を3年生中心に組み立てます。④	25回目	学内イベント制作実習。チーム制作でのサブコンテンツ、及び体験レベルのイベント制作が出来るスキルを習得します。①				
11回目	学内イベント制作実習。平行して学生全体で制作出来るチーム編成を3年生中心に組み立てます。⑤	26回目	学内イベント制作実習。チーム制作でのサブコンテンツ、及び体験レベルのイベント制作が出来るスキルを習得します。②				
12回目	学内イベント制作実習。平行して学生全体で制作出来るチーム編成を3年生中心に組み立てます。⑥	27回目	学内イベント制作実習。チーム制作でのサブコンテンツ、及び体験レベルのイベント制作が出来るスキルを習得します。③				
13回目	学内イベント制作実習。チームディレクターとしての役割を遂行出来るスキルを習得します。①	28回目	学内イベント制作実習。チーム制作でのサブコンテンツ、及び体験レベルのイベント制作が出来るスキルを習得します。④				
14回目	学内イベント制作実習。チームディレクターとしての役割を遂行出来るスキルを習得します。②	29回目	学内イベント制作実習。チーム制作でのサブコンテンツ、及び体験レベルのイベント制作が出来るスキルを習得します。⑤				
15回目	学内イベント制作実習。チームディレクターとしての役割を遂行出来るスキルを習得します。③	30回目	学内イベント制作実習。チーム制作でのサブコンテンツ、及び体験レベルのイベント制作が出来るスキルを習得します。⑥				
準備学習 時間外学習	授業内で学んだことの復習。						
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	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	外部のイベントを見る際は、常に「自分ならどうするか」ということを考えながら見てください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具							

科目名 (英)	語学教育 (グローバルコミュニケーションⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(Global Communication Ⅱ)	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 意思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・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 (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発刊 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発刊 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		
学科・コース	e-sports科				4		
【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の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、視機能の向上等を目指す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) Professional gamer practice	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】						
2015年から2年間プレイヤーとしてDeToNator CS:GO部門に所属 GeForce CUP: CS:GO #02 優勝、LEVEL∞ UP Battle#1 CS:GO 優勝 EGM VALORANT TOURNAMENT #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ニシエ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、バイトを理解し、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) Movie production	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】							
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) Gaming practiceⅢ	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】						
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す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 8		
学科・コース	e-sports科						
【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、業界の即戦力となれ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 4		
学科・コース	e-sports科						
【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てください。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的成長を行い、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方法を調べ、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 4		
学科・コース	e-sports科						
【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おう。 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おう。							
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】 目的を達成する為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ムなどを行えるようにしておく。また技術面では基本的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事だと思っています。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							