

科目名 (英)	ビジネスマナー (キャリアプログラム) (Career program)	必修 選択	必修	年次	1	
学科・コース	e-sports科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
デザイン会社にて数々の企業のポスター、チラシ、POP、パッケージやイラストの制作やイベントの企画業務に携わる。 その後、専門学校にて学生指導、e-sports企業との連携イベント等に携わる。						
【授業の学習内容】						
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。 また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。						
【到達目標】						
キャリアスキルとコミュニケーションスキルアップ検定合格(基礎～実践的コミュニケーションの理解、習得)を目標とするが、知識的な面で合格するだけでなく、自然と実践できるようにトレーニングを行い、人間として大きく成長することを目標とする。 ＜具体的な目標＞ ①コミュニケーションの根本的な「考え方」を学習し、行動できるようになる。 ②対話、自己表現、社会的スキルを身に付け相手の立場や気持ちを考えて発言・行動できるようになる。 ③コミュニケーションスキルアップ検定の合格。 ④机に鞆を置かない、挨拶、お辞儀すること等ビジネスマナーが身に着き、実践できるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	キャリアプログラム授業の目的 職業観、目的目標意識、コミュニケーション、自己肯定、社会人基礎(あいさつ、時間管理、整理整頓)これらの意味と重要性を身に付ける	16回目	ホスピタリティ授業① ホスピタリティの大切さを学び、身に付ける			
2回目	ITリテラシー ITリテラシーの必要性と変化している社会情勢について学び、活用できるようになる	17回目	ホスピタリティ授業② ホスピタリティの大切さを学び、身に付ける			
3回目	映像鑑賞 各自、どのように感じたのか、考えて、発表し、他の意見を参考にすることができるようになる	18回目	コミュニケーションスキルアップ検定授業① 第1章。コミュニケーションスキルアップ検定対策だけでなく社会人として必要とされるコミュニケーション力を身に付ける			
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、準備期間に何をや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、準備期間に何をや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、準備期間に何をや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 (企業プロジェクト) (Basic Computer Design)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4		
【担当教員 実務者経験】							
1999年本校卒業後、有限会社プロジェクトにアルバイトとして入社。グラフィックデザイナーとしてデザイン業務を手がける。 2011年に前社長の引退に伴い、デザイナー兼代表取締役役に就任。ポスター、チラシ、POP、パッケージやイラストの制作やイベントの企画業務に携わる。							
【授業の学習内容】							
クライアントからのオリエンテーションから、クライアントへのプレゼンテーションまでの、実務に近い工程とその考え方を学ぶ。							
【到達目標】							
クライアントから与えられたテーマについて問題点を見つけ、その問題点を解決できる企画を考え、企画書を制作し、クライアントにプレゼンテーションできるようにする。							
授業計画・内容							
1回目	学内オリエンテーション / 授業の内容を理解できるようになる。	16回目	チームでの資料作成 ⑤ / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。				
2回目	企業オリエンテーション準備 / 企業オリエンテーションでどのようなポイントを聞き取れば良いかを理解できるようになる。	17回目	プレゼンテーション練習 ① / 作成した資料でプレゼンできるようになる				
3回目	企業オリエンテーション / クライアントからの話を直接聞き取り、内容を把握し、企画に向けた準備ができるようになる。	18回目	プレゼンテーション練習 ② / 作成した資料でプレゼンできるようになる				
4回目	個人アイデア出し準備 / 企業オリエンテーションで聞き取った内容を整理し、どのようにアイデア出せば良いかを理解できるようになる。	19回目	プレゼンテーション練習 ③ / 作成した資料でプレゼンできるようになる				
5回目	個人アイデア出し ① / 個人でアイデアを考え、まとめることができるようになる。	20回目	学内中間審査				
6回目	個人アイデア出し ② / 個人でアイデアを考え、まとめることができるようになる。	21回目	企画内容ブラッシュアップ ① / 中間審査での変更内容を理解し、企画内容をブラッシュアップできるようになる。				
7回目	チーム結成・チームレクレーション / チーム内での役割分担で自分の役割を把握し、チームとしての進行方法を理解できるようになる。	22回目	企画内容ブラッシュアップ ② / 中間審査での変更内容を理解し、企画内容をブラッシュアップできるようになる。				
8回目	チームでの企画立案 ① / チームでの話し合いや意見交換ができるようになる。	23回目	企画内容ブラッシュアップ ③ / 中間審査での変更内容を理解し、企画内容をブラッシュアップできるようになる。				
9回目	チームでの企画立案 ② / チームでの話し合いや意見交換ができるようになる。	24回目	最終プレゼンテーション				
10回目	チームでの企画立案 ③ / チームでの話し合いや意見交換ができるようになる。	25回目	制作展 準備 ① 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定				
11回目	チームでの企画立案 ④ / チームでの話し合いや意見交換ができるようになる。	26回目	制作展 準備 ② 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定				
12回目	チームでの資料作成 ① / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。	27回目	制作展 準備 ③ 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定				
13回目	チームでの資料作成 ② / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。	28回目	制作展 準備 ④ 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定				
14回目	チームでの資料作成 ③ / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。	29回目	制作展 準備 ⑤ 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定				
15回目	チームでの資料作成 ④ / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。	30回目	制作展 準備 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	学内中間審査に企画書を提出しない及び、理由なく欠席した場合は、最終プレゼンテーションに参加できないものとする。 最終プレゼンテーションに企画書を提出しない及び、理由なく欠席した場合は不合格とする。						
受講生への メッセージ	企業(クライアント)にとって何が問題点かを見つけ出すことが問題の解決につながります。 よく聴き、よく質問し、じっくり考え、丁寧に企画を考えることを心がけてください。 クライアントだけでなく、私たち講師を驚かせるようなアイデアを期待しています。						
【使用教科書・教材・参考書】							
講義内容は、メモを取る、写真を撮るなどして記録するようにしてください。必要と思われる資料は適宜配布します。 毎回必携：筆記用具、記録媒体(USBなど)							

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】

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。2020年1月にはテニス4大大会グランドスラム全豪オープンに担当選手が出場するため同行。

【授業の学習内容】

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せ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。

【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コラージュ
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～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) Physical training	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4		
【担当教員 実務者経験】							
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。そのためには、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。 更には、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。							
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 I) Pro gamer 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)	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】							
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なる。Valorantのルールを理解する。	16回目	防衛側で行うサイトのリテイク方法を理解する				
2回目	効率的なAIM練習方法を習得する	17回目	チョークポイントを利用した戦術を学び、安定した待ち伏せができるようになる				
3回目	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	対戦相手の手持ちクレジットを確認し、戦い方を変えられるようになる				
4回目	各エージェントの役割を理解する	19回目	ラウンド中のコールを身につける クロスファイアや2段などの提案ができるようになる				
5回目	試合中のクレジットの使い方、Buy,Ecoの概念を理解する	20回目	試合中にアドリブで作戦を練る方法を習得する				
6回目	武器の特性を活かす戦い方を習得する	21回目	マップコントロールを学び、試合を有利に展開できるようになる				
7回目	各マップの有利なポジションや射線の通りを理解する	22回目	攻め方の一つであるフェイクを習得する				
8回目	クリアリングとブリエイムを習得する	23回目	攻め方の一つであるスプリットを習得する				
9回目	エージェントの効率的なアビリティの使い方を理解する	24回目	試合展開の要所を理解し、大会やプロ選手の配信を見て研究ができるようになる				
10回目	カバー、トレードキルを学び撃ち合いの勝率を上げられるようになる	25回目	録画方法を学び、効率的な反省と改善ができるようになる				
11回目	効率的な報告を習得し、味方と連携をとれるようになる	26回目	AIM練習ソフトを使用し、高負荷なAIM練習方法を習得する				
12回目	基本的な攻め方のラッシュを習得する	27回目	使用可能なエージェントを増やし、Valorantをより深く理解する				
13回目	アルティメットアビリティを使った攻め方を学び、強力な攻めができるようになる	28回目	大会出場に向けて① エージェント構成を決めて練習目的を持てるようになる				
14回目	スパイクが設置される前後の戦術を習得する	29回目	大会出場に向けて② スクリム(練習試合)の意義と目的を理解する				
15回目	基本的な守り方のラッシュ止めとローテーションを習得する	30回目	大会出場に向けて③ スクリム観戦者の録画を見て最適解を見つける方法を習得する				
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する(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。 動画として見直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。							
【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)	ゲーム概論 (業界研究)	必修 選択	必修 選択	年次	1	
	(Industry research)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60	開講区分 通年
学科・コース	e-sports科				4	
【担当教員、実務者経験】						
GANMEDE株式会社ディレクター、ベンキュージャパン株式会社 マーコムスペシャリスト、株式会社FENNEL代表取締役会長、DETONETOR 代表、株式会社XENNOZ(SCARZ) 代表取締役、株式会社NTTe-sport、楽天e-sports統括、ブロードメディアeスポーツ株式、GLOE株式会社(旧 ウェルブレイド・ライゼスト株式会社)、一般社団法人日本eスポーツ連合、株式会社JCG代表取締役CEO、他多数のe-sports業界で活躍されている方が週替わりで講義を実施。						
【授業の学習内容】						
この授業では日本のe-sportsに関する総合的な知識・マインドを習得します。授業ではe-sportsの最新の動向を現在業界で活躍している企業様(プロゲーミングチーム・イベント制作会社・e-sports施設・e-sportsメディア・e-sports協会・パブリッシャーなど)にお越しいただき企業の成り立ちや今後の展望などをお話していただくことで個々の学生のビジョンを明確化する。						
【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的職業人として必要な基本的知識を幅広く習得できるようになる。特に、e-sports界の構造と多様な職種を理解し、自らe-sports界を切り拓く判断力と行動力の基盤となる知識やマインドを身に付けられるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	(オリエンテーション)eスポーツ業界研究オリエンテーション			16回目	(オリエンテーション)前期の振り返り	
2回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。			17回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	
3回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。			18回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	
4回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。			19回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	
5回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。			20回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	
6回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。			21回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	
7回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。			22回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	
8回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。			23回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	
9回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。			24回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	
10回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。			25回目	eスポーツのイベント運営会社から最新の情報をキャッチし、イベント企画運営における考え方を理解できるようになる。	
11回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。			26回目	eスポーツのイベント運営会社から最新の情報をキャッチし、イベント企画運営における考え方を理解できるようになる。	
12回目	eスポーツのイベント運営会社から最新の情報をキャッチし、イベント企画運営における考え方を理解できるようになる。			27回目	eスポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる	
13回目	eスポーツのイベント運営会社から最新の情報をキャッチし、イベント企画運営における考え方を理解できるようになる。			28回目	スポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる	
14回目	eスポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる			29回目	スポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる	
15回目	スポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる			30回目	(まとめ)年度総括	
準備学習 時間外学習	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。					
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% + レポートの評価40%の割合で総合評価を行います。レポートは授業の最終時間にformsで講義で学んだことを問う内容です。					
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の予定です。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。授業を欠席する場合やオンライン授業が円滑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】						
教科書は使用しません。受講生は筆記用具とノートを必ず持参してください。ノートのサイズや罫線の有無は自由です。授業では、パワーポイントやホワイトボードを用います。						

科目名 (英)	語学教育 (グローバルコミュニケーション I) (Global Communication I)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16		
【担当教員、実務者経験】							
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。							
【授業の学習内容】							
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。							
【到達目標】							
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。							
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	各ユニットの小テスト計30回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							