

科目名 (英)	ビジネスマナー (就職対策)	必修 選択	必修	年次	2		
	(Employment measures)	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】							
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。							
【授業の学習内容】							
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。							
【到達目標】							
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着き、実践できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション。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る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る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てできるようになる。			22回目	就職活動支援。応募書類の基礎知識を学び履歴書右側が書けるようになる。		
8回目	サクセスノートの資料1ワークシートを書くことで、自己PRできる材料を見つけることができる。			23回目	就職活動支援。応募書類の基礎知識を学び履歴書左側が書けるようになる。		
9回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「A-1」「A-2」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。			24回目	就職活動支援。面接でよく聞かれる質問を考え、面接の流れを復習することで、面接に必要な所作ができるようになる。またオンライン面接の注意点を説明。オンライン面接に対応できるようになる。		
10回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「B-1」「B-2」「B-3」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。			25回目	就職活動支援。面接練習(個別面接、グループ面接、グループディスカッション)をやってみる。		
11回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「C-1」「C-2」「C-3」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。			26回目	就職活動支援。履歴書作成、添削を行い、完璧に近い履歴書の作成ができるようになる。(個別対応含む)		
12回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「D-1」「D-2」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。			27回目	就職活動支援。履歴書作成、添削を行い、完璧に近い履歴書の作成ができるようになる。(個別対応含む)		
13回目	自己理解を深める。ジョブカード様式作成ワークシートに取り組み、ジョブカード補助シートと共にジョブカードを作成する。			28回目	就職活動支援。履歴書を完成させ、面接の練習を行い、自分の言葉でしっかり話せるようになる。(個別対応含む)		
14回目	自己理解を深める。PS-Pの結果から自分を知り、アピールポイントを探すコツをつかめるようになる。			29回目	就職活動支援。履歴書を完成させ、面接の練習を行い、自分の言葉でしっかり話せるようになる。(個別対応含む)		
15回目	自己理解を深める。PS-Pの結果も視野に入れ、自己PRをまとめ、人に伝えることができるようになる。			30回目	就職活動支援。履歴書作成、添削、更には面接指導までを行い、就職活動に対して万全の体制を整える。(個別対応含む)		
準備学習 時間外学習	サクセスノートを事前に目を通し、授業終了後は業界のことや会社を調べ、履歴書の下書きなどを進めていくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 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)態度)10%+ 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度 」とする。						
受講生への メッセージ	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 (コンピュータベーシック)	必修 選択	必修選択	年次	2		
	(Computer basic)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	240	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科				16		
【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→web用データ作成＋紙媒体への印刷等)							
【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られるようになる。							
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把握できるようになる。(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し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し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し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し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し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	制作の傾向や実力を把握したいので必ず自身の作品の提示ができるように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	■前期授業では前学年時からの技能レベルの再確認と強化が主となります。基本を理解しスキルが上がったことの評価がメイン ■後期授業では1ターン3週で課題の提出を必須としその課題をもって評価採点の対象とします。(基本4ターン)						
受講生へのメッセージ	使える(アプリ)から、考えて構成できることが重要になります。 より多くの引き出しを持ち訴求や提案の出来る力を身につけていきましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							

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	2		
	(Mental training)	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】							
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すことのできないプログラムです。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を習得できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	自分の可能性の伸ばし方が分かるようになる			16回目	ゲームとしてだけではなく人生の目標設定をできるようになる		
2回目	なりたい自分になるための目標の立て方が身に付けられるようになる			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を身に付けられるようになる		
3回目	緊張とプレッシャーのコントロールを実践できるようになる			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ということを理解できるようになる		
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という点を理解できるようになる		
6回目	本番に強くなるストレス耐性を理解できるようになる			21回目	イメージトレーニングで集中力を上げる力を身に付けられるようになる		
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力を身に付けられるようになる		
8回目	パフォーマンスを上げる戦略的回復が理解できるようになる			23回目	打たれ強い自分をつくる方法が理解できるようになる		
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について理解できるようになる		
11回目	ぶれないメンタルをつくる方法を理解できるようになる			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を考えられるようになる			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力を身に付けられるようになる			28回目	チームを強くするコミュニケーションが取れるようになる		
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	授業で習ったエクササイズを1日3分実施。						
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】							

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	2		
		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】							
2023年より株式会社Bridgehead AWAKESに所属。							
【授業の学習内容】							
ゲームのパフォーマンスアップに向け、コンディショニングトレーニングを通して身体を整え、健康維持を目指します。本授業では、回るや跳ねる等の人間にとって必要とされる「36の基本動作」を基にトレーニングを進め、自分自身の身体の認知と動作の獲得をしていきます。							
【到達目標】							
トレーニングを通して自分自身の身体と向き合う機会を作り、パフォーマンスアップに向け課題を見出す力を身に付けられるようになる。 その課題に対する改善策を知ることによって運動を習慣化できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	(基本動作①)授業を進めるにあたってのトレーニングを実践できるようになる			16回目	(基本動作⑭)自分自身の身体の認知と姿勢改善が理解できるようになる		
2回目	(基本動作②)股関節・脊柱の動きを獲得できるようになる			17回目	(基本動作⑮)自分自身の身体の認知と姿勢改善が理解できるようになる		
3回目	(基本動作③)股関節・脊柱の動きを獲得できるようになる			18回目	(基本動作⑯)自分自身の身体の認知と姿勢改善が理解できるようになる		
4回目	(基本動作④)股関節・脊柱の動きを獲得できるようになる			19回目	(基本動作⑰)自分自身の身体の認知と姿勢改善が理解できるようになる		
5回目	(基本動作⑤)股関節・脊柱の動きを獲得できるようになる			20回目	(基本動作⑱)自分自身の身体の認知と姿勢改善が理解できるようになる		
6回目	(基本動作⑥)股関節・脊柱の動きを獲得できるようになる			21回目	(基本動作⑲)自分自身の身体の認知と姿勢改善が理解できるようになる		
7回目	(基本動作⑦)股関節・脊柱の動きを獲得できるようになる			22回目	(基本動作⑳)自分自身の身体の認知と姿勢改善が理解できるようになる		
8回目	(基本動作⑧)立位動作での関節の動きと安定性を獲得できるようになる			23回目	(基本動作㉑)自分自身の身体の認知と姿勢改善が理解できるようになる		
9回目	(基本動作⑨)立位動作での関節の動きと安定性を獲得できるようになる			24回目	(基本動作㉒)課題に対してエクササイズでの改善策を理解できるようになる		
10回目	(基本動作⑩)立位動作での関節の動きと安定性を獲得できるようになる			25回目	(基本動作㉓)課題に対してエクササイズでの改善策を理解できるようになる		
11回目	(基本動作⑪)立位動作での関節の動きと安定性を獲得できるようになる			26回目	(基本動作㉔)課題に対してエクササイズでの改善策を理解できるようになる		
12回目	(基本動作⑫)立位動作での関節の動きと安定性を獲得できるようになる			27回目	(基本動作㉕)課題に対してエクササイズでの改善策を理解できるようになる		
13回目	(基本動作⑬)立位動作での関節の動きと安定性を獲得できるようになる			28回目	(基本動作㉖)課題に対してエクササイズでの改善策を理解できるようになる		
14回目	前期のまとめ①			29回目	(基本動作㉗)課題に対してエクササイズでの改善策を理解できるようになる		
15回目	前期のまとめ②			30回目	まとめ		
準備学習 時間外学習	授業で習ったエクササイズを1日3分実施。						
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	授業の受講態度/健康に対する関心・意欲の2項目で評価。						
受講生への メッセージ	運動を習慣化させることでパフォーマンスは大幅にアップするため、自分自身の身体が改善する楽しさや達成感を一緒に感じましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	アイデアテクニック (プロゲーム演習Ⅱ)	必修 選択	必修選択	年次	2		
	(PRO Game practiceⅡ)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	480 32	開講区分	通年
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 TOUNAMENT #2 優勝 2020年CrestGamingのValorant部門に所属							
【授業の学習内容】							
チームとして活動するために不可欠なValorantの操作技術、知識、コミュニケーション術を講義と実践を通して学ぶ。 ※ゲームというものの性質上、授業計画にある項目のいくつかを同時に学んでいく形になります。							
【到達目標】							
プロゲーマーになる為に必要な思考力、プレイスキル、コミュニケーション能力を身につけられるようになる。 本授業終了時には、オリエンテーション時に設定した目標を達成し、自身の将来に向け自発的に行動できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	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のルールを理解できるようになる			16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できるようになる		
2回目	効率的なAIM練習方法を習得できるようになる			17回目	防衛側で行うサイトのリテイク方法を理解できるようになる		
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できるようになる			18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		
4回目	武器の特性を活かす戦い方を習得できるようになる			19回目	ラウンド中のコールを身につけられるようになる 防衛側の迎撃率を上げられるようになる		
5回目	試合中のクレジットの使い方、Buy,Ecoの概念を理解できるようになる			20回目	ジャンプピーク等を学び情報を小さいリスクで取れるようになる		
6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			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	各エージェントの役割と行動方針を理解できるようになる			22回目	攻め方の一つであるスプリットを習得できるようになる		
8回目	各マップの有利なポジションや射線の通りを理解できるようになる			23回目	攻め方の一つであるフェイクを習得できるようになる		
9回目	クリアリングとプリエイムを習得できるようになる			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	エージェントの効率的なアビリティの使い方を理解できるようになる			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	基本的な報告方法を習得し、味方に情報共有ができるようになる			26回目	簡単な動画編集を学び、自身のハイライト動画を作れるようになる		
12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			27回目	あまり使わないエージェント操作して、そのエージェントの弱みを理解できるようになる		
13回目	基本的な攻め方のラッシュを習得できるようになる			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	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			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できるようになる		
15回目	スパイクが設置される前後の戦術を習得できるようになる			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できるようになる		
準備学習 時間外学習	AIMLABとValorantを併用してAIMとキャラクター操作技術を練習、録画した自分のプレイを見る						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価はAIMテスト(100点満点)から70%と筆記テスト(100点満点)から30%の合計点を最終評価とする。 前期と後期の最終授業でテストを行う。 前期AIMテストは射撃場のテスト 難易度はノーマル 5回の平均撃破数が20以上が100点、19-15が90点、14-10が80点、10未満が70点 後期AIMテストは射撃場のテスト 難易度はノーマル 5回の平均撃破数が25以上が100点、24-20が90点、19-15が80点、15未満が70点						
受講生への メッセージ	当たり前のことではありますが、ゲームのプレイ時間と自身の実力は比例関係にあります。 できるだけ多くの時間をゲームの練習に費やしてください。 登校中などのゲームをプレイできない時間帯は前日の反省の確認にあてるのがおすすめです。※反省点はスマホにメモしておきましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
プロチームが参加しているリーグや大会から参考となるシーンがあれば共有していく予定です。							

科目名 (英)	映像表現 (映像編集)	必修 選択	必修選択	年次	2		
(Video editing)		授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科						
【担当教員_実務者経験】							
2018年～Youtube活動にて独学で映像編集を学ぶ 2020年～個人Vtuberの専属編集者として活動中							
【授業の学習内容】							
本授業はAdobe Premiere Proを中心とした映像編集の基礎から応用技術までを重点的に習得することを目的とし、最後にAfter Effectsの基本操作と映像表現にも触れる。各回90分で実技を交えて学習し、最終的には一人で映像作品を制作できるレベルを目指す。							
【到達目標】							
Adobe Premiere Proを用いた映像編集技術が習得できるようになる。 映像制作における企画・構成力が身に付けられるようになる。 After Effectsによる映像加工の基本が習得できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	映像編集の基礎知識・Premiereの操作概要を身に付けられるようになる			16回目	編集と応用テクニックができるようになる		
2回目	映像編集の基礎知識・Premiereの操作概要を身に付けられるようになる			17回目	編集と応用テクニックができるようになる		
3回目	素材の取り込み・整理方法が分かるようになる			18回目	オーディオエフェクト・ミキシングが使えるようになる		
4回目	素材の取り込み・整理方法が分かるようになる			19回目	オーディオエフェクト・ミキシングが使えるようになる		
5回目	カット編集・シーケンス構築を身に付けられるようになる			20回目	実践的編集プロジェクト(編集実習)ができるようになる		
6回目	カット編集・シーケンス構築を身に付けられるようになる			21回目	実践的編集プロジェクト(編集実習)ができるようになる		
7回目	基本的なエフェクト・トランジションが使えるようになる			22回目	実践的編集プロジェクト(編集実習)ができるようになる		
8回目	基本的なエフェクト・トランジションが使えるようになる			23回目	実践的編集プロジェクト(編集実習)ができるようになる		
9回目	タイトル制作・テキスト挿入ができるようになる			24回目	Premiere Proによる作品を制作できるようになる		
10回目	タイトル制作・テキスト挿入ができるようになる			25回目	Premiere Proによる作品を制作できるようになる		
11回目	基本的な音声編集(BGM・効果音調整)ができるようになる			26回目	Premiere Proで制作した作品を発表できるようになる		
12回目	基本的な音声編集(BGM・効果音調整)ができるようになる			27回目	Premiere Proで制作した作品を発表できるようになる		
13回目	カラーコレクション・カラーグレーディング基礎がわかるようになる			28回目	After Effectsの基本操作とUI理解できるようになる		
14回目	高度な映像エフェクトの活用(キーイング・マスク等)ができるようになる			29回目	After Effectsの基本操作とUI理解できるようになる		
15回目	高度な映像エフェクトの活用(キーイング・マスク等)ができるようになる			30回目	After Effectsの基本操作とUI理解できるようになる		
準備学習 時間外学習	多くのジャンルの映像作品をみること						
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	授業内課題(40%) 卒業制作作品(40%) 授業参加度(20%)						
受講生への メッセージ	AdobePremiereProやAfterEffectsを用いた映像編集の技術を実践的に学びます。映像編集は技術だけではなく、感性や表現力、伝えたいことを明確にする力が求められるクリエイティブな分野です。						
【使用教科書・教材・参考書】							
Adobe Premiere Pro CC							
Adobe After Effects CC							

科目名 (英)	ゲーム実践 (ゲーム実践)	必修 選択	必修選択	年次	2		
	(Practical Game I)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科						
【担当教員_ 実務者経験】							
2019年大学在学時にAPEX LEGENDSに出会う。数カ月の選手生活とコーチ・アナリスト経験を経て、2021年9月より『456』のコーチ＆アナリストとして活動する。その後に加した、RIDDLE ORDERでは複数回数世界大会の帯同を行っている。また、大学の教育学部の体育科に在籍時は、約1年にわたる実習活動や非常勤講師として県立施設での勤務経験がある。2021年度後期よりOCA大阪のプロゲーマー専攻のAPEX部門の講師を行っている。							
【授業の学習内容】							
Apex Legendsをeスポーツとして体験し、学生自身のスキルやチームの課題等に関する問題解決能力の向上や、チームメイトとの適切なコミュニケーション能力を学ぶ。							
【到達目標】							
演習を通して、プロゲーマーになるために必要なゲームのスキルやコミュニケーションスキルを身に付けられるようになる。 また、卒業後に必要な問題解決能力や協調性を演習を通じて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(チーム分け、目標設定、シラバス確認)			16回目	自分のプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
2回目	オリエンテーション(チーム分け、目標設定、シラバス確認)			17回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
3回目	オリエンテーション(チーム分け、目標設定、シラバス確認)			18回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
4回目	オリエンテーション(チーム分け、目標設定、シラバス確認)			19回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
5回目	APEXでの基本的な知識を習得できるようになる			20回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
6回目	APEXでの基本的な知識を習得できるようになる			21回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
7回目	APEXでの基本的な知識を習得できるようになる			22回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
8回目	APEXでの基本的な知識を習得できるようになる			23回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
9回目	大会視聴を通して上位プレイヤーの動きを学び、理解できるようになる			24回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
10回目	大会視聴を通して上位プレイヤーの動きを学び、理解できるようになる			25回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
11回目	大会視聴を通して上位プレイヤーの動きを学び、理解できるようになる			26回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
12回目	大会視聴を通して上位プレイヤーの動きを学び、理解できるようになる			27回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
13回目	自分のプレイの反省を行う方法を習得できるようになる			28回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
14回目	自分のプレイの反省を行う方法を習得できるようになる			29回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
15回目	自分のプレイの反省を行う方法を習得できるようになる			30回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
準備学習 時間外学習	上位プレイヤーのAPEXのランク、大会の視聴を積極的に行って上手いプレイのイメージをつけるようにしましょう。 自身がプレイヤーする際は見返しができるように配信や録画などで、記録が残るようにしておきましょう。						
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	【授業態度評価(聴く、書く、話す)】20%＋【技術評価】80%とする。 【技術評価】 基本的にはAPEX内のランクを評価の基準とする。(ルーキー・ブロンズ・シルバー・ゴールド・プラチナ・ダイヤモンド・マスター・プレデター) ルーキーⅣ～プラチナⅣは1ティア上がるごとに10点加点、プラチナⅣ～ダイヤⅣは15点加点、ダイヤⅣ～マスターは20点加点 ランク到達ボーナスで、プラチナ(10点)、ダイヤⅢ・Ⅳ(30点)、ダイヤⅡ・Ⅰ(40点)、マスター(50点)、プレデター(60点)とする。 (例)学期開始時にシルバーⅡで終了時までの最高到達ランクがプラチナⅢ＝(7ティア上昇で70点＋プラチナボーナス10点)×0.8＝64点 (例)学期開始時にダイヤⅣで終了時までの最高到達ランクがダイヤⅡ＝(2ティア上昇で40点＋ダイヤⅡボーナス40点)×0.8＝64						
受講生への メッセージ	eスポーツプレイヤーとしてだけでなく、一人間として皆さんの成長をお手伝いさせて頂きたいと思います！ 楽しむことを忘れずに一緒に学んで行きましょう！！						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	機材学習 (デジタル基礎)	必修 選択	必修選択	年次	2		
	(digital skills)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科						
【担当教員_実務者経験】							
従業員・業務委託契約者との契約書の管理や作成							
【授業の学習内容】							
・資格取得の目的と意義の説明 ・PCスキルを習得するための勉強方法 ・成果物を作成するときの正確性とスピード感の説明							
【到達目標】							
【前期】 Microst office specialist (マイクロソフト オフィス スペシャリスト) の試験科目のうち Word365一般レベルとPowerPoint365一般レベルの2科目の合格を目標とし、資格取得出来るようになる							
【後期】 Excel365一般レベルの合格を目標とし、資格取得出来るようになる							
授業計画・内容							
1回目(5/1)	自己紹介・授業内容を理解する	16回目	Excel365一般レベル試験対策・出題範囲1ができるようになる				
2回目(5/8)	Word365一般レベル試験対策・出題範囲1・2ができるようになる	17回目	Excel365一般レベル試験対策・出題範囲2ができるようになる				
3回目(5/15)	Word365一般レベル試験対策・出題範囲3・4ができるようになる	18回目	Excel365一般レベル試験対策・出題範囲3ができるようになる				
4回目(5/22)	Word365一般レベル試験対策・出題範囲5・6ができるようになる	19回目	Excel365一般レベル試験対策・出題範囲4ができるようになる				
5回目(6/5)	Word365一般レベル試験対策・出題範囲まとめができるようになる	20回目	Excel365一般レベル試験対策・出題範囲5ができるようになる				
6回目(6/12)	Word365一般レベル試験対策・模擬試験	21回目	Excel365一般レベル試験対策・Excelスキル習得				
7回目(6/19)	Word365一般レベル試験対策・模擬試験	22回目	Excel365一般レベル試験対策・Excelスキル習得				
8回目(6/26)	Word365一般レベル試験対策・模擬試験	23回目	Excel365一般レベル試験対策・Excelスキル習得				
9回目(7/3)	PowerPoint365一般レベル試験対策・出題範囲1・2ができるようになる	24回目	Excel365一般レベル試験対策・Excelスキル習得				
10回目 (7/10)	PowerPoint365一般レベル試験対策・出題範囲3・4ができるようになる	25回目	Excel365一般レベル試験対策・模擬試験				
11回目 (7/17)	PowerPoint365一般レベル試験対策・出題範囲5ができるようになる	26回目	Excel365一般レベル試験対策・模擬試験				
12回目 (7/24)	PowerPoint365一般レベル試験対策・出題範囲まとめができるようになる	27回目	Excel365一般レベル試験対策・模擬試験				
13回目 (8/28)	PowerPoint365一般レベル試験対策・模擬試験	28回目	Excel365一般レベル試験対策・模擬試験				
14回目(9/4)	PowerPoint365一般レベル試験対策・模擬試験	29回目	Excel365一般レベル試験対策・模擬試験				
15回目 (9/11)	PowerPoint365一般レベル試験対策・模擬試験	30回目	Excel365一般レベル試験対策・模擬試験				
準備学習 時間外学習	資格試験の受験と合格のための試験対策						
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	・資格試験の合否 ・模擬試験の点数 【A判定】 資格試験合格 【B判定】 模擬試験合計 【C判定】 資格試験不合格且つ模擬試験不合格						
受講生への メッセージ	全員合格しましょう！						
【使用教科書・教材・参考書】							
365バージョン Word、PowerPoint、Excel (計3冊) https://www.fomfujitsu.com/goods/officespecialist/							

科目名 (英)	ゲーム概論 (業界研究)	必修 選択	必修選択	年次	2		
	Industry research	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】							
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、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)	ゲームマネジメント (キャリアプログラム)	必修 選択	必修選択	年次	2		
	(Enterprise projectⅡ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科						
【担当教員_実務者経験】							
(株)Team GSE 代表取締役/経営コンサルタント 日本とオーストラリアにチームとパートナー企業を持ち、国内外で企業をサポート。教育経験は英会話教室マネージャー(-2017)都内英会話学校代表(-2018)オーストラリアにて語学学校 ENGLISH LANGUAGE COMPANY代表取締役(-2020)ビジネス専門学校 NEWPORT INSTITUTE代表取締役(-2020)、日本に帰国後は大阪府の公立中学校にて社会科教員(2023-)OCAにてeスポーツ学科講師(2024-)2021年より、プロeスポーツチーム「GENIUS e-sports」のオーナーとして活動中。							
【授業の学習内容】							
今後、社会の第一線で活躍するためには「企画」と「プレゼン」の両方の力が必要になる。 本授業は「企業プロジェクト」を通して、企業分析することから始まり、アイデアを出し、企画につなげ、プレゼンする過程の中で全工程に具体的な進め方、そして役割分担で責任感と自分の適正を学ぶ。 その中で、講師の専門分野である、経営コンサルティングの視点である「具体化」「抽象化」の概念を養い、アイデアや企画がひらめきやすい習慣を身につける。							
【到達目標】							
<前期目標>対象企業、および競合企業のリサーチをし、それらの商品の特徴および、強み弱みを知り、企画を作り、中間発表を行うことができるようになる。 <後期目標>中間発表からの改善点を踏まえ、再度企画の精度を高め、企業担当者の前で最終プレゼンを行うことができるようになる。 <通期目標>前期・後期を通して、自身が中心となり、自身の役割分担からチームのプレゼンを納得いくまで盛り上げられるようになる。 <最終目標>これを応用し、自分自身のことを第三者目線で捉え、自己分析、そして強み弱み、アピールできるポイントを見つけられるようになる。 プログラマー、イベントマネジメント専攻の学生が社会の第一線で活躍するために必要な、「企画力とプレゼン力」を企業だけではなく自分自身に当てはめてプレゼンできることを到達目標とする。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション)授業の内容を理解できるようにする・各自自己紹介			16回目	(ブラッシュアップ①)中間審査からの変更内容を理解し企画内容を磨けるようになる		
2回目	(企業オリエンテーション準備①)企業オリエンテーションに向けた準備			17回目	(ブラッシュアップ②)中間審査からの変更内容を理解し企画内容を磨けるようになる		
3回目	(企業オリエンテーション準備②)企業オリエンテーションに向けた準備			18回目	(資料作成講座/プレゼン講座)役割に分かれて資料とプレゼンを磨けるようになる		
4回目	(企業オリエンテーション)企業から話を聞き、質問、課題について考えられるようになる			19回目	(プレゼンテーション練習①)最終審査に向けてプレゼン練習		
5回目	(課題を考える)第4回で企業から聞き取りから課題の解決方法を考えられるようになる			20回目	(プレゼンテーション練習②)最終審査に向けてプレゼン練習		
6回目	(解決方法提案)7回のグループ分けに向けて課題について話し合えるようになる			21回目	(プレゼンテーション練習③)最終審査に向けてプレゼン練習		
7回目	(チーム結成)チーム内の役割分担を決める			22回目	(プレゼンテーション練習④)最終審査に向けてプレゼン練習		
8回目	(企画立案①)チーム内で意見交換をし課題解決案を出せるようになる			23回目	(プレゼンテーション練習⑤)最終審査に向けてプレゼン練習		
9回目	(企画立案②)チーム内で意見交換をし課題解決案を出せるようになる			24回目	最終審査		
10回目	(企画立案③)チーム内で意見交換をし課題解決案を出せるようになる			25回目	(自己分析①)企業プロジェクトで学んだことを自分自身に反映させられるようになる		
11回目	(企画立案④)チーム内で意見交換をし課題解決案を出せるようになる			26回目	(自己分析②)企業プロジェクトで学んだことを自分自身に反映させられるようになる		
12回目	(資料作成/プレゼン作成①)資料作成とプレゼン準備を行えるようになる			27回目	(自己分析③)企業プロジェクトで学んだことを自分自身に反映させられるようになる		
13回目	(資料作成/プレゼン作成②)資料作成とプレゼン準備を行えるようになる			28回目	(卒業進級制作展準備①)展示物作成ができるようになる		
14回目	(資料作成/プレゼン作成③)資料作成とプレゼン準備を行えるようになる			29回目	(卒業進級制作展準備②)展示物作成ができるようになる		
15回目	中間審査			30回目	まとめ授業		
準備学習 時間外学習	この授業を受講するにあたって、普段の生活から商品や広告、企業など、「これとこれは何が違うのか」と考える意識を持つことが大事です。						
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	成績評価の採点は前期・後期に行われる「プレゼン」と「自己採点」「面談」により決まります。 前期後期共に「プレゼン」の進捗/完成状況を評価のメインとします。 また、本授業は企業に依頼されているものであるため、教室内を「相手企業の会議室」と考え、相応しくない行動をとった場合、対象授業を不合格とします。						
受講生への メッセージ	1年後、みなさんは見違えるほど成長します。 責任を持って成長させ、OCA史上最高の学年といわれるように私も頑張りますのでよろしくお願いします。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	語学教育 (グローバルコミュニケーションⅡ) (Global CommunicationⅡ)	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)	240	開講区分	通年
					16		
【担当教員 実務者経験】							
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。							
【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】							
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。							
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	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 (コンピュータベーシック)	必修 選択	必修選択	年次	3		
	(Computer basic)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	240	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科				16		
【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】							
1～2年時に学んだ内容から各自がスキルアップしたいと思うアプリを自発的に選択し更なるスキルアップを目的とします。							
【到達目標】							
デザインワーク活りで興味のあるジャンルへの企画、制作力をアピールできるポートフォリオを作れるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	1年間の目標決め。スキルに不安の有るアプリは再補完、アップしたいアプリは作り込み自身のプロモーション用ポートフォリオの充実を目的に。			16回目	ストック作品ポートフォリオ化(紙媒体展開)		
2回目	「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」練度確認			17回目	Workshop2巡 制作展等で必要なビジュアルを的確に効率よく進行できるようになる。		
3回目	(タブレット)を使えるようになる1 各自適正判断			18回目	Workshop2巡 制作展等で必要なビジュアルを的確に効率よく進行できるようになる。		
4回目	(タブレット)を使えるようになる2 Photoshopによる着彩、描画			19回目	Workshop2巡 制作展等で必要なビジュアルを的確に効率よく進行できるようになる。		
5回目	(タブレット)を使えるようになる3 Photoshopによる着彩、描画			20回目	Workshop2巡 制作展等で必要なビジュアルを的確に効率よく進行できるようになる。		
6回目	Workshop1 興味を持ったアプリケーションを使えるようになる。(テーマ決め)			21回目	Workshop2巡 制作展等で必要なビジュアルを的確に効率よく進行できるようになる。		
7回目	Workshop1 興味を持ったアプリケーションを使えるようになる。(イメージ考察/選定)			22回目	Workshop2巡 ポートフォリオ用に企画制作したものをリパッケージし再構成		
8回目	Workshop2 興味を持ったアプリケーションを使えるようになる。(プレスト/ラフ案)			23回目	ポートフォリオデザインライン構成1 視覚的にまとまりのあるビジュアルを作れるようになる(フォーマットの作成)		
9回目	Workshop2 興味を持ったアプリケーションを使えるようになる。(清書/ブラッシュ)			24回目	ポートフォリオデザインライン構成2 視覚的にまとまりのあるビジュアルを作れるようになる(作品の選定と追加)		
10回目	Workshop3 レイアウト、必要な要素の追加修正。修正、加筆に対応できるようになる			25回目	ポートフォリオデザインライン構成3 視覚的にまとまりのあるビジュアルを作れるようになる(作品の選定と追加)		
11回目	Workshop3 レイアウト、必要な要素の追加修正。修正、加筆に対応できるようになる			26回目	ポートフォリオデザインライン構成4 視覚的にまとまりのあるビジュアルを作れるようになる(作品の選定と追加)		
12回目	Workshop3 ポートフォリオ用に出力、ストック			27回目	ポートフォリオデザインライン構成5 視覚的にまとまりのあるビジュアルを作れるようになる(作品の選定と追加)		
13回目	新規アプローチで新規作品(企画込)プレスト開始新規作成の段取りができるようになる。意図を伝え制作開始。			28回目	ポートフォリオデザインライン構成6 視覚的にまとまりのあるビジュアルを作れるようになる(作品の選定と追加)		
14回目	提出作品提示準備			29回目	後期作品評価まとめ		
15回目	前期作品評価週(ファイリングストック提示)			30回目	後期作品評価		
準備学習 時間外学習	制作の傾向や実力を把握したいので必ず自身の作品の提示ができるように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	使える(アプリ)から、考えて構成できることが卒業年度生には重要になります。 より多くの引き出しを持ち訴求や提案の出来る力を身につけていきましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							

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	3		
	(Mental training)	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】							
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。							
【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を身に付けられるようになる。さらに、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が習得できるようになる。							
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を身に付けられるようになる			16回目	社会に出ても通用するあり方とは		
2回目	突破を作るためのセルフイメージの書き換えができるようになる			17回目	失敗をチャンスに変えるコミュニケーションがとれるようになる		
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れるようになる			18回目	プロフェッショナルに必要な習慣化を身に付けられるようになる		
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という点を理解できるようになる		
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を身に付けられるようになる			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が理解できるようになる			22回目	実践ケース		
8回目	悩むと考えるはどう違うのか、悩みからの脱却ができるようになる			23回目	ヒーローインタビューワークショップ		
9回目	信頼を自分でつくるかかわり方が理解できるようになる			24回目	人に優しくなれるワークショップ		
10回目	相手のストロークから相手の心理を読む力を身に付けられるようになる			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」を身に付けられるようになる			26回目	未来の自分をつくるコラージュができるようになる		
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発表		
13回目	本番に強くなるイメージリハーサルが理解できるようになる			28回目	ヒーローインタビュー発表		
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	授業で習ったエクササイズを1日3分実施。						
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】							

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	3		
		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】							
2023年より株式会社Bridgehead AWAKESに所属。							
【授業の学習内容】							
ゲームのパフォーマンスアップに向け、コンディショニングトレーニングを通して身体を整え、健康維持を目指します。本授業では、回るや跳ねる等の人間にとって必要とされる「36の基本動作」を基にトレーニングを進め、自分自身の身体の認知と動作の獲得をしていきます。							
【到達目標】							
トレーニングを通して自分自身の身体と向き合う機会を作り、パフォーマンスアップに向け課題を見い出すことができるようになる。 また、その課題に対しての改善策を知ることによって運動を習慣化させることができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	(基本動作①)授業を進めるにあたってのトレーニング実践			16回目	(基本動作⑭)自分自身の身体の認知と姿勢改善ができるようになる		
2回目	(基本動作②)股関節・脊柱の動きの獲得ができるようになる			17回目	(基本動作⑮)自分自身の身体の認知と姿勢改善ができるようになる		
3回目	(基本動作③)股関節・脊柱の動きの獲得ができるようになる			18回目	(基本動作⑯)自分自身の身体の認知と姿勢改善ができるようになる		
4回目	(基本動作④)股関節・脊柱の動きの獲得ができるようになる			19回目	(基本動作⑰)自分自身の身体の認知と姿勢改善ができるようになる		
5回目	(基本動作⑤)股関節・脊柱の動きの獲得ができるようになる			20回目	(基本動作⑱)自分自身の身体の認知と姿勢改善ができるようになる		
6回目	(基本動作⑥)股関節・脊柱の動きの獲得ができるようになる			21回目	(基本動作⑲)自分自身の身体の認知と姿勢改善ができるようになる		
7回目	(基本動作⑦)股関節・脊柱の動きの獲得ができるようになる			22回目	(基本動作⑳)自分自身の身体の認知と姿勢改善ができるようになる		
8回目	(基本動作⑧)立位動作での関節の動きと安定性の獲得ができるようになる			23回目	(基本動作㉑)自分自身の身体の認知と姿勢改善ができるようになる		
9回目	(基本動作⑨)立位動作での関節の動きと安定性の獲得ができるようになる			24回目	(基本動作㉒)課題に対してエクササイズでの改善策を理解できるようになる		
10回目	(基本動作⑩)立位動作での関節の動きと安定性の獲得ができるようになる			25回目	(基本動作㉓)課題に対してエクササイズでの改善策を理解できるようになる		
11回目	(基本動作⑪)立位動作での関節の動きと安定性の獲得ができるようになる			26回目	(基本動作㉔)課題に対してエクササイズでの改善策を理解できるようになる		
12回目	(基本動作⑫)立位動作での関節の動きと安定性の獲得ができるようになる			27回目	(基本動作㉕)課題に対してエクササイズでの改善策を理解できるようになる		
13回目	(基本動作⑬)立位動作での関節の動きと安定性の獲得ができるようになる			28回目	(基本動作㉖)課題に対してエクササイズでの改善策を理解できるようになる		
14回目	前期のまとめ①			29回目	(基本動作㉗)課題に対してエクササイズでの改善策を理解できるようになる		
15回目	前期のまとめ②			30回目	まとめ		
準備学習 時間外学習	授業で習ったエクササイズを1日3分実施。						
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	授業の受講態度/健康に対する関心・意欲の2項目で評価。						
受講生への メッセージ	運動を習慣化させることでパフォーマンスは大幅にアップするため、自分自身の身体が改善する楽しさや達成感を一緒に感じましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	アイデアテクニック (プロゲーム演習Ⅲ)	必修 選択	必修選択	年次	3		
	(PRO Game practiceⅢ)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	480 32	開講区分	通年
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 TOUNAMENT #2 優勝 2020年CrestGamingのValorant部門に所属							
【授業の学習内容】							
チームとして活動するために不可欠なValorantの操作技術、知識、コミュニケーション術を講義と実践を通して学ぶ。 ※ゲームというものの性質上、授業計画にある項目のいくつかを同時に学んでいく形になります。							
【到達目標】							
プロゲーマーになる為に必要な思考力、プレイスキル、コミュニケーション能力を身につけられるようになる。 本授業終了時には、オリエンテーション時に設定した目標を達成し、自身の将来に向け自発的に行動できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	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のルールを理解できるようになる			16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できるようになる		
2回目	効率的なAIM練習方法を習得できるようになる			17回目	防衛側で行うサイトのリテイク方法を理解できるようになる		
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できるようになる			18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		
4回目	武器の特性を活かす戦い方を習得できるようになる			19回目	ラウンド中のコールを身につけられるようになる 防衛側の迎撃率を上げられるようになる		
5回目	試合中のクレジットの使い方、Buy,Ecoの概念を理解できるようになる			20回目	ジャンプピーク等を学び情報を小さいリスクで取れるようになる		
6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			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	各エージェントの役割と行動方針を理解できるようになる			22回目	攻め方の一つであるスプリットを習得できるようになる		
8回目	各マップの有利なポジションや射線の通りを理解できるようになる			23回目	攻め方の一つであるフェイクを習得できるようになる		
9回目	クリアリングとプリエイムを習得できるようになる			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	エージェントの効率的なアビリティの使い方を理解できるようになる			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	基本的な報告方法を習得し、味方に情報共有ができるようになる			26回目	簡単な動画編集を学び、自身のハイライト動画を作れるようになる		
12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			27回目	あまり使わないエージェント操作して、そのエージェントの弱みを理解できるようになる		
13回目	基本的な攻め方のラッシュを習得できるようになる			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	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			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できるようになる		
15回目	スパイクが設置される前後の戦術を習得できるようになる			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できるようになる		
準備学習 時間外学習	AIMLABとValorantを併用してAIMとキャラクター操作技術を練習、録画した自分のプレイを見る						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価はAIMテスト(100点満点)から70%と筆記テスト(100点満点)から30%の合計点を最終評価とする。 前期と後期の最終授業でテストを行う。 前期AIMテストは射撃場のテスト 難易度はノーマル 5回の平均撃破数が20以上が100点、19-15が90点、14-10が80点、10未満が70点 後期AIMテストは射撃場のテスト 難易度はノーマル 5回の平均撃破数が25以上が100点、24-20が90点、19-15が80点、15未満が70点						
受講生への メッセージ	当たり前のことではありますが、ゲームのプレイ時間と自身の実力は比例関係にあります。 できるだけ多くの時間をゲームの練習に費やしてください。 登校中などのゲームをプレイできない時間帯は前日の反省の確認にあてるのがおすすめです。※反省点はスマホにメモしておきましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】 プロチームが参加しているリーグや大会から参考となるシーンがあれば共有していく予定です。							

科目名 (英)	映像表現 (映像編集)	必修 選択	必修選択	年次	3		
	(Video editing)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科						
【担当教員_実務者経験】							
2018年～Youtube活動にて独学で映像編集を学ぶ 2020年～個人Vtuberの専属編集者として活動□□							
【授業の学習内容】 本授業はAdobe Premiere Proを中心とした映像編集の基礎から応用技術までを重点的に習得することを目的とし、最後にAfter Effectsの基本操作と映像表現にも触れる。各回90分で実技を交えて学習し、最終的には一人で映像作品を制作できるレベルを目指す。							
【到達目標】 Adobe Premiere Proを用いた映像編集技術が習得できるようになる。 映像制作における企画・構成力が身に付けられるようになる。 After Effectsによる映像加工の基本が習得できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	映像編集の基礎知識・Premiereの操作概要を身に付けられるようになる			16回目	編集と応用テクニックができるようになる		
2回目	映像編集の基礎知識・Premiereの操作概要を身に付けられるようになる			17回目	編集と応用テクニックができるようになる		
3回目	素材の取り込み・整理方法が分かるようになる			18回目	オーディオエフェクト・ミキシングが使えるようになる		
4回目	素材の取り込み・整理方法が分かるようになる			19回目	オーディオエフェクト・ミキシングが使えるようになる		
5回目	カット編集・シーケンス構築を身に付けられるようになる			20回目	実践的編集プロジェクト(編集実習)ができるようになる		
6回目	カット編集・シーケンス構築を身に付けられるようになる			21回目	実践的編集プロジェクト(編集実習)ができるようになる		
7回目	基本的なエフェクト・トランジションが使えるようになる			22回目	実践的編集プロジェクト(編集実習)ができるようになる		
8回目	基本的なエフェクト・トランジションが使えるようになる			23回目	実践的編集プロジェクト(編集実習)ができるようになる		
9回目	タイトル制作・テキスト挿入ができるようになる			24回目	Premiere Proによる作品を制作できるようになる		
10回目	タイトル制作・テキスト挿入ができるようになる			25回目	Premiere Proによる作品を制作できるようになる		
11回目	基本的な音声編集(BGM・効果音調整)ができるようになる			26回目	Premiere Proで制作した作品を発表できるようになる		
12回目	基本的な音声編集(BGM・効果音調整)ができるようになる			27回目	Premiere Proで制作した作品を発表できるようになる		
13回目	カラーコレクション・カラーグレーディング基礎がわかるようになる			28回目	After Effectsの基本操作とUI理解できるようになる		
14回目	高度な映像エフェクトの活用(キーイング・マスク等)ができるようになる			29回目	After Effectsの基本操作とUI理解できるようになる		
15回目	高度な映像エフェクトの活用(キーイング・マスク等)ができるようになる			30回目	After Effectsの基本操作とUI理解できるようになる		
準備学習 時間外学習	多くのジャンルの映像作品をみること						
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	授業内課題(40%) 卒業制作作品(40%) 授業参加度(20%)						
受講生への メッセージ	AdobePremiereProやAfterEffectsを用いた映像編集の技術を実践的に学びます。映像編集は技術だけではなく、感性や表現力、伝えたいことを明確にする力が求められるクリエイティブな分野です。						
【使用教科書・教材・参考書】 Adobe Premiere Pro CC Adobe After Effects CC							

科目名 (英)	ゲーム実践 (ゲーム実践)	必修 選択	必修選択	年次	3		
	(Practical Game I)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科						
【担当教員_実務者経験】							
2019年大学在学時にAPEX LEGENDSに出会う。数カ月の選手生活とコーチ・アナリスト経験を経て、2021年9月より『456』のコーチ＆アナリストとして活動する。その後に加した、RIDDLE ORDERでは複数回数世界大会の帯同を行っている。また、大学の教育学部の体育科に在籍時は、約1年にわたる実習活動や非常勤講師として県立施設での勤務経験がある。2021年度後期よりOCA大阪のプロゲーマー専攻のAPEX部門の講師を行っている。							
【授業の学習内容】							
Apex Legendsをeスポーツとして体験し、学生自身のスキルやチームの課題等に関する問題解決能力の向上や、チームメイトとの適切なコミュニケーション能力を学ぶ。							
【到達目標】							
演習を通して、プロゲーマーになるために必要なゲームのスキルやコミュニケーションスキルを身に付けられるようになる。 また、卒業後に必要な問題解決能力や協調性を演習を通じて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(チーム分け、目標設定、シラバス確認)			16回目	自分のプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
2回目	オリエンテーション(チーム分け、目標設定、シラバス確認)			17回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
3回目	オリエンテーション(チーム分け、目標設定、シラバス確認)			18回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
4回目	オリエンテーション(チーム分け、目標設定、シラバス確認)			19回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
5回目	APEXでの基本的な知識を習得できるようになる			20回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
6回目	APEXでの基本的な知識を習得できるようになる			21回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
7回目	APEXでの基本的な知識を習得できるようになる			22回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
8回目	APEXでの基本的な知識を習得できるようになる			23回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
9回目	大会視聴を通して上位プレイヤーの動きを学び、理解できるようになる			24回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
10回目	大会視聴を通して上位プレイヤーの動きを学び、理解できるようになる			25回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
11回目	大会視聴を通して上位プレイヤーの動きを学び、理解できるようになる			26回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
12回目	大会視聴を通して上位プレイヤーの動きを学び、理解できるようになる			27回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
13回目	自分のプレイの反省を行う方法を習得できるようになる			28回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
14回目	自分のプレイの反省を行う方法を習得できるようになる			29回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
15回目	自分のプレイの反省を行う方法を習得できるようになる			30回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得できるようになる		
準備学習 時間外学習	上位プレイヤーのAPEXのランク、大会の視聴を積極的に行って上手いプレイのイメージをつけるようにしましょう。 自身がプレーする際は見返しができるように配信や録画などで、記録が残るようにしておきましょう。						
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	【授業態度評価(聴く、書く、話す)】20%＋【技術評価】80%とする。 【技術評価】 基本的にはAPEX内のランクを評価の基準とする。(ルーキー・ブロンズ・シルバー・ゴールド・プラチナ・ダイヤモンド・マスター・プレデター) ルーキーⅣ～プラチナⅣは1ティア上がるごとに10点加点、プラチナⅣ～ダイヤⅣは15点加点、ダイヤⅣ～マスターは20点加点 ランク到達ボーナスで、プラチナ(10点)、ダイヤⅢ・Ⅳ(30点)、ダイヤⅡ・Ⅰ(40点)、マスター(50点)、プレデター(60点)とする。 (例)学期開始時にシルバーⅡで終了時までの最高到達ランクがプラチナⅢ＝(7ティア上昇で70点＋プラチナボーナス10点)×0.8＝64点 (例)学期開始時にダイヤⅣで終了時までの最高到達ランクがダイヤⅡ＝(2ティア上昇で40点＋ダイヤⅡボーナス40点)×0.8＝64						
受講生への メッセージ	eスポーツプレイヤーとしてだけでなく、一人間として皆さんの成長をお手伝いさせて頂きたいと思います！ 楽しむことを忘れずに一緒に学んで行きましょう！！						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	機材学習 (デジタル基礎)	必修 選択	必修 選択	年次	3		
	(Program basic)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科						
【担当教員_実務者経験】							
システム開発会社で正社員として勤務、その後退職しフリーランスエンジニアとして様々なシステムの開発プロジェクトに参画。 経験言語(業務以外含む) プログラミング言語: Java/JavaScript/TypeScript/VisualBasic/PHP/Ruby/Go/Python その他言語: HTML/CSS/SCSS/SQL							
【授業の学習内容】							
ウェブアプリケーション開発の学習をするための準備としてプログラミング言語をはじめとするIT技術の基礎を身につけられるようになる。 本授業は主に目標となる成果物を講師の解説を交えながら製作するハンズオン形式を取る。 本授業内容の粒度、進行順序は受講生の理解度を考慮し調整されることがある。 本授業では主にHTML&CSS、JavaScript、PHPの基本的な構文や機能を理解する。							
【到達目標】							
ウェブアプリケーション開発において必要不可欠となるIT知識の基礎を学びプログラミング技術をはじめとした、システム開発業務を取り巻く様々な技術の知見を身に付けられるようになる。 本授業を修了することで、HTML&CSS、JavaScript、PHPを基礎を身につ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) ウェブアプリケーションの概要を理解できるようになる。			16回目	(演習) Laravelの基礎を理解できるようになる1/5		
2回目	(HTML&CSS基礎①) HTMLがブラウザに表示される仕組みを理解できるようになる。			17回目	(演習) Laravelの基礎を理解できるようになる2/5		
3回目	(HTML&CSS基礎②) HTMLとCSS基本的の書き方を理解できるようになる。			18回目	(演習) Laravelの基礎を理解できるようになる3/5		
4回目	(HTML&CSS基礎③) ハンズオン形式でHPの作成ができるようになる1/2			19回目	(演習) Laravelの基礎を理解できるようになる4/5		
5回目	(HTML&CSS基礎③) ハンズオン形式でHPの作成ができるようになる2/2			20回目	(演習) Laravelの基礎を理解できるようになる5/5		
6回目	(PHP基礎①) 実行環境の準備。文字列をコンソールに出力できるようになる。			21回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる1/10		
7回目	(PHP基礎②) 変数を利用した記述ができるようになる。			22回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる2/10		
8回目	(PHP基礎③) 算術演算子と文字列の結合を理解できるようになる。			23回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる3/10		
9回目	(PHP基礎④) 比較演算子とif分を理解できるようになる。			24回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる4/10		
10回目	(PHP基礎⑤) 配列とfor文を理解できるようになる。			25回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる5/10		
11回目	(PHP基礎⑥) 関数の定義と呼び出しを理解できるようになる。			26回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる6/10		
12回目	(PHP基礎⑦) クラスの定義とインスタンス化を理解できるようになる。1/2			27回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる7/10		
13回目	(PHP基礎⑧) クラスの定義とインスタンス化を理解できるようになる。2/2			28回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる8/10		
14回目	(JavaScript基礎①) HTML要素に動きを変更を加えられるようになる。			29回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる9/10		
15回目	(JavaScript基礎②) Webページにアラートやバリデーションをつけられるようになる。			30回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる10/10		
準備学習 時間外学習	授業時間外においても、授業中に疑問に感じたことをインターネットや書籍を用いて検索、学習し、自己解決能力向上に取り組むことが望ましい。						
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	授業を通じて製作される成果物の提出 100%						
受講生への メッセージ	プログラミング学習を通じて得られる論理的思考能力や問題解決能力はあらゆる分野での業務において武器になります。受講生の進捗を随時把握しながら進行をしていくので疑問に感じたこと、より深く知りたいことなど、積極的に質問してください。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	ゲーム概論 (業界研究)	必修 選択	必修選択	年次	3		
	Industry research	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】							
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、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)	ゲームマネジメント (キャリアプログラム)	必修 選択	必修選択	年次	3		
	career program	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科						
【担当教員_実務者経験】							
1999年本校卒業後、有限会社プロジッ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。 2019年にEGJP Gamingを創設。eスポーツチーム運営とイベントなどを実施。2023年に株式会社エス・ブイ・シーディレクションズに入社。イベントの企画・制作・運営を手掛ける。 2024年4月に退職後eスポーツ事業を中心にイベントや採用関連などの業務に携わる							
【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び、身に付けられるようになる。 現在のビジネスシーンにおける自分自身の価値の発見、認識及び創出ができるようになる。							
【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なる。							
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		
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		
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		
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		
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		
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		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、課題解決のための構造理解度を深めるためにHPなどをリサーチ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	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)	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		
	(Global Communication Ⅲ)	授業 形態	講義演習	総時間 (単位)	240 16	開講区分	通年
学科・コース	全学科						
【担当教員 実務者経験】							
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。							
【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】							
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。							
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・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	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							