

授業科目名	ゲーム企画	必選区分	必修選択	年次	3	開講区分	通年
開講科目名	コンピュータベーシック						
開講科目英名	Computer Basic	授業形態	講義演習	単位数	8	開講区分	通年
学科・専攻	e-sports科						
担当教員 実務者経験							
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・ビー・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							
自己実現に向けた自分自身のマネジメントと、環境への対応能力の取得							
到達目標							
自身の目標に向けた取り組みを実施できるようになること また自己PRなどを社会意義的な観点から書けるようになること							
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	対人関係の基本① / コミュニケーションの基礎を習得できるようになる				
2回目	自己分析① / 自分を知る。価値観・強み・弱みを理解できるようになる	17回目	対人関係の基本② / 傾聴と共感力を理解できるようになる				
3回目	自己分析② / 過去の振り返りと経験の棚卸しを行えるようになる	18回目	社会での価値 / 求められる能力と適応力を理解できるようになる				
4回目	目標設定① / 短期・中期・長期の目標設定を行えるようになる	19回目	グループワーク① / グループ課題に対するアプローチ方法を習得できるようになる				
5回目	目標設定② / 行動計画の立て方を理解できるようになる	20回目	グループワーク② / グループコミュニケーションの基本を理解できるようになる				
6回目	モチベーション維持 / モチベーションの維持と継続力を理解できるようになる	21回目	グループワーク③ / 課題解決に向けたディスカッションができるようになる				
7回目	時間管理① / 時間の使い方について理解できるようになる	22回目	トークスキル① / 日常会話でのコミュニケーションの必要事項を理解できるようになる				
8回目	時間管理② / 重要度と緊急度について理解できるようになる	23回目	トークスキル② / 自身をアピールするトークを習得できるようになる				
9回目	習慣化① / 必要な習慣化を理解できるようになる	24回目	トークスキル③ / プレゼンテーションスキルを習得できるようになる				
10回目	習慣化② / 習慣の生産性の向上を理解できるようになる	25回目	行動計画の見直し				
11回目	ストレスマネジメント① / ストレスの正体を知ることができるようになる	26回目	実践課題①				
12回目	ストレスマネジメント② / メンタルリセットや思考を理解できるようになる	27回目	実践課題②				
13回目	自己PR① / 自己PRの企業の視点を理解できるようになる	28回目	実践課題③				
14回目	自己PR② / 企業面接での自己PRをできるようになる	29回目	総合発表				
15回目	社会意義 / 企業にとって自身の社会的な意義を理解できるようになる	30回目	振り返りと今後のアクション				
準備学習・時間外学習	目標設定や自己分析、スケジュール管理の実践を通じて、自己管理能力と環境適応力の向上を図ってください						
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	学成績評価の配点は、授業内での取り組みや質疑応答、課題提出の合計で最終評価とします						
受講生へのメッセージ	卒業後に備えて実践的な内容で講義を行いますので、自身の将来や目標を都度考えながら受講してください。						
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なしてください。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							

授業科目名	ゲーム企画	必選区分	必修選択	年次	3	開講区分	通年
開講科目名	コンピュータベーシック						
開講科目英名	Computer Basic	授業形態	講義演習	単位数	8		
学科・専攻	e-sports科						
担当教員 実務者経験							
<p>大学や専門学校で20年以上情報処理教育に携わる。          担当講座: 情報処理, 統計学, 知識処理, データマイニング 修士(都市情報学)</p>							
授業の学習内容							
<p>AIの台頭により大きな転換期を迎える今、分析力・創造力を備えた人材が必要とされている。この授業では年間を通じて仕事に必要なWord・Excel・PPのスキルを身に付け、思考を具現化するための表現力を養う。単にソフトの機能を学ぶのではなく「何がしたいのか」⇒「そのためにはどの機能が必要か」の発想で授業を進める。          ①WORDでは社会で通用する社内外文書の定型を知ると共に、報告書やレポートを作成するための機能を学ぶ。また、スキルの向上と共に分析のためのデータ収集を目的としたキータッチを実施し、成長の可視化を図る。          ②EXCELでは見積書や請求書に活用できる計算式の設定、スライドに活用できるグラフ作成、データ管理のためのデータベースの基本操作を学ぶ。          ③PPでは、自分のアイデアをスライド化するための訴求力のある表現方法を学ぶ。</p>							
到達目標							
<p>①「情報」の扱い方を知り、目的に応じたビジネス文書やメールを作成することができるようになる          ②WORDを用いて表や図形を適切に配置した効果的かつ常識的なビジネス文書やレポートの作成ができるようになる          ③EXCELで目的に合わせた作表をし、適切な計算式(関数)を用いて数値を求めグラフで視覚的に表現ができるようになる          ④PPで情報やアイデアをスライドに表現することができ、訴求力のあるプレゼンテーションができるようになる          ⑤適切にAIを活用することができるようになる</p>							
授業計画・内容							
1回目	授業概要 前期授業の目的・目標を明確に理解し、何を学ぶのかを知る AIの活用についてメリット・デメリットを知る 入力基礎 効率良い入力ができるようになる	16回目	【EXCEL】 基礎関数復習・グラフ作成の基本を知る				
2回目	【ビジネスマナー】 丁寧語・尊敬語・謙譲語を学び適切に使用できるようになる	17回目	【EXCEL】 グラフの種類別特性を知り、様々な種類のグラフが作成できるようになる				
3回目	【情報セキュリティと活用】 検索ツールの利用方法を知り、必要で正確な情報を迅速に取得できるようになる	18回目	【EXCEL】 グラフのアレンジができるようになる				
4回目	【Word】 文書の作成① 文字変換・修正・移動とコピーができるようになる	19回目	【EXCEL】 応用関数(IF)と関数のネストが使えるようになる				
5回目	【Word】 文書の作成② ビジネス文書の定型を知り、作成できるようになる	20回目	【EXCEL】 応用関数(COUNTIF・Vlookupなど)が使えるようになる				
6回目	【Word】 文書の作成① 文字変換・修正・移動とコピーができるようになる	21回目	【EXCEL】 データベース機能を知り、ソートや抽出ができるようになる				
7回目	【Word】 文書の編集① 文字書式・段落書式の設定ができるようになる	22回目	【EXCEL】 条件付き書式などの便利なツールが使えるようになる				
8回目	【Word】 文書の編集② タブとリーダー・箇条書きと段落番号の設定ができるようになる	23回目	【PowerPoint】 効果的なスライド作りとプレゼンテーション手法を知る				
9回目	【Word】 図表作成と編集① 表作成・行列挿入・セル結合のアレンジができるようになる	24回目	【PowerPoint】 スライドデザインを使用し、テキストベースのスライドが作成できるようになる				
10回目	【Word】 図表作成と編集② 図形・ワードアート・画像の挿入ができるようになる	25回目	【PowerPoint】 画像や図形などグラフィカルな要素を取り入れることができるようになる				
11回目	【Word】 総合文書作成演習(図表を含むビジネス文書)	26回目	【PowerPoint】 マスタースライドで共通の設定ができるようになる				
12回目	【Word】 レポートや報告書の作成ができるようになる(段組・スタイル・引用)	27回目	【PowerPoint】スライド作成① リンク設定ができるようになる				
13回目	前期理解度確認テスト・テスト後に解説(質問など)	28回目	【PowerPoint】スライド作成② リンクを活用したスライド作成することができるようになる				
14回目	【EXCEL】 効率の良いデータ入力と表作成、表の編集ができるようになる	29回目	【PowerPoint】 作成したスライドを効果的に発表することができるようになる				
15回目	【EXCEL】 四則演算と基礎関数が使えるようになる	30回目	プレゼンテーションと年間総括(質問など)				
準備学習 時間外学習	時間内提出できなかった課題は、必ず次回授業前までに提出すること						
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	最終の成績評価は①+②+③で行う。 ①授業態度・授業への取り組み 20% ②演習課題(提出物など) 40% ③理解度確認テスト(後期:スライド+プレゼン) 40%						
受講生へのメッセージ	課題に取り組みながら社会で通用する実践的なPCスキルを身に付けましょう! (シラバスの内容は進捗状況や理解度により変更する場合があります)						
【使用教科書・教材・参考書】							
<ul style="list-style-type: none"> <li>資料・データは適時配布します</li> <li>授業内でのデータ保存・資料提示・課題提出は基本的にTEAMSを使用します</li> <li>個人でデータ保存する場合はUSBを持参すること</li> </ul>							

授業科目名	スポーツ学	必選区分	必修選択	年次	3	開講区分	通年
開講科目名	フィジカルトレーニング						
開講科目英名	Physical training	授業形態	講義演習	単位数	4	開講区分	通年
学科・専攻	e-sports科						
2023年4月より株式会社Bridgehead AWAKESにて勤務。							
授業の学習内容							
コンディショニングトレーニングを通して、自分自身の身体と向き合い変化を感じることで、身体を整える重要性和健康維持がゲームのパフォーマンスアップに繋がることの認知をする。							
到達目標							
自分で自分の身体を理解し、自分自身でコンディションを整えることができるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	アイスブレイク・コンディショニングとは何かを理解できるようになる	16回目	コンディショニングトレーニング① 基本動作を理解した上で身に付けられるようになる				
2回目	～コンディショニングエクササイズ～①基本動作を理解ができるようになる	17回目	コンディショニングトレーニング①基本動作を理解した上で身に付けられるようになる				
3回目	～コンディショニングエクササイズ～①基本動作を理解ができるようになる	18回目	コンディショニングトレーニング②基本動作を理解した上で身に付けられるようになる				
4回目	～コンディショニングエクササイズ～②基本動作の理解ができるようになる	19回目	コンディショニングトレーニング②基本動作を理解した上で身に付けられるようになる				
5回目	～コンディショニングエクササイズ～②基本動作の理解ができるようになる	20回目	コンディショニングトレーニング③基本動作を理解した上で身に付けられるようになる				
6回目	～コンディショニングエクササイズ～③基本動作の理解ができるようになる	21回目	コンディショニングトレーニング③基本動作を理解した上で身に付けられるようになる				
7回目	～コンディショニングエクササイズ～③基本動作の理解ができるようになる	22回目	コンディショニングトレーニング④基本動作を理解した上で身に付けられるようになる				
8回目	自分自身の身体を知る ～柔軟性を高める動きを理解できるようになる～	23回目	コンディショニングトレーニング④基本動作を理解した上で身に付けられるようになる				
9回目	自分自身の身体を知る ～柔軟性を高める動きを理解できるようになる～	24回目	総合演習① エクササイズを通して自分の体の課題を解決できるようになる				
10回目	自分自身の身体を知る ～筋力を高めるトレーニングができるようになる～	25回目	総合演習①エクササイズを通して自分の体の課題を解決できるようになる				
11回目	自分自身の身体を知る ～筋力を高めるトレーニングができるようになる～	26回目	総合演習②エクササイズを通して自分の体の課題を解決できるようになる				
12回目	自分自身の身体を知る ～バランス力を高めるトレーニングができるようになる～	27回目	総合演習②エクササイズを通して自分の体の課題を解決できるようになる				
13回目	自分自身の身体を知る ～バランス力を高めるトレーニングができるようになる～	28回目	総合演習③エクササイズを通して自分の体の課題を解決できるようになる				
14回目	自分自身の身体を知る ～脳・身体感覚の関係性を理解できるようになる～	29回目	総合演習③エクササイズを通して自分の体の課題を解決できるようになる				
15回目	自分自身の身体を知る ～脳・身体感覚の関係性を理解できるようになる～	30回目	1年間の振り返り				
準備学習・時間外学習	授業で実施したエクササイズを1日5分でも習慣化する。						
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	①授業における意欲・態度 ②健康に対する関心・興味						
受講生へのメッセージ	一見ゲームとトレーニングは相関性がないかと思いますが、しかし健康でなければゲームのパフォーマンスも上がっていきません。コンディショニングトレーニングというものを初めて体感される方がほとんどかと思いますが、自分自身の身体が変化していくのを一緒に実感していきましょう！						
使用教科書・教材・参考書							
なし							

授業科目名	スポーツ学	必選区分	必修選択	年次	3	開講区分	通年
開講科目名	メンタルトレーニング						
開講科目英名	Mental training	授業形態	講義演習	単位数	4	開講区分	通年
学科・専攻	e-sports科						
【担当教員・実務者経験】							
<p>体操のジュニア日本代表や、医学部受験、企業研修、高等学校など幅広く活動。プロゴルファーも所属し、プロゴルファーを養成するゴルフアカデミー中島では、2016年6月、西村優菜選手が全日本パブリック選手権で優勝。吉本ひかる選手が史上4人目の快挙となる、アマチュアでステップ・アップツアー優勝。また、プロメンタルトレーナー、プロカウンセラー育成に従事する傍ら、メンタルトレーニング、カウンセリングや講師を担当。2016年からJ1リーグベガルタ仙台を、アイディアメンタルトレーナーチームの一員として担当している。2016年8月には、リオオリンピックに出場している選手を、アイディアのメンタルトレーナーチームで担当しているため、また2020年東京オリンピックの視察もかねてリオ現地入り。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。</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何か理解できるようになる				
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身に付けられるようになる				
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が理解できるようになる				
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こと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強くなる(絵画療法)ことができるようになる	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を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を通して実践する力を身につけられるようになる				
9回目	信頼を自分でつくるかわかり方を身に付けられるようになる	24回目	人に優しくなるワークショップを通して実践する力を身につけられるようになる				
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を通して実践する力を身につけられるようになる				
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を通して未来の見通しを立てられるようになる。				
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を通して実践する力を身につけられるようになる				
13回目	本番に強くなるイメージリハーサルについて理解できるようになる	28回目	発表				
14回目	発表	29回目	後期振り返り				
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	授業内で学んだことを実際の生活で実践してみてください。また、練習や試合後は振り返りを行ってください。						
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	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%+技術評価(もしくは試験・レポート等評価)80%						
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							

授業科目名	アイデアテクニック	必選区分	必修選択	年次	3	開講区分	通年
開講科目名	プロゲーム演習Ⅲ						
開講科目英名	PRO Game practice I	授業形態	講義演習	単位数	32	開講区分	通年
学科・専攻	e-sports科						
担当教員 実務者経験							
<p>2015年から2年間プレイヤーとしてDeToNator CS:GO部門に所属/JCG Premier Grand Finals 2016 優勝/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  OCAではPUBG,VALORANTの講師を担当</p>							
授業の学習内容							
<p>VALORANTの基本を理解するために必要な知識、操作技術、コミュニケーション術を講義と実践を通して学び身に付ける。  ※ゲームの性質上、授業計画にある項目を同時に学んでいく形になります。</p>							
到達目標							
<p>ゲーム内ランクのプラチナに到達できるようになる。  チームメイトとコミュニケーションを取れる余裕を持ちながらプレイができるようになる。</p>							
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のルールを学ぶ	16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				
2回目	AIM練習法を学び、自身に必要な練習ができるようになる	17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				
3回目	リコイルコントロールと距離に応じた撃ち方を学び、全距離で最適な射撃ができるようになる	18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				
4回目	武器の特性を活かす戦い方を学び、距離に応じて適切に戦えるようになる	19回目	防衛側で行うサイトのリテイク方法を学び、理解できるようになる				
5回目	試合中のクレジットの使い方、Buy,Ecoの概念を理解できるようになる	20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				
6回目	自分が主に使うエージェントで敵を倒す方法を学び、理解できるようになる	21回目	ラウンド中のコールを習得し、防衛側の迎撃率を上げられるようになる				
7回目	各エージェントの役割と行動方針を学び、理解できるようになる	22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				
8回目	各マップの有利なポジションや射線の通りを学び、安定した立ち回りができるようになる	23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				
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	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				
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	攻め方の一つであるフェイクを習得できるようになる				
11回目	アビリティのコンボを学び、安定して敵を倒せるようになる	26回目	反省の基準を学び、自身かチームの問題かを切り分けられるようになる				
12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	27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				
13回目	人数の有利不利について学び、試合中の戦闘結果を安定させられるようになる	28回目	アビリティのクール時間や移動にかかる時間等を理解できるようになる				
14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	29回目	エージェント構成のコンセプトを考えてその構成の強みを出せるようになる				
15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	30回目	試合設計の概念を学び、本命の動きを通せるようになる				
準備学習・時間外学習	AIMLABやデスマッチを利用したAIM練習、ゲームプレイ全般、プロの試合観戦						
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、VALORANTプレイスキルルーブリック評価70%、人間性ルーブリック評価30%とする。						
受講生へのメッセージ	これから競技としてesportsに取り組んでいく中で、スランプや成長の停滞といったものを絶対に経験します。それは成長している人であれば誰でも通る道です。練習を続けていれば目に見えなくても確実に成長しています。長い目で見て焦らずにいきましょう。						
使用教科書・教材・参考書							
筆記用具							

授業科目名	映像表現	必選区分	必修選択	年次	3	開講区分	通年
開講科目名	映像編集						
開講科目英名	Film Editing	授業形態	講義演習	単位数	8		
学科・専攻	e-sports科						
担当教員 実務者経験							
2018年～テレビ大阪・NHK大阪放送局・テレビ東京にて報道・スポーツ番組の映像編集者として従事(6年)。2020年にドキュメンタリー映画『どこへ出しても恥かしい人』を監督し全国ミニシアターで公開。2025年よりNHK連続テレビ小説『ばけけ』プロモーション映像のディレクターとして参加。現在も映像ディレクター・編集者として現役で活動中。							
授業の学習内容							
Adobe Premiere Proを中心とした映像編集の技術習得と実践的なコンテンツ制作を目的とした実習授業。プログラマーとして活動する上で不可欠な「自分のプレイを魅力的に見せる力」を養うことを軸に、基礎編集・エフェクト実習・ハイライト動画・プレイ解説・SNS短尺コンテンツの制作を実践的に学ぶ。授業冒頭のヒアリングで各自の目標・使いたいエフェクトをピックアップし、それをもとにエフェクト実習4回分の内容を構成する。バズるコンテンツの演出設計・エンタメとしての構成の考え方も取り上げる。							
到達目標							
Adobe Premiere Proを用いた映像編集技術を習得できるようになる。ゲームプレイに特化したエフェクト・演出(スロー・ズーム・フラッシュ・テキストアニメーション等)を実践的に使えるようになる。自分のプレイを魅力的に伝えるハイライト動画・プレイ解説動画・SNS短尺コンテンツを自力で制作できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	ヒアリング:目標・使いたいエフェクトを言語化し授業計画に反映できるようになる。	16回目	後期オリエンテーション:後期の制作目標と計画を設定できるようになる。				
2回目	ソフト基礎①:Premiere Proでプロジェクトを作成・保存できるようになる。	17回目	SNS短尺①:縦型短尺コンテンツの企画と構成設計ができるようになる。				
3回目	ソフト基礎②:複数クリップのカット編集ができるようになる。	18回目	SNS短尺②:フック・テンポを意識した縦型動画を完成できるようになる。				
4回目	ソフト基礎③:BGM・SE・実況音声を複数トラックでバランス調整できるようになる。	19回目	配信用素材:OBS連携のオーバーレイ・待機画面を作成できるようになる。				
5回目	テロップ・タイトル:ゲームらしいタイトルとテロップを作成できるようになる。	20回目	自己紹介動画①:プレイスタイルを伝える自己紹介動画の企画・素材収集ができるようになる。				
6回目	エフェクト実習①:スロー・スピードランプ・ズームを使った演出ができるようになる。	21回目	自己紹介動画②:チャンネルブランディングを意識した自己紹介動画を完成できるようになる。				
7回目	エフェクト実習②:フラッシュ・グリッチ・カラーエフェクトを使った演出ができるようになる。	22回目	切り抜き動画:配信アーカイブからハイライト・切り抜き動画を制作できるようになる。				
8回目	エフェクト実習③:テキストアニメーション・コメント演出を作成できるようになる。	23回目	応用エフェクト:マスク・キーイングを使った高度な合成演出ができるようになる。				
9回目	エフェクト実習④:BGMIに同期したリズム編集と仕上げ演出ができるようになる。	24回目	書き出し・配信設定:目的に合った書き出しと配信設定ができるようになる。				
10回目	コンテンツ講義:バズるゲーム動画の構成原則を説明できるようになる。	25回目	自由制作①:自分の目標に合わせたコンテンツを企画できるようになる。				
11回目	ハイライト動画制作①:素材から見せ場を選択し構成を設計できるようになる。	26回目	自由制作②:企画から完成まで自走で制作できるようになる。				
12回目	ハイライト動画制作②:エフェクト・BGM・テロップを加えた動画を完成できるようになる。	27回目	最終調整:フィードバックをもとに最終仕上げができるようになる。				
13回目	プレイ解説動画:ナレーション・テロップ・エフェクトを組み合わせた解説動画を完成できるようになる。	28回目	最終発表:年間の代表作を自信を持って発表できるようになる。				
14回目	相互レビュー:他者の作品にエフェクト・構成の具体的なフィードバックができるようになる。	29回目	総括:1年間の成長を言語化し次のステップを設定できるようになる。				
15回目	前期総括:習得スキルを自己評価し後期の制作目標を設定できるようになる。	30回目	総括:1年間の成長を言語化し次のステップを設定できるようになる。				
準備学習・時間外学習	普段からYouTube・TikTok・Twitchなどのゲームコンテンツを積極的に視聴し、「なぜ面白いのか」「なぜバズるのか」を編集・演出の観点で意識して観ること。自分のプレイ録画を日常的に保存しておくこと。						
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%(各回の制作物・エフェクト実習の完成度・期日提出)、年間代表作品40%(ハイライト動画または自由制作の技術・構成・コンテンツとしての完成度)、授業参加度20%(積極的な取り組み・相互フィードバックの質)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	ゲームが好きな気持ちは最大の武器です。「上手いプレイ」を「見たいコンテンツ」に変える技術を、この授業と一緒に鍛えましょう。エフェクトの使い方から構成の考え方まで、プロとして・配信者として通用する編集力を身につけてください。						
使用教科書・教材・参考書							
Adobe Premiere Pro / OBS Studio(配信用・無償) / 自社開発Webツール(コンテンツ講義時)							

授業科目名	ゲーム実践	必選区分	必修選択	年次	3	開講区分	通年
開講科目名	ゲーム実践						
開講科目英名	Practical Game	授業形態	講義演習	単位数	8		
学科・専攻	e-sports科						
担当教員_実務者経験							
<p>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&amp;アナリストとして活動する。その後に加わった、RIDDLE ORDERではアナリストとして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。</p>							
授業の学習内容							
<p>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。</p>							
到達目標							
<p>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つ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。</p>							
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	自身のプレイの反省を行う方法を習得することができるようになる				
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することができるようになる				
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することができるようになる				
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することができるようになる				
5回目	APEXでの基本的な知識を習得することができるようになる	20回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得することができるようになる				
6回目	APEXでの基本的な知識を習得することができるようになる	21回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得することができるようになる				
7回目	APEXでの基本的な知識を習得することができるようになる	22回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得することができるようになる				
8回目	APEXでの基本的な知識を習得することができるようになる	23回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得することができるようになる				
9回目	大会視聴を通して上位プレイヤーの動きを習得することができるようになる	24回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得することができるようになる				
10回目	大会視聴を通して上位プレイヤーの動きを習得することができるようになる	25回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得することができるようになる				
11回目	大会視聴を通して上位プレイヤーの動きを習得することができるようになる	26回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得することができるようになる				
12回目	大会視聴を通して上位プレイヤーの動きを習得することができるようになる	27回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得することができるようになる				
13回目	自身のプレイの反省を行う方法を習得することができるようになる	28回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得することができるようになる				
14回目	自身のプレイの反省を行う方法を習得することができるようになる	29回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得することができるようになる				
15回目	自身のプレイの反省を行う方法を習得することができるようになる	30回目	チームのプレイの反省を行う方法を習得することができるようになる				
準備学習・時間外学習	上位プレイヤーのランクマッチ、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	成績評価の配点は、APEXプレイスキルルーブリック評価70%、人間性ルーブリック評価30%とする。						
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							
筆記用具							

授業科目名	機材学習	必選区分	必修選択	年次	3	開講区分	通年
開講科目名	デジタル基礎						
開講科目英名	Digital Basic	授業形態	講義演習	単位数	8	開講区分	通年
学科・専攻	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技術の基礎を身に着ける。 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得られるようになる。 本授業を修了することで、HTML&CSS、JavaScript、PHPを基礎を身に着けられる。また、AIを活用したシステム開発についても理解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) 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							
筆記用具							

授業科目名	ゲーム概論	必選区分	必修選択	年次	3	開講区分	通年
開講科目名	業界研究						
開講科目英名	Industry reserch	授業形態	講義演習	単位数	4		
学科・専攻	e-sports科						
担当教員 実務者経験							
<p>プログラミングチーム、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。</p>							
授業の学習内容							
<p>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(プログラミングチーム・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。</p>							
到達目標							
<p>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。</p>							
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	授業態度評価(聴く、書く、話す等の態度) + レポートの評価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。							

授業科目名	ゲームマネジメント	必選区分	必修選択	年次	3	開講区分	通年
開講科目名	キャリアプログラム						
開講科目英名	Career Program	授業形態	講義演習	単位数	8		
学科・専攻	e-sports科						
担当教員 実務者経験							
<p>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・ビー・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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>							
授業の学習内容							
<p>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。</p> <p>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。</p>							
到達目標							
<p>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。</p>							
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・チームレクリエーション / 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	We are OCA 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	We are OCA 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	We are OCA 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	We are OCA 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	We are OCA 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	We are OCA 準備 ⑥				
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	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)							

授業科目名	語学教育	必選区分	必修選択	年次	3	開講区分	通年
開講科目名	グローバルコミュニケーションⅢ			単位数	16		
開講科目英名	Global CommunicationⅢ	授業形態	講義・演習				
学科・専攻	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]を使って相手の性格について尋ねる会話を練習する	16回目	[be going to/will]を使って、週末の予定について話す				
2回目	「間接疑問文」を使って、人に質問をする、 また質問に答える練習をする	17回目	[be going to/will]を使って、旅行の計画について話す				
3回目	自己紹介と他己紹介に関する会話を練習する	18回目	心配や不安になる状況での会話を練習する				
4回目	誰かと知り合いになるためのメールを書く	19回目	イベント内容やスケジュールについての情報を伝えるメールを書く				
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ために必要なこと」 ・前期発表と運動する内容	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」 ・前期発表と運動する内容				
6回目	現在進行形を使って持ち物について話す	21回目	単純過去形を使って、失くしたのや、見つけたものについて話す				
7回目	現在完了形を使って持ち物や その機能などについて話す	22回目	単純過去形、過去進行形を使って、 助けが必要になる場面での会話を練習する				
8回目	聞き返しの表現や話題を変える際の表現を使って ディスカッションをする	23回目	驚いたできごとについて話す				
9回目	欲しいものについての広告を書く	24回目	短い物語を書く				
10回目	・スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「出かける時の持ち物について」 ・前期発表と運動する内容	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」 ・前期発表と運動する内容				
11回目	冠詞に注意しながら、自分の町について 尋ねる、また質問に答える練習をする	26回目	数量詞を使って、都会の問題について話す				
12回目	[would/could/should]を使って、 他の場所への生き方について話す	27回目	現在・未来の条件節を使って、問題と解決策について話す				
13回目	建物内の道案内の場面での会話を練習する	28回目	[though]を使って反対意見を述べる練習をする 心配や安心を表す表現を使った会話を練習する				
14回目	求人に対して志望動機を書く	29回目	価値観についてのネット投稿に対し、自分のコメント(考え)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 「自分の町の人気な場所についてプレゼンをする」 ・前期発表と運動する内容	30回目	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							