

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究 I		指導担当者名	就職担当職員
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	全学科1年	
授業方法	講義:○	演習:	実習:	実技:
時間数	28 時間	週時間数	1時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動をする心構えの習得と実準備ができる事を目標とする。 ・前期では、一般常識について学び、習得する事を目標達成ポイントとする。 ・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。 			
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席 ・授業態度 ・期末試験 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する			
使用教材	SUCCESS			
授業外学習 の方法	教科書復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	講師紹介 1-1 これからどう生きるのか(宿題として視聴)	
	2	就職活動の心構え身だしなみ	1-1宿題振り返り 1-2 一生でどのくらい稼げるのか	
	3	就職活動での身だしなみ	5-1~5-1(実践編) 身だしなみ	
	4	就職活動の流れ	学校でのルールと大学生、高校生、専門学校生の違い	
	5	職業を知る	2-2 職種と業種の違いが分かるように *志望動機は飛ばします	
	6	情報収集、企業研究、資料請求 1	2-2(実践編) 業界マップの理解	
	7	情報収集、企業研究、資料請求 2	2-3 業界ごとに必要な仕事内容を理解する	
	8	情報収集、企業研究、資料請求 3	2-3(実践編) 業界ごとに必要な仕事内容を理解する	
	9	自分自身を知る 自分史の作成 1	3-4から3-6-2 ・3-4自己PRのネタを探す	
	10	自分自身を知る 自分史の作成 2	3-4から3-6-2 ・3-4-1自己PRのネタを探す(経験)	
	11	自分自身を知る 自分史の作成 3	3-4から3-6-2 ・3-4-2自己PRのネタを探す(特性)	
	12	自分自身を知る 自分史の作成 4	3-4から3-6-2 ・3-5自己PRの骨格を作る	
	13	自分自身を知る 自分史の作成 5	3-4から3-6-2 ・3-5自己PRの骨格を作る(実践編)	
	14	期末試験(一般常識)	自己PRの確認は必須 時間があれば一般常識など	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究 I		指導担当者名	就職担当職員
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年		
授業方法	講義:○	演習:	実習:	実技:
時間数	28 時間	週時間数	1時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動をする心構えの習得と実準備ができる事を目標とする。 ・前期では、一般常識について学び、習得する事を目標達成ポイントとする。 ・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。 			
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席 ・授業態度 ・期末試験 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する			
使用教材	SUCCESS			
授業外学習 の方法	教科書復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 後 期	1	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り	
	2	志望動機の作り方 2	3-7(実践編) 業界、会社にあった動機作り	
	3	制作書類 1	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2エントリーシート	
	4	制作書類 2	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2封筒の書き方、添え状	
	5	制作書類 3	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2その他の書類、履歴書	
	6	制作書類 4	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2履歴書の完成	
	7	企業訪問	5-1,5-2	
	8	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室	
	9	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1	
	10	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2	
	11	筆記試験対策 1	5-5,5-5(実践編) 筆記試験について、種類や方法を知る	
	12	筆記試験対策 2	特に小論文の書き方(内容は自己PRや志望動機をまとめる内容がよい)	
	13	筆記試験対策 3	特に小論文の書き方(内容は自己PRや志望動機をまとめる内容がよい)	
	14	期末試験(履歴書)	履歴書提出	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	ゲームプレイング実習 I		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	eスポーツビジネス科、eスポーツマスター科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	84 時間	週時間数	3 時間	
学習到達目標	・格闘ゲームを使用し、ゲームプレイスキル向上のロジックを学び実践に投入する。またeスポーツ大会上位入賞を目指してトレーニングを実施する。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。			
使用教材	オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports種目ソフト			
授業外学習 の方法	自宅での教材復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業の流れ	
	2	地上戦基礎	地上戦の3すくみ、弾の対処法、差し合い法、反撃確定の模索・練習	
	3	地上戦応用	前パートを意識した対戦 キャラクターについては任意のもの	
	4	対空基礎	対空の意義とそこからの飛びの考え方について 各キャラクターの対空選定	
	5	対空応用	対空を意識した対戦 キャラクターについては任意のもの	
	6	コンボ練習	コンボの意義についてと簡易的なコンボ習得	
	7	コンボ実践投入	コンボを意識した対戦 反撃確定・対空等も意識した上での展開	
	8	独自システム習得基礎	各ゲームにおける独自システムの特長について習得 それを利用した戦闘スタイル確立	
	9	独自システム習得応用	独自システムを意識した対戦 コンボ 反撃確定 対空も同時並行で意識を行う	
	10	キャラクター対策基礎	各キャラクターの特長と解説 及び強い技に対するの正解を模索	
	11	キャラクター対策応用	キャラクター対策を意識した対戦 対策されている側についても別択を模索	
	12	対人戦対策	対人戦に置いての基礎を学ぶ	
	13	対人戦応用	対人戦に置いての心理状況の推移を学ぶ	
	14	スパーリング	実際の対戦を通して実力の確認をする。	
	15	スパーリング	実際の対戦を通して実力の確認をする。	
	16	期末試験		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	ゲームプレイング実習 I		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	eスポーツビジネス科、eスポーツマスター科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	84 時間	週時間数	3 時間	
学習到達目標	・格闘ゲームを使用し、ゲームプレイスキル向上のロジックを学び実践に投入する。またeスポーツ大会上位入賞を目指してトレーニングを実施する。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。			
使用教材	オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports種目ソフト			
授業外学習 の方法	自宅での教材復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 後 期	1	オリエンテーション	授業の流れ	
	2	地上戦基礎	地上戦の3すくみ、弾の対処法、差し合い法、反撃確定の模索・練習	
	3	地上戦応用	前パートを意識した対戦 キャラクターについては任意のもの	
	4	対空基礎	対空の意義とそこからの飛びの考え方について 各キャラクターの対空選定	
	5	対空応用	対空を意識した対戦 キャラクターについては任意のもの	
	6	コンボ練習	コンボの意義についてと簡易的なコンボ習得	
	7	コンボ実践投入	コンボを意識した対戦 反撃確定・対空等も意識した上での展開	
	8	独自システム習得基礎	各ゲームにおける独自システムの特長について習得 それを利用した戦闘スタイル確立	
	9	独自システム習得応用	独自システムを意識した対戦 コンボ 反撃確定 対空も同時並行で意識を行う	
	10	キャラクター対策基礎	各キャラクターの特長と解説 及び強い技に対するの正解を模索	
	11	キャラクター対策応用	キャラクター対策を意識した対戦 対策されている側についても別択を模索	
	12	対人戦対策	対人戦に置いての基礎を学ぶ	
	13	対人戦応用	対人戦に置いての心理状況の推移を学ぶ	
	14	スパーリング	実際の対戦を通して実力の確認をする。	
	15	スパーリング	実際の対戦を通して実力の確認をする。	
	16	期末試験		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	イベントプレイング実習 I		指導担当者名	半澤 侑也	
実務経験	eスポーツ業界にてイベントディレクターとして2年間従事			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	eスポーツビジネス科、eスポーツマスター科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	・イベントで使用されるゲームタイトルをプレイし、eスポーツイベントでインストラクションできるようになることを目的とする。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。				
使用教材	オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports種目ソフト				
授業外学習 の方法	自宅での教材復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業の流れ		
	2	パズルゲーム基礎	パズルゲームの基本的なルールと、大会レギュレーションを把握する		
	3	パズルゲーム応用	パズルゲームをインストラクションする際のポイントと問題が起こった時の対処を学ぶ		
	4	レースゲーム基礎	レースゲームの基本的なルールと、大会レギュレーションを把握する		
	5	レースゲーム応用	レースゲームをインストラクションする際のポイントと問題が起こった時の対処を学ぶ		
	6	FPS基礎	FPSの基本的なルールと、大会レギュレーションを把握する		
	7	FPS応用	FPSをインストラクションする際のポイントと問題が起こった時の対処を学ぶ		
	8	タワーディフェンス基礎	TDゲームの基本的なルールと、大会レギュレーションを把握する		
	9	タワーディフェンス応用	TDゲームをインストラクションする際のポイントと問題が起こった時の対処を学ぶ		
	10	格闘ゲーム基礎	格闘ゲームの基本的なルールと、大会レギュレーションを把握する		
	11	格闘ゲーム応用	格闘ゲームをインストラクションする際のポイントと問題が起こった時の対処を学ぶ		
	12	リズムゲーム基礎	リズムゲームの基本的なルールと、大会レギュレーションを把握する		
	13	リズムゲーム応用	リズムゲームをインストラクションする際のポイントと問題が起こった時の対処を学ぶ		
	14	実イベント設営	イベント会場を作り、参加者役と指導役に分かれてインストラクションを実施		
	15	期末試験	筆記テストを実施し、授業理解度を確認する		
	16	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	イベントプレイング実習 I		指導担当者名	半澤 侑也	
実務経験	eスポーツ業界にてイベントディレクターとして2年間従事			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	eスポーツビジネス科、eスポーツマスター科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	・イベントで使用されるゲームタイトルをプレイし、eスポーツイベントでインストラクションできるようになることを目的とする。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。				
使用教材	オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports種目ソフト				
授業外学習 の方法	自宅での教材復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後 期	1	オリエンテーション	授業の流れ		
	2	インストラクション基礎	ゲームをインストラクションする際の注意点を学ぶ		
	3	インストラクション応用	インストラクション上で起こるエラーを予測し、実際に練習する		
	4	エラー予測について	イベントを運営する上で起こりえるエラーをディスカッション形式で予測		
	5	エラー対応について	予測したエラーを解決する方法を各自で考え共有する		
	6	インストラクションロールプレイ1	パズルゲームを使用したインストラクションロールプレイ		
	7	インストラクションロールプレイ2	レースゲームを使用したインストラクションロールプレイ		
	8	インストラクションロールプレイ3	FPSを使用したインストラクションロールプレイ		
	9	インストラクションロールプレイ4	格闘ゲームを使用したインストラクションロールプレイ		
	10	インストラクションロールプレイ5	リズムゲームを使用したインストラクションロールプレイ		
	11	エラー対応実践1	レースゲームでエラーが起こった際のリカバリー練習を実施		
	12	エラー対応実践2	格闘ゲームでエラーが起こった際のリカバリー練習を実施		
	13	エラー対応実践3	FPSでエラーが起こった際のリカバリー練習を実施		
	14	期末試験	先生に対してインストラクションロールプレイを実施する		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	MOS演習 I		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	eスポーツビジネス科、eスポーツマスター科 1年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:
時間数	84 時間	週時間数	3 時間	
学習到達目標	・PCの基礎知識・応用知識を学び、各種MicrosoftOfficeSpecialist (Word、Excel) の取得を目指す。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。			
使用教材	Word、Excel、検定用テキスト			
授業外学習の方法	自宅での教材復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業の流れ	
	2	Word基礎①	ホームタブ機能習得	
	3	Word基礎②	挿入タブ機能習得	
	4	Word基礎③	デザインタブ機能習得	
	5	Word基礎④	レイアウトタブ機能習得	
	6	Word基礎⑤	参考資料タブ機能習得	
	7	Word基礎⑥	差し込み文書タブ機能習得	
	8	Word基礎⑦	校閲タブ機能習得	
	9	MOS対策①	MOS Word模擬試験1	
	10	MOS対策②	MOS Word模擬試験2	
	11	MOS対策③	MOS Word模擬試験3	
	12	MOS対策④	MOS Word模擬試験4	
	13	MOS対策⑤	MOS Word模擬試験5	
	14	MOS対策⑥	ランダム模擬実施	
	15	MOS対策⑦	ランダム模擬実施	
	16	期末試験	筆記試験	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	MOS演習 I		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	eスポーツビジネス科、eスポーツマスター科 1年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:
時間数	84 時間	週時間数	3 時間	
学習到達目標	・PCの基礎知識・応用知識を学び、各種MicrosoftOfficeSpecialist (Word、Excel) の取得を目指す。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。			
使用教材	Word、Excel、検定用テキスト			
授業外学習 の方法	自宅での教材復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 後 期	1	前期復習	前期の復習・確認と今後の流れ確認	
	2	Excel基礎①	ファイルタブ習得	
	3	Excel基礎②	ホームタブ習得	
	4	Excel基礎③	挿入タブ習得	
	5	Excel基礎④	ページレイアウトタブ習得	
	6	Excel基礎⑤	数式タブ習得	
	7	Excel基礎⑥	データタブ習得	
	8	Excel基礎⑦	校閲タブ習得	
	9	MOS対策①	MOS Excel模擬試験1	
	10	MOS対策②	MOS Excel模擬試験2	
	11	MOS対策③	MOS Excel模擬試験3	
	12	MOS対策④	MOS Excel模擬試験4	
	13	MOS対策⑤	MOS Excel模擬試験5	
	14	MOS対策⑥	ランダム模擬実施	
	15	MOS対策⑦	ランダム模擬実施	
	16	期末試験	筆記試験	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	動画制作演習 I	指導担当者名	鈴木 良明
実務経験	テレビ局で映像ディレクターとして3年以上従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	eスポーツビジネス科、eスポーツマスター科 1年
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:
時間数	84 時間	週時間数	3 時間
学習到達目標	実習を通して動画を撮影・編集を学び、業務レベルの動画を作成できるようになる。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p>		
使用教材	パソコン カメラ		
授業外学習の方法	様々な映像作品を見る		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業の流れについて
	2	動画とは	動画についての基礎知識習得
	3	動画の作成方法について	作成方法と使用ソフトについての説明
	4	グループ分け	動画制作グループ分け
	5	動画企画作成①	グループに分かれての動画企画制作
	6	動画企画作成②	グループに分かれての動画企画制作
	7	動画企画作成③	グループに分かれての動画企画制作
	8	撮影①	企画を元にした動画撮影
	9	撮影②	企画を元にした動画撮影
	10	撮影③	企画を元にした動画撮影
	11	編集①	撮影した動画の編集
	12	編集②	撮影した動画の編集
	13	編集③	撮影した動画の編集
	14	動画プレゼン①	提出した動画のプレゼンテーション実施①
	15	動画プレゼン②	提出した動画のプレゼンテーション実施②
	16	期末テスト	各個人動画の総評
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	動画制作演習 I	指導担当者名	鈴木 良明
実務経験	テレビ局で映像ディレクターとして3年以上従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	eスポーツビジネス科、eスポーツマスター科 1年
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:
時間数	84 時間	週時間数	3 時間
学習到達目標	実習を通して動画を撮影・編集を学び、業務レベルの動画を作成できるようになる。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p>		
使用教材	パソコン カメラ		
授業外学習の方法	様々な映像作品を見る		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	1	前期振り返り	
	2	仕事をする上での動画とは	仕事上で気を付けることを考える
	3	依頼の受け方	依頼を受ける方法について
	4	グループ分け	動画制作グループ分け
	5	動画企画作成①	グループに分かれての動画企画制作
	6	動画企画作成②	グループに分かれての動画企画制作
	7	動画企画作成③	グループに分かれての動画企画制作
	8	撮影①	企画を元にした動画撮影
	9	撮影②	企画を元にした動画撮影
	10	撮影③	企画を元にした動画撮影
	11	編集①	撮影した動画の編集
	12	編集②	撮影した動画の編集
	13	編集③	撮影した動画の編集
	14	動画プレゼン①	提出した動画のプレゼンテーション実施①
	15	動画プレゼン②	提出した動画のプレゼンテーション実施②
	16	期末テスト	各個人動画の総評
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	企画運営演習 I		指導担当者名	半澤 侑也	
実務経験	eスポーツ業界にてイベントディレクターとして2年間従事			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	eスポーツビジネス科、eスポーツマスター科 1年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:	
時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	実習を通してイベント制作していく能力、知識、経験を積む				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p>				
使用教材	パソコン 紙 ペン				
授業外学習の方法	様々なイベント動画を見る				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	イベントの種類	イベントの種類		
	2	イベントをやるために必要な知識	必要な書類		
	3	イベント作成	アイデアシート		
	4	時間の計算	タイムスケジュールの作成		
	5	必要な機材	機材の洗い出し		
	6	必要な物品	参加者が身につけるもの		
	7	イベント制作②	イベントを作ってみよう		
	8	外部イベントを考える	外部でできるイベントを考える		
	9	外部イベントを考える	場所を借りる		
	10	外部イベントを考える	失礼のないようにイベントを行うためには		
	11	外部イベントを考える	現場の下見		
	12	外部イベントを考える	企画する		
	13	外部イベントを考える	機材セッティングの準備		
	14	参加者対応について	参加者への対応の注意点を知る		
	15	コーチングについて	コーチングをする際の注意点を知る		
	16	後期期末	イベントを実施運営し評価とする		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	企画運営演習 I		指導担当者名	半澤 侑也	
実務経験	eスポーツ業界にてイベントディレクターとして2年間従事			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	eスポーツビジネス科、eスポーツマスター科 1年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:	
時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	実習を通してイベント制作していく能力、知識、経験を積む				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p>				
使用教材	パソコン 紙 ペン				
授業外学習の方法	様々なイベント動画を見る				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	マネーフロー	お金の流れを考えてみよう		
	2	自分たちのイベントを振り返る	爆発的思考とまとめ方を知る		
	3	ライブの改善点を洗い出す	紙とペン、模造紙、付箋		
	4	お金	経済とお金がどう絡んでいるかを知る		
	5	働くって何？	ディスカッション「仕事とは」仕事を作るということについて知る		
	6	ワクワクする	自分の嗜好性と仕事を理解する		
	7	好奇心	好奇心を強く持つことで視野が広がる		
	8	自ら動く	自分から動くことで変わる		
	9	文章を読む	能動的に情報・考え方を得る方法		
	10	変化する	自分が変わる要因を知る		
	11	試行錯誤	失敗してもやり続ける必要性を知る		
	12	多様性	自分以外がいるということ受け入れる		
	13	イベント運営	イベントの実運営を行う		
	14	効果測定	イベント後の効果測定の方法を知る		
	15	イベント企画再調整	効果測定を元に次回イベントに向けての準備を行う		
	16	後期期末	企画書とプレゼンによるテスト		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	トーナメント実習 I		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	eスポーツビジネス科、eスポーツマスター科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	168 時間	週時間数	6 時間	
学習到達目標	・デバイス知識やネットワーク知識の習得と、大会・イベントの企画運営、対戦実習を通しイベント企画運営の基礎・大会出場への心構えを身に付ける。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。			
使用教材	オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports種目ソフト 配信用ソフト ICTプロフィシエンシー検定テキスト			
授業外学習の方法	自宅での教材復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業の流れ	
	2	デバイス知識習得①	ICTプロフィシエンシー検定テキストを使用したデバイス知識習得1	
	3	デバイス知識習得②	ICTプロフィシエンシー検定テキストを使用したデバイス知識習得2	
	4	デバイス知識習得③	ICTプロフィシエンシー検定テキストを使用したデバイス知識習得3	
	5	デバイス知識習得④	ICTプロフィシエンシー検定テキストを使用したデバイス知識習得4	
	6	ネットワーク知識習得①	ICTプロフィシエンシー検定テキストを使用したネットワーク知識習得1	
	7	ネットワーク知識習得②	ICTプロフィシエンシー検定テキストを使用したネットワーク知識習得2	
	8	ネットワーク知識習得③	ICTプロフィシエンシー検定テキストを使用したネットワーク知識習得3	
	9	ネットワーク知識習得④	ICTプロフィシエンシー検定テキストを使用したネットワーク知識習得4	
	10	イベント開催準備①	イベント開催に向けての準備物確認	
	11	イベント開催準備②	イベント開催に向けてのデバイス準備	
	12	イベント開催準備③	イベント開催に向けての会場(ネットワーク準備)	
	13	イベント開催準備④	イベント開催に向けてのデバイス・ネットワーク・スケジュール最終確認	
	14	イベント開催	実イベントを開催しての運営体験	
	15	イベント効果測定	参加者人数の最終チェックや課題点を洗い出す	
	16	期末試験フィードバック	全体総評	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	トーナメント実習 I		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	eスポーツビジネス科、eスポーツマスター科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	168 時間	週時間数	6 時間	
学習到達目標	・デバイス知識やネットワーク知識の習得と、大会・イベントの企画運営、対戦実習を通しイベント企画運営の基礎・大会出場への心構えを身に付ける。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。			
使用教材	オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports種目ソフト 配信用ソフト ICTプロフィエンスー検定テキスト			
授業外学習 の方法	自宅での教材復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 後 期	1	前期の振り返り	授業の流れ	
	2	個人戦練習①	格闘ゲームをつかった大会に向けての個人戦練習1	
	3	個人戦練習②	格闘ゲームをつかった大会に向けての個人戦練習2	
	4	個人戦練習③	格闘ゲームをつかった大会に向けての個人戦練習3	
	5	個人戦練習④	格闘ゲームをつかった大会に向けての個人戦練習4	
	6	団体戦練習①	タワーディフェンスをつかった大会に向けての個人戦練習1	
	7	団体戦練習②	タワーディフェンスをつかった大会に向けての個人戦練習2	
	8	団体戦練習③	タワーディフェンスをつかった大会に向けての個人戦練習3	
	9	団体戦練習④	タワーディフェンスをつかった大会に向けての個人戦練習4	
	10	イベント開催準備①	イベント開催に向けての準備物確認	
	11	イベント開催準備②	イベント開催に向けてのデバイス準備	
	12	イベント開催準備③	イベント開催に向けての会場(ネットワーク準備)	
	13	イベント開催準備④	イベント開催に向けてのデバイス・ネットワーク・スケジュール最終確認	
	14	イベント開催	実イベントを開催しての運営体験	
	15	イベント効果測定	参加者人数の最終チェックや課題点を洗い出す	
	16	期末試験フィードバック	全体総評	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	Adobe演習		指導担当者名	三上 洋平
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	eスポーツビジネス科、eスポーツマスター科 1年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:
時間数	84 時間	週時間数	3 時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・前期:eスポーツイベントのポスター・チラシを制作できるようになる事。 ・後期:eスポーツイベントのアイキャッチアニメーションの制作が出来るようになる事。 			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品提出状況などを点数配分し、100点満点で評価する。期末試験は実技課題の発表。受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追課題を課す。成績評価:A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p>			
使用教材	PC、Adobe Photoshop、illustrator、AfterEffects、PremierePro、Audition、Encoder			
授業外学習の方法	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	データ形式について	ラスターとベクタの違い	
	2	デザイン基礎	構図について	
	3	ソフトのインストール	AdobeCreativeCloudをインストール後必要ソフトのインストール。及びソフトの概要説明	
	4	パスファインダー	アイコン制作	
	5	中間課題	コントローラーをパスファインダーを駆使し制作する。	
	6	名刺の制作①	クリッピングマスク	
	7	名刺の制作②	クリッピングマスク	
	8	名刺の制作③	クリッピングマスク	
	9	学科ロゴ制作①	発想法、ロゴ制作	
	10	学科ロゴ制作②	発想法、ロゴ制作	
	11	学科ロゴ制作③	発想法、ロゴ制作	
	12	チラシ制作①	eスポーツイベントを想定したポスター・チラシ制作	
	13	チラシ制作②	進捗確認、修正	
	14	チラシ制作③	提出発表	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	Adobe演習		指導担当者名	三上 洋平
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	eスポーツビジネス科、eスポーツマスター科 1年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:
時間数	84 時間	週時間数	3 時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・前期:eスポーツイベントのポスター・チラシを制作できるようになる事。 ・後期:eスポーツイベントのアイキャッチアニメーションの制作が出来るようになる事。 			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品提出状況などを点数配分し、100点満点で評価する。期末試験は実技課題の発表。受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追課題を課す。成績評価:A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p>			
使用教材	PC、Adobe Photoshop、illustrator、AfterEffects、PremierePro、Audition、Encoder			
授業外学習の方法	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 後 期	1	AfterEffectの基本操作	トランスフォーム、レンダリング	
	2	コンポジション、フッテージ	AEの概念	
	3	カメラ、キーフレームアニメーション	カメラの設定、キーフレームアニメーション	
	4	3Dレイヤー①	奥行きのあるレイヤー制作	
	5	3Dレイヤー②	奥行きを使ったアニメーション制作	
	6	キネティックタイポグラフィ①	文字のアニメーション制作	
	7	キネティックタイポグラフィ②	進捗確認	
	8	キネティックタイポグラフィ③	提出発表(中間扱い)	
	9	エフェクト制作①	マスクを使ったアニメーション	
	10	エフェクト制作②	線を使ったアニメーション	
	11	エフェクト制作③	標準プラグインを使ったアニメーション	
	12	eスポーツアイキャッチアニメーション①	企画、制作開始	
	13	eスポーツアイキャッチアニメーション②	進捗確認	
	14	eスポーツアイキャッチアニメーション③	提出発表(期末扱い)	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバーゼミ I	指導担当者名	志村、佐藤、渡邊
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	全学科1年
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:
時間数	56時間	週時間数	2 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。 ・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。 		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p> <p>成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。</p> <p>上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>		
使用教材	各担当による		
授業外学習の方法	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	2	選択基礎1	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	3	選択基礎2	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	4	選択基礎3	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	5	選択基礎4	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	6	選択基礎5	各選択授業において学んだことを最終レポート提出。
	7	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	8	選択基礎1	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	9	選択基礎2	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	10	選択基礎3	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	11	選択基礎4	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。
	12	選択基礎5	各選択授業において学んだことを最終レポート提出。
	13	特別授業1	前期末最後の選択授業を2回で実施する。
	14	特別授業2	前期末最後の選択授業を2回で実施する。
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
<p>履修上の留意点</p> <p>出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施</p>			

授業計画(シラバス)(改定案)

科目名	クロスオーバーゼミ I		指導担当者名	志村、佐藤、渡邊	
実務経験				実務経験:	
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	全学科1年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:	
単位数	56時間		週時間数	2 時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。 ・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。 				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は、A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)、の4段階評価とする。A、B、Cの評価は合格として単位を認定し、D評価の場合は不合格となり単位を喪失する。 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	各担当による				
授業外学習の方法	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後 期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。		
	2	選択基礎1	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。		
	3	選択基礎2	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。		
	4	選択基礎3	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。		
	5	選択基礎4	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。		
	6	選択基礎5	各選択授業において学んだことを最終レポート提出。		
	7	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。		
	8	選択基礎1	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。		
	9	選択基礎2	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。		
	10	選択基礎3	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。		
	11	選択基礎4	各選択授業においてそれぞれの分野の基礎を学ぶ。		
	12	選択基礎5	各選択授業において学んだことを最終レポート提出。		
	13	特別授業1	前期末最後の選択授業を2回で実施する。		
	14	特別授業2	前期末最後の選択授業を2回で実施する。		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
履修上の留意点					
出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	コミュニケーション技法	指導担当者名	佐藤美希子
実務経験			実務経験:
開講時期	前期	対象学科学年	全学科 1年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	28 時間	週時間数	1週/28時間
学習到達目標	サーティファイ コミュニケーション検定初級の取得、ロールプレイングを通してコミュニケーション力の向上を目指す。		
評価方法 評価基準	筆記試験、出席率、模擬試験結果、検定結果による評価を行う 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する		
使用教材	コミュニケーション検定初級 テキスト		
授業外学習 の方法	テキストを使用し、過去問題を回答する		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、授業の進行について説明
	2	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	1-1コミュニケーションを考える、2-1目的に即して聞く
	3	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	2-2傾聴・質問する
	4	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	3-1目的を意識する
	5	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	3-2話を組み立てる
	6	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	3-3言葉を選び抜く
	7	パート1 コミュニケーションセオリー(理論)	3-4表現伝達する
	8	パート2 コミュニケーションプラクティス(実践)	1-1来客対応、1-2電話対応
	9	パート2 コミュニケーションプラクティス(実践)	1-3アポイントメント・訪問・挨拶、1-4情報共有の重要性
	10	パート2 コミュニケーションプラクティス(実践)	1-5チームコミュニケーション
	11	パート2 コミュニケーションプラクティス(実践)	2-1接客営業、2-2クレーム対応
	12	パート2 コミュニケーションプラクティス(実践)	2-3会議・取材・ヒアリング、2-4面接
	13	検定対策	模擬試験
	14	期末試験	検定本番
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	修了制作 I	指導担当者名	渡邊 惇基	
実務経験			実務経験:	
開講時期	後期	対象学科学年	全学科 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:	
時間数	180 時間	週時間数	6週/180時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・学科で学んだ内容を活かした作品制作 ・テーマを掲げ対象者を意識した作品制作 ・自らの作品をアピールするプレゼンテーションが出来る 			
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・修了生:それぞれの学科の規定により定められた以上の分量、質で1年間の集大成となる作品制作をすること また、学科内で行われるプレゼンテーションにて完成品を発表し、卒業修了制作展で作品展示をすること 評価項目「作品の量」「作品の質」「完成度の高さ」「企画の質」「プレゼン能力」 			
使用教材	それぞれの学科制作毎の規定に沿った画材、教材を使用する事			
授業外学習 の方法	制作にあたり、事前の企画・計画をそれぞれ複数の先生方と行い、チェックをもらう事			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 後 期	1	作品制作開始	事前に準備していた企画・計画に沿ってそれぞれ制作にあたる	
	2	作品制作2	個別添削を行いながら制作を進めていく	
	3	作品制作3	中間発表を行い、プレゼンテーション準備と展示企画についても 可視化していく	
	4	学科内プレゼンテーション	学科内でプレゼンテーションを実施 学科担任、学科非常勤講師、学科内学生全てでプレゼンテーションを聞く ・制作のポイント ・展示計画 ・プレゼン能力 ・資料の見やすさ など	
	5	発表を受けての修正と展示準備	各教室での展示計画と準備、 また、プレゼンテーションで受けた指摘の修正と追加制作	
	6	卒業・修了制作展	展示計画の基づき展示をし、外部の一般来場者を入れての作品発表を実施 ・学科内の作品の見どころの紹介 ・一般来場者の対応 *学科内シフトにより登校 展示終了後は撤収と作品保管をする	
	履修上の留意点 <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、プレゼンテーション機会を与えない ・プレゼンテーションにて不合格だった場合、修正し、翌週期限を設け再プレゼンテーションを実施そこで一定の評価があれば合格とする 			

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究Ⅱ	指導担当者名	就職担当職員
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	全学科2、3年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	28 時間	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。 ・前期は、一般常識を強化 ・後期は、個別指導を強化 		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席 ・授業態度 ・一般常識テスト 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	SUCCESS		
授業外学習の方法	教科書復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 前期	1	一般常識1	国語 1 漢字の読み書き
	2	一般常識2	国語 2 対義語・類義語 3 同音異義語・同訓異字
	3	一般常識3	国語 4 四字熟語 5 故事成語・ことわざ・慣用句
	4	一般常識4	社会 1 日本史 2 世界史
	5	一般常識5	社会 3 日本の地理 4 世界の地理
	6	一般常識6	社会 5 民主政治 6 経済
	7	小テスト	中学レベル小テスト
	8	一般常識7	英語 1 英単語・英熟語 2 英文法1 3 英文法2
	9	一般常識8	英語 4 英文法3 5 会話表現・慣用表現
	10	一般常識9	数学 1 重要基礎1 2 重要基礎2 3 式と計算
	11	一般常識10	数学 4 方程式と不等式 5 図形と面積、体積 6 場合の数と確率
	12	一般常識11	理科 1 物理・化学 2 生物・地学
	13	一般常識12	文化・芸術・雑学
	14	期末テスト	一般常識総ざらい
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究Ⅱ		指導担当者名	就職担当職員
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	全学科2、3年	
授業方法	講義:○	演習:	実習:	実技:
時間数	28 時間	週時間数	1時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。 ・前期は、一般常識を強化 ・後期は、個別指導を強化 			
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席 ・授業態度 ・一般常識テスト 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する			
使用教材	SUCCESS			
授業外学習の方法	教科書復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 後 期	1	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り	
	2	志望動機の作り方 2	3-7(実践編) 業界、会社にあった動機作り	
	3	制作書類 1	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2エントリーシート	
	4	制作書類 2	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2封筒の書き方、添え状	
	5	制作書類 3	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2その他の書類、履歴書	
	6	制作書類 4	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2履歴書の完成	
	7	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室	
	8	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1	
	9	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2	
	10	個別指導1	書類添削、面接指導	
	11	個別指導2	書類添削、面接指導	
	12	個別指導3	書類添削、面接指導	
	13	個別指導4	書類添削、面接指導	
	14	個別指導5	書類添削、面接指導	
	15	期末試験フィードバック		
	16	期末試験フィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	イベントマネジメント演習		指導担当者名	渡邊 惇基	
実務経験				実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	eスポーツ科、eスポーツマスター科 2年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:	
時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	・イベントマネジメントに必要な知識・技術を幅広く身に付け、実際のイベント運営を通して効果測定を行う。				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p>				
使用教材	オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports種目ソフト				
授業外学習の方法	自宅での教材復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業の流れ		
	2	イベントを広めるための方法1	イベント告知の方法と、告知開始時期について学ぶ		
	3	イベントを広めるための方法2	過去の実例からイベント告知の成功と失敗を学ぶ		
	4	広報媒体活用1	Twitterのターゲット層をイメージした記事及び告知画像の作成を行う		
	5	広報媒体活用2	Instagramのターゲット層をイメージした記事及び告知画像の作成を行う		
	6	広報媒体活用3	Facebookのターゲット層をイメージした記事及び告知画像の作成を行う		
	7	広報媒体活用4	Discordのターゲット層をイメージした記事及び告知画像の作成を行う		
	8	配信プラットフォーム活用1	Youtubeのアカウントを実際に作成し、動画配信の告知を行う		
	9	配信プラットフォーム活用2	Twitchのアカウントを実際に作成し、動画配信の告知を行う		
	10	配信プラットフォーム活用3	Mildomのアカウントを実際に作成し、動画配信の告知を行う		
	11	配信プラットフォーム活用4	ツイキャスのアカウントを実際に作成し、動画配信の告知を行う		
	12	活動データ集約	上記にて実施した広報活動の効果を集約する		
	13	活動データ分析	集約したデータを元に効果測定を行い、後期に向けてのスケジュールを立てる		
	14	期末試験	筆記試験による理解度チェックを実施		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	イベントマネジメント演習		指導担当者名	半澤 侑也	
実務経験	eスポーツ業界にてイベントディレクターとして2年間従事			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	eスポーツ科、eスポーツマスター科 2年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:	
時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	・イベントマネジメントに必要な知識・技術を幅広く身に付け、実際のイベント運営を通して効果測定を行う。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。				
使用教材	オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports種目ソフト				
授業外学習 の方法	自宅での教材復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後 期	1	オリエンテーション	授業の流れ		
	2	イベント企画作成	全国規模のイベントの企画を行う		
	3	イベント告知1	前期の効果測定を元に各種SNSに向けての広報素材を作成		
	4	イベント告知2	各種SNSよりイベント情報の発信と参加者募集開始		
	5	イベント準備1	イベントに向けての必要機材の洗い出しと平面図の作成を行う		
	6	イベント準備2	イベントスタッフの役割分担と配置を行い、動き方を確認する		
	7	イベント準備3	イベント参加者名簿を集約し、トーナメントリストを作成する		
	8	SNS運用1	告知拡散情報を確認・分析し、追加発信の記事・画像を作成する		
	9	SNS運用2	イベント参加者に向けて連絡をとり、参加者情報の精度を上げる		
	10	イベント設営1	設営機材をまとめ移動の準備を行う		
	11	イベント設営2	会場に機材を運び、平面図通りに配置し起動を行う		
	12	リハーサル1	イベントリハーサルを実施し問題点が内科のチェックを行う		
	13	リハーサル2	上記問題点を調整した上でタイムスケジュールをの精査を行う		
	14	期末試験	実イベント運営		
	15	期末試験フィードバック			
	16	期末試験フィードバック			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	企画運営演習Ⅱ		指導担当者名	半澤 侑也	
実務経験	eスポーツ業界にてイベントディレクターとして2年間従事			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	eスポーツ科 eスポーツマスター科 2年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:	
時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	実習を通してイベント制作していく能力、知識、経験を積む				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p>				
使用教材	パソコン 紙 ペン				
授業外学習の方法	様々なイベント動画を見る				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	1年の復習	復習		
	2	イベントのアイデア出し	テーマの決定		
	3	イベントのアイデア出し	アイデア出し		
	4	イベントのアイデア出し	アイデアシートに書き込む		
	5	イベントのアイデア出し	タイムスケジュールの作成		
	6	イベントのアイデア出し	小物の精査		
	7	イベント制作	イベント制作に必要な書類の作成		
	8	イベント制作	イベント制作に必要な書類の作成②		
	9	イベント制作	場所を借りる		
	10	イベント制作	現地調査		
	11	イベント制作	機材の選出		
	12	イベント制作	準備		
	13	イベント制作	運営リハーサル		
	14	効果測定	イベント後の効果測定の方法を知る		
	15	イベント企画再調整	効果測定を元に次回イベントに向けての準備を行う		
	16	後期期末	企画書とプレゼンによるテスト		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	企画運営演習Ⅱ		指導担当者名	半澤 侑也	
実務経験	eスポーツ業界にてイベントディレクターとして2年間従事			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	eスポーツ科 eスポーツマスター科 2年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:	
時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	実習を通してイベント制作していく能力、知識、経験を積む				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p>				
使用教材	パソコン 紙 ペン				
授業外学習の方法	様々なイベント動画を見る				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	振り返り	イベントの振り返り		
	2	イベントのアイデア出し	テーマの決定		
	3	イベントのアイデア出し	アイデア出し		
	4	イベントのアイデア出し	アイデアシートに書き込む		
	5	イベントのアイデア出し	タイムスケジュールの作成		
	6	イベントのアイデア出し	小物の精査		
	7	イベント制作	イベント制作に必要な書類の作成		
	8	イベント制作	イベント制作に必要な書類の作成②		
	9	イベント制作	場所を借りる		
	10	イベント制作	現地調査		
	11	イベント制作	機材の選出		
	12	イベント制作	準備		
	13	イベント制作	運営リハーサル		
	14	効果測定	イベント後の効果測定の方法を知る		
	15	イベント企画再調整	効果測定を元に次回イベントに向けての準備を行う		
	16	後期期末	企画書とプレゼンによるテスト		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバーゼミⅡ	指導担当者名	志村、佐藤、渡邊
実務経験		実務経験:	
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	全学科2年
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:
時間数	56 時間	週時間数	2 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。 ・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。 		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・前期、後期ともに総授業時数の80%以上の出席をしていること ・授業内の成果物の評価 ・最終授業でのレポートの提出 <p>○評価はA~Dとし、A(優:100~80点)B(良:79~70点)C(可:69~60点)D(不可:59点~)</p>		
使用教材	ゼミごとに異なる		
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。
	7	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	8	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	9	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	10	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	11	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	12	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。
	13	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。
	14	期末試験	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバーゼミⅡ	指導担当者名	志村、佐藤、渡邊
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	全学科2年
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:
時間数	56 時間	週時間数	2 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。 ・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。 		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・前期、後期ともに総授業時数の80%以上の出席をしていること ・授業内の成果物の評価 ・最終授業でのレポートの提出 <p>○評価はA~Dとし、A(優:100~80点)B(良:79~70点)C(可:69~60点)D(不可:59点~)</p>		
使用教材	ゼミごとに異なる		
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 後 期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。
	7	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。
	8	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	9	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	10	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	11	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	12	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。最終レポート提出。
	13	特別授業1	年度末最後の選択授業を2回で実施する。
	14	特別授業2	年度末最後の選択授業を2回で実施する。最終レポート提出。
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	ストリーミング実習		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	eスポーツ科 eスポーツマスター科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	84 時間	週時間数	3 時間	
学習到達目標	実習を通して動画を撮影・編集を学び、さらには配信の現場を自分たちで作れるようになる			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p>			
使用教材	パソコン カメラ ATEM			
授業外学習の方法	様々な映像作品を見る			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	動画とは	動画の画角等	
	2	動画を作ってみよう	premiere proを使用した動画制作	
	3	動画を作ってみる2	premiere proを使用動画の書き出し方法	
	4	配信	Aiを使用したテロップ作りをできるようにする。	
	5	配信	Aiを使用したテロップ作りをできるようにする。	
	6	配信	youtubeの設定と配信	
	7	配信	配信に必要なブロック図と配線の書き方	
	8	配信イベント	配信イベント行ってみる	
	9	配信用のCMを作ってみる	動画を配信に合うように作る	
	10	配信用のCMを作ってみる	動画を配信に合うように作る	
	11	配信用のCMを作ってみる	動画を配信に合うように作る	
	12	配信用のCMを作ってみる	動画を配信に合うように作る	
	13	配信用のCMを作ってみる	動画を配信に合うように作る	
	14	期末テスト	配信実技によるテスト	
	15	期末テストフィードバック		
	16	期末テストフィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	ストリーミング実習		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	eスポーツ科	eスポーツマスター科 2年
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	84 時間	週時間数	3 時間	
学習到達目標	実習を通して動画を撮影・編集を学び、さらには配信の現場を自分たちで作れるようになる			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p>			
使用教材	パソコン カメラ ATEM			
授業外学習の方法	様々な映像作品を見る			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	前期振り返り		
	2	配信のためのプランニング	配信時間を考える	
	3	タイムコード	音声と映像を合わせる	
	4	配信企画	配信の企画を立てる	
	5	配信必要な素材	配信するときに画面に必要な情報を一覧にまとめる	
	6	良い音で配信するためには？	配信での良い音する方法	
	7	音楽以外の配信プラン	朗読劇での配信	
	8	音楽以外の配信プラン	e-Sportsでの配信	
	9	音楽以外の配信プラン	演劇での配信	
	10	校内ライブで配信するたのプラン	配信プランを立ててみる	
	11	校内ライブで配信するたのプラン	実際に配信をしてみる	
	12	校内ライブで配信するたのプラン	弾き語りの配信をしてみる	
	13	校内ライブで配信するたのプラン	Youtuberを意識した配信をしてみる	
	14	期末テスト	配信ができるか実技によるテスト	
	15	期末テストフィードバック		
	16	期末テストフィードバック		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	動画制作演習Ⅱ	指導担当者名	鈴木 良明
実務経験	テレビ局で映像ディレクターとして3年以上従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	eスポーツ科 eスポーツマスター科 2年
授業方法	講義:	演習:○	実習: 実技:
時間数	84 時間	週時間数	3 時間
学習到達目標	実習を通して動画を撮影・編集を学び、業務レベルの動画を作成できるようになる。		
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p>		
使用教材	パソコン カメラ		
授業外学習の方法	様々な映像作品を見る		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の流れについて
	2	動画とは	動画についての基礎知識習得
	3	動画の作成方法について	作成方法と使用ソフトについての説明
	4	グループ分け	動画制作グループ分け
	5	動画企画作成①	グループに分かれての動画企画制作
	6	動画企画作成②	グループに分かれての動画企画制作
	7	動画企画作成③	グループに分かれての動画企画制作
	8	撮影①	企画を元にした動画撮影
	9	撮影②	企画を元にした動画撮影
	10	撮影③	企画を元にした動画撮影
	11	編集①	撮影した動画の編集
	12	編集②	撮影した動画の編集
	13	編集③	撮影した動画の編集
	14	期末テスト	作成した映像のプレゼンテーション
	15		
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	動画制作演習Ⅱ		指導担当者名	鈴木 良明	
実務経験	テレビ局で映像ディレクターとして3年以上従事			実務経験:	有
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	eスポーツ科 eスポーツマスター科 2年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:	
時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	実習を通して動画を撮影・編集を学び、業務レベルの動画を作成できるようになる。				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p>				
使用教材	パソコン カメラ				
授業外学習の方法	様々な映像作品を見る				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	1	前期振り返り			
	2	仕事をする上での動画とは	仕事上で気を付けることを考える		
	3	依頼の受け方	依頼を受ける方法について		
	4	グループ分け	動画制作グループ分け		
	5	動画企画作成①	グループに分かれての動画企画制作		
	6	動画企画作成②	グループに分かれての動画企画制作		
	7	動画企画作成③	グループに分かれての動画企画制作		
	8	撮影①	企画を元にした動画撮影		
	9	撮影②	企画を元にした動画撮影		
	10	撮影③	企画を元にした動画撮影		
	11	編集①	撮影した動画の編集		
	12	編集②	撮影した動画の編集		
	13	編集③	撮影した動画の編集		
	14	期末テスト	作成した映像のプレゼンテーション		
	15				
	16				
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	ゲームプレイング実習 I		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	eスポーツ科 eスポーツマスター科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	84 時間	週時間数	3 時間	
学習到達目標	・格闘ゲームを使用し、ゲームプレイスキル向上のロジックを学び実践に投入する。またeスポーツ大会上位入賞を目指してトレーニングを実施する。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。			
使用教材	オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports種目ソフト			
授業外学習 の方法	自宅での教材復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業の流れ	
	2	地上戦基礎	地上戦の3すくみ、弾の対処法、差し合い法、反撃確定の模索・練習	
	3	地上戦応用	前パートを意識した対戦 キャラクターについては任意のもの	
	4	対空基礎	対空の意義とそこからの飛びの考え方について 各キャラクターの対空選定	
	5	対空応用	対空を意識した対戦 キャラクターについては任意のもの	
	6	コンボ練習	コンボの意義についてと簡易的なコンボ習得	
	7	コンボ実践投入	コンボを意識した対戦 反撃確定・対空等も意識した上での展開	
	8	独自システム習得基礎	各ゲームにおける独自システムの特長について習得 それを利用した戦闘スタイル確立	
	9	独自システム習得応用	独自システムを意識した対戦 コンボ 反撃確定 対空も同時並行で意識を行う	
	10	キャラクター対策基礎	各キャラクターの特長と解説 及び強い技に対するの正解を模索	
	11	キャラクター対策応用	キャラクター対策を意識した対戦 対策されている側についても別択を模索	
	12	スパーリング1	実際の対戦を通して実力の確認をする	
	13	スパーリング2	実際の対戦を通して実力の確認をする	
	14	スパーリング3	実際の対戦を通して実力の確認をする	
	15	スパーリング4	実際の対戦を通して実力の確認をする	
	16	期末試験		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	ゲームプレイング実習 I		指導担当者名	渡邊 惇基	
実務経験				実務経験:	
開講時期	通年 前期・後期		対象学科学年	eスポーツ科 eスポーツマスター科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:	
時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	・格闘ゲームを使用し、ゲームプレイスキル向上のロジックを学び実践に投入する。またeスポーツ大会上位入賞を目指してトレーニングを実施する。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。				
使用教材	オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports種目ソフト				
授業外学習 の方法	自宅での教材復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後 期	1	オリエンテーション	授業の流れ		
	2	地上戦基礎	地上戦の3すくみ、弾の対処法、差し合い法、反撃確定の模索・練習		
	3	地上戦応用	前パートを意識した対戦 キャラクターについては任意のもの		
	4	対空基礎	対空の意義とそこからの飛びの考え方について 各キャラクターの対空選定		
	5	対空応用	対空を意識した対戦 キャラクターについては任意のもの		
	6	コンボ練習	コンボの意義についてと簡易的なコンボ習得		
	7	コンボ実践投入	コンボを意識した対戦 反撃確定・対空等も意識した上での展開		
	8	独自システム習得基礎	各ゲームにおける独自システムの特長について習得 それを利用した戦闘スタイル確立		
	9	独自システム習得応用	独自システムを意識した対戦 コンボ 反撃確定 対空も同時並行で意識を行う		
	10	キャラクター対策基礎	各キャラクターの特長と解説 及び強い技に対するの正解を模索		
	11	キャラクター対策応用	キャラクター対策を意識した対戦 対策されている側についても別択を模索		
	12	スパーリング1	実際の対戦を通して実力の確認をする		
	13	スパーリング2	実際の対戦を通して実力の確認をする		
	14	スパーリング3	実際の対戦を通して実力の確認をする		
	15	スパーリング4	実際の対戦を通して実力の確認をする		
	16	期末試験	レポート提出		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	MOS演習Ⅱ		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	eスポーツ科 eスポーツマスター科 2年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:
時間数	84 時間	週時間数	3 時間	
学習到達目標	・PCの基礎知識・応用知識を学び、各種MicrosoftOfficeSpecialist (PowerPpintl)とP検の取得を目指す。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。			
使用教材	Word、Excel、PowerPoint検定用テキスト			
授業外学習 の方法	自宅での教材復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業の流れ	
	2	PowerPoint基礎①	ファイルタブ機能習得	
	3	PowerPoint基礎②	挿入タブ機能習得	
	4	PowerPoint基礎③	ページレイアウトタブ機能習得	
	5	PowerPoint基礎④	アニメーションタブ機能習得	
	6	PowerPoint基礎⑤	画面切り替えタブ機能習得	
	7	PowerPoint基礎⑥	スライドショータブ機能習得	
	8	PowerPoint基礎⑦	表示タブ機能習得	
	9	MOS対策①	MOS PowerPoint試験対策1	
	10	MOS対策②	MOS PowerPoint試験対策2	
	11	MOS対策③	MOS PowerPoint試験対策3	
	12	MOS対策④	MOS PowerPoint試験対策4	
	13	MOS対策⑤	MOS PowerPoint試験対策5	
	14	MOS対策⑥	ランダム模擬実施	
	15	MOS対策⑦	ランダム模擬実施	
	16	期末試験	筆記試験	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	MOS演習Ⅱ		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	eスポーツ科 eスポーツマスター科 2年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:
時間数	84 時間	週時間数	3 時間	
学習到達目標	・PCの基礎知識・応用知識を学び、各種MicrosoftOfficeSpecialist (PowerPpintl)とP検の取得を目指す。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p>			
使用教材	Word、Excel、PowerPoint検定用テキスト			
授業外学習の方法	自宅での教材復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 後 期	1	前期復習	前期の復習・確認と今後の流れ確認	
	2	文章の編集	文書の編集の仕方	
	3	表の作成と編集	Word内での表作成の復習と編集方法	
	4	図の挿入や図形の作成	特殊な図の挿入やワードアートの活用法	
	5	ページや印刷の設定	ページの詳細設定	
	6	表計算ソフトの操作	Excelでの表作成・計算の復習	
	7	グラフの使用・編集	グラフの作成方法と応用グラフの活用法	
	8	計算式や関数の利用	関数を使つての業務効率化	
	9	コンピュータ知識	コンピュータデバイスの知識習得	
	10	情報通信ネットワーク知識	情報通信ネットワークの歴史と現状についての知識習得	
	11	情報モラル知識	情報モラルについての確認と注意点	
	12	情報セキュリティ知識	情報セキュリティの歴史と活用法	
	13	ICTを活用した問題解決	アルゴリズムを使用したICT問題解決	
	14	試験対策①	ランダム模擬実施	
	15	試験対策②	ランダム模擬実施	
	16	期末試験	筆記試験	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	トーナメント実習Ⅱ		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	eスポーツ科 eスポーツマスター科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	168 時間	週時間数	6 時間	
学習到達目標	・デバイス知識やネットワーク知識の習得と、大会・イベントの企画運営、対戦実習を通しイベント企画運営の基礎・大会出場への心構えを身に付ける。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。			
使用教材	オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports種目ソフト 配信用ソフト ICTプロフィシエンシー検定テキスト			
授業外学習 の方法	自宅での教材復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業の流れ	
	2	オフラインイベント開催にあたって①	オフラインイベントの過去の事例をもとにした失敗例	
	3	オフラインイベント開催にあたって②	オフラインイベント受付方法とフォームソフト習得	
	4	オフラインイベント開催にあたって③	オフラインイベントトーナメント表の作成	
	5	オフラインイベント開催にあたって④	オフラインイベント当日の時間調整とスケジューリング	
	6	オフラインイベントでの参加側下準備①	オフラインイベントに参加する際の前準備とメンタル管理について	
	7	オフラインイベントでの参加側下準備②	オフラインイベントに参加する際のプレイング調整について	
	8	オフラインイベントでの参加側下準備③	オフラインイベントに参加する際の機材持ち込みについて	
	9	オフラインイベントでの参加側下準備④	オフラインイベントに参加する際の当日の動き方と円滑な運営について	
	10	イベント開催準備①	イベント開催に向けての準備物確認	
	11	イベント開催準備②	イベント開催に向けてのデバイス準備	
	12	イベント開催準備③	イベント開催に向けての会場(ネットワーク準備)	
	13	イベント開催準備④	イベント開催に向けてのデバイス・ネットワーク・スケジュール最終確認	
	14	イベント開催準備⑤	イベントに向けて機材等の最終チェックを行う	
	15	イベント開催準備⑥	イベントリハーサル	
	16	イベント開催	実イベントを開催しての運営体験	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	トーナメント実習Ⅱ		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	eスポーツ科 eスポーツマスター科 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	168 時間	週時間数	6 時間	
学習到達目標	・デバイス知識やネットワーク知識の習得と、大会・イベントの企画運営、対戦実習を通しイベント企画運営の基礎・大会出場への心構えを身に付ける。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。			
使用教材	オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports種目ソフト 配信用ソフト ICTプロフィエンスー検定テキスト			
授業外学習 の方法	自宅での教材復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 後 期	1	前期の振り返り	授業の流れ	
	2	オンラインイベント開催にあたって①	オンラインイベントの過去の事例をもとにした失敗例	
	3	オンラインイベント開催にあたって②	オンラインイベント受付方法とフォームソフト習得	
	4	オンラインイベント開催にあたって③	オンラインイベントトーナメント表の作成	
	5	オンラインイベント開催にあたって④	オンラインイベント当日の時間調整とスケジュールリング	
	6	オンラインイベントでの参加側下準備①	オンラインイベントに参加する際の前準備とメンタル管理について	
	7	オンラインイベントでの参加側下準備②	オンラインイベントに参加する際のプレイング調整について	
	8	オンラインイベントでの参加側下準備③	オンラインイベントに参加する際の機材持ち込みについて	
	9	オンラインイベントでの参加側下準備④	オンラインイベントに参加する際の当日の動き方と円滑な運営について	
	10	イベント開催準備①	イベント開催に向けての準備物確認	
	11	イベント開催準備②	イベント開催に向けてのデバイス準備	
	12	イベント開催準備③	イベント開催に向けての会場(ネットワーク準備)	
	13	イベント開催準備④	イベント開催に向けてのデバイス・ネットワーク・スケジュール最終確認	
	14	イベント開催準備⑤	イベントに向けて機材等の最終チェックを行う	
	15	イベント開催準備⑥	イベントリハーサル	
	16	イベント開催	実イベントを開催しての運営体験	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	著作権概論	指導担当者名	矢田部 翔子
実務経験			実務経験:
開講時期	前期	対象学科学年	全学科 2年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	28 時間	週時間数	1週/28時間
学習到達目標	ビジネス著作権検定BASIC級の合格		
評価方法 評価基準	・出席率・模擬試験点数評価・授業態度・試験結果 上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する		
使用教材	ビジネス著作権検定 ベーシックテキスト		
授業外学習 の方法	テキストの復習等		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 前期	1	オリエンテーション/第1章 著作権とは何か	試験概要説明/著作権の性質・著作権法の目的
	2	第2章 著作権で保護されるもの①	著作権で保護されるもの
	3	第3章 著作権は誰が持つ	著作者の定義、著作者の例外、著作者と著作権者
	4	第4章 著作権の内容①	著作権の内容 人格権と財産権、著作者人格権(公表権、氏名表示権、同一性保持権、一身専属性)
	5	第4章 著作権の内容②	財産権としての著作権、複製権、上映権、演奏権、上演権
	6	第4章 著作権の内容③	公衆送信権、貸与権、譲渡権、頒布権、二次的著作物
	7	第5章 著作権はいつまで保護される	著作権の始期、著作権の保護期間、国際的保護
	8	第7章 勝手に使える場合がある①	権利制限規定、私的使用関係、付随的著作物
	9	第7章 勝手に使える場合がある②	教育関係、図書館関係、非営利無償の上演・演奏等、引用転載関係
	10	第8章 著作物を伝達する者を保護する制度①	著作隣接権とは
	11	第9章 勝手に使うとどうなるか	著作権の侵害
	12	第10章 著作権に関連する制度	知的財産権、情報モラルと著作権
	13	検定対策	模擬試験
	14	期末試験	検定本番
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	修了制作Ⅱ	指導担当者名	渡邊 惇基	
実務経験			実務経験:	
開講時期	後期	対象学科学年	全学科2年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:	
時間数	180 時間	週時間数	6週/180時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・学科で学んだ内容を活かした作品制作 ・テーマを掲げ対象者を意識した作品制作 ・自らの作品をアピールするプレゼンテーションが出来る 			
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・修了生:それぞれの学科の規定により定められた以上の分量、質で1年間の集大成となる作品制作をすること また、学科内で行われるプレゼンテーションにて完成品を発表し、卒業修了制作展で作品展示をすること 評価項目「作品の量」「作品の質」「完成度の高さ」「企画の質」「プレゼン能力」 			
使用教材	それぞれの学科制作毎の規定に沿った画材、教材を使用する事			
授業外学習 の方法	制作にあたり、事前の企画・計画をそれぞれ複数の先生方と行い、チェックをもらう事			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 後 期	1	作品制作開始	事前に準備していた企画・計画に沿ってそれぞれ制作にあたる	
	2	作品制作2	個別添削を行いながら制作を進めていく	
	3	作品制作3	中間発表を行い、プレゼンテーション準備と展示企画についても 可視化していく	
	4	学科内プレゼンテーション	学科内でプレゼンテーションを実施 学科担任、学科非常勤講師、学科内学生全てでプレゼンテーションを聞く ・制作のポイント ・展示計画 ・プレゼン能力 ・資料の見やすさ など	
	5	発表を受けての修正と展示準備	各教室での展示計画と準備、 また、プレゼンテーションで受けた指摘の修正と追加制作	
	6	卒業・修了制作展	展示計画の基づき展示をし、外部の一般来場者を入れての作品発表を実施 ・学科内の作品の見どころの紹介 ・一般来場者の対応 *学科内シフトにより登校 展示終了後は撤収と作品保管をする	
	履修上の留意点 <ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、プレゼンテーション機会を与えない ・プレゼンテーションにて不合格だった場合、修正し、翌週期限を設け再プレゼンテーションを実施そこで一定の評価があれば合格とする 			

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究Ⅲ	指導担当者名	就職担当職員
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	全学科3年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	28 時間	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。 ・前期は、一般常識を強化 ・後期は、個別指導を強化 		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席 ・授業態度 ・一般常識テスト 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	SUCCESS		
授業外学習の方法	教科書復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 前期	1	一般常識1	国語 1 漢字の読み書き
	2	一般常識2	国語 2 対義語・類義語 3 同音異義語・同訓異字
	3	一般常識3	国語 4 四字熟語 5 故事成語・ことわざ・慣用句
	4	一般常識4	社会 1 日本史 2 世界史
	5	一般常識5	社会 3 日本の地理 4 世界の地理
	6	一般常識6	社会 5 民主政治 6 経済
	7	小テスト	中学レベル小テスト
	8	一般常識7	英語 1 英単語・英熟語 2 英文法1 3 英文法2
	9	一般常識8	英語 4 英文法3 5 会話表現・慣用表現
	10	一般常識9	数学 1 重要基礎1 2 重要基礎2 3 式と計算
	11	一般常識10	数学 4 方程式と不等式 5 図形と面積、体積 6 場合の数と確率
	12	一般常識11	理科 1 物理・化学 2 生物・地学
	13	一般常識12	文化・芸術・雑学
	14	期末テスト	一般常識総ざらい
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究Ⅲ	指導担当者名	就職担当職員
実務経験			実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	全学科3年
授業方法	講義:○	演習:	実習: 実技:
時間数	28 時間	週時間数	1時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。 ・前期は、一般常識を強化 ・後期は、個別指導を強化 		
評価方法 評価基準	<ul style="list-style-type: none"> ・出席 ・授業態度 ・一般常識テスト 上記成績評価を100点満点で点数化して総合評価する		
使用教材	SUCCESS		
授業外学習 の方法	教科書復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 後 期	1	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り
	2	志望動機の作り方 2	3-7(実践編) 業界、会社にあった動機作り
	3	制作書類 1	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2エントリーシート
	4	制作書類 2	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2封筒の書き方、添え状
	5	制作書類 3	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2その他の書類、履歴書
	6	制作書類 4	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2履歴書の完成
	7	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室
	8	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1
	9	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2
	10	個別指導1	書類添削、面接指導
	11	個別指導2	書類添削、面接指導
	12	個別指導3	書類添削、面接指導
	13	個別指導4	書類添削、面接指導
	14	個別指導5	書類添削、面接指導
	15	期末試験フィードバック	
	16	期末試験フィードバック	
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	フリープレイ実習Ⅱ	指導担当者名	半澤 侑也
実務経験	eスポーツ業界にてイベントディレクターとして2年間従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	eスポーツマスター科 3年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	252 時間	週時間数	9 時間
学習到達目標	・プレイング演習を基軸とし、トレーニングや対戦を通してプレイングスキルの向上を目指す。		
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。		
使用教材	オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports種目ソフト		
授業外学習 の方法	自宅での教材復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業の流れ
	2	プレイタイトル選定	前期でプレイするeスポーツタイトルの選定
	3	プレイング練習①	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定
	4	プレイング練習②	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定
	5	プレイング練習③	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定
	6	プレイング練習④	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定
	7	プレイング練習⑤	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定
	8	プレイング練習⑥	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定
	9	プレイング練習⑦	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定
	10	プレイング練習⑧	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定
	11	プレイング練習⑨	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定
	12	プレイング練習⑩	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定
	13	プレイング練習⑪	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定
	14	プレイング練習⑫	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定
	15	期末試験	レポート提出
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	フリープレイ実習Ⅱ	指導担当者名	半澤 侑也
実務経験	eスポーツ業界にてイベントディレクターとして2年間従事		実務経験: 有
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	eスポーツマスター科 3年
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:
時間数	252 時間	週時間数	9 時間
学習到達目標	・プレイング演習を基軸とし、トレーニングや対戦を通してプレイングスキルの向上を目指す。		
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。		
使用教材	オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports種目ソフト		
授業外学習 の方法	自宅での教材復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業 計画 後 期	1	オリエンテーション	授業の流れ
	2	プレイタイトル選定	後期でプレイするeスポーツタイトルの選定
	3	プレイング練習①	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定
	4	プレイング練習②	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定
	5	プレイング練習③	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定
	6	プレイング練習④	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定
	7	プレイング練習⑤	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定
	8	プレイング練習⑥	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定
	9	プレイング練習⑦	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定
	10	プレイング練習⑧	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定
	11	プレイング練習⑨	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定
	12	プレイング練習⑩	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定
	13	プレイング練習⑪	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定
	14	プレイング練習⑫	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定
	15	期末試験	レポート提出
	16		
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施			

授業計画(シラバス)

科目名	ITパスポート演習		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	eスポーツマスター科 3年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:
時間数	168 時間	週時間数	6 時間	
学習到達目標	・PCの応用知識・実践知識を学び、ITパスポート取得を目指す。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p>			
使用教材	ITパスポート検定用テキスト			
授業外学習の方法	自宅での教材復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業の流れ	
	2	ハードウェアについて	情報に関する論理	
	3	ハードウェアについて	コンピュータの構成	
	4	ハードウェアについて	確立と統計	
	5	ソフトウェアについて	ソフトウェアとOS	
	6	ソフトウェアについて	ファイル管理	
	7	ソフトウェアについて	表計算について	
	8	システム構成	CPU処理について	
	9	システム構成	システム構成要素について	
	10	システム構成	稼働率とシステムの評価	
	11	ネットワーク	ネットワーク方式	
	12	ネットワーク	無線LANと通信プロトコル	
	13	ネットワーク	インターネットの仕組み	
	14	期末試験	筆記試験	
	15			
	16			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	ITパスポート演習		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	eスポーツマスター科 3年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:
時間数	168 時間	週時間数	6 時間	
学習到達目標	・PCの応用知識・実践知識を学び、ITパスポート取得を目指す。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p>			
使用教材	ITパスポート検定用テキスト			
授業外学習の方法	自宅での教材復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	前期復習	前期の復習・確認と今後の流れ確認	
	2	セキュリティ	情報資産とマルウェア	
	3	セキュリティ	サイバー攻撃	
	4	セキュリティ	情報セキュリティ管理	
	5	データベース	データベースとデータ操作	
	6	データベース	データの正規化	
	7	データベース	トランザクション処理	
	8	アルゴリズムとプログラミング	アルゴリズムとデータ構造	
	9	アルゴリズムとプログラミング	プログラム言語とマークアップ言語	
	10	企業活動と法務	財務諸表	
	11	企業活動と法務	知的財産権	
	12	企業活動と法務	セキュリティ関連	
	13	企業活動と法務	業務分析手法と標準化	
	14	期末試験	筆記試験	
	15			
	16			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	トーナメント実習Ⅲ		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	eスポーツマスター科 3年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	168 時間	週時間数	6 時間	
学習到達目標	・デバイス知識やネットワーク知識の習得と、大会・イベントの企画運営、対戦実習を通しイベント企画運営の基礎・大会出場への心構えを身に付ける。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。			
使用教材	オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports種目ソフト 配信用ソフト ICTプロフィシエンシー検定テキスト			
授業外学習 の方法	自宅での教材復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業の流れ	
	2	オフラインイベント開催にあたって①	オフラインイベントの過去の事例をもとにした失敗例	
	3	オフラインイベント開催にあたって②	オフラインイベント受付方法とフォームソフト習得	
	4	オフラインイベント開催にあたって③	オフラインイベントトーナメント表の作成	
	5	オフラインイベント開催にあたって④	オフラインイベント当日の時間調整とスケジューリング	
	6	オフラインイベントでの参加側下準備①	オフラインイベントに参加する際の前準備とメンタル管理について	
	7	オフラインイベントでの参加側下準備②	オフラインイベントに参加する際のプレイング調整について	
	8	オフラインイベントでの参加側下準備③	オフラインイベントに参加する際の機材持ち込みについて	
	9	オフラインイベントでの参加側下準備④	オフラインイベントに参加する際の当日の動き方と円滑な運営について	
	10	イベント開催準備①	イベント開催に向けての準備物確認	
	11	イベント開催準備②	イベント開催に向けてのデバイス準備	
	12	イベント開催準備③	イベント開催に向けての会場(ネットワーク準備)	
	13	イベント開催準備④	イベント開催に向けてのデバイス・ネットワーク・スケジュール最終確認	
	14	イベント開催	実イベントを開催しての運営体験	
	15			
	16			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	トーナメント実習Ⅲ		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	eスポーツマスター科 3年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	168 時間	週時間数	6 時間	
学習到達目標	・デバイス知識やネットワーク知識の習得と、大会・イベントの企画運営、対戦実習を通しイベント企画運営の基礎・大会出場への心構えを身に付ける。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。			
使用教材	オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports種目ソフト 配信用ソフト ICTプロフィシエンシー検定テキスト			
授業外学習 の方法	自宅での教材復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 後 期	1	前期の振り返り	授業の流れ	
	2	オンラインイベント開催にあたって①	オンラインイベントの過去の事例をもとにした失敗例	
	3	オンラインイベント開催にあたって②	オンラインイベント受付方法とフォームソフト習得	
	4	オンラインイベント開催にあたって③	オンラインイベントトーナメント表の作成	
	5	オンラインイベント開催にあたって④	オンラインイベント当日の時間調整とスケジュールリング	
	6	オンラインイベントでの参加側下準備①	オンラインイベントに参加する際の前準備とメンタル管理について	
	7	オンラインイベントでの参加側下準備②	オンラインイベントに参加する際のプレイング調整について	
	8	オンラインイベントでの参加側下準備③	オンラインイベントに参加する際の機材持ち込みについて	
	9	オンラインイベントでの参加側下準備④	オンラインイベントに参加する際の当日の動き方と円滑な運営について	
	10	イベント開催準備①	イベント開催に向けての準備物確認	
	11	イベント開催準備②	イベント開催に向けてのデバイス準備	
	12	イベント開催準備③	イベント開催に向けての会場(ネットワーク準備)	
	13	イベント開催準備④	イベント開催に向けてのデバイス・ネットワーク・スケジュール最終確認	
	14	イベント開催	実イベントを開催しての運営体験	
	15			
	16			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	コンテンツ制作実習		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	eスポーツマスター科 3年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	140 時間	週時間数	5 時間	
学習到達目標	・各自希望業種に向けた作品集(ポートフォリオ)の完成を目標とする。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p>			
使用教材	制作ツール			
授業外学習の方法	自宅での教材復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	1年間かけて、CGを使った制作をしてもらう旨伝える。	
	2	制作コンテンツ企画	制作テーマの企画	
	3	企画発表	企画発表	
	4	コンテンツ制作	実制作	
	5	進捗確認発表会	制作物についての発表会	
	6	コンテンツ制作	実制作	
	7	合評会	合評形式での発表	
	8	コンテンツ制作	実制作	
	9	レビュー	テーマに応じて、改善ポイントのレビュー	
	10	コンテンツ制作	実制作	
	11	進捗確認発表会	制作物についての発表会	
	12	コンテンツ制作	実制作	
	13	コンテンツ制作	実制作	
	14	期末発表会	前期制作物の発表、提出	
	15			
	16			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	コンテンツ制作実習		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験				実務経験:
開講時期	通年 前期・後期	対象学科学年	eスポーツマスター科 3年	
授業方法	講義:	演習:	実習:○	実技:
時間数	140 時間	週時間数	5 時間	
学習到達目標	・各自希望業種に向けた作品集(ポートフォリオ)の完成を目標とする。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果の評価の他、出席状況、授業課題としての作品、レポートの提出状況などを点数配分し、100点満点で評価していく。</p> <p>期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。</p>			
使用教材	制作ツール			
授業外学習の方法	自宅での教材復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 後 期	1	企画確認会	後期制作物の企画確認	
	2	企画発表	企画発表	
	3	コンテンツ制作	実制作	
	4	進捗確認発表会	制作物についての発表会	
	5	コンテンツ制作	実制作	
	6	合評会	合評形式での発表	
	7	コンテンツ制作	実制作	
	8	レビュー	テーマに応じて、改善ポイントのレビュー	
	9	コンテンツ制作	実制作	
	10	進捗確認発表会	制作物についての発表会	
	11	コンテンツ制作	実制作	
	12	コンテンツ制作	実制作	
	13	期末発表会	前期制作物の発表、提出	
	14	最終合評会	各自研究テーマについて発表、相互レビュー	
	15			
	16			
履修上の留意点 出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない 対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	卒業制作	指導担当者名	渡邊 惇基	
実務経験			実務経験:	
開講時期	後期	対象学科学年	全学科 卒業年次生	
授業方法	講義:	演習:	実習:○ 実技:	
時間数	180時間	週時間数	6週/180時間	
学習到達目標	・卒業生: 2, 3年間の集大成として学んだことを発揮する			
評価方法 評価基準	・修了生: それぞれの学科の規定により定められた以上の分量、質で卒業生としての集大成となる作品制作をすること また、学科内で行われるプレゼンテーションにて完成品を発表し、卒業修了制作展で作品展示をすること 評価項目「作品の量」「作品の質」「完成度の高さ」「企画の質」「プレゼン能力」			
使用教材	それぞれの学科制作毎の規定に沿った画材、教材を使用する事			
授業外学習 の方法	制作にあたり、事前の企画・計画をそれぞれ複数の先生方と行い、チェックをもらう事			
学期	ターム (週)	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 後 期	1	作品制作開始	事前に準備していた企画・計画に沿ってそれぞれ制作にあたる	
	2	作品制作2	個別添削を行いながら制作を進めていく	
	3	作品制作3	中間発表を行い、プレゼンテーション準備と展示企画についても 可視化していく	
	4	学科内プレゼンテーション	学科内でプレゼンテーションを実施 学科担任、学科非常勤講師、学科内学生全てでプレゼンテーションを聞く ・制作のポイント ・展示計画 ・プレゼン能力 ・資料の見やすさ など	
	5	発表を受けての修正と展示準備	各教室での展示計画と準備、 また、プレゼンテーションで受けた指摘の修正と追加制作	
	6	卒業・修了制作展	展示計画の基づき展示をし、外部の一般来場者を入れての作品発表を実施 ・学科内の作品の見どころの紹介 ・一般来場者の対応 *学科内シフトにより登校 展示終了後は撤収と作品保管をする	
	履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、プレゼンテーション機会を与えない ・プレゼンテーションにて不合格だった場合、修正し、翌週期限を設け再プレゼンテーションを実施、そこで一定の評価があれば合格とする			