

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究論 I			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 1年生		
授業方法	講義: ○	演習:	実習:	実技:	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	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	<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	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(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		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	進路研究論 I			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 1年生		
授業方法	講義: ○	演習:	実習:	実技:	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	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	<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	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	16	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り		
	17	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		
	18	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		
	19	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		
	20	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		
	21	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		
	22	企業訪問	5-1,5-2		
	23	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室		
	24	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1		
	25	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2		
	26	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		
	27	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)		
	28	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)		
	29	期末試験(履歴書)	履歴書提出		
30	期末試験(履歴書)	履歴書提出			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	クロスオーバー演習 I			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 1年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	60時間	単位数	4単位	週時間数	2時間
学習到達目標	<p>・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。</p> <p>・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。</p>				
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	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。		
	7	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。		
	8	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。		
	9	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。		
	10	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。		
	11	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。		
	12	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。		
	13	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
	14	期末試験	期末試験		
	15	期末試験	期末試験		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	クロスオーバー演習 I			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 1年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	60時間	単位数	4単位	週時間数	2時間
学習到達目標	<p>・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。</p> <p>・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。</p>				
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	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	16	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。		
	17	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。		
	18	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。		
	19	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。		
	20	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。		
	21	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。		
	22	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。		
	23	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。		
	24	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。		
	25	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。		
	26	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。		
	27	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。		
	28	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
	29	期末試験	期末試験		
30	期末試験	期末試験			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制1年
授業方法	講義:	演習: ○	実習: 実技:
年間時間数	90時間	単位数	6単位 週時間数 3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・フォトショップ、イラストレーターの使用技術の習得する ・基本的な映像編集の技術を学びプレミアプロでの編集を習得する 		
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> <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	<ul style="list-style-type: none"> ・AdobeCC AfterEffects,Premiere,Photoshop,Illustrator 		
授業外学習の方法	自宅での実習復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 前期	1	導入・PC管理	デザインの役割解説 / フォルダ整理術 / 各ソフトの解像度設定
	2	Ai: 基本図形	長方形や円でアイコンを作る(パスの基本操作・整列)
	3	Ai: ペンツール	イラストのトレース(ベジェ曲線の完全攻略)
	4	Ai: 文字と色	タイポグラフィ基礎 / 配色理論(CMYKとRGB)
	5	Ps: 明るさと色	写真の補正 / トーンカーブ / 非破壊編集の考え方
	6	Ps: 切り抜き(1)	選択ツールとクイックマスク(物の形に切り抜く)
	7	Ps: 切り抜き(2)	髪の毛などの複雑な切り抜き / 合成の馴染ませ方
	8	デザイン4原則	「整列・近接・反復・対比」を意識したレイアウト演習
	9	ポスター企画	ターゲット設定 / ラフスケッチ作成(手書き・デジタル)
	10	Ai × Ps連携	Photoshopで作った素材をIllustratorに配置する
	11	制作実習(1)	文字要素の流し込みと情報の優先順位付け
	12	制作実習(2)	装飾と視線誘導の作り込み / 生成AIでの素材補助
	13	ブラッシュアップ	個別添削 / 視認性のチェック(遠くから見て伝わるか)
	14	入稿データ作成	アウトライン化 / 塗り足し / PDF書き出し実習
	15	前期振り返り	作品のプレゼンテーションと振り返り
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制1年
授業方法	講義:	演習: ○	実習: 実技:
年間時間数	90時間	単位数	6単位 週時間数 3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・フォトショップ、イラストレーターの使用技術の習得する ・基本的な映像編集の技術を学びプレミアプロでの編集を習得する 		
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> <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	・AdobeCC AfterEffects,Premiere,Photohop,Illustrator		
授業外学習の方法	自宅での実習復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	16	映像制作の基礎	Aeのインターフェース / コンポジションの設定 / 映像の仕組み
	17	Ae: キーフレーム	位置・スケール・回転のアニメーション(基礎)
	18	Ae: イージング	グラフィエディターを使った「心地よい動き」の追求
	19	Ae: レイヤー活用	重要: 前期のAiデータをAeに持ち込み、ロゴをバラバラに動かす
	20	Ae: テキスト	テキストアニメーターを使ったプロっぽいやタイトル出し方
	21	Ae: マスク/マツ	映像を形の中に隠す・現す演出技法
	22	Ae: エフェクト	光の演出(グロー)やパーティクル(粒子)の基礎
	23	Pr: カット編集	素材の並べ替え / イン点・アウト点 / リズムに合わせたカット
	24	Pr: 音の演出	BGMの挿入 / SE(効果音)のタイミング合わせ / 音量調整
	25	映像コンテ制作	前期のポスターを「どう動かすか」の絵コンテ作成
	26	制作実習(1)	Aeでのメインアニメーション制作(パーツの動き)
	27	制作実習(2)	Prでの全体構成・音付け / テロップ入れ
	28	制作実習(3)	最終調整 / 色補正(カラーグレーディング)
	29	書き出し・形式	Media Encoderでの書き出し / 各SNS用サイズへの展開
30	修了上映会	クラス全員での鑑賞会 / ポートフォリオへの登録	
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制1年		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	180時間	単位数	6単位	週時間数	6時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・実際のeスポーツイベントを想定したトーナメント形式の実習を通して、試合進行やルール運用の理解を深める。 ・プレイヤーとして大会に参加し、試合準備や対戦を通して競技理解を深めるとともに、状況判断力やパフォーマンス発揮力を養う。 ・会場設営や機材準備、進行管理などの運営実務を経験し、イベント運営・設営に関する実践的なスキルの向上を図る。 ・役割分担の中で主体的に行動し、チームで円滑にイベントを遂行する力を養う。 				
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> <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	PC・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	自宅での実習復習				
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	大会運営の目的と授業の進め方を理解する		
	2	トーナメントとは	トーナメントの基本概念と役割を理解する		
	3	大会形式の種類	各種大会形式の特徴と違いを把握する		
	4	シングルエリミネーション理解	シングルエリミネーションの構造と進行を理解する		
	5	ダブルエリミネーション理解	ダブルエリミネーションの構造と進行を理解する		
	6	進行基礎	大会進行の基本手順と時間配分を学ぶ		
	7	役割分担理解	受付・進行・記録などの役割を理解する		
	8	簡易トーナメント作成	簡易的なトーナメント表の作成方法を習得する		
	9	実習①	小規模大会を想定した運営実習を行う		
	10	振り返り①	実習結果を振り返り課題を明確にする		
	11	実習②	役割を意識した運営実習を再度実施する		
	12	振り返り②	改善点をもとに運営の精度を高める		
	13	中間まとめ	学習内容を整理し理解を深める		
	14	試験対策	期末試験に向けて基礎内容の復習を行う		
	15	期末試験	到達度を確認する期末試験を実施する		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制1年		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	180時間	単位数	6単位	週時間数	6時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・実際のeスポーツイベントを想定したトーナメント形式の実習を通して、試合進行やルール運用の理解を深める。 ・プレイヤーとして大会に参加し、試合準備や対戦を通して競技理解を深めるとともに、状況判断力やパフォーマンス発揮力を養う。 ・会場設営や機材準備、進行管理などの運営実務を経験し、イベント運営・設営に関する実践的なスキルの向上を図る。 ・役割分担の中で主体的に行動し、チームで円滑にイベントを遂行する力を養う。 				
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> <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	PC・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	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	前期振り返り	前期の内容を振り返り理解を整理する		
	17	進行応用①	円滑な進行を行うための応用手法を学ぶ		
	18	進行応用②	時間管理や遅延対応の工夫を理解する		
	19	トラブル対応基礎	機材トラブルや進行遅延への基本対応を学ぶ		
	20	コミュニケーション基礎	参加者との適切なコミュニケーション方法を習得する		
	21	実習③	応用的な大会運営実習を行う		
	22	振り返り③	実習内容を振り返り課題を抽出する		
	23	実習④	役割分担を強化した運営実習を実施する		
	24	振り返り④	改善を踏まえた運営精度の向上を図る		
	25	チーム運営	チームでの運営方法と連携を理解する		
	26	アナウンス基礎	基本的なアナウンス技術を習得する		
	27	実習⑤	総合的な運営実習を行う		
	28	総合振り返り	学習成果を振り返り自己評価を行う		
	29	試験対策	期末試験に向けた総復習を行う		
30	期末試験	到達度を確認する期末試験を実施する			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	セルフマネジメント演習 I		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	180時間	単位数	12単位	週時間数	6時間
学習到達目標	<p>・格闘ゲームの対戦および振り返りを通して、課題発見から改善までの一連のプロセス(PDCAサイクル)を理解し、実践できるようにする。</p> <p>・自身のプレイ内容やコンディションを客観的に分析し、目標設定・行動管理・振り返りを行うことで、セルフマネジメント能力を身につける。</p>				
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	PC・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	自宅での実習復習				
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	授業概要と目的の理解		
	2	格闘ゲーム基礎理解	格闘ゲームの基本概念の習得		
	3	操作基礎①	基本操作(移動・防御)の習得		
	4	操作基礎②	攻撃・コンボの基礎習得		
	5	試合の流れ理解	試合のルールと流れの理解		
	6	PDCA基礎	PDCAサイクルの理解		
	7	自己分析①	自身のプレイの振り返り		
	8	目標設定	課題に基づく目標設定		
	9	実践①	対戦による実践経験		
	10	振り返り①	振り返りによる課題改善		
	11	実践②	対戦による実践経験の蓄積		
	12	振り返り②	改善行動の実施		
	13	中間まとめ	学習内容の整理		
	14	試験対策	期末試験に向けた復習		
	15	期末試験	到達度の評価		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	セルフマネジメント演習 I		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	180時間	単位数	12単位	週時間数	6時間
学習到達目標	<p>・格闘ゲームの対戦および振り返りを通して、課題発見から改善までの一連のプロセス(PDCAサイクル)を理解し、実践できるようにする。</p> <p>・自身のプレイ内容やコンディションを客観的に分析し、目標設定・行動管理・振り返りを行うことで、セルフマネジメント能力を身につける。</p>				
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	PC・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	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	前期振り返り	前期の成果と課題整理		
	17	応用戦術①	読み合いの強化		
	18	応用戦術②	キャラクター対策の理解		
	19	セルフマネジメント	自己管理能力の向上		
	20	練習計画立案	計画的な練習方法の習得		
	21	実践③	対戦による応用実践		
	22	振り返り③	PDCAによる改善		
	23	実践④	実践力の強化		
	24	振り返り④	継続的改善の実施		
	25	チーム戦	協調性の向上		
	26	メンタル管理	メンタルコントロールの習得		
	27	実践⑤	大会形式での実践		
	28	総合振り返り	自己評価と成長確認		
	29	試験対策	総復習		
30	期末試験	到達度の評価			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	栗林 拓也	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・MOSの基礎的実習でMOSIについて習得する事を目標とする。 ・MOS Word、Excelの取得を目標とする。 				
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> <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	・制作ツール				
授業外学習の方法	過去問題復習				
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	現状のポートフォリオの合評		
	2	第1章 Wordの基礎知識1	Step1 Wordの概要Step2 Wordを起動するStep3 文書を開く		
	3	第1章 Wordの基礎知識2	Step4 Wordの画面構成Step5 文書を閉じるStep6 Wordを終了する		
	4	第2章 文字の入力2	Step1 新しい文書を作成するStep2 IMEを設定するStep3 文字を入力する		
	5	第2章 文字の入力3	Step4 文字を変換するStep5 文章を変換するStep6 文書を保存する		
	6	第3章 文書の作成1	Step1 作成する文書を確認するStep2 ページのレイアウトを設定するStep3 文章を入力する		
	7	第3章 文書の作成2	Step4 範囲を選択するStep5 文字を削除・挿入するStep6 文字をコピー・移動するStep7 文章の体裁を整えるStep8 文書を印刷する		
	8	第3章 文書の作成3	練習問題		
	9	第4章 表の作成1	Step1 作成する文書を確認するStep2 表を作成するStep3 表の範囲を選択する		
	10	第4章 表の作成2	Step4 表のレイアウトを変更するStep5 表に書式を設定するStep6 表にスタイルを適用するStep7 水平線を挿入する		
	11	第4章 表の作成3	練習問題		
	12	第5章 グラフィック機能の利用1	Step1 作成する文書を確認するStep2 ワードアートを挿入するStep3 画像を挿入する		
	13	第5章 グラフィック機能の利用2	Step4 文字の効果を設定するStep5 ページ罫線を設定する練習問題		
	14	Word試験	外部受験		
	15	期末試験振り返り	期末試験振り返り		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	栗林 拓也	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・MOSの基礎的実習でMOSIについて習得する事を目標とする。 ・MOS Word、Excelの取得を目標とする。 				
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> <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	・制作ツール				
授業外学習の方法	過去問題復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	第1章 Excelの基礎知識1	Step1 Excelの概要Step2 Excelを起動するStep3 ブックを開くStep4 Excelの画面構成		
	17	第1章 Excelの基礎知識2	Step5 ブックを操作するStep6 ブックを閉じるStep7 Excelを終了する		
	18	第2章 データの入力1	Step1 新しいブックを作成するStep2 データを入力するStep3 データを編集するStep4 セル範囲を選択するStep5 ブックを保存するStep6 オートフィルを利用する		
	19	第2章 データの入力2	練習問題		
	20	第3章 表の作成1	Step1 作成するブックを確認するStep2 関数を入力するStep3 セルを参照するStep4 表にレイアウトを設定する		
	21	第3章 表の作成2	Step5 データを装飾するStep6 配置を調整するStep7 列の幅を変更するStep8 行を挿入・削除するStep9 表を印刷する		
	22	第3章 表の作成3	練習問題		
	23	第4章 グラフの作成1	Step1 作成するグラフを確認するStep2 グラフ機能の概要Step3 円グラフを作成するStep4 縦棒グラフを作成する		
	24	第4章 グラフの作成2	練習問題		
	25	第5章 データベースの利用1	Step1 操作するデータベースを確認するStep2 データベース機能の概要Step3 データを並べ替えるStep4 データを抽出する		
	26	第5章 データベースの利用2	練習問題		
	27	過去問題1	MOS模試1		
	28	過去問題2	MOS模試2		
	29	Excel試験	外部受験		
30	期末試験振り返り	期末試験振り返り			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	有	テレビ局で映像ディレクターとして3年以上従事			
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	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> <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	・制作ツール・パソコン・カメラ				
授業外学習の方法	過去問題復習				
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	期末テストの振り返り	提出作品のフィードバック		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	有	テレビ局で映像ディレクターとして3年以上従事			
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	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> <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	・制作ツール・パソコン・カメラ				
授業外学習の方法	過去問題復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	前期振り返り	前期で行った映像編集の振り返り		
	17	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		
	18	依頼の受け方	依頼を受ける方法について		
	19	グループ分け	動画制作グループ分け		
	20	動画企画作成①	グループに分かれての動画企画制作		
	21	動画企画作成②	グループに分かれての動画企画制作		
	22	動画企画作成③	グループに分かれての動画企画制作		
	23	撮影①	企画を元にした動画撮影		
	24	撮影②	企画を元にした動画撮影		
	25	撮影③	企画を元にした動画撮影		
	26	編集①	撮影した動画の編集		
	27	編集②	撮影した動画の編集		
	28	編集③	撮影した動画の編集		
	29	期末テスト	作成した映像のプレゼンテーション		
30	期末テストの振り返り	提出作品のフィードバック			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	企画演習 I		指導担当者名	栗林 拓也	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツイベントを題材に、目的設定から企画立案、実行計画の作成までの一連のプロセスを理解し、実践できるようにする。 ・ターゲット分析やニーズ把握を行い、魅力的かつ実現可能な企画を立案する力を養う。 ・企画書の作成やプレゼンテーションを通して、自身のアイデアを論理的に伝える力を身につける。 ・チームでの企画立案・運営を通して、役割分担や進行管理などの協働力を養う。 				
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> <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	PC MOS word,excel				
授業外学習の方法	過去問題復習				
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	授業の目的と企画の基本的な考え方を理解する		
	2	企画とは	企画の役割と重要性を理解する		
	3	発想法基礎	ブレインストーミングなど発想法の基礎を学ぶ		
	4	アイデア出し①	自由な発想によるアイデア出しを行う		
	5	アイデア出し②	テーマに沿ったアイデアの整理を行う		
	6	情報収集基礎	情報収集の方法と活用方法を学ぶ		
	7	ターゲット理解	ターゲット設定の基本を理解する		
	8	コンセプト設計	コンセプトの作り方を学ぶ		
	9	企画構成基礎	企画の基本構成を理解する		
	10	簡易企画書作成	簡単な企画書の作成方法を習得する		
	11	実習①	企画立案の実習を行う		
	12	振り返り①	実習内容を振り返り改善点を整理する		
	13	中間まとめ	前期内容を整理し理解を深める		
	14	試験対策	期末試験に向けた復習を行う		
	15	期末試験	到達度を確認する期末試験を実施する		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	企画演習 I		指導担当者名	栗林 拓也	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制1年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツイベントを題材に、目的設定から企画立案、実行計画の作成までの一連のプロセスを理解し、実践できるようにする。 ・ターゲット分析やニーズ把握を行い、魅力的かつ実現可能な企画を立案する力を養う。 ・企画書の作成やプレゼンテーションを通して、自身のアイデアを論理的に伝える力を身につける。 ・チームでの企画立案・運営を通して、役割分担や進行管理などの協働力を養う。 				
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> <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	PC MOS word,excel				
授業外学習の方法	過去問題復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	前期振り返り	前期の学習内容を振り返り理解を整理する		
	17	発想法応用	多角的な発想法を活用する		
	18	課題設定	課題の設定方法を学ぶ		
	19	ニーズ分析	ユーザーニーズの把握方法を理解する		
	20	競合分析基礎	競合や類似事例の分析方法を学ぶ		
	21	企画精度向上	企画の精度を高める改善方法を習得する		
	22	ストーリー設計	ストーリー性のある構成を設計する		
	23	プレゼン基礎	伝えるためのプレゼン基礎を学ぶ		
	24	企画書改善	企画書のブラッシュアップを行う		
	25	実習②	改善を踏まえた企画実習を行う		
	26	振り返り②	実習内容の課題を整理する		
	27	発表実践	企画の発表とフィードバックを行う		
	28	総合振り返り	1年間の学習成果を総括する		
	29	試験対策	期末試験に向けた復習を行う		
30	期末試験	最終到達度を確認する期末試験を実施する			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	修了制作実習 I			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	後期	対象学科学年	全学科 1年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	180時間	単位数	6単位	週時間数	
学習到達目標	・1年間の集大成として学んだこと活かしデジタルコンテンツを制作し、プレゼンテーションをする。				
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> <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	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。				
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①	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		
	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		
	5	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施		
	6	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイブ化し、デジタル保存をする		
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	進路研究論Ⅱ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 2年生		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	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	<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	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	期末テスト	一般常識総ざらい		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	進路研究論Ⅱ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 2年生		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	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	<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	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	16	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り		
	17	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		
	18	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		
	19	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		
	20	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		
	21	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		
	22	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室		
	23	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1		
	24	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2		
	25	個別指導1	書類添削、面接指導		
	26	個別指導2	書類添削、面接指導		
	27	個別指導3	書類添削、面接指導		
	28	個別指導4	書類添削、面接指導		
	29	個別指導5	書類添削、面接指導		
30	個別指導5	書類添削、面接指導			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	クロスオーバー演習Ⅱ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 2年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	60時間	単位数	4単位	週時間数	2時間
学習到達目標	<p>・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。</p> <p>・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。</p>				
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	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。		
	7	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。		
	8	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。		
	9	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。		
	10	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。		
	11	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。		
	12	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。		
	13	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
	14	期末試験	期末試験		
	15	期末試験	期末試験		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	クロスオーバー演習Ⅱ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 2年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	60時間	単位数	4単位	週時間数	2時間
学習到達目標	<p>・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。</p> <p>・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。</p>				
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	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	16	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。		
	17	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。		
	18	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。		
	19	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。		
	20	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。		
	21	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。		
	22	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。		
	23	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。		
	24	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。		
	25	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。		
	26	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。		
	27	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。		
	28	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
	29	期末試験	期末試験		
30	期末試験	期末試験			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制2年
授業方法	講義:	演習: ○	実習: 実技:
年間時間数	90時間	単位数	6単位 週時間数 3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・MOSの基礎的実習でMOSIについて習得する事を目標とする。 ・MOS Power Pointの取得を目標とする。 		
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> <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	・制作ツール		
授業外学習の方法	過去問題復習		
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	授業の目的と進め方を理解する
	2	PowerPoint基礎理解	PowerPointの基本機能と役割を理解する
	3	画面構成と基本操作	画面構成と各ツールの役割を把握する
	4	スライド作成基礎	新規スライドの作成方法を習得する
	5	テキスト入力と編集	テキストの入力と書式設定を行う
	6	図形の挿入と編集	図形の挿入と配置・編集を行う
	7	画像の挿入と編集	画像の挿入とサイズ調整・加工を行う
	8	レイアウトとデザイン	レイアウトの種類と使い分けを理解する
	9	テーマの活用	テーマ機能を活用したデザイン作成を学ぶ
	10	スライド整理	スライドの並び替えや整理方法を習得する
	11	実習①	基本操作を用いたスライド作成実習を行う
	12	振り返り①	作成内容を振り返り改善点を整理する
	13	総復習	前期内容の総復習を行う
	14	Power Point試験	外部受験
	15	期末試験	到達度を確認する期末試験を実施する
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・MOSの基礎的実習でMOSIについて習得する事を目標とする。 ・MOS Power Pointの取得を目標とする。 				
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> <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	・制作ツール				
授業外学習の方法	過去問題復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	前期振り返り	前期の学習内容を振り返り理解を整理する		
	17	表の挿入と編集	表の作成と編集方法を習得する		
	18	グラフの作成	グラフの作成とデータの可視化を学ぶ		
	19	SmartArtの活用	SmartArtを用いた情報整理方法を習得する		
	20	アニメーション基礎	アニメーションの基本設定を理解する		
	21	画面切り替え効果	画面切り替え効果の設定方法を学ぶ		
	22	スライドマスター	スライドマスターの活用方法を理解する		
	23	配布資料作成	配布資料としてのスライド作成方法を学ぶ		
	24	発表資料設計	伝わるプレゼン資料の構成を理解する		
	25	実習②	実務を想定した資料作成実習を行う		
	26	振り返り②	実習内容を振り返り改善点を明確にする		
	27	プレゼン実践	作成した資料を用いてプレゼンを実施する		
	28	総合振り返り	1年間の学習成果を振り返る		
	29	試験対策	期末試験に向けた総復習を行う		
30	期末試験	最終到達度を確認する期末試験を実施する			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制2年		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	180時間	単位数	6単位	週時間数	6時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・実際のeスポーツイベントを想定したトーナメント形式の実習を通して、試合進行やルール運用の理解を深める。 ・プレイヤーとして大会に参加し、試合準備や対戦を通して競技理解を深めるとともに、状況判断力やパフォーマンス発揮力を養う。 ・会場設営や機材準備、進行管理などの運営実務を経験し、イベント運営・設営に関する実践的なスキルの向上を図る。 ・役割分担の中で主体的に行動し、チームで円滑にイベントを遂行する力を養う。 				
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> <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	PC・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	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	前年度振り返り	前年度の学習内容と課題を整理する		
	2	トーナメント設計①	大会規模に応じたトーナメント設計方法を学ぶ		
	3	トーナメント設計②	参加人数に応じた形式選択と構築を理解する		
	4	進行計画作成	タイムテーブルの作成方法を習得する		
	5	人員配置計画	適切な人員配置と役割分担を計画する		
	6	PDCA応用	PDCAを運営に応用する方法を学ぶ		
	7	実習①	設計した大会の運営実習を行う		
	8	振り返り①	実習結果を振り返り改善点を整理する		
	9	実習②	改善を反映した再実習を実施する		
	10	振り返り②	運営精度の向上を図る		
	11	問題分析	問題点の原因分析を行う		
	12	改善計画立案	具体的な改善計画を立案する		
	13	中間まとめ	内容を整理し理解を深める		
	14	試験対策	期末試験に向けて復習を行う		
	15	期末試験	到達度を確認する期末試験を実施する		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制2年		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	180時間	単位数	6単位	週時間数	6時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・実際のeスポーツイベントを想定したトーナメント形式の実習を通して、試合進行やルール運用の理解を深める。 ・プレイヤーとして大会に参加し、試合準備や対戦を通して競技理解を深めるとともに、状況判断力やパフォーマンス発揮力を養う。 ・会場設営や機材準備、進行管理などの運営実務を経験し、イベント運営・設営に関する実践的なスキルの向上を図る。 ・役割分担の中で主体的に行動し、チームで円滑にイベントを遂行する力を養う。 				
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> <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	PC・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	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	進行最適化	進行効率を高めるための改善手法を学ぶ		
	17	トラブル対応応用	複雑なトラブルへの対応力を強化する		
	18	参加者対応	参加者満足度を意識した対応を学ぶ		
	19	チームマネジメント	チーム運営におけるマネジメント力を養う		
	20	パフォーマンス管理	安定した運営を実現する管理手法を理解する		
	21	実習③	応用的な大会運営実習を行う		
	22	振り返り③	実習内容の課題を分析する		
	23	実習④	改善を反映した再実習を行う		
	24	振り返り④	運営品質の向上を図る		
	25	大会企画基礎	大会企画の基本構造を理解する		
	26	広報基礎	広報活動の基礎を学ぶ		
	27	実習⑤	企画を踏まえた実習を実施する		
	28	総合振り返り	学習成果を総括する		
29	試験対策	期末試験に向けた復習を行う			
30	期末試験	到達度を確認する期末試験を実施する			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	セルフマネジメント演習Ⅱ		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	180時間	単位数	12単位	週時間数	6時間
学習到達目標	<p>・格闘ゲームの対戦および振り返りを通して、課題発見から改善までの一連のプロセス(PDCAサイクル)を理解し、実践できるようにする。</p> <p>・自身のプレイ内容やコンディションを客観的に分析し、目標設定・行動管理・振り返りを行うことで、セルフマネジメント能力を身につける。</p>				
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	PC・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	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	前年度振り返り	基礎の定着確認		
	2	高度操作技術①	高度な操作精度の向上		
	3	高度操作技術②	コンボ精度と安定性向上		
	4	フレーム理解基礎	フレーム概念の理解		
	5	戦術構築①	戦術立案力の強化		
	6	PDCA応用	PDCAの実践精度向上		
	7	自己分析②	分析力の強化		
	8	目標再設定	目標の具体化		
	9	実践①	対戦による実践力強化		
	10	振り返り①	改善プロセスの精度向上		
	11	実践②	実戦経験の蓄積		
	12	振り返り②	継続的改善		
	13	中間まとめ	学習整理		
	14	試験対策	復習		
	15	期末試験	評価		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	セルフマネジメント演習Ⅱ	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制2年
授業方法	講義:	演習: ○	実習: 実技:
年間時間数	180時間	単位数	12単位 週時間数 6時間
学習到達目標	<p>・格闘ゲームの対戦および振り返りを通して、課題発見から改善までの一連のプロセス(PDCAサイクル)を理解し、実践できるようにする。</p> <p>・自身のプレイ内容やコンディションを客観的に分析し、目標設定・行動管理・振り返りを行うことで、セルフマネジメント能力を身につける。</p>		
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	PC・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	自宅での実習復習		
学期	ターム	項目	内容・準備資料等
授業計画 後期	16	戦術応用①	戦術の応用力向上
	17	戦術応用②	対策の精度向上
	18	キャラ対策深化	キャラクター理解深化
	19	セルフマネジメント応用	自己管理の高度化
	20	パフォーマンス管理	安定したパフォーマンス発揮
	21	実践③	実戦力向上
	22	振り返り③	改善力向上
	23	実践④	応用実践
	24	振り返り④	継続的改善
	25	チーム戦術	チーム戦略理解
	26	メンタルトレーニング	精神面強化
	27	実践⑤	大会形式実践
	28	総合振り返り	総括
	29	試験対策	復習
30	期末試験	評価	
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	有	テレビ局で映像ディレクターとして3年以上従事			
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	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> <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	・制作ツール・パソコン・カメラ				
授業外学習の方法	過去問題復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	前年度振り返り	前年度の制作スキルと課題を整理する		
	2	編集応用技術	高度な編集技術を習得する		
	3	モーショングラフィックス基礎	簡単なモーショングラフィックスを作成する		
	4	高度テロップ	視認性の高いテロップ表現を学ぶ		
	5	演出技法	映像演出の基本技法を理解する		
	6	カメラワーク理解	カメラワークの基礎知識を学ぶ		
	7	撮影基礎	撮影の基本手順を習得する		
	8	ライティング基礎	照明の基本と効果を理解する		
	9	音声収録基礎	クリアな音声収録方法を学ぶ		
	10	構成応用	構成力を高めた動画設計を行う		
	11	実習①	撮影から編集までの実習を行う		
	12	振り返り①	制作物を振り返り改善点を整理する		
	13	中間まとめ	内容を整理し理解を深める		
	14	試験対策	期末試験に向けた復習を行う		
	15	期末試験	到達度を確認する期末試験を実施する		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	有	テレビ局で映像ディレクターとして3年以上従事			
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	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> <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	・制作ツール・パソコン・カメラ				
授業外学習の方法	過去問題復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	企画立案	動画企画の立案方法を習得する		
	17	ターゲット設定	ターゲットに応じた内容設計を行う		
	18	ブランディング	コンセプトに基づく表現を学ぶ		
	19	SNS動画制作	SNS向け動画の特徴を理解する		
	20	短尺動画制作	短尺動画の構成と編集を行う		
	21	実写制作	実写撮影と編集を組み合わせる		
	22	チーム制作	チームでの動画制作を行う		
	23	ディレクション基礎	制作進行の管理方法を学ぶ		
	24	スケジュール管理	スケジュール管理の重要性を理解する		
	25	実習②	企画から納品までの実習を行う		
	26	振り返り②	制作物を振り返り改善点を明確にする		
	27	成果発表	成果物の発表と評価を行う		
	28	総合振り返り	2年間の学習成果を総括する		
	29	試験対策	期末試験に向けた復習を行う		
30	期末試験	最終到達度を確認する期末試験を実施する			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	Vtuber概論 I		指導担当者名	ナナホシナナ	
実務経験	有	大学に4年間に在籍後、Vtuberとして5年間従事			
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制2年		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	Vtuberとして技術・知識・精神の両面で自立し、プロの現場で通用する「持続可能な活動形態」を確立することです。IP知識やリテラシーに基づいた高い安全意識を持ち、数字に翻弄されない確固たるメンタルと、市場分析に基づいた独自の戦略を立案できる能力を養います。最終的には、企画から配信、広報、収益管理までを一貫してセルフプロデュースできる「次世代型の表現者」を目指します。				
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> <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	パソコン、配信機材 等				
授業外学習の方法					
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	授業の目的と進め方を理解する		
	2	VTuberとは	VTuberの定義や特徴を理解する		
	3	VTuber業界理解	VTuber業界の構造と動向を把握する		
	4	活動ジャンル理解	ゲーム実況や雑談など活動ジャンルを理解する		
	5	配信プラットフォーム理解	配信プラットフォームの特徴と違いを学ぶ		
	6	キャラクター設計基礎	キャラクター設定の基本要素を理解する		
	7	コンセプト設計	活動コンセプトの設計方法を学ぶ		
	8	ターゲット設定	ターゲット視聴者の設定方法を理解する		
	9	配信企画基礎	配信企画の立て方の基礎を習得する		
	10	台本作成基礎	配信用の簡単な台本作成方法を学ぶ		
	11	実習①	企画と台本を用いた模擬実習を行う		
	12	振り返り①	実習内容を振り返り改善点を整理する		
	13	中間まとめ	前期内容を整理し理解を深める		
	14	試験対策	期末試験に向けた復習を行う		
	15	期末試験	到達度を確認する期末試験を実施する		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	Vtuber概論 I		指導担当者名	ナナホシナナ	
実務経験	有	大学に4年間に在籍後、Vtuberとして5年間従事			
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制2年		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	Vtuberとして技術・知識・精神の両面で自立し、プロの現場で通用する「持続可能な活動形態」を確立することです。IP知識やリテラシーに基づいた高い安全意識を持ち、数字に翻弄されない確固たるメンタルと、市場分析に基づいた独自の戦略を立案できる能力を養います。最終的には、企画から配信、広報、収益管理までを一貫してセルフプロデュースできる「次世代型の表現者」を目指します。				
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> <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	パソコン、配信機材 等				
授業外学習の方法					
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	前期振り返り	前期の内容を振り返り理解を整理する		
	17	配信機材基礎	配信に必要な機材の基本構成を理解する		
	18	配信ソフト理解	配信ソフトの基本操作を学ぶ		
	19	モデル理解(2D/3D)	Live2Dや3Dモデルの仕組みを理解する		
	20	表現力基礎	声やリアクションなど表現力の基礎を学ぶ		
	21	コミュニケーション技術	視聴者とのコミュニケーション方法を習得する		
	22	配信演出基礎	配信を盛り上げる演出方法を理解する		
	23	SNS活用	SNSを活用した情報発信方法を学ぶ		
	24	ファン対応	ファンとの関係構築の基本を理解する		
	25	実習②	実際の配信を想定した実習を行う		
	26	振り返り②	実習内容を振り返り改善点を明確にする		
	27	発表実践	企画から配信までの発表を実施する		
	28	総合振り返り	1年間の学習成果を総括する		
	29	試験対策	期末試験に向けた復習を行う		
30	期末試験	最終到達度を確認する期末試験を実施する			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	企画演習Ⅱ		指導担当者名	栗林 拓也	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツイベントを題材に、目的設定から企画立案、実行計画の作成までの一連のプロセスを理解し、実践できるようにする。 ・ターゲット分析やニーズ把握を行い、魅力的かつ実現可能な企画を立案する力を養う。 ・企画書の作成やプレゼンテーションを通して、自身のアイデアを論理的に伝える力を身につける。 ・チームでの企画立案・運営を通して、役割分担や進行管理などの協働力を養う。 				
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> <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	PC MOS word,excel				
授業外学習の方法	過去問題復習				
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	授業の目的と企画の基本的な考え方を理解する		
	2	企画とは	企画の役割と重要性を理解する		
	3	発想法基礎	ブレインストーミングなど発想法の基礎を学ぶ		
	4	アイデア出し①	自由な発想によるアイデア出しを行う		
	5	アイデア出し②	テーマに沿ったアイデアの整理を行う		
	6	情報収集基礎	情報収集の方法と活用方法を学ぶ		
	7	ターゲット理解	ターゲット設定の基本を理解する		
	8	コンセプト設計	コンセプトの作り方を学ぶ		
	9	企画構成基礎	企画の基本構成を理解する		
	10	簡易企画書作成	簡単な企画書の作成方法を習得する		
	11	実習①	企画立案の実習を行う		
	12	振り返り①	実習内容を振り返り改善点を整理する		
	13	中間まとめ	前期内容を整理し理解を深める		
	14	試験対策	期末試験に向けた復習を行う		
	15	期末試験	到達度を確認する期末試験を実施する		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	企画演習Ⅱ		指導担当者名	栗林 拓也	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツイベントを題材に、目的設定から企画立案、実行計画の作成までの一連のプロセスを理解し、実践できるようにする。 ・ターゲット分析やニーズ把握を行い、魅力的かつ実現可能な企画を立案する力を養う。 ・企画書の作成やプレゼンテーションを通して、自身のアイデアを論理的に伝える力を身につける。 ・チームでの企画立案・運営を通して、役割分担や進行管理などの協働力を養う。 				
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> <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	PC MOS word,excel				
授業外学習の方法	過去問題復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	企画応用①	応用的な企画立案を行う		
	17	企画応用②	複雑なテーマでの企画構築を行う		
	18	KPI設計	成果指標の設定方法を学ぶ		
	19	収益構造理解	収益モデルの基礎を理解する		
	20	プレゼン応用	説得力のあるプレゼン技術を習得する		
	21	ビジュアル設計	視覚的に伝えるデザインを学ぶ		
	22	スライド構成	スライドの構成力を強化する		
	23	提案力強化	提案力を高める技術を学ぶ		
	24	フィードバック活用	フィードバックを活かした改善を行う		
	25	実習②	実務を想定した企画実習を行う		
	26	振り返り②	改善点を明確にする		
	27	発表実践	発表と評価を行う		
	28	総合振り返り	学習成果を総括する		
	29	試験対策	期末試験に向けた復習を行う		
30	期末試験	最終到達度を確認する期末試験を実施する			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	修了制作実習Ⅱ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	後期	対象学科学年	全学科 2年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	180時間	単位数	6単位	週時間数	
学習到達目標	・2年間の集大成として学んだこと活かしデジタルコンテンツを制作し、プレゼンテーションをする。				
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> <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	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。				
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①	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		
	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		
	5	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施		
	6	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイブ化し、デジタル保存をする		
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	進路研究論Ⅲ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 3年生		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	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	<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	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	期末テスト	一般常識総ざらい		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	進路研究論Ⅲ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 3年生		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	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	<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	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	16	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り		
	17	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		
	18	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		
	19	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		
	20	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		
	21	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		
	22	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室		
	23	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1		
	24	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2		
	25	個別指導1	書類添削、面接指導		
	26	個別指導2	書類添削、面接指導		
	27	個別指導3	書類添削、面接指導		
	28	個別指導4	書類添削、面接指導		
	29	個別指導5	書類添削、面接指導		
30	個別指導5	書類添削、面接指導			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	クロスオーバー演習Ⅲ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 3年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	60時間	単位数	4単位	週時間数	2時間
学習到達目標	<p>・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。</p> <p>・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。</p>				
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	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。		
	7	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。		
	8	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。		
	9	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。		
	10	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。		
	11	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。		
	12	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。		
	13	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
	14	期末試験	期末試験		
	15	期末試験	期末試験		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	クロスオーバー演習Ⅲ	指導担当者名	常勤
実務経験	無		
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 3年生
授業方法	講義:	演習: ○	実習: 実技:
年間時間数	60時間	単位数	4単位 週時間数 2時間
学習到達目標	<p>・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。</p> <p>・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。</p>		
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	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	16	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。
	17	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。
	18	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。
	19	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。
	20	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。
	21	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。
	22	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。
	23	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。
	24	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。
	25	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。
	26	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。
	27	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。
	28	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り
	29	期末試験	期末試験
30	期末試験	期末試験	
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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 I			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制3年		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツに関連する動画・画像・配信コンテンツの制作を通して、企画から制作、発信までの一連の流れを理解し、実践できるようにする。 ・撮影、編集、配信ツールの基本操作を習得し、視聴者に伝わるコンテンツを制作する技術を身につける。 ・ターゲットや目的に応じた構成・演出を考え、効果的な情報発信ができる企画力・表現力を養う。 ・制作物の振り返りと改善を行い、継続的にクオリティを向上させる力を身につける。 				
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> <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	PC・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	自宅での実習復習				
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	授業の目的と制作の流れを理解する		
	2	コンテンツとは	コンテンツの種類と役割を理解する		
	3	制作フロー理解	制作工程と各工程の役割を把握する		
	4	アイデア発想	テーマに沿ったアイデア出しを行う		
	5	企画基礎	簡単な企画の立て方を学ぶ		
	6	構成作成	構成の基本を理解し作成する		
	7	素材収集	必要な素材の収集方法を学ぶ		
	8	画像制作基礎	画像制作の基本操作を習得する		
	9	動画制作基礎	動画制作の基本を理解する		
	10	編集基礎	編集の基礎操作を習得する		
	11	実習①	基礎制作実習を行う		
	12	振り返り①	制作物を振り返り改善点を整理する		
	13	中間まとめ	前期内容を整理し理解を深める		
	14	試験対策	期末試験に向けた復習を行う		
	15	期末試験	到達度を確認する期末試験を実施する		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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 I			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制3年		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	3単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツに関連する動画・画像・配信コンテンツの制作を通して、企画から制作、発信までの一連の流れを理解し、実践できるようにする。 ・撮影、編集、配信ツールの基本操作を習得し、視聴者に伝わるコンテンツを制作する技術を身につける。 ・ターゲットや目的に応じた構成・演出を考え、効果的な情報発信ができる企画力・表現力を養う。 ・制作物の振り返りと改善を行い、継続的にクオリティを向上させる力を身につける。 				
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> <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	PC・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	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	前期振り返り	前期の制作内容を振り返り理解を整理する		
	17	デザイン基礎	デザインの基本原則を学ぶ		
	18	配色とレイアウト	配色とレイアウトの基本を理解する		
	19	タイポグラフィ	文字表現の基礎を習得する		
	20	コンセプト設計	コンテンツの方向性を設計する		
	21	SNSコンテンツ制作	SNS向けコンテンツの特徴を理解する		
	22	サムネイル制作	視聴されるサムネイルの作成方法を学ぶ		
	23	タイトル設計	興味を引くタイトル設計を行う		
	24	投稿設計	投稿のタイミングや設計を理解する		
	25	実習②	SNS用コンテンツ制作実習を行う		
	26	振り返り②	制作物を振り返り改善点を明確にする		
	27	発表実践	制作物の発表と評価を行う		
	28	総合振り返り	1年間の学習成果を総括する		
	29	試験対策	期末試験に向けた復習を行う		
30	期末試験	最終到達度を確認する期末試験を実施する			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制3年		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	180時間	単位数	6単位	週時間数	6時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・実際のeスポーツイベントを想定したトーナメント形式の実習を通して、試合進行やルール運用の理解を深める。 ・プレイヤーとして大会に参加し、試合準備や対戦を通して競技理解を深めるとともに、状況判断力やパフォーマンス発揮力を養う。 ・会場設営や機材準備、進行管理などの運営実務を経験し、イベント運営・設営に関する実践的なスキルの向上を図る。 ・役割分担の中で主体的に行動し、チームで円滑にイベントを遂行する力を養う。 				
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> <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	PC・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	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	年度目標設定	年間を通した運営目標を設定する		
	2	大会設計応用	高度な大会設計手法を学ぶ		
	3	大規模大会理解	大規模大会の構造と特徴を理解する		
	4	進行統括	全体進行を統括する方法を習得する		
	5	分析と改善	データを基にした分析と改善を行う		
	6	PDCA高度化	PDCAの高度な運用方法を学ぶ		
	7	実習①	統括視点での運営実習を行う		
	8	振り返り①	実習結果を分析し課題を明確にする		
	9	実習②	改善を反映した再実習を実施する		
	10	振り返り②	判断力と対応力の向上を図る		
	11	課題解決	複雑な課題に対する解決策を検討する		
	12	改善実行	改善策を実行し効果を検証する		
	13	中間評価	中間時点での到達度を評価する		
	14	試験対策	期末試験に向けて復習を行う		
	15	期末試験	到達度を確認する期末試験を実施する		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制3年		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	180時間	単位数	6単位	週時間数	6時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・実際のeスポーツイベントを想定したトーナメント形式の実習を通して、試合進行やルール運用の理解を深める。 ・プレイヤーとして大会に参加し、試合準備や対戦を通して競技理解を深めるとともに、状況判断力やパフォーマンス発揮力を養う。 ・会場設営や機材準備、進行管理などの運営実務を経験し、イベント運営・設営に関する実践的なスキルの向上を図る。 ・役割分担の中で主体的に行動し、チームで円滑にイベントを遂行する力を養う。 				
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> <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	PC・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	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	大会統括実践	大会全体を統括する実践を行う		
	17	リスクマネジメント	リスクを予測し事前対策を立案する		
	18	品質向上	運営品質を向上させる取り組みを行う		
	19	チーム統率	チームを統率し円滑な運営を実現する		
	20	運営最適化	運営全体の最適化を図る		
	21	実習③	高度な運営実習を行う		
	22	振り返り③	結果を分析し課題を整理する		
	23	実習④	改善を反映した再実習を行う		
	24	振り返り④	総合的な運営力を高める		
	25	イベント連携	他イベントとの連携方法を学ぶ		
	26	メンタル管理	ストレス管理と判断力維持を習得する		
	27	実習⑤	最終実践として大会運営を行う		
	28	総合評価	総合的な評価と自己分析を行う		
	29	試験対策	期末試験に向けた復習を行う		
30	期末試験	到達度を確認する期末試験を実施する			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	セルフマネジメント演習Ⅲ		指導担当者名	常勤	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制3年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	180時間	単位数	12単位	週時間数	6時間
学習到達目標	<p>・格闘ゲームの対戦および振り返りを通して、課題発見から改善までの一連のプロセス(PDCAサイクル)を理解し、実践できるようにする。</p> <p>・自身のプレイ内容やコンディションを客観的に分析し、目標設定・行動管理・振り返りを行うことで、セルフマネジメント能力を身につける。</p>				
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	PC・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	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	年度目標設定	競技レベルでの目標設定		
	2	競技分析	対戦データ分析		
	3	戦略構築①	戦略立案力強化		
	4	戦略構築②	戦略実行力向上		
	5	対戦分析①	対戦内容の分析		
	6	PDCA高度化	PDCAの高度運用		
	7	自己分析③	自己理解深化		
	8	課題設定	課題明確化		
	9	実践①	高強度実践		
	10	振り返り①	改善精度向上		
	11	実践②	経験蓄積		
	12	振り返り②	継続改善		
	13	中間評価	評価		
	14	試験対策	復習		
	15	期末試験	到達度確認		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	セルフマネジメント演習Ⅲ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制3年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	180時間	単位数	12単位	週時間数	6時間
学習到達目標	<p>・格闘ゲームの対戦および振り返りを通して、課題発見から改善までの一連のプロセス(PCDAサイクル)を理解し、実践できるようにする。</p> <p>・自身のプレイ内容やコンディションを客観的に分析し、目標設定・行動管理・振り返りを行うことで、セルフマネジメント能力を身につける。</p>				
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	PC・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	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目		内容・準備資料等	
授業計画 後期	16	戦略応用		戦略応用力	
	17	対戦研究		対戦研究力	
	18	メタ理解		環境理解	
	19	セルフマネジメント完成		自己管理完成	
	20	コンディション管理		コンディション調整	
	21	実践③		実戦力強化	
	22	振り返り③		改善力強化	
	23	実践④		応用実践	
	24	振り返り④		継続改善	
	25	チーム戦高度化		チーム力向上	
	26	メンタル強化		精神安定	
	27	実践⑤		大会形式	
	28	総合評価		総合評価	
29	試験対策		復習		
30	期末試験		評価		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	Vtuber概論Ⅱ	指導担当者名	ナナホシナナ
実務経験	有	大学に4年間在籍後、Vtuberとして5年間従事	
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制3年
授業方法	講義：○	演習：	実習： 実技：
年間時間数	90時間	単位数	6単位 週時間数 3時間
学習到達目標	Vtuberとして技術・知識・精神の両面で自立し、プロの現場で通用する「持続可能な活動形態」を確立することです。IP知識やリテラシーに基づいた高い安全意識を持ち、数字に翻弄されない確固たるメンタルと、市場分析に基づいた独自の戦略を立案できる能力を養います。最終的には、企画から配信、広報、収益管理までを一貫してセルフプロデュースできる「次世代型の表現者」を目指します。		
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> <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	パソコン、配信機材 等		
授業外学習の方法			
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	Vtuberの定義、市場の現状、1年後の到達目標設定
	2	IP(知的財産)の基礎知識	著作権、肖像権、商標権。アバターやイラストの権利関係
	3	ネットリテラシー教育	個人情報特定の手口と防衛策。SNSでの情報発信リスク
	4	Vtuberコンプライアンス①	切り抜き動画、二次創作ガイドラインの作成と運用
	5	Vtuberコンプライアンス②	誹謗中傷への法的対応と、アンチ・荒らしへの対処法
	6	メンタルヘルスマネジメント	エゴサーチとの付き合い方、孤独感や比較による焦燥の解消
	7	キャラクターデザイン研究	自分の「強み」を視覚化する。色、モチーフ、シルエット戦略
	8	デビュー準備:機材編	PCスペック、マイク、カメラ、トラッキングソフトの選定
	9	配信環境の構築	OBS Studioの基本操作、オーバーレイ、BGM設定
	10	「中の人」と「外の人」	RP(ロールプレイ)の深度設定と、一貫性のあるキャラ作り
	11	デビュー戦略:初配信	期待感を高める待機画面、カウントダウン、自己紹介スライド
	12	配信技術実習①:雑談	コメントを拾う技術、沈黙を怖がらないトークスキルの習得
	13	配信技術実習②:ゲーム	プレイとトークの並行処理。権利確認済みのゲーム選び
	14	上期総括・中間評価	ここまでの準備状況のセルフチェックとフィードバック
	15	模擬初配信テスト	限定公開での「30分間初配信」実践と、相互レビュー
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	Vtuber概論Ⅱ		指導担当者名	ナナホシナナ	
実務経験	有	大学に4年間在籍後、Vtuberとして5年間従事			
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制3年		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	Vtuberとして技術・知識・精神の両面で自立し、プロの現場で通用する「持続可能な活動形態」を確立することです。IP知識やリテラシーに基づいた高い安全意識を持ち、数字に翻弄されない確固たるメンタルと、市場分析に基づいた独自の戦略を立案できる能力を養います。最終的には、企画から配信、広報、収益管理までを一貫してセルフプロデュースできる「次世代型の表現者」を目指します。				
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> <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	パソコン、配信機材 等				
授業外学習の方法					
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	下期ガイダンス	デビュー後のデータの読み方(アナリティクス入門)		
	17	配信企画の発想法	100回続くルーティン企画と、一発逆転の大型企画の作り方		
	18	数字を増やすノウハウ①	サムネイルデザインの心理学。クリック率を高める工夫		
	19	数字を増やすノウハウ②	YouTube/TikTokショート動画の活用。新規層へのリーチ		
	20	差別化戦略: 独自性	「歌」「声劇」「専門知識」など、自分だけの武器の掛け合わせ		
	21	コラボレーション戦略	相手も自分も得をする企画。マナーと円滑な打ち合わせ術		
	22	コミュニティ・マネジメント	ファンとの距離感、モデレーター運用、メンバーシップ施策		
	23	プロとしてのビジネス意識	案件の受け方、企業との契約書チェック、確定申告の基礎		
	24	マルチプラットフォーム戦略	Twitch、X、FANBOXなど、各メディアの使い分け		
	25	危機管理シミュレーション	万が一の炎上時の対応フロー、謝罪文の書き方、休止判断		
	26	最新トレンド分析	メタバース、AI、VR。次世代のVTuberに求められる適応力		
	27	未来計画: 継続の技術	3年後の自分のための活動バランス設定(学業・仕事との両立)		
	28	総合演習①: 企画立案	オリジナル企画の構成台本作成とビジュアル素材準備		
	29	総合演習②: 最終調整	リハーサル。トラブル発生時のアドリブ対応訓練		
30	修了発表	「渾身の1時間配信企画」の実践と活動ロードマップの発表			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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 I		指導担当者名	栗林 拓也	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制3年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ITパスポート試験の出題範囲に基づき、ITに関する基礎知識(ストラテジ・マネジメント・テクノロジー)を体系的に理解する。 ・過去問題や演習問題に取り組むことで、知識の定着を図るとともに、試験対策に必要な解答力を身につける。 ・ITを活用した業務や社会の仕組みを理解し、eスポーツ分野におけるIT活用への応用力を養う。 				
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> <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	PC MOS word,excel				
授業外学習の方法	過去問題復習				
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	授業の目的と試験の概要を理解する		
	2	ITパスポート概要	ITパスポート試験の出題範囲と構成を把握する		
	3	IT基礎知識	ITの基礎用語と概念を理解する		
	4	ハードウェア	コンピュータの構成要素と役割を学ぶ		
	5	ソフトウェア	OSやアプリケーションの役割を理解する		
	6	ネットワーク基礎	ネットワークの基本構造を理解する		
	7	セキュリティ基礎	情報セキュリティの基礎知識を習得する		
	8	データベース基礎	データベースの基本概念を理解する		
	9	アルゴリズム基礎	アルゴリズムの基礎的な考え方を学ぶ		
	10	システム構成	システムの構成と仕組みを理解する		
	11	実習①	基礎問題演習を行い理解を深める		
	12	振り返り①	解答の振り返りと弱点分析を行う		
	13	中間まとめ	前期内容の整理と総復習を行う		
	14	試験対策	期末試験に向けた対策を行う		
	15	期末試験	到達度を確認する期末試験を実施する		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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 I		指導担当者名	栗林 拓也	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制3年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ITパスポート試験の出題範囲に基づき、ITに関する基礎知識(ストラテジ・マネジメント・テクノロジー)を体系的に理解する。 ・過去問題や演習問題に取り組むことで、知識の定着を図るとともに、試験対策に必要な解答力を身につける。 ・ITを活用した業務や社会の仕組みを理解し、eスポーツ分野におけるIT活用への応用力を養う。 				
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> <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	PC MOS word,excel				
授業外学習の方法	過去問題復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	前期振り返り	前期内容を振り返り理解を整理する		
	17	ストラテジ系基礎	ストラテジ系分野の基本概念を学ぶ		
	18	経営戦略	企業活動と経営戦略の基礎を理解する		
	19	マーケティング	マーケティング手法の基礎を学ぶ		
	20	法務基礎	ITに関わる法務知識を理解する		
	21	マネジメント系基礎	マネジメント系分野の基礎を学ぶ		
	22	プロジェクト管理	プロジェクト管理の基本を理解する		
	23	サービスマネジメント	サービス提供の管理手法を学ぶ		
	24	システム監査	システム監査の役割を理解する		
	25	実習②	分野別問題演習を行う		
	26	振り返り②	解答の振り返りと弱点補強を行う		
	27	模擬試験①	模擬試験を実施し実力を測る		
	28	総合振り返り	学習内容を総括する		
	29	試験対策	期末試験に向けた総復習を行う		
30	期末試験	到達度を確認する期末試験を実施する			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	企画演習Ⅲ			指導担当者名	栗林 拓也
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制3年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツイベントを題材に、目的設定から企画立案、実行計画の作成までの一連のプロセスを理解し、実践できるようにする。 ・ターゲット分析やニーズ把握を行い、魅力的かつ実現可能な企画を立案する力を養う。 ・企画書の作成やプレゼンテーションを通して、自身のアイデアを論理的に伝える力を身につける。 ・チームでの企画立案・運営を通して、役割分担や進行管理などの協働力を養う。 				
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> <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	PC MOS word,excel				
授業外学習の方法	過去問題復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	戦略応用	戦略の応用力を高める		
	2	ブランド設計	ブランドの考え方を理解する		
	3	プロモーション企画	プロモーション企画を立案する		
	4	SNS戦略	SNSを活用した戦略を設計する		
	5	コンテンツ戦略	コンテンツ全体の戦略を考える		
	6	企画統合	複数企画の統合を行う		
	7	チーム企画	チームでの企画立案を行う		
	8	ディレクション	ディレクション力を養う		
	9	進行管理	進行管理の手法を学ぶ		
	10	実習②	チーム企画の実習を行う		
	11	振り返り②	改善点を明確にする		
	12	成果発表	成果発表と評価を行う		
	13	総合評価	総合的な能力を評価する		
	14	試験対策	期末試験に向けた復習を行う		
	15	期末試験	到達度を確認する期末試験を実施する		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	企画演習Ⅲ		指導担当者名	栗林 拓也	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制3年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツイベントを題材に、目的設定から企画立案、実行計画の作成までの一連のプロセスを理解し、実践できるようにする。 ・ターゲット分析やニーズ把握を行い、魅力的かつ実現可能な企画を立案する力を養う。 ・企画書の作成やプレゼンテーションを通して、自身のアイデアを論理的に伝える力を身につける。 ・チームでの企画立案・運営を通して、役割分担や進行管理などの協働力を養う。 				
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> <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	PC MOS word,excel				
授業外学習の方法	過去問題復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	企画応用①	応用的な企画立案を行う		
	17	企画応用②	複雑なテーマでの企画構築を行う		
	18	KPI設計	成果指標の設定方法を学ぶ		
	19	収益構造理解	収益モデルの基礎を理解する		
	20	プレゼン応用	説得力のあるプレゼン技術を習得する		
	21	ビジュアル設計	視覚的に伝えるデザインを学ぶ		
	22	スライド構成	スライドの構成力を強化する		
	23	提案力強化	提案力を高める技術を学ぶ		
	24	フィードバック活用	フィードバックを活かした改善を行う		
	25	実習②	実務を想定した企画実習を行う		
	26	振り返り②	改善点を明確にする		
	27	発表実践	発表と評価を行う		
	28	総合振り返り	学習成果を総括する		
	29	試験対策	期末試験に向けた復習を行う		
30	期末試験	最終到達度を確認する期末試験を実施する			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	修了制作実習Ⅲ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	後期	対象学科学年	全学科 3年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	180時間	単位数	6単位	週時間数	
学習到達目標	・3年間の集大成として学んだこと活かしデジタルコンテンツを制作し、プレゼンテーションをする。				
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> <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	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。				
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①	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		
	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		
	5	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施		
	6	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイヴ化し、デジタル保存をする		
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	進路研究論Ⅳ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 4年生		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	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	<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	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	期末テスト	一般常識総ざらい		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	進路研究論Ⅳ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 4年生		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	30時間	単位数	2単位	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	<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	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	16	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り		
	17	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		
	18	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		
	19	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		
	20	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		
	21	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		
	22	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室		
	23	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1		
	24	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2		
	25	個別指導1	書類添削、面接指導		
	26	個別指導2	書類添削、面接指導		
	27	個別指導3	書類添削、面接指導		
	28	個別指導4	書類添削、面接指導		
	29	個別指導5	書類添削、面接指導		
30	個別指導5	書類添削、面接指導			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	クロスオーバー演習Ⅳ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 4年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	60時間	単位数	4単位	週時間数	2時間
学習到達目標	<p>・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。</p> <p>・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。</p>				
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	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。		
	7	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。		
	8	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。		
	9	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。		
	10	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。		
	11	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。		
	12	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。		
	13	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
	14	期末試験	期末試験		
	15	期末試験	期末試験		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	クロスオーバー演習Ⅳ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	全学科 4年生		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	60時間	単位数	4単位	週時間数	2時間
学習到達目標	<p>・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。</p> <p>・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。</p>				
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	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	16	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。		
	17	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。		
	18	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。		
	19	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。		
	20	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。		
	21	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。		
	22	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。		
	23	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。		
	24	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。		
	25	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。		
	26	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。		
	27	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。		
	28	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
	29	期末試験	期末試験		
30	期末試験	期末試験			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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Ⅱ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制4年		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	180時間	単位数	6単位	週時間数	6時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツに関連する動画・画像・配信コンテンツの制作を通して、企画から制作、発信までの一連の流れを理解し、実践できるようにする。 ・撮影、編集、配信ツールの基本操作を習得し、視聴者に伝わるコンテンツを制作する技術を身につける。 ・ターゲットや目的に応じた構成・演出を考え、効果的な情報発信ができる企画力・表現力を養う。 ・制作物の振り返りと改善を行い、継続的にクオリティを向上させる力を身につける。 				
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> <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	PC・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	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	前年度振り返り	前年度の制作スキルと課題を整理する		
	2	コンテンツ設計	目的に応じたコンテンツ設計を行う		
	3	ターゲット分析	ターゲットに応じた内容設計を学ぶ		
	4	ブランド設計	ブランドイメージの構築方法を理解する		
	5	ストーリー設計	ストーリー性のある構成を設計する		
	6	動画コンテンツ応用	動画コンテンツの表現力を高める		
	7	画像コンテンツ応用	画像コンテンツの完成度を向上させる		
	8	SNS運用基礎	SNS運用の基本を理解する		
	9	データ分析基礎	閲覧数や反応の分析方法を学ぶ		
	10	改善設計	分析結果をもとに改善案を設計する		
	11	実習①	企画から制作までの実習を行う		
	12	振り返り①	制作物の課題と改善点を整理する		
	13	中間まとめ	内容を整理し理解を深める		
	14	試験対策	期末試験に向けた復習を行う		
	15	期末試験	到達度を確認する期末試験を実施する		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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Ⅱ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制4年		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	180時間	単位数	6単位	週時間数	6時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツに関連する動画・画像・配信コンテンツの制作を通して、企画から制作、発信までの一連の流れを理解し、実践できるようにする。 ・撮影、編集、配信ツールの基本操作を習得し、視聴者に伝わるコンテンツを制作する技術を身につける。 ・ターゲットや目的に応じた構成・演出を考え、効果的な情報発信ができる企画力・表現力を養う。 ・制作物の振り返りと改善を行い、継続的にクオリティを向上させる力を身につける。 				
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> <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	PC・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	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	コンテンツ戦略	戦略的なコンテンツ設計を行う		
	17	SNS戦略	SNSを活用した発信戦略を学ぶ		
	18	マーケティング基礎	マーケティング視点を理解する		
	19	KPI設定	成果指標の設定方法を習得する		
	20	PDCA運用	PDCAを活用した改善運用を行う		
	21	チーム制作	チームでのコンテンツ制作を行う		
	22	ディレクション基礎	制作の進行管理方法を学ぶ		
	23	スケジュール管理	スケジュール管理の重要性を理解する		
	24	品質管理	成果物の品質を管理する方法を学ぶ		
	25	実習②	実務を想定した制作実習を行う		
	26	振り返り②	制作物を振り返り改善点を明確にする		
	27	成果発表	成果物の発表と評価を行う		
	28	総合振り返り	2年間の学習成果を総括する		
	29	試験対策	期末試験に向けた復習を行う		
30	期末試験	最終到達度を確認する期末試験を実施する			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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Ⅳ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制4年		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	180時間	単位数	6単位	週時間数	6時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・実際のeスポーツイベントを想定したトーナメント形式の実習を通して、試合進行やルール運用の理解を深める。 ・プレイヤーとして大会に参加し、試合準備や対戦を通して競技理解を深めるとともに、状況判断力やパフォーマンス発揮力を養う。 ・会場設営や機材準備、進行管理などの運営実務を経験し、イベント運営・設営に関する実践的なスキルの向上を図る。 ・役割分担の中で主体的に行動し、チームで円滑にイベントを遂行する力を養う。 				
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> <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	PC・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	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	最終目標設定	卒業時の到達目標を明確に設定する		
	2	大会企画立案	実務を想定した大会企画を立案する		
	3	予算管理基礎	予算配分やコスト管理の基礎を学ぶ		
	4	スポンサー理解	スポンサーや協賛の仕組みを理解する		
	5	運営設計	運営全体を設計する力を養う		
	6	PDCA統合	PDCAを統合的に活用する		
	7	実習①	実務レベルの運営実習を行う		
	8	振り返り①	実習内容を分析し課題を抽出する		
	9	実習②	改善を反映した再実習を実施する		
	10	振り返り②	実践力の向上を図る		
	11	課題解決	複合的な課題に対する解決策を検討する		
	12	改善実行	改善策を実行し成果を検証する		
	13	中間評価	中間評価として到達度を確認する		
	14	試験対策	期末試験に向けて復習を行う		
	15	期末試験	到達度を確認する期末試験を実施する		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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Ⅳ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制4年		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	180時間	単位数	6単位	週時間数	6時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・実際のeスポーツイベントを想定したトーナメント形式の実習を通して、試合進行やルール運用の理解を深める。 ・プレイヤーとして大会に参加し、試合準備や対戦を通して競技理解を深めるとともに、状況判断力やパフォーマンス発揮力を養う。 ・会場設営や機材準備、進行管理などの運営実務を経験し、イベント運営・設営に関する実践的なスキルの向上を図る。 ・役割分担の中で主体的に行動し、チームで円滑にイベントを遂行する力を養う。 				
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> <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	PC・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	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	総合大会運営	企画から運営まで一貫した大会を設計する		
	17	大会実施	学生主体で大会運営を実施する		
	18	評価と分析	運営結果を分析し課題を明確にする		
	19	改善提案	具体的な改善提案を作成する		
	20	キャリア接続	キャリアを見据えた実務意識を高める		
	21	実習③	最終実習として運営を行う		
	22	振り返り③	結果を振り返り改善点を整理する		
	23	実習④	改善を反映した再実習を実施する		
	24	振り返り④	完成度の高い運営を目指す		
	25	チーム統括	チーム全体を統括する役割を担う		
	26	最終調整	最終大会に向けた調整を行う		
	27	実習⑤	総合的な実践として大会運営を行う		
	28	総合振り返り	4年間の学習を振り返り総括する		
	29	試験対策	期末試験に向けた復習を行う		
30	期末試験	最終到達度を確認する期末試験を実施する			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	セルフマネジメント演習Ⅳ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制4年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	180時間	単位数	12単位	週時間数	6時間
学習到達目標	<p>・格闘ゲームの対戦および振り返りを通して、課題発見から改善までの一連のプロセス(PDCAサイクル)を理解し、実践できるようにする。</p> <p>・自身のプレイ内容やコンディションを客観的に分析し、目標設定・行動管理・振り返りを行うことで、セルフマネジメント能力を身につける。</p>				
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	PC・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	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	最終目標設定	最終到達目標設定		
	2	自己ブランディング	自己価値の明確化		
	3	指導法基礎	指導スキル習得		
	4	指導実践①	指導実践		
	5	分析指導	分析力の他者応用		
	6	PDCA統合	PDCA完全運用		
	7	自己分析④	自己理解完成		
	8	キャリア設計	キャリア設計		
	9	実践①	実践力維持		
	10	振り返り①	改善		
	11	実践②	経験蓄積		
	12	振り返り②	継続改善		
	13	中間評価	評価		
	14	試験対策	復習		
	15	期末試験	到達確認		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	セルフマネジメント演習Ⅳ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制4年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	180時間	単位数	12単位	週時間数	6時間
学習到達目標	<p>・格闘ゲームの対戦および振り返りを通して、課題発見から改善までの一連のプロセス(PCDAサイクル)を理解し、実践できるようにする。</p> <p>・自身のプレイ内容やコンディションを客観的に分析し、目標設定・行動管理・振り返りを行うことで、セルフマネジメント能力を身につける。</p>				
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	PC・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	自宅での実習復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	総合実践	総合的实践力		
	17	大会運営理解	運営理解		
	18	指導応用	指導力向上		
	19	セルフマネジメント完成	自己管理完成		
	20	キャリア実践	社会接続		
	21	実践③	実践		
	22	振り返り③	改善		
	23	実践④	応用		
	24	振り返り④	継続改善		
	25	チーム統率	リーダーシップ		
	26	メンタル完成	精神安定		
	27	実践⑤	大会実践		
	28	総合振り返り	総括		
	29	試験対策	復習		
30	期末試験	最終評価			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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Ⅱ		指導担当者名	栗林 拓也	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制4年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ITパスポート試験の出題範囲に基づき、ITに関する基礎知識(ストラテジ・マネジメント・テクノロジー)を体系的に理解する。 ・過去問題や演習問題に取り組むことで、知識の定着を図るとともに、試験対策に必要な解答力を身につける。 ・ITを活用した業務や社会の仕組みを理解し、eスポーツ分野におけるIT活用への応用力を養う。 				
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> <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	ITパスポートテキスト				
授業外学習の方法	過去問題復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	前年度振り返り	前年度の知識定着度を確認する		
	2	テクノロジー系応用①	テクノロジー分野の応用問題に取り組む		
	3	テクノロジー系応用②	計算問題や応用問題の解法を習得する		
	4	ネットワーク応用	ネットワーク分野の理解を深める		
	5	セキュリティ応用	セキュリティ対策の知識を強化する		
	6	データベース応用	データベース操作の理解を深める		
	7	アルゴリズム応用	アルゴリズム問題の解法を強化する		
	8	ストラテジ系応用	ストラテジ分野の応用問題に取り組む		
	9	マネジメント系応用	マネジメント分野の応用理解を深める		
	10	過去問演習①	過去問題を用いた演習を行う		
	11	振り返り①	解答の分析と弱点補強を行う		
	12	過去問演習②	反復演習により理解を定着させる		
	13	中間まとめ	学習内容を整理する		
	14	試験対策	期末試験に向けた対策を行う		
	15	期末試験	到達度を確認する期末試験を実施する		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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Ⅱ		指導担当者名	栗林 拓也	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制4年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ITパスポート試験の出題範囲に基づき、ITに関する基礎知識(ストラテジ・マネジメント・テクノロジー)を体系的に理解する。 ・過去問題や演習問題に取り組むことで、知識の定着を図るとともに、試験対策に必要な解答力を身につける。 ・ITを活用した業務や社会の仕組みを理解し、eスポーツ分野におけるIT活用への応用力を養う。 				
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> <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	ITパスポートテキスト				
授業外学習の方法	過去問題復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	模擬試験②	模擬試験を実施し現状の実力を把握する		
	17	弱点分野強化①	弱点分野を特定し重点的に学習する		
	18	弱点分野強化②	理解不足の分野を重点的に補強する		
	19	分野別総復習	全分野の総復習を行う		
	20	頻出問題対策	頻出問題の傾向と対策を理解する		
	21	時間配分対策	試験時間内での解答戦略を習得する		
	22	本番想定演習①	本番形式での演習を実施する		
	23	振り返り③	結果を分析し改善点を明確にする		
	24	本番想定演習②	再度本番形式の演習を行う		
	25	振り返り④	改善結果を確認する		
	26	直前対策①	試験直前の重要ポイントを整理する		
	27	直前対策②	最終確認として知識の定着を図る		
	28	総合振り返り	学習全体を総括する		
	29	試験対策	本試験に向けた最終調整を行う		
30	期末試験	最終到達度を確認する期末試験を実施する			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	企画演習Ⅳ		指導担当者名	栗林 拓也	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制4年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツイベントを題材に、目的設定から企画立案、実行計画の作成までの一連のプロセスを理解し、実践できるようにする。 ・ターゲット分析やニーズ把握を行い、魅力的かつ実現可能な企画を立案する力を養う。 ・企画書の作成やプレゼンテーションを通して、自身のアイデアを論理的に伝える力を身につける。 ・チームでの企画立案・運営を通して、役割分担や進行管理などの協働力を養う。 				
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> <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	PC MOS word,excel				
授業外学習の方法	過去問題復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	最終目標設定	卒業時の到達目標を設定する		
	2	実務企画理解	実務における企画の流れを理解する		
	3	クライアントワーク基礎	クライアント視点の考え方を学ぶ		
	4	要件整理	要件定義の方法を習得する		
	5	企画提案設計	実務レベルの企画提案を設計する		
	6	収益設計	収益を意識した企画設計を行う		
	7	企画立案①	実践的な企画立案を行う		
	8	企画立案②	企画内容をブラッシュアップする		
	9	提案資料作成	提案資料の完成度を高める		
	10	プレゼン実践	実務を想定したプレゼンを行う		
	11	実習①	実務レベルの企画実習を行う		
	12	振り返り①	課題と改善点を整理する		
	13	中間評価	到達度の中間評価を行う		
	14	試験対策	期末試験に向けた復習を行う		
	15	期末試験	到達度を確認する期末試験を実施する		
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	企画演習Ⅳ			指導担当者名	栗林 拓也
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科4年制4年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	90時間	単位数	6単位	週時間数	3時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・eスポーツイベントを題材に、目的設定から企画立案、実行計画の作成までの一連のプロセスを理解し、実践できるようにする。 ・ターゲット分析やニーズ把握を行い、魅力的かつ実現可能な企画を立案する力を養う。 ・企画書の作成やプレゼンテーションを通して、自身のアイデアを論理的に伝える力を身につける。 ・チームでの企画立案・運営を通して、役割分担や進行管理などの協働力を養う。 				
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> <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	PC MOS word,excel				
授業外学習の方法	過去問題復習				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	16	総合企画実践	企画から実行まで一貫した実践を行う		
	17	プロジェクト運営	プロジェクトの運営方法を学ぶ		
	18	チーム統括	チームを統括する力を養う		
	19	品質管理	成果物の品質管理を行う		
	20	改善提案	改善提案を行い精度を高める		
	21	企画実行①	企画の実行を行う		
	22	振り返り③	結果を振り返り課題を整理する		
	23	企画実行②	改善を反映した再実行を行う		
	24	振り返り④	成果の完成度を高める		
	25	最終企画制作	最終企画として完成させる		
	26	成果発表準備	発表準備を行う		
	27	最終発表	最終成果の発表を行う		
	28	総合振り返り	4年間の学習を総括する		
	29	試験対策	期末試験に向けた復習を行う		
30	期末試験	最終到達度を確認する期末試験を実施する			
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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	卒業制作実習			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	後期	対象学科学年	全学科 4年生		
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:	
年間時間数	180時間	単位数	6単位	週時間数	
学習到達目標	・4年間の集大成として学んだこと活かしデジタルコンテンツを制作し、プレゼンテーションをする。				
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> <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	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。				
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①	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		
	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		
	5	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施		
	6	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイブ化し、デジタル保存をする		
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
<p>履修上の留意点</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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 					