

科目名 (英)	ビジネスマナー (キャリアプログラム)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	通年
	(Career program)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60		
学科・コース	e-sports科				4		
【担当教員 実務者経験】							
デザイン会社にて数々の企業のポスター、チラシ、POP、パッケージやイラストの制作やイベントの企画業務に携わる。 その後、専門学校にて学生指導、e-sports企業との連携イベント等に携わる。							
【授業の学習内容】							
講義・演習を通して実践的なキャリアスキルを身につけられることを目指す。							
また、コミュニケーションにおける基本的対話スキル、自己表現スキル、社会的スキルを段階を踏まえて学んでいき、社会人としての基本的なコミュニケーションを理解・習得することができるようになる。							
【到達目標】							
キャリアスキルとコミュニケーションスキルアップ検定合格(基礎～実践的コミュニケーションの理解、習得)を目標とするが、知識的な面で合格するだけでなく、自然と実践できるようにトレーニングを行い、人間として大きく成長することを目標とする。							
<具体的な目標>							
①コミュニケーションの根本的な「考え方」を学習し、行動できるようになる。							
②対話、自己表現、社会的スキルを身に付け相手の立場や気持ちを考えて発言・行動できるようになる。							
③コミュニケーションスキルアップ検定の合格。							
④机に鞆を置かない、挨拶、お辞儀すること等ビジネスマナーが身に付き、実践できるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	キャリアプログラム授業の目的 職業観、目的目標意識、コミュニケーション、自己肯定、社会人基礎(あいさつ、時間管理、整理整頓)これらの意味と重要性を身に付ける	16回目	ホスピタリティ授業① ホスピタリティの大切さを学び、身に付ける				
2回目	ITリテラシー ITリテラシーの必要性と変化している社会情勢について学び、活用できるようになる	17回目	ホスピタリティ授業② ホスピタリティの大切さを学び、身に付ける				
3回目	映像鑑賞 各自、どのように感じたのか、考えて、発表し、他の意見を参考にすることができるようになる	18回目	コミュニケーションスキルアップ検定授業① 第1章。コミュニケーションスキルアップ検定対策だけでなく社会人として必要とされるコミュニケーション力を身に付ける				
4回目	習慣 自分の習慣を見直し、よい習慣をつくることができるようになる	19回目	コミュニケーションスキルアップ検定授業② 第2章。基本的対話スキル。話す練習(図形を伝えるように話してみる)や1対1の会話(聴き方練習)ができるようになる				
5回目	コミュニケーションゲーム① 自分を伝えること、相手を考えることで、相互関係の風通しを良くすることに気づく	20回目	コミュニケーションスキルアップ検定授業③ 第3章。仕事の上で必要とされる表現技術を学び、行動できるようになる				
6回目	コミュニケーションゲーム② 自分を伝えること、相手を考えることで、相互関係の風通しを良くすることに気づく	21回目	コミュニケーションスキルアップ検定授業④ 第4章。テキスト説明後名刺交換、電話(伝言メモの残し方)、敬語の練習を行い、社会人としての立ち居振る舞いができるようになる				
7回目	特性を知る① 自分の特性を理解し、相手の特性を知ったうえで、安心で安全なクラスづくりと自己理解	22回目	コミュニケーションスキルアップ検定授業⑤ 理解度テスト				
8回目	特性を知る② 自分の特性を理解し、相手の特性を知ったうえで、安心で安全なクラスづくりと自己理解	23回目	プレゼンテーション力① 交渉、説得の技法を学び、個人でプレゼンテーション発表を行う。会話を通して交渉、説得できるようになる。				
9回目	プレゼンテーション① プレゼンテーションとは何か知り、プレゼンテーションの必要性ややり方を習得する	24回目	プレゼンテーション力② 交渉、説得の技法を学び、個人でプレゼンテーション発表を行う。会話を通して交渉、説得できるようになる。				
10回目	プレゼンテーション② テーマに沿ったプレゼンテーションができるようになる。クラスメイトのプレゼンテーションを聞き、評価できるようになる	25回目	業界・卒業生特別講義② 業界のことを知り、就職・デビューに向けて行動できるようになる				
11回目	職業観 業界・職業のこと理解し、将来の目標設定ができるようになる	26回目	制作展準備① 制作展の開催意義を理解し、準備期間に何をやる必要があるかを考える、主体的に行動できるようになる				
12回目	業界・卒業生特別講義① 業界のことを知り、就職・デビューに向けて行動できるようになる	27回目	制作展準備② 制作展の開催意義を理解し、準備期間に何をやる必要があるかを考える、主体的に行動できるようになる				
13回目	自己肯定感と自己効力感 自己肯定感と自己効力感を理解する。グループワークを通して、自己肯定感と自己効力感をクラスとして、高めていく	28回目	制作展準備③ 制作展の開催意義を理解し、準備期間に何をやる必要があるかを考える、主体的に行動できるようになる				
14回目	人との関わりについて① コミュニケーションについて考える。自分から人を巻き込む力を身につける力を身につける	29回目	制作展の振り返り 制作展についてどのように感じたのか、他の学年や学科の作品を見てどうだったかなど、グループで話し、考えや感想を共有する				
15回目	人との関わりについて② コミュニケーションについて考える。自分から人を巻き込む力を身につける力を身につける	30回目	2年生に向けて 各自、1年間を振り返り、2年生での目標設定・スケジュール管理を行う				
準備学習 時間外学習	教科書を事前に読み、授業終了後は時間外学習として日常生活で実践していくことが大切です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)、発表す態度)50%を評価基準とする。						
受講生への メッセージ	まずは出席することが大事です。クラスメイトとのコミュニケーションを通して、キャリアスキルを身につけましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
CSU検定授業テキスト							

科目名 (英)	コンピュータデザイン (企業プロジェクト) (Basic Computer Design)	必修 選択	必修	年次	1		
学科・コース	e-sports科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年
【担当教員 実務者経験】							
1999年本校卒業後、有限会社プロジェクトにアルバイトとして入社。グラフィックデザイナーとしてデザイン業務を手がける。 2011年に前社長の引退に伴い、デザイナー兼代表取締役役に就任。ポスター、チラシ、POP、パッケージやイラストの制作やイベントの企画業務に携わる。							
【授業の学習内容】							
クライアントからのオリエンテーションから、クライアントへのプレゼンテーションまでの、実務に近い工程とその考え方を学ぶ。							
【到達目標】							
クライアントから与えられたテーマについて問題点を見つけ、その問題点を解決できる企画を考え、企画書を制作し、クライアントにプレゼンテーションできるようにする。							
授業計画・内容							
1回目	学内オリエンテーション / 授業の内容を理解できるようになる。	16回目	チームでの資料作成 ⑤ / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。				
2回目	企業オリエンテーション準備 / 企業オリエンテーションでどのようなポイントを聞き取れば良いかを理解できるようになる。	17回目	プレゼンテーション練習 ① / 作成した資料でプレゼンできるようになる				
3回目	企業オリエンテーション / クライアントからの話を直接聞き取り、内容を把握し、企画に向けた準備ができるようになる。	18回目	プレゼンテーション練習 ② / 作成した資料でプレゼンできるようになる				
4回目	個人アイデア出し準備 / 企業オリエンテーションで聞き取った内容を整理し、どのようにアイデア出せば良いかを理解できるようになる。	19回目	プレゼンテーション練習 ③ / 作成した資料でプレゼンできるようになる				
5回目	個人アイデア出し ① / 個人でアイデアを考え、まとめることができるようになる。	20回目	学内中間審査				
6回目	個人アイデア出し ② / 個人でアイデアを考え、まとめることができるようになる。	21回目	企画内容ブラッシュアップ ① / 中間審査での変更内容を理解し、企画内容をブラッシュアップできるようになる。				
7回目	チーム結成・チームレクリエーション / チーム内での役割分担で自分の役割を把握し、チームとしての進行方法を理解できるようになる。	22回目	企画内容ブラッシュアップ ② / 中間審査での変更内容を理解し、企画内容をブラッシュアップできるようになる。				
8回目	チームでの企画立案 ① / チームでの話し合いや意見交換ができるようになる。	23回目	企画内容ブラッシュアップ ③ / 中間審査での変更内容を理解し、企画内容をブラッシュアップできるようになる。				
9回目	チームでの企画立案 ② / チームでの話し合いや意見交換ができるようになる。	24回目	最終プレゼンテーション				
10回目	チームでの企画立案 ③ / チームでの話し合いや意見交換ができるようになる。	25回目	制作展 準備 ① 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定				
11回目	チームでの企画立案 ④ / チームでの話し合いや意見交換ができるようになる。	26回目	制作展 準備 ② 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定				
12回目	チームでの資料作成 ① / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。	27回目	制作展 準備 ③ 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定				
13回目	チームでの資料作成 ② / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。	28回目	制作展 準備 ④ 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定				
14回目	チームでの資料作成 ③ / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。	29回目	制作展 準備 ⑤ 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定				
15回目	チームでの資料作成 ④ / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。	30回目	制作展 準備 ⑥				
準備学習 時間外学習	授業内で学んだことの復習。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	学内中間審査に企画書を提出しない及び、理由なく欠席した場合は、最終プレゼンテーションに参加できないものとする。 最終プレゼンテーションに企画書を提出しない及び、理由なく欠席した場合は不合格とする。						
受講生への メッセージ	企業(クライアント)にとって何が問題点かを見つけ出すことが問題の解決につながります。 よく聴き、よく質問し、じっくり考え、丁寧に企画を考えることを心がけてください。 クライアントだけでなく、私たち講師を驚かせるようなアイデアを期待しています。						
【使用教科書・教材・参考書】							
講義内容は、メモを取る、写真を撮るなどして記録するようにしてください。必要と思われる資料は適宜配布します。 毎回必携：筆記用具、記録媒体(USBなど)							

科目名 (英)	スポーツ学 (メンタルトレーニング)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
	Mental training	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60		
学科・コース	e-sports科				4		

【担当教員 実務者経験】

体操のジュニア日本代表や、医学部受験、企業研修、高等学校など幅広く活動。プロゴルファーも所属し、プロゴルファーを養成するゴルフアカデミー中島では、2016年6月、西村優菜選手が全日本パブリック選手権で優勝。吉本ひかる選手が史上4人目の快挙となる、アマチュアでステップ・アップツアー優勝。また、プロメンタルトレーナー、プロカウンセラー育成に従事する傍ら、メンタルトレーニング、カウンセリングや講師を担当。2016年からJ1リーグベガルタ仙台を、アイディアメンタルトレーナーチームの一員として担当している。2016年8月には、リオオリンピックに出場している選手を、アイディアのメンタルトレーナーチームで担当しているため、また2020年東京オリンピックの視察もかねてリオ現地入り。2020年1月にはテニス4大大会グランドスラム全豪オープンに担当選手が出場するため同行。

【授業の学習内容】

体を動かすスポーツにおいてスキルのみでは結果が出ないなかで日本においてメンタルトレーニングの浸透が急速に進んでいます。脳内スポーツと言われるe-sportsにおいてもメンタルトレーニングは欠かすことのできないプログラムです。1年次にはメンタルトレーニングを学ぶにあたっての基礎をしっかりと習得して頂きます。今期の特徴として講座ごとに振り返りレポートの提出をし、履修状況と理解度の把握をしていきます。

【到達目標】

e-sportsのアスリートとして必要なメンタル強化の学習を通じ、競技における勝ち抜く力のみならず、生活習慣から変えていくと共にチームとしてのパフォーマンスアップの習得をめざす。

授業計画・内容

1回目	ゲームに勝つメンタルとは	16回目	あなたのコミュニケーションタイプは？
2回目	緊張反応はコントロールできる/プレッシャーは一瞬で消える	17回目	性格を変えなくても苦手な人を克服できる
3回目	脳内アスリートのプロゲーマーはイメージの天才/ イメージトレーニング	18回目	だらだらしたコミュニケーションからの脱却
4回目	強いゲーマーの心理タイプは？/ 心理テストで見るゲーマータイプ	19回目	ストロークをマスターするとコミュニケーションの達人になる
5回目	実践ゲーム	20回目	相手の心理を読むコミュニケーションスキル
6回目	ゲームに勝つ自信の源、自己肯定感アップ	21回目	ヒーローインタビューワークショップ
7回目	プロゲーマーは感情をコントロールする	22回目	勝てるチームにするコミュニケーション力
8回目	プロアスリートが実践している振り返りノート	23回目	聴く力こそがコミュニケーション力
9回目	パフォーマンスを上げるコンディションの整え方	24回目	ピンチの時の可能性を切り開くのはコミュニケーションスキル
10回目	実践ゲーム	25回目	ヒーローインタビューワークショップ
11回目	モチベーションの見つけ方	26回目	ヒーローインタビュー中間発表
12回目	目標達成のコツはスモールステップ	27回目	チームメイトが落ち込んだときにどう声をかける？
13回目	Esportsに必要な脳のパフォーマンスを上げる	28回目	叶えたい未来が見えるコラージュ
14回目	勝てるゲーマーは目標設定能力が高い	29回目	ヒーローインタビュー発表
15回目	前期振り返り	30回目	総括/完了・承認・感謝のワーク

準備学習
時間外学習 普段のゲームプレイの中で学んだことを実践してください。

評価基準 A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。
点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。

評価方法 出席率と授業態度、授業内でのテストで総合的に評価します。

受講生への
メッセージ メンタルはスポーツをするうえで非常に重要です。ブレないメンタルを身に付けましょう。

【使用教科書・教材・参考書】

筆記用具

科目名 (英)	スポーツ学 (フィジカルトレーニング) Physical training	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4		
【担当教員 実務者経験】							
2018年～現在まで株式会社Bridgeheadにて、コンディショニングトレーナーとして所属。子供から大人まで幅広い層の方を対象にパーソナルトレーニング指導、グループトレーニング指導を実施。							
【授業の学習内容】							
e-sports選手の選手寿命の延長、またパフォーマンス向上の為のフィジカルトレーニング。 具体的には正しい身体の使い方を獲得することや姿勢改善、脳へのアプローチを行い集中力や判断力の向上、視機能の向上等を目指すトレーニングを実施。							
【到達目標】							
ゲーム・試合に勝つため、競技を長く続けられるようにすること。 そのためには、健康な身体を獲得、または自分で健康を管理できるようにする。 更には、脳の活性や眼球のトレーニングを行い、パフォーマンスの向上を目指す。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション) コンディショニングの重要性の理解、実際の身体評価を行う。	1回目	基本動作のトレーニングを理解、実施する。①				
2回目	上半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。①	2回目	基本動作のトレーニングを理解、実施する。②				
3回目	上半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。②	3回目	上半身の筋力アップトレーニングができるようになる。①				
4回目	上半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。③	4回目	上半身の筋力アップトレーニングができるようになる。②				
5回目	上半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。④	5回目	下半身の筋力アップトレーニングができるようになる。①				
6回目	下半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。①	6回目	下半身の筋力アップトレーニングができるようになる。②				
7回目	下半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。②	7回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。①				
8回目	下半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。③	8回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。②				
9回目	下半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。④	9回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。③				
10回目	体幹トレーニング(ソフトコア・ハードコア)を理解、実施する。①	10回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。④				
11回目	体幹トレーニング(ソフトコア・ハードコア)を理解、実施する。②	11回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。⑤				
12回目	脳の活性トレーニング(視覚、前庭系、体性感覚)を理解、実施する。①	12回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。⑥				
13回目	脳の活性トレーニング(視覚、前庭系、体性感覚)を理解、実施する。②	13回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。⑦				
14回目	脳の活性トレーニング(視覚、前庭系、体性感覚)を理解、実施する。③	14回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。⑧				
15回目	中間まとめ、実際の身体評価をする。	15回目	最終まとめ、実際の身体評価をする。				
準備学習 時間外学習	授業後自宅にてストレッチをしておいてください。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	・授業参加率、理解度、自身の身体の健康状態にて評価						
受講生への メッセージ	ゲームをしているとどうしても偏った姿勢になってしまいます。パフォーマンスを上げるためにも健康な体と習慣を手に入れましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
運動ができる服装での準備をお願いいたします。							

科目名 (英)	アイデアテクニック (プロゲーム演習 I) Pro gamer practice	必修 選択	必修 選択	年次	1		
学科・コース	e-sports科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	480 32	開講区分	通年
【担当教員 実務者経験】							
2015年から2年間プレイヤーとしてDeToNator CS:GO部門に所属 GeForce CUP: CS:GO #02 優勝、LEVEL∞ UP Battle#1 CS:GO 優勝 EGM VALORANT TOURNAMENT #2 優勝 2020年CrestGamingのValorant部門に所属							
【授業の学習内容】							
チームとして活動する上で不可欠なValorantの技術・知識を講義とプレイを通して学ぶ。 また、講師による試合の解説や個人へのアドバイスによってゲームの理解を深める。							
【到達目標】							
1年生:ダイヤモンドランク相当のAIM力と連携力を身につける 2年生:コミュニティ大会で上位入賞 3年生:公式大会での上位入賞							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション)授業の進め方を説明、PC・ゲーム設定を学び快適にプレイできるようになる。Valorantのルールを理解する。	16回目	防衛側で行うサイトのリテイク方法を理解する				
2回目	効率的なAIM練習方法を習得する	17回目	チョークポイントを利用した戦術を学び、安定した待ち伏せができるようになる				
3回目	リコイルコントロール、距離に応じた撃ち方を習得する	18回目	対戦相手の手持ちクレジットを確認し、戦い方を変えられるようになる				
4回目	各エージェントの役割を理解する	19回目	ラウンド中のコールを身につける クロスファイアや2段などの提案ができるようになる				
5回目	試合中のクレジットの使い方、Buy,Ecoの概念を理解する	20回目	試合中にアドリブで作戦を練る方法を習得する				
6回目	武器の特性を活かす戦い方を習得する	21回目	マップコントロールを学び、試合を有利に展開できるようになる				
7回目	各マップの有利なポジションや射線の通りを理解する	22回目	攻め方の一つであるフェイクを習得する				
8回目	クリアリングとブリエイムを習得する	23回目	攻め方の一つであるスプリットを習得する				
9回目	エージェントの効率的なアビリティの使い方を理解する	24回目	試合展開の要所を理解し、大会やプロ選手の配信を見て研究ができるようになる				
10回目	カバー、トレードキルを学び撃ち合いの勝率を上げられるようになる	25回目	録画方法を学び、効率的な反省と改善ができるようになる				
11回目	効率的な報告を習得し、味方と連携をとれるようになる	26回目	AIM練習ソフトを使用し、高負荷なAIM練習方法を習得する				
12回目	基本的な攻め方のラッシュを習得する	27回目	使用可能なエージェントを増やし、Valorantをより深く理解する				
13回目	アルティメットアビリティを使った攻め方を学び、強力な攻めができるようになる	28回目	大会出場に向けて① エージェント構成を決めて練習目的を持てるようになる				
14回目	スパイクが設置される前後の戦術を習得する	29回目	大会出場に向けて② スクリム(練習試合)の意義と目的を理解する				
15回目	基本的な守り方のラッシュ止めとローテーションを習得する	30回目	大会出場に向けて③ スクリム観戦者の録画を見て最適解を見つける方法を習得する				
準備学習 時間外学習	AIM練習、Valorantをプレイ、自分のプレイの反省						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価はシーズン初めのランクに対応した基本点に昇格した分の昇格点を加算したものとする(100%)。 シーズン中の最高到達ランクを昇格の対象とする。						
受講生への メッセージ	Valorantについて四六時中考えている状態が上達への近道です。 それと、なるべく自分のゲームプレイを動画として撮っておきましょう。 動画として見直すことでプレイ中に見落としていたことに気付いて上達のスピードが上がります。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具、メモ帳							

科目名 (英)	ゲーム実践 Game practice	必修 選択	必修 選択	年次	1		
学科・コース	e-sports科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年	
【担当教員_実務者経験】							
Connect Gaming→DONUTS USG ゲーム内ランクマッチ:世界最高5位 個人コーチング100件以上。企業コーチング経験あり。							
【授業の学習内容】							
ApexLegendsを通して、プロになるためのスキルはもちろん、ゲームが上手い意外の、人から見られる部分や、コミュニケーション能力など、これからのEスポーツ業界のみならず、色々な業種でもやっていけるような人材育成を心がけます。							
【到達目標】							
ランクマッチ、競技シーンなど、今の自分よりも一つずつでも日々成長できることを目標とする。また、自身の成長がわかるよう長期的な大きな目標、大きな目標を達成するための、小さな目標もしっかり持ち、達成できるよう日々続けることを目標とする。ゲームを通して、努力のやり方や自身の人間としてのレベルアップ、社会に出てゲームで培った問題解決能力などを駆使して、人の役に立てるようになることを最終目標とする。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション(チーム分け、目標設定など)	16回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	2回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	17回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える
3回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	18回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	4回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	19回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える
5回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	20回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	6回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	21回目	今までの反省と目標の確認
7回目	今までの反省と目標の確認	22回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	8回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	23回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える
9回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	24回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	10回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	25回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える
11回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	26回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	12回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	27回目	今までの反省と目標の確認
13回目	今までの反省と目標の確認	28回目	大会に向けての練習(日程により前後あり)	14回目	大会に向けての練習(日程により前後あり)	29回目	大会に向けての練習(日程により前後あり)
15回目	大会に向けての練習(日程により前後あり)	30回目	大会に向けての練習(日程により前後あり)	準備学習 時間外学習			楽しみながら、かならず一日1回はApexをプレイしてください。よほどの事が無い限り、触らない日がないように心がけてください。自分の課題が見直せるようアーカイブや録画などを残しておいてください。
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 下記、例 ◎テスト演習10% ◎演習課題(名刺、ロゴ、チラシ)の完成度_各30%_合計90%						
受講生へのメッセージ	好きなことが仕事にできるいい時代になりました。頑張っている人は誰から見ても素敵な人です。Eスポーツを通して、好きな事を通して、色々なことを経験し、社会にでも色々な人から好かれる素敵な人間になりましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具、メモ帳							

科目名 (英)	ゲーム概論 (業界研究)	必修 選択	必修 選択	年次	1	
	(Industry research)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60	開講区分 通年
学科・コース	e-sports科				4	
【担当教員、実務者経験】						
GANMEDE株式会社ディレクター、ベンキュージャパン株式会社 マーコムスペシャリスト、株式会社FENNEL代表取締役会長、DETONETOR 代表、株式会社XENNOZ(SCARZ) 代表取締役、株式会社NTTe-sport、楽天e-sports統括、ブロードメディアeスポーツ株式、GLOE株式会社(旧 ウェルブレイド・ライゼスト株式会社)、一般社団法人日本eスポーツ連合、株式会社JCG代表取締役CEO、他多数のe-sports業界で活躍されている方が週替わりで講義を実施。						
【授業の学習内容】						
この授業では日本のe-sportsに関する総合的な知識・マインドを習得します。授業ではe-sportsの最新の動向を現在業界で活躍している企業様(プロゲーミングチーム・イベント制作会社・e-sports施設・e-sportsメディア・e-sports協会・パブリッシャーなど)にお越しいただき企業の成り立ちや今後の展望などをお話していただくことで個々の学生のビジョンを明確化する。						
【到達目標】						
滋慶学園グループの教育理念(人間教育・実学教育・国際教育)に基づいて、将来国内外のe-sports界の第一線で活躍するe-sportsアスリート、ストリーマー、マネージャー、イベントスタッフ、MC・キャスターなどの専門的職業人として必要な基本的知識を幅広く習得できるようになる。特に、e-sports界の構造と多様な職種を理解し、自らe-sports界を切り拓く判断力と行動力の基盤となる知識やマインドを身に付けられるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	(オリエンテーション)eスポーツ業界研究オリエンテーション			16回目	(オリエンテーション)前期の振り返り	
2回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。			17回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	
3回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。			18回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	
4回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。			19回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	
5回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。			20回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	
6回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。			21回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	
7回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。			22回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	
8回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。			23回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	
9回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。			24回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	
10回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。			25回目	eスポーツのイベント運営会社から最新の情報をキャッチし、イベント企画運営における考え方を理解できるようになる。	
11回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。			26回目	eスポーツのイベント運営会社から最新の情報をキャッチし、イベント企画運営における考え方を理解できるようになる。	
12回目	eスポーツのイベント運営会社から最新の情報をキャッチし、イベント企画運営における考え方を理解できるようになる。			27回目	eスポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる	
13回目	eスポーツのイベント運営会社から最新の情報をキャッチし、イベント企画運営における考え方を理解できるようになる。			28回目	スポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる	
14回目	eスポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる			29回目	スポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる	
15回目	スポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる			30回目	(まとめ)年度総括	
準備学習 時間外学習	受講生が日々接するe-sportsに関するニュースとそれに対する感想、e-sportsの取り組みに関するアイデアや自分の進路について考えたことがあれば、何でもe-sportsノートに書き留めておいてください。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す等の態度)10% + レポートの評価40%の割合で総合評価を行います。レポートは授業の最終時間にformsで講義で学んだことを問う内容です。					
受講生への メッセージ	この授業は、対面とzoomを利用したハイブリッド形式で行う座学の予定です。受講生は受け身の姿勢ではなく、積極的に授業に参加してください。受講生の発言や質問を歓迎します。授業を欠席する場合やオンライン授業が円滑に受講できない場合は必ず連絡してください。					
【使用教科書・教材・参考書】						
教科書は使用しません。受講生は筆記用具とノートを必ず持参してください。ノートのサイズや罫線の有無は自由です。授業では、パワーポイントやホワイトボードを用います。						

科目名 (英)	語学教育 (グローバルコミュニケーション I) (Global Communication I)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16		
【担当教員、実務者経験】							
<p>2020年にTESOL(母国語を英語としない人のための教授法)を取得。 2010年より日本の中学校や家庭教師などで主に基礎英語の英語教授経験がある。 現在は日本語、ベトナム語教室の運営も行っている。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ユニット毎のトピックに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーション実施する。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキングでの練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。</p>							
【到達目標】							
<p>よく使われる日常的表現と基本的な言い回しは理解し、用いることもできる。 自分や他人を紹介することができ、個人的情報について、質問をしたり、答えたりできる。会話相手がゆっくり、はっきりと話して、サポートしてくれるなら簡単なやり取りをすることができる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	Be 動詞(am, are)の肯定形、否定形を学ぶ出身地をたずねる表現を学ぶ			16回目	「現在形」陳述文を学ぶ (I, you, we) 好きな事について話す		
2回目	個人的な情報をたずねる・説明する表現を学ぶ。Be 動詞を学ぶ、復習する。 疑問代名詞[What]の使い方を学ぶ			17回目	「現在形」疑問文を学ぶ (I, you, we) 技術の使い方を説明する		
3回目	/i/ と /I/ の発音を学ぶ ホテルチェックインに使う表現を学ぶ			18回目	連絡を取り合う方法について話す 相手の話を聞いていることを示す		
4回目	個人的な経歴等のプロフィールを読む・書く 大文字、ピリオドの使い方を学ぶ			19回目	商品のレビューを読む、書く		
5回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「パーティで新しい人に出会う」			20回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「好きな音楽について」		
6回目	「はい」「いいえ」で答える質問における [Is / Are] の使い方を学ぶ 家族について話す			21回目	「現在形」陳述文(肯定形、否定形)を学ぶ (he, she, they) 平日、週末のアクティビティについて話す		
7回目	[Is / Are] の否定形を学ぶ友達や家族について話す 友達や家族について話す			22回目	「現在形」疑問文 (yes/no / WH-question) を学ぶ 時間・ルーティンについて話す		
8回目	年齢、誕生日に関する表現を学ぶ 言い直すに関する言葉を学ぶ			23回目	頻度副詞を使い、質問に短く答える 賛成を表す表現を学ぶ 共通点を表す表現を学ぶ		
9回目	友達の画像にスレッドを入れたり、書かれている情報を読みとる 場所に関する前置詞を学ぶ			24回目	日常のアクティビティについてのレポートを読む、書く		
10回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「友達や家族についての情報を比較する」			25回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「異なる週の活動について比較する」		
11回目	所有形容詞 ('s & s') を学ぶ 家について話す			26回目	[There (is, are), (a lot, some no)] の使い方を学ぶ町にある場所について話す		
12回目	[it is] の使い方を学ぶ 家具について話す			27回目	「可算名詞・不可算名詞」を学ぶ 近所にある自然について話す		
13回目	飲み物・スナックをお勧めする/もらう表現を学ぶ 分からない単語について質問する			28回目	道順について尋ねる、また教える際に使う表現を学ぶ情報を確認する		
14回目	ホームシェアについてのメールを読む、書く			29回目	場所についての特徴について読む、書く		
15回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「新居の家具を選ぶ」			30回目	Time to Speak: 前期発表		
準備学習 時間外学習	オンデマンド英会話						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	各ユニットの小テスト計30回の得点率を基準に判断						
受講生への メッセージ	ネイティブのリスニングに聞きなれ、英語に苦手意識を持たないようにしましょう。 積極的にアクティビティに参加し、英語で発言する事に慣れましょう。 演習問題を繰り返し解き、基本的な文法を身につけましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
EVOLVE1							

科目名 (英)	ビジネスマナー (就職対策)	必修 選択	必修	年次	2	開講区分	通年
	(Employment measures)	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 4		
学科・コース	e-sports科						
【担当教員、実務者経験】							
<p>社会保険労務士として開業しながら、平成17年4月から平成20年3月まで、ヤングジョブスポット大阪にて若年層就労支援、個別相談を行う。 平成17年4月から現在、民間職業訓練校にて求職者に向けて就職支援、ジョブカード作成支援を行う。また、公立高等学校にて「働くうえで知っておきたい労働法」等講演も行う。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>就職を希望する学生に対してジョブカードや適性検査PS-P等を活用し自己分析を行い、個々の自己理解、仕事理解の進捗状況に合わせて、応募書類作成、面接指導など具体的に就職活動を支援する。 就職準備度チェックリストによるモチベーションの維持、向上をはかると共に、修了時には継続的に支援できるようキャリアセンターと情報を共有する。</p>							
【到達目標】							
<p>①ジョブカードや適性検査PS-Pやサクセスノートを活用し、自己分析を行い自己理解や仕事理解ができるようになる。 ②ジョブカードを履歴書に落とし込み、面接にて自らの言葉で話すことができるようになる。 ③希望する企業・職種を具体的にを見つけ、積極的に応募できるようになる。 ④挨拶、お辞儀、礼儀作法等ビジネスマナーが身に付き、実践できるようになる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション。1年間の授業の流れとこの授業の意義と目的を説明し、自己紹介することで人前で話すことができるようになる。	16回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、働き方、働く者のルールを知り、就活スケジュール(サクセスノート(P2~9))を確認し、就活生であることが意識できるようになる。				
2回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、働き方、働く者のルールを知り、就活スケジュール(サクセスノート(P2~9))を確認し、就活生であることが意識できるようになる。	17回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、自分が安心できる働き方を考えグループでシェアする。求人票の見方(雇用形態の確認、サクセスノートP12~13)を学び、自ら応募できるようになる。				
3回目	社会環境の理解。「労働に関する基礎知識」を学んで、自分が安心できる働き方を考えグループでシェアする。	18回目	社会環境の理解。人生100年時代の社会人基礎力を学んで、社会で求められている能力について理解し、現時点での自身の社会人基礎力について知る。				
4回目	聴き方練習することでコミュニケーションが取れるようになる。お辞儀を学び実践できるようになる。	19回目	自己理解を深める。PS-Pやジョブカードを参考に自己PRを考え伝えてみる。				
5回目	図形を伝えることでほかの人にわかりやすい表現ができるようになる。過去の自分を振り返ることで自己理解を深めることができる。	20回目	就職活動支援。説明会、セミナー参加の注意点を説明。エントリーシート記入練習を行い具体的に書けるようになる。				
6回目	グループで話すことで人前で話すことができるようになる。将来の目標を考えることで自己理解を深めることができる。	21回目	就職活動支援。電話やメールで企業へアプローチする方法を学び、実践できるようになる。				
7回目	就活スケジュールを確認し、自己のスケジュールを考える。敬語を練習し、社会人になる前に使えるようになる。就職をイメージし、立ち居振る舞いを身につけるようになる。	22回目	就職活動支援。応募書類の基礎知識を学び履歴書右側が書けるようになる。				
8回目	サクセスノートの資料1ワークシートを書くことで、自己PRできる材料を見つけることができる。	23回目	就職活動支援。応募書類の基礎知識を学び履歴書左側が書けるようになる。				
9回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「A-1」「A-2」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。	24回目	就職活動支援。面接でよく聞かれる質問を考え、面接の流れを復習することで、面接に必要な所作ができるようになる。またオンライン面接の注意点を説明。オンライン面接に対応できるようになる。				
10回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「B-1」「B-2」「B-3」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。	25回目	就職活動支援。面接練習(個別面接、グループ面接、グループディスカッション)をやってみる。				
11回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「C-1」「C-2」「C-3」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。	26回目	就職活動支援。履歴書作成、添削を行い、完璧に近い履歴書の作成ができるようになる。(個別対応含む)				
12回目	自己理解を深める。ジョブカード補助シート「D-1」「D-2」を使い各自記入するだけでなくシェアすることで、より自己理解を深めることができる。	27回目	就職活動支援。履歴書作成、添削を行い、完璧に近い履歴書の作成ができるようになる。(個別対応含む)				
13回目	自己理解を深める。ジョブカード様式作成ワークシートに取組み、ジョブカード補助シートと共にジョブカードを作成する。	28回目	就職活動支援。履歴書を完成させ、面接の練習を行い、自分の言葉でしっかり話せるようになる。(個別対応含む)				
14回目	自己理解を深める。PS-Pの結果から自分を知り、アピールポイントを探すコツをつかめるようになる。	29回目	就職活動支援。履歴書を完成させ、面接の練習を行い、自分の言葉でしっかり話せるようになる。(個別対応含む)				
15回目	自己理解を深める。PS-Pの結果も視野に入れ、自己PRをまとめ、人に伝えることができるようになる。	30回目	就職活動支援。履歴書作成、添削、更には面接指導までを行い、就職活動に対して万全の体制を整える。(個別対応含む)				
準備学習 時間外学習	サクセスノートを事前に目を通し、授業終了後は業界のことや会社を調べ、履歴書の下書きなどを進めていくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点~70点をB、69点~60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度(授業を聴く態度、作る(制作する)態度)10% + 技術(もしくは試験・レポート等)評価40% を評価基準とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「提出課題の完成度および 提出レポートの内容完成度」とする。						
受講生への メッセージ	まずは出席することが大事です。就職活動するうえで必要な要素がいくつかの授業なのでコツコツ頑張ってください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
サクセスノート・配布資料(ワークシート)・ジョブカード作成資料							

科目名 (英)	ゲーム企画 (コンピュータベースック)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	Computer Basic	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16		
学科・コース	e-sports科						
【担当教員_実務者経験】							
システム開発会社で正社員として勤務、その後退職しフリーランスエンジニアとして様々なシステムの開発プロジェクトに参画。 経験言語（業務以外含む） プログラミング言語：Java/JavaScript/TypeScript/VisualBasic/PHP/Ruby/Go/Python その他言語：HTML/CSS/SCSS/SQL							
【授業の学習内容】							
ウェブアプリケーション開発の学習をするための準備としてプログラミング言語をはじめとするIT技術の基礎を身に着ける。 本授業は主に目標となる成果物を講師の解説を交えながら製作するハンズオン形式を取る。 本授業内容の粒度、進行順序は受講生の理解度を考慮し調整されることがある。 本授業では主にHTML&CSS、JavaScript、PHPの基本的な構文や機能を理解する。							
【到達目標】							
ウェブアプリケーション開発において必要不可欠となるIT知識の基礎を学びプログラミング技術をはじめとした、システム開発業務を取り巻く様々な技術の知見を得ていく。 本授業を修了することで、HTML&CSS、JavaScript、PHPを基礎を身につけられる。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション) ウェブアプリケーションの概要を理解できるようになる。	16回目	(演習) Laravelの基礎を理解できるようになる1/5				
2回目	(HTML&CSS基礎①) HTMLがブラウザに表示される仕組みを理解できるようになる。	17回目	(演習) Laravelの基礎を理解できるようになる2/5				
3回目	(HTML&CSS基礎②) HTMLとCSS基本的な書き方を理解できるようになる。	18回目	(演習) Laravelの基礎を理解できるようになる3/5				
4回目	(HTML&CSS基礎③) ハンズオン形式での課題製作①	19回目	(演習) Laravelの基礎を理解できるようになる4/5				
5回目	(HTML&CSS基礎④) ハンズオン形式での課題製作②	20回目	(演習) Laravelの基礎を理解できるようになる5/5				
6回目	(PHP基礎①) 実行環境の準備。文字列をコンソールに出力できるようになる。	21回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる1/10				
7回目	(PHP基礎②) 変数を利用した記述ができるようになる。	22回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる2/10				
8回目	(PHP基礎③) 算術演算子と文字列の結合を理解できるようになる。	23回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる3/10				
9回目	(PHP基礎④) 比較演算子とif分を理解できるようになる。	24回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる4/10				
10回目	(PHP基礎⑤) 配列とfor文を理解できるようになる。	25回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる5/10				
11回目	(PHP基礎⑥) 関数の定義と呼び出しを理解できるようになる。	26回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる6/10				
12回目	(PHP基礎⑦) クラスの定義をインスタンス化を理解できるようになる。1/2	27回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる7/10				
13回目	(PHP基礎⑧) クラスの定義をインスタンス化を理解できるようになる。2/2	28回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる8/10				
14回目	(JavaScript基礎①) HTML要素に動きを変更を加えられるようになる。	29回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる9/10				
15回目	(JavaScript基礎②) Webページにアラートやバリデーションをつけられるようになる。	30回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる10/10				
準備学習 時間外学習	授業時間外においても、授業中に疑問に感じたことをインターネットや書籍を用いて検索、学習し、自己解決能力向上に取り組むことが望ましい。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	授業を通じて製作される成果物の提出 100%						
受講生への メッセージ	プログラミング学習を通じて得られる論理的思考能力や問題解決能力はあらゆる分野での業務において武器になります。受講生の進捗を随時把握しながら進捗をしていくので疑問に感じたこと、より深く知りたいことなど、積極的に質問してください。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	スポーツ学 (メンタルトレーニング)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	Mental training	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60		
学科・コース	e-sports科				4		
【担当教員・実務者経験】							
<p>体操のジュニア日本代表や、医学部受験、企業研修、高等学校など幅広く活動。プロゴルファーも所属し、プロゴルファーを養成するゴルフアカデミー中島では、2016年6月、西村優菜選手が全日本パブリック選手権で優勝。吉本ひかる選手が史上4人目の快挙となる、アマチュアでステップ・アップツアー優勝。また、プロメンタルトレーナー、プロカウンセラー育成に従事する傍ら、メンタルトレーニング、カウンセリングや講師を担当。2016年からJ1リーグベガルタ仙台を、アイディアメンタルトレーナーチームの一員として担当している。2016年8月には、リオオリンピックに出場している選手を、アイディアのメンタルトレーナーチームで担当しているため、また2020年東京オリンピックの視察もかねてリオ現地入り。2020年1月にはテニス4大大会グランドスラム全豪オープンに担当選手が出場するため同行。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>体を動かすスポーツにおいてスキルのみでは結果が出ないなかで日本においてメンタルトレーニングの浸透が急速に進んでいます。脳内スポーツと言われるe-sportsにおいてもメンタルトレーニングは欠かせないのでできないプログラムです。1年次にはメンタルトレーニングを学ぶにあたっての基礎をしっかりと習得して頂きます。今期の特徴として講座ごとに振り返りレポートの提出をし、履修状況と理解度の把握をしていきます。</p>							
【到達目標】							
e-sportsのアスリートとして必要なメンタル強化の学習を通じ、競技における勝ち抜く力のみならず、生活習慣から変えていくと共にチームとしてのパフォーマンスアップの習得をめざす。							
授業計画・内容							
1回目	自分の可能性の伸ばし方を身に付ける	16回目	ゲームとしてだけでなく人生の目標設定を立てられるようになる				
2回目	なりたいたい自分になるための目標を立てられるようになる	17回目	どんな時でもパフォーマンスを安定させるルーティンを身に付けられるようになる				
3回目	緊張とプレッシャーのコントロールができるようになる	18回目	実践ゲーム(ルーティン)				
4回目	実践ゲーム	19回目	ストレスの正体をつかむから強くなる				
5回目	実践ゲーム(チーム)	20回目	ストレスをマネジメントできる選手は強い				
6回目	本番に強くなるストレス耐性を身に付けられるようになる	21回目	イメージトレーニングで集中力を上げられるようになる				
7回目	ストレス負荷をかけて実践ゲームを行う	22回目	苦手意識を書き換える、自分の思い込みの殻を破る力を身に付けられるようになる				
8回目	パフォーマンスを上げる戦略的回復を身に付けられるようになる	23回目	打たれ強い自分をつくる				
9回目	やり抜く力を育てるグリット①	24回目	実践ゲーム(思い込みを書き換えてゲーム)				
10回目	やり抜く力を育てるグリット②	25回目	結果を出す選手が実践している習慣とは				
11回目	ぶれないメンタルをつくる力を身に付けられる	26回目	e-sports実践から学ぶケースカンファレンス①				
12回目	どんなゲーマー人生にしたいかを考える	27回目	e-sports実践から学ぶケースカンファレンス②				
13回目	自分の人生を書き換える力を身に付けられるようになる	28回目	チームを強くするコミュニケーションを学ぶ				
14回目	実践ゲーム大会	29回目	実践ゲーム大会				
15回目	前期振り返り	30回目	総括/完了・承認・感謝のワーク				
準備学習 時間外学習	ゲームプレイでの実践						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席、授業態度、授業内でのテストの結果を総合的に評価します。						
受講生への メッセージ	メンタルはスポーツをするうえで非常に重要です。ブレないメンタルを身に付けましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具							

科目名 (英)	スポーツ学 (フィジカルトレーニング)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	Physical training	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60		
学科・コース	e-sports科						
【担当教員 実務者経験】							
2018年～現在まで株式会社Bridgeheadにて、コンディショニングトレーナーとして所属。子供から大人まで幅広い層の方を対象にパーソナルトレーニング指導、グループトレーニング指導を実施。							
【授業の学習内容】							
e-sports選手の選手寿命の延長、またパフォーマンス向上の為のフィジカルトレーニング。 具体的には正しい身体の使い方を獲得することや姿勢改善、脳へのアプローチを行い集中力や判断力の向上、視機能の向上等を目指すトレーニングを実施。							
【到達目標】							
ゲーム・試合に勝つため、競技を長く続けられるようにすること。 のためには、健康な身体を獲得、または自分で健康を管理できるようにする。 は、脳の活性や眼球のトレーニングを行い、パフォーマンスの向上を目指す。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション) コンディショニングの重要性の理解、実際の身体評価を行う。	16回目	基本動作のトレーニングを理解、実施する。①				
2回目	上半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。①	17回目	基本動作のトレーニングを理解、実施する。②				
3回目	上半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。②	18回目	上半身の筋力アップトレーニングができるようになる。①				
4回目	上半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。③	19回目	上半身の筋力アップトレーニングができるようになる。②				
5回目	上半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。④	20回目	下半身の筋力アップトレーニングができるようになる。①				
6回目	下半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。①	21回目	下半身の筋力アップトレーニングができるようになる。②				
7回目	下半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。②	22回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。①				
8回目	下半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。③	23回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。②				
9回目	下半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。④	24回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。③				
10回目	体幹トレーニング(ソフトコア・ハードコア)を理解、実施する。①	25回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。④				
11回目	体幹トレーニング(ソフトコア・ハードコア)を理解、実施する。②	26回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。⑤				
12回目	脳の活性トレーニング(視覚、前庭系、体性感覚)を理解、実施する。①	27回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。⑥				
13回目	脳の活性トレーニング(視覚、前庭系、体性感覚)を理解、実施する。②	28回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。⑦				
14回目	脳の活性トレーニング(視覚、前庭系、体性感覚)を理解、実施する。③	29回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。⑧				
15回目	中間まとめ、実際の身体評価をする。	30回目	最終まとめ、実際の身体評価をする。				
準備学習 時間外学習	授業後自宅にてストレッチをしておいてください						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	・授業参加率、理解度、自身の身体の健康状態にて評価						
受講生への メッセージ	ゲームをしているとどうしても偏った姿勢になってしまいます。パフォーマンスを上げるためにも健康な体と習慣を手に入れましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
運動ができる服装での準備をお願いいたします。							

そ
更

科目名 (英)	アイデアテクニック (プロゲーム演習Ⅱ) Progamer practice	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	480 32		
【担当教員、実務者経験】							
2015年から2年間プレイヤーとしてDeToNator CS:GO部門に所属 GeForce CUP: CS:GO #02 優勝、LEVEL∞ UP Battle#1 CS:GO 優勝 EGM VALORANT TOURNAMENT #2 優勝 2020年CrestGamingのValorant部門に所属							
【授業の学習内容】							
チームとして活動する上で不可欠なValorantの技術・知識を講義とプレイを通して学ぶ。 また、講師による試合の解説や個人へのアドバイスによってゲームの理解を深める。							
【到達目標】							
公式大会での上位入賞							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション)授業の進め方を説明、PC・ゲーム設定を学び快適にプレイできるようになる、Valorantのルールを理解する、面談	16回目	(戦闘6)Ecoラウンドを選択した敵への対処法を習得する				
2回目	(戦闘1)マウス感度の決め方、効率的なAIM練習の方法を習得する	17回目	(連携4-1)守りでの攻撃的なセットアップ、攻めでのラッシュを習得する				
3回目	(戦闘2)リコイルコントロール、距離に応じた撃ち方を習得する	18回目	(連携4-2)守りでの攻撃的なセットアップ、攻めでのラッシュを習得する				
4回目	(エージェント1)デュエリストのスキルの使い方、戦い方を習得する	19回目	(思考2)陣地を広げる意義を理解する (連携5)味方と協力して陣地を取る方法を習得する				
5回目	(戦闘3)射線の概念、クリアリング、フラッシュ・スモークの使い方を理解する	20回目	(思考3)陣地を活かして戦況を理解できるようになる また、試合を有利に進められるようになる				
6回目	(思考1)各マップの基本配置、攻めと守りの基本方針を学び初歩的な戦略を立てられるようになる	21回目	(戦闘7)オペレーター運用方法を学ぶ、敵にプレッシャーを与えられるようになる				
7回目	(エージェント2)コントローラーとイニシエーターのスキルの使い方、戦い方を習得する	22回目	(思考4)少人数戦の基本方針を理解する (戦闘8)オフアングルの概念を理解する				
8回目	(連携1)BuyとEcoの概念を理解する 計画的に武器・スキルを揃えるようになる	23回目	(戦闘9)ショットガンの運用方法を学ぶ、不利なラウンドで逆転のチャンスを作れるようになる				
9回目	(連携2)VoiceChatを使って味方と意思疎通ができるようになる また、その意義を理解する	24回目	(戦闘10)チョークポイントの概念とそれを利用した戦術を理解する				
10回目	(戦闘4-1)カバー、クロスファイアを理解し、味方と連携して有利に戦えるようになる	25回目	(思考5)自分のランク帯で味方が連携しやすいエージェントを知り、チームワークを最大限発揮できるようになる				
11回目	(連携2)ローテーションを理解する 敵の動きへの対処を速くできるようになる	26回目	(思考6)敵・味方のULTの使えるタイミングを把握し、対応する方法を習得する				
12回目	(戦闘4-2)トレードキル、バイトを理解し、安定した戦果を得られるようになる	27回目	(連携6)自己共に落ち着いてプレイするためのコミュニケーション方法を習得する				
13回目	(エージェント3)センチネルのスキルの使い方、戦い方を習得する	28回目	(連携7)2以上の方向から攻める戦術を理解する				
14回目	(戦闘5)スパイク設置前後の方針と遮蔽物を利用したテクニックを理解する	29回目	(思考7)他者から効率良くアイデアを得る方法を習得する				
15回目	復習 1-14回までを再確認し、さらに理解を深める	30回目	復習 16-29回までを再確認し、さらに理解を深める				
準備学習 時間外学習	AIM練習、Valorantをプレイ、自分のプレイの反省						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	成績評価はシーズン初めのランクに対応した基本点に昇格した分の昇格点を加算したものと(100%)。 シーズン中の最高到達ランクを昇格の対象とする。						
受講生への メッセージ	Valorantについて四六時中考えている状態が上達への近道です。 それと、なるべく自分のゲームプレイを動画として撮っておきましょう。 動画として見直すことでプレイ中に見落としていたことに気付いて上達のスピードが上がります。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具、メモ帳							

科目名 (英)	映像表現 (映像編集)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	Video Research	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・専攻	e-sports科						
【担当教員、実務者経験】							
<p>2019年～映像エディターとして主にバラエティ番組の編集に携わる。 2020年～バラエティ番組に加え、YouTubeや各動画サイトのコンテンツ制作に従事。 【主な番組】 テレビ千鳥、千鳥の鬼連チャン、天才志村どうぶつ園、テレビ東京土曜スペシャル など</p>							
【授業の学習内容】							
<p>編集ソフトの専門的な知識を盛り込み、より面白くかつ正しい動画を制作できるようにします。 技術向上のため、実習を多く実施します。 また、「人に見られる」ということに慣れるため制作物の発表の時間を作ります。</p>							
【到達目標】							
<p>編集ソフトを使い、専門的な技術を用いてより良い動画制作をできるようにする。 編集技術、速度の向上、豊かな発想ができるようになる。</p> <p>編集技術 ・Adobe Premiere Pro、Adobe After Effectsの使用。</p>							
授業計画・内容							
1回目	Premiereの基本操作説明	16回目	前期の復習				
2回目	Premiereの基本操作説明	17回目	After Effects基本操作を身に付けられるようになる				
3回目	クリップの編集、カットによりPremiereの操作に慣れる	18回目	After Effects基本操作を身に付けられるようになる				
4回目	カラコレ、適切な処置をできるようにする	19回目	テキストアニメーション作成ができるようになる				
5回目	Premiereのテロップ作成と挿入できるようにする	20回目	テキストアニメーション作成ができるようになる				
6回目	映像、テロップに対して適切なトランジションをつけられるようになる	21回目	トランジション作成ができるようになる				
7回目	映像、テロップに対して適切なトランジションをつけられるようになる	22回目	トランジション作成ができるようになる				
8回目	Premiereにて音声の挿入と編集をできるようにする	23回目	PremiereのクリップをAfter Effectsで編集できるようにする				
9回目	用途にあった書き出し形式を理解できるようにする	24回目	用途にあった書き出し形式を理解できるようにする				
10回目	制作課題	25回目	PremiereとAfter Effectsを使用した制作課題を作成できるようにする				
11回目	制作課題	26回目	PremiereとAfter Effectsを使用した制作課題を作成できるようにする				
12回目	制作物発表	27回目	制作物発表				
13回目	制作物修正	28回目	制作物修正				
14回目	より高度なトランジションを行えるようになる	29回目	より高度なエフェクト、アニメーションを作成できるようにする				
15回目	より高度なトランジションを行えるようになる	30回目	年度総括				
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	授業態度(聴く、書く、話す、取り組みの姿勢) 20% 技術評価(課題の提出、ソフトの理解度) 80% 下記例 ・演習課題(提出期日、完成度)各40%、合計80% ・テスト演習20%						
受講生への メッセージ	プロになるためにはプレイをするだけでなく自分のプレイの分析や、強い点、悪い点の理解、ゲームの仕様の理解など様々な知識が必要となってきます。 技術面だけでなく、知識面を扱う授業なので、最初は理解できない部分があるかもしれませんが、プロになる為に必ず必要な能力ですので、しっかり受講していただくようお願いします。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具、ノート							

科目名 (英)	ゲーム実践 (ゲーム実践) Game practice	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
学科・コース	e-sports科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
【担当教員 実務者経験】							
Connect Gaming→DONUTS USG ゲーム内ランクマッチ:世界最高5位 個人コーチング100件以上。企業コーチング経験あり。専門学校講師経験1年。							
【授業の学習内容】							
ApexLegendsを通して、プロになるためのスキルはもちろん、ゲームが上手い意外の、人から見られる部分や、コミュニケーション能力など、これからのEスポーツ業界のみならず、色々な業種でもやっていけるような人材育成を心がけます。							
【到達目標】							
ランクマッチ、競技シーンなど、今の自分よりも一つづつでも日々成長できることを目標とする。また、自身の成長がわかるよう長期的な大きな目標、大きな目標を達成するための、小さな目標もしっかり持ち、達成できるよう日々続けることを目標とする。 ゲームを通して、努力のやり方や自身の人間としてのレベルアップ、社会に出てゲームで培った問題解決能力などを駆使して、人の役に立てるようにすることを最終目標とする。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション(チーム分け、目標設定など)			16回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える		
2回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える			17回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える		
3回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える			18回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える		
4回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える			19回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える		
5回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える			20回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える		
6回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える			21回目	今までの反省と目標の確認		
7回目	今までの反省と目標の確認			22回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える		
8回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える			23回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える		
9回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える			24回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える		
10回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える			25回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える		
11回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える			26回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える		
12回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える			27回目	今までの反省と目標の確認		
13回目	今までの反省と目標の確認			28回目	大会に向けての練習(日程により前後あり)		
14回目	大会に向けての練習(日程により前後あり)			29回目	大会に向けての練習(日程により前後あり)		
15回目	大会に向けての練習(日程により前後あり)			30回目	大会に向けての練習(日程により前後あり)		
準備学習 時間外学習	楽しみながら、かならず一日1回はApexをプレイしてください。よほどの事が無い限り、触らない日がないように心がけてください。自分の課題が見直せるようアーカイブや録画などを残しておいてください。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 下記、例 ◎テスト演習10% ◎演習課題(名刺、ロゴ、チラシ)の完成度_各30%_合計90%						
受講生への メッセージ	好きなことが仕事にできるいい時代になりました。頑張っている人は誰から見ても素敵なお人です。Eスポーツを通して、好きな事を通して、色々なことを経験し、社会にでも色々な人から好かれる素敵なお人間になりましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具、メモ帳							

科目名 (英)	ゲーム概論 (業界研究) (Industry research)	必修 選択	必修 選択	年次	2		
学科・コース	e-sports科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年
【担当教員_実務者経験】							
GANMEDE株式会社ディレクター、ベンキュージャパン株式会社 マーコムスペシャリスト、株式会社FENNEL代表取締役会長、DETONETOR 代表、株式会社XENNOZ(SCARZ) 代表取締役、株式会社NTTe-sport、楽天e-sports統括、ブロードメディアeスポーツ株式、GLOE株式会社(旧 ウェルブレイド・ライゼスト株式会社)、一般社団法人日本eスポーツ連合、株式会社JCG代表取締役CEO、他多数のe-sports業界で活躍されている方が週替わりで講義を実施。							
【授業の学習内容】							
この授業では日本のe-sportsに関する総合的な知識・マインドを習得します。授業ではe-sportsの最新の動向を現在業界で活躍している企業様(プロゲーミングチーム・イベント制作会社・e-sports施設・e-sportsメディア・e-sports協会・パブリッシャーなど)にお越しいただき企業の成り立ちや今後の展望などをお話していただくことで個々の学生のビジョンを明確化する。							
【到達目標】							
滋慶学園グループの教育理念(人間教育・実学教育・国際教育)に基づいて、将来国内外のe-sports界の第一線で活躍するe-sportsアスリート、ストリーマー、マネージャー、イベントスタッフ、MC・キャスターなどの専門的職業人として必要な基本的知識を幅広く習得できるようになる。特に、e-sports界の構造と多様な職種を理解し、自らe-sports界を切り拓く判断力と行動力の基盤となる知識やマインドを身に付けられるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション)eスポーツ業界研究オリエンテーション	16回目	(オリエンテーション)前期の振り返り	2回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	17回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。
3回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	18回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	4回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	19回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。
5回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	20回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	6回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	21回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。
7回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	22回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	8回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	23回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。
9回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	24回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	10回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	25回目	eスポーツのイベント運営会社から最新の情報をキャッチし、イベント企画運営における考え方を理解できるようになる。
11回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	26回目	eスポーツのイベント運営会社から最新の情報をキャッチし、イベント企画運営における考え方を理解できるようになる。	12回目	eスポーツのイベント運営会社から最新の情報をキャッチし、イベント企画運営における考え方を理解できるようになる。	27回目	eスポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる
13回目	eスポーツのイベント運営会社から最新の情報をキャッチし、イベント企画運営における考え方を理解できるようになる。	28回目	スポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる	14回目	eスポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる	29回目	スポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる
15回目	スポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる	30回目	(まとめ)年度総括				
準備学習 時間外学習	受講生が日々接するe-sportsに関するニュースとそれに対する感想、e-sportsの取り組みに関するアイデアや自分の進路について考えたことがあれば、何でもe-sportsノートに書き留めておいてください。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す等の態度)10% + レポートの評価40% の割合で総合評価を行います。レポートは授業の最終時間にformsで講義で学んだことを問う内容です。						
受講生への メッセージ	この授業は、対面とzoomを利用したハイブリッド形式で行う座学の予定です。受講生は受け身の姿勢ではなく、積極的に授業に参加してください。受講生の発言や質問を歓迎します。授業を欠席する場合やオンライン授業が円滑に受講できない場合は必ず連絡してください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
教科書は使用しません。受講生は筆記用具とノートを必ず持参してください。ノートのサイズや罫線の有無は自由です。授業では、パワーポイントやホワイトボードを用います。							

科目名 (英)	ゲームマネジメント (キャリアプログラム) Career Program	必修 選択	必修 選択	年次	2	
学科・コース	e-sports科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 通年
【担当教員 実務者経験】						
1999年本校卒業後、有限会社プロジェクトにアルバイトとして入社。グラフィックデザイナーとしてデザイン業務を手がける。 2011年に前社長の引退に伴い、デザイナー兼代表取締役役に就任。ポスター、チラシ、POP、パッケージやイラストの制作やイベントの企画業務に携わる。						
【授業の学習内容】						
クライアントからのオリエンテーションから、クライアントへのプレゼンテーションまでの、実務に近い工程とその考え方を学ぶ。						
【到達目標】						
クライアントから与えられたテーマについて問題点を見つけ、その問題点を解決できる企画を考え、企画書を作成し、クライアントにプレゼンテーションできるようになる。						
授業計画・内容						
1回目	学内オリエンテーション / 授業の内容を理解できるようになる。	16回目	チームでの資料作成 ⑤ / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。			
2回目	企業オリエンテーション準備 / 企業オリエンテーションでどのようなポイントを聞き取れば良いかを理解できるようになる。	17回目	プレゼンテーション練習 ① / 作成した資料でプレゼンできるようになる			
3回目	企業オリエンテーション / クライアントからの話を直接聞き取り、内容を把握し、企画に向けた準備ができるようになる。	18回目	プレゼンテーション練習 ② / 作成した資料でプレゼンできるようになる			
4回目	個人アイデア出し準備 / 企業オリエンテーションで聞き取った内容を整理し、どのようにアイデア出せば良いかを理解できるようになる。	19回目	プレゼンテーション練習 ③ / 作成した資料でプレゼンできるようになる			
5回目	個人アイデア出し ① / 個人でアイデアを考え、まとめることができるようになる。	20回目	学内中間審査			
6回目	個人アイデア出し ② / 個人でアイデアを考え、まとめることができるようになる。	21回目	企画内容ブラッシュアップ ① / 中間審査での変更内容を理解し、企画内容をブラッシュアップできるようになる。			
7回目	チーム結成・チームレクリエーション / チーム内での役割分担で自分の役割を把握し、チームとしての進行方法を理解できるようになる。	22回目	企画内容ブラッシュアップ ② / 中間審査での変更内容を理解し、企画内容をブラッシュアップできるようになる。			
8回目	チームでの企画立案 ① / チームでの話し合いや意見交換ができるようになる。	23回目	企画内容ブラッシュアップ ③ / 中間審査での変更内容を理解し、企画内容をブラッシュアップできるようになる。			
9回目	チームでの企画立案 ② / チームでの話し合いや意見交換ができるようになる。	24回目	最終プレゼンテーション			
10回目	チームでの企画立案 ③ / チームでの話し合いや意見交換ができるようになる。	25回目	制作展 準備 ① 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定			
11回目	チームでの企画立案 ④ / チームでの話し合いや意見交換ができるようになる。	26回目	制作展 準備 ② 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定			
12回目	チームでの資料作成 ① / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。	27回目	制作展 準備 ③ 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定			
13回目	チームでの資料作成 ② / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。	28回目	制作展 準備 ④ 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定			
14回目	チームでの資料作成 ③ / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。	29回目	制作展 準備 ⑤ 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定			
15回目	チームでの資料作成 ④ / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。	30回目	制作展 準備 ⑥			
準備学習 時間外学習	授業時間外においても、授業中に疑問に感じたことをインターネットや書籍を用いて検索、学習し、自己解決能力向上に取り組むことが望ましい。					
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。					
評価方法	学内中間審査に企画書を提出しない及び、理由なく欠席した場合は、最終プレゼンテーションに参加できないものとする。 最終プレゼンテーションに企画書を提出しない及び、理由なく欠席した場合は不合格とする。					
受講生への メッセージ	企業(クライアント)にとって何が問題点かを見つけ出すことが問題の解決につながります。 よく聴き、よく質問し、じっくり考え、丁寧に企画を考えることを心がけてください。 クライアントだけでなく、私たち講師を驚かせるようなアイデアを期待しています。					
【使用教科書・教材・参考書】						
講義内容は、メモを取る、写真を撮るなどして記録するようにしてください。必要と思われる資料は適宜配布します。 毎回必携：筆記用具、記録媒体(USBなど)						

科目名 (英)	語学教育 (グローバルコミュニケーションⅡ)	必修 選択	必修 選択	年次	2	開講区分	通年
	(Global Communication Ⅱ)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16		
学科・コース	e-sports科						

【担当教員、実務者経験】

大学にて日本語学、教育学を専攻。2020年にTESOL(母国語を英語としない人のための教授法)を取得。
2010年よりインターナショナルスクールや英会話教室にて、主に基礎英語教授経験がある。

【授業の学習内容】

ユニット毎のトピックに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーション実施する。
授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキングでの練習を実施する。
グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。

【到達目標】

リスニング、リーディング、スピーキング、ライティングの4技能を統合的に学び、興味関心のあることについての簡単な文章の読み書き、また買い物やその他の日常生活についての平易な会話ができるようになる。

授業計画・内容

1回目	所有形容詞を学ぶ 知人・家族について話す	16回目	将来のことを説明する際に使う「現在進行形」を学ぶ 将来のプランについて話す
2回目	所有代名詞(whose)を学ぶ	17回目	「目的語」の使い方を学ぶ 贈り物について話す
3回目	話の切り出し方を学ぶ 会話を始める表現を学ぶ 驚きの気持ちを表す表現及び関心を示す表現を学ぶ	18回目	招待する、招待に応える表現を学ぶ 招待を断る理由を説明する
4回目	自己紹介をする 職場でのフォーマルなメールを読む、書く	19回目	イベントへの招待を読む、書く
5回目	スピーキング評価: ロールプレイ・プレゼンテーション 「人と共通していることについて話す」	20回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「プレゼントを選ぶについて」
6回目	習慣・ルーティンについて質問する [Wh-question]を練習する	21回目	人生の中での過去のイベントについて話す 自分の意見を述べる; 自分の気持ちを相手に伝える
7回目	名詞の代わりに[this, that, these, those]の使い方を学ぶ職場について話す	22回目	「過去形」(陳述文の否定形; 疑問文)を復習する
8回目	繰り返しを求める表現を学ぶ 意思疎通に問題があったことを説明する	23回目	お祝いの言葉を学ぶ 人の気持ちを推察する表現を学ぶ
9回目	ポッドキャストについての意見を読む、書く	24回目	新しい場所での経験についての投稿を読む、また賛成・反対の反応を書く
10回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「仕事や勉強のためのアプリについて発表する」	25回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「過去の有名な出来事をまとめる」
11回目	「現在進行形」を学ぶ 復習する今していることについて話す	26回目	[be going to]を復習する 買い物に行くことについて会話する
12回目	「現在進行形」「単純現在形」を練習する スポーツ、運動について話す	27回目	「限定詞」を学ぶ 買い物習慣について話す
13回目	情報を得るため、必要な表現を学ぶ知らない情報をチェックする	28回目	店内で欲しいものについて述べる物事の言い方を英語で聞く
14回目	サービス業界の会社へのメッセージを読む、書く	29回目	新しい商品の説明を読む、Vlog(ビデオブログ)のためのスクリプトを書く
15回目	スピーキング: ロールプレイ・プレゼンテーション 「フィットネスプログラムを作る、発表する」	30回目	Time to Speak: 前期発表

準備学習
時間外学習

オンデマンド英会話

評価基準

A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。
点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。

評価方法

各ユニットの小テスト計30回の得点率を基準に判断

受講生への
メッセージ

ネイティブのリスニングに聞きなれ、英語に苦手意識を持たないようにしましょう。
積極的にアクティビティに参加し、英語の発言する事に慣れましょう。
演習問題を繰り返し解き、基本的な文法を身につけましょう。

【使用教科書・教材・参考書】

EVOLVE2

科目名 (英)	ゲーム企画 (コンピュータベースック)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	Computer Basic	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16		
学科・コース	e-sports科						
【担当教員_実務者経験】							
システム開発会社で正社員として勤務、その後退職しフリーランスエンジニアとして様々なシステムの開発プロジェクトに参画。 経験言語(業務以外含む) プログラミング言語:Java/JavaScript/TypeScript/VisualBasic/PHP/Ruby/Go/Python その他言語:HTML/CSS/SCSS/SQL							
【授業の学習内容】							
ウェブアプリケーション開発の学習をするための準備としてプログラミング言語をはじめとするIT技術の基礎を身に着ける。 本授業は主に目標となる成果物を講師の解説を交えながら製作するハンズオン形式を取る。 本授業内容の粒度、進行順序は受講生の理解度を考慮し調整されることがある。 本授業では主にHTML&CSS、JavaScript、PHPの基本的な構文や機能を理解する。							
【到達目標】							
ウェブアプリケーション開発において必要不可欠となるIT知識の基礎を学びプログラミング技術をはじめとした、システム開発業務を取り巻く様々な技術の知見を得ていく。 本授業を修了することで、HTML&CSS、JavaScript、PHPを応用した問題解決能力を身に付けられる。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション) ウェブアプリケーションの発展的な用法を理解できるようになる	16回目	(演習) ビジネスシーンでの問題をIT視点から解決する能力を習得できるようになる 1/15				
2回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる1/14	17回目	(演習) ビジネスシーンでの問題をIT視点から解決する能力を習得できるようになる 2/15				
3回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる2/14	18回目	(演習) ビジネスシーンでの問題をIT視点から解決する能力を習得できるようになる 3/15				
4回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる3/14	19回目	(演習) ビジネスシーンでの問題をIT視点から解決する能力を習得できるようになる 4/15				
5回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる4/14	20回目	(演習) ビジネスシーンでの問題をIT視点から解決する能力を習得できるようになる 5/15				
6回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる5/14	21回目	(演習) ビジネスシーンでの問題をIT視点から解決する能力を習得できるようになる 6/15				
7回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる6/14	22回目	(演習) ビジネスシーンでの問題をIT視点から解決する能力を習得できるようになる 7/15				
8回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる7/14	23回目	(演習) ビジネスシーンでの問題をIT視点から解決する能力を習得できるようになる 8/15				
9回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる8/14	24回目	(演習) ビジネスシーンでの問題をIT視点から解決する能力を習得できるようになる 9/15				
10回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる9/14	25回目	(演習) ビジネスシーンでの問題をIT視点から解決する能力を習得できるようになる 10/15				
11回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる10/14	26回目	(演習) ビジネスシーンでの問題をIT視点から解決する能力を習得できるようになる 11/15				
12回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる11/14	27回目	(演習) ビジネスシーンでの問題をIT視点から解決する能力を習得できるようになる 12/15				
13回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる12/14	28回目	(演習) ビジネスシーンでの問題をIT視点から解決する能力を習得できるようになる 13/15				
14回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる13/14	29回目	(演習) ビジネスシーンでの問題をIT視点から解決する能力を習得できるようになる 14/15				
15回目	(演習) アプリケーションの実践的な改修・修正プロセスを理解できるようになる14/14	30回目	(演習) ビジネスシーンでの問題をIT視点から解決する能力を習得できるようになる 15/15				
準備学習 時間外学習	授業時間外においても、授業中に疑問に感じたことをインターネットや書籍を用いて検索、学習し、自己解決能力向上に取り組むことが望ましい。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	授業を通じて製作される成果物の提出 100%						
受講生への メッセージ	プログラミング学習を通じて得られる論理的思考能力や問題解決能力はあらゆる分野での業務において武器になります。受講生の進捗を随時把握しながら進行をしていくので疑問に感じたこと、より深く知りたいことなど、積極的に質問してください。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名 (英)	スポーツ学 (メンタルトレーニングⅢ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	Mental training	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60		
学科・コース	e-sports科				4		
【担当教員 実務者経験】							
<p>体操のジュニア日本代表や、医学部受験、企業研修、高等学校など幅広く活動。プロゴルファーも所属し、プロゴルファーを養成するゴルフアカデミー中島では、2016年6月、西村優菜選手が全日本パブリック選手権で優勝。吉本ひかる選手が史上4人目の快挙となる、アマチュアでステップ・アップツアー優勝。また、プロメンタルトレーナー、プロカウンセラー育成に従事する傍ら、メンタルトレーニング、カウンセリングや講師を担当。2016年からJ1リーグベガルタ仙台を、アイディアメンタルトレーナーチームの一員として担当している。2016年8月には、リオオリンピックに出場している選手を、アイディアのメンタルトレーナーチームで担当しているため、また2020年東京オリンピックの視察もかねてリオ現地入り。2020年1月にはテニス4大大会グランドスラム全豪オープンに担当選手が出場するため同行。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>体を動かすスポーツにおいてスキルのみでは結果が出ないなかで日本においてメンタルトレーニングの浸透が急速に進んでいます。脳内スポーツと言われるe-sportsにおいてもメンタルトレーニングは欠かせないプログラムです。1年次にはメンタルトレーニングを学ぶにあたっての基礎をしっかりと習得して頂きます。今期の特徴として講座ごとに振り返りレポートの提出をし、履修状況と理解度の把握をしていきます。</p>							
【到達目標】							
<p>e-sportsのアスリートとして必要なメンタル強化の学習を通じ、競技における勝ち抜く力のみならず、生活習慣から変えていくと共にチームとしてのパフォーマンスアップの習得をめざします。</p>							
授業計画・内容							
1回目	強いプロゲーマーに求められる自己分析力を身に付けられるようになる	16回目	社会に出ても通用するあり方を学ぶ				
2回目	突破を作るためのセルフイメージの書き換えができるようになる	17回目	失敗をチャンスに変えるコミュニケーションを身に付けられるようになる				
3回目	プロゲーマー(なりたい自分)としてのストーリーをつくれるようになる	18回目	プロフェッショナルに必要な習慣化ができるようになる				
4回目	発表(ミッションを語る)	19回目	問題解決のヒントは分析の力				
5回目	どんな場面でも自分の意見が言えるストレス耐性を身に付けられるようになる	20回目	実践ケース				
6回目	無意識をも知ることで強くなる(絵画療法)術を身に付けられるようになる	21回目	実践ケース				
7回目	いつでもパワフルな自分を取り戻すモチベーションの原体験ができるようになる	22回目	実践ケース				
8回目	悩むと考えるはどう違うのか、悩みからの脱却が分かるようになる	23回目	実践ケース				
9回目	信頼を自分でつくるかわり方を身に付けられるようになる	24回目	実践ケース				
10回目	相手のストロークから相手の心理を読めるようになる	25回目	ヒーローインタビューワークショップ				
11回目	チームで信頼を勝ち取る「聴く力」を身に付けられるようになる	26回目	人に優しくなれるワークショップ				
12回目	本番でのルーティンを作る～応用編～	27回目	ヒーローインタビューワークショップ				
13回目	本番に強くなるイメージリハーサルができるようになる	28回目	未来の自分をつくるコラージュ				
14回目	発表	29回目	ヒーローインタビュー発表				
15回目	前期振り返り	30回目	総括/完了、感謝のワーク				
準備学習 時間外学習	普段のゲームプレイの中で学んだことを実践してください。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席率と授業態度、授業内でのテストで総合的に評価します。						
受講生への メッセージ	メンタルはスポーツをするうえで非常に重要です。ブレないメンタルを身に付けましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具							

科目名 (英)	スポーツ学 (フィジカルトレーニング)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	Physical training	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60		
学科・コース	e-sports科				4		
【担当教員・実務者経験】							
2018年～現在まで株式会社Bridgeheadにて、コンディショニングトレーナーとして所属。子供から大人まで幅広い層の方を対象にパーソナルトレーニング指導、グループトレーニング指導を実施。							
【授業の学習内容】							
e-sports選手の選手寿命の延長、またパフォーマンス向上の為のフィジカルトレーニング。 具体的には正しい身体の使い方を獲得することや姿勢改善、脳へのアプローチを行い集中力や判断力の向上、視機能の向上等を目指すトレーニングを実施。							
【到達目標】							
ゲーム・試合に勝つため、競技を長く続けられるようにすること。 のためには、健康な身体を獲得、または自分で健康を管理できるようにする。 は、脳の活性や眼球のトレーニングを行い、パフォーマンスの向上を目指す。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション) コンディショニングの重要性の理解、実際の身体評価を行う。	16回目	基本動作のトレーニングを理解、実施する。①				
2回目	上半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。①	17回目	基本動作のトレーニングを理解、実施する。②				
3回目	上半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。②	18回目	上半身の筋力アップトレーニングができるようになる。①				
4回目	上半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。③	19回目	上半身の筋力アップトレーニングができるようになる。②				
5回目	上半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。④	20回目	下半身の筋力アップトレーニングができるようになる。①				
6回目	下半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。①	21回目	下半身の筋力アップトレーニングができるようになる。②				
7回目	下半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。②	22回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。①				
8回目	下半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。③	23回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。②				
9回目	下半身のコンディショニングトレーニングを理解、実施する。④	24回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。③				
10回目	体幹トレーニング(ソフトコア・ハードコア)を理解、実施する。①	25回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。④				
11回目	体幹トレーニング(ソフトコア・ハードコア)を理解、実施する。②	26回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。⑤				
12回目	脳の活性トレーニング(視覚、前庭系、体性感覚)を理解、実施する。①	27回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。⑥				
13回目	脳の活性トレーニング(視覚、前庭系、体性感覚)を理解、実施する。②	28回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。⑦				
14回目	脳の活性トレーニング(視覚、前庭系、体性感覚)を理解、実施する。③	29回目	今までのトレーニングを組み合わせた1セッションのトレーニングを実施する。⑧				
15回目	中間まとめ、実際の身体評価をする。	30回目	最終まとめ、実際の身体評価をする。				
準備学習 時間外学習	授業後自宅にてストレッチをしておいてください。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	・授業参加率、理解度、自身の身体の健康状態にて評価						
受講生への メッセージ	ゲームをしているとどうしても偏った姿勢になってしまいます。パフォーマンスを上げるためにも健康な体と習慣を手に入れましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
運動ができる服装での準備をお願いいたします。							

そ
更

科目名 (英)	アイデアテクニック (プロゲーム実習Ⅲ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年	
	Professional gamer practice	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	480 32			
学科・コース	e-sports科							
【担当教員 実務者経験】								
2015年から2年間プレイヤーとしてDeToNator CS:GO部門に所属 GeForce CUP: CS:GO #02 優勝、LEVEL∞ UP Battle#1 CS:GO 優勝 EGM VALORANT TOURNAMENT #2 優勝 2020年CrestGamingのValorant部門に所属								
【授業の学習内容】								
チームとして活動する上で不可欠なValorantの技術・知識を講義とプレイを通して学ぶ。 また、講師による試合の解説や個人へのアドバイスによってゲームの理解を深める。								
【到達目標】								
公式大会での上位入賞								
授業計画・内容								
1回目	(オリエンテーション)授業の進め方を説明、PC・ゲーム設定を学び快適にプレイできるようになる。Valorantのルールを理解する。	16回目	防衛側で行うサイトのリテイク方法を理解する	2回目	効率的なAIM練習方法を習得する	17回目	チョークポイントを利用した戦術を学び、安定した待ち伏せができるようになる	
3回目	リコイルコントロール、距離に応じた撃ち方を習得する	18回目	対戦相手の手持ちクレジットを確認し、戦い方を変えられるようになる	4回目	各エージェントの役割を理解する	19回目	ラウンド中のコールを身につける クロスファイアや2段などの提案ができるようになる	
5回目	試合中のクレジットの使い方、Buy,Ecoの概念を理解する	20回目	試合中にアドリブで作戦を練る方法を習得する	6回目	武器の特性を活かす戦い方を習得する	21回目	マップコントロールを学び、試合を有利に展開できるようになる	
7回目	各マップの有利なポジションや射線の通りを理解する	22回目	攻め方の一つであるフェイクを習得する	8回目	クリアリングとブリエイムを習得する	23回目	攻め方の一つであるスプリットを習得する	
9回目	エージェントの効率的なアビリティの使い方を理解する	24回目	試合展開の要所を理解し、大会やプロ選手の配信を見て研究ができるようになる	10回目	カバー、トレードキルを学び撃ち合いの勝率を上げられるようになる	25回目	録画方法を学び、効率的な反省と改善ができるようになる	
11回目	効率的な報告を習得し、味方と連携をとれるようになる	26回目	AIM練習ソフトを使用し、高負荷なAIM練習方法を習得する	12回目	基本的な攻め方のラッシュを習得する	27回目	使用可能なエージェントを増やし、Valorantをより深く理解する	
13回目	アルティメットアビリティを使った攻め方を学び、強力な攻めができるようになる	28回目	大会出場に向けて① エージェント構成を決めて練習目的を持てるようになる	14回目	スパイクが設置される前後の戦術を習得する	29回目	大会出場に向けて② スクリム(練習試合)の意義と目的を理解する	
15回目	基本的な守り方のラッシュ止めとローテーションを習得する	30回目	大会出場に向けて③ スクリム観戦者の録画を見て最適解を見つける方法を習得する	準備学習 時間外学習				AIM練習、Valorantをプレイ、自分のプレイの反省
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。							
評価方法	成績評価はシーズン初めのランクに対応した基本点に昇格した分の昇格点を加算したものと(100%)。 シーズン中の最高到達ランクを昇格の対象とする。							
受講生への メッセージ	Valorantについて四六時中考えている状態が上達への近道です。 それと、なるべく自分のゲームプレイを動画として撮っておきましょう。 動画として見返すことでプレイ中に見落としていたことに気付いて上達のスピードが上がります。							
【使用教科書・教材・参考書】								
筆記用具、メモ帳								

科目名 (英)	映像表現 (映像編集) Video Research	必修 選択	必修 選択	年次	2		
学科・専攻	e-sports科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
【担当教員 実務者経験】							
<p>2019年～映像エディターとして主にバラエティ番組の編集に携わる。 2020年～バラエティ番組に加え、YouTubeや各動画サイトのコンテンツ制作に従事。 【主な番組】 テレビ千鳥、千鳥の鬼連チャン、天才志村どうぶつ園、テレビ東京土曜スペシャル など</p>							
【授業の学習内容】							
<p>編集ソフトの専門的な知識を盛り込み、より面白くかついい動画を制作できるようにします。 技術向上のため、実習を多く実施します。 また、「人に見られる」ということに慣れるため制作物の発表の時間を作ります。</p>							
【到達目標】							
<p>編集ソフトを使い、専門的な技術を用いてより良い動画制作をできるようになる。 編集技術、速度の向上、豊かな発想ができるようになる。</p> <p>編集技術 ・Adobe Premiere Pro、Adobe After Effectsの使用。</p>							
授業計画・内容							
1回目	Premiereの基本操作説明			16回目	前期の復習		
2回目	Premiereの基本操作説明			17回目	After Effects基本操作を身に付けられるようになる		
3回目	クリップの編集、カットによりPremiereの操作に慣れる			18回目	After Effects基本操作を身に付けられるようになる		
4回目	カラコレ、適切な処置をできるようにする			19回目	テキストアニメーション作成ができるようになる		
5回目	Premiereのテロップ作成と挿入できるようにする			20回目	テキストアニメーション作成ができるようになる		
6回目	映像、テロップに対して適切なトランジションをつけられるようになる			21回目	トランジション作成ができるようになる		
7回目	映像、テロップに対して適切なトランジションをつけられるようになる			22回目	トランジション作成ができるようになる		
8回目	Premiereにて音声の挿入と編集をできるようにする			23回目	PremiereのクリップをAfter Effectsで編集できるようにする		
9回目	用途にあった書き出し形式を理解できるようにする			24回目	用途にあった書き出し形式を理解できるようにする		
10回目	制作課題			25回目	PremiereとAfter Effectsを使用した制作課題を作成できるようにする		
11回目	制作課題			26回目	PremiereとAfter Effectsを使用した制作課題を作成できるようにする		
12回目	制作物発表			27回目	制作物発表		
13回目	制作物修正			28回目	制作物修正		
14回目	より高度なトランジションを行えるようになる			29回目	より高度なエフェクト、アニメーションを作成できるようにする		
15回目	より高度なトランジションを行えるようになる			30回目	年度総括		
準備学習 時間外学習	この授業を受けるには、既存の多くのジャンルのゲーム作品を体験し、そのクリエイティビティを理解しておくことが重要です。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	授業態度(聴く、書く、話す、取り組みの姿勢) 20% 技術評価(課題の提出、ソフトの理解度) 80% 下記例 ・演習課題(提出期日、完成度)各40%、合計80% ・テスト演習20%						
受講生への メッセージ	プロになるためにはプレイをするだけでなく自分のプレイの分析や、強い点、悪い点の理解、ゲームの仕様の理解など様々な知識が必要となってきます。 技術面だけでなく、知識面を扱う授業なので、最初は理解できない部分があるかもしれませんが、プロになる為に必ず必要な能力ですので、しっかり受講していただくようお願いします。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具、ノート							

科目名 (英)	ゲーム実践 (ゲーム実践) Gaming practiceⅢ	必修 選択	必修 選択	年次	3		
学科・コース	e-sports科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	通年
【担当教員 実務者経験】							
Connect Gaming→DONUTS USG ゲーム内ランクマッチ:世界最高5位 個人コーチング100件以上。企業コーチング経験あり。専門学校講師経験1年。							
【授業の学習内容】							
ApexLegendsを通して、プロになるためのスキルはもちろん、ゲームが上手い意外の、人から見られる部分や、コミュニケーション能力など、これからのEスポーツ業界のみならず、色々な業種でもやっていけるような人材育成を心がけます。							
【到達目標】							
ランクマッチ、競技シーンなど、今の自分よりも一つづつでも日々成長できることを目標とする。また、自身の成長がわかるよう長期的な大きな目標、大きな目標を達成するための、小さな目標もしっかり持ち、達成できるよう日々続けることを目標とする。 ゲームを通して、努力のやり方や自身の人間としてのレベルアップ、社会に出てもゲームで培った問題解決能力などを駆使して、人の役に立てるようにすることを最終目標とする。							
授業計画・内容							
1回目	オリエンテーション(チーム分け、目標設定など)	16回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	2回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	17回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える
3回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	18回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	4回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	19回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える
5回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	20回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	6回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	21回目	今までの反省と目標の確認
7回目	今までの反省と目標の確認	22回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	8回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	23回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える
9回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	24回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	10回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	25回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える
11回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	26回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	12回目	ランクマッチやカスタムをプレイし、自分の足りてない部分を見つけ、どう変えていくかを考える	27回目	今までの反省と目標の確認
13回目	今までの反省と目標の確認	28回目	大会に向けての練習(日程により前後あり)	14回目	大会に向けての練習(日程により前後あり)	29回目	大会に向けての練習(日程により前後あり)
15回目	大会に向けての練習(日程により前後あり)	30回目	大会に向けての練習(日程により前後あり)	準備学習 時間外学習			
評価基準	楽しみながら、かならず一日1回はApexをプレイしてください。よほどの事が無い限り、触らない日がないように心がけてください。自分の課題が見直せるようアーカイブや録画などを残しておいてください。						
評価方法	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。 下記、例 ◎テスト演習10% ◎演習課題(名刺、ロゴ、チラシ)の完成度_各30%_合計90%						
受講生へのメッセージ	好きなことが仕事にできるいい時代になりました。頑張っている人は誰から見ても素敵なお人です。Eスポーツを通して、好きな事を通して、色々なことを経験し、社会にでも色々な人から好かれる素敵なお人間になりましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
筆記用具、メモ帳							

科目名 (英)	ゲーム概論 (業界研究) (Industry research)	必修 選択	必修 選択	年次	3		
学科・コース	e-sports科	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	通年
【担当教員 実務者経験】							
GANMEDE株式会社ディレクター、ベンキュージャパン株式会社 マーコムスペシャリスト、株式会社FENNEL代表取締役会長、DETONETOR 代表、株式会社XENNOZ(SCARZ) 代表取締役、株式会社NTTe-sport、楽天e-sports統括、ブロードメディアeスポーツ株式、GLOE株式会社(旧 ウェルブレイド・ライゼスト株式会社)、一般社団法人日本eスポーツ連合、株式会社JCG代表取締役CEO、他多数のe-sports業界で活躍されている方が交替わりで講義を実施。							
【授業の学習内容】							
この授業では日本のe-sportsに関する総合的な知識・マインドを習得します。授業ではe-sportsの最新の動向を現在業界で活躍している企業様(プロゲーミングチーム・イベント制作会社・e-sports施設・e-sportsメディア・e-sports協会・パブリッシャーなど)にお越しいただき企業の成り立ちや今後の展望などをお話していただくことで個々の学生のビジョンを明確化する。							
【到達目標】							
滋慶学園グループの教育理念(人間教育・実学教育・国際教育)に基づいて、将来国内外のe-sports界の第一線で活躍するe-sportsアスリート、ストリーマー、マネージャー、イベントスタッフ、MC・キャスターなどの専門的職業人として必要な基本的知識を幅広く習得できるようになる。特に、e-sports界の構造と多様な職種を理解し、自らe-sports界を切り拓く判断力と行動力の基盤となる知識やマインドを身に付けられるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	(オリエンテーション)eスポーツ業界研究オリエンテーション	16回目	(オリエンテーション)前期の振り返り	2回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	17回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。
3回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	18回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	4回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	19回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。
5回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	20回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	6回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	21回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。
7回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	22回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	8回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	23回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。
9回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	24回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	10回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	25回目	eスポーツのイベント運営会社から最新の情報をキャッチし、イベント企画運営における考え方を理解できるようになる。
11回目	eスポーツプロチームの代表から最新の情報をキャッチし、チーム運営における考え方を理解できるようになる。	26回目	eスポーツのイベント運営会社から最新の情報をキャッチし、イベント企画運営における考え方を理解できるようになる。	12回目	eスポーツのイベント運営会社から最新の情報をキャッチし、イベント企画運営における考え方を理解できるようになる。	27回目	eスポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる
13回目	eスポーツのイベント運営会社から最新の情報をキャッチし、イベント企画運営における考え方を理解できるようになる。	28回目	スポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる	14回目	eスポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる	29回目	スポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる
15回目	スポーツの団体から最新の情報をキャッチし、これからの業界の動向について理解できるようになる	30回目	(まとめ)年度総括				
準備学習 時間外学習	受講生が日々接するe-sportsに関するニュースとそれに対する感想、e-sportsの取り組みに関するアイデアや自分の進路について考えたことがあれば、何でもe-sportsノートに書き留めておいてください。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す等の態度)10% + レポートの評価40% の割合で総合評価を行います。レポートは授業の最終時間にformsで講義で学んだことを問う内容です。						
受講生への メッセージ	この授業は、対面とzoomを利用したハイブリッド形式で行う座学の予定です。受講生は受け身の姿勢ではなく、積極的に授業に参加してください。受講生の発言や質問を歓迎します。授業を欠席する場合やオンライン授業が円滑に受講できない場合は必ず連絡してください。						
【使用教科書・教材・参考書】							
教科書は使用しません。受講生は筆記用具とノートを必ず持参してください。ノートのサイズや罫線の有無は自由です。授業では、パワーポイントやホワイトボードを用います。							

科目名 (英)	ゲームマネジメント (キャリアプログラム)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	Game Practice I	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8		
学科・コース	e-sports科						
【担当教員_ 実務者経験】							
1999年本校卒業後、有限会社プロジェクトにアルバイトとして入社。グラフィックデザイナーとしてデザイン業務を手がける。 2011年に前社長の引退に伴い、デザイナー兼代表取締役役に就任。ポスター、チラシ、POP、パッケージやイラストの制作やイベントの企画業務に携わる。							
【授業の学習内容】							
クライアントからのオリエンテーションから、クライアントへのプレゼンテーションまでの、実務に近い工程とその考え方を学ぶ。							
【到達目標】							
クライアントから与えられたテーマについて問題点を見つけ、その問題点を解決できる企画を考え、企画書を制作し、クライアントにプレゼンテーションできるようになる。							
授業計画・内容							
1回目	学内オリエンテーション / 授業の内容を理解できるようになる。	16回目	チームでの資料作成 ⑤ / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。				
2回目	企業オリエンテーション準備 / 企業オリエンテーションでどのようなポイント聞き取れば良いかを理解できるようになる。	17回目	プレゼンテーション練習 ① / 作成した資料でプレゼンできるようになる				
3回目	企業オリエンテーション / クライアントからの話を直接聞き取り、内容を把握し、企画に向けた準備ができるようになる。	18回目	プレゼンテーション練習 ② / 作成した資料でプレゼンできるようになる				
4回目	個人アイデア出し準備 / 企業オリエンテーションで聞き取った内容を整理し、どのようにアイデア出せば良いかを理解できるようになる。	19回目	プレゼンテーション練習 ③ / 作成した資料でプレゼンできるようになる				
5回目	個人アイデア出し ① / 個人でアイデアを考え、まとめることができるようになる。	20回目	学内中間審査				
6回目	個人アイデア出し ② / 個人でアイデアを考え、まとめることができるようになる。	21回目	企画内容ブラッシュアップ ① / 中間審査での変更内容を理解し、企画内容をブラッシュアップできるようになる。				
7回目	チーム結成・チームレクリエーション / チーム内での役割分担で自分の役割を把握し、チームとしての進行方法を理解できるようになる。	22回目	企画内容ブラッシュアップ ② / 中間審査での変更内容を理解し、企画内容をブラッシュアップできるようになる。				
8回目	チームでの企画立案 ① / チームでの話し合いや意見交換ができるようになる。	23回目	企画内容ブラッシュアップ ③ / 中間審査での変更内容を理解し、企画内容をブラッシュアップできるようになる。				
9回目	チームでの企画立案 ② / チームでの話し合いや意見交換ができるようになる。	24回目	最終プレゼンテーション				
10回目	チームでの企画立案 ③ / チームでの話し合いや意見交換ができるようになる。	25回目	制作展 準備 ① 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定				
11回目	チームでの企画立案 ④ / チームでの話し合いや意見交換ができるようになる。	26回目	制作展 準備 ② 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定				
12回目	チームでの資料作成 ① / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。	27回目	制作展 準備 ③ 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定				
13回目	チームでの資料作成 ② / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。	28回目	制作展 準備 ④ 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定				
14回目	チームでの資料作成 ③ / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。	29回目	制作展 準備 ⑤ 別企業様との産学連携プロジェクト実施予定				
15回目	チームでの資料作成 ④ / パワーポイントでの資料作成ができるようになる。	30回目	制作展 準備 ⑥				
準備学習 時間外学習	授業内で学んだことの復習。						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	学内中間審査に企画書を提出しない及び、理由なく欠席した場合は、最終プレゼンテーションに参加できないものとする。 最終プレゼンテーションに企画書を提出しない及び、理由なく欠席した場合は不合格とする。						
受講生へのメッセージ	企業(クライアント)にとって何が問題点かを見つけ出すことが問題の解決につながります。 よく聴き、よく質問し、じっくり考え、丁寧に企画を考えることを心がけてください。 クライアントだけでなく、私たち講師を驚かせるようなアイデアを期待しています。						
【使用教科書・教材・参考書】							
講義内容は、メモを取る、写真を撮るなどして記録するようにしてください。必要と思われる資料は適宜配布します。 毎回必携：筆記用具、記録媒体(USBなど)							

科目名 (英)	語学教育 (グローバルコミュニケーションⅢ)	必修 選択	必修 選択	年次	3	開講区分	通年
	Global Communication Ⅲ	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	240 16		
学科・コース	e-sports科						
【担当教員、実務者経験】							
<p>大学、大学院にてTESOL課程(母国語を英語としない人のための教授法)を専攻し、2017年に博士号を取得。 2016年より日本の大学や英会話教室にて主に基礎英語の英語教授経験がある。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>ユニット毎のトピックに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーション実施する。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキングでの練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。</p>							
【到達目標】							
<p>日常生活での情報・説明や、まとまりのある内容が理解できるようになる。また日常生活の話題について、出来事の説明、用件を伝えることができる。</p>							
授業計画・内容							
1回目	[WH-question]を使い、相手の性格について話す			16回目	[be going to/will]を使い、将来のことについて話す 個人的な意見を述べ、計画を立てる表現を学ぶ		
2回目	「間接疑問文」を学ぶ 相手に質問をする、また質問に答える			17回目	旅行の計画を立てる「現在進行形」を使い、将来のプランについて話す [will]を使い、突然の決定について話す		
3回目	自己紹介をし、知り合いになる 会話の中、第三者を紹介する			18回目	難しい状況において、相手を安心させる、またそれに答える表現を学ぶ		
4回目	段落を認識する 親戚へのメールを読む、書く			19回目	イベント内容、スケジュールが書いてあるメールを読む、また書く		
5回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「良いリーダーになるには何が必要かをディスカッションし、自分の考えを発表する」			20回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「さまざまな人に異なるアクティビティをアサインする」		
6回目	「現在完了形」を復習する 自分の持ち物について述べる			21回目	「単純過去形」を使い、ものを失くす/見つける場面において、会話する		
7回目	「現在完了形」の文の中の[already/yet]の使い方を学ぶ 自分の持ち物について述べる2			22回目	「単純過去形」、「過去進行形」を学ぶ、復習する 人を助ける、人に助けを求める場面において、会話する		
8回目	話題を変える表現を学ぶ 短い質問文を使い、関心を示す			23回目	驚いたできごとについて話す 言葉をかえて、驚きを表す		
9回目	ネット広告を読む、書く			24回目	簡単な物語を読む、書く		
10回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「出かける時の持ち物についてディスカッションをする」			25回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「おもしろい、驚くストーリーを作り、発表する」		
11回目	「冠詞」を学ぶ 自分の町について話す			26回目	「数量詞」を学ぶ 都会の問題について話す		
12回目	「助動詞」を学ぶ			27回目	「現在・未来の条件文」を学ぶ問題と解決策について話す		
13回目	ビル内の道順を尋ねる、また教える表現を学ぶ 聞いた話を理解し、自分の話で重ねて言う			28回目	[though]を使い、反対意見を述べる 様々な状況での心配、また安心を表現する		
14回目	求職申し込みを読み、申込書を書く			29回目	価値観についてのネット投稿を読む、書く		
15回目	スピーキング:ロールプレイ・プレゼンテーション 「自分の町の人気な場所についてプレゼンをする」			30回目	Time to Speak: 前期発表		
準備学習 時間外学習	オンデマンド英会話						
評価基準	A・B・C・Dを合格とし、Fを不合格とする。 点数 90点以上をA、89点～80点をB、79点～70点をC、69点～60点をD評価とし、59点以下はF評価(不合格)とする。						
評価方法	各ユニットの小テスト計30回の得点率を基準に判断						
受講生への メッセージ	アクティビティに参加し、これまでに学んだ文法を用いながら、より詳しく自分の意見が英語で言えるように積極的に発言しましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
EVOLVE3							