

授業計画(シラバス)

科目名	企画運営演習 I		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験	有	eスポーツ業界にて各種イベント運営・設営を3年経験		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科1年
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	実習を通してイベント制作していく能力、知識、経験を積む			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	パソコン 紙 ペン			
授業外学習の方法	様々なイベント動画を見る			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	イベントの種類	イベントの種類を知る	
	2	イベントをやるために必要な知識	必要な書類を知る	
	3	イベント作成	アイデアシート	
	4	時間の計算	タイムスケジュールの作成	
	5	必要な機材	機材の洗い出し	
	6	必要な物品	参加者が身につけるもの	
	7	イベント制作②	イベントを作ってみよう	
	8	外部イベントを考える	外部でできるイベントを考える	
	9	外部イベントを考える	場所を借りる	
	10	外部イベントを考える	失礼のないようにイベントを行うためには	
	11	外部イベントを考える	現場の下見	
	12	外部イベントを考える	企画する	
	13	外部イベントを考える	機材セッティングの準備	
	14	後期期末	イベントを実施運営し評価とする	
履修上の留意点				
<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	企画運営演習 I		指導担当者名	渡邊 惇基	
実務経験	有	eスポーツ業界にて各種イベント運営・設営を3年経験			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科1年	
授業方法	講義:	演習:	○	実習:	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	実習を通してイベント制作していく能力、知識、経験を積む				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	パソコン 紙 ペン				
授業外学習の方法	様々なイベント動画を見る				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後期	1	マネーフロー	お金の流れを考えてみよう		
	2	自分たちのイベントを振り返る	爆発的思考とまとめ方を知る		
	3	ライブの改善点を洗い出す	紙とペン、模造紙、付箋		
	4	お金	経済とお金がどう絡んでいるかを知る		
	5	働くって何?	ディスカッション「仕事とは」仕事を作るということについて知る。		
	6	ワクワクする	自分の嗜好性と仕事を理解する		
	7	好奇心	好奇心を強く持つことで視野が広がる		
	8	自ら動く	自分から動くことで変わる		
	9	文章を読む	能動的に情報・考え方を得る方法		
	10	変化する	自分が変わる要因を知る		
	11	試行錯誤	失敗してもやり続ける必要性を知る		
	12	多様性	自分以外がいるということ受け入れる		
	13	イベント運営	イベントの実運営を行う		
	14	後期期末	企画書とプレゼンによるテスト		
<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	三上 洋平
実務経験	有	ゲーム制作会社で背景3DCG制作、教務22年従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科1年
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	<p>・前期:eスポーツイベントのポスター・チラシを制作できるようになる事。 ・後期:eスポーツイベントのアイキャッチアニメーションの制作が出来るようになる事。</p>			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	PC、Adobe Photoshop、illustrator、AfterEffects、PremierePro、Audition、Encoder			
授業外学習の方法	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	データ形式について ラスターとベクタの違い	ラスターとベクタの違い	
	2	デザイン基礎	構図について	
	3	ソフトのインストール	AdobeCreativeCloudをインストール後必要ソフトのインストール。及びソフトの概要説明	
	4	パスファインダーアイコン制作	アイコン制作	
	5	中間試験	パスファインダーでコントローラーを制作	
	6	名刺の制作①	クリッピングマスク	
	7	名刺の制作②	クリッピングマスク	
	8	名刺の制作③	クリッピングマスク	
	9	学科ロゴ制作①	発想法、ロゴ制作	
	10	学科ロゴ制作②	発想法、ロゴ制作	
	11	学科ロゴ制作③	発想法、ロゴ制作	
	12	チラシ制作①	eスポーツイベントを想定したポスター・チラシ制作	
	13	チラシ制作②	進捗確認、修正	
	14	期末試験	提出発表	
履修上の留意点				
<ul style="list-style-type: none"> ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施 				

授業計画(シラバス)

科目名	Adobe演習		指導担当者名	三上 洋平	
実務経験	有	ゲーム制作会社で背景3DCG制作、教務22年従事			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科1年	
授業方法	講義:		演習:	○	実習: 実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	<p>・前期:eスポーツイベントのポスター・チラシを制作できるようになる事。</p> <p>・後期:eスポーツイベントのアイキャッチアニメーションの制作が出来るようになる事。</p>				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	PC、Adobe Photoshop、illustrator、AfterEffects、PremierePro、Audition、Encoder				
授業外学習の方法	各授業実施前後の予習と復習の徹底をする				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後期	1	アフターエフェクトの基本操作	トランスフォーム、レンダリング		
	2	コンポジション、フッテージ	AEの概念		
	3	カメラ、キーフレーム	カメラの設定、キーフレームアニメーション		
	4	3Dレイヤー①	奥行きのあるレイヤー制作		
	5	3Dレイヤー②	奥行きをつかったアニメーション制作		
	6	キネティックタイポグラフィ①	文字のアニメーション制作		
	7	キネティックタイポグラフィ②	進捗確認		
	8	キネティックタイポグラフィ③	提出発表		
	9	エフェクト制作①	マスクを使ったアニメーション		
	10	エフェクト制作②	線を使ったアニメーション		
	11	エフェクト制作③	標準プラグインを使ったアニメーション		
	12	eスポーツアイキャッチアニメーション①	企画、制作開始		
	13	eスポーツアイキャッチアニメーション②	進捗確認		
	14	期末試験	提出発表		
<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	MOS演習 I		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験	有	PCインストラクターとして3年従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科1年
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	・PCの基礎知識・応用知識を学び、各種MicrosoftOfficeSpecialist (Word、Excel) の取得を目指す。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	Word、Excel、検定用テキスト			
授業外学習の方法	自宅での教材復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業の流れ	
	2	Word基礎①	ホームタブ機能習得	
	3	Word基礎②	挿入タブ機能習得	
	4	Word基礎③	デザインタブ機能習得	
	5	Word基礎④	レイアウトタブ機能習得	
	6	Word基礎⑤	参考資料タブ機能習得	
	7	Word基礎⑥	差し込み文書タブ機能習得	
	8	Word基礎⑦	校閲タブ機能習得	
	9	MOS対策①	MOS Word模擬試験1	
	10	MOS対策②	MOS Word模擬試験2	
	11	MOS対策③	MOS Word模擬試験3	
	12	MOS対策④	MOS Word模擬試験4	
	13	MOS対策⑤	MOS Word模擬試験5	
	14	期末試験	筆記試験	
<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 I		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験	有	PCインストラクターとして3年従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科1年
授業方法	講義:	演習:	実習:	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	・PCの基礎知識・応用知識を学び、各種MicrosoftOfficeSpecialist (Word、Excel) の取得を目指す。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	Word、Excel、検定用テキスト			
授業外学習の方法	自宅での教材復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 後期	1	前期復習	前期の復習・確認と今後の流れ確認	
	2	Excel基礎①	ファイルタブ習得	
	3	Excel基礎②	ホームタブ習得	
	4	Excel基礎③	挿入タブ習得	
	5	Excel基礎④	ページレイアウトタブ習得	
	6	Excel基礎⑤	数式タブ習得	
	7	Excel基礎⑥	データタブ習得	
	8	Excel基礎⑦	校閲タブ習得	
	9	MOS対策①	MOS Excel模擬試験1	
	10	MOS対策②	MOS Excel模擬試験2	
	11	MOS対策③	MOS Excel模擬試験3	
	12	MOS対策④	MOS Excel模擬試験4	
	13	MOS対策⑤	MOS Excel模擬試験5	
	14	期末試験	筆記試験	
<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	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	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科1年
授業方法	講義:		演習: ○	実習: 実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	実習を通して動画を撮影・編集を学び、業務レベルの動画を作成できるようになる。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	パソコン カメラ			
授業外学習の方法	様々な映像作品を見る			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の流れについて	
	2	動画とは	動画についての基礎知識習得	
	3	動画の作成方法について	作成方法と使用ソフトについての説明	
	4	グループ分け	動画制作グループ分け	
	5	動画企画作成①	グループに分かれての動画企画制作	
	6	動画企画作成②	グループに分かれての動画企画制作	
	7	動画企画作成③	グループに分かれての動画企画制作	
	8	撮影①	企画を元にした動画撮影	
	9	撮影②	企画を元にした動画撮影	
	10	撮影③	企画を元にした動画撮影	
	11	編集①	撮影した動画の編集	
	12	編集②	撮影した動画の編集	
	13	編集③	撮影した動画の編集	
	14	期末テスト	作成した映像のプレゼンテーション	
<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	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科1年
授業方法	講義:	演習:	実習:	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	実習を通して動画を撮影・編集を学び、業務レベルの動画を作成できるようになる。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	パソコン カメラ			
授業外学習の方法	様々な映像作品を見る			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	前期振り返り		
	2	仕事をする上での動画とは	仕事上で気を付けることを考える	
	3	依頼の受け方	依頼を受ける方法について	
	4	グループ分け	動画制作グループ分け	
	5	動画企画作成①	グループに分かれての動画企画制作	
	6	動画企画作成②	グループに分かれての動画企画制作	
	7	動画企画作成③	グループに分かれての動画企画制作	
	8	撮影①	企画を元にした動画撮影	
	9	撮影②	企画を元にした動画撮影	
	10	撮影③	企画を元にした動画撮影	
	11	編集①	撮影した動画の編集	
	12	編集②	撮影した動画の編集	
	13	編集③	撮影した動画の編集	
	14	期末テスト	作成した映像のプレゼンテーション	
<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	企画運営演習Ⅱ		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験	有	eスポーツ業界にて各種イベント運営・設営を3年経験		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科2年
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	実習を通してイベント制作していく能力、知識、経験を積む			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	パソコン 紙 ペン			
授業外学習の方法	様々なイベント動画を見る			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	1年の復習	復習	
	2	イベントのアイデア出し	テーマの決定	
	3	イベントのアイデア出し	アイデア出し	
	4	イベントのアイデア出し	アイデアシートに書き込む	
	5	イベントのアイデア出し	タイムスケジュールの作成	
	6	イベントのアイデア出し	小物の精査	
	7	イベント制作	イベント制作に必要な書類の作成	
	8	イベント制作	イベント制作に必要な書類の作成②	
	9	イベント制作	場所を借りる	
	10	イベント制作	現地調査	
	11	イベント制作	機材の選出	
	12	イベント制作	準備	
	13	イベント制作	運営リハーサル	
	14	後期期末	イベントを実施運営し評価とする	
<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	企画運営演習Ⅱ		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験	有	eスポーツ業界にて各種イベント運営・設営を3年経験		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科2年
授業方法	講義:	演習:	実習:	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	実習を通してイベント制作していく能力、知識、経験を積む			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	パソコン 紙 ペン			
授業外学習の方法	様々なイベント動画を見る			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 後期	1	振り返り	イベントの振り返り	
	2	イベントのアイデア出し	テーマの決定	
	3	イベントのアイデア出し	アイデア出し	
	4	イベントのアイデア出し	アイデアシートに書き込む	
	5	イベントのアイデア出し	タイムスケジュールの作成	
	6	イベントのアイデア出し	小物の精査	
	7	イベント制作	イベント制作に必要な書類の作成	
	8	イベント制作	イベント制作に必要な書類の作成②	
	9	イベント制作	場所を借りる	
	10	イベント制作	現地調査	
	11	イベント制作	機材の選出	
	12	イベント制作	準備	
	13	イベント制作	運営リハーサル	
	14	後期期末	イベントを実施運営し評価とする	
<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	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科2年
授業方法	講義:		演習: ○	実習: 実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	実習を通して動画を撮影・編集を学び、業務レベルの動画を作成できるようになる。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	パソコン カメラ			
授業外学習の方法	様々な映像作品を見る			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業の流れについて	
	2	動画とは	動画についての基礎知識習得	
	3	動画の作成方法について	作成方法と使用ソフトについての説明	
	4	グループ分け	動画制作グループ分け	
	5	動画企画作成①	グループに分かれての動画企画制作	
	6	動画企画作成②	グループに分かれての動画企画制作	
	7	動画企画作成③	グループに分かれての動画企画制作	
	8	撮影①	企画を元にした動画撮影	
	9	撮影②	企画を元にした動画撮影	
	10	撮影③	企画を元にした動画撮影	
	11	編集①	撮影した動画の編集	
	12	編集②	撮影した動画の編集	
	13	編集③	撮影した動画の編集	
	14	期末テスト	作成した映像のプレゼンテーション	
<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	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科2年
授業方法	講義:	演習:	実習:	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	実習を通して動画を撮影・編集を学び、業務レベルの動画を作成できるようになる。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	パソコン カメラ			
授業外学習の方法	様々な映像作品を見る			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	前期振り返り		
	2	仕事をする上での動画とは	仕事上で気を付けることを考える	
	3	依頼の受け方	依頼を受ける方法について	
	4	グループ分け	動画制作グループ分け	
	5	動画企画作成①	グループに分かれての動画企画制作	
	6	動画企画作成②	グループに分かれての動画企画制作	
	7	動画企画作成③	グループに分かれての動画企画制作	
	8	撮影①	企画を元にした動画撮影	
	9	撮影②	企画を元にした動画撮影	
	10	撮影③	企画を元にした動画撮影	
	11	編集①	撮影した動画の編集	
	12	編集②	撮影した動画の編集	
	13	編集③	撮影した動画の編集	
	14	期末テスト	作成した映像のプレゼンテーション	
<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	企画運営演習Ⅲ		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験	有	ゲーム業界・e-sports秒会で5年以上従事。		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科3年
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	実習を通してイベント制作していく能力、知識、経験を積む			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	パソコン 紙 ペン			
授業外学習の方法	様々なイベント動画を見る			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	1、2年の復習	復習	
	2	イベントのアイデア出し	テーマの決定	
	3	イベントのアイデア出し	アイデア出し	
	4	イベントのアイデア出し	アイデアシートに書き込む	
	5	イベントのアイデア出し	タイムスケジュールの作成	
	6	イベントのアイデア出し	小物の精査	
	7	イベント制作	イベント制作に必要な書類の作成	
	8	イベント制作	イベント制作に必要な書類の作成②	
	9	イベント制作	場所を借りる	
	10	イベント制作	現地調査	
	11	イベント制作	機材の選出	
	12	イベント制作	準備	
	13	イベント制作	運営リハーサル	
	14	後期期末	イベントを実施運営し評価とする	
<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	企画運営演習Ⅲ		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験	有	ゲーム業界・e-sports秒会で5年以上従事。		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科3年
授業方法	講義:	演習:	実習:	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	実習を通してイベント制作していく能力、知識、経験を積む			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	パソコン 紙 ペン			
授業外学習の方法	様々なイベント動画を見る			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 後期	1	振り返り	イベントの振り返り	
	2	イベントのアイデア出し	テーマの決定	
	3	イベントのアイデア出し	アイデア出し	
	4	イベントのアイデア出し	アイデアシートに書き込む	
	5	イベントのアイデア出し	タイムスケジュールの作成	
	6	イベントのアイデア出し	小物の精査	
	7	イベント制作	イベント制作に必要な書類の作成	
	8	イベント制作	イベント制作に必要な書類の作成②	
	9	イベント制作	場所を借りる	
	10	イベント制作	現地調査	
	11	イベント制作	機材の選出	
	12	イベント制作	準備	
	13	イベント制作	運営リハーサル	
	14	後期期末	イベントを実施運営し評価とする	
<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	Adobe演習Ⅱ		指導担当者名	三上 洋平
実務経験	有	ゲーム制作業界、CG制作業界で5年以上の経験		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科3年
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタルにおけるイラスト表現の基礎を習得する ・フォトショップ、イラストレーターの使用技術の習得 ・フォトショップ検定初級を取得する(12月実施予定) ・イラストレーター検定初級を取得する(8月実施予定) 			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	Machintosh PC, IllustratorクイックマスターCC (Win/Mac) 対応, PhotoshopクイックマスターCC (Win/Mac) 対応			
授業外学習の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・テキストを使つての事前予習 ・テキストを使つての実技練習 			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基礎知識/インターフェース・ツール・パネル	
	2	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基礎知識/アートワーク・アートボードナビゲーター・ガイド・環境設定	
	3	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/オブジェクトの設定と描画	
	4	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/編集操作(CP・前後関係・グループ化・移動)	
	5	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/カラー設定・レイヤーオブジェクトの組み合わせ	
	6	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/文字の作成・文字関連の機能	
	7	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの基本操作/パスの基本的な描画と編集	
	8	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの応用操作/線とアピアランス	
	9	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの応用操作/レイアウトの補助機能	
	10	Illustrator検定対策(スタンダード)	クイックマスターIllustratorの応用操作/グラデーション・スウォッチ・パターン	
	11	過去問題	スタンダード模擬問題-1 解説	
	12	過去問題	スタンダード模擬問題-2 解説	
	13	前期末試験	実際の試験同様の時間で知識と実技試験の実施	
	14	期末試験フィードバック	検定試験前の最終確認授業	
<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Ⅱ		指導担当者名	三上 洋平	
実務経験	有	ゲーム制作業界、CG制作業界で5年以上の経験			
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科3年	
授業方法	講義:	演習:	実習:	実技:	
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間	
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタルにおけるイラスト表現の基礎を習得する ・フォトショップ、イラストレーターの使用技術の習得 ・フォトショップ検定初級を取得する(12月実施予定) ・イラストレーター検定初級を取得する(8月実施予定) 				
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>				
使用教材	Machintosh PC,IllustratorクイックマスターCC (Win/Mac) 対応,PhotoshopクイックマスターCC (Win/Mac) 対応				
授業外学習の方法	<ul style="list-style-type: none"> ・テキストを使つての事前予習 ・テキストを使つての実技練習 				
学期	ターム	項目	内容・準備資料等		
授業 計画 後 期	1	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基礎知識/インターフェース・ドキュメントウインドウ・ツール・パネル		
	2	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基礎知識/画面表示・色の選択・環境設定		
	3	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基本操作/選択ツール・範囲の読み込み		
	4	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基本操作/画像解像度とサイズトリミング		
	5	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基本操作/変形・カラーモード色調補正		
	6	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基本操作/ペイント・レタッチ・レイヤーの操作		
	7	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの基本操作/パス・切抜・シェイプ・フィルター・テキストの入力について		
	8	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの応用操作/コンテンツ制作・ロゴ制作/カスタムシェイプ		
	9	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの応用操作/コンテンツ制作・フォトカード/アクション		
	10	Photoshop検定対策(スタンダード)	クイックマスターPhotoshopの応用操作/Webページの制作		
	11	過去問題	スタンダード模擬問題-1 解説		
	12	過去問題	スタンダード模擬問題-2 解説		
	13	前期期末試験	実際の試験同様の時間で知識と実技試験の実施		
	14	期末試験フィードバック	検定試験前の最終確認授業		
<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	フリープレイ実習		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験	有	ゲーム業界、eスポーツ業界にて5年従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科3年
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	・セルフマネジメント演習を基軸とし、トレーニングや対戦を通してプレイングスキルの向上を目指す。			
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、100点満点で評価していく。 期末試験は実技試験や筆記試験、プレゼンテーションによって行われ、受験資格として授業実施の出席率80%以上を要件としている。期末試験の結果、必要と認められる場合には追試験を実施する。 成績評価は「A(80点~100点:優)、B(70点~79点:良)、C(60点~69点:可)、D(0点~59点:不可)」の4段階とする。A、B、Cの評価は合格とし、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。			
使用教材	オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports種目ソフト			
授業外学習の方法	自宅での教材復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業の流れについて	
	2	eスポーツの基礎知識	eスポーツの歴史、競技タイトル、プレイヤーの役割などについて学ぶ。	
	3	ゲーム理解力の向上	競技タイトルごとのゲームメカニクスや戦略を理解し、ゲームプレイに活かす方法を学ぶ。	
	4	ハンドアイコーディネーションのトレーニング	高度な反射神経やハンドリフレックスを鍛えるためのトレーニングを実施する。	
	5	ゲームのマップ知識	ゲーム内マップの地形や戦略的な位置を理解し、マップコントロール能力を向上させる。	
	6	チームコミュニケーション	チームメイトとの効果的なコミュニケーション方法や戦術の共有について学ぶ。	
	7	ゲームプレイの戦術	ゲーム内の戦術やプレイスタイルを習得し、戦略的なプレイを実践する。	
	8	リフレックスの向上	反射速度を向上させるためのトレーニング方法やリアクションタイムの短縮について学ぶ。	
	9	ストレス管理	プレッシャーやストレスに対処するための方法やリラククス技術を身につける。	
	10	ゲームデバイスの最適化	マウス、キーボード、コントローラーなどのゲームデバイスの設定や使い方を最適化する方法を学ぶ。	
	11	タイムマネジメント	練習やプレイ時間の効率的な使い方や休息の重要性について学ぶ。	
	12	プレイヤーの役割理解	ゲーム内での役割分担やポジショニングの理解を深め、チーム内での役割を果たす方法を学ぶ。	
	13	ストリーミングとコンテンツ制作	eスポーツのプレイをストリーミングする方法やコンテンツ制作の基礎を学ぶ。	
	14	期末テスト	筆記試験の実施	
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	フリープレイ実習		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験	有	ゲーム業界、eスポーツ業界にて5年従事		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科3年
授業方法	講義:	演習:	実習:	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	・セルフマネジメント演習を基軸とし、トレーニングや対戦を通してプレイングスキルの向上を目指す。			
評価方法 評価基準	<p>学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports種目ソフト			
授業外学習の方法	自宅での教材復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 後 期	1	前期振り返り		
	2	フィジカルトレーニング	筋力や持久力、柔軟性を向上させるためのフィジカルトレーニングプログラムを実施する。	
	3	ゲーム解析能力	自身や他のプレイヤーのゲームプレイを分析し、改善点や戦略の洗練を行う能力を養う。	
	4	心理的強さの構築	プレッシャーや挫折に対処するためのメンタルトレーニングやポジティブマインドセットの育成を行う。	
	5	ゲーム仲間との連携	チームメイトやトレーナーとの連携を強化し、共に成長するための方法を学ぶ。	
	6	計画的な練習	目標設定や練習計画の立案、進捗管理を行い、効果的な練習を実践する。	
	7	知識の更新	最新のゲームアップデートやメタ変化について常に情報を収集し、ゲームプレイに反映する。	
	8	多様なゲームジャンルの理解	異なるジャンルのゲームについて理解を深め、幅広い競技タイトルに対応できる能力を身につける。	
	9	コーチングとメンタリング	経験豊富なコーチやメンターから指導を受け、成長を促す。	
	10	コミュニティ参加	eスポーツコミュニティやファンベースとの交流を通じてモチベーションを高める。	
	11	プレッシャー下でのパフォーマンス	大会や重要な試合におけるプレッシャー下でのパフォーマンスを向上させる方法を学ぶ。	
	12	ファンとのエンゲージメント	ファンとの交流や応援を大切に、eスポーツコミュニティとの繋がりを深める。	
	13	プロフェッショナルリズム	プロフェッショナルな態度や振る舞いを身につけ、eスポーツプレイヤーとしての信頼と尊重を得る。	
	14	期末テスト	筆記試験	
<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	ITパスポート演習		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験	有	ゲーム業界・e-sports業界で5年以上従事。		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科3年
授業方法	講義:		演習: ○	実習: 実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	ITの知識を総合的に学び、ITパスポート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による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	PC、ITパスポート問題集、オリジナルテキスト			
授業外学習の方法	自宅での教材復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 前期	1	オリエンテーション	授業の流れ	
	2	目標設定と試験範囲の理解	試験の目標を明確にし、試験範囲を理解する。	
	3	コンピュータ基礎知識	コンピュータの基本的な構造や動作原理を学ぶ。	
	4	インターネット基礎知識	インターネットの基本的なプロトコルやネットワーク構成を学ぶ。	
	5	データベース基礎知識	データベース管理システム(DBMS)やSQLの基礎を学ぶ。	
	6	プログラミング言語基礎知識	プログラミング言語の基本的な概念や構文を学ぶ。	
	7	データセキュリティと対策	データのセキュリティとセキュリティ対策を学ぶ。	
	8	情報システムと業務システム	情報システムと業務システムの基礎知識を学ぶ。	
	9	法的規制と倫理	コンピュータ利用の法的な規制と倫理を学ぶ。	
	10	ネットワーク構成要素と技術	ネットワークの構成要素と通信技術を学ぶ。	
	11	ハードウェア構成と動作原理	コンピュータのハードウェア構成と動作原理を学ぶ。	
	12	オペレーティングシステム基礎知識	オペレーティングシステムの基本的な知識を学ぶ。	
	13	データ基礎知識と処理	データの基本的な知識と処理方法を学ぶ。	
	14	期末試験	レポート提出	
<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	ITパスポート演習		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験	有	ゲーム業界・e-sports業界で5年以上従事。		
開講時期	通年	28ターム	対象学科学年	eスポーツビジネス系学科3年
授業方法	講義:	演習:	実習:	実技:
年間時間数	84 時間		週時間数	3 時間
学習到達目標	ITの知識を総合的に学び、ITパスポート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による評価の他、出席状況、授業課題としての制作物、レポート等の提出状況を点数配分し、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、D評価の場合は不合格とする。上記成績評価を100点満点で点数化し総合評価する。</p>			
使用教材	PC、ITパスポート問題集、オリジナルテキスト			
授業外学習の方法	自宅での教材復習			
学期	ターム	項目	内容・準備資料等	
授業 計画 後期	1	オリエンテーション	授業の流れ	
	2	ネットワークセキュリティと対策	ネットワークセキュリティとその対策を学ぶ。	
	3	インターネットサービスと技術	インターネットサービスとウェブ技術を学ぶ。	
	4	オフィスソフトウェア基礎知識	オフィスソフトウェアの基本的な知識を学ぶ。	
	5	プログラミング言語構文と概念	プログラミング言語の構文と基本的な概念を学ぶ。	
	6	システム開発基礎知識と手法	システム開発の基本的な知識と手法を学ぶ。	
	7	インターネット利用のリスクと対策	インターネット利用のリスクとセキュリティ対策を学ぶ。	
	8	データベース操作とSQL	データベースの基本的な操作とSQLクエリを学ぶ。	
	9	ネットワークトラブルシューティング	ネットワークのトラブルシューティングと回復手段を学ぶ。	
	10	ハードウェアトラブルシューティング	ネットワークのトラブルシューティングと回復手段を学ぶ。	
	11	オペレーティングシステム設定と管理	オペレーティングシステムの設定と管理を学ぶ。	
	12	プログラム作成とデバッグ手法	プログラムの作成とデバッグの基本的な手法を学ぶ。	
	13	システム運用と保守管理	システムの運用と保守管理に関する基礎知識を学ぶ。	
	14	期末試験	レポート提出	
<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 				