

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	無	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 ・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	無	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 I		指導担当者名	三上 洋平
実務経験	無	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 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 I		指導担当者名	三上 洋平	
実務経験	無	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 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	無	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	無	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	無	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	無	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:
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	無	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	無	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	無	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	無	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	無	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	無	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	無	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"> ・テキストを使っての事前予習 ・テキストを使っての実技練習 			
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	無	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	・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・ドキュメントウィンドウ・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 I		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験	無	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	・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	
	2	プレイタイトル選定	前期でプレイするeスポーツタイトルの選定	
	3	プレイング練習①	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定	
	4	プレイング練習②	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定	
	5	プレイング練習③	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定	
	6	プレイング練習④	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定	
	7	プレイング練習⑤	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定	
	8	プレイング練習⑥	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定	
	9	プレイング練習⑦	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定	
	10	プレイング練習⑧	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定	
	11	プレイング練習⑨	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定	
	12	プレイング練習⑩	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定	
	13	プレイング練習⑪	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定	
	14	プレイング練習⑫	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定	
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 I		指導担当者名	渡邊 惇基	
実務経験	無	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	・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 後期	1	オリエンテーション	授業の流れ		
	2	プレイタイトル選定	後期でプレイするeスポーツタイトルの選定		
	3	プレイング練習①	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定		
	4	プレイング練習②	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定		
	5	プレイング練習③	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定		
	6	プレイング練習④	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定		
	7	プレイング練習⑤	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定		
	8	プレイング練習⑥	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定		
	9	プレイング練習⑦	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定		
	10	プレイング練習⑧	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定		
	11	プレイング練習⑨	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定		
	12	プレイング練習⑩	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定		
	13	プレイング練習⑪	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定		
	14	プレイング練習⑫	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定		
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	ITパスポート演習 I		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験	無	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 I		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験	無	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 				

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	無	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スポーツビジネス科4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、経験を積みより高度なイベントを企画するための知識を拡張する			
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	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	これまでの復習	復習	
	2	イベントの目的と目標	eスポーツイベントの目的や目標を明確にする。	
	3	参加者層の分析	ターゲットとなる参加者層の属性や嗜好を分析する。	
	4	イベントの形式設計	開催するイベントの形式やコンセプトを設計する。	
	5	ゲームタイトルの選定	参加者や観客に人気のあるゲームタイトルを選定する。	
	6	イベントスケジュールの作成	イベントの日程やプログラムを作成する。	
	7	会場の選定と手配	開催する会場の選定と必要な手配を行う。	
	8	スポンサーの獲得	イベントの運営資金を確保するためのスポンサーを獲得する。	
	9	マーケティング戦略の立案	参加者や観客を集めるためのマーケティング戦略を立案する。	
	10	広報活動の実施	イベントの情報を広く周知するための広報活動を実施する。	
	11	参加者募集と登録	プレイヤーやチームの参加募集を行い、登録を受け付ける。	
	12	イベント運営チームの組織	イベント運営のためのチームを組織し、役割分担を決定する。	
	13	賞品と報奨品の準備	イベントの賞品や報奨品を準備し、参加者や観客のモチベーションを高める。	
	14	後期末末	イベントを実施運営し評価とする	
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	企画運営演習Ⅲ		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験	無	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スポーツビジネス科4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、経験を積みより高度なイベントを企画するための知識を拡張する			
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	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	イベントルールの策定	競技ルールやイベント規約を策定する。	
	3	イベントの技術面の準備	ゲーム機器やネットワーク環境などの技術面の準備を行う。	
	4	オンラインイベントの構築	オンラインでのイベント開催に必要なシステムやプラットフォームを構築する。	
	5	イベントのセキュリティ対策	イベントのセキュリティを確保するための対策を講じる。	
	6	外部協力団体との連携	関連団体やパートナーとの連携を図り、イベントの成功に向けて協力する。	
	7	イベントの予算管理	関連団体やパートナーとの連携を図り、イベントの成功に向けて協力する。	
	8	プレイヤーとのコミュニケーション	参加プレイヤーとのコミュニケーションを円滑に行い、イベントの準備を進める。	
	9	観客エンゲージメントの促進	観客とのエンゲージメントを高めるためのイベント企画を立案する。	
	10	ライブストリーミングの準備	イベントのライブストリーミング配信を準備し、視聴者数を増やす。	
	11	イベントの成功評価と改善	イベント終了後に成功要因や課題を評価し、次回のイベントに生かす。	
	12	イベントのアフターフォロー	イベント終了後のフォローアップや参加者への感謝の表明を行う。	
	13	eスポーツ業界のトレンド分析	eスポーツ業界のトレンドや動向を分析し、イベントの企画をアップデートする。	
	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	Adobe演習Ⅲ		指導担当者名	三上 洋平	
実務経験	無	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スポーツビジネス科4年	
授業方法	講義:		演習: ○		実習:
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	ツールとインターフェース	フォトショップとイラストレーターのツールやインターフェースの基本を理解する。		
	2	イメージの編集	フォトショップでの画像のトリミング、リサイズ、レタッチなどの基本的な編集方法を学ぶ。		
	3	レイヤーとマスク	フォトショップでのレイヤーとマスクの使い方を理解し、非破壊的な編集の方法を学ぶ。		
	4	カラー調整	フォトショップでのカラー調整や色彩補正の基本を学ぶ。		
	5	テキストの編集	フォトショップでのテキストの挿入、編集、スタイルの適用方法を学ぶ。		
	6	イメージの合成	フォトショップでのイメージの合成やコラージュの方法を学ぶ。		
	7	フィルターとエフェクト	フォトショップでのフィルターとエフェクトの使い方を学び、クリエイティブな効果を追加する方法を理解する。		
	8	アートボードとレイアウト	イラストレーターでのアートボードの作成とレイアウト設計の基本を学ぶ。		
	9	ベクター描画	イラストレーターでのベクター図形の描画方法や編集方法を学ぶ。		
	10	ペンツールの使い方	イラストレーターでのペンツールの使い方をマスターし、正確なパスを作成する方法を学ぶ。		
	11	カラー管理	イラストレーターでのカラーパネルやカラーモードの設定方法を学び、色彩管理を行う。		
	12	グラデーションとパターン	イラストレーターでのグラデーションとパターンの作成方法を学ぶ。		
	13	前期期末試験	自由制作		
	14	期末試験フィードバック	制作物のフィードバック		
<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	Adobe演習Ⅲ		指導担当者名	三上 洋平	
実務経験	無	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スポーツビジネス科4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	・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	シェイプと変形	イラストレーターでのシェイプツールの使い方やオブジェクトの変形方法を学ぶ。		
	2	テキストの編集とスタイリング	イラストレーターでのテキストの編集とスタイリング方法を学ぶ。		
	3	グラフィックスタイル	イラストレーターでのグラフィックスタイルの作成と適用方法を学ぶ。		
	4	イラストのトレース	イラストレーターでのイメージトレース機能を使用して、写真やスケッチをベクターアートに変換する方法を学ぶ。		
	5	シンボルとパターン	イラストレーターでのシンボルとパターンの作成と利用方法を学ぶ。		
	6	アートブラシとペンシルツール	イラストレーターでのアートブラシとペンシルツールの使い方を学び、自然な描画やスケッチを行う方法を習得する。		
	7	メッシュとグラデーションメッシュ	イラストレーターでのメッシュツールとグラデーションメッシュの使用方法を学び、リアルな影や光を表現する方法を学ぶ。		
	8	3D描画と効果	イラストレーターでの3D描画機能と効果の使用方法を学ぶ。		
	9	レタリングとタイポグラフィ	イラストレーターでのレタリングとタイポグラフィの基本を学ぶ。		
	10	アクションとバッチ処理	フォトショップでのアクションとバッチ処理の作成と適用方法を学ぶ。		
	11	フォトレタッチ	フォトショップでの写真のリタッチや修正方法を学び、プロフェッショナルな仕上がりを目指す。		
	12	グラフィックデザインの原則	フォトショップとイラストレーターの両方での		
	13	後期期末試験	自由制作		
	14	期末試験フィードバック	制作物のフィードバック		
<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	フリープレイ実習Ⅱ		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験	無	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スポーツビジネス科4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 前期	1	オリエンテーション	授業の流れ	
	2	プレイタイトル選定	前期でプレイするeスポーツタイトルの選定	
	3	プレイング練習①	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定	
	4	プレイング練習②	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定	
	5	プレイング練習③	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定	
	6	プレイング練習④	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定	
	7	プレイング練習⑤	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定	
	8	プレイング練習⑥	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定	
	9	プレイング練習⑦	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定	
	10	プレイング練習⑧	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定	
	11	プレイング練習⑨	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定	
	12	プレイング練習⑩	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定	
	13	プレイング練習⑪	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定	
	14	プレイング練習⑫	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定	
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	フリープレイ実習Ⅱ		指導担当者名	渡邊 惇基	
実務経験	無	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スポーツビジネス科4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	オリエンテーション	授業の流れ		
	2	プレイタイトル選定	後期でプレイするeスポーツタイトルの選定		
	3	プレイング練習①	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定		
	4	プレイング練習②	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定		
	5	プレイング練習③	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定		
	6	プレイング練習④	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定		
	7	プレイング練習⑤	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定		
	8	プレイング練習⑥	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定		
	9	プレイング練習⑦	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定		
	10	プレイング練習⑧	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定		
	11	プレイング練習⑨	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定		
	12	プレイング練習⑩	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定		
	13	プレイング練習⑪	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定		
	14	プレイング練習⑫	プレイング能力向上の為の練習と振り返り・次回課題制定		
<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	渡邊 惇基
実務経験	無	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スポーツビジネス科4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Ⅱ		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験	無	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スポーツビジネス科4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 				