

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究Ⅰ		指導担当者名	就職担当職員
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 1年	
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：
年間時間数	28 時間		週時間数	1 時間
学習到達目標	・就職活動をする心構えの習得と実準備ができる事を目標とする。 ・前期では、一般常識について学び、習得する事を目標達成ポイントとする。 ・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。			
評価方法 評価基準	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	SUCCESS			
授業外学習の方法	教科書復習			
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	オリエンテーション	講師紹介 1-1 これからどう生きるのか(宿題として視聴)	
	2	就職活動の心構え身だしなみ	1-1宿題振り返り 1-2 一生でどのくらい稼げるのか	
	3	就職活動での身だしなみ	5-1～5-1(実践編) 身だしなみ	
	4	就職活動の流れ	学校でのルールと大学生、高校生、専門学校生の違い	
	5	職業を知る	2-2 職種と業種の違いが分かるように *志望動機は飛ばします	
	6	情報収集、企業研究、資料請求 1	2-2(実践編) 業界マップの理解	
	7	情報収集、企業研究、資料請求 2	2-3 業界ごとに必要な仕事内容を理解する	
	8	情報収集、企業研究、資料請求 3	2-3(実践編) 業界ごとに必要な仕事内容を理解する	
	9	自分自身を知る 自分史の作成 1	3-4から3-6-2 ・3-4自己PRのネタを探す	
	10	自分自身を知る 自分史の作成 2	3-4から3-6-2 ・3-4-1自己PRのネタを探す(経験)	
	11	自分自身を知る 自分史の作成 3	3-4から3-6-2 ・3-4-2自己PRのネタを探す(特性)	
	12	自分自身を知る 自分史の作成 4	3-4から3-6-2 ・3-5自己PRの骨格を作る	
	13	自分自身を知る 自分史の作成 5	3-4から3-6-2 ・3-5自己PRの骨格を作る(実践編)	
	14	期末試験(一般常識)	自己PRの確認は必須 時間があれば一般常識など	
履修上の留意点				
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究Ⅰ		指導担当者名	就職担当職員	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 1年		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	28 時間		週時間数	1 時間	
学習到達目標	・就職活動をする心構えの習得と実準備ができる事を目標とする。 ・前期では、一般常識について学び、習得する事を目標達成ポイントとする。 ・後期では、履歴書作成を目標達成ポイントとする。				
評価方法 評価基準	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	SUCCESS				
授業外学習の方法	教科書復習				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	15	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り		
	16	志望動機の作り方 2	3-7(実践編) 業界、会社にあった動機作り		
	17	制作書類 1	3-8・3-8(実践編)、3-1～3-3(実践編)、3-6～3-6-2エントリーシート		
	18	制作書類 2	3-8・3-8(実践編)、3-1～3-3(実践編)、3-6～3-6-2封筒の書き方、添え状		
	19	制作書類 3	3-8・3-8(実践編)、3-1～3-3(実践編)、3-6～3-6-2その他の書類、履歴書		
	20	制作書類 4	3-8・3-8(実践編)、3-1～3-3(実践編)、3-6～3-6-2履歴書の完成		
	21	企業訪問	5-1,5-2		
	22	就職試験のマナー 1	5-2～5-3(実践編) 入退室		
	23	就職試験のマナー 2	5-2～5-3(実践編) 面接試験対策1		
	24	就職試験のマナー 3	5-2～5-3(実践編) 面接試験対策2		
	25	筆記試験対策 1	5-5,5-5(実践編) 筆記試験について、種類や方法を知る		
	26	筆記試験対策 2	特に小論文の書き方(内容は自己PRや志望動機をまとめる内容がよい)		
	27	筆記試験対策 3	特に小論文の書き方(内容は自己PRや志望動機をまとめる内容がよい)		
28	期末試験(履歴書)	履歴書提出			
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバーゼミⅠ		指導担当者名	常勤
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 1年	
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。 ・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。			
評価方法 評価基準	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	ゼミごとに異なる			
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる			
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。	
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。	
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。	
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。	
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。	
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。	
	7	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。	
	8	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。	
	9	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。	
	10	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。	
	11	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。	
	12	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。	
	13	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り	
	14	期末試験	期末試験	
履修上の留意点				
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバーゼミⅠ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 1年		
授業方法	講義:	演習:○		実習:	実技:
年間時間数	56 時間			週時間数	2 時間
学習到達目標	・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。 ・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。				
評価方法 評価基準	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	ゼミごとに異なる				
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる				
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等	
授業計画 後期	15	オリエンテーション		授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。	
	16	選択基礎1		選択授業の基礎を学ぶ。	
	17	選択基礎2		選択授業の基礎を学ぶ。	
	18	選択基礎3		選択授業の基礎を学ぶ。	
	19	選択基礎4		選択授業の基礎を学ぶ。	
	20	選択基礎5		選択授業の基礎を学ぶ。	
	21	選択基礎6		選択授業の基礎を学ぶ。	
	22	選択基礎7		選択授業の基礎を学ぶ。	
	23	選択基礎8		選択授業の基礎を学ぶ。	
	24	選択基礎9		選択授業の基礎を学ぶ。	
	25	選択基礎10		選択授業の基礎を学ぶ。	
	26	選択基礎11		選択授業の基礎を学ぶ。	
	27	選択基礎12		期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り	
28	期末試験		期末試験		
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	企画運営演習Ⅰ			指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	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	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	アイディアシート		
	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				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	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	15	マネーフロー	お金の流れを考えてみよう		
	16	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		
	17	ライブの改善点を洗い出す	紙とペン、模造紙、付箋		
	18	お金	経済とお金がどう絡んでいるかを知る		
	19	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。		
	20	ワクワクする	自分の嗜好性と仕事を理解する		
	21	好奇心	好奇心を強く持つことで視野が広がる		
	22	自ら動く	自分から動くことで変わる		
	23	文章を読む	能動的に情報・考え方を得る方法		
	24	変化する	自分が変わる要因を知る		
	25	試行錯誤	失敗してもやり続ける必要性を知る		
	26	多様性	自分以外がいるということ受け入れる		
27	イベント運営	イベントの実運営を行う			
28	後期期末	企画書とプレゼンによるテスト			
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	Adobe演習		指導担当者名	橋本 若奈
実務経験	有	フリーで動画配信を行う。伴ってCG制作にも従事		
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	・前期:eスポーツイベントのポスター・チラシを制作できるようになる事。 ・後期:eスポーツイベントのアイキャッチアニメーションの制作が出来るようになる事。			
評価方法 評価基準	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	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				
・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	橋本 若奈	
実務経験	有	フリーで動画配信を行う。伴ってCG制作にも従事			
開講時期	通年		対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	・前期:eスポーツイベントのポスター・チラシを制作できるようになる事。 ・後期:eスポーツイベントのアイキャッチアニメーションの制作が出来るようになる事。				
評価方法 評価基準	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	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	15	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	
	16	コンポジション、フッテージ		AEの概念	
	17	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	
	18	3Dレイヤー①		奥行きのあるレイヤー制作	
	19	3Dレイヤー②		奥行きをつかったアニメーション制作	
	20	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	
	21	キネティックタイポグラフィ②		進捗確認	
	22	キネティックタイポグラフィ③		提出発表	
	23	エフェクト制作①		マスクを使ったアニメーション	
	24	エフェクト制作②		線を使ったアニメーション	
	25	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	
	26	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	
27	eスポーツアイキャッチアニメーション②		進捗確認		
28	期末試験		提出発表		
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	セルフマネジメント演習 I			指導担当者名	大内 優輝
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 1年		
授業方法	講義:	演習: ○		実習:	実技:
年間時間数	168 時間			週時間数	6 時間
学習到達目標	・格闘ゲームを通して自分の課題を発見できるようにする。 ・発見した課題を解決するための術を知る。 ・ロジックでゲームをプレイできるようにする。				
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	オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports種目ソフト				
授業外学習の方法	自宅での教材復習				
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	オリエンテーション		授業の流れ	
	2	地上戦基礎		地上戦の3すくみ、弾の対処法、差し合い法、反撃確定の模索・練習	
	3	地上戦応用		前パートを意識した対戦 キャラクターについては任意のもの	
	4	対空基礎		対空の意義とそこからの飛びの考え方について 各キャラクターの対空選定	
	5	対空応用		対空を意識した対戦 キャラクターについては任意のもの	
	6	コンボ練習		コンボの意義についてと簡易的なコンボ習得	
	7	コンボ実践投入		コンボを意識した対戦 反撃確定・対空等も意識した上での展開	
	8	独自システム習得基礎		各ゲームにおける独自システムの特長について習得 それを利用した戦闘スタイル確立	
	9	独自システム習得応用		独自システムを意識した対戦 コンボ 反撃確定 対空も同時並行で意識を行う	
	10	キャラクター対策基礎		各キャラクターの特長と解説 及び強い技に対しての正解を模索	
	11	キャラクター対策応用		キャラクター対策を意識した対戦 対策されている側についても別択を模索	
	12	対人戦対策		対人戦に置いての基礎を学ぶ	
	13	対人戦応用		対人戦に置いての心理状況の推移を学ぶ	
	14	期末試験			
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	セルフマネジメント演習Ⅰ		指導担当者名	大内 優輝	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 1年		
授業方法	講義:	演習:○	実習:	実技:	
年間時間数	168 時間		週時間数	6 時間	
学習到達目標	・格闘ゲームを通して自分の課題を発見できるようにする。 ・発見した課題を解決するための術を知る。 ・ロジックでゲームをプレイできるようにする。				
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	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	15	オリエンテーション	授業の流れ		
	16	地上戦基礎	地上戦の3すくみ、弾の対処法、差し合い法、反撃確定の模索・練習		
	17	地上戦応用	前パートを意識した対戦 キャラクターについては任意のもの		
	18	対空基礎	対空の意義とそこからの飛びの考え方について 各キャラクターの対空選定		
	19	対空応用	対空を意識した対戦 キャラクターについては任意のもの		
	20	コンボ練習	コンボの意義についてと簡易的なコンボ習得		
	21	コンボ実践投入	コンボを意識した対戦 反撃確定・対空等も意識した上での展開		
	22	独自システム習得基礎	各ゲームにおける独自システムの特長について習得 それを利用した戦闘スタイル確立		
	23	独自システム習得応用	独自システムを意識した対戦 コンボ 反撃確定 対空も同時並行で意識を行う		
	24	キャラクター対策基礎	各キャラクターの特長と解説 及び強い技に対しての正解を模索		
	25	キャラクター対策応用	キャラクター対策を意識した対戦 対策されている側についても別択を模索		
	26	対人戦対策	対人戦に置いての基礎を学ぶ		
27	対人戦応用	対人戦に置いての心理状況の推移を学ぶ			
28	期末試験				
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	MOS演習 I		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	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	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	
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	MOS演習 I		指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	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	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	15	前期復習	前期の復習・確認と今後の流れ確認	
	16	Excel基礎①	ファイルタブ習得	
	17	Excel基礎②	ホームタブ習得	
	18	Excel基礎③	挿入タブ習得	
	19	Excel基礎④	ページレイアウトタブ習得	
	20	Excel基礎⑤	数式タブ習得	
	21	Excel基礎⑥	データタブ習得	
	22	Excel基礎⑦	校閲タブ習得	
	23	MOS対策①	MOS Excel模擬試験1	
	24	MOS対策②	MOS Excel模擬試験2	
	25	MOS対策③	MOS Excel模擬試験3	
	26	MOS対策④	MOS Excel模擬試験4	
	27	MOS対策⑤	MOS Excel模擬試験5	
	28	期末試験	筆記試験	
履修上の留意点				
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	動画制作演習 I		指導担当者名	鈴木 良明	
実務経験	有	テレビ局で映像ディレクターとして3年以上従事			
開講時期	通年		対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	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 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	
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	動画制作演習 I		指導担当者名	鈴木 良明	
実務経験	有	テレビ局で映像ディレクターとして3年以上従事			
開講時期	通年		対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	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 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	15	前期振り返り			
	16	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	
	17	依頼の受け方		依頼を受ける方法について	
	18	グループ分け		動画制作グループ分け	
	19	動画企画作成①		グループに分かれての動画企画制作	
	20	動画企画作成②		グループに分かれての動画企画制作	
	21	動画企画作成③		グループに分かれての動画企画制作	
	22	撮影①		企画を元にした動画撮影	
	23	撮影②		企画を元にした動画撮影	
	24	撮影③		企画を元にした動画撮影	
	25	編集①		撮影した動画の編集	
	26	編集②		撮影した動画の編集	
	27	編集③		撮影した動画の編集	
	28	期末テスト		作成した映像のプレゼンテーション	
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	ビジネスマナー概論Ⅰ			指導担当者名	大内 優輝	
実務経験	無					
開講時期	通年		対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	・社会に出るうえで必要なビジネスマナーを習得する。 ・各種イベントを想定した立ち振る舞いを覚える。 ・eスポーツ業界で印象に残る人材となる。					
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 筆記用具					
授業外学習の方法	イベント運営時に授業内容を意識する。					
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション		授業の流れについて		
	2	挨拶		礼儀正しい挨拶		
	3	身だしなみ		適切な身だしなみ		
	4	時間厳守		時間厳守の大切さ		
	5	尊重と礼儀		相手に対する尊重と礼儀を知る		
	6	言葉遣い		ビジネス用語や敬称の適切な使用を行う		
	7	コミュニケーション		適切なコミュニケーションスキルとは		
	8	文書作成		メールや文章の丁寧な作成と送信を学ぶ		
	9	会議ふるまい		会議やプレゼンテーションでの適切なふるまいを知る		
	10	敬意と協力		上司や同僚への敬意と協力の大切さを知る		
	11	用語理解		ビジネス用語や敬称の適切な使用を知る		
	12	文化理解		ビジネス文化や慣習の理解		
	13	笑顔と感謝		適切な場面での笑顔と感謝の表現		
	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	ビジネスマナー概論Ⅰ			指導担当者名	大内 優輝	
実務経験	無					
開講時期	通年		対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	・社会に出るうえで必要なビジネスマナーを習得する。 ・各種イベントを想定した立ち振る舞いを覚える。 ・eスポーツ業界で印象に残る人材となる。					
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 筆記用具					
授業外学習の方法	イベント運営時に授業内容を意識する。					
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等		
授業計画 後期	15	前期振り返り				
	16	エチケット		エチケットや規範にのっとった行動を知る		
	17	時間配慮		他人の時間やスケジュールへの配慮を知る		
	18	プロ態度		職場内外でのプロフェッショナルな態度とは		
	19	意見表明		意見や提案を適切な方法で表明する能力とは		
	20	発言		ビジネス会話や会議での適切な発言を知る		
	21	視点尊重		他人の意見や視点を尊重する		
	22	社内外マナー		社内外での適切なマナーとマネジメントを知る		
	23	電話応対		適切な環境での電話応対やビデオ会議を知る		
	24	プライバシー尊重		他人のプライバシーや機密情報を尊重する		
	25	ロールプレイ①		ロールプレイを実施		
	26	ロールプレイ②		ロールプレイを実施		
	27	ロールプレイ③		ロールプレイ反省会		
28	期末テスト		筆記試験			
履修上の留意点						
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施						

授業計画(シラバス)

科目名	トーナメント実習Ⅰ		指導担当者名	大内 優輝	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	・デバイス知識やネットワーク知識の習得と、大会・イベントの企画運営、対戦実習を通しイベント企画運営の基礎・大会出場への心構えを身に着ける。				
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	オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports種目ソフト 配信用ソフト ICTプロフィシエンシー検定テキスト				
授業外学習の方法	自宅での教材復習				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の流れ		
	2	デバイス知識習得①	ICTプロフィシエンシー検定テキストを使用したデバイス知識習得1		
	3	デバイス知識習得②	ICTプロフィシエンシー検定テキストを使用したデバイス知識習得2		
	4	デバイス知識習得③	ICTプロフィシエンシー検定テキストを使用したデバイス知識習得3		
	5	デバイス知識習得④	ICTプロフィシエンシー検定テキストを使用したデバイス知識習得4		
	6	ネットワーク知識習得①	ICTプロフィシエンシー検定テキストを使用したネットワーク知識習得1		
	7	ネットワーク知識習得②	ICTプロフィシエンシー検定テキストを使用したネットワーク知識習得2		
	8	ネットワーク知識習得③	ICTプロフィシエンシー検定テキストを使用したネットワーク知識習得3		
	9	ネットワーク知識習得④	ICTプロフィシエンシー検定テキストを使用したネットワーク知識習得4		
	10	イベント開催準備①	イベント開催に向けての準備物確認		
	11	イベント開催準備②	イベント開催に向けてのデバイス準備		
	12	イベント開催準備③	イベント開催に向けての会場(ネットワーク準備)		
	13	イベント開催準備④	イベント開催に向けてのデバイス・ネットワーク・スケジュール最終確認		
	14	イベント開催	実イベントを開催しての運営体験		
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	トーナメント実習Ⅰ			指導担当者名	大内 優輝	
実務経験	無					
開講時期	通年		対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	・デバイス知識やネットワーク知識の習得と、大会・イベントの企画運営、対戦実習を通しイベント企画運営の基礎・大会出場への心構えを身に着ける。					
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	オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports種目ソフト 配信用ソフト ICTプロフィシエンシー検定テキスト					
授業外学習の方法	自宅での教材復習					
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等		
授業計画 後期	15	前期の振り返り		授業の流れ		
	16	個人戦練習①		格闘ゲームをつかった大会に向けての個人戦練習1		
	17	個人戦練習②		格闘ゲームをつかった大会に向けての個人戦練習2		
	18	個人戦練習③		格闘ゲームをつかった大会に向けての個人戦練習3		
	19	個人戦練習④		格闘ゲームをつかった大会に向けての個人戦練習4		
	20	団体戦練習①		タワーディフェンスをつかった大会に向けての個人戦練習1		
	21	団体戦練習②		タワーディフェンスをつかった大会に向けての個人戦練習2		
	22	団体戦練習③		タワーディフェンスをつかった大会に向けての個人戦練習3		
	23	団体戦練習④		タワーディフェンスをつかった大会に向けての個人戦練習4		
	24	イベント開催準備①		イベント開催に向けての準備物確認		
	25	イベント開催準備②		イベント開催に向けてのデバイス準備		
	26	イベント開催準備③		イベント開催に向けての会場(ネットワーク準備)		
	27	イベント開催準備④		イベント開催に向けてのデバイス・ネットワーク・スケジュール最終確認		
28	イベント開催		実イベントを開催しての運営体験			
履修上の留意点						
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施						

授業計画(シラバス)

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

授業計画(シラバス)

科目名	修了制作 I		指導担当者名	担任
実務経験	無			
開講時期	後期	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 1年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	180 時間		週時間数	時間
学習到達目標	・1年生:1年間の集大成として学んだこと活かしデジタルコンテンツを制作し、プレゼンテーションをする。			
評価方法 評価基準	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	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。			
授業外学習の方法	制作にあたり、事前の企画・計画をそれぞれ複数の先生方と行い、チェックをもらう事			
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	作品制作①	事前に準備していた企画・計画に沿ってそれぞれ制作にあたる	
	2	作品制作②	個別添削を行いながら制作を進めていく	
	3	作品制作③	中間発表	
	4	学科内プレゼンテーション	学科内でプレゼンテーションを実施	
	5	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施	
	6	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイヴ化し、デジタル保存をする	
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
履修上の留意点				
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究Ⅱ		指導担当者名	就職担当職員	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 2年		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	28 時間		週時間数	1 時間	
学習到達目標	・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。 ・前期は、一般常識を強化 ・後期は、個別指導を強化				
評価方法 評価基準	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	SUCCESS				
授業外学習の方法	教科書復習				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授 業 計 画 前 期	1	一般常識1	国語 1 漢字の読み書き		
	2	一般常識2	国語 2 対義語・類義語 3 同音異義語・同訓異字		
	3	一般常識3	国語 4 四字熟語 5 故事成語・ことわざ・慣用句		
	4	一般常識4	社会 1 日本史 2 世界史		
	5	一般常識5	社会 3 日本の地理 4 世界の地理		
	6	一般常識6	社会 5 民主政治 6 経済		
	7	小テスト	中学レベル小テスト		
	8	一般常識7	英語 1 英単語・英熟語 2 英文法1 3 英文法2		
	9	一般常識8	英語 4 英文法3 5 会話表現・慣用表現		
	10	一般常識9	数学 1 重要基礎1 2 重要基礎2 3 式と計算		
	11	一般常識10	数学 4 方程式と不等式 5 図形と面積、体積 6 場合の数と確率		
	12	一般常識11	理科 1 物理・化学 2 生物・地学		
	13	一般常識12	文化・芸術・雑学		
	14	期末テスト	一般常識総ざらい		
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究Ⅱ		指導担当者名	就職担当職員
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 2年	
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：
年間時間数	28 時間		週時間数	1 時間
学習到達目標	・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。 ・前期は、一般常識を強化 ・後期は、個別指導を強化			
評価方法 評価基準	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	SUCCESS			
授業外学習の方法	教科書復習			
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	15	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り	
	16	志望動機の作り方 2	3-7(実践編) 業界、会社にあった動機作り	
	17	制作書類 1	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2エントリーシート	
	18	制作書類 2	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2封筒の書き方、添え状	
	19	制作書類 3	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2その他の書類、履歴書	
	20	制作書類 4	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2履歴書の完成	
	21	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室	
	22	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1	
	23	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2	
	24	個別指導1	書類添削、面接指導	
	25	個別指導2	書類添削、面接指導	
	26	個別指導3	書類添削、面接指導	
	27	個別指導4	書類添削、面接指導	
	28	個別指導5	書類添削、面接指導	
履修上の留意点				
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバーゼミⅡ		指導担当者名	常勤
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 2年	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。 ・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。			
評価方法 評価基準	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	ゼミごとに異なる			
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる			
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等	
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。	
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。	
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。	
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。	
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。	
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。	
	7	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。	
	8	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。	
	9	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。	
	10	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。	
	11	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。	
	12	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。	
	13	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り	
	14	期末試験	期末試験	
履修上の留意点				
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバーゼミⅡ		指導担当者名	常勤
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 2年	
授業方法	講義：	演習：○	実習：	実技：
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。 ・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。			
評価方法 評価基準	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	ゼミごとに異なる			
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる			
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	15	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。	
	16	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。	
	17	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。	
	18	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。	
	19	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。	
	20	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。	
	21	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。	
	22	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。	
	23	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。	
	24	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。	
	25	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。	
	26	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。	
27	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
28	期末試験	期末試験		
履修上の留意点				
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	企画運営演習Ⅱ			指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	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	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	前期期末	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Ⅱ			指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	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	15	振り返り	イベントの振り返り		
	16	イベントのアイデア出し	テーマの決定		
	17	イベントのアイデア出し	アイデア出し		
	18	イベントのアイデア出し	アイデアシートに書き込む		
	19	イベントのアイデア出し	タイムスケジュールの作成		
	20	イベントのアイデア出し	小物の精査		
	21	イベント制作	イベント制作に必要な書類の作成		
	22	イベント制作	イベント制作に必要な書類の作成②		
	23	イベント制作	場所を借りる		
	24	イベント制作	現地調査		
	25	イベント制作	機材の選出		
	26	イベント制作	準備		
	27	イベント制作	運営リハーサル		
28	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	ビジネスマナー概論Ⅱ			指導担当者名	大内 優輝	
実務経験	無					
開講時期	通年		対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	・社会に出るうえで必要なビジネスマナーを習得する。 ・各種イベントを想定した立ち振る舞いを覚える。 ・eスポーツ業界で印象に残る人材となる。					
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 筆記用具					
授業外学習の方法	イベント運営時に授業内容を意識する。					
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等		
授 業 計 画 前 期	1	オリエンテーション		授業の流れについて		
	2	ビジネスコミュニケーション		適切な言葉遣いやコミュニケーションスキルを身につける。		
	3	プレゼンテーション技術		効果的なプレゼンテーションのための準備や技術を習得する。		
	4	ネットワーキング		関係構築やビジネスコンタクトの方法を学ぶ。		
	5	ビジネス会議の運営		効果的な会議の進行や議題の提示方法を理解する。		
	6	プロフェッショナリズム		プロフェッショナルな態度や振る舞いを身につける。		
	7	ビジネスエチケット		ビジネス環境での適切な行動規範を理解し、実践する。		
	8	ビジネスドレスコード		適切な服装や外見への配慮を学ぶ。		
	9	ビジネスディナーのマナー		ビジネスディナーにおける適切な振る舞いや食事のマナーを身につける。		
	10	電子メールのマネジメント		効果的な電子メールの書き方や適切なフォーマットを学ぶ。		
	11	ビジネスプロトコル		ビジネスにおける標準的な手続きや規則について理解する。		
	12	タイムマネジメント		時間の効果的な活用方法や優先順位の付け方を習得する。		
	13	コンフリクト解決		効果的なコンフリクト解決の手法や対処法を学ぶ。		
	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	ビジネスマナー概論Ⅱ		指導担当者名	大内 優輝	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	・社会に出るうえで必要なビジネスマナーを習得する。 ・各種イベントを想定した立ち振る舞いを覚える。 ・eスポーツ業界で印象に残る人材となる。				
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 筆記用具				
授業外学習の方法	イベント運営時に授業内容を意識する。				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	15	前期振り返り	復習		
	16	チームワーク	チームでの効果的な仕事の進め方やコラボレーションの重要性を理解する。		
	17	リーダーシップ	リーダーシップの基本的な原則やスキルを磨く。		
	18	プロジェクト管理	プロジェクトの計画、実行、監視、制御に関する技術を学ぶ。		
	19	ビジネス戦略	ビジネス戦略の構築や実行に関する基本的な知識を身につける。		
	20	クライアント対応	クライアントや顧客との適切な関係構築や対応方法を学ぶ。		
	21	マーケティング戦略	マーケティング戦略の理解と実行に関する基本的な知識を獲得する。		
	22	ビジネス英語	ビジネスで使用される英語表現やコミュニケーションの方法を学ぶ。		
	23	プロジェクト評価	プロジェクトの成功を測定し、改善するための方法を学ぶ。		
	24	イノベーション	イノベーションの基本的な原則やビジネスにおける役割を理解する。		
	25	ビジネス法務	ビジネスに関連する法律や契約についての基本的な知識を学ぶ。		
	26	グローバルビジネス	国際的なビジネス環境での適切な行動や戦略を理解する。		
27	ビジネス倫理	倫理的なビジネス行動や社会的責任に関する理解を深める。			
28	期末テスト	筆記試験			
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	セルフマネジメント演習Ⅱ			指導担当者名	大内 優輝	
実務経験	無					
開講時期	通年		対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 2年		
授業方法	講義:		演習: ○		実習:	実技:
年間時間数	168 時間				週時間数	6 時間
学習到達目標	・格闘ゲームを通して自分の課題を発見できるようにする。 ・発見した課題を解決するための術を知る。 ・ロジックでゲームをプレイできるようにする。					
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	オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports種目ソフト					
授業外学習の方法	自宅での教材復習					
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション		授業の流れ		
	2	地上戦基礎		地上戦の3すくみ、弾の対処法、差し合い法、反撃確定の模索・練習		
	3	地上戦応用		前パートを意識した対戦 キャラクターについては任意のもの		
	4	対空基礎		対空の意義とそこからの飛びの考え方について 各キャラクターの対空選定		
	5	対空応用		対空を意識した対戦 キャラクターについては任意のもの		
	6	コンボ練習		コンボの意義についてと簡易的なコンボ習得		
	7	コンボ実践投入		コンボを意識した対戦 反撃確定・対空等も意識した上での展開		
	8	独自システム習得基礎		各ゲームにおける独自システムの特長について習得 それを利用した戦闘スタイル確立		
	9	独自システム習得応用		独自システムを意識した対戦 コンボ 反撃確定 対空も同時並行で意識を行う		
	10	キャラクター対策基礎		各キャラクターの特長と解説 及び強い技に対しての正解を模索		
	11	キャラクター対策応用		キャラクター対策を意識した対戦 対策されている側についても別択を模索		
	12	対人戦対策		対人戦に置いての基礎を学ぶ		
	13	対人戦応用		対人戦に置いての心理状況の推移を学ぶ		
	14	期末試験				
履修上の留意点						
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施						

授業計画(シラバス)

科目名	セルフマネジメント演習Ⅱ		指導担当者名	大内 優輝	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 2年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	168 時間		週時間数	6 時間	
学習到達目標	・格闘ゲームを通して自分の課題を発見できるようにする。 ・発見した課題を解決するための術を知る。 ・ロジックでゲームをプレイできるようにする。				
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	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	15	オリエンテーション	授業の流れ		
	16	地上戦基礎	地上戦の3すくみ、弾の対処法、差し合い法、反撃確定の模索・練習		
	17	地上戦応用	前パートを意識した対戦 キャラクターについては任意のもの		
	18	対空基礎	対空の意義とそこからの飛びの考え方について 各キャラクターの対空選定		
	19	対空応用	対空を意識した対戦 キャラクターについては任意のもの		
	20	コンボ練習	コンボの意義についてと簡易的なコンボ習得		
	21	コンボ実践投入	コンボを意識した対戦 反撃確定・対空等も意識した上での展開		
	22	独自システム習得基礎	各ゲームにおける独自システムの特長について習得 それを利用した戦闘スタイル確立		
	23	独自システム習得応用	独自システムを意識した対戦 コンボ 反撃確定 対空も同時並行で意識を行う		
	24	キャラクター対策基礎	各キャラクターの特長と解説 及び強い技に対しての正解を模索		
	25	キャラクター対策応用	キャラクター対策を意識した対戦 対策されている側についても別択を模索		
	26	対人戦対策	対人戦に置いての基礎を学ぶ		
27	対人戦応用	対人戦に置いての心理状況の推移を学ぶ			
28	期末試験				
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	MOS演習Ⅱ			指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	・PCの基礎知識・応用知識を学び、各種MicrosoftOfficeSpecialist (PowerPpintl)とP検の取得を目指す。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、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	Word、Excel、PowerPoint検定用テキスト				
授業外学習の方法	自宅での教材復習				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の流れ		
	2	PowerPoint基礎①	ファイルタブ機能習得		
	3	PowerPoint基礎②	挿入タブ機能習得		
	4	PowerPoint基礎③	ページレイアウトタブ機能習得		
	5	PowerPoint基礎④	アニメーションタブ機能習得		
	6	PowerPoint基礎⑤	画面切り替えタブ機能習得		
	7	PowerPoint基礎⑥	スライドショータブ機能習得		
	8	PowerPoint基礎⑦	表示タブ機能習得		
	9	MOS対策①	MOS PowerPoint試験対策1		
	10	MOS対策②	MOS PowerPoint試験対策2		
	11	MOS対策③	MOS PowerPoint試験対策3		
	12	MOS対策④	MOS PowerPoint試験対策4		
	13	MOS対策⑤	MOS PowerPoint試験対策5		
	14	期末試験	筆記試験		
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	MOS演習Ⅱ		指導担当者名	渡邊 惇基	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	・PCの基礎知識・応用知識を学び、各種MicrosoftOfficeSpecialist (PowerPpoint)とP検の取得を目指す。				
評価方法 評価基準	学期末試験の実施及び実習成果による評価の他、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	Word、Excel、PowerPoint検定用テキスト				
授業外学習の方法	自宅での教材復習				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 後期	15	前期復習	前期の復習・確認と今後の流れ確認		
	16	文章の編集	文書の編集の仕方		
	17	表の作成と編集	Word内での表作成の復習と編集方法		
	18	図の挿入や図形の作成	特殊な図の挿入やワードアートの活用法		
	19	ページや印刷の設定	ページの詳細設定		
	20	表計算ソフトの操作	Excelでの表作成・計算の復習		
	21	グラフの使用・編集	グラフの作成方法と応用グラフの活用法		
	22	計算式や関数の利用	関数を使っの業務効率化		
	23	コンピュータ知識	コンピュータデバイスの知識習得		
	24	情報通信ネットワーク知識	情報通信ネットワークの歴史と現状についての知識習得		
	25	情報モラル知識	情報モラルについての確認と注意点		
	26	情報セキュリティ知識	情報セキュリティの歴史と活用法		
	27	ICTを活用した問題解決	アルゴリズムを使用したICT問題解決		
	28	期末試験	筆記試験		
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	動画制作演習Ⅱ		指導担当者名	鈴木 良明
実務経験	有	テレビ局で映像ディレクターとして3年以上従事		
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	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 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	
履修上の留意点				
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	動画制作演習Ⅱ			指導担当者名	鈴木 良明
実務経験	有	テレビ局で映像ディレクターとして3年以上従事			
開講時期	通年		対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	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 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	15	前期振り返り			
	16	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	
	17	依頼の受け方		依頼を受ける方法について	
	18	グループ分け		動画制作グループ分け	
	19	動画企画作成①		グループに分かれての動画企画制作	
	20	動画企画作成②		グループに分かれての動画企画制作	
	21	動画企画作成③		グループに分かれての動画企画制作	
	22	撮影①		企画を元にした動画撮影	
	23	撮影②		企画を元にした動画撮影	
	24	撮影③		企画を元にした動画撮影	
	25	編集①		撮影した動画の編集	
	26	編集②		撮影した動画の編集	
	27	編集③		撮影した動画の編集	
	28	期末テスト		作成した映像のプレゼンテーション	
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	Vtuber概論 I		指導担当者名	ナナホシナナ	
実務経験	有	配信関係の仕事及びVtuberとしての活動歴合計で3年以上従事			
開講時期	通年		対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	Vtuberの活動の裏側や、配信技術、キャラクター作り、ファンとの関わり方など、実践的な知識を身につける。				
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				
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	Vtuberとは？		Vtuberの定義や歴史を学ぶ	
	3	Vtuber業界の仕組み		企業勢と個人勢の違いや運営体制を知る	
	4	キャラクターデザインとブランディング		キャラ設定や差別化のポイントを学ぶ	
	5	Vtuberの機材とソフト		必要な機材やソフトの種類を理解する	
	6	Live2D・3Dモデルの基礎		モデルの仕組みや作成方法を学ぶ	
	7	Vtuberの配信プラットフォーム		各プラットフォームの特徴を知る	
	8	動画制作と編集技術		動画の作り方や編集技術を学ぶ	
	9	配信技術と環境構築		OBSの設定や音声調整を学ぶ	
	10	配信コンテンツの企画と運営		配信の企画やジャンルの特徴を学ぶ	
	11	コラボ配信の戦略		コラボの進め方や戦略を学ぶ	
	12	SNS運用とファンコミュニケーション		SNSの活用法やファンとの関係を学ぶ	
	13	収益化の仕組み		収益モデルや収益化の方法を学ぶ	
	14	期末テスト		作成した映像のプレゼンテーション	
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	Vtuber概論 I		指導担当者名	ナナホシナナ	
実務経験	有	配信関係の仕事及びVtuberとしての活動歴合計で3年以上従事			
開講時期	通年		対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	Vtuberの活動の裏側や、配信技術、キャラクター作り、ファンとの関わり方など、実践的な知識を身につける。				
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				
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	15	前期振り返り			
	16	グッズ販売とマーチャンダイズ戦略	グッズの展開や販売方法を学ぶ		
	17	炎上対策とリスクマネジメント	炎上事例を分析し対策を学ぶ		
	18	Vtuberの法律と著作権	著作権や企業案件の注意点を知る		
	19	Vtuber事務所・プロダクションの運営	企業勢の運営やマネジメントを学ぶ		
	20	バーチャルライブ・イベント運営	ライブの仕組みやイベント企画を学ぶ		
	21	AIとVtuberの未来	AI技術の活用や未来の展望を考える		
	22	実践ワークショップ①: Vtuber企画発表	自分のVtuberキャラを考え発表する		
	23	実践ワークショップ②: 模擬配信	模擬配信を行う		
	24	実践ワークショップ③	企画を元にした動画配信・撮影		
	25	実践ワークショップ④	撮影した動画の編集		
	26	実践ワークショップ⑤	編集したデータのフィードバック		
27	実践ワークショップ⑥	フィードバックをもとに再調整の実施			
28	期末テスト	作成した映像のプレゼンテーション			
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	トーナメント実習Ⅱ		指導担当者名	大内 優輝	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	・デバイス知識やネットワーク知識の習得と、大会・イベントの企画運営、対戦実習を通しイベント企画運営の基礎・大会出場への心構えを身に着ける。				
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	オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports種目ソフト 配信用ソフト ICTプロフィシエンシー検定テキスト				
授業外学習の方法	自宅での教材復習				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の流れ		
	2	オフラインイベント開催にあたって①	オフラインイベントの過去の事例をもとにした失敗例		
	3	オフラインイベント開催にあたって②	オフラインイベント受付方法とフォームソフト習得		
	4	オフラインイベント開催にあたって③	オフラインイベントトーナメント表の作成		
	5	オフラインイベント開催にあたって④	オフラインイベント当日の時間調整とスケジューリング		
	6	オフラインイベントでの参加側下準備①	オフラインイベントに参加する際の前準備とメンタル管理について		
	7	オフラインイベントでの参加側下準備②	オフラインイベントに参加する際のプレイング調整について		
	8	オフラインイベントでの参加側下準備③	オフラインイベントに参加する際の機材持ち込みについて		
	9	オフラインイベントでの参加側下準備④	オフラインイベントに参加する際の当日の動き方と円滑な運営について		
	10	イベント開催準備①	イベント開催に向けての準備物確認		
	11	イベント開催準備②	イベント開催に向けてのデバイス準備		
	12	イベント開催準備③	イベント開催に向けての会場(ネットワーク準備)		
	13	イベント開催準備④	イベント開催に向けてのデバイス・ネットワーク・スケジュール最終確認		
	14	イベント開催	実イベントを開催しての運営体験		
履修上の留意点 ・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	トーナメント実習Ⅱ		指導担当者名	大内 優輝	
実務経験	無				
開講時期	通年		対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	・デバイス知識やネットワーク知識の習得と、大会・イベントの企画運営、対戦実習を通しイベント企画運営の基礎・大会出場への心構えを身に着ける。				
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	オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports種目ソフト 配信用ソフト ICTプロフィシエンシー検定テキスト				
授業外学習の方法	自宅での教材復習				
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等	
授業計画 後期	15	前期の振り返り		授業の流れ	
	16	オンラインイベント開催にあたって①		オンラインイベントの過去の事例をもとにした失敗例	
	17	オンラインイベント開催にあたって②		オンラインイベント受付方法とフォームソフト習得	
	18	オンラインイベント開催にあたって③		オンラインイベントトーナメント表の作成	
	19	オンラインイベント開催にあたって④		オンラインイベント当日の時間調整とスケジュールリング	
	20	オンラインイベントでの参加側下準備①		オンラインイベントに参加する際の前準備とメンタル管理について	
	21	オンラインイベントでの参加側下準備②		オンラインイベントに参加する際のプレイング調整について	
	22	オンラインイベントでの参加側下準備③		オンラインイベントに参加する際の機材持ち込みについて	
	23	オンラインイベントでの参加側下準備④		オンラインイベントに参加する際の当日の動き方と円滑な運営について	
	24	イベント開催準備①		イベント開催に向けての準備物確認	
	25	イベント開催準備②		イベント開催に向けてのデバイス準備	
	26	イベント開催準備③		イベント開催に向けての会場（ネットワーク準備）	
	27	イベント開催準備④		イベント開催に向けてのデバイス・ネットワーク・スケジュール最終確認	
	28	イベント開催		実イベントを開催しての運営体験	
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない					
・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

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

授業計画(シラバス)

科目名	修了制作Ⅱ		指導担当者名	担任
実務経験	無			
開講時期	後期	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 2年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	180 時間		週時間数	時間
学習到達目標	・3年制の2年生:2年間の集大成として学んだこと活かしデジタルコンテンツを制作し、プレゼンテーションをする。			
評価方法 評価基準	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	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。			
授業外学習の方法	制作にあたり、事前の企画・計画をそれぞれ複数の先生方と行い、チェックをもらう事			
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	15	作品制作①	事前に準備していた企画・計画に沿ってそれぞれ制作にあたる	
	16	作品制作②	個別添削を行いながら制作を進めていく	
	17	作品制作③	中間発表	
	18	学科内プレゼンテーション	学科内でプレゼンテーションを実施	
	19	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施	
	20	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイヴ化し、デジタル保存をする	
	21			
	22			
	23			
	24			
	25			
	26			
	27			
	28			
履修上の留意点				
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究Ⅲ			指導担当者名	就職担当職員
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 3年		
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：	
年間時間数	28 時間			週時間数	1 時間
学習到達目標	・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。 ・前期は、一般常識を強化 ・後期は、個別指導を強化				
評価方法 評価基準	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	SUCCESS				
授業外学習の方法	教科書復習				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授 業 計 画 前 期	1	一般常識1	国語 1 漢字の読み書き		
	2	一般常識2	国語 2 対義語・類義語 3 同音異義語・同訓異字		
	3	一般常識3	国語 4 四字熟語 5 故事成語・ことわざ・慣用句		
	4	一般常識4	社会 1 日本史 2 世界史		
	5	一般常識5	社会 3 日本の地理 4 世界の地理		
	6	一般常識6	社会 5 民主政治 6 経済		
	7	小テスト	中学レベル小テスト		
	8	一般常識7	英語 1 英単語・英熟語 2 英文法1 3 英文法2		
	9	一般常識8	英語 4 英文法3 5 会話表現・慣用表現		
	10	一般常識9	数学 1 重要基礎1 2 重要基礎2 3 式と計算		
	11	一般常識10	数学 4 方程式と不等式 5 図形と面積、体積 6 場合の数と確率		
	12	一般常識11	理科 1 物理・化学 2 生物・地学		
	13	一般常識12	文化・芸術・雑学		
	14	期末テスト	一般常識総ざらい		
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	進路研究Ⅲ		指導担当者名	就職担当職員
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 3年	
授業方法	講義：○	演習：	実習：	実技：
年間時間数	28 時間		週時間数	1 時間
学習到達目標	・就職活動での面接、書類突破する事を目標とする。 ・前期は、一般常識を強化 ・後期は、個別指導を強化			
評価方法 評価基準	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	SUCCESS			
授業外学習の方法	教科書復習			
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	15	志望動機の作り方 1	3-7 業界、会社にあった動機作り	
	16	志望動機の作り方 2	3-7(実践編) 業界、会社にあった動機作り	
	17	制作書類 1	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2エントリーシート	
	18	制作書類 2	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2封筒の書き方、添え状	
	19	制作書類 3	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2その他の書類、履歴書	
	20	制作書類 4	3-8・3-8(実践編)、3-1~3-3(実践編)、3-6~3-6-2履歴書の完成	
	21	就職試験のマナー 1	5-2~5-3(実践編) 入退室	
	22	就職試験のマナー 2	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策1	
	23	就職試験のマナー 3	5-2~5-3(実践編) 面接試験対策2	
	24	個別指導1	書類添削、面接指導	
	25	個別指導2	書類添削、面接指導	
	26	個別指導3	書類添削、面接指導	
	27	個別指導4	書類添削、面接指導	
	28	個別指導5	書類添削、面接指導	
履修上の留意点				
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバーゼミⅢ			指導担当者名	常勤
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 3年		
授業方法	講義:	演習: ○		実習:	実技:
年間時間数	56 時間			週時間数	2 時間
学習到達目標	・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。 ・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。				
評価方法 評価基準	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	ゼミごとに異なる				
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる				
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。		
	2	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。		
	3	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。		
	4	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。		
	5	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。		
	6	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。		
	7	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。		
	8	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。		
	9	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。		
	10	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。		
	11	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。		
	12	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。		
	13	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
	14	期末試験	期末試験		
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	クロスオーバーゼミⅢ		指導担当者名	常勤
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 3年	
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:
年間時間数	56 時間		週時間数	2 時間
学習到達目標	・学校の特徴でもある複数分野の授業を横断的に学習し、視野を広げ見地を高める。 ・授業内における複数のカリキュラムメニューから自身の興味関心のあるものを選び学習をすることで無理なく学びにつなげることができ、自身の可能性と得意分野を広げていく。			
評価方法 評価基準	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	ゼミごとに異なる			
授業外学習の方法	ゼミごとに異なる			
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	15	オリエンテーション	授業の目的、使用教材についての理解、各担当講師から授業内容について説明。授業選択。	
	16	選択基礎1	選択授業の基礎を学ぶ。	
	17	選択基礎2	選択授業の基礎を学ぶ。	
	18	選択基礎3	選択授業の基礎を学ぶ。	
	19	選択基礎4	選択授業の基礎を学ぶ。	
	20	選択基礎5	選択授業の基礎を学ぶ。	
	21	選択基礎6	選択授業の基礎を学ぶ。	
	22	選択基礎7	選択授業の基礎を学ぶ。	
	23	選択基礎8	選択授業の基礎を学ぶ。	
	24	選択基礎9	選択授業の基礎を学ぶ。	
	25	選択基礎10	選択授業の基礎を学ぶ。	
	26	選択基礎11	選択授業の基礎を学ぶ。	
27	選択基礎12	期末試験範囲発表、期末試験範囲振り返り		
28	期末試験	期末試験		
履修上の留意点				
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施				

授業計画(シラバス)

科目名	企画運営演習Ⅲ			指導担当者名	渡邊 惇基
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	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	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	期末試験	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				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	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	15	振り返り	イベントの振り返り		
	16	0	0		
	17	イベントのアイデア出し	アイデア出し		
	18	イベントのアイデア出し	アイデアシートに書き込む		
	19	イベントのアイデア出し	タイムスケジュールの作成		
	20	イベントのアイデア出し	小物の精査		
	21	イベント制作	イベント制作に必要な書類の作成		
	22	イベント制作	イベント制作に必要な書類の作成②		
	23	イベント制作	場所を借りる		
	24	イベント制作	現地調査		
	25	イベント制作	機材の選出		
	26	イベント制作	準備		
	27	イベント制作	運営リハーサル		
	28	期末試験	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	コンテンツ制作実習 I			指導担当者名	大内 優輝
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	・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	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	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 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	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		
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	コンテンツ制作実習Ⅰ		指導担当者名	大内 優輝
実務経験	無			
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	・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	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	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	15	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	
	16	0	0	
	17	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	
	18	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	
	19	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	
	20	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	
	21	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	
	22	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	
	23	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	
	24	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	
	25	過去問題	スタンダード模擬問題-1 解説	
	26	過去問題	スタンダード模擬問題-2 解説	
	27	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	
	28	期末試験フィードバック	検定試験前の最終確認授業	
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	セルフマネジメント演習Ⅲ		指導担当者名	大内 優輝	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 3年		
授業方法	講義：	演習：○	実習：	実技：	
年間時間数	168 時間		週時間数	6 時間	
学習到達目標	・格闘ゲームを通して自分の課題を発見できるようにする。 ・発見した課題を解決するための術を知る。 ・ロジックでゲームをプレイできるようにする。				
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	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	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ッ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	期末試験			
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	セルフマネジメント演習Ⅲ		指導担当者名	大内 優輝	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 3年		
授業方法	講義：	演習：○	実習：	実技：	
年間時間数	168 時間		週時間数	6 時間	
学習到達目標	・格闘ゲームを通して自分の課題を発見できるようにする。 ・発見した課題を解決するための術を知る。 ・ロジックでゲームをプレイできるようにする。				
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	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	15	オリエンテーション	授業の流れ		
	16	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。		
	17	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。		
	18	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。		
	19	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。		
	20	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。		
	21	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。		
	22	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。		
	23	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。		
	24	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。		
	25	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。		
	26	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し、eスポーツコミュニティとの繋がりを深める。		
27	プロフェッショナリズム	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。			
28	期末試験				
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	ITパスポート演習 I		指導担当者名	渡邊 惇基	
実務経験	無				
開講時期	通年	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 3年		
授業方法	講義:	演習: ○	実習:	実技:	
年間時間数	168 時間		週時間数	6 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	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	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		
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					
開講時期	通年		対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 3年		
授業方法	講義:		演習: ○		実習:	実技:
年間時間数	168 時間				週時間数	6 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	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	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	15	オリエンテーション			授業の流れ	
	16	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。	
	17	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。	
	18	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。	
	19	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。	
	20	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。	
	21	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。	
	22	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。	
	23	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。	
	24	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。	
	25	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。	
	26	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。	
27	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。		
28	期末試験			レポート提出		
履修上の留意点						
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施						

授業計画(シラバス)

科目名	Vtuber概論Ⅱ		指導担当者名	ナナホシナナ	
実務経験	有	配信関係の仕事及びVtuberとしての活動歴合計で3年以上従事			
開講時期	通年		対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	Vtuberの活動の裏側や、配信技術、キャラクター作り、ファンとの関わり方など、実践的な知識を身につける。				
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				
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	Vtuberのブランディング戦略		長期的なブランド構築と差別化の手法を学ぶ	
	3	アバターデザインとカスタマイズ		3D・2Dモデルのカスタマイズとアップデート	
	4	高度なLive2D・3D技術		アニメーションや物理演算の活用を学ぶ	
	5	スタジオ配信と複数人コラボ		高度な配信環境の構築とコラボ演出	
	6	配信の演出とインタラクション		視聴者を惹きつける演出やエフェクトの活用	
	7	動画編集の上級テクニック		AE・Premiereを活用した演出強化	
	8	シナリオとスクリプト制作		企画のストーリー性を高める技術	
	9	Vtuber向け音響・BGM制作		オリジナル楽曲や音声演出の基礎	
	10	台本作成とトークスキル向上		面白いトークの組み立てと表現力	
	11	Vtuberとしてのセルフプロデュース		自己プロデュースの方法と方向性決め	
	12	企業案件・スポンサー対応		PR案件の受け方と契約の基本	
	13	海外市場展開と多言語対応		海外ファンへのアプローチと英語配信	
	14	期末テスト		作成した映像のプレゼンテーション	
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	Vtuber概論Ⅱ		指導担当者名	ナナホシナナ	
実務経験	有	配信関係の仕事及びVtuberとしての活動歴合計で3年以上従事			
開講時期	通年		対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	Vtuberの活動の裏側や、配信技術、キャラクター作り、ファンとの関わり方など、実践的な知識を身につける。				
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				
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	15	前期振り返り			
	16	SNSバズ戦略と拡散方法	トレンド活用と拡散戦略を学ぶ		
	17	VtuberとAI・最新技術	AIアバター・ボイスチェンジャーの活用		
	18	クラウドファンディングの活用	ファンと共に活動資金を集める方法		
	19	メタバースとVtuberの未来	VR・メタバースでの活動と可能性		
	20	バーチャルライブの高度な演出	3Dライブの演出・構成を学ぶ		
	21	ファンイベントの企画と運営	オンライン・オフラインイベントの運営		
	22	Vtuberビジネスモデルの多様化	収益源の拡張と新たな事業展開		
	23	法律・コンプライアンスの実践	トラブル回避のための実践的な知識		
	24	炎上対策と危機管理	企業勢・個人勢の炎上事例から学ぶ		
	25	プロデュース力を鍛える実習	他のVtuberをプロデュースする実践講座		
	26	実践ワークショップ①:ビジネスモデル発表	自分の収益戦略を発表		
27	実践ワークショップ②:オリジナルイベント企画	イベント企画を作成し発表			
28	期末テスト	作成した企画のプレゼンテーション			
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	トーナメント実習Ⅲ			指導担当者名	大内 優輝	
実務経験	無					
開講時期	通年		対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	・デバイス知識やネットワーク知識の習得と、大会・イベントの企画運営、対戦実習を通しイベント企画運営の基礎・大会出場への心構えを身に着ける。					
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	オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports種目ソフト 配信用ソフト ICTプロフィエンス検定テキスト					
授業外学習の方法	自宅での教材復習					
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等		
授業計画 前期	1	オリエンテーション		授業の流れ		
	2	大会の目的と構想		eスポーツ大会を開催する目的や構想を考える。		
	3	eスポーツ競技タイトルの選定		参加者や観客に人気のある競技タイトルを選定する。		
	4	大会形式の設計		大会の形式(シングルエリミネーション、ダブルエリミネーション、ラウンドロビンなど)を設計する。		
	5	大会ルールの策定		競技ルールや大会規約を策定する。		
	6	大会のプロモーション戦略		参加者や観客を集めるためのプロモーション戦略を立案する。		
	7	スポンサーの獲得		大会の運営資金を確保するためのスポンサーを獲得する。		
	8	大会運営チームの組織		大会運営のためのチームを組織し、役割分担を決定する。		
	9	大会会場の手配		大会を開催するための会場や設備を手配する。		
	10	大会スケジュールの作成		大会の日程や試合スケジュールを作成する。		
	11	参加登録とエントリー受付		プレイヤーやチームの参加登録を受け付け、エントリーを受け付ける。		
	12	審判と運営スタッフの養成		大会の運営や審判を担当するスタッフを養成する。		
	13	大会のライブストリーミング		大会の試合やイベントをライブでストリーミングする方法を学ぶ。		
	14	イベント開催		実イベントを開催しての運営体験		
履修上の留意点						
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施						

授業計画(シラバス)

科目名	トーナメント実習Ⅲ		指導担当者名	大内 優輝	
実務経験	無				
開講時期	通年		対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 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	・デバイス知識やネットワーク知識の習得と、大会・イベントの企画運営、対戦実習を通しイベント企画運営の基礎・大会出場への心構えを身に着ける。				
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	オリジナル教材のプリント・データ配布 各種e-sports種目ソフト 配信用ソフト ICTプロフィシエンシー検定テキスト				
授業外学習の方法	自宅での教材復習				
学期	ターム	項 目		内容・準備資料等	
授業計画 後期	15	前期の振り返り		授業の流れ	
	16	大会の広報活動		大会の情報を広く周知するための広報活動を行う。	
	17	大会のセキュリティ対策		大会のセキュリティを確保するための対策を考える。	
	18	賞金や賞品の準備		大会の賞金や賞品を準備し、賞金プールを設定する。	
	19	大会運営の法的規制		大会運営に関わる法的な規制や契約書について学ぶ。	
	20	大会のスポンサー契約		スポンサーとの契約書や取引条件について学ぶ。	
	21	大会のライブエンターテイメント		大会におけるライブエンターテイメントや特別イベントの企画を考える。	
	22	大会のファンエンゲージメント		ファンとのエンゲージメントを高めるための方法を学ぶ。	
	23	大会運営のリスク管理		大会運営におけるリスクを管理し、対策を講じる方法を学ぶ。	
	24	大会後の反省と改善		大会終了後に反省会を開き、次回の大会に向けて改善点を洗い出す。	
	25	大会の後処理		大会後の報告書作成や清算、アフターフォローを行う。	
	26	eスポーツのトレンドと動向		eスポーツ業界のトレンドや動向を常に把握し、大会の内容をアップデートする。	
	27	コミュニティの構築と成長		eスポーツコミュニティを構築し、成長させるための戦略を学ぶ。	
28	イベント開催		実イベントを開催しての運営体験		
履修上の留意点					
・出席率が80%に満たない場合は、期末試験の受験資格を与えない ・対面授業が困難な際は、遠隔授業も併用実施					

授業計画(シラバス)

科目名	卒業制作		指導担当者名	担任
実務経験	無			
開講時期	後期	対象学科学年	eスポーツビジネス科3年制 3年	
授業方法	講義:	演習:	実習: ○	実技:
年間時間数	180 時間		週時間数	時間
学習到達目標	・卒業生:2, 3年間の集大成として学んだこと活かしデジタルコンテンツを制作し、プレゼンテーションをする。			
評価方法 評価基準	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	デジタルコンテンツ制作に必要な物を各自用意。			
授業外学習の方法	制作にあたり、事前の企画・計画をそれぞれ複数の先生方と行い、チェックをもらう事			
学期	ターム	項 目	内容・準備資料等	
授業計画 後期	1	作品制作①	事前に準備していた企画・計画に沿ってそれぞれ制作にあたる	
	2	作品制作②	個別添削を行いながら制作を進めていく	
	3	作品制作③	中間発表	
	4	学科内プレゼンテーション	学科内でプレゼンテーションを実施	
	5	発表を受けての修正と展示準備	オンライン展示およびオンサイト展示を実施	
	6	卒業・修了制作展	展示終了後は、アーカイヴ化し、デジタル保存をする	
	7			
	8			
	9			
	10			
	11			
	12			
	13			
	14			
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				