2022年度　授業シラバス

科目名	チームマネジメント	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports＆ゲームCG科　昼間Ⅰ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	120 （8単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
マネージャーの仕事に必要な知識、社会人としての常識も学習します。

【到達目標】
マネージャーとしての基礎知識を学び、チーム運営力を身に付ける

【教員の略歴】
プロゲーマーとしてチームへ在籍経験あり
League of Legends Japan Leagueの出場経験あり。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	マネージャーとしての心構え		①	プロゲーマーチームに必要な知識	
②	チームマニュアルについて		②	プロゲーマーチームに必要な知識	
③	業界用語いろいろ		③	プロゲーマーチームに必要な知識	
④	業界用語いろいろ		④	e-sports業界の現状について	
⑤	マネージャーのまわりの職業の方の話		⑤	e-sports業界の現状について	
⑥	e-sporatsの仕事の種類		⑥	海外チームの分析	
⑦	注意が必要な言葉とは		⑦	海外チームの分析	
⑧	注意が必要な言葉とは		⑧	海外での仕事の知識	
⑨	e-sports業界の分析		⑨	海外での仕事の知識	
⑩	e-sports業界の分析		⑩	チーム力を上げるには	
⑪	プレイヤー及びまわりの方への気配り		⑪	良いプレイヤー、悪いプレイヤーの見分け方	
⑫	プレイヤー及びまわりの方への気配り		⑫	リーダーシップとは	
⑬	経営学について		⑬	チーム運営力を上げるための目標設定	
⑭	経営学について	前期試験	⑭	本当に強いチームとは	後期試験
⑮	前期のまとめ		⑮	1年間のまとめ	

準備学習 時間外学習	常に業界の動向、トピックスに注意しマネジメントの引き出しを増やしていってください。	評価方法	試験、授業内評価、出席評価とする。
受講生への メッセージ	授業はまじめに無遅刻・無欠席を目指してください	使用教科書 教材 参考書	特になし

2022年度　授業シラバス

科目名	ゲーム制作	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports＆ゲームCG科　昼間Ⅰ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	120 （8単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
UNITYを使用たゲームの企画、開発、配信方法、アナリティクス解析を学ぶ。

【到達目標】
iOS,android端末で動くスマートフォンゲームの作成を目標とする。

【教員の略歴】
数々の大手ゲーム会社でコンシューマー、スマホゲーム開発に従事

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	Unityの基本操作を学ぶ		①	前期の復習	
②	Unityの基本操作を学ぶ		②	前期の復習	
③	Unityの基本操作を学ぶ		③	ゲーム制作	
④	Unityの基本操作を学ぶ		④	ゲーム制作	
⑤	Unityで2Dゲームの基礎を学ぶ		⑤	Unityで3Dゲームの基礎を学ぶ	
⑥	Unityで2Dゲームの基礎を学ぶ		⑥	Unityで3Dゲームの基礎を学ぶ	
⑦	Unityで2Dゲームの基礎を学ぶ		⑦	Unityで3Dゲームの基礎を学ぶ	
⑧	Unityで2Dゲームの基礎を学ぶ		⑧	Unityで3Dゲームの基礎を学ぶ	
⑨	これまでのチュートリアルを使用して独自のゲームを制作		⑨	これまでのチュートリアルを使用して独自のゲームを制作	
⑩	これまでのチュートリアルを使用して独自のゲームを制作		⑩	これまでのチュートリアルを使用して独自のゲームを制作	
⑪	これまでのチュートリアルを使用して独自のゲームを制作		⑪	これまでのチュートリアルを使用して独自のゲームを制作	
⑫	これまでのチュートリアルを使用して独自のゲームを制作		⑫	C#言語 ゲーム制作	
⑬	C#言語 ゲーム制作		⑬	C#言語 ゲーム制作	
⑭	C#言語 ゲーム制作		⑭	C#言語 ゲーム制作	
⑮	C#言語 ゲーム制作		⑮	C#言語 ゲーム制作	

準備学習 時間外学習	自分でどんどんゲームを作成してください。そして分からないことは調べたり聞いたりして解決していってください。	評価方法	出席率・制作したゲームの完成度・問題解決能力
受講生への メッセージ	ゲームを本気で作りたいのであれば、授業時間だけやっていてはダメです。空いてる時間はゲームを作ってください。	使用教科書 教材 参考書	「最速詳解 Unity 2020 スタートブック」 「なるほどなっとくC#入門」

2022年度　授業シラバス

科目名	ゲーム実況演習	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports＆ゲームCG科　昼間Ｉ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	120 （8単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
ゲーム実況者の現状を知り、様々なゲームの種類の実況を実習形式で学ぶ。

【到達目標】
様々なジャンルのゲーム概要を理解し、総合的な実況スキルを身に付けプロでも通用できる人材を目指す。

【教員の略歴】
プロゲーマーとしてチームへ在籍経験あり
League of Legends Japan Leagueの出場経験あり。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	人気ゲーム実況者の現状		①	人気ゲーム実況者の現状	
②	ゲーム実況【FPS編】		②	ゲーム実況【スポーツ編】	
③	ゲーム実況【FPS編】		③	ゲーム実況【スポーツ編】	
④	ゲーム実況【FPS編】		④	ゲーム実況【スポーツ編】	
⑤	ゲーム実況【MOBA編】		⑤	ゲーム実況【OCG編】	
⑥	ゲーム実況【MOBA編】		⑥	ゲーム実況【OCG編】	
⑦	ゲーム実況【MOBA編】		⑦	ゲーム実況【OCG編】	
⑧	ゲーム実況【RTS編】		⑧	ゲーム実況【FPS編】	
⑨	ゲーム実況【RTS編】		⑨	ゲーム実況【MOBA編】	
⑩	ゲーム実況【RTS編】		⑩	ゲーム実況【RTS編】	
⑪	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】		⑪	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】	
⑫	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】		⑫	ゲーム実況【スポーツ編】	
⑬	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】		⑬	ゲーム実況【OCG編】	
⑭	ゲーム実況テスト	前期試験	⑭	ゲーム実況テスト	後期試験
⑮	前期まとめ		⑮	後期まとめ	

準備学習 時間外学習	ゲーム実況者の映像を研究することは必修です。 多くの実況者に触れ、まずは真似ていくことも大切。	評価方法	実況テストとレポート提出
受講生への メッセージ	実況は、ゲームをさらに面白くするためのスパイスです。 技術や知識も大事ですが、 何よりもゲームを楽しむ精神をさらに引き伸ばせたらと思っています！	使用教科書 教材 参考書	特になし

2022年度　授業シラバス

科目名	プロゲーム演習	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports＆ゲームCG科　昼間Ｉ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	120 （8単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】

FPSの人気タイトル『Rainbow six siege』を専門とした演習。PCを使用し、座学と実践的演習に分けた授業を展開する。
1年次では実践形式にゲームに触れてもらい、操作性を理解するとともに、座学で基礎知識と用語を知ってもらう。
練習量とコミュニケーションを最重視し、クラスのレベルに応じて授業を展開する。可能な限り、実践型の授業を理想とする。

【到達目標】

クラス内の生徒個人の目標を設定し、各々に目標へ到達できるよう練習をこなしてもらう。
基礎的な操作、知識の把握、チームメンバーとの連携など、ゲームのシステムを理解しプレーできるようになってもらう。
ランクマッチにおいては、ゴールドランク以上のクラスを目指してもらう。

【教員の略歴】

FPSを専門に、プロゲーマーチームで活躍する現役プロゲーマー。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	自己紹介・FPSの経験確認・チュートリアル		①	声掛けをしながらのテロハント	
②	シチュエーションによる操作方法の理解		②	マップを利用した戦略の立て方①銀行・カフェ	
③	テロハントによるオペレーターの種類の理解		③	マップを利用した戦略の立て方②クラブハウス・領事館	
④	テロハント練習・カスタムマッチエイム練習		④	マップを利用した戦略の立て方③国境・海岸線	
⑤	ニューカマー-攻撃サイド①　ルールと基本の立ち回り		⑤	マップを利用した戦略の立て方④ヴィラ・オレゴン	
⑥	ニューカマー-防御サイド①　ルールと基本の立ち回り		⑥	個別ランクマッチ対策①	
⑦	ニューカマー-攻撃サイド②　各オペレーターの紹介		⑦	チーム別練習・対抗戦	
⑧	ニューカマー-防御サイド②　各オペレーターの紹介		⑧	チームの課題と練習法を考える	
⑨	チームワーク-クリアリングとドローンの立ち回り演習		⑨	後期試験に向けての想定練習①	
⑩	チームワーク-連携を想定したオペレーター選び		⑩	後期試験に向けての想定練習②	
⑪	総合演習（大会を想定したプレイ）		⑪	チーム別総当たり戦	
⑫	前回演習での反省点を踏まえたプレイ		⑫	個別ランクマッチ対策②	
⑬	プロシーンから学ぶ戦略、戦術の紹介①		⑬	プロシーンから学ぶ戦略、戦術の紹介②	後期試験
⑭	総合演習（大会を想定したプレイ）	前期試験	⑭	個別ランクマッチ対策と、練習方法の立て方	
⑮	前期の振り返りとまとめ		⑮	後期の振り返りとまとめ	

準備学習 時間外学習	プロリーグの試合を1日1回以上の観戦。 憧れのプレイヤーか目標とするチームを作り、動向を追うこと。 1日に1試合以上は確実に対人戦を行うこと。 世界大会やイベント等が行われている期間の試合は 可能な限り視聴すること。	評価方法	出席率(25%)/技術の成熟度(25%) 授業参加態度・コミュニケーション(40%) その他（10%）は大会への積極的な参加や レポートの内容を加点対象とする。
受講生への メッセージ	FPSの中でも難しいと声が多いゲームです。ですが、日本で世界大会のファイナルが開かれるなど、国内外で日本が注目されるタイトルとなっています。事前の予習必須の内容は多いですが、経験を重ねる うちに覚えます。継続できるようモチベーションを保ちましょう。	使用教科書 教材 参考書	プレイ経験のない方はUplayのアカウント 個別のアカウント作成の為、約13,000円分の課金を要する。

2022年度　授業シラバス

科目名	ゲームプログラミング	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports＆ゲームCG科　昼間Ⅰ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	120 （8単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
アプリ開発演習を通し、Unityの基本的な使い方を学び、アプリゲーム開発に取り組む。

【到達目標】
Unityの基本的な操作方法を学び、アプリ開発に関する周辺知識と技術を身につける。

【教員の略歴】
eスポーツ事業を手掛ける会社にてエンジニアとして活動。モバイルゲームアプリ「Time Runner」等を開発。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	講師紹介・モバイルゲームアプリについて		①	Unityのゲーム開発①企画	
②	Unityの基礎①基本操作		②	Unityのゲーム開発②企画	
③	Unityの基礎②Run Game作成		③	Unityのゲーム開発③開発	
④	Unityの基礎③Run Game作成		④	Unityのゲーム開発④開発	
⑤	ゲームの面白さについて		⑤	Unityのゲーム開発⑤開発	
⑥	ゲームの企画について		⑥	Unityのゲーム開発⑥開発	
⑦	ゲームの開発手法について		⑦	Unityのゲーム発表	
⑧	タワーディフェンスゲーム開発		⑧	Unityのゲーム開発①企画	
⑨	タワーディフェンスゲーム開発		⑨	Unityのゲーム開発②企画	
⑩	タワーディフェンスゲーム開発		⑩	Unityのゲーム開発③開発	
⑪	タワーディフェンスゲーム開発		⑪	Unityのゲーム開発④開発	
⑫	サードパーソンアクションゲーム開発		⑫	Unityのゲーム開発⑤開発	
⑬	サードパーソンアクションゲーム開発		⑬	Unityのゲーム開発⑥開発	
⑭	サードパーソンアクションゲーム開発	前期試験	⑭	Unityのゲーム開発⑦開発	後期試験
⑮	サードパーソンアクションゲーム開発		⑮	Unityのゲーム発表	

準備学習 時間外学習	ゲーム開発が授業時間内に終わらない場合、次回までに開発を進めてください。	評価方法	試験・出席率・成果物・授業参画態度・コミュニケーション
受講生への メッセージ	受講生の皆さんはゲームを楽しんでプレイしてきたと思います。ゲーム開発はゲームの面白さを提供する立場になります。ゲームのどんなところに面白い！楽しい！と感じたかを探究し、自分の技術として身につけていきましょう。	使用教科書 教材 参考書	必要に応じて授業内で共有します。次のサイトを参考にすると良い。 参考: Unityスクリプトリファレンス <https://docs.unity3d.com/ja/current/ScriptReference/index.html>

2022年度　授業シラバス

科目名	英会話	必修 選択	必修	年次	1	学科	e-sports＆ゲームCG科　昼間Ⅰ部
		授業 形態	講義	総時間 （単位）	30 （2単位）	開講区分	前期

【授業の学習内容】
グローバル化が進む社会で求められている英語によるコミュニケーション能力を学ぶ。

【到達目標】
海外実学研修や、インターシップに向けて英語でのコミュニケーション能力を身につける。

【教員の略歴】
Borderless communication Lab 代表
多言語にわたる翻訳、通 訳、その他言語に関わるサービスを提供
英語講師（コミュニケー ション、英検、TOEICの指導）

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	Introduction	①	Unit7. DVD
②	Unit1. DVD	②	Unit7. DVD
③	Unit1. DVD	③	Unit8. DVD
④	Unit2. DVD	④	Unit8. DVD
⑤	Unit2. DVD	⑤	Unit9. DVD
⑥	Unit3. DVD	⑥	Unit9. DVD
⑦	Unit3. DVD	⑦	Unit10. DVD
⑧	Unit4. DVD	⑧	Unit10. DVD
⑨	Unit4. DVD	⑨	Unit11. DVD
⑩	Unit5. DVD	⑩	Unit11. DVD
⑪	Unit5. DVD	⑪	Unit12. DVD
⑫	Unit6. DVD	⑫	Unit12. DVD
⑬	Unit6. DVD	⑬	Exam
⑭	Review	⑭	Revie
⑮	Exam	⑮	Free conversation

準備学習 時間外学習		評価方法	授業態度、インタビュー、筆記試験、レポート等
受講生への メッセージ	英語が苦手な人も、好きな人も一緒に楽しみましょう。 Let's enjoy speaking in English.	使用教科書 教材 参考書	English Firsthand Access

2022年度　授業シラバス

科目名	コミュニケーションスキル	必修 選択	必修	年次	1	学科	e-sports＆ゲームCG科　昼間Ⅰ部
		授業 形態	講義	総時間 （単位）	30 （2単位）	開講区分	後期

【授業の学習内容】

・社会人の基本である挨拶をきちんとできるようにする。
・社会人として必要なコミュニケーション能力を学び、事務技能や一般マナーを身につける。

【到達目標】

・企業が求めている即戦力及び人間力を身に付け、実行できる学生を育成する。
・社会人としてどのような業界でも実力を発揮し自分の将来ひいては企業の将来を担っていく人材を輩出する。

【教員の略歴】

企業内研修（入社基本研修～マナー、サービスマインド、ホスピタリティ、営業研修等）その後キャリアコンサルタントとしてモーリスビジネス学院（就職支援・研修）、企業内キャリアカウンセリング約100社、日本マンパワー（キャリアコンサルタント養成講座実技指導講師）

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	ガイダンス ・ 1章 コミュニケーションとは		①	4章 社会的スキルⅡ 6～7	
②	2章 基本的対話スキルⅠ 1～3		②	4章 社会的スキルⅢ 1～2	
③	2章 基本的対話スキルⅠ 4～6		③	4章 社会的スキルⅢ 3～5	
④	2章 基本的対話スキルⅡ		④	4章の復習問題	
⑤	3章 自己表現スキルⅠ 1～3		⑤	5章 サービスマインドⅠ 1～4	
⑥	3章 自己表現スキルⅠ 4～6		⑥	5章 サービスマインドⅡ 1	
⑦	3章 自己表現スキルⅡ 1～3		⑦	5章 サービスマインドⅡ 2～3	
⑧	3章 自己表現スキルⅡ 4～6		⑧	サービスマインド復習問題	
⑨	3章 自己表現スキルⅢ 1～2		⑨	自己理解①自己イメージと他者イメージ ジョハリの窓概念から見る美点凝視シート	
⑩	3章 自己表現スキルⅢ 3～4		⑩	直前対策 模擬試験	
⑪	1～3章の復習問題		⑪	検定試験解答	
⑫	4章 社会的スキルⅠ・Ⅱ１～２		⑫	自己理解②行動から見る自分の強みと弱み ソーシャルスタイル理論	
⑬	4章 社会的スキルⅡ 3～4		⑬	自己理解③価値観と生き方、困難を乗り越える私の強みキャリアアンカー、レジリエンス診断ツール	
⑭	前期試験対策		⑭	自己PR プレゼンテーション 準備 →発表	
⑮	前期試験		⑮	プレゼンテーション続き（発表）	

準備学習 時間外学習	毎回テキストのポイントを伝えます。さらに、各章ごとに復習プリントを使いまとめることによってしっかり習得できます。	評価方法	傾聴姿勢、ワークによる平常点を重視しつつ 筆記試験の点数を加算します。
受講生への メッセージ	授業は聞くだけでなく、できるだけ皆さんに参加してもらいます。 知らず知らずのうちにコミュニケーションに自信が持てるようになり、資格の取得もできます。一緒に頑張りましょう。	使用教科書 教材 参考書	コミュニケーションスキルアップ検定

2022年度　授業シラバス

科目名	デザインベーシック	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports＆ゲームCG科　昼間Ⅰ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 （4単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】

デザインで主に活用されるアプリケーション（Photoshop、Illustrator等）の仕組みを原理的、実践的に理解していきます。
またそこから得たスキルを活用して、名刺、チラシなどの小型グラフィックを中心にした制作を行います。

【到達目標】

フォトショップやイラストレーターを使用し広告を制作する。ソフトの習得、レイアウトや色を理解する。

【教員の略歴】

映像制作、アパレル、旅行業界などの企画デザインを経て、フリーに。
現在はグラフィックデザインを中心に、WEBデザイン、ロゴマーク、パッケージデザイン、テキスタイルデザイン、カメラマンなど、多方面のデザインや編集に携わる。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	Illustratorrの設定と基本操作		①	Photoshopの設定と基本操作	
②	基本操作の作図（楕円、矩形、矢印、自由曲線）		②	選択範囲の基本操作	
③	シンボルの編集		③	色調補正	
④	塗りの基本・グラデーション		④	色調補正	
⑤	曲線の描画		⑤	画像の修正	
⑥	図形の変形		⑥	画像の修正・加工	
⑦	文字の描画と編集		⑦	画像の修正・加工	
⑧	イラストへの各種加工エフェクト		⑧	色の設定とペイントの操作	
⑨	線の設定とアピアランス		⑨	レイヤーの操作	
⑩	地図の制作		⑩	文字の基本と加工	
⑪	地図の制作		⑪	illustratorとの連携	
⑫	効果メニューによる変形		⑫	フィルタとレイヤースタイル	
⑬	グラデーションメッシュ		⑬	チラシ制作	
⑭	Illustratorの復習と応用（名刺制作）	前期試験	⑭	チラシ制作	後期試験
⑮	Illustratorの復習と応用（名刺制作）		⑮	合評会	

準備学習 時間外学習	宿題は出しませんが、復習とメモを心掛けてください。	評価方法	①授業態度や取り組み姿勢 ②出席率 ③作品のクオリティ ④試験
受講生への メッセージ	パソコンの操作になりますので、一回でも休むと授業についていくのが厳しくなってきますので、休まないように体調管理に心掛けてくださいね。	使用教科書 教材 参考書	特になし

2022年度　授業シラバス

科目名	ゲーム＆アニメ企画	必修 選択	必修	年次	1	学科	e-sports＆ゲームCG科　昼間Ⅰ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 （4単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】

ストリーマーというものは、どういうものなのか。ストリーマーになる上での、言動等の基礎、配信する上での基礎、SNSの使い方を学ぶ。1年次では、ストリームするソフトの種類、立ち上げ方、セッティング方法等の基礎的な技術を学び、実際に自分自身でストリームできる技術を身に着ける。

【到達目標】

ストリーマーとしての自覚を持てるようになってもらいます。実際に、配信画面等をカスタマイズし、自分自身で配信できるようになってもらいます。

【教員の略歴】

ストリーマーとしてプロチームへ所属。配信を行っております。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	自己紹介・今回の授業内容の説明		①	前期のおさらい	
②	配信者とは何か①(基礎編)		②	配信する上での注意点、気を付けなければならない点	
③	配信者とは何か②(言動・行動編)		③	配信する上でのSNSの使い方	
④	配信者になるためには①		④	実際、今配信者の間で流行っている配信の内容	
⑤	配信者になるためには②		⑤	何をメインで配信するかの設定(ゲーム、雑談等)	
⑥	有名な配信者を見て考察してみよう(日本編)		⑥	配信する上で、自分自身の設定作り①	
⑦	有名な配信者ををみて考察してみよう(海外編)		⑦	配信する上で、自分自身の設定作り②	
⑧	日本と海外の考察をした結果、まとめ		⑧	自分自身の配信者像が明確になった上で、オーバーレイ作りにあたっての重要なこと	
⑨	配信者のメリット・デメリット		⑨	ツールを使ってオーバーレイ作り①	
⑩	配信するためのツール、ソフトについて		⑩	ツールを使ってオーバーレイ作り②	
⑪	配信するプラットホームの選択		⑪	配信練習①	
⑫	配信アカウントの作成・配信するニックネーム(名前)の設定		⑫	配信練習②	
⑬	配信する時間・頻度等の説明、決定		⑬	配信画面(装飾や、オーバーレイ)の到達度具合と講評	
⑭	配信者としての自覚、重要な点を理解しているのか。		⑭	オーバーレイ作り、配信練習の反省・改善点を考察する	
⑮	前期授業のまとめ		⑮	年間授業のまとめ	

準備学習 時間外学習	興味のあるストリーマーの配信等を視聴し、自分自身がなりたい配信者像を明確にする。	評価方法	出席率(35%)/目的までの達成度(25%)/授業参加態度・コミュニケーション(40%)とする。
受講生への メッセージ	配信者になるためには、どうすれば良いか、配信者とは何かを一緒に学び、将来様々な世代を楽しませることができる配信者になるために楽しく頑張っていけたらなと思っています。	使用教科書 教材 参考書	特になし。

2022年度　授業シラバス

科目名	ゲーム概論	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports＆ゲームCG科　昼間Ⅰ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	120 （8単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
ゲームをしながら、またはストリーマーの映像を見ながら、
ゲームのジャンルごとにゲーム内容や、その特徴、概論を学び、実況するにあたってのゲームの知識力、情報力を習得する。

【到達目標】
ゲーム実況するにあたり、各ゲームの基本的マニュアル操作、キャラクターの特徴、能力、また特性などの基本レベルは必ず自分のモノする。
プラスアルファで、コアでもありマニアックな情報を探り、個性を伸ばす。

【教員の略歴】
プロゲーマーとしてチームへ在籍経験あり
League of Legends Japan Leagueの出場経験あり。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	e-sportsゲーム業界の現状		①	人気ゲーム実況者の現状	
②	ゲーム概論【FPS編】		②	ゲーム概論【スポーツ編】	
③	ゲーム概論【FPS編】		③	ゲーム概論【スポーツ編】	
④	ゲーム概論【FPS編】		④	ゲーム概論【スポーツ編】	
⑤	ゲーム概論【MOBA編】		⑤	ゲーム概論【OCG編】	
⑥	ゲーム概論【MOBA編】		⑥	ゲーム概論【OCG編】	
⑦	ゲーム概論【MOBA編】		⑦	ゲーム概論【OCG編】	
⑧	ゲーム概論【RTS編】		⑧	ゲーム概論【FPS編】	
⑨	ゲーム概論【RTS編】		⑨	ゲーム概論【MOBA編】	
⑩	ゲーム概論【RTS編】		⑩	ゲーム概論【RTS編】	
⑪	ゲーム概論【対戦格闘ゲーム編】		⑪	ゲーム概論【対戦格闘ゲーム編】	
⑫	ゲーム概論【対戦格闘ゲーム編】		⑫	ゲーム概論【スポーツ編】	
⑬	ゲーム概論【対戦格闘ゲーム編】		⑬	ゲーム概論【OCG編】	
⑭	ゲーム概論テスト	前期試験	⑭	ゲーム概論テスト	後期試験
⑮	前期まとめ		⑮	後期まとめ	

準備学習 時間外学習	自分が好きなゲームだけでなく様々なゲームに触れること。 その上で多くのゲームの基礎マニュアルを知ること。	評価方法	実況テストとレポート提出
受講生への メッセージ	実況するためのゲーム概論とは、そのゲームの取り扱い説明書以上の情報を得る必要性があるので、とことん探究心を持って授業に取り組みましょう！	使用教科書 教材 参考書	特になし

2022年度　授業シラバス

科目名	映像表現	必修 選択	必修	年次	1	学科	e-sports＆ゲームCG科　昼間Ⅰ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	120 （8単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】

録画した映像の編集、加工の表現技術を学び、自身のプレイ動画はもちろん大会のリプレイや演出を作成できるような表現技術を学ぶ。
1年次ではAdobe Premiere Proを用いた動画編集技術を身に付け、映像のカット、オーバーレイ、テロップ挿入などの基礎的な技術を学び、視聴者を意識した映像づくりを学ぶ。

【到達目標】

Premiere Proの基礎操作を習得し、自分のプレイ動画を一人で編集できるようになってもらいます。
ストリーマーの人は自分のチャンネルにアップしてみるなど、実践できるような技術を習得してもらいます。

【教員の略歴】

ストリーマーとしてプロチームへ所属。
Shadowverse ES大阪地方予選大会にて実況解説を担当。レインボーシックスシージ大学対抗戦にて実況を担当。

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	この授業で身に付ける映像編集の完成一例の紹介・映像技法の紹介	①	前期のおさらい・映像技法の紹介②
②	編集に使うソフトの紹介	②	編集動画の内容とテーマ分け
③	Premiere Proの使い方①　画像スライドショーを作る	③	BGMやSEの話
④	Premiere Proの使い方②　カット編集	④	参考映像の視聴・Youtuber系動画
⑤	Premirer Proの使い方③　テロップ挿入	⑤	映像編集1
⑥	Premirer Proの使い方④　かっこいいエフェクトやトランジションをつける	⑥	映像編集2
⑦	版権・著作権の話	⑦	視聴と講評
⑧	自分の自己紹介動画を作る・収録	⑧	画面構成の話
⑨	自分の自己紹介動画を作る・編集	⑨	参考映像の視聴・大会ダイジェスト、ハイライト
⑩	自分の自己紹介動画を作る・編集2	⑩	映像編集1
⑪	視聴と講評	⑪	映像編集2
⑫	テレビ番組の話	⑫	映像編集3
⑬	フォントの話	⑬	視聴と講評
⑭	色の話	⑭	PremireProと連携して使えるソフト
⑮	前期のまとめ	⑮	授業まとめ

準備学習 時間外学習	動画や配信、アニメなどを視聴し、さまざまな映像表現を見つけること。 授業内で教えるツールの知識などを復習すること。	評価方法	出席率(20%)/授業課題や提出物(50%)/授業態度やコミュニケーション(20%) その他(10%)はイベントへの積極的な参加を加点対象とします。
受講生への メッセージ	配信技術や映像表現は日に日にアップデートされていきます。そのたびに新しいことに挑戦することが私たちには求められていきます。 配信のための知識や技術はもちろん、新しい技術を自ら身に付けていく方法をぜひ習得してください。	使用教科書 教材 参考書	録画映像を取り扱うため、SSD持参。 その他、撮影に使えるもの

2022年度　授業シラバス

科目名	コンピュータ	必修 選択	必修	年次	1	学科	e-sports＆ゲームCG科　昼間Ⅰ部
		授業 形態	講義	総時間 （単位）	60 （4単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】

実務上、必ずスキルが必要とされるOfficeアプリケーションのWordとExcelについて、実習を通して学習する。
各回、履修した内容についての課題を、当日、もしくは翌週以降におこない、操作を繰り返すことにより、必要なスキルを習得する。

【到達目標】

実務レベルに対応できるスキルをつけることを目標とする。

【教員の略歴】

1999年より、IT講師として、小・中・高・大学、専門学校までの教育機関、企業・官公庁研修、社会人教育、一般市民講習と言った幅広い年齢層対象の様々な講習を担当。資格保有数は50を超え、IT資格のみならず、キャリアコンサルタント・コーチング・秘書検定などの資格も保持しており、関西では40以上の学校で講義経験を持つ。
滋慶学園グループでは、2000年から主にIT授業や就職支援講座、キャリア面談を担当しており、MOS対策講座では毎回100%の合格者を出している。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	授業ガイダンス・環境確認・データ配布		①	Excel第1章　Excelの基本操作	
②	Word第1・2章　Wordの基本操作、文章の編集		②	Excel2章　数式の作成	
③	Word第3章　表現力のある文書作成		③	Excel第3章　表の編集	
④	Word第4章　図形の応用		④	Excel第4章　グラフの作成	
⑤	復習問題		⑤	Excel第5・6章　印刷・ワークシートの操作	
⑥	Word第5章　表の作成		⑥	Excel第7章　いろいろな関数	
⑦	Word第6章　Wordの便利な機能		⑦	Excel総復習課題	
⑧	Word第7章　SmartArtグラフィック		⑧	Excel第8・9章　Excelの便利な機能	
⑨	Word第8章　表の応用		⑨	Excel第10・11章　Excelの活用・復習課題	
⑩	Word第9章　文書をサポートする機能		⑩	Excel第10・11章　Excelの活用・復習課題	
⑪	Word総復習課題①		⑪	Excel総復習課題	
⑫	Word総復習課題②		⑫	後期試験準備のための模擬試験	
⑬	まとめ		⑬	後期試験	
⑭	前期試験準備のための模擬試験		⑭	Excel総復習課題	
⑮	前期試験		⑮	まとめ	

準備学習 時間外学習	各回、次回以降の授業と連携をしているため、苦手な箇所や、欠席（公欠を含む）した際には、その内容をしっかりと復習して理解してから、次回出席のこと。	評価方法	授業態度、出席率、課題提出率・完成度、 臨時および定期試験の成績を総合的に勘案する。
受講生への メッセージ	社会人として即戦力として活躍するために、この授業で、しっかりとスキルを身につけておきましょう。また、毎回の授業は、次回の授業内容と連携しています。苦手な箇所や、欠席（公欠を含む）した際には、その内容をしっかりと復習してから、出席をするようにしましょう。	使用教科書 教材 参考書	滋慶出版Word2016・Excel2016 USBメモリ必携

2022年度　授業シラバス

科目名	3DCG制作	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports＆ゲームCG科　昼間Ⅰ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	120 （8単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
MAYAの基本的な操作方法と基礎的なモデリングの作成

【到達目標】
MAYAの操作性を習得したうえで、自由に表現できるための基礎力を身に付ける

【教員の略歴】
フリーランスで、ゲームキャラクターや様々な映像などのCGデザイナー

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	1年間の授業スケジュールの説明および簡単なMAYAの操作説明		①	人体モデリングの作成方法	
②	MAYAを用いた建物のモデリング①		②	人体モデリング作成①	
③	MAYAを用いた建物のモデリング②		③	人体モデリング作成②	
④	MAYAを用いた建物のモデリング③		④	人体モデリング作成③	
⑤	テクスチャなどを含むUV設定①		⑤	人体モデリング作成④	
⑥	テクスチャなどを含むUV設定②		⑥	人体モデリング作成⑤	
⑦	シーンの作成		⑦	人体モデリング作成⑥	
⑧	カメラ、ライティングの基礎		⑧	人体モデリングブラッシュアップ①	
⑨	家具や食器など小物のモデリング①		⑨	人体モデリングブラッシュアップ②	
⑩	家具や食器など小物のモデリング②		⑩	人体モデリング作成⑦	
⑪	家具や食器など小物のモデリング③		⑪	人体モデリング作成⑧	
⑫	家具や食器など小物のモデリング④		⑫	人体モデリング作成⑨	
⑬	家具や食器など小物のモデリング⑤		⑬	人体モデリングブラッシュアップ③	
⑭	前期で学んだことから出題した実技試験	前期試験	⑭	後期で学んだことから出題した実技試験	後期試験
⑮	前期試験の講評		⑮	後期試験、1年間の講評	

準備学習 時間外学習	多くの映像作品に触れること 操作方法などの復習	評価方法	モデルの完成度、日々の授業態度、試験から総合的に評価
受講生への メッセージ	3Dモデリングの魅力を知ろう。	使用教科書 教材 参考書	ノート、筆記用具、ハードディスク

2022年度　授業シラバス

科目名	ゲームテクニック	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports＆ゲームCG科　昼間Ⅰ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	120 （8単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】

国内大手企業Cygamesが運営する人気タイトル『Shadowverse』を専門とした演習。PC・スマートフォンを使用し、座学と実践的演習に分けた授業を展開する。
1年次では実践形式にゲームに触れてもらい、カードゲームのルールと基礎知識、用語を知ってもらう。練習量とレポートを最重視し、クラスのレベルに応じて授業を展開する。可能な限り、実践型の授業を理想とする。

【到達目標】

クラス内の生徒個人の目標を設定し、各々に目標へ到達できるよう練習をこなしてもらう。
基礎的な操作、知識の把握、チームメンバーとの連携など、ゲームのシステムを理解しプレーできるようになってもらう。
ランクマッチにおいては、AA0以上のランクを目指してもらう。

【教員の略歴】

Shadowverse Queen’s Cup 2019 Winter優勝、 RAGEマネーフィニッシュ2回、JCG予選優勝4回

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	自己紹介・Shadowverseのスキル確認・チュートリアル		①	前期のおさらい	
②	ストーリーモード・全クラスの特徴解説		②	カードバリュー・アドバンテージ・トレードについて	
③	デフォルトデッキを使用した模擬対戦		③	相手カードのケア方法について	
④	基礎セオリー–専門用語マリガンからリーサルまで		④	ランクマッチ演習（リプレイによる反省・プレイ改善）	
⑤	基礎セオリー–デッキ構成の考え方（ローテーション編）		⑤	情報収集・環境把握の仕方（デッキ検索など）	
⑥	各々考えたデッキでの模擬戦とデッキの再構築		⑥	ストリーマーから得られる情報	
⑦	クラス別特徴デッキ・ローテーション編①（エルフ・ロイヤル・ウイッチ・ドラゴン）		⑦	オフライン大会・オンライン大会での立ち回り、準備	
⑧	クラス別特徴デッキ・ローテーション編②（ネクロマンサー・ヴァンパイア・ビショップ・ネメシス）		⑧	大会対策（現環境と対策カードを用いたプレイング）	
⑨	先攻・後攻の性質について		⑨	模擬大会戦準備（チーム分けと対策練習）	
⑩	BO3の対戦		⑩	模擬大会戦リハーサル戦	
⑪	総合演習（大会を想定したプレイ）		⑪	模擬大会本番	
⑫	前回の反省点を踏まえたプレイ（リプレイの見直し方）		⑫	大会中の反省点	
⑬	ランクマッチ演習（リプレイの見直し方）		⑬	将輝星先生との交流戦①	後期試験
⑭	1ターン90秒の時間の使い方	前期試験	⑭	将輝星先生との交流戦②	
⑮	前期の振り返りとまとめ		⑮	1年間の総まとめ	

準備学習 時間外学習	RAGEプロリーグの1日1試合以上の観戦。 憧れのプレイヤーか目標とするチームを作り、動向を追うこと。 1日に1試合以上は確実に対人戦を行うこと。 世界大会やイベント等が行われている期間の試合は 可能な限り視聴すること。	評価方法	出席率(25%)/技術の成熟度(25%) 授業参加態度・コミュニケーション(40%) その他（10%）は大会への積極的な参加や レポートの内容を加点対象とする。
受講生への メッセージ	まずは、ルールをしっかりと理解し、実際にプレイしながら上達していきましょう。初めのうちは、用語や能力を頭で覚えるよりも感覚的にプレイしてもらう方が覚えやすいと思うので、継続的にプレイしていきましょう。	使用教科書 教材 参考書	プレイ経験のない方はShadowverseのアカウント 10,000円分の課金を要する（課金対象は個別で決める）

2022年度　授業シラバス

科目名	ゲーム実践	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports＆ゲームCG科　昼間Ⅰ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	120 （8単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】

MOBA系の世界を代表タイトル『League of Legend』を専門とした演習。PCを使用し、座学と実践的演習に分けた授業を展開する。
1年次では実践形式にゲームに触れてもらい、操作性を理解するとともに、座学で基礎知識と用語を知ってもらう。練習量とコミュニケーションを最重視し、クラスのレベルに応じて授業を展開する。可能な限り、実践型の授業を理想とする。

【到達目標】

クラス内の生徒個人の目標を設定し、各々に目標へ到達できるよう練習をこなしてもらう。
基礎的な操作、知識の把握、チームメンバーとの連携など、ゲームのシステムを理解しプレーできるようになってもらう。
ランクマッチに行けるようになるサモナーレベル30を目指す。

【教員の略歴】

プロゲーマーとしてチームへ在籍経験あり
League of Legends Japan Leagueの出場経験あり。

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	自己紹介・チュートリアル・基本操作確認・CSの重要性	①	前期の改善点と後期の目標
②	AI戦-自分の使いやすい設定を見つける。サモナースペルの使用。	②	対人戦-メタチャンピオンの練習①
③	AI戦-使用チャンピオンの長所・短所の理解。ビルドの選択。	③	対人戦-メタチャンピオンの練習②
④	AI戦-各レーンの理解。	④	前回、前々回の授業で練習したチャンピオンでのチームワークを意識したプレイ
⑤	対人戦-色々なレーンを試し、自分のメインレーンを決める①	⑤	前回授業の課題に対しアドバイスをいれ、改善する。
⑥	対人戦-色々なレーンを試し、自分のメインレーンを決める②	⑥	チームワークを意識したプレイ
⑦	ダメージトレードを理解する	⑦	前回授業で想定される課題を生徒自身で見つけ、改善する。
⑧	ローテーションの理解①	⑧	相手のサモナースペルの時間をチェックし、チャットに打つ。
⑨	ローテーションの理解②	⑨	ローテーションの理解①
⑩	チームを意識して勝利を目指す①	⑩	ローテーションの理解②
⑪	チームを意識して勝利を目指す②	⑪	チームを意識して勝利を目指す①
⑫	前回授業の反省と改善点を踏まえたプレイ	⑫	チームを意識して勝利を目指す②
⑬	各レーンの有利の活かし方	⑬	チーム練習の課題をみつけ、改善する。
⑭	総合演習（大会を想定したプレイ）	⑭	各チーム対抗戦からの分析・BAN/PICKの理解
⑮	前期の振り返りとまとめ	⑮	後期の振り返りとまとめ

準備学習 時間外学習	好きな選手を1人以上見つけ、その選手の出場している大会を見たり、動画を見る。	評価方法	出席率(20%)/技術の成熟度(35%)/授業参加態度・コミュニケーション(35%) その他（10%）は大会への積極的な参加や自主練習を加点対象とする。
受講生への メッセージ	LOLはプロシーンが世界中に存在し、日本でもリーグが発足している。世界でもっとも遊ばれているeSportsタイトルです。用語が多く、前提知識も多いのですが、苦労の先に楽しさが見出せるゲームなので、1年間一緒に頑張りましょう。	使用教科書 教材 参考書	特になし

2022年度　授業シラバス

科目名	e-sportsイベント制作	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports＆ゲームCG科　昼間Ⅰ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	120 （8単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】

e-sportsイベント、企画・制作・運営についての考え方、特に制作でやるべきことなど。また、どの分野でも重要な広報・宣伝、パブリシティ活動などの実践など。

【到達目標】

制作の基本を学びイベントにおける企画、制作などを学ぶ

【教員の略歴】

制作ディレクター・PR業務を担当。多くの公共団体の事業に携わる。2003年より、プロモーションを旨とした個人会社を設立。公共団体の文化事業（演劇、イベント、フェスティバル等）の企画・制作・運営、PR、観光事業のPR等に携わる。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	授業ガイダンス、自己紹介など		①	広報・宣伝について①	
②	イベントの種類について		②	広報・宣伝について②	
③	イベントの企画・制作・運営について①		③	パブリシティ活動について	
④	イベントの企画・制作・運営について②		④	プレスリリースの作り方①	
⑤	e-sportsイベントについて研究する①		⑤	プレスリリースの作り方②	
⑥	e-sportsイベントについて研究する②		⑥	後期授業のまとめ	
⑦	e-sportsイベント企画立案①		⑦	e-sportsイベント企画立案①	
⑧	e-sportsイベント企画立案②		⑧	e-sportsイベント企画立案②	
⑨	e-sportsイベント企画立案③		⑨	e-sportsイベント企画立案③	
⑩	e-sportsイベント制作準備①		⑩	e-sportsイベント制作準備①	
⑪	e-sportsイベント制作準備②		⑪	e-sportsイベント制作準備②	
⑫	e-sportsイベント制作準備③		⑫	e-sportsイベント制作準備③	
⑬	e-sportsイベント制作リハーサル		⑬	e-sportsイベント制作リハーサル	
⑭	e-sportsイベント制作本番	前期試験	⑭	e-sportsイベント制作本番	後期試験
⑮	前期授業のまとめ		⑮	後期授業のまとめ	

準備学習 時間外学習	できるだけ様々なイベントや施設に出かけて行って見聞を広めてほしい。	評価方法	試験、出席率・授業態度・企画力・発想力など
受講生への メッセージ	いろいろなものに興味をもって、クラス全体で楽しい、新しいイベントを企画し、実践できるよう取り組んでいきましょう。	使用教科書 教材 参考書	特になし

2022年度　授業シラバス

科目名	動画配信基礎	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports＆ゲームCG科　昼間Ⅰ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	120 （8単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】

ライブ配信に関する幅広い知識と技術の習得を目的とする。
外部ソースを複数取り込んでのライブ配信にはビデオの知識、オーディオ知識、ソフトウェアの使用方法等様々な分野の知識が必要となる。
本授業ではvMixソフトウェアを使用し、実践形式で配信の企画・実施を行うことでトライ&エラーを経験する。

【到達目標】

実践形式でライブ配信を行うことにより発生する問題や不具合等に対処できるようになる。
本授業を通して様々なパターンの機材や演出構成から自ら対応する力を身につける。
本授業修了時にはイベント内容に応じて自ら機材構成、オペレートを可能とする。

【教員の略歴】

プロゲーマーとしてチームへ在籍経験あり
League of Legends Japan Leagueの出場経験あり。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	ライブ配信とは？　実例を元に配信の種類を知る		①	大会企画　ゲーム大会を企画する(ゲームタイトルは未定)	
②	配信サイトの種類の説明　YouTubeLive、Twitch、ニコ生などの技術面から見たメリットやデメリット		②	大会企画　ゲーム大会を企画する(ゲームタイトルは未定)	
③	ビデオの基礎知識①　配信を行う以前の画像や映像の基礎知識を学ぶ		③	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う	
④	ビデオの基礎知識②　配信を行う以前の画像や映像の基礎知識を学ぶ		④	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う	
⑤	カメラの基礎知識　業務用カメラの知識と使用方法		⑤	大会運営 ゲーム大会本番	
⑥	映像信号の基礎知識　様々な映像信号、端子の種類を知る		⑥	大会企画　ゲーム大会を企画する(ゲームタイトルは未定)	
⑦	オーディオの基礎知識　配信に関わるオーディオの知識を学ぶ		⑦	大会企画　ゲーム大会を企画する(ゲームタイトルは未定)	
⑧	映像ソフトの種類と配線　映像ソフトの種類と配線方法を実技形式で学ぶ		⑧	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う	
⑨	配信をしてみよう① 簡単な機材構成で配信をしてみる		⑨	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う	
⑩	配信をしてみよう② 外部のカメラを接続しての配信をしてみる		⑩	大会運営 ゲーム大会本番	
⑪	配信をしてみよう③ 複数のカメラを使用した配信をしてみる		⑪	大会企画　後期最終週に向けたゲーム大会を企画する(ゲームタイトルは未定)	
⑫	配信をしてみよう④ 複数のカメラとオーバーレイ、PAシステムを使用した配信をしてみる		⑫	大会企画　後期最終週に向けたゲーム大会を企画する(ゲームタイトルは未定)	
⑬	大会企画　前期最終週に向けたゲーム大会を企画する(ゲームタイトルは未定)		⑬	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う	
⑭	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う	前期試験	⑭	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う	後期試験
⑮	大会運営 ゲーム大会本番		⑮	大会運営 ゲーム大会本番	

準備学習 時間外学習	e-sportsにおける様々な動画配信を研究し感性を磨くこと	評価方法	授業態度、ワークによる参加型授業による平常点を重視しつつ、 実力テスト、レポート点数を加算する。
受講生への メッセージ	動画配信技術を学べば就職先の幅が大きく広がると共に 企画力も上がるはずです。頑張ってください！	使用教科書 教材 参考書	特になし

2022年度　授業シラバス

科目名	3Dアニメーション	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports＆ゲームCG科　昼間Ⅰ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	120 （8単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
CG制作のワークフローを理解し、3DCG制作に必要な基礎知識を習得する。

【到達目標】
3ds Maxの基礎を習得し、一人で一通りのオペレーションできるようになる。

【教員の略歴】
大阪NHKタイトルアートにて、CGを使ったOP制作から、番組内に使用される動画、静止画の制作に携わる。
株式会社サテライトにて、様々なアニメ作品に携わる。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	【名前LOGOアニメーション】●CG制作のワークフロー ●3dsmaxの基礎知識●モデル制作		①	【キャラアニメーション】作画素材を基に3DCGの合成 ●カメラ設定●レンダリング●AE編集	
②	【名前LOGOアニメーション】●シーンの組方●テクスチャ ●カメラ設定●アニメーション制作		②	【キャラアニメーション】実写合成写真 ●カメラ設定●三点照明	
③	【名前LOGOアニメーション】 ●アニメーションカーブ ●ライト設定●3dsmaxレンダリング設定●保存方法		③	【キャラアニメーション】実写合成写真 ●レンダリング●AE編集	
④	【魚のアニメーション】 ●モデル制作		④	【個人長編アニメーション】 ●コンテ作成●モデル制作	
⑤	【魚のアニメーション】 ●テクスチャ制作		⑤	【個人長編アニメーション】 ●モデル制作	
⑥	【魚のアニメーション】 ●ボーン設定		⑥	【個人長編アニメーション】 ●モデル制作	
⑦	【魚のアニメーション】 ●ボーン設定●アニメーション制作		⑦	【個人長編アニメーション】 ●モデル制作	
⑧	【魚のアニメーション】 ●アニメーション制作●3dsmaxレンダリング●AE編集		⑧	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作	
⑨	【キャラアニメーション】 ●イメージボード制作●モデル制作		⑨	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作	
⑩	【くす玉のアニメーション】 ●エフェクト制作 ●AE編集		⑩	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作	
⑪	【キャラアニメーション】 ●テクスチャ制作●ボーン設定		⑪	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作	
⑫	【キャラアニメーション】 ●テクスチャ制作●ボーン設定		⑫	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作●レンダリング●AE編集	
⑬	【キャラアニメーション】 ●歩く・走る アニメーション制作		⑬	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作●レンダリング●AE編集	
⑭	【キャラアニメーション】 ●歩く・走る アニメーション制作	前期試験	⑭	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作●レンダリング●AE編集	後期試験
⑮	前期の講評		⑮	●1年間の講評 ●春休みの授業計画	

準備学習 時間外学習	3DCG制作ではCGのソフトだけでなく、様々なソフトも使用します。 習得するには、たくさん覚えなければならないことがあり、技術面でもたくさん練習しなければ上達しません。 授業内では、きちんとメモを取り、一人でもオペレーションできるように復習をしてください。	評価方法	出席率、試験、 個々の作品の完成と、提出
受講生への メッセージ	CG制作では制作するモチーフを、たくさん観察し、知ることがとても重要になってきます。分からない時には、可能であれば実際にモチーフを触ってみて下さい。重さや触感、動き方の仕組みを知ったりと、学ことはたくさんあります。人のアニメーションを付ける時には、鏡の前に立ち自分自身の動きを観察して下さい。時には自分自身をビデオカメラで撮影してみるのもいいです。人間観察もたくさんして下さい。	使用教科書 教材 参考書	ノート、筆記用具、ハードディスク

2022年度　授業シラバス

科目名	MC演習	必修 選択	必修 選択	年次	1	学科	e-sports＆ゲームCG科　昼間Ⅰ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	120 （8単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】
マイクを使用した実技。
職業として言葉を駆使する。

【到達目標】
・MCとして、現場に応じた状況判断をして、円滑に進行を行えるスキルの習得。
・実践で活かせる、正しい言葉使いとアクセントの習得。

【教員の略歴】
関西にてイベント司会、ナレーション、朗読、企業向け話し方指導などを中心に活動。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	自己紹介、声チェック		①	インタビュー	
②	滑舌の基本アクセント①		②	滑舌の基本アクセント①	
③	滑舌の基本アクセント②		③	滑舌の基本アクセント②	
④	物を紹介する①		④	イベント進行演習	
⑤	物を紹介する②		⑤	実況フリートーク①	
⑥	物を紹介する③		⑥	実況フリートーク②	
⑦	フリートーク①		⑦	原稿作成の極意	
⑧	イベント台本を見る		⑧	台本を理解する	
⑨	イベント台本を読む		⑨	理解したことを声で表現する	
⑩	フリートーク②		⑩	聞き手に伝わる話し方をする	
⑪	台本通り動く		⑪	台本通り動く	
⑫	ペアで進行する		⑫	ペアで進行する	
⑬	ペアで進行する		⑬	ペアで進行する	
⑭	試験	前期試験	⑭	試験	後期試験
⑮	前期まとめ		⑮	後期まとめ	

準備学習 時間外学習	常にMCで使えるよう日常から情報・ネタを身に付けていってください。	評価方法	出席、実技、レポート、授業態度、筆記テストで総合して評価する。
受講生への メッセージ	誰にでも伝わる正しい発音と美しい日本語に興味を持って下さい。	使用教科書 教材 参考書	アクセント辞典（必携）、国語辞典（電子辞書可）、手鏡

2022年度　授業シラバス

科目名	アイデアテクニック	必修 選択	必修	年次	1	学科	e-sports＆ゲームCG科　昼間Ⅰ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	60 （4単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】

ゲームをプレイするにあたり、最大限のパフォーマンスを引き出せるようにフィジカルを高める手法を身に付ける。
また、長時間のゲームプレイで起こりうるトラブルに対する予防法と適度なストレッチを実習形式で学び、日ごろから健康に対する意識づけを行う。

【到達目標】

一人一人が健康に対する意識を持ってもらい、実践で戦う上で身体が大きく影響することを理解してもらう。
セルフマッサージ、ストレッチを覚えてもらい、健康的な生活を行ってもらう意識をつける。

【教員の略歴】

はり・きゅう師。鍼灸整骨院に勤務し臨床経験10年以上。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	自己紹介・オリエンテーション アスリートの商売道具（身体）について		①	感覚器（目・視力）についての解剖学	
②	ゲームプレイ→自分の身体の疲れるところを知ろう		②	ゲームプレイ→眼精疲労のケア	
③	初回オリエンテーション、自己紹介など		③	運動療法の応用知識(関節可動域制限について)	
④	e-スポーツプレイヤーと運動の関わりについて		④	実践しよう①ストレッチ運動をやってみましょう	
⑤	上肢の解剖学（骨・筋肉・作用）		⑤	プレイヤーに多いケガについて（検査・対処法・応急処置）	
⑥	ゲームプレイ→上肢のトレーニング・ケア、上肢のストレッチ		⑥	ゲームプレイ→対処法の実践（テーピングなど）	
⑦	運動療法の基礎知識(骨・関節について)		⑦	運動療法の応用知識(筋力低下について)	
⑧	観察をしよう①まずは相手を観ることから始めましょう		⑧	実践しよう②筋力トレーニングをやってみましょう	
⑨	下肢の解剖学（骨・筋肉・作用）・熱中症対策①		⑨	コンディショニングとは	
⑩	ゲームプレイ→下肢のトレーニング・ケア、下肢のストレッチ		⑩	ゲームプレイ→自己分析→ゲームプレイ	
⑪	運動療法の基礎知識(筋肉について)		⑪	運動療法の応用知識（持久力について）	
⑫	観察をしよう②考えながら観れるようになりましょう		⑫	身体作りを学ぶ①代謝・栄養について話し合いましょう	
⑬	体幹の解剖学（骨・筋肉・作用）・熱中症対策② ゲームプレイ→体幹のトレーニング・ケア、体幹のストレッチ		⑬	オリエンタルマジック！ツボを使った治療法の紹介	
⑭	運動療法の基礎知識(物理について)		⑭	ゲームプレイ→ツボを使ったセルフケア実践	
⑮	観察をしよう③考えを深めていきましょう　前期まとめ		⑮	運動療法の応用知識(物理療法について) 身体作りを学ぶ②睡眠について考えてみましょう	

準備学習 時間外学習	授業内で習ったことを授業外でも実践してください。	評価方法	出席率（40%）/前後期行う筆記・実技試験の内容（40%） 授業参加態度・コミュニケーション(20%)
受講生への メッセージ	esports業界は年々広がりをみせていますが、その一方で多くプロゲーマーが故障を起こしています。一般的なスポーツ選手と違い、まだまだ健康に対する意識も低く、管理してくれるトレーナーも少ないです。 面倒と感じる人もいるかもしれませんが、自身の実力を100%引き出せるよう、今のうちに意識をつけていきましょう。	使用教科書 教材 参考書	身体を動かすため、ジャージや動きやすい服推奨 （ユニフォームパーカー可）