2022年度　授業シラバス

科目名	映像表現	必修 選択	必修	年次	3	学科	e-sports＆ゲームCG科科　昼間Ⅱ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】
ライブ配信を問題なく配信し、個々で対応できる技術と知識を学ぶ

【到達目標】
ゲーム配信を通じて、自信のスキルアップとともに、プロとして活躍する幅を広げる知識とノウハウを身に付ける。

【教員の略歴】
AKIHABARA ENCOUNT LOL部門にプロゲーマーとして所属しプロとして活躍。その後、V3Esports LOL部門に移籍。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	ストリーマーの研究		①	ストリーマーの研究	
②	Twitchでゲーム配信する目的、目標【前期】		②	Twitchでゲーム配信する目的、目標【後期】	
③	ストリーマー配信のテーマ決め　その1		③	ストリーマー配信のテーマ決め　その3	
④	ライブ配信①		④	ライブ配信①	
⑤	ライブ配信②		⑤	ライブ配信②	
⑥	ライブ配信③		⑥	ライブ配信③	
⑦	ライブ配信④		⑦	ライブ配信④	
⑧	ライブ配信⑤		⑧	ライブ配信⑤	
⑨	ストリーマー配信のテーマ決め　その2		⑨	ストリーマー配信のテーマ決め　その4	
⑩	ライブ配信①		⑩	ライブ配信①	
⑪	ライブ配信②		⑪	ライブ配信②	
⑫	ライブ配信③		⑫	ライブ配信③	
⑬	ライブ配信④		⑬	ライブ配信④	
⑭	ライブ配信⑤	前期試験	⑭	ライブ配信⑤	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	有名なストリーマーの研究を徹底すること	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	ストリーマーはプロゲーマーになるために必要不可欠な作業の一つです。有名になればなるほど自分のプラスになります。	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＆アニメ企画	必修 選択	必修	年次	3	学科	e-sports＆ゲームCG科科　昼間Ⅱ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】

第二年次に履修したe-sports研究Ⅰの上に、e-sportsのさまざまな分野で必要となる発展的（または応用的）な知識を整理し、より専門的な知識・技能の習得へと繋げます。授業では、e-sportsの最新動向を取り上げて分析するほか、以下のトピックを取り上げます。e-sportsの定義、e-sportsの歴史、e-sports業界の構造、e-sportsメディア、e-sports選手の素養（身体・精神・テクニック）e-sports選手のトレーニング、e-sportsビジネスモデル、e-sportsイベントの企画・運営 など業界の動向や授業の進み具合によって、トピックを入れ替えたり、取り上げる順番が前後する場合があります。

【到達目標】

滋慶学園グループの教育理念（人間教育・実学教育・国際教育）に基づいて、将来国内外のe-sports界の第一線で、ゲーマー、ストリーマー、マネージャー、イベントスタッフ、MC・キャスターなどとして活躍するために必要な基礎的知識を獲得・整理し、職業に対する考え方を身に付け、みずから判断し行動する実践力を身に付けます。専門的な知識や技能を習得する基礎・発展・応用の三段階、あるいは基礎・発展の二段階のうち、第三年次は「発展」または「応用」、そして「活用」課程に該当します。

【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	（前期の授業のガイダンス）前期の授業の進め方について説明します。		①	前期の振り返り	
②	（e-sportsの昨年度の動向のまとめ）e-sportsをめぐる昨年度の動向を整理して、問題点を考えます。		②	e-sportsのチーム事情と選手情報①	
③	（e-sportsの歴史①）国内外のe-sportsの歴史を整理して、そのときどきの問題点を考えます。		③	e-sportsのチーム事情と選手情報②	
④	（e-sportsの歴史②）国内外のe-sportsの歴史を整理して、そのときどきの問題点を考えます。		④	e-sportsのチーム事情と選手情報③	
⑤	（e-sportsによる地方創生）e-sportsが日本各地で発展するための課題を整理して、その解決方法を考えます。		⑤	e-sportsのチーム事情と選手情報④	
⑥	（e-sportsチーム経営①）e-sportsチームを経営する方法とその課題を整理して、その解決方法を考えます。		⑥	e-sportsのチーム事情と選手情報⑤	
⑦	（e-sportsチーム経営②）e-sportsチームを経営する方法とその課題を整理して、その解決方法を考えます。		⑦	e-sportsのチーム事情と選手情報⑥	
⑧	（e-sports選手生活①）e-sports選手としての日々の生活、とくに睡眠・食事・トレーニング法について解説します。		⑧	e-sports研究レポート作成①	
⑨	（e-sports選手生活②）e-sports選手としての大会へ向けての準備について解説します。		⑨	e-sports研究レポート作成②	
⑩	（e-sportsメディア①）国内外のe-sportsメディアの目的、種類などを実例をもとに解説し、その課題を考えます。		⑩	e-sports研究レポート作成③	
⑪	（e-sportsメディア②））国内外のe-sportsメディアの目的、種類などを実例をもとに解説し、その課題を考えます。		⑪	e-sports研究レポート作成④	
⑫	（e-sportsライター①）e-sportsライターの役割と素養について整理し、記事の書き方について解説します。		⑫	e-sports研究レポート作成⑤	
⑬	（e-sportsライター②）e-sportsの記事を書いて、添削します。		⑬	e-sports研究レポート　プレゼンテーション	
⑭	（e-sports実況）e-sports実況の実態を整理して、その社会的・経済的な意義と役割を考えます。	前期試験	⑭	e-sports研究レポート　プレゼンテーション	後期試験
⑮	（前期の授業のまとめ）前期の授業のまとめを行います。		⑮	後期のまとめ	

準備学習 時間外学習	授業の予習・復習の必要はありません。ただし、受講生が日々接するe-sportsに関するニュースとそれに対する感想、e-sportsの取り組みに関するアイデアや自分の進路について考えたことなどがあれば、何でもノートに書き留めておいてください。ノートについては【使用教科書・教材・参考書】の欄を参照してください。	評価方法	出席評価＋ 授業態度評価（聴く、書く、話す等の態度）＋ レポートの評価 とします。レポートは、正しい日本語か、正確な内容か、自分の考察や意見をを論述しているかなど、レポートとしての完成度で評価します。なお、レポートの課題は授業中に出題し、レポートは回収する予定です。出題と同時にレポートの書き方も説明します。
受講生への メッセージ	この授業は、椅子に座り机に向かって講師の話を聞く座学です。しかし、受け身の姿勢ではなく、積極的に授業に参加してください。受講生の発言や質問を歓迎します。	使用教科書 教材 参考書	教科書は使用しません。参考書は授業中に適宜提示します。また、必要に応じて資料を配付します。受講生は筆記用具とノート（形式自由）を必ず持参してください。ノートのサイズや罫線の有無は自由です。授業では、パワーポイントやホワイトボードを用います。ノートには板書を書き取り、配付物を貼り付けてください（「準備学習・時間外学習」の項目参照）。

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	3	学科	e-sports＆ゲームCG科科　昼間Ⅱ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】

メンタルトレーニングとは、「身体的な部分にかかわらないすべてのトレーニングでありピークパフォーマンスとウェルネスを導くための準備を養います。スポーツのパフォーマンスや人生の向上をさせるための、ポジティブ（プラス方向の）な態度、考え（プラス思考）、集中力、メンタル、感情などを育成／教育することが中心。

【到達目標】

メンタルトレーニングは競技の場で「勝ち抜く力」を引き出すものですが、壁にぶつかったり目標を見失ったり、生活のなかでのストレスに影響を受けて結果を出せない人にとっては従来のコーチングのみのやり方では十分な効果が出しにくいと言われております。メンタルトレーニングを学ぶことによって、競技だけでなく日常生活のなかで実践することで人間形成・人格形成でき、本番に強い人物像を目指します。

【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で必要なメンタルトレーニング		①	心理テストで自分を知る	
②	色と心の不思議な関係～色彩心理学の応用～		②	心理テストで自分を知る	
③	緊張とプレッシャーを解放する		③	心理テストで自分を知る	
④	ストレスマネジメント		④	習慣化と達成感のプログラム1:「自分自身を大きく変化させる」	
⑤	イメージトレーニング		⑤	習慣化と達成感のプログラム2:「目標を持ち、それをどう実現していくか」	
⑥	感情のコントロール		⑥	習慣化と達成感のプログラム3:「目標に対し挫折する時の心のメカニズム」	
⑦	感情のコントロール		⑦	習慣化と達成感のプログラム4:「習慣が自分自身の身体のコンディションを整え、メンタルにまで影響を及ぼす」	
⑧	ケガや病気からの回復		⑧	習慣化と達成感のプログラム5:「内面も豊かになる生き方について」	
⑨	モチベーションを引き出す		⑨	やり抜く力①:結果のために必要なやる抜く力とは	
⑩	トラウマと克服する記憶のイメージワーク		⑩	やり抜く力②：やり抜く力の出し方	
⑪	ミッションとは？あり方とは？		⑪	やり抜く力③:やりぬく力を外からのばす	
⑫	自分の夢を叶えるコラージュ		⑫	実技1:ポジショニング	
⑬	あなたにとっての目標と達成をつくる		⑬	実技2:脱力誘導・リラクセーション	
⑭	ポジショニング	前期試験	⑭	実技3:感情のコントロール	後期試験
⑮	脱力誘導・リラクセーション		⑮	やりとり分析:苦手なあの人との関係改善	

準備学習 時間外学習	常に平常心を保つ意識を持ってゲームトレーニングに励むこと	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筆記試験点数を加算する。
受講生への メッセージ	脳内スポーツと言われるesportsにおいてスキルの向上に加え、他のスポーツ同様メンタルの重要性が語られている中で、メンタルトレーニングはトップアスリートや日本を代表するスポーツチームでも用いられてます。実践で使える学びであり、日常生活で使うことで競技における結果の向上につながる効果的なプログラムです。	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	3	学科	e-sports＆ゲームCG科科　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系の人気オンラインゲーム　League of Legendを専門とした講義。PCを使用し、座学と実践的演習に分けた授業を展開、結果と普段の練習量、コミュニケーションを最重視し、クラスの中でもレベルに合わせた授業を行う。受けわたし型ではなく、可能な限り参加型の授業を理想とする。

【到達目標】

クラス内の生徒個人個人に目標を設定し、そこまでをアシストする。
大会に出場するメンバー全員をダイヤモンドランク以上に到達させ、ベスト4以上を狙えるチームを育成する。
そして、クラス内で1人以上のプロゲーマーを排出する。

【教員の略歴】

AKIHABARA ENCOUNT LOL部門にプロゲーマーとして所属しプロとして活躍。その後、V3Esports LOL部門に移籍。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	ラストヒットのトレーニング①		①	ラストヒットのトレーニング①	
②	スキルドッジのトレーニング①		②	スキルドッジのトレーニング①	
③	チャンピオンの使用方法のトレーニング①		③	チャンピオンの使用方法のトレーニング①	
④	チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討①		④	チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討①	
⑤	ラストヒットのトレーニング②		⑤	ラストヒットのトレーニング②	
⑥	スキルドッジのトレーニング②		⑥	スキルドッジのトレーニング②	
⑦	チャンピオンの使用方法のトレーニング②		⑦	チャンピオンの使用方法のトレーニング②	
⑧	チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討②		⑧	チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討②	
⑨	ラストヒットのトレーニング③		⑨	ラストヒットのトレーニング③	
⑩	スキルドッジのトレーニング③		⑩	スキルドッジのトレーニング③	
⑪	チャンピオンの使用方法のトレーニング③		⑪	チャンピオンの使用方法のトレーニング③	
⑫	チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討③		⑫	チーム練習から課題を見つけ修正方法を検討③	
⑬	各チーム対抗戦からの分析		⑬	各チーム対抗戦からの分析	
⑭	評価基準となる、プレゼンテーション＆レポート	前期試験	⑭	評価基準となる、プレゼンテーション＆レポート	後期試験
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	各国のメジャーリージョンである、いわゆるLCSやLCK等のプロシーンの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2試合以上は確実にランク戦を行うこと。 世界大会やイベント等が行われている期間の試合は視聴していることを前提とした授業を行う。	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プレゼンテーション、レポート点数を加算する。
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、世界でもっとも遊ばれているEsportsタイトルであり、日本でもっとも安定して稼げるタイトルになっています。海外での別のゲーム等々の用語解説にLOLの用語が使われることも珍しくなく、ゲーム性自体の深さのため、他ゲームに技術が流用できることが多く、LOL出身のプロゲーマーも大量に存在します。用語が多く、前提知識も多いですが、死ぬ気でやりこんだ人が後悔するケースは少ないため、素晴らしい1年間を過ごせるタイトルだと思います。	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	ゲーム実践	必修 選択	必修 選択	年次	3	学科	e-sports＆ゲームCG科科　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】

・大会のリプレイを見て勉強や講師とチームを組み経験を積んでいきます。
・細かなミスや癖を修正していき、プレイの精度を上げます。

【到達目標】

・出場できる大会で優勝する。
・何も指示をもらわなくても自分で判断できる様になる

【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	オリエンテーション/車両なし立ち回り強化（ERANGEL、MIRAMAR）＋リプレイ動画勉強		①	個別補習（課題が出来るまで練習）	
②	車両有り立ち回り強化（ERANGEL、MIRAMAR）＋リプレイ動画勉強		②	個別補習（課題が出来るまで練習）	
③	近距離、遠距離分かれての戦闘練習（ERANGEL、MIRAMAR）＋リプレイ動画勉強		③	個別補習（課題が出来るまで練習）	
④	車両を使って分かれて戦闘（2人&2人・1人&3人など）＋リプレイ動画勉強		④	個別補習（課題が出来るまで練習）	
⑤	有利ポジションをとりに行く練習（安全地帯が変わる直前、変わった後）＋リプレイ動画勉強		⑤	A＋B＋Cクラス合同練習＋反省会	
⑥	A＋B＋Cクラス合同練習＋反省会		⑥	A＋B＋Cクラス合同練習＋反省会	
⑦	実力テスト＋クラス替え		⑦	実力テスト＋クラス替え	
⑧	個別補習（課題が出来るまで練習）		⑧	個別補習（課題が出来るまで練習）	
⑨	個別補習（課題が出来るまで練習）		⑨	個別補習（課題が出来るまで練習）	
⑩	個別補習（課題が出来るまで練習）		⑩	個別補習（課題が出来るまで練習）	
⑪	個別補習（課題が出来るまで練習）		⑪	個別補習（課題が出来るまで練習）	
⑫	個別補習（課題が出来るまで練習）		⑫	A＋B＋Cクラス合同練習＋反省会	
⑬	A＋B＋Cクラス合同練習＋反省会		⑬	A＋B＋Cクラス合同練習＋反省会	
⑭	実力テスト＋クラス替え	前期試験	⑭	実力テスト	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	自分の足りていない部分を練習する。 他の人のプレイ動画や配信などを見て勉強する。 大会の動画をみて勉強する。	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	まずは、自分のペースで焦らずじっくりとスキルアップしていこう！	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	ゲームテクニック	必修 選択	必修 選択	年次	3	学科	e-sports＆ゲームCG科科　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】

Rainbow six siege におけるプレイの技術や戦略的考え方そして主にプロゲーマーになるための考え等を自身の経験をもとに指導していきます。プレイヤーの中でも実力差などもあるかと思いますのでレベルにあったレベル別指導も検討してます。まだ未解明である分野であるため試験的に試していく授業も多くなるとおもいます。

【到達目標】

主にプレイヤースキルの向上と大会などトーナメントごとには積極的に出場してもらって経験値をつけて大会上位に加わわれるようにしいずれはプロチームからのオファーもしくはトライアウトを抜けてプロゲーマーになってもらいます

【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	各オペレーターの能力を習得する		①	各オペレーターの能力を習得する	
②	各オペレーターの能力を習得する		②	各オペレーターの能力を習得する	
③	ヘッドラインを習得する		③	ヘッドラインを習得する	
④	ヘッドラインを習得する		④	ヘッドラインを習得する	
⑤	テロリストハントでマップを覚えてエイムを鍛える		⑤	テロリストハントでマップを覚えてエイムを鍛える	
⑥	テロリストハントでマップを覚えてエイムを鍛える		⑥	テロリストハントでマップを覚えてエイムを鍛える	
⑦	実践トレーニング		⑦	実践トレーニング	
⑧	実践トレーニング		⑧	実践トレーニング	
⑨	実践トレーニング		⑨	実践トレーニング	
⑩	実践トレーニング		⑩	実践トレーニング	
⑪	各チーム対抗戦からの分析		⑪	各チーム対抗戦からの分析	
⑫	各チーム対抗戦からの分析		⑫	各チーム対抗戦からの分析	
⑬	各チーム対抗戦からの分析		⑬	各チーム対抗戦からの分析	
⑭	各チーム対抗戦からの分析	前期試験	⑭	各チーム対抗戦からの分析	後期試験
⑮	まとめ		⑮	まとめ	

準備学習 時間外学習	自主的にランクマッチをしてもらう。大会などには積極的に出てもらう。	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	目標は高く持って技術を習得しましょう！	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	3	学科	e-sports＆ゲームCG科科　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】

1995年より、プロジェクトごとのスタッフィングを旨とした（株）21世紀ディレクターズユニオン社に参加。制作ディレクター・PR業務を担当。大阪府、大阪市をはじめ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i・ディレクションズ（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。 現在、咲くやこの花賞受賞者等支援事業実行委員会事務局長、近鉄アート館　広報担当等。

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	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	3	学科	e-sports＆ゲームCG科科　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】

AKIHABARA ENCOUNT LOL部門にプロゲーマーとして所属しプロとして活躍。その後、V3Esports LOL部門に移籍。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
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)		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	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	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	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う		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	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う		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	大会運営 ゲーム大会本番		⑤	大会運営 ゲーム大会本番	
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)		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	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	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	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う		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	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う		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	大会運営 ゲーム大会本番		⑩	大会運営 ゲーム大会本番	
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)		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	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	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	大会運営 ゲーム大会の準備と技術リハーサルを行う		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	チームマネジメント	必修 選択	必修 選択	年次	3	学科	e-sports＆ゲームCG科科　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】
関西出身アーチストのマネージャー経験を活かし、音楽を中心に俳優・アナウンサー・女性タレント等担当

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	e-sports業界の現状について		①	コンプライアンスとは？	
②	チームカラーについて		②	プロゲーマーチームに必要な知識	
③	チームユニフォームデザインについて		③	プロゲーマーチームに必要な知識	
④	チームユニフォームデザインについて		④	e-sports業界の現状について	
⑤	e-sports業界の分析		⑤	e-sports業界の現状について	
⑥	e-sports業界の分析		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	e-sports大会についての分析	
⑨	e-sports業界の分析		⑨	e-sports大会についての分析	
⑩	e-sports業界の分析		⑩	チーム運営力を上げるための目標設定	
⑪	プレイヤー及びまわりの方への気配り		⑪	チームマニュアルの作成	
⑫	プレイヤー及びまわりの方への気配り		⑫	チームマニュアルの作成	
⑬	チームマニュアルについて		⑬	チームマニュアルの作成	
⑭	チームマニュアルについて	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・レポート提出
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	ゲーム実況演習	必修 選択	必修 選択	年次	3	学科	e-sports＆ゲームCG科科　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】
AKIHABARA ENCOUNT LOL部門にプロゲーマーとして所属しプロとして活躍。その後、V3Esports LOL部門に移籍。

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】 基本		②	ゲーム実況【スポーツ編】 基本	
③	ゲーム実況【FPS編】 応用		③	ゲーム実況【スポーツ編】 応用	
④	ゲーム実況【FPS編】 コツ・ポイント		④	ゲーム実況【スポーツ編】 コツ・ポイント	
⑤	ゲーム実況【MOBA編】 基本		⑤	ゲーム実況【OCG編】 基本	
⑥	ゲーム実況【MOBA編】 応用		⑥	ゲーム実況【OCG編】 応用	
⑦	ゲーム実況【MOBA編】 コツ・ポイント		⑦	ゲーム実況【OCG編】 コツ・ポイント	
⑧	ゲーム実況【RTS編】 基本		⑧	ゲーム実況【FPS編】 スキルアップ	
⑨	ゲーム実況【RTS編】 応用		⑨	ゲーム実況【MOBA編】 スキルアップ	
⑩	ゲーム実況【RTS編】 コツ・ポイント		⑩	ゲーム実況【RTS編】 スキルアップ	
⑪	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】 基本		⑪	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】 スキルアップ	
⑫	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】 応用		⑫	ゲーム実況【スポーツ編】 スキルアップ	
⑬	ゲーム実況【対戦格闘ゲーム編】 コツ・ポイント		⑬	ゲーム実況【OCG編】 スキルアップ	
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	ゲーム概論	必修 選択	必修 選択	年次	3	学科	e-sports＆ゲームCG科科　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】 ゲームの特性を知る		②	ゲーム概論【スポーツ編】 ゲームの特性を知る	
③	ゲーム概論【FPS編】 基本操作・ルールを理解する		③	ゲーム概論【スポーツ編】 基本操作・ルールを理解する	
④	ゲーム概論【FPS編】 キャラクターの特徴・能力の分析		④	ゲーム概論【スポーツ編】 キャラクターの特徴・能力の分析	
⑤	ゲーム概論【MOBA編】　ゲームの特性を知る		⑤	ゲーム概論【OCG編】 ゲームの特性を知る	
⑥	ゲーム概論【MOBA編】 基本操作・ルールを理解する		⑥	ゲーム概論【OCG編】 基本操作・ルールを理解する	
⑦	ゲーム概論【MOBA編】　キャラクターの特徴・能力の分析		⑦	ゲーム概論【OCG編】 キャラクターの特徴・能力の分析	
⑧	ゲーム概論【RTS編】 ゲームの特性を知る		⑧	ゲーム概論【FPS編】 応用	
⑨	ゲーム概論【RTS編】 基本操作・ルールを理解する		⑨	ゲーム概論【MOBA編】 応用	
⑩	ゲーム概論【RTS編】 キャラクターの特徴・能力の分析		⑩	ゲーム概論【RTS編】 応用	
⑪	ゲーム概論【対戦格闘ゲーム編】 ゲームの特性を知る		⑪	ゲーム概論【対戦格闘ゲーム編】 応用	
⑫	ゲーム概論【対戦格闘ゲーム編】 基本操作・ルールを理解する		⑫	ゲーム概論【スポーツ編】 応用	
⑬	ゲーム概論【対戦格闘ゲーム編】 キャラクターの特徴・能力の分析		⑬	ゲーム概論【OCG編】 応用	
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	MC演習	必修 選択	必修 選択	年次	3	学科	e-sports＆ゲームCG科科　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	様々なイベント①		②	本番に臨む①	
③	物を紹介する①		③	本番に臨む②	
④	物を紹介する②		④	イベント進行演習	
⑤	物を紹介する③		⑤	実況フリートーク①	
⑥	様々なイベント②		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	ゲーム制作	必修 選択	必修 選択	年次	3	学科	e-sports＆ゲームCG科科　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を使用してゲームを制作する

【到達目標】
今まで学んでいたUIやCG、エフェクト効果を踏襲したゲーム制作ができるようになる。

【教員の略歴】
(株)カプコン、(株)コナミコンピュータエンタテインメント大阪、(株)スクウェア・エニックス、(株)ディーエヌエー、(株)フィグザでコンシューマー、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	ゲーム制作 (インディアンポーカー・アクション・シューティング)		①	新規ゲーム制作・企画(1)	
②	ゲーム制作 (インディアンポーカー・アクション・シューティング)		②	新規ゲーム制作・企画(2)	
③	ゲーム制作 (インディアンポーカー・アクション・シューティング)		③	新規ゲーム制作・企画(3)	
④	ゲーム制作 (インディアンポーカー・アクション・シューティング)		④	新規ゲーム制作・企画(4)	
⑤	ゲーム制作 (インディアンポーカー・アクション・シューティング)		⑤	新規ゲーム制作・開発環境構築(1)	
⑥	スマートフォン実機対応(1) (インディアンポーカー・アクション・シューティング)		⑥	新規ゲーム制作・開発環境構築(2)	
⑦	スマートフォン実機対応(2) (インディアンポーカー・アクション・シューティング)		⑦	新規ゲーム制作・開発環境構築(3)	
⑧	スマートフォン実機対応(3) (インディアンポーカー・アクション・シューティング)		⑧	新規ゲーム制作・開発環境構築(4)	
⑨	スマートフォン実機対応(4) (インディアンポーカー・アクション・シューティング)		⑨	新規ゲーム制作・開発(1)	
⑩	スマートフォン通信・アナリティクス・MBaas(1)		⑩	新規ゲーム制作・開発(2)	
⑪	スマートフォン通信・アナリティクス・MBaas(2)		⑪	新規ゲーム制作・開発(3)	
⑫	スマートフォン通信・アナリティクス・MBaas(3)		⑫	新規ゲーム制作・開発(4)	
⑬	スマートフォン通信・アナリティクス・MBaas(4)		⑬	新規ゲーム制作・開発(5)	
⑭	前期で制作した作品により評価	前期試験	⑭	後期で制作した作品により評価	後期試験
⑮	前期の総評		⑮	後期の総評	

準備学習 時間外学習	授業で制作開始したゲームの完成	評価方法	試験、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	授業時間外でも積極的にゲーム制作を進めて頂きたいと思います。	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	デザインベーシック	必修 選択	必修 選択	年次	3	学科	e-sports＆ゲームCG科科　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】
オリジナルのゲームの設計図・仕様書を設計させる。

【到達目標】
自分の作品の設計図・仕様書を設計できる。

【教員の略歴】
インディーゲームの製作・販売。社内プログラマとして社内向け業務用ソフトウェアの製作等。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	自己紹介～PBR（物理マテリアル）概念・サブスタンスペインターの使い方		①	サブスタンスデザイナーでマテリアル制作①	
②	サブスタンスペインターでリアルな家具制作		②	サブスタンスデザイナーでマテリアル制作②	
③	サブスタンスペインターでリアル武器制作		③	Xgen,Vrayを使ったリアルな胸像制作①	
④	サブスタンスペインターでリアルメカ制作		④	Xgen,Vrayを使ったリアルな胸像制作②	
⑤	サブスタンスペインターでリアルなクリーチャー制作		⑤	Xgen,Vrayを使ったリアルなクリーチャー制作①	
⑥	サブスタンスペインターでリアルキャラクター①		⑥	Xgen,Vrayを使ったリアルなクリーチャー制作②	
⑦	サブスタンスペインターでリアルキャラクター②		⑦	サブスタンス・blenderでフォトリアル表現①	
⑧	サブスタンス・MAYAでセルルックキャラクター①		⑧	サブスタンス・blenderでフォトリアル表現②	
⑨	サブスタンス・MAYAでセルルックキャラクター②		⑨	Sketchfabにモデルをアップしてみよう～リアルモデル	
⑩	サブスタンス・blenderでセルルックキャラクター		⑩	UNITYを使ったセルルック表現①	
⑪	サブスタンス・pencil+4でセルルックキャラクター①		⑪	UNITYを使ったセルルック表現②	
⑫	サブスタンス・pencil+4でセルルックキャラクター②		⑫	Sketchfabにモデルをアップしてみよう～セルルックモデル	
⑬	課題制作①		⑬	課題制作①	
⑭	課題制作②	前期試験	⑭	課題制作②	後期試験
⑮	寸評・前期まとめ		⑮	寸評・後期まとめ	

準備学習 時間外学習	様々なゲームに触れること	評価方法	授業態度・テスト・作品によりトータルで評価
受講生への メッセージ	ゲーム制作にあたり、最初の大切な部分である設計図・仕様書をしっかりと学ぼう。	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	ゲームプログラミング	必修 選択	必修 選択	年次	3	学科	e-sports＆ゲームCG科科　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を用いて、複雑な2Dと3Dの複雑なゲームを制作するための知識を獲得させる。

【到達目標】
複雑な2Dと3Dの複雑なゲームを制作するための知識を獲得する。

【教員の略歴】
インディーゲームの製作・販売。社内プログラマとして社内向け業務用ソフトウェアの製作等。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	複雑なキャラクター操作 ①		①	WebCamTextureについて ①	
②	複雑なキャラクター操作 ②		②	WebCamTextureについて ②	
③	複雑なキャラクター操作 ③		③	Sprite Editorについて ①	
④	複雑なキャラクター操作 ④		④	Sprite Editorについて ②	
⑤	Particle System ①		⑤	MLAPIを利用したマルチプレイヤーゲームの説明・演習	
⑥	Particle System ②		⑥	AIの設計について説明・演習	
⑦	Particle System ③		⑦	サーバーサイドプログラミングについての説明・演習	
⑧	Particle System ④		⑧	Linux OS・ターミナル・ssh・vimについて説明・演習	
⑨	ソースコードの設定 ①		⑨	Addressable Asset Systemについて説明・演習	
⑩	ソースコードの設定 ②		⑩	ゲAIの設計について説明・演習①	
⑪	TextMesh Pro ①		⑪	ゲAIの設計について説明・演習②	
⑫	TextMesh Pro ②		⑫	ゲAIの設計について説明・演習③	
⑬	TextMesh Pro ③		⑬	ゲAIの設計について説明・演習④	
⑭	前期学習内容より、出題	前期試験	⑭	1年間の学習内容より、出題	後期試験
⑮	前期の講評		⑮	1年間の講評	

準備学習 時間外学習	学んだことを応用して何か作ってみるのが望ましい。	評価方法	授業態度で評価。 学んだ事、あるいはそれ以上を進んでやる分には高く評価。 一方、欠席率が高かったり、 理解しようとする態度が見られなければ評価しない。
受講生への メッセージ	近年は初学者でも見栄えのするゲームが すぐに作れるようになりました。いい時代です。 ちょっとずつ形になっていくのを楽しみながら 皆さんとプログラミングを学んでいきましょう。	使用教科書 教材 参考書	授業中では特に使用しないが、理解を深めたい場合は以下の書籍の評価が高い。 スラスラ読める Unity C#ふりがなプログラミング Unityの教科書 Unity 2018完全対応版 2D&3Dスマートフォンゲーム入門講座

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	3	学科	e-sports＆ゲームCG科科　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】
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。様々なアニメ作品にも携わる。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	●一年次に制作したポートフォリオとデモリールを見直し、希望する会社のニーズを把握し前期の授業計画を立てる ●ポートフォリオ、デモリールのデザイン見直し		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	●ポートフォリオのデザイン見直し 表紙、裏表紙、目次、自己PRページ完成		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	●デモリールのデザイン直し OP、END完成		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	●デモリールのデザイン直し OP、END完成		④	【個人長編アニメーション】 ●コンテ作成●モデル制作	
⑤	●一年次作品のブラッシュアップ ●就職用短編アニメーション制作		⑤	【個人長編アニメーション】 ●モデル制作	
⑥	●一年次作品のブラッシュアップ ●就職用短編アニメーション制作		⑥	【個人長編アニメーション】 ●モデル制作	
⑦	●一年次作品のブラッシュアップ ●就職用短編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	●一年次作品のブラッシュアップ ●就職用短編アニメーション制作		⑧	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作	
⑨	●ポートフォリオの掲載作業、印刷、ファイリング作業		⑨	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作	
⑩	●デモリールの作品更新作業 ●ポートフォリオとデモリールの一次完成と提出 ●夏休みの作業計画		⑩	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作	
⑪	●就職用短編アニメーション制作		⑪	【個人長編アニメーション】 ●アニメーション制作	
⑫	●就職用短編アニメーション制作		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	●就職用短編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	●就職用短編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	●就職用短編アニメーション制作		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	3DCG制作	必修 選択	必修 選択	年次	3	学科	e-sports＆ゲームCG科科　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を用いた、就職活動に有効なモデリング制作

【到達目標】
就職活動に有効なモデリングの作品制作ができる

【教員の略歴】
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有効なモデリングの作品についての説明		①	実際の建造物を複合させて、モデル作成①	
②	動物モデルを作成		②	実際の建造物を複合させて、モデル作成②	
③	動物モデルを作成		③	実際の建造物を複合させて、モデル作成③	
④	動物モデルを作成		④	実際の建造物を複合させて、モデル作成④	
⑤	動物モデルを作成		⑤	実際の建造物を複合させて、モデル作成⑤	
⑥	人体モデルを用いた動画制作①		⑥	実際の建造物を複合させて、モデル作成⑥	
⑦	人体モデルを用いた動画制作②		⑦	オリジナルキャラクターの作品制作①	
⑧	人体モデルを用いた動画制作③		⑧	オリジナルキャラクターの作品制作②	
⑨	動物モデルを用いた動画制作①		⑨	オリジナルキャラクターの作品制作③	
⑩	動物モデルを用いた動画制作②		⑩	オリジナルキャラクターの作品制作④	
⑪	動物モデルを用いた動画制作③		⑪	オリジナルキャラクターの作品制作⑤	
⑫	動物モデルを用いた動画制作④		⑫	オリジナルキャラクターの作品制作⑥	
⑬	動物モデルを用いた動画制作⑤		⑬	オリジナルキャラクターの作品制作⑦	
⑭	前期で作成した作品で評価	前期試験	⑭	後期で作成した作品で評価	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	試験、作品の完成度、日々の授業態度から総合的に評価
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	Adobe演習	必修 選択	必修 選択	年次	3	学科	e-sports＆ゲームCG科科　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】
RETAS STUDIOを使用して、複雑な動きのアニメーションを制作させる。

【到達目標】
アニメーションの「複雑な動き」をデジタルソフトやペンタブレットを使用して描く。アニメーション制作会社が作成した課題に対して、制作と添削を繰り返すことによって技術の向上をはかる。

【教員の略歴】
イラスト　POPデザインなど　　ヤクルトのアニメ制作

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	複雑なキャラクター操作 ①		①	WebCamTextureについて ①	
②	複雑なキャラクター操作 ②		②	WebCamTextureについて ②	
③	複雑なキャラクター操作 ③		③	Sprite Editorについて ①	
④	複雑なキャラクター操作 ④		④	Sprite Editorについて ②	
⑤	Particle System ①		⑤	MLAPIを利用したマルチプレイヤーゲームの説明・演習	
⑥	Particle System ②		⑥	AIの設計について説明・演習	
⑦	Particle System ③		⑦	サーバーサイドプログラミングについての説明・演習	
⑧	Particle System ④		⑧	Linux OS・ターミナル・ssh・vimについて説明・演習	
⑨	ソースコードの設定 ①		⑨	Addressable Asset Systemについて説明・演習	
⑩	ソースコードの設定 ②		⑩	ゲAIの設計について説明・演習①	
⑪	TextMesh Pro ①		⑪	ゲAIの設計について説明・演習②	
⑫	TextMesh Pro ②		⑫	ゲAIの設計について説明・演習③	
⑬	TextMesh Pro ③		⑬	ゲAIの設計について説明・演習④	
⑭	前期学習内容より、出題	前期試験	⑭	1年間の学習内容より、出題	後期試験
⑮	前期の講評		⑮	1年間の講評	

準備学習 時間外学習	パソコンを使用して授業をするので、パソコンやペンタブレットなどを普段から練習などで使用し、慣れておく必要がある	評価方法	授業態度、出席率、試験課題の評価をトータルして評価
受講生への メッセージ	パソコンを使用した授業になるので、普段から触って慣れておくと課題がやりやすいかと思います。	使用教科書 教材 参考書	アニメ―ション基礎講座

2022年度　授業シラバス

科目名	キャリア教育	必修 選択	必修	年次	3	学科	e-sports＆ゲームCG科科　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】
ガイダンスやオリエンテーション、グループワーク、ディスカッションなど、様々な目線からキャリア教育のマインドを学ぶカリキュラム。
社会の変化に対応できる人物像を描き、職業理解を深めるとともに、レポートなどで評価する。

【到達目標】
社会人になるためのキャリアを形成し、将来の進路に対して目標設定を確立させる。

【教員の略歴】
秘書検定1級・ビジネス技能検定・サービス接遇準1級を取得し、大学・専門学校で約20年秘書検定、ビジネスマナー、就職指導を担当しています。

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	始業式 スケジュール把握による時間管理向上と前期に向けて（PDCAサイクル）		①	始業式 スケジュール把握による時間管理向上と前期の振り返り・後期に向けて（PDCAサイクル）	
②	就職対策講座① 会社リサーチ		②	マネー教育 ライフプランを考え、自身のキャリアとのバランス感覚を身に付ける	
③	就職対策講座② 履歴書の書き方		③	体育祭 チームワーク力とリーダーシップをスポーツを通して学ぶ	
④	就職対策講座③ エントリーシート対策		④	社会貢献ミュージカル エンターテイメントで社会貢献が出来る事を改めて認識する機会とする	
⑤	就職対策講座① 面接対策		⑤	デビューガイダンス①(オータム内) 自己PRを考え自分の強みと弱みを検討	
⑥	ITガイダンス＆ITリテラシーの重要性 【付与資格】IT理解度テストロゴ承認によりFreeWi-fi使用可		⑥	デビューガイダンス②(オータム内) セルフプロデュース力の強化を通して自己分析を図る	
⑦	プロモーションツール制作① 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく		⑦	模擬オーディション(オータム内) 本番を想定したプレゼンで自己表現力を磨く	
⑧	プロモーションツール制作② 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく		⑧	デビュー出陣式 進路先が決定している先輩からの講話を拝聴し、自身の方向性を定めて行く	
⑨	合同企業説明会【前期】① 企業様からの説明を通して自身のキャリア発見と形成を促す		⑨	プロモーションツール制作① 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく	
⑩	合同企業説明会【前期】② 企業様からの説明を通して自身のキャリア発見と形成を促す		⑩	プロモーションツール制作② 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく	
⑪	学園祭① エンターテイメントを創る上で必要となるリーダーシップ・アイデア・イノベーション力を身に付ける		⑪	プロモーションツール制作③ 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく	
⑫	学園祭② エンターテイメントを創る上で必要となるリーダーシップ・アイデア・イノベーション力を身に付ける		⑫	プロモーションツール制作④ 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく	
⑬	学園祭③ エンターテイメントを創る上で必要となるリーダーシップ・アイデア・イノベーション力を身に付ける		⑬	プロモーションツール制作⑤ 個々の武器となるスキルや表現力見極めそれぞれの感性をさらに磨いていく	
⑭	終業式/クリーンDAY スケジュール把握による時間管理能力向上及び、授業アンケート実施における振り返る力の向上を図る	前期試験	⑭	終業式/クリーンDAY スケジュール把握による時間管理能力向上及び、授業アンケート実施における振り返る力の向上を図る	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	授業で学んだことを学校生活以外でも意識して自分の発展に努めてください。	評価方法	試験、レポート評価
受講生への メッセージ	キャリア教育とは社会人になるための人間形成の一つの手段です。 一緒に色んな自分を発見して成長していきましょう！	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	卒業制作	必修 選択	必修	年次	3	学科	e-sports＆ゲームCG科科　昼間Ⅰ部
		授業 形態	演習	総時間 （単位）	240 （16単位）	開講区分	通年

【授業の学習内容】

3年間の集大成として、個々の目標設定に準じ、それぞれのゲームジャンルのスキルアップを図り、
最終的に取り組みに対しての研究をプレゼンテーションする。

【到達目標】

個々のランクアップ、技術向上はもちろん、ゲーマーとしての研究レポート能力の習得、
また企業プロジェクト企画の取り組みなど、社会貢献を目指す。

【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	イベント制作 WBS作成		①	新規企業プロジェクト 企画立案・企画書制作	
②	イベント制作 運営マニュアル作成		②	新規企業プロジェクト 企画立案・企画書制作	
③	イベント制作 WBSに合わせた制作物の作り方やクオリティ指導		③	新規企業プロジェクト 企画立案・企画書制作	
④	イベント制作 WBSに合わせた制作物の作り方やクオリティ指導		④	新規企業プロジェクト WBSに合わせた制作物の作り方やクオリティ指導	
⑤	イベント制作 企画プレゼンテーション		⑤	新規企業プロジェクト WBSに合わせた制作物の作り方やクオリティ指導	
⑥	イベント制作 台本制作/配信クリエイティブ制作		⑥	新規企業プロジェクト 企画プレゼンテーション	
⑦	イベント制作 台本制作/配信クリエイティブ制作		⑦	新規企業プロジェクト discordの運営手順の作成・大会フォーマットの作成	
⑧	イベント制作 台本制作/配信クリエイティブ制作		⑧	新規企業プロジェクト discordの運営手順の作成・大会フォーマットの作成	
⑨	イベント制作 告知物制作/プレスリリースの作成		⑨	新規企業プロジェクト ゲストブッキング/台本作成	
⑩	イベント制作 OBSの設定/オーバーレイの設定		⑩	新規企業プロジェクト ゲストブッキング/台本作成	
⑪	イベント制作 OBSの設定/オーバーレイの設定		⑪	新規企業プロジェクト 大会申請/告知物の作成/プレスリリースの作成	
⑫	イベント制作 ゲストブッキング/備品準備		⑫	新規企業プロジェクト 大会申請/告知物の作成/プレスリリースの作成/備品準備	
⑬	イベント制作 イベント直前準備		⑬	新規企業プロジェクト イベント直前準備	
⑭	イベント制作 イベント本番	前期試験	⑭	新規企業プロジェクト イベント本番	後期試験
⑮	イベント制作 イベント反省会		⑮	新規企業プロジェクト イベント反省会	

準備学習 時間外学習	様々なe-sports事業・ゲーム業界の取り組みをリサーチしましょう！	評価方法	試験、レポート提出
受講生への メッセージ	e-sports・ゲームにおける3年間の集大成として、作品制作やプロジェクトに取り組むことは、今後プロになるときのプラス材料に必ずなりますので頑張りましょう！	使用教科書 教材 参考書	特になし