

2026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	単位 (時間)	1 (30)	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	普段から英語の音楽などを聴いて耳をなじませてみてください。	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

2026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	単位 (時間)	1 (30)	開講区分	後期
【授業の学習内容】							
<ul style="list-style-type: none"> ・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】							
<ul style="list-style-type: none"> ・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】							
<p>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)</p>							

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・Ⅱ 1～2	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	授業は聞いただけでなく、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

2026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	単位 (時間)	2 (60)	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】

IT講師として、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

2026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	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 映像編集に関する基本的な知識・スキルの取得撮影及び手法を学び、esportsやエンタメ業界にかかわる動画の制作ができるようになる。□ <input type="checkbox"/>							
【到達目標】 1個人の映像クリエイターだけでなく、チームクリエイターやマルチタスクマネージャーとしてのデビューや内定獲得できるクリエイター、マネジメントスキルを身に着ける。							
【教員の略歴】 人気グループのチャンネルの動画編集 WhiteTailsの動画編集 編集した動画が急上昇ランキング入り 数百万再生達成経験あり。株式会社NECO Works プロダクションマネージャー。□ <input type="checkbox"/>							

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	①	Attract Osaka! Movieプロジェクト①
②	vlog撮影の基本とテーマ決定	②	Attract Osaka! Movieプロジェクト②
③	vlog撮影実務①～テーマに基づき、何を目的に撮影をするかを考えて実施する～	③	Attract Osaka! Movieプロジェクト③
④	vlog撮影実務②～設定を明確に表現する～	④	Attract Osaka! Movieプロジェクト④
⑤	vlog撮影実務③～ストーリー設定を行い、映像表現を実施～	⑤	Attract Osaka! Movieプロジェクト⑤
⑥	vlog撮影実務④～人物・設定を視聴者が見てわかることを意識して撮影～	⑥	Attract Osaka! Movieプロジェクト⑥
⑦	vlog撮影実務⑤～起承転結を映像で明確にするために～	⑦	Attract Osaka! Movieプロジェクト⑦
⑧	カメラワーク基礎①	⑧	映像により雰囲気を持たせるための照明・光彩基礎①
⑨	カメラワーク基礎②	⑨	映像により雰囲気を持たせるための照明・光彩基礎②
⑩	カメラスキル①ポートレート撮影	⑩	グリーンバック撮影の基本と応用
⑪	カメラスキル②パノラマ撮影	⑪	コンセプトムービー撮影・制作①
⑫	カメラスキル③シネマティック撮影	⑫	コンセプトムービー撮影・制作②
⑬	夏休み課題 ～ポートレート×映像編集～	⑬	コンセプトムービー撮影・制作③
⑭	テスト練習問題演習	⑭	コンセプトムービー撮影・制作④
⑮	テスト	⑮	コンセプトムービー撮影・制作⑤
準備学習 時間外学習	編集素材を時間外やプライベートで一部撮影していただきます。	評価方法	出席率＋作品納品
受講生への メッセージ	映像編集は裏方で地味と思われがちですが、さまざまな魅力があります。一緒に頑張りましょう！	使用教科書 教材 参考書	自社準備レジュメ

2026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	単位 (時間)	2 (60)	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し、ゲーム実況、配信を行っている。

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、今配信者の中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	配信するプラットフォームの選択	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。

2026年度 授業シラバス

科目名	アイデアテクニク	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	単位 (時間)	2 (60)	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・きゆう師。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筋カ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ひましょう
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見せていますが、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)

2026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	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 プロレベルになる為の実践と講義。 学生の適正ロール+立ち回り精査。							
【到達目標】 ランクがアセダント以下の学生は、イモータル2到達。 イモータル以上の学生は、イモータル3 300rrを維持orレディアント到達orプロチーム所属。							
【教員の略歴】 FPS歴16年目、大会実況、解説者として活躍 プロチーム歴: Two-eyed-Monsters、Rebellion Arts、AKIHABARA ENCOUNT、X Division Gaming、Style							

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	①	カスタムでの実践その3 質問回答	
②	配置コントロールについて	②	Lurkerとしての立ち回り	
③	人数有利・不利時の立ち回り	③	試合中での頭の使い方	
④	キーボードとマウスを連動させる方法	④	行動1つ1つ上手くなる方法や考え方	
⑤	リスクヘッジを高める方法	⑤	コール等の声色の緩急	
⑥	相手がどのタイプかを見極める	⑥	カスタムでの実践その4 質問回答	
⑦	スキル使用タイミング 攻め編	⑦	チームでの動き イニシエーター・コントローラー編	
⑧	スキル使用タイミング 防衛編	⑧	チームでの動き デュエリスト・センチネル編	
⑨	カスタムでの実践その1 質問回答	⑨	チームに求められるもの	
⑩	迷いの無くし方	⑩	チームの探し方 入り方	
⑪	自身の適正ロール・プレイスタイルを知る	⑪	チームが上手いく方法	
⑫	負けない立ち回り	⑫	カスタムでの実践その5 質問回答	
⑬	特殊な撃ち方	⑬	パフォーマンスキープ方法	後期試験
⑭	試合中に焦らない方法	前期試験	⑭	感情的にならない方法
⑮	カスタムでの実践その2 質問回答	⑮	授業の総集編	
準備学習 時間外学習	VCTやVCJ等の公式大会視聴 毎日 エイム練習45分以上 質問内容をまとめておき、聞く 自分のプレイを録画し、フィードバックをする	評価方法	出席率 授業態度 在学中にコンペティティブのランクがどれだけ上がったか	
受講生への メッセージ	プロ1本で生活は厳しいので配信活動等しながら 目指していきましょう。	使用教科書 教材 参考書	vltgg/spikegg/valoplant	

2026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	単位 (時間)	4 (120)	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に所属 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。サモナーレベルの使用。	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	相手のサモナーレベ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、苦勞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

2026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	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 AIM練習や建築などの基礎練習からランク、大会での立ち回りまでFortniteを上達するための練習、学習を行います。クリエイティブからランクマッチなどの公開マッチなど技術面、思考面での能力アップを目指します。							
【到達目標】 ランクや大会でのビクトリーロイヤル、対面強化、初心者の方でも基礎から練習を行いほかのプレイヤーと戦って勝てるようになる。							
【教員の略歴】 競技・ソロFNCSグランドファイナル、その他トリオFNCSヒート出場多数・デュオハートワイルドワイルドカップ アジア1位・ソロ、デュオキャッシュカップ アジア10,11,13位・フロスティフレンジー アジア9位その他2桁実績70個以上							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	自己紹介・授業概要説明・設定などの確認	①	前期の振り返り①
②	基礎練習(AIM)①	②	前期の振り返り②
③	基礎練習(建築)②	③	前期の振り返り③
④	基礎練習(編集)③	④	基礎総合練習⑧・応用練習①
⑤	基礎総合①	⑤	基礎総合練習⑨・応用練習②
⑥	基礎総合②	⑥	基礎総合練習⑩・応用練習③
⑦	基礎総合③	⑦	基礎総合練習⑪・動画、リプレイ解説、研究①
⑧	基礎総合④	⑧	基礎総合練習⑫・動画、リプレイ解説、研究②
⑨	基礎総合⑤・実戦練習①	⑨	総合まとめ①
⑩	基礎総合⑥・実戦練習②	⑩	総合まとめ②
⑪	基礎総合⑦・実戦練習③	⑪	総合まとめ③
⑫	前期のまとめ①	⑫	総合まとめ④・実戦①
⑬	前期のまとめ②	⑬	総合まとめ⑤・実戦②
⑭	前期のまとめ③	⑭	総合まとめ⑥・実戦③
⑮	前期のまとめ④・試験	⑮	総合まとめ⑦・試験
準備学習 時間外学習	特になし	評価方法	試験・出席率・授業での取り組みで主に評価をつける。実力では評価しないので初心者の方でもぜひ！
受講生への メッセージ	楽しく上達していけたらいいと思うので初心者の方から上手な方までぜひ一緒に講義を行いましょう！！	使用教科書 教材 参考書	なし

2026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	単位 (時間)	4 (120)	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	

2026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	単位 (時間)	4 (120)	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だ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。 本授業終了時にはイベント内容に応じて自ら機材構成、オペレートが可能とする。							
【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よ。頑張ってください！		使用教科書 教材 参考書	特になし	

2026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	単位 (時間)	4 (120)	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 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-sports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きましょう。			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		

2026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	単位 (時間)	4 (120)	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 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	

2026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	単位 (時間)	4 (120)	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 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		

2026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	単位 (時間)	4 (120)	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		

2026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	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 UNITYを使用したゲームの企画、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のであれば、授業時間だけやっつけてはダメです。空いてい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」

2026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	単位 (時間)	4 (120)	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	Illustrator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		

2026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	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 C#とp5.js(Javaをベースにしたローコードのjavascriptのライブラリ)を通して、言語によらないプログラミングの考え方やパソコンの動作を学びます。							
【到達目標】 C#やその他特定の言語を学ぶときにも使えるプログラミングの根本の考え方を身につける。							
【教員の略歴】 株式会社PACkageの創業メンバーで、イベント配信からデザイン、システム開発を本業としながら、個人でもブランディングやゲーム開発で活動中。							

前期				後期			
授業計画・内容				授業計画・内容			
①	初回オリエンテーション			①	(Unity C#)変数、関数、型		
②	(p5.js) 変数、関数			②	(Unity C#)クラス、インスタンス		
③	(p5.js) if文、for文、配列			③	(Unity C#)演習1 横スクロールシューティングゲーム制作1口		
④	(p5.js) 演習1 並べ替えをするプログラムの制作			④	(Unity C#)演習1 横スクロールシューティングゲーム制作2		
⑤	(p5.js) 演習2 素数探索プログラムの制作1			⑤	(Unity C#)演習1 横スクロールシューティングゲーム制作3		
⑥	(p5.js) 演習2 素数探索プログラムの制作2			⑥	Unityゲーム制作1		
⑦	(p5.js)文字列の操作			⑦	Unityゲーム制作2		
⑧	(p5.js)ループ関数によるアニメーション表現			⑧	Unityゲーム制作3		
⑨	(p5.js)演習3 スクロールする電光掲示板の制作			⑨	Unityゲーム制作4		
⑩	座標系、ベクトル、三角関数			⑩	Unityゲーム制作5		
⑪	(p5.js)図形の描画			⑪	Unityゲーム制作6		
⑫	(p5.js)インプット、インタラクション			⑫	総評		
⑬	(p5.js)演習4 大砲ゲームの制作1			⑬	Javascript体験 ブックマークレット		
⑭	(p5.js)演習4 大砲ゲームの制作2		前期試験	⑭	Javascript体験 ブックマークレット		後期試験
⑮	(p5.js)演習4 大砲ゲームの制作3			⑮	まとめ		
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。ゲームのどこに面白い！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 >		

2026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	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 Mayaによるアニメーションの制作手順を理解し、基礎的なアニメーション作成を実践する							
【到達目標】 アニメーションの基礎を理解する キャラクターの単発アニメーションを作成できる							
【教員の略歴】 アニメ・遊技機・ゲーム開発の経験を経て2021年に独立。モーションデザイナーとして、アニメーション制作やディレクションを務める							

前期		後期	
授業計画・内容		授業計画・内容	
①	イントロダクション Mayaの基本操作を理解する	①	走り サイクルモーションを実践する ①
②	バウンシングボール アニメーションの操作を理解する ①	②	走り サイクルモーションを実践する ②
③	バウンシングボール アニメーションの操作を理解する ②	③	走り サイクルモーションを実践する ③
④	振り子 親子関係を理解する ①	④	旋風脚 複雑な単発アクションを実践する ①
⑤	振り子 親子関係を理解する ②	⑤	旋風脚 複雑な単発アクションを実践する ②
⑥	自由課題 これまでの内容を応用して自由に制作する	⑥	旋風脚 複雑な単発アクションを実践する ③
⑦	中間まとめ	⑦	ウェイトリフト モノと連動させた動きを実践する ①
⑧	ポージング キャラクターリグの仕組みを理解する ①	⑧	ウェイトリフト モノと連動させた動きを実践する ②
⑨	ポージング キャラクターリグの仕組みを理解する ②	⑨	ウェイトリフト モノと連動させた動きを実践する ③
⑩	ジャンプ キャラクターアニメーションの手順を理解する ①	⑩	日常芝居 自然な動きを実践する ①
⑪	ジャンプ キャラクターアニメーションの手順を理解する ②	⑪	日常芝居 自然な動きを実践する ②
⑫	回し蹴り 重心移動と連動を理解する ①	⑫	自由課題 これまでの内容を応用して自由に制作する ①
⑬	回し蹴り 重心移動と連動を理解する ②	⑬	自由課題 これまでの内容を応用して自由に制作する ②
⑭	回し蹴り 重心移動と連動を理解する ③	⑭	自由課題 これまでの内容を応用して自由に制作する ③
⑮	前期まとめ	⑮	後期まとめ
準備学習 時間外学習	特になし	評価方法	提出課題の進捗・理解度 授業に対する取り組み・意欲
受講生への メッセージ	Mayaを使ってCGアニメーションを基礎から学んでいきましょう。	使用教科書 教材 参考書	特になし

2026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	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 前期はLive2D CubismEditorの基本操作を学び、 後期からVtuber制作を行い、Live2Dモデリングのワークフローを学んでいきます。							
【到達目標】 Live2Dの基本操作、 Vtuberを想定した全身モデリング							
【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	
第1回	Live2D CubismEditorの基本操作説明	第16回	人体モデリングの作成方法
第2回	目の開閉・笑顔目・瞳の動き	第17回	人体モデリング作成①
第3回	口の開閉・変形	第18回	人体モデリング作成②
第4回	口の開閉・変形	第19回	人体モデリング作成③
第5回	眉の変形・角度・位置	第20回	人体モデリング作成④
第6回	デフォーマの説明・顔のZ	第21回	人体モデリング作成⑤
第7回	顔の角度X・Y	第22回	人体モデリング作成⑥
第8回	顔の角度X・Yの斜め顔	第23回	人体モデリングブラッシュアップ①
第9回	体の回転Z・呼吸	第24回	人体モデリングブラッシュアップ②
第10回	体の回転X・Y	第25回	人体モデリング作成⑦
第11回	腕の動き	第26回	人体モデリング作成⑧
第12回	物理演算①	第27回	人体モデリング作成⑨
第13回	物理演算②	第28回	人体モデリングブラッシュアップ③
第14回	物理演算③	前期試験	第29回 後期で学んだことから出題した実技試験
第15回	表情差分	第30回	後期試験、1年間の講評 後期試験
準備学習 時間外学習	特になし	評価方法	出席率、授業態度
受講生への メッセージ	難しく感じる場所もありますが、 一緒に取り組んでいくのがんばっていきましょう。	使用教科書 教材 参考書	なし(Live2D用イラストはこちらでご用意させていただきます。)

2026年度 授業シラバス

科目名	Adobe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	単位 (時間)	4 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 Unityを通してゲーム開発の基礎を学習し、プログラミングの考え方を学習する。							
【到達目標】 Unityでのゲーム開発において、自分で機能を考えて実装することができるようになる。							
【教員の略歴】 大手メーカーに就職後、2021年4月よりPACkage inc.に転職。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	シーンを循環する最小のゲームを作ってみよう シーンのロード・ボタンの実装・ゲームビルド	①	Animatorについて学習しよう①
②	変数の四則演算を学び タイマーやスコアの表示を行おう	②	Animatorについて学習しよう②
③	キャラクターを移動させ、ゴールに導こう Character Controller・Inputの利用とisTriggerの判定	③	Visual Effect Graphについて学習しよう①
④	カメラがキャラクターに追従するプログラムを書こう	④	Visual Effect Graphについての演習②
⑤	繰り返しのプログラムを記述し、配列について学習しよう	⑤	Visual Effect Graphについての演習③
⑥	セーブデータの保存や読み込みを行おう	⑥	UI/UXの考察をしよう①
⑦	RPGの体力計算機を制作しよう 変数の四則演算を活用し、体力の計算をしよう	⑦	UI/UXの考察をしよう②
⑧	関数について学習しよう	⑧	Audio Clipについて学習しよう①
⑨	条件分岐(if文)について学習しよう	⑨	Audio Clipについて学習しよう②
⑩	繰り返し(while文)について学習しよう	⑩	ライディングについて学習しよう①
⑪	繰り返し(for文)について学習しよう	⑪	ライディングについて学習しよう②
⑫	配列(Array)について学習しよう	⑫	ポストプロセスについて学習しよう①
⑬	クラスについて学習しよう① インスタンス化	⑬	ポストプロセスについて学習しよう②
⑭	クラスについて学習しよう② 継承	⑭	ポストプロセスについて学習しよう③
⑮	クラスについて学習しよう③ カプセル化	⑮	ゲームジャム
準備学習 時間外学習	興味のある分野に積極的に挑戦し、プログラミングに対する知識を身に付けましょう。また、CEDECなどのカンファレンスイベントの参加しましょう。	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	プログラミングの基礎を時間をかけて学習します。内容的に難しい箇所もありますが、一緒に学習をしていきましょう。最後にプログラミングはとても楽しいですよ。 持参必須：ノートとペンとカラーペン。	使用教科書 教材 参考書	Unityスクリプトリファレンス < https://docs.unity3d.com/ja/current/ScriptReference/index.html > Unity Learning Materials < https://learning.unity3d.jp/ >

2026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	1	学科	e-sports&ゲームCG科 昼間I部
		授業 形態	演習	単位 (時間)	2 (60)	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】
IT講師として、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。2000年からIT授業や就職支援講座、キャリア面談も担当

前期			後期		
授業計画・内容			授業計画・内容		
①	キャリアプログラムについて導入授業 (担任の自己紹介をふまえた安心安全なクラスづくり)		①	企業研究(卒業生の成功事例を含めた業界&会社紹介)	
②	職業観について、卒業までのやるべきこと逆算する (職業理解～イメージとのギャップをなくした目標設定)		②	企業研究(卒業生の成功事例を含めた業界&会社紹介)	
③	キャリアサポートアンケート Microsoft Azure AI試験についての説明		③	卒業生オンラインディスカッション② (夢をもっと自分にとって身近なものにする！)	
④	Microsoft Azure AI試験対策講座①		④	企業様宛のメールの書き方、電話の問い合わせ方について (担任と学生でメールのやり取りを実演してみる)	
⑤	Microsoft Azure AI試験対策講座②		⑤	グループワーク発表「ももたろう」 桃太郎のお供の犬・猿・雉から1匹をリストラして、あらたに1匹動物を追加するならどうするのか？	
⑥	Microsoft Azure AI試験		⑥	TED「エイミー・カディ：ボディランゲージが人を作る」 グループワーク発表&レポート	
⑦	TED「植松努氏 思うは招く」上映 グループワーク発表&レポート		⑦	自己PRの書き方、作り方、そして伝え方	
⑧	卒業生オンラインディスカッション① (夢をもっと自分にとって身近なものにする！)		⑧	TED「ティム・アーバン：先延ばし魔の頭の中はどうなっているか」グループワーク発表&レポート	
⑨	求人&オーディション実績紹介 (今年度の概要を用いて何パターンか詳しく説明)		⑨	卒業生オンラインディスカッション③ (夢をもっと自分にとって身近なものにする！)	
⑩	ホスピタリティコーディネーター講座対策①		⑩	面接対策～よく聞かれる質問リストとは～ (相手に印象良く対応するために必要なことを考える)	
⑪	ホスピタリティコーディネーター講座対策②		⑪	面接対策～よく聞かれる質問リストとは～ (相手に印象良く対応するために必要なことを考える)	
⑫	ホスピタリティコーディネーター試験	前期試験	⑫	TED「エミリー・ワブニック：天職が見つからない人がいるのはどうしてでしょう？」グループワーク発表&レポート	
⑬	夏休み前HR(出席率提示、単位について、この夏にしかできないことの設定)		⑬	マネー教育について 卒業後の初任給からのシュミレーション	
⑭	TED「ガイ・ウィンチ 感情にも応急手当が必要な理由」上映 グループワーク発表&レポート		⑭	進路決定状況から自分の1年後の将来像を考える	後期試験
⑮	企業研究(卒業生の成功事例を含めた業界&会社紹介)		⑮	進路調査アンケート	
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	授業態度・試験・出席率・レポート提出を総合的に評価します。	
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。一緒に色々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	

2026年度 授業シラバス

科目名	進級制作	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	単位 (時間)	6 (120)	開講区分	通年
【授業の学習内容】 年間を通して各々が学んだ知識、技術を駆使してイベントを制作する授業をおこなう。 前半は座学を中心に業界の勉強とプレゼンテーションをする上で必要となるソフトの操作を学び、企画・制作をおこなう。 後期は他授業で得た知識を基に企画を組み立て、学年末の展示会に向けたesportsのイベントを行う。							
【到達目標】 esports業界がどのようなコンテンツかを改めて理解して、それらを正しくわかりやすく伝達する技術を身に付ける。 イベントを立ち上げるために必要なチームマインドを理解し、集団で組み立て上げる意識を持ってもらう。 イベント制作において、どのようなポジションの人が居て、どういった工程があるのかを理解する。							
【教員の略歴】 eスポーツ事業を手掛ける会社のイベントディレクター。オンライン、オフラインにかかわらず様々なイベントのディレクターを務めた。 企画の発案から運営まで行う。その他、SNSの運用も行っている。							

前期		後期			
授業計画・内容		授業計画・内容			
①	自己紹介・そもそもesportsとは？	①	前期のおさらい・過去のesportsイベントの紹介		
②	esportsの歴史と興行について	②	仕様書やマニュアルの必要性		
③	プレゼンテーションの操作方法	③	仕様書やマニュアルの作成方法		
④	ドキュメントの操作方法	④	イベント企画にあたっての事前リサーチ		
⑤	自己プレゼンテーションと講評	⑤	プレゼンテーションを使ったイベント企画構想とプレゼン		
⑥	イベント企画を立ち上げのリサーチと企画書について	⑥	イベントの決定・及びタスクのリスト化		
⑦	スプレッドシートの基礎的な操作方法	⑦	イベントの準備①セクションと役割決め		
⑧	企画書の作り方	⑧	イベントの準備②概要、および仕様書のFIX		
⑨	esportsイベントを考えてみよう①	⑨	イベントの準備③協力スタッフブックイング		
⑩	esportsイベントを考えてみよう②	⑩	他のesportsイベントの視察、体験		
⑪	esportsイベントのプレゼンテーションと講評	⑪	ポスター、ピラ作成。及び広報活動の展開		
⑫	大会開催にあたっての準備①	⑫	ゲームルールの確認とコンテンツのブラッシュアップ		
⑬	大会開催にあたっての準備②	⑬	映像チェック、照明・音響のチェック、リハーサル準備		
⑭	大会開催にあたっての準備③	前期試験	⑭	イベントリハーサルと修正	後期試験
⑮	大会運営 ゲーム大会本番		⑮	進級イベント本番	
準備学習 時間外学習	他の授業で習ったソフトを多用することになります。 各セクションで使用頻度が高いソフトは予習しておくこと、 作業がスムーズです。また、授業外でも準備は進めていきましょう。	評価方法	プレゼンテーション/授業参加態度・コミュニケーションは イベントへの積極的な参加を加点対象とする。		
受講生への メッセージ	人に「伝える」、人を「楽しませる」ということはesportsイベントにおいて 重要なものとなります。単にゲームをするだけでなく、イベントを通 して何を伝えたいかを考えてみましょう。まずは楽しんでイベントを 作ることから一緒にやってみましょう！	使用教科書 教材 参考書	データを持ち歩くことが多いため、SSD必須		