

科目名	【セルフプロデュース】 ゲームストラテジ(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
		授業形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	下川原 健太
学科・コース	デジタルテクノロジー科						
教員の略歴	Professional e-sports team REJECTにてPUBG・APEX LEGENDS 複数のタイトルで数々の公式大会に出場。引き続き国内大会に出場し、変わり続けている最前線の環境下で活躍している						
授業の学習内容	座学、動画添削、チームディスカッションを得てゲーム理解度を深める。深めた知識や発想を実践に活かせるようにする						
到達目標	試合中に分析・提案・決定を行える選手を目指します。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	年間を通しての授業方針の説明、FPSについて初歩的座学を学ぶ
2	自分がどのような選手になりたいか目標設定の仕方を習得する
3	1チームの試合動画の反省・全体でのディスカッション方法を学ぶ
4	始まりの安全地帯から予測されるムーブの計画立て方について学ぶ
5	計画と異なる安全地帯になった際の修正の仕方を学ぶ
6	1チームの試合の動画で実際に計画立て、予測されることのディスカッション方法を学ぶ
7	PJS出場チーム(アマチュア)を参考元に計画立て予測されることのディスカッション・照らし合わせ方法を学ぶ
8	PJS出場チーム(プロ)を参考元に計画立て予測されることのディスカッション・照らし合わせをできるようになる
9	コミュニケーションの仕方・IGLチームの役割について学ぶ
10	自チームの動画を見てコミュニケーションIGLの反省点を出し全体でのディスカッション方法を学ぶ
11	PJS出場チーム(アマチュア)を参考元にコミュニケーションIGLの研究の方法を学ぶ
12	PJS出場チーム(プロ)を参考元にコミュニケーションIGLの研究方法を学ぶ
13	長所短所を書き出し全体で発表・自己分析について学ぶ
14	チームビルディングとシナジーの生まれ方について学ぶ
15	前期定期試験 作戦を自分で立案できる
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【セルフプロデュース】 ゲームストラテジ(2)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	下川原 健太
教員の略歴	Professional e-sports team REJECTにてPUBG・APEX LEGENDS 複数のタイトルで数々の公式大会に出場。引き続き国内大会に出場し、変わり続けている最前線の環境下で活躍している						
授業の学習内容	座学、動画添削、チームディスカッションを得てゲーム理解度を深める。深めた知識や発想を実践に活かせるようにする						
到達目標	卒業までにプロ基準での能力を養う。技術と同時によく考え自発的に反省成長をする選手になる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	休み期間に磨いた長所から自己分析後の修正を学ぶ
2	新しい課題作り、課題克服に向けてのプラン作成方法を学ぶ
3	チームでの役割の細分化、何を行うか明確にする方法を習得する
4	役割を果たせたか発表。果たせなかった場合の要素を全体ディスカッション方法を学ぶ
5	1チームの動画を見てエリアコントロールができていないかディスカッション方法を学ぶ
6	PJS出場チーム(アマチュア)を見てエリアコントロールの質の違い確認を実践できる
7	PJS出場チーム(プロ)を見てエリアコントロールの質の違い確認を実践できる
8	課題発表、新しい課題作成(プロレベルの難易度)長期間で克服する方法を習得できる
9	世界のチームのタクティクス研究方法を学ぶ①
10	世界のチームのタクティクス研究方法を学ぶ②
11	世界のチームのタクティクスを研究、理解する方法を学ぶ①
12	世界のチームのタクティクスを研究、理解する方法を学ぶ②
13	世界のチームのタクティクスを研究、理解し実践に活かす方法を学ぶ①
14	世界のチームのタクティクスを研究、理解し実践に活かす方法を学ぶ②
15	後期定期試験 試合中に分析し実行に移すことができる
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【ゲーム実践】 ゲームトレーニング(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
		授業形態	演習	総時間 (単位)	180 12	担当教員	下川原 健太
学科・コース	デジタルテクノロジー科						
教員の略歴	Professional e-sports team REJECTにてPUBG・APEX LEGENDS 複数のタイトルで数々の公式大会に出場。引き続き国内大会に出場し、変わり続けている最前線の環境下で活躍している						
授業の学習内容	実技、講座でのAPEX.FPSへの理解度、技術向上 2カスタム、大会を経てスキルアップと経験値の蓄積						
到達目標	学生はゲームの基礎知識と基本操作を徹底的に習得し、ゲームの仕組みやメカニクス、キャラクターの特性などについて深い理解を築きます。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	自己紹介、チーム分け、個人能力の把握ができる
2	基礎知識、基本的な操作 実践ができる
3	ゲーム内での(APEX内における)知識技術の講義 実践できる
4	ゲーム実践の動画添削を学ぶ①
5	ゲーム実践の動画添削を学ぶ②
6	各チームフィードバックの動画添削を学ぶ①
7	各チームフィードバックの動画添削を学ぶ②
8	外部活動の動画添削を学ぶ①
9	外部活動の動画添削を学ぶ②
10	実践形式実技試験に向けてランドマークムーブ研究、チーム練習フィードバックを学ぶ
11	実践形式実技試験に向けてチーム練習を学ぶ
12	実践形式実技試験に向けてフィードバックを学ぶ
13	実践形式実技試験に向けてフィードバックから改善点を理解する①
14	実践形式実技試験に向けてフィードバックから改善点を理解する②
15	前期定期試験 ゲームに対する基本知識について理解できる
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【ゲーム実践】 ゲームトレーニング(2)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業形態	演習	総時間 (単位)	180 12	担当教員	下川原 健太
教員の略歴	Professional e-sports team REJECTにてPUBG・APEX LEGENDS 複数のタイトルで数々の公式大会に出場。引き続き国内大会に出場し、変わり続けている最前線の環境下で活躍している						
授業の学習内容	実技、講座でのAPEX.FPSへの理解度、技術向上 2カスタム、大会を経てスキルアップと経験値の蓄積						
到達目標	マウスやキーボードの設定や使い方を最適化し、プレイスタイルを向上させるための基盤を作ります。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	姉妹校との合同スクリムによるトレーニングでコミュニケーションを学ぶ
2	スクリムで得た課題発見・実践での解消方法を学ぶ
3	姉妹校との合同スクリムによるトレーニングで協調性を学ぶ
4	スクリムで得た課題発見・実践での解消できるようになる
5	COM CUPに向けたランドマークムーブ研究方法を学ぶ
6	COM CUPに向けての実践練習方法を学ぶ
7	姉妹校との模擬戦で大会に向けて最終調整方法を学ぶ
8	大会後のフィードバック実技反省方法を学ぶ
9	姉妹校との合同スクリムによるトレーニングでチームプレイを学ぶ
10	スクリムで得た課題発見・実践での解消から改善策を学ぶ
11	実践形式実技試験に向けてチーム練習を学ぶ①
12	実践形式実技試験に向けてチーム練習を学ぶ②
13	実践形式実技試験に向けてフィードバックを学ぶ①
14	実践形式実技試験に向けてフィードバックを学ぶ②
15	後期定期試験 実戦でのランドマークムーブができる
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【セルフプロデュース】	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
	メンタルトレーニング(1)						
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 2	担当教員	橋本 勇郎
教員の略歴	東京学芸大学大学院学校心理専攻修了後、2017年より本格的にスポーツメンタルコーチとして活動。様々な競技のプロアスリートを中心に幅広くサポートしている。2020年にはeスポーツチームのメンタルコーチとしても活躍している。						
授業の学習内容	体を動かすスポーツにおいてスキルのみでは結果が出ないなかで日本においてメンタルトレーニングの浸透が急速に進んでいます。脳内スポーツと言われるe-sportsにおいてもメンタルトレーニングは欠かすことのできないプログラムです。1年次にはメンタルトレーニングを学ぶにあたっての基礎をしっかりと習得して頂きます。今期の特徴として講座ごとに振り返りレポートの提出をし、履修状況と理解度の把握。						
到達目標	e-sportsのアスリートとして必要なメンタル強化の学習を通じ、競技における勝ち抜く力のみならず、生活習慣から変えていくと共にチームとしてのパフォーマンスアップの習得をめざします。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	e-sportsで必要なメンタルトレーニング/トップアスリートが取り入れている事例について学ぶ
2	心理テストで自分をすることができる
3	心はどのように作られているか学ぶ
4	悩みはどのようにつくられるのかを学ぶ
5	心を癒す芸術について学ぶ
6	色と心の不思議な関係について学ぶ
7	緊張とプレッシャーを解放する
8	ストレスマネジメントができる
9	感情のコントロールができる
10	怪我や病気からの回復方法を学ぶ
11	トラウマと克服する記憶のイメージワークができる
12	自分の夢を叶えるコラージュが作れるようになる
13	目標の設定方法について学ぶ
14	脱力誘導・リラクゼーションについて学ぶ
15	前期定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【セルフプロデュース】 メンタルトレーニング(2)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 2	担当教員	橋本 勇郎
教員の略歴	東京学芸大学大学院学校心理専攻修了後、2017年より本格的にスポーツメンタルコーチとして活動。様々な競技のプロアスリートを中心に幅広くサポートしている。2020年にはeスポーツチームのメンタルコーチとしても活躍している。						
授業の学習内容	体を動かすスポーツにおいてスキルのみでは結果が出ないなかで日本においてメンタルトレーニングの浸透が急速に進んでいます。脳内スポーツと言われるe-sportsにおいてもメンタルトレーニングは欠かすことのできないプログラムです。1年次にはメンタルトレーニングを学ぶにあたっての基礎をしっかりと習得して頂きます。今期の特徴として講座ごとに振り返りレポートの提出をし、履修状況と理解度の把握。						
到達目標	e-sportsのアスリートとしてモチベーションの維持方法を学び安定したプレイングの習得を目指します。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	心理テストで自分を知ることができる
2	習慣化と達成感をプログラム化することができる①
3	習慣化と達成感をプログラム化することができる②
4	可能性を引き出す方法を実践することができる
5	やり抜く力の出し方について学ぶ
6	ストレス耐性について学ぶ①
7	ストレス耐性について学ぶ②
8	苦手な人との人間関係改善について学ぶ
9	アクティブリスニングを通して態度で聞き共感する方法について学ぶ
10	問題の本質を理解することができる
11	積極的アプローチ方法について学ぶ
12	チームコミュニケーションについて学ぶ①
13	チームコミュニケーションについて学ぶ②
14	「回復力」「復元力」強いメンタルとは何か学ぶ
15	後期定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【セルフプロデュース】	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
	フィジカルトレーニング(1)						
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	担当教員	森田 敦
教員の略歴	NASM-PES、NSCA-CPT、JATI-ATIのトレーニング指導者。また、FMS Lv1.2、SFMA Lv1.2、EXOSメンターシップPhase1修了、FGS Lv1の資格を持ち、栄養コンシェルジュとしての経験もある。						
授業の学習内容	フィジカルトレーニングを通じて健康管理を学ぶことは、一社会人として最低限必要な知識とマナーであり、またフィジカルの鍛錬はプレーとメンタルへの影響があるため、全ての授業と関連しています。また、プロアスリートとして活動するためには、トレーニングの応用力やヘルスリテラシーの向上、身体感覚の向上が必要です。そのため、上記の要件を踏まえて、応用のトレーニング習得、視覚トレーニング、空間認識カトレーニングを行います。						
到達目標	フィジカルトレーニングを通じて体調管理が可能になり、また筋力など身体能力が向上します。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	関節可動域チェック、閉眼片脚立テスト、レクリエーションを理解する
2	機能解剖学講義、『ストレッチ系ヨガ』(仰臥位・伏臥位)60分を実践できる
3	実技60分『アクティブストレッチ系ヨガ』(立位・四つ這い)を実践できる
4	実技60分『コアトレーニングヨガ』(立位・四つ這い)を実践できる
5	実技60分『筋力向上のヨガ』(立位・四つ這い)を実践できる
6	実技60分『スタティックストレッチ』(座位)を実践できる
7	実技60分『アクティブストレッチ』(立位・四つ這い)を実践できる
8	筋の性質について講義30分、実技60分『ペアストレッチ』(座位、仰臥位、伏臥位)を実践できる
9	実技『コア・バランストレーニング』(立位)を実践できる①
10	実技『コア・バランストレーニング』(立位)を実践できる②
11	実技60分『トレーニングフォームの習得』を実践できる①
12	実技60分『トレーニングフォームの習得』を実践できる②
13	実技60分『自重トレーニングの基礎習得』を実践できる①
14	実技60分『自重トレーニングの基礎習得』を実践できる②
15	前期定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【セルフプロデュース】 フィジカルトレーニング(2)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 2	担当教員	森田 敦
教員の略歴	NASM-PES、NSCA-CPT、JATI-ATIのトレーニング指導者。また、FMS Lv1.2、SFMA Lv1.2、EXOSメンターシップPhase1修了、FCS Lv1の資格を持ち、栄養コンシェルジュとしての経験もある。						
授業の学習内容	フィジカルトレーニングを通じて健康管理を学ぶことは、一社会人として最低限必要な知識とマナーであり、またフィジカルの鍛錬はプレーとメンタルへの影響があるため、全ての授業と関連しています。また、プロアスリートとして活動するためには、トレーニングの応用力やヘルスリテラシーの向上、身体感覚の向上が必要です。そのため、上記の要件を踏まえて、応用のトレーニング習得、視覚トレーニング、空間認識カトレーニングを行います。						
到達目標	内面的な身体強化を向上させる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	「身体を構成する栄養について」のアクティブラーニングを実践できる
2	アクティブストレッチ30分、持久カトレーニング40分、スタティックストレッチ20分を実践できる
3	アクティブストレッチ20分、「睡眠導入」のアクティブラーニングを実践できる
4	セルフマッサージのガイダンスを実践できる
5	ストレッチ30分、ヴィジョントレーニング初級を実践できる
6	ストレッチ30分、ヴィジョントレーニング初中級を実践できる
7	トレーニングのプログラムデザインとピリオダイゼーションを実践できる
8	バランス感覚トレーニングを実践できる
9	スタビライゼーショントレーニング(初級)を実践できる①
10	スタビライゼーショントレーニング(初級)を実践できる②
11	スタビライゼーショントレーニング(初中級)を実践できる①
12	スタビライゼーショントレーニング(初中級)を実践できる②
13	心肺機能向上トレーニングを実践できる①
14	心肺機能向上トレーニングを実践できる②
15	後期定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【映像技術】 配信基礎(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	水島 直樹
教員の略歴	2020年からゲーム実況をはじめ。Vtuberさんの配信画面素材の制作や動画編集、エンディングアニメーションなども制作する。						
授業の学習内容	PCの基本的な操作方法と各デバイスの関係性を理解することができる。 ゲーム配信に必要な機材とソフトを導入から操作方法を身につけることができる。						
到達目標	個人配信ができるようになる。配信に必要なソフトの導入とその操作方法が身につく。 切り抜き動画の制作ができるようになる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	オリエンテーション タイピング練習 かんたんなショートカットの使い方 Googleアカウントの開設とYouTubeチャンネルの開設ができる①
2	オリエンテーション タイピング練習 かんたんなショートカットの使い方 Googleアカウントの開設とYouTubeチャンネルの開設ができる②
3	必要なソフトの導入と使い方 映像、音の取り込み方 YouTubeStudioでの配信設定ができる①
4	必要なソフトの導入と使い方 映像、音の取り込み方 YouTubeStudioでの配信設定ができる②
5	実際に配信してみる(限定公開) 限定公開配信のURLを友達に送ることができる①
6	実際に配信してみる(限定公開) 限定公開配信のURLを友達に送ることができる②
7	公開のライブ配信を行い、視聴者との付き合い方や飽きさせない工夫について学ぶ
8	一発ミュートなどのOBSのショートカットの設定のやり方、公開のライブ配信を行うことができる
9	サムネイルの作り方(Photoshop) 公開配信について学ぶ
10	Twitchでの配信方法(ストリームキーの取得) Twitterでの配信告知 SNSの使い方について学ぶ
11	配信画面にコメントを表示する 手元をを映した配信ができる
12	視聴者がチャンネル登録をした時のチャンネルアラートを設定できる
13	生配信の復習「継続的な配信」 視聴者と楽しむ放送について学ぶ
14	生配信の復習「継続的な配信」 切り抜き動画について学ぶ
15	前期定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【映像技術】 配信基礎(2)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	水島 直樹
教員の略歴	2020年からゲーム実況をはじめ。Vtuberさんの配信画面素材の制作や動画編集、エンディングアニメーションなども制作する。						
授業の学習内容	PCの基本的な操作方法と各デバイスの関係性を理解することができる。 ゲーム配信に必要な機材とソフトを導入から操作方法を身につけることができる。						
到達目標	個人配信のアーカイブを利用して、クリップムービーを作ることができる。他人の配信アーカイブをもらって、切り抜き動画を作ることができる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	切り抜き動画、ダイジェストムービーおよびクリップムービーについて学ぶ
2	素材の用意 動画制作のロードマップの理解 動画の種類と制作方針の確認ができるようになる
3	PremiereProの使用方法を学ぶ
4	PremiereProの基本画面の解説とファイル管理について 起動方法とワークスペースの解説について学ぶ
5	クリップ制作(前半) カット編集とトランジションの挿入 BGMの選定とエッセンシャルサウンドの使用がについて学ぶ
6	クリップ制作(後半) デジタルエフェクト タイトルアニメーション 書き出しができるようになる①
7	クリップ制作(後半) デジタルエフェクト タイトルアニメーション 書き出しができるようになる②
8	切り抜き動画の制作 他人の動画を取得する 著作権に注意 カットと字幕ができるようになる①
9	切り抜き動画の制作 他人の動画を取得する 著作権に注意 カットと字幕ができるようになる②
10	【Ae】動画のオープニングに使用できる自分だけのオープニングムービーを制作する アフターエフェクトの使用方法について学ぶ①
11	【Ae】動画のオープニングに使用できる自分だけのオープニングムービーを制作する アフターエフェクトの使用方法について学ぶ②
12	【Ae】テキストアニメーションとエフェクトグラフィックについて学ぶ
13	【Ae】SEを入れて書き出しをする OBSに登録し、ショートカットキーを設定していつでも出せるOPにすることができる①
14	【Ae】SEを入れて書き出しをする OBSに登録し、ショートカットキーを設定していつでも出せるOPにすることができる②
15	後期定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【キャリアデザイン】 キャリア教育(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	田邊 大周
教員の略歴	元e-sportsプロゲーマー、アジア国際大会3度優勝、17度の国内大会優勝。						
授業の学習内容	自立した人になるためのキャリア形成を明確にしていく						
到達目標	自分の興味や能力を考慮しながら、様々な職業やキャリアの可能性を探求する能力を身につけます。自己分析や職業リサーチのスキルを磨き、自身の目標や適職を見つけるための情報収集能力を向上させます。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	仲間作りワークショップ・スカウト(契約書)について学ぶ①
2	仲間作りワークショップ・スカウト(契約書)について学ぶ②
3	業界研究・電話マナー/メールマナーを理解できる①
4	業界研究・電話マナー/メールマナーを理解できる②
5	主体性ワークショップができる
6	計画力ワークショップができる
7	傾聴力ワークショップができる
8	発信力ワークショップができる
9	ホスピタリティについて学ぶ①
10	ホスピタリティについて学ぶ②
11	ホスピタリティについて学ぶ③
12	チームワークワークショップができる
13	創造力ワークショップができる
14	働きかけワークショップができる
15	前期定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名		【キャリアデザイン】 キャリア教育(2)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	田邊 大周
教員の略歴	元e-sportsプロゲーマー、アジア国際大会3度優勝、17度の国内大会優勝。							
授業の学習内容	自立した人になるためのキャリア形成を明確にしていく							
到達目標	将来の目標を明確にし、それに向けたキャリア計画を立てる能力を身につけます。自分の興味や価値観に基づいてキャリアゴールを設定し、その達成に向けた具体的なステップや行動計画を作成します。							
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する							

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	面接礼法について実践できる①
2	面接礼法について実践できる②
3	ファイナンス系(貯蓄)・ITリテラシーについて理解できる①
4	ファイナンス系(貯蓄)・ITリテラシーについて理解できる②
5	履歴書の書き方について理解する
6	履歴書が書くことができる
7	SDGsについて理解できる
8	目標達成シートを書くことができる①
9	目標達成シートを書くことができる②
10	組織に入るといことについて理解できる①
11	組織に入るといことについて理解できる②
12	自分を成長させるキャリアパスを作ることができる①
13	自分を成長させるキャリアパスを作ることができる②
14	電話マナー/メールマナー・名刺の渡し方を実践することができる
15	後期定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【業界知識】 e-sports概論(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
	学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員
教員の略歴	日本Esports教育協会理事長。日本eスポーツ協会(JeSPA)理事、CESA理事、DiGRA Japan会長、東京大学大学院教授を歴任。						
授業の学習内容	この授業は、前期・後期を通じ、履修者が所属するe-sportsの専攻やコース共通で、日本と海外のe-sportsに関する総合的かつ基礎的な知識を習得します。授業では、年間を通じて、以下のトピックと共に、e-sportsの最新の動きを取り上げて解説します。 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/e-sportsの法律 など なお、e-sports界の動向や授業の進み具合などに応じて、トピックを追加・変更したり、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界の第一線で活躍するe-sportsアスリート、ストリーマー、マネージャー、イベントスタッフ、MC・キャスターなどの専門職業人として必要な基本的かつ共通する知識を幅広く習得します。とくに、e-sports界の構造と多様な職種を理解し、みずからe-sports界を切り拓く判断力と行動力の基盤となる知識を身に付けます。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	e-sportsの定義について、近年の動向をふまえて考えられるようになる
2	国内外のe-sportsの歴史を整理して、過去の課題や問題点を考えられるようになる
3	国内外のe-sportsの発展によって、将来解決すべき課題や問題点を考えられるようになる①
4	国内外のe-sportsの発展によって、将来解決すべき課題や問題点を考えられるようになる②
5	e-sports選手のデジタルトレーニングについて考えられる①
6	e-sports選手のデジタルトレーニングについて考えられる②
7	e-sports選手のフィジカルトレーニングについて考えられる①
8	e-sports選手のフィジカルトレーニングについて考えられる②
9	e-sports選手のメンタルトレーニングについて考えられるようになる①
10	e-sports選手のメンタルトレーニングについて考えられるようになる②
11	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、その課題を考えられるようになる①
12	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、その課題を考えられるようになる②
13	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できるようになる①
14	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できるようになる②
15	前期定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【業界知識】 e-sports概論(2)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	馬場 章
教員の略歴	日本Esports教育協会理事長。日本eスポーツ協会(JeSPA)理事、CESA理事、DiGRA Japan会長、東京大学大学院教授を歴任。						
授業の学習内容	“この授業は、前期・後期を通じ、履修者が所属するe-sportsの専攻やコース共通で、日本と海外のe-sportsに関する総合的かつ基礎的な知識を習得します。授業では、年間を通じて、以下のトピックと共に、e-sportsの最新の動きを取り上げて解説します。 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/e-sportsの法律 など なお、e-sports界の動向や授業の進み具合などに応じて、トピックを追加・変更したり、取り上げる順番が前後する場合があります。”						
到達目標	eスポーツ業界に関する理解を深め、関連するスキルを獲得することです。具体的には、eスポーツの定義と背景、主要な競技タイトル、イベントと競技シーンの理解、ビジネスモデルの把握、そしてマーケティングとプロモーションに関する知識を習得します。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	e-sportsの各種イベントについて、近年の動向をふまえて改めて考えられるようになる
2	e-sportsイベントの具体的事例をとりあげて企画書・予算書・決算書などの様式を考えられるようになる①
3	e-sportsイベントの具体的事例をとりあげて企画書・予算書・決算書などの様式を考えられるようになる②
4	e-sportsイベントとさまざまな規制法律の関係を考えられるようになる①
5	e-sportsイベントとさまざまな規制法律の関係を考えられるようになる②
6	e-sportsイベントの宣伝・広報の手法と効果測定の方法について考えられるようになる①
7	e-sportsイベントの宣伝・広報の手法と効果測定の方法について考えられるようになる②
8	e-sportsをめぐる各種規制法令の現状(種類・解釈・問題点・解決策)について考えられるようになる①
9	e-sportsをめぐる各種規制法令の現状(種類・解釈・問題点・解決策)について考えられるようになる②
10	e-sportsをめぐる各種規制法令の現状(種類・解釈・問題点・解決策)について考えられるようになる③
11	e-sports選手の契約について考えられるようになる
12	e-sportsスポンサーの契約について考えられるようになる
13	e-sportsイベントの契約について考えられるようになる
14	これからのe-sportsの在り方を考えられるようになる
15	後期定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【 Web基礎知識 】 Webデザイン基礎(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	吉田雅和
教員の略歴	1999年よりプログラマーとして就職し、いくつかの会社を経て2009年に独立。2018年に北海道に移住						
授業の学習内容	Javascriptについて理解し、動きのあるウェブページの開発を行う						
到達目標	1. Javascriptの基礎構文を理解し、意図した動作するプログラムが開発できる 2. Javascriptによる動的に変化するウェブページを作成できる 3. 複数人によるプロジェクトを実施し、コミュニケーションをとりながら開発を行うことができる						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	Javascriptの特徴 1 と簡単なコーディングができるようになる
2	HTMLとCSSとJavascriptの関係性と基本文法が書けるようになる
3	型、演算、変数を理解する
4	配列、オブジェクトが使えるようになる
5	比較、比較演算について理解する
6	繰り返し構文が使えるようになる
7	関数について理解する
8	イベントについて理解する
9	HTML操作 (1) 要素の内容の操作ができるようになる
10	HTML操作 (2) 要素の大きさ、座標の操作ができるようになる
11	Canvas演習 (1) グラフィックを描画できるようになる
12	Canvas演習 (2) グラフィックを描画できるようになる
13	Canvas演習 (3) アニメーションを描画できるようになる
14	Canvas演習 (4) アニメーションを描画できるようになる
15	期末テスト
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【 Web基礎知識 】 Webデザイン基礎(2)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	吉田雅和
教員の略歴	1999年よりプログラマとして就職し、いくつかの会社を経て2009年に独立。2018年に北海道に移住						
授業の学習内容	Javascriptについて理解し、動きのあるウェブページの開発を行う						
到達目標	1. Javascriptの基礎構文を理解し、意図した動作するプログラムが開発できる 2. Javascriptによる動的に変化するウェブページを作成できる 3. 複数人によるプロジェクトを実施し、コミュニケーションをとりながら開発を行うことができる						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	javascriptに用意されたオブジェクトを使用できるようになる
2	javascriptライブラリ (jquery, bootstrap) とTypescriptが使用できるようになる
3	プロジェクト制作：チーム作り、要件定義ができるようになる
4	プロジェクト制作：要件定義ができるようになる1
5	プロジェクト制作：要件定義ができるようになる2
6	プロジェクト制作：要件定義ができるようになる3
7	プロジェクト制作：開発ができるようになる1
8	プロジェクト制作：開発ができるようになる2
9	プロジェクト制作：開発ができるようになる3
10	プロジェクト制作：ウェブ開発ができるようになる1
11	プロジェクト制作：ウェブ開発ができるようになる2
12	プロジェクト制作：ウェブ開発ができるようになる3
13	プロジェクトプレゼン発表
14	卒業進級制作展に向けて制作
15	定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	ポートフォリオ制作 ゲームプランニング(1)	必修 選択	選択	年次	1	開講区分	前期
		授業形態	演習	総時間 (単位)	120 8	担当教員	千葉 樹
学科・コース	デジタルテクノロジー科						
教員の略歴	プラチナゲームズのゲームデザイナーとして「ニアオートマタ」に携わる。その後フリーランスのゲームデザイナーとして複数のコンシューマーゲームタイトルに携わる。						
授業の学習内容	1. オリジナルゲームの企画書作成する。 2. 発想を用いて魅力的なゲームシステムを考案する 3. ゲームメカニクスを学び、論理的な考え方を身に付ける。 4. ターゲットに対して考案した企画の提案ができる力を身に付ける。						
到達目標	・論理的にゲームの仕組みがわかる。 ・オリジナルゲーム企画書が作成できる。 ・ターゲットに対し適切なプレゼンができる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	授業計画説明、企画書とはなんなのか？ サンプルを元に解説、企画書の作成方法を学
2	既成ゲームを企画書に落とし込み、作成する
3	第2教程で再構築した既成ゲーム企画書をプレゼンテーションする
4	発想演習を行い、ゲーム企画に必要なアイデアを出す
5	①ハイパーカジュアルゲームの既成ゲームを企画書に落とし込む
6	②ハイパーカジュアルゲームの既成ゲームを企画書に落とし込む
7	作成したハイパーカジュアルゲーム企画書のプレゼンテーションをする
8	コンテストに向けた企画書作成を行う。コンテスト概要説明。
9	コンテストに向けた企画書作成を行う。
10	コンテストに向けた企画書作成を行う。
11	コンテストに向けた企画書作成と平行し、コンシューマーゲーム市場の調査
12	コンテストに向けた企画書作成と平行し、コンシューマーゲームを意識したの企画書作成
13	コンテスト振り返りを行い、今後の企画書作りに生かす。
14	現行ハード(モバイル、コンシューマー)を調査し、ターゲットを分析しオリジナルゲーム企画の草案を立てる
15	定期試験
【使用教科書・教材・参考書】 既存のデジタルゲーム	

科目名	ポートフォリオ制作 ゲームプランニング(2)	必修 選択	選択	年次	1	開講区分	後期
	学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業形態	演習	総時間 (単位)	120 8	担当教員
教員の略歴	プラチナゲームズのゲームデザイナーとして「ニアオートマタ」に携わる。その後フリーランスのゲームデザイナーとして複数のコンシューマーゲームタイトルに携わる。						
授業の学習内容	1. 現行ハードの市場調査およびターゲットを意識したゲーム企画書の作成。 2. 就職した際に実践できる程の企画書のクオリティを上げる 3. ターゲットに対して適切な企画提案ができる力を身に付ける。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・就職した際に実践で使える企画書の作成 ・就職した際に実践で使えるプレゼンテーション 						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	現行ハード(モバイル、コンシューマー)を調査し、ターゲットを分析しオリジナルゲーム企画の草案を立てる
2	①ターゲットを意識した企画書作成ができる
3	②ターゲットを意識した企画書作成ができる
4	プレゼンテーション
5	③前回の企画書の振り返りを踏まえた上で、ターゲットを意識した企画書作成をする
6	④前回の企画書の振り返りを踏まえた上で、ターゲットを意識した企画書作成をする
7	プレゼンテーション
8	⑤ターゲットを意識した企画書作成、プレゼンテーションの準備を行う
9	⑥ターゲットを意識した企画書作成、プレゼンテーションの準備を行う
10	プレゼンテーション
11	⑦ターゲットを意識した企画書作成、ポートフォリオに組み込めるよう整える
12	⑧ターゲットを意識した企画書作成、ポートフォリオに組み込めるよう整える
13	プレゼンテーション
14	卒業・進級制作展に向けての制作を行う
15	定期試験
【使用教科書・教材・参考書】 既存のデジタルゲーム	

科目名	ゲームプログラミング基礎(1)	必修 選択	選択	年次	1	開講区分	前期
		授業形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	砂塚佳成
学科・コース	デジタルテクノロジー科						
教員の略歴	高校生の時よりゲーム開発を行い、OS開発、3D,2D,オンラインの業務用と家庭用とPCゲーム開発、開発インフラ構築、ネットワーク設計や構築、サーバやデータベースの設計や開発を現在でも行っている。また、新卒採用担当を1995年から2011年まで行う。						
授業の学習内容	<p>C言語 Skill Up Program、通称C-SUPを用いて、C言語を履修する。 筆記用具、ノート、参考書は必ず携帯のこと 必要であれば、USBメモリやUSB-HDDを各自用意すること CSUP URL http://edu.tca.ac.jp/webteacher/unknown/www/sup/index.htmゲームを作成するにあたり必要なプログラムの考え方を学ぶ シューティングゲームを作成する</p> <p>まずは、たくさんプログラムを入力し、PCの使い方や課題の提出方法などを理解する。 C言語を使ったプログラムの作法などを学ぶ。</p>						
到達目標	<p>1.各課題を習得、理解し、自らの発想でプログラムが作れるようになること 2.分からないことが何かを説明できるようになること</p>						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	ガイダンス・(CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する
2	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する①
3	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する②
4	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する③
5	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する④
6	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する⑤
7	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する⑥
8	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する⑦
9	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する⑧
10	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する⑨
11	CSUP)C言語でプログラムを入力し実行する。/課題提出/確認テスト・解説
12	ガイダンス・シューティングゲームをC言語で作る。 Visual Studioの使い方の確認/学習の方法の説明/ゲームにおけるメインループとは/操作装置の状態とは
13	シューティングゲームをC言語で作る。/プレイヤーを表示し、操作する
14	ポートフォリオを作成する
15	定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	ゲームプログラミング基礎(2)	必修 選択	選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	砂塚佳成
教員の略歴	高校生の時よりゲーム開発を行い、OS開発、3D,2D,オンラインの業務用と家庭用とPCゲーム開発、開発インフラ構築、ネットワーク設計や構築、サーバやデータベースの設計や開発を現在でも行っている。また、新卒採用担当を1995年から2011年まで行う。						
授業の学習内容	C言語 Skill Up Program、通称C-SUPを用いて、C言語を履修する。 筆記用具、ノート、参考書 は必ず携帯のこと 必要であれば、USBメモリやUSB-HDDを各自用意すること CSUP URL http://edu.tca.ac.jp/webteacher/unknown/www/sup/index.htm ゲームを作成するにあたり必要なプログラムの考え方を学ぶ シューティングゲームを作成する まずは、たくさんプログラムを入力し、PCの使い方や課題の提出方法などを理解する。 C言語を使ったプログラムの作法などを学ぶ。						
到達目標	1.各課題を習得、理解し、自らの発想でプログラムが作れるようになること 2.分からないことが何かを説明できるようになること						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	シューティングゲームをC言語で作る。/プレイヤーの弾を作る。動かす。[配列]
2	シューティングゲームをC言語で作る。/プレイヤーの弾を作る。動かす。[リスト]
3	シューティングゲームをC言語で作る。/敵の発生させる
4	シューティングゲームをC言語で作る。/敵の弾を発生させる
5	シューティングゲームをC言語で作る。/当たり判定を行う。状態遷移を理解する。
6	シューティングゲームをC言語で作る。/全体のシーケンスを整える
7	シューティングゲームをC言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する/音の追加
8	シューティングゲームをC言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する/タイトルの追加
9	シューティングゲームをC言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する①
10	シューティングゲームをC言語で作る。/各自改造を施しながらプログラムの動作を理解する②
11	シューティングゲームをC言語で作る。/ポートフォリオシートを作成する
12	シューティングゲームをC言語で作る。/プレゼンテーション、課題提出。
13	進級制作展に向けた制作を行う①
14	進級制作展に向けた制作を行う②
15	定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	CG制作	必修 選択	選択	年次	1	開講区分	後期
	ゲームロジック(1)						
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	齊藤智之
教員の略歴	1994年よりゲームクリエイター(エンジニア・プランナー)として活動中。						
授業の学習内容	エクセルの関数を使って、ゲーム内のロジックを学習する						
到達目標	ゲームエンジンやプログラム言語に依存せずに、ゲームの仕組みを論理的に思考できるようになる						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	オリエンテーション
2	インベントリシステムの作成ができるようになる①
3	インベントリシステムの作成ができるようになる②
4	インベントリシステムの作成ができるようになる③
5	キャラクターパラメータの作成ができるようになる①
6	キャラクターパラメータの作成ができるようになる②
7	キャラクターパラメータの作成ができるようになる③
8	敵アルゴリズムの作成ができるようになる①
9	敵アルゴリズムの作成ができるようになる②
10	敵アルゴリズムの作成ができるようになる③
11	コマンドバトルの作成ができるようになる①
12	コマンドバトルの作成ができるようになる②
13	コマンドバトルの作成ができるようになる③
14	定期試験
15	定期試験の振り返り
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	CG制作	必修 選択	選択	年次	1	開講区分	後期
	ゲームロジック(2)						
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	齊藤智之
教員の略歴	1994年よりゲームクリエイター(エンジニア・プランナー)として活動中。						
授業の学習内容	エクセルの関数を使って、ゲーム内のロジックを学習する						
到達目標	ゲームエンジンやプログラム言語に依存せずに、ゲームの仕組みを論理的に思考できるようになる						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	行動選択アルゴリズムの作成ができるようになる①
2	行動選択アルゴリズムの作成ができるようになる②
3	行動選択アルゴリズムの作成ができるようになる③
4	アイテムドロップの作成ができるようになる①
5	アイテムドロップの作成ができるようになる②
6	アイテムドロップの作成ができるようになる③
7	ガチャシステムの作成ができるようになる①
8	ガチャシステムの作成ができるようになる②
9	ガチャシステムの作成ができるようになる③
10	イベントシステムの作成ができるようになる①
11	イベントシステムの作成ができるようになる②
12	イベントシステムの作成ができるようになる③
13	卒業進級制作展に向けた作品制作
14	定期試験
15	定期試験の振り返り
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	業界知識	必修 選択	選択	年次	1	開講区分	前期
	ゲーム仕様(1)						
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	千葉 樹
教員の略歴	プラチナゲームズのゲームデザイナーとして「ニーアオートマタ」に携わる。その後フリーランスのゲームデザイナーとして複数のコンシューマーゲームタイトルに携わる。						
授業の学習内容	1. 仕様書の作成の基礎、ゲームフローの設計、システムの設計を学習し、仕様書作成の基礎技術を習得 2. ゲームメカニクスを学び、既成の仕様から新たな仕様を考え拡張する						
到達目標	1. ゲームフローを考え、作成することができる。 2. 仕様書、作業リストを作成し、基本的なルール設定が作成できる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	授業計画説明。仕様書とは何か。ダーツの仕様を考える。
2	ダーツをプレイして前回で考えた仕様と実際の仕様の差の違いを考える。フロー設計ができる。
3	ダーツの仕様書を作成し、発表する。
4	①既成アナログゲームを分析して、仕様書に落とし込む。素材リストの作成ができる。
5	②既成アナログゲームを分析して、仕様書に落とし込む
6	②分析したアナログゲームの仕様を拡張する
7	③既成アナログゲームを分析し、仕様書に落とし込む
8	③分析したアナログゲームの仕様を拡張する
9	既成デジタルゲームのハイパーカジュアルゲームを分析し、仕様書に落とし込む。演出・モーションリストの作成ができる。
10	ハイパーカジュアルゲームをアレンジした仕様書を作成する
11	ハイパーカジュアルゲームをアレンジした仕様書を作成する
12	ハイパーカジュアルゲームをアレンジした仕様書を作成する
13	第10回目から作成した仕様書のプレゼンテーション
14	プレゼンテーションの振り返り、フィードバック
15	定期試験
【使用教科書・教材・参考書】 既存のアナログゲーム、デジタルゲーム。	

科目名	業界知識	必修 選択	選択	年次	1	開講区分	後期
	ゲーム仕様(2)						
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	千葉 樹
教員の略歴	プラチナゲームズのゲームデザイナーとして「ニアオートマタ」に携わる。その後フリーランスのゲームデザイナーとして複数のコンシューマーゲームタイトルに携わる。						
授業の学習内容	オリジナルのカジュアルゲームの仕様書を作成する						
到達目標	デジタルゲームにおいて実践的な仕様書作成ができる						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	スマートフォンアプリの既成カジュアルゲームを分析し、ゲームメカニクスを学ぶ
2	ユーザーインターフェースの仕様書を作成する。
3	ユーザーインターフェースの仕様書を作成する
4	動作仕様、細かい演出仕様を作成する。
5	動作仕様、細かい演出仕様を作成する。
6	既成アナログゲームのハイパーカジュアルゲームをデジタルゲーム化し仕様書作成を行う
7	既成アナログゲームのハイパーカジュアルゲームをデジタルゲーム化し仕様書作成を行う
8	既成アナログゲームのハイパーカジュアルゲームをデジタルゲーム化し仕様書作成を行う
9	既成カジュアルゲームのレベルデザインを学ぶ
10	オリジナルゲームのハイパーカジュアルゲームを考案し、仕様書を作成する
11	オリジナルゲームのハイパーカジュアルゲームを考案し、仕様書を作成する
12	オリジナルゲームのハイパーカジュアルゲームを考案し、仕様書を作成する
13	第10回目で作成した仕様書のプレゼンテーションを行う
14	卒業・進級制作展に向けての制作を行う
15	定期試験
【使用教科書・教材・参考書】 既存のアナログゲーム、デジタルゲーム。	

科目名	ゲーム制作	必修 選択	選択	年次	1	開講区分	前期
	ゲーム制作実践(1)	授業形態	演習	総時間 (単位)	120 4	担当教員	齊藤智之
学科・コース	デジタルテクノロジー科						
教員の略歴	1994年よりゲームクリエイター(エンジニア・プランナー)として活動中。						
授業の学習内容	ゲーム制作の基礎、プロジェクトの流れを理解する						
到達目標	ゲーム制作の基礎を理解し、実際のプロジェクトを通じてゲームを制作できるようになる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	ゲーム制作の概要とプロジェクトの計画をする
2	ゲームジャンルとターゲットオーディエンスの選定ができるようになる
3	ストーリーテリングとキャラクター設計ができるようになる
4	レベルデザインとマップ制作を行う
5	ゲームアセットの作成と管理を行う
6	ゲームメカニクス与设计と管理ができるようになる
7	UIのデザインと実装を行う
8	ゲームバランスの調整ができるようになる
9	プレイテストとフィードバックの収集を行う
10	ゲームエンジンの拡張とカスタマイズができるようになる
11	AIとNPCのプログラミングを行う
12	物理エンジンの活用と衝突検出について理解する
13	ゲームオーディオの制作と統合について理解する
14	モバイルデバイスへのポーティングと最適化について理解する
15	定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	ゲーム制作	必修 選択	選択	年次	1	開講区分	後期
	ゲーム制作実践(2)	授業形態	演習	総時間 (単位)	120 4	担当教員	齊藤智之
学科・コース	デジタルテクノロジー科						
教員の略歴	1994年よりゲームクリエイター(エンジニア・プランナー)として活動中。						
授業の学習内容	ゲーム制作の基礎、プロジェクトの流れを理解する						
到達目標	ゲーム制作の基礎を理解し、実際のプロジェクトを通じてゲームを制作できるようになる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	ゲームプロジェクトの進捗報告と不理解襟
2	ネットワークプレイヤーの実装とマルチプレイについて理解する
3	ゲームアートとエフェクトの制作ができるようになる
4	物理シミュレーションとリアルタイムレンダリングについて理解する
5	ゲームエンジンの高度な機能とプラグイン
6	VR/ARゲームの開発とデバッグについて理解する
7	ゲームデザインの心理学とユーザーエクスペリエンスについて理解する
8	ゲームビジネスとマーケティングの考え方について理解する
9	ゲームプロジェクトの最終調整とデバッグ
10	ゲームプロジェクトのプレゼンテーション準備する
11	ゲームプロジェクトのプレゼンテーション
12	卒業進級制作展に向けて最終調整
13	ゲーム業界のキャリアパスと展望について理解する
14	モバイルデバイスへのポーティングと最適化について理解する
15	定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【 Web基礎知識 】 データベース基礎(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	沖田 知広
教員の略歴	札幌の中小ソフトウェア開発の企業で6年間勤め、上流～下流まで様々な対応を経験						
授業の学習内容	1.データベース操作基礎・応用 2.PHPでのWebアプリケーション構築						
到達目標	1.データベース ・PHPからCRUD操作ができること ・基本的な選択・射影・結合ができること 2. PHP ・リクエスト・レスポンスを理解し、Webアプリケーションを構築できること ・セッションを理解し、利用できること						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	環境構築、WEBアプリケーションとは何かを理解できるようになる
2	データベースとはなにか、データベース基礎知識について理解できるようになる
3	テーブルの作成・テーブルの正規化ができるようになる
4	データの選択・射影・結合ができるようになる
5	データベースのCRUD操作ができるようになる
6	PHP基礎、クライアントサーバシステムとはなにかを理解できるようになる
7	PHP基礎プログラミング演習①
8	セッションとはなにかを理解できるようになる
9	PHP基礎プログラミング演習②
10	前期実習：ここまでの知識でWebアプリケーション構築グループ演習①
11	前期実習：ここまでの知識でWebアプリケーション構築グループ演習②
12	前期実習：ここまでの知識でWebアプリケーション構築グループ演習③
13	前期実習：ここまでの知識でWebアプリケーション構築グループ演習④
14	前期実習：ここまでの知識でWebアプリケーション構築グループ演習⑤
15	定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【Web基礎知識】 データベース基礎(2)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	AI&テクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	沖田 知広
教員の略歴	札幌の中小ソフトウェア開発の企業で6年間勤め、上流～下流まで様々な対応を経験。						
授業の学習内容	1. データベース操作基礎・応用 2. PHPでのWebアプリケーション構築						
到達目標	1. データベース ・PHPからCRUD操作ができること ・基本的な選択・射影・結合ができること 2. PHP ・リクエスト・レスポンスを理解し、Webアプリケーションを構築できること ・セッションを理解し、利用できること ・RESTful APIを理解し、実装できること						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	データのグループ化、グループ関数について学ぶ
2	副問い合わせ、サブクエリについて理解する
3	ビューについて理解する
4	PHP Frameworkの利用
5	PHP応用プログラミング演習①
6	Restful APIとはなにか
7	PHP応用プログラミング演習②
8	データベースを用いたWebアプリケーションの管理方法
9	後期実習：ここまでの知識でWebアプリケーション構築グループ演習1
10	後期実習：ここまでの知識でWebアプリケーション構築グループ演習2
11	後期実習：ここまでの知識でWebアプリケーション構築グループ演習3
12	後期実習：ここまでの知識でWebアプリケーション構築グループ演習4
13	後期実習：ここまでの知識でWebアプリケーション構築グループ演習5
14	後期実習：ここまでの知識でWebアプリケーション構築グループ演習6
15	定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	
PHP本格入門 上 プログラミングとオブジェクト指向の基礎からデータベース連携まで	

科目名	デザインベーシック	必修 選択	選択必修	年次	1	開講区分	前期
	デザインベーシック(1)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	岩瀬 聡子
学科・コース	デジタルテクノロジー科						
教員の略歴	東京・札幌の民間企業を経て独立。ポスター・商業ディスプレイ・ロゴマークデザインなど手がける他、大学・専門学校にてデザイン・色彩などの指導を行い現在に至る。						
授業の学習内容	写真加工や簡単な印刷物を作成できる技術は就職活動をする祭に自分の強みになります。本授業これらの技術を得るためにはIllustratorとPhotoshopの操作と基礎デザインについて学習します。前期終了までには簡単なキャラクターやフライヤーを仕上げます。						
到達目標	①IllustratorとPhotoshopの体系的な知識・操作を身につけることができる。 ②前期後期で制作したパーツを使用し、レイアウトをおこない一つの作品まで仕上げることができる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	オリエンテーション IllustratorとPhotoshopの違いを理解することができる。①アプリケーションの起動②新規ドキュメントの作成③作業環境の設定
2	Illustratorの基本的な操作ができる。①パネル基本操作②画面の拡大と縮小③操作の取り消し④ファイルの保存⑤カラーモードを解像度
3	基本図形で簡単な絵を描くことができる。①新規ドキュメント②図形制作③複製④回転⑤拡大縮小
4	基本図形の変形や塗りについて理解し、描くことができる。①アンカーポイント②削除③シェイプ形成ツール④塗りと線の設定
5	キャラクターを描くための手順を理解することができる。①配置②レイヤー追加・ロック③鉛筆ツールの設定
6	キャラクターを描くための手順を理解し描くことができる。①線の設定②トレース
7	キャラクターを描き色を塗ることができる。①スウォッチ②ライブペイント
8	キャラクターを描き色を塗ることができる。①ライブペイント選択ツール他
9	店名のロゴを作ることができる①文字入力②文字サイズ③文字タッチツール⑤アウトライン作成
10	マークを作るための手順を理解することができる。①垂直方向中央に整列②水平方向中央に整列③パスファインダー
11	マークを作ることができる。①グループ化・削除②パペットワープ
12	前期まとめ課題 オリジナルのマークを作ることができる。マークの色や形の意味について理解できる。
13	前期まとめ課題 オリジナルのマークを作ることができる。 まとめ課題
14	イベントを通してポスターデザインの制作を行う
15	定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	
これから始めるIllustrator&Photoshopの本 技術評論社	

科目名	デザインベーシック	必修 選択	選択必修	年次	1	開講区分	後期
	デザインベーシック(2)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	岩瀬 聡子
学科・コース	デジタルテクノロジー科						
教員の略歴	東京・札幌の民間企業を経て独立。ポスター・商業ディスプレイ・ロゴマークデザインなど手がける他、大学・専門学校にてデザイン・色彩などの指導を行い現在に至る。						
授業の学習内容	前期で学んだ技術をより深めていきます。この授業ではIllustratorとPhotoshopの操作と、簡単なイラストや写真の加工技術を学習します。後期終了までには、パスを使いこなしたイラストを完成できるように授業をすすめていきます。使用ソフト:Adobe Illustrator /Adobe Photoshopの基本的な操作技術を学習します。						
到達目標	①IllustratorとPhotoshopの体系的な知識・操作が身につけることができる。 ②後期で制作したパーツを使用し、背景のあるイラストを完成させることができる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	写真編集の基本を理解することができる。①スポット修復ブラシツール②ブラシ設定③塗りつぶしまたは調整レイヤー
2	写真編集の基本を理解し、操作をおこなうことができる。①画面サイズに合わせる②クイック選択ツール③選択範囲の保存
3	写真編集の基本を理解し、応用操作をおこなうことができる。①選択範囲の読み込み②レベル補正③マスク
4	写真編集の基本調整をすることができる。①切り抜き②コンテンツに応じる③比率変更④コピースタンプ
5	写真編集の複雑な調整を理解することができる。①コピーペースト②スマートオブジェクト③自由変形④水平方向に反転
6	写真編集の応用調整をすることができる。①覆い焼きツールの設定②登録
7	写真を切り抜いて合成の基本的な操作を理解することができる。①ゆがみの調整②被写体を選択
8	写真を切り抜いて複雑な合成をすることができる。①選択とマスク②境界線調整ブラシ③合成
9	写真を切り抜いて写真合成の応用を理解することができる。①塗りつぶし②選択範囲の変更③選択範囲外をマスク
10	広告のレイアウトの手順を理解することができる。①正確なサイズ枠②パスのオフセット③ガイド④ブラシ
11	広告のレイアウトの基本的操作をおこなうことができる①パターン作成・塗りつぶし②プロパティパネル③クリッピングマスク
12	広告のレイアウトについて構成のバランスや調整を理解することができる。①配置②テキストの配置③書き出し
13	卒業・進級制作展を通してオリジナルデザインを制作する①
14	卒業・進級制作展を通してオリジナルデザインを制作する②
15	定期試験

【使用教科書・教材・参考書】
これから始めるIllustrator & Photoshopの本 技術評論社

科目名	制作演習	必修 選択	選択	年次	1	開講区分	後期
	ポートフォリオ動画編集(2)	授業形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	水島直樹
学科・コース	デジタルテクノロジー科						
教員の略歴	2020年からゲーム実況をはじめ。Vtuberの動画画面素材の制作や動画編集、エンディングアニメーションなども制作する。						
授業の学習内容	自身の作品やスキルを魅力的に表現するためのポートフォリオ動画の制作方法を学び、プレゼンテーションの技術や映像編集の基礎を習得する。						
到達目標	作品の宣伝や就職活動に活用できるポートフォリオ動画を制作できるようになる						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	ポートフォリオ動画のビジュアルデザイン
2	カラーグラフィックスの導入について理解する
3	アニメーションとトランジションの技術について理解する
4	レンダリングとファイル形式の最適化について学ぶ
5	youtubeやSNSへのアップロード手順について理解する
6	オンラインプラットフォームの活用
7	自身の作品を題材にアピールポイントや構成を考える①
8	自身の作品を題材にアピールポイントや構成を考える②
9	自身の作品を題材にアピールポイントや構成を考える③
10	卒業進級制作展への展示に向けたポートフォリオの制作①
11	卒業進級制作展への展示に向けたポートフォリオの制作②
12	卒業進級制作展への展示に向けたポートフォリオの最終調整
13	ポートフォリオ動画の発表とフィードバック
14	定期試験
15	試験結果とフィードバック
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	制作演習	必修 選択	選択	年次	1	開講区分	前期
	ポートフォリオ動画編集(1)	授業形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	水島直樹
学科・コース	デジタルテクノロジー科						
教員の略歴	2020年からゲーム実況をはじめ。Vtuberの動画画面素材の制作や動画編集、エンディングアニメーションなども制作する。						
授業の学習内容	自身の作品やスキルを魅力的に表現するためのポートフォリオ動画の制作方法を学び、プレゼンテーションの技術や映像編集の基礎を習得する。						
到達目標	作品の宣伝や就職活動に活用できるポートフォリオ動画を制作できるようになる						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
1	ポートフォリオ動画の重要性と目的の明確化
2	ターゲットの設定を行う
3	ストーリーテリングの基本とストーリーボード作成
4	シナリオの構築と脚本について理解する
5	Premium Proの導入と基本操作ができるようになる
6	ビデオ素材と編集について理解する
7	オーディオ素材の収集と編集ができるようになる
8	グラフィックデザインとタイトルの作成ができるようになる
9	エフェクトの追加と色調補正ができるようになる
10	タイミングとリズムの調整ができるようになる
11	タイトルアニメーションの作成ができるようになる
12	オーディオミキシングとBGMの編集ができるようになる
13	クレジットとロゴの追加ができるようになる
14	定期試験
15	試験結果とフィードバック
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【数学的基礎知識】 数学(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	デジタルテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	竹花 靖彦
教員の略歴	北海道留萌高等学校（常勤）・北海道札幌西高等学校（常勤）・函館工業高等専門学校（常勤）・札幌光星高等学校（時間講師）の数学教師（教員）						
授業の学習内容	ITを専攻する上で最低限必要となる数学を学び、また中高で数学アレルギーを持っている学生はその克服も目標とする。						
到達目標	数式を読み、意味を理解して説明できるようになる。数学アレルギーを克服し、簡単な数式の計算をできるようになる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	ITの世界で数学がどのように使われるかを概観し、数学の実力を平易な試験で確認する。
2	変数と定数/単項式と多項式 違いや定義、式の次数を理解できるようになる。
3	関数 関数、グラフについて正しく理解できるようになる。
4	累乗根 累乗根の定義と計算、性質を理解できるようになる。
5	指数と対数 指数と対数の定義と性質を理解し、正しく指数や対数の値を計算できるようになる。
6	指数関数と対数関数 定義とグラフの形を理解し、指数関数と対数関数の関係性を説明できるようになる。
7	ネイピア数 ネイピア数を導入し、 e^x 、自然対数の定義とメリットを理解する。
8	三角比① 弧度法・三角比の定義を理解し、簡単な三角形から三角比を正しく計算できるようになる。
9	三角比② 三角比の拡張の意義と定義を理解し、一般角の三角比を正しく計算できるようになる。
10	三角関数 三角関数の定義を理解し、グラフの概形を描けるようになる。
11	絶対値とユークリッド距離 絶対値、ユークリッド距離の定義と計算を理解できるようになる。
12	数列① 等差数列の一般項、和の公式について意味を理解し計算できるようになる。
13	数列② 等比数列の一般項、和の公式について意味を理解し計算できるようになる。
14	総和記号 Σ 総和記号 Σ の定義と意味を理解し、総和記号 Σ を含む式を計算できるようになる。
15	定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	
人工知能プログラミングのための数学がわかる本	

科目名	【数学的基礎知識】	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
	数学(2)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	竹花 靖彦
学科・コース	デジタルテクノロジー科						
教員の略歴	北海道留萌高等学校（常勤）・北海道札幌西高等学校（常勤）・函館工業高等専門学校（常勤）・札幌光星高等学校（時間講師）の数学教師（教員）						
授業の学習内容	ITを専攻する上で最低限必要となる数学を学び、また中高で数学アレルギーを持ってしまっている学生はその克服も目標とする。						
到達目標	AIなどで現れる数学の応用事例を知る。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	ITの世界で数学がどのように使われるかを概観し、数学の実力を平易な試験で確認する。
2	微分① 微分係数と導関数、極限の定義を理解する。
3	微分② 前期に学んだ初等関数を復習し、定義を理解した上で計算を自由にこなせるようになる。
4	微分③ 初等関数の微分公式を証明抜きで使えるようになる。
5	微分④ 積の微分法則と商の微分法則を用いて微分ができるようになる。
6	微分⑤ 合成関数の微分法を理解し、計算できるようになる。
7	微分⑥ 関数の極値判定の方法を理解し、増減表を描いて極値判定ができるようになる。
8	微分⑦ 高階微分と関数の凹凸について理解し、増減凹凸表を描けるようになる。
9	微分⑧ 偏導関数の定義を理解し、簡単な関数で偏微分の計算ができるようになる。
10	微分⑨ 高階偏導関数 定義を理解し、シュワルツの定理の結果を理解する。
11	総復習テスト（微分）
12	線形代数① ベクトルの定義と計算 ベクトルの和とスカラー倍、内積の計算ができるようになる。
13	線形代数② 行列の定義と計算 行列の和とスカラー倍、積の計算ができるようになる。
14	線形代数③ 行列式と逆行列 定義と意味を理解し、計算ができるようになる。
15	定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	
人工知能プログラミングのための数学がわかる本	