

科目名	e-sports研究1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	坂口 時次
学科・コース	ハフォーミングアーツ科esportsワールド	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	平成9年3月 放送芸術学院 まんが科 卒業 平成9年4月～まんが家として活動 平成20年3月～ 学校法人コミュニケーションアート大阪アニメーションスクール専門学校 教職員 平成30年6月～ 学校法人滋慶学園 東京アニメ・声優専門学校 教職員						
授業の学習 内容	e-sportsのさまざまな分野で必要となる基本的な知識を整理し、専門的な知識・技能を習得する基盤を形成します。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 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・応用の三段階のうち、第一年次は「基礎」の課程に該当します。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す等の態度)10% + レポートの評価40% 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、レポートは授業中に提出し、授業時に回収する予定です。出題と同時にレポートの書き方も説明します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	(前期の授業のガイダンス)講師・学生の自己紹介と前期の授業の進め方について説明します。	レポート
2		演習	(e-sportsの定義)e-sportsとは何か、どのような特徴をもったスポーツなのか考えます。	レポート
3		演習	(e-sportsの国内外の動向)近年のe-sportsの動向を整理・分析して、その方向性を考えます。	レポート
4		演習	(e-sportsのプロの定義)プロゲーマーの「プロ」とは何か、さまざまな角度から考えます。	レポート
5		演習	(e-sportsの歴史①)e-sportsはいつ、どこで、どのように始まったのか整理し、その問題点を考えます。	レポート
6		演習	(e-sportsの歴史②)e-sportsはどのように発展して来たのか整理し、その問題点を考えます。	レポート
7		演習	(e-sportsプレイヤーの素養①)e-sportsプレイヤーに求められる素養について考えます。	レポート
8		演習	(e-sportsプレイヤーの素養②)e-sportsプレイヤーになるためにはどうすればよいか考えます。	レポート
9		演習	(e-sportsイベントスタッフの素養①)よいe-sportsイベントとはどのようなイベントか考えます。	レポート
10		演習	(e-sportsイベントスタッフの素養②)e-sportsイベントの企画・運営と契約についての実務を解説します。	レポート
11		演習	(e-sportsメディア)e-sportsメディアの種類と特徴について整理して、その課題を考えます。	レポート
12		演習	(e-sportsビジネスの構造①)e-sports業界の構造を俯瞰して、どのようなビジネスチャンスがあるか考えます。	レポート
13		演習	(e-sportsビジネスの構造②)e-sportsビジネスの特徴を整理し、その課題について考えます。	レポート
14		演習	(e-sportsの法的・経済的課題)e-sportsをめぐる法的な課題や経済的な課題について整理し、その解決方法を考えます。	レポート
15		演習	(前期の授業のまとめ)前期の授業のまとめを行います。	レポート
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。	
【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)。				

科目名	e-sports研究1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	坂口 時次
学科・コース	パフォーマンスアート系eSportsワールド	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	平成9年3月 放送芸術学院 まんが科 卒業 平成9年4月～まんが家として活動 平成20年3月～ 学校法人コミュニケーションアート大阪アニメーションスクール専門学校 教職員 平成30年6月～ 学校法人滋慶学園 東京アニメ・声優専門学校 教職員						
授業の学習 内容	授業の内容は前期と同様です。e-sportsのさまざまな分野で必要となる基本的な知識を整理し、専門的な知識・技能を習得する基盤を形成します。授業では、e-sportsの最新動向を取り上げるとともに、前期に取り上げられなかった以下のトピックを重点的に解説します。 e-sportsの歴史、e-sportsメディア、e-sports選手の素養(身体・精神・テクニック)、e-sportsビジネスモデル など また、随時海外実学研修を振り返り、必要に応じて業界からゲストをお呼びします。						
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・応用の三段階のうち、第一年次は「基礎」の課程に該当します。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	(ガイダンス)後期の授業の進め方を説明します。	レポート
2		演習	(海外実学研修の振り返り①)海外実学研修の成果を整理して、全学生が共有します。	レポート
3		演習	(e-sportsの歴史①)e-sportsはいつ、どこで、どのように始まったのか整理し、その問題点を考えます。	レポート
4		演習	(海外実学研修の振り返り②)海外実学研修の成果を整理して、全学生が共有します。	レポート
5		演習	(e-sportsの歴史②)e-sportsはどのように発展して来たのか整理し、その問題点を考えます。	レポート
6		演習	(海外実学研修の振り返り③)海外実学研修の成果を整理して、全学生が共有します。	レポート
7		演習	(e-sportsプレイヤーの素養①)e-sportsプレイヤーに求められる素養について考えます。	レポート
8		演習	(海外実学研修の振り返り④)海外実学研修の成果を整理して、全学生が共有します。	レポート
9		演習	(e-sportsプレイヤーの素養②)e-sportsプレイヤーになるためにはどうすればよいか考えます。	レポート
10		演習	(海外実学研修の振り返り⑤)海外実学研修の成果を整理して、全学生が共有します。	レポート
11		演習	(e-sportsビジネスの構造①)e-sports業界の構造を俯瞰して、どのようなビジネスチャンスがあるか考えます。	レポート
12		演習	(e-sportsビジネスの構造②)e-sportsビジネスの特徴と課題について考えます。また、後期レポートの課題を出題します。	レポート
13		演習	(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。	レポート
14		演習	(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。	レポート
15		演習	(年間のまとめ)前期・後期の授業のまとめを行います。また、後期レポートを回収します。	レポート
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、学生が日々接する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。		
【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。授業に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)。				

科目名	e-sports研究2(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	坂口 時次
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	平成9年3月 放送芸術学院 まんが科 卒業 平成9年4月～まんが家として活動 平成20年3月～ 学校法人コミュニケーションアート大阪アニメーションスクール専門学校 教職員 平成30年6月～ 学校法人滋慶学園 東京アニメ・声優専門学校 教職員						
授業の学習 内容	第一年次に履修した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・応用の三段階のうち、第一年次は「基礎」の課程に該当します。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す等の態度)10% + レポートの評価40%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、レポートは授業中に提出し、授業時に回収する予定です。出題と同時にレポートの書き方も説明します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	演習	(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。	レポート
2	4月25日	演習	(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。	レポート
3	5月9日	演習	(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。	レポート
4	5月16日	演習	(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。	レポート
5	5月30日	演習	(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。	レポート
6	6月6日	演習	(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。	レポート
7	6月13日	演習	(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。	レポート
8	6月20日	演習	(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。	レポート
9	6月27日	演習	(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。	レポート
10	7月4日	演習	(e-sportsメディア①)国内外のe-sportsメディアの目的、種類などを事例をもとに解説し、その課題を考えます。	レポート
11	7月11日	演習	(e-sportsメディア②)国内外のe-sportsメディアの目的、種類などを事例をもとに解説し、その課題を考えます。	レポート
12	7月18日	演習	(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。	レポート
13	9月5日	演習	(e-sportsライター②)e-sportsの記事を書いて、添削します。	レポート
14	9月12日	演習	(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。	レポート
15	9月19日	演習	(前期の授業のまとめ)前期の授業のまとめを行います。	レポート
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。	
【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)。				

科目名	e-sports研究2(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	坂口 時次
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	平成9年3月 放送芸術学院 まんが科 卒業 平成9年4月～まんが家として活動 平成20年3月～ 学校法人コミュニケーションアート大阪アニメーションスクール専門学校 教職員 平成30年6月～ 学校法人滋慶学園 東京アニメ・声優専門学校 教職員						
授業の学習 内容	e-Sports のさまざまな分野(とくにプログラマー、e-Sports ビジネスとイベント)で必要となる基本的な知識を整理し、専門的な知識・技能を習得する基盤を形成します。						
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・応用の三段階のうち、第一年次は「基礎」の課程に該当します。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す等の態度)10% + レポートの評価40% 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、レポートは授業中に提出し、授業時に回収する予定です。出題と同時にレポートの書き方も説明します。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	演習	(後期授業のガイダンス)後期授業の進め方について説明します。	レポート
2	4月25日	演習	e-Sports の歴史①	レポート
3	5月9日	演習	e-Sports の歴史②	レポート
4	5月16日	演習	e-Sports の動向(日本・海外)①	レポート
5	5月30日	演習	e-Sports の動向(日本・海外)②	レポート
6	6月6日	演習	e-Sports 産業(業界)の構造	レポート
7	6月13日	演習	e-Sports 選手の素養(身体・精神・テクニク)	レポート
8	6月20日	演習	e-Sports ビジネスモデル①	レポート
9	6月27日	演習	e-Sports ビジネスモデル②	レポート
10	7月4日	演習	e-Sports メディア①	レポート
11	7月11日	演習	e-Sports メディア②	レポート
12	7月18日	演習	e-Sports メディア③	レポート
13	9月5日	演習	e-Sports メディア④	レポート
14	9月12日	演習	e-Sports メディア⑤	レポート
15	9月19日	演習	(後期授業のまとめ)後期授業のまとめを行います。	レポート
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。	
【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)。				

科目名	ヴォーカル基礎1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	遠藤 有子
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	国立音楽大学器楽科ピアノ専攻卒業。西尾悠美子、小島満里、各氏に師事。都立府中西高校在学中より、NHK学校音楽コンクール、全日本合唱コンクール、各全国大会にピアノ伴奏者として出場。東京、神奈川を中心に合唱団のピアニストを務めるほか、ピアノの後進の指導に当たる。全日本演奏連盟会員。音楽教室にてヴォーカルを担当。2012年ピアニストとしてウィーン学友協会(黄金ホール)にて邦人作曲家個展「湯山昭の夕べ」に出演。現在、フリーランスとしてピアニスト、合唱の指導にあたる。						
授業の学習内容	①前半40分「ソルフェージュ」授業 一楽譜を見てドレミで歌ったり、リズム打ったりすることで、楽譜を読む能力を身に付ける。(その他に楽譜、音程、音部記号、新曲視唱など) ②後半40分「歌唱」授業 いろいろなジャンルの曲を使って、その曲に合った発声、表現力、練習方法を学ぶ。 いろいろな発声練習の中で、身体の使い方などを学び、高音や低音がより出しやすくなるよう、練習を積み重ねる。 ☆前期で取り上げる曲は「心の旋律」(混声3部) 「寂しいカシの木」(独唱曲) 「君の知らない物語」(同声、ハモリ) 「桜の雨」(独唱)の予定です。						
到達目標	①今、声優も主題歌を歌う時代であるので、仕事先で楽譜を渡された時に、初見で歌えるように読譜力をつける。 ソルフェージュ力(=楽譜を読む事を中心とした基礎訓練)を身に付け、簡単な作詞作曲ができるようにする。(音符を五線に書けるようにする。) ②歌唱力の向上 ・発声練習を通して声域を広げる。 ・自分の声質を知り、楽に、より豊かに響くような声にする ・自分のオリジナリティを出せる表現力						
評価方法基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	①リズム(4分音符、4分休符) ②導入(歌の心構え、秘策について) 喉の脱力、喉を開けた母音練習を通して筋肉を活性化し、声に響きを持たせるようにする	レポート
2		演習	①リズム(2分音符、2分休符)・五線について(線と間、大譜表の書き方) ②副鼻腔共鳴を学び、声量アップと豊かな響きで歌えるようにする ☆歌「心の旋律」(混声3部)	レポート
3		演習	①リズム(全音符、全休符)・ト音記号のドレミ読み書き ②副鼻腔共鳴を学び、声量アップと豊かな響きで歌えるようにする ☆歌「心の旋律」	レポート
4		演習	①リズム(8分音符、8分休符)・ト音記号のドレミ読み書き ②高音、低音のトレーニングで、今の段階での声域を確認する。 ☆歌「心の旋律」	レポート
5		演習	①リズム(16分音符、16分休符)・ト音記号のドレミ読み書き ②高音、低音のトレーニングで、今の段階での声域を確認する。 ☆歌「さびしいカシの木」(独唱)	レポート
6		演習	①ト音記号での作詞作曲(記譜) ②楽曲分析をして、歌の聴かせどころについて考える(メリハリをつけて歌えるようにする) ☆歌「さびしいカシの木」	レポート
7		演習	①リズム(符点リズム)・ヘ音記号のドレミ読み書き ②喉のポジションや響く場所をコントロールしてポップス発声で歌えるようにする ☆歌「君の知らない物語」(同声ハモリ)	レポート
8		演習	①リズム(スキップリズム)・ヘ音記号のドレミ読み書き ②喉のポジションや響く場所をコントロールしてポップス発声で歌えるようにする ☆歌「君の知らない物語」	レポート
9		演習	①リズム(シンコペーションリズム)・ヘ音記号のドレミ読み書き ②ダイナミクスについて学ぶ。ppからffまで6段階歌い分けられるようにする。 ☆歌「君の知らない物語」「桜の雨」(独唱)	レポート
10		演習	①ヘ音記号での作詞作曲(記譜) ②ダイナミクスについて学ぶ。crescend decrescendが表現できるようにする。 ☆歌「君の知らない物語」「桜の雨」	レポート
11		演習	①リズム(復習、応用)・ト音記号へ音記号での新曲視唱 ②今までの復習と補足 ☆「心の旋律」「さびしいカシの木」「君の知らない物語」「桜の雨」	レポート
12		演習	ソルフェージュ(リズム手打ち)試験&筆記試験	レポート
13		演習	実技試験① 独唱「さびしいカシの木」	レポート
14		演習	実技試験② 混声3部「心の旋律」1人1パート、3人で歌う	レポート
15		演習	前期授業の補足とまとめ	レポート
準備学習 時間外学習			ストレッチや筋トレを行い、歌唱準備を整える	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ヴォーカル基礎1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	遠藤 有子
学号・コース	ハフオーミングアーツ科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	国立音楽大学器楽科ピアノ専攻卒業。西尾悠美子、小島満里、各氏に師事。都立府中西高校在学中より、NHK学校音楽コンクール、全日本合唱コンクール、各全国大会にピアノ伴奏者として出場。東京、神奈川を中心に合唱団のピアニストを務めるほか、ピアノの後進の指導に当たる。全日本演奏連盟会員。音楽教室にてヴォーカルを担当。2012年ピアニストとしてウィーン学友協会(黄金ホール)にて邦人作曲家個展「湯山昭の夕べ」に出演。現在、フリーランスとしてピアニスト、合唱の指導にあたる。						
授業の学習内容	①前半40分「ソルフェージュ」授業 一楽譜を見てドレミで歌ったり、リズム打ったりすることで、楽譜を読む能力を身に付ける。(その他に楽語、音程、音部記号、新曲視唱など) ②後半40分「歌唱」授業 いろいろなジャンルの曲を使って、その曲に合った発声、表現力、練習方法を学ぶ。 いろいろな発声練習の中で、身体の使い方などを学び、高音や低音がより出しやすくなるよう、練習を積み重ねる。 ☆前期で取り上げる曲は「心の旋律」(混声3部) 「寂しいカシの木」(独唱曲) 「君の知らない物語」(同声、ハモリ) 「桜の雨」(独唱)の予定です。						
到達目標	①今、声優も主題歌を歌う時代であるので、仕事先で楽譜を渡された時に、初見で歌えるように読譜力をつける。 ソルフェージュ力(=楽譜を読む事を中心とした基礎訓練)を身に付け、簡単な作詞作曲ができるようにする。(音符を五線に書けるようにする。) ②歌唱力の向上 ・発声練習を通して声域を広げる。 ・自分の声質を知り、楽に、より豊かに響くような声にする ・自分のオリジナリティを出せる表現力						
評価方法基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	☆ト音記号のドレミの読み書きができるようになる:◎アーティキュレーションについて(スタッカート)の歌い分けができるようになる。)	レポート
2		演習	☆ヘ音記号のドレミの読み書きができるようになる:◎アーティキュレーションについて(レガート)の歌い分けができるようになる。)	レポート
3		演習	☆大譜表でのドレミの読み書きができるようになる:◎アーティキュレーションについて(テヌート)の歌い分けができるようになる。)	レポート
4		演習	☆大譜表でのドレミの読み書きができるようになる:◎声域を広げるトレーニング(自分の声域をチェックし、高音低音域をさらに広げられるようになる)	レポート
5		演習	☆新曲視唱ができるようになる①:◎声域を広げるトレーニング(自分の声域をチェックし、高音低音域をさらに広げられるようになる)	レポート
6		演習	☆新曲視唱ができるようになる②:◎ポップスの発声で、歌う事ができる。	レポート
7		演習	☆新曲視唱ができるようになる③:◎ポップスの発声で、歌う事ができる。	レポート
8		演習	☆メロディー譜がかけられるようになる①:◎ポップスの発声で、歌う事ができる。	レポート
9		演習	☆メロディー譜がかけられるようになる②:◎ハモリのトレーニング(基本の3度ハモリが歌えるようになる)	レポート
10		演習	☆簡単な作詞作曲ができるようになる①:◎ハモリのトレーニング(基本の3度に加えて、4度、5度ハモリが歌えるようになる)	レポート
11		演習	☆簡単な作詞作曲ができるようになる②:◎的確に歌を評価するための方法(指導者がチェックする大まかなポイントを知り、自分の歌を録音して客観的に判断する事ができるようになる。)	レポート
12		演習	筆記試験	レポート
13		演習	実技試験(独唱)	レポート
14		演習	実技試験(同声ハモリ、男女デュエット)	レポート
15		演習	1年間のまとめ	レポート
準備学習 時間外学習		ストレッチや筋トレを行い、歌唱準備を整える		
【使用教科書・教材・参考書】 使用教材はありません。こちらでプリントを作成します。				

科目名	ヴォーカル基礎2(前期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	滝口 律子
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	1998年～2005年、劇団四季に所属し、ミュージカルを中心とした数々の舞台に出演。 退団後はライブ、コンサート、各種イベントなどに出演。後進の育成にも力を注いでいる。						
授業の学習 内容	ヴォーカルを学ぶ上で最低限の楽譜が読めるよう、配布プリントで学習し、コールユーブンゲンを使って実際に歌う。 身体を使った深い発声を目指し、ストレッチや呼吸法も随時行うと共に、毎回の課題曲に取り組む。(楽曲はクラスのレベルを見て決める)						
到達目標	2.5次元ミュージカルなど、舞台上に立つうえでの腹式呼吸を意識した歌唱法を目標とすると共に、自ら想像して表現する力も養う。 また、昨年に引き続き基本的な楽譜の読み方、声を仕事とするにあたり必要となる基礎体力も付けていく。 基礎練習を毎回飽きずに行う忍耐力と、人前でパフォーマンスを行う精神力を身に付ける。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	オリエンテーション、シラバスの説明、呼吸法や発声など一年生の復習	レポート
2		演習	呼吸法や発声など一年生の復習	レポート
3		演習	呼吸法や発声など一年生の復習	レポート
4		演習	基礎体力作り(ストレッチ、筋トレ、呼吸法など、随時変更あり)、発声、楽譜を読む(①ドレミを読む)、課題曲	レポート
5		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む(①ドレミを読む)、課題曲	レポート
6		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む(②拍子記号の理解)、課題曲	レポート
7		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む(③拍子記号、応用)、課題曲	レポート
8		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む(④音符、休符の種類と長さの理解)、課題曲	レポート
9		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む(⑤音符、休符の種類と長さ、応用)、課題曲	レポート
10		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む(⑥連符)、課題曲	レポート
11		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む(⑦繰り返し記号)、課題曲	レポート
12		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む(⑧繰り返し記号、応用)、課題曲	レポート
13		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む(⑨速度、強弱)、課題曲、試験の説明	レポート
14		演習	試験(実演、筆記予定)	レポート
15		演習	試験(予備)、前期のまとめと後期の予告	レポート
準備学習 時間外学習			宿題や毎時指定する課題曲を十分に予習・復習することにより、速やかに次のステップに進めるようにする。	
【使用教科書・教材・参考書】				
資料、コールユーブンゲン、課題曲はプリントして配布				

科目名	ヴォーカル基礎2(後期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	滝口律子
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	1998年～2005年、劇団四季に所属し、ミュージカルを中心とした数々の舞台に出演。 退団後はライブ、コンサート、各種イベントなどに出演。後進の育成にも力を注いでいる。						
授業の学習 内容	ヴォーカルを学ぶ上で最低限の楽譜が読めるよう、配布プリントで学習し、コールユーブンゲンを使って実際に歌う。 身体を使った深い発声を目指し、ストレッチや呼吸法も随時行うと共に、毎回の課題曲に取り組む。(楽曲はクラスのレベル を見て決める)						
到達目標	2.5次元ミュージカルなど、舞台に立つうえで腹式呼吸を意識した歌唱法を目標とすると共に、自ら想像して表現する力も養 う。 また、昨年に引き続き基本的な楽譜の読み方、声を仕事とするにあたり必要となる基礎体力も付けていく。 基礎練習を毎回飽きずに行う忍耐力と、人前でパフォーマンスを行う精神力を身に付ける。						
評価方法 基準	出席評価30% + 授業態度評価(聴く、積極性、グループやペア歌唱等の取り組み態度)20% + 技術評価(試験・レポート等 評価)50%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	基礎体力作り(ストレッチ、筋トレ、呼吸法など、随時変更 あり)、発声、楽譜を読む(繰り返し記号)、コールユーブン ゲン、課題曲①の音が取れるようになる	レポート
2		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む:①(繰り返し記号応 用)、コールユーブンゲン、課題曲①の音とリズムが正確 に取れるようになる	レポート
3		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む:②(ここまでの復習)、 コールユーブンゲン、課題曲①の歌詞を理解できるよう になる	レポート
4		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む:③(速度、強弱)、コ ールユーブンゲン、課題曲①の内容も理解して歌えるよう になる	レポート
5		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む:④(速度、強弱応用)、 コールユーブンゲン、課題曲②の音が取れるようになる	レポート
6		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む:⑤(速度、強弱応用)、 コールユーブンゲン、課題曲②の音とリズムが正確に取 れるようになる	レポート
7		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む:⑥(ここまでの復習)、 コールユーブンゲン、課題曲②の歌詞を理解できるよう になる	レポート
8		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む:⑦(応用)、コールユ ーブンゲン、課題曲②の内容も理解して歌えるようになる	レポート
9		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む:⑧(応用)、課題曲③の 音が取れるようになる	レポート
10		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む:⑨(応用)、課題曲③の 歌詞を理解できるようになる	レポート
11		演習	基礎体力作り、発声、楽譜を読む:⑩(応用)、課題曲③の 内容も理解して歌えるようになる、試験の説明	レポート
12		演習	試験(実演)	レポート
13		演習	試験(予備)	レポート
14		演習	試験(予備)	レポート
15		演習	1年のまとめ	レポート
準備学習 時間外学習			宿題や毎時指定する課題曲を十分に予習・復習することにより、速やかに次のステップに進めるようにす る。	
【使用教科書・教材・参考書】				
資料、コールユーブンゲン、課題曲はプリントして配布				

科目名	ストリーマー実践1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	山西 慎一郎
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2007-2011 よしもとクリエイティブエージェンシー_タレント活動						
授業の学習 内容	ストリーマーやYouTuberは近年注目されてきた職業です。一見活動は配信と動画投稿だけに見えますが、実はそうではありません。企業とのメール、打ち合わせ、普段のSNSでの交流、各種プロフィール画像の作成等必要なスキルが沢山あります。 eSportsの分野でプロ選手を目指そうとする場合でも、ストリーマーやYouTuberとほぼ同じ活動を平行して行わなければ生き残ることは難しいでしょう。本授業では、「ストリーマーとはなにか」「どんな配信サイトがあるの?」といった初歩的な部分から「PhotoShopを使ったサムネイル画像作成方法」まで細かく授業を行います。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・日本に存在する様々な配信サイトの違いを熟知し、ストリーマーやYouTuberは普段どのようなことを考えて活動しているのかが理解できる。 ・自分の配信を編集し、サムネイルを作成し動画として保存することができる。 ・普段のSNSでの発言に対して意識することができる。 ・企業とのメールでのやり取りの方法がわかる。 						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	ストリーマーって普段どんなことしているの?	レポート
2		演習	配信サイト Twitch OpenRec YouTube の違いとは何か! 配信者のタイプって何?	レポート
3		演習	Twitterってどんな風に呟けばいいの? リツイートは●●● だけにしろ!	レポート
4		演習	配信を始めたいなら機材はこう選ぼう! お勧めのマイクは これだ	レポート
5		演習	Twitch、YouTubeでの配信を始めよう 実際のアカウント解 説から細かく解説	レポート
6		演習	OBSやXSPLITの画面割り振りは本当に大事だよって話 ア ラート設定方法	レポート
7		演習	1~6回目の授業のおさらい ブランディングってなに?の 話	レポート
8		演習	この書き方ってYouTubeっぽいでしょ? 思わずクリックした くなるYouTube動画の作り方解説	レポート
9		演習	Twitchのダイジェストやクリップは最高の動画素材な件につ いて	レポート
10		演習	PhotoShopやAviUtlでサムネイルをがっつり作ろう	レポート
11		演習	動画編集はこうしよう。AVIUTLでの動画編集はもう古 い!?	レポート
12		演習	企業とのメール交換や打ち合わせは非常に大事! 今後は 生き抜く方法	レポート
13		演習	結局配信や動画で人気を付けるにはどうすればいいのか。	レポート
14		演習	今までのおさらい。もう一度聞きたいところ等あれば。	レポート
15		演習	今までのおさらい。もう一度聞きたいところ等あれば。	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ストリーマー実践1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	山西 慎一郎
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2007-2011 よしもとクリエイティブエージェンシー_タレント活動						
授業の学習 内容	ストリーマーやYouTuberは近年注目されてきた職業です。一見活動は配信と動画投稿だけに見えますが、実はそうではありません。企業とのメール、打ち合わせ、普段のSNSでの交流、各種プロフィール画像の作成等必要なスキルが沢山あります。 eSportsの分野でプロ選手を目指そうとする場合でも、ストリーマーやYouTuberとほぼ同じ活動を平行して行わなければ生き残ることは難しいでしょう。本授業では、「ストリーマーとはなにか」「どんな配信サイトがあるの?」といった初歩的な部分から「PhotoShopを使ったサムネイル画像作成方法」まで細かく授業を行います。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・日本に存在する様々な配信サイトの違いを熟知し、ストリーマーやYouTuberは普段どのようなことを考えて活動しているのかが理解できる。 ・自分の配信を編集し、サムネイルを作成し動画として保存することができる。 ・普段のSNSでの発言に対して意識することができる。 ・企業とのメールでのやり取りの方法がわかる。 						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	演習	配信と動画と生放送の関係性	レポート
2	4月25日	演習	個性的な生放送をするにはどうするか	レポート
3	5月9日	演習	ダメなツイッターと良いツイッター SNSでの活動について	レポート
4	5月16日	演習	概要欄やプロフィールをキチンと編集しよう	レポート
5	5月30日	演習	ファンの種類とアンチへの対応方法	レポート
6	6月6日	演習	実況動画の動画編集をするにはどうすればいいのか	レポート
7	6月13日	演習	企画配信のあり方	レポート
8	6月20日	演習	生配信実技	レポート
9	6月27日	演習	動画投稿実技	レポート
10	7月4日	演習	SNS改善実技	レポート
11	7月11日	演習	グループ実況のコツ	レポート
12	7月18日	演習	配信を長期的に続けるためには①	レポート
13	9月5日	演習	配信を長期的に続けるためには②	レポート
14	9月12日	演習	全員の配信内容や授業への理解を確認する	レポート
15	9月19日	演習	全員の配信内容や授業への理解を確認する	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
ノート、筆記用具、スマートフォン				

科目名	ストリーマー実践2(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	山西 慎一郎
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2007-2011 よしもとクリエイティブエージェンシー_タレント活動						
授業の学習 内容	ストリーマーやYouTuberは近年注目されてきた職業です。一見活動は配信と動画投稿だけに見えますが、実はそうではありません。企業とのメール、打ち合わせ、普段のSNSでの交流、各種プロフィール画像の作成等必要なスキルが沢山あります。 eSportsの分野でプロ選手を目指そうとする場合でも、ストリーマーやYouTuberとほぼ同じ活動を平行して行わなければ生き残ることは難しいでしょう。本授業では、「ストリーマーとはなにか」「どんな配信サイトがあるの?」といった初歩的な部分から「PhotoShopを使ったサムネイル画像作成方法」まで細かく授業を行います。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・日本に存在する様々な配信サイトの違いを熟知し、ストリーマーやYouTuberは普段どのようなことを考えて活動しているのかが理解できる。 ・自分の配信を編集し、サムネイルを作成し動画として保存することができる。 ・普段のSNSでの発言に対して意識することができる。 ・企業とのメールでのやり取りの方法がわかる。 						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	演習	ストリーマーって普段どんなことしているの?	レポート
2	4月25日	演習	配信サイト Twitch OpenRec YouTube の違いとは何か! 配信者のタイプって何?	レポート
3	5月9日	演習	Twitterってどんな風に呟けばいいの? リツイートは●●● だけにしろ!	レポート
4	5月16日	演習	配信を始めたいなら機材はこう選ぼう! お勧めのマイクは これだ	レポート
5	5月30日	演習	Twitch、YouTubeでの配信を始めよう 実際のアカウント解 説から細かく解説	レポート
6	6月6日	演習	OBSやXSPLITの画面割り振りは本当に大事だよって話 ア ラート設定方法	レポート
7	6月13日	演習	1~6回目の授業のおさらい プランディングってなに?の 話	レポート
8	6月20日	演習	この書き方ってYouTubeっぽいでしょ? 思わずクリックした くなるYouTube動画の作り方解説	レポート
9	6月27日	演習	Twitchのダイジェストやクリップは最高の動画素材な件につ いて	レポート
10	7月4日	演習	PhotoShopやAviUtlでサムネイルをがつつり作ろう	レポート
11	7月11日	演習	動画編集はこうしよう。AVIUTLでの動画編集はもう古 い!?	レポート
12	7月18日	演習	企業とのメール交換や打ち合わせは非常に大事! 今後は 生き抜く方法	レポート
13	9月5日	演習	結局配信や動画で人気を付けるにはどうすればいいの か。	レポート
14	9月12日	演習	今までのおさらい。もう一度聞きたいところ等あれば。	レポート
15	9月19日	演習	今までのおさらい。もう一度聞きたいところ等あれば。	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ストリーマー実践1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	山西 慎一郎
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2007-2011 よしもとクリエイティブエージェンシー_タレント活動						
授業の学習 内容	ストリーマーやYouTuberは近年注目されてきた職業です。一見活動は配信と動画投稿だけに見えますが、実はそうではありません。企業とのメール、打ち合わせ、普段のSNSでの交流、各種プロフィール画像の作成等必要なスキルが沢山あります。 eSportsの分野でプロ選手を目指そうとする場合でも、ストリーマーやYouTuberとほぼ同じ活動を平行して行わなければ生き残ることは難しいでしょう。本授業では、「ストリーマーとはなにか」「どんな配信サイトがあるの?」といった初歩的な部分から「PhotoShopを使ったサムネイル画像作成方法」まで細かく授業を行います。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・日本に存在する様々な配信サイトの違いを熟知し、ストリーマーやYouTuberは普段どのようなことを考えて活動しているのかが理解できる。 ・自分の配信を編集し、サムネイルを作成し動画として保存することができる。 ・普段のSNSでの発言に対して意識することができる。 ・企業とのメールでのやり取りの方法がわかる。 						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	演習	配信と動画と生放送の関係性	レポート
2	4月25日	演習	個性的な生放送をするにはどうするか	レポート
3	5月9日	演習	ダメなツイッターと良いツイッター SNSでの活動について	レポート
4	5月16日	演習	概要欄やプロフィールをキチンに編集しよう	レポート
5	5月30日	演習	ファンの種類とアンチへの対応方法	レポート
6	6月6日	演習	実況動画の動画編集をするにはどうすればいいのか	レポート
7	6月13日	演習	企画配信のあり方	レポート
8	6月20日	演習	生配信実技	レポート
9	6月27日	演習	動画投稿実技	レポート
10	7月4日	演習	SNS改善実技	レポート
11	7月11日	演習	グループ実況のコツ①	レポート
12	7月18日	演習	グループ実況のコツ②	レポート
13	9月5日	演習	配信を長期的に続けるためには①	レポート
14	9月12日	演習	配信を長期的に続けるためには②	レポート
15	9月19日	演習	全員の配信内容や授業への理解を確認する	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
ノート、筆記用具、スマートフォン				

科目名	チームマネジメント基礎I(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	山下 勝弘
授業形態		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
学科・コース	ハフォーミングアーツ科						
教員の略歴	2011年～2020年 シダックス株式会社 店舗運営 / 接客 / 調理 2018年～2019年 ビジネスホテルクレセントフロント業務 / 営業						
授業の学習内容	eスポーツチームの運営経験をもとに、eスポーツチームにかかわる仕事はどんなものがあるのか どういう技術が必要、求められるのか、プログラマーを目指す学生はどのようなチーム選びをすればいいのか。様々なeスポーツ チームの特徴などを把握できる技術を磨く。 又、eスポーツ業界は常に進化し続けスピード感が非常に速い業界のため時事ネタを用いた産学教育も行う。						
到達目標	最終的に学生のeスポーツ業界への、「自分に合った職種」への就職成功、プログラマーを目指す学生はチーム選びで失敗し ない心得を習得						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評 価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	eスポーツ基礎編。そもそもeスポーツ業界ってどんな業界? / eスポーツ時事ネタ	レポート
2		演習	eスポーツ基礎編。eスポーツ業界の様々な職業たち / eスポーツ時事ネタ	レポート
3		演習	社会人基礎編。eスポーツ業界で生きていくための最低限のビジネスマナーのあれこれ / eスポーツ時事ネタ	レポート
4		演習	eスポーツ大会の成り立ち、運営方法 / eスポーツ時事ネタ	レポート
5		演習	どうチームを選びをすればいい? eスポーツチームの特徴あれこれ / eスポーツ時事ネタ	レポート
6		演習	どうチームを作ればいい? (1) eスポーツチームの立ち上げ方	レポート
7		演習	どうチームを作ればいい? (2) 選手や運営の集め方	レポート
8		演習	どうチームを作ればいい? (3) 組織体制確立・人事管理	レポート
9		演習	どうチームを作ればいい? (4) チームのブランディング	レポート
10		演習	どうチームを作ればいい? (5) スポンサーの獲得	レポート
11		演習	どうチームを作ればいい? (6) チームワークのテコ入れ	レポート
12		演習	どうチームを作ればいい? (7) トラブル対応	レポート
13		演習	最終的にチームをどう持っていくか。チーム目標の再設定	レポート
14		演習	最終的にチームをどう持っていくか。チーム目標の再設定	レポート
15		演習	学んだことの総まとめ	レポート
準備学習 時間外学習		必ず毎回の授業前にesports市場のニュースを確認する。(マクロの認識)		
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	チームマネジメント基礎Ⅰ(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	山下 勝弘
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2011年 - 2020年 シダックス株式会社 店舗運営 / 接客 / 調理 2018年 - 2019年 ビジネスホテルクレストフロント業務 / 営業						
授業の学習 内容	ゲーミングチーム・esportsチームの成り立ちや運営方法を知る。 主への運営・選手の管理・資金繰り・コーチングなどの要素を理解し、適切な運営方法を学ぶ。						
到達目標	アマチュアチームを継続運営できる知識を身に着ける。 プロチームのサブマネージャー・アシスタントマネージャーとして活躍され、活躍できる知識を身に着ける。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	オリエンテーション・授業内容についての説明	レポート
2		演習	【講義】チームとは何か、チームマネジメントとは何か	レポート
3		演習	【講義】チームの作り方・入り方	レポート
4		演習	【講義】チームの目標設定・方向性のすり合わせ	レポート
5		演習	【講義】チームのレベルに合った仕事内容	レポート
6		演習	【講義】チーム運営の継続 -メンバー管理-	レポート
7		演習	【講義】チーム運営の継続 -資金繰り-	レポート
8		演習	【講義】チーム運営の継続 -問題解決-	レポート
9		演習	中間まとめ・相談会	レポート
10		演習	【講義】コンプライアンス意識	レポート
11		演習	【講義】メンバー教育の重要性	レポート
12		演習	【講義】モチベーションの維持とレベルに合った教育手法	レポート
13		演習	【講義】ゲームにおける教育(コーチング)1	レポート
14		演習	【講義】ゲームにおける教育(コーチング)2	レポート
15		演習	【講義】ゲームにおける教育(コーチング)3	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
パワーポイント・エクセル・ワード・Google Chromeを使用				

科目名	チームマネジメント基礎2(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	山下 勝弘
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の経歴	2011年 - 2020年 シダックス株式会社 店舗運営 / 接客 / 調理 2018年 - 2019年 ビジネスホテルクレセント フロント業務 / 営業						
授業の学習 内容	eスポーツチームの運営経験をもとに、eスポーツチームにかかわる仕事はどんなものがあるのか どう技術が必要、求められるのか、プログラマーを目指す学生はどうチーム選びをすればいいのか。様々なeスポーツ チームの特徴などを把握できる技術を磨く。 又、eスポーツ業界は常に変化しスピード感が非常に速い業界のため時事ネタを用いた産学教育も行う。						
到達目標	最終的に学生のeスポーツ業界への、「自分に合った職種」への就職成功、プログラマーを目指す学生はチーム選びで失敗し ない心算を習得						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評 価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	演習	eスポーツ基礎編。そもそもeスポーツ業界ってどんな業 界? / eスポーツ時事ネタ	レポート
2	4月25日	演習	eスポーツ基礎編。eスポーツ業界の様々な職業たち / eス ポーツ時事ネタ	レポート
3	5月9日	演習	社会人基礎編。eスポーツ業界で生きていくための最低限 のビジネスマナーのあれこれ / eスポーツ時事ネタ	レポート
4	5月16日	演習	eスポーツ大会の成り立ち、運営方法 / eスポーツ時事ネタ	レポート
5	5月30日	演習	どうチーム選びをすればいい? eスポーツチームの特 徴あれこれ / eスポーツ時事ネタ	レポート
6	6月6日	演習	どうチームを作ればいい? (1)eスポーツチームの立ち 上げ方	レポート
7	6月13日	演習	どうチームを作ればいい? (2)選手や運営の集め方	レポート
8	6月20日	演習	どうチームを作ればいい? (3)組織体制確立・人事管 理	レポート
9	6月27日	演習	どうチームを作ればいい? (4)チームのブランディング	レポート
10	7月4日	演習	どうチームを作ればいい? (5)スポンサーの獲得	レポート
11	7月11日	演習	どうチームを作ればいい? (6)チームワークのテコ入れ	レポート
12	7月18日	演習	どうチームを作ればいい? (7)トラブル対応	レポート
13	9月5日	演習	最終的にチームをどう持っていくか。チーム目標の再設定	レポート
14	9月12日	演習	最終的にチームをどう持っていくか。チーム目標の再設定	レポート
15	9月19日	演習	学んだことの総まとめ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	チームマネジメント基礎Ⅱ(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	山下 勝弘
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2011年～2020年 シダックス株式会社 店舗運営 / 接客 / 調理 2018年～2019年 ビジネスホテルクレストフロント業務 / 営業						
授業の学習 内容	eスポーツチームの運営方法を学び、日本におけるeスポーツチーム設立や成長を助ける人材の育成 今後の日本においてeスポーツ市場の発展を、選手をまとめる立場として大きくしていく人材の育成						
到達目標	チームと市場の関係性を理解し、発展途上の業界において正しい形でチームを運営することが出来る 選手との関わり方やチームスタッフのマネージメントを理解し、適切に導くことが出来る						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	演習	オリエンテーション・授業内容についての説明	レポート
2	4月25日	演習	【講義】チームとは何か、チームマネジメントとは何か	レポート
3	5月9日	演習	【講義】チームの作り方・入り方	レポート
4	5月16日	演習	【講義】チームの目標設定・方向性のすり合わせ	レポート
5	5月30日	演習	【講義】チームのレベルに合った仕事内容	レポート
6	6月6日	演習	【講義】チーム運営の継続 -メンバー管理-	レポート
7	6月13日	演習	【講義】チーム運営の継続 -資金繰り-	レポート
8	6月20日	演習	【講義】チーム運営の継続 -問題解決-	レポート
9	6月27日	演習	中間まとめ・相談会	レポート
10	7月4日	演習	【講義】コンプライアンス意識	レポート
11	7月11日	演習	【講義】メンバー教育の重要性	レポート
12	7月18日	演習	【講義】モチベーションの維持とレベルに合った教育手法	レポート
13	9月5日	演習	【講義】ゲームにおける教育(コーチング)1	レポート
14	9月12日	演習	【講義】ゲームにおける教育(コーチング)2	レポート
15	9月19日	演習	【講義】ゲームにおける教育(コーチング)3	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
パワーポイント・エクセル・ワード・Google Chromeを使用				

科目名	キャリアプログラム1(前期)	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	山田 一徳
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴							
授業の学習 内容	「社会に貢献できる…責任をもって任された仕事を実行する“職業人”としての声優(ボイス・アクター)となる」 そのために必要な“プロ”としての考え方を学んで、よりよい人間関係をつくっていくために必須のコミュニケーションスキルを身に付けていく						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ○「課題」を発見する力 … 自分の夢/目標の実現に向けて、各授業において自分の技量(表現スキル)を向上させる「課題」を発見できるようになる ○「時間」を管理する力 … 限られた時間のなかで、生活を成り立たせ、授業に出席し、「課題」を克服していくために「優先順位」を付けていけるようになる ○「行動」を計画する力 … 目先の事だけに捉われず、客観的な視点、大きな視野で、自分の将来を考えて、取っていくべき「行動」を計画できるようになる <p style="text-align: center;">↓</p> <ul style="list-style-type: none"> ○業界で求められる「プロとしての常識・基本的な考え方」を体得する 						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	演習	「授業の受け方」… 各授業科目の内容を理解する	レポート
2	4月25日	演習	「アーティスト写真」… 撮影に向けての要点を理解する	レポート
3	5月9日	演習	「時間管理の大切さ」… 生活習慣&リズムを整えるためのコツを理解する	レポート
4	5月16日	演習	「デビュー系合同企業説明会」… オブザーバー参加における基礎的な業界知識を理解する	レポート
5	5月30日	演習	「プロフィールシート①」… 自分のこれまでの経験と夢&希望を明らかにする	レポート
6	6月6日	演習	「行動計画の大切さ」… 各授業を受講して浮かび上がった課題	レポート
7	6月13日	演習	「声優(声の職業人)…実演家としての心構え」… 業界で責任をもって仕事を果たしていくために必要なポイントを理解する	レポート
8	6月20日	演習	「声優に必要な事」… グループワーク実習	レポート
9	6月27日	演習	「特別講義:業界研究①」	レポート
10	7月4日	演習	「プロフィールシート②」… 自分のこれからの芸歴を想像する	レポート
11	7月11日	演習	「夏休みの過ごし方」… 前期(3ヵ月)の振り返りを行った上で“課題”実行を計画する	レポート
12	7月18日	演習	「自分の強み・弱み」… 自分の目標を実現していくために必要となる“課題”を自覚する	レポート
13	9月5日	演習	「特別講義:業界研究②」	レポート
14	9月12日	演習	「特別講義:業界研究③」	レポート
15	9月19日	演習	「後期に向けて」… 前期の自分の学びと努力の足跡を振り返って“プロ”になっていくために必要なポイントを自覚する	レポート
準備学習 時間外学習			自分の対外的「アウト」を… 備用として毎日の自分の授業での気付きや発見・反省点を記し重ねていくこと	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	キャリアプログラム1(後期)	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	山田 一徳
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴							
授業の学習 内容	「社会に貢献できる…責任をもって任された仕事を実行する“職業人”としての声優(ボイス・アクター)となる」 そのために必要な“プロ”としての考え方を学んで、よりよい人間関係をつくっていくために必須のコミュニケーションスキルを身に付けていく						
到達目標	<p>○「課題」を発見する力 … 自分の夢/目標の実現に向けて、各授業において自分の技量(表現スキル)を向上させる「課題」を発見できるようになる</p> <p>○「時間」を管理する力 … 限られた時間のなかで、生活を成り立たせ、授業に出席し、「課題」を克服していくために「優先順位」を付けていけるようになる</p> <p>○「行動」を計画する力 … 目先の事だけに捉われず、客観的な視点、大きな視野で、自分の将来を考えて、取っていくべき「行動」を計画できるようになる</p> <p>↓</p> <p>○業界で求められる「プロとしての常識・基本的な考え方」を体得する</p>						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	「夢:実現のイメージング①」… 自分が前期6か月間で何を学習してきたかを客観的に把握する	レポート
2		演習	「夢:実現のイメージング②」… 自分が何を実現していくのかをありありと描く	レポート
3		演習	「夢:実現のイメージング③」… 夢実現に本当に必要な事を確認する	レポート
4		演習	「プロフィールシート③」… 等身大の自分を他人に知ってもらうためのポイントを理解する	レポート
5		演習	「キャリア実現のコツ①」… ポジティブな考え方をしているか/ポジティブな言葉を使っているかを点検する	レポート
6		演習	「キャリア実現のコツ②」… ヒーロー/ヒロインのキャラクターを研究する	レポート
7		演習	「特別講義:業界研究③」	レポート
8		演習	「特別講義:業界研究④」	レポート
9		演習	「キャリア実現のコツ③」… 時間管理/スケジュールリングの意識をレベルアップする	レポート
10		演習	「特別講義:業界研究⑤」	レポート
11		演習	「冬休みの過ごし方」… 後期(3ヵ月)の振り返りを行った上で“課題”実行を計画する	レポート
12		演習	「キャリア実現のコツ④」… デビュー年度の年間スケジュールを立てる	レポート
13		演習	「特別講義:業界研究⑥」	レポート
14		演習	「特別講義:業界研究⑦」	レポート
15		演習	「進級に向けて」… 前期の自分の学びと努力の足跡を振り返って“プロ”になっていくために必要なポイントを自覚する	レポート
準備学習 時間外学習			自分の好みの「ブロード」を… 而用息して毎日の自分の授業での気付きや発見、及有点を記し整理していくこと	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	キャリアプログラム2(前期)	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	山田 一徳
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴							
授業の学習 内容	<input type="checkbox"/> 業界を知る <input type="checkbox"/> 自分を知る <input type="checkbox"/> プロの表現者とは？ <input type="checkbox"/> 卒業後の進路について <input type="checkbox"/> どうやって進路を選んだら良いか？ <input type="checkbox"/> 「演技」とは？ <input type="checkbox"/> コミュニケーション力を身につける <input type="checkbox"/> 計画を立てる						
到達目標	<input type="checkbox"/> 大人に楽しんでもらえる人になろう！						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	「デビュー系合同企業説明会(5/21)」に向けて:①「プロ フィールシート《春》」を作成する	レポート
2		演習	「デビュー系合同企業説明会(5/21)」に向けて:②「アー ティスト写真《春》」を撮影する	レポート
3		演習	「デビュー系合同企業説明会(5/21)」に向けて:③「セルフ プロデュース案」をまとめる	レポート
4		演習	「デビュー系合同企業説明会(5/21)」に向けて:④「志望 プロダクション」の優先順位をまとめる	レポート
5		演習	「デビュー系合同企業説明会(5/21)」に向けて:⑤「プロダ クションブース訪問」後の振り返りと課題を発見する	レポート
6		演習	「オーディション対策」…後期(11月予定)のプレゼンテー ションステージまでの道程を確認する	レポート
7		演習	「特別講義:業界研究①」	レポート
8		演習	「デビューに向けて必要な事」… グループワーク	レポート
9		演習	「自分のウリの発見」… グループワーク	レポート
10		演習	「特別講義:業界研究②」	レポート
11		演習	「夏休みの過ごし方」… 自己PR=セルフプレゼンテーショ ン60秒×3本を課題とする	レポート
12		演習	「セルフプレゼンテーション大会」	レポート
13		演習	「特別講義:業界研究③」	レポート
14		演習	「新人発掘プレゼンテーション(11/12)」に向けて:「プロ フィールシート《秋》」を作成する	レポート
15		演習	「新人発掘プレゼンテーション(11/12)」に向けて:「プロ フィールシート《秋》」を作成する	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	キャリアプログラム2(後期)	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	山田 一徳
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴							
授業の学習 内容	<input type="checkbox"/> 業界を知る <input type="checkbox"/> 自分を知る <input type="checkbox"/> プロの表現者とは？ <input type="checkbox"/> 卒業後の進路について <input type="checkbox"/> どうやって進路を選んだら良いか？ <input type="checkbox"/> 「演技」とは？ <input type="checkbox"/> コミュニケーション力を身につける <input type="checkbox"/> 計画を立てる						
到達目標	<input type="checkbox"/> 大人に楽しんでもらえる人になろう！						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義	「特別講義:業界研究④」	レポート
2	4月25日	講義	「特別講義:業界研究⑤」	レポート
3	5月9日	講義	「特別講義:業界研究⑥」	レポート
4	5月16日	講義	「特別講義:業界研究⑦」	レポート
5	5月30日	講義	「特別講義:業界研究⑧」	レポート
6	6月6日	講義	「特別講義:業界研究⑨」	レポート
7	6月13日	講義	「特別講義:業界研究⑩」	レポート
8	6月20日	講義	「デビューに向けて必要な事」…オーディション対策	レポート
9	6月27日	講義	「自分の魅力発見ワーク.1」…オーディション対策	レポート
10	7月4日	講義	「自分の魅力発見ワーク.2」…オーディション対策	レポート
11	7月11日	講義	「目的/目標 再発見ワーク.1」…オーディション対策	レポート
12	7月18日	講義	「目的/目標 再発見ワーク.2」…オーディション対策	レポート
13	9月5日	講義	デビュー実践対策授業.1	レポート
14	9月12日	講義	デビュー実践対策授業.2	レポート
15	9月19日	講義	デビュー実践対策授業.3	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	プロゲーム演習1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	橋爪 旦稔
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2015 株式会社SANKO esports squareイベントチームに所属し、様々なesportsイベントを経験 同年より、様々なアマチュアチームにてコーチングの経験を積む。						
授業の学習 内容	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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(一前期終了時) 						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	演習	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	レポート
2	4月25日	演習	車両有り立ち回り強化(ERANGEL、MIRAMAR)+リプレイ動画勉強	レポート
3	5月9日	演習	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	レポート
4	5月16日	演習	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	レポート
5	5月30日	演習	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	レポート
6	6月6日	演習	A+B+Cクラス合同練習+反省会	レポート
7	6月13日	演習	実力テスト+クラス替え	レポート
8	6月20日	演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
9	6月27日	演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
10	7月4日	演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
11	7月11日	演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
12	7月18日	演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
13	9月5日	演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
14	9月12日	演習	A+B+Cクラス合同練習+反省会	レポート
15	9月19日	演習	実力テスト+クラス替え	レポート
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。		
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	プロゲーム演習1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	橋爪 旦稔
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2010年3月 - e-sports マネージャー アナリスト コーチ (多数チーム) 2015年4月 - (株)SAMKO e-sports イベントスタッフ 2017年4月 - e-sports チーム マネージャー 2019年1月 - フリーランス (チームコーチメイン)						
授業の学習 内容	・基礎知識が取得し、基本的な操作が出来るようになれば次のステップに移動します。						
到達目標	・基本的な知識と技術を取得し、Aクラスへ入る。(応用授業)一前期終了時 ・ソロプレイで一位を取れるようになる。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	演習	オリエンテーション/基本操作練習(キャラクター)+周辺機器設定	レポート
2	4月25日	演習	基本操作練習(乗り物+投げ物)+基本知識取得	レポート
3	5月9日	演習	基本操作練習(乗り物+投げ物)+基本知識取得	レポート
4	5月16日	演習	動画鑑賞+実戦練習	レポート
5	5月30日	演習	実戦練習+リプレイ機能を使った勉強	レポート
6	6月6日	演習	実戦練習+リプレイ機能を使った勉強	レポート
7	6月13日	演習	A,Bクラス実戦鑑賞+実戦練習	レポート
8	6月20日	演習	A+B+Cクラス合同練習+反省会	レポート
9	6月27日	演習	実力テスト+クラス替え	レポート
10	7月4日	演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
11	7月11日	演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
12	7月18日	演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
13	9月5日	演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
14	9月12日	演習	A+B+Cクラス合同練習+反省会	レポート
15	9月19日	演習	実力テスト+クラス替え	レポート
準備学習 時間外学習			他の人のプレイ動画や配信などを見て勉強する。 自分の足りていない部分を練習する。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	プロゲーム演習2(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	橋爪 旦稔
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2010年3月 - e-sports マネージャー アナリスト コーチ (多数チーム) 2015年4月 - (株)SAMKO e-sports イベントスタッフ 2017年4月 - e-sports チーム マネージャー 2019年1月 - フリーランス (チームコーチメイン)						
授業の学習 内容	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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ー前期終了時 						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	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	レポート
2		演習	車両有り立ち回り強化 (ERANGEL、MIRAMAR) + リプレイ動画勉強	レポート
3		演習	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	レポート
4		演習	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	レポート
5		演習	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	レポート
6		演習	A+B+Cクラス合同練習 + 反省会	レポート
7		演習	実力テスト + クラス替え	レポート
8		演習	個別補習 (課題を出すので出来るまで練習)	レポート
9		演習	個別補習 (課題を出すので出来るまで練習)	レポート
10		演習	個別補習 (課題を出すので出来るまで練習)	レポート
11		演習	個別補習 (課題を出すので出来るまで練習)	レポート
12		演習	個別補習 (課題を出すので出来るまで練習)	レポート
13		演習	個別補習 (課題を出すので出来るまで練習)	レポート
14		演習	A+B+Cクラス合同練習 + 反省会	レポート
15		演習	実力テスト + クラス替え	レポート
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。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	プロゲーム演習2(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	橋爪 旦稔
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2010年3月 - e-sports マネージャー アナリスト コーチ (多数チーム) 2015年4月 - (株)SAMKO e-sports イベントスタッフ 2017年4月 - e-sports チーム マネージャー 2019年1月 - フリーランス (チームコーチメイン)						
授業の学習 内容	・基礎知識が取得し、基本的な操作が出来るようになれば次のステップに移動します。						
到達目標	・基本的な知識と技術を取得し、Aクラスへ入る。(応用授業)一前期終了時 ・ソロプレイで一位を取れるようになる。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	演習	オリエンテーション/基本操作練習(キャラクター)+周辺機器設定	レポート
2	4月25日	演習	車両有り立ち回り強化(ERANGEL、MIRAMAR)+リプレイ動画勉強	レポート
3	5月9日	演習	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	レポート
4	5月16日	演習	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	レポート
5	5月30日	演習	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	レポート
6	6月6日	演習	A+B+Cクラス合同練習+反省会	レポート
7	6月13日	演習	実力テスト+クラス替え	レポート
8	6月20日	演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
9	6月27日	演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
10	7月4日	演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
11	7月11日	演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
12	7月18日	演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
13	9月5日	演習	個別補習(課題を出すので出来るまで練習)	レポート
14	9月12日	演習	A+B+Cクラス合同練習+反省会	レポート
15	9月19日	演習	実力テスト+クラス替え	レポート
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。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	開口発声基礎1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	関口美知子
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	国立音楽大学教育学部卒業。1997年に劇団四季に入団。7年間在籍。退団後はニューヨークにてゴスペルを学び、コンサートやレコーディングなどの歌を通じた活動を展開。他にも、ナレーションや吹き込み、オペラ、高校のミュージカル科、子供のミュージカル団体、ミュージカル教室等の講師としてミュージカルの歌や演技を指導。						
授業の学習内容	アニメ声優・俳優の仕事において、発音を正確に、大小の音圧、テンションの維持、多彩な音質、声に乗せる距離感や表現をすることは不可欠となる。 そのための発声方法(腹式呼吸)、口、のどの開き方(顔の筋力と動かし方)、体づくり(体幹と支えの筋力アップ)を学習する。本授業では基礎トレーニング、技術の理解のほか、実践的な台詞を使用し、一人台詞課題、人と交流する課題などを通して学習する。						
到達目標	アニメ声優・俳優としての実践に活かせる基礎技術を2年間で、身につける。 本授業終了時には、台本を自由に発想しながら、基礎技術が体になじんでいる状態で表現できることを目標とする。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	(オリエンテーション)基礎技術の解説、演習。一人ずつ自己紹介。自分がどんな発声か発音か、認識しこれからの目標を定める。	レポート
2		演習	(基礎トレーニングの解説、演習①)骨盤と炭田の関係、腹式呼吸、体幹について理解する。それに伴い、ストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
3		演習	(基礎トレーニングの解説、演習②)顎関節の開き方、響きの場所、のどの開け方を理解する。腹式呼吸、支えのためのストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
4		演習	(基礎トレーニングの解説、演習③)母音のかたちを理解する。腹式呼吸、支えのためのストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
5		演習	(基礎トレーニングの解説、演習④)子音の発音の原理を理解する。腹式呼吸、支えのための体づくり、開口発声	レポート
6		演習	(基礎トレーニングの解説、演習⑤)肺活量と支えを理解する。腹式呼吸、支えのための体づくり、開口発声	レポート
7		演習	(課題台詞を用い、母音と子音の関係性テクニックの解説、(連母音、連子音、鼻濁音、子音の発音など)。全身使えるようになるためのトレーニング。開口発声。	レポート
8		演習	(課題台詞を用い、母音と子音の関係性テクニックの解説、(連母音、連子音、鼻濁音、子音の発音など)。全身使えるようになるためのトレーニング。開口発声。	レポート
9		演習	(第一回試験)1～6回目講義の理解度確認。母音と子音で台詞を暗記して、一人ずつ行う。一人ずつアドバイスをします。	レポート
10		演習	(第一回試験の総括)自ら更なる向上のため同じ課題で再度挑戦します。アドバイスをします。理解を高め、習得を目的とします。	レポート
11		演習	(基礎トレーニングの解説、演習⑥)言葉を伝えることができるようになる。腹式呼吸、体幹、筋力、開口発声トレーニング。	レポート
12		演習	(基礎トレーニングの解説、演習⑦)様々な声で表現し、活舌、腹式呼吸を正確に発音できるようになる。体幹、筋力、開口発声トレーニング。	レポート
13		演習	(課題台詞を用い、演習)全身使えるようになるためのトレーニング。開口発声。	レポート
14		演習	(前期末試験)1～13回目の理解度確認。基本技術を正確に使いながら台詞を解釈し、役を生きるまでを目標とする。	レポート
15		演習	(前期末試験)1～13回目の理解度確認。基本技術を正確に使いながら台詞を解釈し、役を生きるまでを目標とする。	レポート
準備学習 時間外学習		授業内に演習したことは毎日、復習して、トレーニングを積み重ねることが必要です。 また台詞課題は、貰ったら、まず暗記してきてください。紙を持たずに授業を進めます。 あとは、体力を使いますので、寝不足のないよう。水などの飲み物を持ってきましょう。 服装は体を動かしやすい恰好、スカート不可。筆記用具持参。		
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	開口発声基礎1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	関口美知子
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	国立音楽大学教育学部卒業。1997年に劇団四季に入団。7年間在籍。退団後はニューヨークにてゴスペルを学び、コンサートやレコーディングなどの歌を通じた活動を展開。他にも、ナレーションや吹き込み、オペラ、高校のミュージカル科、子供のミュージカル団体、ミュージカル教室等の講師としてミュージカルの歌や演技を指導。						
授業の学習内容	アニメ声優・俳優の仕事において、発音を正確に、大小の音圧、テンションの維持、多彩な音質、声に乗せる距離感や表現を作ることには不可欠となる。 そのための発声方法(腹式呼吸)、口、のどの開き方(顔の筋力と動かし方)、体づくり(体幹と支えの筋力アップ)を学習する。本授業では基礎トレーニング、技術の理解のほか、実践的な台詞を使用し、一人台詞課題、人と交流する課題などを通して学習する。						
到達目標	アニメ声優・俳優としての実践に活かせる基礎技術を2年間で、身につける。 本授業終了時には、台本を自由に発想しながら、基礎技術が体になじんでいる状態で表現できることを目標とする。						
評価方法基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	演習	基礎技術の演習。前期末授業終了時に課題した課題台詞を用い、一人ずつ演習する。前期で理解した技術を使えるまでを目標とする。	レポート
2	4月25日	演習	腹式呼吸、全身を整えるためのストレッチ、筋力トレーニングの解説&演習①:音盤、丹田、首の位置など、正しい体の使い方、体幹、腹式呼吸について理解する。それに伴	レポート
3	5月9日	演習	い、ストレッチ、筋力トレーニング、開口発声 基礎トレーニングの解説&演習②:顎関節の開き方、響きの場所、のどの開き方を理解する。 腹式呼吸、支えのためのストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
4	5月16日	演習	基礎トレーニングの解説&演習③:母音のかたちを理解する。 腹式呼吸、支えのためのストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
5	5月30日	演習	基礎トレーニングの解説&演習④:子音の発音の原理を理解する。 腹式呼吸、支えのための体づくり、開口発声。	レポート
6	6月6日	演習	基礎トレーニングの解説&演習⑤:肺活量と支えを理解する。 腹式呼吸、支えのための体づくり、開口発声。	レポート
7	6月13日	演習	課題台詞を用いて母音と子音の関係性テクニックの解説①(連母音、連子音、鼻濁音、子音の発音など):全身使えるようになるためのトレーニング。開口発声。	レポート
8	6月20日	演習	課題台詞を用いて母音と子音の関係性テクニックの解説②(連母音、連子音、鼻濁音、子音の発音など):全身使えるようになるためのトレーニング。開口発声。	レポート
9	6月27日	演習	第一回試験:1~6回目講義の理解度確認。母音と子音で台詞を暗記して一人ずつ実施⇒一人ずつアドバイスを出します。	レポート
10	7月4日	演習	第一回試験の総括:自ら更なる向上のため同じ課題で再度挑戦します。アドバイスを出します。理解を高め、習得を目的とします。	レポート
11	7月11日	演習	基礎トレーニングの解説&演習⑥:課題台詞を用いて、発音を正確に、大小の音圧、テンションの維持、多彩な音質、役を生かすための、声に乗せる距離感や交流、解釈、表現を理解する。腹式呼吸、全身を整えるためのストレッチ	レポート
12	7月18日	演習	基礎トレーニングの解説&演習⑦:課題台詞を用いて、発音を正確に、大小の音圧、テンションの維持、多彩な音質、役を生かすための、声に乗せる距離感や交流、解釈、表現を理解する。腹式呼吸、全身を整えるためのストレッチ	レポート
13	9月5日	演習	基礎トレーニングの解説&演習⑧:課題台詞を用いて、発音を正確に、大小の音圧、テンションの維持、多彩な音質、役を生かすための、声に乗せる距離感や交流、解釈、表現を理解する。腹式呼吸、全身を整えるためのストレッチ	レポート
14	9月12日	演習	基礎トレーニングの解説&演習⑨:課題台詞を用いて、発音を正確に、大小の音圧、テンションの維持、多彩な音質、役を生かすための、声に乗せる距離感や交流、解釈、表現を理解する。腹式呼吸、全身を整えるためのストレッチ	レポート
15	9月19日	演習	後期末試験:1~13回目講義の理解度確認。基本技術を正確に使いながら台詞を解釈し、役を生かすまでを目標とする。	レポート
準備学習 時間外学習	授業内に演習したことは毎日、復習して、トレーニングを積むことが必要です。 また台詞課題は、貰ったら、まず暗記してきてください。紙を持たずに授業を進めます。 あとは、体力を使いますので、寝不足のないよう。水などの飲み物を持ってきましょう。 服装は体を動かしやすい恰好、スカート不可。筆記用具持参。			
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	開口発声基礎2(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	関口三知香
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	国立音楽大学教育学部卒業。1997年に劇団四季に入団。7年間在籍。退団後はニューヨークにてゴスペルを学び、コンサートやレコーディングなどの歌を通じた活動を展開。他にも、ナレーションや吹き込み、オペラ、高校のミュージカル科、子供のミュージカル団体、ミュージカル教室等の講師としてミュージカルの歌や演技を指導。						
授業の学習内容	アニメ声優・俳優の仕事において、発音を正確に、大小の音圧、テンションの維持、多彩な音質、声に乗せる距離感や表現を作ることには不可欠となる。 そのための発声方法(腹式呼吸)、口、のどの開き方(顔の筋力と動かし方)、体づくり(体幹と支えの筋力アップ)を学習する。本授業では基礎トレーニング、技術の理解のほか、実践的な台詞を使用し、一人台詞課題、人と交流する課題などを通して学習する。						
到達目標	アニメ声優・俳優としての実践に活かせる基礎技術を2年間で、身につける。 本授業終了時には、台本を自由に発想しながら、基礎技術が体になじんでいる状態で表現できることを目標とする。						
評価方法 基準	1) 第一回試験総合評価 50% 2) 前期末試験 50% 1) 試験 60% 2) 出席率40% テストの採点基準 1) 暗記など準備学習、授業態度30% 2) 技術の習得 50% 3) 表現方法 20%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	(オリエンテーション)基礎技術の解説、演習。一人ずつ自己紹介。自分がどんな発声か発音か、認識しこれからの目標を定める。	レポート
2		演習	(基礎トレーニングの解説、演習①) 骨盤と炭田の関係、腹式呼吸、体幹について理解する。それに伴い、ストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
3		演習	(基礎トレーニングの解説、演習②) 顎関節の開き方、響きの場所、のどの開け方を理解する。腹式呼吸、支えのためのストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
4		演習	(基礎トレーニングの解説、演習③) 母音のかたちを理解する。腹式呼吸、支えのためのストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
5		演習	(基礎トレーニングの解説、演習④) 子音の発音の原理を理解する。腹式呼吸、支えのための体づくり、開口発声	レポート
6		演習	(基礎トレーニングの解説、演習⑤) 肺活量と支えを理解する。腹式呼吸、支えのための体づくり、開口発声	レポート
7		演習	(課題台詞を用い、母音と子音の関係性テクニックの解説、(連母音、連子音、鼻濁音、子音の発音など)。全身使えるようになるためのトレーニング、開口発声。	レポート
8		演習	(課題台詞を用い、母音と子音の関係性テクニックの解説、(連母音、連子音、鼻濁音、子音の発音など)。全身使えるようになるためのトレーニング、開口発声。	レポート
9		演習	(第一回試験)1～6回目講義の理解度確認。母音と子音で台詞を暗記して、一人ずつ行う。一人ずつアドバイスを出します。	レポート
10		演習	(第一回試験の総括)自ら更なる向上のため同じ課題で再度挑戦します。アドバイスを出します。理解を高め、習得を目的とします。	レポート
11		演習	(基礎トレーニングの解説、演習⑥) 言葉を伝えることができるようになる。腹式呼吸、体幹、筋力、開口発声トレーニング。	レポート
12		演習	(基礎トレーニングの解説、演習⑦) 様々な声で表現し、活舌、腹式呼吸を正確に発音できるようになる。体幹、筋力、開口発声トレーニング。	レポート
13		演習	(課題台詞を用い、演習) 全身使えるようになるためのトレーニング。開口発声。	レポート
14		演習	(前期末試験)1～13回目の理解度確認。基本技術を正確に使いながら台詞を解釈し、役を生きるまでを目標とする。	レポート
15		演習	(前期末試験)1～13回目の理解度確認。基本技術を正確に使いながら台詞を解釈し、役を生きるまでを目標とする。	レポート
準備学習 時間外学習		授業内に演習したことは毎日、復習して、トレーニングを積む必要があります。 また台詞課題は、貰ったら、まず暗記してきてください。紙を持たずに授業を進めます。 あとは、体力を使いますので、寝不足のないよう。水などの飲み物を持ってきましょう。 服装は体を動かしやすい恰好、スカート不可。筆記用具持参。		
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	開口発声基礎2(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	関口三知香
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	国立音楽大学教育学部卒業。1997年に劇団四季に入団。7年間在籍。退団後はニューヨークにてゴスペルを学び、コンサートやレコーディングなどの歌を通じた活動を展開。他にも、ナレーションや吹き込み、オペラ、高校のミュージカル科、子供のミュージカル団体、ミュージカル教室等の講師としてミュージカルの歌や演技を指導。						
授業の学習 内容	アニメ声優・俳優の仕事において、発音を正確に、大小の音圧、テンションの維持、多彩な音質、声に乗せる距離感や表現を表現することは不可欠となる。 そのための発声方法(腹式呼吸)、口、のどの開き方(顔の筋力と動かし方)、体づくり(体幹と支えの筋力アップ)を学習する。本授業では基礎トレーニング、技術の理解のほか、実践的な台詞を使用し、一人台詞課題、人と交流する課題などを通して学習する。						
到達目標	アニメ声優・俳優としての実践に活かせる基礎技術を2年間で、身につける。 本授業終了時には、台本を自由に発想しながら、基礎技術が体になじんでいる状態で表現できることを目標とする。						
評価方法 基準	1) 第一回試験総合評価 50% 2) 前期末試験 50% 1) 試験 60% 2) 出席率40% テストの採点基準 1) 暗記など準備学習、授業態度30% 2) 技術の習得 50% 3) 表現方法 20%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	基礎技術の演習。前期末授業終了時に課題台詞を用い、一人ずつ演習する。前期で理解した技術を使えるまでを目標とする。 腹式呼吸、全身を整えるためのストレッチ、筋力トレーニング、基礎トレーニングの解説&演習①:骨盤、丹田、首の位置	レポート
2		演習	など、正しい体の使い方、体幹、腹式呼吸について理解する。 それに伴い、ストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
3		演習	基礎トレーニングの解説&演習②:顎関節の開き方、響きの場所、のどの開け方を理解する。 腹式呼吸、全身を整えるためのストレッチ、筋力トレーニング、開口発声	レポート
4		演習	基礎トレーニングの解説&演習③:母音のかたちを理解する。腹式呼吸、全身を整えるためのストレッチ、筋力トレーニング、開口発声。	レポート
5		演習	基礎トレーニングの解説&演習④:子音の発音の原理を理解する。腹式呼吸、支えのための体づくり、開口発声。	レポート
6		演習	基礎トレーニングの解説&演習⑤:肺活量と支えを理解する。腹式呼吸、支えのための体づくり、開口発声。	レポート
7		演習	課題台詞を用いて母音と子音の関係性テクニックの解説①(連母音、連子音、鼻濁音、子音の発音など):全身使えるようになるためのトレーニング。開口発声。	レポート
8		演習	課題台詞を用いて母音と子音の関係性テクニックの解説②(連母音、連子音、鼻濁音、子音の発音など):全身使えるようになるためのトレーニング。開口発声。	レポート
9		演習	第一回試験:1~6回目講義の理解度確認。母音と子音で台詞を暗記して、一人ずつ行う。一人ずつアドバイスをします。	レポート
10		演習	第一回試験の総括:自ら更なる向上のため同じ課題で再度挑戦します。アドバイスをします。理解を高め、習得を目的とします。	レポート
11		演習	基礎トレーニングの解説&演習⑥:課題台詞を用いて、発音を正確に、大小の音圧、テンションの維持、多彩な音質、役を生かすための、声に乗せる距離感や交流、解釈、表現を理解する。腹式呼吸、全身を整えるためのストレッチ	レポート
12		演習	基礎トレーニングの解説&演習⑦:課題台詞を用いて、発音を正確に、大小の音圧、テンションの維持、多彩な音質、役を生かすための、声に乗せる距離感や交流、解釈、表現を理解する。腹式呼吸、全身を整えるためのストレッチ	レポート
13		演習	基礎トレーニングの解説&演習⑧:課題台詞を用いて、発音を正確に、大小の音圧、テンションの維持、多彩な音質、役を生かすための、声に乗せる距離感や交流、解釈、表現を理解する。腹式呼吸、全身を整えるためのストレッチ	レポート
14		演習	基礎トレーニングの解説&演習⑨:課題台詞を用いて、発音を正確に、大小の音圧、テンションの維持、多彩な音質、役を生かすための、声に乗せる距離感や交流、解釈、表現を理解する。腹式呼吸、全身を整えるためのストレッチ	レポート
15		演習	後期末試験:1~13回目の理解度確認。基本技術を正確に使いながら台詞を解釈し、役を生かすまでを目標とする。(休み中の課題を渡します)	レポート
準備学習 時間外学習			授業内に演習したことは毎日、復習して、トレーニングを積み重ねることが必要です。 また台詞課題は、貰ったら、まず暗記してきてください。紙を持たずに授業を進めます。 あとは、体力を使いますので、寝不足のないよう。水などの飲み物を持ってきましょう。 服装は体を動かしやすい恰好、スカート不可。筆記用具持参。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	対抗戦基礎1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	中野 智陽
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	映像業界7年目です。東京フィルムセンター映画・俳優専門学校を卒業しAOIグループのnakamino株式会社に入社。アシスタントプロデューサーとして勤務しながら撮影から編集まで多岐にわたりに貫いた映像制作業務で活動しました。主に						
授業の学習内容	パソコン周辺機器の操作・ゲーム内動作や知識などの「基本/応用」を時間かけて習得し、1人でプレイできるようになる為に学習する。						
到達目標	パソコン・周辺機器などの操作を難くこなし、ゲームプレイが出来るようになる。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	オリエンテーション(自己紹介・デバイス周辺機器の設定方法・SNSの注意事項・授業の流れの説明など)、コミュニケーションが取れるようになる。	レポート
2		演習	デバイス周辺機器の説明、ゲーム内基本設定ができるようになる。(グラフィック・オーディオ・コントロール・キー設定)、基本操作ができるようになる。(WASD、マウス操作、ボタントレーニングモード) ゲーム内基本知識が習得できるようになる。(武器・防具・バックパック・回復アイテム・その他アイテム・アタッチメント・投擲物・車両・マップの種類と詳細)	レポート
3		演習	カスタムマッチ) ゲーム内基本知識が習得できるようになる。(ピンの付け方、安全地帯・ブルーゾーン・フェーズ、ミニマップ・マップ・方角の見方、偏差撃ちについて、蘇生時間、	レポート
4		演習	カスタムマッチ) ゲーム内基本知識が習得できるようになる。(各マップの家の構造・街と地形把握)	レポート
5		演習	オンラインプレイ) 基本知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本技術を習得できるようになる。 / リプレイ) 試合後フィードバック(基本)	レポート
6		演習	オンラインプレイ) 基本知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本技術を習得できるようになる。 / リプレイ) 試合後フィードバック(基本)	レポート
7		演習	オンラインプレイ) 基本知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本技術を習得できるようになる。 / リプレイ) 試合後フィードバック(基本)	レポート
8		演習	オンラインプレイ) 基本知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本技術を習得できるようになる。 / リプレイ) 試合後フィードバック(基本)	レポート
9		演習	カスタムマッチ) ゲーム内応用知識が習得できるようになる。(車両を使って遮蔽物の作り方、フラグの距離感覚&爆発時間の調整、射撃時のしゃがみ、各車両駆動位置など)	レポート
10		演習	オンラインプレイ) 基本・応用知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本・応用技術を習得できるようになる。 / リプレイ) 試合後フィードバック	レポート
11		演習	オンラインプレイ) 基本・応用知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本・応用技術を習得できるようになる。 / リプレイ) 試合後フィードバック	レポート
12		演習	オンラインプレイ) 基本・応用知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本・応用技術を習得できるようになる。 / リプレイ) 試合後フィードバック	レポート
13		演習	オンラインプレイ) 基本・応用知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本・応用技術を習得できるようになる。 / リプレイ) 試合後フィードバック	レポート
14		演習	動画鑑賞) PJS Grade1・PJS Grade2・PJS PaR 勉強観戦することで更に応用技術を習得することができる。 / オンラインプレイ) 実戦プレイ(ERANGEL・MIRAMAR・SANHOK)	レポート
15		演習	前期授業の振り返り / テスト をすることで後期の目標設定ができるようになる。	レポート
準備学習 時間外学習			学習内容の復習、動画鑑賞、宿題	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	対抗戦基礎1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	中野 智陽
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	映像業界7年目です。東京フィルムセンター映画・俳優専門学校を卒業しAOIグループのnakamino株式会社に入社。アシスタントプロデューサーとして勤務しながら撮影から編集まで多岐にわたりに貫いた映像制作業務で活動しました。主に						
授業の学習内容	レインボーシックスシーズンにおいて、実際にプログラマーとして数々の大会に出場してきた経験をもとに指導します。皆の実力を見て、そのレベルに見合った指導をしていきたいと考えています。						
到達目標	レインボーシックスシーズンの大会シーンにおいて、プログラマーと比べても遜色のない知識とプレイヤースキルをつけてもらい、いずれはプログラマーとしてデビューしてもらう。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	基礎練習(AIMトレーニング)+実践練習(チームを組んで試合)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
2		演習	実践練習(チームを組んで試合)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
3		演習	基礎練習(AIMトレーニング)+実践練習(チームを組んで試合)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
4		演習	基礎練習(AIMトレーニング)+実践練習(チームを組んで試合)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
5		演習	実践練習(チームを組んで試合)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
6		演習	基礎練習(AIMトレーニング)+実践練習(チームを組んで試合)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
7		演習	動画鑑賞(練習試合や公式大会の動画)+実践練習(動画で見た動きを試して)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
8		演習	動画鑑賞(練習試合や公式大会の動画)+実践練習(動画で見た動きを試して)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合2試合を提出)	レポート
9		演習	実践練習(チームを組んで試合)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
10		演習	動画鑑賞(練習試合や公式大会の動画)+実践練習(動画で見た動きを試して)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
11		演習	動画鑑賞(練習試合や公式大会の動画)+実践練習(動画で見た動きを試して)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合2試合を提出)	レポート
12		演習	実践練習(動画で見た動きを試して)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)-	レポート
13		演習	実践練習(動画で見た動きを試して)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合2試合を提出)-	レポート
14		演習	実践練習(学んだ事を意識して)+リプレイ動画を見て反省会(各個人で反省したい動画を提出)	レポート
15		演習	実践練習(学んだ事を意識して)+リプレイ動画を見て反省会(各個人で反省したい動画を提出)	レポート
準備学習 時間外学習			練習試合の参加で技術の向上、動画鑑賞で知識の向上、オンライン・オフライン大会に参加して緊張感を感じる。	
【使用教科書・教材・参考書】				
選手の練習試合、大会動画				

科目名	対抗戦基礎2(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	中野 智陽
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	映像業界7年目です。東京フィルムセンター映画・俳優専門学校を卒業しAOIグループのnakamino株式会社に入社。アシスタントプロデューサーとして勤務しながら撮影から編集まで多岐にわたりに貫いた映像制作業務で活動しました。主に						
授業の学習 内容	レインボックスシリーズにおいて、実際にプロゲーマーとして数々の大会に出場してきた経験をもとに指導します。皆の実力を見て、そのレベルに見合った指導をしていきたいと考えています。						
到達目標	レインボックスシリーズの大会シーンにおいて、プロゲーマーと比べても遜色のない知識とプレイヤースキルをつけてもらい、いずれはプロゲーマーとしてデビューしてもらう。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	オリエンテーション(自己紹介・デバイス周辺機器の設定方法・SNSの注意事項・授業の流れの説明など)、コミュニケーションが取れるようになる。	レポート
2		演習	デバイス周辺機器の説明、ゲーム内基本設定ができるようになる。(グラフィック・オーディオ・コントロール・キー設定)、基本操作ができるようになる。(WASD、マウス操作、ボタントレーニングモード)ゲーム内基本知識が習得できるようになる。(武器・防具・バックパック・回復アイテム・その他アイテム・アタッチメント・投擲物・車両・マップの種類と詳細)	レポート
3		演習	カスタムマッチ)ゲーム内基本知識が習得できるようになる。(ピンの付け方、安全地帯・ブルーゾーン・フェーズ、ミニマップ・マップ・方角の見方、偏差撃ちについて、蘇生時間、	レポート
4		演習	カスタムマッチ)ゲーム内基本知識が習得できるようになる。(各マップの家の構造・街と地形把握)	レポート
5		演習	オンラインプレイ)基本知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本技術を習得できるようになる。/リプレイ)試合後フィードバック(基本)	レポート
6		演習	オンラインプレイ)基本知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(MIRAMAR)をすることで基本技術を習得できるようになる。/リプレイ)試合後フィードバック(基本)	レポート
7		演習	オンラインプレイ)基本知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(SANHOK)をすることで基本技術を習得できるようになる。/リプレイ)試合後フィードバック(基本)	レポート
8		演習	カスタムマッチ)ゲーム内応用知識が習得できるようになる。(車両を使って遮蔽物の作り方、フラグの距離感覚&爆発時間の調整、射撃時のしゃがみ、各車両駆動位置など)	レポート
9		演習	オンラインプレイ)基本知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(ERANGEL)をすることで基本技術を習得できるようになる。/リプレイ)試合後フィードバック(基本)	レポート
10		演習	オンラインプレイ)基本知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(MIRAMAR)をすることで基本技術を習得できるようになる。/リプレイ)試合後フィードバック(基本)	レポート
11		演習	オンラインプレイ)基本知識を生かして、チームデスマッチ、実践プレイ(SANHOK)をすることで基本技術を習得できるようになる。/リプレイ)試合後フィードバック(基本)	レポート
12		演習	動画鑑賞)PJS Grade1・PJS Grade2・PJS PaR 勉強観戦することで更に応用技術を習得することができる。/オンラインプレイ)実戦プレイ(ERANGEL・MIRAMAR・SANHOK)	レポート
13		演習	動画鑑賞)PJS Grade1・PJS Grade3・PJS PaR 勉強観戦することで更に応用技術を習得することができる。/オンラインプレイ)実戦プレイ(ERANGEL・MIRAMAR・SANHOK)	レポート
14		演習	前期授業の振り返り/テストをすることで後期の目標設定ができるようになる。	レポート
15		演習		レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	対抗戦基礎2(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	中野 智陽
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	映像業界7年目です。東京フィルムセンター映画・俳優専門学校を卒業しAOIグループのnakamino株式会社に入社。アシスタントプロデューサーとして勤務しながら撮影から編集まで多岐にわたりに貫いた映像制作業務で活動しました。主に						
授業の学習 内容	前期で学んだ基本知識を生かして、応用技術の取得・個人での思考を伸ばす学習						
到達目標	1人で状況判断ができ、チームで戦術の幅が拓がるようになること。どんな状況でも即時判断できるようになる。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	基礎練習(AIMトレーニング)+実践練習(チームを組んで試合)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
2		演習	実践練習(チームを組んで試合)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
3		演習	基礎練習(AIMトレーニング)+実践練習(チームを組んで試合)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
4		演習	基礎練習(AIMトレーニング)+実践練習(チームを組んで試合)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合2試合を提出)	レポート
5		演習	基礎練習(AIMトレーニング)+実践練習(チームを組んで試合)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合3試合を提出)	レポート
6		演習	実践練習(チームを組んで試合)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
7		演習	基礎練習(AIMトレーニング)+実践練習(チームを組んで試合)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合3試合を提出)	レポート
8		演習	動画鑑賞(練習試合や公式大会の動画)+実践練習(動画で見た動きを試して)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
9		演習	動画鑑賞(練習試合や公式大会の動画)+実践練習(動画で見た動きを試して)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合2試合を提出)	レポート
10		演習	実践練習(チームを組んで試合)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)	レポート
11		演習	動画鑑賞(練習試合や公式大会の動画)+実践練習(動画で見た動きを試して)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合2試合を提出)	レポート
12		演習	動画鑑賞(練習試合や公式大会の動画)+実践練習(動画で見た動きを試して)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合3試合を提出)	レポート
13		演習	実践練習(動画で見た動きを試して)+リプレイ動画を見て反省会(各チーム復習試合1試合を提出)-	レポート
14		演習	実践練習(学んだ事を意識して)+リプレイ動画を見て反省会(各個人で反省したい動画を提出)	レポート
15		演習	実践練習(学んだ事を意識して)+リプレイ動画を見て反省会(各個人で反省したい動画を提出)	レポート
準備学習 時間外学習			練習試合の参加で技術の向上、動画鑑賞で知識の向上、オンライン・オフライン大会に参加して緊張感を感じる。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	表現基礎1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	萩原 富士 子
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	(株)アーツビジョン 声優として所属。多くのゲームやアニメに出演。						
授業の学習 内容	皆さんは初めて「声優」という職業について学ぶのかもしれませんが、少し知識がある人もいるかもしれませんが。「演じる」とはということなのか、「活字」を「文字」を「生きた言葉」に変えるってどういうことなのだろう？「こころ」が一番大切な要な職業、メンタルが強くなってはやっていけないもの、そして、自分をすべてさらけ出さなくては「表現」できない仕事です。 「言葉」を綺麗に話すことができないと務まらない、「活舌」「発声」「発音」個々の特化したことを学びます。						
到達目標	大きな声で「おはようございます」「ありがとうございます」を笑顔で言えるようになる、業界は礼に始まり礼に終わります、とても大事なことです。 「演じる」とはということなのか、をしっかりと理解できること。 「活字」を「文字」を「生きた言葉」に変えるってどういうことなのか、全身で感じて受け止められるようになること。 「こころ」とは？メンタルを強くするには？そして、自分をすべてさらけ出さなくては「表現」できないということを理解し、自分と向 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評 価)40%とする。 なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「★1」とする。 【★1】は、各授業下記より選択ください。						
評価方法 基準							

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	お互いを知ることから「自己紹介」1人ずつ前に出て自己紹介をする/最初の第一歩「相手に言葉で伝える」ことの練習	レポート
2		演習	「生きた言葉」にするには？その1、「単語」を使って「心」を吹き込む/「距離」についての学び	レポート
3		演習	「生きた言葉」にするには？その2、「顔の表情」を作る、「表現」するには表情をしっかりと表に出すことが必要なのでやってみましょう	レポート
4		演習	「生きた言葉」にするには？その3、「動き」全身を使って動くことで表現に躍動感が生まれます、体感してみましょう	レポート
5		演習	「こころ」を吹き込むには？「気持ち」が入っていないと「棒読み」になります、「集中」することが大事です「気持ち」を込めてみましょう	レポート
6		演習	「こころ」とは、「感情」＝「喜・怒・哀・楽」これを表現することによって、言葉に色がついていきます、「感情の解放」その1「笑う」	レポート
7		演習	「こころ」とは、「感情」＝「喜・怒・哀・楽」これを表現することによって、言葉に色がついていきます、「感情の解放」その2「怒る」	レポート
8		演習	「こころ」とは、「感情」＝「喜・怒・哀・楽」これを表現することによって、言葉に色がついていきます、「感情の解放」その3「泣く」	レポート
9		演習	「こころ」とは、「感情」＝「喜・怒・哀・楽」これを表現することによって、言葉に色がついていきます、「感情の解放」その4「笑・怒・泣」	レポート
10		演習	「音声」を「表現」するには、「発音」「発声」「活舌」この三つ巴が完成して威力を発揮します、9回までで学んだこと「表現」と融合させましょう1	レポート
11		演習	「音声」を「表現」するには、「発音」「発声」「活舌」この三つ巴が完成して威力を発揮します、9回までで学んだこと「表現」と融合させましょう2	レポート
12		演習	「フリートーク&テスト準備」休み期間の経験を1分で完結に面白トーク。(自分の喋る速度などを把握するストップウォッチなどあるといいでしょう。)	レポート
13		演習	「実技テスト」(模擬オーディション)自己PR&テキスト	レポート
14		演習	「実技テスト」(模擬オーディション)自己PR&テキスト	レポート
15		演習	「筆記テスト」自己診断テスト(前期で自分は何のくらい成長したのかを自己採点してもらうテスト)	レポート
準備学習 時間外学習			沢山受ける授業の中で取りこぼさないように少しでも自分の身に付けていけるようにするには、しっかりと話を聞く、言葉を理解する必要があります。	
【使用教科書・教材・参考書】 講師が週材週所でご選んだものを題材にして、生徒同士のコミュニケーション、演技についての学びにします。 筆記用具、ノート、ボールペン、アクリル絵具などを持参してください。				

科目名	表現基礎1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	萩原 富士子
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
学科・コース	パフォーマンスアート科						
教員の略歴	(株)アーツビジョン 声優として所属。多くのゲームやアニメに出演。						
授業の学習 内容	音声表現と言えど、基本は「声を出して演じる事」は全てに於いて共通するもの。 どの台本を用いても、どのようなスタイル形式の演技でも、読解力、観察眼、思考能力、協調性、応用力、機敏性、感情開放、基礎知識、等が必要不可欠です。 肉体、心、表情、音声、全てが総合された時に初めて「演技」に繋がっていく。 それを少しでも体感し、自分の体内に取り込み、表現としてアウトプットできるような題材を以って進める。 セリフは「心で感じる」事が出来て初めて言葉に命が吹き込まれる。						
到達目標	その本当の意味を体感して理解したものだけが成長する。 「本気」で取り組まなければ「いい加減」では身に付かない、それをはっきりと自覚していく。 何故自分は演技できないのか、何故声が出ないのか、「何故」の回答を自分で見つけ出し、対策を講じる。 出来ない人は「自分に勝てない」「自分に甘えている」「自尊心過剰」「自己過大評価」だと気付く事。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	声優を職業とするにあたっての、思考の整理と、意識のズレ等の確認、実際の現場を再現するようなテキスト	レポート
2		演習	「喜劇台本による演技:Aタイプ」(1)(舞台形式:実際に動いて演じることで役の呼吸、動きを体感する)多種類の台本を使用、グループで演じる	レポート
3		演習	「喜劇台本による演技:Aタイプ」(2)(舞台形式:実際に動いて演じることで役の呼吸、動きを体感する)多種類の台本を使用、グループで演じる	レポート
4		演習	「喜劇台本による演技:Aタイプ」(3)(舞台形式:実際に動いて演じることで役の呼吸、動きを体感する)多種類の台本を使用、グループで演じる	レポート
5		演習	「喜劇台本による演技:Aタイプ」(4)(舞台形式:実際に動いて演じることで役の呼吸、動きを体感する)多種類の台本を使用、グループで演じる	レポート
6		演習	「喜劇台本による演技:Aタイプ」(5)(舞台形式:実際に動いて演じることで役の呼吸、動きを体感する)多種類の台本を使用、グループで演じる	レポート
7		演習	「喜劇台本による演技:Aタイプ」(6)(舞台形式:実際に動いて演じることで役の呼吸、動きを体感する)多種類の台本を使用、グループで演じる	レポート
8		演習	「喜劇台本による演技:Bタイプ」(1)(ラジオドラマ形式:動いて演じていた題材を、マイク前で立ったまま演じる)上記と同じ	レポート
9		演習	「喜劇台本による演技:Bタイプ」(2)(ラジオドラマ形式:動いて演じていた題材を、マイク前で立ったまま演じる)上記と同じ	レポート
10		演習	「喜劇台本による演技:Bタイプ」(3)(ラジオドラマ形式:動いて演じていた題材を、マイク前で立ったまま演じる)上記と同じ	レポート
11		演習	「喜劇台本による演技:Bタイプ」(4)(ラジオドラマ形式:動いて演じていた題材を、マイク前で立ったまま演じる)上記と同じ	レポート
12		演習	「喜劇台本による演技:Bタイプ」(5)(ラジオドラマ形式:動いて演じていた題材を、マイク前で立ったまま演じる)上記と同じ	レポート
13		演習	「喜劇台本による演技:Bタイプ」(6)(ラジオドラマ形式:動いて演じていた題材を、マイク前で立ったまま演じる)上記と同じ	レポート
14		演習	「喜劇台本による演技:Bタイプ」(7)(ラジオドラマ形式:動いて演じていた題材を、マイク前で立ったまま演じる)上記と同じ	レポート
15		演習	(テスト)後期で演じた総まとめとして、実際に身に付いたかどうかの実技テスト(個人面談:オーディションスタイル)	レポート
準備学習 時間外学習			貰った台本は、すぐに名前を書き、全体を読み「内容」の把握に努める事。ト書きがある場合は、その意味、状況等を理解する。	
【使用教科書・教材・参考書】				
講師が題材にいいと思われるものを幾つかチョイスし、それを使って練習、音声表現に繋げていく				

科目名	表現基礎2(前期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	小林 将則
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	㈱アクセント所属 声優 外画吹替/WOWOW「CSI:マイアミ4(アロン/ジェサップ巡査)」「ジェリコ〜閉ざされた街〜(ビル)」,BS朝日「世界七つの海の物語」ほか多数 アニメ/劇場「ストレンヂア-無皇刃譚-」、NHK-BS「精霊の守り人」、U局「魔法少女リリカルなのはStrikerS」、TBS「DARKER THAN BLACK」、TX「GON(スベード)」						
授業の学習内容	声優は声のプロフェッショナルとして色々な表現をしていかなければなりません。 この授業では芝居、ナレーション、エチュードなど、声を使った様々な表現に触れ、実践していきます。 プレイヤーとして必須である台本の読み方を学び、読み方が変わった事で表現がどう変わるか、想像の有無でどう変わるかを実践していきます。						
到達目標	音声表現の授業を通して自身の声の可能性に触れ、声を使った様々な表現を行えるようになる。 同時に、テキストの読み方など、表現をしていく上で必要になる知識を学ぶことを目標とする。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「★1」とする。 「★1」は、各授業下記より選択ください。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	オーディション原稿を使って表現。短いテキストで複数の表現ができるようになる	レポート
2		演習	詩を使って表現。ストレートな表現と感情表現の使い分けができるようになる	レポート
3		演習	キャラクターナレーションを使って表現。ストレートな表現と誇張した表現の使い分けができるようになる	レポート
4		演習	長文表現。暗まずに正しく日本語で表現できるようになる	レポート
5		演習	台本A:台本をちゃんと読み、書かれていることの最低限が表現できるようになる。例)仕置人	レポート
6		演習	台本A:台本をちゃんと読み、書かれていることの最低限が表現できるようになる。例)仕置人	レポート
7		演習	台本B:時代背景を把握し、職業、年齢、距離感などを踏まえて表現できるようになる。例)強羅	レポート
8		演習	台本B:時代背景を把握し、職業、年齢、距離感などを踏まえて表現できるようになる。例)強羅	レポート
9		演習	台本C:時代背景を把握し、書かれている事を理解し、役の目的を考えて表現できるようになる。例)星	レポート
10		演習	台本C:時代背景を把握し、書かれている事を理解し、役の目的を考えて表現できるようになる。例)星	レポート
11		演習	台本C:時代背景を把握し、書かれている事を理解し、役の目的を考えて表現できるようになる。例)星	レポート
12		演習	台本D:台本のリズム感、エネルギーに沿って感情的に表現できるようになる。例)海外	レポート
13		演習	台本D:台本のリズム感、エネルギーに沿って感情的に表現できるようになる。例)海外	レポート
14		演習	台本D:台本のリズム感、エネルギーに沿って感情的に表現できるようになる。例)海外	レポート
15		演習	キーワードから様々な事象を想像し、短いエチュードができるようになる	レポート
準備学習 時間外学習			初回を除き、一つ前の授業終わりに必ず次回用のテキストを渡します。 授業計画に沿って各自きちんと読み込んで(しっかりと予習し)準備してきてください。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	表現基礎2(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員 小林 将則
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	
教員の略歴	㈱アクセント所属 声優 映画吹替/WOWOW「CSI:マイアミ4(アロン/ジェサップ巡査)」「ジェリコ〜閉ざされた街〜(ビル)」,BS朝日「世界七つの海の物語」ほか多数 アニメ/劇場「ストレンヂア-無皇刃譚-」、NHK-BS「精霊の守り人」、U局「魔法少女リリカルなのはStrikerS」、TBS「DARKER THAN BLACK」、TX「GON(スベード)」					
授業の学習内容	声優は声のプロフェッショナルとして色々な表現をしていかなければなりません。 この授業では芝居、ナレーション、エチュードなど、声を使った様々な表現に触れ、実践していきます。 プレイヤーとして必須である台本の読み方を学び、読み方が変わった事で表現がどう変わるか、想像の有無でどう変わるかを実践していきます。					
到達目標	授業を通して自身の可能性に触れ、必要な知識を取得し、様々なシチュエーションに応じた音声表現を実演できるようになる。					
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「★1」とする。 「★1」は、各授業下記より選択ください。					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	目標の再確認・卒業後の進路、足りないもの、事務所選びなど、自分に必要な事を選択できるようになる。	レポート
2		演習	復習・前期台本『仕置人』を使った授業:身近な想像で即興ができるようになる。	レポート
3		演習	復習・前期台本『強羅ホテル』を使った授業:絵専、声専でアテる、その初歩ができるようになる。	レポート
4		演習	復習・前期台本『流れ星』を使った授業:作品の前後を想像して即興を演じる事ができるようになる。	レポート
5		演習	ナレーション実践①:先入観なくナレーションができるようになる。	レポート
6		演習	ナレーション実践②:ナレーション表現の選択ができるようになる。	レポート
7		演習	ナレーション実践③:台詞のあるナレーション表現ができるようになる。	レポート
8		演習	台詞表現A:状況や役柄を想像して様々な表現ができるようになる(例・刑事)	レポート
9		演習	台詞表現B:状況や役柄を想像してアニメと映画の演じ分けができるようになる(例・古典)	レポート
10		演習	台詞表現C:二人芝居の会話ができるようになる(例・FAN)	レポート
11		演習	ボイスオーバー作品・実際の収録に準じた表現ができるようになる(例・ワールド)	レポート
12		演習	ボイスオーバー作品・実際の収録に準じた表現ができるようになる(例・ワールド)	レポート
13		演習	EX:同じ台詞をカメラワークで演じ分ける(例・ここだけ)	レポート
14		演習	ラストレッスン:自分が一番できると思うものは?	レポート
15		演習	ラストレッスン:自分が一番できないと思うものは?	レポート
準備学習 時間外学習			初回は『自分の目指すもの・足りないもの・そして(表現者であろうとするなら)自分の武器・入りたい事務所』まで考えてきてください。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	舞台基礎1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	町屋圭祐
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	劇団昴に所属。舞台を主軸に、映像、吹替の演技活動も行っている。 ●主な出演作品						
授業の学習 内容	体操・声だし・シアターゲーム・即興劇・台本の抜粋を使っのシーンワーク						
到達目標	『人前での演技の緊張や恥ずかしさを減らし、言葉や身体で、相手役を動かすことが出来るようになる。』 クラスメイトとのシアターゲームや即興劇などを通して、各々が、解放された声・身体の獲得を目指す。 また、舞台台本を実際に使い、台詞を覚える事や、人前で演技をすることに楽しさを感じられるようになる事を目指す。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	自己紹介、授業概要、基本となる体操・声出し	レポート
2		演習	緊張とリラックス、身体を使うシアターゲーム…自分の身体を意識し、癖や緊張を見つけて行く事で、リラックスし 素直な姿勢の実感を見出す	レポート
3		演習	緊張とリラックス、身体を使うシアターゲーム…全身を使い、相手役との即興的なやり取りを通して、大きな身体 言葉を扱うシアターゲーム…相手役への言葉を使うア プローチを通して、人を動かすことが出来る、エネル ジーを持つ言葉の獲得を目指す	レポート
4		演習	ステイタスゲーム…階級・立場の違いをイメージし、演技 に影響を与えていく①	レポート
5		演習	ステイタスゲーム…階級・立場の違いをイメージし、演技 に影響を与えていく②	レポート
6		演習	シーンワーク①(少人数の台本・演技)…台本の読解の 仕方を学び、台詞を覚え、互いに相手を動かしかう演技を 目指す1	レポート
7		演習	シーンワーク①(少人数の台本・演技)…台本の読解の 仕方を学び、台詞を覚え、互いに相手を動かしかう演技を 目指す1	レポート
8		演習	シーンワーク①(少人数の台本・演技)…台本の読解の 仕方を学び、台詞を覚え、互いに相手を動かしかう演技を 目指す1	レポート
9		演習	シーンワーク②(複数人数の台本・演技)…台本の読解 の仕方を学び、台詞を覚え、複数の相手役を互いに動か しかう演技を目指す1	レポート
10		演習	シーンワーク②(複数人数の台本・演技)…台本の読解 の仕方を学び、台詞を覚え、複数の相手役を互いに動か しかう演技を目指す1	レポート
11		演習	シーンワーク②(複数人数の台本・演技)…台本の読解 の仕方を学び、台詞を覚え、複数の相手役を互いに動か しかう演技を目指す1	レポート
12		演習	シーンワーク②(複数人数の台本・演技)…台本の読解 の仕方を学び、台詞を覚え、複数の相手役を互いに動か しかう演技を目指す1	レポート
13		演習	シーンワーク②(複数人数の台本・演技)…台本の読解 の仕方を学び、台詞を覚え、複数の相手役を互いに動か しかう演技を目指す1	レポート
14		演習	期末テストに向けての台本配付・稽古	レポート
15		演習	期末テスト(シーン演技)	レポート
準備学習 時間外学習			習慣として、身体を動かすこと、人と会話をする事、人や物を観ること、知らないことに興味を持つこと。	
【使用教科書・教材・参考書】				
筆記用具、配付プリント				

科目名	舞台基礎1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	町屋圭祐
学科・コース	パフォーマンスアーツ科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	劇団昂に所属。舞台を主軸に、映像、吹替の演技活動も行っている。 ●主な出演作品						
授業の学習 内容	体操・声だし・シアターゲーム・即興劇・台本の抜粋を使っのシーンワーク						
到達目標	上記の【学習内容】を用いて、相手や周りを動かす大きなエネルギーでパフォーマンスができるようになる。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「★1」とする。 「★1:声や身体で、相手を動かすことが出来ているか。(技術点40%)」						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		演習	【学習内容】を用いる①:全身を使い、相手を動かすことができるようになる 1	レポート
2		演習	【学習内容】を用いる①:全身を使い、相手を動かすことができるようになる 2	レポート
3		演習	【学習内容】を用いる①:全身を使い、相手を動かすことができるようになる 3	レポート
4		演習	【学習内容】を用いる②:【進級公演】授業の発表でベストなパフォーマンスができる声と体を準備できるようになる。	レポート
5		演習	【学習内容】を用いる③:人前でも、独りでパフォーマンスできるようになる 1	レポート
6		演習	【学習内容】を用いる③:人前でも、独りでパフォーマンスできるようになる 2	レポート
7		演習	【学習内容】を用いる④:【進級公演】授業の発表準備が、独りでもできるようになる。	レポート
8		演習	【学習内容】を用いる⑤:全身を使い、相手を動かすことができるようになる 1	レポート
9		演習	【学習内容】を用いる⑤:全身を使い、相手を動かすことができるようになる 2	レポート
10		演習	【学習内容】を用いる⑤:全身を使い、相手を動かすことができるようになる 3	レポート
11		演習	【学習内容】を用いる⑤:全身を使い、相手を動かすことができるようになる 4	レポート
12		演習	【学習内容】を用いる⑥:進級公演に向けた、大きな表現ができるようになる 1	レポート
13		演習	【学習内容】を用いる⑥:進級公演に向けた、大きな表現ができるようになる 2	レポート
14		演習	【学習内容】を用いる⑥:進級公演に向けた、大きな表現ができるようになる 3	レポート
15		演習	【進級公演】授業と続けて『進級公演』のキャストイングオーディションを行う	レポート
準備学習 時間外学習			与えられた台本の読み込みをし、台詞を覚えてくる。その上で、自分とは与えられた役をどう演じてみたいか考えてくる。	
【使用教科書・教材・参考書】 動きやすい服装、筆記用具。				

科目名	舞台基礎2(前期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員 堀 千里
学科・コース	パフォーマンスアーツ科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	
教員の略歴	榊青二プロダクション 声優、女優として正所属。					
授業の学習 内容	オペレッタ(ミュージカル)舞台 映像の中の時代劇、現代劇、声優の仕事としてアニメや洋画の吹き替え、CM、ナレーション全てにおいてかかせないのは表現力、演技力なのだから、まずは演技の基本である、身体全体を使って表現する舞台演技をシェイクスピアの中でも沢山役が出てくる「夏の夜の夢」の台本を使って挑戦する。 舞台を意識することによって、今まで芝居が小さいと言われた人も声が小さいと言われた人も、台詞に気持ちを込めて表現を演技を豊かにする。					
到達目標	声優ではあるが、俳優であることを理解して、表現者として、前期では原点である古典演劇シェイクスピアの戯曲「夏の夜の夢」に挑み、この時代の時代背景を理解して台本を読む力を身につける。 またこの作品には「貴族の社会」「職人の社会(この場所は道化)」「妖精の社会」に出て来る色々な役を自分の想像力を発揮して個性豊にそれぞれの役を自分のものにする。 この作品の中に出てくる長台詞を攻略して演技に磨きをかけプロの声優として通用する技術を身につけ個性の有る人材とする。					
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「★1」とする。 「★1」は、各授業下記より選択ください。					

授業計画・内容						
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)		
1		演習	前期授業の概要の説明を理解し、1年生で積み上げてきた事を理解しながら、今自分に何が足りないのかを確認できる。	レポート		
2		演習	記憶力と想像力が大切である事を理解し、時代背景とストーリー、またウィリアムシェイクスピアと言う人物を知る事が出来る。	レポート		
3		演習	この芝居に出てくる貴族社会、職人の社会(この場所、道化役)妖精の社会で構成されている事を意識して役作りできる。	レポート		
4		演習	登場人物の置かれた立場、状況を理解した役作りができ、台詞には必ず感情がある事を確認できる。	レポート		
5		演習	役の気持ちになり、感情がある台詞にする事は勿論、動きも的確に表現できる。(歩き方一つをとっても違う事が理解できる)	レポート		
6		演習	舞台演技を学びながら、アニメ洋画の吹き替え、ラジオドラマ、テレビ、映画舞台の演技の違いが理解できる。	レポート		
7		演習	舞台を意識した演技を再確認して、観客がいる事を意識しまたキャバマでも意識した表現ができるようになる。	レポート		
8		演習	与えられた役の長台詞を理解し冒頭はどんな気持ちで誰に向かって語っているのか、独り語なのか、気持の移り変りを意識して演じられる。	レポート		
9		演習	与えられた役の長台詞を理解し冒頭はどんな気持ちで誰に向かって語っているのか、独り語なのか、気持の移り変りを意識して演じられる。	レポート		
10		演習	長台詞で観客を飽きさせないで、与えられた役の長台詞を役の気持ちになって台詞を自由自在に操れるようになる。	レポート		
11		演習	この作品の中で色々な役を演じてみて、自分はどういう役が不得意なのか自分を知られる事ができる。	レポート		
12		演習	アニメや洋画、どんな仕事でも役は選べないので、得意な役はもっと上を目指し、不得意な役はもう一度考え、自分の個性で攻略する。	レポート		
13		演習	与えられた役になりきり、役の長台詞を朗々と語り、独り芝居で、舞台と客席の空気までも支配できるようにする。	レポート		
14		演習	今まで頑張ってきた長台詞が攻略できるとそれより短い台詞が楽に出来ることを知り、それは声優の仕事でも同じで演技力が上達した事を理解できる。	レポート		
15		演習	この作品で学んだ金を出し尽くして、挑戦した「夏の夜の夢」を思う存分楽しんで演じて、後期の現代劇へと期待することができる。	レポート		
準備学習 時間外学習			<p>予習: 授業で実習するところはパート別にしているが、その日やるパートは自分なりで良いので、役の気持ちを考えて演じる。</p> <p>復習: 演じた後、出された駄目出しは理解できたのか? 納得できたなら帰って復習する。また他の人と自分、比べるのではなく、違う個性として認め合い、彼の彼女の演技のどこが良いのか目と耳を養い他の人の演技を良く観る。</p> <p>時間外学習: 想像力を養うため本を読み、アニメ以外のテレビや芝居を観る。訛りのある人は日常会話の中で標準語の友人に教えてもらう。</p>			
【使用教科書・教材・参考書】						
翻訳 小田島雄志 シェイクスピア 戯曲「夏の夜の夢」						

科目名	舞台基礎2(後期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	堀 千里
学科・コース	パフォーマンスアート科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	榊青二プロダクション 声優、女優として正所属。						
堀 千里	オペレッタ(ミュージカル)舞台 映像の中の時代劇、現代劇、声優の仕事としてアニメや洋画の吹き替え、CM、ナレーション全てにおいてかかせないのは表現力、演技力なのだから、まずは演技の基本である、身体全体を使って表現する舞台演技をシェイクスピアの中でも沢山役が出てくる「夏の夜の夢」の台本を使って挑戦する。 舞台を意識することによって、今まで芝居が小さいと言われた人も声が小さいと言われた人も、台詞に気持ちを込めて表現を演技を豊かにする。						
到達目標	声優ではあるが、俳優であることを理解して、表現者として、前期では原点である古典演劇シェイクスピアの戯曲「夏の夜の夢」に挑み、この時代の時代背景を理解して台本を読む力を身につける。 またこの作品には「貴族の社会」「職人の社会(この場所は道化)」「妖精の社会」に出てくる色々な役を自分の想像力を発揮して個性豊にそれぞれの役を自分のものにする。 この作品の中に出てくる長台詞を攻略して演技に磨きをかけてプロの声優として通用する技術をも身につけ個性の有る人材とする。						
評価方法 基準	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。						

授業計画・内容							
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習	時間外学習(学習課題)		
1		演習	前期授業の「夏の夜の夢」で演技力で得たものを考える。上達したと言われたことには自信を持ち何が足りないのか目標を立てられる。			レポート	
2		演習	「夏の夜の夢」の続きを演じる。舞台を意識した豊かな表現でバック役では堂々とした演技で観客に訴えるような演技ができる。			レポート	
3		演習	「夏の夜の夢」の続きを演じる。長台詞でも感情をコントロールし語り、それぞれの役の立居振舞、口調、表情まで役になりきれる。			レポート	
4		演習	「夏の夜の夢」の続きを演じる。与えられた役に成り切り、シェイクスピアを「夏の夜の夢」を個性的に楽しく演じることが出来る。			レポート	
5		演習	今まで学んで古典劇ではなく、現代劇、別役案の「受付」を演じ、まず不条理劇とはを理解することが出来る。			レポート	
6		演習	古典劇と現代劇の違いを理解し、古典劇で身に付けた豊かな表現を残しつつ、間、リズム、テンポ良く自然な芝居にできる。			レポート	
7		演習	自然な芝居という、舞台演技であるのに芝居が小さくなりがち、台本を読んだ時点でこの本の面白さが理解できる。			レポート	
8		演習	個性的な女1、男1の軽妙な台詞の掛け合いを理解し間やリズム、テンポで相手の芝居を上手に受けまた返すことが出来る。			レポート	
9		演習	個性的な女1、男1の軽妙な台詞の掛け合いを理解し間やリズム、テンポで相手の芝居を上手に受けまた返すことが出来る。			レポート	
10		演習	それぞれ自分の個性を生かし独創的な女1、男1を作り出し、更に面白い「受付」に成るよう演じることができる。			レポート	
11		演習	それぞれ自分の個性を生かし独創的な女1、男1を作り出し、更に面白い「受付」に成るよう演じることができる。			レポート	
12		演習	台本を読んだ段階で、作者の意図が理解でき、自分の引出しの中でどのように演じたら良いか、プランを立てることができる。			レポート	
13		演習	今まで頑張ってきた長台詞と大きな表現、少々過剰な表現、ナチュラルな芝居、豊かな表現をコントロールできる。			レポート	
14		演習	芝居にはまだ色々あるので、テネシーウィリアムズの「話してくれ雨のように」の台本を配布。声優として俳優としてどんな芝居にも対応できるようにできる。			レポート	
15		演習	芝居にはまだ色々あるので、テネシーウィリアムズの「話してくれ雨のように」の台本を配布。声優として俳優としてどんな芝居にも対応できるようにできる。			レポート	
準備学習		時間外学習		(予習)後期に入ったのでまず台本を読み、理解し自分なりの役作りで思った通り楽しく演じてみる。 駄目出しは勿論だが、演じた人の個性が生き、解釈が少々違っていてもそれが面白い物であれば、解釈の違いは説明しながらもそれは認める⇒駄目出しが理解できたのか？納得出来たらもう時間もあまりないので今日中に自分のものにする(復習)。 解らないことはまとめておいてトイレ休憩に質問する。解らないままにしない。 もっとマンガ以外の本も読み、役者の芝居も見る。			
【使用教科書・教材・参考書】							
翻訳 小田島雄志 シェイクスピア 戯曲「夏の夜の夢」 別役案 戯曲「受付」 別巻配布 テネシーウィリアムズ「話してくれ雨のように」							