

科目名	情報リテラシー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	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	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出題し、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をめぐる法律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。	
【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	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	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出題し、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	(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、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。	
【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	情報リテラシー2(前期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	坂口 時次
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	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出題し、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)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		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		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		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		演習	(e-sportsチーム経営①)e-sportsチームを運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		演習	(e-sportsチーム経営②)e-sportsチームを運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		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		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		演習	(e-sportsメディア①)国内外のe-sportsメディアの目的、種類などを実例をもとに解説し、その課題を考えます。	レポート
11		演習	(e-sportsメディア②)国内外のe-sportsメディアの目的、種類などを実例をもとに解説し、その課題を考えます。	レポート
12		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		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		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	(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。	
【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	情報リテラシー2(後期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	坂口 時次
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	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出題し、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	(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		演習	e-Sports の歴史①	レポート
3		演習	e-Sports の歴史②	レポート
4		演習	e-Sports の動向(日本・海外)①	レポート
5		演習	e-Sports の動向(日本・海外)②	レポート
6		演習	e-Sports 産業(業界)の構造	レポート
7		演習	e-Sports 選手の素養(身体・精神・テクニック)	レポート
8		演習	e-Sports ビジネスモデル①	レポート
9		演習	e-Sports ビジネスモデル②	レポート
10		演習	e-Sports メディア①	レポート
11		演習	e-Sports メディア②	レポート
12		演習	e-Sports メディア③	レポート
13		演習	e-Sports メディア④	レポート
14		演習	e-Sports メディア⑤	レポート
15		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。		
【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	コンピュータ基礎1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	滝口律子
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2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	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! 今後を生き抜く方法	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	コンピュータ基礎1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	滝口律子
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2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	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	配信と動画と生放送の関係性	レポート
2		演習	個性的な生放送をするにはどうするか	レポート
3		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		演習	概要欄やプロフィールをキチンを編集しよう	レポート
5		演習	ファンの種類とアンチへの対応方法	レポート
6		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		演習	企画配信のあり方	レポート
8		演習	生配信実技	レポート
9		演習	動画投稿実技	レポート
10		演習	SNS改善実技	レポート
11		演習	グループ実況のコツ	レポート
12		演習	配信を長期的に続けるためには①	レポート
13		演習	配信を長期的に続けるためには②	レポート
14		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		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】				

科目名	コンピュータ基礎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	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2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	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	実際にYoutubeアカウントを制作してページを演出してみよう	レポート
2		演習	リスナーを意識したページ作りをさらに学ぼう	レポート
3		演習	番組の企画を制作しよう	レポート
4		演習	グループに分かれて番組を配信してみよう	レポート
5		演習	グループに分かれて番組を配信してみよう	レポート
6		演習	グループに分かれて番組を配信してみよう	レポート
7		演習	配信してみたのレポートを発表してディスカッションしてみよう	レポート
8		演習	youtube以外の配信ツールで自分に合ったものを見つけて魅力的なアカウントページを制作してみよう	レポート
9		演習	youtube以外の配信ツールで自分に合ったものを見つけて魅力的なアカウントページを制作してみよう	レポート
10		演習	実際に配信を通して再生数のメカニズムを研究しよう	レポート
11		演習	実際に配信を通して再生数のメカニズムを研究しよう	レポート
12		演習	実際に配信を通して再生数のメカニズムを研究しよう	レポート
13		演習	実際に配信を通して再生数のメカニズムを研究しよう	レポート
14		演習	今までの配信を通して研究結果をレポートにまとめてみよう	レポート
15		演習	研究結果の発表をし、自信の配信に役立てよう/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	コンピュータ基礎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	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2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	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	前期のおさらい	レポート
2		演習	より魅力的なチャンネルを探そう	レポート
3		演習	より魅力的なチャンネルを探そう	レポート
4		演習	魅力的なチャンネルの理由をまとめて発表しよう	レポート
5		演習	効果的な宣伝方法を学ぼう	レポート
6		演習	より多くの人に見られるチャンネルについて学ぼう	レポート
7		演習	自由研究課題/魅力的なチャンネルを制作して番組を運営しよう	レポート
8		演習	自由研究課題/魅力的なチャンネルを制作して番組を運営しよう	レポート
9		演習	自由研究課題/魅力的なチャンネルを制作して番組を運営しよう	レポート
10		演習	自由研究課題/魅力的なチャンネルを制作して番組を運営しよう	レポート
11		演習	自由研究課題/魅力的なチャンネルを制作して番組を運営しよう	レポート
12		演習	中間報告/クラスメイトの手法を取り入れてより良いチャンネルを目指そう	レポート
13		演習	自由研究課題/魅力的なチャンネルを制作して番組を運営しよう	レポート
14		演習	自由研究課題/魅力的なチャンネルを制作して番組を運営しよう	レポート
15		演習	今までの成果をまとめて発表しよう/2年間のまとめ	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	キャリアプログラム3(前期)	必修 選択	必修	年次	3	担当教員	奥津美玖
学科・コース	スーパーテクノロジー科	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	<ul style="list-style-type: none"> ●社会人としての知識、ルールやマナーの醸成。 ●履歴書の作成 ●面接対策(第一印象について) 						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ●社会人としてのルールやマナーを身につけ、それを実践できるようになる。→挨拶、メール作成、言葉使い ●見られる履歴書の作成ができるようになる。 →企業の場合は、いくつもの履歴書がある中で、どのようにして履歴書を見られるのかを理解し、実際に作成する。 ●面接のポイントを理解し、好印象の持てる面接を行えるようになる。→第一印象の理解 						
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、HRの授業内容の説明、1回目の授業なのでレクも通して、クラスの人たちとの距離感を縮める。	レポート
2		演習	挨拶、言葉使いを学び、重要性を理解した上で実践できるようになる。	レポート
3		演習	前回の復習を行い、全員出来るようになる。言葉遣い、挨拶の応用ができるようになる。	レポート
4		演習	前回の復習をし、全員ができるようになる。メール作成の知識、技術を身につけ、実践できるようになる。	レポート
5		演習	前回の復習を行い、全員ができるようになる。履歴書とはどんなものなのか、アルバイトと就職の履歴書の違いを理解できる。	レポート
6		演習	どんな履歴書なら見つけてもらえるのか、項目ごとにどのように書いたらいいのかを理解できるようになる。	レポート
7		演習	前回の復習を行ったうえで、一度履歴書を書いてもらい、添削されることによって理解を深めることができる。	レポート
8		演習	0から企業に見つけてもらえる、目に留まる履歴書を書けるようになる。	レポート
9		演習	面接とは何か、何故面接が重要なのかを理解することができる。	レポート
10		演習	第一印象について理解できるようになる。	レポート
11		演習	面接時の話し方、履歴書を用いて実践できるようになる。	レポート
12		演習	1~4の復習。ペーパーによる審査	レポート
13		演習	5~8の確認。履歴書の作成。	レポート
14		演習	9~11の確認。ペーパーによる審査。	レポート
15		演習	前期の振り返り。	レポート
準備学習 時間外学習		後半は履歴書も本番の用紙を用います。		
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	キャリアプログラム3(後期)	必修 選択	必修	年次	3	担当教員	奥津美玖
学科・コース	スーパーテクノロジー科	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	<ul style="list-style-type: none"> ●社会人としての知識、ルールやマナーの醸成。 ●履歴書の作成 ●面接対策(第一印象について) 						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ●社会人としてのルールやマナーを身につけ、それを実践できるようになる。→挨拶、メール作成、言葉使い ●見てもらえる履歴書の作成ができるようになる。 →企業の場合は、いくつもの履歴書がある中で、どのようにして履歴書を見てもらえるのかを理解し、実際に作成する。 ●面接のポイントを理解し、好印象の持てる面接を行えるようになる。→第一印象の理解 						
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	後期シラバスの説明、就職活動の振り返る	レポート
2		演習	メールと履歴書の復習をし、実際に使用するものと遜色ない資料を作成できるようになる。	レポート
3		演習	グループに分かれ面接練習をし、自己PRへの理解を深める①	レポート
4		演習	グループに分かれ面接練習をし、自己PRへの理解を深める②	レポート
5		演習	グループに分かれ面接練習をし、自己PRへの理解を深める③	レポート
6		演習	キャリア担当の先生を交え、より実践的な面接を理解する。	レポート
7		演習	業界/業種についての理解を深め、自身の進路をより明確に描くことができるようになる。	レポート
8		演習	業種について調べ、具体的な業務についてレポートにまとめる。	レポート
9		演習	制作したレポートを発表し意見を交換することで幅広い視野を持てるようになる。	レポート
10		演習	就職希望の企業をまとめ、そこに対する履歴書の制作をする。	レポート
11		演習	より実践的な社内マナーをグループに分かれ実践する①	レポート
12		演習	より実践的な社内マナーをグループに分かれ実践する②	レポート
13		演習	1～6の復習。ペーパーによる審査	レポート
14		演習	7～12の復習。ペーパーによる審査	レポート
15		演習	後期の振り返り、来年度就職活動に向けてまとめ。	レポート
準備学習 時間外学習			企業様の来る際は事前に企業様を調べておくようにする。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	キャリアプログラム4(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	山田 一徳
学科・コース	スーパーテクノロジー科	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	○「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 ↓ ○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		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		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		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		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		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		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		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		演習	「声優に必要な事」… グループワーク実習	レポート
9		演習	「特別講義:業界研究①」	レポート
10		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		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		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		演習	「特別講義:業界研究②」	レポート
14		演習	「特別講義:業界研究③」	レポート
15		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			自分の好みの「ノート」を一冊用意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4(後期)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	山田 一徳
学科・コース	スーパーテクノロジー科	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	○「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 ↓ ○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		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の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」…自分が何を實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」…夢實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」…等身次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「ノート」を一冊用意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	アプリケーション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	スーパーテクノロジー科	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 2019 東京アニメ声優専門学校との契約を更新 様々なアマチュアチームや個人のコーチング、ワークショップを開催 現在はアマチュアチームTeam Requin、東京アニメ声優専門学校内のチームを監督中						
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	アプリケーション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	スーパーテクノロジー科	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 2019 東京アニメ声優専門学校との契約を更新 様々なアマチュアチームや個人のコーチング、ワークショップを開催 現在はアマチュアチームTeam Requin、東京アニメ声優専門学校内のチームを監督中						
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		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		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		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		演習	動画鑑賞+実戦練習	レポート
5		演習	実戦練習+リプレイ機能を使った勉強	レポート
6		演習	実戦練習+リプレイ機能を使った勉強	レポート
7		演習	A,Bクラス実戦鑑賞+実戦練習	レポート
8		演習	A+B+Cクラス合同練習+反省会	レポート
9		演習	実力テスト+クラス替え	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			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	アプリケーション2(前期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	橋爪 旦稔
学科・コース	スーパーテクノロジー科	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 2019 東京アニメ声優専門学校との契約を更新 様々なアマチュアチームや個人のコーチング、ワークショップを開催 現在はアマチュアチームTeam Requin、東京アニメ声優専門学校内のチームを監督中						
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	下級生へのレクチャーをすることでチームワーク向上させ、なおかつ自らの操作への理解を深める。	レポート
2		演習	車両有り立ち回りの応用を学びさらなる強化を図る(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	グループを作り2on2や1on3の立ち回りの応用 + リプレイ動画勉強	レポート
5		演習	ポジションどりの応用と優れた展開の作り方 + 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	アプリケーション2(後期)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	橋爪 旦稔
学科・コース	スーパーテクノロジー科	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 2019 東京アニメ声優専門学校との契約を更新 様々なアマチュアチームや個人のコーチング、ワークショップを開催 現在はアマチュアチームTeam Requin、東京アニメ声優専門学校内のチームを監督中						
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		演習	下級生へのレクチャーをすることでチームワークを向上させ、なおかつ自らの操作への理解を深める。	レポート
2		演習	車両を使用した立ち回り方の応用とデメリットの解消法+リプレイ動画勉強	レポート
3		演習	距離別の立ち回りの応用(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	相手を不利ポジションに誘い込む立ち回り方+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	プレゼンテーション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	スーパーテクノロジー科	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au/microsoft/panasonic/レオパレス/田中貴金属などの広告映像や法人映像、インナー映像などに従事しました。その後フリーランスとなり講師として5年が経ちました。						
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なくこなし、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、ボタン操作)	レポート
3		演習	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
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。(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、体力ゲージの詳細、最速パラシュート、リーンの仕方、リコイル制御)	レポート
5		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
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(立ち回り)	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(立ち回り)	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(立ち回り)	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(立ち回り)	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・MRAMAR・SANHOK) をすることで勉強した内容を実際に行うことができるようになる。	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	プレゼンテーション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	スーパーテクノロジー科	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au/microsoft/panasonic/レオパレス/田中貴金属などの広告映像や法人映像、インナー映像などに従事しました。その後フリーランスとなり講師として5年が経ちました。						
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おう。						
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	マーケティングI(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	町屋圭祐
学科・コース	スーパーテクノロジー科	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・舞台:「アルジャーノンに花束を」(劇団昴)、「弟の戦争」(劇団俳小)、「音楽劇 母さん」(俳優座劇場プロデュース) ・テレビCM:「SONYプレイステーションクラシック」、「リクナビnext」、「コカ・コーラ社 ジョージア商品開発者編」・吹き替え:「BOLTO」セッキ役、「THE ORDER」アミール役						
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、身体を使ったシアターゲーム … 自分の身体を意識し、癖や緊張を見つけて行く事で、リラックスした心身状態の実感を目指す。	レポート
3		演習	緊張とリラックス、身体を使ったシアターゲーム … 全身を使い、相手役との即興的なやり取りを通して、大きな身体表現が出来るようになる。	レポート
4		演習	言葉を使ったシアターゲーム … 相手役への言葉を使ったアプローチを通して、人を動かすことが出来る、エネルギーを持った言葉の獲得を目指す。	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①	レポート
6		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
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合う演技を目指す 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合う演技を目指す 2	レポート
9		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合う演技を目指す 3	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合う演技を目指す 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合う演技を目指す 2	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合う演技を目指す 3	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合う演技を目指す 4	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	マーケティング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	スーパーテクノロジー科	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・舞台:「アルジャーノンに花束を」(劇団昴)、「弟の戦争」(劇団俳小)、「音楽劇 母さん」(俳優座劇場プロデュース) ・テレビCM:「SONYプレイステーションクラシック」、「リクナビnext」、「コカ・コーラ社 ジョージア商品開発者編」・吹き替え:「BOLTO」セッキ役、「THE ORDER」アミール役						
授業の学習 内容	体操・声だし・シアターゲーム・即興劇・台本の抜粋を使ってのシーンワーク						
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、本授業においての技術(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』のキャスティ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、自分には与えられた役をどう演じてみたいかを考えてくる。		
【使用教科書・教材・参考書】				
動きやすい服装、筆記用具。				

科目名	CG概論1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	渡辺
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	長年CG制作に携わる傍ら、学校での講師経験も豊富であり、プレイヤーとしてもコーチとしても経験の長い方です。						
授業の学習 内容	1年生と2年生が参加しているため、スキル差を要しない授業を行います。具体的には、昨今のアニメにCGがどのように使われているかを説明します。その後、Mayaの基本操作を学びながら、アニメ制作で使うスキルやノウハウを教えていきます。ソフトウェアとしては、Mayatoonや、pencil+が現場で多く使われるため、こちらの習得も視野に入れます。						
到達目標	アニメの現場で、CGを作成する際のコツや、Mayatoon、pencil+の設定方法を習得。 最終的には、アニメ用のモデルを1つ～2つ作ってもらう事を目標にしております。 2年生にはポートフォリオとして纏めてもらう事も目標にしたいと思いますと考えております。						
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。なお、本授業 における技術評価は、以下とする。 ◎ポートフォリオに入れる作品の完成度 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	前期振り返り/後期に向けて	レポート
2		演習	(実技:作品制作)テーマに沿った授業課題3DCGアニメーション作品制作	レポート
3		演習	(実技:作品制作)テーマに沿った授業課題3DCGアニメーション作品制作	レポート
4		演習	(実技:作品制作)テーマに沿った授業課題3DCGアニメーション作品制作	レポート
5		演習	(実技:作品制作)テーマに沿った授業課題3DCGアニメーション作品制作	レポート
6		演習	(実技:作品制作)テーマに沿った授業課題3DCGアニメーション作品制作	レポート
7		演習	作品発表会/講評	レポート
8		演習	(実技:作品制作)卒業作品制作	レポート
9		演習	(実技:作品制作)卒業作品制作	レポート
10		演習	(実技:作品制作)卒業作品制作	レポート
11		演習	(実技:作品制作)卒業作品制作	レポート
12		演習	(実技:作品制作)卒業作品制作	レポート
13		演習	(実技:作品制作)卒業作品制作	レポート
14		演習	(実技:作品制作)卒業作品制作	レポート
15		演習	作品発表会/講評/2年間まとめ。	レポート
準備学習 時間外学習		9回目以降の作品制作は授業の時間内だけで作るものだとおそらく非常にクオリティが低い物になる事が想定されるため、各生徒は時間外で9回～14回目の授業の間の期間は特に授業外でも制作する。		
【使用教科書・教材・参考書】				
Maya、Photoshop、AE、Zbrush、Pencil+forMaya				

科目名	CG概論1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	栗本宏志
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	天元突破グレンラガン、エアギア、名探偵コナンなど数多くの作品において、演出、絵コンテ等を務める。						
授業の学習 内容	初動ではアニメ制作に於ける設計図としての絵コンテの役割や基本的な演出技法を学ぶ。並行して用語集の中から現場で使用頻度の高い物を中心に意味や用法を学ぶ。項目毎に理解を深める為、参考映像作品の視聴も行い実践的な使用例を学ぶ。段階的に、画作りに必要なベースやレイアウトの学習も踏まえ、現場での絵コンテ制作を踏襲した実践的な絵コンテ制作をデジタルツールを用いて行う。						
到達目標	①アニメや映像制作に於ける『演出』を理解し、『演出』する技術を習得する。 ②絵コンテの用語用法を理解し、絵コンテの『読み』『描き』ができるようになる。 ③演出力を通して観察眼や画作りのスキルを身につける。 ④相手に要点をわかりやすく伝達するツールである絵コンテのノウハウを通してディレクション能力やプロ意識を身につける。						
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	前期振り返り/後期に向けて	レポート
2		演習	(実技:作品制作)テーマに沿った授業課題3DCGアニメーション作品制作	レポート
3		演習	(実技:作品制作)テーマに沿った授業課題3DCGアニメーション作品制作	レポート
4		演習	(実技:作品制作)テーマに沿った授業課題3DCGアニメーション作品制作	レポート
5		演習	(実技:作品制作)テーマに沿った授業課題3DCGアニメーション作品制作	レポート
6		演習	(実技:作品制作)テーマに沿った授業課題3DCGアニメーション作品制作	レポート
7		演習	作品発表会/講評	レポート
8		演習	(実技:作品制作)卒業作品制作	レポート
9		演習	(実技:作品制作)卒業作品制作	レポート
10		演習	(実技:作品制作)卒業作品制作	レポート
11		演習	(実技:作品制作)卒業作品制作	レポート
12		演習	(実技:作品制作)卒業作品制作	レポート
13		演習	(実技:作品制作)卒業作品制作	レポート
14		演習	(実技:作品制作)卒業作品制作	レポート
15		演習	作品発表会/講評/2年間まとめ。	レポート
準備学習 時間外学習			9回目以降の作品制作は授業の時間内だけで作るものだとおそらく非常にクオリティが低い物になる事が想定されるため、各生徒は時間外で9回～14回目の授業の間の期間は特に授業外でも制作する。	
【使用教科書・教材・参考書】				
Maya、Photoshop、AE、Zbrush、Pencil+forMaya				

科目名	デジタルデザイン1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	泉原昭人
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4)		
教員の略歴	映像やタブローを含むインスタレーションの制作・発表から、インタラクティブコンテンツ、WEBデザイン、グラフィックデザイン等を手掛ける。現在はStudioMangosteenを主宰し、短編アニメーションの監督としてベルリンをはじめ、数々の国際映画祭に参加している。						
授業の学習 内容	主に鉛筆(4B～4H程度)を使用し、目の前の実物(モチーフ)を見て、描くことを基本に行う。 モチーフは、授業の課題内容によって毎回異なり、基礎技術から応用技術まで順を追ってデッサンしていく。						
到達目標	「ものを見る」意識を高め、観察力を養うこと。デッサンの意味を理解し、普段の生活の中でも様々な物体の構造が理解、空間の把握等ができるようになること。 また、繰り返しクロッキーを行う事で、表面的な描写と異なるムーブマン(動き)をとらえる目と技術を身につける。						
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	人体デッサン(手の模写)(自分の手をデッサン)	レポート
2		演習	静物デッサン【講評】	レポート
3		演習	静物デッサン【講評】	レポート
4		演習	クロッキー 短時間で人体を描く	レポート
5		演習	クロッキー 短時間で人体を描く	レポート
6		演習	パースについて 透視図法について学ぶ	レポート
7		演習	パースについて 透視図法について学ぶ	レポート
8		演習	A石膏像一首像デッサン1-1 B相貫体1-1 フォルムの正確な描写、白いモチーフをトーンで表現する方法の実践	レポート
9		演習	A石膏像一首像デッサン1-2【講評】	レポート
10		演習	A静物デッサン1-1 B石膏像一首像デッサン1-1 ガラス質の回転体の応用、素材の違うモチーフを描くことで、質感、調子、パハールに対する意識を高める	レポート
11		演習	A静物デッサン1-2 B石膏像一首像デッサン1-2【講評】	レポート
12		演習	A静物デッサン1-1 B静物デッサン1-1 回転体の応用・ガラス質の表現と回転体の応用、素材の異なる二種類のモチーフを描くことで質感、調子、パハールに対する意識を高める	レポート
13		演習	A静物デッサン1-2 B静物デッサン1-2【講評】	レポート
14		演習	A静物デッサン1-1 B静物デッサン1-1鳥の持つムーブマン羽毛の質感表現を目指す、素材の異なる二種類のモチーフを描くことで質感、調子、パハールに対する意識を高める	レポート
15		演習	A静物デッサン1-2 B静物デッサン1-2【講評】	レポート
準備学習 時間外学習			時間外学習:クロッキーを続けること	
【使用教科書・教材・参考書】				
スケッチブック(画用紙)F8、 鉛筆 B4,B3,B2,B,H,B,F,2H,3H,4H 練り消しゴム、プラスチック消しゴム、カッターナイフ				

科目名	デジタルデザイン1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	泉原昭人
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4)		
教員の略歴	映像やタブローを含むインスタレーションの制作・発表から、インタラクティブコンテンツ、WEBデザイン、グラフィックデザイン等を手掛ける。現在はStudioMangosteenを主宰し、短編アニメーションの監督としてベルリンをはじめ、数々の国際映画祭に参加している。						
授業の学習内容	主に鉛筆(4B～4H程度)を使用し、目の前の実物(モチーフ)を見て、描くことを基本に行う。モチーフは、授業の課題内容によって毎回異なり、基礎技術から応用技術まで順を追ってデッサンしていく。						
到達目標	「ものを見る」意識を高め、観察力を養うこと。デッサンの意味を理解し、普段の生活の中でも様々な物体の構造が理解、空間の把握等ができるようになること。 また、繰り返しクロッキーを行う事で、表面的な描写と異なるムーブマン(動き)をとらえる目と技術を身につける。						
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	人体デッサン(手の模写)(自分の手をデッサン)	レポート
2		演習	静物デッサン【講評】	レポート
3		演習	静物デッサン【講評】	レポート
4		演習	クロッキー 短時間で人体を描く	レポート
5		演習	クロッキー 短時間で人体を描く	レポート
6		演習	パースについて 透視図法について学ぶ	レポート
7		演習	パースについて 透視図法について学ぶ	レポート
8		演習	A石膏像一首像デッサン1-1 B相貫体1-1 フォルムの正確な描写、白いモチーフをトーンで表現する方法の実践	レポート
9		演習	A石膏像一首像デッサン1-2【講評】	レポート
10		演習	A静物デッサン1-1 B石膏像一首像デッサン1-1 ガラス質の回転体の応用、素材の違うモチーフを描くことで、質感、調子、パハールに対する意識を高める	レポート
11		演習	A静物デッサン1-2 B石膏像一首像デッサン1-2【講評】	レポート
12		演習	A静物デッサン1-1 B静物デッサン1-1 回転体の応用・ガラス質の表現と回転体の応用、素材の異なる二種類のモチーフを描くことで質感、調子、パハールに対する意識を高める	レポート
13		演習	A静物デッサン1-2 B静物デッサン1-2【講評】	レポート
14		演習	A静物デッサン1-1 B静物デッサン1-1鳥の持つムーブマン羽毛の質感表現を目指す、素材の異なる二種類のモチーフを描くことで質感、調子、パハールに対する意識を高める	レポート
15		演習	A静物デッサン1-2 B静物デッサン1-2【講評】	レポート
準備学習 時間外学習			時間外学習:クロッキーを続けること	
【使用教科書・教材・参考書】				
スケッチブック(画用紙)F8、 鉛筆 B4,B3,B2,B,H,B,F,2H,3H,4H 練り消しゴム、プラスチック消しゴム、カッターナイフ				

科目名	UIデザイン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	スーパーテクノロジー科	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一貫した映像制作業務で活動しました。主にau/microsoft/panasonic/レオパレス/田中貴金属などの広告映像や法人映像、インナー映像などに従事しました。その後フリーランスとなり講師として5年が経ちました。						
授業の学習内容	映像制作の基本となるワークフローを理解し基本となるadobeの使い方や映像制作の様々なノウハウを提案します。日々進化する業界の中で今必要な映像クリエイターの考え方、動き方。そしてあらゆる職業につけるように一貫して映像制作に取り組む内容になります。苦手意識を持たずに楽しく学べる授業を目指しています。						
到達目標	①PremiereProの基本操作を習得する。 ②ショートカットを覚えて実践できる。 ③くり返し映像を制作する事により完了するまでのレスポンスを向上させる。						
評価方法 基準	筆記試験にて、仕込み、本番、撤去に必要な専門用語、機材知識の理解度を測定。						

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	キーフレーム/アニメーションの基本について理解する。	レポート
2		演習	レイヤー/レンダリングについて理解する。	レポート
3		演習	マスク/マスクアニメーションについて理解する	レポート
4		演習	エフェクトコントロールについて理解する。	レポート
5		演習	解像度/撮影技法による品質の違いについて理解する。	レポート
6		演習	実写映像の合成①	レポート
7		演習	実写映像の合成②	レポート
8		演習	レイトレースとライトレイヤーについて理解する。	レポート
9		演習	パペットピンについて理解する。	レポート
10		演習	コンポジションについての理解。	レポート
11		演習	シミュレーションについての理解	レポート
12		演習	ロゴアニメーションをつけられるようになる。	レポート
13		演習	テーマ「結婚式で使用するビデオ」で作品制作をする。	レポート
14		演習	テーマ「結婚式で使用するビデオ」で作品制作をする。	レポート
15		演習	課題提出/質疑応答/レンダリング	レポート
準備学習 時間外学習		動画編集は習得に時間がかかりますので、授業外で復習や、自主製作の時間は取ってください。 また、普段から映像編集用の素材を撮影することを習慣つけておくと便利です。		
【使用教科書・教材・参考書】				
PremierPro、After Effects				

科目名	UIデザイン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	スーパーテクノロジー科	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au/microsoft/panasonic/レオパレス/田中貴金属などの広告映像や法人映像、インナー映像などに従事しました。その後フリーランスとなり講師として5年が経ちました。						
授業の学習内容	映像制作の基本となるワークフローを理解し基本となるadobeの使い方や映像制作の様々なノウハウを提案します。日々進化する業界の中で今必要な映像クリエイターの考え方、動き方。そしてあらゆる職業につけるように一貫して映像制作に取り組む内容になります。苦手意識を持たずに楽しく学べる授業を目指しています。						
到達目標	①PremiereProの基本操作を習得する。 ②ショートカットを覚えて実践できる。 ③くり返し映像を制作する事により完了するまでのレスポンスを向上させる。						
評価方法 基準	筆記試験にて、仕込み、本番、撤去に必要な専門用語、機材知識の理解度を測定。						

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	(応用)クリップの効果の理解。主に速度や静止画、ネスト、マルチカメラなどの高度な編集手法を理解できるようになる。	レポート
2		演習	(応用)マルチ編集用撮影の実施。複数のカメラを回してマルチ撮影ができるようになる。	レポート
3		演習	(応用)マルチ編集用撮影の実施。複数のカメラを回してマルチ撮影ができるようになる。	レポート
4		演習	(応用)マルチ編集。プロキシの理解と作成方法。紐付け方法がわかるようになる。	レポート
5		演習	(応用)マルチ編集。プロキシの理解と作成方法。紐付け方法がわかるようになる。	レポート
6		演習	(応用)クロマキー合成撮影。高度な配信映像の撮影が出来るようになる。	レポート
7		演習	(応用)クロマキー合成撮影。高度な配信映像の撮影が出来るようになる。	レポート
8		演習	(編集)Ultraキーの操作、アルファチャンネルの理解が深まる。	レポート
9		演習	(進級制作)チームの選定。企画会議。スケジュール各種資料の制作などのプリプロができるようになる。	レポート
10		演習	(進級制作)チームの選定。企画会議。スケジュール各種資料の制作などのプリプロができるようになる。	レポート
11		演習	(卒業制作)撮影。	レポート
12		演習	(卒業制作)撮影。	レポート
13		演習	(卒業制作)撮影、編集。	レポート
14		演習	(卒業制作)撮影、編集。	レポート
15		演習	(卒業制作)編集、完パケ。	レポート
準備学習 時間外学習		動画編集は習得に時間がかかりますので、授業外で復習や、自主製作の時間は取ってください。 また、普段から映像編集用の素材を撮影することを習慣つけておくと便利です。		
【使用教科書・教材・参考書】				
PremierPro、After Effects				

科目名	アプリプログラミング基礎1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	川越 崇弘
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	数々のテレビアニメで制作進行、設定管理、演出を務める。						
授業の学習 内容	アニメーションにおける撮影を学ぶことで、制作工程を俯瞰して学ぶ。						
到達目標	他の授業で学んだ技術使用してを「動画」という形にすること。制作工程の省力化を図り、よりクリエイティブな作業時間を増やすこと。。						
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)20% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)30% 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、「中間制作課題」とする。「中間制作課題」は、提出課題の内容完成度とする。						

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	AfterEffectsについてのおさらい。	レポート
2		演習	AfterEffectsの細かい機能についての理解を深める。	レポート
3		演習	単純作業をソフトを使用し効率化ができるようになる。	レポート
4		演習	中間制作に向け企画を提出する。	レポート
5		演習	グループに分かれ、各セクションを決定する。	レポート
6		演習	セクションごとにグループワークを開始する。	レポート
7		演習	中間制作作品の制作	レポート
8		演習	中間制作作品の制作	レポート
9		演習	中間制作作品の制作	レポート
10		演習	中間制作作品の制作/途中経過の報告と確認	レポート
11		演習	中間制作作品の制作	レポート
12		演習	中間制作作品の制作	レポート
13		演習	中間制作作品の制作	レポート
14		演習	中間制作作品の制作	レポート
15		演習	中間制作作品の完成/講評	レポート
準備学習 時間外学習		この授業は前半を講義+実習形式、後半を応用+制作課題の問題クリアをしていきます。 制作課題は授業中の時間だけでは終わりにませんので、積極的に作業して、授業で疑問点を解消しましょう。		
【使用教科書・教材・参考書】				
適宜配布したプリント、毎週作画の授業で書いた絵素材を必ず持参してください Opentoonz(GTS)とAfterEffectsをメインに使用します。PhotoshopやCLIP STUDIOは補助的に使用する可能性があります。				

科目名	アプリプログラミング基礎1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	川越 崇弘
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	数々のテレビアニメで制作進行、設定管理、演出を務める。						
授業の学習 内容	アニメーションにおける撮影を学ぶことで、制作工程を俯瞰して学ぶ。						
到達目標	他の授業で学んだ技術使用してを「動画」という形にすること。制作工程の省力化を図り、よりクリエイティブな作業時間を増やすこと。。						
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)20% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)30% 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、「中間制作課題」とする。「中間制作課題」は、提出課題の内容完成度とする。						

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	自由課題制作グループ分け	レポート
2		演習	自由課題の制作	レポート
3		演習	自由課題の制作	レポート
4		演習	自由課題の制作	レポート
5		演習	自由課題の制作	レポート
6		演習	自由課題の制作	レポート
7		演習	自由課題の制作	レポート
8		演習	自由課題の完成/提出・講評	レポート
9		演習	卒業展示作品の企画会議を行う。	レポート
10		演習	卒業展示作品のグループ分けをし作業に取り掛かる。	レポート
11		演習	卒業展示作品の制作	レポート
12		演習	卒業展示作品の制作	レポート
13		演習	卒業展示作品の制作	レポート
14		演習	卒業展示作品の制作	レポート
15		演習	卒業展示作品の完成/講評	レポート
準備学習 時間外学習		この授業は前半を講義+実習形式、後半を応用+制作課題の問題クリアをしていきます。 制作課題は授業中の時間だけでは終わりませんので、積極的に作業して、授業で疑問点を解消しましょう。		
【使用教科書・教材・参考書】				
適宜配布したプリント、毎週作画の授業で書いた絵素材を必ず持参してください Opentoonz(GTS)とAfterEffectsをメインに使用します。PhotoshopやCLIP STUDIOは補助的に使用する可能性があります。				

科目名	スマホアプリ開発1(前期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	川島 健太郎
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	株式会社ヒノタマ代表役 様々なゲーム/アプリケーション開発						
授業の学習 内容	自分が満足するのではなく、自分以外の他者に満足して、幸せになっていただき、意義のある時間、より良い人生を送っていただくためのマーケットイン開発の基本を学習。 知識だけではなく、それを活用して実際に企画立案を行い、プレゼンテーションを体験していただくことで「プロのクリエイター」への第1歩を踏み出す。 チームで企画を立案し、細部まで検討する実習を通じて、現代のアプリ開発に不可欠な「他者と協業して、目的を達成する」働き方を体感する。						
到達目標	独りよがりではない、他者を幸せにするためのマーケットイン開発の基礎が理解できる。 様々な価値観を持った仲間との共同作業を通じて、他者と主に働くことの実際とその困難、意義を学び、開発者としての振る舞いを身につける。 2年次以降のアプリ開発に必要なプランニング手法(企画立案から仕様作成まで)を習得する。						
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		演習	コンテンツ制作の基礎となる、制作者のマインドについて伝え、お客様を第1に考えるマーケットイン開発の基本概念を理解する。	レポート
2		演習	コンセプトの基本と、その中のアイデアの位置付けを、フォーマットを使って構造的に学習する。(1回目)	レポート
3		演習	コンセプトの基本と、その中のアイデアの位置付けを、フォーマットを使って構造的に学習する。(2回目)	レポート
4		演習	既存の製品の特徴を分析することによって、コンセプトの構造を理解し、それがどのようにお客様のベネフィットにつながるかを学習する。	レポート
5		演習	アイデアとは何かを理解した上で、新しいアイデアを生み出す様々な手法を実践する。(1回目)	レポート
6		演習	アイデアとは何かを理解した上で、新しいアイデアを生み出す様々な手法を実践する。(2回目)	レポート
7		演習	企画を立てる上で最も必要なターゲティング「お客様が誰か?」「お客様にどのようなニーズがあるか」「お客様にどのような機会があるか」をワークで学習する。	レポート
8		演習	引き続きワークで、特定のニーズを持つお客様の「実数」をフェルミ推定などで割り出し、実際の製品の市場規模を特定する。	レポート
9		演習	企画を立てるポイントをおさらいした上で、簡単な企画立案を行う。	レポート
10		演習	実習: マーケティング的なポイントがまとめられたプランニングシートを用いて、複数の企画案を検討する。	レポート
11		演習	実習: 複数の企画案の中から1案を選び、企画書フォーマットを用いて実際に提案できるレベルの企画書を作成する。	レポート
12		演習	大勢の人に自分の考えをシンプルかつストレートに伝えるために必要なプレゼンテーションの技法を学ぶ。	レポート
13		演習	企画発表会: 作成した企画書を実際にプレゼンテーションし、他社に自分の考えを伝える実践を行う。	レポート
14		演習	実習: プレゼンテーションをした企画書をパネルにまとめる1	レポート
15		演習	実習: プレゼンテーションをした企画書をパネルにまとめる2	レポート
準備学習 時間外学習			予習などは特に不要ですが、テレビのCMや、街中の広告、コンビニの棚、商品のパッケージなどから、「誰に」「何を(どのような良いことを)」「どのように(伝えようとしているか)」を考える習慣を持つと、より楽しく講義に参加できると思います。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	スマホアプリ開発1(後期)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	川島 健太郎
学科・コース	スーパーテクノロジー科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	株式会社ヒノタマ代表役 様々なゲーム/アプリケーション開発						
授業の学習 内容	自分が満足するのではなく、自分以外の他者に満足して、幸せになっていただき、意義のある時間、より良い人生を送っていただくためのマーケットイン開発の基本を学習。 知識だけではなく、それを活用して実際に企画立案を行い、プレゼンテーションを体験していただくことで「プロのクリエイター」への第1歩を踏み出す。 チームで企画を立案し、細部まで検討する実習を通じて、現代のアプリ開発に不可欠な「他者と協業して、目的を達成する」働き方を体感する。						
到達目標	独りよがりではない、他者を幸せにするためのマーケットイン開発の基礎が理解できる。 様々な価値観を持った仲間との共同作業を通じて、他者と主に働くことの実際とその困難、意義を学び、開発者としての振る舞いを身につける。 2年次以降のアプリ開発に必要なプランニング手法(企画立案から仕様作成まで)を習得する。						
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		演習	複数での企画立案と、複数のメンバーと協業して同じ目標を達成するための話し合いの仕方、まとめ方についてお伝えします。	レポート
2		演習	実習:実際に企画チームを編成し、まずは、前提無しに自由に企画案の詳細を検討します。	レポート
3		演習	アイデアを広げるための手法、ブレインストーミングについて学習、実践します。	レポート
4		演習	実習:チームで企画を立案し、詳細を詰めていきます。(1回目)	レポート
5		演習	実習:チームで企画を立案し、詳細を詰めていきます。(2回目)	レポート
6		演習	チーム企画発表会:チームで立案した企画案を他のチームや講師にプレゼンテーションします。	レポート
7		演習	ある程度詳細化された企画案を、実際の制作に使う仕様書に落とし込むための基礎を学習します。	レポート
8		演習	実習:チームで話し合いながら、実際のアプリの全体仕様、画面構成と遷移図を作成します。(1回目)	レポート
9		演習	ここまで作成した仕様書のレビューを受け、仕様作成におけるノウハウや注意点を学習します。	レポート
10		演習	実習:レビューを受けた内容を反映させ、チームで話し合いながら、実際のアプリの全体仕様、画面構成と遷移図を作成します。(2回目)	レポート
11		演習	全体仕様完成を受けて、細部の仕様を詳細化するための仕様書の書き方を学びます。(1回目)	レポート
12		演習	全体仕様完成を受けて、細部の仕様を詳細化するための仕様書の書き方を学びます。(2回目)	レポート
13		演習	実習:メンバーで分担して、実際のアプリの詳細仕様を作成します。(1回目)	レポート
14		演習	実習:メンバーで分担して、実際のアプリの詳細仕様を作成します。(2回目)	レポート
15		演習	発表会:チームで検討したアプリ企画と具体的な仕様を発表します。	レポート
準備学習 時間外学習			予習などは特に不要ですが、テレビのCMや、街中の広告、コンビニの棚、商品のパッケージなどから、「誰に」「何を(どのような良いことを)」「どのように(伝えようとしているか)」を考える習慣を持つと、より楽しく講義に参加できると思います。	
【使用教科書・教材・参考書】				