名古屋デザイン&テクノロジー専門学校　2023度シラバス

科目名（英）	クリエーティブワークショップ Creative workshop	必修選択	選択	年次	2	担当教員	加藤　栄治
		授業形態	演習	総時間（単位）	60	開講区分	前期
学科・専攻	e-sports科				4	曜日/時限	月曜2.3限

担当教員

VJとして有名音楽番組や有名アーティストのライブ映像を手掛け、音楽映像以外にもTVドラマ・映画・CMの他、トヨタ・東芝・パナソニック・フランクミューラー・スカイプなど大企業のプロモーション映像も制作。 その他プロ野球やJリーグ・Bリーグなどのスポーツ関連のほか、動画のネット配信も1998年より開始し数々のネット番組にも携わり、高レベルのネット番組配信にも強い。スイスやベルギーなどヨーロッパでも活躍。

【授業の学習内容】

プレミアとOBSを使った映像編集・動画配信の基本操作・設定等の習得。 音ハメ（モンタージュ）映像やプロっぽいサムネ等の作成。 アクセス解析やSEO（アクセスアップ）等の方法等。

【到達目標】

ネットにあがっている10万再生以上の配信動画に使われている技術等の習得。 就活において必要となるような動画の制作。 配信システムの理解

授業計画・内容	
1回目	OBSでの録画、プレミアの基本操作①
2回目	OBSでの録画、プレミアの基本操作②　ノイズ除去方法や、カメラ・マイク・ゲームの音声をわけた録画等
3回目	プレミア基本操作　テロップの自動文字起こし等
4回目	プレミア基本操作　音ハメ編集（モンタージュ）①　タイトルの作り方等
5回目	プレミア基本操作　音ハメ編集② スピード調節等
6回目	プレミア基本操作　音ハメ編集③
7回目	サムネ制作①
8回目	サムネ制作②　一部アフターエフェクト使用
9回目	Vtuber制作
10回目	OBSでのスイッチングを使った配信　スティンガー制作
11回目	アクセス解析　SEO
12回目	選手紹介・自己紹介動画作成
13回目	オリジナルの動画を作る
14回目	オリジナルの動画を作る
15回目	評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価（不合格）とする。
評価方法	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。
受講生へのメッセージ	コロナ渦において動画バブルが起こり、プロゲーマーの認知度があがりイベントも増え、ゲーマーにとってのチャンスが広がりました。 同時に参加者が増え競争に勝つのは容易ではありません。 配信は「こんなこと他にやってる人いっぱいいるから」と最初からあきらめる人もいますが、多くの成功者の共通点は「とりあえず行動を起こす・続ける」というところにあります。 またストリーマーに限らずエディターとしての需要はゲームに限らず多いため、動画編集は必須のスキルと言えるでしょう。

【使用教科書・教材・参考書】

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校　2023年度シラバス

科目名（英）	ゲーミングワークショップ Gaming workshop	必修選択	選択	年次	3	担当教員	林　里菜
		授業形態	演習	総時間（単位）	30	開講区分	前期
学科・専攻	e-sports科				2	曜日/時限	水曜3限

【担当教員_ 実務者経験】

2020年にzenplaceに入社しピラティスインストラクターとして2年間勤め20代から70代の幅広いお客様のボディメイクや痛みの根本解決に携わってきました。
4月からフリーランスとして幅を広げて、心身共に健康にそしていつまでも元気に痛みや不調のない身体づくりをサポートしていきます。

【授業の学習内容】

競技寿命を延ばすだけでなく、身体の不調を発生させないための、フィジカル強化の重要性をイメージさせ、個々の身体のフィジカル強化を実施
姿勢不良を解剖学的に理解するとともに、フィジカルトレーニング法を習得する。

【到達目標】

自分でできるストレッチやトレーニング方法を習得する
ゲームに集中するための身体づくりのための基礎知識を理解する

授業計画・内容	
1回目	フィジカルトレーニングについて理解できる
2回目	姿勢・姿勢評価について理解できる
3回目	静的ストレッチについて実施・理解できる
4回目	動的ストレッチについて実施・理解できる
5回目	自重フィジカルエクササイズについて実施・理解できる①
6回目	自重フィジカルエクササイズについて実施・理解できる②
7回目	自重フィジカルエクササイズについて実施・理解できる③
8回目	栄養学①　三大栄養素について理解できる
9回目	栄養学②　減量について理解できる
10回目	アロマケアについて理解できる
11回目	ボディケアについて理解できる①
12回目	ボディケアについて理解できる①
13回目	総復習
14回目	試験
15回目	解説
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価（不合格）とする。
評価方法	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。
受講生へのメッセージ	初めまして。ピラティスインストラクターRinaです！！ 姿勢評価から正しい姿勢に戻るためにストレッチや自重トレーニング、ピラティスを用いて身体を整え不調のない心身をつくりましょう！ そしてさらにゲームに集中できるようパフォーマンスアップに役立てていけるようサポートします。宜しくお願い致します。
筆記用具　動きやすい服装に着替えて参加すること	

評価方法記載事例①

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、「*○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○」とする。
*(制作課題の提出率および完成度とする)（提出課題の完成度およびプレゼンレベルとする)（筆記試験点数とする)（提出レポートの内容完成度とする）

評価方法記載事例②

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、以下の割合にておこなう。
◎テスト演習10%
◎演習課題の完成度_90%

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校　2023年度シラバス

科目名（英）	ゲームビジネス Game business	必修選択	選択	年次	2	担当教員	（株）新東通信 クリエイティブ本部 土方
		授業形態	演習	総時間（単位）	90 6	開講区分	前期
学科・専攻	e-sports科					曜日/時限	火曜3.4.5限

【担当教員_ 実務者経験】

株式会社新東通信は、愛知県名古屋市中区と東京都中央区に本社を置く独立系の総合広告会社。

【授業の学習内容】

eスポーツに限らず、イベント運営の基礎知識の体系的な学習とともに
イベント実施を通した、実務ノウハウの習得

【到達目標】

□イベントを一から企画し、プロジェクト化して推進していくことができる総合力の形成
□（一社）日本イベント産業振興協会｜イベント検定3級の取得

授業計画・内容	
1回目	イントロダクション｜シラバス説明・夏季休暇中イベントの振り返り報告
2回目	イベントの基礎知識｜イベント検定テキスト第一章｜企業イベントでの実地研修及び準備進行
3回目	イベントの基礎知識｜イベント検定テキスト第二章｜企業イベントでの実地研修及び準備進行
4回目	イベントの基礎知識｜イベント検定テキスト第三章｜企業イベントでの実地研修及び準備進行
5回目	イベントの基礎知識｜イベント検定テキスト第四章｜企業イベントでの実地研修及び準備進行
6回目	イベントの基礎知識｜イベント検定テキスト振り返り｜企業イベントでの実地研修及び準備進行
7回目	イベント検定直前対策講義
8回目	イベント検定振り返り
9回目	企業イベントでの実地研修及び準備進行
10回目	企業イベントでの実地研修及び準備進行
11回目	企業イベントでの実地研修及び準備進行
12回目	企業イベントでの実地研修及び準備進行
13回目	企業イベントでの実地研修及び準備進行
14回目	企業イベントでの実地研修及び準備進行
15回目	企業イベントでの実地研修及び準備進行｜評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価（不合格）とする。
評価方法	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。
受講生へのメッセージ	コロナでイベントのあり方が問われています。 イベント実施のノウハウだけでなく、イベントの目的や機能を向上させる方法を多面的に学びます。 現場がある場合は、実践を通してイベントの意義を学びます。

【使用教科書・教材・参考書】

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校　2023年度シラバス

科目名（英）	クリエーティブワークショップ Creative workshop	必修選択	選択	年次	3	担当教員	加藤　栄治
		授業形態	演習	総時間（単位）	60	開講区分	前期
学科・専攻	e-sports科				4	曜日/時限	月曜4・5限

担当教員

VJとして有名音楽番組や有名アーティストのライブ映像を手掛け、音楽映像以外にもTVドラマ・映画・CMの他、トヨタ・東芝・パナソニック・フランクミューラー・スカイプなど大企業のプロモーション映像も制作。 その他プロ野球やJリーグ・Bリーグなどのスポーツ関連のほか、動画のネット配信も1998年より開始し数々のネット番組にも携わり、高レベルのネット番組配信にも強い。スイスやベルギーなどヨーロッパでも活躍。

【授業の学習内容】

プレミアとOBSを使った映像編集・動画配信の基本操作・設定等の習得。 音ハメ（モンタージュ）映像やプロっぽいサムネ等の作成。 アクセス解析やSEO（アクセスアップ）等の方法等。

【到達目標】

ネットにあがっている10万再生以上の配信動画に使われている技術等の習得。 就活において必要となるような動画の制作。 配信システムの理解

授業計画・内容	
1回目	OBSでの録画、プレミアの基本操作①
2回目	OBSでの録画、プレミアの基本操作②　ノイズ除去・カメラ・マイク・ゲームの音声をわけた録画等
3回目	プレミア基本操作　テロップの自動文字起こし等
4回目	プレミア基本操作　音ハメ編集①　タイトルの作り方等
5回目	プレミア基本操作　音ハメ編集② スピード調節等
6回目	プレミア基本操作　音ハメ編集③
7回目	サムネ制作①
8回目	サムネ制作②　一部アフターエフェクト使用
9回目	Vtuber制作
10回目	OBSでのスイッチングを使った配信　スティンガー制作
11回目	アクセス解析　SEO
12回目	選手紹介・自己紹介動画作成
13回目	オリジナルの動画を作る
14回目	オリジナルの動画を作る
15回目	評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価（不合格）とする。
評価方法	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。
受講生へのメッセージ	コロナ渦において動画バブルが起こり、プロゲーマーの認知度があがりイベントも増え、ゲーマーにとってのチャンスが広がりました。 同時に参加者が増え競争に勝つのは容易ではありません。 配信は「こんなこと他にやってる人いっぱいいるから」と最初からあきらめる人もいますが、多くの成功者の共通点は「とりあえず行動を起こす・続ける」というところにあります。 またストリーマーに限らずエディターとしての需要はゲームに限らず多いため、動画編集は必須のスキルと言えるでしょう。

【使用教科書・教材・参考書】

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校　2023年度シラバス

科目名（英）	キャリアマネジメント Career management	必修選択	必修	年次	3	担当教員	近藤　萌苑
		授業形態	講義演習	総時間（単位）	30 2	開講区分	前期
学科・専攻	e-sports科					曜日/時限	水曜5限

【担当教員_ 実務者経験】

コピーライターとして1988年までデザインプロダクションに所属したのち独立。大学等の教育機関や企業をクライアントに広報活動を支援。パンフレット・リーフレット・ポスター・雑誌・webサイト等を媒体に広告の企画制作に携わる。

【授業の学習内容】

前期はまず文章の基礎の基礎を知る、ことから始めます。簡単な練習問題も用意しますので、難しく考えずにチャレンジしてみてください。正しい日本語を書くために、どこに着目し、どう言葉を紡いでいけばいいか、をわかりやすく解説していきます。

【到達目標】

一番は、●社会人として求められるライティングスキルを身に付けること。
そしてやがて来る就職活動時期に備えて、基礎的な文章力を付けることです。年間を通して目指したいのは、特に以下のような専門領域で求められる文章スキルの底上げです。
●SNSやブログ等を通して、伝えたい情報を発信していけるプロゲーマー・イベントスタッフになること。
●ゲームレビューやイベントレポートなどのライティング作業もこなしていけるプロゲーマー・イベントスタッフになること。
●読み手に伝わるイベント企画書や進行台本などを制作できるイベントスタッフになること。

授業計画・内容	
1回目	【オリエンテーション】e-sportsで、なぜ「文章系授業」か？　【演習】 自己紹介文作成。
2回目	【日本語レッスン】構文力を付ける　演習問題《言い換え》に挑戦　……主語と述語がねじれることに違和感を持てるようになる。
3回目	【日本語レッスン】構文力を付ける　演習問題《二文を一文に》に挑戦　……主語と述語がねじれることに違和感を持てるようになる。
4回目	【日本語レッスン】構文力を付ける　演習問題《てにをはの添削》に挑戦　……主語と述語がねじれることに違和感を持てるようになる。
5回目	【日本語レッスン】要約力を付ける　演習問題《漫画の一場面を解説》に挑戦①　……客観性をもって全容・本質を掴み、それを骨組みにする訓練ができる。
6回目	【日本語レッスン】要約力を付ける　演習問題《漫画の一場面を解説》に挑戦②　……客観性をもって全容・本質を掴み、それを骨組みにする訓練ができる。
7回目	【演習】来週の課外授業「ミロ展」鑑賞を前に、ミロという芸術家の思想や生きた時代、作品の意図などを調べてレポートにまとめる（500～800字）。
8回目	【美術展観賞「ミロ展」】帰校後、事前イメージとのギャップや発見などをレポートにまとめる（400～500字程度）。 ……非日常のアーティスティックな刺激を受けることができる。
9回目	【日本語レッスン】要約力を付ける　演習問題《新聞記事❶を要約》に挑戦　……客観性をもって全容・本質を掴み、それを骨組みにする訓練ができる。
10回目	【日本語レッスン】要約力を付ける　演習問題《新聞記事❶を要約》に挑戦　……客観性をもって全容・本質を掴み、それを骨組みにする訓練ができる。
11回目	【日本語レッスン】要約力を付ける　演習問題《新聞記事❷を要約》に挑戦　……客観性をもって全容・本質を掴み、それを骨組みにする訓練ができる。
12回目	【日本語レッスン】要約力を付ける　演習問題《新聞記事❷を要約》に挑戦　……客観性をもって全容・本質を掴み、それを骨組みにする訓練ができる。
13回目	【講義】「言いたいことが読み手に伝わる文章」を書くには……読みやすい文章を書くコツやポイントを掴むことができる。
14回目	【実力試し】「文章系授業の半期を終えて思うこと（400～500字）」①読み手（講師）に何を伝えるか、から考察。……文章を書く前に骨子を決める訓練ができる。
15回目	【実力試し】「文章系授業の半期を終えて思うこと（400～500字）」②伝えたいことを規定の文字数でまとめる。……文章を一定の文字数内に納める訓練ができる。
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価（不合格）とする。
評価方法	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(レポート・制作物等)40% とする。 なお、本授業においての技術評価は、以下の割合にておこなう。 ◎演習課題の提出率…30% ◎演習課題の完成度…70%
受講生へのメッセージ	「ライティング能力を身に付ける」と言っても、身構える必要はありません。 大事なのは、難しい言葉を知っていることでも、かっこいい言い回しができることでもない。 【誰もが理解できる言葉で、言いたいことをきちんと伝えられる】こと。 ……それこそがライティング能力だからです。楽しんで書いていきましょう。

【使用教科書・教材・参考書】

使用ソフト／Microsoft Word　、　Discord