

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2024年度シラバス

科目名 (英)	ゲーミングワークショップ Gameing Workshop	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	鈴木 将乃介
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分	前期
学科・コース	e-sports科					曜日・時限	水曜3限
【担当教員 実務者経験】							
クラス担任 過去にCrest GamingやDetonation Gamingにてプロゲーマーの実務経験有							
【授業の学習内容】							
<p>前期・後期を通じ、履修生が所属するe-sportsの専攻やコース共通で、日本と海外のe-sportsに関する総合的かつ基礎的な知識を習得します。授業では年間を通じて、以下のトピックと共にe-sportsの最新の動きを取り上げて解説します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・e-sportsの定義/e-sportsの歴史/e-sports業界の構造/e-sportsメディア/e-sports選手の素養(身体・精神・テクニック) ・e-sports選手のトレーニング/e-sportsビジネスモデル/e-sportsイベントの企画・運営/e-sportsの法律 							
【到達目標】							
<p>滋慶学園グループの教育理念(人間教育・実学教育・国際教育)に基づいて、将来国内外のe-sports界の第一線で活躍するe-sportsアスリート、ストリーマー、マネージャー、イベントスタッフ、MC・キャスターなどの専門職業人として必要な基本的かつ共通する知識を幅広く習得します。とくに、e-sports界の構造と多様な職種を理解し、みずからe-sports界を切り拓く判断力と行動力の基盤となる知識を身に付けます。</p>							

授業計画・内容	
1回目	(前期の授業のガイダンス)資料「授業の進め方」を配付し、前期の授業の進め方について説明します。
2回目	(e-sportsとは何か)e-sportsの定義について、近年の動向をふまえて改めて考えます。
3回目	(e-sportsの歴史)国内外のe-sportsの歴史を整理して、過去の課題や問題点を考えます。
4回目	(e-sportsの課題)国内外のe-sportsの発展によって、将来解決すべき課題や問題点を考えます。
5回目	(e-sportsのデジタルトレーニング①)e-sports選手のデジタルトレーニングについて考えます。
6回目	(e-sportsのデジタルトレーニング②)e-sport選手のデジタルトレーニングについて考えます。
7回目	(e-sportsのフィジカルトレーニング①)e-sports選手のフィジカルトレーニングについて考えます。
8回目	(e-sportsのフィジカルトレーニング②)e-sports選手のフィジカルトレーニングについて考えます。
9回目	(e-sportsのメンタルトレーニング①)e-sports選手のメンタルトレーニングについて考えます。
10回目	(e-sportsのメンタルトレーニング②)e-sports選手のメンタルトレーニングについて考えます。
11回目	(e-sportsメディア)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。
12回目	(e-sportsライター)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。
13回目	(授業のまとめ①)前期の授業をまとめます。
14回目	(授業のまとめ②)前期の授業をまとめます。
15回目	(前期試験)オンライン試験です。
評価基準	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。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す等の態度)10% + 試験の評価40% の割合で総合評価を行います。試験は学期の最終回の時間内に、オンライン形式で、e-sportsに関する基礎的な知識を問う内容です。なお、試験問題を事前の授業の際に公表します。試験はe-sportsノートや参考書、事前に作成した答案の下書きなどを持ち込むことができます。
受講生へのメッセージ	
【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。	

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2024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	1年	担当教員	櫻井憲人
学科・専攻	e-sports科	授業形態	実習	総時間 (単位)	90 (6)	開講区分	前期
						曜日/時限	月曜 / 2時限目

【担当教員 実務者経験】

株式会社ディー・エヌ・エー所属。eスポーツやイベントを手掛けるイベントサービス部にて副部長を務める。
eスポーツ関連事業と社内外の配信事業を推進する傍ら、デザイナーとしても事業に携わる。

【授業の学習内容】

eスポーツイベントの成功に欠かせない集客戦略は「マーケティング思考」によって生まれ、デジタルシフトの中で今や近代ビジネスの基礎ともよべる必修科目である。
本授業ではイベントを成功させるために必要な視点と、持ち込んだ企画や自分自身を如何にして相手に受け入れてもらうかというマーケティング思考術の基礎を学習する。

【到達目標】

マーケティング思考の基礎を理解し、マーケティングの意義を理解すること。また実践を通じ自と他の観点から客観的に物事を捉えられる視点を獲得すること。
本授業修了時にはフレームワークに則って実践的な企画やマーケティング施策を立てられるようになる。

授業計画・内容

1回目	(オリエンテーション①)ビジネスとしてのeスポーツについて
2回目	(マーケティング実習①)eスポーツチームの事業トレンドの調査実習
3回目	(マーケティング実習②)eスポーツチームの事業トレンドの調査実習
4回目	(講評①)eスポーツチームの事業トレンドの調査発表
5回目	(マーケティング実習③)5W1Hを活用したイベントマーケティング戦略立案手法の解説と実習
6回目	(講評②)5W1Hを活用したイベントマーケティング戦略案の発表
7回目	(オリエンテーション②)マーケティング手法の紹介と解説
8回目	(テスト)eスポーツ市場とマーケティング手法の理解度確認
9回目	(演習課題_イベント立案) 実際のゲームタイトルを題材とした仮想イベントの企画制作-グループワーク
10回目	
11回目	
12回目	(演習課題_マーケティング立案) 上記仮想イベントに対して、成功に導くためマーケティング施策や周辺施策を考案する-グループワーク
13回目	
14回目	(講評③)プレゼンテーション
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。
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。
◎テスト20%
◎演習課題の完成度80%

受講生への
メッセージ

【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 2024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	1	担当教員	鈴木 将乃介
学科・専攻	e-sports科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	開講区分	前期
【担当教員 実務者経験】							
クラス担任 過去にCrest GamingやDetonation Gamingにてプロゲーマーの実務経験有							
【授業の学習内容】							
夢実現のため、クラスを安心・安全な場に、充実した学校生活を送る。自己肯定感を高め、異質を排除しない考えを身につける。							
【到達目標】							
◎安心・安全なクラス作り◎仲間・居場所づくり ◎社会人基礎力を身につける◎目標を明確にし、キャリアデザインを行う ◎業界を理解する◎互いに理解し、認め合うことができるようになる							

授業計画・内容	
1回目	自己紹介・クラスルールの説明を行い、クラスノーム明確にする
2回目	グループワーク コンセンサスゲーム ・ 日常行動スコアを行い、クラスメイトとのコミュニケーションを図る
3回目	日常行動スコアを元に班分けを行っておく、再度別ルールのコンセンサスゲームを実施→認知特性を知り、自己理解他者理解を深める
4回目	マンダラチャート作成し、自身の夢に向かって、具体的な計画をたてる
5回目	単位・出席率・公欠・クラスノームを再度リマインドを行い、夢を追うために、やるべき事はしっかりやること、クラスを担当とみんなで作っていくことを伝える。
6回目	独自アンケートを実施→学園祭について説明を行い、スクールライフをしっかり楽しんでもらう。
7回目	コミュニケーションスキルアップ試験勉強part1
8回目	コミュニケーションスキルアップ試験勉強part2
9回目	コミュニケーションスキルアップ試験勉強part3
10回目	コミュニケーションスキルアップ試験
11回目	TED「ガイ・ウィンチ 感情にも応急手当が必要な理由 (https://www.ted.com/talks/guy_winch_why_we_all_need_to_practice_emotional_first_aid/transcript?language=ja) メモをとりながら鑑賞→近くの席とどう思ったか話をして、意見をまとめてみる→2～3グループに発表をさせる。 グループワークの結果よりも、周囲と意見を出し合うことを重要視し、この内容からSOSを出すことについて、再度念押しをしたい。あと、悩んだ時こそ学校に来て、いろんな人と話すことを勧めていく。
12回目	ポートフォリオについて
13回目	Azure試験勉強
14回目	Azure試験勉強
15回目	Azure試験勉強
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	・出席率 ・授業に取り組む姿勢
受講生へのメッセージ	自分の特性や他者の特性を理解し、過ごしやすいクラスを目指しましょう。 また、学校生活及び社会に必要なコミュニケーション力を身につけ、人間関係を育みましょう。
【使用教科書・教材・参考書】	
筆記用具、メモ	

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2024年度シラバス

科目名 (英)	クリエイティブワークショップ creative workshop	選択	復習	年次	1	担当教員	鈴木 将乃介
学科・専攻	e-sports科	授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日/時限	前期 水曜日・2時限
【担当教員 実務者経験】							
Crest GamingやDetonation Gamingにてプロゲーマーの実務経験							
【授業の学習内容】							
日本のe-sportsに関する総合的な知識・マインドを習得します。授業ではe-sportsの最新の動向を現在業界で活躍している企業様(プロゲーミングチーム・イベント制作会社・e-sports施設・e-sportsメディア・e-sports協会・パブリッシャーなど)にお越しいただき企業の成り立ちや今後の展望などをお話していただくことで個々の学生のビジョンを明確化する。 なお、e-sports界の動向や授業の進み具合などに応じて、トピックを追加したり、取り上げる順番が前後する場合があります。							
【到達目標】							
滋慶学園グループの教育理念(人間教育・実学教育・国際教育)に基づいて、将来国内外のe-sports界の第一線で活躍するe-sportsアスリート、ストリーマー、マネージャー、イベントスタッフ、MC・キャスターなどの専門的職業人として必要な基本的知識を幅広く習得します。とくに、e-sports界の構造と多様な職種を理解し、みずからe-sports界を切り拓く判断力と行動力の基盤となる知識やマインドを身に付けます。							

授業計画・内容		
1回目	2024/5/1(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。	≪授業内容≫ ・自己紹介スライド ・業界に入られた経緯 ・企業の成り立ち・将来のビジョン ・そこでの失敗談・失敗からの学び～成功体験～ ・今日のポイント(まとめ) ・業界を目指す学生に伝えたいこと ・次回の講師ご紹介 ≪最後にレポート提出≫ forms ・本日の感想 ・この授業で気づいたこと学んだこと ・今後に活かしていく具体的な内容 → 全てのレポートを講師に提出する ≪伝えて欲しいこと≫ ・諦めないことの大切さ ・業界に必要な「人間力」について ※COMCUPの話をして何かコラボを狙う
2回目	2024/5/8 ZETA岩田様特別講義	
3回目	2024/5/15 BenQ柴様 特別講義	
4回目	2024/5/22 FENNEL遠藤様特別講義	
5回目	2024/6/5 デトネーター江尻様特別講義	
6回目	2024/6/12 XENOS(SCARZ) 友利様特別講義	
7回目	2024/6/19 NTTe-sports 金様特別講義	
8回目	2024/7/3 楽天e-sports川島様特別講義	
9回目	2024/7/10 ブロードメディアeスポーツ (サイクロプス) 久松様特別講義	
10回目	2024/7/17 グロー武藤様特別講義	
11回目	2024/7/24 JESU 羽染様特別講義	
12回目	2024/8/28 JCG松本様特別講義	
13回目	2024/9/4 ASHWINDER ソカイ様特別講義	
14回目	2024/9/11 デトネーションゲーミング梅崎様特別講義	
15回目	2024/9/18 RIOT JAPAN いずみ様特別講義	
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e-sportsノートに書き留めておいてください。	
評価方法	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% の割合で総合評価を行います。レポートは授業の最終時間にformsで講義で学んだことを問う内容です。	
受講生への メッセージ	この授業は、zoomを利用した座学の予定です。受講生は受け身の姿勢ではなく、積極的に授業に参加してください。受講生の発言や質問を歓迎します。授業を欠席する場合やオンライン授業が円滑に受講できない場合は必ず連絡してください。	
【使用教科書・教材・参考書】		
教科書は使用しません。受講生は筆記用具とノート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、パワーポイントを用います。		

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2024年度シラバス

科目名 (英)	クリエイティブワークショップ creative workshop	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員	鈴木貴久
		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60	開講区分	前期
学科・専攻	ゲームクリエイター科/e-sports科 総合マンガ科					曜日/時限	月曜1・2限

【担当教員 実務者経験】

JAGDA（日本グラフィックデザイン協会 正会員）1995年にST.DO（鈴木貴久デザイン事務所）を開業し現在に至る。アートディレクター・グラフィックデザイナーとして企業のデザインコンサルティングをはじめCI・VIデザイン他を手掛ける。仕事とは別に個人の表現の場として国内外などのポスター展などに数多くの作品を出展。

【授業の学習内容】

Illustrator・photoshopの基本的な操作方法と応用を作品制作から学ぶ。デザイン専門用語を始め印刷・製本・加工またデジタル媒体での様々な知識を理解します。デジタルの表現だけではなくアナログ・デジタルの組み合わせと作品制作の過程でビジュアル表現の術を学びつ、クリエイティブの楽しさ、難しさを体感として学んでいきます。

【到達目標】

デザインがなぜ必要なのかを意識し、技術だけではなく論理的な思考を身につける。作品制作の中でどの様にすれば良いのか、既成概念にとらわれる事なく表現する為にはどの様に行動すれば良いのかを常に意識して考える術を習得し、自信が生み出す作品一つ一つを大切にすることを到達目標とします。

授業計画・内容

1回目	グラフィックデザインについて グラフィックデザインの様々な仕事に対する考え方やワークフロー、着眼点を理解出来るようになる。
2回目	Re.design ① Re.designに対する考え方と専門用語を理解出来るようになる。 ワークフロー実習のテーマ発表
3回目	Re.design ② 他者との比較、視察レポートのまとめ方、情報の整理が出来るようになる。
4回目	Re.design ③ テーマとコンセプトの違いと導き方を理解出来るようになる。
5回目	Re.design ④ ラフデザインの重要性を理解し描き方とまとめ方が出来るようになる。
6回目	Re.design ⑤ プレゼンテーションと準備について理解をする。
7回目	Re.design ⑥ 講評会 → 感じた事や改善したい事など、どの様に反映し次に活かすかについて理解をする。
8回目	時代の移り変わりデザインについて理解をする。
9回目	個性とセンス 個性とセンスについて理解をし、自身の個性に対してどの様な特徴があるのかを考える。
10回目	様々な広告表現① 様々な広告に対して表現について制作をしながら理解を深めます。 ラフデザイン3点作成 ワークフロー実習のテーマ発表
11回目	様々な広告表現② ラフデザイン3点作成→チェック→1点Illustrator&Photoshopを使用して制作
12回目	様々な広告表現③ Illustrator&Photoshopを使用して制作する中で制作ポイントや注意点などを理解する。
13回目	様々な広告表現④ Illustrator&Photoshopを使用して制作する中で制作ポイントや注意点などを理解する。
14回目	様々な広告表現⑤ 講評会 → 感じた事や改善したい事など、どの様に反映し次に活かすかについて理解をする。
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	自分の力で考え、経験することでデザインの引き出しは増えていきます。固定概念や先入観で考えると視野や表現の幅は狭くなります。一年生次で必要となるデザインの基礎力をしっかりと身に付けるなかで、同じ問いに対して仲間達がどのようなビジュアルとして表現したのかを自身の作品と見比べ考えブラッシュアップの中で反映さ、着眼点・表現技法など様々なスキルを吸収する事が出来るようになる事を到達目標とします。

【使用教科書 教材 参考書】

筆記用具・記憶メディア