

# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2021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	年次	2	担当教員	近藤 萌苑
学科	e-sports科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
						曜日/時限	水曜2・3限

## 【担当教員 実務者経験】

大学等の教育機関や企業をクライアントとして、その広報活動に携わるコピーライター。リクルーティングアドを中心に企画から制作までを行っている。媒体は、パンフレット、リーフレット、ポスター、雑誌、webサイトなど。AD creative office広告島 所属。

## 【授業の学習内容】

前期は、まず文章に慣れることから始めます。読み手として、どんなSNSやブログが面白いのか、どんな方のゲームレビューやイベントレポートに惹かれるか。そこにはどんな魅力があるのか。意識することで、自らの活動や文章にも反映できます。また、チームでディスカッションする時間も設けることで、他者の考えやモノの見方にも触れながら、広い視野をもって「書ける人」になるための演習を重ねていきます。

## 【到達目標】

- 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。
- 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】【講義】 3・4週目の「自己紹介」攻略のコツを伝授！……『5分で自分に興味を持ってもらう』ポイントを理解することができる。
2回目	【演習】まずは準備したテンプレに沿って、自分なりの「自己紹介」のポイントをメモしていく。……『聞き手視線』を意識することができる。
3回目	【ひとりずつ自己紹介】……準備してあれば(何を話すか決めておけば)人前に立っても、さほどに緊張しないことを体感できる。
4回目	【チームでディスカッション】絶えずチェックしている業界人のSNSやブログは何か。その魅力はどこか。チームごとに意見をまとめてレポート提出。
5回目	【演習】前週の各チームのレポートも参考にしながら、インフルエンサーや人気ブロガーを各自で研究・分析。……フォロワーや企業に支持されるには何をすべきか意識できる。
6回目	【演習】4週目の各チームのレポートも参考にしながら、インフルエンサーや人気ブロガーを各自で研究・分析。……フォロワーや企業に支持されるには何をすべきか意識できる。
7回目	【チームでディスカッション】他者の意見も取り入れた後で、【演習】各自、研究・分析レポート提出(4～6週目の着地)。
8回目	前週のレポートの添削→改稿
9回目	【チームでディスカッション】どんな方のゲームレビューやイベントレポートに惹かれるか。チームごとに意見をまとめてレポート提出。
10回目	【演習】前週の各チームのレポートも参考にしながら、人気解説者やライターを研究・分析。……ユーザーや企業に支持されるには何をすべきか意識できる。
11回目	【演習】9週目の各チームのレポートも参考にしながら、人気解説者やライターを研究・分析。……ユーザーや企業に支持されるには何をすべきか意識できる。
12回目	【チームでディスカッション】他者の意見も取り入れた後で、【演習】各自、研究・分析レポート提出(8～10週目の着地)。
13回目	前週のレポートの添削→改稿
14回目	【演習】SNSやブログに載せる自分の「プロフィール」を書いてみる。できた人から添削→改稿……ターゲットである「読者」を改めて意識できる。
15回目	【演習】SNSやブログに載せる自分の「プロフィール」を書いてみる。できた人から添削→改稿……ターゲットである「読者」を改めて意識できる。

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…50%  
◎演習課題の完成度…50%

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。大事なものは、難しい言葉を知っていることでも、カッコ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

# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2021年度シラバス

科目名 (英)	ゲーミングワークショップ I  Gaming Workshop	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	Taipon
学科	e-sports科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120  4	開講区分	前期
						曜日/時限	火曜,木曜/3限,4限

**【担当教員 実務者経験】**

Taipon: FAV gamingに所属している現役プロゲーマー。Rainbow Six Siege PRO LEAGUEに出場し上位の成績を収めている。

**【授業の学習内容】**

PCの基本的な操作を覚え、「Rainbow Six Siege」を通してコミュニケーションを中心に技術の向上を目指していく。プロゲーマーやストリーマーを目指すことに関して、基礎的な土台を積み上げていくことを目標とする。具体的にはゲーム内にて不自由なく操作が行える、専門用語を交えたボイスチャットを理解し、またそのような内容を自分から発信することができることを目指す。

**【到達目標】**

「Rainbow Six Siege」の操作を不自由なく行えること。専門用語をある程度理解し、ゲーム中のボイスチャットに置いてコミュニケーションを十分に取る事が可能になること。1年次の到達目標で重視する点はコミュニケーションと考えており、本授業修了時には仲間内での円滑なコミュニケーション、情報共有が可能となっていることが望ましい。

**授業計画・内容**

1回目	「Rainbow Six Siege」とはどのようなゲームかを理解し、楽しみ方や魅力を知ることが出来る。
2回目	「Rainbow Six Siege」でゲームプレイのセッティングを調整することが出来る。
3回目	ESLマップでテロハントをプレイしてマップを覚える事が出来る。
4回目	各オペレーターそれぞれの能力を覚える事が出来る。
5回目	覚えたマップで得意なオペレーターを使ってカスタムプレイを行うことが出来る。
6回目	カスタムをプレイした上でプロはどういう取り方や守り方をしているかを学ぶことが出来る。
7回目	カジュアルやランクをプレイして操作に慣れ、有利な撃ち合いが出来るようになる。①
8回目	カジュアルやランクをプレイして操作に慣れ、有利な撃ち合いが出来るようになる。②
9回目	カスタムでマップ研究をして攻め方、守り方を理解出来るようになる①
10回目	カスタムでマップ研究をして攻め方、守り方を理解出来るようになる②
11回目	チームを作って役職を合わせて試合を出来るようになる。
12回目	チーム同士で研究したマップで対戦を行い、反省点や改善点をみんなで洗い出し、課題を元に次のプレイを臨むことが出来るようにする①
13回目	チーム同士で研究したマップで対戦を行い、反省点や改善点をみんなで洗い出し、課題を元に次のプレイを臨むことが出来るようにする②
14回目	チーム同士で研究したマップで対戦を行い、反省点や改善点をみんなで洗い出し、課題を元に次のプレイを臨むことが出来るようにする③
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

**【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 2021年度シラバス

科目名 (英)	ゲーミングワークショップ I Gaming Workshop	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	Taipon
学科	e-sports科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 4	開講区分 曜日/時限	後期 火曜,木曜/3限,4限

## 【担当教員 実務者経験】

Taipon: FAV gamingに所属している現役プロゲーマー。Rainbow Six Siege PRO LEAGUEに出場し上位の成績を収めている。

## 【授業の学習内容】

PCの基本的な操作を覚え、「Rainbow Six Siege」を通してコミュニケーションを中心に技術の向上を目指していく。プロゲーマーやストリーマーを目指すことに関して、基礎的な土台を積み上げていくことを目標とする。具体的にはゲーム内にて不自由なく操作が行える、専門用語を交えたボイスチャットを理解し、またそのような内容を自分から発信することができることを目指す。

## 【到達目標】

「Rainbow Six Siege」の操作を不自由なく行えること。専門用語をある程度理解し、ゲーム中のボイスチャットに置いてコミュニケーションを十分に取る事が可能になること。1年次の到達目標で重視する点はコミュニケーションと考えており、本授業修了時には仲間内での円滑なコミュニケーション、情報共有が可能となっていることが望ましい。

## 授業計画・内容

1回目	プロチーム研究①
2回目	チーム同士で研究したマップで対戦を行い、反省点や改善点をみんなで洗い出し、課題を元に次のプレイを臨むことが出来るようにする①
3回目	プロチーム研究②
4回目	チーム同士で研究したマップで対戦を行い、反省点や改善点をみんなで洗い出し、課題を元に次のプレイを臨むことが出来るようにする②
5回目	プロチーム研究③
6回目	チーム同士で研究したマップで対戦を行い、反省点や改善点をみんなで洗い出し、課題を元に次のプレイを臨むことが出来るようにする③
7回目	「Rainbow Six Siege」のプレイを録画し、各人実力を向上させるために何を改善したらいいのかを教員含め話し合いをし、改善に向けて取り組むことが出来る①
8回目	「Rainbow Six Siege」のプレイを録画し、各人実力を向上させるために何を改善したらいいのかを教員含め話し合いをし、改善に向けて取り組むことが出来る②
9回目	「Rainbow Six Siege」のプレイを録画し、各人実力を向上させるために何を改善したらいいのかを教員含め話し合いをし、改善に向けて取り組むことが出来る③
10回目	「Rainbow Six Siege」のプレイを録画し、各人実力を向上させるために何を改善したらいいのかを教員含め話し合いをし、改善に向けて取り組むことが出来る④
11回目	1～11回目の授業内容を振り返り、どういった点を改善することができたか、プロと異なる点をどういった形で自分のプレイに取り入れることが出来たかを話し合い、チーム内で共有し応用力や知識の増加に繋げる①
12回目	1～12回目の授業内容を振り返り、どういった点を改善することができたか、プロと異なる点をどういった形で自分のプレイに取り入れることが出来たかを話し合い、チーム内で共有し応用力や知識の増加に繋げる②
13回目	1～12回目のまとめ及び理解度確認テスト(状況判断能力を問う問題も含める)
14回目	理解度確認テストの答え合わせ及び課題となる点のピックアップ及び改善案
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

## 【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 2021年度シラバス

科目名 (英)	ゲームビジネス I Game Business I	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	早瀬大貴
学科	e-sports科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
						曜日/時限	木/1・2限目

## 【担当教員 実務者経験】

大手不動産会社で全国1位の営業マンに。その後24歳で起業をし、26歳で株式会社Avantiを設立。イベントでは9年前から30人規模から1,000人規模のイベントまで様々なジャンルを経験し、今では各種セミナーの企画運営や、会社経営と、多岐に渡っている。

## 【授業の学習内容】

イベントの企画運営を通じて、自身の人間力の向上、仲間意識、チームでの役割などについて学ぶ。イベントの企画運営では、周りの人たちを巻き込む力が必要不可欠。いかにして協力者を得るか、いかにして魅力のある企画にするか。本授業では、実務授業にて、それらを学んでいく。

## 【到達目標】

イベントの企画運営に必要な考え方、集客方法の習得。また、企画運営の実務を通じて、企画力、運営力を身に付ける。本授業終了時には、様々なイベントの企画運営が出来るようになる。

## 授業計画・内容

1回目	前期のイベントのスケジュールの組み立てを全員で考える。次回イベントの企画立案をする。
2回目	日本で流行っているイベントの理解が出来るようになる。
3回目	集客の方法を考える。イベントに必要なことの準備。
4回目	次回イベントの運営シュミレーションをする。
5回目	イベント実行日
6回目	前回のイベントのフィードバックをする。次回イベントの企画立案をする。
7回目	集客の方法を考える。イベントに必要なことの準備。
8回目	次回イベントの運営シュミレーションをする。
9回目	イベント実行日
10回目	前回のイベントのフィードバックをする。最終イベントの企画立案をする。
11回目	チームに分かれてイベントの準備を進める。
12回目	最終イベントの運営シュミレーションをする。集客方法、来なくなるイベントが開催できるようになる。
13回目	イベント実行日
14回目	最終イベントのフィードバック。
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	

## 【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 2021年度シラバス

科目名 (英)	ゲームビジネス I  Game Business I	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	早瀬大貴
学科	e-sports科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期
						曜日/時限	木/1・2限目

## 【担当教員 実務者経験】

大手不動産会社で全国1位の営業マンに。その後24歳で起業をし、26歳で株式会社Avantiを設立。イベントでは9年前から30人規模から1,000人規模のイベントまで様々なジャンルを経験し、今では各種セミナーの企画運営や、会社経営と、多岐に渡っている。

## 【授業の学習内容】

イベントの企画運営を通じて、自身の人間力の向上、仲間意識、チームでの役割などについて学ぶ。イベントの企画運営では、周りの人たちを巻き込む力が必要不可欠。いかにして協力者を得るか、いかにして魅力のある企画にするか。本授業では、実務授業にて、それらを学んでいく。

## 【到達目標】

イベントの企画運営に必要な考え方、集客方法の習得。また、企画運営の実務を通じて、企画力、運営力を身に付ける。本授業終了時には、様々なイベントの企画運営が出来るようになる。

## 授業計画・内容

1回目	後期のイベントのスケジュールの組み立てを全員で考える。次回イベントの企画立案をする。
2回目	イベントマネタイズが理解出来るようになる。
3回目	集客の方法を考える。イベントに必要なことの準備。
4回目	次回イベントの運営シュミレーションをする。
5回目	イベント実行日
6回目	前回のイベントのフィードバックをする。次回イベントの企画立案をする。
7回目	集客の方法を考える。イベントに必要なことの準備。
8回目	次回イベントの運営シュミレーションをする。
9回目	イベント実行日
10回目	前回のイベントのフィードバックをする。最終イベントの企画立案をする。
11回目	チームに分かれてイベントの準備を進める。
12回目	最終イベントの運営シュミレーションをする。集客方法、来なくなるイベントが開催できるようになる。
13回目	イベント実行日
14回目	最終イベントのフィードバック。
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

## 【使用教科書・教材・参考書】