

## 2024年度 授業計画(シラバス)

科目名	eスポーツ概論	学科名	eスポーツビジネス学科			授業方法	講義
担当教員	林 優太	学年・学期	1年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	eスポーツの歴史や海外と日本の現状などについて講義を行う。						
到達目標	eスポーツについての基本的な知識を講義を通じて身につける。						
授業計画・内容							
第1週	eスポーツの定義	第16週	eスポーツ業界のキャリア1				
第2週	eスポーツのジャンルとプレイヤー人口	第17週	eスポーツ業界のキャリア2				
第3週	スポーツとeスポーツの比較	第18週	eスポーツ業界のキャリア3				
第4週	eスポーツの歴史1	第19週	eスポーツ業界のキャリア4				
第5週	eスポーツの歴史2	第20週	eスポーツ業界のキャリア5				
第6週	eスポーツにおける海外と日本の現状1	第21週	eスポーツ業界のキャリア6				
第7週	eスポーツにおける海外と日本の現状2	第22週	JeSU × 経済産業省との取り組みについて1				
第8週	日本eスポーツ市場の動き1	第23週	JeSU × 経済産業省との取り組みについて2				
第9週	日本eスポーツ市場の動き2	第24週	全国都道府県対抗eスポーツ選手権				
第10週	世界eスポーツ市場の動き	第25週	世界の有名な国際大会				
第11週	日本eスポーツ業界での問題点	第26週	eスポーツプロライセンス				
第12週	日本国内でのeスポーツに関する法律	第27週	eスポーツ大会かんたん開催マニュアル				
第13週	eスポーツと教育・福祉/障害者対策	第28週	eスポーツ大会放送における配信サポートマニュアル				
第14週	eスポーツ業界関連の職業	第29週	eスポーツの情報収集				
第15週	eスポーツの今後	第30週	eスポーツ概論のまとめ				
評価方法	毎授業時間終了後に提出されるミニレポート、課題内容、出席状況、授業態度を考慮して成績を評価する。 期の最後に評価試験を実施する ※評価目安: 毎時間の課題やレポート(60%)・授業態度や出席(10%)・評価試験(30%)						
教科書 教材など	なし						
実務経験	eスポーツイベントの企画運營業務					実務経験のある教員による 授業科目	✓

## 2024年度 授業計画(シラバス)

科目名	eスポーツ実習	学科名	eスポーツビジネス学科			授業方法	演習
担当教員	佐倉悠太・矢野統万・友好俊太	学年・学期	1年・通年	時間数	180 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	「League of Legends」と「VALORANT」を題材にコミュニケーション能力向上だけでなく問題発見、解決能力の向上を目指す。1年かけて「League of Legends」と「VALORANT」の操作に慣れる事を目標とする。クラスメイトと紅白戦やディスカッションを行うだけでなく、全国の高校や専門学校と練習試合を行い、試合後のフィードバックを行うことでコミュニケーション能力だけでなく問題発見、解決能力の向上を目指す。						
到達目標	ゲームスキル向上はもちろん、チームで動く事でコミュニケーションの重要性を感じ、個人としては問題発見能力、問題解決能力の向上を目指す。授業を通じてPDCAサイクルを意識した社会人としての考え方を獲得する。						
授業計画・内容							
第1週	基本設定、授業の進め方等のオリエンテーション			第16週	オリエンテーション		
第2週	基礎知識・操作の獲得 トレーニング			第17週	基礎知識・操作の獲得 トレーニング		
第3週	基礎知識・操作の獲得 トレーニング			第18週	基礎知識・操作の獲得 トレーニング		
第4週	基礎知識・操作の獲得 トレーニング			第19週	各地域の特色の理解と自分の得意な色を知る		
第5週	チームを組み対戦する			第20週	他者理解を深めるために他ポジションを研究		
第6週	チームを組み対戦する			第21週	他者理解を深めるために他ポジションを研究		
第7週	チームを組み対戦する			第22週	チームを組み対戦する		
第8週	フィードバックの進め方			第23週	チームを組み対戦する		
第9週	前期試験に向けて試験メンバーを決める			第24週	後期試験に向けて試験メンバーを決める		
第10週	試験に向けたチーム練習			第25週	試験に向けたチーム練習		
第11週	試験に向けたチーム練習			第26週	試験に向けたチーム練習		
第12週	最終フィードバック・作戦会議			第27週	最終フィードバック・作戦会議		
第13週	試験に向けたチーム練習			第28週	試験に向けたチーム練習		
第14週	前期試験 トーナメント			第29週	後期試験 トーナメント		
第15週	前期試験 トーナメント			第30週	後期試験 トーナメント		
評価方法	出席・授業態度・提出物(特に重点を置く)などを総合評価						
教科書 教材など	パソコン他						
実務経験	高校部活動コーチとしての活動実績(佐倉)/プロ選手・プロチームコーチとしての活動実績(友好)/公式大会キャスター・ゲーム実況としての活動実績(矢野)				実務経験のある教員による 授業科目		✓

## 2024年度 授業計画(シラバス)

科目名	eスポーツイベント企画・運営	学科名	eスポーツビジネス学科			授業方法	演習
担当教員	林 優太	学年・学期	1年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	イベント企画・運営の流れや実際の実務作業をグループワークを通して行う。						
到達目標	イベントを一から企画し、運営できるスキルを身につける。						
授業計画・内容							
第1週	イベント企画・運営概論	第16週	運営マニュアルの書き方				
第2週	さまざまなイベントの種類、形態について	第17週	運営マニュアルの書き方				
第3週	さまざまなイベントの種類、形態について	第18週	運営マニュアル作成①				
第4週	イベントスタッフの種類、役割	第19週	運営マニュアル作成②				
第5週	オフラインイベント、オンラインイベントの概要、流れ	第20週	運営マニュアル作成③				
第6週	企画の練り方、アイデア発想法	第21週	運営マニュアル作成④				
第7週	企画の練り方、アイデア発想法	第22週	現地調査				
第8週	グループディスカッション(企画検討会)	第23週	イベント準備				
第9週	グループディスカッション(企画検討会)	第24週	イベント準備				
第10週	企画書の書き方	第25週	イベントリハーサル				
第11週	企画書作成①	第26週	反省会、運営マニュアル修正				
第12週	企画書作成②	第27週	イベント実習				
第13週	企画書作成③	第28週	イベント実習				
第14週	企画書作成④	第29週	イベント体験反省(グループディスカッション)				
第15週	企画発表	第30週	イベント体験反省(グループディスカッション)				
評価方法	定期試験は実施せずに、毎授業時間終了後に提出されるミニレポート、課題内容、出席状況、授業態度を考慮して成績を評価する。 ※評価目安: 毎時間の課題やレポート(90%)・授業態度や出席(10%)						
教科書 教材など	パソコン他						
実務経験	eスポーツイベントの企画運營業務					実務経験のある教員による 授業科目	✓

## 2024年度 授業計画(シラバス)

科目名	マネジメント実践	学科名	eスポーツビジネス学科			授業方法		講義	
担当教員	村木 聡一	学年・学期	1年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須		
授業概要・授業内容	マネジメントの基本概念・知識の習得を目指し、学生達自ら考えるワークショップスタイルを基本とし自主性の育成にもつなげていくことを目指す								
到達目標	チームマネジメントの理論習得及び応用								
授業計画・内容									
第1週	「自分をデザインする」自己紹介			第16週	組織の精神(意思決定の実行)				
第2週	マネジメントの役割			第17週	組織の精神(フィードバックの仕組み)				
第3週	マネジメントの必要性			第18週	ゲスト授業(経営者の実践マネジメント)				
第4週	ゲスト授業(スペシャリストの実践マネジメント)			第19週	コミュニケーション(期待である)				
第5週	マネージャーの仕事(役割)			第20週	コミュニケーション(要求である)				
第6週	マネージャーの仕事(資質)			第21週	コミュニケーション(情報ではない)				
第7週	ゲスト授業(経営者の実践マネジメント)			第22週	ゲスト授業(経営者の実践マネジメント)				
第8週	マネジメント開発			第23週	管理(管理手段の特性)				
第9週	自己管理による目標管理			第24週	管理(管理手段の要件)				
第10週	ゲスト授業(スペシャリストの実践マネジメント)			第25週	管理(真の管理とは)				
第11週	組織の精神(成果を中心に考える)			第26週	マネジメントサイエンス(期待)				
第12週	組織の精神(真摯さなくして組織なし)			第27週	マネジメントサイエンス(誕生の経緯)				
第13週	意思決定(意思決定の力点をどこに置くか)			第28週	マネジメントサイエンス(姿勢)				
第14週	ゲスト授業(経営者の実践マネジメント)			第29週	マネージャーの責任(1)				
第15週	意思決定(意見の対立を促す)			第30週	マネージャーの責任(2)				
評価方法	前期は定期試験による成績評価、通期は課題に基づくレポートの内容評価による また各グループワークにおける取り組み姿勢とその発表内容を参考 ※評価目安: 毎時間の課題や、前期試験、レポート(90%)・授業態度や出席(10%)								
教科書 教材など	なし								
実務経験	広告会社勤務時代マーケティング実践経験とその背景理論の習得				実務経験のある教員による 授業科目				✓

## 2024年度 授業計画(シラバス)

科目名	フィジカルトレーニング	学科名	eスポーツビジネス学科			授業方法		講義	
担当教員	浅越 竜輝	学年・学期	1年・通年	時間数	30 時間	必須・選択	必須		
授業概要・授業内容	生徒達が環境の変化に対応し学校や日常生活での質を向上して頂くために社会に出て活躍していくために必要な人間創りの一貫として、身体の知識を学び疲れにくい身体を作り、eスポーツだけではなく私生活の質も高めていくことで様々なパフォーマンスの向上に繋がるようサポートを行う。								
到達目標	各生徒の対応力・パフォーマンスを高め目標以上の達成。本当にしたい事が出来る身体を作る。								
授業計画・内容									
第1週	各生徒の生活習慣チェック・目標設定			第16週	頭痛の対処法				
第2週	目標を達成していくために			第17週	目の疲れに対して				
第3週	睡眠について			第18週	呼吸のメカニズム				
第4週	睡眠の質を向上させるために①			第19週	呼吸法トレーニング①				
第5週	睡眠の質を向上させるために②			第20週	呼吸法トレーニング②				
第6週	胸郭とは			第21週	セルフケア ツボ押し①				
第7週	胸郭ストレッチ①			第22週	セルフケア ツボ押し②				
第8週	胸郭ストレッチ②			第23週	股関節ストレッチ①				
第9週	胸郭エクササイズ①			第24週	股関節ストレッチ②				
第10週	胸郭エクササイズ②			第25週	股関節エクササイズ①				
第11週	食事チェック			第26週	股関節エクササイズ②				
第12週	良い食事の質とは			第27週	体幹トレーニング①				
第13週	腸と脳の関係性			第28週	体幹トレーニング②				
第14週	頸の痛みや疲れに対して			第29週	ピラティス				
第15週	腰の痛みや疲れに対して			第30週	骨盤体操				
評価方法	出席・授業態度などを総合評価								
教科書教材など	ストレッチポールやボール, ヨガマット								
実務経験	整骨院5年勤務・2年半経営、プロゴルフ選手・都道府県女子駅伝岡山県代表チームトレーナー・高校陸上トレーナー、社会人野球トレーナー				実務経験のある教員による授業科目			✓	

## 2024年度 授業計画(シラバス)

科目名	メンタルトレーニング	学科名	eスポーツビジネス学科			授業方法	講義
担当教員	杉原 成顕	学年・学期	1年・通年	時間数	30 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	メンタルトレーニングを通じて精神の成長を促し、eスポーツおよびビジネスシーンにおける必要能力を養う。						
到達目標	自身や身の回りの環境などの課題と向き合い解決する力を身につけ、人として成長すること。						
授業計画・内容							
第1週	自己紹介とオリエンテーション	第16週	リラクゼーション活動				
第2週	ブレインストーミング	第17週	ブレインストーミング				
第3週	自己分析	第18週	グループワーク				
第4週	グループワーク	第19週	ロールプレイング活動				
第5週	ブレインストーミング	第20週	ブレインストーミング				
第6週	リラクゼーション活動	第21週	リラクゼーション活動				
第7週	グループワーク	第22週	グループワーク				
第8週	ブレインストーミング	第23週	ブレインストーミング				
第9週	ロールプレイング活動	第24週	ロールプレイング活動				
第10週	グループワーク	第25週	グループワーク				
第11週	ブレインストーミング	第26週	ブレインストーミング				
第12週	リラクゼーション活動	第27週	リラクゼーション活動				
第13週	グループワーク	第28週	グループワーク				
第14週	ブレインストーミング	第29週	ブレインストーミング				
第15週	前期総括	第30週	後期総括				
評価方法	定期試験は実施せずに、レポート、出席状況、授業態度を考慮して成績を評価する。						
教科書 教材など							
実務経験	不登校支援および塾講師等の教育業界経験10年以上				実務経験のある教員による 授業科目		✓

## 2024年度 授業計画(シラバス)

科目名	クリエイティブソフト演習	学科名	eスポーツビジネス学科			授業方法	演習
担当教員	江川 健斗	学年・学期	1年・通年	時間数	120 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	PhotoshopやIllustrator,PremiaProなどクリエイティブな製作を行うソフトの基礎を学ぶ授業である。授業は講義形式・実技形式を組み合わせを行い、adobe認定プロフェッショナルの資格取得を目指す。						
到達目標	本科目「クリエイティブソフト演習」のねらいは、様々な環境で活用できるPhotoshopやIllustrator,PremiaProの技術の取得である。習熟度の指標としてadobe認定プロフェッショナルの資格の取得を目指す。						
授業計画・内容							
第1週	Photoshop,illustratorの基本操作の確認①	第16週	Premiere Proの基本操作の確認① 試験対策				
第2週	Photoshop,illustratorの基本操作の確認②	第17週	Premiere Proの基本操作の確認② 試験対策				
第3週	Photoshop,illustratorの基本操作の確認③	第18週	Premiere Proの基本操作の確認③ 試験対策				
第4週	Photoshop,illustratorの基本操作の確認④	第19週	Premiere Proの基本操作の確認④ 試験対策				
第5週	Photoshop,illustratorの基本操作の確認⑤	第20週	Premiere Proの基本操作の確認⑤ 試験対策				
第6週	Photoshop,illustratorの基本操作の確認⑥	第21週	Premiere Proの基本操作の確認⑥ 試験対策				
第7週	Photoshop,illustratorの基本操作の確認⑦	第22週	Premiere Proの基本操作の確認⑦ 試験対策				
第8週	Photoshop,illustratorの基本操作の確認⑧	第23週	Premiere Proの基本操作の確認⑧ 試験対策				
第9週	Photoshop,illustratorの基本操作の確認⑨	第24週	Premiere Proの基本操作の確認⑨ 試験対策				
第10週	Photoshop,illustratorの基本操作の確認⑩	第25週	Premiere Proの基本操作の確認⑩ 試験対策				
第11週	試験対策 Photoshop,illustrator①	第26週	試験対策 Premiere Pro など				
第12週	試験対策 Photoshop,illustrator②	第27週	試験対策 Premiere Pro など				
第13週	試験対策 Photoshop,illustrator③	第28週	試験対策 Premiere Pro など				
第14週	試験対策 Photoshop,illustrator④	第29週	試験対策 Premiere Pro など				
第15週	試験対策 Photoshop,illustrator⑤	第30週	試験対策 Premiere Pro など				
評価方法	課題、ミニテスト、出席状況、授業態度、テストを考慮して成績を評価する。 ※評価目安:テスト(50%)・授業態度や出席など(50%)						
教科書 教材など	アドビ認定プロフェッショナルPhotoshop, アドビ認定プロフェッショナルIllustratorなど						
実務経験	EC業界にて商品ページ作成等のPhotoshopなどを用いた作業を12年				実務経験のある教員による授業科目		✓

## 2024年度 授業計画(シラバス)

科目名	動画クリエイター基礎	学科名	eスポーツビジネス学科			授業方法	演習
担当教員	高桑 祥太 ・ 入倉 侑摩	学年・学期	1年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	動画編集の基礎的な知識や概念、編集ソフトの機能と使い方を学ぶ。 後半では応用編として、実際の案件にあるような条件を前提とした編集課題を課すなど 2年次に控える「より実践的な授業」に備える。						
到達目標	動画編集の基礎的なスキルを習得し、技術と表現力の向上を目指す						
授業計画・内容							
第1週	オリエンテーション、動画クリエイター基礎の概要	第16週	課題制作②				
第2週	動画編集の基本的な概念や用語の理解	第17週	課題制作②				
第3週	動画編集のフローとプロセスの理解	第18週	エフェクトテンプレートの理解				
第4週	編集ソフトウェア(pr)の使用法:基本的な機能と使い方	第19週	エフェクトテンプレートの演習				
第5週	編集ソフトウェア(pr)の使用法:基本的な機能と使い方	第20週	エフェクトテンプレートの演習				
第6週	編集ソフトウェア(pr)の使用法:クリップのトリミングや編集、トランジションの追加	第21週	課題制作③				
第7週	編集ソフトウェア(pr)の使用法:クリップのトリミングや編集、トランジションの追加	第22週	課題制作③				
第8週	編集ソフトウェア(pr)の使用法:動画のエフェクトやサウンドの編集方法	第23週	実践的な編集演習:クライアントからの編集依頼を想定				
第9週	編集ソフトウェア(pr)の使用法:動画のエフェクトやサウンドの編集方法	第24週	実践的な編集演習:クライアントからの編集依頼を想定				
第10週	ジャンル別編集演習:インタビュー動画	第25週	実践的な編集演習:クライアントからの編集依頼を想定				
第11週	ジャンル別編集演習:インタビュー動画	第26週	実践的な編集演習:クライアントからの編集依頼を想定				
第12週	ジャンル別編集演習:ゲーム実況	第27週	課題制作④				
第13週	ジャンル別編集演習:ゲーム実況	第28週	課題制作④				
第14週	課題制作①	第29週	課題制作④				
第15週	課題制作①	第30週	動画制作とキャリアについて考える				
評価方法	出席、授業態度、課題提出、課題成果の4点で評価を行う。特に、課題提出・成果を重点的に評価。 なお、課題成果に関しては生徒間での比較ではなく、あくまで個人のスキルアップに焦点をあてて行う。						
教科書 教材など	授業毎に講師陣で授業資料を作成						
実務経験	企業紹介、リクルート、TVCM、SNS広告運用など、動画を活用したPR・マーケティング業務経験				実務経験のある教員による授業科目		✓

## 2024年度 授業計画(シラバス)

科目名	AI活用実践	学科名	eスポーツビジネス学科			授業方法	演習
担当教員	矢野 統万	学年・学期	1年・通年	時間数	30 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	昨今急激に進化しつつあるAIの世界に触れ、学び、それらを実践的に活用する方法を学ぶ。また、それぞれのAIを用いてeスポーツビジネス学科のその他の授業に紐づけて様々な形で使用する。						
到達目標	何気ない普段のタスクや行動の中に「AIをつかう」という選択肢を思い浮かべられるようになること。また、AIに対する正しい理解と使い方を身につけること。						
授業計画・内容							
第1週	AIとは	第16週	AI活用実践①				
第2週	様々なAI①	第17週	AI活用実践②				
第3週	様々なAI②	第18週	AI活用実践③				
第4週	様々なAI③	第19週	AI活用実践④				
第5週	様々なAI④	第20週	AI活用実践⑤				
第6週	様々なAI⑤	第21週	AI活用実践⑥				
第7週	AIと法律①	第22週	AI活用実践⑦				
第8週	AIと法律②	第23週	AI活用実践⑧				
第9週	AIと法律③	第24週	AI活用実践⑨				
第10週	AIと倫理①	第25週	AI応用実践①				
第11週	AIと倫理②	第26週	AI応用実践②				
第12週	AIと倫理③	第27週	AI応用実践③				
第13週	様々なAI⑥	第28週	AI応用実践④				
第14週	様々なAI⑦	第29週	AI応用実践⑤				
第15週	様々なAI⑧	第30週	AIの世界とこれから				
評価方法	AIを用いて行う課題の達成度、出席状況、授業態度から判断。 (出席状況40%,授業態度30%,課題30%)						
教科書 教材など	自己制作の教科書を使用						
実務経験						実務経験のある教員による 授業科目	

## 2024年度 授業計画(シラバス)

科目名	デジタルマーケティング	学科名	eスポーツビジネス学科			授業方法	演習
担当教員	和田 万里奈	学年・学期	1年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	SNSの基礎知識、マーケティング知識を身に付ける。						
到達目標	将来的に企業アカウントを運用できる知識をつける。						
授業計画・内容							
第1週	オリエンテーション	第16週	ユーザーコミュニケーション				
第2週	SNS基礎知識	第17週	UGCの活用				
第3週	デジタルマーケティングの基礎知識と基礎教養	第18週	KPI・データ分析・戦略策定				
第4週	デジタルマーケティングの基礎知識と基礎教養	第19週	KPI・データ分析・戦略策定				
第5週	デジタルマーケティングの基礎知識と基礎教養	第20週	KPI・データ分析・戦略策定				
第6週	SNSの媒体特性	第21週	eスポーツ業界でのSNS活用について				
第7週	SNSの媒体特性	第22週	eスポーツ業界でのSNS活用について				
第8週	SNSの媒体特性	第23週	アカウント運用基礎				
第9週	SNSの媒体特性	第24週	アカウント運用基礎				
第10週	SNS共有の実務スキル	第25週	アカウント運用基礎				
第11週	SNS共有の実務スキル	第26週	行動心理学(デジタルマーケティング)				
第12週	SNSを活用したファンマーケティング	第27週	行動心理学(デジタルマーケティング)				
第13週	ビッグデータ取扱い・個人情報保護	第28週	検定対策				
第14週	SNSを取り巻く法律について	第29週	検定対策				
第15週	炎上とその対策	第30週	検定対策				
評価方法	定期試験、課題内容、出席状況、授業態度を考慮して成績を評価する。 (※2025年2月16日実施のSNSマーケティング検定合格を目指す)						
教科書 教材など	講師作成						
実務経験	企業SNS運用、SNSマーケティング					実務経験のある教員による 授業科目	✓

## 2024年度 授業計画(シラバス)

科目名	Webデザイン基礎	学科名	eスポーツビジネス学科			授業方法	演習
担当教員	平石 明香	学年・学期	1年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	Webページの作成に必要なHTML・CSSを学習する。 簡単なサイト作成を積み重ねて最終的に各自のサイトを作成する。 ・インターネットのしくみとWWW ・Webページの構造とデザイン(HTML・CSS)						
到達目標	基本的なWWWのしくみを理解し、効果的なWebサイトが制作できるようにHTMLとCSSを使いこなす。						
授業計画・内容							
第1週	ガイダンス／Webに関する基礎	第16週	レスポンシブデザイン				
第2週	Webに関する基礎	第17週	レスポンシブデザイン				
第3週	HTML基本	第18週	レスポンシブデザイン				
第4週	HTML基本	第19週	レスポンシブデザイン				
第5週	HTML基本	第20週	レスポンシブデザイン				
第6週	HTMLとCSS	第21週	CSSグリッドレイアウト				
第7週	HTMLとCSS	第22週	CSSグリッドレイアウト				
第8週	HTMLとCSS	第23週	CSSグリッドレイアウト				
第9週	Flexboxレイアウト、構造を表すタグ	第24週	CSSグリッドレイアウト				
第10週	Flexboxレイアウト、構造を表すタグ	第25週	サイト作成				
第11週	Flexboxレイアウト、構造を表すタグ	第26週	サイト作成				
第12週	CSSアニメーション	第27週	サイト作成				
第13週	CSSアニメーション	第28週	サイト作成				
第14週	CSSアニメーション	第29週	サイト作成				
第15週	CSSアニメーション	第30週	サイト作成				
評価方法	出席・授業態度・提出物・テストなどを総合評価						
教科書 教材など	これだけで基本がしっかり身につく HTML/CSS&Webデザイン1冊目の本						
実務経験	企業にてソフトウェアの設計、開発、顧客サポート及び動画、Web制作に携わる。IT研修、セキュリティ研修を担当				実務経験のある教員による 授業科目		✓

## 2024年度 授業計画(シラバス)

科目名	ビジネスPC演習		学科名	eスポーツビジネス学科		授業方法	演習
担当教員	森山 執一		学年・学期	1年・通年	時間数	60 時間	必須・選択
授業概要 ・ 授業内容	授業の始まりには、タイピング練習を行う。 Word・PowerPointについては、基本的な機能と操作について学習し、MOSの検定対策を繰り返し行う。 Excellについては、空き時間で導入を行う。						
到達目標	MOS検定の取得と、実社会で役立つパソコンスキルを身に付けることを目標とする。						
授業計画・内容							
第1週	Word / 基本操作 ①		第16週	PowerPoint概要			
第2週	Word / 基本操作 ②		第17週	1-1 プレゼンテーションを作成する 1-2 スライドを挿入する、書式設定する			
第3週	Word / 文書の作成と管理 ①～③		第18週	1-3 スライドを並べ替える、グループ化する 1-4 プレゼンテーションのオプションや表示を変更			
第4週	Word / 文字、段落、セクションの書式設定 ①		第19週	1-5 印刷するためにプレゼンテーションを設定 1-6 スライドショーを設定する、実行する			
第5週	Word / 文字、段落、セクションの書式設定 ②		第20週	1-7 スライド、配布資料、ノートを変更する 2-1 テキストを挿入する、書式設定する			
第6週	Word / 表やリストの作成 ①		第21週	2-2 図を挿入する、書式設定する 2-3 図形やテキストボックスを挿入する、書式設定			
第7週	Word / 表やリストの作成 ②		第22週	2-4 図形を並べ替える、グループ化する 3-1 表を挿入する、書式設定する			
第8週	Word / 参考資料の作成と管理 ①		第23週	3-2 グラフを挿入する、書式設定する 3-3 SmartArtを挿入する、書式設定する			
第9週	Word / 参考資料の作成と管理 ②		第24週	3-4 メディアを挿入する、管理する 4-1 画面切り替えを適用する			
第10週	Word / グラフィック要素の挿入と書式設定 ①		第25週	4-2 スライドのコンテンツにアニメーションを設定 4-3 画面切り替えとアニメーションのタイミング			
第11週	Word / グラフィック要素の挿入と書式設定 ②		第26週	5-1 複数のプレゼンテーションのコンテンツを結合 5-2 プレゼンテーションの仕上げをする			
第12週	Word / 確認問題 ①		第27週	模擬試験 ①			
第13週	Word / 確認問題 ②		第28週	模擬試験 ②			
第14週	Word / 模擬試験 ①～②		第29週	MOS 2019攻略ポイント			
第15週	Word / 前期試験対策		第30週	後期試験対策			
評価方法	定期試験を実施する。また、課題内容、出席状況、授業態度を考慮して成績を評価する。 ※評価目安：定期試験(80%)・課題内容(10%)・授業態度や出席(10%)。 ※MOS検定合格者(20%)を加算する。						
教科書 教材など	MicrosoftOfficeSpecialist Microsoft Word 2019対策テキスト&問題集(FOM出版) MicrosoftOfficeSpecialist Microsoft Excel 2019対策テキスト&問題集(FOM出版) MicrosoftOfficeSpecialist Microsoft PowerPoint 2019対策テキスト&問題集(FOM出版)						
実務経験						実務経験のある教員による 授業科目	

## 2024年度 授業計画(シラバス)

科目名	ビジネスマナー	学科名	eスポーツビジネス学科			授業方法	講義
担当教員	赤坂 諒介	学年・学期	1年・通年	時間数	30 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	相手を思いやる心の表現方法を身につける。社会人として求められる心構えとマナーの具体的なルール、手法を学び、コミュニケーションスキルとして活用できるようになる。						
到達目標	社会人の基本マナーを理解して、良好な 関係づくり・感じの良い応対ができるようになること。						
授業計画・内容							
第1週	オリエンテーション	第16週	ビジネスメール・チャット				
第2週	第一印象(メラビアン の法則)	第17週	ビジネスメール・チャット				
第3週	【敬語の理解】敬語の種類と使い方	第18週	名刺交換				
第4週	【敬語の理解】敬語の種類と使い方	第19週	名刺交換				
第5週	【敬語の理解】間違っ た敬語	第20週	来客応対				
第6週	【敬語の理解】間違っ た敬語	第21週	来客応対				
第7週	【敬語の理解】敬語と接遇用語の実践	第22週	来客応対				
第8週	【敬語の理解】敬語と接遇用語の実践	第23週	来客応対				
第9週	効果的な会話術	第24週	【冠婚葬祭】表書き (慶事・弔事)				
第10週	効果的な会話術	第25週	【冠婚葬祭】贈答・お見舞いのマナー				
第11週	ビジネス文書(社内・社外文書・郵便)	第26週	指示の受け方				
第12週	ビジネス文書(社内・社外文書・郵便)	第27週	報告の仕方				
第13週	ビジネス文書(社内・社外文書・郵便)	第28週	1年間の振り返り				
第14週	ビジネス文書(社内・社外文書・郵便)	第29週	1年間の振り返り				
第15週	前期の振り返り	第30週	1年間の振り返り				
評価方法	定期試験を行わず、出席状況、提出物、授業態度を考慮して成績を評価する。						
教科書 教材など	講師作成、動画教材						
実務経験						実務経験のある教員による 授業科目	

## 2024年度 授業計画(シラバス)

科目名	業界・キャリアゼミ		学科名	eスポーツビジネス学科		授業方法	講義
担当教員	和田 万里奈		学年・学期	1年・通年	時間数	60 時間	必須・選択
授業概要 ・ 授業内容	主体的な就職活動を行うために自己理解・業界理解を深め、面接・グループディスカッション等の実践訓練を行い就活スキルを磨く。 eスポーツ業界についての研究や講話を通して、求められる人材像や能力を知り、就職活動に役立てる。						
到達目標	社会で通用する人間力を養う。自己理解を深め、キャリアプランを立てる。 業界について知り、将来の意思決定を行う。						
授業計画・内容							
第1週	オリエンテーション		第16週	【キャリアデザイン】ディベート			
第2週	【キャリアデザイン】 自己理解 性格・考え方・価値観		第17週	【キャリアデザイン】ディベート			
第3週	【キャリアデザイン】 自己理解 性格・考え方・価値観		第18週	【キャリアデザイン】 ケーススタディ仕事イで学ぶ実際の仕事			
第4週	【キャリアデザイン】 自己理解 強み・弱み・生かし方		第19週	【キャリアデザイン】 ケーススタディ仕事イで学ぶ実際の仕事			
第5週	【キャリアデザイン】 自己理解 強み・弱み・生かし方		第20週	【仕事理解】eスポーツ業界について知る			
第6週	【キャリアデザイン】 自分を知る手がかり(ジョハリの窓)		第21週	【仕事理解】eスポーツ業界について知る			
第7週	【キャリアデザイン】 自分を知る手がかり(ジョハリの窓)		第22週	【就職スキル】就活の流れ・スケジュール			
第8週	【キャリアデザイン】過去を振り返る(進路)		第23週	【就職スキル】就活の流れ・スケジュール			
第9週	【キャリアデザイン】過去を振り返る(進路)		第24週	【就職スキル】ツールの活用方法			
第10週	【キャリアデザイン】なぜ働くのか		第25週	【就職スキル】ツールの活用方法			
第11週	【キャリアデザイン】なぜ働くのか		第26週	【就職スキル】就職活動準備(履歴書・ES)			
第12週	【キャリアデザイン】キャリアアンカー		第27週	【就職スキル】就職活動準備(履歴書・ES)			
第13週	【キャリアデザイン】キャリアアンカー		第28週	【就職スキル】面接試験対応			
第14週	【キャリアデザイン】グループディスカッション		第29週	【就職スキル】面接試験対応			
第15週	【キャリアデザイン】グループディスカッション		第30週	【キャリアデザイン】 授業の振り返り、キャリアプラン			
評価方法	定期試験、課題内容、出席状況、授業態度を考慮して成績を評価する。						
教科書 教材など	講師作成						
実務経験	eスポーツを活用した事業経験やコンサルティング実績有				実務経験のある教員による 授業科目		✓

## 2024年度 授業計画(シラバス)

科目名	イベント・大会運営実践	学科名	eスポーツビジネス学科			授業方法	実習
担当教員	和田 万里奈 ・ 林 優太	学年・学期	1年・後期	時間数	15 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	eスポーツ体験イベントの現場運営・管理を行う。 行政×OBC×JeSU岡山の産学官連携授業。						
到達目標	eスポーツ体験イベントの運営を学生だけで回せるようになる。						
授業計画・内容							
第1週	<p>行政×OBC×JeSU岡山の産学官連携でイベントを開催する。                      イベントの事前準備、タイムスケジュール・シフト作成、                      前日設営、当日の運営・管理、振り返りを行う。                      連携先・参加者からフィードバックをもらい今後に活かす。</p>						
第2週							
第3週							
第4週							
第5週							
第6週							
第7週							
第8週							
第9週							
第10週							
第11週							
第12週							
第13週							
第14週							
第15週							
評価方法	出席状況、準備・イベント当日の動き方、態度 担当教員のみではなく、連携先・参加者からも評価いただく。						
教科書 教材など							
実務経験	eスポーツ大会や体験会の企画・運営を定期的に行う。(和田・林)				実務経験のある教員による 授業科目		✓