

## 2025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	岡山のeスポーツの取り組み			第16週	eスポーツの今後				
第2週	eスポーツの定義			第17週	eスポーツを支える技術①ハードウェア				
第3週	eスポーツのジャンルとプレイヤー人口			第18週	eスポーツを支える技術②通信インフラ				
第4週	スポーツとeスポーツの比較			第19週	eスポーツを支える技術③周辺機器				
第5週	eスポーツの歴史1			第20週	eスポーツを支える技術④アプリケーション				
第6週	eスポーツの歴史2			第21週	今後のeスポーツ分野 スマホ業界				
第7週	eスポーツにおける海外と日本の現状1			第22週	今後のeスポーツ分野 コンシューマ業界				
第8週	eスポーツにおける海外と日本の現状2			第23週	今後のeスポーツ分野 PC業界				
第9週	日本eスポーツ市場の動き1			第24週	今後のeスポーツ分野 VR業界				
第10週	日本eスポーツ市場の動き2			第25週	今後のeスポーツ分野 AR業界				
第11週	世界eスポーツ市場の動き			第26週	JeSU × 経済産業省との取り組みについて				
第12週	日本eスポーツ業界での問題点			第27週	eスポーツプロライセンス				
第13週	日本国内でのeスポーツに関する法律			第28週	eスポーツ大会かんたん開催マニュアル				
第14週	eスポーツと教育・福祉/障害者対策			第29週	eスポーツの情報収集				
第15週	eスポーツ業界関連の職業			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(30%)・授業態度や出席(20%)・評価試験(50%)								
教科書 教材など	パソコン								
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		✓	

## 2025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	矢野、朝倉、佐倉、Ryoma	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	<p>本科目は、eスポーツの基礎知識と実践的なスキルを習得することを目的とした実習科目です。前期ではeスポーツの基本概念、ゲームタイトルの理解、チームプレイの基礎を学び、後期ではカスタムマッチの主催・運営を通じて実践力を高めます。</p> <p>授業は実習形式で行い、グループワークやプロジェクト型学習を取り入れることで、チームワークやコミュニケーション能力、問題解決能力を育成します。実務経験豊富な教員による指導のもと、業界で求められる実践的なスキルを身につけます。</p>						
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.eスポーツの基本的な知識とルールを理解し、説明できるようになる</li> <li>2.チームプレイの重要性を理解し、効果的なコミュニケーションができるようになる</li> <li>3.基本的なゲームスキルを習得し、戦略的なプレイができるようになる</li> <li>4.自身のプレイを客観的に分析し、PDCAサイクルを実践できるようになる</li> <li>5.eスポーツのカスタムマッチを主催・運営できるようになる</li> <li>6.配信技術の基礎を習得し、適切な配信環境を構築できるようになる</li> </ol>						
授業計画・内容							
第1週	オリエンテーション			第16週	オリエンテーション		
第2週	ゲームタイトル紹介			第17週	【VALO】目標の確認【LoL】配信技術基礎:配信の基本概念、基礎技術		
第3週	各タイトルの基礎知識			第18週	【VALO】基礎知識⑧Breeze【LoL】基本ルールの設定、参加者の役割分担、簡易的な運営フロー		
第4週	【VALO】基礎知識①Acent【LoL】スキルトレーニング①			第19週	【VALO】基礎知識⑨【LoL】運営フローや設定		
第5週	【VALO】基礎知識②Haven【LoL】効果的なコミュニケーション理論			第20週	【VALO】基礎知識⑩【LoL】カスタムマッチの実施、コミュニティ形成の基礎		
第6週	【VALO】基礎知識③Split【LoL】役割分担と最適なポジショニング、連携の基本			第21週	【VALO】基礎知識⑪チーム編【LoL】役割交代による多角的視点の獲得と実践①		
第7週	【VALO】基礎知識④Lotus【LoL】戦略立案と実行プロセス、リーダーシップの発揮方法			第22週	【VALO】基礎知識⑫チーム編【LoL】役割交代による多角的視点の獲得と実践②		
第8週	【VALO】基礎知識⑤Pearl【LoL】効果的な振り返り手法とスキル向上のための分析手法			第23週	【VALO】試験に向けた戦略の作成【LoL】コミュニティ形成基礎		
第9週	【VALO】基礎知識⑥Icebox【LoL】実践と振り返りによるPDCAサイクルの実施			第24週	【VALO】戦略の作成【LoL】、コミュニティ意識の強化、カスタムマッチの実施		
第10週	【VALO】基礎知識⑦Sunset【LoL】状況判断力を高めるためのゲームプレイと振り返り			第25週	【VALO】戦略のプレゼン【LoL】役割の再交代による総合的な理解と実践①		
第11週	【VALO】チーム練習【LoL】チーム戦略の応用とPDCAサイクルの実施			第26週	【VALO】チーム練習【LoL】役割の再交代による総合的な理解と実践②		
第12週	【VALO】フィードバック【LoL】リプレイデータの分析			第27週	【VALO】フィードバック【LoL】カスタムマッチからの派生ビジネスとは		
第13週	【VALO】チーム練習【LoL】効率的なコールや員ゲームフィードバック			第28週	【VALO】チーム練習【LoL】カスタムマッチ実践		
第14週	【VALO】前期試験トーナメント【LoL】PDCAサイクルによる最終改善			第29週	【VALO】後期試験トーナメント【LoL】カスタムマッチ実践		
第15週	【VALO】前期試験トーナメント【LoL】総括、後期に向けた目標設定			第30週	【VALO】後期試験トーナメント【LoL】総合評価		
評価方法	<p>プロジェクト評価(20%): チームプレイ・カスタムマッチの企画・運営・改善の取り組みと成果</p> <p>チーム貢献度(20%): 役割遂行、協働作業への貢献、リーダーシップ</p> <p>振り返りレポートや課題(60%): PDCAサイクルに基づく分析とゲーム操作、知識理解度チェック</p>						
教科書教材など							
実務経験	佐倉: イベント制作会社でのイベント制作・大会運営1年、プログラマー5年 朝倉: イベント会社技術スタッフ3年、プロeスポーツチームゼネラルマネージャー3年、プロeスポーツチーム選手・コーチ1年 矢野: eスポーツ実況解説 Ryoma: コーチ2年				実務経験のある教員による 授業科目		✓

## 2025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(30%)・授業態度や出席(20%)・実習評価(50%)						
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	✓

## 2025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	自己紹介・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	自律神経について						
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	外部運動						
第15週	腰の痛みや疲れに対して	第30週	1年間の評価						
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・3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			✓	

## 2025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	コミュニケーショントレーニング、対人スキルトレーニング、メンタルトレーニング等を学び精神的成長をサポートし自己理解および他者理解を通じて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	後期開始のオリエンテーション				
第2週	コミュニケーションワークショップ①	第17週	コミュニケーションワークショップ④				
第3週	コミュニケーションワークショップ②	第18週	コミュニケーションワークショップ⑤				
第4週	コミュニケーションワークショップ③	第19週	コミュニケーションワークショップ⑥				
第5週	個別面談	第20週	eスポーツとメンタル④				
第6週	個別面談	第21週	eスポーツとメンタル⑤				
第7週	個別面談	第22週	eスポーツとメンタル⑥				
第8週	個別面談	第23週	個別面談				
第9週	個別面談	第24週	個別面談				
第10週	個別面談	第25週	個別面談				
第11週	個別面談	第26週	個別面談				
第12週	eスポーツとメンタル①	第27週	個別面談				
第13週	eスポーツとメンタル②	第28週	個別面談				
第14週	eスポーツとメンタル③	第29週	個別面談				
第15週	前期まとめ	第30週	後期まとめ				
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	10年以上の不登校支援および塾講師等の教育業界活動				実務経験のある教員による 授業科目		✓

## 2025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13年				実務経験のある教員による授業科目		✓

## 2025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	清水 貴之	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	Youtubeの実践ノウハウ・マーケティング戦略をもとに、社会人においてコンテンツ制作の意味をベースに考えていく。動画の構成・Youtubeのアルゴリズム・収益化の仕組みからわかるお金の動き。「なぜ？こうなっているのか」という大前提を基本とし、実際に運営するチャンネルのリアルと現在を共有していきます。						
到達目標	本科目「動画編集」のねらいは、ビジネス的観点・Youtubeマーケティングをする上での思考を獲得することになる。動画をみてもらうため、魅力的な動画・伸びる動画・質の高い動画を作るために必要な基本マインドと知識を獲得する。将来、社会人としての「思考力」「コンテンツづくり」「企業における先進的な人材要素」を学ぶ。						
授業計画・内容							
第1週	オリエンテーション、動画クリエイターの概要	第16週	成功するチャンネルのコンセプト作り				
第2週	Youtubeとは何か？歴史	第17週	動画編集の流れ・環境構築				
第3週	インターネットを用いたビジネスの裏側	第18週	トレンドの見つけた方と活用法				
第4週	Youtubeチャンネル開設・初期設定の基本	第19週	持続可能なYouTuberキャリア構築				
第5週	Youtubeタイトルの極意	第20週	オリジナリティの出し方				
第6週	サムネイル基礎・クリック率	第21週	Youtubeアナリティクスの分析				
第7週	サムネイル分析演習(クリック率を高める手法)	第22週	知的財産権の保護・著作権問題(Youtube版)				
第8週	動画の構成・話し方(ストーリーテリング)	第23週	ブランドセーフティ:長期支持される発信者				
第9週	視聴維持率の仕組みと基本	第24週	ショート動画の活用・利点と欠点				
第10週	動画をバズらせる・伸ばすコツ	第25週	「学生」の立場で行うYoutube運営マネタイズ法				
第11週	Youtubeアルゴリズムの理解と攻略	第26週	動画チャンネル・よく見るチャンネルの分析共有				
第12週	Youtubeの収益化の条件と知識	第27週	クリエイターのメンタルヘルス				
第13週	アンチコメント対策と実用	第28週	チーム構成と外注管理・規模拡大時の効率化				
第14週	Youtubeの企画作りの醍醐味	第29週	クロスプラットフォーム戦略(Instagram・TikTok)				
第15週	ネタ出し講座	第30週	1年間の振り返り・まとめ				
評価方法	定期試験は実施せずに、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(10%)・授業態度や出席(90%)						
教科書 教材など	①講師のYoutubeチャンネル②Youtube上・ネット上の情報を参考						
実務経験	ブログアフィリエイト2年・Youtube運営4年				実務経験のある教員による 授業科目		✓

## 2025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	<p>本講義では、AI(人工知能)の基本的な仕組みや活用事例を学び、日常生活や職業場面での基本的な利用法を習得します。 生成AIなど最新技術の活用演習を通じて、情報の取捨選択やリスク判断の力を養います。 AIリテラシーを高め、適切かつ倫理的なAI活用ができる人材を育成します。</p>						
到達目標	<p>AIに対する理解度を深め、日常生活のなかで「AIを活用する」という選択肢をとることができるようになる。また、AIを使った犯罪や悪意ある行為を自分の目でしっかりと判別し、確認できるようにする。</p>						
授業計画・内容							
第1週	オリエンテーション	第16週	AIリテラシー入門				
第2週	AI関連の開発事情	第17週	ディープフェイクと偽情報①				
第3週	AI×ゲーム活用事例発見①	第18週	ディープフェイクと偽情報②				
第4週	AI×ゲーム活用事例発見②	第19週	AIと著作権・倫理				
第5週	生成AI体験①: テキスト生成	第20週	AIと仕事・社会				
第6週	生成AI体験②: 画像生成	第21週	AIに潜むリスク				
第7週	生成AI体験③: 音声・動画	第22週	ケーススタディ①				
第8週	活用事例研究①: 教育・仕事でのAI	第23週	ケーススタディ②				
第9週	活用事例研究②: 生活・趣味でのAI	第24週	ケーススタディ③				
第10週	簡単な課題制作①	第25週	企画立案ワーク: 自分のAI活用プロジェクトを考える				
第11週	簡単な課題制作②	第26週	制作①: プロンプト設計と試行錯誤				
第12週	簡単な課題制作③	第27週	制作②: 資料や発表形式の準備				
第13週	課題発表 & フィードバック①	第28週	個別支援・調整期間				
第14週	課題発表 & フィードバック②	第29週	最終発表会				
第15週	課題発表 & フィードバック③	第30週	最終ふりかえり・授業全体の総括				
評価方法	<p>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%)</p>						
教科書 教材など							
実務経験						実務経験のある教員による 授業科目	

## 2025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(村木)	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	デジタルマーケティングの概要を学び、企画から実践までの知識の習得及び、その検証方法まで、PDCAサイクルを回していくスキルを身に付けます						
到達目標	実際に与えられたマーケティング課題に対し、企画からデジタルマーケティングメニューの選定、実施後の検証までを企画書に設える						
授業計画・内容							
第1週	インターネットの基礎1	第16週	WEBライティング3				
第2週	インターネットの基礎2	第17週	WEBライティング4				
第3週	インターネットの基礎3	第18週	分析1				
第4週	WEBマーケティング1	第19週	分析2				
第5週	WEBマーケティング2	第20週	分析3				
第6週	WEBマーケティング3	第21週	WEBUI1				
第7週	WEBマーケティング4	第22週	WEBUI2				
第8週	SEO理論1	第23週	WEBUI3				
第9週	SEO理論2	第24週	WEBUI4				
第10週	SEO理論3	第25週	WEBデザイン1				
第11週	SEO理論4	第26週	WEBデザイン2				
第12週	SEO理論5	第27週	WEBデザイン3				
第13週	SEO理論6	第28週	WEBディレクション1				
第14週	WEBライティング1	第29週	WEBディレクション2				
第15週	WEBライティング2	第30週	WEBディレクション3				
評価方法	毎回行われる小テストの採点及び、半期ごとの試験						
教科書 教材など							
実務経験						実務経験のある教員による 授業科目	

## 2025年度 授業計画(シラバス)

科目名	Webエンジニア演習		学科名	eスポーツビジネス学科		授業方法	演習	
担当教員	齋藤 匠 他		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	<p>WEBエンジニアのキャリアについて学び、WEBエンジニアになるために必要な基礎技術を学ぶ。授業は反転学習ベースで動画学習を事前に行ってもらい、講義の時間では気になるところや補足学習を中心に行う。</p> <p>課題や学習時に気になるところは授業以外にいつでもDiscordを使った質問ができ、実業務の際に必要なテキストコミュニケーションの能力も高める。</p>							
到達目標	<p>WEBエンジニアになるために必要な基礎技術を身に着ける。</p> <p>WEBに関わる仕事に就くときに必要となるツールの利用方法がわかる状態になる。</p>							
授業計画・内容								
第1週	オリエンテーション、WEBエンジニアについて、履修環境の構築			第16週	Webサイト基礎知識 WordPress基礎知識			
第2週	HTML/CSS①			第17週	環境構築 WordPress移行・公開			
第3週	学習時のマインド・質問力			第18週	管理画面の使い方 テーマインストール			
第4週	HTML/CSS②			第19週	カスタマイズ画面の使い方			
第5週	JavaScript①(文字列と数値、変数・定数、条件分岐)			第20週	固定ページの作成・編集			
第6週	JavaScript②(配列、オブジェクト、繰り返し処理)			第21週	お問い合わせフォーム①			
第7週	JavaScript③(関数①)			第22週	お問い合わせフォーム②			
第8週	JavaScript④(関数②)			第23週	セキュリティ対策			
第9週	関数20本ノック①			第24週	SEO対策 追加CSS			
第10週	関数20本ノック②			第25週	アクセス解析 便利なプラグイン紹介			
第11週	HTML/CSS③			第26週	デザイン基礎			
第12週	ポートフォリオ制作①			第27週	Figma入門			
第13週	ポートフォリオ制作②			第28週	Webデザインのプロセス①			
第14週	ポートフォリオ制作③			第29週	Webデザインのプロセス②			
第15週	ポートフォリオ制作結果発表			第30週	ドメイン・サーバー			
評価方法	<p>定期試験は実施せずに、授業時間終了後に提出される課題内容、成果発表、出席状況、授業態度を考慮して成績を評価する。</p> <p>※評価目安: 毎時間の課題やレポート(80%)・授業態度や出席(20%)</p>							
教科書 教材など	<p>①プログラミング入門</p> <p>②Web制作</p>							
実務経験	IT・Web業界での開発経験、人材育成経験22年					実務経験のある教員による 授業科目		✓

## 2025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	江川 健斗		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	MOSのWordとExcelの基本操作を学ぶ授業である。 授業は講義形式・実技形式を組み合わせを行い、MOSの資格取得を目指す。						
到達目標	本科目「MOS検定対策」のねらいは、様々な環境で活躍できる基礎的なPC関連の技術の取得である。 習熟度の指標としてMOSの資格の取得を目指す。						
授業計画・内容							
第1週	Word 基本操作の確認①		第16週	Excel 基本操作の確認①			
第2週	Word 基本操作の確認②		第17週	Excel 基本操作の確認②			
第3週	Word 基本操作の確認③		第18週	Excel 基本操作の確認③			
第4週	Word 基本操作の確認④		第19週	Excel 基本操作の確認④			
第5週	Word 基本操作の確認⑤		第20週	Excel 基本操作の確認⑤			
第6週	Word 基本操作の確認⑥		第21週	Excel 基本操作の確認⑥			
第7週	Word 基本操作の確認⑦		第22週	Excel 基本操作の確認⑦			
第8週	Word 基本操作の確認⑧		第23週	Excel 基本操作の確認⑧			
第9週	Word 基本操作の確認⑨		第24週	Excel 基本操作の確認⑨			
第10週	Word 基本操作の確認⑩		第25週	Excel 基本操作の確認⑩			
第11週	Word 試験対策①		第26週	Excel 試験対策①			
第12週	Word 試験対策②		第27週	Excel 試験対策②			
第13週	Word 試験対策③		第28週	Excel 試験対策③			
第14週	Word 試験対策④		第29週	Excel 試験対策④			
第15週	Word 試験対策⑤		第30週	Excel 試験対策⑤			
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	よくわかるマスター-MOS Word 365 対策テキスト&問題集 よくわかるマスター-MOS Excel 365 対策テキスト&問題集						
実務経験	EC業界にてExcelやWordを使った作業14年				実務経験のある教員による 授業科目		✓

## 2025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	安東 かおり		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	キャリアマナーの6つの基本を実践を通して学ぶ授業である。 まず1年次は土台となる心の軸を育成し、社会人に必要となる心と体のバランスのとり方を徹底して学ぶ。 授業は講義形式・グループワーク・発表を組み合わせを行い、主体的に授業に取り組む環境を作る。							
到達目標	成長の段階に合わせた課題に取り組むことで、各自が自己の課題に気づけるようになると共に、それぞれの課題を自力で、時には他者に協力を仰ぎながら解決できるようなコミュニケーションスキルを身に付ける。							
授業計画・内容								
第1週	オリエンテーション ビジネスマナーの必要性			第16週	ビジネススーツの選び方			
第2週	キャリアマナーについて学ぶ			第17週	イラッとされないビジネスマナーの基本 ③電話のかけ方			
第3週	イラッとされない社会人としての心構え			第18週	イラッとされないビジネスマナーの基本 ④電話の受け方			
第4週	イラッとされないビジネスマナーの基本 ①みだしなみ・挨拶の仕方			第19週	イラッとされないビジネスマナーの基本 ⑤クレーム対応			
第5週	イラッとされないビジネスマナーの基本 ②話し方・聞き方の基本			第20週	イラッとされないビジネスマナーの基本 ⑥携帯電話のマナー(SNSのマナーとコツ)			
第6週	適切な敬語を学ぶ			第21週	イラッとされないビジネスマナーの基本 ⑦ビジネスメールの基本			
第7週	コミュニケーションスキル ①アサーション			第22週	イラッとされないビジネスマナーの基本 ⑧ビジネスメールの応用			
第8週	コミュニケーションスキル ②リフレーミング			第23週	イラッとされないビジネスマナーの基本 ⑨ビジネス文書(社内編)			
第9週	コミュニケーションスキル ③キャリブレーション			第24週	イラッとされないビジネスマナーの基本 ⑩ビジネス文書(社外編)			
第10週	メモ・手帳の使い方 ①メモ・手帳の効果とは			第25週	イラッとされないビジネスマナーの基本 ⑪アポイントの取り方			
第11週	メモ・手帳の使い方 ②メモの技術で仕事の成果を上げる			第26週	イラッとされないビジネスマナーの基本 ⑫会社訪問の仕方(訪問先での過ごし方)			
第12週	メモ・手帳の使い方 ③手帳の技術で目標を達成する			第27週	人間関係の捉え方・保ち方			
第13週	社会人としてのモノの言い方			第28週	社会人としての自分の作り方 ①目標設定・スケジュール管理			
第14週	シチュエーション別会話練習			第29週	社会人としての自分の作り方 ②思考トレーニング・自分磨きの方法			
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	講師作成							
実務経験	専門学校にて3年半、高校にて4年半 就職支援機関にて6年キャリア教育、就職支援を担当					実務経験のある教員による 授業科目		✓

## 2025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(村木)	学年・学期	1年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要	就職に向けての準備と対策を行っていきます						
授業内容	内容的には、就社した後の考え方として、「働く」ということを会社の立場と自身の立場で解説していきその上で目指す職種や具体的な企業の選定まで行い、就職活動に向けていきます						
到達目標	自身の目指す職種、業種、また具体的な企業の選定とアプローチ						
授業計画・内容							
第1週	業界キャリアゼミ授業の意味1	第16週	【キャリアデザイン】過去を振り返る(進路)				
第2週	業界キャリアゼミ授業の意味2	第17週	【キャリアデザイン】過去を振り返る(進路)				
第3週	働き方の哲学「会社の中で働くこと」1	第18週	【キャリアデザイン】 自己理解 性格・考え方・価値観				
第4週	働き方の哲学「会社の中で働くこと」2	第19週	【キャリアデザイン】 自己理解 性格・考え方・価値観				
第5週	働き方の哲学「仕事・キャリア」1	第20週	【仕事理解】eスポーツ業界について知る				
第6週	働き方の哲学「仕事・キャリア」2	第21週	【就職スキル】就活の流れ・スケジュール				
第7週	働き方の哲学「働く意味」1	第22週	【就職スキル】就活の流れ・スケジュール				
第8週	働き方の哲学「働く意味」2	第23週	【就職スキル】ツールの活用方法				
第9週	働き方の哲学「主体性・成長」1	第24週	【就職スキル】ツールの活用方法				
第10週	働き方の哲学「主体性・成長」2	第25週	【就職スキル】就職活動準備(履歴書・ES)				
第11週	インターンシップに向けて1	第26週	【就職スキル】就職活動準備(履歴書・ES)				
第12週	インターンシップに向けて2	第27週	【キャリアデザイン】 授業の振り返り、キャリアプラン、プレゼンテーション				
第13週	インターンシップに向けて3	第28週	【キャリアデザイン】 授業の振り返り、キャリアプラン、プレゼンテーション				
第14週	働き方の哲学「知識・能力」	第29週	【キャリアデザイン】 授業の振り返り、キャリアプラン、プレゼンテーション				
第15週	働き方の哲学「心の健康」	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、プレゼンテーション				
評価方法	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							
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		✓

## 2025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														
第2週														
第3週														
第4週														
第5週														
第6週														
第7週														
第8週								行政×OBC×JeSU岡山の産学官連携でイベントを開催する。						
第9週								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。						
第10週								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。						
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		✓							