

2022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	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	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	✓

2022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	マルチメディア概論の内容とリンクさせ必要な知識を講義するとともに、Webページの作成に必要なHTML・CSSを学習する。 ・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。 Webクリエイター能力認定試験スタンダードの合格を目指す。						
授業計画・内容							
第1週	ガイダンス／Webに関する基礎	第16週	CSS基本				
第2週	Webに関する基礎	第17週	CSS基本				
第3週	HTML基本	第18週	CSS基本				
第4週	HTML基本	第19週	CSS基本				
第5週	HTML基本	第20週	CSS基本				
第6週	HTML基本	第21週	CSS基本				
第7週	HTML基本	第22週	CSS基本				
第8週	HTML基本	第23週	CSS基本				
第9週	HTML基本	第24週	認定試験演習				
第10週	HTML基本	第25週	認定試験演習				
第11週	HTML基本	第26週	認定試験演習				
第12週	CSS基本	第27週	認定試験演習				
第13週	CSS基本	第28週	認定試験演習				
第14週	CSS基本	第29週	認定試験演習				
第15週	CSS基本	第30週	認定試験演習				
評価方法	出席・授業態度・提出物・テスト(特に重点を置く)などを総合評価						
教科書 教材など	情報演習ステップ30 HTML5&CSSワークブック HTML&CSS逆引き辞典 Webクリエイター能力認定試験 スタンダード問題集						
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制作の業務に携わる。				実務経験のある教員による授業科目		✓

2022年度 授業計画(シラバス)

科目名	Illustrator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	嶋村 亜由美	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	ドキュメントデザイン技術に関する知識を有し、Illustratorを駆使して、提示されたテーマ・素材から、仕様に従ってコンテンツを制作する能力を身につける。教科書に沿って基礎を学び、その応用問題を課して、デザイン力や創造力も同時に身に付けられるように指導していく。理解度を確認するために、授業が終わる度に作業したデータを提出してもらいチェックする。						
到達目標	「Illustrator®クリエイター能力認定試験」への合格を目標とする。 またどの場面でこのソフトを活用して仕事ができるのか、具体的な活かし方を見つける。						
授業計画・内容							
第1週	Illustratorの概要説明、自己紹介	第16週	クリエイター能力認定試験問題集 エキスパート知識・実技問題1				
第2週	Quick masterを使用して基礎演習	第17週	クリエイター能力認定試験問題集 エキスパート実践問題1 実技				
第3週	クリエイター能力認定試験問題集 スタンダード模擬問題1 実技	第18週	クリエイター能力認定試験問題集 エキスパート知識・実技問題2				
第4週	クリエイター能力認定試験問題集 スタンダード実践問題1 実技	第19週	クリエイター能力認定試験問題集 エキスパート実践問題2 実技				
第5週	クリエイター能力認定試験問題集 スタンダード模擬問題2 実技	第20週	エキスパート問題1、2の復習				
第6週	クリエイター能力認定試験問題集 スタンダード実践問題2 実技	第21週	クリエイター能力認定試験問題集 エキスパート知識・実技問題3				
第7週	スタンダード問題1、2の復習	第22週	クリエイター能力認定試験問題集 エキスパート実践問題3 実技				
第8週	クリエイター能力認定試験問題集 スタンダード模擬問題3 実技	第23週	クリエイター能力認定試験問題集 エキスパート知識・実技問題4				
第9週	クリエイター能力認定試験問題集 スタンダード実践問題3 実技	第24週	クリエイター能力認定試験問題集 エキスパート実践問題4 実技				
第10週	クリエイター能力認定試験問題集 スタンダード模擬問題4 実技	第25週	エキスパート問題3、4の復習				
第11週	クリエイター能力認定試験問題集 スタンダード実践問題4 実技	第26週	エキスパート問題の簡易テスト				
第12週	スタンダード問題3、4の復習	第27週	試験対策 質疑・応答				
第13週	スタンダード問題の簡易テスト	第28週	試験対策 質疑・応答				
第14週	オリジナルの作品づくり	第29週	オリジナルの作品づくり				
第15週	作品のプレゼンテーション	第30週	作品のプレゼンテーション				
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(90%)・授業態度や出席(10%)						
教科書 教材など	①Illustratorクリエイター能力認定試験問題集 ②Illustrator Quick master						
実務経験	雑誌の編集者として5年、フリーランスとして2年				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2022年度 授業計画(シラバス)

科目名	Photoshop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	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	Photoshopの操作法及び関連知識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、Photoshopに触れることでその用途や可能性を模索できる環境を作る。 学習内容に応じて、振り返り学習や一步踏み込んだ内容の学習を行う事で、理解度を高めると同時に、理解度の確認も行っていく。						
到達目標	本科目「Photoshop基礎」のねらいは、Photoshopクリエイター能力認定試験スタンダードの取得である。その過程でPhotoshopを特殊なツールではなくLINEやGmailのような日常的に気軽に使えるツールと感じ、必要なときに効率的に利用できるようにする。						
授業計画・内容							
第1週	基礎知識の学習と実技<Photoshopの起動とファイル操作>		第16週	基礎知識の学習と実技<保存形式・プリントとスキャナー>			
第2週	基礎知識の学習と実技<作業エリア・画面表示と色の選択・環境設定>		第17週	模擬問題の実践と復習<スタンダード模擬問題集-1>			
第3週	基礎知識の学習と実技<選択ツール・その他の選択方法>		第18週	模擬問題の実践と復習<スタンダード模擬問題集-2>			
第4週	第1週～第3週の振り返り		第19週	第17週～第18週の振り返り			
第5週	基礎知識の学習と実技<画像解像度とサイズ変更・画像のコピー&ペースト・画像の変形>		第20週	模擬問題の実践と復習<スタンダード模擬問題集-3>			
第6週	基礎知識の学習と実技<カラーモード・色調補正>		第21週	模擬問題の実践と復習<スタンダード模擬問題集-4>			
第7週	基礎知識の学習と実技<ペイント系のツール>		第22週	第20週～第21週の振り返り			
第8週	第5週～第7週の振り返り		第23週	基礎知識の学習と実技<色調補正ツールの基本ワザ・食べ物の写真を補正する・曇天の裏路地を夕暮れに変える>			
第9週	基礎知識の学習と実技<レタッチ系のツール・ペイント系のコマンド>		第24週	基礎知識の学習と実技<ロゴデザイン・アクションでつくるミニフォトカード・写真で作る立体ポップ>			
第10週	基礎知識の学習と実技<レイヤー操作・その他のレイヤー機能>		第25週	第23週～第24週の振り返り			
第11週	基礎知識の学習と実技<パスの作成と編集・シェイプ>		第26週	基礎知識の学習と実技<フィルターでつくるブックカバー・連続写真を一枚に合成>			
第12週	第9週～第11週の振り返り		第27週	基礎知識の学習と実技<旅のカラージュポスター・イラストと背景写真の合成・Webサイトのデザイン>			
第13週	基礎知識の学習と実技<テキストの入力と編集・文字の加工>		第28週	第26週～第27週の振り返り			
第14週	基礎知識の学習と実技<フィルターの概要と使用>		第29週	模擬問題の実践と復習<エキスパート 模擬問題-1,2>			
第15週	第13週～第14週の振り返り		第30週	模擬問題の実践と復習<エキスパート 模擬問題-3,4>			
評価方法	定期試験は実施せずに、振り返り授業終了後に提出されるファイル、ミニテスト、出席状況、授業態度を考慮して成績を評価する。 ※評価目安: 提出ファイルやミニテスト(60%)・授業態度や出席(40%)						
教科書 教材など	Photoshop®クイックマスター Photoshop®クリエイター能力認定試験問題集 (CC/CC2014/CC2015/CC2015.5/CC2017対応)						
実務経験	EC業界にて商品ページ作成等のPhotoshopを用いた作業10年				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2022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	山畑、横阪、佐藤	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	動画編集の基本的な流れと、ソフトウェアの基本的な操作方法を学ぶ。						
到達目標	短時間の動画を作成方法を理解し、自分の企画に沿った適切な編集効果をイメージし作成することができる。						
授業計画・内容							
第1週	オリエンテーション／全員	第16週	制作課題テーマ発表、チーム決め、企画書・絵コンテ作成				
第2週	配信機材説明	第17週	企画書・絵コンテ・提案書作成				
第3週	課題制作	第18週	企画書・絵コンテ・提案書作成				
第4週	課題制作	第19週	前半:企画提出 企画採用後、チーム課題制作				
第5週	課題制作	第20週	チーム課題制作				
第6週	課題制作	第21週	チーム課題制作				
第7週	チーム課題制作	第22週	チーム課題制作				
第8週	チーム課題制作	第23週	チーム課題制作				
第9週	チーム課題制作	第24週	チーム課題制作				
第10週	チーム課題制作	第25週	チーム課題制作				
第11週	チーム課題制作	第26週	チーム課題制作				
第12週	チーム課題制作	第27週	チーム課題制作				
第13週	チーム課題制作	第28週	チームプレゼン・課題提出・課題添削				
第14週	課題提出	第29週	チームプレゼン・課題提出・課題添削				
第15週	課題発表・講評	第30週	チームプレゼン・課題提出・課題添削				
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	CM、放送等の各種動画編集経験(山畑、横阪、佐藤)				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2022年度 授業計画(シラバス)

科目名	eスポーツ実習(LoL)	学科名	eスポーツビジネス学科			授業方法	演習
担当教員	佐倉涼太	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	「League of Legends」(※以下LoL)を題材にグループで紅白戦やディスカッションを行う。紅白戦については、くじなどでランダムに決めたチームや固定チームどちらも行ふ。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	ゲームスキルとしては全員1ランクアップを目指す。チームで動く事を意識することでコミュニケーション能力の向上だけでなく、問題発見能力、問題解決能力の向上。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	試験フィードバックや目標設定など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	各地域の特色の理解と自分の得意な色を知る				
第3週	基礎知識・操作の獲得 トレーニング	第18週	ランダムに決めたチームで対戦する。				
第4週	チームを組み対戦する。	第19週	ランダムに決めたチームで対戦する。				
第5週	チームを組み対戦する。	第20週	チーム内フィードバック+ディスカッション				
第6週	フィードバックの進め方。 試行する	第21週	ランダムに決めたチームで対戦する。				
第7週	コールについて。 試行する	第22週	ランダムに決めたチームで対戦する。				
第8週	チームを組み対戦する	第23週	チーム内フィードバック+ディスカッション				
第9週	チームを組み対戦する	第24週	後期試験に向けて試験メンバーを決める+対戦				
第10週	チーム練習とソロ練習の違い	第25週	試験メンバー練習+ディスカッション				
第11週	前期試験に向けて試験メンバーを決める+対戦	第26週	試験メンバー練習				
第12週	試験メンバー練習 +ディスカッション	第27週	チーム内フィードバック+ディスカッション				
第13週	試験メンバー練習	第28週	試験メンバー練習				
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	学期末の学内トーナメント・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	プロチームへの所属・活動実績がある。				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2022年度 授業計画(シラバス)

科目名	eスポーツ実習(PUBG)	学科名	eスポーツビジネス学科			授業方法	演習
担当教員	友好俊太	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	「PUBG」を題材に、実戦を主体とした授業を行う 実戦、反省会の中でコミュニケーション能力、問題発見、解決能力を身につける						
到達目標	ゲームスキルとしては、ゲーム内ランク「シルバー」を目指す 試合の運び方、チーム内での連携などから、社会に出ていく上で必要なコミュニケーション能力やPDCAサイクルに則った考え方を身につける						
授業計画・内容							
第1週	授業の進め方のオリエンテーション、基本設定、実際に射撃場でキャラクターを動かしてみる	第16週	試験のフィードバック、反省会、マンダラチャート作成				
第2週	「PUBG」について、試合の進め方、基本操作	第17週	ランクマッチ				
第3週	ムーブについて、戦い方の基礎	第18週	反省会 大会鑑賞(ムーブ解説)				
第4週	デスマッチ、実戦(カジュアルマッチ、ソロ)	第19週	個人練習				
第5週	フィードバック 実戦(カジュアルマッチ、デュオ)	第20週	紅白戦				
第6週	反省会 実戦(カジュアルマッチ、スクアッド)	第21週	反省会 ランクマッチ				
第7週	大会鑑賞	第22週	反省会 ランクマッチ 後期試験に向けたチーム決め				
第8週	報告、連携の取り方、「カバー」について、撃ち合い方指導 ムーブの仕方、ランドレシオについて 斜線管理について 遮蔽物の使い方、武器ごとの特性、偏差について	第23週	他校と練習試合				
第9週	紅白戦	第24週	フィードバック 反省会 ランクマッチ				
第10週	反省会 ランクマッチ	第25週	紅白戦				
第11週	反省会 前期試験のチーム決め 実戦(ランク)	第26週	反省会 デュオ練習				
第12週	反省会 紅白戦	第27週	ランクマッチ ムーブ指導				
第13週	反省会 紅白戦(カスタムマッチ)	第28週	紅白戦				
第14週	前期試験(カスタムマッチ)	第29週	後期試験(カスタムマッチ)				
第15週	前期試験(カスタムマッチ)	第30週	後期試験(カスタムマッチ)				
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	プロチームへの所属・活動実績がある。					実務経験のある教員による 授業科目	✓

2022年度 授業計画(シラバス)

科目名	情報資格系資格対策		学科名	eスポーツビジネス学科		授業方法	講義	
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	必須
授業概要 ・ 授業内容	ITパスポート試験、合格対策テキストを中心に学習を行う。 適宜、関係する動画なども視聴し、理解を深めて行く。							
到達目標	ITを中心に幅広い知識の習得を行い、IT分野に限らずビジネス分野で活躍できる人材を目指す。							
授業計画・内容								
第1週	ITパスポート試験の概要と効率的な学習方法		第16週	基礎理論とアルゴリズム①				
第2週	企業活動①		第17週	基礎理論とアルゴリズム②				
第3週	企業活動②		第18週	コンピュータシステム①				
第4週	法務①		第19週	コンピュータシステム②				
第5週	法務②		第20週	ハードウェア①				
第6週	経営戦略マネジメント①		第21週	ハードウェア②				
第7週	経営戦略マネジメント②		第22週	ソフトウェア①				
第8週	技術戦略マネジメント①		第23週	ソフトウェア②				
第9週	技術戦略マネジメント②		第24週	データベース①				
第10週	開発技術①		第25週	データベース②				
第11週	開発技術②		第26週	ネットワーク①				
第12週	プロジェクトマネジメント①		第27週	ネットワーク②				
第13週	プロジェクトマネジメント②		第28週	情報セキュリティ①				
第14週	サービスマネジメントとシステム監査①		第29週	情報セキュリティ②				
第15週	サービスマネジメントとシステム監査②		第30週	試験対策(総復習)				
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(50%)・課題内容(10%)・授業態度や出席(20%)。 ※ITパスポート合格者(40%)を加算する。							
教科書 教材など	いちばんやさしいITパスポート 絶対合格の教科書+出る順問題集 (SBクリエイティブ株式会社)							
実務経験					実務経験のある教員による 授業科目			

2022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	内田 朋子		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	ビジネスマナーを通して、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実戦形式の授業で学ぶ。 授業は、講義形式で行い、クラスメイトとのグループワーク、ロールプレイングなど実践で学ぶ。								
到達目標	ビジネスマナーを通して、社会人基本マナーを理解し、コミュニケーションスキルとして実践できる。 自己と他者を理解し、良好な関係づくりができる。 感じの良い応対ができるようになる。								
授業計画・内容									
第1週	自己紹介・いいところ探し			第16週	来客応対① 接遇とは				
第2週	マナーとは 感じの良さについて			第17週	来客応対② 受付・ご案内・面会予約				
第3週	自己表現法①第一印象・表情管理			第18週	来客応対③ 名刺の取り扱い				
第4週	自己表現法②言語・非言語			第19週	来客応対④ 茶菓接待				
第5週	自己表現法③発声・立ち居振る舞い			第20週	来客応対⑤ 茶菓接待ロールプレイング				
第6週	敬語の理解①敬語の種類と使い方			第21週	来客応対実践ロールプレイング				
第7週	敬語の理解②敬語の作り方			第22週	電話応対① 電話会話の特徴				
第8週	敬語の理解③間違った敬語			第23週	電話応対② 電話の受け方				
第9週	敬語の応用④敬語と接遇用語			第24週	電話応対③ 電話のかけ方				
第10週	敬語の応用⑤効果的な会話術			第25週	電話応対④ 社名聞き取り、名乗りの重要性				
第11週	敬語の応用⑥敬語と接遇用語の実践			第26週	電話応対⑤ 電話応対ロールプレイング				
第12週	言葉使いロールプレイング			第27週	冠婚葬祭① 表書き (慶事・弔事)				
第13週	ビジネスメール			第28週	冠婚葬祭② 贈答・お見舞いのマナー				
第14週	ビジネス文書①(社内・社外文書・郵便)			第29週	指示の受け方				
第15週	ビジネス文書②(社内・社外文書・用紙)			第30週	報告の仕方				
評価方法	定期試験、出席状況、提出物、授業態度を考慮して成績を評価する。 ※評価目安: 定期試験(40%)出席率(30%)、提出物(20%)、授業への積極的な参加態度(10%)								
教科書 教材など	プリント、茶器、祝儀袋、熨斗紙、てるこーちなど								
実務経験						実務経験のある教員による 授業科目			

2022年度 授業計画(シラバス)

科目名	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	城戸秀昭		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	生徒達が社会に出ていく為に必要な人間創りの一貫として、eスポーツを通じて学べる心・技・体の体から思考力・集中力向上、パフォーマンスアップに必要な体幹・動体視力、反射力向上・食事・ケア等のサポート						
到達目標	各生徒のパフォーマンス力目標設定以上の達成。						
授業計画・内容							
第1週	各生徒の眼球・体幹・食事チェック&目標設定	第16週	集中力アップトレーニング(リラックス法 α 波)				
第2週	視力アップ(眼球運動によるストレッチ)、体幹	第17週	集中力アップトレーニング(ゾーン法 δ 波)				
第3週	視力アップ(遠近法によるストレッチ)、体幹	第18週	集中力アップトレーニング(リラックス α 波)				
第4週	視力アップ(毛様体筋回復法)、体幹	第19週	集中力アップトレーニング(ゾーン δ 波)				
第5週	視力アップ(水晶体、毛様体筋の連動)、体幹	第20週	集中力持続トレーニング				
第6週	動体視力向上、体幹(肩甲骨はがし、パート1)	第21週	集中力持続トレーニング				
第7週	動体視力向上、体幹(肩甲骨はがし、パート2)	第22週	レッスン2				
第8週	動体視力向上、体幹(骨盤矯正、パート1)	第23週	レッスン3				
第9週	動体視力向上、体幹(骨盤矯正、パート1)	第24週	レッスン4				
第10週	動体視力向上、体幹(姿勢矯正)	第25週	レッスン5				
第11週	食トレ(食事から学ぶ身体作り)	第26週	レッスン6				
第12週	生活習慣の改善	第27週	レッスン7				
第13週	肩こりの改善法	第28週	レッスン8				
第14週	腰痛の改善法	第29週	レッスン9				
第15週	眼精疲労、腱鞘炎の改善法	第30週	レッスン10				
評価方法	出席・授業態度などを総合評価						
教科書 教材など	バランスボールやポール						
実務経験	整骨院を27年経営・トレーナーを5年経験				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2022年度 授業計画(シラバス)

科目名	SNS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	和田万里奈	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	SNSの基礎知識、マーケティング知識を身に着けチームでSNSの運用を行う。						
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	SNS基礎知識	第16週	実践(調査)R				
第2週	マーケティングとは	第17週	実践(調査)R				
第3週	デジタルマーケティング	第18週	実践(テーマ設定)P				
第4週	デジタルマーケティング	第19週	実践(テーマ設定)P				
第5週	ビッグデータ取扱い・個人情報保護	第20週	実践(運用)D				
第6週	ビッグデータ取扱い・個人情報保護	第21週	実践(運用)D				
第7週	SNSを取り巻く法律について	第22週	インフルエンサー講話				
第8週	SNSを取り巻く法律について	第23週	インフルエンサー講話				
第9週	SNSを活用したファンマーケティング	第24週	実践(評価・分析)C				
第10週	SNSを活用したファンマーケティング	第25週	実践(評価・分析)C				
第11週	SNSを活用したKGIやKPIの考え方	第26週	実践(改善)A				
第12週	SNSを活用したKGIやKPIの考え方	第27週	実践(改善)A				
第13週	eスポーツ業界でのSNS活用について	第28週	各グループの報告&プレゼンテーション I				
第14週	eスポーツ業界でのSNS活用について	第29週	各グループの報告&プレゼンテーション I				
第15週	eスポーツ業界でのSNS活用について	第30週	各グループの報告&プレゼンテーション I				
評価方法	宿題、グループでのSNS運用、グループプレゼンの内容、出席を評価						
教科書 教材など							
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		✓

2022年度 授業計画(シラバス)

科目名	英会話	学科名	eスポーツビジネス学科			授業方法	講義
担当教員	チンタックカイ	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	自己紹介から日常会話の基礎英語の知識を身に着け、毎回練習と復習を行う。						
到達目標	外国人に会う時に、自信を持って簡単な英語で会話でき、友達となれる。						
授業計画・内容							
第1週	イントロダクション 1 (自己紹介)	第16週	語彙5(幸せ)				
第2週	イントロダクション 2 (他己紹介、家族紹介)	第17週	会話作成5(幸せ)				
第3週	イントロダクション 3 (ホームタウン)	第18週	発表会5(幸せ)				
第4週	語彙1(コンピューター、ゲーム)	第19週	語彙6(仕事)				
第5週	会話作成1(コンピューター、ゲーム)	第20週	会話作成6(仕事)				
第6週	発表会1(コンピューター、ゲーム)	第21週	発表会6(仕事)				
第7週	語彙2(ルーティン、ホリデー)/ 文法(現在形)	第22週	語彙7(ムービー、音楽)				
第8週	会話作成2(ルーティン、ホリデー)	第23週	会話作成7(ムービー、音楽)				
第9週	発表会2(ルーティン、ホリデー)	第24週	発表会7(ムービー、音楽)				
第10週	語彙3(過去)/ 文法(過去形)	第25週	語彙8(愛)				
第11週	会話作成3(過去)	第26週	会話作成8(愛)				
第12週	発表会3(過去)	第27週	発表会8(愛)				
第13週	語彙4(将来)/ 文法(未来形)	第28週	語彙9(成功、失敗)				
第14週	会話作成4(将来)	第29週	会話作成9(成功、失敗)				
第15週	発表会4(将来)	第30週	発表会9(成功、失敗)				
評価方法	出席、授業への貢献、態度、プレゼン、テストを評価						
教科書 教材など	配布資料						
実務経験						実務経験のある教員による 授業科目	

2022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 必須
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・Excel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。						
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	Excel / 基本操作 ①			
第2週	Word / 基本操作 ②		第17週	Excel / ワークシートやブックの作成と管理 ①			
第3週	Word / 文書の作成と管理 ①～③		第18週	Excel / ワークシートやブックの作成と管理 ②			
第4週	Word / 文字、段落、セクションの書式設定 ①		第19週	Excel / セルやセル範囲のデータ管理 ①			
第5週	Word / 文字、段落、セクションの書式設定 ②		第20週	Excel / セルやセル範囲のデータ管理 ②			
第6週	Word / 表やリストの作成 ①		第21週	Excel / テーブルの作成 ①			
第7週	Word / 表やリストの作成 ②		第22週	Excel / テーブルの作成 ②			
第8週	Word / 参考資料の作成と管理 ①		第23週	Excel / 数式や関数を使用した演算の実行 ①			
第9週	Word / 参考資料の作成と管理 ②		第24週	Excel / 数式や関数を使用した演算の実行 ②			
第10週	Word / グラフィック要素の挿入と書式設定 ①		第25週	Excel / グラフやオブジェクトの作成 ①			
第11週	Word / グラフィック要素の挿入と書式設定 ②		第26週	Excel / グラフやオブジェクトの作成 ②			
第12週	Word / 確認問題 ①		第27週	Excel / 確認問題 ①			
第13週	Word / 確認問題 ②		第28週	Excel / 確認問題 ②			
第14週	Word / 模擬試験 ①～②		第29週	Excel / 模試試験 ①～②			
第15週	Word / 前期試験対策		第30週	Excel / 前期試験対策			
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(50%)・課題内容(10%)・授業態度や出席(20%)。 ※MOS検定合格者(40%)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)						
実務経験						実務経験のある教員による 授業科目	

2022年度 授業計画(シラバス)

科目名	ゲームイベント企画・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				
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				
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				
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				
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	第26週	反省会、運営マニュアル修正				
第12週	企画書作成	第27週	イベント体験				
第13週	企画書作成	第28週	イベント体験				
第14週	企画書作成	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	✓

2022年度 授業計画(シラバス)

科目名	チームマネジメント論	学科名	eスポーツビジネス学科			授業方法		講義	
担当教員	本村哲治	学年・学期	1年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須	必須	
授業概要 ・ 授業内容	チームマネジメントの意義と重要性を理解すると共にスケジュール、タスク管理の方法論を学ぶ								
到達目標	チームマネジメントを遂行するにあたっての基本的な知識を身に付ける								
授業計画・内容									
第1週	基本講和1岡山での取り組み(ミッションについて)	第16週	プロセスマネジメント						
第2週	基本講和2岡山での取り組み(ガバナンスについて)	第17週	ビジネス環境チェック						
第3週	マネジメントとは(戦略と戦術の違い)	第18週	グループワーク1(プレスト基本)						
第4週	マネジメントの考え方(RPDCAI)	第19週	グループワーク2(プレストグループング)						
第5週	チームマネジメントの定義・目的の共有	第20週	グループワーク(チームプレスト)						
第6週	現状認識(自己探求偏)	第21週	グループワーク(チームプレスト発表)						
第7週	現状認識(課題探求偏)	第22週	コーチングとは						
第8週	予悔1	第23週	コーチング(ミスの自覚)						
第9週	予悔2・課題解決1	第24週	コーチング(短所を長所に)						
第10週	課題解決2	第25週	コーチング(モチベーションの維持、向上)						
第11週	目標設定1	第26週	eスポーツチームマネジメント(1)						
第12週	目標設定2	第27週	eスポーツチームマネジメント(2)						
第13週	コミュニケーション1(他己紹介)	第28週	eスポーツチームマネジメント(3)						
第14週	コミュニケーション2(チーム発表)	第29週	eスポーツチームマネジメント(4)						
第15週	リーダーシップ	第30週	チームマネジメントまとめ						
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	企業経営を通して、チームマネジメントを実践している。					実務経験のある教員による 授業科目		✓	

2022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	必須		
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	【仕事理解】eスポーツ業界について知る				
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	【仕事理解】eスポーツ業界について知る				
第3週	【キャリアデザイン】自己理解 強み・弱み・生かし方			第18週	【仕事理解】eスポーツ業界について知る				
第4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19週	【仕事理解】eスポーツ業界(現場の声を聞く)				
第5週	【キャリアデザイン】過去を振り返る(進路)			第20週	【仕事理解】eスポーツ業界(現場の声を聞く)				
第6週	【キャリアデザイン】なぜ働くのか			第21週	【仕事理解】eスポーツ業界(現場の声を聞く)				
第7週	【キャリアデザイン】キャリアアンカー			第22週	【就職スキル】企業訪問について				
第8週	【キャリアデザイン】グループディスカッション			第23週	【就職スキル】エントリーシート、ポートフォリオについて				
第9週	【キャリアデザイン】ディベート			第24週	【就職スキル】求人票の見方、探し方				
第10週	【キャリアデザイン】ケーススタディ仕事で学ぶ実際の仕事			第25週	【就職スキル】志望動機の見方、お礼状、郵便について				
第11週	【キャリアデザイン】就活の流れ・スケジュール			第26週	【就職スキル】面接試験対策 I				
第12週	【就職スキル】電話・メールのマナー			第27週	【就職スキル】面接試験対策 II				
第13週	【就職スキル】就活セミナー(オン・オフ)、サイト活用について			第28週	【就職スキル】面接試験対応				
第14週	【就職スキル】就活セミナー(オン・オフ)、サイト活用について			第29週	【就職スキル】面接試験対応				
第15週	前期の振り返り			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	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	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				✓

2022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・林	学年・学期	1年・通年	時間数	15 時間	必須・選択	必須	
授業概要 ・ 授業内容	実際にeスポーツ体験イベントの現場運営・管理を行う。企業×OBC×JeSU岡山の産学連携授業。							
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>企業×OBC×JeSU岡山の産学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。</p> <p>連携した企業様・JeSU岡山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、企業側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		✓