

2023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。 eスポーツを様々な視点から解説し、見方や考えたの幅を広げる。						
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	無し						
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	✓

2023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。 ・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	CSS基本				
第10週	HTML基本	第25週	CSS基本				
第11週	HTML基本	第26週	CSS基本				
第12週	HTML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		✓

2023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	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	Illustrator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、Illustrator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「Illustrator基礎」のねらいは、Illustrator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Illustrator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<Illustratorの起動と作業エリア・アートワークの表示とプリント>	第16週	模擬問題の実践と復習<スタンダード模擬問題集-1・1部>				
第2週	基礎知識の学習と実技<環境設定・塗りと線・オブジェクトの描画・基本的な編集操作>	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・2部>				
第3週	基礎知識の学習と実技<基本的な編集操作・カラーパネル・レイヤー・オブジェクトの組合せ>	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・1部>				
第4週	第1週～第3週の振り返り		第19週	模擬問題の実践と復習<スタンダード模擬問題集-2・2部>			
第5週	基礎知識の学習と実技<文字の作成・文字関連の機能・パスの基本的な描画・パスの編集>	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・1部>				
第6週	基礎知識の学習と実技<オブジェクトの描画・線・レイアウトの補助機能>	第21週	模擬問題の実践と復習<スタンダード模擬問題集-3・2部>				
第7週	基礎知識の学習と実技<スウォッチ、パターン・グラデーション・アピアランス・レイヤーの応用>	第22週	模擬問題の実践と復習<スタンダード模擬問題集-4・1部>				
第8週	第5週～第7週の振り返り		第23週	模擬問題の実践と復習<スタンダード模擬問題集-4・2部>			
第9週	基礎知識の学習と実技<パス上の文字入力・文字の種類・文字関連の機能>	第24週	模擬問題の実践と復習<エキスパート模擬問題集-1と2・1部>				
第10週	基礎知識の学習と実技<パスの編集・桜の木のイラストレーション>	第25週	模擬問題の実践と復習<エキスパート模擬問題集-1・2部>				
第11週	基礎知識の学習と実技<グラデーション・画像トレースを使用したイラストレーション>	第26週	模擬問題の実践と復習<エキスパート模擬問題集-2・2部>				
第12週	第9週～第11週の振り返り		第27週	模擬問題の実践と復習<エキスパート模擬問題集-3と4・1部>			
第13週	基礎知識の学習と実技<ロゴデザイン>		第28週	模擬問題の実践と復習<エキスパート模擬問題集-3・2部>			
第14週	基礎知識の学習と実技<Webデザイン・グラフのデザイン・名刺、DM、パンフレット>	第29週	模擬問題の実践と復習<スタンダードサンプル問題・1部>				
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<スタンダードサンプル問題・2部>			
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	Illustrator®クイックマスター Illustrator®クリエイター能力認定試験問題集 (2021/2022/2023対応)						
実務経験	EC業界にて商品の印刷データ作成等のIllustratorを用いた作業を1年			実務経験のある教員による授業科目			✓

2023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
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<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	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	基礎知識の学習と実技<フィルター・連続写真を一枚に合成・コラージュ>			
第4週	第1週～第3週の振り返り		第19週	基礎知識の学習と実技<イラストと背景写真の合成・Webサイトのデザイン>			
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	第16週～第19週の振り返り			
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-1・1部>			
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	模擬問題の実践と復習<スタンダード模擬問題集-1・2部>			
第8週	第5週～第7週の振り返り		第23週	模擬問題の実践と復習<スタンダード模擬問題集-2・1部>			
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	模擬問題の実践と復習<スタンダード模擬問題集-2・2部>			
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	模擬問題の実践と復習<スタンダード模擬問題集-3・1部>			
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	模擬問題の実践と復習<スタンダード模擬問題集-3・2部>			
第12週	第9週～第11週の振り返り		第27週	模擬問題の実践と復習<スタンダード模擬問題集-4・1部>			
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	模擬問題の実践と復習<スタンダード模擬問題集-4・2部>			
第14週	基礎知識の学習と実技<フィルターの概要と使用、保存形式・プリントとスキャナー>		第29週	模擬問題の実践と復習<スタンダードサンプル問題・1部>			
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<スタンダードサンプル問題・2部>			
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 (2021/2022/2023対応)						
実務経験	EC業界にて商品ページ作成等のPhotoshopを用いた作業を11年				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2023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・入倉	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	授業枚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、動画を活用したプロモーション業務経験				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2023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	佐倉涼太・友好俊太・佐倉悠太	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	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		✓

2023年度 授業計画(シラバス)

科目名	ITビジネス知識		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(80%)・課題内容(10%)・授業態度や出席(10%)。 ※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			

2023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	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	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】間違っただ敬語	第20週	来客応対				
第6週	【敬語の理解】間違っただ敬語	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。						
教科書 教材など	講師作成						
実務経験						実務経験のある教員による 授業科目	

2023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	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							
実務経験	整骨院5年勤務・1年半経営、プロゴルフ選手・岡山県駅伝チームトレーナー・高校陸上トレーナー				実務経験のある教員による 授業科目			✓

2023年度 授業計画(シラバス)

科目名	SNS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	30 時間	必須・選択
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	SNSを活用したKGIやKPIの考え方			
第2週	SNS基礎知識		第17週	SNSを活用したKGIやKPIの考え方			
第3週	マーケティングとは		第18週	SNSを活用したKGIやKPIの考え方			
第4週	マーケティングとは		第19週	eスポーツ業界でのSNS活用について			
第5週	デジタルマーケティングとは		第20週	eスポーツ業界でのSNS活用について			
第6週	デジタルマーケティングとは		第21週	eスポーツ業界でのSNS活用について			
第7週	ビッグデータ取扱い・個人情報保護		第22週	eスポーツ業界でのSNS活用について			
第8週	ビッグデータ取扱い・個人情報保護		第23週	アカウント運用基礎			
第9週	SNSを取り巻く法律について		第24週	アカウント運用基礎			
第10週	SNSを取り巻く法律について		第25週	アカウント運用基礎			
第11週	SNSを活用したファンマーケティング		第26週	アカウント運用基礎			
第12週	SNSを活用したファンマーケティング		第27週	アカウント運用基礎			
第13週	SNSを活用したファンマーケティング		第28週	行動心理学(デジタルマーケティング)			
第14週	SNSを活用したファンマーケティング		第29週	行動心理学(デジタルマーケティング)			
第15週	SNSを活用したKGIやKPIの考え方		第30週	行動心理学(デジタルマーケティング)			
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。 (協働学習のためプロジェクトへの参加・貢献度を重視する。)						
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	✓

2023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	PARVIN MST SONIA	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	My lesson is designed to help students communicate effectively in a variety situations, from bussiness meetings to social events and more. I make English lessons as interective as possible to engage students in the skills they are practising. Students will learn real conversation from my lessons. Other key benefits are accurate and natural pronunciation,appropriate use of vocabulary and functional language.								
到達目標	To enable the learner to communicate effectively and appropriately in real life.								
授業計画・内容									
第1週	Introduction class.			第16週	Short conversation(daily life), vocabulary.				
第2週	Introduce yourself.			第17週	short conversation(daily life),group discussion.				
第3週	Greetings(Weather,day, date), vocabulary.			第18週	Vocabulary(shopping), short conversation.				
第4週	Greetings(Time, day, date), short conversation.			第19週	Vocabulary(test), group discussion.				
第5週	Greetings(year,month, week), short conversation.			第20週	Vocabulary(directions), short speech.				
第6週	Group discussion, vocabulary test.			第21週	Giving and asking directions.				
第7週	Team work(What am I……), game			第22週	Restaurant conversation, vocabulary.				
第8週	Vocabulary(food), short conversation.			第23週	Restaurant conversation(food order, pay)				
第9週	Vocabulary(sports),short conversation.			第24週	Group conversation(restaurant),Interview.				
第10週	Vocabulary(check), group discussion(I play …).			第25週	Vocabulary(airport), short conversation(check in, security counter).				
第11週	Vocabulary, short conversation(what can I do …).			第26週	Vocabulary(airport), short conversation (Immigration and boarding gate).				
第12週	short conversation(Weekend),group discussion.			第27週	Vocabulary(LOL),short conversation.				
第13週	Preparation for name card (Introduction byself).			第28週	Game story(Esports).				
第14週	Short conversation and group discussion.			第29週	Internet–technology,video game, Education.				
第15週	Final presentaton.			第30週	Group Interview.				
評価方法	There will be no regular paper test. It will be evaluated by taking into assignment contents,Class interview, short reports submit after few classes, attendance status and class attitude.								
教科書 教材など	I'm looking for students suitable books.								
実務経験	I have taught english for company employee and at Yakage high school for 4 years.				実務経験のある教員による 授業科目			✓	

2023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(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)						
実務経験						実務経験のある教員による 授業科目	

2023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	オリエンテーション	第16週	運営マニュアルの書き方				
第2週	イベント企画・運営概論	第17週	運営マニュアルの書き方				
第3週	新入生歓迎イベント参加体験	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: 課題やレポート(90%)・授業態度や出席(10%)						
教科書 教材など	無し						
実務経験	eスポーツイベントの企画運営業務					実務経験のある教員による 授業科目	✓

2023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	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	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	コミュニケーション(知覚である)		
第4週	マネージャーとは?			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	マネージャーの仕事(職務設計)			第22週	コミュニケーション(上から下へ、下から上へ)		
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	組織の精神(天才をあてにするな)			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	意思決定(問題を明確にする)			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		✓

2023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	【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(ジヨハリの窓)			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(ジヨハリの窓)			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】面接試験応対				
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】面接試験応対				
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。								
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				✓

2023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	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。 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。						
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		✓							