

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	和田万里奈	学年・学期	2年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須		
授業概要 ・ 授業内容	eスポーツ業界の最先端で働いているゲストから実例を学び、新たな可能性を考える。								
到達目標	eスポーツの可能性、活用方法を身に着ける。								
授業計画・内容									
第1週	eスポーツの可能性について	第16週	eスポーツ×行政（研究）						
第2週	eスポーツの可能性について	第17週	eスポーツ×行政（研究）						
第3週	eスポーツ×バリアフリー（研究）	第18週	ゲストスピーカー講演						
第4週	eスポーツ×バリアフリー（研究）	第19週	ゲストスピーカー講演						
第5週	ゲストスピーカー講演	第20週	eスポーツ×行政（まとめ）						
第6週	ゲストスピーカー講演	第21週	eスポーツ×企業（研究）						
第7週	eスポーツ×バリアフリー（まとめ）	第22週	eスポーツ×企業（研究）						
第8週	eスポーツ×高齢者（研究）	第23週	ゲストスピーカー講演						
第9週	eスポーツ×高齢者（研究）	第24週	ゲストスピーカー講演						
第10週	ゲストスピーカー講演	第25週	eスポーツ×行政（まとめ）						
第11週	ゲストスピーカー講演	第26週	卒業制作						
第12週	eスポーツ×バリアフリー（まとめ）	第27週	卒業制作						
第13週	eスポーツ×高齢者（イベント企画）	第28週	卒業制作						
第14週	eスポーツ×高齢者（イベント企画）	第29週	卒業制作						
第15週	eスポーツ×高齢者（イベント企画）	第30週	卒業制作						
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	Webデザイン実践		学科名	eスポーツビジネス学科		授業方法	演習
担当教員	江川 健斗		学年・学期	2年・通年	時間数	60 時間	必須・選択
授業概要 ・ 授業内容	Webデザインの本質であるWebを利用して価値を他者に伝えることを学ぶ授業である。 授業は講義形式・実技形式を組み合わせを行い、実践として実際にネットショップで商品ページ等の作成や販促・販売を行う。						
到達目標	本科目「Webデザイン実践」のねらいは、Webデザインの知識を用いて物の価値を他者に伝えることの体験である。 その過程でDreamweaveの操作やより伝わる画像を作るための技術、効果的な販促方法、試行錯誤することの重要性を学んでいく。						
授業計画・内容							
第1週	Webデザインの基礎の確認1		第16週	ECサイト製作実践 データを参考にした改善			
第2週	Webデザインの基礎の確認2		第17週	ECサイト製作実践 データを参考にした改善			
第3週	ECサイト製作実践 模倣1(共通設定)		第18週	ECサイト製作実践 データを参考にした改善			
第4週	ECサイト製作実践 模倣2(商品ページ設定)		第19週	ECサイト製作実践 競合店の分析と改善			
第5週	ECサイト製作実践 自由作成1(共通設定)		第20週	ECサイト製作実践 競合店の分析と改善			
第6週	ECサイト製作実践 自由作成2(商品ページ設定)		第21週	ECサイト製作実践 競合店の分析と改善			
第7週	ECサイト製作実践 本番環境作成1(共通設定)		第22週	ECサイト製作実践 流行の分析と改善			
第8週	ECサイト製作実践 本番環境作成2(商品ページ設定・販売手数料と価格の関係性など)		第23週	ECサイト製作実践 流行の分析と改善			
第9週	ECサイト製作実践 本番環境作成3(運用確認)		第24週	ECサイト製作実践 流行の分析と改善			
第10週	ECサイト製作実践 改善点の確認と改善		第25週	ECサイト製作実践 より多く売る方法を考える			
第11週	ECサイト製作実践 改善点の確認と改善		第26週	ECサイト製作実践 より多く売る方法を考える			
第12週	ECサイト製作実践 改善点の確認と改善		第27週	ECサイト製作実践 より多く売る方法を考える			
第13週	ECサイト製作実践 長期休暇の対応について		第28週	ECサイト運用マニュアルの作成			
第14週	ECサイト製作実践 バナーと特集ページ		第29週	ECサイト運用マニュアルの作成			
第15週	ECサイト製作実践 バナーと特集ページ		第30週	ECサイト運用マニュアルの確認と評価			
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、レポート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(30%)・授業態度や出席(40%)・レポート(30%)						
教科書 教材など	各種ECサイトを必要に応じて教材として利用する						
実務経験	EC業界にて店舗運営やコンサルティングを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	Illustrator・Photoshop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	江川 健斗	学年・学期	2年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要・ 授業内容	PhotoshopやIllustratorを用いて実際に社会で使われているような画像や印刷物を作成する授業である。授業は講義形式・実技形式を組み合わせを行い、ただ作るのではなく誰に何を伝えるためにデザインするかという点に重きを置くことで活きた技術を習得する。						
到達目標	本科目「Illustrator・Photoshop実践」のねらいは、社会に出て使えるPhotoshop・Illustratorの技術の取得である。 その過程でターゲットを想定したデザインや指定された事項に沿ったデザインを行えるようにする。						
授業計画・内容							
第1週	名刺作成 印刷会社への入稿方法	第16週	画像生成AIとPs・AIの共存 ログ作成				
第2週	ポートフォリオ作成 企業を想定したデザイン	第17週	画像生成AIとPs・AIの共存 LP作成				
第3週	フライヤー・チラシのデザイン	第18週	画像生成AIとPs・AIの共存 LP作成				
第4週	SNSで映える写真の加工法	第19週	クラウドソーシングのPs・AIを使う案件の確認と実践(動画サムネイル作成・作成のみ)				
第5週	製品デザイン	第20週	クラウドソーシングのPs・AIを使う案件の確認と実践(Instagram広告用バナー・作成のみ)				
第6週	製品デザイン	第21週	クラウドソーシングのPs・AIを使う案件の確認と実践(モール系EC商品画像作成・作成のみ)				
第7週	Webサイトのヘッダーとファビコンのデザイン	第22週	クラウドソーシングのPs・AIを使う案件の確認と実践(チラシ・ポスターデザイン・作成のみ)				
第8週	画像合成による製品画像の作成	第23週	クラウドソーシングのPs・AIを使う案件の確認と実践(チラシ・ポスターデザイン・作成のみ)				
第9週	画像合成による製品画像の作成	第24週	クラウドソーシングのPs・AIを使う案件の確認と実践(アイコン作成・作成のみ)				
第10週	ECサイトLP作成	第25週	obcへ入学したくなるようなポスター作成				
第11週	ECサイトLP作成	第26週	obcへ入学したくなるようなポスター作成				
第12週	バナーの作成	第27週	obcへ入学したくなるようなポスター作成				
第13週	簡易地図の作成・飲食店のメニューの作成(イベント会場想定)	第28週	卒業生インタビュー記事作成				
第14週	イベントチラシのデザイン	第29週	卒業生インタビュー記事作成				
第15週	イベントチラシのデザイン	第30週	全体のまとめと総評				
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、Illustrator®クイックマスターなど						
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	eスポーツビジネススキル	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	2年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	配信に関する基礎知識及び、それらを学ぶ上で必要なハードウェアの基礎知識について学習する。配信の構成や、配信素材の作成方法、配線図などの組み方を学ぶ。						
到達目標	動画配信の基盤スタッフとして1人で構成を組み立て、一通りの準備、イベントの実施が行えるようになる。主要な配信ソフトウェア、配信機材の使用方法を理解し、扱えるようになる。						
授業計画・内容							
第1週	オリエンテーション	第16週	配信素材の作成①				
第2週	配信概論	第17週	配信素材の作成②				
第3週	配信に必用なPCスペックの理解	第18週	配信素材の作成③				
第4週	撮影と生配信、個人とチーム配信の違い	第19週	配信準備、テスト、リハ				
第5週	OBS Studio実習①	第20週	生配信イベント①				
第6週	OBS Studio実習②	第21週	生配信イベント②				
第7週	OBS Studio実習③	第22週	イベント反省、修正				
第8週	OBS Studio実習③	第23週	2Dイラストを用いたVtuber配信について				
第9週	配信に使用する機材①	第24週	Live2D実習①				
第10週	配信に使用する機材②	第25週	Live2D実習②				
第11週	配信構成の組み方	第26週	Live2D実習③				
第12週	配信企画	第27週	Live2D実習④				
第13週	配信配線図の組み方	第28週	フェイストラッキングアプリとの連携				
第14週	配信台本の作成	第29週	ボイスチェンジャーを試そう				
第15週	配信レイアウトの作成	第30週	一年を通しての振り返り				
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	イベント等でのライブ配信の実務経験					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	動画クリエイター実践	学科名	eスポーツビジネス学科			授業方法		演習	
担当教員	高桑、入倉	学年・学期	2年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須		
授業概要・授業内容	編集技術だけでなく、案件の企画～納品において求められる幅広い業務内容を学ぶ								
到達目標	プレミアプロを使った編集案件に対応できる力をつける。								
授業計画・内容									
第1週	オリエンテーション、動画クリエイター実践の概要	第16週	編集スキル；カット創意とストーリーテリングの方法の実践						
第2週	動画制作案件のフローについて	第17週	編集スキル；カット創意とストーリーテリングの方法の実践						
第3週	企画フェーズ：ヒアリングの仕方（理解・実践）	第18週	課題制作①						
第4週	企画フェーズ：制作スケジュールの組み方（理解・実践）	第19週	課題制作①						
第5週	企画フェーズ：企画書の作成（理解）	第20週	課題制作①						
第6週	企画フェーズ：企画書の作成（実践）	第21週	課題制作②						
第7週	企画フェーズ：絵コンテの作成（理解）	第22週	課題制作②						
第8週	企画フェーズ：絵コンテの作成（実践）	第23週	課題制作②						
第9週	編集フェーズ：編集	第24週	課題制作③						
第10週	編集フェーズ：編集	第25週	課題制作③						
第11週	フィードバック	第26週	課題制作③						
第12週	ビジネススキル；契約交渉や報酬交渉の方法の理解	第27週	卒業制作						
第13週	ビジネススキル；著作権、プライバシー、利用規約などの法律問題の理解と	第28週	卒業制作						
第14週	ビジネススキル；プロジェクトの進捗状況の報告、納品期限の管理方法	第29週	卒業制作						
第15週	編集スキル；カット創意とストーリーテリングの方法の理解	第30週	卒業制作						
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	メタバース実習	学科名	eスポーツビジネス学科			授業方法	演習
担当教員	林 優太	学年・学期	2年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	メタバースにおける概要の理解とビジネスとしての展開を理解する。実際に多くの人が利用するプラットフォームを体験することでメタバースの魅力と可能性に触れる。メタバースを支えるキャラクターやワールドといった要素の作成を行う。						
到達目標	メタバースについて自身で体系的に説明ができ、自身の力で環境構築や、今後のメタバースを使用したビジネスがイメージできる。						
授業計画・内容							
第1週	オリエンテーション	第16週	メタバースのプラットフォームを体験しよう④				
第2週	メタバースとは？	第17週	メタバースのプラットフォームを体験しよう⑤				
第3週	メタバースとweb3	第18週	メタバースのプラットフォームを体験しよう⑥				
第4週	メタバースとXR	第19週	3Dモデリング入門①				
第5週	ソーシャルVRにおけるアバター	第20週	3Dモデリング入門②				
第6週	注目のメタバース	第21週	3Dモデリング入門③				
第7週	企業のメタバース活用事例	第22週	3Dモデリング入門④				
第8週	メタバースで稼ぐ	第23週	卒業制作(ワールドを作ろう)				
第9週	SDGs的な視点から見たメタバース	第24週	卒業制作(ワールドを作ろう)				
第10週	メタバースの問題とリスク	第25週	卒業制作(ワールドを作ろう)				
第11週	マイクラで学ぶメタバース①	第26週	卒業制作(ワールドを作ろう)				
第12週	マイクラで学ぶメタバース②	第27週	卒業制作(ワールドを作ろう)				
第13週	メタバースのプラットフォームを体験しよう①	第28週	卒業制作(ワールドを作ろう)				
第14週	メタバースのプラットフォームを体験しよう②	第29週	卒業制作(ワールドを作ろう)				
第15週	メタバースのプラットフォームを体験しよう③	第30週	卒業制作発表				
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	メタバースがよくわかる本 VR機器						
実務経験	メタバースの環境構築経験、VRに関する研究経験				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(MOBA)	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	2年・通年	時間数	60 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年生で行った知識を活かし「League of Legends」と「VALORANT」の戦略を考える事を目標とする。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	オリエンテーション			第16週	オリエンテーション		
第2週	個別のメインキャラクターの指導を行う			第17週	自分の好きなキャラクターの紹介や戦略の動画発表の制作を行う		
第3週	個別のメインキャラクターの指導を行う			第18週	自分の好きなキャラクターの紹介や戦略の動画発表の制作を行う		
第4週	他者理解を深めるために他ポジションを研究			第19週	自分の好きなキャラクターの紹介や戦略の動画発表の制作を行う		
第5週	他者理解を深めるために他ポジションを研究			第20週	発表を行う		
第6週	随時フィードバックを行いながら各地域の戦略を参考にしチームゲームを行う			第21週	随時フィードバックを行いながら各地域の戦略を参考にしチームゲームを行う		
第7週	随時フィードバックを行いながら各地域の戦略を参考にしチームゲームを行う			第22週	随時フィードバックを行いながら各地域の戦略を参考にしチームゲームを行う		
第8週	随時フィードバックを行いながら各地域の戦略を参考にしチームゲームを行う			第23週	随時フィードバックを行いながら各地域の戦略を参考にしチームゲームを行う		
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	eスポーツ実習(FPS)	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・佐倉	学年・学期	2年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	「VALORANT」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「ゴールド」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	振り返り 紅白戦	第16週	紅白戦				
第2週	射撃場でのタイムアタック	第17週	反省会 マップ解説(バインド)				
第3週	紅白戦	第18週	ヘイト管理、実戦でのカバーなどについての解説				
第4週	反省会 ランクマッチ	第19週	紅白戦				
第5週	フィードバック チームの動き方について	第20週	反省会 コミュニケーション指導				
第6週	紅白戦	第21週	ランクマッチ				
第7週	反省会 ランクマッチ	第22週	反省会 紅白戦				
第8週	フィードバック マップ解説(アセント)	第23週	射撃場タイムアタック				
第9週	紅白戦	第24週	紅白戦				
第10週	反省会 ランクマッチ	第25週	反省会 紅白戦				
第11週	フィードバック マップ解説(ハイブ)	第26週	反省会 紅白戦				
第12週	紅白戦	第27週	他校とカスタムマッチ(可能であれば)				
第13週	反省会 ランクマッチ	第28週	反省会 紅白戦				
第14週	フィードバック デスマッチ	第29週	紅白戦				
第15週	紅白戦	第30週	紅白戦				
評価方法	出席・授業態度・スキル上達度から総合評価						
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	探求学習	学科名	eスポーツビジネス学科			授業方法		講義	
担当教員	佐倉 涼太	学年・学期	2年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須		
授業概要・授業内容	「探求学習」 (1)テーマ設定(①～④の分類から自分でテーマを決定) ①興味があることを研究する ②地域・企業・社会の課題解決に挑戦する ③興味がないことだが自分の武器を増やす ④興味があることとことん磨く (2)3カ月をターンとして成果を発表する(テーマを変える or 続けて深掘りする)								
到達目標	①情報収集→計画→実行→検証→改善のサイクルを回すことを身につける ②GRIT(やり抜く力)の重要性を理解し、身につける								
授業計画・内容									
第1週	探求学習の目的、＜第1期＞テーマ設定	第16週	＜第2期＞テーマ設定						
第2週	＜第1期＞研究、実践、検証	第17週	＜第2期＞研究、実践、検証						
第3週	＜第1期＞研究、実践、検証	第18週	＜第2期＞研究、実践、検証						
第4週	＜第1期＞研究、実践、検証	第19週	＜第2期＞研究、実践、検証						
第5週	＜第1期＞経過発表	第20週	＜第2期＞経過発表						
第6週	＜第1期＞研究、実践、検証	第21週	＜第2期＞研究、実践、検証						
第7週	＜第1期＞研究、実践、検証	第22週	＜第2期＞研究、実践、検証						
第8週	＜第1期＞研究、実践、検証	第23週	＜第2期＞研究、実践、検証						
第9週	＜第1期＞研究、実践、検証	第24週	＜第2期＞研究、実践、検証						
第10週	＜第1期＞中間発表	第25週	＜第2期＞中間発表						
第11週	＜第1期＞研究、実践、検証	第26週	＜第2期＞研究、実践、検証						
第12週	＜第1期＞研究、実践、検証	第27週	＜第2期＞研究、実践、検証						
第13週	＜第1期＞研究、実践、検証	第28週	＜第2期＞研究、実践、検証						
第14週	＜第1期＞研究、実践、検証	第29週	＜第2期＞研究、実践、検証						
第15週	＜第1期＞最終発表	第30週	＜第2期＞最終発表						
評価方法	出席状況、探求活動のプロセス、発表内容を総合的に判断する。								
教科書教材など	インターネット、chatgpt、オンライン動画教材など								
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	2年・通年	時間数	30 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	率先力・考動力を身に着け社会人になる準備を行う。						
到達目標	社会人になった際に困らず率先的に動ける力をつける。						
授業計画・内容							
第1週	オリエンテーション	第16週	議事録作成				
第2週	実際の現場を想定した名刺交換マナー	第17週	議事録作成				
第3週	上司や先輩とのコミュニケーション	第18週	議事録作成				
第4週	上司や先輩とのコミュニケーション	第19週	議事録作成				
第5週	上司や先輩とのコミュニケーション	第20週	チームに貢献する仕事の進め方				
第6週	メール・チャットのマナー	第21週	チームに貢献する仕事の進め方				
第7週	メール・チャットのマナー	第22週	チームに貢献する仕事の進め方				
第8週	メール・チャットのマナー	第23週	チームに貢献する仕事の進め方				
第9週	コンプライアンス（法令遵守）	第24週	業務管理 （質の高い仕事をするためのコツ）				
第10週	コンプライアンス（法令遵守）	第25週	業務管理 （質の高い仕事をするためのコツ）				
第11週	電話対応①	第26週	業務管理 （質の高い仕事をするためのコツ）				
第12週	電話対応②	第27週	業務管理 （質の高い仕事をするためのコツ）				
第13週	電話対応③	第28週	自分の目標設定とアクションプラン作成				
第14週	電話対応④	第29週	自分の目標設定とアクションプラン作成				
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	2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、身体への知識を深め、疲れにくい身体を作り、意欲向上に加え自主性を高めていく。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。卒業後にやりたい事や夢を追いかける事が出来る心身を作る。							
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	2年・通年	時間数	30 時間	必須・選択
授業概要 ・ 授業内容	1年次に学んだSNS・マーケティング基礎を用いてアカウント運用・分析を行う。 (他の科目とコラボを行い実践的に学ぶ)						
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、授業の説明		第16週	企業案件（企画）			
第2週	マーチャンダイジング・マーケティングについて		第17週	企業案件（企画）			
第3週	マーチャンダイジング・マーケティングについて		第18週	企業案件（プレゼン）			
第4週	学生アカウント運用の準備・タスク管理		第19週	企業案件（プレゼン）			
第5週	学生アカウント運用の準備・タスク管理		第20週	企業案件（企画）			
第6週	学生アカウント運用の準備・タスク管理		第21週	企業案件（企画）			
第7週	学生アカウント運用の準備・タスク管理		第22週	案件運用・管理・分析			
第8週	学生アカウント運用の準備・タスク管理		第23週	案件運用・管理・分析			
第9週	学生アカウント運用・管理・分析		第24週	案件運用・管理・分析			
第10週	学生アカウント運用・管理・分析		第25週	案件運用・管理・分析			
第11週	学生アカウント運用・管理・分析		第26週	案件運用・管理・分析			
第12週	学生アカウント運用・管理・分析		第27週	案件運用・管理・分析			
第13週	学生アカウント運用・管理・分析		第28週	案件運用・管理・分析			
第14週	学生アカウント運用・管理・分析		第29週	卒業制作			
第15週	学生アカウント運用・管理・分析		第30週	卒業制作			
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	2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 will be focus on communication base english, related vocabulary, grammar practice and give students the opportunity to discuss questions on the study materials.								
到達目標	I will teach students in detail on mension contents below. I think it will help to improve their english communication skills.								
授業計画・内容									
第1週	Short conversation(Introduce yourself).			第16週	Vocabulary, grammar check & short conversation.				
第2週	Vocabulary(Occupations) short conversation(Introduce yourself)			第17週	Short conversation.				
第3週	Vocabulary& grammar Game(Touch your nose).			第18週	Homework check & reading practice.				
第4週	Greetings(Weather,time,day,date,month,year), short conversation(I have a cold).			第19週	Grammar focus.				
第5週	Test(vocabulary)& group conversation.			第20週	Reading chech-up, short conversation & vocabulary.				
第6週	Greetings, short conversation, Game(What am I ?), vocabulary.			第21週	Vocabulary test and listen and decide who is speaking.				
第7週	Greetings & grammar check,short conversation.			第22週	Game in english and group practice.				
第8週	Greetings, vocabulary, short conversation.			第23週	Vocabulary check & self test.				
第9週	Vocabulary, self test short conversation with friends.			第24週	Short conversation and listening practice.				
第10週	Making name card & team conversation.			第25週	Homework check and Reading practice.				
第11週	Greetings, skill check(interview)short conversation with group member.			第26週	Review class about grammar and vocabulary.				
第12週	Short conversation, practice in a group.			第27週	Review class for final test.				
第13週	Short conversation,grammar check & practice in a group.			第28週	Group discussion.				
第14週	Group discussion.			第29週	Practice class.				
第15週	Test			第30週	Final test.				
評価方法	There will be vocabulary test in each class. And grades will assessment by conversation interview, class assignment, short report submit. It also depend on class attendence and attitude.								
教科書 教材など	I am looking for the 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	2年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要・ 授業内容	<p>「PowerPoint 2019」の基本操作方法とプレゼンテーションの技法を平行しながら学ぶ。 また、プレゼンテーションの発表を行い、全体で評価し、より理解を深めて行けるようにする。 「Word2019」・「Excel2019」についても実践的な内容を中心に復習をする。</p>							
到達目標	<p>本講では、プレゼンテーションの企画から実施、実施後のフォローまでの流れの中で、必要な知識やスキルを習得し、他者に対して自分の知識や意見を正確にわかりやすく、そして印象的に伝えることを目指す。 MOS検定を目指すスキルを身に付ける。 「Word 2019」・「Excel 2019」については、基本的な内容を理解し、実行できる。</p>							
授業計画・内容								
第1週	PowerPoint概要		第16週	第1章 プレゼンテーションとは				
第2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17週	第2章 必要な情報を集めてまとめよう				
第3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する		第18週	第3章 論理的にストーリーを展開しよう				
第4週	1-5 印刷するためにプレゼンテーションを設定する 1-6 スライドショーを設定する、実行する		第19週	第4章 訴求力の高い資料を作成しよう				
第5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20週	第5章 発表者技術を磨こう				
第6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、書式設定する		第21週	第6章 説得力のあるプレゼンテーションを実施しよう				
第7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22週	プレゼンテーション作成 ①				
第8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23週	プレゼンテーション作成 ②				
第9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24週	プレゼンテーション発表 ①				
第10週	4-2 スライドのコンテンツにアニメーションを設定する 4-3 画面切り替えとアニメーションのタイミングを設定する		第25週	プレゼンテーション発表 ②				
第11週	5-1 複数のプレゼンテーションのコンテンツを結合する 5-2 プレゼンテーションの仕上げをする		第26週	「Word 2019」復習				
第12週	模擬試験 ①		第27週	「Word 2019」復習				
第13週	模擬試験 ②		第28週	「Excel 2019」復習				
第14週	MOS 2016攻略ポイント		第29週	「Excel 2019」復習				
第15週	前期試験対策		第30週	後期試験対策				
評価方法	<p>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。</p>							
教科書 教材など	<p>MicrosoftOfficeSpecialist Microsoft PowerPoint 2019対策テキスト&問題集(FOM出版) 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) よくわかる 自信がつくプレゼンテーション引きつけて離さないテクニック〈改訂版〉(FOM出版)</p>							
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	佐倉 涼太、林 優太	学年・学期	2年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	イベントの実習を重ね、自主的に動くことでRPDCIのサイクルを行っていく。						
到達目標	現実的な指標をもとに集客数やプロモーション効果をイベント実施によって実現できるイベントを実施できるようにする。						
授業計画・内容							
第1週	新入生歓迎イベント企画	第16週	イベント反省、統計データ分析				
第2週	新入生歓迎イベント実施	第17週	ボランティア、アルバイトを用いたイベント				
第3週	企画反省、振り返り	第18週	イベント準備				
第4週	オープンキャンパスイベント企画	第19週	イベント準備				
第5週	オープンキャンパスイベント企画	第20週	イベント準備				
第6週	企画書作成	第21週	イベント実施				
第7週	企画提案	第22週	イベント実施				
第8週	企画修正	第23週	イベント反省、統計データ分析				
第9週	広告宣伝戦略検討	第24週	イベント企画				
第10週	イベント準備	第25週	イベント準備				
第11週	イベント準備	第26週	イベント準備				
第12週	イベント準備	第27週	イベント準備				
第13週	イベント準備	第28週	イベント実施				
第14週	イベント実施	第29週	イベント実施				
第15週	イベント実施	第30週	一年を通しての総括				
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						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 聡一	学年・学期	2年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要・ 授業内容	マネジメント理論の振り返りと共に実際の企業人から生の声を聴く学ぶ機会を提供します 授業は基本ワークショップスタイルで行い、マネジメント実践に向けた学生たちの自主性の育成を促します						
到達目標	チームマネジメントの理論背景に基づく実践マネジメント						
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	実践マネジメント学習(アイディアソン)				
第2週	マネジメントの役割1	第17週	実践マネジメント学習(アイディアソン)				
第3週	マネジメントの役割2	第18週	実践マネジメント学習(イベント企画運営研究)				
第4週	マネージャーについて	第19週	実践チームマネジメント(ゲストスピーチ)				
第5週	マネジメントスタイルについて	第20週	実践マネジメント学習(イベント企画運営研究)				
第6週	実践チームマネジメント(ゲストスピーチ)	第21週	実践マネジメント学習(イベント企画運営研究)				
第7週	マネジメントに必要な基礎知識 マーケティング①	第22週	実践マネジメント学習(事業計画研究)				
第8週	マネジメントに必要な基礎知識 マーケティング②	第23週	実践チームマネジメント(ゲストスピーチ)				
第9週	マネジメントに必要な基礎知識 マーケティング③	第24週	実践マネジメント学習(事業計画研究)				
第10週	実践チームマネジメント(ゲストスピーチ)	第25週	実践マネジメント学習(事業計画研究)				
第11週	コミュニケーション1	第26週	実践チームマネジメント(ゲストスピーチ)				
第12週	コミュニケーション2	第27週	実践マネジメント学習(卒業発表制作)				
第13週	実践チームマネジメント(ゲストスピーチ)	第28週	実践マネジメント学習(卒業発表制作)				
第14週	コミュニケーション3	第29週	総括(各自グループ発表)				
第15週	実践チームマネジメント(ゲストスピーチ)	第30週	総括(各自グループ発表)				
評価方法	定期試験は実施せずに、課題内容(レポート提出)、出席状況、授業態度を考慮して成績を評価する。 また各グループワークにおける取り組み姿勢と発表内容を参考 ※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							
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	2年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	就職することの意義・目的、就職活動の流れを理解し、自身の就職活動を円滑に進めれるよう個別指導を行う。就業先が決まり次第、学生のうちにできる準備を行う。						
到達目標	就職活動にあたって必要な知識を身につけ、就業先を決定する。						
授業計画・内容							
第1週	1年次の振り返り	第16週	入社準備 (スキルアップ)				
第2週	就職活動状況確認	第17週	入社準備 (スキルアップ)				
第3週	就職活動状況確認	第18週	入社準備 (スキルアップ)				
第4週	履歴書・エントリーシートの書き方	第19週	入社準備 (スキルアップ)				
第5週	履歴書・エントリーシートの書き方	第20週	入社準備 (スキルアップ)				
第6週	SPI対策①	第21週	入社準備 (スキルアップ)				
第7週	SPI対策②	第22週	入社準備 (スキルアップ)				
第8週	SPI対策③	第23週	入社準備 (スキルアップ)				
第9週	SPI対策④	第24週	入社準備 (スキルアップ)				
第10週	SPI対策⑤	第25週	入社準備 (スキルアップ)				
第11週	面接試験対策①	第26週	卒業制作				
第12週	面接試験対策②	第27週	卒業制作				
第13週	面接試験対策③	第28週	卒業制作				
第14週	面接試験対策④	第29週	卒業制作				
第15週	面接試験対策⑤	第30週	卒業制作				
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	『就職ハンドブック』、その他資料						
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	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	2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企画・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	クライアントからの要望を加味してeスポーツイベントの企画・運営を行う。						
授業計画・内容							
第1週	<p style="text-align: center;">行政×OBC×JeSU岡山の産学官連携でイベントを開催する。 イベントの企画、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		✓