

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	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	1年時に学んだ知識を活かして産学官連携プロジェクトを実施する。						
到達目標	eスポーツの可能性、活用方法を身に付ける。						
授業計画・内容							
第1週	eスポーツ×高齢者イベント企画(岡山市イベント)	第16週	eスポーツ×バリアフリーイベント企画(産学)				
第2週	eスポーツ×高齢者イベント企画(岡山市イベント)	第17週	eスポーツ×バリアフリーイベント企画(産学)				
第3週	eスポーツ×高齢者イベント企画(岡山市イベント)	第18週	eスポーツ×バリアフリーイベント				
第4週	eスポーツ×高齢者イベントチラシ作成(岡山市イベント)	第19週	eスポーツ×バリアフリーイベント				
第5週	eスポーツ×高齢者イベントチラシ作成(岡山市イベント)	第20週	eスポーツ×バリアフリーイベント(レポート作成)				
第6週	eスポーツ×高齢者イベント(岡山市プレゼン)	第21週	eスポーツ×バリアフリーイベント(レポート作成)				
第7週	eスポーツ×高齢者イベント(最終確認)	第22週	卒業制作				
第8週	eスポーツ×高齢者イベント(岡山市)	第23週	卒業制作				
第9週	eスポーツ×高齢者イベント(岡山市)	第24週	卒業制作				
第10週	eスポーツ×高齢者イベント(レポート作成)	第25週	卒業制作				
第11週	eスポーツ×高齢者イベント(レポート作成)	第26週	卒業制作				
第12週	eスポーツ×高齢者イベント(レポート発表)	第27週	卒業制作				
第13週	eスポーツ×高齢者イベント(レポート発表)	第28週	卒業制作				
第14週	eスポーツ×バリアフリー(研究)	第29週	卒業制作				
第15週	eスポーツ×バリアフリー(研究)	第30週	卒業制作				
評価方法	課題内容、出席状況、授業態度、卒業制作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	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	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 メールマガジンの作成練習(HTML)		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	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	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	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「Photoshop・Illustrator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	チラシ作成 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	YouTubeサムネイル用画像作成	第17週	画像生成AIとPs・AIの共存 LP作成				
第3週	画像編集の自動化について 名刺のデザイン	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サイトのファビコンのデザイン ログの基礎	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	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	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	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	演習
担当教員	矢野 統万	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スポーツ業界でキャリアを積み立てるために必要な話術やチームワーク力を筆頭に様々なスキルを総合的に学ぶ科目。eスポーツをテーマにしたプレゼンテーションやeスポーツチームの運営をシミュレーションする活動など、さまざまな問題をクリアし自分たちで考える力を身につけていく。						
到達目標	現在eスポーツ業界では「信頼できる安定した人材」がどの分野でも求められており、絶対的に不足している状態。本科目で様々な問題を解決し、コミュニケーション能力や問題解決能力を身につけることでeスポーツ業界で即戦力となり、様々なシチュエーションに対応できる人材となることを目指す。						
授業計画・内容							
第1週	プレゼンテーション技法①	第16週	業界リサーチ③				
第2週	プレゼンテーション技法②	第17週	業界リサーチ④				
第3週	eスポーツチームシミュレーション①	第18週	業界リサーチ⑤				
第4週	eスポーツチームシミュレーション②	第19週	キャリアデザイン①				
第5週	eスポーツチームシミュレーション③	第20週	キャリアデザイン②				
第6週	業界リサーチ①	第21週	プレゼンテーション技法⑥				
第7週	業界リサーチ②	第22週	プレゼンテーション技法⑦				
第8週	eスポーツビジネススキル習熟①	第23週	プレゼンテーション技法⑧				
第9週	eスポーツビジネススキル習熟②	第24週	卒業制作				
第10週	eスポーツビジネススキル習熟③	第25週	卒業制作				
第11週	eスポーツビジネススキル習熟④	第26週	卒業制作				
第12週	eスポーツビジネススキル習熟⑤	第27週	卒業制作				
第13週	プレゼンテーション技法③	第28週	発表①				
第14週	プレゼンテーション技法④	第29週	発表②				
第15週	プレゼンテーション技法⑤	第30週	キャリアデザイン③				
評価方法	出席状況、授業態度から総合的に判断する。また、授業ごとに課題提出・発表を行い点数を決定する。(出席状況 30% 授業態度 30% 提出物 40%程度で計算)						
教科書 教材など	自己制作の教材						
実務経験	公式大会キャスター・ゲーム実況としての活動実績					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 祥太 ・ 入倉 侑摩		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対応方法			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			✓

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	2年・通年	時間数	180 時間	必須・選択
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	他者理解を深めるために他ポジションを研究			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	他者理解を深めるために他ポジションを研究			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	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	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	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	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、身体への知識をより深め、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。社会貢献ができるよう成長。							
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/体に対する影響			
第4週	睡眠の質を向上させるために①/エクササイズ			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/エクササイズ			第20週	呼吸法トレーニング②			
第6週	胸郭とは 肋骨骨盤について			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・岡山県都道府県駅伝チームトレーナー・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	2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	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	2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	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	60 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、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	✓

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	矢野 統万		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	1年時に学んだMOS関連ソフトへの理解をさらに深めるとともに、実践的なプレゼンテーション制作から表、グラフ、文章の作成を学び、資料作成の技術を高める。 毎授業ごとに見やすい資料の作成方法の講義や便利なツール、おすすめの参考資料などの紹介を行ったうえでテーマを設定し実際に資料を作成しフィードバックを行う。						
到達目標	TPOを理解したプレゼンテーションを制作できるようになること。また、状況に応じて適切なグラフや表を作成できるようになることを目指す。						
授業計画・内容							
第1週	「ダメ」なプレゼンテーション資料とは		第16週	一枚絵スライド制作③			
第2週	一枚絵スライド制作①		第17週	一枚絵スライド制作④			
第3週	一枚絵スライド制作②		第18週	資料制作⑩			
第4週	資料制作①		第19週	資料制作⑪			
第5週	資料制作②		第20週	資料制作⑫			
第6週	資料制作③		第21週	資料制作⑬			
第7週	資料制作④		第22週	資料制作⑭			
第8週	資料制作⑤		第23週	資料制作⑮			
第9週	資料制作⑥		第24週	卒業制作			
第10週	Copilot活用①		第25週	卒業制作			
第11週	Copilot活用②		第26週	卒業制作			
第12週	Copilot活用③		第27週	卒業制作			
第13週	資料制作⑦		第28週	卒業制作			
第14週	資料制作⑧		第29週	発表			
第15週	資料制作⑨		第30週	発表			
評価方法	出席状況、授業態度から総合的に判断する。また、授業ごとに課題提出・発表を行い点数を決定する。 (出席状況 30% 授業態度 30% 提出物 40%程度で計算)						
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	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	2年・通年	時間数	60 時間	必須・選択	必須
授業概要 ・ 授業内容	1年生で学んだ内容を活かし、イベントの企画から実施、評価までを自身で計画を立てて進めていく。						
到達目標	期日、期間を計算し、イベントのクオリティと作業時間の適切なバランスを実習を通して身に付ける。グループの中で一人一人がそれぞれの役割を持ち、作業内容を期日内に全うする能力を身に付ける。						
授業計画・内容							
第1週	イベント企画・運営オリエンテーション	第16週	eスポーツブース出展イベント企画②				
第2週	新入生歓迎イベント企画①	第17週	eスポーツブース出展イベント企画③				
第3週	新入生歓迎イベント企画②	第18週	eスポーツブース出展イベント企画④				
第4週	新入生歓迎イベント実施	第19週	イベント実習				
第5週	イベント振り返り、反省、分析、評価	第20週	イベント実習				
第6週	オープンキャンパスイベント概要	第21週	イベント振り返り、反省、分析、評価				
第7週	オープンキャンパスイベント企画①	第22週	OBC杯概要				
第8週	オープンキャンパスイベント企画②	第23週	OBC杯企画①				
第9週	オープンキャンパスイベント企画③	第24週	OBC杯企画②				
第10週	オープンキャンパスイベント企画④	第25週	OBC杯企画③				
第11週	イベント実習	第26週	OBC杯企画④				
第12週	イベント実習	第27週	OBC杯リハーサル				
第13週	イベント振り返り、反省、分析、評価	第28週	イベント実習				
第14週	eスポーツブース出展イベント概要	第29週	イベント実習				
第15週	eスポーツブース出展イベント企画①	第30週	イベント振り返り、反省、分析、評価				
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	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	実践チームマネジメント(ゲストスピーチ)			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	ゲスト授業(企業の実践マネジメント)			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				✓

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	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ら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	社会人とは(コミュニケーション)				
第2週	就職活動状況確認		第17週	社会人とは(話し方・聞き方)				
第3週	就職活動状況確認		第18週	社会人とは (指示・報告・連絡・相談・確認)				
第4週	履歴書・エントリーシートの書き方		第19週	社会人とは (ビジネス文書・メール・チャットの基本)				
第5週	履歴書・エントリーシートの書き方		第20週	社会人とは(時間管理)				
第6週	SPI対策①		第21週	社会人とは				
第7週	SPI対策②		第22週	入社準備(自己啓発)				
第8週	SPI対策③		第23週	入社準備(自己啓発)				
第9週	SPI対策④		第24週	入社準備(自己啓発)				
第10週	SPI対策⑤		第25週	入社準備(ビジネスマナー)				
第11週	面接試験対策①		第26週	入社準備(ビジネスマナー)				
第12週	面接試験対策②		第27週	入社準備(ビジネスマナー)				
第13週	面接試験対策③		第28週	入社準備(スキルアップ)				
第14週	面接試験対策④		第29週	入社準備(スキルアップ)				
第15週	面接試験対策⑤		第30週	入社準備(スキルアップ)				
評価方法	課題内容、出席状況、授業態度、最終レポート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		

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	2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>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		✓	