

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	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スポーツの実践経験を通してeスポーツ業界の応用技術を指導していく。						
到達目標	eスポーツについての実践的な技能を講義を通じて身につける。						
授業計画・内容							
第1週	企画説明検討		第16週	eスポーツ関連技術実習 Live2D①			
第2週	eスポーツの定義		第17週	eスポーツ関連技術実習 Live2D②			
第3週	会場現地視察＆打合せ		第18週	eスポーツ関連技術実習 Live2D③			
第4週	企画作成		第19週	eスポーツ関連技術実習 Live2D④			
第5週	班分け、POP、告知作成		第20週	eスポーツ関連技術実習 Live2D⑤			
第6週	告知作成、POP作成完了		第21週	eスポーツ関連技術実習 メタバース①			
第7週	機材レイアウト、使用機材申請		第22週	eスポーツ関連技術実習 メタバース②			
第8週	運営マニュアル作成①		第23週	eスポーツ関連技術実習 メタバース③			
第9週	運営マニュアル作成②		第24週	eスポーツ関連技術実習 メタバース④			
第10週	準備①		第25週	eスポーツ関連技術実習 メタバース⑤			
第11週	準備②		第26週	eスポーツ関連技術実習 ゲーム制作①			
第12週	イベント実習①		第27週	eスポーツ関連技術実習 ゲーム制作②			
第13週	イベント実習②		第28週	eスポーツ関連技術実習 ゲーム制作③			
第14週	イベント実習③		第29週	eスポーツ関連技術実習 ゲーム制作④			
第15週	報告書作成		第30週	eスポーツ関連技術実習 ゲーム制作⑤			
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%)・実習評価(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営業務				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	2年・通年	時間数	180 時間	必須・選択	必須
授業概要・ 授業内容	本科目は1年次のeスポーツ実習を発展させた応用科目です。eスポーツを通じてチームワーク、業界で通用する専門的スキル、PDCAサイクルを自律的に実践する力を育成します。前期では基本スキルの応用とチームプレイの実践を行い、後期ではカスタムマッチの運営に焦点を当て、eスポーツを通じたコミュニケーション能力の向上を目指します。 学生自身が主体となって計画・実行・評価・改善を行うアクティブラーニング形式で授業を進め、実務経験のある教員が適宜指導・支援する形で、実践的な問題解決能力とプロジェクトマネジメント能力を高めます。							
到達目標	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 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 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 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 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 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							
授業計画・内容								
第1週	オリエンテーション			第16週	【VALO】オリエンテーション【LoL】後期プロジェクト計画：新しい班分け			
第2週	【VALO】ゲームタイトル紹介【LoL】配信無しのカスタムマッチ実施			第17週	【VALO】目標の確認【LoL】後期カスタムマッチの目標再設定			
第3週	【VALO】基礎知識学習【LoL】コミュニティの重要性			第18週	【VALO】基礎知識⑧Breeze【LoL】コンテンツ発展計画：新たな要素			
第4週	【VALO】基礎知識①Acent【LoL】カスタムマッチのテーマ・コンセプト立案など			第19週	【VALO】基礎知識⑨【LoL】カスタムマッチ実施④			
第5週	【VALO】基礎知識②Haven【LoL】ルール設計：ゲームルール・大会形式の決定など			第20週	【VALO】基礎知識⑩【LoL】データ分析：参加者データ・視聴者データの収集方法など			
第6週	【VALO】基礎知識③Split【LoL】広報準備：SNS活用計画、告知素材の作成など			第21週	【VALO】基礎知識⑪チーム編【LoL】コミュニティの進化とビジネスの可能性について			
第7週	【VALO】基礎知識④Lotus【LoL】配信設計：OBS設定、画面レイアウト作成など			第22週	【VALO】基礎知識⑫チーム編【LoL】コンテンツ発展計画：新たな要素の導入計画			
第8週	【VALO】基礎知識⑤Pearl【LoL】運営リハーサル：進行手順の確認、役割別シミュレーション			第23週	【VALO】試験に向けた戦略の作成【LoL】カスタムマッチ実施⑤			
第9週	【VALO】基礎知識⑥Icebox【LoL】カスタムマッチ実施①：第1回カスタムマッチの本番運営			第24週	【VALO】戦略の作成【LoL】コンテンツ発展計画：新たな要素の導入計画②			
第10週	【VALO】基礎知識⑦Sunset【LoL】振り返り分析：データ収集、参加者フィードバック分析			第25週	【VALO】戦略のプレゼン【LoL】カスタムマッチ実施⑥			
第11週	【VALO】チーム練習【LoL】計画：PDCAサイクルに基づく第2回カスタムマッチの改善策			第26週	【VALO】チーム練習【LoL】コンテンツ発展計画：新たな要素の導入計画			
第12週	【VALO】フィードバック【LoL】カスタムマッチ実施②			第27週	【VALO】フィードバック【LoL】カスタムマッチ実施⑦			
第13週	【VALO】チーム練習【LoL】計画：PDCAサイクルに基づく第3回カスタムマッチの改善策			第28週	【VALO】チーム練習【LoL】コンテンツ発展計画：新たな要素の導入計画③			
第14週	【VALO】前期試験トーナメント【LoL】カスタムマッチ実施③			第29週	【VALO】後期試験トーナメント【LoL】カスタムマッチ実施⑧			
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、ワークショップ			第30週	【VALO】後期試験トーナメント【LoL】後期総括：前期の成果と課題分析、自己分析			
評価方法	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 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 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□							
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	佐倉・朝倉・矢野	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	本科目は、eスポーツビジネスの基礎知識と実務スキルを習得することを目的としています。前期では業界構造や収益モデル、マーケティング手法、イベント運営の基礎を学び、後期では学生自身がトレンドを調査しプレゼンテーションを行うプロジェクト学習を通して実践力を養います。 授業は講義と演習を組み合わせた形式で行い、実際のeスポーツビジネスで必要とされる企画力、プレゼンテーション能力、基礎的なビジネススキルを身につけます。学生が主体的に取り組める簡易的な課題設定と、就職活動にも役立つ実践的なスキル習得を重視します。						
到達目標	1.eスポーツ業界の基本構造と収益モデルを理解し、説明できるようになる 2.SNSを活用した基本的な情報発信とマーケティングが実践できるようになる 3.簡易的なeスポーツイベントの企画書を作成できるようになる 4.eスポーツに関するトレンドを調査し、わかりやすくプレゼンテーションできるようになる 5.基本的なビジネスマナーとコミュニケーション能力を身につける 6.自分のアイデアを形にした簡易的なビジネスプランを立案できるようになる						
授業計画・内容							
第1週	オリエンテーション:eスポーツビジネスの全体像		第16週	後期オリエンテーション:トレンド調査プロジェクトの説明			
第2週	eスポーツ業界に入るためには(選考に残るためには)		第17週	教員のトレンド調査共有、分析ワークショップ			
第3週	eスポーツ現場における言葉/モノ(映像・音響信号の規格 / ケーブル巻き方 / 取り回し)		第18週	プレゼン準備:テーマ選定と情報整理の方法、プレゼン資料作成の基本と実践			
第4週	eスポーツ知識(OBS設定、Discord運営 ※3週の補足も含)		第19週	トレンド発表①:学生による5分間プレゼンテーション			
第5週	企画ストーリー作り 企画書・運営マニュアル・概要書		第20週	トレンド発表②:学生による5分間プレゼンテーション			
第6週	制作業務実践(細部管理などのホスピタリティ、関係作り、準備～本番までの流れなど)		第21週	ストーリー立て、ペルソナ設定、強み分析			
第7週	ストリーマー業務実践(細部管理などのホスピタリティ、関係作り、準備～本番までの流れなど)		第22週	プレゼン準備			
第8週	マーケティング入門:エンターテインメント業界のマーケティング手法とターゲット、SNS活用		第23週	トレンド発表③:学生による5分間プレゼンテーション			
第9週	大会運営業務実践(細部管理などのホスピタリティ、関係作り、準備～本番までの流れなど)		第24週	トレンド発表④:学生による5分間プレゼンテーション			
第10週	マネージャー業務実践(細部管理などのホスピタリティ、関係作り、準備～本番までの流れなど)		第25週	業界人講演 *RAGE,COVER,anycolor (仮)			
第11週	技術業務実践(細部管理などのホスピタリティ、関係作り、準備～本番までの流れなど)		第26週	ビジネスモデルの立て方、考え方、発表トレンド業界の分析			
第12週	事前準備～Staffミーティングで重要なこと		第27週	エンターテインメント領域におけるビジネスモデルの設計(1)			
第13週	エンターテインメント領域での情報収集方法と事例		第28週	エンターテインメント領域におけるビジネスモデルの設計(2)			
第14週	業界人講演 *RAGE,COVER,anycolor (仮)		第29週	ビジネスモデルのプレゼン			
第15週	イベント制作/eスポーツチーム運営/Vtuber事務所運営 ワークショップ		第30週	年間の振り返り、自己評価			
評価方法	プレゼンテーション評価(40%):トレンド分析発表とビジネスモデル提案の内容・構成・発表技術 レポート・課題(40%):各回の課題の内容と論理的思考力、実用性 出席・授業態度(20%):出席状況と授業への主体的な取り組み姿勢						
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				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	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着ける。 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着ける。							
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	オンラインイベント企画会議①				
第2週	新入生歓迎イベント企画①		第17週	オンラインイベント企画会議②				
第3週	新入生歓迎イベント実施		第18週	オンラインイベント企画発表				
第4週	撮影と生配信、個人とチーム配信の違い		第19週	告知方針検討①				
第5週	OBS Studio実習①		第20週	告知方針検討②				
第6週	OBS Studio実習②		第21週	配信構成①				
第7週	OBS Studio実習③		第22週	配信構成②				
第8週	OBS Studio実習④		第23週	配線図、配信台本、配信イメージ画像①				
第9週	配信サポートアプリケーション①		第24週	配線図、配信台本、配信イメージ画像②				
第10週	配信サポートアプリケーション②		第25週	配線図、配信台本、配信イメージ画像③				
第11週	配信に使用する機材①		第26週	オンラインイベント実習①				
第12週	配信に使用する機材②		第27週	オンラインイベント実習②				
第13週	配信プラットフォーム、チャンネル作成		第28週	オンラインイベント実習③				
第14週	配信企画		第29週	オンラインイベント実習④				
第15週	配信視聴会		第30週	授業振り返り				
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(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営業務					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	マネジメント実践	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	幅広いマネジメントの内容の中からまずは自身のマネジメント手法を学びヨコ展開へと広げていきます セルフマネジメントを学び、働くということについての考え方を学ぶことで就職後に活かせるようにする またeスポーツにおいてのマネジメントを実践形式で学び、具体的なチームマネジメント理論に繋げる						
到達目標	定量的には目標設定はできませんが、一人一人の学生が社会に巣立つ上で自信が持てたという実感を到達目標としたいと思います						
授業計画・内容							
第1週	セルフマネジメント概論1		第16週	eスポーツマネジメント概論1			
第2週	セルフマネジメント概論2		第17週	eスポーツマネジメント概論2			
第3週	セルフマネジメント概論3		第18週	eスポーツマネジメント概論3			
第4週	セルフマネジメント概論4		第19週	eスポーツマネジメント概論4			
第5週	セルフマネジメント概論5		第20週	eスポーツマネジメント概論5			
第6週	働き方の哲学「会社の中で働くこと」1		第21週	eスポーツマネジメント概論6			
第7週	働き方の哲学「会社の中で働くこと」2		第22週	チームマネジメント(フラットマネジメント)1			
第8週	働き方の哲学「仕事・キャリア」1		第23週	チームマネジメント(フラットマネジメント)2			
第9週	働き方の哲学「仕事・キャリア」2		第24週	チームマネジメント(フラットマネジメント)3			
第10週	働き方の哲学「働く意味」1		第25週	チームマネジメント(フラットマネジメント)4			
第11週	働き方の哲学「働く意味」2		第26週	チームマネジメント(フラットマネジメント)5			
第12週	働き方の哲学「主体性・成長」1		第27週	チームマネジメント(フラットマネジメント)6			
第13週	働き方の哲学「主体性・成長」2		第28週	チームマネジメント(フラットマネジメント)7			
第14週	働き方の哲学「知識・能力」		第29週	マネジメント総括1			
第15週	働き方の哲学「心の健康」		第30週	マネジメント総括2			
評価方法	毎回の授業中に行なうワークの内容評価とその提出率、及び出席率で総合評価と致します						
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	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	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。体のことに対しグループワークなども行い創造性を高める。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	頭痛の種類・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、頭との関係			
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	自律神経について/整えるエクササイズ			
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年間評価・卒業後の目標設定			
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・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		✓

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	2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	就職活動メンタルサポート①		第16週	後期開始レクリエーション			
第2週	就職活動メンタルサポート②		第17週	就職活動メンタルサポート⑤			
第3週	就職活動メンタルサポート③		第18週	就職活動メンタルサポート⑥			
第4週	就職活動メンタルサポート④		第19週	就職活動メンタルサポート⑦			
第5週	個別面談		第20週	個別面談			
第6週	個別面談		第21週	個別面談			
第7週	個別面談		第22週	個別面談			
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	eスポーツとメンタル④			
第13週	eスポーツとメンタル②		第28週	eスポーツとメンタル⑤			
第14週	eスポーツとメンタル③		第29週	eスポーツとメンタル⑥			
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	2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をより深く学ぶ授業である。 授業は講義形式・実技形式を組み合わせで行う。 adobe認定プロフェッショナルの資格を未取得のものは取得を目指す。 それぞれが自分の将来に役に立つ技術を身に着け、その過程で新しい技術を習得する方法も学ぶ。						
到達目標	本科目「クリエイティブソフト演習」のねらいは、社会で通用する技術の取得である。 adobe認定プロフェッショナルの資格の取得を習熟度の指標とし、ある程度習熟してきたものについてはクラウドソーシングサイトに掲載されている案件の内容を実際に行い社会に出て通用する域にあるか確認する。なお案件を受注するところまでは授業に含めない。						
授業計画・内容							
第1週	試験対策 Premiere Pro等 およびデザインの基礎的な事項の確認 など		第16週	クラウドソーシングの案件の確認と実践(チラシ・ポスターデザイン・作成のみ)			
第2週	試験対策 Premiere Pro等 および画像編集の自動化と効率化について など		第17週	クラウドソーシングの案件の確認と実践(チラシ・ポスターデザイン・作成のみ)			
第3週	試験対策 Premiere Pro等 および画像合成によるモックアップ画像の作成 など		第18週	クラウドソーシングの案件の確認と実践(アイコン作成・作成のみ)			
第4週	試験対策 Premiere Pro等 およびECサイトLP作成 など		第19週	クラウドソーシングの案件の確認と実践(動画編集・作成のみ)			
第5週	試験対策 Premiere Pro等 およびECサイトLP作成 など		第20週	クラウドソーシングの案件の確認と実践(動画編集・作成のみ)			
第6週	試験対策 Premiere Pro等 およびバナー画像の作成 など		第21週	クラウドソーシングの案件の確認と実践(動画編集・作成のみ)			
第7週	試験対策 Premiere Pro等 および簡易地図の作成 など		第22週	クラウドソーシングの案件の確認と実践(ショート動画編集・作成のみ)			
第8週	試験対策 Premiere Pro等 およびチラシの作成 など		第23週	クラウドソーシングの案件の確認と実践(ショート動画編集・作成のみ)			
第9週	試験対策 Premiere Pro等 およびチラシの作成 など		第24週	クラウドソーシングの案件の確認と実践(ショート動画編集・作成のみ)			
第10週	試験対策 Premiere Pro等 および画像生成AIの活用方法について など		第25週	obcへ入学したくなるようなポスター作成			
第11週	試験対策 Premiere Pro等 および画像生成AIの活用方法について など		第26週	obcへ入学したくなるようなポスター作成			
第12週	クラウドソーシングの案件の確認と実践(動画サムネイル作成・作成のみ)		第27週	obcへ入学したくなるようなショート動画作成			
第13週	クラウドソーシングの案件の確認と実践(Instagram広告用バナー・作成のみ)		第28週	obcへ入学したくなるようなショート動画作成			
第14週	クラウドソーシングの案件の確認と実践(モール系EC商品画像作成・作成のみ)		第29週	習熟度確認テスト			
第15週	習熟度確認テスト		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	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	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・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		✓

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	2年・通年	時間数	30 時間	必須・選択	必須
授業概要・ 授業内容	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。						
到達目標	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。						
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	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							
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	2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	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	2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	2年・通年	時間数	30 時間	必須・選択	必須
授業概要・ 授業内容	社会人として備わっているべき基本的マナーを実践を通して学ぶ。 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	社内業務の基本とコツ ①効果的なハウレンソウの仕方				
第2週	イラッとされないビジネスマナーの基本 ①ビジネスメールの基本	第17週	社内業務の基本とコツ ②指示の受け方・会議への望み方				
第3週	イラッとされないビジネスマナーの基本 ②ビジネスメールの応用	第18週	社内業務の基本とコツ ③プレゼンの仕方・コミュニケーション				
第4週	イラッとされないビジネスマナーの基本 ③話し方・聞き方の基本	第19週	社外取引の基本とコツ(来客対応) ①もてなし方・名刺交換・紹介の仕方				
第5週	イラッとされないビジネスマナーの基本 ④電話のかけ方	第20週	社外取引の基本とコツ(来訪のマナー) ②アポどり・訪問の仕方・訪問先での過ごし方				
第6週	イラッとされないビジネスマナーの基本 ⑤電話の受け方	第21週	できる人のモノの言い方				
第7週	社会人としてのモノの言い方	第22週	冠婚葬祭の基本とコツ				
第8週	コミュニケーションスキル ①アサーション	第23週	冠婚葬祭の基本とコツ 神社・お寺 参拝マナー				
第9週	コミュニケーションスキル ②リフレーミング	第24週	お付き合い・食べ方の基本とコツ				
第10週	人間関係の捉え方・保ち方	第25週	会社とお金の常識				
第11週	シチュエーション別会話練習	第26週	給与について正しく知る 税金と社会保険料について				
第12週	メモ・手帳の使い方 ①メモ・手帳の効果とは	第27週	もし、会社を辞めたら				
第13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	メモ・手帳の使い方 ③議事録の書き方	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	林 大樹・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、働くことの意味を考え、主体的な進路選択に向けて業界・職種理解を促し個々人に合わせた就職活動の方向性を定める。 また、就職に向けた全体スケジュールの把握と合わせて、就職試験に向けての事前準備を行い、円滑に就職活動が行えるよう指導を行う。就職先確定後は順次、入社後に求められる社会人基礎力の指導に移行する。						
到達目標	本科目「キャリアデザイン」のねらいは、本校での学校生活の目的や目標を明確にし、計画的な日々を送ることができるようにすることにある。同時に、将来目指す職業への関心を深め、働くことの意義や職業理解を通じて、学生一人ひとりが意欲的な人生設計(キャリアデザイン)の実現に向けた実践的な行動がとれるようにする。						
授業計画・内容							
第1週	就職活動の全体像 市場におけるスケジュールについて		第16週	社会人とは(コミュニケーション)			
第2週	業界探索・業界理解		第17週	社会人とは(話し方・聞き方)			
第3週	エントリーシート作成および自己分析(学生時代に力を入れたこと・自己PR)応募企業の選定とエントリー		第18週	社会人とは (指示・報告・連絡・相談・確認)			
第4週	エントリーシート作成および自己分析(学生時代に力を入れたこと・自己PR)業界理解(講師によるお仕事紹介)		第19週	社会人とは (指示・報告・連絡・相談・確認)			
第5週	説明会参加時の注意点(特別講師) 企業見学		第20週	社会人とは (ビジネス文書・メール・チャットの基本)			
第6週	自己分析(キャリアビジョンの設計、過去の振り返り)		第21週	社会人とは (ビジネス文書・メール・チャットの基本)			
第7週	仕事理解(なぜ働くのか?)、自己分析(企業選択の基準の設定)		第22週	社会人とは(時間管理)			
第8週	自己分析(過去の振り返り、年代ごとの自身の活動と特徴)		第23週	入社準備(自己啓発)			
第9週	企業リサーチ、応募企業の選定、選定企業の特徴整理		第24週	入社準備(ビジネスマナー)			
第10週	就職活動の状況整理 今後のスケジュール作成		第25週	卒業制作			
第11週	面接対策(入退出、服装、姿勢、持ち物、言葉づかい、自己紹介)		第26週	卒業制作			
第12週	面接対策(志望理由、価値観)		第27週	卒業制作			
第13週	面接対策(学生時代に力を入れたこと、自己PR)		第28週	卒業制作			
第14週	面接対策(志望理由、価値観)		第29週	卒業制作			
第15週	就職活動の状況整理 今後のスケジュール作成		第30週	卒業制作発表			
評価方法	前期:課題提出、出席状況、授業態度を考慮して成績を評価する。 後期:卒業制作、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		

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	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	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		✓