

2026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	(株)SWELL、矢野 統万		学年・学期	2学年	時間数	60時間	必修・選択	必修
授業概要・ 授業内容	eスポーツ業界における構造や市場の動向を体系的に学び、国内外を含めた業界全体の理解を深める。チーム、企業、大会、スポンサー、配信プラットフォームなど、eスポーツを構成するあらゆる要素を対象とし、それぞれがどのように関係し、価値を生み出しているかを把握する。企業や大会、時事的なトピックを題材に、eスポーツがどのようにビジネスとして成立し、成長しているのかを理解する。また、EWC、EVO、LoL Worldsなどの大規模大会をはじめとした事例を通じて、最先端のエンターテインメントとしての規模や展開に触れ、業界の広がり可能性を捉える。これらの理解を通じて、選手、運営、大会制作、チームマネージャーなど、eスポーツに関わる多様な役割を認識し、自身がどのように業界に関わっていくかを考える基盤を構築するとともに、業界への関心と意欲を高める。							
到達目標	1. eスポーツ業界の構造および市場の動向について理解し、国内外の事例をもとに業界全体を把握できる。 2. チーム、企業、大会、スポンサー、配信プラットフォームなどの関係性を理解し、eスポーツがどのように価値を生み出し、ビジネスとして成立しているかを説明できる。 3. 大規模大会や時事的なトピックを通じて最先端のエンターテインメントとしての展開を理解し、自身の考えを持つとともに、eスポーツ業界への関心と意欲を高めることができる。							
授業計画・内容								
第1週	オリエンテーション・eスポーツ業界概要			第16週	イベント制作・大会運営の深掘り(予算管理、セッティング、オペレーション)			
第2週	eスポーツ大会を調査しよう			第17週	ワーク: 小規模なコミュニティ大会を企画・立案してみよう			
第3週	業界を支える周辺事業と多様なキャリア			第18週	周辺機器ビジネス(ゲーミングPC、デバイス)と他産業コラボレーション事例			
第4週	eスポーツとオリンピック。スポーツとの違い			第19週	ワーク: ゲーミングデバイスメーカーや他業界(地方創生など)のeスポーツ活用事例を探してまとめよう			
第5週	eスポーツにおけるファンダム形成とストリーマーの役割			第20週	eスポーツと法務・倫理(著作権、配信許諾、炎上リスクと対策)			
第6週	ワーク: 自分の好きなチームやストリーマーのファン獲得施策を分析しよう			第21週	ワーク: 過去の炎上事例や著作権トラブルから、ストリーマーや企業側が気をつけるべき点をまとめよう			
第7週	eスポーツチームのビジネスモデルとスポンサーシップ			第22週	eスポーツ・配信業界の未来予測(AI、メタバース、新しいエンタメの形)			
第8週	ワーク: プロチームの企業コラボ事例を探し、スポンサーの狙いを推測しよう			第23週	ワーク: 5年後のeスポーツ/配信業界はどうなっているか? 自分なりの仮説を立ててまとめよう			
第9週	ゲームパブリッシャーやチームのIPビジネス／ファンダム形成			第24週	最終課題(期末プレゼン)のテーマ発表と、相手に伝わるリサーチ手法の総復習			
第10週	Notionを使おう(eスポーツ業界標準のタスク管理・情報整理ツール)			第25週	最終課題に向けたテーマ決めとリサーチ基礎(企画書作成プロセス①)			
第11週	ワーク: Notionを使った業界リサーチとページ作成(指定されたテーマに基づくワーク)			第26週	プレゼンテーション技術の向上(伝わるスライド構成、話し方、視線)			
第12週	ゲームタイトルごとのeスポーツ展開の違いを比較しよう			第27週	ワーク: 最終課題の資料作成とブラッシュアップ(企画書作成プロセス②)			
第13週	プラットフォームの力とネットカルチャー			第28週	最終課題のプレ発表会(グループ分けによる相互レビュー)			
第14週	配信プラットフォームの比較と視聴者カルチャーの分析			第29週	最終課題プレゼンテーション&講評①			
第15週	前期の総括と夏期課題の発表			第30週	最終課題プレゼンテーション&講評②・授業全体の総括			
評価方法	- 授業への積極的な参加姿勢 - 提出課題の品質 - ミニテストへの回答							
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		

2026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 統万、(株)SWELL		学年・学期	2学年	時間数	180時間	必修・選択	必修
授業概要 授業内容	本実習では、『League of Legends (LoL) 』および『VALORANT』を題材とし、ゲームプレイにおける実践的なスキルとチーム連携の手法を学びます。単に個人のプレイ技術を磨くだけでなく、チーム内での役割分担、コミュニケーション、リプレイ分析、メタ(環境)の理解を深めます。また、スクリムや大会の運営、フィードバックのサイクルを回すことで、eスポーツ業界で求められるチームマネジメント力や戦術眼を総合的に育成します。							
到達目標	以下を到達目標とします。 ・タイトルのシステムや操作精度、アビリティ・チャンピオン理解を深め、最適解を選択できる。 ・迅速かつ正確な情報共有と、建設的なフィードバックができる。 ・リプレイ検証を通じて課題を客観的に捉え、次の試合に向けた改善策を構築できる。 ・各ロールの責任を理解し、チームの勝利に貢献する動きを体現できる。							
授業計画・内容								
第1週	実習ガイダンス			第16週	ランクマッチ実習⑬			
第2週	ランクマッチ実習①			第17週	ランクマッチ実習⑭			
第3週	ランクマッチ実習②			第18週	ランクマッチ実習⑮			
第4週	ランクマッチ実習③			第19週	目標位置確認② ・大会再リサーチ・目標の確認			
第5週	ランクマッチ実習④			第20週	大会運営実践 ランクマッチ実習⑯			
第6週	ランクマッチ実習⑥			第21週	大会運営実践 ランクマッチ実習⑰			
第7週	目標確認			第22週	大会運営実践 ランクマッチ実習⑱			
第8週	ランクマッチ実習⑦			第23週	大会運営実践 ランクマッチ実習⑲			
第9週	ランクマッチ実習⑧			第24週	大会運営実践 ランクマッチ実習⑳			
第10週	ランクマッチ実習⑨			第25週	目標位置確認② 大会運営実践			
第11週	ランクマッチ実習⑩			第26週	大会運営実践 ランクマッチ実習㉑			
第12週	目標位置確認①			第27週	大会運営実践 ランクマッチ実習㉒			
第13週	メンタルトレーニング			第28週	大会運営実践 ランクマッチ実習㉓			
第14週	ランクマッチ実習⑪			第29週	大会運営実践 ランクマッチ実習㉔			
第15週	ランクマッチ実習⑫			第30週	大会運営実践 ランクマッチ実習㉕			
評価方法	個々人の設定目標に対して ・到達度 ・練習や努力の痕跡が対戦履歴から認められるか ・大会実績 上記の項目から評価を行う。							
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		

2026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	(株)Fennel、矢野 統万		学年・学期	2学年	時間数	60時間	必修・選択	必修
授業概要 ・ 授業内容	特にイベント分野においてeスポーツ業界に就職するために必要なスキルを学ぶ							
到達目標	イベントの集客や収益想定までを考えた上で、オンライン・オフラインのイベントを企画から実施までを行う							
授業計画・内容								
第1週	オリエンテーション／eスポーツ業界へ進む			第16週	イベント振り返り／実施報告			
第2週	イベントを設計するために必要な考え方			第17週	イベントの規模に応じた計画の仕方			
第3週	オンライン・オフラインイベントについて			第18週	イベントのマネタイズ／企画作成			
第4週	SNSの効果とリスク			第19週	企画決め			
第5週	イベントを行う上での役割分担			第20週	提案書を作成しよう			
第6週	企画書を書いてみよう			第21週	営業活動			
第7週	企画の発表			第22週	イベント準備			
第8週	役割分担／イベントチーム分け			第23週	イベント準備			
第9週	イベント準備			第24週	イベント準備			
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	イベント準備			
第14週	イベント準備			第29週	イベント実施			
第15週	イベント実施			第30週	振り返り			
評価方法	出席点60%、提出課題40%							
教科書 教材など								
実務経験	プロチームでのイベント制作経験					実務経験のある教員による 授業科目		✓

2026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	(一社)岡山県eスポーツ連合		学年・学期	2学年	時間数	60時間	必修・選択	必修
授業概要・ 授業内容	本授業は、eスポーツを活用した地域連携プロジェクトを実践するPBL(課題解決型学習)である。産学官連携のもと、岡山市地域包括ケア推進課や企業、地域団体等と協働し、実在する課題や要望に対してイベントの企画・運営を行う。受講生は、ターゲット設定や企画立案、プレゼンテーション、広報物制作、運営マニュアル作成、イベント実施、効果測定および改善提案までを一貫して担い、実務レベルでのプロジェクト遂行能力を養う。また、本授業では多世代を対象とした地域コミュニティの活性化や交流促進を視野に入れ、eスポーツの特性を活かした社会的価値の創出を目指す。							
到達目標	本授業を通じて、以下の能力の修得を目指す。 ・eスポーツを活用し、地域課題の解決に資するイベントを企画・実行できる ・岡山市地域包括ケア推進課や企業等のクライアントニーズを的確に把握し、実現可能性の高い企画として具体化できる ・子どもから高齢者までの多様な参加者を想定し、多世代交流や地域コミュニティ活性化につながる設計力を養う ・地域団体・企業等と連携し、調整・交渉を含む実務的なプロジェクトマネジメントを遂行できる ・イベントの効果測定(参加状況・満足度等)を行い、地域やクライアントに対して改善提案として提示できる							
授業計画・内容								
第1週	オリエンテーション～地域eスポーツイベントとは～			第16週	サタデーナイトカーニバルイベントリハーサル、運営マニュアル修正			
第2週	岡山市地域包括ケアイベント企画			第17週	サタデーナイトカーニバルイベント実施			
第3週	岡山市地域包括ケアイベントプレゼン			第18週	イベント反省会・報告書作成①			
第4週	イベントチラシ作成			第19週	イベント反省会・報告書作成②			
第5週	チラシコンペプレゼン準備			第20週	卒業制作①企画立案			
第6週	チラシコンペ			第21週	卒業制作②企画書作成			
第7週	サタデーナイトカーニバル企画・企画書作成①			第22週	卒業制作③クライアント営業			
第8週	サタデーナイトカーニバル企画・企画書作成②			第23週	卒業制作④現地調査、運営マニュアル作成			
第9週	サタデーナイトカーニバル企画書・告知物作成			第24週	卒業制作⑤クライアントへ説明			
第10週	サタデーナイトカーニバル運営マニュアル作成①			第25週	卒業制作⑥イベントリハ			
第11週	サタデーナイトカーニバル運営マニュアル作成②			第26週	卒業制作⑦反省会、運営マニュアル修正			
第12週	岡山市地域包括ケアイベント企画書作成①			第27週	卒業制作⑧イベント実習			
第13週	岡山市地域包括ケアイベント企画書作成②			第28週	卒業制作⑨報告書作成①			
第14週	岡山市地域包括ケアイベント運営マニュアル作成①			第29週	卒業制作⑩報告書作成②			
第15週	岡山市地域包括ケアイベント運営マニュアル作成②			第30週	卒業制作⑪イベント報告会			
評価方法	定期試験は実施せずに、授業時間終了後に提出される課題内容、成果発表、出席状況、授業態度を考慮して成績を評価する。 ※評価目安:企画内容の質・独自性(25%)プレゼンテーション(15%)成果物(告知物・運営マニュアル等)(20%)イベント運営への貢献度(15%)振り返り・最終報告(10%)出席率(10%)授業態度(5%)							
教科書 教材など	講師作成							
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		✓

2026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学年	時間数	30時間	必修・選択	必修
授業概要 ・ 授業内容	フィジカルトレーニング、柔軟性向上、心身ともに健康向上の為に必要な知識を学び実践していく。						
到達目標	基礎体力向上、身体への知識を深め、健康な身体を作る。健康な身体を作る事で欠席日数を減らし、モチベーションを高め様々な事に取り組める環境を整え多くのことに挑戦して頂きたい。						
授業計画・内容							
第1週	目標設定、行動指針、グループワーク、発表		第16週				
第2週	柔軟性テスト		第17週				
第3週	股関節柔軟性向上エクササイズ①		第18週				
第4週	股関節柔軟性向上エクササイズ②		第19週				
第5週	胸郭エクササイズ①		第20週				
第6週	胸郭エクササイズ②		第21週				
第7週	股関節に関係する筋肉のトレーニング①		第22週				
第8週	股関節に関係する筋肉のトレーニング②		第23週				
第9週	睡眠、食事に関する現状把握		第24週				
第10週	睡眠、食事の知識を高めるためのグループワーク		第25週				
第11週	バランストレーニング		第26週				
第12週	体幹トレーニング①		第27週				
第13週	体幹トレーニング②		第28週				
第14週	体幹トレーニング③		第29週				
第15週	柔軟性テスト		第30週				
評価方法	授業態度、出席日数をもとに評価する。						
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		

2026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	安東 かおり		学年・学期	2学年	時間数	30時間	必修・選択	必修
授業概要・授業内容	変化の激しいIT・eスポーツ業界において、長期的に活躍できる自律型人材を育成する。 本講義では、古典的哲学に基づく「自己肯定感の醸成」、スポーツ心理学による「メンタルコンディショニング」、および実証心理学(NLP等)に基づく「高度なコミュニケーション技術」の3点を軸に、学生の社会人基礎力を総合的に高める。							
到達目標	1. 課題の分離：自分の問題と他者の問題を切り分け、対人ストレスを適切に管理できる。 2. 目的論の理解：過去の原因に縛られず、「これからどうするか」という未来志向の思考ができる。 3. 共同体感覚の醸成：仲間を敵ではなく「味方」と捉え、協力的な関係を築ける。 4. 自己受容と貢献：自分の不完全さを認めつつ、他者へ貢献する喜びを実感できる。							
授業計画・内容								
第1週	アドラー流メンタルトレーニング『奴隷』か『超人』かー自分で決める、限界を超える、価値を創る			第16週	勇気づけの技法 「褒める(評価)」のではなく「感謝(貢献)」を伝える			
第2週	自己責任と意思決定 周囲に流されない独自のキャリア観の構築			第17週	自己分析／強み発掘ペアワーク ワーク:他者との対話を通じて、自分では気づかない強みを見つける。			
第3週	レジリエンス 折れない心の作り方			第18週	信頼と信用の違い 根拠がなくても、まずは相手を信じてみる実験			
第4週	事実と解釈のワーク 出来事をどう「意味づけ」するかで世界は変わる			第19週	アイ・メッセージと要望 自分の気持ちを誠実に伝える練習			
第5週	不完全さを認める勇気 「できない自分」を責めずに、今の自分を受け入れる			第20週	アサーティブな断り方 課題を分離しながら、丁寧にNOを伝える			
第6週	劣等感との付き合い方 劣等感を「成長のガソリン」に変える方法			第21週	コンフリクト・マネジメント 目的を共有し、対立を「解決」へ導く			
第7週	すべての悩みは人間関係である ストレスの正体を解明する			第22週	感情のコントロール 怒りは「目的を達成するための道具」だと知る			
第8週	課題の分離(基本) それは「誰の課題」か？(土足で踏み込まない・込まさない)			第23週	間違いを認める勇気 失敗した時に自分を責めず、修正に注力する			
第9週	承認欲求の手放し方 「他人の期待」を満たすために生きるのをやめる			第24週	チーム開発とアドラー eスポーツやプロジェクトにおける協力の形。			
第10週	対人関係の距離感 依存せず、支配せず。適切な境界線を引く技術			第25週	自己超越への第一歩 自分を超えて、他者のために何ができるか			
第11週	嫌われる勇気の実践 自分の信念に基づき、誠実に生きる態度。			第26週	ビジョン形成 テクノロジストとして、どんな社会貢献をしたいか			
第12週	共感の定義 「相手の目で見、相手の耳で聞き、相手の心で感じる」			第27週	折れない心の作り方 困難を克服する「勇気」の総まとめ			
第13週	アクティブ・リスニング(傾聴) 相手を「味方」として受け入れる聴き方			第28週	プレゼンテーション演習 自分の「価値観」と言葉を一致させる			
第14週	縦の関係から「横の関係」へ 上下関係ではなく「対等な協力者」になる			第29週	1年間の振り返り発表 「私のアドラー的成長記録」			
第15週	1学期の振り返り アドラー的視点で自分の人間関係を再点検する			第30週	生涯学習の哲学 卒業後も自らを高め続けるためのマインドセット			
評価方法	授業参加度(50%)、振り返りワークシート(30%)、最終課題(20%)							
教科書 教材など	講師作成							
実務経験	高等学校で4年半、専門学校で3年、公的機関で6年キャリアコンサルタントとして、ビジネスマナー、キャリア教育、カウンセリングを担当					実務経験のある教員による 授業科目		✓

2026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学年	時間数	120時間	必修・選択	必修
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。 また、クリエイティブの補助としてExcelやWordなども効率的に使えるように学習する。						
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 および基礎的なARIについての学習 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 および学科での学びが分かるポスターの作成 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・ロゴ作成・作成のみ)			
第4週	試験対策 Premiere Pro等 および学科での学びが分かるポスターの作成 など		第19週	クラウドソーシングの案件の確認と実践(アイコン・ロゴ作成・作成のみ)			
第5週	試験対策 Premiere Pro等 および学科での学びが分かるショート動画の作成 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WEBサイトLP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WEBサイトLP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 およびバナー画像の作成など		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 およびロゴの作成 など		第24週	クリエイティブな制作物の作成①			
第10週	試験対策 Premiere Pro等 およびポートフォリオの作成など		第25週	クリエイティブな制作物の作成②			
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	クリエイティブな制作物の作成③			
第12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27週	クリエイティブな制作物の作成④			
第13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28週	クリエイティブな制作物の作成⑤			
第14週	クラウドソーシングの案件の確認と実践(SNS広告用バナー・作成のみ)		第29週	制作物の発表①			
第15週	クラウドソーシングの案件の確認と実践(SNS広告用バナー・作成のみ)		第30週	制作物の発表②・総評			
評価方法	課題、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(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15年				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2026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	大森悠世、矢野 統万	学年・学期	2学年	時間数	60時間	必修・選択	必修
授業概要 授業内容	この授業では、Adobe Premiere を用いて動画編集の基礎を学び、業界に通用する技術の修得を目指す。 よくある編集で終わらせるのではなく、オリジナリティを持った面白い編集を出来るようになり、 最終的には依頼をもらえるような一人前の編集者を目指す。						
到達目標	授業では以下を到達目標とする ・一般的な編集技術を身につける ・簡単な素材加工やエフェクトの作成 ・実際に他者の動画を編集する						
授業計画・内容							
第1週	オリエンテーション Premiereの操作方法を学ぶ	第16週	【課題】切り抜き動画を作る				
第2週	Premiereの設定、細かな機能の説明	第17週	添削会、および講評会				
第3週	オリジナルのテロップの作成 エフェクトの付け方＆作成	第18週	添削会、および講評会2				
第4週	画像加工(コラ画像等)について Photoshopを用いて説明	第19週	一人一人と面談 (目指してるものは何か、改めて聞く)				
第5週	【課題】簡単な切り抜き動画を作る	第20週	一人一人と面談 (目指してるものは何か、改めて聞く)				
第6週	【課題】簡単な切り抜き動画を作る	第21週	一人一人と面談 (目指してるものは何か、改めて聞く)				
第7週	添削会、および講評会	第22週	添削会、および講評会				
第8週	添削会、および講評会2	第23週	添削会、および講評会2				
第9週	画面の変化や抑揚をつけた編集方法 喜怒哀楽に合わせたテクニックについて	第24週	フリーランスで仕事を取る方法 ポートフォリオの作成				
第10週	【課題】切り抜き動画を作る	第25週	ポートフォリオの作成				
第11週	【課題】切り抜き動画を作る	第26週	ポートフォリオの作成				
第12週	添削会、および講評会	第27週	最終切り抜き制作				
第13週	添削会、および講評会2	第28週	最終切り抜き制作				
第14週	編集技術の向上 様々なテクニックの習得	第29週	添削会、および講評会				
第15週	【課題】切り抜き動画を作る	第30週	添削会、および講評会2				
評価方法	出席点80% 授業内の課題提出と内容の出来映え20%						
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		

2026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学年	時間数	30時間	必修・選択	必修
授業概要・ 授業内容	本講義では、急速に普及する生成AIの基礎知識を習得し、ビジネスやクリエイティブの現場で即戦力として活用するための実践的スキルを養う。単にAIに質問するだけでなく、論理的な指示の設計、画像・動画・音声生成AIの特性理解、そしてAIを利用する上で避けて通れない倫理的・法的リスクについても深く学ぶ。授業の後半では、具体的なシーンを想定した演習を行い、AIを「伴走者」としてアウトプットの質とスピードを劇的に向上させる手法を習得する。						
到達目標	以下を到達目標として設定する。 ・生成AIの仕組みを理解し、得意なタスクと不得意なタスク(ハルシネーション等)を適切に判別できる。 ・テキスト生成だけでなく、画像生成や資料構成案の作成など、複数のAIツールを組み合わせる一つの制作物を完成させることができる。 ・AI生成物の権利関係や個人情報保護、情報のファクトチェックを行える。 ・自身の専門分野(ビジネス、eスポーツ、デザイン等)における具体的な課題をAIを用いて解決する。						
授業計画・内容							
第1週	AI基礎① 基礎的なAIの知識を身につけて触ってみる:文章出力	第16週	思考プロセスを引き出す手法を学ぶ				
第2週	AI基礎② 基礎的なAIの知識を身につけて触ってみる:画像出力	第17週	事務処理の効率化(Excel、スプレッドシートの関数・マクロ生成)				
第3週	AI基礎② 基礎的なAIの知識を身につけて触ってみる:動画出力	第18週	アンケート結果やデータの可視化(グラフ生成)				
第4週	AI活用① AIを活用したテクニックを身につける:プロンプトデザイン	第19週	AIバイアスと人間による意思決定				
第5週	AI活用② AIを活用したテクニックを身につける:文章要約	第20週	最終課題のテーマ設定と課題の設定①				
第6週	AI活用② AIを活用したテクニックを身につける:メール作成	第21週	最終課題のテーマ設定と課題の設定②				
第7週	AI活用③ AIを活用したテクニックを身につける:スライド作成	第22週	最終課題のテーマ設定と課題の設定③				
第8週	AI活用② AIを活用したテクニックを身につける:スライド作成②	第23週	AI活用による課題解決プランの設計				
第9週	AI活用② AIを活用したテクニックを身につける:データ集計①	第24週	プレゼンテーション資料の作成①				
第10週	AI活用② AIを活用したテクニックを身につける:データ集計②	第25週	プレゼンテーション資料の作成②				
第11週	AIと向き合う リスクと倫理を考える①	第26週	最終課題発表①				
第12週	AIと向き合う リスクと倫理を考える②	第27週	最終課題発表②				
第13週	AIと向き合う リスクと倫理を考える③	第28週	最終課題発表③				
第14週	プロンプトを学ぶ:基本設計	第29週	2年間の振り返り①				
第15週	プロンプトを学ぶ:精度を高めるプロンプト設計	第30週	2年間の振り返り②				
評価方法	出席点を重視し、重要な課題に対しては別途課題点を付与する。						
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		

2026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	佐久間りこ、矢野 統万		学年・学期	2学年	時間数	60時間	必修・選択	必修
授業概要・ 授業内容	デジタル時代のビジネス戦略における二大潮流、「認知拡大を目的としたSNSマーケティング」と「顧客との絆を深めLTV(顧客生涯価値)を向上させるファンマーケティング」を体系的に学ぶ。 学生は自身のSNS運用、およびOBC/SWELLのチャンネルデータを活用し、Googleアナリティクス等の解析ツールを用いた定点観測を行う。 現場基準の厳しいデータ分析と改善サイクルを通じて、テクノロジーを駆使できるマーケターを養成する。							
到達目標	1.「SNSマーケティング」: アルゴリズムを分析し、未認知層へ情報を届ける拡散戦略を立案・実行できる。 2.「ファンマーケティング」: 既存顧客との深い信頼関係を構築し、持続可能なコミュニティを形成できる。 3.「定点観測と分析」: 運用データをスプレッドシートで可視化し、数値的根拠に基づいた改善案を提示できる。							
授業計画・内容								
第1週	SNSマーケティングとファンマーケティングの定義			第16週	データ分析基礎／KPIの理解			
第2週	セルフブランディングと価値創造の基礎			第17週	プロモーション戦略／告知設計			
第3週	ターゲット設定／ペルソナ設計			第18週	チーム戦略／役割分担と運営			
第4週	ブランドとは何か／価値の認識形成			第19週	リスクマネジメント／炎上対策			
第5週	ポジショニング／差別化戦略			第20週	企業分析／業界研究の方法			
第6週	消費者心理／ファン行動の理解			第21週	自己ブランディング／強みの可視化			
第7週	コンテンツ設計／価値提供の構造			第22週	ポートフォリオ設計／成果物整理			
第8週	収益モデル／マネタイズの仕組み			第23週	エントリーシート対策／言語化力向上			
第9週	SNSマーケティング／拡散の仕組み			第24週	プレゼンテーション技法			
第10週	中間発表①／分析結果共有			第25週	最終企画制作①／構想整理			
第11週	企画立案の基礎／目的設定			第26週	最終企画制作②／具体化			
第12週	課題発見／問題構造の整理			第27週	最終企画制作③／資料作成			
第13週	発想法／アイデア創出技法			第28週	最終企画制作④／リハーサル			
第14週	ユーザー体験設計／カスタマージャーニー			第29週	最終発表①			
第15週	中間発表②／企画共有			第30週	最終発表②／総括			
評価方法	出席状況および授業態度(70%)、提出物・成果物の評価(30%)を基準とする。なお、成果物の評価においては、学生個人が設定した目標に対するプロセスおよび到達度合いを重視して総合的に判断する。							
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		

2026年度 授業計画(シラバス)

科目名	Webエンジニア演習	学科名	eスポーツビジネス学科			授業方法	演習
担当教員	齋藤 匠、安東 かおり	学年・学期	2学年	時間数	120時間	必修・選択	必修
授業概要・ 授業内容	WEBエンジニアのキャリアについて学び、WEBエンジニアになるために必要な基礎技術を学ぶ。 授業は反転学習ベースで動画学習を事前に行ってもらい、講義の時間では気になるところや補足学習を中心に行う。 課題や学習時に気になるところは授業以外にいつでもDiscordを使った質問ができ、実業務の際に必要なテキストコミュニケーションの能力も高める。						
到達目標	WEBエンジニアになるために必要な基礎技術を身に着ける。 WEBに関わる仕事に就くときに必要となるツールの利用方法がわかる状態になる。 AIを活用した開発スキルも身につける。						
授業計画・内容							
第1週	前期:総合演習課題(1)		第16週	AIを活用した開発入門(1)			
第2週	前期:総合演習課題(2)		第17週	AIを活用した開発入門(2)			
第3週	前期:総合演習課題(3)		第18週	開発演習課題①(1)			
第4週	前期:総合演習課題(4)		第19週	開発演習課題①(2)			
第5週	前期:総合演習課題(5)		第20週	開発演習課題①(3)			
第6週	前期:総合演習課題(6)		第21週	開発演習課題①(4)			
第7週	前期:総合演習課題(7)		第22週	開発演習課題①(5)			
第8週	前期:総合演習課題(8)		第23週	AIを活用したWebアプリ開発			
第9週	前期:総合演習課題(9)		第24週	開発演習課題②(1)			
第10週	前期:総合演習課題(10)		第25週	開発演習課題②(2)			
第11週	前期:総合演習課題(11)		第26週	開発演習課題②(3)			
第12週	前期:総合演習課題(12)		第27週	開発演習課題②(4)			
第13週	前期:総合演習課題(13)		第28週	開発演習課題②(5)			
第14週	前期:総合演習課題(14)		第29週	開発演習課題②(6)			
第15週	前期:総合演習課題(15)		第30週	開発演習課題②(7)			
評価方法	定期試験は実施せずに、授業時間終了後に提出される課題内容、成果発表、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(80%)・授業態度や出席(20%)						
教科書 教材など	①Webエンジニア演習						
実務経験	IT・Web業界での開発経験、人材育成経験23年				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2026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学年	時間数	30時間	必修・選択	必修
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・発表を組み合わせで行い、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 キャリアマナーの必要性について	第16週					
第2週	ビジネスメールの基礎	第17週					
第3週	ビジネスメールの応用	第18週					
第4週	ビジネス文書のルール(社内編)	第19週					
第5週	ビジネス文書のルール(社外編)	第20週					
第6週	社会人としてのモノの言い方 「状況」と「相手」にあわせて言葉を選ぶ力を身につ	第21週					
第7週	敬語の使い方	第22週					
第8週	社内業務の基本とコツ ①指示の受け方・会議への望み方	第23週					
第9週	社外取引の基本とコツ(来客対応)／もてなし方・ 名刺交換・紹介の仕方	第24週					
第10週	冠婚葬祭の基本とコツ① 社内行事(時間外の付き合い)	第25週					
第11週	冠婚葬祭の基本とコツ② 通夜・葬儀のマナー／神社・お寺参拝のマナー	第26週					
第12週	席次のマナー	第27週					
第13週	退職・転職時のマナー	第28週					
第14週	公的機関の使い方 ハローワーク・労働基準監督署・ジョブカフェ・地域	第29週					
第15週	ビジネスマインドの確認	第30週					
評価方法	出席点50%、授業内でのミニテスト10%、授業態度10%、提出物30%で総合的に判断する。						
教科書 教材など	講師作成						
実務経験	高等学校で4年半、専門学校で3年、公的機関で6年キャリアコンサルタントとして、ビジネスマナー、キャリア教育、カウンセリングを担当				実務経験のある教員による 授業科目		✓

2026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	安東 かおり		学年・学期	2学年	時間数	60時間	必修・選択	必修
授業概要・ 授業内容	本講義は、2年間の集大成として、社会という実戦の場で生き抜くための「スキル」と「法律・マナー」を完成させる場である。 自らの経験を「資本」として言語化し、マナーを「型」ではなく「信頼を勝ち取る戦略」として習得。 卒業と同時に、自律したプロフェッショナルとして、精神的・経済的に自立(泰:やすらか)したキャリアを歩み出すことを目標とする。							
到達目標	1.自己資産の言語化:再現性のある自分の「強み」を3つ以上抽出できるようになる。 2. 戦略的書類作成:採用担当者が「会いたい」と感じる、主観的意志の通った応募書類を完成させる。 3.プロフェッショナル・マナーと対話:面接において、一問一答ではなく、積極的な対話を通じて面接官と良好な関係性を構築できる。 4.セルフ・リーダーシップ:心身の健康を損なう「マイ・デッドライン」を自覚し、「やすらか」な状態を維持するためのセルフメンテナンス手法を習得できている。 5.中長期的キャリア設計:副業・兼業・学び直しを見据えた「越境学習」の意識を持ち、一生食べていけるキャリア戦略を立てられる。							
授業計画・内容								
第1週	オリエンテーション 目指すは組織に依存しない「心理的成功」			第16週	信頼資本蓄積とマナーの戦略			
第2週	キャリア資本の徹底棚卸し 専門での学びを「ビジネス資本」、 人脈を「社会関係資本」として棚卸し			第17週	キャリア・ウェルネス			
第3週	【実戦】履歴書・ES作成 履歴書とエントリーシートの役割の違いを知る			第18週	セルフ・リーダーシップ			
第4週	活動報告書・ポートフォリオの作り方			第19週	労働法と「マイ・デッドライン」			
第5週	色々な働き方を知る 企業担当者から現場の声を聞く			第20週	会社の中で働くことについて			
第6週	企業訪問・イベント見学の準備			第21週	会社の中で働くことについて			
第7週	フィールドワーク実施			第22週	副業・兼業による能力拡張① 「越境学習」として自分の市場価値を広げる挑戦			
第8週	フィールドワーク実施			第23週	副業・兼業による能力拡張② エンプロイアビリティ 会社人の意識・職業人の意識			
第9週	フィールドワーク報告の準備			第24週	人生設計「4L」と最終行動宣言 仕事、学習、余暇、愛。4つのL のバランスを設計し、公の場で決意表明			
第10週	フィールドワーク報告会			第25週	メンタルヘルスを考える			
第11週	【実戦】書類の最終研磨			第26週	ワークライフバランス			
第12週	模擬面接①			第27週	キャリアにおけるサステナビリティ			
第13週	瞬間言語化トレーニング			第28週	キャリア「計画」ではなく「意志」を湧かすために ①「自律」を育むとは			
第14週	模擬面接②			第29週	キャリア「計画」ではなく「意志」を湧かすために			
第15週	今後の計画の確認			第30週	新社会人としての決意表明 2年間の総括			
評価方法	本講義は「プロフェッショナルの育成」を目的とするため、平常点(出席・態度)に加え、提出書類の「完成度」と「納期遵守」を重視します。 平常点(出席・態度)50% 提出物(ES・キャリア地図・行動宣言):30% 実技評価(模擬面接・プレゼン):20%							
教科書 教材など	講師作成							
実務経験	高等学校で4年半、専門学校で3年、公的機関で6年キャリアコンサルタントとして、ビジネスマナー、キャリア教育、カウンセリングを担当					実務経験のある教員による 授業科目		✓

2026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	(一社)岡山県eスポーツ連合	学年・学期	2学年後期	時間数	15時間	必修・選択	必修
授業概要・ 授業内容	本授業は、地域におけるeスポーツイベント・大会の企画および運営を、クライアントワークとして実践する応用科目である。地域団体や企業等からの依頼を受け、受講生はクラス全体で一つのプロジェクトチームを構成し、企画立案から広報、運営、成果検証までを一貫して担う。単なる実施にとどまらず、集客数や満足度等の数値成果の達成を目的とし、実務レベルでのプロジェクト遂行能力を養う。また、役割分担(企画・広報・運営・渉外等)を行い、チームとしての連携や進行管理、課題対応を経験することで、現場に即したマネジメント力および責任感の醸成を目指す。						
到達目標	ひとり一人が考えて、自ら行動する。 チームプレイ、協調性を持って活動する。						
授業計画・内容							
第1週	ガイダンス／授業目的・プロジェクト概要説明／チーム編成・役割分担						
第2週	クライアント要件整理／課題分析／KPI設定(集客・満足度等)						
第3週	ターゲット設定／イベント・大会コンセプト設計						
第4週	企画立案(大会形式・ルール設計・運営方針)						
第5週	企画プレゼンテーション／フィードバック・修正						
第6週	広報戦略立案／告知物制作(チラシ・SNS等)						
第7週	運営計画策定(進行台本・人員配置・リスクマネジメント)／リハーサル準備						
第8週	リハーサル①(動線確認・役割確認・機材チェック)						
第9週	リハーサル②／最終調整(想定トラブル対応確認)						
第10週	イベント実施						
第11週	イベント実施						
第12週	イベント実施						
第13週	イベント実施						
第14週	イベント実施						
第15週	成果検証・最終報告(KPI分析／クライアント報告／改善提案)						
評価方法	出席率(70%) 授業態度・参画度(10%) イベント運営への貢献度(10%) 成果達成度(KPI:集客・満足度等)(5%) 最終報告・振り返り(5%)						
教科書 教材など	講師作成						
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				実務経験のある教員による 授業科目		✓