

レジャービジネス科

2023 入学

授業概要

科目名	キャリア教育講座Ⅲ	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	青木 万里子							
サブ科目名		学年	2年	授業形態	講義	総単位数	2 単位	総時間数	30 時間					
学科・専攻	レジャービジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
<ul style="list-style-type: none"> ・プロとして必要な知識・技術・スキルを習得し、自立した職業人になるための身構え・心構えを身に付けることが出来る ・社会人としての基礎的なスキルを身に付け、物事を主体的に取り組むことが出来る ・自分自身を理解し、就職活動、社会人に向けての準備が出来る。 														
【学習内容】														
<ul style="list-style-type: none"> ・社会人としての基礎力を身に付ける ・外部講師を招き、現場・業界についての知識を深める ・スポーツ現場また社会で必要とされる人になるためのマインドを身につける 														
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】									
<ul style="list-style-type: none"> ・Hand-book of Life Style ・デバイス(PC,タブレット,スマートフォン) 					<ul style="list-style-type: none"> ・様々なスポーツに触れ、業界について常に情報を収集する 									
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1	<p>【授業単元】 ・オリエンテーション ・1年生振り返り、2年生の過ごし方を考える</p> <p>【到達目標】 ・1年次の実習を振り返り、出来るようになったこと・身に付けなければならないことを整理することができる ・目標を設定し、そのためには1年間どのように過ごしていくかを考えることができる</p>	9	<p>【授業単元】 ・学園祭の準備③</p> <p>【到達目標】 ・自分の役割を理解し、クラス全体で学園祭の準備をすすめる</p>											
2	<p>【授業単元】 ・社会人基礎力について ・ITリテラシー</p> <p>【到達目標】 ・社会人基礎力とは何か理解できる ・現在の自分の社会人基礎力を確認し、もっと伸ばすべき力に気付くことができる</p>	10	<p>【授業単元】 ・学園祭の準備④</p> <p>【到達目標】 ・自分の役割を理解し、クラス全体で学園祭の準備をすすめる ・ポスター掲示に関わることで地域の方と交流を深める</p>											
3	<p>【授業単元】 ・ビジネスマナーについて①</p> <p>【到達目標】 ・名刺交換ができるようになる ・ビジネスメールを送ることができるようにになる</p>	11	<p>【授業単元】 ・学園祭の振り返り ・実習・就職状況の確認</p> <p>【到達目標】 ・学園祭でクラス目標に対し自分がどのような行動を取ったか振り返ることができる ・初回授業で設定した目標を確認し、夏休み前にすべきことを洗い出すことができる</p>											
4	<p>【授業単元】 ・球技大会の準備 ・学科独自授業アンケート実施</p> <p>【到達目標】 ・球技大会の目的・各種目について理解する ・クラスの目標を決める ・球技大会の出場種目、役割を確定する</p>	12	<p>【授業単元】 ・社会人基礎力について②</p> <p>【到達目標】 ・社会人基礎力を思い出す ・社会人基礎力 前に踏み出す力(アクション)について学ぶことができる</p>											
5	<p>【授業単元】 ・ゲスト講話①</p> <p>【到達目標】 ・業界で働く方から話を聞くことで、就職するためだけでなく、実際に業界で働くために必要なことを知ることができる ・様々な働き方があることを理解し、職業に対する視野を広げることができる</p>	13	<p>【授業単元】 ・社会人基礎力について③</p> <p>【到達目標】 ・社会人基礎力 前に踏み出す力(アクション)について学ぶことができる</p>											
6	<p>【授業単元】 ・ビジネスマナーについて②</p> <p>【到達目標】 ・電話応対ができるようになる ・正しい席次が説明できるようになる</p>	14	<p>【授業単元】 ・ゲスト講話②</p> <p>【到達目標】 ・業界で働く方から話を聞くことで、就職するためだけでなく、実際に業界で働くために必要なことを知ることができる ・様々な働き方があることを理解し、職業に対する視野を広げることができる</p>											
7	<p>【授業単元】 ・球技大会の振り返り ・学園祭の準備①</p> <p>【到達目標】 ・球技大会でクラス目標に対し自分がどのような行動を取ったか振り返ることができる ・学園祭の目的を理解する ・クラスの出し物、目標、役割を決める</p>	15	<p>【授業単元】 ・前期の振り返り ・後期履修登録</p> <p>【到達目標】 ・前期学んだことを振り返り、後期履修すべき科目を決めることができる ・夏休みの過ごし方を考えることができる</p>											
8	<p>【授業単元】 ・学園祭の準備②</p> <p>【到達目標】 ・自分の役割を理解し、クラス全体で学園祭の準備をすすめる</p>		<p>【成績評価の方法と基準】</p> <p>講義全体を100点満点とし、定期テストを60点、授業評価(平素の学習状況・出席状況など)を40点の配点とし、両者の合計点でA～Fの6段階で評価する。 D以上で合格として単位認定する。 70%以上の出席率に満たない場合は定期試験の受験資格を喪失しEとする。 試験は筆記試験・レポート・発表で行う。</p>											
【履修に当たっての心構え・留意点】														
特に無し														

授業概要

科目名	キャリア教育講座IV	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	青木 万里子										
サブ科目名		学年	2年	授業形態	講義	総単位数	2 単位	総時間数	30 時間								
学科・専攻	レジャービジネス科																
【授業を通じての到達目標】																	
<ul style="list-style-type: none"> ・プロとして必要な知識・技術・スキルを習得し、自立した職業人になるための身構え・心構えを身に付けることが出来る ・社会人としての基礎的なスキルを身に付け、物事を主体的に取り組むことが出来る ・自分自身を理解し、就職活動、社会人に向けての準備が出来る。 																	
【学習内容】																	
<ul style="list-style-type: none"> ・社会人としての基礎力を身に付ける ・外部講師を招き、現場・業界についての知識を深める ・スポーツ現場また社会で必要とされる人になるためのマインドを身につける 																	
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】												
<ul style="list-style-type: none"> ・Hand-book of Life Style ・デバイス(PC,タブレット,スマートフォン) 					<ul style="list-style-type: none"> ・様々なスポーツに触れ、業界について常に情報を収集する 												
コマ	授業計画	コマ	授業計画														
1	<p>【授業単元】 ・オリエンテーション ・夏休みを振り返り、後期の過ごし方を考える</p> <p>【到達目標】 ・前期の目標を見直し、再設定した目標に対しどのように行動すべきか考えることができる</p>	9	<p>【授業単元】 ・就職状況確認</p> <p>【到達目標】 ・就職活動を振り返り、内定を持っている人は成功要因を説明できるようする。内定がない人は今後必要な活動を理解して行動に移すことができる。</p>														
2	<p>【授業単元】 ・ビジネスマナーについて③</p> <p>【到達目標】 ・正しい宛名の書き方を理解できる ・食事のマナーを知ることができる</p>	10	<p>【授業単元】 ・スポーツ大会の振り返り</p> <p>【到達目標】 ・スポーツ大会でクラス目標に対し自分がどのような行動を取ったか振り返ることができる</p>														
3	<p>【授業単元】 ・ビジネスマナーについて④</p> <p>【到達目標】 ・来訪の仕方(アポイントメント～来訪～名刺交換)が理解できる</p>	11	<p>【授業単元】 ・社会人基礎力について⑧</p> <p>【到達目標】 ・社会人基礎力を総復習する</p>														
4	<p>【授業単元】 ・学科独自授業アンケート実施 ・社会人基礎力について④</p> <p>【到達目標】 ・社会人基礎力 考え抜く力(シンキング)について学ぶことができる</p>	12	<p>【授業単元】 ・卒業式の準備</p> <p>【到達目標】 ・2年間を振り返り、お世話になった方に感謝の気持ちを伝えることができる</p>														
5	<p>【授業単元】 ・社会人基礎力について⑤</p> <p>【到達目標】 ・社会人基礎力 考え抜く力(シンキング)について学ぶことができる</p>	13	<p>【授業単元】 マネー教育(租税、確定申告について学ぶ)</p> <p>【到達目標】 税について理解して、卒業後に確定申告が必要な人は確定申告ができるようにな</p>														
6	<p>【授業単元】 ・社会人基礎力について⑥</p> <p>【到達目標】 ・社会人基礎力 チームで働く力(チームワーク)について学ぶことができる</p>	14	<p>【授業単元】 ・年末年始の振り返り</p> <p>【到達目標】 ・年末年始に行われる様々なスポーツイベントについてまとめ、発表することができる</p>														
7	<p>【授業単元】 ・社会人基礎力について⑦</p> <p>【到達目標】 ・社会人基礎力 チームで働く力(チームワーク)について学ぶことができる</p>	15	<p>【授業単元】 ・1年間の振り返り</p> <p>【到達目標】 ・ビジネスマナー、社会人基礎力を振り返り、社会人としての準備を万全にする</p>														
8	<p>【授業単元】 ・スポーツ大会の準備</p> <p>【到達目標】 ・スポーツ大会の目的・各種目について理解する ・クラスの目標を決める ・スポーツ大会の出場種目、役割を確定する</p>	<p>【成績評価の方法と基準】</p> <p>講義全体を100点満点とし、定期テストを60点、授業評価(平素の学習状況・出席状況など)を40点の配点とし、両者の合計点でA～Fの6段階で評価する。 D以上で合格として単位認定する。 70%以上の出席率に満たない場合は定期試験の受験資格を喪失しEとする。 試験は筆記試験・レポート・発表で行う。</p>															
【履修に当たっての心構え・留意点】																	
特に無し																	

授業概要

科目名	ITリテラシーⅢ	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	川上健斗										
サブ科目名	スポーツマーケティング IA	学年	2年	授業形態	演習	総単位数	2 単位	総時間数	30 時間								
学科・専攻	レジャービジネス科																
【授業を通じての到達目標】																	
After Effects、Premiere Proを使用した動画の作成できるようになる。 映像を使用して企業、業界内で必要な知識、技術を身につける 現場で業務として役立つ動画を作成できるようになる。																	
【学習内容】																	
動画編集の基礎を習得するために基本的な動画の知識を学習する授業を行う。 After Effects、Premiere Proを使う。 毎授業の出席率と、課題提出から評価する。																	
【使用教科書・教材・参考図書】				【授業時間外における学習】													
教員が作成した資料				授業時間内に終わらない作業は授業時間外に実施すること。													
コマ	授業計画	コマ	授業計画														
1	【授業単元】 PremiereProの操作方法について確認 【到達目標】 PremiereProの起動、各ツールの簡単な使い方について学ぶ Adobeツールを使用した就職先、その業務内容などについての一例について知る	9	【授業単元】 動画のコンテについて学習する 【到達目標】 文字コンテの作り方、絵コンテの書き方、用語について書けるようになる。														
2	【授業単元】 PremiereProのツール、エフェクト、書き出し方について学ぶ 【到達目標】 PremiereProを使用して動画編集で使うエフェクト、書き出し方について学ぶ	10	【授業単元】 動画作品について学ぶ 【到達目標】 現場で使われている動画について学習する 業務としての映像編集について知る														
3	【授業単元】 PremiereProを使用して動画編集を行う 【到達目標】 フリー素材画像、動画などを使ってPremiereProで短い動画を1本完成させる。	11	【授業単元】 動画制作 【到達目標】 自身でコンテを作り、今までの振り返りを行い、自分の作品を仕上げていく提出方法や動画の評価について確認する。														
4	【授業単元】 映像業界の用語について学ぶ 【到達目標】 フレーム、HD画質など映像制作においてよく使われる単語について学習する。	12	【授業単元】 動画制作 【到達目標】 動画の基礎の確認、今までの授業の振り返りを行い、自分の作品を仕上げていく進捗報告確認、動画完成までに足りない部分を確認する。														
5	【授業単元】 PremiereProと連携できるAdobeツールについて学ぶ 【到達目標】 PremiereProと連動できるAfterEffectsについて学ぶ Illustrator、Photoshopのデータやjpeg、pngなどのファイル形式について学ぶ。	13	【授業単元】 動画制作 【到達目標】 今までの授業内容の振り返りを行い、自分の作品を仕上げていく 締切日までのスケジュール調整を学ぶ														
6	【授業単元】 Premiere ProのAI機能について学ぶ 【到達目標】 PremiereProに搭載されている機能AIによるオートカット作成、 オートテキスト書き出しを学ぶ	14	【授業単元】 動画制作 【到達目標】 自分が作成している動画のブラッシュアップを行う 動画の書き出し(レンダリング)、画質について学ぶ														
7	【授業単元】 映像素材と著作権について学習する 【到達目標】 フリーの映像素材やプラグインについて学ぶ またそういった素材を取り扱う際の気を付けるべき著作権について学ぶ	15	【授業単元】 動画制作 【到達目標】 授業時間を使って作成した各自作成した課題を提出する。 プレゼンテーション能力向上させる。														
8	【授業単元】 After Effectsの使い方について学習する 【到達目標】 After Effectsを使用しての編集方法について学ぶ エフェクトでのライティング調整について学ぶ		【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、授業評価(平素の学習状況・出席状況など)を60点の配点とし、 課題の提出を40点の配軸とする。 上記両者の合計点でA~Fの6段階で評価する。 D以上で合格として単位認定する 課題は制作物の提出で行う。 70%以上の出席率に満たない場合は定期試験の受験資格を喪失しEとする。														
【履修に当たっての心構え・留意点】																	
特に無し																	

授業概要

科目名	ITリテラシーIV	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	川上健斗										
サブ科目名	スポーツマーケティング IA 学科・専攻 レジャービジネス科	学年	2年	授業形態	演習	総単位数	2 単位	総時間数	30 時間								
【授業を通じての到達目標】																	
After Effects、Premiere Proを使用した動画の作成できるようになる。 映像を使用して企業、業界内で必要な知識技術を身につける 現場で業務として役立つ動画を作成できるようになる。																	
【学習内容】 動画編集の基礎を習得するために基本的な動画の知識を学習する授業を行う。 After Effects、Premiere Proを使う。 毎授業の出席率と、課題提出から評価する。																	
【使用教科書・教材・参考図書】 教員が作成した資料					【授業時間外における学習】 授業時間内に終わらない作業は授業時間外に実施すること。												
コマ	授業計画	コマ	授業計画														
1	【授業単元】 After Effectsについて学ぶ 【到達目標】 After Effectsのツールの使い方について学ぶ トランスマーフォームを使用したアニメーションを作れるようになる	9	【授業単元】 動画制作 【到達目標】 自身のスマートフォンなどを使い自分の作品に必要な動画素材を集める。 進捗報告確認、動画完成までに足りない部分を確認する。														
2	【授業単元】 After Effectsを使ったテキスト、演出について知る 【到達目標】 After Effectsのテキスト、エフェクトについて学ぶ Premiere ProとAfter Effectsの得意分野の違いについて知る	10	【授業単元】 動画制作 【到達目標】 今までの授業の振り返りを行い、自分の作品を仕上げていく 発表日までのスケジュール、クオリティを調整するやり方を学ぶ														
3	【授業単元】 パスツールの使い方について学習する グリーン背景の切り抜きを学ぶ 【到達目標】 After Effectsのパスツールを使い画像素材の切り抜きを行う グリーン背景の動画、画像の切り抜きを行う	11	【授業単元】 動画制作 【到達目標】 授業で作成してきた動画のブラッシュアップを行う 課題の提出方法について知る														
4	【授業単元】 動画制作 【到達目標】 自身のスマートフォンを使って動画を撮影する 撮影した動画をPCに取り込む	12	【授業単元】 動画制作 【到達目標】 授業時間を使って作成した各自作成した課題を提出する。 自分が作った動画のコンセプト、ターゲットについての説明を行う														
5	【授業単元】 動画制作 【到達目標】 Adobeツールを用いて今までの振り返りを行い、縦型のショート動画を仕上げていく 進捗報告確認、動画完成までに足りない部分を確認する。	13	【授業単元】 動画ポートフォリオについて学ぶ 【到達目標】 動画作品のポートフォリオの作り方について学習する														
6	【授業単元】 動画制作 【到達目標】 Adobeツールを用いて今までの振り返りを行い、縦型のショート動画を仕上げる 完成した動画を課題として提出する	14	【授業単元】 動画配信について学習する 【到達目標】 web配信、Youtubeなどに使われる動画のサイズ、種類について学習する														
7	【授業単元】 After Effectsを使った静止画の作り方について学ぶ 【到達目標】 After Effectsのテキスト、平面ツールを使ってA4の画像を作る	15	【授業単元】 学習したAdobeの使い方について復習 【到達目標】 1年間学習したAdobeの使い方、動画映像に関する知識を確認する。														
8	【授業単元】 動画制作 【到達目標】 自分でコンテンツを作り、今までの振り返りを行い、自分の作品を仕上げていく提出方法や動画の評価について確認する。		【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、授業評価(平素の学習状況・出席状況など)を60点の配点とし、 課題の提出を40点の配点とする。 上記両者の合計点でA～Fの6段階で評価する。 D以上で合格として単位認定する 課題は制作物の提出で行う。 70%以上の出席率に満たない場合は定期試験の受験資格を喪失しEとする。														
【履修に当たっての心構え・留意点】 特に無し																	

授業概要

授業概要

科目名	イベントプロデュースⅡ	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	内藤 典久											
サブ科目名		学年	2年	授業形態	演習	総単位数	4 単位	総時間数	60 時間									
学科・専攻	レジャービジネス科																	
【授業を通じての到達目標】																		
イベント専攻の主体的な行事・催事でもあるスポーツ大会を、企画プランニングをする。 TSRのスポーツ大会を題材として取り組む。 これまでの課題でもあった周囲を巻き込む力、他者との協働できるチームワークとリーダーシップを身につける。																		
【学習内容】(実務経験のある教員については、どのような実務経験のある教員がどのような授業を実施するのかも記載する)																		
スポーツ・健康に関するプログラムをメインとしたイベントの企画、提案、実施、紙媒体制作から映像制作も手掛けるイベントプロデューサーが担当する。 イベント・セールスプロモーションの経験から伝える。 セールス・プローション企画・計画・制作に関わる知識と技術が求められるディレクションスキルを身につける。																		
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】													
<input type="checkbox"/> 各種参考資料 <input type="checkbox"/> オリジナルテキスト教材					<input type="checkbox"/> 授業で出た課題は授業外でも作業を進めておくこと <input type="checkbox"/> 常にアンテナを張ること													
回	授業計画			回	授業計画													
1・2	【授業単元】 TSRスポーツ大会プログラム制作(広報活動)			17・18	【授業単元】 TSRスポーツ大会最終週の全体確認													
	【到達目標】 広報活動にはどのような方法があるのか? 討議することができる。 広報・PR活動の具体的な手段を計画することができる。				【到達目標】 ・関係各所の連絡確認作業 ・全体ミーティングをすることができる。													
3・4	【授業単元】 TSRスポーツ大会プログラム制作／広報活動			19・20	【授業単元】 TSRスポーツ大会振り返り													
	【到達目標】 広報活動にはどのような方法があるのか? 討議することができる。 広報・PR活動の具体的な手段を計画することができる。				【到達目標】 2024年TSRスポーツ大会を終えて反省会を実施することで、課題解決の志思考を身につけることができる													
5・6	【授業単元】 TSRスポーツ大会プログラム制作／ディレクション			21・22	【授業単元】 TSRスポーツ大会振り返り踏まえて報告作成													
	【到達目標】 チームメンバーを指導して目標に向かって進めるディレクション力を身につけることができる。担当役割で制作することができる。				【到達目標】 ・アンケート分析・集計 ・担当役割ごとの報告書をまとめる													
7・8	【授業単元】 TSRスポーツ大会プログラム制作／ディレクション			23・24	【授業単元】 TSRスポーツ大会振り返り踏まえて報告作成													
	【到達目標】 担当役割で制作することができる。 ・実施マニュアル・構成表、進行台本(競技中の選曲)など、他				【到達目標】 ・アンケート分析・集計 ・担当役割ごとの報告書をまとめる													
9・10	【授業単元】 TSRスポーツ大会プログラム制作／ディレクション			25・26	【授業単元】 実施報告書作成													
	【到達目標】 担当役割で制作することができる。 ・実施マニュアル・構成表、進行台本(競技中の選曲)など、他				【到達目標】 担当役割ごとの報告書作成のために報告関係資料集めから、各種データ入手をし、データ加工することができる													
11・12	【授業単元】 TSRスポーツ大会プログラム制作／ディレクション			27・28	【授業単元】 実施報告書作成													
	【到達目標】 担当役割で制作することができる。 ・実施マニュアル・構成表、進行台本(競技中の選曲)など、他				【到達目標】 担当役割ごとの報告書作成のために報告関係資料集めから、各種データ入手をし、データ加工することができる													
13・14	【授業単元】 TSRスポーツ大会プログラム制作／ディレクション			29・30	【授業単元】 実施報告書作成													
	【到達目標】 担当役割で制作することができる。 ・実施マニュアル・構成表、進行台本(競技中の選曲)など、他				【到達目標】 ・実施報告書のまとめができる ・実施報告書													
15・16	【授業単元】 TSRスポーツ大会最終確認			【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、定期テストを60点、授業評価(平素の学習状況・出席状況など)を40点の配点とし、両者の合計点でA～Fの6段階で評価する。 D以上で合格として単位認定する。 70%以上の出席率に満たない場合は定期試験の受験資格を喪失しEとする。 試験は実技(報告書・制作・発表・プレゼンテーション)で行う。														
	【到達目標】 関係各所の連絡・確認の重要性を身につけることができる																	
【履修に当たっての心構え・留意点】																		
<input type="checkbox"/> 必ずメモを取ることにつけること。																		
<input type="checkbox"/> 必ず議事録作成、残すこと。																		

授業概要

科目名	編集テクニックⅠ	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	佐藤 修一		
サブ科目名	スポーツプロモーションⅢ	学年	2年	授業形態	演習	総単位数	2 単位	総時間数	30 時間
学科・専攻	レジャービジネス科								

【授業を通じての到達目標】

Illustratorの操作を習得し、デザインアイデアを商品価値のある作品に高める。

【学習内容】(実務経験のある教員については、どのような実務経験のある教員がどのような授業を実施するのかも記載する)

授業概要: 業界標準ソフトイラストレーターの使い方を学ぶ。ドリルやオリジナルデザインを制作する。

実務経験: 漫画家・イラストレーターとしての実務経験を有する教員が、その経験を活かし担当する授業科目。

【使用教科書・教材・参考図書】

特になし。

【授業時間外における学習】

宿題は、次回授業開始までにネット上に提出すること。

当講座は回を追うごとに難易度が増していく。

授業後は授業動画なども活用し、理解を深めること。

以上の復習と課題制作とで週2時間以上の授業外学習が必要である。

コマ	授業計画	コマ	授業計画
1	【授業単元】 ガイダンスと自己紹介。 【到達目標】 デジタルスキルが今後に活かせる展望を持つ。 授業のルールと今後必要なデバイスの説明を理解する。	9	【授業単元】 整列・パスファインダーの操作 【到達目標】 オブジェクトを揃えたり、パスファインダーを使った編集ができる。
2	【授業単元】 Illustrator概要。インターフェイスの説明と設定。 【到達目標】 Illustratorの概要を把握する。 インターフェイスの理解を深める。	10	【授業単元】 オブジェクトとパスの変形 【到達目標】 オブジェクトのリフレクトや自由変形ができる。
3	【授業単元】 图形を使ったイラスト制作1 【到達目標】 图形の移動やコピー、編集などの操作を通して、基本操作ができる。	11	【授業単元】 テキスト1 【到達目標】 文字ツールなどを使ったテキストの編集・変形ができる。
4	【授業単元】 图形を使ったイラスト制作2「ファイル形式」の説明。 【到達目標】 图形の移動やコピー、編集といった操作を通して、Illustratorの基本操作ができる。	12	【授業単元】 テキスト2・画像解像度 【到達目標】 文字ツールなどを使ったテキストの編集・変形ができる。 画像解像度について理解する。
5	【授業単元】 パスの描画1 【到達目標】 ペンツールの操作に慣れる。	13	【授業単元】 ロゴ作成1 【到達目標】 ペンツールや文字ツールを活用し、既存のチームロゴをトレースする。
6	【授業単元】 パスの描画2 【到達目標】 ペンツールの操作に慣れる。	14	【授業単元】 ロゴ作成2 【到達目標】 ペンツールや文字ツールを活用し、既存のチームロゴをトレースする。
7	【授業単元】 パスの描画3 【到達目標】 ペンツールの操作に慣れる。	15	【授業単元】 講評 【到達目標】 提出課題の発表と講評。
8	【授業単元】 パスの描画4 【到達目標】 ペンツールの操作に慣れる。	【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、定期テストを60点、授業評価(平素の学習状況・出席状況など)を40点の配点とし、両者の合計点でA～Fの6段階で評価する。 D以上で合格として単位認定する。 70%以上の出席率に満たない場合は定期試験の受験資格を喪失しEとする。 授業への姿勢・課題提出・積極性(50%) 課題作品内容(50%) 評価前提は、出席率70%以上。	
【履修に当たっての心構え・留意点】			
事前にAdobeIllustratorを使用できる環境を用意すること。 前期・後期を通して習得度を構成しているので、通年に渡っての履行が望ましい。			

授業概要

科目名	編集テクニック I	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	古林 瑠璃子												
サブ科目名	スポーツプロモーション IA	学年	2年	授業形態	演習	総単位数	2	単位	総時間数	30	時間								
学科・専攻	レジャービジネス科																		
【授業を通じての到達目標】																			
Adobe Illustratorの基本的な操作ができる。																			
【学習内容】																			
授業概要: ベクターデータ、グラフィックデザイン制作の基礎となる知識や技術を実践形式で身につける。 実務経験: グラフィックデザイナー・イラストレーターとしての実践経験を有する教員が、その経験を生かし担当する授業科目。																			
【使用教科書・教材・参考図書】						【授業時間外における学習】													
適宜案内						宿題が出た週に関しては次回授業開始までに指定のストレージに提出すること。 授業時間内に終わらない作業は授業時間外に実施することとし、同様に次回授業開始までに完成させておくこと。													
コマ	授業計画				コマ	授業計画													
1	【授業単元】 自己紹介とオリエンテーション 【到達目標】 Adobe Illustratorで何ができるか説明できる。ワークスペースの各部の名称や機能についての基礎を学ぶ				9	【授業単元】 バスの描画3 【到達目標】 ペンツールの操作に慣れる。線画のトランジットを通して任意の線を描けるようになる。													
2	【授業単元】 ドキュメントの作成と保存 【到達目標】 ドキュメントの作成と保存方法について学ぶ。				10	【授業単元】 テキスト1 【到達目標】 文字ツールなどを使ったテキストの編集・変形ができる。													
3	【授業単元】 图形を使ったイラスト制作1 【到達目標】 图形の作成、移動、コピー、色編集などの操作を通して、基本操作ができる。				11	【授業単元】 テキスト2 【到達目標】 Adobe fontを使ったフォントの追加ができる。													
4	【授業単元】 图形を使ったイラスト制作2 【到達目標】 基本操作の復習とグラデーションの使用ができる。並び順、グループ化の理解。				12	【授業単元】 ロゴ作成1 【到達目標】 ペンツールや文字ツールを活用し、オリジナルロゴを制作する。													
5	【授業単元】 图形を使ったイラスト制作3 【到達目標】 リフレクトやシアーなどのパスの変形を学ぶ。画像の配置ができる。単純な既存のロゴのトランジットができる。				13	【授業単元】 ロゴ作成2 【到達目標】 ペンツールや文字ツールを活用し、オリジナルロゴを制作する。													
6	【授業単元】 图形を使ったイラスト制作4 【到達目標】 整列・パスファインダーの使用を学ぶ。より複雑なロゴのトランジットができる。				14	【授業単元】 モックアップ作成 【到達目標】 制作したロゴのモックアップを作成する													
7	【授業単元】 バスの描画1 【到達目標】 ペンツールの操作に慣れる。バス・アンカーポイント・ハンドルの概念を理解している。				15	【授業単元】 講評 【到達目標】 提出課題の発表と講評。													
8	【授業単元】 バスの描画2 【到達目標】 ペンツールの操作に慣れる。バス・アンカーポイント・ハンドルを使ってバスの再編集ができる。					【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、課題物を60点、授業評価(平素の学習状況・出席状況など)を40点の配点とし、両者の合計点でA~Fの6段階で評価する。 D以上で合格として単位認定する。 70%以上の出席率に満たない場合は定期試験の受験資格を喪失しEとする。 最終課題の評価は、以下の内訳に基づいて行う。 課題の完成(最大30点): 予定通りのデザインが完成した場合、30点の加点 全体の完成度(最大30点): 作品全体のクオリティや完成度に基づいて評価													
【履修に当たっての心構え・留意点】																			
特になし																			

授業概要

科目名	編集テクニックⅡ	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	古林 瑠璃子									
サブ科目名	スポーツプロモーションⅡA	学年	2年	授業形態	演習	総単位数	2	単位	総時間数	30	時間					
学科・専攻	レジャービジネス科															
【授業を通じての到達目標】																
Adobe Illustratorの基本的な操作ができる。																
【学習内容】																
授業概要: ベクターデータ、グラフィックデザイン制作の基礎となる知識や技術を実践形式で身につける。 実務経験: グラフィックデザイナー・イラストレーターとしての実践経験を有する教員が、その経験を生かし担当する授業科目。																
【使用教科書・教材・参考図書】						【授業時間外における学習】										
適宜案内						宿題が出た週に関しては次回授業開始までに指定のストレージに提出すること。 授業時間内に終わらない作業は授業時間外に実施することとし、同様に次回授業開始までに完成させておくこと。										
コマ	授業計画	コマ	授業計画													
1	【授業単元】 Adobe Illustratorの基本機能の確認 【到達目標】 Adobe Illustratorの動作確認と基本機能の復習	9	【授業単元】 名刺の制作2 【到達目標】 文字や略地図を配置し、名刺を作成できる。													
2	【授業単元】 略地図の作成1 【到達目標】 画像の配置、ペンツールやその他の操作の復習。線の種類を理解している。	10	【授業単元】 名刺の制作3 【到達目標】 文字や略地図を配置し、名刺を作成できる。印刷用の入稿データの説明。													
3	【授業単元】 略地図の作成2 【到達目標】 アピアランスを使用した枠取り・線路の作成。ペンツールやその他の操作の復習。	11	【授業単元】 後期課題についての説明 【到達目標】 与えられた素材を使用して、プランディングを意識したポスターの構成を考え ターゲットを意識したコンセプトを設定する													
4	【授業単元】 略地図の作成2 【到達目標】 ペンツールやその他の操作の復習。線の種類を理解している。	12	【授業単元】 ポスターの作成1 【到達目標】 基礎の確認、振り返りを行い作品を仕上げていく													
5	【授業単元】 画像の取り扱いと解像度・著作権・使用権について 【到達目標】 配置と埋め込みの理解。ストックフォト・ダウンロードフォントなどの利用許諾の種類の確認。著作権と使用権について理解している。	13	【授業単元】 ポスターの作成2 【到達目標】 基礎の確認、振り返りを行い作品を仕上げていく													
6	【授業単元】 マスク処理 【到達目標】 クリッピングマスクや不透明度の処理ができる。	14	【授業単元】 ポスターの作成3 【到達目標】 基礎の確認、振り返りを行い作品を仕上げていく													
7	【授業単元】 構図と色彩構成・デザインの原則 【到達目標】 よく用いられる構図の基礎と効果の理解と簡単な色彩構成について学ぶ	15	【授業単元】 作品提出と発表 【到達目標】 ファイルの書き出し方法を確認し、既定の場所にファイルを提出する													
8	【授業単元】 名刺の制作1 【到達目標】 印刷物の色の管理について。文字や略地図を配置し、名刺を作成できる。		【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、課題物を60点、授業評価(平素の学習状況・出席状況など)を40点の配点とし、両者の合計点でA～Fの6段階で評価する。 D以上で合格として単位認定する。 70%以上の出席率に満たない場合は定期試験の受験資格を喪失しEとする。 最終課題の評価は、以下の内訳に基づいて行う。 課題の完成度(最大30点): 予定通りのデザインが完成した場合、30点の加点 全体の完成度(最大30点): 作品全体のクオリティや完成度に基づいて評価													
【履修に当たっての心構え・留意点】						特になし										

授業概要

科目名	編集テクニックⅡ	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	佐藤 修一										
サブ科目名	スポーツプロモーションⅣ	学年	2年	授業形態	演習	総単位数	2 単位	総時間数	30 時間								
学科・専攻	レジャービジネス科																
【授業を通じての到達目標】																	
Illustratorの操作を習得し、デザインアイデアを商品価値のある作品に高める。																	
【学習内容】(実務経験のある教員については、どのような実務経験のある教員がどのような授業を実施するのかも記載する)																	
授業概要:業界標準ソフトイラストレーターの使い方を学ぶ。ドリルやオリジナルデザインを制作する。 実務経験:漫画家・イラストレーターとしての実務経験を有する教員が、その経験を活かし担当する授業科目。																	
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】												
特になし。					宿題は、次回授業開始までにネット上に提出すること。 当講座は回を追うごとに難易度が増していく。 授業後は授業動画なども活用し、理解を深めること。 以上の復習と課題制作で週2時間以上の授業外学習が必要である。												
コマ	授業計画	コマ	授業計画														
1	【授業単元】 繰り返し操作 【到達目標】 歯車の制作を通して繰り返しなどの操作ができる。	9	【授業単元】 オリジナルキャラクターのトレース1 【到達目標】 下書き画像を元にオリジナルマスコットキャラクターを作れる。 先の課題の、パターン柄を反映させられる。 ライブペイントを操作できる。														
2	【授業単元】 グラデーション 【到達目標】 グラデーションを設定できる。	10	【授業単元】 オリジナルキャラクターのトレース2 【到達目標】 下書き画像を元にオリジナルマスコットキャラクターを作れる。 先の課題の、パターン柄を反映させられる。 ライブペイントを操作できる。														
3	【授業単元】 マスク処理1 【到達目標】 クリッピングマスクや不透明度の処理ができる。 後に使う写真をマスキングできる。	11	【授業単元】 オリジナルキャラクターのトレース3 【到達目標】 下書き画像を元にオリジナルマスコットキャラクターを作れる。 先の課題の、パターン柄を反映させられる。 ライブペイントを操作できる。														
4	【授業単元】 パターン柄の制作1 【到達目標】 オリジナルのシームレスなパターンを作れる。	12	【授業単元】 フライヤーの制作1 【到達目標】 先の課題(キャラ・地図・写真)なども活用し、フライヤーを制作できる。														
5	【授業単元】 パターン柄の制作2 【到達目標】 オリジナルのシームレスなパターンを作れる。	13	【授業単元】 フライヤーの制作2 【到達目標】 先の課題(キャラ・地図・写真)なども活用し、フライヤーを制作できる。 アートボードを理解する。														
6	【授業単元】 アクセスマップ1 【到達目標】 シンボル・アイコンの制作できる。 アピアランスを使い線路を作れる。	14	【授業単元】 フライヤーの制作3 モックアップ 【到達目標】 先の課題(キャラ・地図・写真)なども活用し、フライヤーを制作できる。 フライヤーをモックアップに出来る。														
7	【授業単元】 アクセスマップ2 アピアランス 【到達目標】 シンボル・アイコンの制作できる。 アピアランスを使い線路を作れる。	15	【授業単元】 講評 【到達目標】 提出課題の発表と講評。														
8	【授業単元】 アクセスマップ3 【到達目標】 シンボル・アイコンの制作できる。 マップを制作できる。		【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、定期テストを60点、授業評価(平素の学習状況・出席状況など)を40点の配点とし、両者の合計点でA~Fの6段階で評価する。 D以上で合格として単位認定する。 70%以上の出席率に満たない場合は定期試験の受験資格を喪失しEとする。 授業への姿勢・課題提出・積極性(50%) 課題作品内容(50%) 評価前提は、出席率70%以上。														
【履修に当たっての心構え・留意点】					事前にAdobeIllustratorを使用できる環境を用意すること。 前期・後期を通して習得度を構成しているので、通年に渡っての履行が望ましい。												

授業概要

科目名	リゾートマーケティング I	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	内藤 典久									
サブ科目名	マネジメント実践 I	学年	2年	授業形態	演習	総単位数	4 単位	総時間数	60 時間							
学科・専攻	レジャービジネス科															
【授業を通じての到達目標】																
2年生はTSRスポーツ大会を代々先輩から引継ぎ、2年生は1年に繋ぎながら合同で企画プランニングをする。 これまでの課題でもあった周囲を巻き込む力、他者との協働できるチームワークとリーダーシップを身につける。																
【学習内容】(実務経験のある教員については、どのような実務経験のある教員がどのような授業を実施するかも記載する)																
スポーツ・健康に関するプログラムをメインとしたイベントの企画提案・実施、組織体制から映像制作をも手掛けるイベントプロデューサーがイベント・セールスプロモーションの経験から伝える。 セールス・プローション企画計画制作に関わる知識と技術が求められるディレクションスキルを身につける。																
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】											
<input type="checkbox"/> オリジナルテキストを教材として <input type="checkbox"/> 実例の企画書等					<input type="checkbox"/> 日常生活の中でもアンテナを張ること <input type="checkbox"/> 授業で出た課題は授業外でも作業を進めておくこと。											
回	授業計画	回	授業計画													
1・2	【授業単元】 TSRスポーツ大会を受け継ぐ	17・18	【授業単元】 TSRスポーツ大会計画策定													
	【到達目標】 TSRスポーツ大会を引き継ぎプランニングをする。 TSRスポーツ大会の意義、目的を説明することで理解を深めることができる。		【到達目標】 TSRスポーツ大会計画策定をることができる。													
3・4	【授業単元】 TSRスポーツ大会キックオフミーティング	19・20	【授業単元】 TSRスポーツ大会計画策定													
	【到達目標】 2024年度TSRスポーツ大会の意義・目的、テーマ、スローガン、体制を議論することができる。		【到達目標】 TSRスポーツ大会計画書を仕上げることができる。													
5・6	【授業単元】 実習の振り返り(ビーチバレー)レポート提出	21・22	【授業単元】 TSRスポーツ大会計画策定													
	【到達目標】 ジャパンビーチフェスティバル、JBVシリーズ2024(オープン)実務経験から問題点を洗い出すことができる。		【到達目標】 TSRスポーツ大会計画書を仕上げることができる。													
7・8	【授業単元】 2024年度TSRスポーツ大会開催について	23・24	【授業単元】 TSRスポーツ大会準備													
	【到達目標】 2024年度TSRスポーツ大会の意義・目的、テーマ、スローガン、体制を議論をまとめることができる。		【到達目標】 実施計画を基に制作準備ができる。													
9・10	【授業単元】 TSRスポーツ大会組織を考える	25・26	【授業単元】 TSRスポーツ大会準備													
	【到達目標】 実行委員会組織と実務執行組織の決定。 組織体制表など作成することができる。		【到達目標】 実施計画を基に制作準備ができる。													
11・12	【授業単元】 TSRスポーツ競技のアイデア出し	27・28	【授業単元】 TSRスポーツ大会準備													
	【到達目標】 ・アイデアを考えることができる(1人5~10個程度) ・ディスカッションでアイデアを熟成することができる		【到達目標】 実施計画を基に運営準備ができる。													
13・14	【授業単元】 企画・計画制作	29・30	【授業単元】 TSRスポーツ大会準備													
	【到達目標】 パワーポイントを使って企画書作成する。		【到達目標】 実施計画を基に運営準備ができる。													
15・16	【授業単元】 企画・計画提出準備		【成績評価の方法と基準】													
	【到達目標】 学校に企画書提出する。 意見を求めながら最終の企画書仕上げる。		講義全体を100点満点とし、定期テストを60点、授業評価(平素の学習状況・出席状況など)を40点の配点とし、両者の合計点でA~Fの6段階で評価する。 D以上で合格として単位認定する。 70%以上の出席率に満たない場合は定期試験の受験資格を喪失しEとする。 定期テストは実技試験(発表会形式)で行う。													
【履修に当たっての心構え・留意点】																
<input type="checkbox"/> 必ずメモを取ること <input type="checkbox"/> 必ず議事録を作成すこと																

授業概要

授業概要

科目名	スキルアップゼミⅠ-B	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	牛尾 信介										
サブ科目名		学年	2年	授業形態	演習	総単位数	4 単位	総時間数	60 時間								
学科・専攻	レジャービジネス科																
【授業を通じての到達目標】																	
国内のプロスポーツクラブは、「即戦力」を求めている。 卒業後の就職で役に立つ経営の知識・クラブ関係者の構築・具体的な提案書の作り方を学習し、目標は1つの企業の課題、もしくは地域の課題をスポーツを通して、解決1つできるようにする。																	
【学習内容】(実務経験のある教員については、どのような実務経験のある教員がどのような授業を実施するのかも記載する)																	
プロバスケットボールの強豪チームで運営の実績を積み、B.LEAGUEのトップクラブの社長として運営経営者の経験がある講師が担当する。 様々な業務(経営ビジョン、戦略、チーム運営、スポンサー営業、地域活動、行政対応、スクール運営、プランディング、マーケティングなど)を具体的に学習する。 そして、インターナショナルボランティアでは学べない。大会運営を計画・実行・報告までを一環として講義・実施ます。 常に社会は課題だらけです。その課題から逃げず、挑み、解決しようとする人材を習得する授業を行う。																	
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】												
特記なし					千葉県などで実施予定の大会運営への参加、様々な市役所のスポーツ課との会合への同席、スポーツ庁や文科省への訪問、各スポーツイベントやスポンサーとの交流など。卒業における通常とは異なるハイレベルな関係性構築を目指す。												
コマ	授業計画	コマ	授業計画														
1.2	【授業単元】 ・講師自己紹介 一年間のスポーツビジネス構想説明 ・過去のスポーツクラブの事例・説明 【到達目標】 国内スポーツに対する現状の課題、地域の課題、チーム側の課題を学習し学ぶ		17.18	【授業単元】 運営における仕組み化を検討② 【到達目標】 各課題をどうスポーツを通して解決できるのか仮説を立てよ													
3.4	【授業単元】 ・クラブの経営について 【到達目標】 クラブ経営する際のビジョンや方向性について理解することで社員としての考えを学ぶ		19.20	【授業単元】 ・大会の企画・ビジョン・ゴールを作成① 【到達目標】 実際に現場や関係者との連携へ実行し学ぶ													
5.6	【授業単元】 ・スポンサー企業への提案について ・営業資料作成について 【到達目標】 企業が求めるものとクラブが求めるものについて学習することで価値を提供できる提案ができる学ぶことを学ぶ		21.22	【授業単元】 ・大会の企画・ビジョン・ゴールを作成② 【到達目標】 実際に現場や関係者との連携へ実行し学ぶ													
7.8	【授業単元】 「課題」をいくつか挙げ各自でその場でアイディアを出す① 【到達目標】 瞬間的なアイディアを出せる瞬発力を養う		23.24	【授業単元】 ・大会の企画・ビジョン・ゴールを作成③ 【到達目標】 実際に現場や関係者との連携へ実行し学ぶ													
9.10	【授業単元】 ゲストとトーク① 【到達目標】 リアルな現場を知るための1つとして実施		25.26	【授業単元】 ・大会の企画・ビジョン・ゴールを発表① 【到達目標】 実際に様々な企画を確認し、課題解決になっているのか答え合わせをする													
11.12	【授業単元】 「課題」をいくつか挙げ各自でその場でアイディアを出す② 【到達目標】 瞬間的なアイディアを出せる瞬発力を養う		27.28	【授業単元】 ・大会の企画・ビジョン・ゴールを発表② 【到達目標】 実際に様々な企画を確認し、課題解決になっているのか答え合わせをする													
13.14	【授業単元】 ゲストとトーク② 【到達目標】 リアルな現場を知るための1つとして実施		29.30	【授業単元】 ・大会実施に向けての準備① 【到達目標】 関係者や交渉、営業を共に学びどうすれば実行できるか行動できるように学習する													
15.16	【授業単元】 運営における仕組み化を検討① 【到達目標】 各課題をどうスポーツを通して解決できるのか仮説を立てよ			【成績評価の方法と基準】 講義全体を80点満点とし、プレゼンなどを40点、授業評価(平素の学習状況・出席状況など)を40点の配点とし、さらに課外授業を20点とする合計100点満点で評価する。 両者の合計点でA~Fの6段階で評価する。 ※課外授業:ビッグサイトなどのスポーツ展など D以上で合格として単位認定する。 70%以上の出席率に満たない場合は定期試験の受験資格を喪失しEとする。 試験は実技(発表)で行う。													
【履修に当たっての心構え・留意点】					なし												

授業概要

科目名	スキルアップゼミⅡ-B	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	牛尾 信介		
サブ科目名		学年	2年	授業形態	演習	総単位数	4 単位	総時間数	60 時間
学科・専攻	レジャービジネス科								

【授業を通じての到達目標】

国内のプロスポーツクラブは、「即戦力」を求めている。
卒業後の就職で役に立つ経営の知識・クラブ関係者の構築・具体的な提案書の作り方を学習し、
目標は1つの企業の課題、もしくは地域の課題をスポーツを通して、解決1つできるようにする。

【学習内容】(実務経験のある教員については、どのような実務経験のある教員がどのような授業を実施するのかも記載する)

プロバスケットボールの強豪チームで運営の実績を積み、B.LEAGUEのトップクラブの社長として運営経営者の経験がある講師が担当する。
様々な業務(経営ビジョン、戦略、チーム運営、スポンサー営業、地域活動、行政対応、スクール運営、プランディング、マーケティングなど)を具体的に学習する。
そして、インターンやボランティアでは学べない。大会運営を計画・実行・報告までを一環として講義・実施までです。
常に社会は課題だらけです。その課題から逃げず、挑み、解決しようとする人材を習得する授業を行います。

【使用教科書・教材・参考図書】

特記なし

【授業時間外における学習】

千葉県などで実施予定の大会運営への参加、様々な市役所のスポーツ課との会合への同席、スポーツ庁や文科省への訪問、各スポーツイベントやスポンサーとの交流など。卒業における通常とは異なるハイレベルな関係性構築を目指す。

コマ	授業計画	コマ	授業計画
1.2	【授業単元】 前期の振り返り 【到達目標】 各自の簡単な振り返りプレゼンを実施	17.18	【授業単元】 大会運営④ 【到達目標】 様々な計画を実行するフェーズ
3.4	【授業単元】 ・大会実施に向けての準備② 【到達目標】 関係者や交渉、営業を共に学びどうすれば実行できるか行動できるように学習する	19.20	【授業単元】 大会運営⑤ 【到達目標】 様々な計画を実行するフェーズ
5.6	【授業単元】 大会を実施① 【到達目標】 関係者と打合せ協議	21.22	【授業単元】 関係者への報告資料について 【到達目標】 今後、業界の仲間となってもらうためにも、1年を通して「結果」がどうなったのか説明するための資料について講義
7.8	【授業単元】 大会を実施② 【到達目標】 関係者と打合せ協議	23.24	【授業単元】 大会関係者への報告 ① 【到達目標】 今後の関係性も踏まえた報告会をすることで、繋がりを強化する
9.10	【授業単元】 大会を実施③ 【到達目標】 関係者と打合せ協議	25.26	【授業単元】 大会関係者への報告 ② 【到達目標】 今後の関係性も踏まえた報告会をすることで、繋がりを強化する
11.12	【授業単元】 大会運営① 【到達目標】 様々な計画を実行するフェーズ	27.28	【授業単元】 1年を通しての報告会 ① 【到達目標】 個々がどのような1年間であったか報告することで、各々が聞くことで吸収したり、発表することでプレゼン能力を確認できる
13.14	【授業単元】 大会運営② 【到達目標】 様々な計画を実行するフェーズ	29.30	【授業単元】 1年を通しての報告会 ② 【到達目標】 個々がどのような1年間であったか報告することで、各々が聞くことで吸収したり、発表することでプレゼン能力を確認できる
15.16	【授業単元】 大会運営③ 【到達目標】 様々な計画を実行するフェーズ		【成績評価の方法と基準】 講義全体を80点満点とし、プレゼンなどを40点、授業評価(平素の学習状況・出席状況など)を40点の配点とし、さらに課外授業を20点とする合計100点満点で評価する。 両者の合計点でA~Fの6段階で評価する。 ※課外授業:ビッグサイトなどのスポーツ展など D以上で合格として単位認定する。 70%以上の出席率に満たない場合は定期試験の受験資格を喪失しEとする。 試験は実技(発表)で行う。
	【履修に当たっての心構え・留意点】 なし		

授業概要

科目名	スポーツ現場実習IVB	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	青木万里子 / 松田利仁		
学科コース	レジャービジネス科	学年	2年	授業形態	実習	総単位数	4 単位	総時間数	120 時間
【授業を通じての到達目標】									
現場実習により業界を理解する。									
【学習内容】(実務経験のある教員については、どのような実務経験のある教員がどのような授業を実施するのかも記載する)									
現場見学やインターンシップ等自身の就職活動に向けた活動を行う。									
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】				
特になし					現場でどんな行動が貢献につながるかを考えください。				
コマ	授業計画	コマ			授業計画				

【目的】

- ①普段、学んでいる専門的な知識や技術をアウトプットする場としてこの科目を実施する。
- ②「前教育→現場体験→振り返り」のサイクルを繰り返すことで、できたこと、できなかったこと、をしっかりと自覚し、課題意識を持って次回の実習に臨めるようにする。
- ③通年で行うこの実習を通した数多くの体験を、自分自身の経験値としてこれからキャリアに活かす。
- ④様々な年齢層の人達と一緒に仕事をすることで人間力を高める。
- ⑤この実習を通した経験を武器に就職を勝ち取る。

【この科目で身に付けて欲しい力】

- 社会人基礎力
 - …挨拶、言葉遣い、身だしなみ、主体性、チームワーク、リーダーシップ、フォロワーシップ、コミュニケーション 他
- ビジネススキル
 - …プレゼンテーション、モチベーションコントロール、PCスキル、サービスマインド、ベンチャースピリット、PDCAサイクル、企画立案、集客ノウハウ、セルフマネジメント、チームマネジメント、プロジェクトマネジメント 他

【実習先】

学生各自が就職活動の一環として各自で探す。

【履修に当たっての心構え・留意点】	【成績評価の方法と基準】
積極的に色々な事に挑戦してください。	ループリック評価の基準にて評価を行う。

授業概要

科目名	スポーツ現場実習IVC	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	青木万里子 / 松田利仁		
学科コース	レジャービジネス科	学年	2年	授業形態	実習	総単位数	4 単位	総時間数	120 時間
【授業を通じての到達目標】									
現場実習により業界を理解する。									
【学習内容】(実務経験のある教員については、どのような実務経験のある教員がどのような授業を実施するのかも記載する)									
現場見学やインターンシップ等自身の就職活動に向けた活動を行う。									
【使用教科書・教材・参考図書】				【授業時間外における学習】					
特になし				現場でどんな行動が貢献につながるかを考えください。					
コマ	授業計画	コマ					授業計画		

【目的】

- ①普段、学内で学んでいる専門的な知識や技術をアウトプットする場としてこの科目を実施する。
- ②「前教育→現場体験→振り返り」のサイクルを繰り返すことで、できたこと、できなかったこと、をしっかりと自覚し、課題意識を持って次回の実習に臨めるようにする。
- ③通年で行うこの実習を通した数多くの体験を、自分自身の経験値としてこれからのキャリアに活かす。
- ④様々な年齢層の人達と一緒に仕事をすることで人間力を高める。
- ⑤社会に出た際に即戦力として活躍できる力を身に付ける。
- ⑥この実習を通した経験を武器に就職を勝ち取る。

【この科目で身に付けて欲しい力】

- 社会人基礎力
 - …挨拶、言葉遣い、身だしなみ、主体性、チームワーク、リーダーシップ、フォロワーシップ、コミュニケーション 他
- ビジネススキル
 - …プレゼンテーション、モチベーションコントロール、PCスキル、サービスマインド、ベンチャースピリット、PDCAサイクル、企画立案、集客ノウハウ、セルフマネジメント、チームマネジメント、プロジェクトマネジメント 他

【実習先】

学生各自が就職活動の一環として各自で探す。

【履修に当たっての心構え・留意点】	【成績評価の方法と基準】
積極的に色々な事に挑戦してください。	ループリック評価の基準にて評価を行う。