

スポーツビジネス科

2025 入学

## 授業概要

科目名	スキルアップゼミⅠ-A	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	株式会社アンサーブ 大坪 孝行		
サブ科目名	バスケットボールクラブチーム	学年	1年	実習形態	実習	総単位数	8 単位	総時間数	120 時間
学科・専攻	スポーツビジネス科								
【授業を通じての到達目標】									
<ul style="list-style-type: none"> <li>・バスケットチームのマネージャーを目指す者にとって必要な思考・行動・常識を身に付ける。</li> <li>・バスケットチームのフロント(営業・広報・戦略)を目指す者にとって必要な思考・行動・常識を身に付ける</li> <li>・バスケコーチを目指す者について、必要な思考・行動・常識を身に付ける</li> <li>・試合の勝敗関係なく、授業を通じて実学教育を身につける</li> </ul>									
【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)									
<ul style="list-style-type: none"> <li>・元3x3プロチームを運営していた教員がプロチームスタッフに必要なスキルやマインドを指導する</li> <li>・コーチライセンスを保有し、バスケ部HC・U15クラブチームHC・スクールコーチ等を務めている者が講義と実習を担当する</li> <li>・実際に教員がHCを務めるバスケ部ならびにクラブチームやバスケスクールにて実習を行う</li> </ul>									
【使用教科書・教材・参考図書等】					【授業時間外における学習】				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・資料は授業内容において必要なものを適宜配布予定</li> <li>・必要教材については別途購入指示の可能性有</li> <li>・指定ウェア等を購入指示の可能性有</li> </ul>					授業外で必要な予習や学習などが発生する場合は授業内にて案内予定				
コマ	授業計画	コマ	授業計画						
1-8	【授業単元】 前期ガイダンス①  【到達目標】 教員および生徒の自己紹介ならびにゼミの目的の共有		65-72	【授業単元】 実習  【到達目標】 担当(コーチ・マネージャー・フロント)に分かれ、実習を行う					
9-16	【授業単元】 前期ガイダンス①  【到達目標】 ゼミの目的を共有し、各々の目標別に担当を振り分ける ・コーチ ・フロント(広報、運営、営業など) ・マネージャー		73-80	【授業単元】 実習  【到達目標】 担当(コーチ・マネージャー・フロント)に分かれ、実習を行う					
17-24	【授業単元】 前期ガイダンス②  【到達目標】 担当業務の洗い出しおよびスケジュールの共有		81-88	【授業単元】 全国大会  【到達目標】 担当(コーチ・マネージャー・フロント)に分かれ、実習を行う					
25-32	【授業単元】 前期ガイダンス②  【到達目標】 担当業務およびスケジュールの発表		89-96	【授業単元】 全国大会  【到達目標】 担当(コーチ・マネージャー・フロント)に分かれ、実習を行う					
33-40	【授業単元】 実習  【到達目標】 担当(コーチ・マネージャー・フロント)に分かれ、実習を行う		97-104	【授業単元】 全国大会  【到達目標】 担当(コーチ・マネージャー・フロント)に分かれ、実習を行う					
41-48	【授業単元】 選手権大会  【到達目標】 担当(コーチ・マネージャー・フロント)に分かれ、実習を行う		105-112	【授業単元】 全国大会  【到達目標】 担当(コーチ・マネージャー・フロント)に分かれ、実習を行う					
49-56	【授業単元】 選手権大会  【到達目標】 担当(コーチ・マネージャー・フロント)に分かれ、実習を行う		113-120	【授業単元】 全国大会  【到達目標】 担当(コーチ・マネージャー・フロント)に分かれ、実習を行う					
57-64	【授業単元】 実習  【到達目標】 担当(コーチ・マネージャー・フロント)に分かれ、実習を行う			【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、定期テストと授業評価(平素の学習状況・出席状況など)の合計点でA~Fの6段階で評価する。  前期試験は行わない。 実習への主に出席率、実習態度および結果にて前期は評価をするものとする。					
【履修に当たっての心構え・留意点】					受け身ではなく、自ら考え、調べ、実行できる姿勢を重要視する。 受け身の生徒は実習についてこれない可能性有。				

## 授業概要

科目名	スキルアップゼミⅡ-A	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	株式会社アンサーブ 大坪 孝行		
サブ科目名	バスケットボールクラブチーム	学年	1年	実習形態	実習	総単位数	8 単位	総時間数	120 時間
学科・専攻	スポーツビジネス科								

【授業を通じての到達目標】

- ・バスケットボールのマネージャーを目指す者にとって必要な思考・行動・常識を身に付ける。
- ・バスケットボールのフロント(営業・広報・戦略)を目指す者にとって必要な思考・行動・常識を身に付ける
- ・バスケットボールをを目指す者について、必要な思考・行動・常識を身に付ける
- ・試合の勝敗関係なく、授業を通じて実学教育を身につける

【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)

- ・元3x3プロチームを運営していた教員がプロチームスタッフに必要なスキルやマインドを指導する
- ・コーチライセンスを保有し、バスケ部HC・U15クラブチームHC・スクールコーチ等を務めている者が講義と実習を担当する
- ・実際に教員がHCを務めるバスケ部ならびにクラブチームやバスケスクールにて実習を行う

【使用教科書・教材・参考図書】

- ・資料は授業内容において必要なものを適宜配布予定
- ・必要教材については別途購入指示の可能性有
- ・指定ウェア等を購入指示の可能性有

【授業時間外における学習】

授業外で必要な予習や学習などが発生する場合は授業内にて案内予定

コマ	授業計画	コマ	授業計画
1-8	【授業単元】 後期ガイダンス①  【到達目標】  前期の振り返りおよび長所・短所の洗い出し	65-72	【授業単元】 実習  【到達目標】  担当(コーチ・マネージャー・フロント)に分かれ、実習を行う
9-16	【授業単元】 後期ガイダンス①  【到達目標】  前期の反省を踏まえて後期の目標設定を行う	73-80	【授業単元】 実習  【到達目標】  担当(コーチ・マネージャー・フロント)に分かれ、実習を行う
17-24	【授業単元】 実習  【到達目標】  担当(コーチ・マネージャー・フロント)に分かれ、実習を行う	81-88	【授業単元】 実習  【到達目標】  担当(コーチ・マネージャー・フロント)に分かれ、実習を行う
25-32	【授業単元】 秋季リーグ戦  【到達目標】  担当(コーチ・マネージャー・フロント)に分かれ、実習を行う	89-96	【授業単元】 実習  【到達目標】  担当(コーチ・マネージャー・フロント)に分かれ、実習を行う
33-40	【授業単元】 秋季リーグ戦  【到達目標】  担当(コーチ・マネージャー・フロント)に分かれ、実習を行う	97-104	【授業単元】 実習  【到達目標】  担当(コーチ・マネージャー・フロント)に分かれ、実習を行う
41-48	【授業単元】 選手権大会  【到達目標】  担当(コーチ・マネージャー・フロント)に分かれ、実習を行う	105-112	【授業単元】 総合振り返り  【到達目標】  年間を通して学んだ内容・結果を各自発表を行う
49-56	【授業単元】 選手権大会  【到達目標】  担当(コーチ・マネージャー・フロント)に分かれ、実習を行う	113-120	【授業単元】 総合振り返り  【到達目標】  年間を通して学んだ内容・結果を各自発表を行う
57-64	【授業単元】 実習  【到達目標】  担当(コーチ・マネージャー・フロント)に分かれ、実習を行う		【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、定期テストと授業評価(平素の学習状況・出席状況など)の合計点でA~Fの6段階で評価する。  前期試験は行わない。 実習への主に出席率、実習態度および結果にて前期は評価をするものとする。

【履修に当たっての心構え・留意点】

受け身ではなく、自ら考え、調べ、実行できる姿勢を重要視する。  
受け身の生徒は実習についてこれない可能性有。

## 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	後期	担当教員	株式会社アンサーブ 大坪 孝行							
サブ科目名	バスケゼミ	学年	1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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
<ul style="list-style-type: none"> <li>・スポーツ業界への就職に向けて、必要な法律知識ならびに社会常識やビジネスマナーを身につける</li> <li>・多岐にわたる業務が予想されるため、専門知識ならびに総合知識を身につける</li> </ul>														
【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)														
<ul style="list-style-type: none"> <li>・約10年にわたり法律事務所に勤務し、新人弁護士を教育する立場にあった教員が一般教養としての法律知識の講義を行う</li> <li>・現在もなお国内30名ほどの弁護士・税理士・司法書士・弁理士と連携を図りビジネスを行う教員が最新のビジネス法務の講義を行う</li> <li>・3人制プロバスケットボールチームを運営していた教員が、スポーツビジネスに必要な知識および実務の講義を行う</li> </ul>														
【使用教科書・教材・参考図書】		【授業時間外における学習】												
資料は授業内容において必要なものを都度配布予定		授業外で必要な予習や学習などが発生する場合は授業内にて案内予定												
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1	【授業単元】 ガイダンス  【到達目標】  スポーツビジネスの基本について考える	9	【授業単元】 お金の基礎知識③  【到達目標】  会社と従業員のそれぞれの立場からお金について考えてみる											
2	【授業単元】 スポーツビジネスの基本形態について  【到達目標】  Bリーグを題材としてビジネスモデルの基本形態を覚える	10	【授業単元】 お金の基礎知識④  【到達目標】  お金が社会に与える影響について考えてみる											
3	【授業単元】 お金の基礎知識①  【到達目標】  生活するために必要なお金の基礎知識を身に付ける	11	【授業単元】 ビジネスの基礎知識③  【到達目標】  社会人になるために必要最低限の政治・経済についての基礎知識											
4	【授業単元】 お金の基礎知識②  【到達目標】  税金・社会保険の仕組み等、社会常識を身に付ける	12	【授業単元】 ビジネスの基礎知識④  【到達目標】  社会人になるために必要最低限の政治・経済についての基礎知識											
5	【授業単元】 インターネットの基礎知識①  【到達目標】  Bリーグでも問題になっている著作権や肖像権の基礎知識	13	【授業単元】 Bリーグから学ぶビジネスモデル①  【到達目標】  Bリーグのビジネスモデルを理解する											
6	【授業単元】 インターネットの基礎知識②  【到達目標】  SNSの利便性や恐怖について 知らないうちに犯罪を犯している可能性を知る	14	【授業単元】 Bリーグから学ぶビジネスモデル②  【到達目標】  Bリーグのビジネスモデルを理解する											
7	【授業単元】 ビジネスの基礎知識①  【到達目標】  皆さんが就職を希望している「会社」についての基礎知識	15	【授業単元】 法律の基礎知識①  【到達目標】  生きるために知っておくべき法律の基礎知識											
8	【授業単元】 ビジネスの基礎知識②  【到達目標】  会社の仕組みや役割についての基礎知識 最低限知って欲しい会社の役職		【成績評価の方法と基準】  講義全体を100点満点とし、定期テストと授業評価(平素の学習状況・出席状況など)の合計点でA~Fの6段階で評価する。  試験は発表会形式で行う。											
【履修に当たっての心構え・留意点】														
受け身ではなく、自ら調べ、学ぶ姿勢を重要視する														

## 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	後期	担当教員	株式会社アンサーブ 大坪 孝行		
サブ科目名	バスケゼミ	学年	1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	スポーツビジネス科								

【授業を通じての到達目標】

- ・スポーツ業界への就職に向けて、必要な法律知識ならびに社会常識やビジネスマナーを身につける
- ・多岐にわたる業務が予想されるため、専門知識ならびに総合知識を身につける

【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)

- ・約10年にわたり法律事務所に勤務し、新人弁護士を教育する立場にあった教員が一般教養としての法律知識の講義を行う
- ・現在もなお国内30名ほどの弁護士・税理士・司法書士・弁理士と連携を図りビジネスを行う教員が最新のビジネス法務の講義を行う
- ・3人制プロバスケットボールチームを運営していた教員が、スポーツビジネスに必要な知識および実務の講義を行う

【使用教科書・教材・参考図書】

資料は授業内容において必要なものを都度配布予定

【授業時間外における学習】

授業外で必要な予習や学習などが発生する場合は授業内にて案内予定

コマ	授業計画	コマ	授業計画
16	【授業単元】 法律の基礎知識②  【到達目標】  生きるために知っておくべき法律の基礎知識	24	【授業単元】 ビジネス基礎知識⑥  【到達目標】  契約形態の違いによって生じる諸手続きについて
17	【授業単元】 スポーツビジネスの展望①  【到達目標】  スポーツ業界の今後の展望と予想について	25	【授業単元】 法律の基礎知識③  【到達目標】  犯罪に手を染めないために知っておくべき法律知識
18	【授業単元】 スポーツビジネスの展望②  【到達目標】  スポーツ業界の今後の展望と予想について	26	【授業単元】 法律の基礎知識④  【到達目標】
19	【授業単元】 インターネットの基礎知識③  【到達目標】  インターネット(SNS)の情報の見分け方など	27	【授業単元】 総復習①  【到達目標】  今までの授業の総復習
20	【授業単元】 インターネットの基礎知識④  【到達目標】  犯罪に巻き込まれないようにするために	28	【授業単元】 総復習②  【到達目標】  今までの授業の総復習
21	【授業単元】 お金の基礎知識⑤  【到達目標】  社会保険制度と保険の仕組み	29	【授業単元】 筆記試験  【到達目標】  最低限の基礎知識を身に付けられているか否か(授業で行ったことだけ)
22	【授業単元】 お金の基礎知識⑥  【到達目標】  税金の種類や税制度について	30	【授業単元】 採点および総復習  【到達目標】  社会人になるために必要な知識と教養を身につける
23	【授業単元】 ビジネス基礎知識⑤  【到達目標】  契約形態の基礎知識について	【成績評価の方法と基準】  講義全体を100点満点とし、定期テストと授業評価(平素の学習状況・出席状況など) の合計点でA~Fの6段階で評価する。  試験は筆記試験方式行う。	
【履修に当たっての心構え・留意点】  受け身ではなく、自ら調べ、学ぶ姿勢を重要視する			

## 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	後期	担当教員	SNOWBANK		
サブ科目名	スポーツイベント	学年	1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	スポーツビジネス科								
【授業を通じての到達目標】									
東京雪祭2025の企画・準備・運営を通じて、スポーツイベントのすべてを学ぶことができる。									
【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)									
スポーツイベント『東京雪祭』を立ち上げた教員が、立ち上げた経緯を伝えた上で、運営において必要な知識・スキルを座学、グループワークなどを通じて行う。									
【使用教科書・教材・参考図書】				【授業時間外における学習】					
過去の資料、映像を授業内にて案内				他に行っているスポーツイベントを体感してもらいたい。					
コマ	授業計画	コマ	授業計画						
1.2	【授業単元】 オリエンテーション  【到達目標】 本番までの流れなどを理解することができる。	17.18	【授業単元】 イベントデモ  【到達目標】 授業内で、必要な機材を使って、デモンストレーションを行う。						
3.4	【授業単元】 イベント企画  【到達目標】 過去に行ってきたイベントを理解して、自分たちから新しい企画を考えることができる。	19.20	【授業単元】 イベントデモ  【到達目標】 授業内で、必要な機材を使って、デモンストレーションを行う。						
5.6	【授業単元】 イベント企画  【到達目標】 過去に行ってきたイベントを理解して、自分たちから新しい企画を考えることができる。	21.22	【授業単元】 設営  【到達目標】 イベントが成功するように、現場で準備を行う						
7.8	【授業単元】 スケジュール作成  【到達目標】 本番に向けてのスケジュール作成ができる	23.24	【授業単元】 設営  【到達目標】 イベントが成功するように、現場で準備を行う						
9.10	【授業単元】 スケジュール作成  【到達目標】 本番に向けてのスケジュール作成ができる	25.26	【授業単元】 運営  【到達目標】 臨機応変にイベント運営ができる						
11.12	【授業単元】 プロモーション  【到達目標】 イベントに向けて広報展開することができる	27.28	【授業単元】 運営  【到達目標】 臨機応変にイベント運営ができる						
13.14	【授業単元】 プロモーション  【到達目標】 イベントに向けて広報展開することができる	29.30	【授業単元】 テスト  【到達目標】 学んだことをレポートで振り返り、採点を行う						
15.16	【授業単元】 プロモーション  【到達目標】 イベントに向けて広報展開することができる		【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、定期テストと授業評価(平素の学習状況・出席状況など)の合計点でA~Fの6段階で評価する。  試験はレポートで行う。						
【履修に当たっての心構え・留意点】									
受け身ではなく、自ら調べ、学ぶ姿勢を重要視する									

## 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	後期	担当教員	田野村 拓馬		
サブ科目名	サッカーコーチ	学年	1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	スポーツビジネス科								
【授業を通じての到達目標】									
<ul style="list-style-type: none"> <li>・サッカーコーチに必要な資質を理解し、それぞれの資質の向上に努める。</li> <li>・サッカーの専門的な実技の練習を通して、指導現場におけるデモンストレーション能力を向上する。</li> <li>・サッカーの専門的な実技の練習を通して、技術に関する認識を深める。</li> </ul>									
【学習内容】									
<p>講義と実技をセットで行い、分析や技術等を学ぶ。        技術向上・サッカー理解を深め各々の指導、プレイヤーとして役立てるこことを目指す。□</p>									
【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				特になし					
コマ	授業計画	コマ	授業計画						
1・2	<b>【授業単元】</b> オリエンテーション＆実技(ゲーム)  <b>【到達目標】</b> この授業(後期)の説明、評価基準を理解する。			17・18	<b>【授業単元】</b> グループ分析① & GAME(実技)  <b>【到達目標】</b> 試合形式のトレーニングで自チーム、相手チームの分析をしGAMEを行い、理解を深める。				
3・4	<b>【授業単元】</b> 分析① & グループ戦術(実技)  <b>【到達目標】</b> 講義の中で分析を学び、実技を通してさらに理解を深める。			19・20	<b>【授業単元】</b> グループ分析② & GAME(実技)  <b>【到達目標】</b> 試合形式のトレーニングで自チーム、相手チームの分析をしGAMEを行い、理解を深める。				
5・6	<b>【授業単元】</b> 分析② & グループ戦術(実技)  <b>【到達目標】</b> 講義の中で分析を学び、実技を通してさらに理解を深める。			21・22	<b>【授業単元】</b> グループ分析③ & GAME(実技)  <b>【到達目標】</b> 試合形式のトレーニングで自チーム、相手チームの分析をしGAMEを行い、理解を深める。				
7・8	<b>【授業単元】</b> 分析③ & グループ戦術(実技)  <b>【到達目標】</b> 講義の中で分析を学び、実技を通してさらに理解を深める。			23・24	<b>【授業単元】</b> グループ分析④ & GAME(実技)  <b>【到達目標】</b> 試合形式のトレーニングで自チーム、相手チームの分析をしGAMEを行い、理解を深める。				
9・10	<b>【授業単元】</b> 分析④ & グループ戦術(実技)  <b>【到達目標】</b> 講義の中で分析を学び、実技を通してさらに理解を深める。			25・26	<b>【授業単元】</b> グループ分析⑤ & GAME(実技)  <b>【到達目標】</b> 試合形式のトレーニングで自チーム、相手チームの分析をしGAMEを行い、理解を深める。				
11・12	<b>【授業単元】</b> 個人技術・グループ戦術①(実技)  <b>【到達目標】</b> 個人、グループの技術トレーニングを行い、最後試合形式のトレーニングの中で磨いてきた技術を発揮する。			27・28	<b>【授業単元】</b> GAME  <b>【到達目標】</b> 試合形式のトレーニングの中でこれまで磨いてきた技術を発揮する。				
13・14	<b>【授業単元】</b> 個人技術・グループ戦術②(実技)  <b>【到達目標】</b> 個人、グループの技術トレーニングを行い、最後試合形式のトレーニングの中で磨いてきた技術を発揮する。			29・30	<b>【授業単元】</b> テスト  <b>【到達目標】</b> 講義やグラウンドでの学習内容の習熟度をテストする。				
15・16	<b>【授業単元】</b> 個人技術・グループ戦術③(実技)  <b>【到達目標】</b> 個人、グループの技術トレーニングを行い、最後試合形式のトレーニングの中で磨いてきた技術を発揮する。				<b>【成績評価の方法と基準】</b> 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。  試験は筆記試験で行う。				
【履修に当たっての心構え・留意点】				講義と実技どちらも行うため、体調管理も含め準備を怠らないこと。					

## 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	後期	担当教員	佐藤 博翔							
サブ科目名	バスケットボールコーチ	学年	1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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
Hudlスポーツコードを使用し、映像撮影、キャプチャー、管理、分析共有の知識とオペレーションを習得、アナリストに求められるスキルを習得、分析基礎知識を学ぶ。前期後期を通じて学ぶことで、個々人がHudlスポーツコードで分析するためのスキルを身に付け終わっていることを到達目標とする。														
【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)														
3X3日本代表のサポートスタッフとして活動している教員が、課題解決のための「応用可能なスキルの獲得」をテーマに講義を行う。前期の単元ではHudl Sportscodeとバスケットボールの戦術の基礎を学習する。後期ではHudl Sportscodeやバスケットボールの戦術の応用知識、実習やインターン活動で得た問題をケーススタディしながら学習する。														
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】									
Hudl Sportscode バスケットボールの試合映像					①実習・インターンシップ先などで解決できそうな/解決してみたい問題を見つける。 ②なるべく多くのカテゴリーの試合を映像や現地で見てください。									
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1.2	【授業単元】 オリエンテーション	17.18	【授業単元】 コーディング入門①											
	【到達目標】 ①授業内容を理解する。 ②授業を通じて成長するポイントを理解する。		【到達目標】 コードウインドウを作成し、コードボタン、ラベルボタン、ラベル機能の役割を学習する。											
3.4	【授業単元】 戦術①	19.20	【授業単元】 コーディング入門②											
	【到達目標】 バスケットボールでの戦術、用語を理解する。		【到達目標】 コードウインドウのリンク機能、既習のコードボタン、ラベルボタンと組み合わせた活用方法を学習する。											
5.6	【授業単元】 戦術②	21.22	【授業単元】 ライブキャプチャー											
	【到達目標】 バスケットボールでの戦術、用語を理解する。		【到達目標】 ライブキャプチャー機能について学ぶ。教室内の空間を利用し、実際にライブキャプチャーを行い、ライブコーディングを経験する。後半では、中間課題①に向けた復習を行う。											
7.8	【授業単元】 開幕戦または日本代表戦を映像で振り返る	23.24	【授業単元】 収集した映像・データのアウトプット											
	【到達目標】 試合の見るポイントを理解する。		【到達目標】 検索機能、マトリックス機能、プレイリスト機能、動画の書き出しを活用し、収集した映像・データをアウトプットする方法を学ぶ。											
9.10	【授業単元】 Hudlスポーツコードとは①	25.26	【授業単元】 スクリプト入門											
	【到達目標】 各PCでダウンロードして、Hudlとスポーツコードの違い・概要を理解する。		【到達目標】 スクリプト機能、コードウインドウにスタッツを表示する方法、スタティスティカルウインドウについて学ぶ。											
11.12	【授業単元】 Hudlスポーツコードとは②	27.28	【授業単元】 ゲームレポートの準備											
	【到達目標】 Hudlとスポーツコードの違い・概要を理解する。スポーツコードにおける映像の取り込み、複数アングルでの再生について理解する。		【到達目標】 ①レポートをまとめて、自分なりの試合の総評ができる。 ②他の人の発表と先生からのフィードバックを聞き、次に繋げることができる。											
13.14	【授業単元】 スポーツコードの機能理解	29.30	【授業単元】 テスト											
	【到達目標】 スポーツコードにおけるコードウインドウを理解し、プレイリストの作成とアウトプットウインドウの作成についての機能面を理解する。		【到達目標】 授業で学んだこと見える化して、成長を実感できる。											
15.16	【授業単元】 スポーツコード分析とHudlでの共有について		【成績評価の方法と基準】 出席40 + ゲームレポート60 = 100点での成績評価。 評価は60点～100点が単位修得となり、A～D評価となる。 59点以下は再試を行う。											
	【到達目標】 スポーツコードで分析したアウトプットウインドウと映像をhudlで共有する意図の他、バスケットボールコーチとしての活用方法について理解する。													
【履修に当たっての心構え・留意点】														
自分なりの考えで良いので、積極的な発言をしてください！														

## 授業概要

科目名	学内スポーツゼミ I -A	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	山田大嗣、加藤澤		
サブ科目名	サッカーコーチ	学年	1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	スポーツビジネス科								
【授業を通じての到達目標】									
<ul style="list-style-type: none"> <li>・サッカーコーチに必要な資質(言語化・デモンストレーション・映像化)を理解し、それぞれの資質の向上に努める。</li> <li>・サッカーの専門的な実技の練習を通して、指導現場におけるデモンストレーション能力を向上する。</li> <li>・サッカーの専門的な実技の練習を通して、技術に関する認識を深める。</li> </ul>									
【学習内容】									
<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロサッカーコーチとして経験のある教員が、サッカーコーチに必要な資質を授業を通じて練習を進めていく。</li> <li>・受講生は技術「止める」「蹴る」「運ぶ」「外す」「受けける」「見る、見ない」に関する認識を深め、実践できる様に練習に取り組む。</li> </ul> <p>【指導教員】山田大嗣(トラウムトレーニング育成統括部長、公認B級、GK Level-2)、猪瀬拓也(トラウムトレーニングコーチ、公認B級、GK Level-1) 松本彰(トラウムトレーニングコーチ、公認C級、キッズリーダー)、深川裕則(トラウムトレーニングコーチ、公認C級)</p>									
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】				
風間八宏FOOTBALL CLINIC Vol.1~5 風間八宏FOOTBALL CLINIC アドバンス Vol.1, 2 サッカー止める蹴る解剖図鑑 サッカー外す解剖図鑑					積極的に指導現場を持ち、その経験の中で指導に関する工夫に気づき、疑問を授業内で解決すること(予習)。 また、授業で学んだことと自分の指導現場での指導にいかし、理解を深めること(復習)。				
コマ	授業計画	コマ	授業計画						
1,2	<p>【授業単元】 オリエンテーション</p> <p>【到達目標】 この授業(前期)での到達目標、評価基準を理解する。</p>	17,18	<p>【授業単元】 ボールを受ける</p> <p>【到達目標】 「受けける」技術に焦点を当て、受け方を理解し、実践できるようになる。</p>						
3,4	<p>【授業単元】 サッカーコーチに必要な資質</p> <p>【到達目標】 サッカーコーチに必要な資格と資質の違いを理解し、サッカーコーチとしてどのような力をつけていくのか学ぶ。</p>	19,20	<p>【授業単元】 相手を外す(見る・見ない)</p> <p>【到達目標】 「外す」技術に焦点を当て、相手の外し方を理解し、実践できるようになる。</p>						
5,6	<p>【授業単元】 ゴール前から考える技術(止める・蹴る・運ぶ)①</p> <p>【到達目標】 本授業で扱う技術(止める・蹴る・運ぶ・外す)をそれぞれ独立したものではなく、サッカーの試合の中でいきるものであることを認識する。</p>	21,22	<p>【授業単元】 運ぶ</p> <p>【到達目標】 「運ぶ」技術に焦点を当て、動きながらなど様々な状況下での運び方を理解し、実践できるようになる。</p>						
7,8	<p>【授業単元】 ゴール前から考える技術(止める・蹴る・運ぶ)②</p> <p>【到達目標】 本授業で扱う技術(止める・蹴る・運ぶ・外す)をそれぞれ独立したものではなく、サッカーの試合の中でいきるものであることを認識する。</p>	23,24	<p>【授業単元】 ゴール前から考える技術③</p> <p>【到達目標】 授業で実践してきた技術をあらためて序盤と同じような状況で発揮する。その変化を感じること、実践できるようになること。</p>						
9,10	<p>【授業単元】 密集から考える技術(止める・蹴る・運ぶ)③</p> <p>【到達目標】 本授業で扱う技術(止める・蹴る・運ぶ・受けける・外す)をそれぞれ独立したものではなく、サッカーの試合の中でいきるものであることを認識する。</p>	25,26	<p>【授業単元】 密集から考える技術③</p> <p>【到達目標】 授業で実践してきた技術をあらためて序盤と同じような状況で発揮する。その変化を感じること、実践できるようになること。</p>						
11,12	<p>【授業単元】 密集から考える技術(止める・蹴る・運ぶ)①</p> <p>【到達目標】 本授業で扱う技術(止める・蹴る・運ぶ・受けける)をそれぞれ独立したものではなく、サッカーの試合の中でいきるものであることを認識する。</p>	27,28	<p>【授業単元】 GAME</p> <p>【到達目標】 試合形式のトレーニングの中でこれまで磨いてきた技術を発揮する。</p>						
13,14	<p>【授業単元】 密集から考える技術(止める・蹴る・運ぶ)②</p> <p>【到達目標】 本授業で扱う技術(止める・蹴る・運ぶ・受けける)をそれぞれ独立したものではなく、サッカーの試合の中でいきるものであることを認識する。</p>	29,30	<p>【授業単元】 定期試験</p> <p>【到達目標】 グラウンドや講義での学習内容の習熟度をテストする。</p>						
15,16	<p>【授業単元】 密集から考える技術(止める・蹴る・運ぶ)③</p> <p>【到達目標】 本授業で扱う技術(止める・蹴る・運ぶ・受けける)をそれぞれ独立したものではなく、サッカーの試合の中でいきるものであることを認識する。</p>		<p>【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。</p> <p>試験は筆記試験で行う。</p>						
【履修に当たっての心構え・留意点】					講義と実技どちらも行うため、体調管理も含め準備を怠らないこと。				

## 授業概要

科目名	学内スポーツゼミⅡ-A	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	山田大嗣、加藤澤										
サブ科目名	サッカーコーチ	学年	1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	スポーツビジネス科																
【授業を通じての到達目標】																	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・サッカーコーチに必要な資質(言語化・デモンストレーション・映像化)を理解し、それぞれの資質の向上に努める。</li> <li>・サッカーの専門的な実技の練習を通して、指導現場におけるデモンストレーション能力を向上する。</li> <li>・サッカーの専門的な実技の練習を通して、技術に関する認識を深める。</li> </ul>																	
【学習内容】																	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロサッカーコーチとして経験のある教員が、サッカーコーチに必要な資質を授業を通じて練習を進めていく。</li> <li>・受講生は技術(「止める」「蹴る」「運ぶ」「外す」「受ける」「見る、見ない」)に関する認識を深め、実践できる様に練習に取り組む。</li> </ul> <p>【指導教員】山田大嗣(トラウムトレーニング育成統括部長、公認B級、GK Level-2)、猪瀬拓也(トラウムトレーニングコーチ、公認B級、GK Level-1) 松本彰(トラウムトレーニングコーチ、公認C級、キッズリーダー)、深川裕則(トラウムトレーニングコーチ、公認C級)</p>																	
【使用教科書・教材・参考図書】																	
風間八宏FOOTBALL CLINIC Vol.1~5 風間八宏FOOTBALL CLINIC アドバンス Vol.1、2 サッカー止める蹴る解剖図鑑 サッカー外す解剖図鑑					【授業時間外における学習】 積極的に指導現場を持ち、その経験の中で指導に関する工夫に気づき、疑問を授業内で解決すること(予習)。 また、授業で学んだことと自分の指導現場での指導にいかし、理解を深めること(復習)。												
コマ	授業計画	コマ	授業計画														
1.2	<p>【授業単元】 止める・蹴る・運ぶ・外す・受ける(前期の振り返り)</p> <p>【到達目標】 この授業(後期)での到達目標、評価基準を理解する。 あわせて前期振り返りを行う。</p>	17,18	<p>【授業単元】 TR実践③</p> <p>【到達目標】 コーチ役になり、作成した映像をもとに選手役に伝え、TRを実践する。</p>														
3.4	<p>【授業単元】 カラダを扱う技術①</p> <p>【到達目標】 カラダを扱う技術の大切さを理解し、それと技術が結びついていることを理解した上でプレーすることが出来る。</p>	19,20	<p>【授業単元】 TR実践④</p> <p>【到達目標】 コーチ役になり、作成した映像をもとに選手役に伝え、TRを実践する。</p>														
5.6	<p>【授業単元】 カラダを扱う技術②</p> <p>【到達目標】 カラダを扱う技術の大切さを理解し、それと技術が結びついていることを理解した上でプレーすることが出来る。</p>	21,22	<p>【授業単元】 TR実践⑤</p> <p>【到達目標】 コーチ役になり、作成した映像をもとに選手役に伝え、TRを実践する。</p>														
7.8	<p>【授業単元】 伝える技術(デモンストレーション・言語化・映像化)</p> <p>【到達目標】 伝える技術(デモンストレーション・言語化・映像化)について理解し、その後の実践授業のやり方を理解する。</p>	23,24	<p>【授業単元】 TR実践振り返り</p> <p>【到達目標】 コーチ役として行ったTR実践の振り返りを行う。</p>														
9.10	<p>【授業単元】 映像化実践①</p> <p>【到達目標】 映像の中から技術を見抜き、伝えるためにどのように映像を扱うか理解し、実践する。</p>	25,26	<p>【授業単元】 GAME①</p> <p>【到達目標】 試合形式のトレーニングの中でこれまで磨いてきた技術を発揮する。</p>														
11,12	<p>【授業単元】 映像化実践②</p> <p>【到達目標】 映像の中から技術を見抜き、伝えるためにどのように映像を扱うか理解し、実践する。</p>	27,28	<p>【授業単元】 GAME②</p> <p>【到達目標】 試合形式のトレーニングの中でこれまで磨いてきた技術を発揮する。</p>														
13,14	<p>【授業単元】 TR実践①</p> <p>【到達目標】 コーチ役になり、作成した映像をもとに選手役に伝え、TRを実践する。</p>	29,30	<p>【授業単元】 定期試験</p> <p>【到達目標】 グラウンドや講義での学習内容の習熟度をテストする。</p>														
15,16	<p>【授業単元】 TR実践②</p> <p>【到達目標】 コーチ役になり、作成した映像をもとに選手役に伝え、TRを実践する。</p>		<p>【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。</p> <p>試験は筆記試験で行う。</p>														
【履修に当たっての心構え・留意点】 講義と実技どちらも行うため、体調管理も含め準備を怠らないこと。																	

## 授業概要

科目名	学内スポーツゼミ I-A	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	豊島浩章										
サブ科目名	バスケットボールコーチ	学年	1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	スポーツビジネス科																
【授業を通じての到達目標】																	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・バスケットボールを通じて、ルールを理解しながら、試合運営を身につける</li> <li>・審判からの目線でバスケットボールを見ることができる</li> </ul>																	
【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)																	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・有資格者として5人制、3人制を数多く担当している教員が、座学・実技・映像を使っての演習で、審判として基本的な知識・審判法を習得する授業を行う。</li> </ul>																	
【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"> <li>・2024バスケットボール競技規則</li> <li>・2023オフィシャルズマニュアル</li> <li>・映像などは適宜案内</li> </ul>					審判での目線で、様々なカテゴリーの映像や試合観戦をしてもらいたい。												
コマ	授業計画	コマ	授業計画														
1.2	<p>【授業単元】 オリエンテーション</p> <p>【到達目標】 授業の流れを正しく理解する</p>	17.18	<p>【授業単元】 審判のポジションと動き</p> <p>【到達目標】 体育館で実際の動きを理解する</p>														
3.4	<p>【授業単元】 ①ゲームの定義 ②コート、用具・器具 ③チーム</p> <p>【到達目標】 基本的な知識を理解する</p>	19.20	<p>【授業単元】 実践</p> <p>【到達目標】 専門学校の大会で、テーブルオフィシャルズができるようになる</p>														
5.6	<p>【授業単元】 ①プレーの規定 ②バイオレーション</p> <p>【到達目標】 映像・画像を使いながら、基本的な知識を理解する</p>	21.22	<p>【授業単元】 実践</p> <p>【到達目標】 専門学校の大会で、テーブルオフィシャルズができるようになる</p>														
7.8	<p>【授業単元】 ①ファウル ②総則</p> <p>【到達目標】 映像・画像を使いながら、基本的な知識を理解する</p>	23.24	<p>【授業単元】 実践</p> <p>【到達目標】 授業内で、審判ができるようになる</p>														
9.10	<p>【授業単元】 審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー：任務と権限</p> <p>【到達目標】 各ポジションでの役割を理解する</p>	25.26	<p>【授業単元】 実践</p> <p>【到達目標】 授業内で、審判ができるようになる</p>														
11.12	<p>【授業単元】 ジェスチャー</p> <p>【到達目標】 審判、テーブルオフィシャルズでのジェスチャーを理解する</p>	27.28	<p>【授業単元】 実践</p> <p>【到達目標】 授業内で、審判ができるようになる</p>														
13.14	<p>【授業単元】 ①ジェスチャー ②ホイッスル</p> <p>【到達目標】 実際に体育館において、ホイッスルの吹き方を練習しながら、ジェスチャーをやる</p>	29.30	<p>【授業単元】 テスト</p> <p>【到達目標】 学んだことを筆記試験にて採点を行う</p>														
15.16	<p>【授業単元】 中間テスト</p> <p>【到達目標】 前回の授業において学んだ内容を実技でできるようになる</p>		<p>(成績評価の方法と基準) 講義全体を100点満点とし、定期テストと授業評価(平素の学習状況・出席状況など)の合計点でA～Fの6段階で評価する。</p> <p>試験はレポート、筆記テストで行う。</p>														
【履修に当たっての心構え・留意点】																	
受け身ではなく、自ら調べ、学ぶ姿勢を重要視する																	

## 授業概要

科目名	学内スポーツゼミⅡ-A	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	豊島浩章							
サブ科目名	バスケットボールコーチ	学年	1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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
<ul style="list-style-type: none"> <li>・バスケットボールを通じて、ルールを理解しながら、試合運営を身につける</li> <li>・審判からの目線でバスケットボールを見ることができる</li> </ul>														
【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)														
<ul style="list-style-type: none"> <li>・有資格者として5人制、3人制を数多く担当している教員が、座学・実技・映像を使っての演習で、審判として基本的な知識・審判法を習得する授業を行う。</li> </ul>														
【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"> <li>・2024バスケットボール競技規則</li> <li>・2023オフィシャルズマニュアル</li> <li>・映像などは適宜案内</li> </ul>					審判での目線で、様々なカテゴリーの映像や試合観戦をしてもらいたい。									
コマ	授業計画			コマ	授業計画									
1.2	<p>【授業単元】 前期の振り返り</p> <p>【到達目標】 基本的な知識、動きを理解する</p>			17.18	<p>【授業単元】 大会の振り返り</p> <p>【到達目標】 映像をもとに、動き、ジャッジを振り返り、次の実践につなげられる</p>									
3.4	<p>【授業単元】 実践</p> <p>【到達目標】 Xカップで、審判ができるようになる</p>			19.20	<p>【授業単元】 大会の振り返り</p> <p>【到達目標】 映像をもとに、動き、ジャッジを振り返り、次の実践につなげられる</p>									
5.6	<p>【授業単元】 実践</p> <p>【到達目標】 Xカップで、審判ができるようになる</p>			21.22	<p>【授業単元】 実践</p> <p>【到達目標】 学校主催の新しい大会で、審判、テーブルオディショナルズができるようになる</p>									
7.8	<p>【授業単元】 実践</p> <p>【到達目標】 Xカップで、審判ができるようになる</p>			23.24	<p>【授業単元】 実践</p> <p>【到達目標】 学校主催の新しい大会で、審判、テーブルオディショナルズができるようになる</p>									
9.10	<p>【授業単元】 Xカップ振り返り</p> <p>【到達目標】 映像をもとに、動き、ジャッジを振り返り、次の実践につなげられる</p>			25.26	<p>【授業単元】 実践</p> <p>【到達目標】 学校主催の新しい大会で、審判、テーブルオディショナルズができるようになる</p>									
11.12	<p>【授業単元】 実践</p> <p>【到達目標】 専門学校の大会で、審判、テーブルオディショナルズができるようになる</p>			27.28	<p>【授業単元】 大会の振り返り</p> <p>【到達目標】 映像をもとに、動き、ジャッジを振り返り、資格取得につなげられる</p>									
13.14	<p>【授業単元】 実践</p> <p>【到達目標】 専門学校の大会で、審判、テーブルオディショナルズができるようになる</p>			29.30	<p>【授業単元】 テスト</p> <p>【到達目標】 学んだことを筆記試験にて採点を行う</p>									
15.16	<p>【授業単元】 実践</p> <p>【到達目標】 専門学校の大会で、審判、テーブルオディショナルズができるようになる</p>				<p>【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、定期テストと授業評価(平素の学習状況・出席状況など)の合計点でA~Fの6段階で評価する。</p>									
	<p>【履修に当たっての心構え・留意点】</p> <p>受け身ではなく、自ら調べ、学ぶ姿勢を重要視する</p>				試験はレポート、筆記テストで行う。									

## 授業概要

## 【授業を通じての到達目標】

- ・スポーツビジネスにおける実務(イベント運営、集客・チケット販売、グッズ制作、飲食販売、スクール事業、施設運営など)について、実践を通じて理解する
  - ・上記の各実務を実践する際に、「お金の稼ぎ方」と「お金の使い方」について考え、数値計画を立てた上で実行し、その結果を自分でまとめることができるようになる
  - ・来場者数やSNSフォロワー数など、「お金以外の数字」についても学び、上記と同じく、数値計画の立案、計画の実行、結果の振り返りを自分でできるようになる
  - ・自分が行った実務について、その取組みについてのレポートを数字も用いて作成し、上長等に報告ができるようになる

## 【學習內容】

- ・Jリーグが公開している情報を元に、スポーツクラブのビジネスモデル(仕事とお金の流れ)を理解する
  - ・品川・港南エリアで活動する品川カルチャークラブ(品川ICC)の活動に実際に参加し、実務体験を積むと共に、「お金の流れ」についても意識できる思考を身に付ける
  - ・今期は、前半は座学を中心に知識を深め、後半で実際のスポーツイベントの準備・運営を行なながら、「知る⇒やってみる⇒できるようになる」という成長を目指します

【使用教科書・教材・参考図書】

- ・Jリーグ クラブ経営ガイド2024
  - ・Jリーグ 2023年度クラブ決算一覧
  - ・Jリーグ フネジカルカーポ2023

※いざれも講義の途中で、最新版に変更可能性あり

コマ	授業計画	コマ	授業計画
1.2	<p>【授業単元】 4/15(火): ガイダンス</p> <p>【到達目標】 ・このゼミの狙いや、1年後のゴールイメージを、自分で言葉にできる ・日本や世界のスポーツクラブの規模感を、数字で示すことができる</p>	17.18	<p>【授業単元】 6/24(火): スポーツイベント企画 ブラインドサッカー公式戦「リーガアイ」の準備</p> <p>【到達目標】 ・企画の立て方を学び、ブース企画の作成に取り組む ①ブース企画(どんなブースを企画・運営するか考えてみる) ②数値計画(ブースへの来場人數目標などを考えてみる) ③行動計画(イベント当日までのスケジュールを考えてみる)</p>
3.4	<p>【授業単元】 4/22(火): スポーツビジネスと数字①/クラブ経営ガイド</p> <p>【到達目標】 ・スポーツクラブのビジネスの仕組みについて、説明することができる ・Jリーグクラブの収入の内訳について、説明することができる ・Jリーグクラブごとの収入の内訳の違いを調べ、比較することができる</p>	19.20	<p>【授業単元】 7/1(火): スポーツイベント企画 ブラインドサッカー公式戦「リーガアイ」の準備</p> <p>【到達目標】 ・企画の立て方を学び、チケット企画の作成に取り組む ①販売計画(どの席を誰に何枚販売するか考えてみる) ②数値計画(チケットの売上目標などを考えてみる) ③行動計画(イベント当日までのスケジュールを考えてみる)</p>
5.6	<p>【授業単元】 5/13(火): スポーツビジネスと数字②/クラブ経営ガイド</p> <p>【到達目標】 ・スポーツクラブのビジネスの仕組みについて、説明することができる ・Jリーグクラブの費用の内訳について、説明することができる ・Jリーグクラブごとの費用の内訳の違いを調べ、比較することができる</p>	21.22	<p>【授業単元】 7/8(火): スポーツイベント企画 ブラインドサッカー公式戦「リーガアイ」の準備</p> <p>【到達目標】 ・前日までの進捗状況を確認する ・本日および次回のゼミまでに取組む内容を決め、行動計画にまとめる ・決めた行動を次回までに実際に行ってみる</p>
7.8	<p>【授業単元】 5/20(火): スポーツビジネスと数字③/マネジメントカップ スポーツクラブの「お金以外の数字」について学ぶ</p> <p>【到達目標】 ・Jリーグクラブのビジネスのお金以外の数字について、説明することができる 観客者数、SNSフォロワー数、ファンクラブ会員数、ホームタウン活動数など ・次週のスポーツイベント体験の準備を行い、当日何を調べるか記述する</p>	23.24	<p>【授業単元】 7/15(火): スポーツイベント企画 ブラインドサッカー公式戦「リーガアイ」の準備</p> <p>【到達目標】 ・前日までの進捗状況を確認する ・本日および次回のゼミまでに取組む内容を決め、行動計画にまとめる ・決めた行動を次回までに実際に行ってみる</p>
9.10	<p>【授業単元】 5/27(火) 5/31(土): スポーツイベント体験 品川CC/みんなの品川スポーツfes見学</p> <p>【到達目標】 ・スポーツイベントを運営する仕組みについて、記述することができる ・スポーツイベントに関わるお金の動きを調べ、記述することができる ・スポーツイベントに関わるお金以外の数字を調べ、記述することができる</p>	25.26	<p>【授業単元】 7/22(火): スポーツイベント企画 ブラインドサッカー公式戦「リーガアイ」の準備</p> <p>【到達目標】 ・前日までの進捗状況を確認する ・イベントの本番に行なうことを整理し、役割分担をする</p>
11.12	<p>【授業単元】 6/3(火): スポーツイベント体験振り返り</p> <p>【到達目標】 ・前回のスポーツイベント体験について、準備も含めて振り返りを行う ①どのような準備をして参加したのか? ②当日実際に何が起きたのか? ③なぜ、そのようなことが起きたのか? ④次回は、どう準備したらよいか?</p>	27.28	<p>【授業単元】 7/29(火) 8/2(土): スポーツイベント本番 ブラインドサッカー公式戦「リーガアイ」の運営</p> <p>【到達目標】 ・3つの取り組みを実施する</p>
13.14	<p>【授業単元】 6/10(火): スポーツイベント企画 ブラインドサッカー公式戦「リーガアイ」の準備</p> <p>【到達目標】 ・8/2(土)に開催されるリーガアイ公式戦についての情報を調べる ・リーガアイ公式戦に向けて取り組むことについて、説明することができる ①チケット販売 ②グッズ企画・販売 ③ブース企画・運営</p>	29.30	<p>【授業単元】 8/5(火): イベント振り返り ブラインドサッカー公式戦「リーガアイ」の振り返り</p> <p>【到達目標】 ・前回のスポーツイベント体験について、準備も含めて振り返りを行う ①どのような準備をして参加したのか? ②当日実際に何が起きたのか? ③なぜ、そのようなことが起きたのか? ④次回は、どう準備したらよいか?</p>
1.16	<p>【授業単元】 6/17(火): スポーツイベント企画 ブラインドサッカー公式戦「リーガアイ」の準備</p> <p>【到達目標】 ・企画の立て方を学び、グッズ企画の作成に取り組む ①商品企画(どんなグッズを企画・販売するか考えてみる) ②数値計画(売上・利益の計画を考えてみる) ③行動計画(イベント当日までのスケジュールを考えてみる)</p>		<p>【成績評価の方法と基準】</p> <p>講義全体: 100点(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。</p> <p>一授業評価: 40点(平素の学習状況・出席状況など) レポート提出: 60点(①チケット販売、②グッズ販売、③ブース運営の各20点)</p>
	修に当たっての心構え・留意点】		
	このゼミでは、以下の3つの姿勢を大切にして行なっていきます。 話をよく聞く ②まず動いてみる ③クヨクヨしない		

## 授業概要

## 授業概要

科目名	学内スポーツゼミⅠ-A	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	GOAT 大木										
サブ科目名	バスケットボールチーム	学年	1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	スポーツビジネス科																
【授業を通じての到達目標】																	
バスケットボールチーム並びにバスケットボール業界への就業へ向けて、業界全体の実態の把握と、必要な職種に関して理解する。 多岐にわたる球団業務全般を理解したうえで、総合職・専門職のどちらにも対応できるような基礎知識を習得する また、スポーツの種別・規模・職種によって、就業後の業務内容は大きく変化するため、どの状況でも対応できるような、ビジネス的思考やマナーも習得する																	
【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) Bリーグ千葉ジェッツにてグッズ・飲食・ファンクラブ・チケットの事業部長を務め、現在は自身が代表を務める会社にてBリーグでの実業務を行うなど実務経験を持つ教員が、スポーツ業界やバスケットボール業界で仕事をするにあたり必要とされる基礎知識の講義を行う																	
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】												
資料等に関しては、講義内にて配布いたします					授業外で必要な予習や学習などが発生する場合は授業内にて案内いたします												
コマ	授業計画	コマ	授業計画														
1・2	【授業単元】 スポーツ業界とバスケットボール業界の現状①  【到達目標】 講義でスポーツ業界全体が置かれている状況を正しく理解する	17・18	【授業単元】 実習で必要な能力①  【到達目標】 実習やインターン先で必要とされる人材・人物像の理解を進める														
3・4	【授業単元】 スポーツ業界とバスケットボール業界の現状②  【到達目標】 スポーツ業界から更に一步踏み出したバスケットボール業界の現状を正しく理解する	19・20	【授業単元】 フロントスタッフの職種①  【到達目標】 チーム運営をする上で必要とされる職種を、仮のチームスタッフ組織図を用い理解する														
5・6	【授業単元】 目標設定①  【到達目標】 ミッション・ビジョン・バリューを理解し自分自身の目標セットとクラブが掲げる理念が何なのかを理解するための基礎知識の習得する	21・22	【授業単元】 職種ごとのミッション①  【到達目標】 職種毎に求められるミッションをワークショップ形式で抽出。並行して行う講義にて職種ごとに必要とされるミッション・人物像を理解する														
7・8	【授業単元】 目標設定②  【到達目標】 ビジネスフレームワークであるマンダラートを用いて、自身の目標を深堀するスキルを習得する。	23・24	【授業単元】 職種ごとのミッション②  【到達目標】 職種毎に求められるミッションをワークショップ形式で抽出。並行して行う講義にて職種ごとに必要とされるミッション・人物像を理解する														
9・10	【授業単元】 目標設定③  【到達目標】 定量的・定性的な考えが何なのか?を正しく理解し、行動目標の具体化を進めていく	25・26	【授業単元】 まとめ②  【到達目標】 ゼミ内で学んだ内容の振り返りと、定期テスト・プレゼンの準備														
11・12	【授業単元】 目標設定④  【到達目標】 フォアキャスティングとバックキャスティングの違いを理解し、目標達成に向けてのビジネススキルを習得する	27・28	【授業単元】 定期テスト②  【到達目標】 学んできた事が理解できているか定期テストにて確認する														
13・14	【授業単元】 まとめ①  【到達目標】 講義内で学び作成した目標をプレゼンし、アウトプット能力の習得をする	29・30	【授業単元】 プレゼンテーション  【到達目標】 講義内で取得したフレームワークを用いた、自身の将来像のプレゼンテーション。明確な目標セットとアウトプット能力を養うことで将来に生かす														
15・16	【授業単元】 定期テスト①  【到達目標】 学んできた事が理解できているか定期テストにて確認する。		【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、定期テストと授業評価(平素の学習状況・出席状況など)の合計点でA~Fの6段階で評価する。														
【履修に当たっての心構え・留意点】																	
受け身ではなく、自ら調べ、学ぶ姿勢を重要視する																	

## 授業概要

科目名	学内スポーツゼミⅡ-A	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	GOAT 大木							
サブ科目名	バスケットボールチーム	学年	1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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
スポーツ業界への就業へ向けて、イベント企画立案を実務形式で行うことで一連の過程を疑似体験し知識と経験を向上させる。実習やインターン先で活躍できる人材を目指す														
【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)														
スポーツチームスタッフとして事業部長を務めた教員が、球団内で活躍する人材を目指す為に必要な、チームスタッフのミッションや職務の役割、具体的な業務内容を理解する授業を行う。授業内で職種ごとに求められる役割を理解したうえで、シミュレーションでチーム運営を行い、働き方を疑似体験する実習を行います。求められる人材や業務を理解するために、目標外の職種内容であっても、自分がその職種で仕事をする事を想定しながら受講してほしい。														
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】									
資料等に関しては、講義内にて配布いたします					授業外で必要な予習や学習などが発生する場合は授業内にて案内いたします									
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1・2	【授業単元】 1年時学習の振り返り	17・18	【授業単元】 興行企画ワークショップ①											
	【到達目標】 ビジネスフレームワークの振り返りと再習得		【到達目標】 チームごとに分かれ、仮想のチームの興行企画を立案する。大局的なテーマの選定から、各人に割り振られた職種に基づいた観点の判断を学び、チームスタッフ業務を疑似体験する。											
3・4	【授業単元】 会社の収益構造に関して	19・20	【授業単元】 興行企画ワークショップ②											
	【到達目標】 スポーツチームの決算書を元に収益構造の理解度を深める		【到達目標】 チームごとに分かれ、仮想のチームの興行企画を立案する。大局的なテーマの選定から、各人に割り振られた職種に基づいた観点の判断を学び、チームスタッフ業務を疑似体験する。											
5・6	【授業単元】 スポーツチーム × MD①	21・22	【授業単元】 興行企画ワークショップ③											
	【到達目標】 職種の大局的なミッションから細分化された業務を学び、理解する		【到達目標】 ワークショップの結果の振り返りを行う。振り返りにはPDCAを用いてビジネススキルも習得する。											
7・8	【授業単元】 スポーツチーム × ファンクラブ①	23・24	【授業単元】 興行企画ワークショップ④											
	【到達目標】 職種の大局的なミッションから細分化された業務を学び、理解する		【到達目標】 PDCAの結果を持ちより、修正案をチーム単位で立案し再度プレゼンテーションを行う。チームでのプレスコトや修正する方法を理解しビジネスの場でも発揮できる考え方を習得する											
9・10	【授業単元】 スポーツチーム × チケット①	25・26	【授業単元】 興行企画ワークショップ⑤											
	【到達目標】 職種の大局的なミッションから細分化された業務を学び、理解する		【到達目標】 チーム単位で、企画案のプレゼンテーションを行う。アウトプットする力を身に着け、ビジネスの場でも自身のアイディアを具体化し伝える力を習得する											
11・12	【授業単元】 スポーツチーム × スポンサーセールス①	27・28	【授業単元】 興行企画ワークショップ⑥											
	【到達目標】 職種の大局的なミッションから細分化された業務を学び、理解する		【到達目標】 興行企画ワークショップを通じて理解した職種・業務内容から、再度、自身の目標設定を行う。目標達成の為に必要なヴィジョン設定を行う力を習得する。											
13・14	【授業単元】 スポーツチーム × 広報①	29・30	【授業単元】 まとめ											
	【到達目標】 職種の大局的なミッションから細分化された業務を学び、理解する		【到達目標】 フロントとしての業務内容を理解し、企画立案を疑似体験することで得た経験がどのように将来役立つか？そして求められる人材とはどんな人なのか？総合的なまとめ											
15・16	【授業単元】 定期テスト		【成績評価の方法と基準】											
	【到達目標】 学んできた内容の理解度の確認と、アウトプット能力の確立		講義全体を100点満点とし、定期テストと授業評価(平素の学習状況・出席状況など)の合計点でA~Fの6段階で評価する。											
【履修に当たっての心構え・留意点】														
とくになし														

## 授業概要

科目名	学内スポーツゼミ I -D	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	バスケットボールチーム	学年	1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	スポーツビジネス科															
【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」を求めています。では、クラブの経営者(社長)が求める即戦力とは何かを授業でしっかりと説明。さらに、卒業後の就職で役に立つ 1.考え方 2.行動の仕方 3.提案力を授業で学びます。またスポーツ業界の知識・関係者との繋がりを設ける。目標は各々が企業課題、もしくは地域課題をスポーツを通して、解決案を1つ提案できるようになることとする。																
【学習内容】																
B.LEAGUEの2つのトップクラブ(千葉ジェッツふなばし・三遠ネオフェニックス)を運営・経営してきた経験から、クラブ経営者(社長)が求める即戦力とは何かを授業で学ぶ。様々な業務(経営、戦略、チームづくり、試合運営、スポンサー営業、地域活動、行政対応、スクール運営、広報プランディング、マーケティングなど)を具体的に事例をテーマにして学習する。																
【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					ビッグサイトや幕張メッセなどで実施しているスポーツ展・マーケティング展・イベント展などに参加してどのように販売しているかなどを学ぶ。1つの商品に対する見積もりや規模、導入における期日や納期などの交渉を具体的に関係も構築しつつ学ぶ。											
コマ	授業計画	コマ	授業計画													
1.2	【授業単元】 ・講師自己紹介(日本のスポーツの未来について)  【到達目標】 国内スポーツに対する現状を学ぶ	17.18	【授業単元】 ・クラブの売上構成について  【到達目標】 各クラブの売上構成について学ぶ													
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方を学ぶ	19.20	【授業単元】 ・スポンサー企業の目的について  【到達目標】 営業の重要性について学ぶ													
5.6	【授業単元】 ・クラブの組織について  【到達目標】 クラブの組織の体制や権利、役職などを学ぶ	21.22	【授業単元】 名刺を作成する  【到達目標】 実際に名刺を各自で作成する													
7.8	【授業単元】 ・チームづくりについて  【到達目標】 チームをつくる上での考え方などを学ぶ	23.24	【授業単元】 ・履歴書のつくり方  【到達目標】 実際にポイントとなることを学ぶ													
9.10	【授業単元】 ・マネージャーについて  【到達目標】 チームのマネージャーの業務についてやどういうマネージャーが必要とされる課などを学ぶ	25.26	【授業単元】 ・実際に大会を1つ想定して設計してみる①  【到達目標】 1年生で1つを運営計画して学ぶ													
11.12	【授業単元】 ・試合の運営について①  【到達目標】 試合を運営する上で必要な手続きや対応について学ぶ	27.28	【授業単元】 ・実際に大会を1つ想定して設計してみる②  【到達目標】 1年生で1つを運営計画して学ぶ													
13.14	【授業単元】 ・試合の運営について②  【到達目標】 さらに試合運営する業務について学ぶ	29.30	【授業単元】 ・実際に大会を1つ想定して設計してみる③  【到達目標】 1年生で1つを運営計画して学ぶ													
15.16	【授業単元】 ・試合の運営について③  【到達目標】 試合のスケジュールについて、ショーとしてのエンタメ性を学ぶ		【成績評価の方法と基準】 講義出席を70点満点とし、積極性などを10点、課外授業を10点、リーダーシップなど10点とする合計100点満点で評価する。													
【履修に当たっての心構え・留意点】																
主体性をもって行動してほしい																

## 授業概要

科目名	学内スポーツゼミⅡ-D	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	バスケットボールチーム	学年	1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	スポーツビジネス科													
【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」を求めています。 では、クラブの経営者(社長)が求める即戦力とは何かを授業でしっかりと説明。 さらに、卒業後の就職で役に立つ 1.考え方 2.行動の仕方 3.提案力を授業で学びます。またスポーツ業界の知識・関係者との繋がりを設ける。 目標は各々が企業課題、もしくは地域課題をスポーツを通して、解決案を1つ提案できるようになることとする。														
【学習内容】														
B.LEAGUEの2つのトップクラブ(千葉ジェッツふなばし・三遠ネオフェニックス)を運営・経営してきた経験から、クラブ経営者(社長)が求める即戦力とは何かを授業で学ぶ。 様々な業務(経営、戦略、チームづくり、試合運営、スポンサー営業、地域活動、行政対応、スクール運営、広報プランディング、マーケティングなど)を具体的に事例をテーマにして学習する。														
【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				ビッグサイトや幕張メッセなどで実施しているスポーツ展・マーケティング展・イベント展などに参加してどのように販売しているかなど学ぶ。1つの商品に対する見積もりや規模、導入における期日や納期などの交渉を具体的に関係も構築しつつ学ぶ。										
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	17.18	【授業単元】 ・実際にU12、U15の大会を実行する③											
	【到達目標】 各自の簡単な振り返りプレゼンを作成		【到達目標】 実際に実行する											
3.4	【授業単元】 ・実際にU12、U15の大会を検討する①	19.20	【授業単元】 ・実際にU12、U15の大会を実行する④											
	【到達目標】 前期を振り返りながら実際に実行できるように設計する		【到達目標】 実際に実行する											
5.6	【授業単元】 ・実際にU12、U15の大会を検討する②	21.22	【授業単元】 ・実際にU12、U15の大会を実行する⑤											
	【到達目標】 前期を振り返りながら実際に実行できるように設計する		【到達目標】 実際に実行する											
7.8	【授業単元】 ・実際にU12、U15の大会を検討する③	23.24	【授業単元】 大会関係者への報告 ①											
	【到達目標】 前期を振り返りながら実際に実行できるように設計する		【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】 ・実際にU12、U15の大会を検討する④	25.26	【授業単元】 大会関係者への報告 ②											
	【到達目標】 前期を振り返りながら実際に実行できるように設計する		【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】 ・実際にU12、U15の大会を検討する⑤	27.28	【授業単元】 1年を通しての報告会 ①											
	【到達目標】 前期を振り返りながら実際に実行できるように設計する		【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】 ・実際にU12、U15の大会を実行する①	29.30	【授業単元】 1年を通しての報告会 ②											
	【到達目標】 実際に実行する		【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】 ・実際にU12、U15の大会を実行する②		【成績評価の方法と基準】 講義出席を70点満点とし、積極性などを10点、課外授業を10点、リーダーシップなど10点とする合計100点満点で評価する。											
	【到達目標】 実際に実行する													
【履修に当たっての心構え・留意点】														
主体性をもって行動してほしい														

## 授業概要

科目名	学内スポーツゼミ I -D	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	東京23スポーツクラブ 原野 大輝							
サブ科目名	サッカークラブゼミA	学年	1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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
サッカークラブの運営と現場で起きてる現状と課題を理解し、人間力と専門スキルを身につけ、実習にスムーズに入れるようとする。 試合を成功させるために必要かつ効果的な広報、企画、営業の方法を学生が考案・実践できるようする。														
【学習内容】														
サッカークラブ経営、運営に20年近く携わり、サッカークラブの創り方を熟知。選手としてはJFLを経験、指導者としても監督を経験を活かし、5~6名程度のグループに分かれ、効果的な広報、企画、営業方法について議論を行い、代表者または個々人に議論の概要を発表し、実践する。(グループワーク・ディスカッション・ワークショッププログラム)														
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】									
・資料は授業内容において必要なものを都度配布予定 ・Jリーグクラブのつくりかた【サッカーで勝つためのマネジメント】					関東サッカーリーグ(J5) 東京23FCのフロント業務、ホームスタジアムでの試合興行に関する業務全般と企画を担う									
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1,2	【授業単元】 サッカー業界、サッカービジネスに関するガイダンス(自己紹介)  【到達目標】 サッカー業界・Jリーグ・東京23FC・スポーツ業界について知る	17,18	【授業単元】 ホーム試合企画・立案・ワークショップ③  【到達目標】 ホーム試合の企画・動員に向けた実践											
3,4	【授業単元】 サッカービジネス・運営に関する諸問題  【到達目標】 サッカービジネス・運営において解決すべき課題を発見する	19,20	【授業単元】 サッカークラブの仕事について【スポンサーの特性・地域の特性】  【到達目標】 ホームゲーム運営に関するスポンサー営業について知る											
5,6	【授業単元】 サッカークラブの仕事について【全体】  【到達目標】 サッカークラブの組織「ビジネスオペレーション」「チームオペレーション」組織形態の様々な形について知る	21,22	【授業単元】 サッカークラブの仕事について【スポンサー営業】  【到達目標】 営業、企画、広報の観点からその具体的な実務											
7,8	【授業単元】 サッカークラブの仕事について【広報】  【到達目標】 ホーム試合に向けた広報業務を知る	23,24	【授業単元】 サッカークラブの仕事について【チケット・集客】  【到達目標】 ホームゲームスタジアムの集客方法について知る											
9,10	【授業単元】 サッカークラブの仕事について【地域貢献活動】  【到達目標】 地域との関わりについて知る	25,26	【授業単元】 サッカークラブの仕事について【ホーム試合マニュアル作成】  【到達目標】 ホーム試合運営のマニュアルを作成する											
11,12	【授業単元】 サッカークラブの仕事について【ホーム試合の仕事】  【到達目標】 ホーム試合にやるべき仕事を知る	27,28	【授業単元】 ホーム試合の振り返り  【到達目標】 わからない問題の洗い出しをし、課題を抽出する 抽出された課題の何がわからなかったのかを特定する											
13,14	【授業単元】 ホーム試合企画・立案・ワークショップ①  【到達目標】 ホーム試合の動員に向けた企画・立案	29,30	【授業単元】 定期テスト  【到達目標】 後期ホーム試合の動員に向けた企画・立案・発表 情報収集・分析しながら、課題解決策を考案											
15,16	【授業単元】 ホーム試合企画・立案・ワークショップ②  【到達目標】 ホーム試合の動員に向けた企画・情報収集・分析		【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40点、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、両者の合計点でA~Fの6段階で評価する。  定期テストは発表会形式で行う。											
【履修に当たっての心構え・留意点】														
本科目履修者はTSRサッカー部に所属している学生に限る 本科目履修者は水曜日1.2限の「サッカークラブゼミB」の履修も必須とする														

## 授業概要

## 授業概要

科目名	応急手当 I	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	入谷 拓哉		
サブ科目名	学科・専攻 スポーツビジネス科	学年 1年	授業形態 演習	総単位数 2 単位	総時間数 30 時間	担当教員			
【授業を通じての到達目標】									

ライフセービングの精神を理解し生命教育を通じ自分の大切な家族、友人、そして隣人の命を守りたいという人間的な愛の表現を学び、市民の義務の一つでもある心肺蘇生について習得する。心肺蘇生とAEDの知識と技術を身に着け、「習ったことがある」という体験だけでなく「生命を救うことができる」という実践できるようになる。□

【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)

ライフセーバーとして救命の現場で実践活動の経験を積んだ教員が、救命の現場の実際を交えながら一般市民に求められる心肺蘇生やファーストエイドの重要性を理解させ実践できるようになる知識や技術を習得する授業を行う。

### 【使用教科書・教材・参考図書】

教科書:「心肺蘇生教本」日本ライフセービング協会  
「救急法講習」日本赤十字社

教材:レサシアン、AEDトレーナー、消毒液(学校準備)

### 【授業時間外における学習】

心肺蘇生の実施方法について自宅で練習してみる。  
RICE処置の仕方を反復練習しておく。

コマ	授業計画	コマ	授業計画
1	【授業単元】 人の命を守ること(ライフセービング)とは  【到達目標】 スポーツの世界で仕事をする上で必要なことを準備する。 市民の義務の一つでもあることを感じる。	9	【授業単元】 心配蘇生の応用2  【到達目標】 心肺蘇生の動画から、より実践に近い方法を習得する。
2	【授業単元】 心肺蘇生の意義  【到達目標】 教科書「第1~3章心肺蘇生法の意義」について調べ、なぜ心肺蘇生が必要なのか推測する。	10	【授業単元】 AED調査  【到達目標】 自宅から学校までの間に設置してあるAEDを調査することで、AEDの普及に関する課題を知る。
3	【授業単元】 心肺蘇生の手順  【到達目標】 教科書「第4章心肺蘇生法の実際」について、心肺蘇生の手順を準備する。 死戦期呼吸について調べる。	11	【授業単元】 ファーストエイドの基本 傷病者の観察  【到達目標】 ファーストエイドの定義について調べる。 傷病者の観察について実践する。
4	【授業単元】 AEDの使い方、小児乳児の心肺蘇生  【到達目標】 AEDについて、その必要性を理解し、使い方を調べる。 教科書「第5~7章小児乳児のCPR、気道異物除去」について調べる。 気道異物除去の方法を実践する。	12	【授業単元】 ケガの手当 RICE処置 止血の仕方  【到達目標】 ケガについて説明できる。 RICE処置、アイシング、止血の方法について覚える。 止血法を実践する。
5	【授業単元】 心肺蘇生の手順 胸骨圧迫・人工呼吸の仕方 AEDの使い方  【到達目標】 心肺蘇生の手順を繰り返し練習することにより、正しい方法を覚える。 胸骨圧迫を正しく実践する。感染対策に適した人工呼吸を知る。 AEDの使い方について知る。	13	【授業単元】 熱傷、心臓発作、脳卒中の手当  【到達目標】 熱傷、心臓発作、脳卒中について説明できる。 日本人の3大死因について調べる。
6	【授業単元】 CPR +AED  【到達目標】 心肺蘇生の手順とAEDの使い方を、繰り返し練習により習得する。	14	【授業単元】 熱中症の手当 手当の手順  【到達目標】 熱中症の手当について説明できる。 ケガに対する手当の手順について実践する。
7	【授業単元】 BLS実技検定、学科検定  【到達目標】 心肺蘇生の手順とAEDの使い方を、繰り返し練習により習得する。 実技検定による技術習得度を知る。筆記試験による知識習得度を知る。 資格講習会における実技検定・学科検定を兼ねる。	15	【授業単元】 定期試験  【到達目標】 ファーストエイドについて、筆記試験による習得度を知る。
8	【授業単元】 心肺蘇生の応用1  【到達目標】 心肺蘇生の手順を繰り返し練習することにより、より質の高い方法を覚える。		【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、BLS実技検定を30点、BLS学科検定を30点、定期試験を40点の配点とし、三者の合計点でA~Fの6段階で評価する。  BLS実技検定は、第7回で実施する。100点満点で採点し30点に換算する。 BLS学科検定は、第7回で実施し筆記試験で行う。100点満点で採点し30点に換算する。 定期試験は、第15回で実施し筆記試験で行う。100点満点で採点し40点に換算する。 A~Fの6段階で評価する。D以上で合格として単位を認定する。 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とする。
【履修に当たっての心構え・留意点】			
演習(実技)では、動きやすい服装にすること。スカートではなくズボン着用を推奨する。			

## 授業概要

科目名	ビジネス概論A	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	松田 利仁							
サブ科目名		学年	1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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
全ての社会人に必要不可欠なスキルである問題解決能力、企画力や提案力などを全思考法から学びながら習得し物事を体系的に整理し、矛盾や飛躍のない筋道を立てられるようにする。														
【学習内容】														
ビジネス現場で長く関わってきた教員が、自身の経験やあらゆるスポーツ現場の分野で活躍している業界の方々からの体験談を聞いた内容を踏まえて、スポーツ業界で働く上で必要となる知識や応用力を習得する授業を展開する。														
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】									
授業内にて随時案内していきます					自分が将来考えている競技や分野にとらわれず、スポーツにかかる環境を多く体感してほしい。									
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1 4/18	【授業単元】 ①授業の目的、スケジュール、授業内容の案内 ②仕事ができる人  【到達目標】 ①授業の目的、スケジュール、授業内容を理解し、毎授業に向けての準備ができるようになる。 ②仕事ができる人の考え方を理解し、自身での行動を振り返って実感することができる。	9 6/13	【授業単元】 ①前回の振りかえり ②最新のスポーツビジネス  【到達目標】 ①小テストを通じて、前回学んだ内容を理解できるようになる。 ②最近起きたスポーツビジネスを調べ、グループワークで発展させる内容をディスカッションして、アウトプットすることができる											
2 4/25	【授業単元】 ゲスト講話 株式会社アンサーブ 大坪さま  【到達目標】 スポーツ業界で活躍している大坪さまをゲストに招いて、業界の求める人材を理解し、自分たちがこれからどう行動していくべき良いのかをイメージできる。	10 6/20	【授業単元】 仕事ができる人のチームワークの当たり前  【到達目標】 チームで向き合ううえで大前提となるポイントを理解して実践することができる。											
3 5/2	【授業単元】 ①初回の振りかえり ②ビジネスフレームワーク「マトリクス」の理解  【到達目標】 ①小テストを通じて、前回学んだ内容を理解できるようになる。 ②自分の行動を振り返り、「マトリクス」の使い方を学び、今後の実習、学校生活で意識して遂行することができる。	11 6/27	【授業単元】 ①前回の振りかえり ②仕事ができる人の考え方のまとめ  【到達目標】 ①小テストを通じて、前回学んだ内容を理解できるようになる。 ②考え方を理解して、すぐ意識して行うことができる。											
4 5/9	【授業単元】 ゲスト講話 アルコインターナショナル株式会社 百合草さま  【到達目標】 スポーツ業界で活躍している卒業生をゲストに招いて、業界の求める人材を理解し、自分たちがこれからどう行動していくべき良いのかをイメージできる。	12 7/4	【授業単元】 仕事ができる人のTODOの当たり前  【到達目標】 仕事の効率化を理解して、実践することができる。											
5 5/16	【授業単元】 ①前回の振りかえり ②仕事ができる人の考え方のまとめ  【到達目標】 ①小テストを通じて、前回学んだ内容を理解できるようになる。 ②考え方を理解して、すぐ意識して行うことができる。	13 7/11	【授業単元】 ①前回の振りかえり ②仕事ができる人のTODOのまとめ  【到達目標】 ①小テストを通じて、前回学んだ内容を理解できるようになる。 ②考え方を理解して、すぐ意識して行うことができる。											
6 5/23	【授業単元】 仕事ができる人のコミュニケーションの当たり前  【到達目標】 言葉の定義を理解して、グループワークを通じて実践することができる。	14 7/18	【授業単元】 ゲスト講話 森ビルホスピタリティコーポレーション 人事部・高橋さま  【到達目標】 「人と人のつながり」を大事にしている企業の高橋さまをゲストに招き、業界の求める人材を理解し、自分たちがこれからどう行動していくべき良いのかをイメージできる。											
7 5/30	【授業単元】 ①前回の振りかえり ②仕事ができる人のコミュニケーションのまとめ  【到達目標】 ①小テストを通じて、前回学んだ内容を理解できるようになる。 ②コミュニケーションを理解して、すぐ意識して行うことができる。	15 7/25	【授業単元】 ①まとめ ②期末テスト  【到達目標】 ①授業内容を振り返りながら、自分自身のこれまでの行動・言動も振り返る。 ②振り返るとともに、今後、就職活動に向けて、学校生活・授業・実習・就職活動の行動・言動をどうしていくか身についている。											
8 6/6	【授業単元】 ゲスト講話 元立川ダイス 前島太  【到達目標】 スポーツ業界で働いていた前島さまをゲストに招いて、業界の求める人材を理解し、自分たちがこれからどう行動していくべき良いのかをイメージできる。		【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。  試験は筆記試験で行う。											
【履修に当たっての心構え・留意点】					受け身ではなく、主体的に行動をするようにしてください。									

## 授業概要

科目名	キャリア教育講座 IA	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	青木 万里子 / 山田 裕太							
サブ科目名		学年	1年	授業形態	講義	総単位数	2 単位							
学科・専攻	スポーツビジネス科						総時間数	30 時間						
【授業を通じての到達目標】														
将来目標やキャリアの考え方を身に付ける ・プロとして必要な知識や情報を習得し、自立した職業人になるためのスキルを高める ・実習・就職活動に向けてのマインドを身に付ける														
【学習内容】														
コミュニケーションを中心として社会人としての基礎力を身につける授業を行う 自ら考える力、学ぶ力、問題解決力を身につけ、スポーツ現場で必要とされるマインドを身に付ける														
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】									
PC,iPad等のデバイス Handbook of Life Style 必要であれば授業にてプリントを配布					学校行事の準備を授業外で行う際は積極的に参加する。 日頃の言葉遣いやマナーに関係づける。 試合観戦やショップ見学等、就職したい業種の現場に行って情報収集する。									
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1 4/18	<b>【授業単元】</b> 授業オリエンテーション/キャリア教育講座とは キャリアサポートアンケート/回収物(学籍簿・誓約書)確認  <b>【到達目標】</b> キャリア教育講座の目的を理解できる	9 6/13	<b>【授業単元】</b> 履歴書の書き方講座②  <b>【到達目標】</b> 志望動機の基本が理解できるようになる											
2 4/25	<b>【授業単元】</b> クラス目標・役割決め  <b>【到達目標】</b> クラス目標をクラス全体で決めてことで、チームで問題を解決する	10 6/20	<b>【授業単元】</b> AIスキルを学ぶ①  <b>【到達目標】</b> AIを実際に使うことができる											
3 5/2	<b>【授業単元】</b> 実習前教育①  <b>【到達目標】</b> 実習における気構え・身構え・心構えを理解する	11 6/27	<b>【授業単元】</b> 学園祭について クラス会議に向けて  <b>【到達目標】</b> 学園祭の目的・概要を理解できる 次週のクラス会議に向けて「ブレインストーミングと問題解決について」理解することが出来る											
4 5/9	<b>【授業単元】</b> 実習前教育② 学科独自の授業アンケート  <b>【到達目標】</b> 実習報告書の書き方を理解するとともに、実習に行くだけでなく振り返ることの重要さを理解する。 これまでの授業を振り返り、言語化できるようにする	12 7/4	<b>【授業単元】</b> 学園祭の振り返り クラス会議  <b>【到達目標】</b> 来年の学園祭についてクラス会議ができる											
5 5/16	<b>【授業単元】</b> 卒業生講話  <b>【到達目標】</b> 夢を叶えた卒業生が在学中にどう過ごしていたかを知ることで、これからの学校生活の過ごし方を考えることができる	13 7/11	<b>【授業単元】</b> 業界講話  <b>【到達目標】</b> 業界の方の話を聞くことで、今後の授業や実習への取り組み方を考えることができる											
6 5/23	<b>【授業単元】</b> 球技大会 準備(目的の理解/出場種目決定) 倾聴について  <b>【到達目標】</b> 球技大会の目的を述べることができる クラスで協力して楽しむためのキーワード・ルールを決め、言語化できる 倾聴について理解ができる	14 7/18	<b>【授業単元】</b> 企業研究 後期履修選択アンケート  <b>【到達目標】</b> 業界にある企業を洗い出し、企業ごとの強みに気付くことができる 将來の目標に応じた履修選択ができる											
7 5/30	<b>【授業単元】</b> 球技大会の振り返りを行う  <b>【到達目標】</b> 球技大会を振り返り、クラスメートを「報い、讃え、認め合う」ことができる	15 7/25	<b>【授業単元】</b> 前期の振り返り・実習評価 夏休みの過ごし方について  <b>【到達目標】</b> 実習を振り返り、自己評価を書き出すことができる 夏休みの過ごし方を考えることができる											
8 6/6	<b>【授業単元】</b> 履歴書の書き方講座①  <b>【到達目標】</b> 履歴書の基本的な書き方を理解し、履歴書が書けるようになる 自己PRの基本が理解できるようになる		<b>【成績評価の方法と基準】</b> 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。 授業評価(40点)の採点方法は以下とする。 15(出席数)÷15(授業数)×40(満点)=で出すものとする。 遅刻・早退は3回で1欠席。公欠は出席とみなす。(学則による手順を踏んだものに限る) 例)13回出席、遅刻・早退合わせて2回なら、 $(13 + 2 - 3) \div 15 \times 40 = 36.4$ (小数点二桁以下は四捨五入)											
【履修に当たっての心構え・留意点】					試験は筆記試験で行う。									
社会人基礎力を育てる科目ですので主体的に参加をしてください。														

## 授業概要

科目名	キャリア教育講座ⅡA	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	青木 万里子 / 山田 裕太							
サブ科目名		学年	1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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
将来目標やキャリアの考え方を身に付ける ・プロとして必要な知識や情報を習得し、自立した職業人になるためのスキルを高める ・実習・就職活動に向けてのマインドを身に付ける														
【学習内容】														
コミュニケーションを中心として社会人としての基礎力を身につける授業を行う 自ら考える力、学ぶ力、問題解決力を身につけ、スポーツ現場で必要とされるマインドを身に付ける														
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】									
PC,iPad等のデバイス Handbook of Life Style 必要であれば授業にてプリントを配布					学校行事の準備を授業外で行う際は積極的に参加する。 日頃の言葉遣いやマナーに関係づける。 試合観戦やショップ見学等、就職したい業種の現場に行って情報収集する。									
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1 9/12	<b>【授業単元】</b> 後期授業オリエンテーション 前期の振り返り、改めて将来像を考える/夏休み振り返り  <b>【到達目標】</b> 2年生に向けて具体的な目標を考える 卒業生講話で聞いた夏休みの過ごし方を実践できたかを振り返り、今後の言動に活かすことができる	9 11/7	<b>【授業単元】</b> 國際教育事前指導(目的・概要の理解) スポーツ大会準備(目的の理解、出場種目決定)  <b>【到達目標】</b> 國際教育の目的を理解できる スポーツ大会の種目をクラスで決めることができる											
2 9/19	<b>【授業単元】</b> クラス目標  <b>【到達目標】</b> 入学直後からの経験を活かし、新たなクラス目標を決めることができる	10 11/21	<b>【授業単元】</b> スポーツ大会振り返り AIスキルを学ぶ②  <b>【到達目標】</b> スポーツ大会を振り返り、クラスメートを「報い、讃え、認め合う」ことができる AIを実際に使うことができる											
3 9/26	<b>【授業単元】</b> ゲスト講話  <b>【到達目標】</b> 人事の方から話を聞くことで就職活動に向けての心構えができる	11 11/28	<b>【授業単元】</b> 面接練習①(面接練習の動機付け、基本的な所作)  <b>【到達目標】</b> 企業側の面接試験の評価基準を理解できる 入退室等の基本的な所作を体得できる											
4 10/3	<b>【授業単元】</b> 言葉遣いについて  <b>【到達目標】</b> 書き言葉・話し言葉について理解し、履歴書や面接時に正しい言葉遣いができるようになる	12 12/5	<b>【授業単元】</b> 面接練習②(自己PR・志望動機)  <b>【到達目標】</b> 面接試験で自己PR・志望動機を円滑に述べることができる											
5 10/10	<b>【授業単元】</b> 履歴書の書き方講座③  <b>【到達目標】</b> 自己PRを完成させることができる	13 12/12	<b>【授業単元】</b> 面接練習③(その他の質問・特殊な面接試験の受け答え、対処方法) 冬休みの過ごし方について  <b>【到達目標】</b> これまで面接試験の対策をしてきたこと以外のような想定外の質問や、場面での対応を理解することができる 冬休みの過ごし方を考えることができる											
6 10/17	<b>【授業単元】</b> 履歴書の書き方講座④  <b>【到達目標】</b> 志望動機を完成させることができる	14 1/16	<b>【授業単元】</b> 就職講座(セミナー・就職説明会の受け方)  <b>【到達目標】</b> 就職活動に向けてのマインドとスキルを身に付ける											
7 10/24	<b>【授業単元】</b> 職務経歴書の書き方講座①  <b>【到達目標】</b> 職務経歴書について理解することができる	15 1/23	<b>【授業単元】</b> 1年間の振り返り・実習自己評価 春休みの過ごし方について  <b>【到達目標】</b> 実習を振り返り、自己評価を書き出すことができる 春休みの過ごし方を考えることができる											
8 10/31	<b>【授業単元】</b> 職務経歴書の書き方講座②  <b>【到達目標】</b> 今までの実習を振り返り、職務経歴書を書くことができる		<b>【成績評価の方法と基準】</b> 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。  授業評価(40点)の採点方法は以下とする。 15(出席数)÷15(授業数)×40(満点)=で出すものとする。 遅刻・早退は3回で1欠席。公欠は出席とみなす。(学則による手順を踏んだものに限る) 例)13回出席、遅刻・早退合わせて2回なら、 (13+2÷3)÷15×40=36.4(小数点二桁以下は四捨五入)											
	<b>【履修に当たっての心構え・留意点】</b> 社会人基礎力を育てる科目ですので主体的に参加をしてください。		試験は筆記試験で行う。											

## 授業概要

科目名	ビジネススキルⅠA	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	石田智子		
サブ科目名		学年	1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	スポーツビジネス科								

【授業を通じての到達目標】

一般常識・社会のルールを身につけ、多様性を受け容れた主体的なコミュニケーションを築き、社会に寄与する人材となる。

【学習内容】

ビジネス能力検定(B検)テキストを用い、ビジネス知識、コミュニケーションスキル、表現力など、仕事に必要な知識や円滑に進める技術を身につける。百貨店をはじめさまざまな接客サービスの現場経験をもつ講師が、体験をもとに講義を行う。効果的な学習のためグループワークなどを取り入れるので、積極的に参加すること。

【使用教科書・教材・参考図書】

ビジネス能力検定(B検)ジョブパス3級テキスト

【授業時間外における学習】

実習先などさまざまな場面において、自ら進んで良好な人間関係を築くために、授業で学んだ知識と技術を実践する

コマ	授業計画	コマ	授業計画	
1	【授業単元】 科目オリエンテーション・コンセンサスゲーム	9	【授業単元】 会食のマナー・冠婚葬祭マナー	
	グランドルール(成績評価・授業進行など)について、確認する 最初のグループワークとして「コンセンサスゲーム」を体験する		【到達目標】 pp. 90-92会食時のマナー(箸使いなど) pp.103-108冠婚葬祭の基礎知識を学び、練習問題を解くことができる	
2	【授業単元】 キャリアと仕事へのアプローチ	10	【授業単元】 時間管理(スケジュール管理)	
	【到達目標】 テキストpp. 8-15 コミュニケーションの基本を学び、テキスト項目記入を通して今までとこれからについて自分で考える		【到達目標】 ビジネスにおける時間管理の大切さとスケジュール管理の方法の様々な手段を知り、実践することができる	
3	【授業単元】 身だしなみの基本・挨拶・お辞儀	11	【授業単元】 アンガーマネジメント・クレーム対応	
	【到達目標】 テキストpp. 28-35 身だしなみ・挨拶・お辞儀についての注意点を具体的に述べることができる		【到達目標】 怒りの感情のコントロール(アンガーマネジメント)、ストレスマネジメントについての講義から自身の課題を抽出する	
4	【授業単元】 文書作成	12	【授業単元】 ユニバーサルコミュニケーション①	
	【到達目標】 pp.134-135 封筒・履歴書・送付状の書き方の注意点を学び、練習用紙に記入することができる		【到達目標】 ユニバーサルコミュニケーションの基本を学びユニバーサルデザインの具体例を述べることができる	
5	【授業単元】 電子メールの書き方と注意点・電話応対の基本	13	【授業単元】 ユニバーサルコミュニケーション②	
	【到達目標】 pp.137-139電子メールの書き方と注意点を学ぶ pp. 68-75電話応対の練習問題を解くことができる【テスト10点】		【到達目標】 ユニバーサルコミュニケーションの基礎知識(具体的な介助方法)を学び、演習において実践する	
6	【授業単元】 来客応対と訪問のマナー	14	【授業単元】 まとめテスト・エニアグラム	
	【到達目標】 pp. 76-87 来客応対と訪問のマナー(名刺交換など)についての練習問題を解くことができる 【テスト10点】		【到達目標】 ビジネススキルの基本確認テスト実施【10点】 エニアグラム(9つの性格タイプ)の簡易診断と解説をもとに、自身のコミュニケーションスタイルの課題を述べることができる	
7	【授業単元】 話し方の基本	15	【授業単元】 グループワーク体験	
	【到達目標】 pp. 56-61 ビジネスの場にふさわしいことば・気をつけたいことば・敬語についての基礎知識を学び練習問題を解くことができる【テスト10点】		【到達目標】 グループワーク体験において、学んだ知識と技術を発揮し、課題解決に向けて協力的に参加する。	
8	【授業単元】 報告連絡相談・聴き方の基本		【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(平素の授業態度、出席状況など)60点、練習問題・課題・レポートなどの提出40点(10点満点×4回シラバス内参照)の両者の合計点でA~Fの6段階で評価する	
	【到達目標】 pp. 44-48報告連絡相談 聞くと聴くの違い、アクティブライシングの3つのポイントをグループワークを通して実践する			
【履修に当たっての心構え・留意点】				
毎授業テキスト、筆記用具一式を必ず持参すること。 あらかじめ決められた席に座り、演習の際には速やかに指示に従い移動すること。				

## 授業概要

### 【授業を通じての到達目標】

一般常識・社会のルールを身につけ、多様性を受け容れた主体的なコミュニケーションを築き、社会に寄与する人材となる、ビジネス能力検定3級に合格する。

## 【學習內容】

ビジネス能力検定(B検)テキストを用い、検定合格に向けてビジネス知識、コミュニケーションスキル、表現力など、前期で学んだ内容を振り返り、加えて更に新たな知識と技術を身につける。百貨店をはじめさまざまな接客サービスの現場経験を持つ講師が、体験をもとに講義を行う。効果的な学習のためグループワークなどを取り入れるので、積極的に参加すること。

【使用教科書・教材・参考図書】		【授業時間外における学習】	
ビジネス能力検定(B検)ジョブパス3級テキスト		実習先などさまざまな場面において、自ら進んで良好な人間関係を築くために、授業で学んだ知識と技術を実践する。	
コマ	授業計画	コマ	授業計画
1	<p>【授業単元】 科目オリエンテーション</p> <p>グランドルール(成績評価・授業進行・検定試験受験など)について、確認する ビジネス能力検定3級の過去問題を解き、出題傾向を知る 【テスト 10点】</p>	9	<p>【授業単元】 計画性・PDCAサイクルとは・スケジュール管理</p> <p>【到達目標】 ビジネスにおけるスケジュール管理、PDCAサイクルの重要性を理解し、練習問題を通して学習定着度を把握する</p>
2	<p>【授業単元】 キャリアと仕事へのアプローチ</p> <p>【到達目標】 働く意識、仕事への取り組み方、会社の基本とルールについての練習問題を解くことができる。</p>	10	<p>【授業単元】 ビジネス文書(社内文書と社外文書)</p> <p>【到達目標】 社内文書と社外文書の違いや特徴を学び、テキストの練習問題を解くことができる</p>
3	<p>【授業単元】 仕事の基本となる8つの意識、会社活動の基本</p> <p>【到達目標】 仕事の基本となる8つの意識の内容についての練習問題を解くことができる。</p>	11	<p>【授業単元】 ビジネス文書(手紙・mail)</p> <p>【到達目標】 手紙やはがきの基本マナーと文章構成を学び、過去問題を解き自身の課題を抽出する 【テスト10点】</p>
4	<p>【授業単元】 コミュニケーションの基本</p> <p>【到達目標】 身だしなみ・挨拶・お辞儀・出勤から退勤までの過去問題を解くことができる</p>	12	<p>【授業単元】 電話応対</p> <p>【到達目標】 前期内容の振り返りと様々なケース(取り次ぎ、伝言メモ)を新たに学び、ビジネス現場においての実例問題を通して知識の定着確認をする</p>
5	<p>【授業単元】 報告連絡相談と指示の受け方</p> <p>【到達目標】 授業内容をもとにテキストの練習問題を解くことができる</p>	13	<p>【授業単元】 接客マナー・金銭授受</p> <p>【到達目標】 現金・クレジットカード・キャッシュレス決済・領収書記入の注意事項について領収書作成を練習する</p>
6	<p>【授業単元】 話しかたと聴き方</p> <p>【到達目標】 話しかたと聴き方の講義に基づき、グループワークにおいて話しかたと聴き方を再確認する</p>	14	<p>【授業単元】 検定前まとめ 当日注意事項</p> <p>【到達目標】 検体受験に備え、項目確認と過去問題から課題を抽出する 【テスト実施 10点】</p>
7	<p>【授業単元】 来客応対(案内・名刺交換・紹介)</p> <p>【到達目標】 前期の内容の振り返りに加えて、さまざまなケースに対応できる新たな知識を事例問題を通して確認する 【テスト10点】</p>	15	<p>【授業単元】 ビジネス能力検定3級受験</p> <p>【到達目標】 ビジネス能力検定3級に合格する</p>
8	<p>【授業単元】 会食マナーと冠婚葬祭の基本</p> <p>【到達目標】 前期で学んだ内容が定着しているかの確認をし、新たな知識を得て、様々な事例に対応できる</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、授業評価(平素の授業態度、出席状況など)60点、課題・レポートなどの提出40点(10点満点 × 4回シラバス内参照)の両者の合計点でA～Fの6段階で評価する。</p>	
<p>【履修に当たっての心構え・留意点】</p> <p>毎授業、テキストと筆記用具一式を持参すること。 あらかじめ決められた席に座り、演習の際には速やかに指示に従い移動すること。</p>			

## 授業概要

科目名	学内スポーツゼミ I -B	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	大須賀 健太										
サブ科目名	ファッショニ	学年	1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	スポーツビジネス科																
【授業を通じての到達目標】																	
スポーツブランドのマーケティングや商品企画のプロセスを理解できる 実際の企業事例をもとに、ブランドの価値構築について分析できる 営業やプロモーション活動がどのようにブランドと連動しているかを説明できる																	
【学習内容】																	
スポーツ業界とファッショニ業界の交差点にある「スポーツファッショニビジネス」にフォーカスし、マーケティング・ブランド戦略・営業・プロモーションの基礎を実践的に学ぶ。リアルな業界ニュースをもとに分析力を高め、現代のスポーツブランドが抱える課題や可能性を理解する。																	
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】												
ニュースピックス(NewsPicks)記事 ゲストスピーカーによる事例紹介(予定) 学生によるブランド分析プレゼン資料					スポーツファッショニ、一般アパレルファッショニのイベント参加 @ピックサイトなど メーカーや店舗への訪問など												
コマ	授業計画	コマ	授業計画														
1.2	【授業単元】 スポーツビジネスの基礎理解	17.18	【授業単元】 営業戦略の基礎①														
	【到達目標】 【導入】スポーツビジネスとは？スポーツ×ファッショニ市場の現状		【到達目標】 営業基礎①：営業職の役割とスキル														
3.4	【授業単元】 ブランド概論・戦略分析	19.20	【授業単元】 営業戦略の基礎②(販路別分析)														
	【到達目標】 ブランドとは何か？有名スポーツブランドの戦略分析(Nike、Adidas 他)		【到達目標】 営業基礎②：スポーツアパレルの営業手法(卸・EC・直営)														
5.6	【授業単元】 商品企画の基礎①	21.22	【授業単元】 プロモーション戦略①														
	【到達目標】 商品企画①：プロダクトアウトとマーケットイン		【到達目標】 プロモーション戦略①：イベント・インフルエンサー活用														
7.8	【授業単元】 商品企画の基礎②(実践演習)	23.24	【授業単元】 プロモーション戦略②(企画演習)														
	【到達目標】 商品企画②：スポーツアパレル企画演習(グループワーク)		【到達目標】 プロモーション戦略②：プロモーション企画演習														
9.10	【授業単元】 マーケティング戦略の基礎①	25.26	【授業単元】 商品企画の基礎②(実践演習)														
	【到達目標】 マーケティング基礎①：4P・STP分析		【到達目標】 総合演習①：チームごとのブランド企画プレゼン準備														
11.12	【授業単元】 マーケティング戦略の基礎②(デジタル)	27.28	【授業単元】 企画・プレゼンテーション実施														
	【到達目標】 マーケティング基礎②：SNS・デジタル活用の最新トレンド		【到達目標】 総合演習②：ブランド企画プレゼン発表会														
13.14	【授業単元】 ブランド戦略①(市場対応)	29.30	【授業単元】 振り返りと実践への準備														
	【到達目標】 ブランド戦略①：コラボレーションとターゲット戦略		【到達目標】 まとめと振り返り：現場実践に向けたステップ確認														
15.16	【授業単元】 ブランド戦略②(国際比較)		【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。														
	【到達目標】 ブランド戦略②：国内ブランドと海外ブランドの違い		試験は筆記試験で行う。														
【履修に当たっての心構え・留意点】																	
主体性をもつように																	

## 授業概要

科目名	学内スポーツゼミⅡ-B	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	大須賀 健太										
サブ科目名	ファッショ	学年	1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	スポーツビジネス科																
【授業を通じての到達目標】																	
実際のブランドや企業の課題に対して、企画提案ができる チームでのプロジェクト遂行能力を身につける 業界の現場感覚(営業・販促・企画の流れ)を体験的に理解する																	
【学習内容】																	
前期で学んだ「スポーツ×ファッショ」ビジネスの基礎を土台に、後期では実践力と応用力の育成を目的とする。 現場体験、ケーススタディ、業界課題への提案活動を通じて、将来の即戦力となる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】												
ニュースピックス(NewsPicks)記事 ゲストスピーカーによる事例紹介(予定) 学生によるブランド分析プレゼン資料					スポーツファッショ、一般アパレルファッショのイベント参加 @ピックサイトなど メーカーや店舗への訪問 など												
コマ	授業計画	コマ	授業計画														
1.2	【授業単元】 実践プロジェクト導入・チームビルディング	17,18	【授業単元】 課題整理と方向性の策定														
	【到達目標】 【導入】後期の目的とスケジュール確認／チーム編成		【到達目標】 分析と戦略立案①：チームで課題整理・提案方針決定														
3.4	【授業単元】 スポーツファッショ業界研究	19,20	【授業単元】 実践的なビジネス提案の組立														
	【到達目標】 業界研究・現場のリアルと未来予測		【到達目標】 分析と戦略立案②：商品企画・営業・プロモーション案の構築														
5.6	【授業単元】 販促戦略の課題分析(ケース学習)	21,22	【授業単元】 提案資料の構成と説得力ある構成技法														
	【到達目標】 ケーススタディ①：ブランドの販促課題を読む(実例)		【到達目標】 企画書作成①：ストーリー構成と資料づくり														
7.8	【授業単元】 営業戦略の課題分析(ケース学習)	23,24	【授業単元】 プレゼン資料のデザインと発表準備														
	【到達目標】 ケーススタディ②：営業施策の課題を読む		【到達目標】 企画書作成②：ビジュアル・プレゼン準備														
9.10	【授業単元】 課題解決のための調査設計	25,26	【授業単元】 実践プレゼン演習と改善														
	【到達目標】 フィールドワーク準備①：調査設計・課題仮説の立て方		【到達目標】 最終プレゼン①：発表前リハーサルとフィードバック														
11,12	【授業単元】 リサーチ手法とインタビュー設計	27,28	【授業単元】 最終プレゼンテーション														
	【到達目標】 フィールドワーク準備②：調査質問・事前リサーチ		【到達目標】 最終プレゼン②：実施(ゲスト講評あり)														
13,14	【授業単元】 現場観察によるブランド体験	29,30	【授業単元】 学びの総括とキャリア展望														
	【到達目標】 フィールドワーク①：ブランド店舗／イベント視察(実地or仮想)		【到達目標】 総まとめと自己評価・キャリアビジョンの振り返り														
15,16	【授業単元】 実務者の声から学ぶ業界理解		【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。														
	【到達目標】 フィールドワーク②：スタッフインタビュー・現場分析		試験は筆記試験で行う。														
【履修に当たっての心構え・留意点】																	
主体性をもつように																	

## 授業概要

科目名	学内スポーツゼミ I -B	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	東京23スポーツクラブ 原野 大輝 青木 雅史		
サブ科目名	サッカークラブゼミB	学年	1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	スポーツビジネス科								

【授業を通じての到達目標】

火曜日3.4限の「サッカークラブゼミB(サッカーボー部ゼミB)」でインプットした学びを、高いレベルでアウトプットできるようになる。

実際のサッカークラブの運営に関わることで、サッカークラブ就職に必要となる経験値を積み、実務能力を高める。

【学習内容】

東京都社会人サッカーリーグ3部と東京都専門学校サッカー連盟に所属するTSRサッカーボー部の実運営に、それぞれが目指す職種(コーチ、マネージャー、トレーナー、アナリスト、フロント)で実際に関わる。本科目はサッカーボー部専攻(SC専攻)の「指導実践Ⅰ・Ⅱ」とのコラボ授業で、SC専攻の指導実践をサッカーボー部員が通常トレーニングとして受ける形を取る。そのトレーニングの準備・サポート・後片付け・広報展開を本科目履修学生が行う。

【使用教科書・教材・参考図書】

・資料は授業内容において必要なものを都度配布

【授業時間外における学習】

東京都社会人サッカーリーグ3部(J9)所属「東京23TSR.FC」の2024年度シーズンの運営全般

コマ	授業計画	コマ	授業計画
1.2	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)	17,18	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
3.4	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)	19,20	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
5.6	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)	21,22	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
7.8	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)	23,24	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
9,10	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)	25,26	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
11,12	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)	27,28	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
13,14	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)	29,30	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
15,16	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)		【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40点、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、両者の合計点でA~Fの6段階で評価する。  定期テストは発表会形式で行う。
	【履修に当たっての心構え・留意点】  本科目履修者はTSRサッカーボー部に所属している学生に限る 本科目履修者は火曜日3.4限の「サッカークラブゼミA」の履修も必須とする		

## 授業概要

科目名	学内スポーツゼミⅡ-B	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	東京23スポーツクラブ 原野 大輝 青木 雅史		
サブ科目名	サッカークラブゼミB	学年	1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	スポーツビジネス科								

【授業を通じての到達目標】

火曜日3.4限の「サッカークラブゼミB(サッカーチームゼミB)」でインプットした学びを、高いレベルでアウトプットできるようになる。  
実際のサッカークラブの運営に関わることで、サッカークラブ就職に必要となる経験値を積み、実務能力を高める。

【学習内容】

東京都社会人サッカーリーグ3部と東京都専門学校サッカー連盟に所属するTSRサッカーチームの実運営に、それぞれが目指す職種(コーチ、マネージャー、トレーナー、アナリスト、フロント)で実際に関わる。本科目はサッカーコーチ専攻(SC専攻)の「指導実践Ⅰ・Ⅱ」とのコラボ授業で、SC専攻の指導実践をサッカーチーム員が通常トレーニングとして受けける形を取る。そのトレーニングの準備・サポート・後片付け・広報展開を本科目履修学生が行う。

【使用教科書・教材・参考図書】

・資料は授業内容において必要なものを都度配布

【授業時間外における学習】

東京都社会人サッカーリーグ3部(J9)所属「東京23TSR.FC」の2024年度シーズンの運営全般

コマ	授業計画	コマ	授業計画
1.2	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)	17,18	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)		【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
5.6	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)	21,22	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)		【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
7.8	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)	23,24	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)		【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
9.10	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)	25,26	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)		【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
11,12	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)	27,28	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)		【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
13,14	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)	29,30	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)		【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40点、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、両者の合計点でA~Fの6段階で評価する。  定期テストは発表会形式で行う。
【履修に当たっての心構え・留意点】			
本科目履修者はTSRサッカーチームに所属している学生に限る			
本科目履修者は火曜日3.4限の「サッカークラブゼミA」の履修も必須とする			

## 授業概要

科目名	学内スポーツゼミ I -B	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	NPO法人ベアーズ		
サブ科目名	サッカーチーム	学年	1年	授業形態	演習	総単位数	4 単位	総時間数	60 時間
<b>【授業を通じての到達目標】</b>									
世界のサッカーから日本のサッカーまで、アマチュアからプロまで、子供から大人まで幅広く、かつ実務を中心とした知識を学びます。同時に、Jリーグのクラブが開催している子供たちの国際大会の運営、街クラブやスクールなどアマチュアクラブの経営に直接関わる実習を通じて、事業を遂行する能力(企画・実行)を身につけることができるようになる。そして、最終的に学生自らが1から大会を企画・運営し、自分たちだけで大会運営を成功させる力を身につけることができる。									
<b>【学習内容】</b>									
海外と日本のサッカー協会で代表監督やテクニカルダイレクターの経験、JリーグのクラブでGMなどを経験してきた教員が、講義だけでなく、実習やグループワークを通じて、これからのサッカー界に必要とされる人材の育成を行う。									
<b>【使用教科書・教材・参考図書】</b>					<b>【授業時間外における学習】</b>				
参考資料は適宜共有。					次回の授業や実習に向けた事前課題は、適宜共有。				
コマ	授業計画	コマ	授業計画						
1.2	【授業単元】 ガイドンス サッカーの歴史  【到達目標】 ゼミの目指すもの、ルールなどを理解する。 スポーツとは何か、サッカーの成り立ちや歴史を知り、競技を深く理解する。		17,18	【授業単元】 コパベルマーレ運営実習(6月21/22日)  【到達目標】 実際の大会運営に携わり、実務を学ぶ。					
3.4	【授業単元】 世界のサッカー組織を知る 日本のサッカー組織を知る  【到達目標】 FIFAや大陸連盟など世界のサッカー組織を理解する。 日本のサッカー組織を理解する。 なぜ統括団体が必要なのかを理解する。		19,20	【授業単元】 コパベルマーレ運営実習(6月21/22日)  【到達目標】 実際の大会運営に携わり、実務を学ぶ。					
5.6	【授業単元】 世界の競技会を知る  【到達目標】 世界最高峰の国別対抗戦であるFIFAワールドカップ、年代別ワールドカップ、またクラブの最高峰であるUEFAチャンピオンズリーグなどが、サッカー界でどのような価値を持つのか理解する。		21,22	【授業単元】 コパベルマーレを振り返る(グループ発表)  【到達目標】 グループごとに、振り返りを行い、できたことと課題の抽出を行い、グループで発表を行う。					
7.8	【授業単元】 日本の競技会を知る  【到達目標】 一種(年齢制限のない)の最高峰のリーグであるJリーグ、ルヴァンカップ、天皇杯をはじめ、JFL、地域リーグ、県リーグのピラミッド構造や、二種(U18年代)のクラブと高体連の大会など国内協議会の全体像を理解する。		23,24	【授業単元】 ・Jリーグのクラブ経営① ・フットサル大会を企画①  【到達目標】 ・Jリーグとは何か？Jリーグの歴史とは何か？ ・フットサル大会を自主企画・運営する					
9.10	【授業単元】 サッカー競技会(試合)の運営全般を知る。  【到達目標】 一つのサッカーの競技会(試合)がどのような人たちが関わり、どのように運営されてるかをしっかりと把握し、そこにどのような業務が発生しているかを理解する。		25,26	【授業単元】 ・Jリーグのクラブ経営② ・フットサル大会を企画②  【到達目標】 ・Jクラブにはどのような部署があり、各々の部署でどのような役割があるのかを理解する。またその各部署の具体的な業務内容も理解する。 ・フットサル大会を自主企画、自主運営する。					
11,12	【授業単元】 国際大会(コパベルマーレ)の運営に向けて①  【到達目標】 Jリーグ湘南ベルマーレが毎年開催する国際大会「コパベルマーレ」の大会概要を理解し、どのように運営されているかを学ぶ。		27,28	【授業単元】 ・Jリーグのクラブ経営③ ・フットサル大会を企画③  【到達目標】 ・Jクラブは、どこからどのような収入(売上)があり、そのように支出(費用)があるのか、Jリーグの収支報告書をベースに、クラブ経営の財政面の概要を理解する。 ・フットサル大会を自主企画、運営する。					
13,14	【授業単元】 コパベルマーレの運営に向けて②  【到達目標】 「コパベルマーレ」の大会運営組織を理解し、各組織における業務と役割を学ぶ。		29,30	【授業単元】 定期テスト  【到達目標】 前期に学んだことを復習する意味で、記述式のテストを行う。					
15,16	【授業単元】 コパベルマーレの運営に向けて③  【到達目標】 学生のグループ分けをし、実際の運営組織に役割をきめ運営本部とのコミュニケーションを開始する。そこでは具体的な作業が行われ、実務の一端を担う。			【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(出席状況、授業での態度・発言など)を50点、レポートを25点、テスト25点とし、A-D(A: 100-76点、B: 75-51点、C: 50-26点、D: 25-0点)の4段階で評価する。C判定の場合は追加のレポート、D判定の場合には追加のレポートと試験を行う。					
<b>【履修に当たっての心構え・留意点】</b>									
オープンマインドな姿勢とチャレンジする気持ち。									

## 授業概要

科目名	学内スポーツゼミⅡ-B	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	NPO法人ペアーズ										
サブ科目名	サッカーチーム	学年	1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	スポーツビジネス科																
【授業を通じての到達目標】																	
世界のサッカーから日本のサッカーまで、アマチュアからプロまで、子供から大人まで幅広く、かつ実務を中心とした知識を学びます。同時に、Jリーグのクラブが開催している子供たちの国際大会の運営、街クラブやスクールなどアマチュアクラブの経営に直接関わる実習を通じて、事業を遂行する能力(企画・実行)を身につけることができるようになる。そして、最終的に学生自らが1から大会を企画・運営し、自分たちだけで大会運営を成功させる力を身につけることができる。																	
【学習内容】																	
海外と日本のサッカー協会で代表監督やテクニカルダイレクターの経験、JリーグのクラブでGMなどを経験してきた教員が、講義だけでなく、実習やグループワークを通じて、これからのサッカー界に必要とされる人材の育成を行う。																	
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】												
参考資料は適宜共有。					次回の授業や実習に向けた事前課題は、適宜共有。												
コマ	授業計画	コマ	授業計画														
1.2	【授業単元】 ・街クラブ/スクール経営① ・フットサル大会を企画④  ・アマチュアクラブとはいえ経営は行われている。その実際の事例から、自分がクラブやスクールを設立することができる最低限の知識を深める。 ・フットサル大会を自主企画、運営する。	17,18	【授業単元】 TSR大会企画③  【到達目標】 「コパベル運営実習」、「自主企画運営のフットサル大会」、「街クラブ/スクール経営実習」を経て、最後は自分たちが大会を企画運営することに取り組む。ここでは、大会の実施概要を作成できるようになる。														
3.4	【授業単元】 ・街クラブ/スクール経営② ・フットサル大会企画⑤  【到達目標】 ・グループワークを通じて、実際にクラブやスクールの事業計画を作成できるようになる。 ・フットサル大会を自主企画、運営する。	19,20	【授業単元】 TSR大会企画④  【到達目標】 「コパベル運営実習」、「自主企画運営のフットサル大会」、「街クラブ/スクール経営実習」を経て、最後は自分たちが大会を企画運営することに取り組む。ここでは、大会の実施概要を作成できるようになる。														
5.6	【授業単元】 フットサル大会開催 自主運営  【到達目標】 企画計画してきたフットサル大会を実施する。自主運営を通じて、組織ごとの役割を学ぶ。	21,22	【授業単元】 TSR大会実施(12月開催)  【到達目標】 実際の大会運営に携わり、実務を学ぶ。														
7.8	【授業単元】 街クラブ/スクール経営 実習  【到達目標】 実際のスクールにて実習を行い、同時に経営陣や指導者に実務のヒアリングを行う。	23,24	【授業単元】 TSR大会実施(12月開催)  【到達目標】 実際の大会運営に携わり、実務を学ぶ。														
9,10	【授業単元】 街クラブ/スクール経営 実習  【到達目標】 実際のスクールにて実習を行い、同時に経営陣や指導者に実務のヒアリングを行う。	25,26	【授業単元】 TSR大会を振り返る(グループ発表①)  【到達目標】 グループごとに、振り返りを行い、できたことと課題の抽出を行い、グループで発表を行う。														
11,12	【授業単元】 街クラブ/スクール経営 グループ発表  【到達目標】 講義や実習から学んだことをグループでディスカッションし、グループごとに街クラブ/スクールの事業計画を発表する。この活動を通じて、自分がクラブやスクールを設立できるだけの知識を得る。	27,28	【授業単元】 TSR大会を振り返る(グループ発表②)  【到達目標】 グループごとに、振り返りを行い、できたことと課題の抽出を行い、グループで発表を行う。														
13,14	【授業単元】 TSR大会企画①  【到達目標】 「コパベル運営実習」、「自主企画運営のフットサル大会」、「街クラブ/スクール経営実習」を経て、最後は自分たちが大会を企画運営することに取り組む。ここでは、大会の実施概要を作成できるようになる。	29,30	【授業単元】 定期テスト  【到達目標】 後期に学んだことを復習する意味で、記述式のテストを行う。														
15,16	【授業単元】 TSR大会企画②  【到達目標】 「コパベル運営実習」、「自主企画運営のフットサル大会」、「街クラブ/スクール経営実習」を経て、最後は自分たちが大会を企画運営することに取り組む。ここでは、大会の実施概要を作成できるようになる。		【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(出席状況、授業での態度・発言など)を50点、レポートを25点、テスト25点とし、A-D(A: 100-76点、B: 75-51点、C: 50-26点、D: 25-0点)の4段階で評価する。C判定の場合には追加のレポート、D判定の場合には追加のレポートと試験を行う。														
【履修に当たっての心構え・留意点】					オーブンマインドな姿勢とチャレンジする気持ち。												

## 授業概要

科目名	学内スポーツゼミ I -B	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	貝沼 雄介									
サブ科目名	バスケットボールコーチ	学年	1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	スポーツビジネス科															
【授業を通じての到達目標】																
バスケットボールの原理原則、コーチングの基礎知識を理解し、実践スキル（言語化、デモンストレーション、映像を用いるなど）を身につける。 学んだ知識を用いてメニューを作成し、実際にコーチングすることができるようになる。 スクール・クラブ運営に関する基本的な知識を身につける。																
【学習内容】																
プロバスケットボール選手としてBリーグでもプレーし、現在はバスケットボールスクール、クラブチームを運営している講師が、バスケットボールコーチングの基礎知識や指導実践、クラブ運営やマネジメントなど幅広い知識を取得できる講義を行う。																
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】											
資料は授業内容に応じて必要なものを学生に配布する					授業外で必要な予習や復習がある場合は授業内で案内します											
コマ	授業計画				コマ	授業計画										
1	【授業単元】 ガイダンス（自己紹介）  【到達目標】 授業の到達目標を理解する				9	【授業単元】 スクール/クラブ運営講座②  【到達目標】 チームマネジメントについて理解する										
2	【授業単元】 世界と日本のバスケットボール業界の現状  【到達目標】 バスケットボール業界の現状や課題、日本と海外との比較、選手のキャリア・マネジメントなどを理解する				10	【授業単元】 スクール/クラブ運営講座③  【到達目標】 イベントの開催や、SNSの活用について知る										
3	【授業単元】 スクール/クラブ運営講座①  【到達目標】 クラブやスクール運営の最低限の知識を深める				11	【授業単元】 コーチング基礎知識④  【到達目標】 練習メニュー/ドリルの作り方を学ぶ										
4	【授業単元】 コーチング基礎知識①  【到達目標】 基礎知識を学び、自身のコーチングフィロソフィーを発表する				12	【授業単元】 コーチング基礎知識⑤  【到達目標】 コーチングスタッフそれぞれの役割を理解する スキルコーチについて理解する										
5	【授業単元】 コーチング基礎知識②  【到達目標】 ・様々なコーチングアプローチを理解する ・コーチングにおけるゴール設定の大切さを理解する				13	【授業単元】 コーチング基礎知識⑥  【到達目標】 海外のスキルコーチが行っている内容を深堀りし、そこから学ぶ										
6	【授業単元】 コーチング基礎知識③  【到達目標】 コーディネーショントレーニングの理解を深める				14	【授業単元】 コーチング基礎知識⑦  【到達目標】 数字からバスケットボールを分析する										
7	【授業単元】 コーチング実践  【到達目標】 これまで学んだコーチング方法を用いて、コーディネーショントレーニングを実施する事ができる				15	【授業単元】 テスト  【到達目標】 筆記テスト										
8	【授業単元】 コーチング実践①振り返り  【到達目標】 自身の実践を振り返り、プラスアップを図る				【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。  試験は筆記試験で行う。											
【履修に当たっての心構え・留意点】					主体性を持って、積極的に取り組んでください。											

## 授業概要

科目名	学内スポーツゼミⅡ-B	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	貝沼 雄介											
サブ科目名	バスケットボールコーチ	学年	1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	スポーツビジネス科																	
【授業を通じての到達目標】																		
バスケットボールの原理原則、コーチングの基礎知識を理解し、実践スキル(言語化、デモンストレーション、映像を用いるなど)を身につける。 学んだ知識を用いてメニューを作成し、実際にコーチングができるようになる。 スクール・クラブ運営に関する基本的な知識を身につける。																		
【学習内容】																		
プロバスケットボール選手としてBリーグでもプレーし、現在はバスケットボールスクール、クラブチームを運営している講師が、バスケットボールコーチングの基礎知識や指導実践、クラブ運営やマネジメントなど幅広い知識を取得できる講義を行う。																		
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】													
資料は授業内容に応じて必要なものを学生に配布する					授業外で必要な予習や復習がある場合は授業内で案内します													
コマ	授業計画				コマ	授業計画												
1	【授業単元】 コーチング基礎知識①  【到達目標】 前期の振り返り 年代別に必要な練習方法やアプローチについて理解する				9	【授業単元】 技術⑦（オンボールディフェンス）  【到達目標】 オンボールディフェンスについて理解する												
2	【授業単元】 技術①（ドリブル）  【到達目標】 ドリブルについて理解する				10	【授業単元】 技術⑧（オフボールディフェンス）  【到達目標】 オフボールディフェンスについて理解する												
3	【授業単元】 技術②（ドリブル）  【到達目標】 ドリブルスキル習得のために必要な練習ドリルを作成し実践できる				11	【授業単元】 コーチング基礎知識②  【到達目標】 スキル習得や、ゴール達成のために必要なアプローチを学ぶ 自分の特徴を知り、目指すコーチ像を再確認する												
4	【授業単元】 技術③（バス）  【到達目標】 バスについて理解する				12	【授業単元】 コーチング基礎知識③  【到達目標】 映像から個人の課題を洗い出し、練習ドリルを作成することができる												
5	【授業単元】 技術④（バス）  【到達目標】 バススキル習得のために必要な練習ドリルを作成し実践できる				13	【授業単元】 コーチング基礎知識④  【到達目標】 映像からチームの課題を洗い出し、練習ドリルを作成することができる												
6	【授業単元】 技術⑤（シュート）  【到達目標】 シュートについて理解する				14	【授業単元】 コーチング実践  【到達目標】 作成したドリルを実践することができる												
7	【授業単元】 技術⑥（シュート）  【到達目標】 シュートスキル習得のために必要な練習ドリルを作成し実践できる				15	【授業単元】 テスト  【到達目標】 筆記テスト												
8	【授業単元】 コーチング実践  【到達目標】 ドリブル・バス・シュートのスキル習得を目的とした複合的なドリルを作成し実践できる				【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。 試験は筆記試験で行う。													
【履修に当たっての心構え・留意点】					主従性を持って、積極的に取り組んでください。													

## 授業概要

科目名	学内スポーツゼミ I-B	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	千葉ジェッツ 太田 進ノ介							
サブ科目名	バスケットボールコーチ	学年	1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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
コーチングの基礎知識を説明できるようになる。(基礎知識:D級ライセンスワークブック内容) 学んだコーチングの基礎知識を利用してコーチング実践を行うことができる														
【学習内容】														
プロバスケットボールチームで活動し、JBA公認コーチB級のコーチがプレーヤーズセンタードコーチングについて講義を行う														
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】									
バスケットボール指導教本上巻下巻					学習した内容をもとに自身で新たに学んだ内容をまとめる コーチング実践の実践案を作成する 授業で行った内容を自分の言葉でまとめる									
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1	【授業単元】 ガイダンス	9	【授業単元】 コーチングアプローチの方法											
	【到達目標】 自分自身が目指すべきコーチ像を発表することができる。 今までに経験したコーチングについてまとめることができる		【到達目標】 プッシュ型、ブル型を入れたコーチング実践を行うことができる。 効果的な質問方法について理解することができる											
2	【授業単元】 コーチングとは何かを学ぶ	10	【授業単元】 コーチングプロセスの理解											
	【到達目標】 スポーツコーチング、プレーヤーズセンタードコーチングを自分の言葉で説明することができる		【到達目標】 3つのプロセスを入れたコーチング実践を行なうことができるようになる											
3	【授業単元】 ゴール設定の大切さ	11	【授業単元】 キーワードの設定											
	【到達目標】 ゴール設定のポイント3つを意識してコーチング実践を行うこと		【到達目標】 ゴール達成のために必要なキーワードを設定しコーチング実践を行うことができる											
4	【授業単元】 D級ライセンス講習会出席	12	【授業単元】 新たな学びとはどのようなことなのか											
	【到達目標】 ライセンス内容であるプレイヤー中心の指導を自身の言葉で説明することができる		【到達目標】 自分自身が新たに学ぶ姿勢をほかの人に説明することができる											
5	【授業単元】 D級ライセンス講習会出席	13	【授業単元】 スキル獲得の原理											
	【到達目標】 ライセンス内容である効果的なウォームアップ、得点する技術①を自身の言葉で説明することができる		【到達目標】 スキル獲得ができる練習のコーチング実践を行なうことができる											
6	【授業単元】 D級ライセンス講習会出席	14	【授業単元】 安全の確保の必要性											
	【到達目標】 ライセンス内容である得点する技術②、③を自身の言葉で説明することができる		【到達目標】 緊急対応計画を作成することができる											
7	【授業単元】 D級ライセンス講習会出席	15	【授業単元】 まとめ・振り返り											
	【到達目標】 ライセンス内容であるリバウンド、1対1を自身の言葉で説明することができる		【到達目標】 前期の単元をほかのメンバーに発表することができる プロセス、ゴール設定、アプローチを入れたコーチング実践を行なうことができる											
8	【授業単元】 D級ライセンス講習会の振り返り		【成績評価の方法と基準】											
	【到達目標】 学んだ内容をもとに発表資料作成することができる 作成した資料をプレゼンすることができる		講義全体を100点満点とし、定期テスト40点、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、 両者の合計点でA~Fの6段階で評価する。											
【履修に当たっての心構え・留意点】					定期テストは筆記と実技試験で行う。 筆記テストは○×で選択するものとなる。									
主張的な学びを大切にしているので自分の意見を発信できるようにしてください。														

## 授業概要

## 授業概要

科目名	学内スポーツゼミ I -E	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	比嘉正樹		
サブ科目名	スポーツ業界調査(実習・就職)	学年	1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	スポーツビジネス科								
【授業を通じての到達目標】									
スポーツビジネス(業界)についてそれぞれの視点からリサーチし、将来の就職に生かすことを目標にする。スポーツビジネスにおいて、リサーチ力(調査力)はとても重要なスキルで、ライバルチームや市場動向を探ることでチーム運営の向上につなげる。当ゼミでは実習や就職につながりそうなスポーツチーム、メーカー、業界をリサーチ(調査)して、その内容を授業内でゼミ生と共有したり、発表を行って伝える力を身につけ、就職面接や自己PRの向上を図っていく。将来スポーツ業界で働いた際にも仕事に生かせるような思考力、スキル、キャリアパスを養う。									
【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:各テーマに沿ってグループワークを中心に、リサーチ、議論、発表を行う。課外授業(現地調査)も行う。 実務経験:キャリアセンター担当として、学生の実習・就職支援を行う。									
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】				
スポーツビジネスイノベーション(日経PB)、スポーツビジネス最強の教科書(東洋経済新報社)、スポーツ産業論(杏林書院)、社会を変えるスポーツイノベーション(晃洋書房)、スポーツ地域マネジメント(学芸出版社)、スポーツツーリズム(学芸出版社)、スポーツ新聞・雑誌					授業内で行ったテーマに関して、課題としてレポート提出(適宜)。各自の時間で現地調査。				
コマ	授業計画	コマ	授業計画						
1	【授業単元】 オリエンテーション —スポーツリサーチを知る—  【到達目標】 自己紹介、授業の進め方を理解する。	9	【授業単元】 オリンピック・パラリンピック —オリンピックの歴史と意義を知る—  【到達目標】 歴史、組織体制、経済効果について理解する。						
2	【授業単元】 スポーツの仕事 —スポーツビジネスを知る—  【到達目標】 スポーツの仕事、ビジネスについて理解する。	10	【授業単元】 スポーツファシリティ —スタジアム・アーバナとまちづくり—  【到達目標】 国内外のスポーツ施設について理解する。						
3	【授業単元】 スポーツ業界① サッカー  【到達目標】 サッカー業界をリサーチして理解する。	11	【授業単元】 スポーツメディア① —ネット—  【到達目標】 メディアの役割、動画配信サービスについて理解する。						
4	【授業単元】 スポーツ業界② バスケットボール  【到達目標】 バスケットボール業界をリサーチして理解する。	12	【授業単元】 スポーツメディア② —紙媒体—  【到達目標】 伝統的メディアについて理解する。						
5	【授業単元】 スポーツ業界③ 野球  【到達目標】 野球業界をリサーチして理解する。	13	【授業単元】 スポーツメーカー  【到達目標】 スポーツ用品、器具メーカーについて理解する。						
6	【授業単元】 スポーツ業界④ バレーボール  【到達目標】 バレーボール業界をリサーチして理解する。	14	【授業単元】 総括 —スポーツリサーチ前期まとめ—  【到達目標】 テーマについて議論してミニ発表を行う。成果発表に向けての準備。						
7	【授業単元】 スポーツ業界⑤ その他  【到達目標】 スポーツ業界全般をリサーチして理解する。	15	【授業単元】 前期テスト  【到達目標】 リサーチ発表、理解度テスト						
8	【授業単元】 スポーツ政策 その他  【到達目標】 国のスポーツ政策について理解する。		【成績評価の方法と基準】 授業での姿勢・発表・課題提出・積極性(70点) リサーチ(調査)、発表(プレゼン)内容(30点) 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】					授業ではPCを必須とする。発表議論することによって自己の成長を確認する。				

## 授業概要

科目名	学内スポーツゼミⅡ-E	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	比嘉正樹		
サブ科目名	スポーツ業界調査(実習・就職)	学年	1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	スポーツビジネス科								

【授業を通じての到達目標】

スポーツビジネス(業界)についてそれぞれの視点からリサーチし、将来の就職に生かすことを目標にする。スポーツビジネスにおいて、リサーチ力(調査力)はとても重要なスキルで、ライバルチームや市場動向を探ることでチーム運営の向上につなげる。当ゼミでは実習や就職につながりそうなスポーツチーム、メーカー、業界をリサーチ(調査)して、その内容を授業内でゼミ生と共有したり、発表を行って伝える力を身につけ、就職面接や自己PRの向上を図っていく。将来スポーツ業界で働いた際にも仕事に生かせるような思考力、スキル、キャリアパスを養う。

【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:各テーマに沿ってグループワークを中心に、リサーチ、議論、発表を行う。課外授業(現地調査)も行う。

実務経験:キャリアセンター担当として、学生の実習・就職支援を行う。

【使用教科書・教材・参考図書】

スポーツビジネスイノベーション(日経PB)、スポーツビジネス最強の教科書(東洋経済新報社)、スポーツ産業論(杏林書院)、社会を変えるスポーツイノベーション(晃洋書房)、スポーツ地域マネジメント(学芸出版社)、スポーツツーリズム(学芸出版社)、スポーツ新聞・雑誌

【授業時間外における学習】	
授業内で行ったテーマに関して、課題としてレポート提出(適宜)。各自の時間で現地調査。	
コマ	授業計画
1	<p>【授業単元】 オリエンテーション —前期を振り返る—</p> <p>【到達目標】 前期で学んだことを振り返り後期のスタートを図る。</p>
2	<p>【授業単元】 スポーツの仕事 —スポーツビジネスを知る—</p> <p>【到達目標】 スポーツの仕事、ビジネスについて理解する。</p>
3	<p>【授業単元】 スポーツ業界① プロとアマチュア</p> <p>【到達目標】 プロとアマチュアについてリサーチして理解する。</p>
4	<p>【授業単元】 スポーツ業界② 学生スポーツ</p> <p>【到達目標】 学生スポーツについてリサーチして理解する。</p>
5	<p>【授業単元】 スポーツ業界③ スポーツツーリズム</p> <p>【到達目標】 スポーツツーリズムをリサーチして理解する。</p>
6	<p>【授業単元】 スポーツ業界④ スポーツ食品</p> <p>【到達目標】 スポーツ食品をリサーチして理解する。</p>
7	<p>【授業単元】 スポーツ業界⑤ スポーツイベント</p> <p>【到達目標】 スポーツイベントをリサーチして理解する。</p>
8	<p>【授業単元】 スポーツ業界⑥ その他</p> <p>【到達目標】 スポーツ業界全般をリサーチして理解する。</p>
コマ	授業計画
9	<p>【授業単元】 世界のビッグスポーツイベント</p> <p>【到達目標】 歴史、組織体制、経済効果についてリサーチして理解する。</p>
10	<p>【授業単元】 スポーツファシリティ —海外スタジアム・アリーナ—</p> <p>【到達目標】 海外のスポーツ施設についてリサーチして理解する。</p>
11	<p>【授業単元】 スポーツフィットネスビジネス</p> <p>【到達目標】 フィットネスビジネスについてリサーチして理解する。</p>
12	<p>【授業単元】 eスポーツ、IT</p> <p>【到達目標】 eスポーツについてリサーチして理解する。</p>
13	<p>【授業単元】 これからのスポーツ</p> <p>【到達目標】 これからのスポーツ業界についてグループワークで考える。</p>
14	<p>【授業単元】 総括 —スポーツリサーチ後期まとめ—</p> <p>【到達目標】 テーマについてグループワークで議論する。発表に向けての準備。</p>
15	<p>【授業単元】 後期テスト</p> <p>【到達目標】 リサーチ発表、理解度テスト。</p>
【成績評価の方法と基準】	
授業での姿勢・発表・課題提出・積極性(70点) リサーチ(調査)、発表(プレゼン)内容(30点) 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】	
授業ではPCを必須とする。発表議論することによって自己の成長を確認する。	

## 授業概要

科目名	ITリテラシー IA	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	(株)ブレーンスタッフコンサルタント							
サブ科目名	【初級】	学年	1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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
<ul style="list-style-type: none"> <li>ITリテラシー 新しいテクノロジーや情報を扱うための基礎的な知識や注意点を理解し、正しく活用できる</li> <li>Wordを利用して効率的に実践的な複合文書を作成できる</li> <li>Excelを利用した基本的なデータ処理や、表・グラフを活用した実践的な資料作成ができる</li> </ul>														
【学習内容】														
滋慶学園グループ内のコンピュータ関連企業、(株)ブレーンスタッフコンサルタントに所属。複数の専門学校にて学生へのPC講義や教職員への研修を実施。卒業研究や就職後に必須となるwordやexcelの基本的な操作について、オリジナルのe-learning(インターネット上のテキスト)を使用して学習する。														
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】									
滋慶学園グループの学生に必要なスキルに特化した、オリジナルのe-learning(インターネット上のテキスト)を使用					e-learning(インターネット上のテキスト)で次回講義までに不明な操作を確認しておく									
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1	【授業単元】 入門：IT・DXリテラシー 滋慶学園 IT・DXリテラシー理解度テスト  【到達目標】 講座を受講する意義を理解し、IT・DXリテラシーを知り、情報を正しく活用できる	9	【授業単元】 Excel入門 書式設定  【到達目標】 Excelでセルの書式設定や表作成ができる											
2	【授業単元】 入門：PC基本操作 マウス・タッチパッド操作、タイピング、ファイルの管理  【到達目標】 マウス/タッチパッド操作やタイピングなどPCの基本操作ができる	10	【授業単元】 Excel基礎1 基本操作  【到達目標】 企業や施設が求める表計算ソフトの操作ができる											
3	【授業単元】 入門：検索力・生成AI 検索ツールの使い分け、生成AIの活用  【到達目標】 検索力を身につけ問題を解決することができる	11	【授業単元】 Excel基礎2 数式と関数基礎  【到達目標】 関数を駆使した資料を作成できる											
4	【授業単元】 Word入門 書式設定  【到達目標】 Wordで文字の書式設定ができる	12	【授業単元】 Excel基礎3 グラフ基礎  【到達目標】 グラフを駆使した資料を作成できる											
5	【授業単元】 Word基礎1 基本操作  【到達目標】 文書作成ソフトを使って、効率的にビジネス文書を作成することができる	13	【授業単元】 Excelスキルテスト+Excel_TSR実践  【到達目標】 Excel講座で学習した操作を活用して、実践に即した資料作成ができる											
6	【授業単元】 Word基礎2 画像や図形  【到達目標】 画像や図形を駆使した文書を作成できる	14	【授業単元】 Excel試験対策  【到達目標】 Excel講座で学習した操作を繰り返し練習して、設問指示に従った操作を実践できる											
7	【授業単元】 Word基礎3 表の作成  【到達目標】 表を駆使した文書を作成できる	15	【授業単元】 Excel試験  【到達目標】 Excel授業で習ったことを操作指示に従い実践できる											
8	【授業単元】 TSR Word実践 スポーツイベントカレンダー作成  【到達目標】 Word講座で学習した操作を活用して、実践に即した資料作成ができる		【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、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。  試験はPCを使用した操作実技試験で行う。											
【履修に当たっての心構え・留意点】														
使用するPCについて、初期設定や、Office(Word、Excel、PowerPoint)を使用できる環境を整えた上で授業に参加してください。設定が分からぬ場合は講師に質問して、2回目の講義までに設定を完了させましょう。														

## 授業概要

## 授業概要

科目名	ITリテラシー IA	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	(株)ブレーンスタッフコンサルタント							
サブ科目名	【中級】	学年	1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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ITリテラシー 新しいテクノロジーや情報を扱うための基礎的な知識や注意点を理解し、正しく活用できる</li> <li>・Wordを利用して効率的に実践的な複合文書を作成できる</li> <li>・Excelを利用した基本的なデータ処理や、表・グラフを活用した実践的な資料作成ができる</li> </ul>														
【学習内容】														
<p>滋慶学園グループ内のコンピュータ関連企業、(株)ブレーンスタッフコンサルタントに所属。複数の専門学校にて学生へのPC講義や教職員への研修を実施。 卒業研究や就職後に必須となるwordやexcelの基本的な操作について、オリジナルのe-learning(インターネット上のテキスト)を使用して学習する。</p>														
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】									
滋慶学園グループの学生に必要なスキルに特化した、 オリジナルのe-learning(インターネット上のテキスト)を使用					e-learning(インターネット上のテキスト)で次回講義までに不明な操作を確認しておく									
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1	<b>【授業単元】</b> 入門：IT・DXリテラシー 滋慶学園 IT・DXリテラシー理解度テスト  <b>【到達目標】</b> 講座を受講する意義を理解し、IT・DXリテラシーを知り、情報を正しく活用できる	9	<b>【授業単元】</b> Excel入門 書式設定  <b>【到達目標】</b> Excelでセルの書式設定や表作成ができる											
2	<b>【授業単元】</b> 入門：PC基本操作 マウス・タッチパッド操作、タイピング、ファイルの管理  <b>【到達目標】</b> マウス/タッチパッド操作やタイピングなどPCの基本操作ができる	10	<b>【授業単元】</b> Excel基礎1 基本操作  <b>【到達目標】</b> 企業や施設が求める表計算ソフトの操作ができる											
3	<b>【授業単元】</b> 入門：検索力・生成AI 検索ツールの使い分け、生成AIの活用  <b>【到達目標】</b> 検索力を身につけ問題を解決することができる	11	<b>【授業単元】</b> Excel基礎2 数式と関数基礎  <b>【到達目標】</b> 関数を駆使した資料を作成できる											
4	<b>【授業単元】</b> Word入門 書式設定  <b>【到達目標】</b> Wordで文字の書式設定ができる	12	<b>【授業単元】</b> Excel基礎3 グラフ基礎  <b>【到達目標】</b> グラフを駆使した資料を作成できる											
5	<b>【授業単元】</b> Word基礎1 基本操作  <b>【到達目標】</b> 文書作成ソフトを使って、効率的にビジネス文書を作成することができる	13	<b>【授業単元】</b> Excelスキルテスト+Excel_TSR実践  <b>【到達目標】</b> Excel講座で学習した操作を活用して、実践に即した資料作成ができる											
6	<b>【授業単元】</b> Word基礎2 画像や図形  <b>【到達目標】</b> 画像や図形を駆使した文書を作成できる	14	<b>【授業単元】</b> Excel試験対策  <b>【到達目標】</b> Excel講座で学習した操作を繰り返し練習して、設問指示に従った操作を実践できる											
7	<b>【授業単元】</b> Word基礎3 表の作成  <b>【到達目標】</b> 表を駆使した文書を作成できる	15	<b>【授業単元】</b> Excel試験  <b>【到達目標】</b> Excel授業で習ったことを操作指示に従い実践できる											
8	<b>【授業単元】</b> TSR Word実践 スポーツイベントカレンダー作成  <b>【到達目標】</b> Word講座で学習した操作を活用して、実践に即した資料作成ができる	<b>【成績評価の方法と基準】</b> 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。  試験はPCを使用した操作実技試験で行う。												
【履修に当たっての心構え・留意点】														
使用するPCについて、初期設定や、Office(Word、Excel、PowerPoint)を使用できる環境を整えた上で授業に参加してください。設定が分からぬ場合は講師に質問して、2回目の講義までに設定を完了させましょう。														

## 授業概要

## 授業概要

科目名	ITリテラシー IA	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	(株)ブレーンスタッフコンサルタント		
サブ科目名	【上級】			学年	1年	授業形態	演習	総単位数	2 単位
学科・専攻	スポーツビジネス科								

【授業を通じての到達目標】

- ・ITリテラシー 新しいテクノロジーや情報を扱うための基礎的な知識や注意点を理解し、正しく活用できる
- ・Wordを利用して効率的に実践的な複合文書を作成できる
- ・Excelを利用した基本的なデータ処理や、表・グラフを活用した実践的な資料作成ができる

【学習内容】

滋慶学園グループ内のコンピュータ関連企業、(株)ブレーンスタッフコンサルタントに所属。複数の専門学校にて学生へのPC講義や教職員への研修を実施。  
卒業研究や就職後に必須となるwordやexcelの基本的な操作について、オリジナルのe-learning(インターネット上のテキスト)を使用して学習する。

【使用教科書・教材・参考図書】

滋慶学園グループの学生に必要なスキルに特化した、  
オリジナルのe-learning(インターネット上のテキスト)を使用

【授業時間外における学習】

e-learning(インターネット上のテキスト)で次回講義までに不明な操作を確認しておく

コマ	授業計画	コマ	授業計画
1	<p>【授業単元】 入門：IT・DXリテラシー 滋慶学園 IT・DXリテラシー理解度テスト</p> <p>【到達目標】 講座を受講する意義を理解し、IT・DXリテラシーを知り、情報を正しく活用できる</p>	9	<p>【授業単元】 Excel入門 書式設定＋演習問題</p> <p>【到達目標】 Excelでセルの書式設定や表作成ができる</p>
2	<p>【授業単元】 入門：PC基本操作 マウス・タッチパッド操作、タイピング、ファイルの管理</p> <p>【到達目標】 マウス/タッチパッド操作やタイピングなどPCの基本操作ができる</p>	10	<p>【授業単元】 Excel基礎1 基本操作＋演習問題</p> <p>【到達目標】 企業や施設が求める表計算ソフトの操作ができる</p>
3	<p>【授業単元】 入門：検索力・生成AI 検索ツールの使い分け、生成AIの活用</p> <p>【到達目標】 検索力を身につけ問題を解決することができる</p>	11	<p>【授業単元】 Excel基礎2 数式と関数基礎＋演習問題</p> <p>【到達目標】 関数を駆使した資料を作成できる</p>
4	<p>【授業単元】 Word入門 書式設定＋演習問題</p> <p>【到達目標】 Wordで文字の書式設定ができる</p>	12	<p>【授業単元】 Excel基礎3 グラフ基礎＋演習問題</p> <p>【到達目標】 グラフを駆使した資料を作成できる</p>
5	<p>【授業単元】 Word基礎1 基本操作＋演習問題</p> <p>【到達目標】 文書作成ソフトを使って、効率的にビジネス文書を作ることができる</p>	13	<p>【授業単元】 Excelスキルテスト+Excel_TSR実践</p> <p>【到達目標】 Excel講座で学習した操作を活用して、実践に即した資料作成ができる</p>
6	<p>【授業単元】 Word基礎2 画像や图形＋演習問題</p> <p>【到達目標】 画像や图形を駆使した文書を作成できる</p>	14	<p>【授業単元】 Excel試験対策</p> <p>【到達目標】 Excel講座で学習した操作を繰り返し練習して、設問指示に従った操作を実践できる</p>
7	<p>【授業単元】 Word基礎3 表の作成＋演習問題</p> <p>【到達目標】 表を駆使した文書を作成できる</p>	15	<p>【授業単元】 Excel試験</p> <p>【到達目標】 Excel授業で習ったことを操作指示に従い実践できる</p>
8	<p>【授業単元】 TSR Word実践 スポーツイベントカレンダー作成</p> <p>【到達目標】 Word講座で学習した操作を活用して、実践に即した資料作成ができる</p>	<p>【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。 試験はPCを使用した操作実技試験で行う。</p>	
<p>【履修に当たっての心構え・留意点】</p> <p>使用するPCについて、初期設定や、Office(Word、Excel、PowerPoint)を使用できる環境を整えた上で授業に参加してください。設定が分からぬ場合は講師に質問して、2回目の講義までに設定を完了させましょう。</p>			

## 授業概要

# 授業概要

科目名	デザインテクニックⅠA	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	永島 孝浩		
サブ科目名	【初級】Adobe/Pr・Ae	学年	1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	スポーツビジネス科								

【授業を通じての到達目標】

Adobe Premiere Proを通じて、動画編集の基礎を学ぶ。

(Adobeソフト全般の共通項目の理解を含む)

Adobe Premiere Proの学習により習得した動画編集の基礎技術を元に、動画素材を的確に判断し、自らの環境にある動画作成ツールを用いて動画をつくる、応用力を身に付ける。

【学習内容】

Adobe Premiere Proを使用した動画編集の基礎を習得するために、演習を中心とした授業を行う。

毎授業の学習状況と出席率、最終課題から評価する。

【使用教科書・教材・参考図書】

Adobe Premiere Pro ユーザーガイド

ほか、市販の参考書など。

【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。

※授業時間外の実施が必要な場合は、必ずクラス担任の活動許可を得ること。

コマ	授業計画	コマ	授業計画
1	<p>【授業單元】 【前期】自己紹介とオリエンテーション</p> <p>【到達目標】 スマートフォンとパソコンの役割について理解する。 パソコンの使い方を初步から学び動画作成に必要な知識を理解する。スポーツと動画の関係について、理解を深める。</p>	9	<p>【授業單元】 【エフェクトとトランジションⅠ】</p> <p>【到達目標】 エフェクトを使用する際の注意点を理解する。 エフェクトを追加する意味を把握する。 Adobe Premiere Proに備わっている標準エフェクトを使用する。</p>
2	<p>【授業單元】 簡単な動画における歴史の説明。Adobe Premiere Proの概要。 【ユーザーインターフェイス・ワークフロー・システム設定】</p> <p>【到達目標】 Adobe Premiere Proの役割を理解する。 ユーザーインターフェイスの初期設定を操作しながら、理解を深める。 次回以降の授業のために必要な撮影素材について理解する。</p>	10	<p>【授業單元】 【エフェクトとトランジションⅡ／カラー補正】</p> <p>【到達目標】 撮影素材、各種動画のカラーバランス、色補正の意味を理解する。 カラー補正と狙いのあるカラー加工を理解する。 全体のカラーバランスを整えることができる。</p>
3	<p>【授業單元】 【プロジェクトの設定・アセット管理・アセットのモニタ】</p> <p>【到達目標】 プロジェクトの作成、撮影動画素材の取り込み、編集画面の見方などの基本的な操作方法を理解する。</p>	11	<p>【授業單元】 【前期】最終課題の説明とグループディスカッション</p> <p>【到達目標】 グループ分けを行う際に、リーダーシップ、協調の意識を持ち、動画作成はチームで行うことがあると理解する。各グループ内にて役割分担を行う。 作成する映像の方向性(プロジェクト)を決定する。</p>
4	<p>【授業單元】 【シーケンスとクリップの編集Ⅰ】</p> <p>【到達目標】 撮影素材を読み込み、クリップを並べて、ひとつの動画として出力する。 クリップの順番を入れ替え、ひとつの動画として出力する。 クリップの名前をつける際に、ソート機能を意識する。</p>	12	<p>【授業單元】 【前期】課題作品の作成① 企画発表</p> <p>【到達目標】 各グループリーダーよりプロジェクトの発表。 (動画作成の質問は、質問を取りまとめ、担当者から質問する) 役割を意識してプロジェクトを進める。</p>
5	<p>【授業單元】 【シーケンスとクリップの編集Ⅱ】</p> <p>【到達目標】 撮影素材を読み込み、クリップに編集点を付ける。 オーディオベースの編集点を作成して、クリップをつなげる。 編集後のクリップを出力する。</p>	13	<p>【授業單元】 【前期】課題作品の作成② 中間発表</p> <p>【到達目標】 各グループリーダーより進捗発表(方向性を確認するための仮編集の発表) (動画作成の質問は、質問を取りまとめ、担当者から質問する) 役割を意識してプロジェクトを進める。</p>
6	<p>【授業單元】 【シーケンスとクリップの編集Ⅲ】</p> <p>【到達目標】 読み込んだ各撮影素材のタイミングを理解し、テンポの良い編集を行う。 レンダリング(出力)して出来上がったクリップをプレビューして確認する。 プロジェクト内の再生と出力したクリップの再生における描画の違いを理解する。</p>	14	<p>【授業單元】 【前期】課題作品の作成③ 最終調整</p> <p>【到達目標】 役割を意識してプロジェクトを進める。 (動画作成の質問は、質問を取りまとめ、担当者から質問する) 作品発表(講評会)の準備を進める。</p>
7	<p>【授業單元】 【オーディオの編集】</p> <p>【到達目標】 映像と音声とBGMを意識した編集を行う。 オーディオミックスの際のデシベル調整を意識する。 編集後のクリップを出力する。</p>	15	<p>【授業單元】 【前期】課題作品発表会。提出と講評。</p> <p>【到達目標】 【前期】課題作品の発表(役割分担の説明を含む)。 作成動画の出力フォーマットの確認後、既定の場所に作成ファイルを提出する。</p>
8	<p>【授業單元】 【タイトルの作成】</p> <p>【到達目標】 編集した素材に、タイトル・文字要素を追加することができる。 視聴する側の視点に立ち、文字の見やすさ、読みやすさを理解する。 効果的なタイトルを作るための準備ができる。</p>		<p>【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とする)</p> <p>最終課題の評価は、以下の内訳に基づいて行う 映像の完成(最大20点)：予定通りの映像が完成した場合、20点の加点 映像全体の完成度(最大20点)：映像作品全体のクオリティや完成度に基づいて評価 各担当パートの完成度(最大20点)：担当したパートのクオリティや完成度に基づいて評価</p>
	<p>【履修に当たっての心構え・留意点】</p> <p>事前にAdobe Premiere Proを使用可能な状態として準備して下さい。 撮影素材は指示のもと各自準備して下さい。この授業ではマウスを使用します。</p>		

## 授業概要

## 授業概要

科目名	デザインテクニック IA	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	【中級】Adobe／Pr・Ae	学年	1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	スポーツビジネス科																
【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就職に役立つ動画を作成できるようになる。																	
【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) 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】 Adobeツールの操作方法について確認  【到達目標】 Adobe AfterEffects、PremiereProのインストールから起動までの動作確認 タイムラインなどパネルについて自分が使いやすいよう調整できるようになる	9	【授業単元】 動画のコンテ&企画書についての学習  【到達目標】 文字コンテの作り方、絵コンテの書き方、簡単な動画企画書の作り方、用語について学び書けるようになる。														
	【授業単元】 PremiereProで保存、開く、素材データを読み込む  【到達目標】 PremiereProを使用して、素材データの読み込み、保存ができるようになる		【授業単元】 動画制作課題  【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。														
3	【授業単元】 PremiereProを使って動画にテキストを乗せる  【到達目標】 PremiereProのテキストツールを使い動画にテキストを乗せる、その他のツールについても知識として覚えられる	11	【授業単元】 動画制作 提出日  【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提出する														
	【授業単元】 PremiereProを使って素材の色を変える、素材同士を組み合わせる  【到達目標】 PremiereProのエフェクト機能を使ってトランジションの追加、素材の色、文字の色などを変える		【授業単元】 作業データの収集方法について  【到達目標】 自身のPremiereProの作業データを収集する方法を学ぶ														
5	【授業単元】 PremiereProを使ってオーディオの調整  【到達目標】 PremiereProで動画に適したオーディオの調整の仕方について学ぶ	13	【授業単元】 前期課題 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発表日までのスケジュール調整を学ぶ														
	【授業単元】 PremiereProをショート動画を作ろう  【到達目標】 PremiereProを使って簡単なショート動画を授業中に1本作ってみる		【授業単元】 前期課題 動画制作 作業  【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動画の書き出し、画質について学ぶ														
7	【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によるオートテキスト書き出しを学ぶ	15	【授業単元】 前期課題 動画発表会 提出  【到達目標】 13~15までの時間を使って作成した各自作成した課題を発表しあうプレゼンテーション能力を向上させる														
	【授業単元】 映像素材とテキストインストールについて学習  【到達目標】 フリーの映像素材やインストールできるテキストについて学ぶ 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		【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点の配転とする。 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。														
【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	デザインテクニックⅡ A	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	【中級】Adobe／Pr・Ae	学年	1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	スポーツビジネス科													
【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就職に役立つ動画を作成できるようになる。														
【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) 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】 Adobeツールの操作方法について再確認(After Effectsをメイン)  【到達目標】 Adobe AfterEffects、PremiereProの起動から動画出力までの動作確認 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】 PremiereProからAfterEffectsのコンポジットを作る  【到達目標】 PremiereProとAfterEffectsのリンクについて理解する											
2	【授業単元】 After Effectsの基本操作について学ぶ①  【到達目標】 AfterEffectsのを使用してシーケンスを作る事ができるようになる	10	【授業単元】 After Effectsの基本操作について学ぶ⑥  【到達目標】 After Effectsの平面とアンカーポイントを使ったアニメーションについて学ぶ											
3	【授業単元】 After Effectsをの基本操作について学ぶ②  【到達目標】 AfterEffectsのを使用して平面を作り、トランジションを使えるようになる	11	【授業単元】 動画制作③  【到達目標】 自分でコンテを作り、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】 After Effectsの基本操作について学ぶ③  【到達目標】 AfterEffectsのを使用してテキスト配置、色変えが使えるようになる	12	【授業単元】 After Effectsの基本操作について学ぶ⑦  【到達目標】 After Effectsのマスクアニメーションについて学ぶ											
5	【授業単元】 After Effectsの基本操作について学ぶ④  【到達目標】 エフェクトコントロールで各種エフェクトに触れる	13	【授業単元】 動画制作④  【到達目標】 自分でコンテを作り、今までの振り返りを行い、自分の作品を仕上げていく発表日までのスケジュール調整を学ぶ											
6	【授業単元】 After Effectsを使って動画を作成する  【到達目標】 After Effectsを使用してMP4データを作成する	14	【授業単元】 動画制作④ 制作期間  【到達目標】 自分でコンテを作り、今までの振り返りを行い、自分の作品を仕上げていく動画の書き出し、画質について学ぶ											
7	【授業単元】 After Effectsの基本操作について学ぶ⑤  【到達目標】 After Effectsのエフェクトでのライティング調整について学ぶ	15	【授業単元】 動画発表会④  【到達目標】 10~14までの時間を使って作成した各自作成した課題を発表しあう プレゼンテーション能力を向上させる											
8	【授業単元】 After EffectsのAIを使用した機能を学ぶ  【到達目標】 画像の切り抜き、はめ込み背景生成などを学習する		【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。											
【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	デザインテクニック IA	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	友部弘道									
サブ科目名	【上級】Adobe/Pr・Ae	学年	1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	スポーツビジネス科															
【授業を通じての到達目標】																
After Effectsを用いた動画編集ができるようになる。 After Effectsを用いたキーフレームアニメーションを学ぶことにより、様々なジャンルで役立つ動画制作＋アニメーション制作ができるようになる																
【学習内容】																
After Effects を用いた動画作成 & 編集。 基礎的なアニメーション用語、動画編集、映像用語の理解。 スポーツの現場で必要となる実戦的な動画編集のやり方を学ぶ。																
【使用教科書・教材・参考図書】				【授業時間外における学習】												
教員が制作した資料				授業時間内に終了しない作業は授業時間外に実施												
コマ	授業計画	コマ	授業計画													
1	【授業単元】 イントロダクション-授業を通じて出来るようになる事  【到達目標】 After Effects Premiere Proを用いる事で、何が制作できるようになるか、この授業を通じて何が作れるようになるかについてを知る。	9	【授業単元】 マスク機能を知ろう  【到達目標】 動画制作にて必要となるマスク機能(動画や静止画を任意の大きさや形で表示させる機能)についてレクチャー。マスク機能を用いての表現方法についても学ぶ。													
2	【授業単元】 動画を読み込んで再生してみよう  【到達目標】 動画の読み込みから再生までを実施。After Effectsの基礎機能を駆使し、使用感を掴んでもらう。加えて、動画を指定の長さにカットできるようになる。	10	【授業単元】 エフェクト機能を学ぼう  【到達目標】 制作した動画にエフェクトを付与し、動画をブラッシュアップする。エフェクトツールについての基礎を学び、グリーンバックを用いた映像切り抜き方法を学ぶ。													
3	【授業単元】 レイヤー構造を知る&基本的なツール機能を知る  【到達目標】 静止画を読み込み、After Effectsの基本となるレイヤー構造について知る。移動やスケール等、基礎的なツール機能を知る。	11	【授業単元】 動画制作を効率化しよう  【到達目標】 動画を制作するに当たって、事前準備で出来る効率化方法を知る。													
4	【授業単元】 動画をカット＆配置してみよう  【到達目標】 After Effectsの基本動作であるカットを知り、動画の長さを調整。更には音楽を加えて、商業用のPR動画を制作できるようにする。	12	【授業単元】 キーフレームアニメーションを学ぼう(前編)  【到達目標】 After Effectsでアニメーションを作る際の基礎機能である「キーフレームアニメーション」の仕組みと、基本的な作り方を知る。													
5	【授業単元】 テキスト機能＆シェイプ機能(图形機能)を知ろう  【到達目標】 これまでに制作した動画にテキストを追加する。フォントの選び方等、テキスト機能で使用する基本機能+シェイプ機能(图形機能)も学ぶ。	13	【授業単元】 キーフレームアニメーションを学ぼう(後編)  【到達目標】 After Effectsでアニメーションを作る際の基礎機能である「キーフレームアニメーション」の仕組みと、基本的な作り方を知る。													
6	【授業単元】 動画を書き出そう  【到達目標】 制作動画を書き出し、YoutubeやSNSに投稿できる形に変換する術を学ぶ。	14	【授業単元】 前期課題制作 & 質問(前編)  【到達目標】 前期最後となる課題。授業内に完成を目指す。(授業内で完成しない場合は、後日提出してもらいます)													
7	【授業単元】 課題制作  これまでに学んだ内容を用いて、課題制作を実施。必要な素材を用意するので、同素材を用いてスポーツ選手紹介風動画を作る。	15	【授業単元】 前期課題制作 & 質問(後編)  【到達目標】 前期最後となる課題。授業内に完成を目指す。(授業内で完成しない場合は、後日提出してもらいます)													
8	【授業単元】 動画をブラッシュアップしよう  【到達目標】 制作した動画のブラッシュアップ 整列ツール、長方形ツール等を用いてより完成度の高い動画を制作する。		【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、制作物評価を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。課題は制作物の提出で行う。□													
【履修に当たっての心構え・留意点】				第1回授業を前にAfter Effectsをダウンロードしておいて下さい。この授業ではマウスを使用しますので、持参してください。												

## 授業概要

## 授業概要

科目名	学内スポーツゼミ I -C	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	田代 将也 太田 進之介										
サブ科目名	バスケコーチ	学年	1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	スポーツビジネス科																
【授業を通じての到達目標】																	
プレーヤーズセンタードコーチングの要素を取り入れたコーチングを行うことができる																	
【学習内容】																	
プロバスケットボールチームで10年活動し、現在はコーチデベロッパーとしてコーチ育成をプロチーム、県協会、JBAで活動する教員がコーチングに対してフィードバックを行う。																	
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】												
適宜案内					5分間のコーチング実践案の作成												
コマ	授業計画	コマ	授業計画														
1.2	【授業単元】 コーチング実践①  【到達目標】 プレーヤーズセンタードコーチングの要素をいれたコーチングが行うことができる	17,18	【授業単元】 コーチング実践⑨  【到達目標】 プレーヤーズセンタードコーチングの要素をいれたコーチングが行うことができる														
3.4	【授業単元】 コーチング実践②  【到達目標】 プレーヤーズセンタードコーチングの要素をいれたコーチングが行うことができる	19,20	【授業単元】 コーチング実践⑩  【到達目標】 プレーヤーズセンタードコーチングの要素をいれたコーチングが行うことができる														
5.6	【授業単元】 コーチング実践③  【到達目標】 プレーヤーズセンタードコーチングの要素をいれたコーチングが行うことができる	21,22	【授業単元】 コーチング実践⑪  【到達目標】 プレーヤーズセンタードコーチングの要素をいれたコーチングが行うことができる														
7.8	【授業単元】 コーチング実践④  【到達目標】 プレーヤーズセンタードコーチングの要素をいれたコーチングが行うことができる	23,24	【授業単元】 コーチング実践⑫  【到達目標】 プレーヤーズセンタードコーチングの要素をいれたコーチングが行うことができる														
9.10	【授業単元】 コーチング実践⑤  【到達目標】 プレーヤーズセンタードコーチングの要素をいれたコーチングが行うことができる	25,26	【授業単元】 現場実習  【到達目標】 千葉ジェッツのスクール現場で1セッション指導を行うことができる														
11,12	【授業単元】 コーチング実践⑥  【到達目標】 プレーヤーズセンタードコーチングの要素をいれたコーチングが行うことができる	27,28	【授業単元】 現場実習  【到達目標】 千葉ジェッツのスクール現場で1セッション指導を行うことができる														
13,14	【授業単元】 コーチング実践⑦  【到達目標】 プレーヤーズセンタードコーチングの要素をいれたコーチングが行うことができる	29,30	【授業単元】 まとめ・振り返り  【到達目標】 プレーヤーズセンタードコーチングの要素を入れたコーチング実践が行うことができる														
15,16	【授業単元】 コーチング実践⑧  【到達目標】 プレーヤーズセンタードコーチングの要素をいれたコーチングが行うことができる		【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、定期テスト40点、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、両者の合計点でA～Fの6段階で評価する。  実技評価はループリックをもとに行う。														
【履修に当たっての心構え・留意点】					主張的な学びを大切にしているので自分の意見を発信できるようにしてください。												

## 授業概要

## 授業概要

科目名	学内スポーツゼミ I-C	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	(株)Tokyo Fashion technology Lab							
サブ科目名	スポーツファッション	学年	1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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
<ul style="list-style-type: none"> <li>・スポーツアパレル等のグラフィックデザイン、カラースキーム設計、軽衣料の3Dモデリングができる</li> <li>・3DCG、ARといった先端技術を活用できる</li> <li>・デザインワークに関して複数人でのアイデア出し、コンセンサス形成ができる</li> </ul>														
【学習内容】														
ファッション業界等で実務経験のあるファッションテックススクールの講師が、スポーツアパレル、雑貨(カットソー/パーカー/帽子/バッグ等)をデザインするにあたっての基礎知識を考え方、デザインワークフローを、グラフィックデザイン、3DCGの作成を通して実践的に学び、さらに販売及び販促手法のひとつとして、AR等の先端技術を活用した展開、ECサイトとの連携を行うための基本的知識・技術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】									
教科書は無し 使用教材はMarvelous Designer(3Dシミュレーションソフト)、AdobeCC(Illustrator, Photoshop), MSOffice(Powerpoint), Blender等					<ul style="list-style-type: none"> <li>・スポーツアパレルのデザイン、素材、販売フローなど、実際の企業やブランドなどのリサーチを行うこと</li> <li>・各授業で実施する内容の復習を行い、単元内容の習得と理解を深めること</li> </ul>									
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1.2	<p>【授業単元】 オリエンテーション・カリキュラム説明/前期中間課題:アイテムポスター作成 デザイン要素「形」「色」「配置」/イメージのビジュアル化(AdobeCC)…チームで</p> <p>【到達目標】 デザインを構成する要素と、その心理的效果を踏まえ、コンセプトやイメージを「形」「色」「配置」を使って表現できる(Adobe Illusutrator/Photoshop使用) 例: TSRのロゴを様々なイメージで(強い/速い/鋭い/元気など)</p>	17.18	<p>【授業単元】 3DCGでのレンダリング(Marvelous Designer+Blender) Blender基本操作</p> <p>【到達目標】 Marvelous Designerからの3DモデルエクスポートとDCC(汎用3DCGツール/Blender)でのデータインポート、レンダリングの設定ができる</p>											
3.4	<p>【授業単元】 Tシャツの作成(Marvelous Designer) 前週デザインしたロゴをTシャツに配置(チームでアイデア出し/作業は個人ごと)</p> <p>【到達目標】 3DでTシャツの縫い合わせ、グラフィックの配置ができる 3Dシミュレーションでの確認を行い、配置の調整ができる</p>	19.20	<p>【授業単元】 前期修了課題:オリジナルグッズ企画の説明 クラブチームを想定したオリジナルグッズの企画展開アイデア出し(チーム制作)</p> <p>【到達目標】 アイデア創出において複数のフレームワークを使用することができる デザインに対してターゲット設定などのビジネス的発想ができる アイテムごとに適切な素材や仕様を判断できる</p>											
5.6	<p>【授業単元】 Tシャツのバリエーション作成(Marvelous Designer) 衿/袖/身幅/着丈のアレンジ(チームでアイデア出し/作業は個人ごと)</p> <p>【到達目標】 Tシャツの仕様、素材がわかる 3Dでデザインアレンジを加えることができる</p>	21.22	<p>【授業単元】 オリジナルグッズデザイン(AdobeCC+Marvelous Designer) デザインリサーチ(チーム制作)</p> <p>【到達目標】 展開するアイテムのベースになる型紙を似寄りの物から作成し、3Dシミュレーション上で修正、調整ができる</p>											
7.8	<p>【授業単元】 トップスの作成(Marvelous Designer) バーツの分解/平面パターンと立体の関係性理解(現物の分解を通して理解)</p> <p>【到達目標】 実際の製品を分解して平面と立体の関係性を把握した上で、3Dでパーカーなどのトップスの組み上げができる</p>	23.24	<p>【授業単元】 オリジナルグッズデザイン(AdobeCC+Marvelous Designer) アイテム制作(チーム制作)</p> <p>【到達目標】 必要な情報を主体的に収集し、得たい結果に結びつけるための工夫を考えることができる</p>											
9.10	<p>【授業単元】 トップスのデザイン作成(AdobeCC+Marvelous Designer) コンセプトの作成/デザイン出し(AdobeCC使用、チームでアイデア出し)</p> <p>【到達目標】 チームでデザインコンセプト作成のコンセンサスを形成し、それに基づいたデザインワークを行い、最終的に3Dで組み上げたパーカーなどのトップスのデザインができる</p>	25.26	<p>【授業単元】 オリジナルグッズデザイン(AdobeCC+Marvelous Designer+Blender) 販促用ビジュアル制作/AR等の+α</p> <p>【到達目標】 AR等の活用ができる 制作のクオリティアップのための作業ができる</p>											
11.12	<p>【授業単元】 トップスのデザイン仕上げ(AdobeCC+Marvelous Designer) ビジュアルイメージ(ポスター)作成(チームでの制作)</p> <p>【到達目標】 3Dでのトップス仕上げができる 最終のビジュアルイメージが構築できる</p>	27.28	<p>【授業単元】 オリジナルグッズデザイン(AdobeCC+Marvelous Designer+Blender) 販促用ビジュアル制作/AR等の+α/制作物発表準備(PowerPoint等)</p> <p>【到達目標】 より効果的なプレゼンテーションのための手法(ビジュアル/演出など)を考えられる</p>											
13.14	<p>【授業単元】 ビジュアルイメージ仕上げ(AdobeCC+Marvelous Designer) 中間課題発表(チームでの発表)</p> <p>【到達目標】 チーム内のコンセンサス形成とそのプロダクトデザインを行い、他者に対してそのプレゼンテーションができる</p>	29.30	<p>【授業単元】 前期修了課題仕上げ 前期修了課題発表(チームでの発表)</p> <p>【到達目標】 各自の企画コンセプトを、3DCGやAR、その他の手法を使って効果的に発表・説明できる</p>											
15.16	<p>【授業単元】 効果的なプレゼンテーションのためのビジュアルデザイン 写真撮影知識/ライティングによるイメージ変化の体験(撮影実習)</p> <p>【到達目標】 より効果的な訴求のための構図、ライティング(照明)等写真撮影の基礎がわかる</p>		<p>【成績評価の方法と基準】</p> <p>全体を100点満点とし、</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・授業内での課題物(3Dモデル作成/グラフィックデザイン)の提出とクオリティを60点。(中間課題20点:修了課題40点)、授業への出席状況、学習取り組み姿勢を40点とし、両者の合計点で評価する</li> <li>・課題制作に関しては、企画はチームでの起案、制作は各個人またはチーム内での役割分担となるため、単純な制作技量のみでの個人評価は行わず、チーム内での役割貢献度を加味したものとする</li> </ul>											
【履修に当たっての心構え・留意点】					多岐にわたる内容が含まれる授業ですので、積極的な姿勢で授業に取り組んで下さい									

## 授業概要

科目名	学内スポーツゼミⅡ-C	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	(株)Tokyo Fashion technology Lab							
サブ科目名		学年	1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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
<ul style="list-style-type: none"> <li>・スポーツカジュアル軽衣料の3Dモデリングができる</li> <li>・メタバースへのデータアップロードができる</li> <li>・3DCG、メタバースといった先端技術をECサイトと連携活用できる</li> </ul>														
【学習内容】														
ファッション3DCG制作会社のプロクリエイターが、スポーツカジュアル軽衣料(カットソー/ポロシャツ/パーカー/パンツ)の3Dモデリングと、アイテムに対するグラフィックデザインの適用、さらに販売及び販促手法のひとつとして、3DCGを活用したメタバースでの展開、ECサイトとの連携を行うための基本的知識・技術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】									
教科書は無し 使用教材はStyle3D(3Dシミュレーションソフト)、AdobeCC(Illustrator, Photoshop)、MSOffice(Powerpoint)、Blender等					<ul style="list-style-type: none"> <li>・スポーツアパレルのデザイン、素材、販売フローなど、実際の企業やブランドなどのリサーチを行うこと</li> <li>・各授業で実施する内容の復習を行い、単元内容の習得と理解を深めること</li> </ul>									
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1.2	<p>【授業単元】 ECマーケティングについて(EC連携) メタバースでのEC連携</p> <p>【到達目標】 3DCG・メタバースなどからECサイトを連携させ、販売まで至るフローを理解し、構築できる</p>	17.18	<p>【授業単元】 オリジナルアイテム作成3(Style3D)</p> <p>【到達目標】 バスケットボールチームと連携して、チームのデザインを作成していく</p>											
3.4	<p>【授業単元】 ECマーケティングについて(EC連携) メタバースでのEC連携</p> <p>【到達目標】 3DCG・メタバースなどからECサイトを連携させ、販売まで至るフローを理解し、構築できる</p>	19.20	<p>【授業単元】 オリジナルアイテム作成3(Style3D)</p> <p>【到達目標】 バスケットボールチームと連携して、チームのデザインを作成していく</p>											
5.6	<p>【授業単元】 ECマーケティングについて(EC連携) メタバースでのEC連携</p> <p>【到達目標】 3DCG・メタバースなどからECサイトを連携させ、販売まで至るフローを理解し、構築できる</p>	21.22	<p>【授業単元】 オリジナルアイテム作成3(Style3D)</p> <p>【到達目標】 バスケットボールチームと連携して、チームのデザインを作成していく</p>											
7.8	<p>【授業単元】 ECマーケティングについて(EC連携) メタバースでのEC連携</p> <p>【到達目標】 3DCG・メタバースなどからECサイトを連携させ、販売まで至るフローを理解し、構築できる</p>	23.24	<p>【授業単元】 オリジナルアイテム作成3(Style3D)</p> <p>【到達目標】 バスケットボールチームと連携して、チームのデザインを作成していく</p>											
9.10	<p>【授業単元】 ECサイト運用について</p> <p>【到達目標】 デザインしたものをECサイトを使って運用できるようにしていく</p>	25.26	<p>【授業単元】 オリジナルアイテム作成3(Style3D)</p> <p>【到達目標】 バスケットボールチームの関係者に完成したデザインを見せて仕上げていく</p>											
11.12	<p>【授業単元】 ECサイト運用について</p> <p>【到達目標】 デザインしたものをECサイトを使って運用できるようにしていく</p>	27.28	<p>【授業単元】 オリジナルアイテム作成3(Style3D)</p> <p>【到達目標】 バスケットボールチームの関係者に完成したデザインを見せて仕上げていく</p>											
13.14	<p>【授業単元】 ECサイト運用について</p> <p>【到達目標】 デザインしたものをECサイトを使って運用できるようにしていく</p>	29.30	<p>【授業単元】 まとめ</p> <p>【到達目標】 1年間学んできた内容の復習をこめての確認をしていく</p>											
15.16	<p>【授業単元】 ECサイト運用について</p> <p>【到達目標】 デザインしたものをECサイトを使って運用できるようにしていく</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とする。 試験は実技試験で行う。</p>											
【履修に当たっての心構え・留意点】														
多岐にわたる内容が含まれる授業ですので、積極的な姿勢で授業に取り組んで下さい														

## 授業概要

## 授業概要

## 【授業を通じての到達目標】

スポーツ業界における人材要件を明確にし、スポーツ業界にとって必要な人材を授業と実習を通じて生み出していく。

また、その中で学生の強みと弱みを明確にし、長所を伸ばし、短所を補う取り組みを行っていく。

最終的に何を強みにスポーツ業界に入っていくのかを各々が理解し、就職まで繋げる具体的な戦略を策定すことを目指す。

## 【學習內容】

後期は以下の5点をテーマとして取り組みを実施予定。

- ⑥企画力 ⑦構造整理能力 ⑧広報力 ⑨装飾力 ⑩巻き込み力

これらを身につけるために何が必要かを実践を通じて学んでいく。

【使用教科書・教材・参考図書】

適宜案内

【授業時間外における学習】
・運河祭運営(10月12日13日)
・関東社会人サッカー大会運営(11月2日、3日、16日)

コマ	授業計画	コマ	授業計画
1.2	<p>【授業単元】 9/18(木)実施:7月の富士通スタジアムホームゲーム開催振り返り</p> <p>富士通スタジアムで実際に経験したことについての学びの振り返りを行う。目標に対しての達成度についてディスカッションし、自身の現在地を認識する。 ※授業の後半に運河祭りについての詳細を説明</p>	17.18	<p>【授業単元】 11/2(日)実施:関東社会人大会運営</p> <p>【到達目標】 実際の協会主催の公式戦での試合運営に入ることにより、大会のリアルな運営を学び知見を高める。どのような業務があり、どのようなステークホルダーで公式戦が開催されているのかを学ぶ。</p>
3.4	<p>【授業単元】 10/2(木)実施:【定義】企画力 企画とは何かについて明確にしていく。</p> <p>【到達目標】 スポーツチームで働く中で人気のある仕事である「企画」ではあるものの、あまり実態が明示されていない。企画することとは何なのか、具体的にどのようなことを企画業務というのかを明確にしていく。</p>	19.20	<p>【授業単元】 11/6(木)実施:関東社会人大会中間振り返り</p> <p>【到達目標】 関東社会人大会を通じて得たこと気付きの共有を通じて知見を高める。また、初日2日間の反省を活かして次回の準決勝に向けて準備を進める。</p>
5.6	<p>【授業単元】 10/9(木)実施:【実践】企画力 実際に企画を実行していくこと、実現の難しさを知る。</p> <p>【到達目標】 運河祭りを題材にして、自身で何かを企画して進めていくことを経験していく。実際に企画から運営までをイベントで行うことで、企画の難しさを体感し、必要な能力を認識していく。</p>	21.22	<p>【授業単元】 11/15(土)実施:関東社会人大会運営</p> <p>【到達目標】 実際の協会主催の公式戦での試合運営に入ることにより、大会のリアルな運営を学び知見を高める。どのような業務があり、どのようなステークホルダーで公式戦が開催されているのかを学ぶ。</p>
7.8	<p>【授業単元】 10/11(土)実施:運河祭り</p> <p>【到達目標】 スポーツチームにとって必須である「地域イベント」を通じて、実際に地域住民や行政と触れて、スポーツチームとしての振る舞いや、具体的な業務を経験し、自分がどこまで何ができるかを明確にしていく。</p>	23.24	<p>【授業単元】 11/20(木)実施:【定義】広報力</p> <p>【到達目標】 近年のスポーツチームではSNSを含めた広報力が非常に重要なものの、広報業務について何が必要かという定義が非常に曖昧な状況。具体的に必要なスキルを体系化して学んでいく。</p>
9.10	<p>【授業単元】 10/12(日)実施:運河祭り</p> <p>【到達目標】 スポーツチームにとって必須である「地域イベント」を通じて、実際に地域住民や行政と触れて、スポーツチームとしての振る舞いや、具体的な業務を経験し、自分がどこまで何ができるかを明確にしていく。</p>	25.26	<p>【授業単元】 12/11(木)実施:【定義】装飾力 スポーツにおける「見せ方」として一番大切な装飾力の大切さを理解する。</p> <p>【到達目標】 試合会場、イベント会場を形作る中で大切な装飾力。具体的にどのような装飾をすれば見栄えがいいのか、どのような準備が必要なのか、装飾観点でスポーツの試合を観て学ぶ。</p>
11.12	<p>【授業単元】 10/16(木)実施:運河祭振り返り</p> <p>【到達目標】 実際に行った地域イベントを通じて、反省を通じて自身の立ち位置を確認。具体的にでききたことできなかったことを整理し、自身の課題を明確にしていく。</p>	27.28	<p>【授業単元】 1/15(木)実施:【実践】巻き込み力 人を巻き込んで何かを生み出せる人間になるにはどうしたらいいか。</p> <p>【到達目標】 スポーツチームでの仕事に関わらず、人を巻き込んで進めていくことは一番大切なこと。この能力をどのように高めていくのか、具体的にどのようなことをすれば人を巻き込んでエネルギーを発揮していくのかを理解する。</p>
13.14	<p>【授業単元】 10/30(木)実施:【実践】構造整理能力 物事の構造を理解し、分解して整理する能力を高める。</p> <p>【到達目標】 スポーツチームの事業は様々なステークホルダーが複雑に絡み合う中で、構造を理解して整理していく能力が非常に大切になる。どのように構造を整理していくべきいいのかを理解することを目指していく。</p>	29.30	<p>【授業単元】 1/22(木)実施:1年間のまとめ</p> <p>【到達目標】 1年間で学んできたことについて整理して、今の自身の立ち位置を確認し、自分のできるようになったこと、まだ不足していることについて言語化する。</p>
15.16	<p>【授業単元】 11/1(土)実施:関東社会人大会運営</p> <p>【到達目標】 実際の協会主催の公式戦での試合運営に入ることにより、大会のリアルな運営を学び知見を高める。どのような業務があり、どのようなステークホルダーで公式戦が開催されているのかを学ぶ。</p>		<p>【成績評価の方法と基準】 現場での活躍度合いを重視し、以下の配分とする。</p> <p>3回のイベントの現場評価+レポート:30点×2回=60点 授業でのパフォーマンス:40点 →合計100点</p>
	<p>【履修に当たっての心構え・留意点】 実践経験を積んで本気でスポーツチームで働きたい方をお待ちしています。 知識面だけではなく実践を通して本当に必要な力が伸ばせるゼミ活動を行います。</p>		

## 授業概要

## 授業概要

科目名	学内スポーツゼミⅡ-C	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	吉田 寿光		
サブ科目名		学年	1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	スポーツビジネス科 <th data-kind="ghost"></th>								
【授業を通じての到達目標】									
日本サッカー協会3級審判員資格を取得し、実際の試合でレフリングができるようにする。									
【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)									
講師は元栃木県立高校保健体育科教諭であり、日本サッカー協会1級審判員としての25年間の活動のうち、国際審判員6年、日本サッカー協会プロフェッショナルレフェリー13年、Jリーグ担当審判員を22年間務めた。現役審判時代は、国内においては天皇杯決勝主審2回、ナビスコカップ決勝主審を4回担当し、Jリーグ最優秀審判員賞を2回受賞、海外ではワールドカップアジア最終予選主審を務めた。また、2022年のリーグアワードでは歴代最多の764試合に対して「功労審判員賞」を受賞した。このような経験を持つ講師がサッカーコーチとして必要なサッカー審判員の基本的な知識・審判法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】					
随時案内				国内外のサッカーの試合を視聴し、審判上気になったことをまとめておき授業時に質問し、疑問を解決する。					
コマ	授業計画	コマ	授業計画						
1・2	【授業単元】審判法・ポジショニング・ミドルサークルでの動き(基礎編) 【到達目標】ミドルサークルでの動き方の基礎を理解し試合で適用する	17・18	【授業単元】審判法・ゲームコントロールをするために1(基礎編) 【到達目標】ゲームコントロールのために必要な基礎的なことを理解し試合で適用する						
3・4	【授業単元】審判法・ポジショニング・アタッキングサークルでの動き(基礎編) 【到達目標】アタッキングサークルでの動き方の基礎を理解し試合で適用する	19・20	【授業単元】審判法・ゲームコントロールをするために2(基礎編) 【到達目標】ゲームコントロールのために必要な基礎的なことを理解し試合で適用する						
5・6	【授業単元】審判法・ポジショニング・ディフェンシブサークルでの動き(基礎編) 【到達目標】ディフェンシブサークルでの動き方の基礎を理解し試合で適用する	21・22	【授業単元】審判法・ゲームコントロールをするために3(基礎編) 【到達目標】ゲームコントロールのために必要な基礎的なことを理解し試合で適用する						
7・8	【授業単元】審判法・ファウルと不正行為1(基礎編) 【到達目標】ファウルと不正行為の基礎を理解し試合で適用する	23・24	【授業単元】試合を通してのレフェリング 1(基礎編) 【到達目標】ここまでに習得した基礎的な審判の知識と審判法を試合を通して適用する						
9・10	【授業単元】審判法・ファウルと不正行為2(基礎編) 【到達目標】ファウルと不正行為の基礎を理解し試合で適用する	25・26	【授業単元】試合を通してのレフェリング 2(基礎編) 【到達目標】ここまでに習得した基礎的な審判の知識と審判法を試合を通して適用する						
11・12	【授業単元】審判法・オフサイド1(基礎編) 【到達目標】オフサイドの基礎を理解し試合で適用する	27・28	【授業単元】試合を通してのレフェリング 3(基礎編) 【到達目標】ここまでに習得した基礎的な審判の知識と審判法を試合を通して適用する						
13・14	【授業単元】審判法・オフサイド2(基礎編) 【到達目標】オフサイドの基礎を理解し試合で適用する	29・30	【授業単元】定期テスト 【到達目標】振り返り						
15・16	【授業単元】審判法・オフサイド3(基礎編) 【到達目標】オフサイドの基礎を理解し試合で適用する		【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。 試験は筆記試験で行う。						
【履修に当たっての心構え・留意点】				審判員として(というよりも人として)当たり前のことであるが、遅刻・欠席をしない					

## 授業概要

科目名	学内スポーツゼミ I -C	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	内藤 のりひさ							
サブ科目名	バレー ボール	学年	1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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
1年生と2年生が合同でプロモーションの実践的な学習を行う。2年生はこれまでの学習や経験を活かし、リーダーシップを発揮しながら1年生を指導・助言する。 1年生は基礎知識を学び、企画・発表を通じて、実施までのプロセスを経験し、実践的なスキルを身につける。														
【学習内容】														
国内博覧会や国際博覧会のパビリオン運営、全体運営管理、国際メガスポーツイベントのプロトコール業務に携わる。現在は、プロモーション業務に加えて、バレー ボール プロチームの興行広報やラグビーチームのマーケティング・プランディングにも関わり、これらの経験を授業に活かし、実践的な知識やスキルを提供する。														
【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"/> オリジナルのPPTスライドを教材として使用する <input type="checkbox"/> 実例に基づく資料等を教材として活用する					<input type="checkbox"/> 日常生活の中でもアンテナを張る <input type="checkbox"/> 課題は時間作業を進めておく									
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1.2	【授業単元】 <input type="checkbox"/> 自己紹介／オリエンテーション  【到達目標】 学内スポーツゼミ I -Cにおける活動や実習の内容を理解できる 自分の目標を達成するために、プランニングを始めるきっかけを掴む	17.18	【授業単元】 <input type="checkbox"/> プロモーションの基礎理解  【到達目標】 ・プロモーションの基礎を理解し、ターゲットに適した企画を立案できる ・立案した企画を実現するためのスケジュールや役割分担を決める											
	【授業単元】 <input type="checkbox"/> イベントを通して、スポーツイベントとは何かを学ぶ  【到達目標】 スポーツイベントを理解するには、まず博覧会などのイベントについて学ぶ。博覧会を通してスポーツイベントを特徴を知る。		19.20	【授業単元】 <input type="checkbox"/> ターゲット分析・課題設定／計画・準備（実施に向けた具体化）  【到達目標】 ・2年生の経験を活かしながら、1年生と協力して進める ・企画の流れを整理し、実施計画の重要性を身につける										
5.6	【授業単元】 <input type="checkbox"/> ゴールデンウィークに開催されるスポーツ競技大会について学ぶ  【到達目標】 JBVシリーズ2024（オープン）実習に向けてスポーツイベント運営における基礎知識や態度を修得する。	21.22	【授業単元】 <input type="checkbox"/> 計画・準備（実施に向けた具体化）  【到達目標】 ・プロモーション実施に向けた予算設計と調達方法の検討 ・プロモーションに必要な費用の把握と、資金調達の考え方を理解する											
	【授業単元】 <input type="checkbox"/> JBVシリーズ2024レポート／イベントを通して…  【到達目標】 ①イベントを通して、スポーツイベントとは何かを学ぶ ②JBVシリーズ2024レポート（課題提出）		23.24	【授業単元】 <input type="checkbox"/> 計画・準備（実施に向けた具体化）  【到達目標】 プロモーション実施に向け、実施日や提案先を仮決定し、どのような形で進めるかを具体化する（リスト化にする）										
9.10	【授業単元】 <input type="checkbox"/> イベントとなにか？  【到達目標】 イベントの基本となる基礎を学ぶ。 イベントという言葉の意味からイベントの分類などを理解できる。	25.26	【授業単元】 <input type="checkbox"/> 計画・準備（実施に向けた具体化）  【到達目標】 プロモーション実施に向け、実施日や提案先を仮決定し、どのような形で進めるかを具体化する（リスト化にする）											
	【授業単元】 <input type="checkbox"/> イベントにおける三大計画を学ぶ  【到達目標】 博覧会などの大型イベントやスポーツイベントにおける三大計画の概要を理解し、その重要性を学ぶ。		27.28	【授業単元】 <input type="checkbox"/> 計画・準備（実施に向けた具体化）  【到達目標】 プロモーション実施に向け、実施日や提案先を仮決定し、どのような形で進めるかを具体化する										
13.14	【授業単元】 <input type="checkbox"/> 制作推進/運営マネージメントの概念を学ぶ  【到達目標】 制作推進とはを学びマネージメントを理解することで、実践的に対応することができる。	29.30	【授業単元】 <input type="checkbox"/> 1年生・2年生が合同でプロデュースを行い、成果をレポートにまとめる  【到達目標】 前期終了時に、プロデュース経験を振り返り、学びや課題をまとめたレポートを提出する											
	【授業単元】 <input type="checkbox"/> 振り返り理解度テスト／企画立案  【到達目標】 ・与えられた課題に取り組むのではなく、自らプロモーションプランを企画 ・何を、誰に、どのようにプロモーションするかを決める		【成績評価の方法と基準】  講義の評価は100点満点とし、以下の基準で採点を行う。 ・課題資料の提出：60点 ・授業評価（平素の学習状況・出席状況など）：40点 合計点をもとに、A～Fの6段階で評価する。											
【履修に当たっての心構え・留意点】														
<input type="checkbox"/> 制作においては、議事録を取る習慣を身につける。 <input type="checkbox"/> メモやノートを取ることを心掛ける。														

## 授業概要

科目名	学内スポーツゼミ II-C	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	内藤 のりひさ			
サブ科目名	バレーボール	学年	1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	スポーツビジネス科									

1年生1-2年生 15個入り

1年生は基礎知識を学ぶ。企画・発表を通じて、実施までのプロセスの経験や、実務的まとまりを身につける。

卒業は基礎知識を学び、正画・発表を通して、実施までのプロセスを経験し、実践的なスキルを身につける。

## 【學習內容】

国内博覧会や国際博覧会のパビリオン運営、全体運営管理、国際メガスポーツイベントのプロトコール業務に携わる。現在は、プロモーション業務に加えて、バレーボールチームの興行広報やラグビーチームのマーケティング・プランディングにも関わり、これらの経験を授業に活かし、実践的な知識やスキルを提供する。

【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"/> オリジナルのPPTスライドを教材として使用する <input type="checkbox"/> 実例に基づく資料等を教材として活用する		<input type="checkbox"/> 日常生活の中でもアンテナを張る <input type="checkbox"/> 課題は時間作業を進めておく	
コマ		授業計画	
1.2		17.18	
【授業単元】 <input type="checkbox"/> アプローチ戦略の策定（どのように提案するかを具体化）		【授業単元】 <input type="checkbox"/> プロモーション実施期間（柔軟な対応と具体化）	
【到達目標】 ・提案の目的を整理する（何を提供し、相手にどんなメリットがあるか） ・アプローチ方法を決める（直接訪問、メール、SNS、関係者の紹介など）		【到達目標】 ・コラボチームやプロモーション内容が未定でも、仮の計画を作成できる ・決定事項が増えたら、プランを具体化できる	
3.4		19.20	
【授業単元】 <input type="checkbox"/> 提案資料・プレゼン準備		【授業単元】 <input type="checkbox"/> プロモーション実施における報告書を作成	
【到達目標】 ・提案書やプレゼン資料を作成（シンプルで伝わりやすいもの） ・想定される質問や課題に対応できるよう準備		【到達目標】 プロモーション実施後の成果を数値やデータで振り返り、課題を整理する。報告書を通じて改善策を考え、次回に活かす。	
5.6		21.22	
【授業単元】 <input type="checkbox"/> 提案資料・プレゼン準備		【授業単元】 <input type="checkbox"/> プロモーション実施における報告書を作成	
【到達目標】 ・提案書やプレゼン資料を作成（シンプルで伝わりやすいもの） ・想定される質問や課題に対応できるよう準備		【到達目標】 プロモーション実施後の成果を数値やデータで振り返り、課題を整理する。報告書を通じて改善策を考え、次回に活かす。	
7.8		23.24	
【授業単元】 <input type="checkbox"/> 提案資料・プレゼン準備		【授業単元】 <input type="checkbox"/> 制作資料の準備作業	
【到達目標】 ・想定される質問や課題に対応できるよう準備 ・模擬プレゼンやロールプレイングを実施		【到達目標】 授業で制作した資料を分類・整理し、提出に備える	
9.10		25.26	
【授業単元】 <input type="checkbox"/> プロモーション実施期間（柔軟な対応と具体化）		【授業単元】 <input type="checkbox"/> 制作資料提出	
【到達目標】 ・コラボチームやプロモーション内容が未定でも、仮の計画を作成できる ・決定事項が増えたら、プランを具体化できる		【到達目標】 授業を通じて制作した資料を印刷し、適切にファイリングして提出する。	
11.12		27.28	
【授業単元】 <input type="checkbox"/> プロモーション実施期間（柔軟な対応と具体化）		【授業単元】 <input type="checkbox"/> 全体を通して振り返り	
【到達目標】 ・コラボチームやプロモーション内容が未定でも、仮の計画を作成できる ・決定事項が増えたら、プランを具体化できる		【到達目標】 「できたこと」「できなかったこと」の整理 ▼1年生 → 来年度に向けた改善点や目標を設定 ▼2年生 → 仕事や社会での応用を考える	
13.14		29.30	
【授業単元】 <input type="checkbox"/> プロモーション実施期間（柔軟な対応と具体化）		【授業単元】 <input type="checkbox"/> 制作資料提出	
【到達目標】 ・コラボチームやプロモーション内容が未定でも、仮の計画を作成できる ・決定事項が増えたら、プランを具体化できる		【到達目標】 授業を通じて制作した資料を印刷し、適切にファイリングして提出する。	
15.16		【成績評価の方法と基準】	
【授業単元】 <input type="checkbox"/> プロモーション実施期間（柔軟な対応と具体化）		講義の評価は100点満点とし、以下の基準で採点を行う。 ・課題資料の提出：60点 ・授業評価（平素の学習状況・出席状況など）：40点 合計点をもとに、A～Fの6段階で評価する。	
【履修に当たっての心構え・留意点】			
<input type="checkbox"/> 制作においては、議事録を取る習慣を身につける。 <input type="checkbox"/> メモやノートを取ることを心掛ける。			

## 授業概要

科目名	デザインテクニックⅠB	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	大野 文花										
サブ科目名	【初級】Adobe/Ps	学年	1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	スポーツビジネス科																
【授業を通じての到達目標】																	
Photoshopの基本操作を理解し、スポーツ関係の就職活動においてスキルの1つとして活かしていく。																	
【学習内容】																	
Adobe Photoshopにおける画像加工・広告作成などのグラフィックデザイン技術を学ぶ。																	
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】												
Adobe PhotoshopCC					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】 自己紹介・オリエンテーション 似顔絵作成  【到達目標】 準備された顔のパーツを組み立てて似顔絵を作成をする。	9	【授業単元】 人物補正 ゆがみツール  【到達目標】 ゆがみツールを使って人物の補正をする。														
2	【授業単元】 レイヤーについての説明・Photoshopでできる事の紹介  【到達目標】 基本機能であるレイヤーについての理解をする。 Photoshopを使ってできる事を覚える。	10	【授業単元】 合成レイヤー 基本編  【到達目標】 合成レイヤーを使って画像加工をする。														
3	【授業単元】 簡単な合成・クリッピングマスク  【到達目標】 クリッピングマスクの基本的な操作方法を覚える。	11	【授業単元】 合成レイヤー 応用編  【到達目標】 合成レイヤーを使って高度な画像加工をする。														
4	【授業単元】 マスク機能を使った切り抜き・画像の解像度について  【到達目標】 マスク機能を使って切り抜きをする画像の解像度の仕組みを覚える	12	【授業単元】 色塗りのツール  【到達目標】 バケツ機能やグラデーション機能を使ってみる。														
5	【授業単元】 カラー補正ツール  【到達目標】 基本的なカラー補正ツールを4種類覚え、実際に画像加工を行う。	13	【授業単元】 ブラシツール  【到達目標】 ブラシツールを使って簡単なエフェクトを作成する。														
6	【授業単元】 マスク機能を使ったカラー補正  【到達目標】 マスク機能を使って、画像の一部をカラー変更する。	14	【授業単元】 色塗りツールを使ってイラスト線画にをしてみる  【到達目標】 用意された塗り絵の線画を自由に塗る。														
7	【授業単元】 画像補正ツール  【到達目標】 画像内にある特定のものを消したりぼかしたりする操作を覚える。	15	【授業単元】 文字ツールの使い方・簡単なバナー作成  【到達目標】 文字ツールの使い方を覚え、簡単なバナーを完成させる。														
8	【授業単元】 画像の変形ツール  【到達目標】 画像の拡大縮小やワープツールを覚える。		【成績評価の方法と基準】 合計点を最大100点とし以下の方法で計算をする。  ・出席 5回欠席以内で60点  ・授業内成果物提出(実技提出) 2割提出で10点 4割提出で20点 6割提出で30点 8割提出で40点														
【履修に当たっての心構え・留意点】					Photoshopの操作を1から教えるので安心してください。												

## 授業概要

科目名	デザインテクニックⅡB	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	大野 文花										
サブ科目名	【初級】Adobe/Ps	学年	1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	スポーツビジネス科																
【授業を通じての到達目標】																	
Photoshopの基本操作を理解し、スポーツ関係の就職活動においてスキルの1つとして活かしていく。																	
【学習内容】																	
Adobe Photoshopにおける画像加工・広告作成などのグラフィックデザイン技術を学ぶ。																	
【使用教科書・教材・参考図書】				【授業時間外における学習】													
Adobe PhotoshopCC				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】 シェイプ機能・整列機能・クリッピングマスクの復習  【到達目標】 シェイプ機能の特性を知る 整列機能の使い方を覚える クリッピングマスクの復習をしてみる	9	【授業単元】 レイヤースタイル機能  【到達目標】 レイヤースタイル機能を使用して、文字の加工や画像の加工をしてみる														
	【授業単元】 ポスター作成  【到達目標】 用意された素材を使用して簡単なポスターを作成してみる		10	【授業単元】 精密な切り抜き パスツール  【到達目標】 精密な切り抜きができるパスツールを使用して使い方を覚える													
3	【授業単元】 合成・モックアップの作成  【到達目標】 背景や物に作品を合成してモックアップを作成してみる	11	【授業単元】 簡単なバナー作成 パスツールの切り抜き使用  【到達目標】 必ずパスツールを使用して素材を切り抜き、バナー画像を作成する														
	【授業単元】 写真をオシャレに加工してみる  【到達目標】 コラージュ作品に使用する加工技術を身につける		12	【授業単元】 簡単なバナー作成 パスツールの切り抜き使用 続き  【到達目標】 必ずパスツールを使用して素材を切り抜き、バナー画像を作成する													
5	【授業単元】 オリジナルのコラージュ作品を作ってみる  【到達目標】 用意された素材を使用してオリジナルのコラージュカードを作成してみる	13	【授業単元】 GIFアニメーション  【到達目標】 GIFの機能を理解して、アニメーションを作成してみる														
	【授業単元】 オリジナルのコラージュ作品を作成してみる 続き  【到達目標】 用意された素材を使用してオリジナルのコラージュカードを作成してみる		14	【授業単元】 簡単な映像編集  【到達目標】 Photoshopにある映像編集機能を使用して映像を作成する													
7	【授業単元】 躍動感のある写真加工  【到達目標】 写真に躍動感のある加工をつけ、その素材でバナー作成をする	15	【授業単元】 簡単な映像編集・続き  【到達目標】 Photoshopにある映像編集機能を使用して映像を作成する														
	【授業単元】 SNS投稿用画像作成  【到達目標】 インスタグラムの投稿画像を想定してオリジナル作品を作成する		【成績評価の方法と基準】 合計点を最大100点とし以下の方法で計算をする。  ・出席 5回欠席以内で60点  ・授業内成果物提出(実技提出) 2割提出で10点 4割提出で20点 6割提出で30点 8割提出で40点														
【履修に当たっての心構え・留意点】				Photoshopの操作を1から教えるので安心してください。													

## 授業概要

科目名	デザインテクニックⅠB	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	伊藤信之									
サブ科目名	【中級】Adobe/Ps	学年	1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	スポーツビジネス科															
【授業を通じての到達目標】																
社会人としてクリエイティブな業務に携わる際に、Photoshopの基礎知識があると仕事の効率が格段に向上します。 デザインを自分で作成・修正できる実践的なスキルを身につけ、将来の現場で即戦力として活躍できる力を養いましょう。																
【学習内容】																
主にAdobe Photoshopを使用します。デザインの基礎を学びながら、画像編集やビジュアル制作のスキルを身につけることを目指します。 演習を通じて、実践的な加工技術やレイアウトの考え方と一緒に習得していきましょう。 ※マウス操作を推奨																
【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		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】 授業ガイダンスとオリエンテーション			9	【授業単元】 フィルターと効果の活用											
	【到達目標】 Adobe Creative Cloud全体の概要を理解し、Photoshopを使ってどのようなことができるかを学ぶ。				【到達目標】 フィルターやレイヤー効果を使って画像をアート風に加工する。											
2	【授業単元】 ホーム画面とワークスペース			10	【授業単元】 テキストの加工とタイポグラフィ											
	【到達目標】 Photoshopを使いこなすために欠かせない「ワークスペース」の基本操作や「ツールパネル」、「パネルドック」の構成について確認する。				【到達目標】 デザインにおけるテキストの役割を理解し、効果的な文字表現を学ぶ。											
3	【授業単元】 レイヤーの基本操作			11	【授業単元】 画像合成とコラージュ技術											
	【到達目標】 Photoshopの基礎となる「レイヤー」の概念を理解し、基本操作を習得する。				【到達目標】 複数の画像を組み合わせて自然に見える合成を学び、異なる素材を一つの作品としてまとめ上げるスキルを身につける。											
4	【授業単元】 レイヤー効果とレイヤーマスク			12	【授業単元】 前期課題説明 – 制作に向けた総合演習											
	【到達目標】 レイヤーを活用するための効果とマスク操作。効果的なレイヤー表現を学び、デザインの幅を広げる。				【到達目標】 課題制作に向けて、Photoshopの操作スキルを総復習し、実践力を高める。											
5	【授業単元】 調整レイヤーとスマートオブジェクト			13	【授業単元】 前期課題「バナー制作」											
	【到達目標】 非破壊編集を実現するためのレイヤー操作を学び、品質を維持しながら加工できるテクニックを習得する。				【到達目標】 好きなスポーツチームや企画を設定し、思わずタップしたくなるような広告バナーを作成する。ターゲットやテーマを工夫し、視覚的に魅力のあるデザインを目指す。											
6	【授業単元】 選択範囲の基本操作			14	【授業単元】 前期課題「バナー制作」											
	【到達目標】 選択範囲ツールを使って特定部分を加工する技術を学ぶ。				【到達目標】 授業時間内にバナーを完成させ、指定の場所へアップロードして提出する。											
7	【授業単元】 高度な選択範囲操作			15	【授業単元】 前期課題講評											
	【到達目標】 複雑な形状を選択するための応用技術を学ぶ。				【到達目標】 提出課題の講評を行い、制作意図やデザインの工夫を評価する。また、クラスメイトの作品から学び、多様な視点を身につける。											
8	【授業単元】 画像補正と調整レイヤー			【成績評価の方法と基準】												
	【到達目標】 写真や画像の色味を調整し、見栄えを良くする技術を学ぶ。			講義全体を100点満点とし、以下の基準で評価します。												
【履修に当たっての心構え・留意点】																
学習を妨げる行為や迷惑行為が確認された場合、授業評価から減点します。 責任ある行動を心がけ、皆で協力しながら学習を進めましょう。					以上の合計点に基づき、A～Fの6段階評価で成績を決定します。											

## 授業概要

科目名	デザインテクニックⅡB	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	伊藤信之										
サブ科目名	【中級】Adobe/Ps	学年	1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	スポーツビジネス科																
【授業を通じての到達目標】																	
社会人としてクリエイティブな業務に携わる際に、Photoshopの基礎知識があると仕事の効率が格段に向上します。 デザインを自分で作成・修正できる実践的なスキルを身につけ、将来の現場で即戦力として活躍できる力を養いましょう。																	
【学習内容】																	
主にAdobe Photoshopを使用します。デザインの基礎を学びながら、画像編集やビジュアル制作のスキルを身につけることを目指します。 演習を通じて、実践的な加工技術やレイアウトの考え方と一緒に習得していきましょう。 ※マウス操作を推奨																	
【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				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】 オリエンテーションと前期の振り返り			9	【授業単元】 Webサイトの構成要素												
	【到達目標】 前期の学習内容を振り返り、これまでに身についたスキルを再確認する。 後期の演習に向けて取り組む心構えを持ち、意欲を高める。				【到達目標】 課題制作に向けて、たくさんのWebサイトを見ながらレイアウトや構成要素を考察する。												
2	【授業単元】 アートボードを使ったバリエーションデザイン			10	【授業単元】 後期課題説明 - MVの考え方												
	【到達目標】 異なるサイズのバナーを一つのファイルにまとめて管理し、入稿データとして整える方法を学ぶ。				【到達目標】 Webサイトの顔となるメインビジュアル(MV)の制作に向けた課題説明を行う。それぞれのテーマに合わせて効果的なMVを考え、デザインに取り組む準備をする。												
3	【授業単元】 Instagramのカルーセル広告			11	【授業単元】 後期課題「Webサイト用MV制作」												
	【到達目標】 前回学んだアートボード機能を使って、Instagramのカルーセル広告に使用する画像を制作する。				【到達目標】 好きなスポーツチームのトップページを飾るにふさわしいMVを制作する。												
4	【授業単元】 Instagramのカルーセル広告			12	【授業単元】 後期課題「Webサイト用MV制作」												
	【到達目標】 複数枚のバナーを一つのファイルで効率的に管理し、デザインの一貫性を持たせた連続ビジュアルを作成する。				【到達目標】 好きなスポーツチームのトップページを飾るにふさわしいMVを制作する。												
5	【授業単元】 フォトレタッチ - 肌補正のテクニック			13	【授業単元】 後期課題「Webサイト用MV制作」												
	【到達目標】 肌のトーンを均一に整え、シミやくすみを自然に修正するために、ブラシツールや修復ツールの使い方に触れる。				【到達目標】 授業時間内にMVを完成させ、指定の場所へアップロードして提出する。												
6	【授業単元】 フォトレタッチ - 食事写真を魅力的に			14	【授業単元】 後期課題講評												
	【到達目標】 食品に適した光のコントロールやコントラスト調整を使って、食欲を引き出すビジュアルを作成する。				【到達目標】 提出課題の講評を行い、制作意図やデザインの工夫を評価する。また、クラスメイトの作品から学び、多様な視点を身につける。												
7	【授業単元】 テキストの加工 - 基本技術の習得			15	【授業単元】 前期後期振り返り												
	【到達目標】 ドロップシャドウ、グラデーション、ストロークなど基本効果を使いこなし、見た目にメリハリのあるテキスト表現を習得する。				【到達目標】 1年間のAdobe Photoshop演習を総括し、これまでの学びを振り返る。次に取り組むべきスキルやソフトウェアを考え、さらなる自己成長を目指す。												
8	【授業単元】 テキストの加工 - 立体感と質感を操る			【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、以下の基準で評価します。													
	【到達目標】 Photoshopで使える高度なテキスト加工技術を学ぶ。			・課題提出: 60点 課題の要件を満たし、期限内に作品を提出した場合に60点を付与します。													
【履修に当たっての心構え・留意点】																	
学習を妨げる行為や迷惑行為が確認された場合、授業評価から減点します。 責任ある行動を心がけ、皆で協力しながら学習を進めましょう。					以上の合計点に基づき、A～Fの6段階評価で成績を決定します。												

## 授業概要

科目名	デザインテクニックⅠB	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	阿部 さやか										
サブ科目名	【上級】Adobe/Ps	学年	1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	スポーツビジネス科																
【授業を通じての到達目標】																	
Photoshopの基本操作を習得し、SNSで使用する画像、もしくはフライヤーを制作できるようになる。																	
【学習内容】																	
photoshopで写真の編集と、文字の加工ができるようになるために、演習をメインに授業を実施する。 毎授業の学習状況と出席率、最終課題から評価する。 【具体的には...】 写真編集:色味の調整、シワやシミなどのレタッチ、人物+背景=合成ができるようになる。 文字の加工:文字の色を変更する。フィルターをかける。 【最終成果物目標】 合成した写真に文字をレイアウトしてSNSでのPR画像を作る。																	
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】												
【参考】 Photoshopの始め方 #1   初心者でも大丈夫！まずはここから Photoshopの始め方 #2   画面の見方と役割を覚えよう					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】 講師自己紹介とガイダンス。 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。  【到達目標】 ・photoshopを学ぶメリットを理解する。 ・フォルダの作成方法、ファイルの新規作成、保存、ファイル名の付け方を理解する。 ・メニュー、パレットの位置を認識する。 ・レイヤーというものが何である事を理解する。	9	【授業単元】 写真レタッチ、加工1  【到達目標】 色調補正、人物の顔面の補正。 いらないものを消す。														
2	【授業単元】 新規ドキュメントの作成と保存、書き出し。  【到達目標】 1_作業環境を揃える。 2_新規ドキュメント作成と保存ができるようになる。[再] 3_画像解像度やサイズを理解する	10	【授業単元】 写真レタッチ、加工2  【到達目標】 先週のつづき														
3	【授業単元】 レイヤー  【到達目標】 5つのできることを組み合わせた結果のアウトプットを作成する。 結果物を通してレイヤーとレイヤーマスクを理解する。	11	【授業単元】 写真の扱い総集編  【到達目標】 編集とレタッチを使って自分の写真を加工しよう。														
4	【授業単元】 レイヤー2  【到達目標】 レイヤーの使い方を理解する。レイヤーを重ねてお寿司を作ろう。	12	【授業単元】 文字、シェイプ1  【到達目標】 文字の基本から加工までを習得する。														
5	【授業単元】 選択範囲の作成  【到達目標】 ブラシツール、選択範囲ツールの基本を学ぶ 自動選択やなげなわツールなどの用途の違いを理解する	13	【授業単元】 文字、シェイプ2  【到達目標】 先週のつづき														
6	【授業単元】 レイヤーマスク  【到達目標】 レイヤーの種類やレイヤーマスクについて理解する 描画モードの種類について学ぶ 選択範囲からレイヤーマスクを作成・編集する方法を学ぶ	14	【授業単元】 前期課題:バナー制作  【到達目標】 自分の写真を使ったPRバナーを作る														
7	【授業単元】 写真編集1  【到達目標】 切り抜きツール、スポット修復ブラシツール、なげなわツール、塗りつぶし調整レイヤー、保存、書き出し	15	【授業単元】 前期課題:バナー制作2、提出  【到達目標】 14ひきつづき。仕上げと提出														
8	【授業単元】 写真編集2  【到達目標】 先週のつづき		【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。														
【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	デザインテクニックⅡB	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	阿部 さやか□							
サブ科目名	【上級】Adobe/Ps	学年	1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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
デザインの基礎となる知識や技術を実践形式で身に付ける。 画像編集ソフトAdobe Photoshopを使用してポスターなどの印刷物を作成できるスキルを習得する。														
【学習内容】														
web用画像、印刷物作成の基礎を習得するために演習を中心とした授業を行う。 毎授業の学習状況と出席率、最終課題から評価する。														
【アウトプット例】webサイトコンテンツ用アイキャッチ、バナー、InstagramなどのSNS訴求用画像、フライヤー、名刺														
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】									
【参考】 Photoshopの始め方 #1 初心者でも大丈夫！まずはここから Photoshopの始め方 #2 画面の見方と役割を覚えよう					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								
	【授業単元】 Adobe Photoshopの基本機能の確認					【授業単元】 印刷データを見てみよう								
	【到達目標】 Adobe Photoshopの動作確認と基本機能の復習					【到達目標】 実際の印刷データみて、自分で文字を打ち替えるなどのアレンジをしてみる。								
	【授業単元】 画像のサイズについて。印刷物、webの違い。ファイル形式の違い。					【授業単元】 後期課題についての説明								
	【到達目標】 用途に応じたファイル形式やカラー mode について理解する。					【到達目標】 企業やチームのプランディングを意識したポスターの構成を考えるターゲットを意識したコンセプトを設定する。								
	【授業単元】 デザインの基本1_4つの原則					【授業単元】 ポスターの作成_1								
	【到達目標】 近接、整列、反復、コントラストを理解する。 実践: 例使用して実際に上記の原則を以ってレイアウトする。					【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								
	【授業単元】 デザインの基本2_構図					【授業単元】 ポスターの作成_1								
	【到達目標】 構図を理解する。 既存のサービスを例に、構図が実際に使われていることを知る。					【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								
	【授業単元】 ミニ課題: バナー制作。					【授業単元】 ポスターの作成_1								
5	【到達目標】 架空のサービスのsns用バナーを制作する。					【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								
	【授業単元】 レイヤー効果1_文字					【授業単元】 作品提出と発表_1								
6	【到達目標】 文字によく使われているレイヤー効果をかけてみる					【到達目標】 作品を完成させて書き出し、既定の場所にファイルを提出する他の人の作品を見て、デザインや作り方の違いを学ぶ								
	【授業単元】 レイヤー効果2_写真					【授業単元】 作品提出と発表_2								
7	【到達目標】 写真にレイヤー効果をかけてみる					【到達目標】 つづき								
	【授業単元】 印刷と色の管理					【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。 試験は筆記試験で行う。								
【履修に当たっての心構え・留意点】						【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。 試験は筆記試験で行う。								
特になし						【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。 試験は筆記試験で行う。								

## 授業概要

科目名	デザインテクニックⅠC	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	阿部 さやか								
サブ科目名	【初級】Adobe/Ai 学科・専攻 スポーツビジネス科	学年	1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】															
Adobe Illustratorの基本操作を取得する。															
【学習内容】															
web用画像、印刷物作成の基礎を習得するために演習を中心とした授業を行う。 毎授業の学習状況と出席率、最終課題から評価する。 【アウトプット例】webサイトコンテンツ用アイキャッチ、バナー、InstagramなどのSNS訴求用画像、フライヤー、名刺															
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】										
参考:Illustratorデザインベーシック 制作に役立つ基本とテクニック					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】 講師自己紹介とガイダンス。 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。  【到達目標】 - Illustratorを学ぶメリットを理解する。 - フォルダの作成方法、ファイルの新規作成、保存、ファイル名の付け方を理解する。 - ニュースペースの位置を認識する。 - レイヤーというものが何であるかを理解する。		9	【授業単元】 文字【1】入力  【到達目標】 ざっくり文字ときちんと文字											
2	【授業単元】 おさらい>新規ドキュメントの作成と保存。图形をつくろう！  【到達目標】 長方形ツール、楕円ツール、多角形ツール、スターツールを使って、ざっくり描画ときちんと描画を描く。 描画した图形の、線と塗りの変更ができるようになる。		10	【授業単元】 文字【2】デザイン  【到達目標】 文字のデザインに挑戦する。既存フォントを使って、自分自身を表すキャッチフレーズをつくろう。											
3	【授業単元】 バウンディングボックス、パス、アンカーポイント、ハンドルを知ろう【1】  【到達目標】 パスの作りを理解し、基本图形を変形させて思い通りの描画をする。 -[おさらい] 長方形ツールほか -ペンツール		11	【授業単元】 文字【3】デザイン  【到達目標】 文字のデザインに挑戦する。既存フォントを使って、自分自身を表すキャッチフレーズをつくろう。											
4	【授業単元】 バウンディングボックス、パス、アンカーポイント、ハンドルを知ろう【2】  【到達目標】 楕円ツールとペンツールを使って「ドラえもん」を描いてみよう。		12	【授業単元】 画像の配置  【到達目標】 画像を配置>リンクファイル、埋め込みを理解する。											
5	【授業単元】 パス【1】パスの描画とレイヤー構造  【到達目標】 ペンツールの操作に慣れる。 おさらい>塗りと線		13	【授業単元】 課題【1】名刺を作ろう  【到達目標】 11-12でデザインしたオブジェクトを活用し、名刺を作成する											
6	【授業単元】 パス【2】パスのトレースとレイヤー構造  【到達目標】 下絵を描いたオリジナルキャラクターなどの画像を配置してトレースをする レイヤーを作成しパートごとにレイヤーを分ける		14	【授業単元】 課題【2】名刺を作ろう  【到達目標】 11-12でデザインしたオブジェクトを活用し、名刺を作成する											
7	【授業単元】 オブジェクトの変形、回転、移動、配置【1】  【到達目標】 オブジェクトを思い通りに配置する。 オブジェクトの重なりやグループ化を使う。 -整列 -回転 -座標入力 -統合 -分割		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 作品の発表と各自の担当箇所の説明											
8	【授業単元】 オブジェクトの変形、回転、移動、配置【2】  【到達目標】 オブジェクトを思い通りに配置する。 オブジェクトの重なりやグループ化を使う。 -整列 -回転 -座標入力 -統合 -分割			【成績評価の方法と基準】											
	【履修に当たっての心構え・留意点】 特になし			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。 試験は筆記試験で行う。											

## 授業概要

科目名	デザインテクニックⅡ C	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	阿部 さやか										
サブ科目名	【初級】Adobe/Ai	学年	1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	スポーツビジネス科																
【授業を通じての到達目標】																	
Adobe Illustratorの基本的な操作ができる。 デザインに必要なロジックと、ビジネスシーンにおけるデザインデータの体裁の整え方、法律知識の概要を理解している。□																	
【学習内容】																	
web用画像、印刷物作成の基礎を習得するために演習を中心とした授業を行う。 毎授業の学習状況と出席率、最終課題から評価する。 【アウトプット例】webサイトコンテンツ用アイキャッチ、バナー、InstagramなどのSNS訴求用画像、フライヤー、名刺																	
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】												
参考:Illustratorデザインベーシック 制作に役立つ基本とテクニック					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】 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】 印刷データを見てみよう  【到達目標】 実際の印刷データをみて、自分で文字を打ち替えるなどのアレンジをしてみる。														
2	【授業単元】 画像のサイズについて。印刷物、webの違い。ファイル形式の違い。  【到達目標】 用途に応じたファイル形式やカラー mode について理解する。	10	【授業単元】 後期課題についての説明  【到達目標】 企業やチームのプランディングを意識したポスターの構成を考えるターゲットを意識したコンセプトを設定する。														
3	【授業単元】 デザインの基本【1】4つの原則  【到達目標】 近接、整列、反復、コントラストを理解する。 実践:例使用して実際に上記の原則を以ってレイアウトする。	11	【授業単元】 フライヤーの作成_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														
4	【授業単元】 デザインの基本【2】_構図  【到達目標】 構図を理解する。 既存のサービスを例に、構図が実際に使われていることを知る。	12	【授業単元】 フライヤーの作成_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】 文章の構成【1】  【到達目標】 本やwebの読み物系など、基本的な文字の構成を学習。 それを自分で打ち替えてみるタイトル、見出し、本文。	13	【授業単元】 フライヤーの作成_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														
6	【授業単元】 文章の構成【2】  【到達目標】 パンフレット作成などを想定した文章の作成とレイアウト。 既存のテンプレートを使用して文字を打ち替える。	14	【授業単元】 作品提出と発表_1  【到達目標】 作品を完成させて書き出し、既定の場所にファイルを提出する他の人の作品を見て、デザインや作り方の違いを学ぶ														
7	【授業単元】 印刷と色の管理  【到達目標】 印刷するための知識と色の管理を理解する 今まで作成した画像を使い、改めて印刷物(CMYK)とウェブ(RGB)のデータの違いについて学ぶ	15	【授業単元】 作品提出と発表_2  【到達目標】 作品を完成させて書き出し、既定の場所にファイルを提出する他の人の作品を見て、デザインや作り方の違いを学ぶ														
8	【授業単元】 印刷と色の管理  【到達目標】 印刷するための知識と色の管理を理解する 今まで作成した画像を使い、改めて印刷物(CMYK)とウェブ(RGB)のデータの違いについて学ぶ		【成績評価の方法と基準】  講義全体を100点満点とし、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。  試験は筆記試験で行う。														
【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	デザインテクニックⅠC	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	八野田 翔							
サブ科目名	【中級】Adobe/Ai	学年	1年	授業形態	演習	総単位数	2	単位	総時間数					
学科・専攻	スポーツビジネス科						30	時間						
【授業を通じての到達目標】														
Illustratorの基本操作を習得する。														
【学習内容】														
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】									
必要に応じて案内					授業時間内で未完成の課題は宿題になる。 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、自己紹介とオリエンテーション  【到達目標】 オリエンテーションと後期授業の概要確認。 Adobe Illustratorで何ができるか理解し、ワークスペース各部の名称や機能についてを説明できる。	9	【授業単元】 デザイン制作6(チケット / DM / チラシ / ポスターのいずれかを選択して制作)											
2	【授業単元】 自己紹介カードの作成 Illustrator概要とインターフェイスの説明と設定。  【到達目標】 自己紹介カードの作成を通してIllustratorの操作に慣れていく。 Illustratorの概要を把握する。インターフェイスの理解を深める。 文字ツールでの文字の入力、画像の配置などを経験する	10	【授業単元】 講評  【到達目標】 提出課題の発表と講評。 デザインしたものがどのように見えるかを確認する。 自分以外の人が何をどのように作ったのかを観る経験をする。											
3	【授業単元】 イラストの制作(トレース)とファイル形式について  【到達目標】 ペンツール、图形ツールでの作成、移動やコピー、編集などIllustratorの基本操作ができる。 また、操作に慣れてベクター画像でのイラスト作成ができるようになる。 各ファイル形式について一定程度、理解する。	11	【授業単元】 デザイン制作7(Tシャツ / タオル / ステッカー / アクスタなどのいずれかを選択して制作)  【到達目標】 これまで学習したIllustratorの基本操作を用いながら、スポーツビジネスに関連した紙媒体以外のデザイン制作を経験する。											
4	【授業単元】 デザイン制作1(見本を参考にした名刺の制作)と画像解像度について  【到達目標】 ペンツール、图形ツールでの作成、移動やコピー、編集などIllustratorの基本操作ができる。 文字ツール、整列ウンドウなどを使用して名刺を作成する経験をする。 画像解像度について一定程度の理解をする。	12	【授業単元】 デザイン制作8(Tシャツ / タオル / ステッカー / アクスタなどのいずれかを選択して制作)  【到達目標】 これまで学習したIllustratorの基本操作を用いながら、スポーツビジネスに関連した紙媒体以外のデザイン制作を経験する。											
5	【授業単元】 デザイン制作2(見本を参考にした名刺の制作)  【到達目標】 ペンツール、图形ツールでの作成、移動やコピー、編集などIllustratorの基本操作ができる。 文字ツール、整列ウンドウなどを使用して名刺を作成する経験をする。 画像解像度について一定程度の理解をする。	13	【授業単元】 デザイン制作9(Tシャツ / タオル / ステッカー / アクスタなどのいずれかを選択して制作)  【到達目標】 これまで学習したIllustratorの基本操作を用いながら、スポーツビジネスに関連した紙媒体以外のデザイン制作を経験する。											
6	【授業単元】 デザイン制作3(見本を参考にした名刺の制作)  【到達目標】 ペンツール、图形ツールでの作成、移動やコピー、編集などIllustratorの基本操作ができる。 文字ツール、整列ウンドウなどを使用して名刺を作成する経験をする。 画像解像度について一定程度の理解をする。	14	【授業単元】 デザイン制作10(Tシャツ / タオル / ステッカー / アクスタなどのいずれかを選択して制作)  【到達目標】 これまで学習したIllustratorの基本操作を用いながら、スポーツビジネスに関連した紙媒体以外のデザイン制作を経験する。											
7	【授業単元】 デザイン制作4(チケット / DM / チラシ / ポスターのいずれかを選択して制作)  【到達目標】 文字ツール、ペンツール、图形ツール、整列ウンドウ、画像の配置などのこれまで学習したIllustratorの基本操作を用いながら、少しだけ大きな紙の媒体の制作を経験する。	15	【授業単元】 講評と総評  【到達目標】 提出課題の発表と講評。 デザインしたものがどのように見えるかを確認する。 自分以外の人が何をどのように作ったのかを観る経験をする。											
8	【授業単元】 デザイン制作5(チケット / DM / チラシ / ポスターのいずれかを選択して制作)  【到達目標】 文字ツール、ペンツール、图形ツール、整列ウンドウ、画像の配置などのこれまで学習したIllustratorの基本操作を用いながら、少しだけ大きな紙の媒体の制作を経験する。		【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。  試験は筆記試験で行う。											
【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	デザインテクニックⅡC	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	八野田 翔										
サブ科目名	【中級】Adobe/Ai	学年	1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	スポーツビジネス科																
【授業を通じての到達目標】																	
Illustratorの基本操作を習得する。																	
【学習内容】																	
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】												
必要に応じて案内					授業時間内で未完成の課題は宿題になる。 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】 オリエンテーションと後期授業の概要確認  【到達目標】 Adobe Illustratorで何ができるか、ワークスペース各部の名称や機能についてを説明できる。下記を再度おさらいし、理解する。 ・Illustrator概要、インターフェイスの説明と設定 ・ファイル形式について ・画像解像度		9	【授業単元】 デザイン制作18(名刺 / チケット / DM / チラシ / ポスターのいずれかを選択して制作)  【到達目標】 スポーツチームに関わるオリジナルのチラシやポスターを作成する経験をする。													
2	【授業単元】 デザイン制作12(イラスト / ロゴの制作)  【到達目標】 スポーツチームに関わるオリジナルのロゴ、イラストを作成する経験をする。		10	【授業単元】 講評  【到達目標】 提出課題の発表と講評。 デザインしたものがどのように見えるかを確認する。 自分以外の人が何をどのように作ったのかを観る経験をする。													
3	【授業単元】 デザイン制作13(イラスト / ロゴの制作)  【到達目標】 スポーツチームに関わるオリジナルのロゴ、イラストを作成する経験をする。		11	【授業単元】 デザイン制作20(Tシャツ / シール / 缶バッヂ / アクスタのいずれかを選択)  【到達目標】 スポーツチームに関わるオリジナルのグッズを作成する経験をする。													
4	【授業単元】 デザイン制作14(イラスト / ロゴの制作)  【到達目標】 スポーツチームに関わるオリジナルのロゴ、イラストを作成する経験をする。		12	【授業単元】 デザイン制作21(Tシャツ / シール / 缶バッヂ / アクスタのいずれかを選択)  【到達目標】 スポーツチームに関わるオリジナルのグッズを作成する経験をする。													
5	【授業単元】 講評  【到達目標】 提出課題の発表と講評。 デザインしたものがどのように見えるかを確認する。 自分以外の人が何をどのように作ったのかを観る経験をする。		13	【授業単元】 デザイン制作22(Tシャツ / シール / 缶バッヂ / アクスタのいずれかを選択)  【到達目標】 スポーツチームに関わるオリジナルのグッズを作成する経験をする。													
6	【授業単元】 デザイン制作15(名刺 / チケット / DM / チラシ / ポスターのいずれかを選択して制作)  【到達目標】 スポーツチームに関わるオリジナルのチラシやポスターを作成する経験をする。		14	【授業単元】 デザイン制作23(Tシャツ / シール / 缶バッヂ / アクスタのいずれかを選択)  【到達目標】 スポーツチームに関わるオリジナルのグッズを作成する経験をする。													
7	【授業単元】 デザイン制作16(名刺 / チケット / DM / チラシ / ポスターのいずれかを選択して制作)  【到達目標】 スポーツチームに関わるオリジナルのチラシやポスターを作成する経験をする。		15	【授業単元】 講評と総評  【到達目標】 提出課題の発表と講評。 デザインしたものがどのように見えるかを確認する。 自分以外の人が何をどのように作ったのかを観る経験をする。													
8	【授業単元】 デザイン制作17(名刺 / チケット / DM / チラシ / ポスターどちらかを選択)  【到達目標】 スポーツチームに関わるオリジナルのチラシやポスターを作成する経験をする。			【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。 試験は筆記試験で行う。													
【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

### 【授業を通じての到達目標】

## Illustratorの基本操作を習得する。

【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)

**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】

必要に応じて案内

### 【授業時間外における学習】

授業時間内で未完成の課題は宿題になる

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。

コマ	授業計画	コマ	授業計画
1	<p>【授業単元】 ガイダンスと自己紹介。</p> <p>【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。</p>	9	<p>【授業単元】 整列・パスファインダーの操作</p> <p>【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。</p>
2	<p>【授業単元】 Illustrator概要。インターフェイスの説明と設定。</p> <p>【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。</p>	10	<p>【授業単元】 オブジェクトとパスの変形</p> <p>【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。</p>
3	<p>【授業単元】 図形を使ったイラスト制作1</p> <p>【到達目標】 図形の移動やコピー、編集などの操作を通して、基本操作ができる。</p>	11	<p>【授業単元】 テキスト1</p> <p>【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。</p>
4	<p>【授業単元】 図形を使ったイラスト制作2「ファイル形式」の説明。</p> <p>【到達目標】 図形の移動やコピー、編集といった操作を通して、Illustratorの基本操作ができる。</p>	12	<p>【授業単元】 テキスト2-画像解像度</p> <p>【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。</p>
5	<p>【授業単元】 バスの描画1</p> <p>【到達目標】 ペンツールの操作に慣れる。</p>	13	<p>【授業単元】 ロゴ作成1</p> <p>【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できる。</p>
6	<p>【授業単元】 バスの描画2</p> <p>【到達目標】 ペンツールの操作に慣れる。</p>	14	<p>【授業単元】 ロゴ作成2</p> <p>【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できる。</p>
7	<p>【授業単元】 バスの描画3</p> <p>【到達目標】 ペンツールの操作に慣れる。</p>	15	<p>【授業単元】 講評</p> <p>【到達目標】 提出課題の発表と講評。</p>
8	<p>【授業単元】 バスの描画4</p> <p>【到達目標】 ペンツールの操作に慣れる。</p>		<p>【成績評価の方法と基準】 授業への姿勢・課題提出・積極性(50%) 課題作品内容(50%) 評価前提是、出席率70%以上。</p>
	<p>【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。</p>		

## 授業概要

科目名	デザインテクニックⅡ C	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	【上級】Adobe/Ai						2 単位	総時間数	30 時間
学科・専攻	スポーツビジネス科	学年	1年	授業形態	演習	総単位数			

【授業を通じての到達目標】

Illustratorの基本操作を習得する。

【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)

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】

必要に応じて案内

【授業時間外における学習】

授業時間内で未完成の課題は宿題になる。

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。

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Illustratorファイルを作れる。
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Illustratorファイルを作れる。
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。 後の課題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Illustratorファイルを作れる。
4	【授業単元】 マスク処理2  【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。 後の課題に使う写真をマスキングできる。	12	【授業単元】 名刺の制作1  【到達目標】 文字や(先の課題)のマップやキャラクターを配置し、名刺を作成できる。
5	【授業単元】 アクセスマップ1  【到達目標】 シンボル・アイコンの制作する。 アピアランスを使い線路を作れる。	13	【授業単元】 名刺の制作2  【到達目標】 文字や(先の課題)のマップやキャラクターを配置し、名刺を作成できる。 アートボードを理解する。
6	【授業単元】 アクセスマップ2アピアランス。  【到達目標】 シンボル・アイコンの制作する。 アピアランスを使い線路を作れる。	14	【授業単元】 名刺の制作3モックアップ  【到達目標】 文字や(先の課題)のマップやキャラクターを配置し、名刺を作成できる。 名刺をモックアップに出来る。
7	【授業単元】 アクセスマップ3  【到達目標】 シンボル・アイコンの制作する。 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4  【到達目標】 シンボル・アイコンの制作する。マップを制作できる。		【成績評価の方法と基準】 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。			

スポーツビジネス科

2024 入学

## 授業概要

科目名	マネジメント実践Ⅰ	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	ブリオベッカ浦安							
サブ科目名	サッカー	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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
①イベント企画と実施の基本的な知識とスキルを身につける ②チームマネジメントとリーダーシップの重要性を理解し、実践的なワークショップを通じてこれらのスキルを磨く ③マーケティングと広報活動の戦略を理解し、実際のケーススタディを通じてこれらのスキルを適用する ④イベント運営と集客の戦略を理解し、実際のプロモーション手法を通じてこれらのスキルを適用する ⑤成果評価と振り返りの方法を理解し、実際の振り返りセッションを通じてこれらのスキルを磨く ⑥収益化と財務管理の基本的な原則を理解し、実際のプロポーザル作成を通じてこれらのスキルを磨く														
【学習内容】														
①イベントの企画と実施：イベントの目的を明確にし、成功のための戦略を立てる方法を学びます。また、イベントの準備、実施、後処理の各ステップを理解し、実際のイベント企画に取り組みます。 ②チームマネジメントとリーダーシップ：効果的なチームを構築し、リードするためのスキルを磨きます。具体的には、コミュニケーション、問題解決、意思決定、時間管理などの要素に焦点を当てます。 ③マーケティングと広報：ブランド構築、広報戦略、パートナーシップ形成、ソーシャルメディア活用などの方法を学び、これらを活用してチームの認知度と集客を高める方法を学びます。 ④地域コミュニティとの連携：地元コミュニティとの良好な関係を築くための戦略を学び、具体的なコミュニティ関連イベントの開催方法を学びます。 ⑤財務管理と収益化：チケット販売、グッズ販売、スポンサーシップなど、チームの収益化のための戦略を理解し、これらの戦略を用いて具体的な収益化計画を立てる方法を学びます。														
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】									
資料は授業内容に応じた必要な物を講師が作成準備して学生に配布する					学習内容などを理解把握検査してJFL 日本フットボールリーグ 所属ブリオベッカ浦安 のホームゲームにて興行イベントの運営業務全般をクラブフロントスタッフの一員として取り組む									
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1	<b>【授業単元】</b> ブリオベッカ浦安・市川 クラブ知識の把握 各担当セクションの確認 グループ分け  <b>【到達目標】</b> クラブの歴史、文化、価値観、目標、を理解する。クラブの組織構造、重要なマイルストーンについて知る。また、過去の試合結果、選手の統計、リーグ順位など、チームのパフォーマンスについての知識も把握する。	9	<b>【授業単元】</b> JFLリーグ戦現場実習振り返り講座  <b>【到達目標】</b> 1. 現場での体験：現場実習で体験したこと、学んだことを共有し、各自の経験を振り返ります。具体的な事例を用いて、実際の運営の流れや問題解決の方法について学びます。 2. 挑戦と解決策：実習中に直面した課題や問題を共有し、それらをどのように解決したかを話し合います。また、同様の状況をより効果的に対処するための改善策を考えます。 3. 今後の学び：この現場実習からの学びを今後の講座やキャリアにどのように活かすかを考えます。具体的なスキルや知識の習得、プロフェッショナルとしての意識改革など、具体的な目標を設定します。 学生同士のアクティブなディスカッションを通じて、より深い理解を得ることを目指します。											
	<b>【授業単元】</b> クラブ経営学講座 谷口代表  <b>【到達目標】</b> この講座では、スポーツクラブの経営について学びます。クラブの経営方針の立案、運営管理、マーケティング戦略、イベント企画、財務管理など、クラブ経営に関わる各領域について深く理解を深めます。具体的な事例研究を通じて、理論を実践に生かす方法を学びます。また、チームワークとリーダーシップについても重点的に学び、実際のクラブ経営に必要なスキルを身につけます。		<b>【授業単元】</b> JFLリーグ戦現場実習 会場:柏の葉総合競技場 対戦相手:HONDA FC 全学生対象実習  <b>【到達目標】</b> 現場実習は、学生が学んだ知識とスキルを実際の業務に適用するための重要な機会です。これには、プロのスポーツクラブやイベント会場での現場体験が含まれます。実際の業務を通じて、スポーツイベント運営の全体像を理解し、具体的な問題解決の経験を積むことができます。また、現場実習を通じて、学生はプロのスタッフや他のインターンと協力し、ネットワーキングの機会を得ることができます。	10										
3	<b>【授業単元】</b> クラブ経営学講座 谷口代表  <b>【到達目標】</b> この講座では、スポーツクラブの経営について学びます。クラブの経営方針の立案、運営管理、マーケティング戦略、イベント企画、財務管理など、クラブ経営に関わる各領域について深く理解を深めます。具体的な事例研究を通じて、理論を実践に生かす方法を学びます。また、チームワークとリーダーシップについても重点的に学び、実際のクラブ経営に必要なスキルを身につけます。	11	<b>【授業単元】</b> JFLリーグ戦現場実習 会場:柏の葉総合競技場 対戦相手:HONDA FC 全学生対象実習  <b>【到達目標】</b> 現場実習は、学生が学んだ知識とスキルを実際の業務に適用するための重要な機会です。これには、プロのスポーツクラブやイベント会場での現場体験が含まれます。実際の業務を通じて、スポーツイベント運営の全体像を理解し、具体的な問題解決の経験を積むことができます。また、現場実習を通じて、学生はプロのスタッフや他のインターンと協力し、ネットワーキングの機会を得ることができます。											
	<b>【授業単元】</b> JFLリーグ戦現場実習 会場:秋津 対戦相手:飛鳥FC 全学生対象実習  <b>【到達目標】</b> 現場実習は、学生が学んだ知識とスキルを実際の業務に適用するための重要な機会です。これには、プロのスポーツクラブやイベント会場での現場体験が含まれます。実際の業務を通じて、スポーツイベント運営の全体像を理解し、具体的な問題解決の経験を積むことができます。また、現場実習を通じて、学生はプロのスタッフや他のインターンと協力し、ネットワーキングの機会を得ることができます。		<b>【授業単元】</b> JFLリーグ戦現場実習 会場:柏の葉総合競技場 対戦相手:沖縄SV 全学生対象実習  <b>【到達目標】</b> 現場実習は、学生が学んだ知識とスキルを実際の業務に適用するための重要な機会です。これには、プロのスポーツクラブやイベント会場での現場体験が含まれます。実際の業務を通じて、スポーツイベント運営の全体像を理解し、具体的な問題解決の経験を積むことができます。また、現場実習を通じて、学生はプロのスタッフや他のインターンと協力し、ネットワーキングの機会を得ることができます。	12										

## 授業概要

科目名	マネジメント実践 I	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	ブリオベッカ浦安										
サブ科目名	サッカー	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	スポーツビジネス科																
【授業を通じての到達目標】																	
①イベント企画と実施の基本的な知識とスキルを身につける ②チームマネジメントとリーダーシップの重要性を理解し、実践的なワークショップを通じてこれらのスキルを磨く ③マーケティングと広報活動の戦略を理解し、実際のケーススタディを通じてこれらのスキルを適用する ④イベント運営と集客の戦略を理解し、実際のプロモーション手法を通じてこれらのスキルを適用する ⑤成果評価と振り返りの方法を理解し、実際の振り返りセッションを通じてこれらのスキルを磨く ⑥収益化と財務管理の基本的な原則を理解し、実際のプロポーザル作成を通じてこれらのスキルを磨く																	
【学習内容】																	
①イベントの企画と実施：イベントの目的を明確にし、成功のための戦略を立てる方法を学びます。また、イベントの準備、実施、後処理の各ステップを理解し、実際のイベント企画に取り組みます。 ②チームマネジメントとリーダーシップ：効果的なチームを構築し、リードするためのスキルを磨きます。具体的には、コミュニケーション、問題解決、意思決定、時間管理などの要素に焦点を当てます。 ③マーケティングと広報：ブランド構築、広報戦略、パートナーシップ形成、ソーシャルメディア活用などの方法を学び、これらを活用してチームの認知度と集客を高める方法を学びます。 ④地域コミュニティとの連携：地元コミュニティとの良好な関係を築くための戦略を学び、具体的なコミュニティ関連イベントの開催方法を学びます。 ⑤財務管理と収益化：チケット販売、グッズ販売、スポンサーシップなど、チームの収益化のための戦略を理解し、これらの戦略を用いて具体的な収益化計画を立てる方法を学びます。																	
【使用教科書・教材・参考図書】																	
資料は授業内容に応じた必要な物を講師が作成準備して学生に配布する					【授業時間外における学習】												
学習内容などを理解把握を査してJFL 日本フットボールリーグ 所属ブリオベッカ浦安のホームゲームにて興行イベントの運営業務全般をクラブフロントスタッフの一員として取り組む																	
5	【授業単元】 JFLリーグ戦現場実習振り返り講座				【授業単元】 JFLリーグ戦現場実習 会場:柏の葉総合競技場 対戦相手:沖縄SV 全学生対象実習												
	【到達目標】 1. 現場での体験：現場実習で体験したこと、学んだことを共有し、各自の経験を振り返ります。具体的な事例を用いて、実際の運営の流れや問題解決の方法について学びます。 2. 挑戦と解決策：実習中に直面した課題や問題を共有し、それらをどのように解決したかを話し合います。また、同様の状況をより効果的に対処するための改善策を考えます。 3. 今後の学び：この現場実習からの学びを今後の講座やキャリアにどのように活かすかを考えます。具体的なスキルや知識の習得、プロフェッショナルとしての意識改革など、具体的な目標を設定します。 学生同士のアクティブなディスカッションを通じて、より深い理解を得ることを目指します。				【到達目標】 現場実習は、学生が学んだ知識とスキルを実際の業務に適用するための重要な機会です。これには、プロのスポーツクラブやイベント会場での現場体験が含まれます。実際の業務を通じて、スポーツイベント運営の全体像を理解し、具体的な問題解決の経験を積むことができます。また、現場実習を通じて、学生はプロのスタッフや他のインターンと協力し、ネットワーキングの機会を得ることができます。												
	【授業単元】 現場実習に向けた各グループイベント企画発表講座				【授業単元】 JFLリーグ戦現場実習振り返り講座												
	【到達目標】 企画発表では、現場実習に向けた具体的な計画を共有します。これには以下の要素が含まれます：1. 運営・チームマネジメント部：イベントの運営管理業務とロジスティクス管理についての具体的な計画を提出します。これには、人員配置、スケジュール作成、物資の管理などが含まれます。2. マーケティング部：SNS対応、デジタルマーケティング、グッズの企画計画についての戦略を示します。これには、SNSでの投稿計画や広報戦略、グッズのデザインや販売方法などが含まれます。3. イベント企画部：イベントの企画とマネタイズ戦略、ファンエンゲージメント、集客促進、顧客満足度向上についてのアプローチを提案します。これには、具体的なイベント内容、参加者の募集方法、収益化の戦略などが含まれます。これらの企画発表は、全チームが集中現場実習に向けてどのように準備を進めているかを理解するための重要な機会です。また、他のチームのアイデアを聞くことで新たな視点を得ることもできます。					【到達目標】 1. 現場での体験：現場実習で体験したこと、学んだことを共有し、各自の経験を振り返ります。具体的な事例を用いて、実際の運営の流れや問題解決の方法について学びます。 2. 挑戦と解決策：実習中に直面した課題や問題を共有し、それらをどのように解決したかを話し合います。また、同様の状況をより効果的に対処するための改善策を考えます。 3. 今後の学び：この現場実習からの学びを今後の講座やキャリアにどのように活かすかを考えます。具体的なスキルや知識の習得、プロフェッショナルとしての意識改革など、具体的な目標を設定します。 学生同士のアクティブなディスカッションを通じて、より深い理解を得ることを目指します。											
	【授業単元】 JFLリーグ戦現場実習 会場:フクダ電子アリーナ 対戦相手:ミネベアミツミFC 全学生対象実習				【授業単元】 JFLリーグ戦現場実習 会場:柏の葉総合競技場 対戦相手:FCティアモ枚方 全学生対象実習												
6	【到達目標】 現場実習は、学生が学んだ知識とスキルを実際の業務に適用するための重要な機会です。これには、プロのスポーツクラブやイベント会場での現場体験が含まれます。実際の業務を通じて、スポーツイベント運営の全体像を理解し、具体的な問題解決の経験を積むことができます。また、現場実習を通じて、学生はプロのスタッフや他のインターンと協力し、ネットワーキングの機会を得ることができます。				【到達目標】 現場実習は、学生が学んだ知識とスキルを実際の業務に適用するための重要な機会です。これには、プロのスポーツクラブやイベント会場での現場体験が含まれます。実際の業務を通じて、スポーツイベント運営の全体像を理解し、具体的な問題解決の経験を積むことができます。また、現場実習を通じて、学生はプロのスタッフや他のインターンと協力し、ネットワーキングの機会を得ることができます。												
	【授業単元】 JFLリーグ戦現場実習 会場:フクダ電子アリーナ 対戦相手:ミネベアミツミFC 全学生対象実習				【到達目標】 現場実習は、学生が学んだ知識とスキルを実際の業務に適用するための重要な機会です。これには、プロのスポーツクラブやイベント会場での現場体験が含まれます。実際の業務を通じて、スポーツイベント運営の全体像を理解し、具体的な問題解決の経験を積むことができます。また、現場実習を通じて、学生はプロのスタッフや他のインターンと協力し、ネットワーキングの機会を得ることができます。												
7	【到達目標】 現場実習は、学生が学んだ知識とスキルを実際の業務に適用するための重要な機会です。これには、プロのスポーツクラブやイベント会場での現場体験が含まれます。実際の業務を通じて、スポーツイベント運営の全体像を理解し、具体的な問題解決の経験を積むことができます。また、現場実習を通じて、学生はプロのスタッフや他のインターンと協力し、ネットワーキングの機会を得ることができます。				【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。												
	【授業単元】 JFLリーグ戦現場実習 会場:フクダ電子アリーナ 対戦相手:ミネベアミツミFC 全学生対象実習				※現場実習は1試合=4コマとする 試験は筆記試験で行う。												
8	【到達目標】 現場実習は、学生が学んだ知識とスキルを実際の業務に適用するための重要な機会です。これには、プロのスポーツクラブやイベント会場での現場体験が含まれます。実際の業務を通じて、スポーツイベント運営の全体像を理解し、具体的な問題解決の経験を積むことができます。また、現場実習を通じて、学生はプロのスタッフや他のインターンと協力し、ネットワーキングの機会を得ることができます。				【履修に当たっての心構え・留意点】 積極的に取り組んで欲しい。												

## 授業概要

科目名	マネジメント実践Ⅱ	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	ブリオベッカ浦安							
サブ科目名	サッカー	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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
①イベント企画と実施の基本的な知識とスキルを身につける ②チームマネジメントとリーダーシップの重要性を理解し、実践的なワークショップを通じてこれらのスキルを磨く ③マーケティングと広報活動の戦略を理解し、実際のケーススタディを通じてこれらのスキルを適用する ④イベント運営と集客の戦略を理解し、実際のプロモーション手法を通じてこれらのスキルを適用する ⑤成果評価と振り返りの方法を理解し、実際の振り返りセッションを通じてこれらのスキルを磨く ⑥収益化と財務管理の基本的な原則を理解し、実際のプロポーザル作成を通じてこれらのスキルを磨く														
【学習内容】														
①イベントの企画と実施：イベントの目的を明確にし、成功のための戦略を立てる方法を学びます。また、イベントの準備、実施、後処理の各ステップを理解し、実際のイベント企画に取り組みます。 ②チームマネジメントとリーダーシップ：効果的なチームを構築し、リードするためのスキルを磨きます。具体的には、コミュニケーション、問題解決、意思決定、時間管理などの要素に焦点を当てます。 ③マーケティングと広報：ブランド構築、広報戦略、パートナーシップ形成、ソーシャルメディア活用などの方法を学び、これらを活用してチームの認知度と集客を高める方法を学びます。 ④地域コミュニティとの連携：地元コミュニティとの良好な関係を築くための戦略を学び、具体的なコミュニティ関連イベントの開催方法を学びます。 ⑤財務管理と収益化：チケット販売、グッズ販売、スポンサーシップなど、チームの収益化のための戦略を理解し、これらの戦略を用いて具体的な収益化計画を立てる方法を学びます。														
【使用教科書・教材・参考図書】														
資料は授業内容に応じた必要な物を講師が作成準備して学生に配布する					【授業時間外における学習】									
					学習内容などを理解把握考慮してJFL 日本フットボールリーグ 所属ブリオベッカ浦安 のホームゲームにて興行イベントの運営業務全般をクラブフロントスタッフの一員として取り組む									
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1	<b>【授業単元】</b> JFLリーグ戦現場実習 会場:柏の葉総合競技場 対戦相手:ヴィアティン三重 全学生対象実習 <b>【到達目標】</b> 現場実習は、学生が学んだ知識とスキルを実際の業務に適用するための重要な機会です。これには、プロのスポーツクラブやイベント会場での現場体験が含まれます。実際の業務を通じて、スポーツイベント運営の全体像を理解し、具体的な問題解決の経験を積むことができます。また、現場実習を通じて、学生はプロのスタッフや他のインターと協力し、ネットワーキングの機会を得ることができます。	9	<b>【授業単元】</b> JFLリーグ戦現場実習 会場:佐倉岩名 対戦相手:ヴェルスバ大分 全学生対象実習 <b>【到達目標】</b> 現場実習は、学生が学んだ知識とスキルを実際の業務に適用するための重要な機会です。これには、プロのスポーツクラブやイベント会場での現場体験が含まれます。実際の業務を通じて、スポーツイベント運営の全体像を理解し、具体的な問題解決の経験を積むことができます。また、現場実習を通じて、学生はプロのスタッフや他のインターと協力し、ネットワーキングの機会を得ることができます。											
2	<b>【授業単元】</b> 現場実習に向けた各グループイベント企画発表講座 <b>【到達目標】</b> 企画発表では、現場実習に向けた具体的な計画を共有します。これには以下の要素が含まれます：1.運営・チームマネジメント部：イベントの運営管理業務とロジスティクス管理についての具体的な計画を提出します。これには、人員配置、スケジュール作成、物資の管理などが含まれます。2.マーケティング部：SNS対応、デジタルマーケティング、グッズの企画計画についての戦略を示します。これには、SNSでの投稿計画や広報戦略、グッズのデザインや販売方法などが含まれます。3.イベント企画部：イベントの企画とマネタイズ戦略、ファンエンゲージメント、集客促進、顧客満足度向上についてのアプローチを提案します。これには、具体的なイベント内容、参加者の募集方法、収益化の戦略などが含まれます。これらの企画発表は、全チームが集中現場実習に向けてどのように準備を進めているかを理解するための重要な機会です。また、他のチームのアイデアを聞くことで新たな視点を得ることもできます。	10	<b>【授業単元】</b> JFLリーグ戦現場実習 会場:柏の葉 対戦相手:レイラック滋賀FC 全学生対象実習 <b>【到達目標】</b> 現場実習は、学生が学んだ知識とスキルを実際の業務に適用するための重要な機会です。これには、プロのスポーツクラブやイベント会場での現場体験が含まれます。実際の業務を通じて、スポーツイベント運営の全体像を理解し、具体的な問題解決の経験を積むことができます。また、現場実習を通じて、学生はプロのスタッフや他のインターと協力し、ネットワーキングの機会を得ることができます。											
3	<b>【授業単元】</b> JFLリーグ戦現場実習 会場:柏の葉総合競技場 対戦相手:YSCC横浜 全学生対象実習 <b>【到達目標】</b> 現場実習は、学生が学んだ知識とスキルを実際の業務に適用するための重要な機会です。これには、プロのスポーツクラブやイベント会場での現場体験が含まれます。実際の業務を通じて、スポーツイベント運営の全体像を理解し、具体的な問題解決の経験を積むことができます。また、現場実習を通じて、学生はプロのスタッフや他のインターと協力し、ネットワーキングの機会を得ることができます。	11	<b>【授業単元】</b> JFLリーグ戦現場実習 会場:柏の葉 対戦相手:レイラック滋賀FC 全学生対象実習 <b>【到達目標】</b> 現場実習は、学生が学んだ知識とスキルを実際の業務に適用するための重要な機会です。これには、プロのスポーツクラブやイベント会場での現場体験が含まれます。実際の業務を通じて、スポーツイベント運営の全体像を理解し、具体的な問題解決の経験を積むことができます。また、現場実習を通じて、学生はプロのスタッフや他のインターと協力し、ネットワーキングの機会を得ることができます。											
4	<b>【授業単元】</b> クラブ経営学講座 谷口代表 <b>【到達目標】</b> この講座では、スポーツクラブの経営について学びます。クラブの経営方針の立案、運営管理、マーケティング戦略、イベント企画、財務管理など、クラブ経営に関わる各領域について深く理解を深めます。具体的な事例研究を通じて、理論を実践に生かす方法を学びます。また、チームワークとリーダーシップについても重点的に学び、実際のクラブ経営に必要なスキルを身につけます。	12	<b>【授業単元】</b> ファン感謝祭に向けた各グループイベント企画発表講座 <b>【到達目標】</b> 企画発表では、現場実習に向けた具体的な計画を共有します。これには以下の要素が含まれます：1.運営・チームマネジメント部：イベントの運営管理業務とロジスティクス管理についての具体的な計画を提出します。これには、人員配置、スケジュール作成、物資の管理などが含まれます。2.マーケティング部：SNS対応、デジタルマーケティング、グッズの企画計画についての戦略を示します。これには、SNSでの投稿計画や広報戦略、グッズのデザインや販売方法などが含まれます。3.イベント企画部：イベントの企画とマネタイズ戦略、ファンエンゲージメント、集客促進、顧客満足度向上についてのアプローチを提案します。これには、具体的なイベント内容、参加者の募集方法、収益化の戦略などが含まれます。これらの企画発表は、全チームが集中現場実習に向けてどのように準備を進めているかを理解するための重要な機会です。また、他のチームのアイデアを聞くことで新たな視点を得ることもできます。											

## 授業概要

## 授業概要

科目名	イベントディレクション I	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	バスケットボールチーム	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	スポーツビジネス科								

【授業を通じての到達目標】

学校のイベントである 8月のX-Cupの様々なプランニング立案＆達成。

当事者意識として3つを考える 1. 選手側(高校生の立場) 2. スポンサー企業&関係者側 3. 学校側 この考えは就職後も活きる。

各々からの成功の定義や課題解決を1人1人が答えられるようにする。

つまり、翌年の就職に向けた自分の意志・覚悟を学び発言し行動できることが目標であり、就職の際に面談等で困らなくなる。

【学習内容】

X-Cupに向けたプランニング活動を中心に行なう

具体的な予算感を洗い出して、収支を考えたうえでのスポンサー企業をリスト化しアタック。有観客となる場合の集客エリアとしてのコントロールやチケット売上を想定した単価やどのエリアの人を呼び込むなどを検討。

【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】

地域や施設などにも話をし、集客戦略を練るために情報収集を行う

コマ	授業計画	コマ	授業計画
1.2	<p>【授業単元】 ・再度、就職に向けた方向性を話す(4月)</p> <p>【到達目標】 国内スポーツに対する現状を共有と名刺作成</p>	17.18	<p>【授業単元】 ・再度、X-Cupに向けた収支報告と現状の把握(6月)</p> <p>【到達目標】 各々の現状を報告し、次のステップを計画や一部変更の判断</p>
3.4	<p>【授業単元】 ・X-Cupに向けた企画 ①(4月)</p> <p>【到達目標】 収支を確認し具体的に詰める</p>	19.20	<p>【授業単元】 ・X-Cupの対応 ①(7月)</p> <p>【到達目標】 すべてのタスクを確認</p>
5.6	<p>【授業単元】 ・X-Cupに向けた企画 ②(5月)</p> <p>【到達目標】 スポンサー企業候補を洗い出して交渉する。 例)トーケスクリプトの作成</p>	21.22	<p>【授業単元】 ・X-Cupの対応 ②(7月)</p> <p>【到達目標】 すべてのタスクを確認</p>
7.8	<p>【授業単元】 ・X-Cupに向けた企画 ③(5月)</p> <p>【到達目標】 各責任者毎にやるべきことを明確化し、収支(KPI)に乗っ取り対応</p>	23.24	<p>【授業単元】 ・X-Cupの対応 ③(7月)</p> <p>【到達目標】 タスクが未完成を確認し、優先順位をつけて対応</p>
9.10	<p>【授業単元】 ・X-Cupに向けた企画 ④(5月)</p> <p>【到達目標】 各責任者毎にやるべきことを明確化し、収支(KPI)に乗っ取り対応</p>	25.26	<p>【授業単元】 ・X-Cupの対応 ④(7月)</p> <p>【到達目標】 タイムスケジュールの確認</p>
11.12	<p>【授業単元】 ・試合の運営について ①(6月)</p> <p>【到達目標】 試合を運営する上で必要な手続きや対応について確認、協議</p>	27.28	<p>【授業単元】 ・X-Cupの対応 ⑤(7月)</p> <p>【到達目標】 現時点での課題をあげて、改善できるか検討</p>
13.14	<p>【授業単元】 ・試合の運営について ②(6月)</p> <p>【到達目標】 配置や導線、来場者の目線誘導やスポンサー企業向けの対応を協議</p>	29.30	<p>【授業単元】 ・X-Cupの対応(8月)</p> <p>【到達目標】 現場にて対応</p>
15.16	<p>【授業単元】 ・試合の運営について ③(6月)</p> <p>【到達目標】 配置や導線、来場者の目線誘導やスポンサー企業向けの対応を協議</p>		<p>【成績評価の方法と基準】 講義出席を60点満点とし、積極性などを30点、リーダーシップなど10点とする合計100点満点で評価する。</p>
	<p>【履修に当たっての心構え・留意点】 主体性をもって行動してほしい</p>		

## 授業概要

科目名	イベントディレクションⅡ	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	バスケットボールチーム	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	スポーツビジネス科															
【授業を通じての到達目標】																
就職に向けた面談や関係先、マイの自分への覚悟を学ぶ。 就職の際に面談等練習、履歴書の作成、写真映り方、自分の強みなどを語れることを授業で学び、その業界者とつながっておく。																
【学習内容】																
すべては就職に向けたステップとする。関係者との話し合い。また構築。 様々なシーズン中である先に行ってお花を届けたり、卒業生などの先輩に会って来るなどを実行する																
【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					卒業生との接点や関係者や業界者と会う											
コマ	授業計画	コマ	授業計画													
1.2	【授業単元】 ・開幕先のクラブ・リーグへお花を届ける企画 ①	17.18	【授業単元】 ・現状の面談を各自報告し課題を見つけ出す													
	【到達目標】 どこへ届けるかリスト化する		【到達目標】 就職先が決まつくる時期。現状の各々の課題を見つけ出す													
3.4	【授業単元】 ・開幕先のクラブ・リーグへお花を届ける企画 ②	19.20	【授業単元】 ・現状の面談を各自報告し課題を見つけ出す													
	【到達目標】 納品されたか確認		【到達目標】 就職先が決まつくる時期。現状の各々の課題を見つけ出す													
5.6	【授業単元】 ・X-Cupの反省会	21.22	【授業単元】 ・データ分析について学ぶ ①													
	【到達目標】 どういう点が問題だったか。各々の視点で説明		【到達目標】 スポーツデータや選手のパフォーマンスについて学ぶ 最新のスポーツ科学を知る													
7.8	【授業単元】 ・X-Cupの未来について語る	23.24	【授業単元】 ・データ分析について学ぶ ②													
	【到達目標】 どういうことを後輩にしてほしいか希望や提案を語る		【到達目標】 徳島県のデータをみて話し合う													
9.10	【授業単元】 ・就職に向けた準備 ①	25.26	【授業単元】 ・データ分析について学ぶ ③													
	【到達目標】 各々の具体的に就職先を決める		【到達目標】 テックを導入するためにはどうするか話し合う													
11.12	【授業単元】 ・就職に向けた準備 ②	27.28	【授業単元】 ・データ分析について学ぶ ④													
	【到達目標】 各々の具体的に就職先を決める		【到達目標】 キネクソン社(バスケ、バレー、ハンドボールなど導入中)について学ぶ													
13.14	【授業単元】 ・就職の準備として履歴書を作成	29.30	【授業単元】 ・データ分析について学ぶ ⑤													
	【到達目標】 各々の強みを理解する		【到達目標】 キネクソン社(バスケ、バレー、ハンドボールなど導入中)について学ぶ													
15.16	【授業単元】 ・面談練習		【成績評価の方法と基準】 講義出席を60点満点とし、積極性などを30点、リーダーシップなど10点とする合計100点満点で評価する。													
	【到達目標】 経営者としての質疑応答練習															
【履修に当たっての心構え・留意点】																
主体性をもって行動してほしい																

## 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	前期	担当教員	川崎フロンターレ 矢野友之		
サブ科目名	指導演習	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	スポーツビジネス科								

【授業を通じての到達目標】

本授業ではサッカーにおける基礎、サッカーの指導における基礎を理解し、1年後に現場に立つための土台を形成する。①サッカーの目的②プレーの原則③サッカーの基本戦術④サッカーのテクニックを理解し、U-12世代にサッカーの楽しさを伝え、導いていくための知識を養うことを目標とする。

【学習内容】

実際にプレーをしながらサッカーを理解し、サッカーの指導について学ぶことを基本とする。前期ではサッカーのテクニック(運ぶ・奪う・止める・蹴る)の指導を中心に体験・分析をし、指導者としての土台を積むことを目指す。

【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】

各セッションの最終単元後に指導案を作成

コマ	授業計画	コマ	授業計画	
1.2	【授業単元】 オリエンテーション  【到達目標】 授業の進め方の説明・ゲーム	17,18	【授業単元】 パス＆コントロール ①  【到達目標】 パス＆コントロールにおけるポイントの理解と整理を目指す	
3.4	【授業単元】 運ぶ ①  【到達目標】 運ぶ・仕掛ける・ボールを持つ技術におけるポイントの理解と整理を目指す	19,20	【授業単元】 パス＆コントロール ②  【到達目標】 パス＆コントロールにおけるポイントの理解と整理を目指す	
5.6	【授業単元】 運ぶ ②  【到達目標】 運ぶ・仕掛ける・ボールを持つ技術におけるポイントの理解と整理を目指す	21,22	【授業単元】 パス＆コントロール ③  【到達目標】 ①・②で学んだことをU-12年代でどう指導するかについて体験し、考察する	
7.8	【授業単元】 運ぶ ③  【到達目標】 ①・②で学んだことをU-12年代でどう指導するかについて体験し、考察する	23,24	【授業単元】 パス＆コントロール ④  【到達目標】 ①・②で学んだことをU-12年代でどう指導するかについて体験し、考察する	
9.10	【授業単元】 ボールを奪う ①  【到達目標】 個人でボールを奪う技術におけるポイントの理解と整理を目指す	25,26	【授業単元】 前期まとめ(ゲーム)  【到達目標】 前期に学んだことをゲームの中でどう指導するかを体験し考察する	
11,12	【授業単元】 ボールを奪う ②  【到達目標】 ①で学んだことをU-12年代でどう指導するかについて体験し考察する	27,28	【授業単元】 指導案作成と実践(トレーニング1を行う)  【到達目標】 ここまで体験したことから指導案を作成し、実践を行う	
13,14	【授業単元】 チャレンジ＆カバー ①  【到達目標】 チャレンジ＆カバーにおけるポイントの理解と整理を目指す	29,30	【授業単元】 テスト  【到達目標】 筆記・口頭試問	
15,16	【授業単元】 チャレンジ＆カバー ②  【到達目標】 ①で学んだことをU-12年代でどう指導するかについて体験し考察する		【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40点、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、両者の合計点でA～Fの6段階で評価する。  試験は筆記試験、口頭試問で行う。	
【履修に当たっての心構え・留意点】				
前期では技術を追求するための理解を目的として授業を行います。今まで自分が積み上げてきたこと、他者が積み上げてきたことを比較しながら学んでいきましょう。				

## 授業概要

### 本授業ではサッカーに

①サッカーの目的②プレーの原則③サッカーの基本戦術④サッカーのテクニックを理解し、U-12年代にサッカーの楽しさを伝え、導いていくための知識を養うことを目標とする。

## 【學習內容】

後期では、ゴール前の攻守(自陣・相手陣)の指導を体験し、サッカーの原理原則・4局面の理解を深め、指導者としての土台を築く。

【使用教科書・教材・参考図書】

【使用教材】

### 【授業時間外における学習】

各セッションの最終単元後に指導案を作成

コマ	授業計画	コマ	授業計画
1,2	<p>【授業単元】 <b>相手陣の攻撃 ①</b></p> <p>【到達目標】 原理原則を理解し、ゴールを奪うために必要なプレー、指導ポイントを整理する</p>	17,18	<p>【授業単元】 <b>自陣の攻撃 ③</b></p> <p>【到達目標】 ①・②で学んだことをU-12年代でどう指導するかについて体験し、考察する</p>
3,4	<p>【授業単元】 <b>相手陣の攻撃 ②</b></p> <p>【到達目標】 原理原則を理解し、ゴールを奪うために必要なプレー、指導ポイントを整理する</p>	19,20	<p>【授業単元】 <b>自陣の守備 ①</b></p> <p>【到達目標】 原理原則を理解し、ゴールを守るために必要なプレー、指導ポイントを整理する</p>
5,6	<p>【授業単元】 <b>相手陣の攻撃 ③</b></p> <p>【到達目標】 ①・②で学んだことをU-12年代でどう指導するかについて体験し、考察する</p>	21,22	<p>【授業単元】 <b>自陣の守備 ②</b></p> <p>【到達目標】 原理原則を理解し、ゴールを守るために必要なプレー、指導ポイントを整理する</p>
7,8	<p>【授業単元】 <b>相手陣の守備 ①</b></p> <p>【到達目標】 原理原則を理解し、相手陣でボールを奪うために必要なプレー、指導ポイントを整理する</p>	23,24	<p>【授業単元】 <b>自陣の守備 ③</b></p> <p>【到達目標】 ①・②で学んだことをU-12年代でどう指導するかについて体験し、考察する</p>
9,10	<p>【授業単元】 <b>相手陣の守備 ②</b></p> <p>【到達目標】 原理原則を理解し、相手陣でボールを奪うために必要なプレー、指導ポイントを整理する</p>	25,26	<p>【授業単元】 <b>後期まとめ(ゲーム)</b></p> <p>【到達目標】 後期に学んだことをゲームの中でどう指導するかを体験し考察する</p>
11,12	<p>【授業単元】 <b>相手陣の守備 ③</b></p> <p>【到達目標】 ①・②で学んだことをU-12年代でどう指導するかについて体験し、考察する</p>	27,28	<p>【授業単元】 <b>指導案作成と実践(トレーニング2を行う)</b></p> <p>【到達目標】 1年を通して体験したことから指導案を作成し、実践を行う</p>
13,14	<p>【授業単元】 <b>自陣の攻撃 ①</b></p> <p>【到達目標】 原理原則を理解し、相手ゴールに向かうために必要なプレー、指導ポイントを整理する</p>	29,30	<p>【授業単元】 <b>テスト</b></p> <p>【到達目標】 筆記・口頭試問</p>
15,16	<p>【授業単元】 <b>自陣の攻撃 ②</b></p> <p>【到達目標】 原理原則を理解し、相手ゴールに向かうために必要なプレー、指導ポイントを整理する</p>		<p>【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40点、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、両者の合計点でA～Fの6段階で評価する。</p> <p>試験は筆記試験、口頭試問で行う。</p>
	<p>【履修に当たっての心構え・留意点】</p> <p>後期においては人数により、やむを得ず本来の計画と違うやり方を選ぶことがあります。欠席がないよう日頃から調整・準備をお願いします。</p>		

## 授業概要

科目名	パーソナルカラー検定資格対策講座Ⅰ	必修選択の別	必修選択	開講区分	前期	担当教員	加藤江莉		
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	スポーツビジネス科								
【授業を通じての到達目標】									
①色彩技能パーソナルカラー検定モジュール1(初級レベル)合格、およびカラーコーディネートの基礎知識について述べることが出来る。 ②実社会における色彩の使用方法を学び、正しく色伝達が出来る。									
【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) 講師は、大学で色彩学指導や色彩の参考書の執筆を行う他、カラースクール＆サロンを経営しファッショントレーニングや企業・商業施設で色彩セミナーを実施する日本パーソナルカラー協会の認定講師が担当します。 学習は講義形式で、パーソナルカラーの基本知識を身につけられる授業を行います。パーソナルカラーを学ぶと、色彩が人の印象に与える影響や理論的なコーディネート法がわかります。さらに色彩技能パーソナルカラー検定モジュール1の合格を目指としたカリキュラムで、資格取得を目指します。									
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】				
【学生が準備する教材】 ●テキスト「色彩技能パーソナルカラー検定公式テキストモジュール1」 ●配色ワークブック(モジュール1) ●JPCAパーソナルカラー配色カード ●新配色カード199b ●のり／ハサミ／色鉛筆／筆記用具 ●雑誌(別途指示)					①専門用語が頻繁に出てくるため、あらかじめテキストを読み予習してくる。 ②小テストを実施する授業もあるので、授業後はテキストを読み返しポイントを覚えること。実際に色を並べてみると復習すると良い。				
コマ	授業計画	コマ	授業計画						
1.2	【授業単元】 ・パーソナルカラーとは ・色を見るための条件  【到達目標】 ・パーソナルカラーの概要について述べることが出来る。 ・色を見る条件について述べることが出来る。	17,18	【授業単元】 ・基本の配色技法について ・アクセントとセパレーション  【到達目標】 ・ドミナントとグラデーションについて述べることが出来る。 ・アクセントとセパレーションについて述べることが出来る。						
3.4	【授業単元】 トーン表とカラーダイヤル作成  【到達目標】 ・色を分類することが出来る。 ・色の分類と規則性について述べることが出来る。	19,20	【授業単元】 ・フォーシーズン分類(1) ・パーソナルカラーと4つの属性  【到達目標】 ・フォーシーズン分類について述べることが出来る。 ・パーソナルカラーの4つの属性について違いを述べることが出来る。						
5.6	【授業単元】 ・色の成り立ちについて(1) ・色相、明度  【到達目標】 ・色を見るための基本条件について述べることが出来る。 ・色相、明度について述べることが出来る。	21,22	【授業単元】 ・フォーシーズン分類(2) ・パーソナルカラー診断体験(演習)、練習問題(講義)  【到達目標】 ・パーソナルカラーを体験し、色の見分けを説明できる。 ・練習問題で自分の弱点をつかみ、対策が出来る。						
7.8	【授業単元】 ・色の成り立ちについて(2) ・彩度、清濁  【到達目標】 ・色を見るための基本条件について述べることが出来る。 ・彩度、清濁について述べることが出来る。	23,24	【授業単元】 ・練習問題 ・アナリストの知識  【到達目標】 ・練習問題で自分の弱点をつかみ、対策が出来る。 ・アナリストの基本知識について述べることが出来る。						
9.10	【授業単元】 ・色のものさし ・PCCSの基本について  【到達目標】 色を属性の組み合わせにより体系化する仕組みについて述べることが出来る。	25,26	【授業単元】 ・色の成り立ちとパーソナルカラー(おさらい) ・心理効果と配色法(おさらい)  【到達目標】 ・色の成り立ちとパーソナルカラーについて正しく述べることが出来る。 ・心理効果と配色法について正しく述べることが出来る。						
11,12	【授業単元】 ・色彩の心理効果 ・視覚効果  【到達目標】 基本の色の心理効果と視覚効果について述べることが出来る。	27,28	【授業単元】 定期試験(筆記)  【到達目標】 定期試験で70点以上取得						
13,14	【授業単元】 色相配色について  【到達目標】 基本の色相配色について述べることが出来る。	29,30	【授業単元】 定期試験の解答・解説  【到達目標】 定期試験により弱点を洗い出し、解説により理解を深め、弱点を克服出来る。						
15,16	【授業単元】 トーン配色について  【到達目標】 基本のトーン配色について述べることが出来る。		【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、定期試験を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。 試験は筆記試験と実技試験で行う。						
【履修に当たっての心構え・留意点】									
受け身ではなく、自ら調べて学び、実際に色を使って自分の力にする姿勢を重要視する。									

## 授業概要

科目名	パーソナルカラー検定資格対策講座Ⅱ	必修選択の別	必修選択	開講区分	後期	担当教員	加藤江莉		
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	スポーツビジネス科								
【授業を通じての到達目標】									
①色彩技能パーソナルカラー検定モジュール2(中級レベル)合格、およびカラーコーディネートの実用知識について述べることが出来る。 ②ビジネスにおける色彩活用を理解し、的確な色提案と正確な色指示が出来る。									
【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) 講師は、大学で色彩学指導や色彩の参考書の執筆を行う他、カラースクール＆サロンを経営しファッショントレーニングや企業・商業施設で色彩セミナーを実施する日本パーソナルカラー協会の認定講師が担当します。 学習は講義形式で、パーソナルカラーの活用知識を身につけられる授業を行います。パーソナルカラーを学ぶと、色彩が人の印象に与える影響や理論的なコーディネート法がわかります。さらに色彩技能パーソナルカラー検定モジュール2の合格を目指としたカリキュラムで、資格取得を目指します。									
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】				
【学生が準備する教材】 ●テキスト「色彩技能パーソナルカラー検定公式テキストモジュール1及びモジュール2」 ●配色ワークブック(モジュール1と2) ●JPCAパーソナルカラー配色カード ●新配色カード199b ●のり／ハサミ／色鉛筆／筆記用具 ●雑誌(別途指示)					①専門用語が頻繁に出てくるため、あらかじめテキストを読み予習してくる。 ②小テストを実施する授業もあるので、授業後はテキストを読み返しポイントを覚えること。実際に色を並べてみると復習すると良い。				
コマ	授業計画	コマ	授業計画						
1.2	【授業単元】 ・色の属性と顔の見え方 ・パーソナルカラーにおける色の属性  【到達目標】 ・色の属性が顔の見え方に与える影響について述べることが出来る。 ・属性の複合的な効果の活用について述べることが出来る。	17,18	【授業単元】 色彩技能パーソナルカラー検定対策(学習内容の重要項目のおさらい)  【到達目標】 理解できていない所や覚えていない所を見つけて、これを正確に述べることが出来ます。						
3.4	【授業単元】 ・マンセル表色系 ・マンセル表色系の色の三属性  【到達目標】 ・マンセル表色系の特徴について述べることが出来る。 ・マンセル表色系の色の三属性について述べることが出来る。	19,20	【授業単元】 色彩技能パーソナルカラー検定対策(色を見分けるテクニック)  【到達目標】 色相環とトーン表・色の見分けが正確に出来る。						
5.6	【授業単元】 ・PCCSとマンセル表色系 ・色名  【到達目標】 ・PCCSの特徴について述べることが出来る。 ・PCCSとマンセル表色系の関係について述べることが出来る。 ・色名について述べることが出来る。	21,22	【授業単元】 色彩技能パーソナルカラー検定対策(過去問)  【到達目標】 ・過去問題で弱点を洗い出し、講師の解説により理解を深め、弱点を克服出来る。 ・時間配分や効率的な問題の解き方がわかる。						
7.8	【授業単元】 ・配色法と配色調和  【到達目標】 ・配色調和の2つの分類について述べることが出来る。 ・配色法を実際に仕事に活用している事例について述べることが出来る。	23,24	【授業単元】 色彩技能パーソナルカラー検定受験モジュール1  【到達目標】 色彩技能パーカラ検定モジュール1の合格						
9.10	【授業単元】 ・色彩調和論 ・光源  【到達目標】 ・代表的な色彩調和論について述べることが出来る。 ・光源の特性について述べることが出来る。	25,26	【授業単元】 シューズ配色提案  【到達目標】 配色法を使ってシューズ配色を考え、第三者に対して提案が出来る。						
11,12	【授業単元】 ・物体 ・目  【到達目標】 ・光の反射と物体の質感について述べることが出来る。 ・目の構造と働きについて述べることが出来る。	27,28	【授業単元】 ユニフォーム配色提案  【到達目標】 配色法を使ってユニフォーム配色を考え、第三者に対して提案が出来る。						
13,14	【授業単元】 フォーシーズン分類  【到達目標】 ・フォーシーズン分類の特徴について述べることが出来る。 ・各シーズンカラーの属性とイメージについて述べることが出来る。	29,30	【授業単元】 定期試験(筆記・実技)  【到達目標】 定期試験で70点以上取得						
15,16	【授業単元】 パーソナルカラー分析診断体験(演習)  【到達目標】 ・色の属性やフォーシーズン分類で顔の変化を見極めることが出来る。 ・分析方法の工程を述べることが出来る。		【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、色彩技能パーソナルカラー検定合格を60点、授業評価(平素の学習状況・出席状況・実技試験など)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。 試験は筆記・実技の両方で行う。 尚、色彩技能パーソナルカラー検定モジュール1に合格した者は単位認定する。 ただし70%以上の出席率に満たない場合は条件に関わらずEとする。						
【履修に当たっての心構え・留意点】									
受け身ではなく、自ら調べて学び、実際に色を使って自分の力にする姿勢を重要視する。									

## 授業概要

科目名	マネジメント実践Ⅰ	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	コアスポーツマネジメント株式会社 西川勇仁太		
サブ科目名	チームスタッフ	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	スポーツビジネス科								

### 【授業を通じての到達目標】

BRIDGEの発展で大きく成長しているバスケットボール業界、スポーツ業界での就職に向けて、業界の構造、特徴を理解する。また、業界で必要な知識、スキルを習得し、業界において貢献できる人材を目指す。

### 【學習內容】

アメリカのスポーツマーケティング企業でインターンシップを経験し、その後日経企業のブランドマーケティング責任者として、企業、ブランドとプロスポーツチーム、リーグとのパートナーシップや、選手のスポンサーシップなど、スポーツマーケティングでの経験を積み、現在はBリーグ選手の代理人、マネジメント、スポーツマーケティングのコンサルティングを務める講師が、実際の実務経験を基に、スポーツ業界ならびに、バスケットボール業界で必要な知識やスキル、マインドセットのが習得できる講義を行なう。

【使用教科書・教材・参考図書】

資料等に関しては、講義内で配布、共有致します。

## 【授業時間外における学習】

授業外にて必要な予習、学習、フィールドワークが発生する場合は、別途授業内で案内致します。

コマ	授業計画	コマ	授業計画
1.2	<p>【授業単元】 プロローグ・自分たちの目指すスポーツビジネスとは</p> <p>自分たちの考えるスポーツビジネスとは何か、講義とグループワークで自分の現状を確認する</p>	17.18	<p>【授業単元】 リーグ、チームとそれを支えるステークホルダー</p> <p>【到達目標】 Bリーグと、各チームを支えるステークホルダーとは何か、財務状況や、各自治体、企業との関係について理解し、各ステークホルダーの役割を把握する</p>
3.4	<p>【授業単元】 アメリカ・日本のスポーツビジネス</p> <p>【到達目標】 スポーツビジネスの先進国アメリカと、我々がいる日本の現状について把握し、日本におけるスポーツビジネスの将来性を予測する</p>	19.20	<p>【授業単元】 プロスポーツと企業①</p> <p>【到達目標】 企業におけるリーグ、チーム、プロ選手へのスポンサーシップ、サプライヤーについて、その目的やメリット、アクティベーションについて理解する</p>
5.6	<p>【授業単元】 アメリカ・日本のスポーツビジネス</p> <p>【到達目標】 スポーツビジネスの先進国アメリカと、我々がいる日本の現状について把握し、日本におけるスポーツビジネスの将来性を予測する</p>	21.22	<p>【授業単元】 プロスポーツと企業①</p> <p>【到達目標】 企業におけるリーグ、チーム、プロ選手へのスポンサーシップ、サプライヤーについて、その目的やメリット、アクティベーションについて理解する</p>
7.8	<p>【授業単元】 日本におけるバスケットボール業界の現状</p> <p>【到達目標】 バスケ後進国としての歴史から、Bリーグの創設・発展、オリンピック・W杯、過去10年で大きく変化した日本のバスケットボール業界の現状を理解し、課題とこれからのソリューションを検討する</p>	23.24	<p>【授業単元】 プロスポーツと企業②</p> <p>【到達目標】 チームや選手を活用した企業、ブランドの広告とその狙いについて理解し、それらを提案できる知識、スキルを習得する</p>
9.10	<p>【授業単元】 日本におけるバスケットボール業界の現状</p> <p>【到達目標】 バスケ後進国としての歴史から、Bリーグの創設・発展、オリンピック・W杯、過去10年で大きく変化した日本のバスケットボール業界の現状を理解し、課題とこれからのソリューションを検討する</p>	25.26	<p>【授業単元】 プロスポーツと企業②</p> <p>【到達目標】 チームや選手を活用した企業、ブランドの広告とその狙いについて理解し、それらを提案できる知識、スキルを習得する</p>
11.12	<p>【授業単元】 Bリーグチームの構造と現状</p> <p>【到達目標】 Bリーグに所属するプロバスケットボールチームの組織的な観点と、ビジネス的な観点で、構造を理解する</p>	27.28	<p>【授業単元】 アウトプット(グループワーク)</p> <p>【到達目標】 前半の講義で得た知識を基に、自分たちで架空のプロバスケットボールチームをつくり、広義の内容をより実践的に確認する□</p>
13.14	<p>【授業単元】 Bリーグチームの構造と現状</p> <p>【到達目標】 Bリーグに所属するプロバスケットボールチームの組織的な観点と、ビジネス的な観点で、構造を理解する</p>	29.30	<p>【授業単元】 アウトプット(グループワーク)</p> <p>【到達目標】 前半の講義で得た知識を基に、自分たちで架空のプロバスケットボールチームをつくり、広義の内容をより実践的に確認する□</p>
15.16	<p>【授業単元】 リーグ、チームとそれを支えるステークホルダー</p> <p>【到達目標】 Bリーグと、各チームを支えるステークホルダーとは何か、財務状況や、各自治体、企業との関係について理解し、各ステークホルダーの役割を把握する</p>		<p>【成績評価の方法と基準】 講義全体を100として、アウトプット(グループワーク)と授業評価(学習状況、出席状況)の合計点でA～Fの6段階で評価する</p>
【履修に当たっての心構え・留意点】			
講義を聞くことだけでなく、互いにディスカッションをしたり、グループワークをする時間も設けますので、アクティブな姿勢で臨んでください			

## 授業概要

科目名	マネジメント実践Ⅱ	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	コアスポーツマネジメント株式会社 西川勇仁太		
サブ科目名	チームスタッフ	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	スポーツビジネス科								

【授業を通じての到達目標】

Bリーグの発展で大きく成長しているバスケットボール業界、スポーツ業界での就職に向けて、業界の構造、特徴を理解する。また、業界で必要な知識、スキルを習得し、業界において貢献できる人材を目指す。

【学習内容】

アメリカのスポーツマーケティング企業でインターンシップを経験し、その後日経企業のブランドマーケティング責任者として、企業、ブランドとプロスポーツチーム、リーグとのパートナーシップや、選手のスポンサーシップなど、スポーツマーケティングでの経験を積み、現在はBリーグ選手の代理人、マネジメント、スポーツマーケティングのコンサルティングを務める講師が、実際の実務経験を基に、スポーツ業界ならびに、バスケットボール業界で必要な知識やスキル、マインドセットのが習得できる講義を行う。

【使用教科書・教材・参考図書】

資料等に関しては、講義内で配布、共有致します。

【授業時間外における学習】

授業外にて必要な予習、学習、フィールドワークが発生する場合は、別途授業内で案内致します。

コマ	授業計画	コマ	授業計画
1.2	<p>【授業単元】 アーバンスポーツ3x3</p> <p>【到達目標】 東京五輪よりオリンピック正式種目になった3x3について理解し、これからの市場性、日本での可能性について把握する□</p>	17.18	<p>【授業単元】 バスケットボール選手のマネジメント</p> <p>【到達目標】 選手のキャリアを支えるマネジメント、エージェントについて理解する</p>
3.4	<p>【授業単元】 アーバンスポーツ3x3</p> <p>【到達目標】 東京五輪よりオリンピック正式種目になった3x3について理解し、これからの市場性、日本での可能性について把握する□</p>	19.20	<p>【授業単元】 バスケットボール選手のマネジメント</p> <p>【到達目標】 選手のキャリアを支えるマネジメント、エージェントについて理解する</p>
5.6	<p>【授業単元】 バスケットボールイベント事業</p> <p>【到達目標】 バスケットボールを主とした各イベント事業(トーナメントやキャンプ)について理解する</p>	21.22	<p>【授業単元】 フィールドワーク</p> <p>【到達目標】 スポーツマネジメント会社の事務所を訪問し、スポーツマネジメントの理解を更深める</p>
7.8	<p>【授業単元】 バスケットボールイベント事業</p> <p>【到達目標】 バスケットボールを主とした各イベント事業(トーナメントやキャンプ)について理解する</p>	23.24	<p>【授業単元】 フィールドワーク</p> <p>【到達目標】 スポーツマネジメント会社の事務所を訪問し、スポーツマネジメントの理解を更深める</p>
9.10	<p>【授業単元】 アカデミー・スクール育成事業</p> <p>【到達目標】 バスケットボール業界において、育成事業も大きなマーケットであり、アカデミー・スクール事業について理解する</p>	25.26	<p>【授業単元】 まとめ個人プレゼンテーション</p> <p>【到達目標】 講義全体や、自身の経験を基に、これからスポーツビジネス界、バスケットボール業界で何を成し遂げたいか宣言する</p>
11.12	<p>【授業単元】 アカデミー・スクール育成事業</p> <p>【到達目標】 バスケットボール業界において、育成事業も大きなマーケットであり、アカデミー・スクール事業について理解する</p>	27.28	<p>【授業単元】 まとめ個人プレゼンテーション</p> <p>【到達目標】 講義全体や、自身の経験を基に、これからスポーツビジネス界、バスケットボール業界で何を成し遂げたいか宣言する</p>
13.14	<p>【授業単元】 バスケットボール選手とキャリア</p> <p>【到達目標】 バスケットボール業界において、一番の中心である選手は、どのようにプロ選手となり、どのような生活を送り、そしてそのようなキャリアを辿るのか、プロ選手について理解する</p>	29.30	<p>【授業単元】 まとめ個人プレゼンテーション</p> <p>【到達目標】 講義全体や、自身の経験を基に、これからスポーツビジネス界、バスケットボール業界で何を成し遂げたいか宣言する</p>
15.16	<p>【授業単元】 バスケットボール選手とキャリア</p> <p>【到達目標】 バスケットボール業界において、一番の中心である選手は、どのようにプロ選手となり、どのような生活を送り、そしてそのようなキャリアを辿るのか、プロ選手について理解する</p>		<p>【成績評価の方法と基準】 講義全体を100として、アウトプット(グループワーク)と授業評価(学習状況、出席状況)の合計点でA~Fの6段階で評価する</p>
【履修に当たっての心構え・留意点】			
講義を聞くことだけでなく、互いにディスカッションをしたり、グループワークをする時間も設けますので、アクティブな姿勢で臨んでください			

## 授業概要

科目名	レフリースキルⅠ	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	豊島浩章							
サブ科目名	バスケットボールコーチ	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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
<ul style="list-style-type: none"> <li>・バスケットボールを通じて、ルールを理解しながら、試合運営を身につける</li> <li>・審判からの目線でバスケットボールを見ることができる</li> </ul>														
【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)														
<ul style="list-style-type: none"> <li>・有資格者として5人制、3人制を数多く担当している教員が、座学・実技・映像を使っての演習で、審判として基本的な知識・審判法を習得する授業を行う。</li> </ul>														
【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"> <li>・2024バスケットボール競技規則</li> <li>・2023オフィシャルズマニュアル</li> <li>・映像などは適宜案内</li> </ul>					審判での目線で、様々なカテゴリーの映像や試合観戦をしてもらいたい。									
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1.2	【授業単元】 1年の振りかえり	17.18	【授業単元】 審判のポジションと動き											
	【到達目標】 授業の流れを正しく理解する		【到達目標】 体育馆で実際の動きを復習する											
3.4	【授業単元】 ①ゲームの定義 ②コート、用具・器具 ③チーム	19.20	【授業単元】 実践											
	【到達目標】 基本的な知識を復習する		【到達目標】 専門学校の大会で、テーブルオフィシャルズができるようになる											
5.6	【授業単元】 ①プレーの規定 ②バイオレーション	21.22	【授業単元】 実践											
	【到達目標】 映像・画像を使いながら、基本的な知識を復習する		【到達目標】 専門学校の大会で、テーブルオフィシャルズができるようになる											
7.8	【授業単元】 ①ファウル ②総則	23.24	【授業単元】 実践											
	【到達目標】 映像・画像を使いながら、基本的な知識を復習する		【到達目標】 授業内で、審判ができるようになる											
9.10	【授業単元】 審判、テーブルオフィシャルズ、コミッショナー：任務と権限	25.26	【授業単元】 実践											
	【到達目標】 各ポジションでの役割を復習する		【到達目標】 授業内で、審判ができるようになる											
11.12	【授業単元】 ジェスチャー	27.28	【授業単元】 実践											
	【到達目標】 審判、テーブルオフィシャルズでのジェスチャーを復習する		【到達目標】 授業内で、審判ができるようになる											
13.14	【授業単元】 ①ジェスチャー ②ホイッスル	29.30	【授業単元】 テスト											
	【到達目標】 実際に体育馆において、ホイッスルの吹き方を練習しながら、ジェスチャーをやる		【到達目標】 学んだことを筆記試験にて採点を行う											
15.16	【授業単元】 中間テスト		【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、定期テストと授業評価(平素の学習状況・出席状況など)の合計点でA~Fの6段階で評価する。											
	【到達目標】 前回の授業において学んだ内容を実技でできるようになる		試験はレポート、筆記テストで行う。											
【履修に当たっての心構え・留意点】														
受け身ではなく、自ら調べ、学ぶ姿勢を重要視する														

## 授業概要

科目名	レフリースキルⅡ	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	豊島浩章										
サブ科目名	バスケットボールコーチ	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	スポーツビジネス科																
【授業を通じての到達目標】																	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・バスケットボールを通じて、ルールを理解しながら、試合運営を身につける</li> <li>・審判からの目線でバスケットボールを見ることができる</li> </ul>																	
【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)																	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・有資格者として5人制、3人制を数多く担当している教員が、座学・実技・映像を使っての演習で、審判として基本的な知識・審判法を習得する授業を行う。</li> </ul>																	
【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"> <li>・2024バスケットボール競技規則</li> <li>・2023オフィシャルズマニュアル</li> <li>・映像などは適宜案内</li> </ul>					審判での目線で、様々なカテゴリーの映像や試合観戦をしてもらいたい。												
コマ	授業計画			コマ	授業計画												
1.2	<p>【授業単元】 前期の振り返り</p> <p>【到達目標】 基本的な知識、動きを理解する</p>			17.18	<p>【授業単元】 大会の振り返り</p> <p>【到達目標】 映像をもとに、動き、ジャッジを振り返り、次の実践につなげられる</p>												
3.4	<p>【授業単元】 実践</p> <p>【到達目標】 Xカップで、審判ができるようになる</p>			19.20	<p>【授業単元】 大会の振り返り</p> <p>【到達目標】 映像をもとに、動き、ジャッジを振り返り、次の実践につなげられる</p>												
5.6	<p>【授業単元】 実践</p> <p>【到達目標】 Xカップで、審判ができるようになる</p>			21.22	<p>【授業単元】 実践</p> <p>【到達目標】 学校主催の新しい大会で、審判、テーブルオディショナルズができるようになる</p>												
7.8	<p>【授業単元】 実践</p> <p>【到達目標】 Xカップで、審判ができるようになる</p>			23.24	<p>【授業単元】 実践</p> <p>【到達目標】 学校主催の新しい大会で、審判、テーブルオディショナルズができるようになる</p>												
9.10	<p>【授業単元】 Xカップ振り返り</p> <p>【到達目標】 映像をもとに、動き、ジャッジを振り返り、次の実践につなげられる</p>			25.26	<p>【授業単元】 実践</p> <p>【到達目標】 学校主催の新しい大会で、審判、テーブルオディショナルズができるようになる</p>												
11.12	<p>【授業単元】 実践</p> <p>【到達目標】 専門学校の大会で、審判、テーブルオディショナルズができるようになる</p>			27.28	<p>【授業単元】 大会の振り返り</p> <p>【到達目標】 映像をもとに、動き、ジャッジを振り返り、資格取得につなげられる</p>												
13.14	<p>【授業単元】 実践</p> <p>【到達目標】 専門学校の大会で、審判、テーブルオディショナルズができるようになる</p>			29.30	<p>【授業単元】 テスト</p> <p>【到達目標】 学んだことを筆記試験にて採点を行う</p>												
15.16	<p>【授業単元】 実践</p> <p>【到達目標】 専門学校の大会で、審判、テーブルオディショナルズができるようになる</p>			<p>【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、定期テストと授業評価(平素の学習状況・出席状況など)の合計点でA~Fの6段階で評価する。 試験はレポート、筆記テストで行う。</p>													
【履修に当たっての心構え・留意点】					受け身ではなく、自ら調べ、学ぶ姿勢を重要視する												

## 授業概要

科目名	チーム運営実践 I	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	東京23スポーツクラブ 原野 大輝		
サブ科目名	サッカークラブゼミA	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	スポーツビジネス科								

【授業を通じての到達目標】

サッカークラブの運営と現場で起きてる現状と課題を理解し、人間力と専門スキルを身につけ、実習にスムーズに入れるようにする。  
試合を成功させるために必要かつ効果的な広報、企画、営業の方法を学生が考案・実践できるようにする。

【学習内容】

サッカークラブ経営、運営に20年近く携わり、サッカークラブの創り方を熟知。選手としてはJFLを経験、指導者としても監督を経験を活かし、5~6名程度のグループに分かれ、効果的な広報、企画、営業方法について議論を行い、代表者または個々人に議論の概要を発表し、実践する。(グループワーク・ディスカッション・ワークショッププログラム)

【使用教科書・教材・参考図書】

- ・資料は授業内容において必要なものを都度配布予定
- ・Jリーグクラブのつくりかた【サッカーで勝つためのマネジメント】

【授業時間外における学習】

関東サッカーリーグ(J5) 東京23FCのフロント業務、ホームスタジアムでの試合興行に関する業務全般と企画を担う

コマ	授業計画	コマ	授業計画
1.2	【授業単元】 サッカー業界、サッカービジネスに関するガイダンス(自己紹介)  【到達目標】 サッカー業界・Jリーグ・東京23FC・スポーツ業界について知る	17,18	【授業単元】 ホーム試合企画・立案・ワークショップ③  【到達目標】 ホーム試合の企画・動員に向けた実践
3.4	【授業単元】 サッカービジネス・運営に関する諸問題  【到達目標】 サッカービジネス・運営において解決すべき課題を発見する	19,20	【授業単元】 サッカークラブの仕事について【スポンサーの特性・地域の特性】  【到達目標】 ホームゲーム運営に関するスポンサー営業について知る
5.6	【授業単元】 サッカークラブの仕事について【全体】  【到達目標】 サッカークラブの組織「ビジネスオペレーション」「チームオペレーション」組織形態の様々な形について知る	21,22	【授業単元】 サッカークラブの仕事について【スポンサー営業】  【到達目標】 営業、企画、広報の観点からその具体的な実務
7.8	【授業単元】 サッカークラブの仕事について【広報】  【到達目標】 ホーム試合に向けた広報業務を知る	23,24	【授業単元】 サッカークラブの仕事について【チケット・集客】  【到達目標】 ホームゲームスタジアムの集客方法について知る
9.10	【授業単元】 サッカークラブの仕事について【地域貢献活動】  【到達目標】 地域との関わりについて知る	25,26	【授業単元】 サッカークラブの仕事について【ホーム試合マニュアル作成】  【到達目標】 ホーム試合運営のマニュアルを作成する
11,12	【授業単元】 サッカークラブの仕事について【ホーム試合の仕事】  【到達目標】 ホーム試合にやるべき仕事を知る	27,28	【授業単元】 ホーム試合の振り返り  【到達目標】 わからない問題の洗い出しをし、課題を抽出する 抽出された課題の何がわからなかったのかを特定する
13,14	【授業単元】 ホーム試合企画・立案・ワークショップ①  【到達目標】 ホーム試合の動員に向けた企画・立案	29,30	【授業単元】 定期テスト  【到達目標】 後期ホーム試合の動員に向けた企画・立案・発表 情報収集・分析しながら、課題解決策を考案
15,16	【授業単元】 ホーム試合企画・立案・ワークショップ②  【到達目標】 ホーム試合の動員に向けた企画・情報収集・分析	【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40点、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、両者の合計点でA~Fの6段階で評価する。  定期テストは発表会形式で行う。	
【履修に当たっての心構え・留意点】 本科目履修者はTSRサッカー部に所属している学生に限る 本科目履修者は水曜日1.2限の「サッカークラブゼミB」の履修も必須とする			

## 授業概要

科目名	チーム運営実践Ⅱ	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	東京23スポーツクラブ 原野 大輝		
サブ科目名	サッカークラブゼミA	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・專攻	スポーツビジネス科								

【授業を通じての到達目標】

クラブ経営に必要かつ効果的な広報、企画、営業の方法を学生が考案・実践できるようになり、サッカー業界への就業へ向けて、イベント企画立案を実務形式で行うことで一連の過程を疑似体験し知識と経験を向上させる。来年度、インターンクラブ先で活躍できる人材を目指す。

【学習内容】

Jリーグの各クラブにてグッズ・飲食・ファンクラブ・チケットの事業コンサルを務め、Jリーグやアマチュアリーグでの実業務を行うなど実務経験を持つ教員が、スポーツ業界やサッカー業界で仕事をするにあたり必要とされる基礎知識の講義を行う  
(グループワーク・ディスカッション・ワークショッププログラム)

【使用教科書・教材・参考図書】

- ・資料は授業内容において必要なものを都度配布予定
- ・Jリーグクラブのつくりかた【サッカーで勝つためのマネジメント】

【授業時間外における学習】

Jリーグ、関東サッカーリーグ(J5) 東京23FCのフロント業務、ホームスタジアムでの試合興行に関する業務全般とイベント企画を担う

コマ	授業計画	コマ	授業計画
1.2	【授業単元】 前期授業の学習・ホーム試合の企画、実習の振り返り  【到達目標】 ホーム試合の振り返りを行う。振り返りにはPDCAを用いてビジネススキルも習得する	17,18	【授業単元】 プロスポーツ界の就活  【到達目標】 スポーツ業界の就活事情を知る
	【授業単元】 スポーツ業界とサッカー業界の現状  【到達目標】 スポーツ業界から更に一步踏み出したサッカー業界の現状を正しく理解する		【授業単元】 サッカークラブ経営について  【到達目標】 ミッション・ビジョン・バリューを理解し自分自身の目標セットとクラブが掲げる理念が何なのかを理解するための基礎知識の習得
	【授業単元】 会社の収益構造について・管理部門と財務会計  【到達目標】 スポーツチームの決算書を元に収益構造の理解度を深める 「財務」「財務諸表」「財務三表」のそれぞれの役割 「総務/人事/労務/広報」の役割と「株主」について知る		【授業単元】 サッカークラブの次年度への準備について  【到達目標】 職種の大局的なミッションから細分化された業務を学び、理解する
3.4	【授業単元】 サッカークラブの収入・支出について  【到達目標】 プロスポーツクラブ収入の四本柱と收支構造 広告料収入・入場料収入・放映権料・グッズ収入について知る	23,24	【授業単元】 イベント企画ワークショップ①  【到達目標】 チームごとに分かれ、イベント興行企画を立案する。大局的なテーマの選定から、各人に割り振られた職種に基づいた観点の判断を学び、チームスタッフ業務を疑似体験する。
	【授業単元】 広告料収入と入場料収入と観客動員について  【到達目標】 チケッティングの詳細と試合運営に係る経費 入場料収入とその内訳 チケット担当、試合運営担当の業務について知る		【授業単元】 イベント企画ワークショップ②  【到達目標】 ワークショップの結果の振り返りを行う。振り返りにはPDCAを用いてビジネススキルも習得する。
5.6	【授業単元】 クラブ・フロントスタッフの職種について  【到達目標】 クラブ運営をする上で必要とされる職種を、組織図を用いて理解し、サッカークラブにおける組織形態の様々な形について知る	25,26	【授業単元】 イベント企画ワークショップ③  【到達目標】 PDCAの結果を持ちより、修正案をチーム単位で立案し再度プレゼンテーションを行う。チームでのプレスコトや修正する方法を理解しビジネスの場でも発揮できる考え方を習得する
	【授業単元】 スポーツ業界のソーシャルメディア活用について  【到達目標】 SNSの種類と特性について SNSのビジネスアカウントについて ソーシャルメディア活用のメリットについて知る		【授業単元】 定期テスト・総合的なまとめ  【到達目標】 実習やインターン先で必要とされる人材・求められる人材・人物像となっているのか？総合的に振り返りを行う
13,14	【授業単元】 中間テスト  【到達目標】 学んできた内容の理解度の確認と、アウトプット能力の確立	29,30	【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40点、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、両者の合計点でA~Fの6段階で評価する。  定期テストは発表会形式で行う。
	【授業単元】  【到達目標】 本科目履修者はTSRサッカー部に所属している学生に限る 本科目履修者は水曜日1.2限の「サッカークラブゼミB」の履修も必須とする		

## 授業概要

科目名	ゲーム分析入門 I	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	佐藤 博翔							
サブ科目名	バスケットボールコーチ	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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
Hudl Sportscodeを使用し、映像撮影、キャプチャー、管理、分析共有の知識とオペレーションを習得、アーティストに求められるスキルを習得、分析基礎知識を学ぶ。前期後期を通じて学ぶことで、個々人がHudl Sportscodeで分析するためのスキルを身に付け終わっていることを到達目標とする。														
【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)														
3X3日本代表のサポートスタッフとして活動している教員が、課題解決のための「応用可能なスキルの獲得」をテーマに講義を行う。前期の単元ではHudl Sportscodeとバスケットボールの戦術の基礎を学習する。後期ではHudl Sportscodeやバスケットボールの戦術の応用知識、実習やインターン活動で得た問題をケーススタディとしながら学習する。														
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】									
Hudl Sportscode バスケットボールの試合映像					①実習・インターンシップ先などで解決できそうな/解決してみたい問題を見つける。 ②なるべく多くのカテゴリーの試合を映像や現地で見てください。									
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1.2	【授業単元】 スポーツパフォーマンス分析とは / Hudl Sporscdeの基本操作①	17,18	【授業単元】 スクリプト入門											
	【到達目標】 パフォーマンス分析の定義、ゲーム分析と動作分析の違い、手作業による記述分析を学ぶ。映像ファイルの基本的な知識、ファイルの管理について学ぶ。Hudl Sportscodeに映像を取り込み、基本的な再生機能を学ぶ。		【到達目標】 スクリプト機能、コードウインドウにスタッフを表示する方法、スタティスティカルウインドウについて学ぶ。											
3.4	【授業単元】 Hudl Sporscdeの基本操作② / 分析環境に合わせたカメラの設置	19,20	【授業単元】 ライブキャプチャー② / 中間課題② 内容の発表											
	【到達目標】 複数のアングルから撮影した映像を並行して取り込む方法、各映像の時間軸を揃える手法を学ぶ。目的と分析環境に合わせたアングルの選び方やカメラの設置について学ぶ。		【到達目標】 ネットワークの基礎、ライブキャプチャーした映像を他のPC端末に共有する方法を学ぶ。後半では、中間課題②の内容を発表し、課題に向けた復習を行う。											
5.6	【授業単元】 コーディング入門①	21,22	【授業単元】 中間課題②(アウトプット実践)											
	【到達目標】 コードウインドウを作成し、コードボタン、ラベルボタン、ラベル機能の役割を学習する。		【到達目標】 授業内で提示された課題に対し、実際にコーディングを行い、収集した映像・データのアウトプットを提出する。											
7.8	【授業単元】 コーディング入門②	23,24	【授業単元】 期末課題内容の発表 / これまでの復習											
	【到達目標】 コードウインドウのリンク機能、既習のコードボタン、ラベルボタンと組み合わせた活用方法を学習する。		【到達目標】 期末課題の内容を発表する。これまでに学んだ映像・データの収集とアウトプットの手法を復習する。											
9.10	【授業単元】 中間課題① 内容の発表	25,26	【授業単元】 スクリプト応用											
	【到達目標】 次の授業で行う中間課題の内容を発表する。練習問題を通して、課題に向けた準備をする。		【到達目標】 スクリプト機能の応用的な内容(ボタンを動かす、チャート機能など)を学ぶ。											
11,12	【授業単元】 ライブキャプチャー①	27,28	【授業単元】 期末課題に取り組む											
	【到達目標】 ライブキャプチャー機能について学ぶ。教室内の空間を利用し、実際にライブキャプチャーを行い、ライブコーディングを経験する。後半では、中間課題①に向けた復習を行う。		【到達目標】 期末課題に取り組む時間とし、これまでの授業内でわからなかったことを復習する。											
13,14	【授業単元】 中間課題①(コーディング実践)	29,30	【授業単元】 期末課題(/パフォーマンス分析発表)											
	【到達目標】 授業内で提示された課題に対し、実際にコーディングを行い、収集した映像・データを提出する。		【到達目標】 期末課題の発表を行う。今まで学習した映像・データ収集とアウトプットする手法を実践する。											
15,16	【授業単元】 収集した映像・データのアウトプット		【成績評価の方法と基準】 出席40 + ゲームレポート60 = 100点での成績評価。 評価は60点～100点が単位修得となり、A～D評価となる。 59点以下は再試を行う。											
	【到達目標】 検索機能、マトリックス機能、プレイリスト機能、動画の書き出しを活用し、収集した映像・データをアウトプットする方法を学ぶ。													
【履修に当たっての心構え・留意点】														
積極的にHudl Sportscodeを活用し、授業の復習をすること推奨する。														

## 授業概要

科目名	ゲーム分析入門Ⅱ	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	佐藤 博翔							
サブ科目名	バスケットボールコーチ	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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
Hudl Sportscodeを使用し、映像撮影、キャプチャー、管理、分析共有の知識とオペレーションを習得、アナリストに求められるスキルを習得、分析基礎知識を学ぶ。前期後期を通じて学ぶことで、3年次以降に個々人がHudl Sportscodeで分析するためのスキルを身に付け終わっていることを到達目標とする。														
【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)														
JAPAN RUGBY LEAGUE ONE 所属チームにてアナリストとして活動している教員が、課題解決のための「応用可能なスキルの獲得」をテーマに講義を行う。前期の単元では Hudl Sportscode の基礎を学習する。後期では Hudl Sportscode の応用知識、その他のソフトウェアとの組み合わせ、ロジカルシンキングなど発展的な内容を、実習やインターン活動で得た問題をケーススタディしながら学習する。														
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】									
Hudl Sportscode iWork					実習・インターンシップ先などで解決できそうな/解決してみたい問題を見つける。									
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1,2	【授業単元】 前期の復習  【到達目標】 前期で取り扱った内容を復習する。	17,18	【授業単元】 複数人での作業分担①(グループワーク)  【到達目標】 実際の現場で多く発生する複数人での作業を担を学ぶ。また、実際にグループに分かれて授業内で提示された課題を通して、実践力を身につける。											
	【授業単元】 ロジカルシンキング入門  【到達目標】 ロジカルシンキングの基礎的な考え方を、教員の経験や学生の実習経験をケーススタディとして学習する。		【授業単元】 中間課題内容の発表  【到達目標】 次の授業で行う中間課題の内容を発表する。練習問題を通して、課題に向けた準備をする。											
3,4	【授業単元】 他のソフトウェアと組み合わせた活用①  【到達目標】 Keynoteの基本的な使い方、Hudl Sportscodeから書き出した動画組み合わせたプレゼンテーションの方法を学ぶ。	21,22	【授業単元】 複数人での作業分担②(グループワーク)  【到達目標】 グループに分かれて、授業内で提示された課題に取り組む。											
	【授業単元】 他のソフトウェアと組み合わせた活用②  【到達目標】 Numbersの基本的な使い方、基本的な関数、マトリックスやアウトプットウィンドウと組み合わせて使用することで計算を効率化する方法を学ぶ。		【授業単元】 中間課題②(レポート作成応用)  【到達目標】 授業内で提示された課題に対し、実際に Hudl Sportscode とその他のソフトウェアを組み合わせ、ロジカルに分析結果を提示する。											
5,6	【授業単元】 中間課題内容の発表  【到達目標】 次の授業で行う中間課題の内容を発表する。練習問題を通して、課題に向けた準備をする。	23,24	【授業単元】 期末課題内容の発表 / これまでの復習  【到達目標】 期末課題の内容を発表する。一年間で学習した内容を復習する。											
	【授業単元】 中間課題①(レポート作成基礎)  【到達目標】 授業内で提示された課題に対し、実際に Hudl Sportscode とその他のソフトウェアを組み合わせ、ロジカルに分析結果を提示する。		【授業単元】 ゲストスピーカー  【到達目標】 ゲストスピーカーを招き、現場での経験やキャリアについて話を聞く。											
7,8	【授業単元】 モチベーションビデオ入門①  【到達目標】 モチベーションビデオをテーマにコンセプトに沿った映像の抽出を学ぶ。また、自分が良かったと思うモチベーションビデオを探し、競技ごとの特徴を発表する。	29,30	【授業単元】 期末課題(パフォーマンス分析発表)  【到達目標】 期末課題として、今まで学習した、Hudl Sportscode、その他のソフトウェア、ロジカルシンキングなどを総合的に活用し、プレゼンテーションを行う。											
	【授業単元】 モチベーションビデオ入門②  【到達目標】 実際に作成したモチベーションビデオを発表する。		【成績評価の方法と基準】 出席40 + ゲームレポート60 = 100点での成績評価。 評価は60点～100点が単位修得となり、A～D評価となる。 50点以下は再試を行う。											
【履修に当たっての心構え・留意点】					積極的に Hudl Sportscode を活用し、授業の復習をすること推奨する。									

## 授業概要

科目名	ゲーム分析入門Ⅰ	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	田野村 拓馬							
サブ科目名	サッカーコーチ	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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
<ul style="list-style-type: none"> <li>・サッカーコーチに必要な資質を理解し、それぞれの資質の向上に努める。</li> <li>・サッカーの専門的な実技の練習を通して、指導現場におけるデモンストレーション能力を向上する。</li> <li>・サッカーの専門的な実技の練習を通して、技術に関する認識を深める。</li> </ul>														
【学習内容】														
<p>講義と実技をセットで行い、分析や技術等を学ぶ。      技術向上・サッカー理解を深め各々の指導、プレイヤーとして役立てるこことを目指す。</p>														
【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				特になし										
コマ	授業計画			コマ	授業計画									
1・2	<b>【授業単元】</b> オリエンテーション & ゲーム(実技)  <b>【到達目標】</b> この授業(前期)の説明、評価基準を理解する。			17・18	<b>【授業単元】</b> グループ分析③ & 個人技術シート(実技)  <b>【到達目標】</b> グループで分析を行い、資料を作成する。 実技を通してさらに理解を深める。									
					<b>【授業単元】</b> グループ分析③ & 個人技術シート(実技)  <b>【到達目標】</b> グループで分析を行い、作成した資料を発表する。 実技を通してさらに理解を深める。									
3・4	<b>【授業単元】</b> 分析①(講義) & 個人技術ドリブル(実技)  <b>【到達目標】</b> 講義の中で分析を学び、実技を通してさらに理解を深める。			19・20	<b>【授業単元】</b> グループ分析③ & 個人技術シート(実技)  <b>【到達目標】</b> グループで分析を行い、作成した資料を発表する。 実技を通してさらに理解を深める。									
					<b>【授業単元】</b> グループ分析④ & グループ戦術(実技)  <b>【到達目標】</b> グループで分析を行い、資料を作成する。 実技を通してさらに理解を深める。									
5・6	<b>【授業単元】</b> 分析②(講義) & 個人技術ドリブル(実技)  <b>【到達目標】</b> 講義の中で分析を学び、実技を通してさらに理解を深める。			21・22	<b>【授業単元】</b> グループ分析④ & グループ戦術(実技)  <b>【到達目標】</b> グループで分析を行い、資料を作成する。 実技を通してさらに理解を深める。									
					<b>【授業単元】</b> グループ分析④ & グループ戦術(実技)  <b>【到達目標】</b> グループで分析を行い、作成した資料を発表する。 実技を通してさらに理解を深める。									
7・8	<b>【授業単元】</b> 分析③(講義) & 個人技術ドリブル(実技)  <b>【到達目標】</b> 講義の中で分析を学び、実技を通してさらに理解を深める。			23・24	<b>【授業単元】</b> グループ分析④ & グループ戦術(実技)  <b>【到達目標】</b> グループで分析を行い、作成した資料を発表する。 実技を通してさらに理解を深める。									
					<b>【授業単元】</b> 分析④ & グループ戦術(実技)  <b>【到達目標】</b> 講義の中で分析を学び、実技を通してさらに理解を深める。									
9・10	<b>【授業単元】</b> グループ分析① & 個人技術パス、コントロール(実技)  <b>【到達目標】</b> グループで分析を行い、資料を作成する。 実技を通してさらに理解を深める。			25・26	<b>【授業単元】</b> 分析④ & グループ戦術(実技)  <b>【到達目標】</b> 講義の中で分析を学び、実技を通してさらに理解を深める。									
					<b>【授業単元】</b> GAME  <b>【到達目標】</b> 試合形式のトレーニングの中でこれまで磨いてきた技術を発揮する。									
11・12	<b>【授業単元】</b> グループ分析① & 個人技術パス、コントロール(実技)  <b>【到達目標】</b> グループで分析を行い、作成した資料を発表する。 実技を通してさらに理解を深める。			27・28	<b>【授業単元】</b> テスト  <b>【到達目標】</b> 講義やグラウンドでの学習内容の習熟度をテストする。									
					<b>【授業単元】</b> 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。  試験は筆記試験で行う。									
13・14	<b>【授業単元】</b> グループ分析② & 個人技術パス、コントロール(実技)  <b>【到達目標】</b> グループで分析を行い、資料を作成する。 実技を通してさらに理解を深める。			29・30	<b>【授業単元】</b> テスト  <b>【到達目標】</b> 講義やグラウンドでの学習内容の習熟度をテストする。									
					<b>【授業単元】</b> 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。  試験は筆記試験で行う。									
15・16	<b>【授業単元】</b> グループ分析② & 個人技術シート(実技)  <b>【到達目標】</b> グループで分析を行い、作成した資料を発表する。 実技を通してさらに理解を深める。				<b>【成績評価の方法と基準】</b>  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。  試験は筆記試験で行う。									
					<b>【履修に当たっての心構え・留意点】</b>  講義と実技どちらも行うため、体調管理も含め準備を怠らないこと。									

## 授業概要

## 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	筒井 萌							
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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・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。</li> </ul>														
【学習内容】														
<ul style="list-style-type: none"> <li>・社会人としての基礎力を身に付ける</li> <li>・外部講師を招き、現場・業界についての知識を深める</li> <li>・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</li> </ul>														
【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"> <li>・Hand-book of Life Style</li> <li>・デバイス(PC,タブレット,スマートフォン)</li> <li>・必要であれば授業にてプリントを配布</li> </ul>					<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・学校行事の準備を授業外で行う際は積極的に参加する</li> <li>・日頃の言葉遣いやマナーに関連づける</li> </ul>									
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1 4/18	<p>【授業単元】            ・オリエンテーション            ・1年生を振り返り、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 6/13	<p>【授業単元】            グループディスカッション練習③</p> <p>【到達目標】            就職活動におけるグループワークの流れや役割を意識しながら実施することができる</p>											
2 4/25	<p>【授業単元】            ・学園祭の準備①            ・ITリテラシー</p> <p>【到達目標】            ・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>	10 6/20	<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>											
3 5/2	<p>【授業単元】            就職活動マナー講座①(スーツの着こなし)</p> <p>【到達目標】            就職活動で求められるスーツの着こなし・身だしなみについて理解し、実践できるようになる</p>	11 6/27	<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>											
4 5/9	<p>【授業単元】            ・就職活動マナー講座②(印象アップメイク)            ・学科独自授業アンケート実施</p> <p>【到達目標】            就職活動で印象が上がるメイクについて理解し、実践できるようになる</p>	12 7/4	<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>											
5 5/16	<p>【授業単元】            グループディスカッション練習①</p> <p>【到達目標】            就職活動におけるグループワークの目的や概要について理解することができる</p>	13 7/11	<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>											
6 5/23	<p>【授業単元】            ・球技大会の準備            ・合同企業説明会について</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>	14 7/18	<p>【授業単元】            ・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</p>											
7 5/30	<p>【授業単元】            ・球技大会の振り返り            ・学園祭の準備②</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 7/25	<p>【授業単元】            ・前期の振り返り/実習自己評価</p> <p>【到達目標】            ・実習を振り返り、自己評価を書き出すことができる            ・夏休みの過ごし方を考えることができる</p>											
8 6/6	<p>【授業単元】            グループディスカッション練習②</p> <p>【到達目標】            就職活動におけるグループワークの流れや役割を意識しながら実施することができる</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。</p> <p>授業評価(40点)の採点方法は以下とする。            15(出席数)÷15(授業数)×40(満点)=で出すものとする。            遅刻・早退は3回で1欠席。公欠は出席とみなす。(学則による手順を踏んだものに限る)</p> <p>例)13回出席、遅刻・早退合わせて2回なら、  <math>(13+2-3) \div 15 \times 40 = 36.4</math>(小数点二桁以下は四捨五入)</p> <p>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】														
社会人基礎力を育てる科目ですので主体的に参加をしてください。														

## 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	筒井 萌							
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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・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。</li> </ul>														
【学習内容】														
<ul style="list-style-type: none"> <li>・社会人としての基礎力を身に付ける</li> <li>・外部講師を招き、現場・業界についての知識を深める</li> <li>・スポーツ現場または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</li> </ul>														
【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"> <li>・Hand-book of Life Style</li> <li>・デバイス(PC,タブレット,スマートフォン)</li> <li>・必要であれば授業にてプリントを配布</li> </ul>					<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・学校行事の準備を授業外で行う際は積極的に参加する</li> <li>・日頃の言葉遣いやマナーに関する知識</li> </ul>									
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1 9/12	<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 11/7	<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 9/19	<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>	10 11/21	<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 9/26	<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>	11 11/28	<p>【授業単元】            DX・生成AI活用方法</p> <p>【到達目標】            AIの正しい使い方やリスクについて理解したうえで、日々の生活で活用できるようになる</p>											
4 10/3	<p>【授業単元】            企業説明会</p> <p>【到達目標】            企業説明会に参加し、企業の理念・ミッション・行動指針・求人情報等を理解し、自身のキャリアパスをイメージする</p>	12 12/5	<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る</p>											
5 10/10	<p>【授業単元】            地域清掃</p> <p>【到達目標】            お世話になっている地域の方々への感謝の気持ちを示すことができる</p>	13 12/12	<p>【授業単元】            ゲスト講話③</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>											
6 10/17	<p>【授業単元】            ビジネススキルについて</p> <p>【到達目標】            ・名刺交換・電話応対・正しい席次・正しい宛名を書くこと・ビジネスメールを送ること・食事のマナーができるようになる</p>	14 1/16	<p>【授業単元】            人社1年目の教科書            ・年末年始の振り返り</p> <p>【到達目標】            ・仕事において大切な原則について理解できる            ・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 10/24	<p>【授業単元】            モチベーションコントロール</p> <p>【到達目標】            モチベーションをコントロールするうえの方法や要素を知ることができる</p>	15 1/23	<p>【授業単元】            ・1年間の振り返り/実習自己評価</p> <p>【到達目標】            ・1年間を振り返り、社会人としての準備を万全にする            ・実習を振り返り、自己評価を書き出すことができる</p>											
8 10/31	<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】            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。</p> <p>授業評価(40点)の採点方法は以下とする。            15(出席数)÷15(授業数)×40(満点)=得出るものとする。            遅刻・早退は3回で1欠席。公欠は出席みなす。(学則による手順を踏んだものに限る)</p> <p>例)13回出席、遅刻・早退合わせて2回なら、  <math>(13+2 \div 3) \div 15 \times 40 = 36.4</math>(小数点二桁以下は四捨五入)</p> <p>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】														
社会人基礎力を育てる科目ですので主体的に参加をしてください。														

## 授業概要

科目名	コミュニケーションスキル I	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	小島一輝										
サブ科目名		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	スポーツビジネス科																
【授業を通じての到達目標】																	
スポーツ業界はもちろん、広く社会で必要とされるコミュニケーションを身に着ける。 外国人労働者やAIに仕事を奪われる世代であることを自覚することからはじめ、コミュニケーションという抽象度の高い概念を体系的に理解し、ビジネスやプライベートの垣根なく、伝えるではなく伝わるコミュニケーションを実践的に身に着ける。																	
【学習内容】																	
<ul style="list-style-type: none"> <li>求められるコミュニケーションは時代とともに変化するため、まずは「これからの時代」について理解を深める。</li> <li>コミュニケーションという概念を体系的に学び、感覚やセンスで片付けるのではなく、理論を用いて説明できるようになる。</li> <li>学生自身が自己PRシートを作成し、自身を売り込むコミュニケーションを実践の中で身に着ける。</li> </ul> <p>※品川CCが実施する他の科目をまとめて受講することで、さらに学習効果が高まります</p>																	
【使用教科書・教材・参考図書】				【授業時間外における学習】													
世界一やさしい問題解決の授業 渡辺 健介(著) ダイヤモンド社				授業の中で学んだコミュニケーションを、日々の生活の中で実践することで習熟度が向上します。広義では授業時間外でも全ての時間が学習の場となります。													
コマ	授業計画			コマ	授業計画												
1	<b>【授業単元】</b> 4/18 (金) ガイダンス これからの時代で求められる人材とは  <b>【到達目標】</b> 日本社会の未来を統計に基づいた予測値をもとに理解する。そのうえで求められる人物像を掴み、自身の歩む未来に覚悟を固める。			9	<b>【授業単元】</b> 6/13 (金) 実践② 自己PRシートの作成  <b>【到達目標】</b> これまでの講義内容をもとに、自分自身を商材とし、採用という成約に向けて売り込むための資料作成を各々が行う。												
2	<b>【授業単元】</b> 4/24 (金) 就活対策① 新卒採用 面接 の意味 就活対策② キャリアプランの考え方  <b>【到達目標】</b> 企業が新卒採用を行う意味や、その中の面接の意味合いを背景情報も含めて理解する。また、スポーツ業界を中心にビジネスパーソンとしてキャリア形成の基本的な考え方を理解する。(5/2は休講)			10	<b>【授業単元】</b> 6/20 (金) 実践③ 自己PRロールプレイング (自己PRシート版)  <b>【到達目標】</b> 自己PRシートを用いて、プレゼンテーション形式で自己PRを行う。口頭のみで行う実践①との差異も含めて、注意点に気づき身に着ける。												
3	<b>【授業単元】</b> 5/9 (金) 就活対策④ 自己PRと志望動機 の目的と考え方 就活対策④ 身だしなみと対面影響力  <b>【到達目標】</b> 面接で必須となる自己PRと志望動機について、企業がなぜそれを問うのかという根本から理解をする。また、身だしなみや対面影響力について、要素を分解し、伸ばすために必要な概念を理解する。			11	<b>【授業単元】</b> 6/27 (金) 就活対策⑤ 自己分析 (人生曲線)  <b>【到達目標】</b> 自己PRを考えるうえで重要な自己分析の方法について理解する。また、一つのツールである人生曲線についてその場でワークを行い、自身についての気づきを得る。												
4	<b>【授業単元】</b> 5/16 (金) コミュニケーションについての知識① 伝えるではなく伝わる  <b>【到達目標】</b> コミュニケーションという抽象度の高い言葉について、目的を理解し、これまで使っていた学生自身のイメージと、正しい姿のギャップを掴む。			12	<b>【授業単元】</b> 7/4(金) 就活対策⑥ 自己分析(強みと弱み)  <b>【到達目標】</b> 強みと弱みの概念を掴み、自信をもって面接の場で語れる状態となる。												
5	<b>【授業単元】</b> 5/23 (金) 実践① 自己PRロールプレイング  <b>【到達目標】</b> ペアを組んで自己PRのロールプレイングを行う。自身の魅力を端的に伝えることを目的に、相互にフィードバックしあいながら進めていく。			13	<b>【授業単元】</b> 7/11 (金) 実践④ 自己PRロールプレイング (完成版)  <b>【到達目標】</b> 1回目の振り返りを活かし、クオリティが向上したロールプレイングを行う。また評価者としてのクオリティ向上もしていることから、ペア内での習熟度向上を実現する。(8/1は休講)												
6	<b>【授業単元】</b> 5/30 (金) コミュニケーションについての知識② コミュニケーションの分解  <b>【到達目標】</b> 言語or非言語に代表されるように、コミュニケーションの種類を分解し、状況に応じて最適なコミュニケーションを選択できるようにする。			14	<b>【授業単元】</b> 7/20(日)スポーツイベント体験② 品川CC/主催試合@富士通スタジアムの運営  <b>【到達目標】</b> これまで学んだコミュニケーションについて、スポーツイベントを運営する実践の場で活動しながら気づきを得る。対人、テキスト、動画、音響など。												
7	<b>【授業単元】</b> 5/31(土)スポーツイベント体験① 品川CC/みんなの品川スポーツfes見学  <b>【到達目標】</b> これまで学んだコミュニケーションについて、スポーツイベントを運営する実践の場で活動しながら気づきを得る。対人、テキスト、動画、音響など。			15	<b>【授業単元】</b> 8/2(土)スポーツイベント体験③ 品川CC/ブラインドサッカー公式戦「リーガアイ」の運営  <b>【到達目標】</b> これまで学んだコミュニケーションについて、スポーツイベントを運営する実践の場で活動しながら気づきを得る。対人、テキスト、動画、音響など。												
8	<b>【授業単元】</b> 6/6(金) ビジネスコミュニケーション① オンラインコミュニケーション ※講義もオンライン開催の予定  <b>【到達目標】</b> 会議や面接など、近年では日常的に利用されるようになったオンラインでのコミュニケーションについて、オフラインとは異なる注意点を理解し、身に着ける。			<b>【成績評価の方法と基準】</b> 講義全体を100点満点とし、60点以上で合格として単位認定をする。													
	<b>【履修に当たっての心構え・留意点】</b> 毎回の講義でアウトプットを必須とします。ただ講義を聞いているだけでは何も得られません。詳細については初回講義にて説明します。			<ul style="list-style-type: none"> <li>毎回の講義での出席(アウトプットを提出) → 3点 × 15回</li> <li>期末でのレポート 30点</li> <li>自己PRの完成度(シートとロールプレイングで総合的に評価) 25点</li> </ul>													

## 授業概要

### 【授業を通じての到達目標】

スポーツ業界はもちろん、広く社会で必要とされるコミュニケーションを身に着ける。

外国人労働者やAIに仕事を奪われる世代であることを自覚することからはじめ、コミュニケーションという抽象度の高い概念を体系的に理解し、ビジネスやプライベートの垣根なく、伝えるではなく伝わるコミュニケーションを実践的に身に着ける。

## 【學習內容】

- ・求められるコミュニケーションは時代とともに変化するため、まずは「これから時代」について理解を深める。
  - ・コミュニケーションという概念を体系的に学び、感覚やセンスで片付けるのではなく、理論を用いて説明できるようになる。
  - ・学生自身が自分PRシートを作成し、自身を売り込むコミュニケーションを実践の中で身に着ける。
  - ※品川CCが実施する他の科目をまとめて受講することで、さらに学習効果が高まります。

【佐野教科書】日本文化史

【使用教科書・教材・参考図書】

世界一やさしい問題解決の授業 渡辺 健介(著) ダイヤモンド社

### 【授業時間外における学習】

授業の中で学んだコミュニケーションを、日々の生活の中で実践することで習熟度が向上します。広義では授業時間外でも全ての時間が学習の場となります。

コマ	授業計画	コマ	授業計画
1	<p>【授業単元】 9/12(金)ガイダンス これからの時代で求められる人材とは</p> <p>【到達目標】 日本社会の未来を統計に基づいた予測値をもとに理解する。そのうえで求められる人物像を掴み、自身の歩む未来に覚悟を固める。</p>	9	<p>【授業単元】 11/7(金)ビジネスコミュニケーション③ 役に立つ情報提供 報連相</p> <p>【到達目標】 社会に出てからも必ず求められる情報提供や報連相について、受け手の目線から必要な要素を認識し、実践できるようになる。</p>
2	<p>【授業単元】 9月19日(金)実践⑤ 自己PRロールプレイング</p> <p>【到達目標】 就活継続中の学生に限らず、社会に出てからも求められる「自身を売り込む」ということを身に着ける。</p>	10	<p>【授業単元】 11/21(金)ビジネスコミュニケーション④ ビジネスマナー</p> <p>【到達目標】 社会人として必須なビジネスマナーを身に着ける。</p>
3	<p>【授業単元】 9月26日(金)実践⑥ 自己PRシートの作成</p> <p>【到達目標】 自分自身を商材とし、採用という成約に向けて売り込むための資料作成を各々が行う。(前期受講者は、この間での経験や成長をもとにブラッシュアップを行う)</p>	11	<p>【授業単元】 11/28(金)コミュニケーションについての知識④ 人間の特性</p> <p>【到達目標】 学生自身がこれまでの人生で体験してきたであろう事例を交え、認知科学に基づいた人間の特性を学ぶことで、コミュニケーションの効果を最大化する。</p>
4	<p>【授業単元】 10月3日(金)就活対策⑦ 挫折経験の整理と話し方</p> <p>【到達目標】 面接の場で問われることの多い「挫折経験」について、企業側が問う意図を理解し、自身の経験を棚卸して適切な回答ができるようになる。</p>	12	<p>【授業単元】 12/5(金)コミュニケーションについての知識⑤ ロジカルシンキング</p> <p>【到達目標】 円滑なコミュニケーションには必須と言えるロジカルシンキングについて、初学者でも理解できるレベルに落とし込んでインプットをする。同時に、ロジカルシンキングを用いないことによる弊害も理解し、危機感を醸成する。</p>
5	<p>【授業単元】 10/10(金)実践⑦ 自己PRロールプレイング(自己PRシート版)</p> <p>【到達目標】 自己PRシートを用いて、プレゼンテーション形式で自己PRを行う。(前期受講者は、より質の高いアウトプットを目指す)</p>	13	<p>【授業単元】 12/12(金)ビジネスコミュニケーション⑤ ビジネスとは何か</p> <p>【到達目標】 ビジネスという概念を理解し、根幹となるお金の役割について理解する。そして、ボランティアではなくビジネスとして存続させる意義を腹落ちさせる。</p>
6	<p>【授業単元】 10/17(金)就活対策⑧ インターンとは</p> <p>【到達目標】 選考プロセスの中で行われることが多い「インターン」の企業としての狙いを理解し、実際に参加するインターンで高評価を得るためのポイントを習得する。</p>	14	<p>【授業単元】 1/16(金)コミュニケーションについての知識⑥ 事実と解釈</p> <p>【到達目標】 ビジネスシーンで、特に新入社員が上席とのコミュニケーションで苦戦する「事実と解釈」を分けることについて、学生の日常に当てはめて概念から理解し、実践できるようにする。</p>
7	<p>【授業単元】 10/24(金)コミュニケーションについての知識③ 考えるとは</p> <p>【到達目標】 これまでの人生で経験してきた「考える」という行動を要素分解して解像度を高め、今後様々なことを考える際に、必要なアプローチ方法を身に着ける。</p>	15	<p>【授業単元】 1/23(金)ビジネスコミュニケーション⑥ ビジネスパーソン基本姿勢</p> <p>【到達目標】 スポーツ業界を中心に、広く社会で必要とされる新入社員としての期待や役割、各論で日々実践すべきことを学ぶ。また、それに付随して現時点から身に着けるべき習慣を理解し、インターンなどの現場で活かす。</p>
8	<p>【授業単元】 10/31(金)ビジネスコミュニケーション② 目標設定スキル</p> <p>【到達目標】 目標設定にもスキルがあり、多くの場合は設定する時点で失敗していることに気づき、必要な要素を満たした適切な目標設定ができるようになる。</p>		<p>【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、60点以上で合格として単位認定をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・毎回の講義での出席(アウトプットを提出) → 3点 × 15回</li> <li>・期末でのレポート 30点</li> <li>・自己PRの完成度(シートとロールプレイングで総合的に評価) 25点</li> </ul>
	<p>【履修に当たっての心構え・留意点】</p> <p>毎回の講義でアウトプットを必須とします。ただ講義を聞いているだけでは何も得られません。詳細については初回講義にて説明します。</p>		

## 授業概要

科目名	マネジメント実践 I	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	東京23スポーツクラブ 原野 大輝 青木 雅史		
サブ科目名	サッカークラブゼミB	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	スポーツビジネス科								

【授業を通じての到達目標】

火曜日3.4限の「サッカークラブゼミB(サッカーチームゼミB)」でインプットした学びを、高いレベルでアウトプットできるようになる。

実際のサッカークラブの運営に関わることで、サッカークラブ就職に必要となる経験値を積み、実務能力を高める。

【学習内容】

東京都社会人サッカーリーグ3部と東京都専門学校サッカー連盟に所属するTSRサッカーチームの実運営に、それぞれが目指す職種(コーチ、マネージャー、トレーナー、アナリスト、フロント)で実際に関わる。本科目はサッカーチーム専攻(SC専攻)の「指導実践 I・II」とのコラボ授業で、SC専攻の指導実践をサッカーチーム員が通常トレーニングとして受ける形を取る。そのトレーニングの準備・サポート・後片付け・広報展開を本科目履修学生が行う。

【使用教科書・教材・参考図書】

・資料は授業内容において必要なものを都度配布

【授業時間外における学習】

東京都社会人サッカーリーグ3部(J9)所属「東京23TSR.FC」の2024年度シーズンの運営全般

コマ	授業計画	コマ	授業計画
1.2	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)	17,18	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
3.4	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)	19,20	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
5.6	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)	21,22	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
7.8	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)	23,24	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
9.10	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)	25,26	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
11,12	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)	27,28	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
13,14	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)	29,30	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
15,16	【授業単元】 チーム運営実践(トレーニング)  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)		【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40点、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、両者の合計点でA~Fの6段階で評価する。  定期テストは発表会形式で行う。
【履修に当たっての心構え・留意点】			
本科目履修者はTSRサッカーチームに所属している学生に限る			
本科目履修者は火曜日3.4限の「サッカークラブゼミA」の履修も必須とする			

## 授業概要

科目名	マネジメント実践Ⅱ	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	東京23スポーツクラブ 原野 大輝 青木 雅史		
サブ科目名	サッカークラブゼミB	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	スポーツビジネス科								

【授業を通じての到達目標】

火曜日3・4限の「サッカークラブゼミB（サッカーチームゼミB）」でインプットした学びを、高いレベルでアウトプットできるようになる。

実際のサッカークラブの運営に関わることで、サッカークラブ就職に必要となる経験値を積み、実務能力を高める。

【学習内容】

東京都社会人サッカーリーグ3部と東京都専門学校サッカー連盟に所属するTSRサッカーチームの実運営に、それぞれが目指す職種（コーチ、マネージャー、トレーナー、アナリスト、フロンティア）で実際に関わる。本科目はサッカーチーム専攻（SC専攻）の「指導実践Ⅰ・Ⅱ」とのコラボ授業で、SC専攻の指導実践をサッカーチーム員が通常トレーニングとして受けける形を取る。そのトレーニングの準備・サポート・後片付け・広報展開を本科目履修学生が行う。

【使用教科書・教材・参考図書】

・資料は授業内容において必要なものを都度配布

【授業時間外における学習】

東京都社会人サッカーリーグ3部（J3）所属「東京23TSR.FC」の2024年度シーズンの運営全般

コマ	授業計画	コマ	授業計画
1,2	【授業単元】 チーム運営実践（トレーニング）  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)	17,18	【授業単元】 チーム運営実践（トレーニング）  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
3,4	【授業単元】 チーム運営実践（トレーニング）  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)	19,20	【授業単元】 チーム運営実践（トレーニング）  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
5,6	【授業単元】 チーム運営実践（トレーニング）  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)	21,22	【授業単元】 チーム運営実践（トレーニング）  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
7,8	【授業単元】 チーム運営実践（トレーニング）  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)	23,24	【授業単元】 チーム運営実践（トレーニング）  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
9,10	【授業単元】 チーム運営実践（トレーニング）  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)	25,26	【授業単元】 チーム運営実践（トレーニング）  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
11,12	【授業単元】 チーム運営実践（トレーニング）  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)	27,28	【授業単元】 チーム運営実践（トレーニング）  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
13,14	【授業単元】 チーム運営実践（トレーニング）  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)	29,30	【授業単元】 チーム運営実践（トレーニング）  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)
15,16	【授業単元】 チーム運営実践（トレーニング）  【到達目標】 効果的なトレーニングを行い、それを広報展開する (チームの強化と認知度の拡大)		【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40点、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、両者の合計点でA～Fの6段階で評価する。  定期テストは発表会形式で行う。
【履修に当たっての心構え・留意点】			
本科目履修者はTSRサッカーチームに所属している学生に限る			
本科目履修者は火曜日3・4限の「サッカークラブゼミA」の履修も必須とする			

## 授業概要

科目名	リテールマーケティング資格対策講座Ⅰ	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	新井 勉							
サブ科目名	スポーツファンション	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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
店舗スタッフとしての基本的知識習得と社会人としてのコミュニケーション能力を身に着けることを目標とする														
【学習内容】														
一般企業において営業部門を長く統括してきた講師がその実務経験を活かし、スポーツショップで働くことを希望する学生に基本的なコミュニケーション能力と顧客満足を高める接客マナーが身に付けられるよう販売士3級ハンドブックを中心に指導する														
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】									
販売士 ハンドブック 3級（上巻＆下巻）					授業内においてマークした箇所及び重要ポイントと指示されたところは必ず再確認をお願いします									
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1.2	【授業単元】 第1篇 小売業の類型 第1章  【到達目標】 流通の役割や消費財、生産財などの商品の分類等について学習する	17.18	【授業単元】 第2編 マーチャンダイジング 第3章  【到達目標】 小売業における基本的な価格設定方法の種類や売価値入率の計算手法などを学習する											
3.4	【授業単元】 小売業の類型 第2章  【到達目標】 店舗販売と無店舗販売の違いや百貨店、コンビニエンスストア、ドラッグストア、スーパー・マーケットなど形態別小売業の特徴や違いをしっかりと理解する	19.20	【授業単元】 第2編 マーチャンダイジング 第4章 & 第5章  【到達目標】 近年の物流システムの基本やPOSシステム、バーコード、EDIなどについて学習する											
5.6	【授業単元】 小売業の類型 第2章  【到達目標】 ボランタリーチェーン、フランチャイズチェーン、レギュラーチェーンのそれぞれの特徴、違いを理解する	21.22	【授業単元】 第3篇 ストアオペレーション 第1章  【到達目標】 小売業運営における実際の開店準備作業や日常の運営業務を理解する											
7.8	【授業単元】 小売業の類型 第2章  【到達目標】 商業集積と呼ばれる商店街とショッピングセンターについて学習する	23.24	【授業単元】 第3篇 ストアオペレーション 第1章  【到達目標】 補充発注の実際や前出し作業、尊敬語、謙譲語Ⅰ、謙譲語Ⅱ、丁寧語、美化語と呼ばれる5種類の敬語の正しい使い方などを学習する											
9.10	【授業単元】 小売業類型 第2章  【到達目標】 通信販売、訪問販売などの無店舗販売と電子商取引について学習する	25.26	【授業単元】 第3篇 ストアオペレーション 第2章  【到達目標】 包装をする時の注意事項や斜め包み、合わせ包み、ふろしき包み、斜め合わせ包みと呼ばれる包装の4つの基本形態と和式進物包装を学習する											
11.12	【授業単元】 第2編 マーチャンダイジング 第1章  【到達目標】 マーチャンダイジングの5つの適正及び品揃えの総合化と専門化の意味合いをしっかりと理解する	27.28	【授業単元】 第3篇 ストアオペレーション 第3章  【到達目標】 陳列(ディスプレイ)の評価基準やゴールデンラインなどの用語、具体的な陳列手法を一つ一つ学習する											
13.14	【授業単元】 第2編 マーチャンダイジング 第1章  【到達目標】 販売計画、仕入計画の策定を学習するが、具体的内容としてスペースマネジメントや棚割、発注サイクル、発注リードタイムなどの基本的用語を理解する	29.30	【授業単元】 第3篇 ストアオペレーション 第4章  【到達目標】 店舗照明と色彩について学習する											
15.16	【授業単元】 第2編 マーチャンダイジング 第2章  【到達目標】 商品管理におけるダラーコントロールやユニットコントロールなどの基本的用語を理解して、商品回転率、交叉比率の意味や算出式を学習する		【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。  試験は筆記試験で行う。											
【履修に当たっての心構え・留意点】					ここは検定試験上、重要ポイントと伝えますのでそこはしっかりと押さえる事									

## 授業概要

## 【授業を通じての到達目標】

店舗スタッフとしての基本的知識習得と社会人としてのコミュニケーション能力を身に着けることを目標とする

## 【學習內容】

一般企業において営業部門を長く経験してきた講師がその実務経験を活かし、スポーツショップで働くことを希望する学生に基本的なコミュニケーション能力と顧客満足を高める接客マナーが身に付けられるよう販売士3級ハンドブックを中心に指導する

【使用教科書・教材・参考図書】

販売士 ハンドブック 3級（上巻&下巻）

### 【授業時間外における学習】

授業内においてマークした箇所及び重要ポイントと指示されたところは必ず再確認をお願いします

コマ	授業計画	コマ	授業計画
1.2	<p>【授業単元】 第4編 マーケティング 第1章</p> <p>【到達目標】 マーケティングの基本を学習して、PEST分析、ファイブフォース分析(5F分析)、SWOT分析、STP分析、マッカシーの4P分析などを理解する</p>	17,18	<p>【授業単元】 第5編 販売経営管理 第1章</p> <p>【到達目標】 環境基本法や容器包装リサイクル法など環境関連に関連する法規を学習する</p>
3.4	<p>【授業単元】 第4編 マーケティング 第1章</p> <p>【到達目標】 コトラーの(プロダクト)3層モデルやブランドの機能及びPBブランドとNBブランドの意味、価格弾力性などを理解する</p>	19,20	<p>【授業単元】 第5編 販売経営管理 第2章</p> <p>【到達目標】 組織運営における4大原則や事業部制、マトリック組織などの企業運営組織の違いや特徴を学習する</p>
5.6	<p>【授業単元】 第4編 マーケティング 第1章</p> <p>【到達目標】 小売業の販売促進策(リージョナルプロモーション)について学習する。具体的にはブル戦略、プッシュ戦略の代表的手法を理解する</p>	21,22	<p>【授業単元】 第5編 販売経営管理 第3章</p> <p>【到達目標】 小売業の計数管理を学習する。具体的には企業の決算書類である損益計算書と貸借対照表の持つ意味や決算書類としての見方を学習する</p>
7.8	<p>【授業単元】 第4編 マーケティング 第2章</p> <p>【到達目標】 観光マーケティング(インバウンド)について学習する</p>	23,24	<p>【授業単元】 第5編 販売経営管理 第4章</p> <p>【到達目標】 非常災害発生時を想定したBCP計画や万引き防止対策、ハサップを活用した衛生管理手法などを学習する</p>
9,10	<p>【授業単元】 第4編 マーケティング 第3章</p> <p>【到達目標】 消費者行動の消費者関与やバラエティーシーキング、認知的不協和などの意味合いを理解する。事と市場調査(マーケティングリサーチ)の実際の手法などについて学習する</p>	25,26	<p>【授業単元】 予備試験・実施</p> <p>【到達目標】 検定試験に向けて予備試験で合格する</p>
11,12	<p>【授業単元】 第5編 販売経営管理 第1章</p> <p>【到達目標】 小売業に関する法律知識を学習する 具体的には強行規定や任意規定、民法の売買契約における契約内容不適合や債務不履行における履行遅滞、履行不能、不完全履行等の意味を理解する</p>	27,28	<p>【授業単元】 3級団体受験・実施</p> <p>【到達目標】 1年間学んできたことを活かし、検定受験で合格する</p>
13,14	<p>【授業単元】 第5編 販売経営管理 第1章</p> <p>【到達目標】 消費者契約法や特定商取引法、独占禁止法、景品表示法、大規模小売店舗立地法(大店立地法)、製造物責任法(PL法)などの内容を学習する</p>	29,30	<p>【授業単元】 まとめ</p> <p>【到達目標】 1年間の振りかえりを行い、学んだことを理解する</p>
15,16	<p>【授業単元】 第5編 販売経営管理 第1章</p> <p>【到達目標】 消費者契約法や特定商取引法、独占禁止法、景品表示法、大規模小売店舗立地法(大店立地法)、製造物責任法(PL法)などの内容を学習する</p>		<p>【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。  試験は筆記試験で行う。</p>
	【履修に当たっての心構え・留意点】		
	ここは検定試験上、重要ポイントと伝えますのでそこはしっかりと押さえる事		

## 授業概要

科目名	指導実践Ⅰ	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	川崎フロンターレ 小川貴弘									
サブ科目名	サッカーコーチ	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	スポーツビジネス科															
【授業を通じての到達目標】																
本授業ではサッカー指導者における基礎を理解し、個人に指導できるようにすることを目標にする。 ①サッカーの目的②プレーの原則③サッカーのテクニック④サッカーの基本戦術を理解し、サッカーの楽しさを伝え、指導法も学んでもらいたいと考えている。																
【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) テーマを理解し、テーマに沿った練習メニューをプランニング→指導実践→フィードバック(講師・受講者・実践者から)を行いながら、次の実践に繋げ、指導力向上を図る																
【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					指導案の作成											
コマ	授業計画	コマ	授業計画													
1.2	【授業単元】 <b>オリエンテーション&amp;指導案作成</b> 【到達目標】	17,18	【授業単元】 <b>戦術②(講義)&amp;実技(戦術②)</b> 【到達目標】	講義の中で個人戦術を学び、実技を通してさらに理解を深める												
	指導演習・指導実践についての説明と指導案作成															
3.4	【授業単元】 <b>分析①(講義)&amp;実技(テクニック①)</b> 【到達目標】 サッカーの目的とプレーの原則を学び、実技を通してさらに理解を深める	19,20	【授業単元】 <b>プランニング(講義)&amp;実技(プランニング)</b> 【到達目標】	講義の中でプランニングを学び、実技を通してさらに理解を深める												
5.6	【授業単元】 <b>分析①(講義)&amp;実技(テクニック①)</b> 【到達目標】 サッカーの目的とプレーの原則を学び、実技を通してさらに理解を深める	21,22	【授業単元】 <b>プランニング(講義)&amp;実技(プランニング)</b> 【到達目標】	講義の中でプランニングを学び、実技を通してさらに理解を深める												
7.8	【授業単元】 <b>分析②(講義)&amp;実技(テクニック②)</b> 【到達目標】 テクニックの構成要素を学び、実技を通してさらに理解を深める	23,24	【授業単元】 <b>コーチング(講義)&amp;実技(コーチング)</b> 【到達目標】	講義の中でコーチングを学び、実技を通してさらに理解を深める												
9,10	【授業単元】 <b>分析②(講義)&amp;実技(テクニック②)</b> 【到達目標】 テクニックの構成要素を学び、実技を通してさらに理解を深める	25,26	【授業単元】 <b>コーチング(講義)&amp;実技(コーチング)</b> 【到達目標】	講義の中でコーチングを学び、実技を通してさらに理解を深める												
11,12	【授業単元】 <b>戦術①(講義)&amp;実技(戦術①)</b> 【到達目標】 講義の中で個人戦術を学び、実技を通してさらに理解を深める	27,28	【授業単元】 <b>前期まとめ</b> 【到達目標】	講義の前期の講義で学んだことを復習する												
13,14	【授業単元】 <b>戦術①(講義)&amp;実技(戦術①)</b> 【到達目標】 講義の中で個人戦術を学び、実技を通してさらに理解を深める	29,30	【授業単元】 <b>テスト</b> 【到達目標】 筆記テスト													
15,16	【授業単元】 <b>戦術②(講義)&amp;実技(戦術②)</b> 【到達目標】 講義の中で個人戦術を学び、実技を通してさらに理解を深める		【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、4テーマでの指導と最後の指導実践と授業評価(授業態度・出席状況など)の合計点でA~Fの6段階で評価する。 試験は筆記テストで行う													
【履修に当たっての心構え・留意点】																
積極的な取り組み																

## 授業概要

科目名	指導実践Ⅱ	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	川崎フロンターレ 小川貴弘		
サブ科目名	サッカーコーチ						4 単位	総時間数	60 時間
学科・専攻	スポーツビジネス科	学年	2年	授業形態	演習	総単位数			

【授業を通じての到達目標】

本授業ではサッカーにおける基礎を理解し、指導できるようにすることを目標にする。

①サッカーの目的②プレーの原則③サッカーのテクニック④サッカーの基本戦術を理解し、サッカーの楽しさを伝え、指導法も学んでもらいたいと考えている。

【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)

テーマを理解し、テーマに沿った練習メニューをプランニング→指導実践→フィードバック(講師・受講者・実践者から)を行いながら、次の実践に繋げ、指導力向上を図る

【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】

指導案の作成

コマ	授業計画	コマ	授業計画
1,2	【授業単元】 ゴールを目指す 【到達目標】 テーマに沿ったトレーニングをプランニング→指導(TR1/TR2) →改善に導く	17,18	【授業単元】 ゴールを奪う 【到達目標】 テーマに沿ったトレーニングをプランニング→指導(TR1/TR2) →改善に導く
3,4	【授業単元】 ゴールを目指す 【到達目標】 テーマに沿ったトレーニングをプランニング→指導(TR1/TR2) →改善に導く	19,20	【授業単元】 ゴールを守る 【到達目標】 テーマに沿ったトレーニングをプランニング→指導→改善に導く
5,6	【授業単元】 ゴールを目指す 【到達目標】 テーマに沿ったトレーニングをプランニング→指導(TR1/TR2) →改善に導く	21,22	【授業単元】 ゴールを守る 【到達目標】 テーマに沿ったトレーニングをプランニング→指導→改善に導く
7,8	【授業単元】 ボールを奪う 【到達目標】 テーマに沿ったトレーニングをプランニング→指導(TR1/TR2) →改善に導く	23,24	【授業単元】 ゴールを守る 【到達目標】 テーマに沿ったトレーニングをプランニング→指導→改善に導く
9,10	【授業単元】 ボールを奪う 【到達目標】 テーマに沿ったトレーニングをプランニング→指導(TR1/TR2) →改善に導く	25,26	【授業単元】 指導実践(テスト) 【到達目標】 テーマに対して、指導案を作成・提出しTR2 & ゲームを指導する(個人)
11,12	【授業単元】 ボールを奪う 【到達目標】 テーマに沿ったトレーニングをプランニング→指導(TR1/TR2) →改善に導く	27,28	【授業単元】 指導実践(テスト) 【到達目標】 テーマに対して、指導案を作成・提出しTR2 & ゲームを指導する(個人)
13,14	【授業単元】 ゴールを奪う 【到達目標】 テーマに沿ったトレーニングをプランニング→指導(TR1/TR2) →改善に導く	29,30	【授業単元】 指導実践(テスト) 【到達目標】 テーマに対して、指導案を作成・提出しTR2 & ゲームを指導する(個人)
15,16	【授業単元】 ゴールを奪う 【到達目標】 テーマに沿ったトレーニングをプランニング→指導(TR1/TR2) →改善に導く		【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、4テーマでの指導と最後の指導実践と授業評価(授業態度・出席状況など)の合計点でA~Fの6段階で評価する。  試験は指導実践で行う。
	【履修に当たっての心構え・留意点】 積極的な取り組み		

## 授業概要

## 授業概要

科目名	指導実践Ⅱ	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	田代 将也							
サブ科目名	バスケットボールコーチ	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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
プレイヤーズセンタードコーチングに必要な要素を説明する 学んだコーチングの基礎知識を利用してコーチング実践を行うことができる														
【学習内容】														
プロバスケットボールチームで10年活動し、現在はコーチディベロッパーとしてコーチ育成をプロチーム、県協会、JBAで活動する教員がコーチングに必要な基礎知識に関する講義を実施する。また、学生自身が行う実践の評価を行う。														
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】									
バスケットボール指導教本					学習した内容をもとに自身で学んだ内容をまとめる コーチング実践の実践案を作成する									
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1,2	【授業単元】 ガイドンス、プレーヤーズセンタードコーチングの復習	17,18	【授業単元】 現場実習②	【到達目標】										
	【到達目標】 自分自身が目指すべきコーチ像を発表することができる。 プレーヤーズセンタードコーチングのゴール設定と振り返り、プロセス、アプローチ方法を自分自身で説明することができる		育成年代の試合を見学し、要素を書き出すことができる											
3,4	【授業単元】 プレーヤーズセンタードコーチングの復習	19,20	【授業単元】 チーム運営③	【到達目標】										
	【到達目標】 プレーヤーズセンタードコーチングのスキル獲得原理、練習計画を自分自身で説明することができる		自身のチームに応じた評価シートを作成し、発表することができる											
5,6	【授業単元】 チーム運営①	21,22	【授業単元】 チーム運営④	【到達目標】										
	【到達目標】 プレーヤーを知るために必要なことを明確にし、評価シートを作ることができる		自身のチームに応じた分析シートを作成し、発表することができる											
7,8	【授業単元】 チーム運営②	23,24	【授業単元】 ゲームコーチング③	【到達目標】										
	【到達目標】 チーム分析の方法を理解し、Bリーグチームの強み、弱みを説明することができる		自身のチームに応じた強み、弱みの分析を行うことができる											
9,10	【授業単元】 ゲームコーチング①	25,26	【授業単元】 ゲームコーチング④	【到達目標】										
	【到達目標】 試合の計画を理解し、要素を書き出すことができる。		試合の計画を自身のチームに応じた試合の計画を発表することができる											
11,12	【授業単元】 ゲームコーチング②	27,28	【授業単元】 コーチングフィロソフィ	【到達目標】										
	【到達目標】 試合の計画を理解し、要素を書き出すことができる。		これからどのようなコーチ(社会人)になるのかを明確に発表することができる											
13,14	【授業単元】 中間発表	29,30	【授業単元】 まとめ・振り返り・テスト	【到達目標】										
	【到達目標】 授業内容を5分にまとめプレゼンテーションを行うことができる ・チーム運営、ゲームコーチング		後期の単元をほかのメンバーに発表することができる											
15,16	【授業単元】 現場実習①		【成績評価の方法と基準】											
	【到達目標】 Bリーグの試合を見学し、要素をまとめることができる		講義全体を100点満点とし、定期テスト40点、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、両者の合計点でA~Fの6段階で評価する。  定期テストは筆記試験で行う。 筆記テストは〇×で選択するものとなる。											
【履修に当たっての心構え・留意点】														
主体的な学びを大切にしているので自分の意見を発信できるようにしてください。														

## 授業概要

科目名	指導実践Ⅰ	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	株式会社アンサーブ 大坪 孝行													
サブ科目名	バスケコーチゼミ	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	スポーツビジネス科																			
【授業を通じての到達目標】																				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・バスケコーチに必要な最低限の知識と経験を身につける</li> <li>・バスケコーチに必要な思考、教養、タイムマネジメントを身につける</li> </ul>																				
【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)																				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・コーチライセンスを保有し、バスケ部HC・U15クラブチームHC・スクールコーチ等を務めている者が講義と実習を担当する</li> <li>・成績優秀者は実際に教員がHCを務めるバスケ部ならびにクラブチームやバスケスクールにて実習を行う</li> </ul>																				
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】															
資料は授業内容において必要なものを都度配布予定					授業外で必要な予習や学習などが発生する場合は授業内にて案内予定															
コマ	授業計画				コマ	授業計画														
1	【授業単元】 前期ガイダンス				9	【授業単元】 動画から分析するチームの特徴について②														
	【到達目標】  本講義の意味や目的を正確に認識し、コーチとして必要な概要を身につける					【到達目標】  動画からチームを分析し、長所・短所・戦略・今後のトレーニングを考案する														
2	【授業単元】 コーチの種類と役割				10	【授業単元】 動画から分析する相手チームの特徴について①														
	【到達目標】  多岐にわたるコーチの種類やその役割について整理する					【到達目標】  動画から相手を分析し、自チームと比較する経験を積む。戦略や対策を講じる。														
3	【授業単元】 自分に合うコーチとは				11	【授業単元】 動画から分析する相手チームの特徴について②														
	【到達目標】  コーチの種類を改めて整理し、自分の性格と照らし合わせる。また、今後どの種類のコーチを目指すのかを目標をたてる					【到達目標】  動画から相手を分析し、自チームと比較する経験を積む。戦略や対策を講じる。														
4	【授業単元】 スタッフから分析するチームの特徴について①				12	【授業単元】 体験学習①														
	【到達目標】  スタッフ(EFF)からチームの特徴をとらえ戦略やトレーニング内容を考案していく					【到達目標】  バスケ部で実際にコーチ業を体験する														
5	【授業単元】 スタッフから分析するチームの特徴について②				13	【授業単元】 体験学習②														
	【到達目標】  スタッフ(EFF)からチームの特徴をとらえ戦略やトレーニング内容を考案していく					【到達目標】  バスケ部で実際にコーチ業を体験する														
6	【授業単元】 スタッフから分析する相手チームの特徴について①				14	【授業単元】 体験学習③														
	【到達目標】  スタッフ(EFF)からチームの特徴をとらえ対策を考える					【到達目標】  バスケ部で実際にコーチ業を体験する														
7	【授業単元】 スタッフから分析する相手チームの特徴について②				15	【授業単元】 前期まとめ														
	【到達目標】  スタッフ(EFF)からチームの特徴をとらえ対策を考える					【到達目標】  前期学習したことの要点整理ならびに実習・就職活動で活かせるポイント整理														
8	【授業単元】 動画から分析するチームの特徴について①				【成績評価の方法と基準】  講義全体を100点満点とし、定期テストと授業評価(平素の学習状況・出席状況など)の合計点でA~Fの6段階で評価する。															
	【到達目標】  動画からチームを分析し、長所・短所・戦略・今後のトレーニングを考案する				試験は発表会形式で行う。															
【履修に当たっての心構え・留意点】																				
受け身ではなく、自ら学ぶ攻めの姿勢を重要視する																				

## 授業概要

科目名	指導実践Ⅱ	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	株式会社アンサーブ 大坪 孝行													
サブ科目名	バスケコーチゼミ	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	スポーツビジネス科																			
【授業を通じての到達目標】																				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・バスケコーチに必要な最低限の知識と経験を身につける</li> <li>・バスケコーチに必要な思考、教養、タイムマネジメントを身につける</li> </ul>																				
【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)																				
<ul style="list-style-type: none"> <li>・コーチライセンスを保有し、バスケ部HC・U15クラブチームHC・スクールコーチ等を務めている者が講義と実習を担当する</li> <li>・成績優秀者は実際に教員がHCを務めるバスケ部ならびにクラブチームやバスケスクールにて実習を行う</li> </ul>																				
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】															
資料は授業内容において必要なものを都度配布予定					授業外で必要な予習や学習などが発生する場合は授業内にて案内予定															
コマ	授業計画				コマ	授業計画														
1	<p>【授業単元】 後期ガイダンス</p> <p>【到達目標】</p> <p>本講義の意図・目的を整理し、本講義の重要性について理解を深める</p>				9	<p>【授業単元】 体験学習②</p> <p>【到達目標】</p> <p>バスケ部で実際にコーチ業を体験する</p>														
2	<p>【授業単元】 動画分析授業①</p> <p>【到達目標】</p> <p>実際の試合の動画を見て、長所・短所・スタッツ等を実際に分析する</p>				10	<p>【授業単元】 体験学習 振り返り</p> <p>【到達目標】</p> <p>体験学習を行って知ったことや気づいたことを整理し、発表する</p>														
3	<p>【授業単元】 動画分析授業②</p> <p>【到達目標】</p> <p>実際の試合の動画を見て、長所・短所・スタッツ等を実際に分析する</p>				11	<p>【授業単元】 タイムアウト時の声掛けについて</p> <p>【到達目標】</p> <p>タイムアウト時の声掛けをパターン別でイメージする</p>														
4	<p>【授業単元】 トレーニングメニューの考案①</p> <p>【到達目標】</p> <p>自分のチームのトレーニングメニューを考案し、発表する</p>				12	<p>【授業単元】 タイムアウト時の声掛け実習</p> <p>【到達目標】</p> <p>パターン別のタイムアウト時の声掛けを演習形式で実施</p>														
5	<p>【授業単元】 トレーニングメニューの考案②</p> <p>【到達目標】</p> <p>自分のチームのトレーニングメニューを考案し、発表する</p>				13	<p>【授業単元】 バスケットコーチに必要なもの</p> <p>【到達目標】</p> <p>バスケットコーチに本当に必要な能力と思考回路について理解する</p>														
6	<p>【授業単元】 OFフォーメーションの考案①</p> <p>【到達目標】</p> <p>パターン毎のOFフォーメーションを考案し、発表する</p>				14	<p>【授業単元】 バスケットコーチの生活について</p> <p>【到達目標】</p> <p>バスケットコーチの日常のタイムスケジュールについて</p>														
7	<p>【授業単元】 OFフォーメーションの考案②</p> <p>【到達目標】</p> <p>パターン毎のOFフォーメーションを考案し、発表する</p>				15	<p>【授業単元】 テスト</p> <p>【到達目標】</p> <p>前期後期を合わせて、覚えたことを発表会形式で試験とする</p>														
8	<p>【授業単元】 体験学習①</p> <p>【到達目標】</p> <p>バスケ部で実際にコーチ業を体験する</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、定期テストと授業評価(平素の学習状況・出席状況など)の合計点でA~Fの6段階で評価する。</p> <p>試験は発表会形式で行う。</p>															
【履修に当たっての心構え・留意点】																				
受け身ではなく、自ら調べ、学ぶ姿勢を重要視する																				

## 授業概要

科目名	デザインテクニックⅢA	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	永島 孝浩							
サブ科目名	【初級】Adobe/Pr・Ae	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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
Adobe Premiere Proを通じて、動画編集の基礎を学ぶ。1年次の学習状況を振り返り、必要な知識と技術獲得のおさらいを実施する。 (Adobeソフト全般の共通項目の理解を含む) Adobe Premiere Proの学習により習得した動画編集の基礎技術を元に、動画素材を的確に判断し、自らの環境にある動画作成ツールを用いて動画をつくる、応用力を身に付ける。														
【学習内容】														
Adobe Premiere Proを使用した動画編集の基礎を習得するために、演習を中心とした授業を行う。 ※1年次の学習状況により、授業計画を変更する場合があります。 毎授業の学習状況と出席率、最終課題から評価する。														
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】									
Adobe Premiere Pro ユーザーガイド ほか、市販の参考書など。					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。 ※授業時間外の実施が必要な場合は、必ずクラス担任の活動許可を得ること。									
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1	【授業単元】 【前期】自己紹介とオリエンテーション 1年次の授業内容の確認。  【到達目標】 スマートフォンとパソコンの役割について再確認をする。 パソコンの使い方を再確認しながら学び、動画作成に必要な知識を理解する。スポーツと動画の関係について、理解を深める。	9	【授業単元】 【エフェクトとトランジションⅠ】 ※動画編集の理解を前提とした反復練習の実施  【到達目標】 エフェクトを使用する際の注意点を再確認する。 エフェクトを追加する意味を把握する。 Adobe Premiere Proに備わっている標準エフェクトを使用する。											
2	【授業単元】 簡単な動画における歴史の説明。Adobe Premiere Proの概要。 【ユーザーインターフェイス・ワークフローとシステム設定】  【到達目標】 Adobe Premiere Proの役割を理解する。 ユーザーインターフェイスの初期設定を操作しながら、再確認をする。 次回以降の授業のために必要な撮影素材について再確認をする。	10	【授業単元】 【エフェクトとトランジションⅡ／カラー補正】  【到達目標】 撮影素材、各種動画のカラーバランス、色補正の意味を再確認する。 カラー補正と狙いのあるカラー加工を理解する。 全体のカラーバランスを整えることができる。											
3	【授業単元】 【プロジェクトの設定・アセット管理・アセットのモニタ】  【到達目標】 プロジェクトの作成、撮影動画素材の取り込み、編集画面の見方などの基本的な操作方法を再確認する。	11	【授業単元】 【前期】最終課題の説明とグループディスカッション  【到達目標】 グループ分けを行う際に、リーダーシップ、協調の意識を持ち、動画作成はチームで行うことがあると理解する。各グループ内にて役割分担を行う。 作成する映像の方向性(プロジェクト)を決定する。											
4	【授業単元】 【シーケンスとクリップの編集Ⅰ】 ※動画編集の理解を前提とした反復練習の実施  【到達目標】 撮影素材を読み込み、クリップを並べて、ひとつの動画として出力する。 クリップの順番を入れ替え、ひとつの動画として出力する。 クリップの名前をつける際に、ソート機能を意識する。	12	【授業単元】 【前期】課題作品の作成① 企画発表  【到達目標】 各グループリーダーよりプロジェクトの発表。 (動画作成の質問は、質問を取りまとめ、担当者から質問する) 役割を意識してプロジェクトを進める。											
5	【授業単元】 【シーケンスとクリップの編集Ⅱ】 ※動画編集の理解を前提とした反復練習の実施  【到達目標】 撮影素材を読み込み、クリップに編集点を付ける。 オーディオベースの編集点を作成して、クリップをつなげる。 編集後のクリップを出力する。	13	【授業単元】 【前期】課題作品の作成② 中間発表  【到達目標】 各グループリーダーより進捗発表(方向性を確認するための仮編集の発表) (動画作成の質問は、質問を取りまとめ、担当者から質問する) 役割を意識してプロジェクトを進める。											
6	【授業単元】 【シーケンスとクリップの編集Ⅲ】 ※動画編集の理解を前提とした反復練習の実施  【到達目標】 読み込んだ各撮影素材のタイミングを理解し、テンポの良い編集を行う。 レンダリング(出力)して出来上がったクリップをプレビューして確認する。 プロジェクト内の再生と出力したクリップの再生における描画の違いを理解する。	14	【授業単元】 【前期】課題作品の作成③ 最終調整  【到達目標】 役割を意識してプロジェクトを進める。 (動画作成の質問は、質問を取りまとめ、担当者から質問する) 作品発表(講評会)の準備を進める。											
7	【授業単元】 【オーディオの編集】 ※動画編集の理解を前提とした反復練習の実施  【到達目標】 映像と音声とBGMを意識した編集を行う。 オーディオミックスの際のデシベル調整を意識する。 編集後のクリップを出力する。	15	【授業単元】 【前期】課題作品発表会。提出と講評。  【到達目標】 【前期】課題作品の発表(役割分担の説明を含む)。 作成動画の出力フォーマットの確認後、既定の場所に作成ファイルを提出する。											
8	【授業単元】 【タイトルの作成】 ※動画編集の理解を前提とした反復練習の実施  【到達目標】 編集した素材に、タイトル・文字要素を追加することができる。 視聴する側の視点に立ち、文字の見やすさ、読みやすさを理解する。 効果的なタイトルを作るための準備ができる。		【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とする)											
【履修に当たっての心構え・留意点】					最終課題の評価は、以下の内訳に基づいて行う 映像の完成(最大20点)：予定通りの映像が完成した場合、20点の加点 映像全体の完成度(最大20点)：映像作品全体のクオリティや完成度に基づいて評価 各担当パートの完成度(最大20点)：担当したパートのクオリティや完成度に基づいて評価									
事前にAdobe Premiere Proを使用可能な状態として準備して下さい。 撮影素材は指示のもと各自準備して下さい。この授業ではマウスを使用します。														

## 授業概要

## 授業概要

科目名	デザインテクニックⅢA	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	【中級】Adobe／Pr・Ae	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	スポーツビジネス科													
【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就職に役立つ動画を作成できるようになる。														
【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) 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】 Adobeツールの操作方法について再確認  【到達目標】 Adobe AfterEffects、PremiereProの起動から動画出力までの動作確認 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発表日までのスケジュール調整を学ぶ											
2	【授業単元】 PremiereProを使用して動画編集の基礎  【到達目標】 PremiereProを使用しての動画編集持のキーフレームなどをおさらいする	10	【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。											
3	【授業単元】 AfterEffects基礎  【到達目標】 AfterEffectsの基礎機能、トランジション、アニメーションについておさらいをする	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、自作成した課題を発表しあうプレゼンテーション能力を向上させる											
4	【授業単元】 ショート動画制作  【到達目標】 題材を決めて、縦型のショート動画の企画、絵コンテを作成する	12	【授業単元】 AfterEffects基礎 エフェクト編  【到達目標】 AfterEffectsを使って実写の動画にエフェクトを加えられるようになる											
5	【授業単元】 ショート動画制作  【到達目標】 題材を決めて、縦型のショート動画を作成、MP4データで提出する	13	【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発表日までのスケジュール調整を学ぶ											
6	【授業単元】 AfterEffects基礎 テキスト編  【到達目標】 AfterEffectsを使って自分だけのオリジナルテキストを作る	14	【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動画の書き出し、画質について学ぶ											
7	【授業単元】 AfterEffects基礎 3D編  【到達目標】 AfterEffectsを使って3Dアニメーションの基礎を学ぶ	15	【授業単元】 動画発表会  【到達目標】 10~14までの時間を使って作成した各自作成した課題を発表しあうプレゼンテーション能力を向上させる											
8	【授業単元】 AfterEffects基礎 3D編②  【到達目標】 AfterEffectsを使って3Dアニメーションの基礎を学ぶ		【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。											
【履修に当たっての心構え・留意点】														
特になし														

## 授業概要

## 【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。  
映像を使用して会議、業界会議等で正確な説明を可能にする。

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就職に役立つ動画を作成できるようになる。

【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)

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】 AfterEffects応用 トランジション編  【到達目標】 AfterEffectsを使って自分だけのオリジナルトランジ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】 自分でコンテを作り、今までの振り返りを行い、自分の作品を仕上げていく発表日までのスケジュール調整を学ぶ
	【授業単元】 AfterEffects応用 はめ込み編  【到達目標】 AfterEffectsを使用して画面の中に別の動画をはめ込む方法を学ぶ		【授業単元】 動画制作  【到達目標】 自分でコンテを作り、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。
3	【授業単元】 動画制作  【到達目標】 自分でコンテを作り、今までの振り返りを行い、自分の作品を仕上げていく発表日までのスケジュール調整を学ぶ	11	【授業単元】 動画制作  【到達目標】 自分でコンテを作り、今までの振り返りを行い、自作成した課題を発表しあうプレゼンテーション能力を向上させる
	【授業単元】 動画制作  【到達目標】 自分でコンテを作り、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。		【授業単元】 AfterEffects応用 エフェクト編  【到達目標】 AfterEffectsを使って実写の動画により高度なエフェクトを加えられるようになる
5	【授業単元】 動画制作  【到達目標】 自分でコンテを作り、今までの振り返りを行い、自作成した課題を発表しあうプレゼンテーション能力を向上させる	13	【授業単元】 動画制作  【到達目標】 自分でコンテを作り、今までの振り返りを行い、自分の作品を仕上げていく発表日までのスケジュール調整を学ぶ
	【授業単元】 AfterEffects応用 デザイン編  【到達目標】 AfterEffectsを使用してロゴデザインができる事を学ぶ		【授業単元】 動画制作  【到達目標】 自分でコンテを作り、今までの振り返りを行い、自分の作品を仕上げていく動画の書き出し、画質について学ぶ
7	【授業単元】 ショート動画制作  【到達目標】 題材を決めて、縦型のショート動画の企画、絵コンテを作成する	15	【授業単元】 動画発表会  【到達目標】 10~14までの時間を使って作成した各自作成した課題を発表しあうプレゼンテーション能力を向上させる
	【授業単元】 ショート動画制作  【到達目標】 題材を決めて、縦型のショート動画を作成、MP4データで提出する		【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点の配転とする。 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。
【履修に当たっての心構え・留意点】 特になし			

## 授業概要

## 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	(株)ブレーンスタッフコンサルタント										
サブ科目名	【初級】	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	スポーツビジネス科																
【授業を通じての到達目標】																	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・スクラッチを用いて問題解決型思考を学ぶことができる</li> <li>・Excelを用いた統計処理(関数や機能)を行って研究発表に活かすことができる</li> <li>・高度なExcel機能を学習し、Excel書類を効率よく編集できる</li> </ul>																	
【学習内容】																	
滋慶学園グループ内のコンピュータ関連企業、(株)ブレーンスタッフコンサルタントに所属。複数の専門学校にて学生へのPC講義や教職員への研修を実施。卒業研究や就職後に必須となるwordやexcelの基本的な操作について、オリジナルのe-learning(インターネット上のテキスト)を使用して学習する。																	
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】												
滋慶学園グループの学生に必要なスキルに特化した、オリジナルのe-learning(インターネット上のテキスト)を使用					e-learning(インターネット上のテキスト)で次回講義までに不明な操作を確認しておく												
コマ	授業計画	コマ	授業計画	コマ	授業計画	コマ	授業計画	コマ	授業計画								
1	【授業単元】 プログラミング入門  【到達目標】 スクラッチを使ってプログラミングの基礎的な考え方を学ぶことができる	9	【授業単元】 Excel応用A データベース  【到達目標】 データベース機能を理解し活用できる	10	【授業単元】 Excel応用B 関数応用1  【到達目標】 応用的なさまざまな関数を活用できる	11	【授業単元】 Excel応用C 関数応用2  【到達目標】 応用的なさまざまな関数を活用できる	12	【授業単元】 Excel応用D グラフ応用  【到達目標】 目的に合ったグラフを選択し、作成することができる								
2	【授業単元】 プログラミング体験  【到達目標】 スクラッチを使って簡単なゲームを作ることができる	10	【授業単元】 Excel応用B 関数応用1  【到達目標】 応用的なさまざまな関数を活用できる	11	【授業単元】 Excel応用C 関数応用2  【到達目標】 応用的なさまざまな関数を活用できる	12	【授業単元】 Excel応用D グラフ応用  【到達目標】 目的に合ったグラフを選択し、作成することができる	13	【授業単元】 Excel応用E ブックの活用  【到達目標】 ブックを活用するさまざまな機能を理解し活用できる								
3	【授業単元】 Forms活用1 アンケート作成  【到達目標】 Microsoft Formsを使ったアンケートの作成方法を習得し、各自のアンケートを作成・配布できる	11	【授業単元】 Excel応用C 関数応用2  【到達目標】 応用的なさまざまな関数を活用できる	12	【授業単元】 Excel応用D グラフ応用  【到達目標】 目的に合ったグラフを選択し、作成することができる	13	【授業単元】 Excel応用E ブックの活用  【到達目標】 ブックを活用するさまざまな機能を理解し活用できる	14	【授業単元】 Excel応用試験対策  【到達目標】 Excel応用講座で学習した操作を活用して、実践に即した資料作成ができる								
4	【授業単元】 Forms活用2 アンケート集計・分析  【到達目標】 Microsoft Formsのアンケート結果収集と分析ができる	12	【授業単元】 Excel応用D グラフ応用  【到達目標】 目的に合ったグラフを選択し、作成することができる	13	【授業単元】 Excel応用E ブックの活用  【到達目標】 ブックを活用するさまざまな機能を理解し活用できる	14	【授業単元】 Excel応用試験対策  【到達目標】 Excel応用講座で学習した操作を活用して、実践に即した資料作成ができる	15	【授業単元】 Excel応用試験  【到達目標】 Excel応用講義で学習したことを操作指示に従い実践できる								
5	【授業単元】 データリテラシー  【到達目標】 データを読み解くための基本的な知識を身につけて、適正かつ有効に活用できる	13	【授業単元】 Excel応用E ブックの活用  【到達目標】 ブックを活用するさまざまな機能を理解し活用できる	14	【授業単元】 Excel応用試験対策  【到達目標】 Excel応用講座で学習した操作を活用して、実践に即した資料作成ができる	15	【授業単元】 Excel応用試験  【到達目標】 Excel応用講義で学習したことを操作指示に従い実践できる										
6	【授業単元】 初級データサイエンス(統計編)1 平均・分散・標準偏差  【到達目標】 データの特徴を数値化できる	14	【授業単元】 Excel応用試験対策  【到達目標】 Excel応用講座で学習した操作を活用して、実践に即した資料作成ができる	15	【授業単元】 Excel応用試験  【到達目標】 Excel応用講義で学習したことを操作指示に従い実践できる												
7	【授業単元】 初級データサイエンス(統計編)2 基本統計量・度数分布表とヒストグラム  【到達目標】 データの特徴を視覚化できる1	15	【授業単元】 Excel応用試験  【到達目標】 Excel応用講義で学習したことを操作指示に従い実践できる														
8	【授業単元】 初級データサイエンス(統計編)3 散布図・相関係数  【到達目標】 データの特徴を視覚化できる2																
【履修に当たっての心構え・留意点】					【成績評価の方法と基準】												
使用するPCについて、初期設定や、Office(Word、Excel、PowerPoint)を使用できる環境を整えた上で授業に参加してください。					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。												
					試験はPCを使用した操作実技試験を行う。												

## 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	株)ブレーンスタッフコンサルタンツ		
サブ科目名	【中級】	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	スポーツビジネス科								

## 【授業を通じての到達目標】

- ・「適切な情報」に「早く」たどりつくための「検索力」を身につける
  - ・実践的なビジネスメールを作成できる
  - ・Wordでレイアウトの整ったわかりやすい資料を作成できる。就職後に履歴書を送る際の送付状をビジネスルールに沿って作成できる
  - ・情報を扱うための知識や注意点を理解し、正しく活用できる

## 【學習內容】

滋慶学園グループ内のコンピュータ関連企業、(株)ブレーンスタッフコンサルタントに所属。複数の専門学校にて学生へのPC講義や教職員への研修を実施。卒業研究や就職後に必須となるwordやexcelの基本的な操作について、オリジナルのe-learning(インターネット上のテキスト)を使用して学習する。

【使用教科書・教材・参考図書】

滋慶学園グループの学生に必要なスキルに特化した、  
オリジナルのe-learning(インターネット上のテキスト)を使用

### 【授業時間外における学習】

e-learning(インターネット上のテキスト)で次回講義までに不明な操作を確認しておく

コマ	授業計画	コマ	授業計画
1	<p>【授業単元】 入門：PCクラウド活用</p> <p>【到達目標】 クラウドの特徴を理解し、活用できる</p>	9	<p>【授業単元】 Word差込印刷</p> <p>【到達目標】 差込印刷機能を利用してアンケート依頼文や宛名ラベルを作成できる</p>
2	<p>【授業単元】 検索力</p> <p>【到達目標】 検索力を身につけ、「適切な情報」に「早く」たどりつく方法を習得できる</p>	10	<p>【授業単元】 プレゼン応用A データ集計</p> <p>【到達目標】 COUNTIF関数やピボッドテーブルを使用したアンケート集計ができる</p>
3	<p>【授業単元】 Wordダイジェスト</p> <p>【到達目標】 Word文書作成の基本的な操作ができる</p>	11	<p>【授業単元】 プレゼン応用B グラフ応用</p> <p>【到達目標】 効果的なグラフの作成方法を理解し、活用できる</p>
4	<p>【授業単元】 PowerPointダイジェスト</p> <p>【到達目標】 スライド作成の基本的な操作ができる</p>	12	<p>【授業単元】 情報倫理1 モラル/セキュリティ編</p> <p>【到達目標】 情報化社会のモラルとセキュリティについて正しく理解できる</p>
5	<p>【授業単元】 Excelテクニック+ショートカットキー</p> <p>【到達目標】 高度なExcel機能を学習しExcel書類を効率よく編集できる</p>	13	<p>【授業単元】 情報倫理2 ネット編</p> <p>【到達目標】 ネット社会に潜む危険と対策について正しく理解できる</p>
6	<p>【授業単元】 ビジネスメール</p> <p>【到達目標】 ビジネスマナーに沿ったメールを作成できる</p>	14	<p>【授業単元】 情報倫理3 モバイル編</p> <p>【到達目標】 モバイル機器の活用と管理について正しく理解できる</p>
7	<p>【授業単元】 就活送付状、PDF変換</p> <p>【到達目標】 就職先に履歴書を送る際の送付状を作成 WordファイルをPDFへ変換、ファイルにパスワードを設定できる</p>	15	<p>【授業単元】 SNSセキュリティ研修1+試験</p> <p>【到達目標】 Webによるコミュニケーションについて正しく理解できる</p>
8	<p>【授業単元】 Word応用 長文加工</p> <p>【到達目標】 レイアウトの整ったわかりやすいWord資料が作成できる</p>		<p>【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。  試験はPCを使用した操作実技試験で行う。</p>
【履修に当たっての心構え・留意点】			
使用するPCについて、初期設定や、Office(Word、Excel、PowerPoint)を使用できる環境を整えた上で授業に参加してください。			

## 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	(株)ブレーンスタッフコンサルタンツ										
サブ科目名	【中級】	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	スポーツビジネス科																
【授業を通じての到達目標】																	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・スクラッチを用いて問題解決型思考を学ぶことができる</li> <li>・Excelを用いた統計処理(関数や機能)を行って研究発表に活かすことができる</li> <li>・高度なExcel機能を学習し、Excel書類を効率よく編集できる</li> </ul>																	
【学習内容】																	
滋慶学園グループ内のコンピュータ関連企業、(株)ブレーンスタッフコンサルタンツに所属。複数の専門学校にて学生へのPC講義や教職員への研修を実施。卒業研究や就職後に必須となるwordやexcelの基本的な操作について、オリジナルのe-learning(インターネット上のテキスト)を使用して学習する。																	
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】												
滋慶学園グループの学生に必要なスキルに特化した、オリジナルのe-learning(インターネット上のテキスト)を使用					e-learning(インターネット上のテキスト)で次回講義までに不明な操作を確認しておく												
コマ	授業計画				コマ	授業計画											
1	<b>【授業単元】</b> プログラミング入門  <b>【到達目標】</b> スクラッチを使ってプログラミングの基礎的な考え方を学ぶことができる				9	<b>【授業単元】</b> Excel応用A データベース  <b>【到達目標】</b> データベース機能を理解し活用できる											
2	<b>【授業単元】</b> プログラミング体験  <b>【到達目標】</b> スクラッチを使って簡単なゲームを作ることができる				10	<b>【授業単元】</b> Excel応用B 関数応用1  <b>【到達目標】</b> 応用的なさまざまな関数を活用できる											
3	<b>【授業単元】</b> Forms活用1 アンケート作成  <b>【到達目標】</b> Microsoft Formsを使ったアンケートの作成方法を習得し、各自のアンケートを作成・配布できる				11	<b>【授業単元】</b> Excel応用C 関数応用2  <b>【到達目標】</b> 応用的なさまざまな関数を活用できる											
4	<b>【授業単元】</b> Forms活用2 アンケート集計・分析  <b>【到達目標】</b> Microsoft Formsのアンケート結果収集と分析ができる				12	<b>【授業単元】</b> Excel応用D グラフ応用  <b>【到達目標】</b> 目的に合ったグラフを選択し、作成することができる											
5	<b>【授業単元】</b> データリテラシー  <b>【到達目標】</b> データを読み解くための基本的な知識を身につけて、適正かつ有効に活用できる				13	<b>【授業単元】</b> Excel応用E ブックの活用  <b>【到達目標】</b> ブックを活用するさまざまな機能を理解し活用できる											
6	<b>【授業単元】</b> 初級データサイエンス(統計編)1 平均・分散・標準偏差  <b>【到達目標】</b> データの特徴を数値化できる				14	<b>【授業単元】</b> Excel応用試験対策  <b>【到達目標】</b> Excel応用講座で学習した操作を活用して、実践に即した資料作成ができる											
7	<b>【授業単元】</b> 初級データサイエンス(統計編)2 基本統計量・度数分布表とヒストグラム  <b>【到達目標】</b> データの特徴を視覚化できる1				15	<b>【授業単元】</b> Excel応用試験  <b>【到達目標】</b> Excel応用講義で学習したことを操作指示に従い実践できる											
8	<b>【授業単元】</b> 初級データサイエンス(統計編)3 散布図・相関係数  <b>【到達目標】</b> データの特徴を視覚化できる2				<b>【成績評価の方法と基準】</b> 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。  試験はPCを使用した操作実技試験で行う。												
【履修に当たっての心構え・留意点】																	
使用するPCについて、初期設定や、Office(Word、Excel、PowerPoint)を使用できる環境を整えた上で授業に参加してください。																	

## 授業概要

科目名	スポーツコラボ実習VB	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	筒井 萌							
サブ科目名		学年	2年	授業形態	実習	総単位数	6 単位	総時間数	180 時間					
学科・専攻	スポーツビジネス科													
<b>【授業を通じての到達目標】</b>														
現場実習により業界を理解する														
<b>【学習内容】</b>														
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。														
<b>【使用教科書・教材・参考図書】</b>					<b>【授業時間外における学習】</b>									
特になし					現場でどんな行動が貢献につながるかを考えてください。									
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この実習を通じ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、フォローアップ、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探す。

<b>【履修に当たっての心構え・留意点】</b>	<b>【成績評価の方法と基準】</b>
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	スポーツコラボ実習IVB	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	筒井 萌																		
サブ科目名		学年	2年	授業形態	実習	総単位数	4 単位	総時間数	120 時間																
学科・専攻	スポーツビジネス科																								
【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】																									
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考えてください。																				
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この実習を通じ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、フォローアップ、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

### 【授業を通じての到達目標】

1年生と2年生が合同でプロモーションの実践的な学習を行う。2年生はこれまでの学習や経験を活かし、リーダーシップを発揮しながら1年生を指導・助言する。  
1年生は基礎知識を学び、企画・発表を通じて、実施までのプロセスを経験する。

## 【學習內容】

国内博覧会や国際博覧会のパビリオン運営、全体運営管理、国際メガスポーツイベントのプロトコール業務に携わる。現在は、プロモーション業務に加えて、バレーボールチームの興行広報やラグビーチームのマーケティング・プランディングにも関わり、これらの経験を授業に活かし、実践的な知識やスキルを提供する。

【使用教科書・教材・参考図書】

- オリジナルのPPTスライドを教材として使用する
  - 実例に基づく資料等を教材として活用する

### 【授業時間外における学習】

- 日常生活の中でもアンテナを張る
  - 課題は時間作業を進めておく

コマ	授業計画	コマ	授業計画
1.2	<p>【授業単元】 □自己紹介／オリエンテーション</p> <p>【到達目標】 学内スポーツゼミ I-Cにおける活動や実習の内容を理解できる 自分の目標を達成するために、プランニングを始めるきっかけを掴む</p>	17.18	<p>【授業単元】 □プロモーションの基礎理解</p> <p>【到達目標】 ・プロモーションの基礎を理解し、ターゲットに適した企画を立案できる ・立案した企画を実現するためのスケジュールや役割分担を決める</p>
3.4	<p>【授業単元】 □イベントを通して、スポーツイベントとは何かを学ぶ</p> <p>【到達目標】 スポーツイベントを理解するには、まず博覧会などのイベントについて学ぶ。博覧会を通してスポーツイベントを特徴を知る。</p>	19.20	<p>【授業単元】 □ターゲット分析・課題設定／計画・準備（実施に向けた具体化）</p> <p>【到達目標】 ・2年生の経験を活かしながら、1年生と協力して進める ・企画の流れを整理し、実施計画の重要性を身につける</p>
5.6	<p>【授業単元】 □ゴールデンウィークに開催されるスポーツ競技大会について学ぶ</p> <p>【到達目標】 JBVシリーズ2024（オープン）実習に向けてスポーツイベント運営における基礎知識や態度を修得する。</p>	21.22	<p>【授業単元】 □計画・準備（実施に向けた具体化）</p> <p>【到達目標】 ・プロモーション実施に向けた予算設計と調達方法の検討 ・プロモーションに必要な費用の把握と、資金調達の考え方を理解する</p>
7.8	<p>【授業単元】 □JBVシリーズ2024レポート／イベントを通して…</p> <p>【到達目標】 ①イベントを通して、スポーツイベントとは何かを学ぶ ②JBVシリーズ2024レポート（課題提出）</p>	23.24	<p>【授業単元】 □計画・準備（実施に向けた具体化）</p> <p>【到達目標】 プロモーション実施に向け、実施日や提案先を仮決定し、どのような形で進めるかを具体化する（リスト化にする）</p>
9.10	<p>【授業単元】 □イベントとなにか？</p> <p>【到達目標】 イベントの基本となる基礎を学ぶ。 イベントという言葉の意味からイベントの分類などを理解できる。</p>	25.26	<p>【授業単元】 □計画・準備（実施に向けた具体化）</p> <p>【到達目標】 プロモーション実施に向け、実施日や提案先を仮決定し、どのような形で進めるかを具体化する（リスト化にする）</p>
11.12	<p>【授業単元】 □イベントにおける三大計画を学ぶ</p> <p>【到達目標】 博覧会などの大型イベントやスポーツイベントにおける三大計画の概要を理解し、その重要性を学ぶ。</p>	27.28	<p>【授業単元】 □計画・準備（実施に向けた具体化）</p> <p>【到達目標】 プロモーション実施に向け、実施日や提案先を仮決定し、どのような形で進めるかを具体化する</p>
13.14	<p>【授業単元】 □制作推進／運営マネージメントの概念を学ぶ</p> <p>【到達目標】 制作推進とはを学びマネージメントを理解することで、実践的に対応することができる。</p>	29.30	<p>【授業単元】 □1年生・2年生が合同でプロデュースを行い、成果をレポートにまとめる</p> <p>【到達目標】 前期終了時に、プロデュース経験を振り返り、学びや課題をまとめたレポートを提出する</p>
15.16	<p>【授業単元】 □振り返り理解度テスト／企画立案</p> <p>【到達目標】 ・与えられた課題に取り組むのではなく、自らプロモーションプランを企画 ・何を、誰に、どのようにプロモーションするかを決める</p>		<p>【成績評価の方法と基準】 講義の評価は100点満点とし、以下の基準で採点を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・課題資料の提出：60点</li> <li>・授業評価（平素の学習状況・出席状況など）：40点</li> </ul> <p>合計点をもとに、A～Fの6段階で評価する。</p>
	<p>【復修に当たっての心構え・留意点】</p> <p>□制作においては、議事録を取る習慣を身につける。</p> <p>□メモやノートを取ることを心掛ける。</p>		

## 授業概要

1年生と2年生が合同でプロモーションの実践的な学習を行う。2年生はこれまでの学習や経験を活かし、リーダーシップを発揮しながら1年生を指導・助言する。

### 【学习内容】

国内博覧会や国際博覧会のパビリオン運営、全体運営管理、国際メガスポーツイベントのプロトコール業務に携わる。現在は、プロモーション業務に加えて、バレー・ボール・プロチームの興行広報やラグビー・チームのマーケティング・プランディングにも関わり、これらの経験を授業に活かし、実践的な知識やスキルを提供する。

【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"/> オリジナルのPPTスライドを教材として使用する <input type="checkbox"/> 実例に基づく資料等を教材として活用する		<input type="checkbox"/> 日常生活の中でもアンテナを張る <input type="checkbox"/> 課題は時間作業を進めておく	
コマ	授業計画	コマ	授業計画
1.2	<p>【授業単元】  <input type="checkbox"/>アプローチ戦略の策定（どのように提案するかを具体化）</p> <p>【到達目標】            ・提案の目的を整理する（何を提供し、相手にどんなメリットがあるか）            ・アプローチ方法を決める（直接訪問、メール、SNS、関係者の紹介など）</p>	17.18	<p>【授業単元】  <input type="checkbox"/>プロモーション実施期間（柔軟な対応と具体化）</p> <p>【到達目標】            ・コラボチームやプロモーション内容が未定でも、仮の計画を作成できる            ・決定事項が増えたら、プランを具体化できる</p>
	<p>【授業単元】  <input type="checkbox"/>提案資料・プレゼン準備</p> <p>【到達目標】            ・提案書やプレゼン資料を作成（シンプルで伝わりやすいもの）            ・想定される質問や課題に対応できるよう準備</p>		<p>【授業単元】  <input type="checkbox"/>プロモーション実施における報告書を作成</p> <p>【到達目標】            プロモーション実施後の成果を数値やデータで振り返り、課題を整理する。報告書を通じて改善策を考え、次回に活かす。</p>
3.4	<p>【授業単元】  <input type="checkbox"/>提案資料・プレゼン準備</p> <p>【到達目標】            ・提案書やプレゼン資料を作成（シンプルで伝わりやすいもの）            ・想定される質問や課題に対応できるよう準備</p>	19.20	<p>【授業単元】  <input type="checkbox"/>プロモーション実施における報告書を作成</p> <p>【到達目標】            プロモーション実施後の成果を数値やデータで振り返り、課題を整理する。報告書を通じて改善策を考え、次回に活かす。</p>
	<p>【授業単元】  <input type="checkbox"/>提案資料・プレゼン準備</p> <p>【到達目標】            ・提案書やプレゼン資料を作成（シンプルで伝わりやすいもの）            ・想定される質問や課題に対応できるよう準備</p>		<p>【授業単元】  <input type="checkbox"/>プロモーション実施における報告書を作成</p> <p>【到達目標】            プロモーション実施後の成果を数値やデータで振り返り、課題を整理する。報告書を通じて改善策を考え、次回に活かす。</p>
5.6	<p>【授業単元】  <input type="checkbox"/>提案資料・プレゼン準備</p> <p>【到達目標】            ・提案書やプレゼン資料を作成（シンプルで伝わりやすいもの）            ・想定される質問や課題に対応できるよう準備</p>	21.22	<p>【授業単元】  <input type="checkbox"/>プロモーション実施における報告書を作成</p> <p>【到達目標】            プロモーション実施後の成果を数値やデータで振り返り、課題を整理する。報告書を通じて改善策を考え、次回に活かす。</p>
	<p>【授業単元】  <input type="checkbox"/>提案資料・プレゼン準備</p> <p>【到達目標】            ・想定される質問や課題に対応できるよう準備            ・模擬プレゼンやロールプレイングを実施</p>		<p>【授業単元】  <input type="checkbox"/>制作資料の準備作業</p> <p>【到達目標】            授業で制作した資料を分類・整理し、提出に備える</p>
7.8	<p>【授業単元】  <input type="checkbox"/>提案資料・プレゼン準備</p> <p>【到達目標】            ・想定される質問や課題に対応できるよう準備            ・模擬プレゼンやロールプレイングを実施</p>	23.24	<p>【授業単元】  <input type="checkbox"/>制作資料提出</p> <p>【到達目標】            授業を通じて制作した資料を印刷し、適切にファイリングして提出する。</p>
	<p>【授業単元】  <input type="checkbox"/>プロモーション実施期間（柔軟な対応と具体化）</p> <p>【到達目標】            ・コラボチームやプロモーション内容が未定でも、仮の計画を作成できる            ・決定事項が増えたら、プランを具体化できる</p>		<p>【授業単元】  <input type="checkbox"/>制作資料提出</p> <p>【到達目標】            授業を通じて制作した資料を印刷し、適切にファイリングして提出する。</p>
9.10	<p>【授業単元】  <input type="checkbox"/>プロモーション実施期間（柔軟な対応と具体化）</p> <p>【到達目標】            ・コラボチームやプロモーション内容が未定でも、仮の計画を作成できる            ・決定事項が増えたら、プランを具体化できる</p>	25.26	<p>【授業単元】  <input type="checkbox"/>全体を通して振り返り</p> <p>【到達目標】            「できたこと」「できなかったこと」の整理 ▼1年生→来年度に向けた改善点や目標を設定 ▼2年生→仕事や社会での応用を考える</p>
	<p>【授業単元】  <input type="checkbox"/>プロモーション実施期間（柔軟な対応と具体化）</p> <p>【到達目標】            ・コラボチームやプロモーション内容が未定でも、仮の計画を作成できる            ・決定事項が増えたら、プランを具体化できる</p>		<p>【授業単元】  <input type="checkbox"/>全体を通して振り返り</p> <p>【到達目標】            「できたこと」「できなかったこと」の整理 ▼1年生→来年度に向けた改善点や目標を設定 ▼2年生→仕事や社会での応用を考える</p>
11.12	<p>【授業単元】  <input type="checkbox"/>プロモーション実施期間（柔軟な対応と具体化）</p> <p>【到達目標】            ・コラボチームやプロモーション内容が未定でも、仮の計画を作成できる            ・決定事項が増えたら、プランを具体化できる</p>	27.28	<p>【授業単元】  <input type="checkbox"/>制作資料提出</p> <p>【到達目標】            授業を通じて制作した資料を印刷し、適切にファイリングして提出する。</p>
	<p>【授業単元】  <input type="checkbox"/>プロモーション実施期間（柔軟な対応と具体化）</p> <p>【到達目標】            ・コラボチームやプロモーション内容が未定でも、仮の計画を作成できる            ・決定事項が増えたら、プランを具体化できる</p>		<p>【授業単元】  <input type="checkbox"/>制作資料提出</p> <p>【到達目標】            授業を通じて制作した資料を印刷し、適切にファイリングして提出する。</p>
13.14	<p>【授業単元】  <input type="checkbox"/>プロモーション実施期間（柔軟な対応と具体化）</p> <p>【到達目標】            ・コラボチームやプロモーション内容が未定でも、仮の計画を作成できる            ・決定事項が増えたら、プランを具体化できる</p>	29.30	<p>【授業単元】  <input type="checkbox"/>制作資料提出</p> <p>【到達目標】            授業を通じて制作した資料を印刷し、適切にファイリングして提出する。</p>
	<p>【授業単元】  <input type="checkbox"/>プロモーション実施期間（柔軟な対応と具体化）</p> <p>【到達目標】            ・コラボチームやプロモーション内容が未定でも、仮の計画を作成できる            ・決定事項が増えたら、プランを具体化できる</p>		<p>【成績評価の方法と基準】</p> <p>講義の評価は100点満点とし、以下の基準で採点を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・課題資料の提出：60点</li> <li>・授業評価（平素の学習状況・出席状況など）：40点</li> </ul> <p>合計点をもとに、A～Fの6段階で評価する。</p>
【復修に当たっての心構え・留意点】			
<input type="checkbox"/> 制作においては、議事録を取る習慣を身につける。 <input type="checkbox"/> メモやノートを取ることを心掛ける。			

## 授業概要

### 【授業を通じての到達目標】

スポーツ業界における人材要件を明確にし、スポーツ業界にとって必要な人材を授業と実習を通じて生み出していく。

また、その中で学生の強みと弱みを明確にそ、長所を伸ばし、短所を補う取り組みを行っていく。

最終的に何を強みにスポーツ業界に入っていくのかを各々が理解し、就職まで繋げる具体的な戦略を策定することを目指す。

## 【學習內容】

前期は以下の5点をテーマとして取り組みを実施予定。

- ①コミュニケーション能力 ②プロジェクト推進能力 ③ビジネス構築能力 ④営業力 ⑤運営力

これらを身につけるために何が必要かを実践を通じて学んでいく。

【使用教科書・教材・参考図書】

適官案內

### 【授業時間外における学習】

- ・品川CCバスケにおけるホームゲーム運営(6月1日)
  - ・関東社会人連盟主催全社予選運営(6月9日)
  - ・品川CCサッカーにおける集客試合運営(8月4日)

授業計画

三

极乐无量

【授業単元】  
4/17(木)実施: スポーツチームにとって必要な人材とは何か。

## 【授業単元】 6/12(木)実施:全社関東予選振り返り②

17-12 (到達目標)

17.18	<p>実際に協会としての大会運営に入ったことで自身のできうことできなかったことを確認。今後身につけていくべきスキルを明確にする。</p> <p>※授業の後半に富士通スタジアムの試合の説明</p>
-------	---

<p><b>【授業単元】</b> 4/24(木)実施:スポーツチームにとって必要な人材になるのは何が必要か。</p> <p><b>【到達目標】</b> 実際に自身のキャリアや持てる能力を洗い出して、具体的に身につけるべきポイント、合わせてのキャリアの方向性を明確にする。(目指すべき方向性の確認) ※授業の後半に6月1日のイベント内容ディスカッション</p>	<p><b>【授業単元】</b> 6/26(木)実施:【定義】ビジネス構築能力 スポーツコンテンツを活かしてビジネスを生み出す力について考える。</p> <p><b>【到達目標】</b> スポーツを通じてビジネスを生みだす(収益を生み出す)というのがどういったことなのかを明確に定義できるようになる。また、なぜビジネスを生み出す人間の価値が高いのかをしっかりと理解する。</p>
3.4	19.20

<p><b>【授業単元】</b> 5/8(木)実施:①【定義】コミュニケーション能力とは何か。 なぜコミュニケーション能力が必要なのか。</p> <p><b>【到達目標】</b> 企業人として、スポーツ人材として、何よりも大切なコミュニケーション能力。 なぜ必要なのかを理解し、またどのように身についていくのかを理解することを目指す。</p>	<p><b>【授業単元】</b> 7/3(木)実施:【実践】ビジネス構築能力 実際にビジネスを作り出す(生み出す)実践を行う。</p> <p><b>【到達目標】</b> 富士通スタジアムでのイベントをフックに、具体案の創出を目指す。 具合的に売り上げ目標も決めて目標達成に向けてのロードマップを描く。</p>
5.6	21.22

	ていく。※授業の後半に6月1日のイベント内容ディスカッション	
7.8	<p><b>【授業単元】</b>            5/22(木)実施: ②【実践】コミュニケーション能力とは何か。            コミュニケーションの実践を行う。</p> <p><b>【到達目標】</b>            実際にスポーツクラブで働くにあたってなぜコミュニケーション能力が必要なのかを理解し、また、実際にどのようなコミュニケーションが求められるかを理解する。</p>	<p><b>【授業単元】</b>            7/17(木)実施: 【定義】営業力            幅広い営業力という言葉を具体的にイメージしていく。</p> <p><b>【到達目標】</b>            スポーツチームにとってあらゆる場面で必要な営業力を改めて定義する。</p>

理解した上で、実際にどのようなコミュニケーションが必要なのかを実践を通して体験し、自身の到達度を理解確認する。※授業の後半に6月1日のイベント内容ディスカッション	スポンサー セールス、チケット、物販等あらゆるシーンにおける営業力とは何かを明確にし、どのようにしたら身につけられるのかを言語化する。
【授業単元】 5/29(木)実施【定義】プロジェクト推進能力	【授業単元】 7/24(木)実施【実践】営業力 実際に「何か」を営業する経験を通じて学んでいく

9.10 【到達目標】 スポーツクラブにおいて必要なプロジェクト推進能力とは何かを明確にする。何ができることが必要なのか、そのために必要な準備が何なのかを明確にする。 ※授業の後半に6月1日のイベント内容ディスカッション	実際にいかでモチベーションを高め、目標達成に向けた行動を実行していく。 25.26 【到達目標】 富士通スタジアムで何か営業目標を決めて数字にコミットした経験をしていく。目標達成に向けたKPIの設定を行い、達成に向けた手段を明確にしていく。
【授業単元】 5/31(土)実施・3X3プレミア大会運営の実践研修	【授業単元】 7/31(木)実施・【定義】運営力

11.12	<p><b>【到達目標】</b> 実際の大会を通じて業務を体験し、自身の到達点を確認する。 本人たちの希望に基づいて様々な業務を経験。</p> <p><b>【授業単元】</b></p>	<p>「運営力」の実践【走り会】 どの競技にも必須な運営力を理解し、何が必要なのかを把握する。</p>
27.28	<p><b>【到達目標】</b> 富士通スタジアムでのイベントをフックに、スポーツチームにおける運営力とは何かを明確にする。また、運営における必要な能力を洗い出し、翌週の試合運営に向けて準備していく。</p> <p><b>【授業単元】</b></p>	

6/5(木)実施 3X3プレミア大会運営振り返り。  13.14	7/20(日)実施:富士通スタジアムで公式戦開催  29.30
<p><b>【到達目標】</b>            大会の実践研修を通じて、コミュニケーション能力、プロジェクト推進能力の面で振り返りを実施。何ができて何ができなかつたのかの反省を行う。            ※授業の後半に6月9日の全社関東予選の概要説明</p>	<p><b>【到達目標】</b>            試合運営、物販、コンテンツ企画等幅広い経験から、試合開催における経験を経て、自身のできることできないことを明確にしていく。</p>

【授業単元】 6/8(日)実施:全社関東予選大会運営実践研修	【成績評価の方法と基準】 現場での活躍度合いを重視し、以下の配分とする。  3回のイベントの現場評価+レポート:20点×3回=60点 授業でのパフォーマンス:40点  合計100点
15.16 【到達目標】 実際の大会運営を協会の人間として体験し、実務項目の整理、身につけるべき能力の整理を行う。協会がどのように動いているのかを現場で見て大会構造、組織構	

造を理解する。	一日計100点
【履修に当たっての心構え・留意点】	
実践経験を積んで本気でスポーツチームで働きたい方をお待ちしています。 知識面だけではなく実践を通じて本当に必要な力が伸ばせるゼミ活動を行います。	

# 授業概要

科目名	スキルアップゼミIII-B	必修 選択の別	選択	開講 区分	後期	担当 教員	吉田祐介		
サブ科目名	品川CC	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	スポーツビジネス科								

【授業を通じての到達目標】

スポーツ業界における人材要件を明確にし、スポーツ業界にとって必要な人材を授業と実習を通じて生み出していく。

また、その中で学生の強みと弱みを明確にし、長所を伸ばし、短所を補う取り組みを行っていく。

最終的に何を強みにスポーツ業界に入していくのかを各々が理解し、就職まで繋げる具体的な戦略を策定することを目指す。

【学習内容】

後期は以下の5点をテーマとして取り組みを実施予定。

(⑥企画力 ⑦構造整理能力 ⑧広報力 ⑨装飾力 ⑩巻き込み力)

これらを身につけるために何が必要かを実践を通じて学んでいく。

【使用教科書・教材・参考図書】

適宜案内

【授業時間外における学習】

・運河祭運営(10月12日13日)

・関東社会人サッカー大会運営(11月2日、3日、16日)

コマ	授業計画	コマ	授業計画
1.2	<p>【授業単元】 9/18(木)実施:7月の富士通スタジアムホームゲーム開催振り返り</p> <p>富士通スタジアムで実際に経験したことについての学びの振り返りを行う。 目標に対しての達成度についてディスカッションし、自身の現在地を認識する。 ※授業の後半に運河祭りについての詳細を説明</p>	17.18	<p>【授業単元】 11/2(日)実施:関東社会人大会運営</p> <p>【到達目標】 実際の協会主催の公式戦での試合運営に入ることにより、大会のリアルな運営を学び知見を高める。どのような業務があり、どのようなステークホルダーで公式戦が開催されているのかを学ぶ。</p>
3.4	<p>【授業単元】 10/2(木)実施:【定義】企画力 企画とは何かについて明確にしていく。</p> <p>【到達目標】 スポーツチームで働く中で人気のある仕事である「企画」ではあるものの、あまり実態が明示されていない。企画することとは何なのか、具体的にどのようなことを企画業務というのかを明確にしていく。</p>	19.20	<p>【授業単元】 11/6(木)実施:関東社会人大会中間振り返り</p> <p>【到達目標】 関東社会人大会を通じて得たこと気付きの共有を通じて知見を高める。 また、初日2日間の反省を活かして次週の準決勝に向けて準備を進める。</p>
5.6	<p>【授業単元】 10/9(木)実施:【実践】企画力 実際に企画を実行していくこと、実現の難しさを知る。</p> <p>【到達目標】 運河祭りを題材にして、自身で何かを企画して進めていくことを経験していく。 実際に企画から運営までをイベントで行うことで、企画の難しさを体感し、必要な能力を認識していく。</p>	21.22	<p>【授業単元】 11/15(土)実施:関東社会人大会運営</p> <p>【到達目標】 実際の協会主催の公式戦での試合運営に入ることにより、大会のリアルな運営を学び知見を高める。どのような業務があり、どのようなステークホルダーで公式戦が開催されているのかを学ぶ。</p>
7.8	<p>【授業単元】 10/11(土)実施:運河祭り</p> <p>【到達目標】 スポーツチームにとって必須である「地域イベント」を通じて、実際に地域住民や行政と触れて、スポーツチームとしての振る舞いや、具体的な業務を経験し、自分がどこまで何ができるかを明確にしていく。</p>	23.24	<p>【授業単元】 11/20(木)実施:【定義】広報力</p> <p>【到達目標】 近年のスポーツチームではSNSを含めた広報力が非常に重要なものの、広報業務について何が必要かという定義が非常に曖昧な状況。具体的に必要なスキルを体系化して学んでいく。</p>
9.10	<p>【授業単元】 10/12(日)実施:運河祭り</p> <p>【到達目標】 スポーツチームにとって必須である「地域イベント」を通じて、実際に地域住民や行政と触れて、スポーツチームとしての振る舞いや、具体的な業務を経験し、自分がどこまで何ができるかを明確にしていく。</p>	25.26	<p>【授業単元】 12/11(木)実施:【定義】装飾力 スポーツにおける「見せ方」として一番大切な装飾力の大切さを理解する。</p> <p>【到達目標】 試合会場、イベント会場を形成する中で大切な装飾力。具体的にどのような装飾をすれば見栄えがいいのか、どのような準備が必要なのか、装飾観点でスポーツの試合を観て学ぶ。</p>
11.12	<p>【授業単元】 10/16(木)実施:運河祭り振り返り</p> <p>【到達目標】 実際に行った地域イベントを通じて、反省を通じて自身の立ち位置を確認。 具体的にできることとできなかったことを整理し、自身の課題を明確にしていく。</p>	27.28	<p>【授業単元】 1/15(木)実施:【実践】巻き込み力 人を巻き込んで何かを生み出せる人間になるにはどうしたらいいか。</p> <p>【到達目標】 スポーツチームでの仕事に関わらず、人を巻き込んで進めていくことは一番大切なこと。この能力をどのように高めていくのか、具体的にどのようなことをすれば人を巻き込んでエネルギーを発揮していくのかを理解する。</p>
13.14	<p>【授業単元】 10/30(木)実施:【実践】構造整理能力 物事の構造を理解し、分解して整理する能力を高める。</p> <p>【到達目標】 スポーツチームの事業は様々なステークホルダーが複雑に絡み合う中で、構造を理解して整理していく能力が非常に大切になる。どのように構造を整理していくべきかを理解することを目指していく。</p>	29.30	<p>【授業単元】 1/22(木)実施:1年間のまとめ</p> <p>【到達目標】 1年間で学んできたことについて整理して、今の自身の立ち位置を確認し、自分ができるようになったこと、まだ不足していることについて言語化する。</p>
15.16	<p>【授業単元】 11/1(土)実施:関東社会人大会運営</p> <p>【到達目標】 実際の協会主催の公式戦での試合運営に入ることにより、大会のリアルな運営を学び知見を高める。どのような業務があり、どのようなステークホルダーで公式戦が開催されているのかを学ぶ。</p>		<p>【成績評価の方法と基準】 現場での活躍度合いを重視し、以下の配分とする。</p> <p>3回のイベントの現場評価+レポート:30点×2回=60点 授業でのパフォーマンス:40点 →合計100点</p>
【履修に当たっての心構え・留意点】			
実践経験を積んで本気でスポーツチームで働きたい方をお待ちしています。 知識面だけではなく実践を通じて本当に必要な力が伸びせるゼミ活動を行います。			

## 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	前期	担当教員	立木正之							
サブ科目名	スポーツファッション	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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
スポーツブランドビジネスの根幹である「プロダクトマーケティング」「リテールマーケティング」「ブランドマーケティング」「スポーツマーケティング」「セールス」の概要を理解する。 ブランドコンセプト立案、販売アイテム選定、プロダクトデザイン、価格設定、UX設計、販売促進、P/L作成、販売、収支管理を通して、商品企画から販売までを体験をし、各自の卒業後の仕事に繋げる。														
【学習内容】														
スポーツブランドのアディスジャパンでスポーツマーケティング、リテールマーケティング、新規事業のシニアマネージャーとして20年間担当し、ブランディング及び売上向上に貢献してきた教員がスポーツ業界で働く上で必要となる知識や応用力を習得する授業を展開する。またスポーツ業界の全ての職種で必須となるリサーチ力、課題や問題点の抽出力、解決策の企画力、提案力などをアクティブラーニングを通して習得させる。					【使用教科書・教材・参考図書】									
適宜授業内にて案内					【授業時間外における学習】									
適宜授業内にて案内					適宜授業内にて案内									
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1,2	【授業単元】 ブランドビジネス構造  【到達目標】 店舗視察をして、商品構成割合、店頭装飾、店頭ビジュアル、商品POP、レジ周りの現状を理解する。	17,18	【授業単元】 リテールマーケティング  【到達目標】 チラシデザインをプラン及び制作をする。											
3,4	【授業単元】 ブランドビジネス構造  【到達目標】 商品企画から製造、販売までの一連の流れを理解する。	19,20	【授業単元】 リテールマーケティング  【到達目標】 店頭装飾プラン及び制作/配信をする。											
5,6	【授業単元】 プロダクトマーケティング  【到達目標】 ブランド名/デザインテーマ(地球環境/社会情勢を踏まえて)を決める。	21,22	【授業単元】 収支レポートの作成  【到達目標】 学園祭で販売した商品の収支レポートと各チーム毎にレポート(成功点、改善点)を作成する。											
7,8	【授業単元】 プロダクトマーケティング  【到達目標】 販売アイテムを決める。 ブランドデザイン/商品デザインを作成する。	23,24	【授業単元】 ネゴシエーション  【到達目標】 交渉領域について理解する											
9,10	【授業単元】 プロダクトマーケティング  【到達目標】 販売アイテムを決める。 ブランドデザイン/商品デザインを作成する。	25,26	【授業単元】 ネゴシエーション  【到達目標】 交渉領域について理解する											
11,12	【授業単元】 プロダクトマーケティング  【到達目標】 コストを踏まえての販売価格を決定する。 生産オーダー数を決める。	27,28	【授業単元】 テスト  【到達目標】 評価テストの合格											
13,14	【授業単元】 リテールマーケティング  【到達目標】 UX基本知識(認知/興味関心/比較検討/来訪/リピート)を理解する。	29,30	【授業単元】 前期まとめ  【到達目標】 テスト内容の解説と後期の振り返りを行い学んだ事の理解と定着化を図る。											
15,16	【授業単元】 リテールマーケティング  【到達目標】 UX設計案を作成する。 認知プラン(集客プランニング)を作成する。		【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。  試験は筆記試験で行う。											
【履修に当たっての心構え・留意点】					積極的な発言をするように									

## 授業概要

科目名	スキルアップゼミIII-B	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	立木正之							
サブ科目名	スポーツファッション	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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
スポーツブランドビジネスの根幹である「プロダクトマーケティング」「リテールマーケティング」「ブランドマーケティング」「スポーツマーケティング」「セールス」の概要を理解する。ブランドコンセプト立案、販売アイテム選定、プロダクトデザイン、価格設定、UX設計、販売促進、P/L作成、販売、収支管理を通して、商品企画から販売までを体験をし、各自の卒業後の仕事に繋げる。														
【学習内容】														
スポーツブランドのアディダスジャパンでスポーツマーケティング、リテールマーケティング、新規事業のシニアマネージャーとして20年間担当し、プランディング及び売上向上に貢献してきた教員がスポーツ業界で働く上で必要となる知識や応用力を習得する授業を展開する。またスポーツ業界の全ての職種で必須となるリサーチ力、課題や問題点の抽出力、解決策の企画力、提案力などをアクティブラーニングを通して習得させる。					【授業時間外における学習】									
適宜授業内にて案内					適宜授業内にて案内									
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1.2	【授業単元】 マーケティング基礎  【到達目標】 3C分析及び4P分析を理解する。	17,18	【授業単元】 スポーツマーケティング  【到達目標】 ブランドシンボル、カテゴリー・シンボル、シェアオブポイスの役割を理解する。											
3.4	【授業単元】 ブランドマーケティング  【到達目標】 ブランド活動を理解する。 (理念/ビジョン/Missionに沿ってのアクティベーション)	19,20	【授業単元】 スポーツマーケティング  【到達目標】 自分達のブランドにおけるシンボルプランを作成する。(チーム/アスリート)											
5.6	【授業単元】 ブランドマーケティング/PR  【到達目標】 自分達のブランドのPRプランを作成する。 (在庫消費をBaseで販売予定)	21,22	【授業単元】 ホールセール(営業)  【到達目標】 ホールセールの仕組みを理解する。											
7.8	【授業単元】 ブランドマーケティング/PR  【到達目標】 自分達のブランドのPRプラン作成及び実施する。	23,24	【授業単元】 ネゴシエーション  【到達目標】 交渉心理テクニックを理解する。											
9.10	【授業単元】 ブランドマーケティング/キャンペーン  【到達目標】 自分達の商品在庫販売のキャンペーンプラン作成及び実施する。	25,26	【授業単元】 ネゴシエーション  【到達目標】 交渉心理テクニックを理解する。											
11,12	【授業単元】 ブランドマーケティング/キャンペーン  【到達目標】 自分達の商品在庫販売のキャンペーンプラン作成及び実施する。	27,28	【授業単元】 テスト  【到達目標】 評価テストの合格											
13,14	【授業単元】 ブランドマーケティング  【到達目標】 イベント/SNS/広告/店頭装飾/メディア/出版施策を理解する。	29,30	【授業単元】 後期まとめ  【到達目標】 テスト内容の解説と後期の振り返りを行い学んだ事の理解と定着化を図る。											
15,16	【授業単元】 スポーツマーケティング  【到達目標】 スポーツマーケティングがもたらす効力と戦略を理解する。		【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。  試験は筆記試験で行う。											
【履修に当たっての心構え・留意点】														
積極的な発言をするように														

## 授業概要

## 授業概要

科目名	レフリースキルⅡ	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	吉田寿光							
サブ科目名	サッカーコーチ	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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
日本サッカー協会3級審判員資格を取得し、実際の試合でレフリングができるようにする。														
【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)														
講師は元栃木県立高校保健体育科教諭であり、日本サッカー協会1級審判員としての25年間の活動のうち、国際審判員6年、日本サッカー協会プロフェッショナルレフェリー13年、Jリーグ担当審判員を22年間務めた。現役審判時代は、国内においては天皇杯決勝主審2回、ナビスコカップ決勝主審を4回担当し、Jリーグ最優秀審判た。このような経歴を持つ講師がサッカーコーチとして必要なサッカーセンターの基本的な知識・審判法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】									
特になし					国内外のサッカーの試合を視聴し、審判上気になったことをまとめておき授業時に質問し、疑問を解決する。									
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1・2	【授業単元】審判法・ポジショニング・ミドルサードでの動き 【到達目標】ミドルサードでの動き方を理解し、試合で適用する	17・18	【授業単元】審判法・ゲームコントロールをするために1 【到達目標】ゲームコントロールのために必要なことを理解し、試合で適用する											
3・4	【授業単元】審判法・ポジショニング・アタッキングサードでの動き 【到達目標】アタッキングサードでの動き方を理解し、試合で適用する	19・20	【授業単元】審判法・ゲームコントロールをするために2 【到達目標】ゲームコントロールのために必要なことを理解し、試合で適用する											
5・6	【授業単元】審判法・ポジショニング・ディフェンシブサードでの動き 【到達目標】ディフェンシブサードでの動き方を理解し、試合で適用する	21・22	【授業単元】審判法・ゲームコントロールをするために3 【到達目標】ゲームコントロールのために必要なことを理解し、試合で適用する											
7・8	【授業単元】審判法・ファウルと不正行為1 【到達目標】ファウルと不正行為を理解し試合で適用する	23・24	【授業単元】試合を通してのレフェリング 1 【到達目標】ここまでに習得した審判の知識と審判法を試合を通して適用する											
9・10	【授業単元】審判法・ファウルと不正行為2 【到達目標】ファウルと不正行為を理解し、試合で適用する	25・26	【授業単元】試合を通してのレフェリング 2 【到達目標】ここまでに習得した審判の知識と審判法を試合を通して適用する											
11・12	【授業単元】審判法・オフサイド1 【到達目標】オフサイドを理解し、試合で適用する	27・28	【授業単元】試合を通してのレフェリング 3 【到達目標】ここまでに習得した審判の知識と審判法を試合を通して適用する											
13・14	【授業単元】審判法・オフサイド2 【到達目標】オフサイドを理解し、試合で適用する	29・30	【授業単元】定期テスト 【到達目標】振り返り											
15・16	【授業単元】審判法・オフサイド3 【到達目標】オフサイドを理解し、試合で適用する		【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。 試験は筆記試験で行う。											
【履修に当たっての心構え・留意点】					審判員として(というよりも人として)当たり前のことであるが、遅刻・欠席をしない									

## 授業概要

科目名	学内実習ⅢB	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	田代 将也							
サブ科目名	バスケットボールコーチ	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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
チーム、授業状況に応じたプレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる														
【学習内容】														
プロバスケットボールチームで10年活動し、現在はコーチデベロッパーとしてコーチ育成をプロチーム、県協会、JBAで活動する教員がコーチングに対してフィードバックを行う。														
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】									
適宜案内					5分間のコーチング実践案の作成									
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1.2	【授業単元】 コーチング実践①  【到達目標】 チーム状況、授業状況に応じた、プレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる	17,18	【授業単元】 コーチング実践⑨  【到達目標】 チーム状況、授業状況に応じた、プレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる											
3.4	【授業単元】 コーチング実践②  【到達目標】 チーム状況、授業状況に応じた、プレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる	19,20	【授業単元】 コーチング実践⑩  【到達目標】 チーム状況、授業状況に応じた、プレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる											
5.6	【授業単元】 コーチング実践③  【到達目標】 チーム状況、授業状況に応じた、プレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる	21,22	【授業単元】 コーチング実践⑪  【到達目標】 チーム状況、授業状況に応じた、プレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる											
7.8	【授業単元】 コーチング実践④  【到達目標】 チーム状況、授業状況に応じた、プレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる	23,24	【授業単元】 コーチング実践⑫  【到達目標】 チーム状況、授業状況に応じた、プレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる											
9.10	【授業単元】 コーチング実践⑤  【到達目標】 チーム状況、授業状況に応じた、プレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる	25,26	【授業単元】 現場実習  【到達目標】 チーム状況、授業状況に応じた、プレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる											
11,12	【授業単元】 コーチング実践⑥  【到達目標】 チーム状況、授業状況に応じた、プレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる	27,28	【授業単元】 現場実習  【到達目標】 千葉ジェッツのスクール現場で1セッション指導を行うことができる											
13,14	【授業単元】 コーチング実践⑦  【到達目標】 チーム状況、授業状況に応じた、プレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる	29,30	【授業単元】 まとめ・振り返り  【到達目標】 プレーヤーズセンタードコーチングの要素を入れたコーチング実践が行うことができる											
15,16	【授業単元】 コーチング実践⑧  【到達目標】 チーム状況、授業状況に応じた、プレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる		【成績評価の方法と基準】  講義全体を100点満点とし、定期テスト40点、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、両者の合計点でA~Fの6段階で評価する。  実技評価はループリックをもとに行う。											
【履修に当たっての心構え・留意点】					主体的な学びを大切にしているので自分の意見を発信できるようにしてください。									

## 授業概要

科目名	学内実習IVB	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	田代 将也							
サブ科目名	バスケットボールコーチ	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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
チーム、授業状況に応じたプレーヤーズセンタードコーチングを行なうことができる														
【学習内容】														
プロバスケットボールチームで10年活動し、現在はコーチデベロッパーとしてコーチ育成をプロチーム、県協会、JBAで活動する教員がコーチングに対してフィードバックを行う。														
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】									
適宜案内					5分間のコーチング実践案の作成									
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1,2	【授業単元】コーチング実践①  【到達目標】チーム状況、授業状況に応じた、プレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる	17,18	【授業単元】コーチング実践⑨  【到達目標】チーム状況、授業状況に応じた、プレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる											
	【授業単元】コーチング実践②  【到達目標】チーム状況、授業状況に応じた、プレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる		【授業単元】コーチング実践⑩  【到達目標】チーム状況、授業状況に応じた、プレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる											
3,4	【授業単元】コーチング実践③  【到達目標】チーム状況、授業状況に応じた、プレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる	19,20	【授業単元】コーチング実践⑪  【到達目標】チーム状況、授業状況に応じた、プレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる											
	【授業単元】コーチング実践④  【到達目標】チーム状況、授業状況に応じた、プレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる		【授業単元】コーチング実践⑫  【到達目標】チーム状況、授業状況に応じた、プレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる											
5,6	【授業単元】コーチング実践⑤  【到達目標】チーム状況、授業状況に応じた、プレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる	21,22	【授業単元】現場実習  【到達目標】チーム状況、授業状況に応じた、プレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる											
	【授業単元】コーチング実践⑥  【到達目標】チーム状況、授業状況に応じた、プレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる		【授業単元】現場実習  【到達目標】千葉ジェッツのスクール現場で1セッション指導を行うことができる											
7,8	【授業単元】コーチング実践⑦  【到達目標】チーム状況、授業状況に応じた、プレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる	23,24	【授業単元】まとめ・振り返り  【到達目標】プレーヤーズセンタードコーチングの要素を入れたコーチング実践が行なうことができる											
	【授業単元】コーチング実践⑧  【到達目標】チーム状況、授業状況に応じた、プレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる		【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、定期テスト40点、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、両者の合計点でA～Fの6段階で評価する。  実技評価はループリックをもとに行なう。											
13,14	【授業単元】まとめ・振り返り  【到達目標】プレーヤーズセンタードコーチングの要素を入れたコーチング実践が行なうことができる	29,30	【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40点、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、両者の合計点でA～Fの6段階で評価する。  実技評価はループリックをもとに行なう。											
	【授業単元】まとめ・振り返り  【到達目標】チーム状況、授業状況に応じた、プレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる		【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、定期テスト40点、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、両者の合計点でA～Fの6段階で評価する。  実技評価はループリックをもとに行なう。											
15,16	【授業単元】まとめ・振り返り  【到達目標】チーム状況、授業状況に応じた、プレーヤーズセンタードコーチングを行うことができる		【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、定期テスト40点、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、両者の合計点でA～Fの6段階で評価する。  実技評価はループリックをもとに行なう。											
	【履修に当たっての心構え・留意点】  主体的な学びを大切にしているので自分の意見を発信できるようにしてください。		【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40点、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、両者の合計点でA～Fの6段階で評価する。  実技評価はループリックをもとに行なう。											

授業概要																	
科目名	スキルアップゼミⅠ-C	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	比嘉正樹										
サブ科目名	スポーツ業界調査(実習・就職)	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	スポーツビジネス科																
【授業を通じての到達目標】																	
スポーツビジネス(業界)についてそれぞれの視点からリサーチし、将来の就職に生かすことを目標にする。スポーツビジネスにおいて、リサーチ力(調査力)はとても重要なスキルで、ライバルチームや市場動向を探ることでチーム運営の向上につなげる。当ゼミでは実習や就職につながりそうなスポーツチーム、メーカー、業界をリサーチ(調査)して、その内容を授業内でゼミ生と共有したり、発表を行って伝える力を身につけ、就職面接や自己PRの向上を図っていく。将来スポーツ業界で働いた際にも仕事に生かせるような思考力、スキル、キャリアパスを養う。																	
【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: 各テーマに沿ってグループワークを中心に、リサーチ、議論、発表を行う。課外授業(現地調査)も行う。																	
実務経験: キャリセンター担当として、学生の実習・就職支援を行う。																	
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】												
スポーツビジネスイノベーション(日経PB)、スポーツビジネス最強の教科書(東洋経済新報社)、スポーツ産業論(杏林書院)、社会を変えるスポーツイノベーション(晃洋書房)、スポーツ地域マネジメント(学芸出版社)、スポーツツーリズム(学芸出版社)、スポーツ新聞・雑誌					授業内で行なったテーマに関して、課題としてレポート提出(適宜)。各自の時間で現地調査。												
コマ	授業計画	コマ	授業計画	コマ	授業計画	コマ	授業計画	コマ	授業計画								
1	【授業単元】 オリエンテーション —スポーツリサーチを知る—  【到達目標】 自己紹介、授業の進め方を理解する。	9	【授業単元】 オリンピック・パラリンピック —オリンピックの歴史と意義を知る—  【到達目標】 歴史、組織体制、経済効果について理解する。	10	【授業単元】 スポーツアシリティ —スタジアム・アリーナとまちづくり—  【到達目標】 国内外のスポーツ施設について理解する。	11	【授業単元】 スポーツメディア① —ネット—  【到達目標】 メディアの役割、動画配信サービスについて理解する。	12	【授業単元】 スポーツメディア② —紙媒体—  【到達目標】 伝統的メディアについて理解する。	13	【授業単元】 スポーツメーカー  【到達目標】 スポーツ用品、器具メーカーについて理解する。						
2	【授業単元】 スポーツの仕事 —スポーツビジネスを知る—  【到達目標】 スポーツの仕事、ビジネスについて理解する。	10	【授業単元】 スポーツアシリティ —スタジアム・アリーナとまちづくり—  【到達目標】 国内外のスポーツ施設について理解する。	11	【授業単元】 スポーツメディア① —ネット—  【到達目標】 メディアの役割、動画配信サービスについて理解する。	12	【授業単元】 スポーツメディア② —紙媒体—  【到達目標】 伝統的メディアについて理解する。	13	【授業単元】 スポーツメーカー  【到達目標】 スポーツ用品、器具メーカーについて理解する。								
3	【授業単元】 スポーツ業界① サッカー  【到達目標】 サッカー業界をリサーチして理解する。	11	【授業単元】 スポーツメディア① —ネット—  【到達目標】 メディアの役割、動画配信サービスについて理解する。	12	【授業単元】 スポーツメディア② —紙媒体—  【到達目標】 伝統的メディアについて理解する。	13	【授業単元】 スポーツメーカー  【到達目標】 スポーツ用品、器具メーカーについて理解する。	14	【授業単元】 総括 —スポーツリサーチ前期まとめ—  【到達目標】 テーマについて議論してミニ発表を行う。成果発表に向けての準備。								
4	【授業単元】 スポーツ業界② バスケットボール  【到達目標】 バスケットボール業界をリサーチして理解する。	12	【授業単元】 スポーツメディア② —紙媒体—  【到達目標】 伝統的メディアについて理解する。	13	【授業単元】 スポーツメーカー  【到達目標】 スポーツ用品、器具メーカーについて理解する。	14	【授業単元】 総括 —スポーツリサーチ前期まとめ—  【到達目標】 テーマについて議論してミニ発表を行う。成果発表に向けての準備。	15	【授業単元】 前期テスト  【到達目標】 リサーチ発表、理解度テスト								
5	【授業単元】 スポーツ業界③ 野球  【到達目標】 野球業界をリサーチして理解する。	13	【授業単元】 スポーツメーカー  【到達目標】 スポーツ用品、器具メーカーについて理解する。	14	【授業単元】 総括 —スポーツリサーチ前期まとめ—  【到達目標】 テーマについて議論してミニ発表を行う。成果発表に向けての準備。	15	【授業単元】 前期テスト  【到達目標】 リサーチ発表、理解度テスト										
6	【授業単元】 スポーツ業界④ バレーボール  【到達目標】 バレーボール業界をリサーチして理解する。	14	【授業単元】 総括 —スポーツリサーチ前期まとめ—  【到達目標】 テーマについて議論してミニ発表を行う。成果発表に向けての準備。	15	【授業単元】 前期テスト  【到達目標】 リサーチ発表、理解度テスト												
7	【授業単元】 スポーツ業界⑤ その他  【到達目標】 スポーツ業界全般をリサーチして理解する。																
8	【授業単元】 スポーツ政策 その他  【到達目標】 国のスポーツ政策について理解する。																
【成績評価の方法と基準】					授業での姿勢・発表・課題提出・積極性(70点) リサーチ(調査)、発表(プレゼン)内容(30点) 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】					授業ではPCを必須とする。発表議論することによって自己の成長を確認する。												

## 授業概要

科目名	スキルアップゼミⅡ-C	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	比嘉正樹		
サブ科目名	スポーツ業界調査(実習・就職)	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	スポーツビジネス科								

### 【授業を通じての到達目標】

スポーツビジネス(業界)についてそれぞれの視点からリサーチし、将来の就職に生かすことを目標にする。スポーツビジネスにおいて、リサーチ力(調査力)はとても重要なスキルで、ライバルチームや市場動向を探ることでチーム運営の向上につなげる。当ゼミでは実習や就職につながりそうなスポーツチーム、メーカー、業界をリサーチ(調査)して、その内容を授業内でゼミ生と共に共有したり、発表を行って伝える力を身につけ、就職面接や自己PRの向上を図っていく。将来スポーツ業界で働いた際にも仕事に生かせるような思考力、スキル、キャラクターパスを養う。

### 【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: 各テーマに沿ってグループワークを中心に、リサーチ、議論、発表を行う。課外授業(現地調査)も行う。

実務経験: キャリアセンター担当として、学生の実習・就職支援を行う。

### 【使用教科書・教材・参考図書】

スポーツビジネスイノベーション(日経PB)、スポーツビジネス最強の教科書(東洋経済新報社)、スポーツ産業論(杏林書院)、社会を変えるスポーツイノベーション(晃洋書房)、スポーツ地域マネジメント(学芸出版社)、スポーツソーシャルズム(学芸出版社)、スポーツ新聞・雑誌

### 【授業時間外における学習】

授業内で行ったテーマに関して、課題としてレポート提出(適宜)。  
各自の時間で現地調査。

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 —前期を振り返る—</p> <p>【到達目標】 前期で学んだことを振り返り後期のスタートを図る。</p>	9	<p>【授業単元】 世界のビッグスポーツイベント</p> <p>【到達目標】 歴史、組織体制、経済効果についてリサーチして理解する。</p>
2	<p>【授業単元】 スポーツの仕事 —スポーツビジネスを知る—</p> <p>【到達目標】 スポーツの仕事、ビジネスについて理解する。</p>	10	<p>【授業単元】 スポーツファシリティ —海外スタジアム・アリーナ—</p> <p>【到達目標】 海外のスポーツ施設についてリサーチして理解する。</p>
3	<p>【授業単元】 スポーツ業界① プロとアマチュア</p> <p>【到達目標】 プロとアマチュアについてリサーチして理解する。</p>	11	<p>【授業単元】 スポーツフィットネスビジネス</p> <p>【到達目標】 フィットネスビジネスについてリサーチして理解する。</p>
4	<p>【授業単元】 スポーツ業界② 学生スポーツ</p> <p>【到達目標】 学生スポーツについてリサーチして理解する。</p>	12	<p>【授業単元】 eスポーツ、IT</p> <p>【到達目標】 eスポーツについてリサーチして理解する。</p>
5	<p>【授業単元】 スポーツ業界③ スポーツツーリズム</p> <p>【到達目標】 スポーツツーリズムをリサーチして理解する。</p>	13	<p>【授業単元】 これからのスポーツ</p> <p>【到達目標】 これからのスポーツ業界についてグループワークで考える。</p>
6	<p>【授業単元】 スポーツ業界④ スポーツ食品</p> <p>【到達目標】 スポーツ食品をリサーチして理解する。</p>	14	<p>【授業単元】 総括 —スポーツリサーチ後期まとめ—</p> <p>【到達目標】 テーマについてグループワークで議論する。発表に向けての準備。</p>
7	<p>【授業単元】 スポーツ業界⑤ スポーツイベント</p> <p>【到達目標】 スポーツイベントをリサーチして理解する。</p>	15	<p>【授業単元】 後期テスト</p> <p>【到達目標】 リサーチ発表、理解度テスト。</p>
8	<p>【授業単元】 スポーツ業界⑥ その他</p> <p>【到達目標】 スポーツ業界全般をリサーチして理解する。</p>	<p>【成績評価の方法と基準】</p> <p>授業での姿勢・発表・課題提出・積極性(70点) リサーチ(調査)、発表(プレゼン)内容(30点) 評価前提は出席率70%以上</p>	
<p>【履修に当たっての心構え・留意点】</p> <p>授業ではPCを必須とする。発表議論することによって自己の成長を確認する。</p>			

## 授業概要

科目名	デザインテクニックⅢB	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	【初級】Adobe/Ai	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	スポーツビジネス科													
【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。	9	【授業単元】 整列・パスファインダーの操作											
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】 図形を使ったイラスト制作1  【到達目標】 図形の移動やコピー、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】 文字ツールなどをを使ったテキストの編集・変形ができる。											
4	【授業単元】 図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】 図形の移動やコピー、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】 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、通年に渡っての履修が望ましい。														

## 授業概要

科目名	デザインテクニックIVB	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	【初級】Adobe/Ai	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	スポーツビジネス科								

【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。 マップを作成できる。		【成績評価の方法と基準】 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	デザインテクニックⅢB	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	八野田 翔										
サブ科目名	【中級】Adobe/Ai	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	スポーツビジネス科																
【授業を通じての到達目標】																	
Illustratorの基本操作を習得する。																	
【学習内容】																	
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】												
必要に応じて案内					授業時間内で未完成の課題は宿題になる。 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などで週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、自己紹介とオリエンテーション  【到達目標】 オリエンテーションと後期授業の概要確認。 Adobe Illustratorで何ができるか理解し、ワークスペース各部の名称や機能についてを説明できる。	9	【授業単元】 デザイン制作6(チケット / DM / チラシ / ポスターのいずれかを選択して制作)  【到達目標】 文字ツール、ペンツール、图形ツール、整列ウインドウ、画像の配置などのこれまで学習したIllustratorの基本操作を用いながら、少し大きな紙の媒体の制作を経験する。														
2	【授業単元】 自己紹介カードの作成 Illustrator概要とインターフェイスの説明と設定。  【到達目標】 自己紹介カードの作成を通してIllustratorの操作に慣れていく。 Illustratorの概要を把握する。インターフェイスの理解を深める。 文字ツールでの文字の入力、画像の配置などを経験する	10	【授業単元】 講評  【到達目標】 提出課題の発表と講評。 デザインしたものどのように見えるかを確認する。 自分以外の人が何をどのように作ったのかを観る経験をする。														
3	【授業単元】 イラストの制作(トレース)とファイル形式について  【到達目標】 ペンツール、图形ツールでの作成、移動やコピー、編集などIllustratorの基本操作ができる。 また、操作に慣れてベクター画像でのイラスト作成ができるようになる。 各ファイル形式について一定程度、理解する。	11	【授業単元】 デザイン制作7(Tシャツ / タオル / ステッカー / アクスタなどのいずれかを選択し制作)  【到達目標】 これまで学習したIllustratorの基本操作を用いながら、スポーツビジネスに関連した紙媒体以外のデザイン制作を経験する。														
4	【授業単元】 デザイン制作1(見本を参考にした名刺の制作)と画像解像度について  【到達目標】 ペンツール、图形ツールでの作成、移動やコピー、編集などIllustratorの基本操作ができる。 文字ツール、整列ウインドウなどを使用して名刺を作成する経験をする。 画像解像度について一定程度の理解をする。	12	【授業単元】 デザイン制作8(Tシャツ / タオル / ステッカー / アクスタなどのいずれかを選択し制作)  【到達目標】 これまで学習したIllustratorの基本操作を用いながら、スポーツビジネスに関連した紙媒体以外のデザイン制作を経験する。														
5	【授業単元】 デザイン制作2(見本を参考にした名刺の制作)  【到達目標】 ペンツール、图形ツールでの作成、移動やコピー、編集などIllustratorの基本操作ができる。 文字ツール、整列ウインドウなどを使用して名刺を作成する経験をする。 画像解像度について一定程度の理解をする。	13	【授業単元】 デザイン制作9(Tシャツ / タオル / ステッカー / アクスタなどのいずれかを選択し制作)  【到達目標】 これまで学習したIllustratorの基本操作を用いながら、スポーツビジネスに関連した紙媒体以外のデザイン制作を経験する。														
6	【授業単元】 デザイン制作3(見本を参考にした名刺の制作)  【到達目標】 ペンツール、图形ツールでの作成、移動やコピー、編集などIllustratorの基本操作ができる。 文字ツール、整列ウインドウなどを使用して名刺を作成する経験をする。 画像解像度について一定程度の理解をする。	14	【授業単元】 デザイン制作10(Tシャツ / タオル / ステッcker / アクスタなどのいずれかを選択し制作)  【到達目標】 これまで学習したIllustratorの基本操作を用いながら、スポーツビジネスに関連した紙媒体以外のデザイン制作を経験する。														
7	【授業単元】 tデザイン制作4(チケット / DM / チラシ / ポスターのいずれかを選択して制作)  【到達目標】 文字ツール、ペンツール、图形ツール、整列ウインドウ、画像の配置などのこれまで学習したIllustratorの基本操作を用いながら、少し大きな紙の媒体の制作を経験する。	15	【授業単元】 講評と総評  【到達目標】 提出課題の発表と講評。 デザインしたものどのように見えるかを確認する。 自分以外の人が何をどのように作ったのかを観る経験をする。														
8	【授業単元】 デザイン制作5(チケット / DM / チラシ / ポスターのいずれかを選択して制作)  【到達目標】 文字ツール、ペンツール、图形ツール、整列ウインドウ、画像の配置などのこれまで学習したIllustratorの基本操作を用いながら、少し大きな紙の媒体の制作を経験する。		【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。  試験は筆記試験で行う。														
【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、通年に渡っての履修が望ましい。																	

## 授業概要

科目名	デザインテクニックIVB	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	八野田 翔			
サブ科目名	【中級】Adobe/Ai	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	スポーツビジネス科									
【授業を通じての到達目標】										
Illustratorの基本操作を習得する。										
【学習内容】										
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】					
必要に応じて案内					授業時間内で未完成の課題は宿題になる。 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】 オリエンテーションと後期授業の概要確認  【到達目標】 Adobe Illustratorで何ができるか、ワークスペース各部の名称や機能についてを説明できる。 下記を再度おさらいし、理解する。 ・Illustrator概要、インターフェイスの説明と設定 ・ファイル形式について ・画像解像度	9	【授業単元】 デザイン制作18(名刺 / チケット / DM / チラシ / ポスターのいずれかを選択して制作)  【到達目標】 スポーツチームに関わるオリジナルのチラシやポスターを作成する経験をする。							
2	【授業単元】 デザイン制作12(イラスト / ロゴの制作)  【到達目標】 スポーツチームに関わるオリジナルのロゴ、イラストを作成する経験をする。	10	【授業単元】 講評  【到達目標】 提出課題の発表と講評。 デザインしたものがどのように見えるかを確認する。 自分以外の人が何をどのように作ったのかを観る経験をする。							
3	【授業単元】 デザイン制作13(イラスト / ロゴの制作)  【到達目標】 スポーツチームに関わるオリジナルのロゴ、イラストを作成する経験をする。	11	【授業単元】 デザイン制作20(Tシャツ / シール / 缶バッヂ / アクスタのいずれかを選択)  【到達目標】 スポーツチームに関わるオリジナルのグッズを作成する経験をする。							
4	【授業単元】 デザイン制作14(イラスト / ロゴの制作)  【到達目標】 スポーツチームに関わるオリジナルのロゴ、イラストを作成する経験をする。	12	【授業単元】 デザイン制作21(Tシャツ / シール / 缶バッヂ / アクスタのいずれかを選択)  【到達目標】 スポーツチームに関わるオリジナルのグッズを作成する経験をする。							
5	【授業単元】 講評  【到達目標】 提出課題の発表と講評。 デザインしたものがどのように見えるかを確認する。 自分以外の人が何をどのように作ったのかを観る経験をする。	13	【授業単元】 デザイン制作22(Tシャツ / シール / 缶バッヂ / アクスタのいずれかを選択)  【到達目標】 スポーツチームに関わるオリジナルのグッズを作成する経験をする。							
6	【授業単元】 デザイン制作15(名刺 / チケット / DM / チラシ / ポスターのいずれかを選択して制作)  【到達目標】 スポーツチームに関わるオリジナルのチラシやポスターを作成する経験をする。	14	【授業単元】 デザイン制作23(Tシャツ / シール / 缶バッヂ / アクスタのいずれかを選択)  【到達目標】 スポーツチームに関わるオリジナルのグッズを作成する経験をする。							
7	【授業単元】 デザイン制作16(名刺 / チケット / DM / チラシ / ポスターのいずれかを選択して制作)  【到達目標】 スポーツチームに関わるオリジナルのチラシやポスターを作成する経験をする。	15	【授業単元】 講評と総評  【到達目標】 提出課題の発表と講評。 デザインしたものがどのように見えるかを確認する。 自分以外の人が何をどのように作ったのかを観る経験をする。							
8	【授業単元】 デザイン制作17(名刺 / チケット / DM / チラシ / ポスターどちらかを選択)  【到達目標】 スポーツチームに関わるオリジナルのチラシやポスターを作成する経験をする。		【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。  試験は筆記試験で行う。							
【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	デザインテクニックⅢC	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	伊藤信之		
サブ科目名	【初級】Adobe/Ps	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	スポーツビジネス科								

【授業を通じての到達目標】

社会人としてクリエイティブな業務に携わる際に、Photoshopの基礎知識があると仕事の効率が格段に向上します。

デザインを自分で作成・修正できる実践的なスキルを身につけ、将来的な現場で即戦力として活躍できる力を養いましょう。

【学習内容】

主にAdobe Photoshopを使用します。デザインの基礎を学びながら、画像編集やビジュアル制作のスキルを身につけることを目指します。

演習を通じて、実践的な加工技術やレイアウトの考え方と一緒に習得していきましょう。

※マウス操作を推奨

【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	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】 授業ガイドとオリエンテーション  【到達目標】 Adobe Creative Cloud全体の概要を理解し、Photoshopを使ってどのようなことができるかを学ぶ。	9	【授業単元】 フィルターと効果の活用  【到達目標】 フィルターやレイヤー効果を使って画像をアート風に加工する。
2	【授業単元】 ホーム画面とワークスペース  【到達目標】 Photoshopを使いこなすために欠かせない「ワークスペース」の基本操作や「ツールパネル」、「パネルドック」の構成について確認する。	10	【授業単元】 テキストの加工とタイプグラフィ  【到達目標】 デザインにおけるテキストの役割を理解し、効果的な文字表現を学ぶ。
3	【授業単元】 レイヤーの基本操作  【到達目標】 Photoshopの基礎となる「レイヤー」の概念を理解し、基本操作を習得する。	11	【授業単元】 画像合成とコラージュ技術  【到達目標】 複数の画像を組み合わせて自然に見える合成を学び、異なる素材を一つの作品としてまとめ上げるスキルを身につける。
4	【授業単元】 レイヤー効果とレイヤーマスク  【到達目標】 レイヤーを活用するための効果とマスク操作。効果的なレイヤー表現を学び、デザインの幅を広げる。	12	【授業単元】 前期課題説明 - 制作に向けた総合演習  【到達目標】 課題制作に向けて、Photoshopの操作スキルを総復習し、実践力を高める。
5	【授業単元】 調整レイヤーとスマートオブジェクト  【到達目標】 非破壊編集を実現するためのレイヤー操作を学び、品質を維持しながら加工できるテクニックを習得する。	13	【授業単元】 前期課題「バナー制作」  【到達目標】 好きなスポーツチームや企画を設定し、思わずタップしたくなるような広告バナーを作成する。ターゲットやテーマを工夫し、視覚的に魅力のあるデザインを目指す。
6	【授業単元】 選択範囲の基本操作  【到達目標】 選択範囲ツールを使って特定部分を加工する技術を学ぶ。	14	【授業単元】 前期課題「バナー制作」  【到達目標】 授業時間内にバナーを完成させ、指定の場所へアップロードして提出する。
7	【授業単元】 高度な選択範囲操作  【到達目標】 複雑な形状を選択するための応用技術を学ぶ。	15	【授業単元】 前期課題講評  【到達目標】 提出課題の講評を行い、制作意図やデザインの工夫を評価する。また、クラスメイトの作品から学び、多様な視点を身につける。
8	【授業単元】 画像補正と調整レイヤー  【到達目標】 写真や画像の色味を調整し、見栄えを良くする技術を学ぶ。		【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、以下の基準で評価します。  ・課題提出: 60点 課題の要件を満たし、期限内に作品を提出した場合に60点を付与します。  ・授業評価: 40点 課題のクオリティや完成度、平素の学習状況、出席状況などを総合的に評価します。
【履修に当たっての心構え・留意点】		以上の合計点に基づき、A～Fの6段階評価で成績を決定します。	
学習を妨げる行為や迷惑行為が確認された場合、授業評価から減点します。 責任ある行動を心がけ、皆で協力しながら学習を進めましょう。			

## 授業概要

科目名	デザインテクニックIVC	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	伊藤信之		
サブ科目名	【初級】Adobe/Ps	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	スポーツビジネス科								

【授業を通じての到達目標】

社会人としてクリエイティブな業務に携わる際に、Photoshopの基礎知識があると仕事の効率が格段に向上します。

デザインを自分で作成・修正できる実践的なスキルを身につけ、将来の現場で即戦力として活躍できる力を養いましょう。

【学習内容】

主にAdobe Photoshopを使用します。デザインの基礎を学びながら、画像編集やビジュアル制作のスキルを身につけることを目指します。

演習を通じて、実践的な加工技術やレイアウトの考え方と一緒に習得していきましょう。

※マウス操作を推奨

【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】

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】 オリエンテーションと前期の振り返り  【到達目標】 前期の学習内容を振り返り、これまでに身についたスキルを再確認する。後期の演習に向けて取り組む心構えを持ち、意欲を高める。	9	【授業単元】 Webサイトの構成要素  【到達目標】 課題制作に向けて、たくさんのWebサイトを見ながらレイアウトや構成要素を考察する。
2	【授業単元】 アートボードを使ったバリエーションデザイン  【到達目標】 異なるサイズのバナーを一つのファイルにまとめて管理し、入稿データとして整える方法を学ぶ。	10	【授業単元】 後期課題説明 - MVの考え方  【到達目標】 Webサイトの顔となるメインビジュアル(MV)の制作に向けた課題説明を行う。それぞれのテーマに合わせて効果的なMVを考え、デザインに取り組む準備をする。
3	【授業単元】 Instagramのカルーセル広告  【到達目標】 前回学んだアートボード機能を使って、Instagramのカルーセル広告に使用する画像を制作する。	11	【授業単元】 後期課題「Webサイト用MV制作」  【到達目標】 好きなスポーツチームのトップページを飾るにふさわしいMVを制作する。
4	【授業単元】 Instagramのカルーセル広告  【到達目標】 複数枚のバナーを一つのファイルで効率的に管理し、デザインの一貫性を持たせた連続ビジュアルを作成する。	12	【授業単元】 後期課題「Webサイト用MV制作」  【到達目標】 好きなスポーツチームのトップページを飾るにふさわしいMVを制作する。
5	【授業単元】 フォトレタッチ - 肌補正のテクニック  【到達目標】 肌のトーンを均一に整え、シミやくすみを自然に修正するために、ブラシツールや修復ツールの使い方に触れる。	13	【授業単元】 後期課題「Webサイト用MV制作」  【到達目標】 授業時間内にMVを完成させ、指定の場所へアップロードして提出する。
6	【授業単元】 フォトレタッチ - 食事写真を魅力的に  【到達目標】 食品に適した光のコントロールやコントラスト調整を使って、食欲を引き出すビジュアルを作成する。	14	【授業単元】 後期課題講評  【到達目標】 提出課題の講評を行い、制作意図やデザインの工夫を評価する。また、クラスメイトの作品から学び、多様な視点を身につける。
7	【授業単元】 テキストの加工 - 基本技術の習得  【到達目標】 ドロップシャドウ、グラデーション、ストロークなど基本効果を使いこなし、見た目にメリハリのあるテキスト表現を習得する。	15	【授業単元】 前期後期振り返り  【到達目標】 1年間のAdobe Photoshop演習を総括し、これまでの学びを振り返る。次に取り組むべきスキルやソフトウェアを考え、さらなる自己成長を目指す。
8	【授業単元】 テキストの加工 - 立体感と質感を操る  【到達目標】 Photoshopで使える高度なテキスト加工技術を学ぶ。		【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、以下の基準で評価します。  ・課題提出: 60点 課題の要件を満たし、期限内に作品を提出した場合に60点を付与します。  ・授業評価: 40点 課題のクオリティや完成度、平素の学習状況、出席状況などを総合的に評価します。
【履修に当たっての心構え・留意点】		以上の合計点に基づき、A～Fの6段階評価で成績を決定します。	
学習を妨げる行為や迷惑行為が確認された場合、授業評価から減点します。 責任ある行動を心がけ、皆で協力しながら学習を進めましょう。			

## 授業概要

科目名	デザインテクニックⅢC	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	大野 文花										
サブ科目名	【中級】Adobe/Ps	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	スポーツビジネス科																
【授業を通じての到達目標】																	
Photoshopの基本操作を理解し、スポーツ関係の就職活動においてスキルの1つとして活かしていく。																	
【学習内容】																	
Adobe Photoshopにおける画像加工・広告作成などのグラフィックデザイン技術を学ぶ。																	
【使用教科書・教材・参考図書】					【授業時間外における学習】												
Adobe Photoshop CC					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】 自己紹介・オリエンテーション 似顔絵作成  【到達目標】 準備された顔のパーツを組み立てて似顔絵を作成をする。	9	【授業単元】 人物補正 ゆがみツール  【到達目標】 ゆがみツールを使って人物の補正をする。														
2	【授業単元】 レイヤーについての説明・Photoshopでできる事の紹介  【到達目標】 基本機能であるレイヤーについての理解をする。 Photoshopを使ってできる事を覚える。	10	【授業単元】 合成レイヤー 基本編  【到達目標】 合成レイヤーを使って画像加工をする。														
3	【授業単元】 簡単な合成・クリッピングマスク  【到達目標】 クリッピングマスクの基本的な操作方法を覚える。	11	【授業単元】 合成レイヤー 応用編  【到達目標】 合成レイヤーを使って高度な画像加工をする。														
4	【授業単元】 マスク機能を使った切り抜き・画像の解像度について  【到達目標】 マスク機能を使って切り抜きをする画像の解像度の仕組みを覚える	12	【授業単元】 色塗りのツール  【到達目標】 バケツ機能やグラデーション機能を使ってみる。														
5	【授業単元】 カラー補正ツール  【到達目標】 基本的なカラー補正ツールを4種類覚え、実際に画像加工を行う。	13	【授業単元】 ブラシツール  【到達目標】 ブラシツールを使って簡単なエフェクトを作ってみる。														
6	【授業単元】 マスク機能を使ったカラー補正  【到達目標】 マスク機能を使って、画像の一部をカラー変更する。	14	【授業単元】 色塗りツールを使ってイラスト線画にをしてみる  【到達目標】 用意された塗り絵の線画を自由に塗る。														
7	【授業単元】 画像補正ツール  【到達目標】 画像内にある特定のものを消したりぼかしたりする操作を覚える。	15	【授業単元】 文字ツールの使い方・簡単なバナー作成  【到達目標】 文字ツールの使い方を覚え、簡単なバナーを完成させる。														
8	【授業単元】 画像の変形ツール  【到達目標】 画像の拡大縮小やワープツールを覚える。		【成績評価の方法と基準】 合計点を最大100点とし以下の方法で計算をする。  ・出席 5回欠席以内で60点  ・授業内成果物提出(実技提出) 2割提出で10点 4割提出で20点 6割提出で30点 8割提出で40点														
【履修に当たっての心構え・留意点】					Photoshopの操作を1から教えるので安心してください。												

## 授業概要

科目名	デザインテクニックIVC	必修選択の別	選択	開講区分	後期	担当教員	大野 文花							
サブ科目名	【中級】Adobe/Ps	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	スポーツビジネス科													
【授業を通じての到達目標】														
Photoshopの基本操作を理解し、スポーツ関係の就職活動においてスキルの1つとして活かしていく。														
【学習内容】														
Adobe Photoshopにおける画像加工・広告作成などのグラフィックデザイン技術を学ぶ。														
コマ	授業計画	コマ	授業計画											
1	【授業単元】 シェイプ機能・整列機能・クリッピングマスクの復習  【到達目標】 シェイプ機能の特性を知る 整列機能の使い方を覚える クリッピングマスクの復習をしてみる	9	【授業単元】 レイヤースタイル機能  【到達目標】 レイヤースタイル機能を使用して、文字の加工や画像の加工をしてみる											
2	【授業単元】 ポスター作成  【到達目標】 用意された素材を使用して簡単なポスターを作成してみる	10	【授業単元】 精密な切り抜き パスツール  【到達目標】 精密な切り抜きができるパスツールを使用して使い方を覚える											
3	【授業単元】 合成・モックアップの作成  【到達目標】 背景や物に作品を合成してモックアップを作成してみる	11	【授業単元】 簡単なバナー作成 パスツールの切り抜き使用  【到達目標】 必ずパスツールを使用して素材を切り抜き、バナー画像を作成する											
4	【授業単元】 写真をオシャレに加工してみる  【到達目標】 コラージュ作品に使用する加工技術を身につける	12	【授業単元】 簡単なバナー作成 パスツールの切り抜き使用 続き  【到達目標】 必ずパスツールを使用して素材を切り抜き、バナー画像を作成する											
5	【授業単元】 オリジナルのコラージュ作品を作ってみる  【到達目標】 用意された素材を使用してオリジナルのコラージュカードを作成してみる	13	【授業単元】 GIFアニメーション  【到達目標】 GIFの機能を理解して、アニメーションを作成してみる											
6	【授業単元】 オリジナルのコラージュ作品を作成する 続き  【到達目標】 用意された素材を使用してオリジナルのコラージュカードを作成してみる	14	【授業単元】 簡単な映像編集  【到達目標】 Photoshopにある映像編集機能を使用して映像を作成する											
7	【授業単元】 躍動感のある写真加工  【到達目標】 写真に躍動感のある加工をつけ、その素材でバナー作成をする	15	【授業単元】 簡単な映像編集・続き  【到達目標】 Photoshopにある映像編集機能を使用して映像を作成する											
8	【授業単元】 SNS投稿用画像作成  【到達目標】 インスタグラムの投稿画像を想定してオリジナル作品を作成する		【成績評価の方法と基準】 合計点を最大100点とし以下の方法で計算をする。  ・出席 5回欠席以内で60点  ・授業内成果物提出(実技提出) 2割提出で10点 4割提出で20点 6割提出で30点 8割提出で40点											
【履修に当たっての心構え・留意点】					Photoshopの操作を1から教えるので安心してください。									