

スポーツマネジメント科

2026 入学

## 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	(株)GOAT 大木 孝雅		
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	スポーツマネジメント科								
<b>【授業を通じての到達目標】</b>									
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									
<b>【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>									
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ことに必要とされる基礎知識の講義を行う									
<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>				
資料等に関しては、講義内にて配布いたします					授業外に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】 実習に必要な能力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		
	【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								
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		
	【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								
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		
	【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								
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、自身の目標を深掘り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		
	【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、自身の目標を深掘りするスキルを習得する。								
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		
	【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								
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		
	【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								
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		
	【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								
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。			<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】 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。								
<b>【履修に当たっての心構え・留意点】</b>									
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	(株)GOAT 大木 孝雅		
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	スポーツマネジメント科								
【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					授業外に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付け、ビジネスの場でも自身のアイデ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のか？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】 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】 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								
【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	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	比嘉正樹				
サブ科目名	スポーツリサーチ 将来の仕事に生かす調べ・分析する・提案する 「プロの思考法」	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	スポーツマネジメント科										
【授業を通じての到達目標】											
1. スポーツ産業におけるデータの重要性を理解する。 2. 適切なリサーチ手法(量的・質的)を選択できるようになる。 3. 収集したデータを整理・分析し、説得力のあるレポートを作成できる。											
【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)											
スポーツビジネスや指導の現場で不可欠な「現状把握」と「課題解決」のためのリサーチ手法を学びます。インターネットを活用した二次分析から、アンケート調査、フィールドワークの実践まで、論理的な思考プロセスを習得します。											
【使用教科書・教材・参考図書】						【授業時間外における学習】					
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(見洋書房)、スポーツ地域マネジメント(学芸出版社)、スポーツツウリズム(学芸出版社)、						1. 予習: 次回の演習で使用するデータの収集や、対象施設の事前リサーチ。 2. 復習: 授業内で行った分析結果の整理、および改善提案のブラッシュアップ。 3. 日常課題: 生活圏内のスポーツ施設や店舗における「行動観察ログ」の作成。					
コマ	授業計画					コマ	授業計画				
1・2	【授業単元】 ガイダンス・スポーツリサーチとは					17・18	【授業単元】 インタビュー調査の技法				
	【到達目標】 なぜスポーツに調査が必要か?(勝敗、集客、市場規模)						【到達目標】 現場の声を聞く。オープンクエスションの活用。				
3・4	【授業単元】 情報の種類とリテラシー					19・20	【授業単元】 データ収計と可視化(1)				
	【到達目標】 官公庁データ、ニュース、SNS。信頼できる情報の見極め方。						【到達目標】 Excel等を用いた基本設計(平均、中央値、構成比)。				
5・6	【授業単元】 既存データの活用(1)					21・22	【授業単元】 データ収計と可視化(2)				
	【到達目標】 日本のスポーツ競技人口や市場規模の推移を読み解く。						【到達目標】 グラフの使い分け。視覚的に伝わる資料作成。				
7・8	【授業単元】 既存データの活用(2)					23・24	【授業単元】 フィールドワーク・事例研究				
	【到達目標】 特定のチームや施設の経営状況を公開資料から分析。						【到達目標】 特定のスポーツ施設やイベントの現場観察・分析。				
9・10	【授業単元】 リサーチデザイン的设计					25・26	【授業単元】 リサーチレポートの作成(1)				
	【到達目標】 「何を解決したいか?」問いの設定と仮説の立て方。						【到達目標】 調査結果の整理と考察(「事実」と「意見」を分ける)。				
11・12	【授業単元】 アンケート調査の基礎					27・28	【授業単元】 リサーチレポートの作成(2)				
	【到達目標】 質問文の作り方、選択肢の構成(バイアスを避ける技術)。						【到達目標】 プレゼンテーション資料への落とし込み。				
13・14	【授業単元】 デジタルツールの活用					29・30	【授業単元】 最終成果発表・総評				
	【到達目標】 Googleフォーム等を用いたWeb調査の設計実践。						【到達目標】 調査結果のプレゼンとフィードバック。				
15・16	【授業単元】 学内アンケートの実施					【成績評価の方法と基準】 授業での姿勢・ミニ発表・課題提出・積極性(50%) リサーチ(調査研究)、発表(プレゼン)内容(50%) 評価前提は出席率70%以上					
	【到達目標】 ターゲットを決め、実際にデータを収集する。										
【履修に当たっての心構え・留意点】											
リサーチに当たって、PCを必須とする。発表を行うことによって周りの意見、自己の成長を確認できる機会にする。											

## 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	比嘉正樹				
サブ科目名	スポーツリサーチ 将来の仕事に生かす調べ・分析する・提案する 「プロの思考法」	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	スポーツマネジメント科										
【授業を通じての到達目標】											
1. スポーツ産業におけるデータの重要性を理解する。 2. 適切なリサーチ手法(量的・質的)を選択できるようになる。 3. 収集したデータを整理・分析し、説得力のあるレポートを作成できる。											
【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)											
【前期応用編】スポーツビジネスや指導の現場で不可欠な「現状把握」と「課題解決」のためのリサーチ手法を学びます。インターネットを活用した二次分析から、アンケート調査、フィールドワークの実践まで、論理的な思考プロセスを習得します。											
【使用教科書・教材・参考図書】						【授業時間外における学習】					
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)、						1. 予習: 次回の演習で使用するデータの収集や、対象施設の事前リサーチ。 2. 復習: 授業内で行った分析結果の整理、および改善提案のブラッシュアップ。 3. 日常課題: 生活圏内のスポーツ施設や店舗における「行動観察ログ」の作成。					
コマ	授業計画					コマ	授業計画				
1・2	【授業単元】 ガイダンス・スポーツリサーチとは					17・18	【授業単元】 インタビュー調査の技法				
	【到達目標】 なぜスポーツに調査が必要か?(勝敗、集客、市場規模)						【到達目標】 現場の声を聞く。オープンクエスションの活用。				
3・4	【授業単元】 情報の種類とリテラシー					19・20	【授業単元】 データ収計と可視化(1)				
	【到達目標】 官公庁データ、ニュース、SNS。信頼できる情報の見極め方。						【到達目標】 Excel等を用いた基本設計(平均、中央値、構成比)。				
5・6	【授業単元】 既存データの活用(1)					21・22	【授業単元】 データ収計と可視化(2)				
	【到達目標】 日本のスポーツ競技人口や市場規模の推移を読み解く。						【到達目標】 グラフの使い分け。視覚的に伝わる資料作成。				
7・8	【授業単元】 既存データの活用(2)					23・24	【授業単元】 フィールドワーク・事例研究				
	【到達目標】 特定のチームや施設の経営状況を公開資料から分析。						【到達目標】 特定のスポーツ施設やイベントの現場観察・分析。				
9・10	【授業単元】 リサーチデザイン的设计					25・26	【授業単元】 リサーチレポートの作成(1)				
	【到達目標】 「何を解決したいか?」問いの設定と仮説の立て方。						【到達目標】 調査結果の整理と考察(「事実」と「意見」を分ける)。				
11・12	【授業単元】 アンケート調査の基礎					27・28	【授業単元】 リサーチレポートの作成(2)				
	【到達目標】 質問文の作り方、選択肢の構成(バイアスを避ける技術)。						【到達目標】 プレゼンテーション資料への落とし込み。				
13・14	【授業単元】 デジタルツールの活用					29・30	【授業単元】 最終成果発表・総評				
	【到達目標】 Googleフォーム等を用いたWeb調査の設計実践。						【到達目標】 調査結果のプレゼンとフィードバック。				
15・16	【授業単元】 学内アンケートの実施					【成績評価の方法と基準】 授業での姿勢・ミニ発表・課題提出・積極性(50%) リサーチ(調査研究)、発表(プレゼン)内容(50%) 評価前提は出席率70%以上					
	【到達目標】 ターゲットを決め、実際にデータを収集する。										
【履修に当たっての心構え・留意点】											
リサーチに当たって、PCを必須とする。発表を行うことによって周りの意見、自己の成長を確認できる機会にする。											

## 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	東京23FC・原野大輝		
サブ科目名	スポーツクラブゼミ	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	スポーツマネジメント科								
【授業を通じての到達目標】									
スポーツビジネスについて、サッカークラブ運営を中心に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】(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)									
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 ・プロスポーツクラブのマネジメント『第3版』武藤泰明氏					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】	スポーツ業界、サッカービジネスに関するガイダンス (自己紹介)			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】	スポーツ業界・サッカー業界・Jリーグ・東京23FC・について知る				【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】	スポーツビジネス・運営に関する諸問題			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】	スポーツビジネス・運営において解決すべき課題を発見する				【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】			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】	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				【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】			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】	ホーム試合に向けた広報業務を知る				【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】			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】	地域との関わりについて知る				【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】			27・28	【授業単元】	ホーム試合の振り返り		
	【到達目標】	ホーム試合にやるべき仕事を知る				【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			29・30	【授業単元】	定期テスト		
	【到達目標】	ホーム試合の動員に向けた企画・立案				【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			【成績評価の方法と基準】				
	【到達目標】	ホーム試合の動員に向けた企画・情報収集・分析			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】									
特になし									

## 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	東京23FC・原野大輝			
サブ科目名	スポーツクラブゼミ	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	スポーツマネジメント科									
<b>【授業を通じての到達目標】</b>										
クラブ経営に必要なかつ効果的な広報、企画、営業の方法を学生が考案・実践できるようになり、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。来年度、インターンクラブ先で活躍できる人材を目指す。										
<b>【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>										
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)										
<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>					
・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】					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	<b>【授業単元】</b> 前期授業の学習・ホーム試合の企画、実習の振り返り				17・18	<b>【授業単元】</b> プロスポーツ界の就活				
	<b>【到達目標】</b> 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					<b>【到達目標】</b> スポーツ業界の就活事情を知る				
3・4	<b>【授業単元】</b> スポーツ業界とサッカー業界の現状				19・20	<b>【授業単元】</b> サッカークラブ経営について				
	<b>【到達目標】</b> 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					<b>【到達目標】</b> 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				
5・6	<b>【授業単元】</b> 会社の収益構造に関して・管理部門と財務会計				21・22	<b>【授業単元】</b> サッカークラブの次年度への準備について				
	<b>【到達目標】</b> 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					<b>【到達目標】</b> 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				
7・8	<b>【授業単元】</b> プロスポーツクラブの収入・支出について				23・24	<b>【授業単元】</b> イベント企画ワークショップ①				
	<b>【到達目標】</b> プロスポーツクラブ収入の四本柱と収支構造 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					<b>【到達目標】</b> 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。				
9・10	<b>【授業単元】</b> 広告料収入と入場料収入と観客動員について				25・26	<b>【授業単元】</b> イベント企画ワークショップ②				
	<b>【到達目標】</b> チケット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					<b>【到達目標】</b> 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。				
11・12	<b>【授業単元】</b> クラブ・フロントスタッフの職種について				27・28	<b>【授業単元】</b> イベント企画ワークショップ③				
	<b>【到達目標】</b> 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					<b>【到達目標】</b> 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				
13・14	<b>【授業単元】</b> スポーツ業界のソーシャルメディア活用について				29・30	<b>【授業単元】</b> 定期テスト・総合的なまとめ				
	<b>【到達目標】</b> 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					<b>【到達目標】</b> 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				
15・16	<b>【授業単元】</b> 中間テスト				<b>【成績評価の方法と基準】</b>					
	<b>【到達目標】</b> 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。 試験は発表会形式で行う。					
<b>【履修に当たっての心構え・留意点】</b>										
特になし										

## 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	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	スポーツマネジメント科								
<b>【授業を通じての到達目標】</b>									
「体験」ではなく「構造理解」「知識」ではなく「気づきと実行」スポーツビジネスを“やる人材”ではなく“考えて動ける人材”へ ・スポーツビジネスの全体構造を理解する ・「なぜ？」と考える習慣を持つ ・自分の将来とスポーツの関係性を言語化できる									
<b>【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も記載する)</b>									
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、広報ブランディング、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。									
<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	<b>【授業単元】</b> 講師自己紹介 テーマ: スポーツビジネスとは何か  <b>【到達目標】</b> ・スポーツの価値とは? ・なぜお金が動くのか				17.18	<b>【授業単元】</b> X-Cup、育成時代の大会企画  <b>【到達目標】</b> ・自己理解 ・グループワーク			
	<b>【授業単元】</b> テーマ: クラブ経営の構造  <b>【到達目標】</b> ・収益構造(スポンサー・チケット) ・Bリーグの仕組み					<b>【授業単元】</b> X-Cup、育成時代の大会企画  <b>【到達目標】</b> ・自己理解 ・グループワーク			
3.4	<b>【授業単元】</b> テーマ: 組織と役割  <b>【到達目標】</b> ・フロント・現場の違い ・マネージャーの役割				19.20	<b>【授業単元】</b> X-Cup、育成時代の大会企画  <b>【到達目標】</b> ・自己理解 ・グループワーク			
	<b>【授業単元】</b> テーマ: チームづくり  <b>【到達目標】</b> ・チームとは何か ・個 vs 組織					<b>【授業単元】</b> X-Cup、育成時代の大会企画  <b>【到達目標】</b> ・自己理解 ・グループワーク			
5.6	<b>【授業単元】</b> テーマ: 試合運営  <b>【到達目標】</b> ・試合の裏側 ・イベントの役割				21.22	<b>【授業単元】</b> X-Cup、育成時代の大会企画  <b>【到達目標】</b> ・自己理解 ・グループワーク			
	<b>【授業単元】</b> テーマ: スポンサー  <b>【到達目標】</b> ・スポンサーとは何か ・企業のメリット					<b>【授業単元】</b> X-Cup、育成時代の大会企画  <b>【到達目標】</b> ・自己理解 ・グループワーク			
7.8	<b>【授業単元】</b> テーマ: 前期まとめ  <b>【到達目標】</b> ・学び整理 ・自己理解				23.24	<b>【授業単元】</b> X-Cup、育成時代の大会企画  <b>【到達目標】</b> ・自己理解 ・グループワーク			
	<b>【授業単元】</b> テーマ: 試合運営  <b>【到達目標】</b> ・試合の裏側 ・イベントの役割					<b>【授業単元】</b> X-Cup、育成時代の大会企画  <b>【到達目標】</b> ・自己理解 ・グループワーク			
9.10	<b>【授業単元】</b> テーマ: スポンサー  <b>【到達目標】</b> ・スポンサーとは何か ・企業のメリット				25.26	<b>【授業単元】</b> X-Cup、育成時代の大会企画  <b>【到達目標】</b> ・自己理解 ・グループワーク			
	<b>【授業単元】</b> テーマ: 前期まとめ  <b>【到達目標】</b> ・学び整理 ・自己理解					<b>【授業単元】</b> X-Cup、育成時代の大会企画  <b>【到達目標】</b> ・自己理解 ・グループワーク			
11.12	<b>【授業単元】</b> X-Cup、育成時代の大会企画  <b>【到達目標】</b> ・自己理解 ・グループワーク				27.28	<b>【授業単元】</b> X-Cup、育成時代の大会企画  <b>【到達目標】</b> ・自己理解 ・グループワーク			
	<b>【授業単元】</b> X-Cup、育成時代の大会企画  <b>【到達目標】</b> ・自己理解 ・グループワーク					<b>【授業単元】</b> X-Cup、育成時代の大会企画  <b>【到達目標】</b> ・自己理解 ・グループワーク			
13.14	<b>【授業単元】</b> X-Cup、育成時代の大会企画  <b>【到達目標】</b> ・自己理解 ・グループワーク				29.30	<b>【授業単元】</b> X-Cup、育成時代の大会企画  <b>【到達目標】</b> ・自己理解 ・グループワーク			
	<b>【授業単元】</b> X-Cup、育成時代の大会企画  <b>【到達目標】</b> ・自己理解 ・グループワーク					<b>【授業単元】</b> X-Cup、育成時代の大会企画  <b>【到達目標】</b> ・自己理解 ・グループワーク			
15.16	<b>【授業単元】</b> X-Cup、育成時代の大会企画  <b>【到達目標】</b> ・自己理解 ・グループワーク				29.30	<b>【成績評価の方法と基準】</b> ・授業参加(リアクション・発言) 30% ・課題提出(思考・言語化) 40% ・最終プロジェクト(企画・実行) 30%  “正解”ではなく“考えた量”で評価			
	<b>【授業単元】</b> X-Cup、育成時代の大会企画  <b>【到達目標】</b> ・自己理解 ・グループワーク					<b>【成績評価の方法と基準】</b> ・授業参加(リアクション・発言) 30% ・課題提出(思考・言語化) 40% ・最終プロジェクト(企画・実行) 30%  “正解”ではなく“考えた量”で評価			
<b>【履修に当たっての心構え・留意点】</b>									
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	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	スポーツマネジメント科								
【授業を通じての到達目標】									
<p>「体験」ではなく「構造理解」「知識」ではなく「気づきと実行」スポーツビジネスを“やる人材”ではなく“考えて動ける人材”へ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スポーツビジネスの全体構造を理解する</li> <li>・「なぜ？」と考える習慣を持つ</li> <li>・自分の将来とスポーツの関係性を言語化できる</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)									
<p>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、広報ブランディング、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。</p>									
【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】 テーマ:企画とは何か			17.18	【授業単元】 就職について				
	【到達目標】 ・イベント設計の基本 ・誰のためか ・ターゲット設定 ・仮説思考				【到達目標】 ・スポーツ業界の仕事理解と企業が求める人材像の把握 ・自己分析と自己PRの言語化・実践				
3.4	【授業単元】 テーマ:マーケティング			19.20	【授業単元】 就職について				
	【到達目標】 ・集客の考え方 ・SNS・導線 ・「なぜ来ないのか？」 ・改善提案				【到達目標】 ・スポーツ業界の仕事理解と企業が求める人材像の把握 ・自己分析と自己PRの言語化・実践				
5.6	【授業単元】 テーマ:キャリア・自己分析			21.22	【授業単元】 就職について				
	【到達目標】 ・スポーツ業界の仕事 ・必要な力 ・自己PR作成 ・言語化トレーニング				【到達目標】 ・スポーツ業界の仕事理解と企業が求める人材像の把握 ・自己分析と自己PRの言語化・実践				
7.8	【授業単元】 テーマ:実践プロジェクト			23.24	【授業単元】 就職について				
	【到達目標】 ・企画ブラッシュアップ ・イベント設計 ・役割分担				【到達目標】 ・スポーツ業界の仕事理解と企業が求める人材像の把握 ・自己分析と自己PRの言語化・実践				
9.10	【授業単元】 就職について			25.26	【授業単元】 就職について				
	【到達目標】 ・スポーツ業界の仕事理解と企業が求める人材像の把握 ・自己分析と自己PRの言語化・実践				【到達目標】 ・スポーツ業界の仕事理解と企業が求める人材像の把握 ・自己分析と自己PRの言語化・実践				
11.12	【授業単元】 就職について			27.28	【授業単元】 就職について				
	【到達目標】 ・スポーツ業界の仕事理解と企業が求める人材像の把握 ・自己分析と自己PRの言語化・実践				【到達目標】 ・スポーツ業界の仕事理解と企業が求める人材像の把握 ・自己分析と自己PRの言語化・実践				
13.14	【授業単元】 就職について			29.30	【授業単元】 就職について				
	【到達目標】 ・スポーツ業界の仕事理解と企業が求める人材像の把握 ・自己分析と自己PRの言語化・実践				【到達目標】 ・スポーツ業界の仕事理解と企業が求める人材像の把握 ・自己分析と自己PRの言語化・実践				
15.16	【授業単元】 就職について			【成績評価の方法と基準】					
	【到達目標】 ・スポーツ業界の仕事理解と企業が求める人材像の把握 ・自己分析と自己PRの言語化・実践			<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業参加(リアクション・発言) 30%</li> <li>・課題提出(思考・言語化) 40%</li> <li>・最終プロジェクト(企画・実行) 30%</li> </ul> <p>“正解”ではなく“考えた量”で評価</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									

## 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	株式会社egg 内藤 典久				
サブ科目名	バレーボールゼミ	学年	1年	授業 形態	講義	総単位数	4	単位	総時間数	60	時間
学科・専攻	スポーツマネジメント科										
【授業を通じての到達目標】											
国内における国際博覧会やセールスプロモーション、スポーツ関連業務に従事した経験をもとに、バレーボールチームを題材としてスポーツビジネスの基礎を学ぶ。スポーツ団体やチーム運営において、ブランド価値を高めるためのマネジメントやマーケティングの重要性を理解し、チーム価値向上について考える力を養うことを目標とする。											
【学習内容】											
スポーツ業界を協会・リーグ・クラブなどの立場の違いから整理し、その仕組みや現状の動きを学ぶ。スポーツを単なる「競技」としてではなくビジネスとして捉え、収益構造やブランド戦略、マーケティングとの関連性を整理し、スポーツビジネスの基礎的な仕組みについて理解を深める。また、スポーツイベントの運営や広報活動を題材としてスポーツマネジメントの基本的な考え方や実践方法を学び、授業の一部ではプロバレーボール興行広報の体験実習を通してスポーツ興行の現場への理解を深める。											
【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						
4月15日	【授業単元】 自己紹介/オリエンテーション（ゼミの目的と進め方）			6月19日	【授業単元】 大会予算の考え方						
	【到達目標】 授業の目的や進め方を理解し、ゼミ活動の全体像を把握する。				【到達目標】 大会運営に必要な予算の考え方を理解する。						
4月24日	【授業単元】 TSR競技大会の企画構想			6月26日	【授業単元】 大会企画プレゼン（中間発表）						
	【到達目標】 スポーツ大会を企画する目的や意義について考える。				【到達目標】 企画内容を整理し、他者に分かりやすく説明する。						
5月1日	【授業単元】 スポーツイベント運営の基礎（JBVシリーズ実習に向けて）			7月3日	【授業単元】 大会企画の見直しと改善						
	【到達目標】 スポーツイベント運営に必要な基礎知識や姿勢を理解する。				【到達目標】 発表内容を振り返り、企画の改善点を整理する。						
5月8日	【授業単元】 スポーツイベント実習の振り返り（レポート作成）			7月10日	【授業単元】 大会の付加価値と魅力づくり						
	【到達目標】 実習で得た経験を整理し、レポートとしてまとめる。				【到達目標】 大会の魅力や価値を高める方法について考える。						
5月15日	【授業単元】 大会コンセプトとターゲット設定			7月17日	【授業単元】 大会運営計画の整理						
	【到達目標】 大会の目的や対象となる参加者を整理する。				【到達目標】 大会運営に必要な内容を整理する。						
5月22日	【授業単元】 大会の収益構造と運営の考え方			7月24日	【授業単元】 大会企画の最終調整						
	【到達目標】 大会運営に必要な費用や収益の基本的な考え方を理解する。				【到達目標】 大会企画の内容を確認し、全体をまとめる。						
6月5日	【授業単元】 大会形式と競技運営の設計			7月31日	【授業単元】 前期のまとめと企画確認						
	【到達目標】 大会形式や競技運営の基本的な考え方を整理する。				【到達目標】 前期の学びを振り返り、企画内容を整理する。						
6月12日	【授業単元】 会場計画と大会運営の導線			【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。							
	【到達目標】 大会会場の使い方や運営の流れを考える。										
【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-B	必修 選択の別	選択	開講 区分	後期	担当 教員	株式会社egg 内藤 典久		
サブ科目名	バレーボールゼミ	学年	1年	授業 形態	講義	総単位数	4 単位	総時間数	60 時間
学科・専攻	スポーツマネジメント科								
<b>【授業を通じての到達目標】</b>									
国内における国際博覧会やセールスプロモーション、スポーツ関連業務に従事した経験をもとに、バレーボールチームを題材としてスポーツビジネスの基礎を学ぶ。スポーツ団体やチーム運営において、ブランド価値を高めるためのマネジメントやマーケティングの重要性を理解し、チーム価値向上について考える力を養うことを目標とする。									
<b>【学習内容】</b>									
スポーツ業界を協会・リーグ・クラブなどの立場の違いから整理し、その仕組みや現状の動きを学ぶ。スポーツを単なる「競技」としてではなくビジネスとして捉え、収益構造やブランド戦略、マーケティングとの関連性を整理し、スポーツビジネスの基礎的な仕組みについて理解を深める。また、スポーツイベントの運営や広報活動を題材としてスポーツマネジメントの基本的な考え方や実践方法を学び、授業の一部ではプロバレーボール興行広報の体験実習を通してスポーツ興行の現場への理解を深める。									
<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>				
<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				
9月9日	1.2	【授業単元】 後期の目標設定と大会運営体制づくり	9月9日	17.18	【授業単元】 大会運営計画の具体化②	11月25日	【到達目標】 大会運営における役割分担を整理する。		
	【到達目標】 大会運営に向けた目標を確認し、役割分担を整理する。	【到達目標】 大会運営における役割分担を整理する。							
9月16日	3.4	【授業単元】 大会開催に向けた実施計画①	9月16日	19.20	【授業単元】 大会運営計画の具体化③	12月2日	【到達目標】 大会運営の流れを確認する。		
	【到達目標】 大会開催に必要な準備内容を整理する。	【到達目標】 大会運営の流れを確認する。							
9月30日	5.6	【授業単元】 大会開催に向けた実施計画②	9月30日	21.22	【授業単元】 大会運営計画の具体化④	12月9日	【到達目標】 大会運営の準備状況を整理する。		
	【到達目標】 大会開催までの準備の流れを理解する。	【到達目標】 大会運営の準備状況を整理する。							
10月7日	7.8	【授業単元】 大会開催に向けた実施計画③	10月7日	23.24	【授業単元】 大会運営の確認とリスク管理①	12月16日	【到達目標】 大会運営におけるリスクについて考える。		
	【到達目標】 大会運営に必要な体制や役割について考える。	【到達目標】 大会運営におけるリスクについて考える。							
10月14日	9.10	【授業単元】 大会開催に向けた実施計画④	10月14日	25.26	【授業単元】 大会運営の確認とリスク管理②	1月13日	【到達目標】 大会運営上の課題を整理する。		
	【到達目標】 大会開催までのスケジュールを整理する。	【到達目標】 大会運営上の課題を整理する。							
10月21日	11.12	【授業単元】 スポンサー計画と協力企業の検討	10月21日	27.28	【授業単元】 大会運営の最終確認	1月20日	【到達目標】 大会開催に向けた準備状況を確認する。		
	【到達目標】 スポンサーや協力企業の役割について理解する。	【到達目標】 大会開催に向けた準備状況を確認する。							
10月28日	13.14	【授業単元】 広報計画と集客の考え方	10月28日	29.30	【授業単元】 最終報告書作成・年間総括	1月27日	【到達目標】 一年間の学びを振り返り、報告書としてまとめる。		
	【到達目標】 大会の広報や集客の基本的な考え方を理解する。	【到達目標】 一年間の学びを振り返り、報告書としてまとめる。							
11月4日	15.16	【授業単元】 大会運営計画の具体化①	11月4日	<b>【成績評価の方法と基準】</b>					
	【到達目標】 大会運営の内容を整理する。	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。							
<b>【履修に当たっての心構え・留意点】</b>									
<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 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	サッカー部	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	スポーツマネジメント科									
【授業を通じての到達目標】										
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な経験値を積み、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】						【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						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)			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)				【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)			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)				【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)			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)				【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)			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)				【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)			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)				【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)			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)				【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)			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)				【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)			29,30	【成績評価の方法と基準】				
	【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)				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	サッカー部	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	スポーツマネジメント科								
<b>【授業を通じての到達目標】</b> 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な経験値を積み、実務能力を高める。									
<b>【学習内容】</b> 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。									
<b>【使用教科書・教材・参考図書】</b> ・資料は授業内容において必要なものを都度配布					<b>【授業時間外における学習】</b> 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	<b>【授業単元】</b> チーム運営実践(トレーニング)				17,18	<b>【授業単元】</b> チーム運営実践(トレーニング)			
	<b>【到達目標】</b> 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)					<b>【到達目標】</b> 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	<b>【授業単元】</b> チーム運営実践(トレーニング)				19,20	<b>【授業単元】</b> チーム運営実践(トレーニング)			
	<b>【到達目標】</b> 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)					<b>【到達目標】</b> 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	<b>【授業単元】</b> チーム運営実践(トレーニング)				21,22	<b>【授業単元】</b> チーム運営実践(トレーニング)			
	<b>【到達目標】</b> 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)					<b>【到達目標】</b> 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	<b>【授業単元】</b> チーム運営実践(トレーニング)				23,24	<b>【授業単元】</b> チーム運営実践(トレーニング)			
	<b>【到達目標】</b> 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)					<b>【到達目標】</b> 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	<b>【授業単元】</b> チーム運営実践(トレーニング)				25,26	<b>【授業単元】</b> チーム運営実践(トレーニング)			
	<b>【到達目標】</b> 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)					<b>【到達目標】</b> 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	<b>【授業単元】</b> チーム運営実践(トレーニング)				27,28	<b>【授業単元】</b> チーム運営実践(トレーニング)			
	<b>【到達目標】</b> 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)					<b>【到達目標】</b> 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	<b>【授業単元】</b> チーム運営実践(トレーニング)				29,30	<b>【授業単元】</b> チーム運営実践(トレーニング)			
	<b>【到達目標】</b> 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)					<b>【到達目標】</b> 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	<b>【授業単元】</b> チーム運営実践(トレーニング)				<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。				
	<b>【到達目標】</b> 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)				定期テストは発表会形式で行う。				
<b>【履修に当たっての心構え・留意点】</b> 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	スキルアップゼミ I-B	必修選択の別	選択	開講区分	前期	担当教員	株式会社品川カルチャークラブ 吉田祐介		
サブ科目名	スポーツ業界論	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	スポーツマネジメント科								
【授業を通じての到達目標】									
スポーツ業界のゲストを呼んでの講演形式の授業を実施。 ただ聞くだけではなく、事前の質問項目の精査、終わった後のアウトプットまでをワンパッケージとして実施。 ゲストからのリアルな話を通じてスポーツ業界のリアルを読み解き自身にインプットする。									
【学習内容】									
この授業では以下の3点を学んでいく。 ・事前準備能力 ・質問力 インプットアウトプット能力									
【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					随時実施予定				
コマ	授業計画				コマ	授業計画			
1・2	【授業単元】 ゲスト講和①フロントスタッフ(サッカー)	授業形式は以下の通り。・質問項目の整理・講和に参加・学びについての整理			17・18	【授業単元】 ゲスト講和⑨クラブ経営者①	【到達目標】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理		
	【授業単元】 ゲスト講和②フロントスタッフ(バスケ)					【授業単元】 ゲスト講和⑩クラブ経営者②			
3・4	【到達目標】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理				19・20	【到達目標】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理			
	【授業単元】 ゲスト講和③フロントスタッフ(野球)					【授業単元】 ゲスト講和⑪クラブ経営者①			
5・6	【到達目標】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理				21・22	【到達目標】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理			
	【授業単元】 ゲスト講和④日本サッカー協会スタッフ					【授業単元】 ゲスト講和⑫グッズ制作会社			
7・8	【到達目標】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理				23・24	【到達目標】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理			
	【授業単元】 ゲスト講和⑤Jリーグスタッフ					【授業単元】 ゲスト講和⑬施設運営会社			
9・10	【到達目標】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理				25・26	【到達目標】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理			
	【授業単元】 ゲスト講和⑥Bリーグスタッフ					【授業単元】 ゲスト講和⑭未定			
11・12	【到達目標】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理				27・28	【到達目標】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理			
	【授業単元】 ゲスト講和⑦スポーツイベント会社代表					【授業単元】 ゲスト講和⑮未定			
13・14	【到達目標】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理				29・30	【到達目標】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理			
	【授業単元】 ゲスト講和⑧エージェンツ(代理人)					【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】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理					【授業単元】 ゲスト講和⑨エージェンツ(代理人)			
	【履修に当たっての心構え・留意点】 講演を聞くだけではなく参加型で行います。積極的な姿勢での参加をお願いします。								

## 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	後期	担当教員	株式会社品川カルチャークラブ 吉田祐介				
サブ科目名	スポーツ業界論	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	スポーツマネジメント科										
【授業を通じての到達目標】											
スポーツ業界のゲストを呼んでの講演形式の授業を実施。 ただ聞くだけではなく、事前の質問項目の精査、終わった後のアウトプットまでをワンパッケージとして実施。 ゲストからのリアルな話を通じてスポーツ業界のリアルを読み解き自身にインプットする。											
【学習内容】											
この授業では以下の3点を学んでいく。 ・事前準備能力 ・質問力 インプットアウトプット能力											
【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						随時実施予定					
コマ	授業計画					コマ	授業計画				
1・2	【授業単元】 ゲスト講和①未定					17・18	【授業単元】 ゲスト講和⑨未定				
	【到達目標】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理						【到達目標】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理				
3・4	【授業単元】 ゲスト講和②未定					19・20	【授業単元】 ゲスト講和⑩未定				
	【到達目標】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理						【到達目標】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理				
5・6	【授業単元】 ゲスト講和③未定					21・22	【授業単元】 ゲスト講和⑪未定				
	【到達目標】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理						【到達目標】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理				
7・8	【授業単元】 ゲスト講和④未定					23・24	【授業単元】 ゲスト講和⑫未定				
	【到達目標】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理						【到達目標】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理				
9・10	【授業単元】 ゲスト講和⑤未定					25・26	【授業単元】 ゲスト講和⑬未定				
	【到達目標】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理						【到達目標】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理				
11・12	【授業単元】 ゲスト講和⑥未定					27・28	【授業単元】 ゲスト講和⑭未定				
	【到達目標】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理						【到達目標】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理				
13・14	【授業単元】 ゲスト講和⑦未定					29・30	【授業単元】 ゲスト講和⑮未定				
	【到達目標】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理						【到達目標】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理				
15・16	【授業単元】 ゲスト講和⑧エージェント(代理人)					【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					
	【到達目標】 授業形式は以下の通り。 ・質問項目の整理 ・講和に参加 ・学びについての整理										
【履修に当たっての心構え・留意点】											
講演を聞くだけではなく参加型で行います。積極的な姿勢での参加をお願いします。											

## 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	株式会社品川カルチャークラブ 吉田祐介				
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	スポーツマネジメント科										
<b>【授業を通じての到達目標】</b>											
<p>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旨とする。</p>											
<b>【学習内容】</b>											
<p>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。</p>											
<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>					
随時案内						<ul style="list-style-type: none"> <li>・品川CCバスケットにおけるホームゲーム運営(6月7日)</li> <li>・デフサッカー日本代表戦(6月20日)</li> <li>・品川CCサッカーにおける集客試合運営(7月19日)</li> <li>・ブラインドサッカーリーガアイ試合運営(7月26日)</li> </ul>					
コマ	授業計画					コマ	授業計画				
1・2	<b>【授業単元】</b> スポーツチームにとって必要な人材とは何か。					17・18	<b>【授業単元】</b> デフサッカー日本代表戦振り返り				
	<b>【到達目標】</b> スポーツチームで働く中でのどのような人材が必要とされているかをしっかりと認識すること。また、その中で自身に何を身につけなければいけないのかを自覚することを求めていく。 ※授業の後半に6月1日のイベントの概要発表						<b>【到達目標】</b> 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たことできなかったことを確認。今後身につけていくべきことを明確にする。 ※授業の後半に富士通スタジアムの試合の説明				
3・4	<b>【授業単元】</b> 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。					19・20	<b>【授業単元】</b> 【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。				
	<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						<b>【到達目標】</b> スポーツを通じてビジネスを生み出す(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する。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。				
5・6	<b>【授業単元】</b> 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。					21・22	<b>【授業単元】</b> 【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。				
	<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けていくのかを理解することを目指す。 ※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						<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。具体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。				
7・8	<b>【授業単元】</b> 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。					23・24	<b>【授業単元】</b> 【定義】営業力 幅広い営業力という言葉をもとにイメージしていく。				
	<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じて体験し、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						<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。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。				
9・10	<b>【授業単元】</b> 【定義】プロジェクト推進能力					25・26	<b>【授業単元】</b> 【実践】営業力 実際に人に何かモノを営業する経験を通じて学んでいく。				
	<b>【到達目標】</b> 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7日のイベント内容ディスカッション						<b>【到達目標】</b> 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。				
11・12	<b>【授業単元】</b> 3X3バスケット大会運営の実習。					27・28	<b>【授業単元】</b> 【定義】運営力 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。				
	<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。						<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。				
13・14	<b>【授業単元】</b> 3X3バスケット大会運営振り返り。					29・30	<b>【授業単元】</b> 7/19(日)実施：富士通スタジアムで公式戦開催				
	<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ったのかの反省を行う。						<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振り返り、自身のできることできないことを明確にしていく。				
15・16	<b>【授業単元】</b> 6/20(日)実施：デフサッカー日本代表戦試合運営					<b>【成績評価の方法と基準】</b> 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					
	<b>【到達目標】</b> 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。										
<b>【履修に当たっての心構え・留意点】</b>											
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	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	株式会社品川カルチャークラブ 吉田祐介		
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	スポーツマネジメント科													
<b>【授業を通じての到達目標】</b>														
<p>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つことを目指す。</p>														
<b>【学習内容】</b>														
<p>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。</p>														
<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>							
随時案内							<ul style="list-style-type: none"> <li>・運河祭運営(10月12日13日)</li> <li>・品川区主催地域イベント(11月予定)</li> </ul>							
コマ	授業計画					コマ	授業計画							
1・2	<b>【授業単元】</b> 7月の富士通スタジアムホームゲーム開催振り返り					17・18	<b>【授業単元】</b> 品川区地域イベント実習②							
	<b>【到達目標】</b> 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						<b>【到達目標】</b> 行政が行うイベント運営を体験。 現場での実習を行う。							
3・4	<b>【授業単元】</b> <b>【定義】</b> 企画力 企画とは何かについて明確にしていく。					19・20	<b>【授業単元】</b> 品川区地域イベント実習振り返り							
	<b>【到達目標】</b> 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。						<b>【到達目標】</b> 行政主催イベントの経験を通じての振り返りを実施。							
5・6	<b>【授業単元】</b> <b>【実践】</b> 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。					21・22	<b>【授業単元】</b> 地域におけるホームタウン活動についての考察を深める。							
	<b>【到達目標】</b> 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。						<b>【到達目標】</b> なぜスポーツチームにとってホームタウン活動が必要なのかについてをディスカッションし、意義についての理解を深める。							
7・8	<b>【授業単元】</b> 運河祭り実習					23・24	<b>【授業単元】</b> <b>【定義】</b> 広報力							
	<b>【到達目標】</b> 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、具体的業務を経験し、自身がどこまで何ができるかを明確にしていく。						<b>【到達目標】</b> 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。							
9・10	<b>【授業単元】</b> 運河祭り実習					25・26	<b>【授業単元】</b> <b>【定義】</b> 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。							
	<b>【到達目標】</b> 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、具体的業務を経験し、自身がどこまで何ができるかを明確にしていく。						<b>【到達目標】</b> 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。							
11・12	<b>【授業単元】</b> 運河祭振り返り					27・28	<b>【授業単元】</b> <b>【実践】</b> 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。							
	<b>【到達目標】</b> 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。具体的にできた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。						<b>【到達目標】</b> 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けるのかを理解する。							
13・14	<b>【授業単元】</b> <b>【実践】</b> 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。					29・30	<b>【授業単元】</b> 1年間のまとめ							
	<b>【到達目標】</b> 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けばいいのかを理解することを目指していく。						<b>【到達目標】</b> 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。							
15・16	<b>【授業単元】</b> 品川区主催地域イベント実習①					<b>【成績評価の方法と基準】</b> 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:30点×2回=60点 授業でのパフォーマンス:40点  →合計100点								
	<b>【到達目標】</b> 行政が行うイベント運営を体験。 現場での実習を行う。													
<b>【履修に当たっての心構え・留意点】</b>														
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	キャリア教育講座 I A	必修 選択の別	選択	開講 区分	前期	担当 教員	山田 裕太 / 門倉 智奈美		
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	スポーツマネジメント科								
【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 4/18	【授業単元】 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				9 6/13	【授業単元】 履歴書の書き方講座②			
	【到達目標】 キャリア教育講座の目的を理解できる					【到達目標】 志望動機の基本が理解できるようになる			
2 4/25	【授業単元】 クラス目標・役割決め				10 6/20	【授業単元】 坂本さん講話			
	【到達目標】 クラス目標をクラス全体で決めることで、チームで問題を解決する					【到達目標】 坂本さんより業界について講話いただき、授業や実習に取り組む上での視点や考え方を知ることができる			
3 5/2	【授業単元】 坂本さん講話				11 6/27	【授業単元】 学園祭について クラス会議に向けて			
	【到達目標】 坂本さんより、業界で求められているものを希望をもってお話いただき、これからの学校生活の過ごし方を考えることができる					【到達目標】 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	【授業単元】 実習前教育① 学科独自の授業アンケート				12 7/4	【授業単元】 学園祭の振り返り クラス会議			
	【到達目標】 実習における気構え・身構え・心構えを理解する これまでの授業を振り返り、言語化できるようにする					【到達目標】 来年の学園祭についてクラス会議ができる			
5 5/16	【授業単元】 実習前教育②				13 7/11	【授業単元】 企業研究			
	【到達目標】 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性を理解する。					【到達目標】 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			
6 5/23	【授業単元】 球技大会 準備(目的の理解/出場種目決定) 傾聴について				14 7/18	【授業単元】 実習評価 後期履修選択アンケート			
	【到達目標】 球技大会の目的を理解することができる 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、言語化できる傾聴について理解することができる					【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 将来の目標に応じた履修選択ができる			
7 5/30	【授業単元】 球技大会の振り返りを行う				15 7/25	【授業単元】 坂本さん講話 夏休みの過ごし方について			
	【到達目標】 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					【到達目標】 坂本さんより講話いただき、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			
8 6/6	【授業単元】 履歴書の書き方講座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。 $15(\text{出席数}) \div 15(\text{授業数}) \times 40(\text{満点}) = \text{出すものとする}$ 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) $13\text{回出席, 遅刻・早退合わせて}2\text{回なら,}$ $(13 + 2 \div 3) \div 15 \times 40 = 36.4$ (小数点二桁以下は四捨五入)				
	【到達目標】 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								
【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。					試験は筆記試験で行う。				

## 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	山田 裕太 / 門倉 智奈美		
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	スポーツマネジメント科								
【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き情報収集する。				
コマ	授業計画				コマ	授業計画			
1 9/12	【授業単元】 後期授業オリエンテーション 坂本さん講話 【到達目標】 課題総括など前期や夏休みを振り返ったり課題総括をしたりしながら、後期や2年生に向けて具体的な目標を考えることができる				9 11/7	【授業単元】 国際教育事前指導(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) 【到達目標】 国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	【授業単元】 企業研究 【到達目標】 企業ごとの強みに気づき、業界の求める人材について理解することができる				10 11/21	【授業単元】 坂本さん講話 【到達目標】 業界の話をしていただくことで解像度を上げ、モチベーションを高める		
3 9/26		【授業単元】 職務経歴書 【到達目標】 職務経歴書について理解することができる 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					11 11/28	【授業単元】 面接練習①(面接練習の動機付け、基本的な所作) 【到達目標】 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	【授業単元】 ゲスト講話 【到達目標】 人事の方から話を聞くことで現場で求められている人材について知り、インターン応募や就活に向けての心構えができる				12 12/5		【授業単元】 面接練習②(自己PR・志望動機) 【到達目標】 面接試験で自己PR・志望動機を円滑に述べるができる	
5 10/10		【授業単元】 志望動機 【到達目標】 インターン応募や就活に向けて志望動機の書き方を知ることができる					13 12/12	【授業単元】 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 【到達目標】 これまで面接試験の対策をしてきたこと以外の想定外の質問や、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	【授業単元】 ビジネスメール・訪問・電話対応 【到達目標】 就職活動に必要なビジネススキルを身につけることができる				14 1/16		【授業単元】 2年履修登録について 1年間の振り返り、実習自己評価 【到達目標】 将来の目標に応じた履修選択ができる 実習を振り返り、自己評価を書きだすことができる	
7 10/24		【授業単元】 AI研修 【到達目標】 最新技術に触れることで、世の中の変化と流れに適応していく必要があることを知ることができる					15 1/23	【授業単元】 坂本さん講話 春休みの過ごし方について 【到達目標】 坂本さんより1年の総括をいただきながら、2か月ある春休みの過ごし方を考えることができる	
	8 10/31	【授業単元】 社会人基礎力 チームワーク・協働 【到達目標】 社会人基礎力について知ることが出来る チームワーク、協働力を高めることができる				【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。 $15(\text{出席数}) \div 15(\text{授業数}) \times 40(\text{満点}) = \text{得点}$ 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) $13 \text{回出席}、遅刻・早退合わせて2回なら、$ $(13 + 2 \div 3) \div 15 \times 40 = 36.4$ (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】									
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 I A		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	スポーツマネジメント科									
【授業を通じての到達目標】										
一般常識や社会のルール、ビジネスマナーを身につけ、多様性を受け入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ための技術を身につける。百貨店などさまざまな接客サービスの現場経験を持つ講師が、体験を交えて講義を行う。効果的な学習のために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】				
ビジネス能力検定ジョブパス3級(実務出版)						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				9	【授業単元】 指示の受け方と報告・連絡・相談				
	【到達目標】 成績評価、授業進行などについて、確認する グループワーク(コンセンサスゲーム)					【到達目標】 テキストpp.44-50 指示の聞き方 報告・連絡・相談 肯定的表現				
2	【授業単元】 テキスト内容説明・キャリアと仕事へのアプローチ				10	【授業単元】 会食のマナー・冠婚葬祭のマナー				
	【到達目標】 コミュニケーションの基本 テキストpp.8-15					【到達目標】 テキストpp.91-93・pp.103-107 【小テスト 実施】 食事のマナー(日本料理・西洋料理・中国料理) 冠婚葬祭のマナー(慶事と弔事・祝儀と不祝儀)				
3	【授業単元】 コミュニケーションとビジネスマナーの基本				11	【授業単元】 会社活動の基本				
	【到達目標】 テキスト内容説明pp.28-37 身だしなみの基本・挨拶とお辞儀					【到達目標】 テキストpp.16-19 pp.112-117 内部顧客と外部顧客 時間意識(スケジュール管理)				
4	【授業単元】 文書作成				12	【授業単元】 クレーム対応の基本 アンガーマネジメント				
	【到達目標】 テキストpp.134-140 封筒、郵便はがきの書き方 電子メールの書き方					【到達目標】 テキストp15 クレームとコンプレン テキストp48 肯定的表現				
5	【授業単元】 電話対応				13	【授業単元】 ユニバーサルコミュニケーション				
	【到達目標】 テキストpp.68-75 【小テスト 実施】 電話の受け方とかけ方 携帯電話使用の注意点					【到達目標】 ユニバーサルデザインとバリアフリー 補助犬受け入れの基礎知識 さまざまな方とのコミュニケーション				
6	【授業単元】 来客応対と訪問の基本マナー				14	【授業単元】 まとめテスト エニアグラム				
	【到達目標】 テキストpp.76-87 来客案内と見送り 名刺交換と紹介					【到達目標】 【まとめテスト 実施】 エンアグラム(9つの性格タイプ)自己理解と他社理解				
7	【授業単元】 話し方と聞き方のポイント				15	【授業単元】 グループワーク				
	【到達目標】 テキストpp.56-60 【小テスト 実施】 話し方・聞き方 ビジネスの場にふさわしいことば					【到達目標】 学んだ知識と技術を発揮して 課題解決に向けて、協力的に参加する				
8	【授業単元】 敬語について				【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし、小テスト(全5回)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】 テキストpp.61-67 【小テスト 実施】 先回の振り返り(ビジネスの場にふさわしいことば) 尊敬語・謙譲語・丁寧語の使い分け									
【履修に当たっての心構え・留意点】										
ビジネス能力検定ジョブパス3級テキストと筆記用具一式を毎回持参すること										

## 授 業 概 要

科目名	ビジネススキルⅡA	必修 選択の別	選択	開講 区分	後期	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	スポーツマネジメント科								
【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、多様性を受け入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。									
【学習内容】									
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、加えて新たな知識と技術を身につける。効果的な学習のために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】				
ビジネス能力検定ジョブパス3級テキスト(実務出版)					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、授業で学んだ内容(ビジネス用語・敬語など)を活用する習慣をつける。				
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			9	【授業単元】 計画的・PDCAサイクル・スケジュール管理				
	【到達目標】 【小テスト 実施】 成績評価、授業進行、検定(B検)受験などについて、確認する 検定過去問題を解き、出題傾向を知る				【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				
2	【授業単元】 テキスト内容説明・キャリアと仕事へのアプローチ			10	【授業単元】 ビジネス文書(社内文書・社外文書)				
	【到達目標】 働く意識、仕事への取組み、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				【到達目標】 手紙やはがきの基本マナーと文書構成を学び、過去問題を解き、自身の課題を抽出する				
3	【授業単元】 仕事の基本となる8つの意識 会社活動の基本			11	【授業単元】 ビジネス文書(手紙・メール)				
	【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				【到達目標】 手紙やはがきの基本マナーと文書構成を学び、過去問題を解き、自身の課題を抽出する				
4	【授業単元】 コミュニケーションの基本			12	【授業単元】 電話対応				
	【到達目標】 身だしなみ、挨拶とお辞儀、出勤から退勤までの内容についての過去問題を解くことができる				【到達目標】 【小テスト 実施】 前期内容の振り返りと、さまざまなケース(取り次ぎ、伝言メモ)に対応できる 新たな知識を学び、現場においての実例問題を通して知識の定着度を確認する				
5	【授業単元】 報告・連絡・相談と指示の受け方			13	【授業単元】 時事問題・表とグラフ				
	【到達目標】 授業内容をもとに練習問題を解くことができる				【到達目標】 【小テスト 実施】 過去に出題された、時事問題・表とグラフの問題を通して、自身の課題を抽出する				
6	【授業単元】 話しかたと聴きかた			14	【授業単元】 過去問題・当日注意事項 ★PC一式持参				
	【到達目標】 グループワークにおいて、話しかたと聴きかたを再確認する				【到達目標】 【小テスト 実施】 検定受験に備え、項目確認と当日注意事項の内容について不明点を明確にする				
7	【授業単元】 来客対応(案内・名刺交換・紹介の順序)			15	【授業単元】 ビジネス能力検定3級受験 ★PC一式持参				
	【到達目標】 【小テスト 実施】 前期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				【到達目標】 ビジネス能力検定3級に合格する				
8	【授業単元】 会食マナーと冠婚葬祭の基本			【成績評価の方法と基準】 講義全体を100点満点とし小テスト(全5回)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】 前期で学んだ内容が定着しているのか確認をし、さまざまなケースを想定した練習問題を解くことができる								
【履修に当たっての心構え・留意点】									
ビジネス能力検定ジョブパス3級テキストと筆記用具一式を毎回持参すること									

## 授 業 概 要

科目名	デザインテクニック I A	必修 選択の別	必修	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	講義	総単位数	2 単位	総時間数	30 時間
学科・専攻	スポーツマネジメント科								
【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。 基礎技術習得のため、時間短縮以外のAIの使用を行わない。									
【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。 素材の撮影と管理方法を習得するため、外部実習(近隣の範囲)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。									
【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	<b>【授業単元】</b> <b>【前期】自己紹介とオリエンテーション</b>  <b>【到達目標】</b> 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歩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。				9	<b>【授業単元】</b> <b>【前期】エフェクトとトランジション I</b>  <b>【到達目標】</b> 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。			
2	<b>【授業単元】</b> <b>【前期】パソコンの理解とAdobe Premiere Proの概要(簡単な動画の歴史の説明)、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</b>  <b>【到達目標】</b> パソコンの初期設定・OS(MacとWindows)の理解。 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。				10	<b>【授業単元】</b> <b>【前期】エフェクトとトランジション II / カラー補正</b>  <b>【到達目標】</b> 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。			
3	<b>【授業単元】</b> <b>【前期】プロジェクトの設定・アセット管理・アセットのモニタ</b> ※素材撮影として外部実習(近隣の公園など)あり。  <b>【到達目標】</b> 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、データ保管方法などの基本的な操作方法を理解する。 ※外部実習実施の場合は、撮影素材を使用する。				11	<b>【授業単元】</b> <b>【前期】最終課題(動画名刺)の説明と撮影グループディスカッション</b>  <b>【到達目標】</b> 撮影グループ分けを行いリーダーを決める。協調の意識を持ち動画作成はチームで行うことを理解する。作成する映像の方向性を決定する。 ※グループとして連携し、個人の動画名刺を作成。			
4	<b>【授業単元】</b> <b>【前期】シーケンスとクリップの編集 I</b>  <b>【到達目標】</b> 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	<b>【授業単元】</b> <b>【前期】動画名刺の作成① 企画発表</b>  <b>【到達目標】</b> 受講生各自より動画名刺の内容発表。誰に見せるのかイメージする。 グループ内で撮影方法とペアを決定し、情報共有をする。 リーダーは進捗を把握する。			
5	<b>【授業単元】</b> <b>【前期】シーケンスとクリップの編集 II</b>  <b>【到達目標】</b> 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	<b>【授業単元】</b> <b>【前期】動画名刺の作成② 中間発表</b>  <b>【到達目標】</b> 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、リーダーから質問する) 誰に見せるのかイメージし、必要であれば軌道修正を行う。			
6	<b>【授業単元】</b> <b>【前期】シーケンスとクリップの編集 III</b>  <b>【到達目標】</b> 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	<b>【授業単元】</b> <b>【前期】動画名刺の作成③ 最終調整</b>  <b>【到達目標】</b> 完成した動画をプレビューし、細かい調整と向き合う。 (動画名刺を見せる相手をイメージする) 作品発表(講評会)の準備を進める。			
7	<b>【授業単元】</b> <b>【前期】オーディオの編集</b>  <b>【到達目標】</b> 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	<b>【授業単元】</b> <b>【前期】動画名刺発表会。提出と講評。</b>  <b>【到達目標】</b> 【前期】動画名刺の発表(役割分担の説明を含む)。 既定の場所に作成ファイルを提出する。			
8	<b>【授業単元】</b> <b>【前期】タイトルの作成</b>  <b>【到達目標】</b> 編集した素材に、タイトル・文字要素を追加する。 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。				<b>【成績評価の方法と基準】</b> 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)  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):映像を提出。 ・映像全体の完成度(最大20点):映像作品全体のイマジナリーラインの配慮。 ・おもいやり軸(最大20点):見てほしい相手の気持ちはどこにあるのか(伝達度)。				
【履修に当たっての心構え・留意点】									
事前にAdobe Premiere Proを使用可能な状態としてご準備して下さい。マウスの使用推奨。 撮影素材は指示のもと各自管理して下さい。									



## 授 業 概 要

科目名	デザインテクニックⅡA	必修 選択の別	選択	開講 区分	後期	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	講義	総単位数	2 単位	総時間数	30 時間
学科・専攻	スポーツマネジメント科								
【授業を通じての到達目標】									
Adobe Premiere Proを通じて、動画編集の応用を学ぶ(Adobeソフト全般の連携を含む)。動画編集とカラー補正ができる。就職活動の実績(デジタルポートフォリオ)を作る。 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。 基礎技術習得のため、時間短縮以外のAIの使用を行わない。									
【学習内容】									
Adobe Premiere Proを使用した動画編集の応用を習得するために、演習を中心とした授業を行う。 (前期の理解度を確保するためのヒアリングを実施します。習熟度を元に個別対応を行います) 実践授業の中心として、外部撮影を実施いたします。 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 Adobe After Effects 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】 【後期】オリエンテーション 後期の目標と個別ヒアリング			9	【授業単元】 【後期】編集 応用 (個別対応の実施)				
	【到達目標】 前期に学習した内容の理解度を再認識する。 前期のおさらい、質疑応答を実施し、曖昧な箇所を明確にする。 各自、後期の到達目標を設定する。				【到達目標】 撮影素材の取り込み(インポート)、Adobe Premiere Proにおける素材管理、取り込み素材の編集、編集したクリップを任意のフォーマットにて出力(アウトプット)を行い、動画編集の一連の操作をマスターする。動画編集ができる。				
2	【授業単元】 【後期】撮影I ※素材撮影として外部実習(近隣の公園など)あり。			10	【授業単元】 【後期】Adobe Fonts, Adobe Stock, Adobe After Effects 概要				
	【到達目標】 前期の最終課題を振り返り、撮影手法についての理解を進める。 スポーツ関係のサイトを閲覧し、表現の研究を行う。 各自がスポーツ関係者であるとして、撮影内容を検討する。				【到達目標】 Adobe Premiere Proのユーザーインターフェイスと共通する項目を理解する。 エフェクトイメージを自由に思い描き、動画作成における演出の引き出しを学習する。書体の種類を理解し、意図に合う書体を選択する。				
3	【授業単元】 【後期】撮影II ※素材撮影として外部実習(近隣の公園など)あり。			11	【授業単元】 【後期】進級課題 映像制作① テーマを決めプロモーション映像を各自作成する。 発表会にて行うプレゼンテーションのために、各自準備資料を作成する。				
	【到達目標】 各自がスポーツ関係者であるとして、撮影する。 撮影後は素材を管理し、編集準備を行う。 ※天候により室内実習となります				【到達目標】 各自がテーマを決め企画をする。(就職活動資料:デジタルポートフォリオ) アイデアの作成、素材集めを行う。(作成はAdobeソフトウェアのみ使用。アイデア出しのために時間短縮となるAIソフトウェアを参考に)				
4	【授業単元】 【後期】編集I			12	【授業単元】 【後期】進級課題 映像制作② テーマを決めプロモーション映像を各自作成する。 発表会にて行うプレゼンテーションのために、各自準備資料を作成する。				
	【到達目標】 撮影した素材を使用し、動画編集を行う。出力フォーマットについて検討する。 成果物がスポーツと結びついているか確認する。 スポーツ関係のサイトを閲覧し、表現の研究を行う。				【到達目標】 企画に沿った動画作成をする。(就職活動資料:デジタルポートフォリオ) 内容により、各自が撮影素材を準備する。 AIソフトウェアを参考に使用する(アイデア抽出)。				
5	【授業単元】 【後期】編集II			13	【授業単元】 【後期】進級課題 映像制作③ テーマを決めプロモーション映像を各自作成する。 発表会にて行うプレゼンテーションのために、各自準備資料を作成する。				
	【到達目標】 撮影した素材を使用し、動画編集を行う。 所属を希望する企業、スポーツをテーマとした方向性を意識する。 (具体的なクライアントを想定する)				【到達目標】 テーマに沿った動画作成をする。(就職活動資料:デジタルポートフォリオ) 個別に質疑応答、意見交換を随時行う。 AIソフトウェアを参考に使用する(アイデア抽出)。				
6	【授業単元】 【後期】編集III			14	【授業単元】 【後期】進級課題作品発表会 提出と講評 発表会①				
	【到達目標】 撮影した素材を使用し、動画編集を行う。 スポーツ関係のサイトを閲覧し、表現の研究を行う。 撮影素材に左右されることなく、編集ができるようになる。				【到達目標】 各自、就職活動資料のデジタルポートフォリオの発表を行う。 プレゼンテーションの資料(デジタルポートフォリオ含む)を提出する。 講評。				
7	【授業単元】 【後期】カラー補正I ルミナンス(明度と彩度)			15	【授業単元】 【後期】進級課題作品発表会 提出と講評 発表会②				
	【到達目標】 【後期】編集IⅡⅢにて作成した動画を使用し、過度に暗い、または明るい箇所の補正をする。編集クリップ全体を見て判断する。				【到達目標】 各自、就職活動資料のデジタルポートフォリオの発表を行う。 プレゼンテーションの資料(デジタルポートフォリオ含む)を提出する。 講評。				
8	【授業単元】 【後期】カラー補正I 色相(カラーまたはクロマ)			【成績評価の方法と基準】					
	【到達目標】 【後期】編集IⅡⅢにて作成した動画を使用し、色の補正、被写体に対する強調などを追加する。 ※スポーツ映像をイメージした視覚効果を追加する。			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】									
事前にAdobe Premiere Proを使用可能な状態としてご準備して下さい。マウスの使用推奨。									
最終課題の評価は、以下の内訳に基づいて行う。 (就職活動用の資料(デジタルポートフォリオ)の提出) ・映像の完成(最大20点): 予定通りの映像が完成。 ・映像全体の完成度(最大20点): 映像作品全体の編集技術・カラー補正ほか。 ・おもいやり軸(最大20点): 見てほしい相手の気持ちはどこにあるのか(伝達度)。									



## 授 業 概 要

科目名	ITリテラシー I A		必修 選択の別	選択	開講 区分	前期	担当 教員	(株)ブレインスタッフコンサルタンツ		
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	スポーツマネジメント科									
【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)ブレイ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	【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패드操作、タイピング、ファイルの管理  【到達目標】 マウス/タッチ패드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。設定が分からない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

科目名	ITリテラシーⅡA		必修 選択の別	選択	開講 区分	後期	担当 教員	(株)ブレインスタッフコンサルタンツ		
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	スポーツマネジメント科									
【授業を通じての到達目標】										
<ul style="list-style-type: none"> <li>・AIリテラシーやAI機械学習に関する正しい情報や知識を身につけて、適正かつ有効に活用できる</li> <li>・マナーを守ってメールを作成できる</li> <li>・図解や画像を駆使した、訴求力の高いプレゼン資料を作成して発表できる</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)ブレイ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	【授業単元】 プログラミング入門				9	【授業単元】 Canva2				
	【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					【到達目標】 スライド・動画作成を作成できる				
2	【授業単元】 プログラミング体験				10	【授業単元】 PowerPoint3 動きを付ける 発表スライド作成				
	【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					【到達目標】 スライドに動きを付け、全てのスライドを作成できる				
3	【授業単元】 AIリテラシー				11	【授業単元】 PowerPointアドバンス				
	【到達目標】 身近なAIを知り、適正かつ有効に活用できる					【到達目標】 デザインに配慮した図解を作成し、表や図表を効果的に活用できる				
4	【授業単元】 AI機械学習				12	【授業単元】 PowerPoint ブラッシュアップ 発表スライド作成				
	【到達目標】 AIブームの背景を知り、実際に体験を通して理解することができる					【到達目標】 フォントや配色を工夫して見やすいスライドを作成できる				
5	【授業単元】 メールマナー				13	【授業単元】 PowerPoint発表				
	【到達目標】 メールの構成を理解し、マナーを守ってメールを作成できる					【到達目標】 作成したスライドを使って発表できる				
6	【授業単元】 PowerPoint1 基本操作 発表シナリオ作成				14	【授業単元】 PowerPoint試験対策				
	【到達目標】 プレゼンテーションソフトの基本操作ができる 発表用のシナリオを作成できる					【到達目標】 PowerPoint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】 PowerPoint2 表現力を上げる 発表スライド作成				15	【授業単元】 PowerPoint試験				
	【到達目標】 図形や画像を活用したスライドを作成できる					【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】 Canva1				【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。					
	【到達目標】 CANVAの基本操作ができる									
【履修に当たっての心構え・留意点】										
PC操作は日々繰り返すことでタイピング速度が上がり、効率的な資料作成やデータ処理が可能になります。できるだけ日常に取り入れて活用してください										

## 授 業 概 要

科目名	デザインテクニック I B	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	Adobe/Ps・Ai	学年	1	授業 形態	演習	総単位数	2	単位	総時間数	30 時間
学科・専攻	スポーツマネジメント科									
【授業を通じての到達目標】										
PC/Illustrator/Photoshop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/フォトショップの使い方を学ぶ。ドリルやオリジナルデザインを制作する。 ・実務経験: デザイナー/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						授業時間内で未完了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			9	【授業単元】 イラストのトレース1					
	【到達目標】 オリエンテーションと前期授業の概要確認。				【到達目標】 ペンツール、図形ツールでの作成、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。					
2	【授業単元】 自己紹介カードの作成			10	【授業単元】 イラストのトレース2					
	【到達目標】 Illustrator概要とインターフェイスの説明と設定。 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。				【到達目標】 ペンツール、図形ツールでの作成、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。					
3	【授業単元】 デザイン概要/基本編(座学メイン)			11	【授業単元】 名刺の制作実習1					
	【到達目標】 PC/Illustrator/Photoshopを使用する上で意識するとより深く理解できることについてのお話				【到達目標】 ペンツール、図形ツールでの作成、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、整列ウィンドウなどを使用して名刺を作成する経験をする。					
4	【授業単元】 Photoshopの基本(座学&実習)			12	【授業単元】 名刺の制作実習2					
	【到達目標】 Photoshopの概要を把握する。インターフェイスの理解を深める。 こんなのできるよの紹介&説明&軽作業				【到達目標】 ペンツール、図形ツールでの作成、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、整列ウィンドウなどを使用して名刺を作成する経験をする。					
5	【授業単元】 写真にできること1			13	【授業単元】 名刺の制作実習3					
	【到達目標】 写真に対してPhotoshopができることを体験する。 トリミング/切り抜き(マスク)/トーン調整を体験する。				【到達目標】 ペンツール、図形ツールでの作成、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、整列ウィンドウなどを使用して名刺を作成する経験をする。					
6	【授業単元】 写真にできること2			14	【授業単元】 名刺の制作実習4					
	【到達目標】 写真に対してPhotoshopができることを体験する。 (簡単な)消し込み修正/(簡単な)合成を体験する。				【到達目標】 ペンツール、図形ツールでの作成、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、整列ウィンドウなどを使用して名刺を作成する経験をする。					
7	【授業単元】 写真にできること3			15	【授業単元】 名刺の制作実習 提出&講評					
	【到達目標】 写真に対してPhotoshopができることを体験する。 Photoshopで文字と写真、イラストなどのレイアウトを体験する。				【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】 Illustratorの基本			【成績評価の方法と基準】						
	【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。			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	八野田 翔				
サブ科目名	Adobe/Ps・Ai	学年	1	授業 形態	演習	総単位数	2	単位	総時間数	30	時間
学科・専攻	スポーツマネジメント科										
【授業を通じての到達目標】											
PC/Illustrator/Photoshopの基本操作を習得する。											
【学習内容】											
<p>授業概要: 業界標準ソフトイラストレーター/フォトショップの使い方を学ぶ。ドリルやオリジナルデザインを制作する。</p> <p>実務経験: デザイナー/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。</p>											
【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						授業時間内で未完了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。当該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					9	【授業単元】 ポスター制作体験1/講評				
	【到達目標】 オリエンテーションと後期授業の概要確認。						【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。				
2	【授業単元】 フォトタッチ体験2					10	【授業単元】 グッズ制作体験1/デザインラフを描こう2				
	【到達目標】 Photoshop概要とインターフェースの復習や設定。 フォトタッチ体験を通してPhotoshopの操作に慣れていく。 Photoshopの概要を把握する。インターフェースの理解を深める。						【到達目標】 デザインラフを描く体験をする。				
3	【授業単元】 バナー制作体験1					11	【授業単元】 グッズ制作体験1				
	【到達目標】 PC/Photoshopを使用する上で意識すると、より深く理解できることについてのお話など Photoshopでのレイアウトデザインの体験を通してPhotoshopの操作に慣れていく						【到達目標】 PhotoshopとIllustratorの基本操作を用いながら、アプリケーションを横断した様々な媒体の制作を経験する。				
4	【授業単元】 ポスター制作体験1/デザインラフを描こう1					12	【授業単元】 グッズ制作体験1				
	【到達目標】 デザインラフを描く体験をする。1						【到達目標】 PhotoshopとIllustratorの基本操作を用いながら、アプリケーションを横断した様々な媒体の制作を経験する。				
5	【授業単元】 ポスター制作体験1					13	【授業単元】 グッズ制作体験1				
	【到達目標】 PhotoshopとIllustratorの基本操作を用いながら、アプリケーションを横断した(簡単な)デザイン作業を体験する。						【到達目標】 PhotoshopとIllustratorの基本操作を用いながら、アプリケーションを横断した様々な媒体の制作を経験する。				
6	【授業単元】 ポスター制作体験1					14	【授業単元】 グッズ制作体験1				
	【到達目標】 PhotoshopとIllustratorの基本操作を用いながら、アプリケーションを横断した(簡単な)デザイン作業を体験する。						【到達目標】 PhotoshopとIllustratorの基本操作を用いながら、アプリケーションを横断した様々な媒体の制作を経験する。				
7	【授業単元】 ポスター制作体験1					15	【授業単元】 グッズ制作体験1/講評&1年間の総評				
	【到達目標】 PhotoshopとIllustratorの基本操作を用いながら、アプリケーションを横断した(簡単な)デザイン作業を体験する。Illustratorで文字と写真、イラストなどのレイアウトを体験する。						【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。 一年間で得た知識、技術、体験を次に活かすことについて少し考える。				
8	【授業単元】 ポスター制作体験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】 Illustratorの概要を把握する。インターフェースの理解を深める。PhotoshopとIllustratorの基本操作を用いながら、アプリケーションを横断した(簡単な)デザイン作業を体験する。Illustratorで文字と写真、イラストなどのレイアウトを体験する。										
【履修に当たっての心構え・留意点】											
特になし											