

令和4 年度 授業計画(年度 京都医健専門学校 授業計画(シラバス))

学 科	スポーツマネジメントテクノロジー科	授業科目区分(基専)	専門科目
授業科目名	スポーツビジネス	担 当 教 官 名	古 結 誠
対 象 学 生	1年生	履 修 学 期	後 期
必修・選択の別	選択	授業回数	15回
授業のキーワード	スポーツビジネスのマクロとミクロ/日本のスポーツビジネスの将来		
授業の概要 及び到達目標	<p>現在のスポーツビジネスの産業構造をマクロな視点で理解した上で、リーグやチームの運営といったミクロな視点を持つことを目的とする。通常のビジネスとは異なるスポーツビジネス特有の問題を理解し、スポーツビジネスの課題、他産業との連携・地域との連携による今後の可能性についても考えられるようになることを目指している。</p> <p>授業では、スポーツ界の産業構造から学び、リーグビジネス、チームビジネス、周辺産業、新しいビジネス(eスポーツや地方創生など)を概括的・横断的に学べる内容となっている。内容はスポーツやビジネスの初心者でも理解できるように、基礎的な内容を中心に学習でき、さらに学んだことを題材にスポーツビジネスの可能性について考える機会を持てるように構成している。</p>		
講義計画・内容	<ol style="list-style-type: none"> ① スポーツビジネスの概要 ② 法人の種別とガバナンス ③ 日本の主要スポーツの産業構造 ④ リーグビジネス ⑤ スポーツチームの運営① ⑥ スポーツチームの運営② ⑦ スポーツ界を取り巻く産業構造 ⑧ スポーツビジネス特有の契約 ⑨ アスリートのキャリア ⑩ eスポーツビジネス ⑪ スポーツと地方創生 ⑫ スポンサーシップ ⑬ 生涯スポーツとスポーツビジネス ⑭ 期末テスト ⑮ まとめ 		
準備学習	スポーツ庁が2022年3月に発表した第3次スポーツ基本計画の概要を確認してくること。		
教科書・教材等	<p>『スポーツビジネス 最強の教科書』平田竹男(2016年、東洋経済新報社)</p> <p>『最新スポーツビジネスの基礎』新日本有限責任監査法人(2017年、同文館出版)</p> <p>『変わる!日本のスポーツビジネス』谷塚哲(2017年、株式会社カンゼン)</p>		
授業の形式 教育機器の活用	対面授業。パワーポイントのスライドで授業を進めるため、プロジェクター及びスクリーンを用いる予定。		
成績評価の方法	出席点、中間レポートの点数(簡単なレポートを予定)、期末テストの点数の総合評価とする。		
担当教官から (履修に当たっての留意点)	スポーツやスポーツビジネスに興味のある学生であればどなたでも歓迎です。受講にあたって、スポーツやビジネスに関する知識は特に求めていません。「教科書・教材等」に記載した書籍は参考文献程度に参照いただければ結構です。		

令和4 年度 授業計画(年度 京都医健専門学校 授業計画(シラバス))

学 科	スポーツマネジメントテクノロジー科	授業科目区分(基専)	専門科目
授業科目名	デザイン	担 当 教 官 名	鍛冶谷 晶子
対 象 学 生	1年生	履 修 学 期	後期
必修・選択の別	選択	授業回数	15回
授業のキーワード	デザインの思考の習得		
授業の概要 及び到達目標	<p>【講義概要】 日常生活にあるデザイン的な視点を見出せるよう、知識と実践を通して習得します。</p> <p>【到達目標】 ①日常生活のデザインを知る ②多くの人に影響を受けた「良いデザイン」の成功事例を知る ③デザインの設計を分析する ④デザインを作成するポイントを習得 ⑤視認誘導についての基本を習得</p>		
講義計画・内容	<p>① デザイン基礎知識1 (デザインの種類 建築・インテリア・ファッション・グラフィックなど……)</p> <p>② デザイン基礎知識2 (アートとデザインの違い。デザインはセンスではなくインプットの積み重ねの結果)</p> <p>③ デザイン基礎知識3 (良いデザインを知る 成功事例の紹介 なぜ売れたか?・なぜ人は動いたか? など)</p> <p>④ デザイン認識1 (日常生活から、気になるデザインを集めてみる)</p> <p>⑤ デザイン認識2 (気になるデザインを分析 なぜ良い?好き? など)</p> <p>⑥ デザイン認識3 (ユーザー目線から発信者目線でデザインを認識 仕掛けを知る)</p> <p>⑦ デザイン理解1 (デザイン設計の基本を知る。5W1H いつどこで 誰が 何を なぜ どのように など)</p> <p>⑧ デザイン理解2 (デザイン設計の基本を知る。情報整理・レイアウト について)</p> <p>⑨ デザイン理解3 (デザイン設計の基本を知る。色・フォント について)</p> <p>⑩ デザイン理解4 (デザイン設計の基本を知る。写真やイラストを含む造形 について)</p> <p>⑪ デザイン理解5 (デザイン設計の基本を知る。ユーザーのための設計方法、視認誘導 について)</p> <p>⑫ デザイン実践1 (テーマを決め、実際にポスターなどグラフィックキービジュアルを作成)</p> <p>⑬ デザイン実践2 (テーマを決め、実際にポスターなどグラフィックキービジュアルを作成)</p> <p>⑭ デザイン実践3 (それぞれの製作発表と、展開事例 新商品が売れるまでのプロセスなど)</p> <p>⑮ 解説・まとめ</p>		
準備学習	日常の気になるデザインの観察力を深め、理論的思考の習慣化		
教科書・教材等	講師準備資料		
授業の形式 教育機器の活用			
成績評価の方法			
担当教官から (履修に当たっての留意点)	今、デザインはかかつてないほど社会から求められています。ポスターや本、雑誌などの平面デザインのみならずSNSの普及により、映像や地域創生、宇宙開発まで、私たちがより良い世界を築く術として様々な分野を超えデザインが期待されています。絶えず変化し続けるこの時代に対応すべく、デザインの基礎表現力を学び、将来就かれる職業に活かしてほしいと思います。		