

## 産業能率大学 情報マネジメント学部

|  |           |         |                  |
|--|-----------|---------|------------------|
| スポーツビジネス実践講座   | 履修年次      | 2       |                  |
|  | 単位        | 2       |                  |
| 中川 直樹、水谷 尚人  | 配当期       | 後       |                  |
|  | 授業方法      | 講義 / 対面 |                  |
| <b>授業の内容</b>   |           |         |                  |
| <p>[授業の概要]</p> <p>日常における私たちとスポーツとの関わりには、スタジアムやアリーナでの観戦、テレビやパソコンを通じての視聴など「みるスポーツ」、自らが身体を動かす「するスポーツ」と、それらの活動を支える「ささえるスポーツ」がある。「みるスポーツ」では、その試合や競技会を開催する為に、競技団体やアスリート、チームが存在し、それを興行とするために、広告代理店やスポンサー、メディアなどが活動している。健康づくり教室や市民マラソンへの参加など「するスポーツ」でも競技団体や、広告代理店、スポンサー、メディアも存在している。さらに、用品を提供するスポーツメーカーやショップ、IT 技術を使ったメディア、選手を支えるエージェント業など、「ささえるスポーツ」がある。各テーマの授業では、それぞれの業種の最前線で働かれている外部講師による授業を実施する。</p> |           |         |                  |
| <b>この科目の到達目標</b>   |           |         |                  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>・スポーツ団体やスポーツ支援産業などにおけるビジネスを理解し、スポーツビジネスの事業、規模や構造を説明することができる。</li> <li>・講義に対する事前準備・講義でのインプットと質疑・振り返りという学習サイクルを通じて学びの習慣を身につける。</li> <li>・IT 技術、マーケティング、マネジメント等の活用をスポーツビジネスの中に発見し、今後の学習につなげることができる。</li> </ul>   |           |         |                  |
| <b>成績評価の方法</b>   |           |         |                  |
| 3 回の小テストによりスポーツビジネスの各分野に対する理解度を評価し、授業への参画度、授業外学習、課題提出と合わせて総合的に評価を行う。   |           |         |                  |
| 週  | 授業項目      | 週       | 授業項目             |
| 1  | ガイダンス     | 8       | スポンサーシップ         |
| 2  | スポーツ競技団体  | 9       | 振り返りワーク②         |
| 3  | プロスポーツチーム | 10      | スポーツにおけるデジタルメディア |
| 4  | 選手エージェント  | 11      | スポーツ施設           |
| 5  | 振り返りワーク①  | 12      | 広告代理店            |
| 6  | スポーツショップ  | 13      | 振り返りワーク③         |
| 7  | eSports   | 14      | まとめ              |