

産業能率大学 情報マネジメント学部

スポーツ・プロモーション	履修年次	2	
	単位	4	
椎野 睦、矢田 木綿子	配当期	前	
	授業方法	演習 / 対面	
<b>授業の内容</b>			
<p>[授業の概要]</p> <p>本科目はバッティングパレス相石スタジアムひらつか(以下、平塚球場)において開催される横浜 DeNA ベイスターズのイースタン・リーグ公式戦 1 試合を「産業能率大学スペシャルゲーム」と題し、学生自らの手でプロデュースする。単にプロモーション企画を考案するに留まらず、球場内やメディア上での宣伝、イベントの準備ならびに当日の運営にも直接携わる。したがって「授業外学習」のウエイトが非常に高い科目である。イベント当日のみならず、下記に記した授業外学習日のスケジュールを確保した上で履修すること。球場では正規スタッフの一員と見なされる。“強い責任感”を持って臨むことが求められる。</p>			
<b>この科目の到達目標</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・限られた予算内で最大限に魅力的なイベントをコンセプトおよびテーマとの整合性を踏まえて企画することができる。</li> <li>・リーダーシップ、協調性、モチマエなどチームをマネジメントする力を発揮することができる。</li> <li>・関係者への協力依頼やイベント当日の接客などの場面においてマナーを厳守し、責任感をもった行動ができる。</li> <li>・アンケート集計や活動の振り返りを通じて、自身の成長について考察することができる。</li> </ul>			
<b>成績評価の方法</b>			
授業出席や提出課題を含めて総合的に評価するが、特に授業外学習におけるプロジェクト貢献度を重視する。			
週	授業項目	週	授業項目
1	ガイダンス 4月 12 日(月)	8	コンテンツの精緻化 5月 31 日(月)
2	ミニプロジェクト計画と実践 4月 19 日(月)	9	実施マニュアルの作成 6月 7 日(月)
3	担当セクションおよびテーマの決定 4月 26 日(月)	10	実施マニュアルの修正 6月 14 日(月)
4	コンテンツの検討 5月 3 日(月・祝)	11	実施マニュアルの完成 6月 21 日(月)
5	コンテンツの検討 5月 10 日(月)	12	実施マニュアルの共有 6月 28 日(月)
6	コンテンツの検討 5月 17 日(月)	13	イベントの直前準備最終報告会の準備 7月 5 日(月)
7	コンテンツ概要の決定 5月 24 日(月)	14	振り返り最終報告会準備 7月 12 日(月)