

講義名	スポーツビジネス論			授業形態	
担当教員	青山 将己	開講期・曜日・時限	前期 木曜日 4 時限		
		単位数	2	履修開始年次	2 年生
				ナンバリング・コード	
主題と概要					
現代社会は、高度情報化、グローバル化、少子高齢化を特徴にして、急速な変化を遂げている。半面、わが国では医療費の高騰や人口減少、都市と地方の格差の拡大など、さまざまな社会課題が浮上している。このような社会情勢の中、スポーツの社会効果、経済効果など、スポーツの持つ力が評価されている。 本授業では、スポーツビジネスに関する基礎知識を習得し、スポーツビジネス領域の概要と現状に関する理解を深める。また、スポーツビジネス領域に求められる人材の資質とは何かを議論し、自ら積極的に企画・立案力を高め、社会貢献できる人材としての基礎を学ぶ。					
到達目標					
本授業の到達目標は、以下のとおりである。 1) スポーツビジネスに関する基礎知識を身に付けることができるようになる。 2) スポーツビジネスに関する諸産業（用品産業、施設・空間産業、サービス・メディア産業）の理解できるようになる。 3) スポーツビジネスの対象に、マーケティング戦略の企画・立案を習得できるようになる。					
提出課題					
授業の終わりにその日の内容に関する振り返りを行い、レスポにより課題を提出する。また、グループプレゼンや、中間テスト・期末テストを実施する。					
課題（レポートや小テスト等）に対するフィードバックの方法					
授業のはじめに、Kahoot による復習テストを行う。					
評価の基準					
中間テスト（30％）、期末テスト（30％）、出席（遅刻）・レスポ回答（ミニレポート）・受講態度（40％）					
履修にあたっての注意・助言他					
遅刻時間は開始後15分までとする。遅刻回数は減点対象とする。授業中のスマホの使用および私語は禁止とする。なお、本授業では、「アシックスミュージアム」への学外フィールドワークを行う（小レポートあり）。					
教科書					
.使用しない。					
参考図書					
.スポーツ産業論第6版。		原田宗彦	杏林出版	2750	

その他			
毎回、テーマに関連する動画を視聴・分析する。			
授業計画			
1. オリエンテーション 2. スポーツビジネスとは 3. スポーツ用品産業 4. スポーツ施設産業 5. ゲストスピーカー 6. プロスポーツビジネス 7. プロスポーツビジネス 8. 中間テスト 9. アシックスミュージアム視察 10. アシックスミュージアム視察 11. スポーツ消費者構造 12. スポーツメディア産業 13. スポーツの特許ビジネス 14. スポーツビジネスにおける価格形成のメカニズム 15. 振り返り、まとめ			
授業形態（アクティブ・ラーニング）			
	ア：PBL（課題解決型学習）		イ：反転授業（知識習得の要素を授業外に済ませ、知識確認等の要素を教室で行う授業形態）
○	ウ：ディスカッション、ディベート	○	エ：グループワーク
○	オ：プレゼンテーション	○	カ：実習、フィールドワーク
	キ：その他（A L 型であるけども、以上の項目のいずれにも該当しない場合）		
準備学修（予習・復習等）の具体的な内容及びそれに必要な時間			
予習：2時間 次週シラバスを確認し、参考文献、ネット等でその内容を事前に把握する。 復習：2時間 授業における配布資料に再度、目を通し、重要なポイントを確認する。			
卒業認定・学位授与の方針と当該授業科目の関連			
本授業を通して、スポーツビジネスに関する基礎知識を身に付け、健康課題やスポーツ産業の理解を深めることができることから、本学科のディプロマポリシーの達成に大きく貢献できる科目である。			
双方向授業の実施及びICTの活用に関する記述			
考える授業を導入する（例：Kahoot）。また、レスポンの内容を吟味し、質問や疑問に対して、回答するようにする。			
実務経験の有無及び活用			
マスターズスポーツイベントの運営、イベントにおける質問紙調査の実施と分析など。			
備考			