

科目名	スポーツトレンド研究 1						年度	2026	
英語科目名	Sports trend research						学期	前期	
学科・学年	スポーツ健康学科三年制 スポーツビジネスコース 2年次	必/選	選	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	石川和希	教員の実務経験		有	実務経験の職種		スポーツメーカー		
【科目の目的】 ニューススポーツに関するニーズ把握や企画立案方法を習得します。また、一般的には認知度の低いニューススポーツについて、体験参加を通して参加者の関心度合いを高めるためのプロモーション方法を学びます。									
【科目の概要】 時代とともに生み出される新しいスポーツ種目（例：SAP、eバイク、ライフキネティック、eスポーツなど）を取り上げながら、それらの種目に含まれるアクティビティ要素や運動効果を研究・体験しながら、これからのスポーツアクティビティの動向や方向性について学習します。									
【到達目標】 A. ニューススポーツに関するニーズ把握や企画立案方法を理解し、習得します。 B. ニューススポーツの体験参加を通して参加者の関心度合いを高めるためのプロモーション方法を学び、習得します。 C. 実際にイベントや大会を企画、プロモーションし、実行することができる									
【授業の注意点】 ・遅刻・欠席については学校に必ず事前連絡をするようにしてください。無断での遅刻・欠席は成績評価に影響するため注意してください。 ・授業内において教員から指示された検索作業等を行う場合以外は、授業中の携帯電話の使用は基本的に禁止します。 ・授業内における私語、その他の不適切な行動について注意されたにも関わらず指示に従わない場合、授業進行の妨害行為とみなして退出を命じることがあります。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	ニューススポーツに関するニーズ把握や企画立案方法を理解し、習得します。		ニューススポーツに関するニーズ把握や企画立案方法を理解できる		ニューススポーツに関するニーズ把握や企画立案方法を理解できない				
到達目標 B	ニューススポーツの体験参加を通して参加者の関心度合いを高めるためのプロモーション方法を学び、習得します。		ニューススポーツの体験参加を通して参加者の関心度合いを高めるためのプロモーション方法を理解できる		ニューススポーツの体験参加を通して参加者の関心度合いを高めるためのプロモーション方法を理解できない				
到達目標 C	実際にイベントや大会を企画、プロモーションし、実行することができる		実際にイベントや大会を企画、プロモーションすることができる		実際にイベントや大会を企画、プロモーションすることが出来ない				
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】 授業に必要な教材資料等については教員にて準備・配布する。参考書等を使用する場合には授業内にて指示する。									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】 成績評価については、筆記もしくはレポートによる試験結果（中間/期末/定期的な提出物など）30%、授業中の参加姿勢/学習意欲（リーダーシップ、積極性、学習に対する向上努力など）30%、出席状況40%とし、授業内における達成度・到達度を総合的に判断して行います。なお、成績評価を受けるためには、全授業の75%以上の出席が必要となります。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		スポーツトレンド研究 1			年度	2026
英語表記		Sports trend research			学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標=修得するスキル	評価方法	自己評価
1	イントロダクション	演習目的の説明	1 授業について	授業について理解できる	2	
			2 評価方法について	評価方法について理解できる		
2	ニューススポーツについて	ニューススポーツについて	1 ニューススポーツとは	ニューススポーツを理解できる	2	
			2 種類	ニューススポーツの種類を把握できる		
3	調査	フィールドワーク	1 フィールドワーク	フィールドワークを理解できる	2	
4	企画	調査してきた場所での企画の考案	1	調査の共有ができる	2	
			2 グループディスカッション	企画の立案、考案ができる		
5	ニューススポーツ体験	ニューススポーツ体験	1 競技理解	特性、特徴を理解できる	2	
			2 ルール	ルールを理解できる		
6	振り返り	振り返り	1 振り返り	競技に対して、メリットデメリットを理解できる	2	
			2 立案、考案	その競技について、様々なマーケティングの施策を考えることができる		
7	ニューススポーツ体験	ニューススポーツ体験	1 競技理解	特性、特徴を理解できる	2	
			2 ルール	ルールを理解できる		
8	振り返り	振り返り	1 振り返り	競技に対して、メリットデメリットを理解できる	2	
			2 立案、考案	その競技について、様々なマーケティングの施策を考えることができる		
9	ニューススポーツ体験	ニューススポーツ体験	1 競技理解	特性、特徴を理解できる	2	
			2 ルール	ルールを理解できる		
10	振り返り	振り返り	1 振り返り	競技に対して、メリットデメリットを理解できる	2	
			2 立案、考案	その競技について、様々なマーケティングの施策を考えることができる		
11	ニューススポーツ体験	ニューススポーツ体験	1 競技理解	特性、特徴を理解できる	2	
			2 ルール	ルールを理解できる		
12	振り返り	振り返り	1 振り返り	競技に対して、メリットデメリットを理解できる	2	
			2 立案、考案	その競技について、様々なマーケティングの施策を考えることができる		
13	企画・立案	学内・外でイベントを企画	1	アイディア出しができる	2	
			2 グループディスカッション	自発的に提案ができる		
			3	タイムスケジュールが立てられる		
14	企画・立案	学内・外でイベントを企画	1	役割分担を決めることができる	2	
			2 グループディスカッション	進行のロールプレイングができる		
15	企画実行	イベントの実行	1	自分の役割を全うすることができる	2	
			2 イベント実行	フィードバックができる		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等