

「観光・ホスピタリティ・エンターテイメントビジネス」履修モデル

対象学生	スポーツ業界での就職を目指す学生	学修の重点分野	スポーツとその周辺ビジネスに関する専門知識の修得と実習、この分野の仕事に求められる経営やマーケティングの専門知識の修得、関連ビジネスの研究、英語力の向上
-------------	------------------	----------------	--

取得したい資格・試験、履修を強く推奨する実習・演習等	TOEICの点数を出るだけ上げる。留学又は海外ビジネス研修（スポーツ産業）などにより海外のスポーツ施設・スポーツビジネスを見聞する。インターンシップやビジネス演習を履修する。
----------------------------	---

◎：履修を強く推奨する科目

○：推奨科目

科目区分	授 業 科 目	単 位	年 次	学修ストーリーの考え方				
				1年次	2年次	3年次	4年次	
				社会人、ビジネスパーソンとしての基礎知識の修得、関連業界の基礎知識の修得 ・ビジネスとマネジメントの基礎理解 ・観光・ホスピタリティ分野の専門知識の修得 ・英語能力の向上、ゼミでの基礎研究 ・実習による観光・ホスピタリティ分野の業務理解と実務能力の養成 ・ビジネスとマネジメントの応用理解 ・観光・ホスピタリティ分野の専門知識の修得 ・語学能力の向上、ゼミでの応用研究 ・実習による観光・ホスピタリティ分野の業務理解と実務能力の養成 経営やマーケティングに関する専門知識の強化、関連ビジネスの研究のまとめ				
ビジネスプログラム	国際ビジネス科目群	異文化経営論	2	2				
		グローバル経営入門	2	2				
		国際金融論	4	2				
		証券論	2	2				
		貿易論	2	2				
		貿易実務	2	2				
		アジア企業経営論	2	2				
		中国企業経営論	2	2				
		グローバル企業戦略論	4	2				
		金融リスク管理	2	2				
		国際ロジスティクス	2	2				
		情報通信技術とビジネス・社会	2	1				
		コンピュータビジネス概論	2	1				
		デジタルコンテンツビジネス	2	1		○		
		ビジネスデータの可視化	2	2				
		ビジネスデータ分析実践演習（応用）	2	2				
		経営調査演習	4	2				
		ビジネスデータ分析実践演習（基礎）	2	1	○			
		ウェブプログラミング	2	2				
		デジタルスタートアップ論	2	2				
ウェブサイト構築演習	2	2		○				
デジタルビジネスマネジメント	2	2						
ITと金融ビジネス	2	2						
流通・マーケティングビジネス科目群	流通・マーケティングビジネス科目群	物流ビジネス	2	1				
		流通ビジネス	2	1	○			
		ブランドビジネス	2	1	○			
		広告ビジネス	2	1	○			
		ファッションビジネス	2	1	○			
		ベンチャー起業論	2	1				
		まちづくりビジネス	2	1				
		流通システム論	2	2				
		ブランド論	2	2			○	
		広告論	2	2				
		マーケティング総論	4	2			○	
		グローバル・マーケティング	2	2				
		サービスマーケティング	2	2			○	
		ICTマーケティング	2	2			○	
		マーケティング分析	2	2			○	
		商品企画の実際	2	2			○	
		小売経営論	2	2				
		環境マーケティング	2	2				
		市場調査フィールドワーク	2	2			○	
		消費者心理・行動論	2	2			○	

「観光・ホスピタリティ・エンターテイメントビジネス」履修モデル

対象学生	スポーツ業界での就職を目指す学生	学修の重点分野	スポーツとその周辺ビジネスに関する専門知識の修得と実習、この分野の仕事に求められる経営やマーケティングの専門知識の修得、関連ビジネスの研究、英語力の向上
-------------	------------------	----------------	--

取得したい資格・試験、履修を強く推奨する実習・演習等	TOEICの点数を出るだけ上げる。留学又は海外ビジネス研修（スポーツ産業）などにより海外のスポーツ施設・スポーツビジネスを見聞する。インターンシップやビジネス演習を履修する。
-----------------------------------	---

◎：履修を強く推奨する科目

○：推奨科目

科目区分	授 業 科 目	単 位	年 次	学修ストーリーの考え方				
				1年次	2年次	3年次	4年次	
				社会人、ビジネスパーソンとしての基礎知識の修得、関連業界の基礎知識の修得 ・ビジネスとマネジメントの基礎理解 ・観光・ホスピタリティ分野の専門知識の修得 ・英語能力の向上、ゼミでの基礎研究 ・実習による観光・ホスピタリティ分野の業務理解と実務能力の養成 ・ビジネスとマネジメントの応用理解 ・観光・ホスピタリティ分野の専門知識の修得 ・語学能力の向上、ゼミでの応用研究 ・実習による観光・ホスピタリティ分野の業務理解と実務能力の養成 経営やマーケティングに関する専門知識の強化、関連ビジネスの研究のまとめ				
ビジネスプログラム	観光・ホスピタリティ・エンターテイメントビジネス科目群	レジャー・観光論	4	1	◎			
		観光地理	2	1				
		観光交通論	2	1				
		旅行業経営論	4	2				
		旅行マーケティング	2	2				
		インバウンドビジネス論	2	2				
		ホテルビジネス	4	2				
		ホテルマネジメント	2	2				
		ブライダルビジネス	2	2				
		イベント・コンベンション (MICE)	2	2			◎	
		フードサービス産業論	2	2			◎	
		テーマパーク論	2	2			○	
		ホスピタリティ空間デザイン	2	2			◎	
		観光リゾート開発論	2	2				
		観光地域振興論	2	2				
	ディステイネーション・マーケティング	2	2					
	観光リスクマネジメント論	2	2					
	エンターテイメント産業論	4	2			◎	○	
	スポーツ産業論	2	2			◎		
	ホスピタリティ経営論	2	2			○		
	ホスピタリティと法律	2	2					
	観光とICT	2	2					
	エアラインビジネス科目群	オペレーションコントロール概論	2	2				
		航空事業論	2	2				
		エアラインコミュニケーション機内 (英語)	2	2				
Airport History		2	3					
エアラインコミュニケーション空港 (英語)		2	2					
海外航空実務概論		2~4	2					
航空マーケティング		2	2					
航空旅行事業論		2	2					
ホスピタリティ企業戦略論		4	2					
Business Interviews & Presentations		2	2					
Airline History		2	2					
航空関連法規基礎		2	2					
エアラインにおける安全管理		2	2					
航空貨物輸送論 I		2	2					
航空貨物輸送論 II		2	2					
エアラインの整備事業	2	2						
航空産業と環境	2	2						
航空実務概論	2	2						
エアラインの事業計画	2	2						
航空とICT	2	2						
交通論	4	2						
国際航空論	2	3						

「観光・ホスピタリティ・エンターテインメントビジネス」履修モデル

対象学生	スポーツ業界での就職を目指す学生	学修の重点分野	スポーツとその周辺ビジネスに関する専門知識の修得と実習、この分野の仕事に求められる経営やマーケティングの専門知識の修得、関連ビジネスの研究、英語力の向上
-------------	------------------	----------------	--

取得したい資格・試験、履修を強く推奨する実習・演習等	TOEICの点数を出るだけ上げる。留学又は海外ビジネス研修（スポーツ産業）などにより海外のスポーツ施設・スポーツビジネスを見聞する。インターンシップやビジネス演習を履修する。
----------------------------	---

◎：履修を強く推奨する科目

○：推奨科目

科目区分		授業科目	単位	年次	学修ストーリーの考え方			
					1年次	2年次	3年次	4年次
					・ビジネスとマネジメントの基礎理解 ・観光・ホスピタリティ分野の専門知識の修得 ・英語能力の向上、ゼミでの基礎研究 ・実習による観光・ホスピタリティ分野の業務理解と実務能力の養成	・ビジネスとマネジメントの応用理解 ・観光・ホスピタリティ分野の専門知識の修得 ・語学能力の向上、ゼミでの応用研究 ・実習による観光・ホスピタリティ分野の業務理解と実務能力の養成	・ビジネスとマネジメントの応用理解 ・観光・ホスピタリティ分野の専門知識の修得 ・語学能力の向上、ゼミでの応用研究 ・実習による観光・ホスピタリティ分野の業務理解と実務能力の養成	経営やマーケティングに関する専門知識の強化、関連ビジネスの研究のまとめ
ビジネスプログラム	エアライン科目群	救急救命法	2	2				
		ホスピタリティ・コミュニケーションA（英語）	2	2				
		ホスピタリティ・コミュニケーションB（英語）	2	2				
		航空予約システム概論	4	2				
		ホスピタリティマネジメント	2	2			○	
		ホスピタリティ特論	2	3				
		日本ホスピタリティ産業論（英語）	2	2				
		ホスピタリティと食文化論	2	3			○	
		Studying & Living Abroad A	2	2				
Studying & Living Abroad B	2	2						
マネジメントプログラム	経営戦略・管理科目群	リスクマネジメント入門	2	2				
		経営史	2	2				
		現代企業論	2	2				
		ベンチャー経営論	2	2				
		経営管理論	4	2			○	○
		経営戦略論	2	2			○	○
		国際経営論	2	2				
		人事資源管理論	2	2			○	○
		人材育成論	2	2			○	○
		生産管理・品質経営論	4	2				
		リーダーシップ論	2	2			○	○
		公共経営論	2	2				
		コーポレートガバナンス論	2	2				
	会計・財務科目群	簿記Ⅰ	2	1	○			
		簿記Ⅱ	2	1	○			
		簿記Ⅲ	2	2				
		簿記Ⅳ	2	2				
		簿記Ⅴ	2	2				
		監査論	4	2				
財務会計基礎	2	2						
財務会計応用	2	2						
税法概説	2	2						
財務管理	4	2						
グローバル・コーポレートファイナンス	4	2						
意思決定のための管理会計	2	2			○	○		
業績管理会計	2	2						
社会環境会計	2	2						
国際会計基礎	2	3						
国際会計応用	2	3						
税務会計基礎	2	2						
税務会計応用	2	2						

「観光・ホスピタリティ・エンターテインメントビジネス」履修モデル

対象学生	スポーツ業界での就職を目指す学生	学修の重点分野	スポーツとその周辺ビジネスに関する専門知識の修得と実習、この分野の仕事に求められる経営やマーケティングの専門知識の修得、関連ビジネスの研究、英語力の向上
-------------	------------------	----------------	--

取得したい資格・試験、履修を強く推奨する実習・演習等	TOEICの点数を出るだけ上げる。留学又は海外ビジネス研修（スポーツ産業）などにより海外のスポーツ施設・スポーツビジネスを見聞する。インターンシップやビジネス演習を履修する。
----------------------------	---

◎：履修を強く推奨する科目

○：推奨科目

科目区分		授業科目	単位	年次	学修ストーリーの考え方			
					1年次	2年次	3年次	4年次
					・ビジネスとマネジメントの基礎理解 ・観光・ホスピタリティ分野の専門知識の修得 ・英語能力の向上、ゼミでの基礎研究 ・実習による観光・ホスピタリティ分野の業務理解と実務能力の養成	・ビジネスとマネジメントの応用理解 ・観光・ホスピタリティ分野の専門知識の修得 ・語学能力の向上、ゼミでの応用研究 ・実習による観光・ホスピタリティ分野の業務理解と実務能力の養成	・ビジネスとマネジメントの応用理解 ・観光・ホスピタリティ分野の専門知識の修得 ・語学能力の向上、ゼミでの応用研究 ・実習による観光・ホスピタリティ分野の業務理解と実務能力の養成	経営やマーケティングに関する専門知識の強化、関連ビジネスの研究のまとめ
マネジメントプログラム	経済・法律科目群	ミクロ経済学	2	2				
		マクロ経済学	2	2				
		国際経済入門	2	2				
		民法	4	2				
		企業法	4	2				
		不動産ビジネスと法律	2	2			○	○
		民事紛争解決手続	2	2				
		競争と法律（経済法）	4	2				
		ブランドと著作権ビジネスの法律（知的財産法）	4	2			○	○
		消費者法	2	2			○	○
		情報ネットワークと法律	2	2				
		行政と法	4	2				
	経営情報科目群	経営情報リテラシー	2	1				
		デジタルサービス産業論	2	1				
		IT経営基礎Ⅰ（戦略・管理）	2	1				
		IT経営基礎Ⅱ（テクノロジー）	2	1				
		経営と環境	2	1				
		エコビジネス	2	1				
		経営情報システム論	2	2				
		情報戦略論	2	2				
メディア産業と知的財産戦略	4	2						
イノベーションマネジメント	2	2						
情報セキュリティ	2	2						
プロジェクト・マネジメント	2	2			○	○		
企業の数量的意思決定	2	2			○	○		