

## 1. 授業の概要(ねらい)

日本の食文化は国際的に高い評価を受けているのに、海外にはあまり配信されない。また素晴らしい商品であっても、衰退していくものも数多く存在する。ゼミではハチミツという商品をテーマにいろいろな角度から問題を取り上げます。ハチミツは近年ブームとなって、はちみつそのものだけではなく、お菓子や健康食品として、また化粧品などにも使われる。さらにハチミツを採集する蜂を育てることも個人の趣味として広がっている。このミツバチはイチゴやメロンをはじめとする果物や野菜の受粉にも使われ、農業や、自然環境に取ってかけがえのない存在である。でも今、専門の養蜂業者の高齢化、海外からの輸入品によって国産ハチミツは危機的な状態にある。

また本年度は新しくeスポーツプロジェクトも始動します。昨年の学生の発案にはじまったこのプロジェクトは、近年注目されているEスポーツの可能性を問題点、また拡大する市場を分析することから始めます。

以上のように、市場分析、商品開発、自然環境、企画・運営といった視点で、蜂蜜とEスポーツの2つのテーマを軸に活動します。具体的には立川の昭和記念公園、ローザ特殊化粧品(株)、竹内養蜂(株)、FIO(株)との共同プロジェクト、はちみつの紹介、生産、商品開発、デザイン、広告など実際におこなっています。さらにハチミツを作るミツバチと自然環境にも視野を広げ、大学のある多摩地区の里山でハチミツがとれる花について、みんなで街路樹や里山に入りどんな花が咲いているのかを調べ、コンピュータ処理を行いマップを作成します。これは近年東京でとれるハチミツの量が減っている原因が何であるのかを調べるとともに、身近な自然環境を理解するに役立つと思います。またEスポーツについては、経済学部ゼミ対抗トーナメント、多摩地区の大学対抗トーナメントなどの企画からプロジェクトの運営に必要なスキルを学びます。

2つのプロジェクトを通じて、市場分析、構造、ルール、企画のためのアンケート調査などについても勉強していく予定です。大学内外での活動、自主性、共同作業を通じて、コミュニケーション能力を高めます。

各自の視点でいろいろなビジネスの可能性を考える自主性、その力と表現力を養うことを期待します。

## 2. 授業の到達目標

一年間の「はちみつプロジェクト」「Eスポーツプロジェクト」を通じて、各々が選んだテーマについて調べ、活動を行い、成果を具体的に示し、配信する。プロジェクトを通じて、学問的理解、発表原稿作成、商品開発、市場調査、アンケート調査、統計処理、プレゼン能力について幅広い技術を身に着ける。また自主的に活動し、共同作業を通じて、コミュニケーション能力を高めます。

## 3. 成績評価の方法および基準

大学内外でのゼミ・発表への貢献度、出席、課題の作成、自主性、協調性を重要視します。

## 4. 教科書・参考文献

教科書

ガイダンスにおいて発表

参考文献

ガイダンスにおいて発表

## 5. 準備学修の内容

ハチミツと関連商品、eスポーツの市場について調べておくこと。

## 6. その他履修上の注意事項

楽しみながら、各自が積極的にはちみつ・eスポーツの両プロジェクトに取り組むことを期待します。自主性、責任を持って活動してください。

## 7. 授業内容

【第1回】	ガイダンス
【第2回】	ミツバチ・eスポーツについての知識
【第3回】	ミツバチ・eスポーツの現状
【第4回】	ハチミツについての知識:養蜂体験
【第5回】	ハチミツ製品・eスポーツ大会についての知識
【第6回】	ハチミツの花と八王子の自然についての知識
【第7回】	蜜源調査計画・eスポーツ大会計画
【第8回】	蜜源調査・eスポーツについての結果集計と発表
【第9回】	蜜源調査・eスポーツについての結果集計と発表
【第10回】	蜜源調査・eスポーツについての結果集計と発表
【第11回】	蜜源調査・eスポーツについての結果集計と発表
【第12回】	商品開発とeスポーツについてのアンケート調査の説明
【第13回】	商品開発とeスポーツについてのアンケート調査作成と実施
【第14回】	商品開発とアンケート調査の分析
【第15回】	商品開発とアンケート調査の結果発表