- プログラム全体を4つのフェーズに分けて行う。
- 分野横断型問題解決能力と国際コミュニケーション能力は通期での教育を行う。
- 講義は日本語及び英語で行う。

Phase Ⅰ

基礎能力

- 約35時間
- スポーツを多視点から構造化して可視化するために求められる能力の習得を講義と演習で行う
- 「システム思考」「デザイン思考」「ビジネス統合」を扱う
- システムズエンジニアリング教育の知見をベースにした各科目群の統合を図る

Phase Ⅱ

専門能力
集中講義

- 約30時間
- 慶應SDM教員、SXLP修了生及び海外スポーツビジネス大学大学院の教員による集中講義
- スポーツマーケティング、ファイナンス、メディア、オリパラ、アスリートキャリア、等
（内容は調整中）

Phase Ⅲ

専門能力＋実践能力
実地講義

- 約40時間
- サンフランシスコ周辺大学キャンパス及び現地プロリーグ、チーム等で実地講義
- Phase Ⅱで実施した講義の応用編及びケーススタディ等
- 現地プロリーグ、スタジアム、チーム等におけるショートワークショップ等

Phase Ⅳ

実践能力

- 約40時間
- 実際の課題に基づき、小グループを構成してプロジェクトワークを実施する
- ”イタレーション”（試行錯誤）の結果についてのプレゼンテーションと、教員及び受講生からのフィードバックを行う
- 最終発表による成果の評価

分野横断型問題解決能力

- システムズエンジニアリング教育の知見をベースにした各科目群の統合
- フレームワーク作成及び運用能力の強化

国際コミュニケーション能力

- 英語日本語によるハイブリッドレクチャー
- 議論の可視化による非言語的コミュニケーション能力の強化