

2022年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制											
ビジネス論 2											
対象	4 年次	開講期	後期	区分	選	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	阪元			実務 経験	有	職種	CGデザイナー				
授業概要											
キャラクター商品展開、ノベルズ、電子出版、ゲーム、アプリなど、キャラクタービジネス論を学びます。											
到達目標											
知的財産管理技能検定取得を目標とし他授業です。社会に求められる人材として必要となる知識を高め、更なる自身のプレゼンテーション能力を高めていきます。											
授業方法											
オンライン方式で授業を行います。配信される動画を視聴し、視聴後に出される確認小テストを必ず提出してください。											
成績評価方法											
各回の小テストの他に、模擬テストを行います。テストの結果を総合的に判断して評価をします。											
履修上の注意											
配信される動画を必ず視聴すること。課題提出締め切り日は守る事。課題提出が遅れる度にマイナスとなりますが、必ず提出すること。											
教科書教材											
公式の検定テキストを購入してもらいます。Classroomにて資料を配信します。											
回数	授業計画										
第1回	知的財産管理についての学習・基礎 (1)										
第2回	知的財産管理についての学習・基礎 (2)										
第3回	知的財産管理についての学習・基礎 (3)										

2022年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制	
ビジネス論 2	
第4回	知的財産管理についての学習・基礎 (4)
第5回	模擬試験の実施
第6回	試験の実施
第7回	知的財産管理についての学習・初級 (1)
第8回	知的財産管理についての学習・初級 (2)
第9回	知的財産管理についての学習・初級 (3)
第10回	知的財産管理についての学習・初級 (4)
第11回	中間テストの実施
第12回	知的財産管理についての学習・初級 (5)
第13回	知的財産管理についての学習・初級 (6)
第14回	知的財産管理についての学習・初級 (7)
第15回	知的財産管理についての学習・初級 (8)