

日本工学院専門学校	開講年度	2019年度	科目名	プロダクションスキル4		
<b>科目基礎情報</b>						
開設学科	マンガ・アニメーション科四年制	コース名	全コース	開設期		
対象年次	4年次	科目区分	必修	時間数		
単位数	6単位			授業形態		
教科書/教材	授業に応じ資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。					
<b>担当教員情報</b>						
担当教員	内田 央	実務経験の有無・職種	有・デザイナー	映像クリエイター		
<b>学習目的</b>						
本科に関連する業界の最新状況から歴史や文化などを多角的な視点から捉える事を通じてキャリアを主体的に考える授業である。エンタテインメントに関わる職業において、特定の領域のみの知識では就職活動だけでなく作品やコンテンツを支えることはできない。本授業はプロダクションスキル3の授業をベースにビジネススキルやビジネスマナー、仕事のワークフローなどを企業課題などを用いて実践的に学び、卒業後のキャリアアップを有利に進められるようにすることを目的とする。						
<b>到達目標</b>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>就業時に求められる技術や考え方を理解し社会人基礎力を身に付ける。</li> <li>就業時における仕事のワークフローの理解や問題にないする対応力を養い社会人として活躍できるクリエイターになる。</li> <li>ビジネス的な思考力やアイデアの発想法を学び社会人として活躍できるクリエイターとしての考え方を身に付ける。</li> </ul> <p>以上3点を到達目標とする。</p>						
<b>教育方法等</b>						
授業概要	マクロ的な視点からコンテンツビジネスの状況を知り、ミクロな視点でそれぞれのコンテンツがどうのように作られているかをビジネスの側面から解説します。また学生がそれぞれの視点や考え方でビジネスとを捉え研究し、その成果とともにディスカッションやグループワークを行うことで理解を深める体験の場とします。					
注意点	キャリア形成の観点から、受講態度などには厳しく対応します。理由のない遅刻や欠席を無くすことはもちろんですが、授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加すしてください。社会の動きや大学生の状況などを概説するので、自分でも、情報を収集を心がけてください。授業時数の4分の3以上出席しない者は評価対象から外れます。					
評価方法	種別	割合	備 考			
	試験・課題	50%	試験と課題を総合的に評価する			
	レポート	20%	授業内容の理解度を確認するために実施する			
	成果発表 (口頭・実技)	20%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する			
	平常点	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する			
<b>授業計画（1回～15回）</b>						
回	授業内容	各回の到達目標				
1回	キャリアデザイン1	目標に沿った職種に対しどう向き合うかを学ぶ				
2回	キャリアデザイン2	仕事と報酬、対価とは何か/生涯年収ちは何かを学ぶ				
3回	キャリアデザイン3	会社員としての働き方とフリーランスの働き方の違いを知る				
4回	キャリアデザイン4	SNSのリテラシーと効果的な使い方を学ぶ				
5回	キャリアデザイン5	コンテンツ業界の仕組みと産業の特徴を知る				
6回	プロジェクトマネジメント1	プロジェクトマネジメントの概要を学ぶ				
7回	プロジェクトマネジメント2	PBL (Problem Based Learning) をベースにプロジェクトを疑似体験する1				
8回	プロジェクトマネジメント3	PBL (Problem Based Learning) をベースにプロジェクトを疑似体験する2				
9回	プロジェクトマネジメント4	PBL (Problem Based Learning) をベースにプロジェクトを疑似体験する3				
10回	プロジェクトマネジメント5	プロジェクトマネジメントの観点からワークフローとパイプラインを理解する				
11回	学習サイクル1	P D C A サイクルを知る				
12回	学習サイクル2	T E F C A S サイクルからビジネスにおいての学習サイクルを学ぶ				
13回	モチベーションコントロール1	インセンティブのメカニズムを知る				
14回	モチベーションコントロール2	自己分析と他己分析を通じ他人との比較をベースにモチベーションの仕組みを学ぶ				
15回	まとめ	全体のまとめ				