

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	業界ビジネスゼミ4		
科目基礎情報						
開設学科	マンガ・アニメーション科四年制	コース名	マンガ・アニメビジネスコース	開設期		
対象年次	4年次	科目区分	選択	時間数		
単位数	1単位	開講時間	木曜 1時限目～8時限目 金曜 1時限目～4時限目	授業形態		
教科書/教材	内容に応じて資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。					
担当教員情報						
担当教員	畠・神田 (C&R社) 内田	実務経験の有無・職種	有			
学習目的						
以下の3つの側面を学び、アニメ・マンガ・ゲーム分野のプロデュース能力を身につける。 ①チーム全体を率いるリーダーシップ、及び、他社との関係を調整していく調整能力を併せ持つ経営者としての側面 ②作品を見極める眼、優秀な製作スタッフやキャストを見極め集める能力、制作技術の理解といったクリエイティブプロデューサーの側面 ③企画から資金調達、予算管理、運営、回収までの一連を理解するビジネスプロデューサーの側面						
到達目標						
イベントの企画・運営を通じてイベントの流れを把握する。 <ul style="list-style-type: none">企画の実現に向けて予算建て・プレゼン・折衝が出来るイベント台本・香盤を作成し運営が出来るターゲットの要望に応えられる魅力的なイベントが企画できる動画制作や配信などイベントをアーカイブ化しより沢山に人に届けられる。						
教育方法等						
授業概要	企画力・運営力を身に着け向上させるため年間4回のイベントをグループワークにて実施、その過程で周りの意見をどのように取り入れるか、見る側がどのように捉えるか学ぶ。 アンケートの分析等を行うことで、世代に合わせた企画とはどういったものなのかを知るだけでなく、マーケティングの重要性を身に着けることで企画力・運営力を向上させる。					
注意点	イベント企画はグループワークで行うため、自分の意見を持ちそれを発言することは勿論、他人の意見をしっかりとみ取ることに努力する事。また常に業界の動向にアンテナを張り最新動向をキャッチアップするだけでなく、キャッチアップした情報をどう活用できるか考え、それを実習内で活かすことで業界に関わるビジネスマンとしての自覚を持つこと。 グループワークが中心の実習となるため無断での欠席や遅刻は絶対にしない事。					
評価方法	種別	割合	備 考			
	企画力	40%	企画立案に対しどれだけのアイデアが出せるか、また周りを説得できるかを評価する			
	運営力	40%	イベント運営に対しどれだけ積極的に貢献できるかを評価する			
	平常点	20%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する			
授業計画（1回～15回） 1回（8）時間 ※45分を1時間とする						
回	授業内容	各回の到達目標				
1回	アイデア出し・企画書作成・提案	アイデア出し、企画のドラフト作成とブラッシュアップ				
2回	企画書作成・提案	企画書作成、ブラッシュアップ、プレゼン準備				
3回	プレゼン、依頼準備、広報宣伝会議	教員に対しプレゼンを行い、実施の決裁を得る。通った案をもとに依頼書を作成し、集客方法と集客スケジュールをたてる				
4回	講演依頼、スケジュール・予算作成、香盤表作成	企画書に決裁者の意見を反映させ、講演日までのスケジュール作成と役割分担を行う。依頼書作成し、講演者に依頼をおこなう。				
5回	蒲田祭イベント準備（最終）	当日の準備物を作成し、香盤表を完成させる。リハを行い、最終確認を行う。				
6回	蒲田祭イベント振り返り	集客人数、アンケートの結果分析等を行い、報告書を作成し、アーカイブを行う。				
7回	卒業制作イベント アイデア出し（イベント）	卒展に向けたイベントのアイデア出しを行う				
8回	卒業制作イベント アイデア出し（宣伝・広報）	卒展に向けたイベントの集客方法を検討する				
9回	卒業制作イベント制作1					
10回	卒業制作イベント制作2					
11回	卒業制作イベント制作3					
12回	卒業制作イベント制作4					
13回	卒業制作イベント制作5					
14回	卒業制作イベント制作6					
15回	卒業制作イベント制作7	これまでの授業で身に付けたノウハウを活かし、卒業制作イベントの企画立案、プレゼン、予算取り、準備、告知集客を行い、卒展を成功させる。				