

2022年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制											
ビジネス教養 2											
対象	4 年次	開講期	通年	区分	必修	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	内田 央			実務経験	有	職種	映像クリエイター				
担当教員紹介											
エンジニア。レコーディングスタジオでマンユビレーターとして活躍。小柳ゆきやゴスペラーズ、ラルクアンシエルなどを担当。同時期にプロモーションビデオなどを制作した経験から、多ジャンルとのコラボレーションを得意とした制作を行う。担当授業科目も多岐にわたる。											
授業概要											
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。											
到達目標											
・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。 ・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。 ・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。											
授業方法											
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のように作られているかをビジネスの側面から解説する。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、その成果かもと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する。											
成績評価方法											
試験・課題	50%	試験と課題を総合的に評価									
レポート	20%	授業内容の理解度を確認するために実施									
成果発表	20%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価									
平常点	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価									
履修上の注意											
キャリア形成の観点から、受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席を無くすことはもちろん、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ること。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ること。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る。											
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。											
回数	授業計画										
第1回	目指す職種に対しどう向き合うかを学ぶ										
第2回	仕事と報酬、対価とは何か/生涯年収とは何かを学ぶ										
第3回	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										
第4回	SNSのリテラシーと効果的な使い方を学ぶ										
第5回	コンテンツ業界の仕組みと産業の特徴を知る										

2022年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制	
ビジネス教養2	
第6回	プロジェクトマネジメントの概要を学ぶ
第7回	PBL (Problem Based Learning) をベースにプロジェクトを疑似体験する①
第8回	PBL (Problem Based Learning) をベースにプロジェクトを疑似体験する②
第9回	PBL (Problem Based Learning) をベースにプロジェクトを疑似体験する③
第10回	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
第11回	P D C Aサイクルを知る
第12回	T E F C A Sサイクルからビジネスにおける学習サイクルを学ぶ
第13回	インセンティブのメカニズムを知る
第14回	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
第15回	全体のまとめ