

学科名	マンガ・アニメーション科四年制
コース名	共通
授業科目	ビジネススキル6
必選	必
年次	4年次
実施時期	後期
種別	講義
時間数	45
単位数	3
担当教員	奈良 篤男
実務経験	有
実務経験職種	イラストレーター
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。

授業計画	
第1回	仕事や働き方を選ぶ基準について理解する
第2回	職業の意味と多様性について理解する
第3回	アニメ・ゲーム・出版業種と企業について理解する
第4回	コンテンツにおけるサービスを中心に業種と企業について理解する
第5回	職業と人生観のまとめ
第6回	自分の生活との関わりから職種を理解する
第7回	書いて自分を伝える力を養う
第8回	自分が大切にしていることが何かを把握する
第9回	社会が必要としていることと自己の希望のズレを理解する
第10回	自己分析のまとめ
第11回	ビデオ教材を使い質問への対応力を養う①
第12回	ビデオ教材を使い質問への対応力を養う②
第13回	ビデオ教材を使い質問への対応力を養う③
第14回	職場で必要とされるコミュニケーションを学ぶ
第15回	全体のまとめ