

学科名	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
授業科目	業界ビジネスゼミ 1
必選	選
年次	4年次
実施時期	前期
種別	講義+演習
時間数	45
単位数	3
担当教員	川口比呂樹
実務経験	有
実務経験職種	人材派遣
授業概要	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。 ・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。
授業方法	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をにて実施、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。
成績評価方法	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 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 平常点 20％ 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	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く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	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。

授業計画	
第1回	グループワークを行いながら、イベント企画・運営の流れを身につける
第2回	グループワークを行いながら、アイデア出し、チームビルディングの手法を身につける
第3回	企画書作成の手法を学び、企画のドラフトを作成、グループ内でプレゼンし、意見を集約する
第4回	前回の企画書とプレゼンのブラッシュアップを行う
第5回	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
第6回	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
第7回	集客を行う。当日の準備（香盤表、台本など）
第8回	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
第9回	集客人数、アンケートの結果分析等を行い、報告書を作る
第10回	アイデア出し、企画のドラフト作成とブラッシュアップ
第11回	企画書作成、ブラッシュアップ、プレゼン準備
第12回	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
第13回	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
第14回	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
第15回	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