

学科名	マンガ・アニメーション科四年制												
コース名	キャラクターデザインコース												
授業科目	ビジネススキル4												
必選	必												
年次	3年次												
実施時期	通年												
種別	講義												
時間数	45												
単位数	3												
担当教員	内田 央												
実務経験	有												
実務経験職種	映像クリエイター												
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。本授業は業界研究と自己分析といった実践的な内容を切り口に業界全体の知識を身に付けるとともに様々なメディアやテクノロジー、それを取り巻く周辺環境を解説していく。この授業を通じて業界理解を深め業界研究の一環として就職活動に役立てることを目的とする。												
到達目標	・就職活動に向け書類審査を通過する履歴書やエントリーシートが作成できるようになる。 ・就職稼働における面接試験やグループディスカッションに対応できる能力を身に付ける。 ・ビジネス的な思考力やアイデアの発想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	自己の評価基準を再認識したうえで、社会の仕組み、業界、職業を理解し、就職活動に向け業界研究と自己分析といった基礎的な内容を切り口にコンテンツビジネスの仕組みを解説する。また面接やグループディスカッション対策としてロールプレイ形式のグループワークなどを実施して実践的に使える対応力や思考力を養う。												
成績評価方法	<table><tr><td>試験・課題</td><td>50%</td><td>試験と課題を総合的に評価</td></tr><tr><td>レポート</td><td>20%</td><td>授業内容の理解度を確認するために実施</td></tr><tr><td>成果発表</td><td>20%</td><td>授業時間内に行われる発表方法、内容について評価</td></tr><tr><td>平常点</td><td>10%</td><td>積極的な授業参加度、授業態度によって評価</td></tr></table>	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
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であるが、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	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	S N S 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
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

学科名	マンガ・アニメーション科四年制
コース名	マンガコース
授業科目	ビジネススキル4
必選	必
年次	3年次
実施時期	通年
種別	講義
時間数	45
単位数	3
担当教員	内田 央
実務経験	有
実務経験職種	映像クリエイター
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。本授業は業界研究と自己分析といった実践的な内容を切り口に業界全体の知識を身に付けるとともに様々なメディアやテクノロジー、それを取り巻く周辺環境を解説していく。この授業を通じて業界理解を深め業界研究の一環として就職活動に役立てることを目的とする。
到達目標	・就職活動に向け書類審査を通過する履歴書やエントリーシートが作成できるようになる。 ・就職稼働における面接試験やグループディスカッションに対応できる能力を身に付ける。 ・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	自己の評価基準を再認識したうえで、社会の仕組み、業界、職業を理解し、就職活動に向け業界研究と自己分析といった基礎的な内容を切り口にコンテンツビジネスの仕組みを解説する。また面接やグループディスカッション対策としてロールプレイ形式のグループワークなどを実施して実践的に使える対応力や思考力を養う。
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であるが、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	目指す職種に對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	S N S 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
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

学科名	マンガ・アニメーション科四年制
コース名	アニメーションコース
授業科目	ビジネススキル4
必選	必
年次	3年次
実施時期	通年
種別	講義
時間数	45
単位数	3
担当教員	内田 央
実務経験	有
実務経験職種	映像クリエイター
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。本授業は業界研究と自己分析といった実践的な内容を切り口に業界全体の知識を身に付けるとともに様々なメディアやテクノロジー、それを取り巻く周辺環境を解説していく。この授業を通じて業界理解を深め業界研究の一環として就職活動に役立てることを目的とする。
到達目標	・就職活動に向け書類審査を通過する履歴書やエントリーシートが作成できるようになる。 ・就職稼働における面接試験やグループディスカッションに対応できる能力を身に付ける。 ・ビジネス的な思考力やアイデアの発想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	自己の評価基準を再認識したうえで、社会の仕組み、業界、職業を理解し、就職活動に向け業界研究と自己分析といった基礎的な内容を切り口にコンテンツビジネスの仕組みを解説する。また面接やグループディスカッション対策としてロールプレイ形式のグループワークなどを実施して実践的に使える対応力や思考力を養う。
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であるが、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	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	S N S 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
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