産業能率大学 情報マネジメント学部

エンターテインメントビジネス講座	履修年次	2
	単　　位	2
柴田 匡啓,小田 実	配 当 期	後
	授業方法	講義

授業の内容

[授業の概要]
　本科目は、情報マネジメント学部の学部専門コース「コンテンツビジネスコース」の中核科目として位置付けられており、この分野について知るために、毎回の授業にコンテンツビジネスの現場で活躍する専門家の方を講師としてお招きし、講義していただく科目です。
　受講にあたっては、毎回の授業に出席し、講師の先生方のお話を真剣に傾聴し、概要をまとめること、さらにテーマに興味を持って積極的に学ぶことを期待します

この科目の到達目標

・コンテンツビジネス業界について、一般情報だけではなく、現場の実情をもとに語ることができる。
・コンテンツ業界で活躍するための素養を分析し、身につける方法を知ることができる。
・講師の体験談をもとに、自分自身のキャリアを真剣に考えることができる。

成績評価の方法

授業出席、授業外学習リポート、小テスト、課題提出により総合的に評価する。

週	授業項目	週	授業項目
1	ガイダンス・外部講師の紹介・授業外学習、課題説明	8	音楽関連ビジネス
2	ゲームビジネス-ソーシャルゲームについて-	9	映像関連ビジネス-映画配給について-
3	放送関連ビジネス	10	映像関連ビジネス-漫画・アニメについて-
4	キャラクタービジネス	11	著作権ビジネス
5	ゲームビジネス-オンラインゲームについて-	12	出版関連ビジネス
6	Web ビジネス	13	小テスト・課題提示
7	小テスト・課題提示	14	全体のまとめ