

産業能率大学 情報マネジメント学部

コンテンツビジネス入門	履修年次	2	
	単位	2	
柴田 匡啓、川野邊 誠	配当期	前	
	授業方法	講義 / LIVE型	
授業の内容			
<p>[授業の概要]</p> <p>具体的には、コンテンツ業界に関する基礎的な知識の習得を目指し、映画、音楽、コミック、アニメ、ゲーム、キャラクター、放送、広告、出版業界の紹介とビジネスの仕組みを学ぶ。現在のコンテンツビジネス業界においては、お金の流れ(広告収入や課金収入)も重要であるため、履修者が普段コンテンツに支払っているお金の行き先についても解説していく。</p> <p>本科目をきっかけとしてコンテンツ業界に対し興味を持った履修者は、2年後期に開講する「エンターテインメントビジネス講座」「コンテンツプロデュース」等を履修し、さらに知識を深めていくことを期待する。</p>			
この科目の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> ・コンテンツビジネス業界の大きな流れを理解し、個別業界の現状・課題を説明することができる。 ・コンテンツビジネスに重要な「ワンソース・マルチユース」「ウィンドウ展開」「リクープ」などの用語や、ライセンス管理の基礎を説明できる。 ・2年後期からのコース選択に必要な情報を得ることができる。 			
成績評価の方法			
授業出席、授業外学習の成果を問う小テスト、毎週の授業外学習レポート評価、課題評価の合計点で成績評価を行う。			
週	授業項目	週	授業項目
1	ガイダンス	8	キャラクタービジネス
2	コンテンツとメディア	9	放送ビジネス
3	コンテンツビジネスを取り巻く環境	10	広告ビジネス
4	映画関連ビジネス	11	出版ビジネス
5	音楽関連ビジネス	12	ライセンス管理
6	アニメビジネス	13	コンテンツの数次利用
7	ゲームビジネス	14	全体のまとめ