

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の実践	履修年次	3・4	
	単位	2	
川野邊 誠、中野 耕助、渡邊 司揮	配当期	前	
	授業方法	演習 / 対面	
授業の内容			
<p>[授業の概要]</p> <p>本科目における講義では、「次世代のコンテンツプロデューサーに求められるマインド」について各分野の現役プロデューサーから話を聞き、議論を深める。実習は、企業へのコンテンツや商品またはサービスの企画提案を予定している。各種実習後は、その成果を報告書にまとめ、実習内容を振り返る。受講にあたり、履修者には、講義・実習ともに社会人としての姿勢で参加することが求められる。</p> <p>なお、受講生自らが主体的に行動することで、本科目を通して業界関係者との人脈を構築することも許可している。そのため、構築した人脈を活かし、コンテンツ業界でのインターンシップの機会を創出したり、科目において携わった活動について自主的に継続参加したりすることも可能となっている。積極的に活動し、目の前に巡ってくるであろう貴重なチャンスを掴んで欲しい。</p>			
この科目の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> ・実習を通して、コンテンツプロデューサーの現場についての理解を深めることができる。 ・講義や実習を通して、自己のキャリアに必要な物事を認識すると共に人脈を形成することができる。 ・コンテンツ業界の現場を知り、次世代コンテンツのあり方について考えることができる。 ・社会人としての振る舞いを身につけることができる。 			
成績評価の方法			
<p>科目への参画意欲と実習内容、成果発表を総合的に判断して評価する。 原則として全授業への出席が前提となる(理由なく無断で欠席・遅刻した場合は、評価の対象外とする)。</p>			
週	授業項目	週	授業項目
1	ガイダンス	8	舞台・コンサートのプロデュース
2	コンテンツをプロデュースすること	9	企画会議(1)ターゲットの設定
3	ビジネスマナー	10	企画会議(2)ニーズとコンセプトの決定
4	テレビ局におけるプロデュース	11	企画会議(3)プロダクトアイデアとベネフィットの考慮
5	エンターテインメントプロデュース	12	企画会議(4)企画提案書の完成
6	宣伝プロデュース	13	企画発表
7	ゲームプロデュース	14	これからのプロデュースにもとめられること