

愛知東邦大学 シラバス

開講年度(Year)	2020年度	開講期(Semester)	後期
授業科目名(Course name)	【オン】 コンテンツビジネス論		
担当者(Instructors)	船木 恵一	配当年次(Dividend year)	2
単位数(Credits)	2	必修・選択(Required / selection)	選択
実務家教員科目(Pro teacher course)			

■授業の目的と概要(Course purpose/outline) 本講義では、知財立国宣言やクールジャパン戦略に代表され、グローバルなビジネス展開が期待されているコンテンツ産業について、映画やアニメ・ゲームといった日本のコンテンツビジネスの現状と課題を探り、産業構造の把握と問題点をメディア（器）とコンテンツ（中身）の両側面から理解し、権利ビジネスに関するメディアリテラシーの獲得を目指します。

■ 授業形態・授業の方法(Class form)	
授業形態(Class form)	講義
授業の方法(Class method)	毎回主要なテーマ（問い）を設定し、問いに関する回答及び関連する知識を講義形式にて説明・学習します。学生は予習・復習することによって、テーマに関する理解をより深めることができます。
当該科目と実務との関係(Relationship between course and practice)	広告メディア産業における通算27年の見識をもとに、ビジネス視点からのコンテンツ産業の視点を提供します。またゲームやアニメ制作と海外販売における具体的事例を提示します。

■各回のテーマとその内容(Each theme and its contents)			
回数(Num)	テーマ(Theme)	内容(Contents)	メディア区分(Media)
第1回	ブリーフィング 講義概要と学習方法の説明	コンテンツビジネスで学ぶ内容、各回のテーマ紹介、講義の進め方、レポート作成と提出の説明	☐
第2回	コンテンツビジネスとは何か、何故今注目が集まっているのか。	クリエイティブ産業・文化産業の概要と各国の特徴を理解する	☐
第3回	VR/AR/MR技術はどんなもので、どんなところで使われているのか。	最先端×R技術の理解と、技術がもたらす未来ビジネスを学ぶ	☐
第4回	テレビのコンテンツは生き残れるのか。	テレビ番組は誰が作っているのか、何故視聴率を気にするのかを学ぶ	☐
第5回	映画における製作委員会方式とはどういうものか。	映画産業はどのような構造になっているのか、日米との違いは何かを学ぶ	☐
第6回	日本のアニメは何が凄いのか。	デジタル化時代と海外展開、2Dと3D制作の違い、日本アニメの優位性と課題を学ぶ	☐
第7回	電子書籍は出版産業を救えるのか。	出版ビジネスの構造と特徴、ePuB 3 がもたらすデジタル表現と出版産業の現状を学ぶ	☐
第8回	前半の振り返り	前半講義を振り返り、あらためてキーワードの復習を行う	☐
第9回	音楽産業は何で稼いでいるのか。	音楽産業の儲け方の変化、アーティストや音楽プロダクション、権利処理の構造や仕組みを学ぶ	☐
第10回	人は何故ゲームにはまるのか。	ゲームビジネスやソフトウェアビジネスの運営とは何か、現状と課題を学ぶ	☐
第11回	スポーツとビジネスは両立するのか。	スポーツエンターテインメントビジネス、興行（観戦）の現状と課題を学ぶ	☐
第12回	キャラクターはどうやって儲けるのか。	ライセンスビジネスの考え方と構造について学ぶ	☐
第13回	2.5次元ミュージカルとは何か。	能や歌舞伎の伝統芸能、パレエやオペラの起源、現代のミュージカルビジネスの現状など、ショービジネスを学ぶ	☐
第14回	リクープとは何か。何故重要なのか。	コンテンツビジネスのファイナンスマネージメントの要点を理解する	☐
第15回	後半振り返り	後半講義を振り返り、あらためてキーワードの復習を行う	☐

■授業時間外学習（予習・復習）の内容(Preparation/review details)
初回と前後半のまとめ講義日以外は、必ずテーマ（主要な問い）について2時間程度予習し、その内容をレポートに反映できるように準備してください。講義後は、講義前で調べた予習内容と講義内容を照らし合わせ、新たな疑問点を抽出するなど2時間程度復習することで、テーマやキーワードの内容の理解を深めてください。

■課題とフィードバックの方法(Assignments/feedback)
毎回所定課題を課します。☑ 講義後に内容に即した質問に回答して提出。☑ 教員からの採点やフィードバックをもとに講義に復習を行い、学びのポイントを各自整理して学習してください。Classroomの限定公開メールで質問や講義への要望なども随時発信可能ですので、教員とのコミュニケーションが図ってください。

■授業の到達目標と評価基準(Course goals)		
区分(Division)	DP区分(DP division)	内容(DP contents)
思考力・判断力・表現力	◆ 2019地域ビジネスDP2	わが国における主要なコンテンツ産業の特徴を海外比較を交えて理解・説明できる コンテンツ産業が抱える問題について、ビジネスの構造を交えて理解・説明できる

■成績評価(Evaluation method)				
筆記試験(Written exam)	実技試験(Practical exam)	レポート試験(Report exam)	授業内試験 (in-class exam)	その他(Other)
			100%	
授業内試験等(具体的内容)(Specific contents) オンデマンド型講義での平常評価とは、毎回の提出課題（ドキュメントへの記入と提出）の記載内容に基づき評価します。講義資料の要約や検索結果のまる写しは求めています。主要な問いに関する自身の考えを記載するようにしてください。				

■テキスト(Textbooks)		
No. (No.)	テキスト名など(Text name)	ISBN(ISBN)
1	ありません。教員がスライド及び配布資料を作成します。	
2		
3		
4		
5		

■参考図書(references books)		
No. (No.)	テキスト名など(Text name)	ISBN(ISBN)
1	各回のテーマに基づき、講義内で紹介します。	
2		
3		
4		
5		