

KIT虎ノ門大学院 学習支援計画書(シラバス)

※ 欠席・遅刻する場合は、事前相談/連絡を徹底してください。(連絡先: 虎ノ門事務室 [メールまたは電話])
 ※ 授業中の食事は控えてください。携帯電話はマナーモードにするなど、受講するにあたってのマナーをお守りください。

科目名		科目コード	単位数	開講期
M&Eマネジメント実務演習		Z 132	1 単位	4 学期
Media and Entertainment Management Practicum				
科目分野		課程領域		
M&Eマネジメント		イノベーションマネジメント共通科目		
担当教員名	メールアドレス	連絡方法 / オフィスアワー		
野副正行 北谷賢司 石井大貴	-	メールアポイントにて随時		

関連している科目(履修推奨科目)		
M&E産業要論	M&Eマネジメント実務特論1	M&Eマネジメント実務特論2
M&Eコンテンツ法務特論1	M&Eコンテンツ法務特論2	

授業の概要と到達目標

授業の主題と概要

メディアとエンタテインメント産業がデジタル・コンテンツの制作、配給に際しどのようなビジネスモデルを構築しているのか、また、配給、配信に不可欠なハードウェアを製造販売するコンシューマー・エレクトロニクス産業との融合を如何に実施しているのかを履修、ケース・スタディーを介して分析する。その上で、メディアを扱うものとしてのリテラシーの問題点等についても履修する。メディア&エンタテインメントの総括として、これまでの学びを生かしたディスカッションを行いながら、実践的議論を進めていく。

到達(修得)目標

これまで学んできたメディア・エンタテインメント産業におけるビジネススキームを再確認し、メディアビジネスの専門的知識を修得できる

受講対象者

イノベーションマネジメント専攻全受講生

履修上の注意事項やアドバイス

・授業内にてショートレポートの提出及び授業内での貢献度が極めて重要

※ 欠席が、2コマ(90分=1コマ)を超える場合は、単位修得にも影響する。欠席の際は、事前連絡を徹底すること。

※ 担当する教員は実務家教員とする。

※ 授業にて配布する資料等教材や講義収録映像・音声の無断転用・転載を禁じます。

コンピテンシ修得目標

知識領域 (Y軸)		ヒューマンパワー (Z軸)		思考プロセス (X軸)	
Y1: 基盤法令・テクノロジー		Z1: 問題発見力		X1: 企画	○
Y2: 応用法令・実務・テクノロジー		Z2: 独創力		X2: 構想	○
Y3: グローバル法令・実務		Z3: 問題解決力		X3: 調査・分析	○
Y4: マネジメント	○	Z4: プレゼンテーション力	○	X4: 設計・開発	
Y5: 戦略立案		Z5: 変革推進力		X5: 変革	
Y6: 標準化		Z6: コミュニケーション力		X6: 導入・運用	
		Z7: リーダーシップ力		X7: 評価・検証	
		Z8: ネゴシエーション力		X8: リーガルマインド	
		Z9: オーナーシップ力		X9: ライフサイクル	

プラクティカム

イベント / ケース		教育技法	マテリアル / ツール
1	独自コンテンツの講義	講義	PPT
2	事例紹介	演習	配布資料

評価の方法

(総合評価項目と割合)		評価の要点
出席・授業態度	20%	クラス貢献では各自の質問の量と質を加味する。
クラス貢献	20%	課題レポートはその都度課題を与える。
最終試験	60%	最終試験は本講座の理解度を確認するために行う。 毎回、事務室より出席簿を準備する。
合計	100%	

テキスト・参考図書など		備考
※ 追加する場合を含め、一部変更となる場合もございますので予めご了承ください		
テキスト (購入が必要)	講義資料を適時配布	
参考図書 (購入は任意・講師推奨)	『ゴジラで負けてスパイダーマンで勝つ』野副正行(新潮社) 『ウェブ時代 5つの定理』梅田望夫(文芸春秋) 『21世紀 放送の論点』郵政研究所(日刊工業) 『エンターテインメント・ビジネスの未来』北谷賢司(日経BP) 入手が困難ですが、参考図書として推奨します。	
参考URL		
適宜紹介予定		

コマ	学習内容	事前準備・課題	担当者	時間
1	【イントロダクション】 introduction: コンテンツとテクノロジーの融合、産業概論	配布資料の熟読	野副 北谷 石井	90分
	イベント			
2	【メディア&エンタテインメント産業総論①】 映像エンタテインメント事業(映画、TV、DVDなど)その1	前回の復習	野副	90分
	イベント			
3	【メディア&エンタテインメント産業総論②】 映像エンタテインメント事業 その2	前回の復習	野副	90分
	イベント			
4	【メディア&エンタテインメント産業総論③】 インターネット時代のコンテンツ事業	前回の復習	野副	90分
	イベント			
5	【メディア&エンタテインメント産業総論④】 NFTの事業構造とエンタメ産業への影響	前回の復習	北谷 石井	90分
	イベント			
6	【メディア&エンタテインメント・マネジメント総論①】 国内SVOD事業の編成、営業戦略	前回の復習	北谷 石井	90分
	イベント			
7	【メディア&エンタテインメント・マネジメント総論②】 デジタル時代に対する舞台工芸技術産業の対応と経営戦略	前回の復習	北谷 石井	90分
	イベント			
8	【メディア&エンタテインメント・マネジメント総論③】	前回の復習	北谷 石井	90分
	イベント			

※ 講義日程は、学事ポータル内の講義日程表をご参照ください。
 ※ 学習内容やスケジュールは、状況に応じて一部変更・改善が生じる場合があります。
 ※ 講義収録は、特別講師を招く場合など、内容によっては収録できない場合があります。