

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: 虎ノ門事務局[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	講義形式
M&E産業要論		Z 129	1 単位	1 学期	ハイフレックス
Essentials of the Media and Entertainment Industry					
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			
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マネジメント実務演習
M&Eコンテンツ法務特論 1	M&Eコンテンツ法務特論 2	M&Eコンテンツ契約実務特論

授業の概要と到達目標

授業の主題と概要

放送(地上波放送、衛星放送、CATV、ブロードバンド映像配信サービス、テレビ番組制作、テレビ番組シンジケーション)、映画(映画制作、映画配給、ホームエンタテインメント、コンセプト・ライセンス)、音楽(音楽制作、音楽配給、音楽出版)、スポーツ、デジタル映像制作、3D映像制作、モバイルコンテンツ制作配給、ローケーション・エンタテインメント、国際コングロメラットのビジネスモデル、予算構築、キャッシュフロー・マネジメント、法規制、エンタメ市場の歴史と現況を包括的に履修する。
 多彩なゲスト講師を交えながら、メディア & エンタテインメント産業の現状について考察する。

到達(修得)目標

1. メディア産業界全般における産業構造の理解ができる。
2. メディアビジネスの歴史から、メディアビジネスコンセプト全般における理解度を高めることができる。

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

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。 ショートレポートは必要に応じてその都度課題を与える。 期末テストは本講座の理解度を確認するために行う。 毎回、事務局より出席簿を準備する。
クラス貢献	20%	
最終試験	60%	
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)	『エンタメの未来2031』北谷賢司(日経BP) 講義資料を適時配布	
参考図書 (購入は任意・講師推奨)	※必読 『エンターテインメント・ビジネスの未来2026-2035』北谷賢司(日経BP) 虎ノ門事務室で保管しています。スタッフにお声掛けください。 『ライブ・エンタテインメント新世紀』北谷賢司(びあ総研) 『人を動かす力、お金を動かす力』北谷賢司(サンマーク出版) 『エンターテインメント・ビジネスの未来 2020-2029』北谷賢司(日経BP) 『巨怪伝』佐野真一(文藝春秋) 『二重らせん』中川一徳(講談社) 『日本民間放送年鑑2020』日本民間放送連盟(コーケン出版)	
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> 授業内容の確認及びメディア産業の歴史と概要について理解する エンタテインメント・マーケティング概論と映画産業	参考図書の熟読	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概論「デジタルシネマとSVOD対策」 前回の続きから、メディア&エンタテインメント産業のビジネスコンセプトについて 理解する	前回の復習	北谷 石井	90分
	イベント			
3	メディア&エンタテインメント産業論「音楽産業」 音楽産業・ライブエンタテインメント産業についてのビジネスモデルを理解する	前回の復習	北谷 石井	90分
	イベント			
4	「演劇ビジネス」 ブロードウェイ、ウエストエンド、国内の演劇ビジネスモデルについて理解する	前回の復習	北谷 石井	90分
	イベント			
5	メディア&エンタテインメント産業概論「放送産業」 放送、衛星放送、CATV産業のビジネスコンセプトについて理解する	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産業論「グローバルメディア企業トレンド、ゲーミング (カジ)産業とエンタテインメント産業の関係」についてのビジネスモデルを理解 する	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産業論「スポーツマーケティング産業」 スポーツエンタテインメント産業についての組織構造とビジネスモデルを理解する	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産業論 「5G時代のモバイル通信産業の方向性とエンタテインメント・コンテンツとの融合」に ついて理解する	前回の復習	北谷 石井	90分
	イベント			

2026.04

※ ゲストスピーカーは予定、変更となる可能性があります。
 ※ 講義日程は、学事ポータル上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。