

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2025年度)

専門分野区分	e-ビジネス	科目名	コンテンツ産業論			科目コード	D1981B1			
配当期	前期	授業実施形態	通常			単位数	2 単位			
担当教員名	岩瀬 薫子	履修グループ	3F(MD/SD/SL)3G(MA/MC/SC)			授業方法	講義			
実務経験の内容	株式会社リクルート(現株式会社リクルートHD)に新卒入社後、司法試験受験期を経て株式会社リクルートエイブリック(現株式会社インディードリクルートパートナーズ)へ。約20年間、法人向け採用支援と転職希望者のキャリア支援に従事。主にIT、ゲーム、WEB業界や情報システム部の採用支援と、エンジニアやクリエイターの転職支援を担当。リクルート在籍中に大阪府行政書士会登録(入国管理庁申請取次行政書士、文化庁登録著作権相談員)。2016年から専門学校や大学、法科大学院で経営戦略、マーケティング、キャリアデザインを講義し、多くの学生のキャリア形成をサポート。OIGでは2024年より外国人留学生向け特別講義を担当。 その他コンテンツ関連経験: 50年以上の音楽活動歴を持ち、在阪メジャープロミュージシャン・作曲家に師事。現在は作詞・作曲、ボーカリストとしてインディーズで活動中。経営コンサル企業在籍時には地方自治体の音楽イベント企画・運営を経験。									
学習一般目標	アニメ、ゲーム、音楽、漫画など、生活を彩るコンテンツ産業を学びます。業界の構造を理解し、制作の仕組みやコンテンツマネジメントの基本知識を知ることを目指します。また、コロナ以降に進化を遂げた事例やAI、メタバースなどの最新技術について学びつつ、それらを手がかりに学生の皆さん自身が主体的に未来像を描き、意見を深められるような場を提供します。自己学習や探求を通じて、変化する社会や技術との関わり方を考察し、クリエイティブな未来への道筋を一緒に模索します。									
授業の概要および学習上の助言	産業別に、各回、その産業の歴史や産業構造、ビジネスモデルの概要を把握し、さらなる今後の未来像・そこで働き・活躍するために必要なスキルや知見について考察していきます。									
教科書および参考書	コンテンツ産業論(著者:高橋光輝 デジタルハリウッド大学大学院客員教授 株式会社ボーンデジタル発行・発売)									
履修に必要な予備知識や技能	予習の必要はありません。									
使用機器	ありません。									
使用ソフト	ありません。									
学習到達目標	学部DP(番号表記)		学生が到達すべき行動目標							
	1		各産業の成り立ちを知る。							
	2		各産業の市場を知る。							
	3		各産業の産業構造を理解する。							
	3		各産業のビジネスフローを理解する							
	3		コロナ禍以降の産業の変遷とこれからの産業推進を考察する。							
達成度評価	評価方法		試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計
	学部DP	1.知識・理解								
		2.思考・判断								
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲								

	総合評価割合								
評価の要点									
評価方法	評価の実施方法と注意点								
試験									
小テスト									
レポート									
成果発表(口頭・実技)									
作品									
ポートフォリオ									
その他									

授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	コンテンツ産業の定義 コンテンツ産業の歴史 コンテンツ産業の市場規模	授業前に資料配布し、教科書と資料を使用し、講義形式で授業をします。	予習、復習は必要ありませんが課題提出をしていただきます。
第2回	コンテンツ産業の海外における市場規模 政府のコンテンツ産業に対する取り組み	授業前に資料配布し、教科書と資料を使用し、講義形式で授業をします。	予習、復習は必要ありませんが課題提出をしていただきます。
第3回	映画業界	授業前に資料配布し、教科書と資料を使用し、講義形式で授業をします。	予習、復習は必要ありませんが課題提出をしていただきます。
第4回	アニメーション業界	授業前に資料配布し、教科書と資料を使用し、講義形式で授業をします。	予習、復習は必要ありませんが課題提出をしていただきます。
第5回	アニメーション業界	授業前に資料配布し、教科書と資料を使用し、講義形式で授業をします。	予習、復習は必要ありませんが課題提出をしていただきます。
第6回	マンガ業界	授業前に資料配布し、教科書と資料を使用し、講義形式で授業をします。	予習、復習は必要ありませんが課題提出をしていただきます。
第7回	ゲーム業界	授業前に資料配布し、教科書と資料を使用し、講義形式で授業をします。	予習、復習は必要ありませんが課題提出をしていただきます。
第8回	音楽業界	授業前に資料配布し、教科書と資料を使用し、講義形式で授業をします。	予習、復習は必要ありませんが課題提出をしていただきます。

第9回	放送業界	授業前に資料配布し、教科書と資料を使用し、講義形式で授業をします。	予習、復習は必要ありませんが課題提出をしていただきます。
第10回	ウェブ業界	授業前に資料配布し、教科書と資料を使用し、講義形式で授業をします。	予習、復習は必要ありませんが課題提出をしていただきます。
第11回	インターネット業界	授業前に資料配布し、教科書と資料を使用し、講義形式で授業をします。	予習、復習は必要ありませんが課題提出をしていただきます。
第12回	モバイル業界	授業前に資料配布し、教科書と資料を使用し、講義形式で授業をします。	予習、復習は必要ありませんが課題提出をしていただきます。
第13回	パチンコ・パチスロ業界	授業前に資料配布し、教科書と資料を使用し、講義形式で授業をします。	予習、復習は必要ありませんが課題提出をしていただきます。
第14回	【課題解決型授業1】	遠隔授業 実施時期:1期	対象範囲は講義第1回～第3回です。
第15回	【課題解決型授業2】	遠隔授業 実施時期:3期	対象範囲は講義第4回～第7回です。