

2011年度 科目等履修生 科目一覧

※各科目の履修は本専攻の学生が優先となります。募集状況は随時更新されますので、応募の可否は事務局までお問い合わせください。(TEL: 03-5297-5797 Mail: daigakuin@dhw.ac.jp 担当: 桂、山本)

6月開講 (出願締切:6月6日)

科目名	授業概要	担当	曜日	時間	初回授業	単位	総時間	空席状況
映画ビジネスモデル研究	海外からの輸入映画コンテンツへの投資意思決定、出資共同体の組成から、劇場配給、DVD、TVなどを通して、消費者に販売されるまでの各ウインドウ・流通の構造を学ぶ。	吉村	月	19:00-20:30	6月13日	1	8	○
メディアアート論	デジタル化が普及した20年を振り返り、これからのメディアにおいてアートに求められているものを現場で活躍するメディアアートの旗手たちとの対話を通じて検証する。	荻野	火	19:00-20:30	6月14日	1	8	△
キャラクターマネジメント論	キャラクターマーケティングに必要なコンセプトの開発、キャラクター制作、著作権、チャネル戦略、宣伝販促戦略、販売戦略、事業の再生化までを総合的なビジネス戦略を学ぶ	加藤	水	19:00-20:30	6月15日	1	8	△
Web事例研究	優れたWebビジネスの事例を取り上げながらビジネスのKPIとなるエッセンスを抽出・分析、各カテゴリにおいて効率的かつ有効なWebビジネスを展開するポイントを把握する。	本多・矢野	水	19:00-20:30	6月15日	1	8	△
デジタルコンテンツ表現手法	まずデジタル表現の変遷を理解し、その上で3DCGアニメーションを代表とするエンターテインメントに関して、その理論と手法を学ぶ。	小倉・斎賀	金	19:00-20:30	6月17日	1	8	△
マネジメントのための調査分析手法	「そもそも研究とは何か？」という問いから出発し、自らの主張を特定の学術的フォーマットに沿って論理的に提示するという基本形を理解し、また運用できるようになることを目指す。	西田	金	19:00-20:30	6月17日	1	8	△

9月開講 (出願締切:8月22日/9月12日)

科目名	授業概要	担当	曜日	時間	初回授業	単位	総時間	空席状況
アントレプレナーシップ	自らの目標のイメージを具体的にし、その目標を実現するために最も有効な法人格について事例をもとに特徴を比較する。後半2回ではグループごとに実際のプロジェクト企画・立案する。	佐藤(大)	月	19:00-20:30	9月26日	1	8	○
コンテンツビジネスにおけるライツビジネス実践	音楽、映像、ゲームなど各エンタテインメント業界での権利処理の実態の紹介を受けつつ、その活用方法(ビジネス化)とリスクマネジメントを考えていく。	高森	月	19:00-20:30	9月26日	1	8	○
リーガルマネジメント	事業経営を行っていくに当たり、法律をうまく活用することによって得られるメリット、また法律への対応を怠ったり失敗することで被る可能性がある損害について具体的な事例を紹介する。	中村	火	19:00-20:30	9月20日	1	8	○
ヒットコンテンツ事例研究	コンテンツビジネスにおけるヒット要因やヒット法則を具体的な事例を基に分析・解説。さらにヒットを生む為に必要なプロデューサーやディレクターの能力とそれを高める手法も提供する。	品田	火	19:00-20:30	9月20日	1	8	○
問題解決のためのアカウンティングとファイナンス	ビジネスパーソンとして最低限知っておかななくてはならないアカウンティング知識を確認し、その上で資金調達のためのファイナンススキームを理解する。	伊藤	水	19:00-20:30	9月21日	1	8	○
プロデューサーのストーリー演習	ハリウッド映画のヒット作を解析し、ストーリーの必須的な構成要素を習得。ストーリーの構造分析やテーマ設定、プロットライン分析などを学び、実際にシナリオ作成演習を行う。	山本	水	19:00-20:30	9月21日	1	8	○
デジタルコンテンツ表現実習Ⅲ(映像編集)	プロデューサー、ディレクターにとってポストプロ工程をブラックボックスにしないために「技術を見る目」の習得を目標として、実際にノンリニア編集、デジタル合成などの演習を行う。	高橋	水	19:00-20:30	9月21日	2	16	○
Webプログラミング実習	デザイナー及びプログラマーに指示を出すための知識として、プログラミングの基礎、効率の良いデザインとプログラムの切り分け方、セキュリティを考慮した設計方法などを学ぶ。	茂木	木	19:00-20:30	9月22日	2	16	○
アニメビジネスプロデュース	アニメビジネスにおけるプランニング、販売、販促などを代表的作品を事例に分析し、その各過程を講義する。同時に今後、より国際競争力を強めていく上での課題についても論じていく。	小畑	木	19:00-20:30	9月22日	1	8	○
ECマネジメント実践	Eコマース事業のプランニング手法を解説し議論する事で、新たな価値観を備えたEコマース分野のプロフェッショナルを育成する。	市村・河口	木	19:00-20:30	9月22日	1	8	○
デジタルコンテンツ表現実習Ⅱ(3DCG)	『Maya』を使った3DCGの基礎演習。映像ディレクターになるための基礎知識の習得の為、細かい数値設定のような技術の習得よりもCG制作全体の技術を身につける事が目的。	小倉	木	20:45-22:15	9月22日	2	16	○
コンテンツプロダクション	各コンテンツ業界の経験豊かなプロデューサー、ディレクターをゲスト講師として招き、業界のマネーフロー、コンテンツ制作フロー、構造変化について理解し、業界特性を比較検討する。	矢野(浩)	金	19:00-20:30	9月30日	1	8	○
アクセス解析実践	アクセス解析の仕組みや取得するデータの定義・意味、3大手法の特徴を知った上で、目的に応じた解析をするためのポイントや、各種データを解釈する上での留意点などを習得する。	衣袋	金	19:00-20:30	9月30日	1	8	○
ICTソリューション導入手法	ICTソリューションの種類や活用方法を事例から学び、現状を把握。さらにアメリカでの活用のされ方や日本との違いを比較検討していき、ICTの将来動向について論じる。	三瀬	土	13:00-14:30	9月24日	1	8	○

11月開講 (出願締切:10月17日/10月31日/11月14日)

科目名	授業概要	担当	曜日	時間	初回授業	単位	総時間	空席状況
モバイルビジネス実践Ⅱ	FlashやVGA端末による表現力の変化、ASPサービスを使ったモバイルコマースサイト制作とメール制作の実習、モバイルサイト構築の技術、モバイル業界のビジネスチャンスなどを学ぶ。	深田	水	19:00-20:30	11月30日	1	8	○
Webプランニング演習	ウェブコンサルティングのフレームワークを学び、フレームワークに沿った演習課題にグループワークで取り組む。ワークにより実際のコンサルティング現場同様の経験を積む。	渡辺・本多	金	20:45-22:15	11月25日	1	8	○
Webテクノロジー戦略論	インターネットを支える各種プロトコルや要素技術について理解し、それが実際のWebサービスでどのように活用されているかを考察を行う。レガシーシステムとの連携手法についても解説。	安田	土	13:00-14:30	11月26日	1	8	○
コンテンツビジネス国際戦略研究	オンラインゲームやモバイルコンテンツの海外動向を把握し、国産コンテンツをいかに海外に輸出するかをテーマに講義を行う。	川口	日	13:00-14:30	11月27日	1	8	○
映画製作におけるファイナンスとリクープ	ビジネスとしての映画や他コンテンツに興味がある人に、映画ビジネスの仕組みや資金調達のスキームを教授します。	亀田	日	15:00-16:30	11月27日	1	8	○