



シラバス管理

管理モード

学生プレビュー(日本語)

学生プレビュー(英語)

管理情報

入稿期間	2021-12-02 00:00:00~2022-02-01 00:00:00 入稿不可
入稿担当教員	菅野 聡之
入稿ステータス	入稿完了 菅野 聡之 - 2022-01-10 21:59:24 (履歴)
公開ステータス	公開中

シラバスの内容

入稿を一時的に取り下げる

入稿が完了しています。再び編集したい場合は、「入稿を一時的に取り下げる」を押してください。
※すでに入力済みの内容は保持されます。取り下げた場合は、入稿期間内に編集の上、再入稿してください。

菅野 聡之 - 2022-01-10 21:59:24 (履歴)

項目名	内容	
コースコード	10283	-
年度	2022	-
学期(コース情報)	82	-
授業科目名	日本語 10283:特殊講義（専門X IV）(WA) 英語 10283:Lectures(Advanced X IV) (WA)	-
担当教員	日本語 菅野 聡之 英語 SUGANO TOSHIYUKI	-
全担当教員	日本語 菅野 聡之 英語 SUGANO TOSHIYUKI	- 2021-10-19 06:33:37 - Administrator
学期	日本語 夏集中II 英語 Summer(Intensive)2	- 2021-10-14 06:29:32 - Administrator
開講曜日・時限		-
学部・研究科	日本語 映像学部 英語 College of Image Arts and Sciences	- 2021-10-14 06:29:32 - Administrator
配当年次	3 -	- 2021-10-14 06:29:32 - Administrator
単位数	2	- 2021-10-14 06:29:32 - Administrator
キャンパス	日本語 衣笠 英語 KIC	- 2021-10-15 06:37:00 - Administrator
授業施設	日本語 衣笠 英語 Kinugasa	- 2022-03-01 06:29:55 - Administrator
開講言語(事務情報)	日本語 日本語 英語 Japanese	- 2021-10-14 06:29:32 - Administrator
授業で利用する言語	日本語 日本語 英語 Japanese	- 2022-01-10 21:45:58 - 菅野 聡之 (履歴)
授業の概要と方法	◇教室：未定 エンタテインメントを成立する場所ごとに分けると①ロケーション・ベースド・エンタテインメント、②ホーム・エンタテインメント、③モバイル・エンタテインメントの3つに分類。この授業ではテーマパークやシネマコンプレックス、アミューズメント施設、観光集客施設、テーマレストランなど街に存在し空間に人を集めて成立する「ロケーション・ベースド・エンタテインメント」、つまり『空間エンタテインメント』を主題として取り上げる。 授業内容としては「空間エンタテインメント」分野の現況から今後の動向までを、①オリエンタル	編集 編集

	<p>ンド社での「東京ディズニーランド」立ち上げ、②セガ社でのエンタテインメント施設の企画・プロデュース、③シネマコンプレックス運営会社の経営、④大手芸能プロダクション・アミューズ社の新規事業「東京ワンピースタワー」の企画・プロデュースといった講師自らが参画してきた具体的プロジェクトを紹介しながら、その真髄を学ぶ。</p> <p>さらに学生自らがグループに分かれ、京都市内の現存するプロジェクトを課題にした「空間エンタテインメント」プランニングを、企業内での企画作成過程と同様の流れに沿って、コンセプト・企画立案からプレゼンテーションまでを主体的にワークショップ形式で体験してもらう。授業の全15回をすべて対面授業で行う予定。</p> <p style="text-align: right;">2022-01-10 21:45:58 - 菅野 聡之 (履歴)</p>																																					
<p>受講生の到達目標</p>	<p>①「空間エンタテインメント」について、概観から最新事情までを具体的なプロジェクト事例を通して幅広く学び、理解することができる</p> <p>②学生自らが主体となるグループでの「ワークショップ」を通して「空間エンタテインメント」のコンセプト・企画立案からプレゼンテーションまでを体験し、企業組織で通用する実践的な「企画立案スキル」を体得することができる</p> <p>③街で体感する様々な「空間エンタテインメント」を、授業を受ける前とは異なる「プロデューサー」としての視点で見直すことができる</p> <p style="text-align: right;">2022-01-10 21:45:58 - 菅野 聡之 (履歴)</p>	編集																																				
<p>事前に履修しておくことが望まれる科目</p>	<p>特になし</p> <p style="text-align: right;">2022-01-10 21:45:58 - 菅野 聡之 (履歴)</p>	編集																																				
<p>授業スケジュール</p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;"></th> <th style="width: 15%;">授業回数/ 担当教員（複数担当の場合）</th> <th style="width: 70%;">テーマ キーワード・文献・補足事項等</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td></td> <td> <p>テーマ： 学生グループ分け/グループ内での自己紹介等 講師自己紹介、授業の全体概要と評価基準の説明 社会で大切なこと</p> <p>キーワード： オリエンタルランド、セガ、アミューズ、仕事を選ぶこと、プロデュース力（創造力、プレゼンテーション力、人脈）</p> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td></td> <td> <p>テーマ： 課題のオリエンテーションと質疑応答 ワークショップ：グループ内での議論</p> <p>キーワード： 施設（空間）概要及び問題点の理解、活性化目的の把握、役割分担、スケジュールの確認</p> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td></td> <td> <p>テーマ： 講義：空間エンタテインメント概論①「創造力を身につける」</p> <p>キーワード： 3つの能力（①批判的思考、②課題発見、③発想力）と 2つの心構え（①知的好奇心、②顧客の視点）、プレーストーミング、仮説思考 オズボーンのチェックリスト、目的、目標、手段の違い</p> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4</td> <td></td> <td> <p>テーマ： ワークショップ：グループごとに課題である京都市内の集客施設を見学</p> <p>キーワード： 施設（空間）の把握、交通アクセス、来場者の把握</p> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">5</td> <td></td> <td> <p>テーマ： ゲスト講義：エンタテインメントビジネス関連企業の実務担当者（予定）</p> <p>キーワード： 企画立案の手法、最新事例紹介、今後の潮流</p> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">6</td> <td></td> <td> <p>テーマ： 講義：空間エンタテインメント概論②「エンタテインメント施設のマーケティング」</p> <p>キーワード： ライブエンタテインメントの導入、外国人観光客を誘引、異分野とのタイアップ、東京ジョイポリス、東京ディズニーランド</p> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">7</td> <td></td> <td> <p>テーマ： ワークショップ：グループごとにプレーストーミング&プランニングを実施、適宜講師よりフィードバック</p> <p>キーワード： ターゲット顧客の設定、エンタテインメントの企画案作成</p> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">8</td> <td></td> <td> <p>テーマ： 講義：空間エンタテインメント概論③「エンタテインメントコンテンツ産業から考える」</p> <p>キーワード： エンタテインメントコンテンツ産業規模、国内の映画産業、興行収入、アニメーション、マンガ、キャラクター、ゲーム、アミューズメント施設、東京ワンピースタワー、ウォルトディズニーカンパニー</p> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">9</td> <td></td> <td> <p>テーマ： ゲスト講義：エンタテインメントビジネス関連企業の実務担当者（予定）</p> <p>キーワード： 企画立案の手法、エンタテインメントビジネス事例紹介、これからの潮流</p> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">10</td> <td></td> <td> <p>テーマ： ワークショップ：グループごとにプレーストーミング&プランニング実施、適宜講師よりフィードバック</p> <p>キーワード： 具体的なエンタテインメントプランの企画詳細立案</p> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">11</td> <td></td> <td> <p>テーマ： ワークショップ：グループごとにプレーストーミング&プランニング実施、適宜講師よりフィードバック</p> </td> </tr> </tbody> </table>		授業回数/ 担当教員（複数担当の場合）	テーマ キーワード・文献・補足事項等	1		<p>テーマ： 学生グループ分け/グループ内での自己紹介等 講師自己紹介、授業の全体概要と評価基準の説明 社会で大切なこと</p> <p>キーワード： オリエンタルランド、セガ、アミューズ、仕事を選ぶこと、プロデュース力（創造力、プレゼンテーション力、人脈）</p>	2		<p>テーマ： 課題のオリエンテーションと質疑応答 ワークショップ：グループ内での議論</p> <p>キーワード： 施設（空間）概要及び問題点の理解、活性化目的の把握、役割分担、スケジュールの確認</p>	3		<p>テーマ： 講義：空間エンタテインメント概論①「創造力を身につける」</p> <p>キーワード： 3つの能力（①批判的思考、②課題発見、③発想力）と 2つの心構え（①知的好奇心、②顧客の視点）、プレーストーミング、仮説思考 オズボーンのチェックリスト、目的、目標、手段の違い</p>	4		<p>テーマ： ワークショップ：グループごとに課題である京都市内の集客施設を見学</p> <p>キーワード： 施設（空間）の把握、交通アクセス、来場者の把握</p>	5		<p>テーマ： ゲスト講義：エンタテインメントビジネス関連企業の実務担当者（予定）</p> <p>キーワード： 企画立案の手法、最新事例紹介、今後の潮流</p>	6		<p>テーマ： 講義：空間エンタテインメント概論②「エンタテインメント施設のマーケティング」</p> <p>キーワード： ライブエンタテインメントの導入、外国人観光客を誘引、異分野とのタイアップ、東京ジョイポリス、東京ディズニーランド</p>	7		<p>テーマ： ワークショップ：グループごとにプレーストーミング&プランニングを実施、適宜講師よりフィードバック</p> <p>キーワード： ターゲット顧客の設定、エンタテインメントの企画案作成</p>	8		<p>テーマ： 講義：空間エンタテインメント概論③「エンタテインメントコンテンツ産業から考える」</p> <p>キーワード： エンタテインメントコンテンツ産業規模、国内の映画産業、興行収入、アニメーション、マンガ、キャラクター、ゲーム、アミューズメント施設、東京ワンピースタワー、ウォルトディズニーカンパニー</p>	9		<p>テーマ： ゲスト講義：エンタテインメントビジネス関連企業の実務担当者（予定）</p> <p>キーワード： 企画立案の手法、エンタテインメントビジネス事例紹介、これからの潮流</p>	10		<p>テーマ： ワークショップ：グループごとにプレーストーミング&プランニング実施、適宜講師よりフィードバック</p> <p>キーワード： 具体的なエンタテインメントプランの企画詳細立案</p>	11		<p>テーマ： ワークショップ：グループごとにプレーストーミング&プランニング実施、適宜講師よりフィードバック</p>	編集
	授業回数/ 担当教員（複数担当の場合）	テーマ キーワード・文献・補足事項等																																				
1		<p>テーマ： 学生グループ分け/グループ内での自己紹介等 講師自己紹介、授業の全体概要と評価基準の説明 社会で大切なこと</p> <p>キーワード： オリエンタルランド、セガ、アミューズ、仕事を選ぶこと、プロデュース力（創造力、プレゼンテーション力、人脈）</p>																																				
2		<p>テーマ： 課題のオリエンテーションと質疑応答 ワークショップ：グループ内での議論</p> <p>キーワード： 施設（空間）概要及び問題点の理解、活性化目的の把握、役割分担、スケジュールの確認</p>																																				
3		<p>テーマ： 講義：空間エンタテインメント概論①「創造力を身につける」</p> <p>キーワード： 3つの能力（①批判的思考、②課題発見、③発想力）と 2つの心構え（①知的好奇心、②顧客の視点）、プレーストーミング、仮説思考 オズボーンのチェックリスト、目的、目標、手段の違い</p>																																				
4		<p>テーマ： ワークショップ：グループごとに課題である京都市内の集客施設を見学</p> <p>キーワード： 施設（空間）の把握、交通アクセス、来場者の把握</p>																																				
5		<p>テーマ： ゲスト講義：エンタテインメントビジネス関連企業の実務担当者（予定）</p> <p>キーワード： 企画立案の手法、最新事例紹介、今後の潮流</p>																																				
6		<p>テーマ： 講義：空間エンタテインメント概論②「エンタテインメント施設のマーケティング」</p> <p>キーワード： ライブエンタテインメントの導入、外国人観光客を誘引、異分野とのタイアップ、東京ジョイポリス、東京ディズニーランド</p>																																				
7		<p>テーマ： ワークショップ：グループごとにプレーストーミング&プランニングを実施、適宜講師よりフィードバック</p> <p>キーワード： ターゲット顧客の設定、エンタテインメントの企画案作成</p>																																				
8		<p>テーマ： 講義：空間エンタテインメント概論③「エンタテインメントコンテンツ産業から考える」</p> <p>キーワード： エンタテインメントコンテンツ産業規模、国内の映画産業、興行収入、アニメーション、マンガ、キャラクター、ゲーム、アミューズメント施設、東京ワンピースタワー、ウォルトディズニーカンパニー</p>																																				
9		<p>テーマ： ゲスト講義：エンタテインメントビジネス関連企業の実務担当者（予定）</p> <p>キーワード： 企画立案の手法、エンタテインメントビジネス事例紹介、これからの潮流</p>																																				
10		<p>テーマ： ワークショップ：グループごとにプレーストーミング&プランニング実施、適宜講師よりフィードバック</p> <p>キーワード： 具体的なエンタテインメントプランの企画詳細立案</p>																																				
11		<p>テーマ： ワークショップ：グループごとにプレーストーミング&プランニング実施、適宜講師よりフィードバック</p>																																				

	<p>キーワード： 具体的なエンタテインメントプランの企画詳細立案</p> <p>12 テーマ： 講義：空間エンタテインメント概論④「観光産業から考える」 キーワード： 観光立国、訪日外国人数、地域活性化、まちづくり、北海道、伊勢神宮、土産土法、地産地消、身土不二、カジノ、シンガポール、MICE、ナイトタイムエコノミー、クールジャパン</p> <p>13 テーマ： 講義：空間エンタテインメント概論⑤「プレゼンテーション力を身につける」 キーワード： 相手のメリット、展開の型、PREP法、ホールパート法、ロジカルシンキング、アイコンタクト、ポイントは3つに絞る、オープニングとクロージングが大事</p> <p>14 テーマ： グループごとにプレゼンテーションの準備及びリハーサル実施 キーワード： プレゼンテーションの表現手法（パワーポイント、OHP、模造紙、パフォーマンス等の組み合わせ）を考える</p> <p>15 テーマ： グループごとにプレゼンテーションの実施と講師講評、意見交換 本講義での重要ポイントの説明（復習） キーワード： ウォルト・ディズニーやエンタテインメント業界を代表する人たちの名言紹介</p> <p style="text-align: right;">2022-01-10 21:45:58 - 菅野 聡之 (履歴)</p>																																														
授業実施形態	<p>◎BCPレベル1～2 ・第1回～15回を対面にて実施</p> <p>◎BCPレベル3～4 ・第1回～15回を原則としてWebにて実施（予定）</p> <p style="text-align: right;">2022-01-10 21:58:51 - 菅野 聡之 (履歴)</p>	編集																																													
参考動画		編集																																													
授業外学習の指示	<p>①授業前に既存のエンタテインメント空間や大型の商業施設を可能な限り見学や体験しておくこと ②授業内で適宜指示する</p> <p style="text-align: right;">2022-01-10 21:45:58 - 菅野 聡之 (履歴)</p>	編集																																													
成績評価方法	<table border="1"> <thead> <tr> <th>種別</th> <th>割合(%)</th> <th>評価基準等</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>定期試験（筆記）</td> <td>0</td> <td></td> </tr> <tr> <td>レポート試験 （統一締切日を締切とするレポート）</td> <td>0</td> <td></td> </tr> <tr> <td>上記以外の試験・レポート、平常点評価 （日常的な授業における取組状況の評価）</td> <td>100</td> <td>①授業への参加度を評価する（出席）：40% ②グループでの企画立案への取り組みと発表内容（プレゼンテーション）を評価する：60%</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: right;">2022-01-10 21:57:50 - 菅野 聡之 (履歴)</p>	種別	割合(%)	評価基準等	定期試験（筆記）	0		レポート試験 （統一締切日を締切とするレポート）	0		上記以外の試験・レポート、平常点評価 （日常的な授業における取組状況の評価）	100	①授業への参加度を評価する（出席）：40% ②グループでの企画立案への取り組みと発表内容（プレゼンテーション）を評価する：60%	編集																																	
種別	割合(%)	評価基準等																																													
定期試験（筆記）	0																																														
レポート試験 （統一締切日を締切とするレポート）	0																																														
上記以外の試験・レポート、平常点評価 （日常的な授業における取組状況の評価）	100	①授業への参加度を評価する（出席）：40% ②グループでの企画立案への取り組みと発表内容（プレゼンテーション）を評価する：60%																																													
受講および研究に関するアドバイス	<p>①テーマパークやアミューズメント施設といった「空間エンタテインメント」に興味があること ②こんな「空間エンタテインメント」があったらよい、というラフなアイデアを携えて授業に臨むこと</p> <p style="text-align: right;">2022-01-10 21:45:58 - 菅野 聡之 (履歴)</p>	編集																																													
教科書		編集																																													
参考書	<table border="1"> <thead> <tr> <th>書名</th> <th>著者</th> <th>出版社</th> <th>ISBNコード</th> <th>備考</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>表現のビジネス コンテント制作論</td> <td>浜野保樹</td> <td>東大出版会</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>模倣される日本</td> <td>浜野保樹</td> <td>祥伝社</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>クリエイティブ資本論</td> <td>リチャードフロリダ</td> <td>ダイヤモンド社</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>「エンタメ」の夜明け ディズニーランド</td> <td>馬場康夫</td> <td>講談社</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>日本のポップパワー</td> <td>中村伊知哉</td> <td>日本経済新聞社</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>ソフトパワー</td> <td>ジョセフ・ナイ</td> <td>日本経済新聞社</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>趣都の誕生</td> <td>森川嘉一郎</td> <td>幻冬舎</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>ディズニーランド物語</td> <td>有島哲夫</td> <td>日経ビジネス人文庫</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: right;">2022-01-10 21:45:58 - 菅野 聡之 (履歴)</p>	書名	著者	出版社	ISBNコード	備考	表現のビジネス コンテント制作論	浜野保樹	東大出版会			模倣される日本	浜野保樹	祥伝社			クリエイティブ資本論	リチャードフロリダ	ダイヤモンド社			「エンタメ」の夜明け ディズニーランド	馬場康夫	講談社			日本のポップパワー	中村伊知哉	日本経済新聞社			ソフトパワー	ジョセフ・ナイ	日本経済新聞社			趣都の誕生	森川嘉一郎	幻冬舎			ディズニーランド物語	有島哲夫	日経ビジネス人文庫			編集
書名	著者	出版社	ISBNコード	備考																																											
表現のビジネス コンテント制作論	浜野保樹	東大出版会																																													
模倣される日本	浜野保樹	祥伝社																																													
クリエイティブ資本論	リチャードフロリダ	ダイヤモンド社																																													
「エンタメ」の夜明け ディズニーランド	馬場康夫	講談社																																													
日本のポップパワー	中村伊知哉	日本経済新聞社																																													
ソフトパワー	ジョセフ・ナイ	日本経済新聞社																																													
趣都の誕生	森川嘉一郎	幻冬舎																																													
ディズニーランド物語	有島哲夫	日経ビジネス人文庫																																													
参考になるwwwページ		編集																																													
授業内外における学生・教員間のコミュニケーションの方法	<p>日本語 学生との直接対話,その他(教員より別途指示) 英語 Talk with Students,Other (Separate instructions will be provided)</p> <p style="text-align: right;">2022-01-10 21:45:58 - 菅野 聡之 (履歴)</p>	編集																																													

備考	◎BCPレベル3～4の場合も成績評価方法は変更なし 2022-01-10 21:45:58 - 菅野 聡之 (履歴)	編集
	【科目ナンバリング・カリキュラムマップはこちらから/Click here to see the Curriculum-Map and Course-Numbering】 URL:http://www.ritsumeai.ac.jp/students/pathways-future/course/curriculum.html 2022-03-03 19:51:58 - Administrator (履歴)	
授業アンケート結果		編集
登録者	admin	-
登録日時	2021-10-14 06:29:32	-
更新者	admin	-
更新日時	2022-03-03 19:51:58	-
<input type="button" value="入稿を一時的に取り下げる"/> <p>入稿が完了しています。再び編集したい場合は、「入稿を一時的に取り下げる」を押してください。 ※すでに入力済みの内容は保持されます。取り下げた場合は、入稿期間内に編集の上、再入稿してください。 菅野 聡之 - 2022-01-10 21:59:24 (履歴)</p>		

管理者からの連絡