



VIPOアカデミー コーポレートリーダーコース

2017年 8月

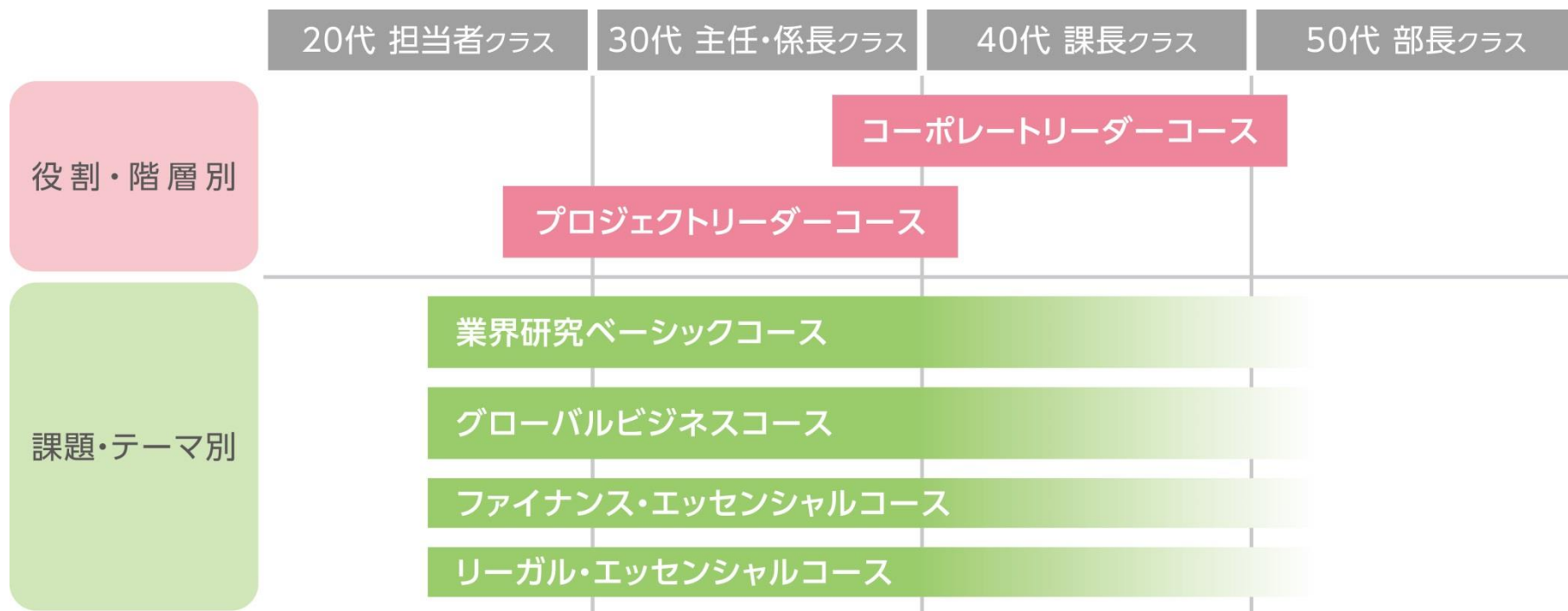
特定非営利活動法人映像産業振興機構 (VIPO)
人材育成事業部



Visual Industry Promotion Organization
特定非営利活動法人 映像産業振興機構

VIPOアカデミー

コンテンツ業界のリーダー育成及びビジネスにつながるネットワークを構築することを目的として、業界に最適化された独自の教育プログラムを提供する人材育成事業です。



目次

- 2017年度 開催予定
- 受講料
- コーポレートリーダーコース概要
- 参考資料
 1. 受講企業実績
 2. コース別受講者数

参加者の方へ最適なプログラムを提供するために
日程および内容は多少の変更となる可能性があります。ご了承ください。

2017年度 秋期開催予定

日程の詳細は、コース概要をご参照ください。

		秋期	お申込み締切日
General	コーポレート リーダー	9月10日(日) - 12月7日(木) ※火曜、木曜、土曜、日曜	8月31日(木)
	プロジェクト リーダー	9月9日(土) - 11月28日(火) ※火曜、土曜	
コンテンツ業界共通スキル・知識	業界研究 ベーシック*	9月13日(水) - 11月29日(水) ※水曜のみ	
	グローバル ビジネス	10月13日(金) - 12月15日(金) ※金曜、土曜	9月29日(金)
	リーガル・ エッセンシャル	9月12日(火) - 10月24日(火) ※火曜のみ	8月31日(木)
	ファイナンス・ エッセンシャル	11月2日(木) - 12月14日(木) ※木曜のみ	10月20日(金)

* 業界研究ベーシックコースについては、全12ジャンル一括受講のお申込み締切日となります。

1ジャンル単発受講は、各開催日の前日までお申し込みを受け付けております。

** 会場は映像産業振興機構（VIPO）にて開催いたします。

(〒104-0045 東京都中央区築地4-1-1 東劇ビル2F <https://www.vipo.or.jp/about/access/>)

		VIPO会員*		団体会員*		一般	
General	コーポレート リーダー	300,000円		350,000円		400,000円	
	プロジェクト リーダー	200,000円		230,000円		260,000円	
コンテンツ業界共通スキル・知識	業界研究 ベーシック	全12ジャンル 一括**	57,000円	全12ジャンル 一括**	68,000円	全12ジャンル 一括**	79,000円
		1ジャンル 単発	5,000円	1ジャンル 単発	6,000円	1ジャンル 単発	7,000円
	グローバル ビジネス	140,000円		160,000円		180,000円	
	リーガル・ エッセンシャル	120,000円		140,000円		160,000円	
	ファイナンス・ エッセンシャル	120,000円		140,000円		160,000円	

* VIPO会員・・・ウェブサイトにてご確認ください (<https://www.vipo.or.jp/about/member-introduction/>)

団体会員・・・VIPO会員団体に所属する会員企業を指します


(一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会、一般社団法人日本動画協会、一般社団法人日本レコード協会など)

** 全12ジャンル一括の受講料には、懇親会2回分 (2,000円×2回=4,000円(税込)) の参加費が含まれます。

*** 「人材開発支援助成金」の対象になる可能性があります。詳しくはウェブサイトにてご確認ください。

(http://www.mhlw.go.jp/stf/seisakunitsuite/bunya/koyou_roudou/koyou/kyufukin/d01-1.html)

1. コーポレートリーダー コース

趣旨	エンタメ・コンテンツ業界向けに独自開発した育成プログラムを通して、プロジェクトリーダー(プロデューサー型人材)を、コーポレートリーダー(経営幹部人材)へ進化させるきっかけを提供する
目的	<ul style="list-style-type: none">・ 経営者視点を養い、経営幹部になるために必要とされる経営スキルを身につける・ コーポレートリーダーとして必要なスキルを習得し、<u>リーダーシップを最大限に引き出す</u>・ 他社のリーダーと刺激し合い、ビジネスに発展するような<u>ネットワークを構築する</u>
受講者	コンテンツ業界のマネージャー <課長クラス以上、30代後半～50代前半> 各社2名 までの選抜人材、 定員25名 ※2名の場合は、男女各1名を推奨
日程	2017年 9月10日(日) -12月7日(木) <全10日、52.5時間(3.5時間×15コマ)> * 欠席された場合は翌期以降の同講座を振替受講することが可能です
受講料	VIPO会員 30万円、団体会員(※) 35万円、一般 40万円 (税抜) ※団体会員・・・VIPO会員団体に所属する会員企業 (一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会、一般社団法人日本動画協会、一般社団法人日本レコード協会など)
プログラム構成	以下の5つのプログラムを統合してVIPOが開発した、コンテンツ業界向けのオリジナルプログラム <ol style="list-style-type: none">1. 経営戦略2. リーダーシップ3. ファイナンス4. コンテンツ業界経営者講演5. ビジネスプランニングとプレゼンテーション 

講師

経営戦略（協力：産業能率大学 総合研究所）



内藤 英俊 氏 学校法人産業能率大学 総合研究所 経営管理研究所 主幹研究員

早稲田大学商学部卒業。スイスIMD修了（MBA）。

シアール・ボサール（現ジェミニ・コンサルティング）、日本ロシュ（現中外製薬）を経て、1999年より産業能率大学に入職し、現在に至る。

海外現地法人向け支援、外資系企業の国内展開支援等、組織変革、事業革新コンサルティングを実施。

ファイナンス（協力：KPMGコンサルティング）



東海林 正賢 氏 KPMGコンサルティング ディレクター

メディア業界を10年以上担当し、業務改革や新事業立上支援などのプロジェクトを支援。

【担当業界】出版、テレビ、アニメ、テーマパーク、音楽、ゲームなどのコンテンツ産業全般

【主なプロジェクト実績】出版会社における新規事業企画／コンテンツ制作会社におけるバックオフィス改革
テレビ局における新ビジネス企画／エンターテインメント会社における全社ERP導入プロジェクト

リーダーシップ（協力：デールカーネギー・トレーニング）



市井 三衛 特定非営利活動法人映像産業振興機構（VIPO）事務局長

慶應義塾大学経済学部卒業。米国ピッツバーグ大学経営大学院修士課程（MBA）修了。

デール・カーネギー認定トレーナー。

東京貿易、クラフト・ジャパン、バクスターを経て、ワーナーミュージック・ジャパン専務取締役兼CFO、EMIミュージック・ジャパン代表取締役社長兼CEO、日本レコード協会副会長を歴任。2013年に映像産業振興機構ジャパン・コンテンツ海外展開事務局（J-LOP事務局）事務局長に就任し、2015年4月から現職。

スケジュール (秋期)

経営戦略

協力：産業能率大学総合研究所

リーダーシップ

協力：デール・カーネギー・トレーニング

ファイナンス

協力：KPMGコンサルティング

コンテンツ業界経営者講演

ビジネスプランニングとプレゼンテーション

日程	Day1	Day2	Day3	Day4	Day5
秋期	9月10日(日)	9月19日(火)	9月24日(日)	10月1日(日)	10月12日(木)
午前 10:00-13:30	オリエンテーション		経営戦略の基礎①	経営戦略の基礎③	
午後 14:30-18:00	リーダーシップ開発と 組織成果の達成		経営戦略の基礎②	イノベーションプロセスと プランニングプロセス	
夜間 19:00-22:30	懇親会 19:00-21:00	プレゼンテーション			評価・コーチングプロセスと 問題分析・意思決定

日程	Day6	Day7	Day8	Day9	Day10
秋期	10月19日(木)	10月26日(木)	11月11日(土)	11月25日(土)	12月7日(木)
午前 10:00-13:30			ファイナンス①	ミスへの対応・コミュニケーション と効果的なミーティング	
午後 14:30-18:00			ファイナンス②	プレ発表会	
夜間 19:00-22:30	経営者講演会	潜在能力の発見と 権限移譲のプロセス		懇親会 19:00-21:00	(18:30開始) 最終発表審査会

※9月19日(火)「プレゼンテーション」及び11月11日(土)「ファイナンス」は、プロジェクトリーダーコースと合同開催となります。

プログラム内容（秋期前半）

Day1 午前

オリエンテーション

プログラムの概要や注意点などの説明と質疑応答を行った後、ワークショップを通して参加者同士の相互理解と交流を図る。

Day1 午後

リーダーシップ開発と組織成果の達成

リーダーシップとマネジメントの違いを理解し、ビジョンを作成する。目標達成への課題を整理し、タイムマネジメントと部下のモチベーションレベルを把握する手法を理解する。

Day2 夜間

プレゼンテーション

わかりやすくインパクトのある話し方と資料で、相手を動かすプレゼンを学ぶ。3.5時間で、ストーリーの組み立て方・PowerPointの作り方・デリバリーまでを網羅。実習を繰り返して、スキルを定着させる。

Day3 午前

経営戦略の基礎 ① 成長戦略

タクシー業界に革新を起こした日本交通のケースを通して、製品ライフサイクル、製品ポートフォリオ、製品市場マトリックスなどの成長戦略を学び、意思決定力を鍛える。

Day3 午後

経営戦略の基礎 ② 競争戦略

独創的な商品でヒットを連発する小林製薬のケースで、3つの基本戦略、5フォース、市場地位別戦略、ポジショニング戦略といった競争戦略を体得する。

Day4 午前

経営戦略の基礎③ 環境分析

インド市場を開拓した公文式教室のケースを基に、SWOT分析を学び、自社の強み、弱み及びグローバルな事業環境に基づき、適切な判断を起こせるような戦略的思考力を身につける。

Day4 午後

イノベーションプロセスと プランニングプロセス

斬新なアイデアを促す環境を作り出し、問題解決と改善のためのイノベーションプロセスをマスターする。ビジョンを実行に移すステップを明確にして実効化する。

Day5 夜間

評価・コーチングプロセスと 問題分析・意思決定

組織の目標を測定可能な結果へ置き換え、明確な業績目標を設定する。コーチングプロセスを実践して部下の業績を改善する。問題の本質を見抜く3つの意思決定方法を習得し、「ストレスに打ち勝つ原則」を実践する。

プログラム内容（秋期後半）

Day6 夜間

コンテンツ業界 経営者講演会

コンテンツ業界の経営者から、ビジョンや成功体験・失敗談を直接聞くことで経営マインドを醸成し、グループでディスカッションを通して学びを吸収する。

Day7 夜間

潜在能力の発見と 権限移譲のプロセス

メンバーのモチベーションを高めるファクターを特定し、人間関係強化の原則を使って、効果的な関係を築く。
メンバーを育てるために仕事と責任を与え、パフォーマンス評価基準を示す。

Day8 午前

ファイナンス①

財務会計と管理会計およびその違いをコンテンツ業界のサンプルに触れながら学ぶ。

Day8 午後

ファイナンス②

損益分岐点、新規事業（プロジェクト）計画作成および評価方法を学ぶ。

Day9 午前

ミスへの対応・コミュニケーション と効果的なミーティング

人間関係のアプローチを使ってミスを効果的に処理し、適切にマネジメントする。
部下へのフィードバックの機会をつくり、効果的な質問を行い、リスニングスキルを強化する。
リーダーシップの原則を使って会議をリードする。

Day9 午後

成果の発表と成長の コミットメント（プレ発表会）

自らの組織に変化を売り込み、アイデアを実行計画へと移す能力を示す。
このトレーニングの個人的な結果を示し、将来のリーダーシップ開発のためのゴールを設定する。

Day10 夜間

最終発表審査会

グループワークで作成したコンテンツ業界発展のためのイノベーションプランを、受講者の所属企業の経営者たちの前で、グループごとにプレゼンテーションする。

Q. 本コースは有益でしたか？

有益だった
100%

- **戦略的**なことは、今後役に立つと思います。普段、何気なくやっていることを**体系立てて**教わりました。
- リーダーシップカリキュラムの「**権限委譲**」は大変勉強になりました。無茶振りから適切な権限委譲が出来るようになったのは、このコースのおかげです。
- **チーム活動**が一番印象に残っています。明け方まで、今のコンテンツ業界の現状やこれからについて、熱い議論を交わしたのは良い思い出になりました。
- プログラムに**財務・会計を取り入れてはどうか**。役員を目指す人達は、どんな部門であれ、財務諸表ぐらいは読めるようになった方が良いでしょう。



Q. 本コースを他の人に薦めますか？

薦める
100%

- **コンテンツ業界に特化したマネジメント、リーダーシップ**を学ぶ研修としてはこれ以上のものはないと思う。この内容で、あの金額設定はリーズナブル！
- 知識はもちろん、**自分自身と向き合う良い機会**になると思います。
- 未来を見据えた**今の働き方のレベルアップ**が見込めます！できれば若いうちに参加されることをオススメします。
- **他社の仲間との交流**は非常に有益です。業界内のネットワークができます。



受講企業一覧 (2017年8月1日現在)

※会社名50音順
 ※業界は、受講者の所属に基づき分類
 ※業界研究ベーシックコースの単発受講を除く

音楽 (14社)		アニメ (8社)	映画 (10社)
<ul style="list-style-type: none"> • エイベックス・グループ・ホールディングス • キューブ • キングレコード • ザ・マイカホリックス • JVCケンウッド・ビクターエンタテインメント • ソニー・ミュージックエンタテインメント • ソニー・ミュージックコミュニケーションズ • ソニー・ミュージックマーケティング • ソニー・ミュージックレーベルズ 	<ul style="list-style-type: none"> • ディスクガレージ • 日本コロムビア • ポニーキャニオン • ユニバーサルミュージック • ワーナーミュージック・ジャパン 	<ul style="list-style-type: none"> • アニプレックス • エイベックス・ピクチャーズ • サンライズ • 手塚プロダクション • 東映アニメーション • トムス・エンタテインメント • 日本アニメーション • バンダイナムコピクチャーズ 	<ul style="list-style-type: none"> • アスミック・エース • IMAGICA • 角川大映スタジオ • ギャガ • 松竹 • 東映 • 東宝 • 20世紀フォックス • 日活 • ロボット

出版 (6社)	テレビ (9社)	ゲーム (3社)	キャラクター (4社)
<ul style="list-style-type: none"> • oricon ME • KADOKAWA • 小学館 • トーハン • 白泉社 • ぴあ 	<ul style="list-style-type: none"> • NHKエンタープライズ • 共同テレビジョン • クリエイティブネクサス • スカパーJSAT • テレビ東京 • 日本テレビ放送網 • フジクリエイティブコーポレーション • フジテレビジョン • WOWOW 	<ul style="list-style-type: none"> • アートディンク • コーエーテクモゲームス • セガゲームス 	<ul style="list-style-type: none"> • サンリオ • ソニー・クリエイティブプロダクツ • ベネッセコーポレーション • ポケモン

その他 (16社)		
<ul style="list-style-type: none"> • アサツーディ・ケイ • イマジカ・ロボット ホールディングス • クオラス • ソニー • GMOメディア • 博報堂 	<ul style="list-style-type: none"> • ハピネット • ビリビリ • フィールズ • Mak Entertainment • ミクシィ • ムービック 	<ul style="list-style-type: none"> • メモリーテック・ホールディングス • よしもとアドミニストレーション • よしもとクリエイティブ・エージェンシー • 吉本興業

コース別受講実績 (2017年8月1日現在)

コース	実施期数	受講企業数*	受講者数**
コーポレートリーダー	6期	36	72
プロジェクトリーダー	4期	19	52
業界研究ベーシック	4期	22	53
グローバルビジネス***	4期	17	29
リーガル・エッセンシャル	3期	32	50
ファイナンス・エッセンシャル	3期	15	28
計		71	284

*重複なし / **業界研究ベーシックコース単発を除く、VIPO受講者を含む / ***グローバルリーダーコースを含む

コース別受講企業一覧 (2017年8月1日現在)

※会社名50音順
 ※業界研究ベーシックコースの単発受講を除く

コーポレートリーダー (36社)

- | | | | |
|---|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> アートディンク アズミック・エース イマジカ・ロボット ホールディングス エイベックス・グループ・ホールディングス エイベックス・ピクチャーズ KADOKAWA キングレコード クオラス コーエーテックモゲームス サンライズ | <ul style="list-style-type: none"> サンリオ GMOメディア JVCケンウッド・ビクターエンタテインメント 小学館 松竹 セガゲームス ソニー・ミュージックエンタテインメント ソニー・ミュージックコミュニケーションズ ソニー・ミュージックマーケティング ディスクガレージ | <ul style="list-style-type: none"> 手塚プロダクション テレビ東京 東映 東映アニメーション 東宝 日活 日本アニメーション バンダイナムコピクチャーズ ぴあ ポケモン | <ul style="list-style-type: none"> 吉本興業 よしもとクリエイティブ・エージェンシー ロボット ワーナーミュージック・ジャパン WOWOW 映像産業振興機構 |
|---|--|---|---|

プロジェクトリーダー (19社)

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> アニプレックス oricon ME ザ・マイカホリックス サンライズ サンリオ JVCケンウッド・ビクターエンタテインメント 松竹 ディスクガレージ トムス・エンタテインメント 日本アニメーション | <ul style="list-style-type: none"> バンダイナムコピクチャーズ ぴあ フィールズ フジテレビジョン ポケモン よしもとクリエイティブ・エージェンシー ワーナーミュージック・ジャパン WOWOW 映像産業振興機構 |
|---|---|

グローバルビジネス (17社)

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> 手塚プロダクション テレビ東京 東映 東映アニメーション 東宝 日活 日本アニメーション バンダイナムコピクチャーズ ぴあ ポケモン | <ul style="list-style-type: none"> 吉本興業 よしもとクリエイティブ・エージェンシー ロボット ワーナーミュージック・ジャパン WOWOW 映像産業振興機構 |
|---|---|

業界研究ベーシック (22社)

- | | | |
|---|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> IMAGICA エイベックス・ピクチャーズ KADOKAWA ギャガ キューブ キングレコード クオラス サンライズ サンリオ ソニー・クリエイティブプロダクツ | <ul style="list-style-type: none"> テレビ東京 トーハン トムス・エンタテインメント 20世紀フォックス映画 日本コロムビア 博報堂 ハピネット バンダイナムコピクチャーズ ビリビリ ベネッセコーポレーション | <ul style="list-style-type: none"> ポケモン ポニーキャニオン |
|---|---|--|

コース別受講企業一覧 (2017年8月1日現在)

※会社名50音順
※業界研究ベーシックコースの単発受講を除く

リーガル・エッセンシャル (32社)

- | | | | |
|---|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">アスミック・エースIMAGICAイマジカ・ロボット ホールディングスNHKエンタープライズ角川大映スタジオギャガ共同テレビジョンキングレコードクオラスクリエイティブネクサス | <ul style="list-style-type: none">サンリオ松竹スカパーJSATソニーソニー・ミュージックコミュニケーションズ東宝日活日本アニメーション日本テレビ放送網白泉社 | <ul style="list-style-type: none">ハピネットぴあフジクリエイティブコーポレーションベネッセコーポレーションポケモンミクシィムービックメモリーテック・ホールディングスユニバーサルミュージックよしもとアドミニストレーション | <ul style="list-style-type: none">ワーナーミュージック・ジャパン映像産業振興機構 |
|---|--|---|--|

ファイナンス・エッセンシャル (15社)

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">アスミック・エースイマジカ・ロボット ホールディングスギャガサンリオ松竹ソニー・ミュージックレーベルズトムス・エンタテインメント日活ハピネットぴあ | <ul style="list-style-type: none">フジクリエイティブコーポレーションMak Entertainment Japan吉本興業ワーナーミュージック・ジャパン映像産業振興機構 |
|--|---|



次のウェブサイトよりお申込みください

<https://questant.jp/q/1709autumn>

特定非営利活動法人映像産業振興機構（VIPO）

VIPOアカデミー事務局

〒104-0045

東京都中央区築地4-1-1 東劇ビル2F

TEL : 03-3543-7531

MAIL : academy@vipo.or.jp

URL : <http://www.vipo.or.jp/>