



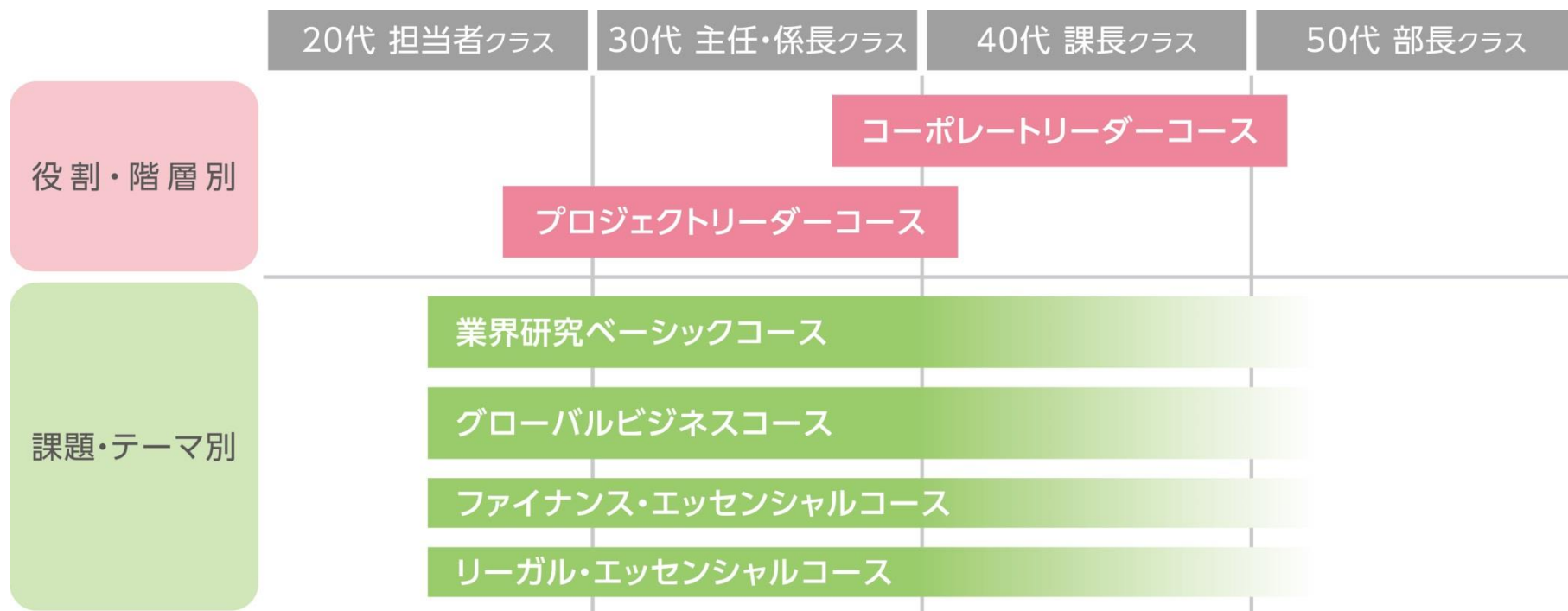
# VIPOアカデミー ファイナンス・エッセンシャルコース

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

# 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
- ファイナンス・エッセンシャルコース概要
- 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	<b>9月10日(日) - 12月7日(木)</b> ※火曜、木曜、土曜、日曜	<b>8月31日(木)</b>
	プロジェクト リーダー	<b>9月9日(土) - 11月28日(火)</b> ※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*	<b>9月13日(水) - 11月29日(水)</b> ※水曜のみ	
	グローバル ビジネス	<b>10月13日(金) - 12月15日(金)</b> ※金曜、土曜	<b>9月29日(金)</b>
	リーガル・ エッセンシャル	<b>9月12日(火) - 10月24日(火)</b> ※火曜のみ	<b>8月31日(木)</b>
	ファイナンス・ エッセンシャル	<b>11月2日(木) - 12月14日(木)</b> ※木曜のみ	<b>10月20日(金)</b>

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

# 6. ファイナンス・エッセンシャル コース

目的	<ul style="list-style-type: none"><li>● コンテンツ業界のビジネスパーソンとして必要不可欠なファイナンスの知識を身につけ、会社やプロジェクトの数字を常に意識しながら業務に取り組むことができる人材を育成する</li><li>● 他社の参加者と刺激し合い、ビジネスに役に立つネットワークを構築する</li></ul>
受講生	<ul style="list-style-type: none"><li>● 経理財務部門以外の方</li><li>● 経理財務部門の経験が1年程度の方</li></ul> <p>※定員25名 ※お申込みが10名に達しない場合は開催中止とさせていただきます</p>
日程	<p>2017年 11月2日(木) - 12月14日(木) 18:30-22:00 &lt;全6日、21時間&gt;</p> <p>※全回終了後、翌週に懇親会を開催します（秋期は12月21日(木)を予定）</p> <p>* 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</p>
受講料	<p>VIPO会員 12万円、 団体会員（※） 14万円、 一般 16万円 （税抜）</p> <p>※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）</p>
プログラム構成	<p>KPMGコンサルティングの監修の下、以下の4つのプログラムを統合して開発した、コンテンツ業界向けのオリジナルプログラム</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. 財務および管理会計基礎</li><li>2. 財務諸表の読み方</li><li>3. プロジェクト原価計算</li><li>4. コンテンツ業界の管理会計</li></ol> <div data-bbox="1149 1128 1835 1349"><p>財務諸表の読み方    プロジェクト原価計算    コンテンツ業界の管理会計</p><p><b>財務および管理会計基礎</b></p></div>

# プログラム パートナー

## KPMGコンサルティング



### 講師：東海林 正賢 氏（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



### 監修：山田 和延 氏（パートナー 公認会計士）

経理領域、経営企画領域を中心に、約16年にわたりプロセス改善・システム導入のコンサルティングを実施。

【専門分野】財務・管理会計

【主要領域】単体会計システム導入、決算早期化/業務効率化、IFRS導入、連結会計システム導入、シェアードサービス構築 等

#### 【主なプロジェクト実績】

- 国内大手エンターテインメント会社：単体会計システム導入
- 国内大手玩具メーカー：グループレポートシステム構築 他多数

# プログラムの全体像

財務・管理会計基礎

財務諸表の読み方

プロジェクト原価計算

コンテンツ業界の管理会計

日程	第1回	第2回	第3回	第4回	第5回	第6回
秋期	11月2日	11月9日	11月16日	11月30日	12月7日	12月14日
講義	オリエンテーション 会計基礎	財務諸表の読み方①	財務諸表の読み方②	プロジェクト原価計算	管理会計基礎	コンテンツ業界の管理会計
演習	●コンテンツ業界4社のB/S、P/L比較・分析 ※21:30-22:00懇親会	●取引情報を基に、実際にP/Lを作成 ●P/L数値からの収益性分析	●連結キャッシュフロー計算書分析	●映像制作部門のプロジェクト原価計算 ●プロジェクト予算と予実差異	●予算実績P/L数値を使った差異分析	●変動損益計算書の作成 ●損益分岐点販売数量と損益分岐点売上高の算出



# プログラム内容

## 第1回

### オリエンテーション 財務会計基礎

- 会計の基礎
- 財務会計と業務のつながり
- 経理部の業務
- 財務諸表とは
- 貸借対照表と損益計算書
- 演習
  - ・コンテンツ業界4社のB/S、P/L比較・分析

## 第2回

### 財務諸表の読み方①

- 企業の経営活動と財務諸表の関係
- 売上と売上原価
- 原価計算
- 販売費及び一般管理費
- 固定資産と減価償却費
- 引当金の目的と処理の流れ
- 演習
  - ・取引情報を基に、実際にP/Lを作成
  - ・P/L数値からの収益性分析

## 第3回

### 財務諸表の読み方②

- 段階損益の意味
  - ・経常利益、当期純利益等
- キャッシュフロー計算書
  - ・構造と意味
- 連結財務諸表でわかること
  - ・グループの財政状態、経営成績の意味
- 演習
  - ・連結キャッシュフロー計算書分析

## 第4回

### プロジェクト原価計算

- プロジェクト原価の計算方法
  - ・プロジェクト原価計算の特徴と課題
  - ・個別原価計算と総合原価計算の違い
- プロジェクト予算/予実差異
  - ・予実分析の要点
  - ・各種課題への対応方法
- 演習
  - ・映像制作部門のプロジェクト原価計算
  - ・プロジェクト予算と予実差異

## 第5回

### 管理会計基礎

- 管理会計の全体像
- 予算管理の基礎
- 予算実績差異分析
- 予算策定と新規事業計画
- 演習
  - ・予算実績P/L数値を使った差異分析

## 第6回

### コンテンツ業界の管理会計

- CVP分析（損益分岐点分析）
- コンテンツ業界の収益構造
- 計画／管理
- 事業の評価
- 演習
  - ・変動損益計算書の作成
  - ・損益分岐点販売数量と損益分岐点売上高の算出

# 受講者の声

※第3期受講者8名

Q. 本講座を他の人に薦めたいと思いますか？



## ■ 誰に？

- ・ 経理・財務に関わる関わらないに限らず、**全ての若手社員**
- ・ 財務諸表等の数字の分野が苦手な**主任・係長・課長クラス**
- ・ 社内での各種**プロジェクトリーダー**に選任されている人 or 候補者

## ■ なぜ？

- ・ 日々、実務でやっていることの意味や仕組みが見えてきます
- ・ マネージャーになると避けては通れない部分なので、**早めに学んで苦手意識をなくしておいた方が良い**

## ■ 本講座を受講してよかったと思うこと、「これは学べてよかった！」と思うこと

- ・ **会計の原則、ルール**を学べたこと
- ・ 管理会計、財務会計の前段階（事業計画）の範囲からフォローしていること
- ・ **他社の財務諸表分析。財務状況を比較**してみる方法や、勘定科目別の金額から状況を推測する方法は参考になった。
- ・ **キャッシュフロー計算書、プロジェクト原価計算、予算差異分析**は非常に勉強になり、**今後役に立つ**
- ・ 管理会計の観点から、事業が創造されるプロセスを学べたこと
- ・ **コンテンツ業界の特殊な事例**が度々出てきて、興味深かった。  
自分の業務に関連付けて見直したときに、数字の意味について改めて気づくことができたのが良かった。

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

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

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

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

## プロジェクトリーダー (19社)

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

## グローバルビジネス (17社)

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

## 業界研究ベーシック (22社)

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

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

## ファイナンス・エッセンシャル (15社)

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



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](mailto:academy@vipo.or.jp)

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