



# VIPOアカデミー プロジェクトリーダーコース

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

# 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
- プロジェク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	<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))

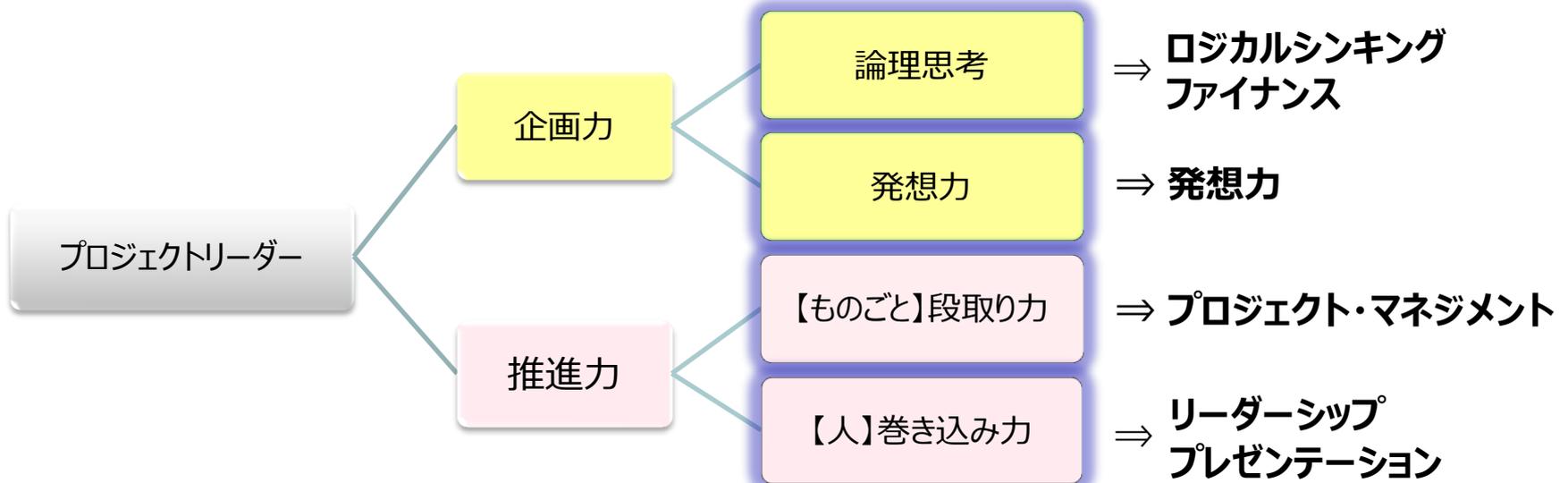
## 2. プロジェクトリーダーコース

趣旨	周囲を巻き込んでプロジェクトを成功に導く、コンテンツ業界の <u>プロジェクトリーダーを育成</u> する
目的	<ul style="list-style-type: none"> <li>プロジェクトリーダーとして活躍するために必要な <u>ビジネススキルを身につける</u></li> <li>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></li> </ul>
受講者	<p>コンテンツ業界の中堅社員 &lt;20代後半～30代後半&gt;</p> <p><b>各社2名</b>までの選抜人材、<b>定員25名</b> ※2名の場合は、男女各1名を推奨</p>
日程	<p>2017年 9月9日(土)-11月28日(火) &lt;全7日、42時間 (3.5時間×12コマ) &gt;</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 20万円、 団体会員(※) 23万円、 一般 26万円 (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>以下の3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</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 企画力強化</li> <li>2. 推進力強化</li> <li>3. 目標設定と成果発表</li> </ol> 

# コースの特長

- プロジェクトリーダーに必要なスキルを網羅
- 授業と職場実践を繰り返すことで、スキルを確実に定着
- 約3ヶ月間の長期コースで、受講者間ネットワークを確実に構築

## <プロジェクトリーダーに必要なスキル>



# スケジュール

講義と職場実践およびチーム活動を連動させ、  
スキルの定着とネットワーク構築をはかります。

■ 企画力強化 ■ 推進力強化 ■ 目標設定・成果発表

日程	Day1	Day2	Day3	Day4	オプション**	Day5	Day6	Day7
秋期	9月9日(土)	9月19日(火)	9月30日(土)	10月14日(土)	10月19日(木)	10月28日(土)	11月11日(土)	11月28日(火)
午前 10:00- 13:30	オリエン テーション		ロジカル シンキング	発想法		プロジェクト マネジメント	ファイナンス*	
午後 14:30- 18:00	リーダー シップ							
夜間 19:00- 22:30	懇親会 19:00-21:00	プレゼン テーション*		懇親会 19:00-21:00	コンテンツ業界 経営者講演**			成果 発表会



\* 「プレゼンテーション」及び「ファイナンス」は、コーポレートリーダーコースと合同で開催します

\*\* 「コンテンツ業界経営講演」は、コーポレートリーダーコースのプログラムです。受講を希望される場合は、無料でご参加いただけます。

# プログラム内容

■ 企画力強化 ■ 推進力強化 ■ 目標設定・成果発表

リーダーシップ	プレゼンテーション	ロジカルシンキング	発想法
<p><b>リーダーとは？</b></p> <p>チームメンバーをどのようにしてリードしていけば良いのか？どのようにコミュニケーションをするべきか？リーダーになるための心構えとコミュニケーションを身につける。</p>	<p><b>相手を動かすプレゼン</b></p> <p>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テーションを学ぶ。短時間でストーリーの組み立て方、PowerPointの作り方、デリバリーまで網羅。実習を繰り返してスキルを定着させる。</p>	<p><b>思考力を鍛える</b></p> <p>すべての仕事のOSとなる論理思考を鍛える。正しく考え、主張するための道筋の作り方、関係者に納得してもらうための資料の作り方など、リーダーとして周囲を動かしていくためのスキルを身につける。</p>	<p><b>アイデア・企画を考えるための「道具」</b></p> <p>ひらめきに頼らず、アイデアを生み出し企画をつくりあげていくためのさまざまな「道具」の存在を学ぶ。個人だけではなくグループで新しいアイデアを考えていく際にも活用できる有効な方法を学ぶ。</p>
プロジェクトマネジメント	ファイナンス	成果発表会	
<p><b>マネジメントに必須の仕事の「型」</b></p> <p>プロジェクトの納期と品質を両立させる仕事のしかたを学ぶ。主要なツール・テンプレートの使い方から、時間・コスト管理、リスク対策の立て方など、プロジェクトの成功確率を高める実践力を身につける。</p>	<p><b>ビジネスの現場で使える「知恵」</b></p> <p>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。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。</p>	<p><b>学び・成果を発表し、今後の成長をコミットする</b></p> <p>プロジェクトチームおよび個人の発表を行う。チーム発表は、指定のテーマに基づき、本講座で学んだ知識・スキルを活かしてプロジェクト企画案を作成する。各社からゲストを招き、投票していただく。個人発表は、本講座の開講時からの成長を振り返るとともに、半年後のプロジェクトリーダーとしての自分をイメージし、それを実現するための「自分強化プロジェクト」を作成して発表する。</p>	

## リーダーシップ

**市井 三衛**

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。

## プレゼンテーション

**西脇 資哲 氏**

日本マイクロソフト  
エバンジェリスト



1996年から日本オラクルにて  
プロダクトマーケティングおよび  
エバンジェリストを13年歴任。  
現在は日本マイクロソフトにて移籍して現職。IT業  
界屈指のクリスマプレゼンター/デモンストレーター。  
講演や執筆活動も行い、IT企業だけでなく、製造  
業・金融業・官公庁でのプレゼンテーション講座を幅  
広く手掛ける。また、文部科学省より指定を受けた  
SSHや大学での講座をはじめ小学校や中学校での  
プレゼンテーション授業を実施している。

## ロジカルシンキング

**東 耕平 氏**

HRインスティテュート



大学卒業後、食品メーカーにて  
ビジネスルール策定及び人事  
評価制度構築、研修計画策定、  
新卒採用業務に従事。のちにHRインスティテュートに  
参画。学生、若手社会人の育成に強いミッションを  
持つ。現在は、ロジカルシンキング、プレゼンテーション  
などビジネススキルの研修を中心に、人材育成トレ  
ーニングなどにおいて活動している。

## 発想法

**加藤 昌治 氏**

博報堂



1994年博報堂入社。新商品発売・  
新事業開始などのマーケティングPR  
領域と、M&A・事業統合などの  
コーポレートPR領域の戦略・企画立案、  
実施を担当。2005年度に日本PR協会主催の「PR  
アワード」でグランプリを受賞するなど多数の受賞歴を  
持つ。主な著書に『考具』（阪急コミュニケーションズ）、  
『アイデア会議』（大和書房）、『アイデアパー  
ソン入門』（講談社）、『企画のプロが教える「アイ  
デア講義」の実況中継』（三マーク出版）、『発想  
法の使い方』（日経文庫）等。

## プロジェクト マネジメント

**安藤 紫 氏**

産業能率大学 総合研究所



大学卒業後、広告代理店にて  
企画営業に従事  
1989年大手電機メーカー系  
シンクタンク事業戦略コンサルティング・グループにて、  
事業戦略に関わるコンサルティング活動に従事  
2001年大手電機メーカーのコンサルティング部にて、  
情報システム再構築/導入支援を含む各種コンサル  
ティング活動に従事、およびIT系ベンチャー企業に  
て、シックスシグマ、バランス・スコアカード導入支援他、  
各種コンサルティング活動に従事  
2003年学校法人産業能率大学入職現在に至る

## ファイナンス

**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

Q. 本コースは有益でしたか？

有益だった  
100%



具体的には・・・

- プレゼンテーションの講義が特に印象に残っている。伝え方の重要性を改めて認識した。
- プロジェクトマネジメントにおいて、リスク管理やWBSなど視覚化することで、普段がいかに曖昧だったか理解できた。
- 現在、大きなプロジェクトが控えているため、プロジェクトマネジメントを実践したいと思い、社内で啓蒙活動をしている。
- チームマネジメントの講座は、これまで持っていた「リーダー」のイメージを変えてくれた。人の上に立つようなことは苦手だが、これなら自分にもできそうだと思えてきた。
- プロジェクト案の実現性を高めるために、ファイナンスやアカウンティングの講義があるとよい。

Q. 本コースを他者に薦めますか？

推奨コメント

薦める  
100%

- 非常に充実した研修だった。  
30代前半で受けたことは、大きな財産になった。
- リーダーになりたいと思ってる人が、成長できる場。  
経験や考え方が違う、他社の意欲ある人達とのディスカッションを通して、自分の経験値を高めることができる。
- 「外を知れ！」・・・優秀な若手・中堅社員と、仕事とは別に関われる良い機会だと思う。
- 仕事との両立は大変だが、普段は得られない経験がある。  
様々な職種に適用できる、能力の素地が手に入る。
- 「プロジェクトリーダー」について、体系的な考え方を得る機会。  
今より幅広い知識を身に付けたい人、成長したい人、そしてやり抜く根性がある人はぜひ！



# 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>ビリビリ</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/>