

ったいに...  
なんだろう...?

論

されてはた...  
分析する...  
研究活動

# クリエイティブの可能性を ひたひたに

## 企画する力

かくなりすぎてもいけない...



### MASCAR

Management Creative Program  
organization

映画/映画/映画

産業化、マニフェスト  
の問題を解決

# 福岡大学造形学部





# MACOP

クリエイティブ・マネジメント・プログラム（通称：MACOP）は、クリエイティブ産業、とくにゲーム産業の経営者、プロデューサー、ディレクターといったサービス経営人材の育成を目的として開設された教育プログラムです。

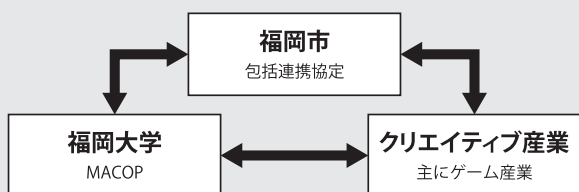
経営学の観点からゲーム産業などクリエイティブ産業のビジネスモデルを理解し、知的コンテンツの制作プロセスのマネジメント方法、業界の技術的・表現的動向を把握する方法論およびクリエイティブの源泉となる幅広い知識を身につけます。

福岡という土地に根ざした特徴のある教育課程とともにクリエイティブ産業（産業組織）研究、クリエイティブ企業研究、クリエイティブ産業に必要とされる人材育成を行います。

## MACOPにおける産官学連携

クリエイティブ・マネジメント・プログラムでは自治体、企業との産官学連携を進めます。産業における課題や希求される人材像およびマネジメント方法についての意見交換を通じ、研究活動

および教育活動の発展や改善を行います。最新の研究知見を教育プログラムに反映されることで将来の産業振興や地域振興に資する有意な人材の育成に取り組みます。



## 主な目的

1 クリエイティブ産業に関する知識を蓄積

2 公開講座等を通じた、クリエイティブ産業の世代を超えた交流の場を提供

ゲーム制作におけるマネジメント研究  
組織論、管理論

実務家の講演会  
実務家と学生との交流

産業及びビジネスモデルの研究  
マクロ的な分析、データ蓄積

学生同士の交流  
デザイン系、工学系、マネジメント系

産学連携による課題解決型研究  
action research

業界内交流  
共同研究や講演会での交流

調査研究力の修得

## プログラム教育体系

基礎知識 業界研究・マネジメント研究

既存の学部教育科目〔経営学関連〕  
クリエイティブ社会論

基礎知識 調査・研究スキル

2年基礎ゼミ、2年専門ゼミ、3年専門ゼミⅠ・Ⅱ、論文ゼミ

クリエイティブマネジメント（プロデュース、ディレクション）の知識

クリエイティブマネジメント論

企画	仕様書作成 開発管理	ファンディング
クリエイティブ マネジメント演習Ⅰ・Ⅱ  ・絵コンテ ・企画書 ・boardgame制作	開発管理論 ..... クリエイティブ マネジメント演習Ⅲ ・digitalgame制作	クリエイティブ マネジメント演習Ⅳ  ・マーケティング ・ファイナンス

企業での実践

インターンシップ

## MACOPカリキュラム

クリエイティブ社会論	特別講義 D (クリエイティブ・マネジメント論)
経営入門	経営管理論
経営学総論	管理会計論
簿記原理	経営管理論各論
商学のための数学・統計学Ⅰ	経営組織論
商学のための数学・統計学Ⅱ	工業経営論
情報倫理	クリエイティブ・マネジメント演習Ⅲ
クリエイティブ・マネジメント演習Ⅰ	クリエイティブ・マネジメント演習Ⅳ
クリエイティブ・マネジメント演習Ⅱ	3年専門ゼミナールⅠ
2年基礎ゼミナール	3年専門ゼミナールⅡ
2年専門ゼミナール	論文ゼミナール
特別講義 C (開発管理論)	

### 「クリエイティブ社会論」について

本講義では、クリエイティブ産業（とくにゲーム産業）の産業史を技術の変遷とビジネスモデルの変化に焦点を当てて議論していく。ゲーム産業はコンピュータの高度化、AIと呼ばれる人工知能、VR (Virtual Reality) や AR (Augmented Reality)、MR (Mixed Reality) などの技術の発展と共に変化してきた。本講義は、このような技術の変遷とビジネス、そして社会との関係を俯瞰的に考えることができるようになることが一つの目的である。このような視点から技術の変化に目を向けることで将来的なビジネスのタネを探求する機会となることを期待している。

#### 到達目標

ゲーム産業史をコンピュータ技術との関係で説明できる  
.....  
ゲーム産業の各時代のビジネスモデルについて説明できる  
.....  
今後期待される技術予測を基礎にゲーム産業の変化や社会変化を議論できる

#### 授業内容

・ゲームをつくるということとは  
・クリエイティブ産業の可能性について  
・ゲーム産業の歴史と主要なプレイヤー  
・現実と仮想  
・AIの変遷  
・ゲームと UX (User Experience)  
・ゲーム産業のビジネスモデル



福岡大学商学部



〒814-0180 福岡市城南区七隈 8-19-1 Tel: 092-871-6631 (代表)

メール macop@ml.fukuoka-u.ac.jp

[https://www.comm.fukuoka-u.ac.jp/creative\\_management/](https://www.comm.fukuoka-u.ac.jp/creative_management/)