

2024年4月新設

大阪工業大学 知的財産学部

# コンテンツビジネスコース

## コンテンツビジネスとは

ゲーム・アニメーション・漫画・映画・音楽・演劇・写真・芸術・芸能など、  
人々に喜びや感動を与える作品を制作・提供する産業です。  
今後の日本経済の牽引役が期待されている産業です。

## 新コースで学べること

知的財産法一般に加え、コンテンツビジネスにとって重要な著作権法  
を重点的に学びます。また、著作物の利用から生じる収入や広告収入  
などのコンテンツビジネスの特徴的な仕組みについても深く学びます。



みらいをつくる つたえる まもる。

大阪工業大学

OSAKA INSTITUTE OF TECHNOLOGY

# コンテンツビジネスコース

コンテンツビジネスの企画運営に携わる人材の育成を目的として、著作権法を中心に、著作物の利用から生じる収入（キャラクターグッズなど）や広告収入などのコンテンツビジネスの特徴的な仕組みについて専門知識を習得します。

## 育成人材と学習スキル

### 新設科目

コンテンツ  
マネジメント概論

コンテンツ  
プロダクション概論

情報技術と  
コンテンツビジネス

文化と知的財産・  
ビジネス概論

メディア論

海外の  
エンタテインメントと法

### 既存科目との連携

著作権法・知財科目・憲法・民法系科目、経済学入門・経営学入門・経営戦略・会計学・マーケティングとブランド・ブランドマネジメント・デザインマネジメント・ベンチャビジネス論



コンテンツの  
ボディガード

著作権、契約・不法行為  
知財・法律一般

先端技術

文化振興



推しを世界に広げる  
仕掛け人

著作権・契約、知財一般  
法律一般

経営戦略

マーケティング

海外知財動向

業界事情

制作プロセス

メディア発信力



SNS などのコンテンツの  
マーケティング

マーケティング

経営戦略

業界事情

メディア発信力



クリエイターを  
サポート

著作権・契約、知財一般

海外知財動向

業界事情

先端技術

文化振興

制作プロセス

コンテンツの価値を学び、世界を翔る

更に詳しくは Web サイトをご覧ください

