

(別紙)

## クリエイティブ人材育成講座概要について

### 1. 目的

将来事業会社への就業に対して、業務に必要な上流から下流の工程を起業の実務者から教わることにより就業した際の最低限のスキルを身につける。

また企業と学生が直接会話することにより、より実務イメージ理解に努められる。

### 2. 対象

九州工業大学情報工学部 大学生・大学院生(20人～30人)

### 3. 授業方式

講義体:4人～5人を1チームとしてチーム毎に受講する。

### 4. 講師等

#### (1)プロデューサー(全体統括)

株式会社リンクブレイン 取締役 清水 弘一

#### (2)メンター(相談役)

有限会社 TRIART CIO 津村 忠助 氏

### 5. カリキュラム

#### (1)カリキュラムテーマ

今後のクリエイティブ業務(制作)に従事にあたって必須となる業務や、その業務フローの理解ができるコースとする。

#### (2)講義構成

①オリエンテーション

②カリキュラム(5テーマ)

③制作

④プレゼンテーション(成果物発表会)

⑤成果物評価

の項目を講義構成とする。

#### (3)カリキュラムと講師

6. のカリキュラムと講師予定者のとおり

### 6. カリキュラムと講師予定者

カリキュラム・概要	講師予定
①オリエンテーション	
◆チームビルディング、 ◆カリキュラム説明(ゴール説明、メンター、プロデューサー紹介) ◆起業・事業経験について	株式会社リンクブレイン 取締役 清水 弘一 有限会社 TRIART CIO 津村 忠助 氏

②Web/I Tビジネス企画論 ～何が求められているか～	
◆アプリコンテンツの移り変わりと最新情報とグローバルトレンドについて	App Annie Japan GM 桑水 悠治 氏
◆ゲーミフィケーション論	株式会社リンクブレイン 取締役 清水 弘一
③コンテンツビジネス論 ～ビジネスを企画する～	
◆モバイルコンテンツのマネタイズ方法について	株式会社 MiMi 代表取締役 鎌田 誠 氏
◆デジタルコンテンツにおけるマーケティング手法(仮)	株式会社ハシゴ 代表取締役 飯塚 勇太 氏
④UI/UX デザイン論 ～利用されるデザインとは～	
◆最新 UIトレンド	未定
◆未来の UI/UX (ウェアブルデバイス)総論(仮)	ソフトバンクモバイル株式会社 商品統括 副本部長 黒住 吉郎 氏
⑤開発テクノロジー論 ～アイデアを具現化する手法～	
◆Android 開発講義 「Android の OpenGL ES+glsl でシェーダ入門」とハンズオン開発	株式会社 gumiwWest 九木野 毅 氏
◆開発現場に必要な「基礎」と「流行」 +開発ハンズオン	LINE Fukuoka 株式会社 開発室 室長代理 和田 充史氏
◆特別講義 (未定)	未定
⑥コンテンツマネジメント論 ～現代における運営とは～	
⇒モバイルオンラインゲームにおけるKPI、データ分析論について	濤標アナリティクス株式会社 代表取締役 井原 渉 氏
⇒モバイルコンテンツビジネスにおける開発運営とは？	株式会社リンクブレイン 代表取締役 藤田 稔
⑦成果発表会	
⇒制作物/(事業計画案)発表 ⇒プレゼンテーション ⇒評価・相談会	株式会社リンクブレイン 取締役 清水 弘一 有限会社 TRIART CIO 津村 忠助 氏

**【本件リリースに関するお問い合わせ先】**

株式会社リンクトブレイン

〒102-0085 東京都千代田区二番町5番25号 二番テラス町903

担当 : 清水 弘一 (Koichi Shimizu)

TEL : 03-3222-9300

FAX : 03-5213-4517

E-Mail : [info@linkedbrain.jp](mailto:info@linkedbrain.jp)