

実務経験のある教員等による授業科目

**シラバス**

**音楽技術学科**

**音楽ビジネス専攻**

授業科目		授業時数																																		
音楽業界概論		62																																		
学年	学科	専攻																																		
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻																																		
担当講師(プロフィール)																																				
小池 敏 演奏者・作家として複数のメジャー契約。イベント主催者として多数のイベントを制作。プロダクション業務の経験もあり業界経験が多岐にわたる。																																				
<p style="text-align: center;"><b>前 期</b> <b>到達目標</b></p> <p style="text-align: center;">音楽業界の知識・ビジネスの仕組みを知る</p>																																				
<p style="text-align: center;"><b>評価方法</b></p> <p style="text-align: center;">筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他</p>																																				
<p style="text-align: center;"><b>授業計画</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>授業項目</th> <th>実施内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 学内生活説明① 施設設備について</td> <td>学内にあるいろいろな専攻が使用する施設・設備の見学を行い「音楽」に携わる仕事が理解できるように説明していきます。</td></tr> <tr> <td>2 学内生活説明② 音楽技術学科のカリキュラムについて</td> <td>制作・マネジメント関連の授業内容や担当される講師方々の紹介を行い、年間で予定されている行事やイベント等も説明していきます。</td></tr> <tr> <td>3 学内生活説明③ 他専攻について</td> <td>音楽業界の一部をシミュレートしたかたちの学校を紹介します。「原盤制作」があり音楽の世界は出来上がっている、その内容を支えている意味で技術・演奏・総合・楽器(ダンス)があります。</td></tr> <tr> <td>4 学内生活説明④ PC類について</td> <td>デジタル化が急速に進む中、技術系は、とても進歩しています。その入口となるキーボード操作、その意味を理解してください。PCへの意気付けを重要としています。音楽パッケージのかたちも理解しましょう。</td></tr> <tr> <td>5 音楽ジャンル① ロック・ポップス全般</td> <td>ここでは、一般的な洋楽ロック・ポップスを取り上げます。やはり流行も大切ですが、歴史上必要な音楽も沢山あります。担任チョイスの一例を取り上げます。(VTR視聴)</td></tr> <tr> <td>6 音楽ジャンル② J-POP、歌謡曲</td> <td>日本で就職することを考えると必要な分野だと感じます。大枠としての内容を理解していきます。(VTR視聴)</td></tr> <tr> <td>7 音楽ジャンル③ その他の分野</td> <td>R&amp;B、ブルース、ジャズ、ゴスペル、ソウル、ファンク、ラップ、サンバ、ボサノバ、ラテン、ワールドミュージック等を、その他他の分野としました。(VTR視聴)</td></tr> <tr> <td>8 研修関連についての説明</td> <td>企業研修についての取扱いや公欠処理のルールについて、また検定やメール・電話検定の実施に関する説明を行う。</td></tr> <tr> <td>9 音楽業界について</td> <td>第一段階として、基本的なプロダクション、レコード会社、音楽出版社、から成り立つ音楽業界の仕組みを少し学んでみましょう。</td></tr> <tr> <td>10 舞台芸術①</td> <td>音響芸術に直接関係のあるイベント作品を学びます。屋内コンサート、野外コンサート、ライブハウス、イベント催事等</td></tr> <tr> <td>11 舞台芸術②</td> <td>音響芸術に直接関係のあるイベント作品を学びます。宝塚大劇場、オーケストラ等</td></tr> <tr> <td>12 舞台芸術③</td> <td>音響芸術に直接関係のあるイベント作品を学びます。歌舞伎、能舞台、オペラ等</td></tr> <tr> <td>13 ライブハウス・コンサート等 音楽を主体とする大小の興業について</td> <td>音楽を生で届ける方法として、ライブが一般的ですが、その方法も変化していきます。ここでは、ワンマン、チケット販売、グッズ、プロダクション、イベント等も交えて、音響関連企業に発注されるまでの流れを知ってください。</td></tr> <tr> <td>14 総復習</td> <td>職業としての音楽技術学科は、ソフトの理解が必要です。ある程度のことを知つていれば、その現場終了後に、再度勉強すれば頑張れます。そのためにも、前期内容のおさらいをしておきましょう。</td></tr> <tr> <td>15 前期試験</td> <td></td></tr> <tr> <td>16 FOLLOW</td> <td>自分の不得意な部分を知り、ハッキリさせた上で次の目標を考えたり、自分が進むべき方向感を持って後期に望みます。</td></tr> </tbody> </table>			授業項目	実施内容	1 学内生活説明① 施設設備について	学内にあるいろいろな専攻が使用する施設・設備の見学を行い「音楽」に携わる仕事が理解できるように説明していきます。	2 学内生活説明② 音楽技術学科のカリキュラムについて	制作・マネジメント関連の授業内容や担当される講師方々の紹介を行い、年間で予定されている行事やイベント等も説明していきます。	3 学内生活説明③ 他専攻について	音楽業界の一部をシミュレートしたかたちの学校を紹介します。「原盤制作」があり音楽の世界は出来上がっている、その内容を支えている意味で技術・演奏・総合・楽器(ダンス)があります。	4 学内生活説明④ PC類について	デジタル化が急速に進む中、技術系は、とても進歩しています。その入口となるキーボード操作、その意味を理解してください。PCへの意気付けを重要としています。音楽パッケージのかたちも理解しましょう。	5 音楽ジャンル① ロック・ポップス全般	ここでは、一般的な洋楽ロック・ポップスを取り上げます。やはり流行も大切ですが、歴史上必要な音楽も沢山あります。担任チョイスの一例を取り上げます。(VTR視聴)	6 音楽ジャンル② J-POP、歌謡曲	日本で就職することを考えると必要な分野だと感じます。大枠としての内容を理解していきます。(VTR視聴)	7 音楽ジャンル③ その他の分野	R&B、ブルース、ジャズ、ゴスペル、ソウル、ファンク、ラップ、サンバ、ボサノバ、ラテン、ワールドミュージック等を、その他他の分野としました。(VTR視聴)	8 研修関連についての説明	企業研修についての取扱いや公欠処理のルールについて、また検定やメール・電話検定の実施に関する説明を行う。	9 音楽業界について	第一段階として、基本的なプロダクション、レコード会社、音楽出版社、から成り立つ音楽業界の仕組みを少し学んでみましょう。	10 舞台芸術①	音響芸術に直接関係のあるイベント作品を学びます。屋内コンサート、野外コンサート、ライブハウス、イベント催事等	11 舞台芸術②	音響芸術に直接関係のあるイベント作品を学びます。宝塚大劇場、オーケストラ等	12 舞台芸術③	音響芸術に直接関係のあるイベント作品を学びます。歌舞伎、能舞台、オペラ等	13 ライブハウス・コンサート等 音楽を主体とする大小の興業について	音楽を生で届ける方法として、ライブが一般的ですが、その方法も変化していきます。ここでは、ワンマン、チケット販売、グッズ、プロダクション、イベント等も交えて、音響関連企業に発注されるまでの流れを知ってください。	14 総復習	職業としての音楽技術学科は、ソフトの理解が必要です。ある程度のことを知つていれば、その現場終了後に、再度勉強すれば頑張れます。そのためにも、前期内容のおさらいをしておきましょう。	15 前期試験		16 FOLLOW	自分の不得意な部分を知り、ハッキリさせた上で次の目標を考えたり、自分が進むべき方向感を持って後期に望みます。
授業項目	実施内容																																			
1 学内生活説明① 施設設備について	学内にあるいろいろな専攻が使用する施設・設備の見学を行い「音楽」に携わる仕事が理解できるように説明していきます。																																			
2 学内生活説明② 音楽技術学科のカリキュラムについて	制作・マネジメント関連の授業内容や担当される講師方々の紹介を行い、年間で予定されている行事やイベント等も説明していきます。																																			
3 学内生活説明③ 他専攻について	音楽業界の一部をシミュレートしたかたちの学校を紹介します。「原盤制作」があり音楽の世界は出来上がっている、その内容を支えている意味で技術・演奏・総合・楽器(ダンス)があります。																																			
4 学内生活説明④ PC類について	デジタル化が急速に進む中、技術系は、とても進歩しています。その入口となるキーボード操作、その意味を理解してください。PCへの意気付けを重要としています。音楽パッケージのかたちも理解しましょう。																																			
5 音楽ジャンル① ロック・ポップス全般	ここでは、一般的な洋楽ロック・ポップスを取り上げます。やはり流行も大切ですが、歴史上必要な音楽も沢山あります。担任チョイスの一例を取り上げます。(VTR視聴)																																			
6 音楽ジャンル② J-POP、歌謡曲	日本で就職することを考えると必要な分野だと感じます。大枠としての内容を理解していきます。(VTR視聴)																																			
7 音楽ジャンル③ その他の分野	R&B、ブルース、ジャズ、ゴスペル、ソウル、ファンク、ラップ、サンバ、ボサノバ、ラテン、ワールドミュージック等を、その他他の分野としました。(VTR視聴)																																			
8 研修関連についての説明	企業研修についての取扱いや公欠処理のルールについて、また検定やメール・電話検定の実施に関する説明を行う。																																			
9 音楽業界について	第一段階として、基本的なプロダクション、レコード会社、音楽出版社、から成り立つ音楽業界の仕組みを少し学んでみましょう。																																			
10 舞台芸術①	音響芸術に直接関係のあるイベント作品を学びます。屋内コンサート、野外コンサート、ライブハウス、イベント催事等																																			
11 舞台芸術②	音響芸術に直接関係のあるイベント作品を学びます。宝塚大劇場、オーケストラ等																																			
12 舞台芸術③	音響芸術に直接関係のあるイベント作品を学びます。歌舞伎、能舞台、オペラ等																																			
13 ライブハウス・コンサート等 音楽を主体とする大小の興業について	音楽を生で届ける方法として、ライブが一般的ですが、その方法も変化していきます。ここでは、ワンマン、チケット販売、グッズ、プロダクション、イベント等も交えて、音響関連企業に発注されるまでの流れを知ってください。																																			
14 総復習	職業としての音楽技術学科は、ソフトの理解が必要です。ある程度のことを知つていれば、その現場終了後に、再度勉強すれば頑張れます。そのためにも、前期内容のおさらいをしておきましょう。																																			
15 前期試験																																				
16 FOLLOW	自分の不得意な部分を知り、ハッキリさせた上で次の目標を考えたり、自分が進むべき方向感を持って後期に望みます。																																			

授業の方法																																	
講義	演習・実験・実技・実習																																
<p style="text-align: center;"><b>授業概要</b></p> <p>音響関連企業、照明関連企業、映像関連企業、プロダクション、レーベル、レコード会社等、多岐にわたる業界関連企業を理解して、個々の就職に向けた活動に役立てていける概論です。 &lt;実務経験のある教員等による授業科目&gt;</p>																																	
<p style="text-align: center;"><b>使用教材:</b></p>																																	
<b>後 期</b>	<b>到達目標</b>																																
<p style="text-align: center;">音楽業界のビジネスモデルを実際に運用する力を身につける</p>																																	
評価方法																																	
<p style="text-align: center;">筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他</p>																																	
<p style="text-align: center;"><b>授業計画</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>授業項目</th> <th>実施内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 楽器について</td> <td>身近なLM楽器。ギター、ベース、ドラム、キーボード(PIANO)の内容について学びます。イベント中、彼らが袖に来た時にチェックできる内容やプロとアマチュアでは、こちらも出来る内容が変わります。</td></tr> <tr> <td>2 著作権①</td> <td>まずは、原盤制作に関係する著作権について学んでいきます。作詞・作曲、アーティストに対する印税等、まずは、音楽直接の権利です。</td></tr> <tr> <td>3 著作権②</td> <td>音楽の世界だけでなく、大きな意味での「著作」を学んで行きます。演出・振付・囲面・建築・キャラクター等も含めて知っておきたいものです。</td></tr> <tr> <td>4 聴覚</td> <td>音が、空気中を伝わる仕組みとそれを受ける耳の構造(外耳～中耳～内耳)と働きを学びます。</td></tr> <tr> <td>5 一般教養[物理/科学]</td> <td>世間一般的な内容を中心にテスト問題を解いていきます。成績に反映されるものではなく、あくまで就職試験を想定したものとして活用していきます。</td></tr> <tr> <td>6 一般教養[スポーツ/芸能]</td> <td></td></tr> <tr> <td>7 一般教養[歴史/地理]</td> <td></td></tr> <tr> <td>8 コンサートPA</td> <td>PA(パブリックアドレス)、SR(サウンドリフォースメント)という内容や、常設のライブハウス、トラックでの搬入作業を伴うコンサート等、実際の音響関連設備等について学ぶ。</td></tr> <tr> <td>9 レコーディング</td> <td>一般的なレコーディング作業の流れを解説します。データ、リズム録り、オーバーダブ、ボーカル録り、コーラスetc等、人の出入りやスケジュール等色々な影響で作業手順も変わります。また、譜面の必要性も問われます。</td></tr> <tr> <td>10 映像関連</td> <td>イベント会場では、もうお馴染みの映像関連。そのシステムを簡単に学んでみましょう。学校では、学園祭シーズンに配置されます。</td></tr> <tr> <td>11 放送業界①</td> <td>TV業界について、その仕組みと構造を知識として勉強していきます。沢山の制作会社やプロダクション等が仕事を請け負いをしています。</td></tr> <tr> <td>12 放送業界②</td> <td>ラジオ業界についての仕組みも理解していきます。音楽が好きであれば、クルーが小さいため、制作とひとつのチームとし仕事ができる職業です。</td></tr> <tr> <td>13 総復習</td> <td>関連業界の内容も含み、ちょっとした知識が沢山出てきました。就職に役立つ内容として理解してください。</td></tr> <tr> <td>14 後期試験</td> <td></td></tr> <tr> <td>15 FOLLOW</td> <td>ある程度の研修をこなせる実力は、あるようになってきます。後は、現場は「人」ありきのものなので、コミュニケーション力をUPさせる努力をしていきましょう。</td></tr> </tbody> </table> <td data-kind="ghost"></td>	授業項目	実施内容	1 楽器について	身近なLM楽器。ギター、ベース、ドラム、キーボード(PIANO)の内容について学びます。イベント中、彼らが袖に来た時にチェックできる内容やプロとアマチュアでは、こちらも出来る内容が変わります。	2 著作権①	まずは、原盤制作に関係する著作権について学んでいきます。作詞・作曲、アーティストに対する印税等、まずは、音楽直接の権利です。	3 著作権②	音楽の世界だけでなく、大きな意味での「著作」を学んで行きます。演出・振付・囲面・建築・キャラクター等も含めて知っておきたいものです。	4 聴覚	音が、空気中を伝わる仕組みとそれを受ける耳の構造(外耳～中耳～内耳)と働きを学びます。	5 一般教養[物理/科学]	世間一般的な内容を中心にテスト問題を解いていきます。成績に反映されるものではなく、あくまで就職試験を想定したものとして活用していきます。	6 一般教養[スポーツ/芸能]		7 一般教養[歴史/地理]		8 コンサートPA	PA(パブリックアドレス)、SR(サウンドリフォースメント)という内容や、常設のライブハウス、トラックでの搬入作業を伴うコンサート等、実際の音響関連設備等について学ぶ。	9 レコーディング	一般的なレコーディング作業の流れを解説します。データ、リズム録り、オーバーダブ、ボーカル録り、コーラスetc等、人の出入りやスケジュール等色々な影響で作業手順も変わります。また、譜面の必要性も問われます。	10 映像関連	イベント会場では、もうお馴染みの映像関連。そのシステムを簡単に学んでみましょう。学校では、学園祭シーズンに配置されます。	11 放送業界①	TV業界について、その仕組みと構造を知識として勉強していきます。沢山の制作会社やプロダクション等が仕事を請け負いをしています。	12 放送業界②	ラジオ業界についての仕組みも理解していきます。音楽が好きであれば、クルーが小さいため、制作とひとつのチームとし仕事ができる職業です。	13 総復習	関連業界の内容も含み、ちょっとした知識が沢山出てきました。就職に役立つ内容として理解してください。	14 後期試験		15 FOLLOW	ある程度の研修をこなせる実力は、あるようになってきます。後は、現場は「人」ありきのものなので、コミュニケーション力をUPさせる努力をしていきましょう。	
授業項目	実施内容																																
1 楽器について	身近なLM楽器。ギター、ベース、ドラム、キーボード(PIANO)の内容について学びます。イベント中、彼らが袖に来た時にチェックできる内容やプロとアマチュアでは、こちらも出来る内容が変わります。																																
2 著作権①	まずは、原盤制作に関係する著作権について学んでいきます。作詞・作曲、アーティストに対する印税等、まずは、音楽直接の権利です。																																
3 著作権②	音楽の世界だけでなく、大きな意味での「著作」を学んで行きます。演出・振付・囲面・建築・キャラクター等も含めて知っておきたいものです。																																
4 聴覚	音が、空気中を伝わる仕組みとそれを受ける耳の構造(外耳～中耳～内耳)と働きを学びます。																																
5 一般教養[物理/科学]	世間一般的な内容を中心にテスト問題を解いていきます。成績に反映されるものではなく、あくまで就職試験を想定したものとして活用していきます。																																
6 一般教養[スポーツ/芸能]																																	
7 一般教養[歴史/地理]																																	
8 コンサートPA	PA(パブリックアドレス)、SR(サウンドリフォースメント)という内容や、常設のライブハウス、トラックでの搬入作業を伴うコンサート等、実際の音響関連設備等について学ぶ。																																
9 レコーディング	一般的なレコーディング作業の流れを解説します。データ、リズム録り、オーバーダブ、ボーカル録り、コーラスetc等、人の出入りやスケジュール等色々な影響で作業手順も変わります。また、譜面の必要性も問われます。																																
10 映像関連	イベント会場では、もうお馴染みの映像関連。そのシステムを簡単に学んでみましょう。学校では、学園祭シーズンに配置されます。																																
11 放送業界①	TV業界について、その仕組みと構造を知識として勉強していきます。沢山の制作会社やプロダクション等が仕事を請け負いをしています。																																
12 放送業界②	ラジオ業界についての仕組みも理解していきます。音楽が好きであれば、クルーが小さいため、制作とひとつのチームとし仕事ができる職業です。																																
13 総復習	関連業界の内容も含み、ちょっとした知識が沢山出てきました。就職に役立つ内容として理解してください。																																
14 後期試験																																	
15 FOLLOW	ある程度の研修をこなせる実力は、あるようになってきます。後は、現場は「人」ありきのものなので、コミュニケーション力をUPさせる努力をしていきましょう。																																

授業科目		授業時数																																		
音楽技術論		62																																		
学年	学科	専攻																																		
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻																																		
担当講師(プロフィール)																																				
西川 博美 一般社団法人 日本イベント産業振興協会 イベント業務管理士資格試験指導員 様々なイベントを運営・管理・制作する。																																				
<p style="text-align: center;"><b>前 期</b> 到達目標</p> <p style="text-align: center;">イベント検定の知識習得</p> <p style="text-align: center;"><b>評価方法</b></p> <p style="text-align: center;">(筆記試験)実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他</p>																																				
<p style="text-align: center;"><b>授業計画</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">授業項目</th> <th style="text-align: center;">実施内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1 イベント検定対策</td> <td>導入・イベント業務管理者・イベント検定について</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">2 イベントの歴史</td> <td>イベントの発展と歴史、そして現在行われている内容の分類を学びます。</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">3 博覧会①</td> <td>博覧会により発展した事について過去の事例から紹介していきます。</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">4 博覧会②</td> <td>博覧会により発展した「モノ」について紹介します。</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">5 内国博覧会</td> <td>物品や資料などを集めて一般公開する催しとしての内国博覧会についての説明。</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">6 ソフト化</td> <td>時代は流れ、ハード化からソフト化へと移行されている現状を学びます。</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">7 経済社会の変化</td> <td>構造的な転換期を迎えた経済社会とイベントの関連性を学びます。</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">8 少子高齢化</td> <td>人口構成が大きく変化していく中、ニーズやターゲットの変化が起こります。</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">9 イベントの概念</td> <td>イベントの概念や多様化してきたその分類について学びます。</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">10 イベントの機能</td> <td>イベントそのものが持つ機能や、もたらされる効果を学習します。</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">11 イベントの効果と役割</td> <td>先週に続き、イベントの効果、そしてその役割を知っていきます。また、スタッフの役割・イベントの3段階・会場選びについて考えていきます。</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">12 評価</td> <td>そのイベントの評価とは、どのような目的で行われたのか？来場者の感想、売り手側の意見、売上げ等を参考にします。</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">13 制作過程と技術</td> <td>準備期間からのイベント制作過程について追求していきます。当日を演出する音響・照明・映像効果について学びます。</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">14 プロデューサー・ディレクターについて</td> <td>イベントにおけるプロデューサー・ディレクターの役割について勉強していきます。</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">15 前期試験</td> <td></td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">16 FOLLOW</td> <td>後期のイベント検定試験に対する対策</td></tr> </tbody> </table>			授業項目	実施内容	1 イベント検定対策	導入・イベント業務管理者・イベント検定について	2 イベントの歴史	イベントの発展と歴史、そして現在行われている内容の分類を学びます。	3 博覧会①	博覧会により発展した事について過去の事例から紹介していきます。	4 博覧会②	博覧会により発展した「モノ」について紹介します。	5 内国博覧会	物品や資料などを集めて一般公開する催しとしての内国博覧会についての説明。	6 ソフト化	時代は流れ、ハード化からソフト化へと移行されている現状を学びます。	7 経済社会の変化	構造的な転換期を迎えた経済社会とイベントの関連性を学びます。	8 少子高齢化	人口構成が大きく変化していく中、ニーズやターゲットの変化が起こります。	9 イベントの概念	イベントの概念や多様化してきたその分類について学びます。	10 イベントの機能	イベントそのものが持つ機能や、もたらされる効果を学習します。	11 イベントの効果と役割	先週に続き、イベントの効果、そしてその役割を知っていきます。また、スタッフの役割・イベントの3段階・会場選びについて考えていきます。	12 評価	そのイベントの評価とは、どのような目的で行われたのか？来場者の感想、売り手側の意見、売上げ等を参考にします。	13 制作過程と技術	準備期間からのイベント制作過程について追求していきます。当日を演出する音響・照明・映像効果について学びます。	14 プロデューサー・ディレクターについて	イベントにおけるプロデューサー・ディレクターの役割について勉強していきます。	15 前期試験		16 FOLLOW	後期のイベント検定試験に対する対策
授業項目	実施内容																																			
1 イベント検定対策	導入・イベント業務管理者・イベント検定について																																			
2 イベントの歴史	イベントの発展と歴史、そして現在行われている内容の分類を学びます。																																			
3 博覧会①	博覧会により発展した事について過去の事例から紹介していきます。																																			
4 博覧会②	博覧会により発展した「モノ」について紹介します。																																			
5 内国博覧会	物品や資料などを集めて一般公開する催しとしての内国博覧会についての説明。																																			
6 ソフト化	時代は流れ、ハード化からソフト化へと移行されている現状を学びます。																																			
7 経済社会の変化	構造的な転換期を迎えた経済社会とイベントの関連性を学びます。																																			
8 少子高齢化	人口構成が大きく変化していく中、ニーズやターゲットの変化が起こります。																																			
9 イベントの概念	イベントの概念や多様化してきたその分類について学びます。																																			
10 イベントの機能	イベントそのものが持つ機能や、もたらされる効果を学習します。																																			
11 イベントの効果と役割	先週に続き、イベントの効果、そしてその役割を知っていきます。また、スタッフの役割・イベントの3段階・会場選びについて考えていきます。																																			
12 評価	そのイベントの評価とは、どのような目的で行われたのか？来場者の感想、売り手側の意見、売上げ等を参考にします。																																			
13 制作過程と技術	準備期間からのイベント制作過程について追求していきます。当日を演出する音響・照明・映像効果について学びます。																																			
14 プロデューサー・ディレクターについて	イベントにおけるプロデューサー・ディレクターの役割について勉強していきます。																																			
15 前期試験																																				
16 FOLLOW	後期のイベント検定試験に対する対策																																			

授業の方法																																	
講義 演習・実験・実技・実習																																	
授業概要																																	
イベント企画や制作知識を深め、自らプランニングした企画を繰り返してプレゼンテーション。自己の意思・考えをわかりやすく相手に伝えるコミュニケーション能力の向上を目指します。 <実務経験のある教員等による授業科目>																																	
使用教材:																																	
<p style="text-align: center;"><b>後 期</b> 到達目標</p> <p style="text-align: center;">イベント検定取得を目指す</p> <p style="text-align: center;"><b>評価方法</b></p> <p style="text-align: center;">(筆記試験)実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他</p>																																	
授業計画																																	
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">授業項目</th> <th style="text-align: center;">実施内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1 イベント実施①</td> <td>実際の会場運営計画やプログラムの構成についての実例をもとに勉強します。</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">2 イベント実施②</td> <td>「効果的なイベントづくりのために、どんな方法があるのか？」とても大切な部分になります。</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">3 イベント実施③</td> <td>特に毎年行われているイベントには課題として「イベントの質の向上」があります。この「質」について学びます。</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">4 イベント検定試験</td> <td>【検定試験対策】</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">5 イベント実施④</td> <td>計画的で効果的な告知・集客活動について学びます。</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">6 イベント実施⑤</td> <td>効果的なイベントづくりのための「4つのポイント」を理解します。</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">7 イベントの構造と種類</td> <td>イベントの構造・地域とイベント</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">8 地域経営戦略</td> <td>基本構造・地域経営戦略</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">9 目的と効果</td> <td>目的と効果・期待しうる効果</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">10 地域イベント</td> <td>地域イベントの特性</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">11 マーケティング</td> <td>経営感覚とマーケティング的視点について</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">12 産業と暮らしに関係するイベント</td> <td>産業とイベントの関連性や私たちの暮らしと関連するイベント等を理解していきます。</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">13 ノーマライゼーション</td> <td>社会福祉をめぐる社会理念の一つで、障害者も健常者と同様の生活が出来る様に支援するべきという考え方を学びます。</td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">14 後期試験</td> <td></td></tr> <tr> <td style="text-align: center;">15 統括／FOLLOW</td> <td>まとめ</td></tr> </tbody> </table>		授業項目	実施内容	1 イベント実施①	実際の会場運営計画やプログラムの構成についての実例をもとに勉強します。	2 イベント実施②	「効果的なイベントづくりのために、どんな方法があるのか？」とても大切な部分になります。	3 イベント実施③	特に毎年行われているイベントには課題として「イベントの質の向上」があります。この「質」について学びます。	4 イベント検定試験	【検定試験対策】	5 イベント実施④	計画的で効果的な告知・集客活動について学びます。	6 イベント実施⑤	効果的なイベントづくりのための「4つのポイント」を理解します。	7 イベントの構造と種類	イベントの構造・地域とイベント	8 地域経営戦略	基本構造・地域経営戦略	9 目的と効果	目的と効果・期待しうる効果	10 地域イベント	地域イベントの特性	11 マーケティング	経営感覚とマーケティング的視点について	12 産業と暮らしに関係するイベント	産業とイベントの関連性や私たちの暮らしと関連するイベント等を理解していきます。	13 ノーマライゼーション	社会福祉をめぐる社会理念の一つで、障害者も健常者と同様の生活が出来る様に支援するべきという考え方を学びます。	14 後期試験		15 統括／FOLLOW	まとめ
授業項目	実施内容																																
1 イベント実施①	実際の会場運営計画やプログラムの構成についての実例をもとに勉強します。																																
2 イベント実施②	「効果的なイベントづくりのために、どんな方法があるのか？」とても大切な部分になります。																																
3 イベント実施③	特に毎年行われているイベントには課題として「イベントの質の向上」があります。この「質」について学びます。																																
4 イベント検定試験	【検定試験対策】																																
5 イベント実施④	計画的で効果的な告知・集客活動について学びます。																																
6 イベント実施⑤	効果的なイベントづくりのための「4つのポイント」を理解します。																																
7 イベントの構造と種類	イベントの構造・地域とイベント																																
8 地域経営戦略	基本構造・地域経営戦略																																
9 目的と効果	目的と効果・期待しうる効果																																
10 地域イベント	地域イベントの特性																																
11 マーケティング	経営感覚とマーケティング的視点について																																
12 産業と暮らしに関係するイベント	産業とイベントの関連性や私たちの暮らしと関連するイベント等を理解していきます。																																
13 ノーマライゼーション	社会福祉をめぐる社会理念の一つで、障害者も健常者と同様の生活が出来る様に支援するべきという考え方を学びます。																																
14 後期試験																																	
15 統括／FOLLOW	まとめ																																

授業科目		授業時数																																		
技術演習		124																																		
学年	学科	専攻																																		
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻																																		
担当講師(プロフィール)																																				
二階堂 茂 他 音楽ライターとして多方面で活躍。あらゆる音楽事情に精通し、リアルタイムな経験から学生に音楽のすばらしさを伝えてくれる。																																				
<p style="text-align: center;"><b>前 期</b> <b>到達目標</b></p> <p>●ポピュラーミュージックの流れについて知る ●ロックの流れについて知る ●白人音楽・黒人音楽について知る</p>																																				
<p style="text-align: center;"><b>評価方法</b></p> <p>筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他</p>																																				
<p style="text-align: center;"><b>授業計画</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>授業項目</th> <th>実施内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 音楽史①</td> <td>過去の音楽チャリティーのドキュメントDVDの鑑賞</td> </tr> <tr> <td>2 音楽史②</td> <td>前回鑑賞した映像に出ていた参加アーティストの研究① 前回鑑賞した映像についてその当時の時代背景やなぜそのようなことが行われたのかなどを研究していきます。</td> </tr> <tr> <td>3 音楽史②</td> <td>前々回鑑賞した映像に出ていた参加アーティストの研究② この回では、アーティストにスポットを当て、各アーティストの代表的な楽曲やルーツを研究していきます。</td> </tr> <tr> <td>4 ビジネスライティング①</td> <td>映像を鑑賞、研究し、感じたことを作文する。 映像を鑑賞し、2回に渡った解説、研究を踏まえ、感じたことを文章にしていきます。</td> </tr> <tr> <td>5 ビジネスライティング②</td> <td>前回作文した、ほかの人の文章の添削を行う</td> </tr> <tr> <td>6 ビジネスライティング③</td> <td>前回の添削を踏まえ自身の文章の添削を行う</td> </tr> <tr> <td>7 ビジネスライティング④</td> <td>話し言葉と書き言葉の違いについて 論文やレポートにおける文章作成の基本的なルールを学びながら、書き言葉と話し言葉の違いを解説し習得していきます。</td> </tr> <tr> <td>8 ビジネスライティング⑤</td> <td>文書のテクニックについて学んでいきます。 レポート作成時の文章の引用のルール、場面に応じての定型文章の書き方、また読みやすく、伝わるための演出やレトリックについてもレクチャーしていきます。</td> </tr> <tr> <td>9 楽器について①</td> <td>LM楽器についての基本的な構造、種類などの専門的な知識を各演奏者を招きレクチャーを行います。</td> </tr> <tr> <td>10 楽器について②</td> <td>LM楽器についての基本的な構造、種類などの専門的な知識を各演奏者を招きレクチャーを行います。</td> </tr> <tr> <td>11 ビジネスライティング⑥</td> <td>前回2回に渡って行われた楽器についての作文を行います。</td> </tr> <tr> <td>12 ビジネスライティング⑦</td> <td>文章添削 前回作成した作文でほかの人の文章の添削し、また自分の文章も添削していきます。</td> </tr> <tr> <td>13 ビジネスライティング⑧</td> <td>文章添削 前回作成した作文でほかの人の文章の添削し、また自分の文章も添削していきます。</td> </tr> <tr> <td>14 前期のまとめ</td> <td>前回までの音楽史、楽器について、また文章についてのまとめを行います。</td> </tr> <tr> <td>15 課題作文の提出</td> <td></td> </tr> <tr> <td>16 課題作文の返却</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			授業項目	実施内容	1 音楽史①	過去の音楽チャリティーのドキュメントDVDの鑑賞	2 音楽史②	前回鑑賞した映像に出ていた参加アーティストの研究① 前回鑑賞した映像についてその当時の時代背景やなぜそのようなことが行われたのかなどを研究していきます。	3 音楽史②	前々回鑑賞した映像に出ていた参加アーティストの研究② この回では、アーティストにスポットを当て、各アーティストの代表的な楽曲やルーツを研究していきます。	4 ビジネスライティング①	映像を鑑賞、研究し、感じたことを作文する。 映像を鑑賞し、2回に渡った解説、研究を踏まえ、感じたことを文章にしていきます。	5 ビジネスライティング②	前回作文した、ほかの人の文章の添削を行う	6 ビジネスライティング③	前回の添削を踏まえ自身の文章の添削を行う	7 ビジネスライティング④	話し言葉と書き言葉の違いについて 論文やレポートにおける文章作成の基本的なルールを学びながら、書き言葉と話し言葉の違いを解説し習得していきます。	8 ビジネスライティング⑤	文書のテクニックについて学んでいきます。 レポート作成時の文章の引用のルール、場面に応じての定型文章の書き方、また読みやすく、伝わるための演出やレトリックについてもレクチャーしていきます。	9 楽器について①	LM楽器についての基本的な構造、種類などの専門的な知識を各演奏者を招きレクチャーを行います。	10 楽器について②	LM楽器についての基本的な構造、種類などの専門的な知識を各演奏者を招きレクチャーを行います。	11 ビジネスライティング⑥	前回2回に渡って行われた楽器についての作文を行います。	12 ビジネスライティング⑦	文章添削 前回作成した作文でほかの人の文章の添削し、また自分の文章も添削していきます。	13 ビジネスライティング⑧	文章添削 前回作成した作文でほかの人の文章の添削し、また自分の文章も添削していきます。	14 前期のまとめ	前回までの音楽史、楽器について、また文章についてのまとめを行います。	15 課題作文の提出		16 課題作文の返却	
授業項目	実施内容																																			
1 音楽史①	過去の音楽チャリティーのドキュメントDVDの鑑賞																																			
2 音楽史②	前回鑑賞した映像に出ていた参加アーティストの研究① 前回鑑賞した映像についてその当時の時代背景やなぜそのようなことが行われたのかなどを研究していきます。																																			
3 音楽史②	前々回鑑賞した映像に出ていた参加アーティストの研究② この回では、アーティストにスポットを当て、各アーティストの代表的な楽曲やルーツを研究していきます。																																			
4 ビジネスライティング①	映像を鑑賞、研究し、感じたことを作文する。 映像を鑑賞し、2回に渡った解説、研究を踏まえ、感じたことを文章にしていきます。																																			
5 ビジネスライティング②	前回作文した、ほかの人の文章の添削を行う																																			
6 ビジネスライティング③	前回の添削を踏まえ自身の文章の添削を行う																																			
7 ビジネスライティング④	話し言葉と書き言葉の違いについて 論文やレポートにおける文章作成の基本的なルールを学びながら、書き言葉と話し言葉の違いを解説し習得していきます。																																			
8 ビジネスライティング⑤	文書のテクニックについて学んでいきます。 レポート作成時の文章の引用のルール、場面に応じての定型文章の書き方、また読みやすく、伝わるための演出やレトリックについてもレクチャーしていきます。																																			
9 楽器について①	LM楽器についての基本的な構造、種類などの専門的な知識を各演奏者を招きレクチャーを行います。																																			
10 楽器について②	LM楽器についての基本的な構造、種類などの専門的な知識を各演奏者を招きレクチャーを行います。																																			
11 ビジネスライティング⑥	前回2回に渡って行われた楽器についての作文を行います。																																			
12 ビジネスライティング⑦	文章添削 前回作成した作文でほかの人の文章の添削し、また自分の文章も添削していきます。																																			
13 ビジネスライティング⑧	文章添削 前回作成した作文でほかの人の文章の添削し、また自分の文章も添削していきます。																																			
14 前期のまとめ	前回までの音楽史、楽器について、また文章についてのまとめを行います。																																			
15 課題作文の提出																																				
16 課題作文の返却																																				

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
音楽業界人として相応しい技術を様々な演習により学んで行きます。知識、文章作成能力、パソコン操作など多角的に学ぶことにより企画書、提案書類の作成など制作者としてのスキルを身に着けます。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	
<p style="text-align: center;"><b>後 期</b> <b>到達目標</b></p> <p>●画面、CDジャケットのデータ制作を行う ●作品の完成度を高める</p>	
<p style="text-align: center;"><b>評価方法</b></p> <p>筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他</p>	
授業項目	実施内容
1 カードの作成①	DTP 後期を通してIllustrator, Photoshopを用いて広告やメディアの制作を行う。そのための各スキルを身に着けていく。
2 カードの作成②	DTP Photoshopで画像を切り取り、統合保存。Illustrator上でトリングをしきる。
3 カードの作成③	DTP 前回前々回で行っていたカードの作成を仕上げる。
4 音楽とメディア	音楽とメディアでは音のいれものいわゆる記憶し残していくことについて学んでいく。
5 音楽メディアの変遷	譜面からレコード、そしてデジタル化など音楽メディアの変遷をたどっていく
6 フライヤー作成①	Illustratorの移動パレットを使い、効率よくデザインする方法を学ぶ。 また、ダミー文字で組んだデザインにテキストを流し込む
7 フライヤー作成②	前回作成したものにPhotoshopで配色画像に着色していく。 Illustratorも使用し同時進行で仕上げていく
8 音楽産業	音楽産業の興りから成長、また近年衰退してきていると言われている観点から、音楽産業の概要を学びます。
9 雑誌広告	テキスト原稿から文字起こし、使用する画像を自分で選び雑誌広告を作成していきます。
10 雑誌広告	前回に引き続いだ雑誌広告を作成、仕上げまで持つていています。
11 日本の音楽産業	日本の音楽産業に焦点を絞り、戦前から今日のJ-POPの発展までの音楽産業の歴史を学んでいきます。
12 CDジャケットの作成	CDジャケット両面、サイドキャップ、盤面をデザインしていきます。
13 CDジャケットの作成	CDジャケット両面、サイドキャップ、盤面をデザインしていきます。 その際の注意点も合わせて説明していきます。
14 CDジャケットの作成	CDジャケット両面、サイドキャップ、盤面をデザインを仕上げてていきます。
15 年間のまとめ	

授業科目		授業時数
一般教養		62
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
山田 敏子 「現代マナーズ研究会」代表。ビジネスマナー研修を軸に関西を中心企業・団体・大学等で人材育成に携わる。		
<p style="text-align: center;"><b>前 期</b> <b>到達目標</b></p> <p>●基本マナーやコミュニケーションの重要性を理解する ●挨拶、美しいお辞儀、きちんとした自己紹介ができる</p>		
<p style="text-align: center;"><b>評価方法</b></p> <p>筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他</p>		
授業計画		
授業項目		実施内容
1	授業概要の説明・動機付け	この授業の趣旨、目的を理解し、学生生活と職場の違いや仕事の取り組み方について説明し、この1年で達成したい目標を設定する。
2	自己紹介の仕方	職場での挨拶、公の場での自己紹介の仕方を学び、基本形に則した手法で実技を取り入れながら学習する。
3	挨拶・お辞儀の重要性	基本の立ち姿や立札・かけ札三種を接遇用語を活用し実技を取り入れながら身に付ける。
4	話し方・あがり対処法	あがらず人に前で自分の考えを述べることができるよう様々な手法を取り入れながら実技を行う。
5	3分間スピーチ	人前でのスピーチの基本形を知り、テーマを設定したスピーチを交えながら問題点、注意点を出し合い学ぶ。
6	企業の求める人間像	これから始まる就職活動や企業研修に向けて、求められる人材を団体面接や新入社員教育でも用いられるグループディスカッション形式で意見を出し合い学ぶ。
7	電話でのアポイントメントの取り方	就職活動や企業研修等で企業に電話をかける際の手順や失礼にならない話し方を学ぶ。
8	ビジネス能力検定対策	ビジネスに必要な基礎知識を幅広く学び、就職活動や企業研修、また就職後も役立つよう、検定を取得する。
9	ビジネス能力検定対策①	・ビジネスマナーの基礎 社会人としての身だしなみ、挨拶のマナー、立ち振る舞いなどについて学んでいます。
10	ビジネス能力検定対策②	
11	学内敬語検定対策	企業研修に出る前に失礼の無い言葉遣いや応対を身に付けるため、敬語検定に向けて対策をする。
12	学内敬語検定	企業研修に出る前に失礼の無い言葉遣いや応対が身に付いているか検定を実施。
13	ビジネス能力検定対策③	・コミュニケーションの基本 正しい敬語の使い方、電話対応、ビジネスメールの作成、基本的なビジネス文書の作成などについて学んでいます。
14	ビジネス能力検定対策④	
15	前期試験実施日	前期内容でペーパーテスト
16	ビジネス能力検定対策⑤	・時事用語、ビジネス用語 新聞記事の読み方や内容理解、表やグラフから読み取る問題発見や分析の方法を学んでいます。

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
仕事への取り組み姿勢、挨拶や敬語の使い方、電話応対、名刺交換の仕方などのビジネスマナーと共に、履歴書の書き方や面接の受け方など就職活動時に役立つスキルを学習します。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	
<p style="text-align: center;"><b>後 期</b> <b>到達目標</b></p> <p>●ビジネス能力検定に合格する ●エントリーシートや履歴書でアピールできる ●社外文書の形式で添え状や御札状が書ける</p>	
<p style="text-align: center;"><b>評価方法</b></p> <p>筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他</p>	
授業計画	
授業項目	
1	報告の仕方
2	ビジネス能力検定対策⑥
3	ビジネス能力検定対策⑦
4	ビジネス能力検定対策⑧
5	ビジネス能力検定対策⑨
6	ビジネス能力検定対策⑩
7	ビジネス能力検定対策⑪
8	ビジネス能力検定対策⑫
9	ビジネス能力検定対策⑬
10	自己分析シート
11	エントリーシート
12	履歴書
13	履歴書
14	後期試験実施日
15	履歴書

授業科目		授業時数																																		
パソコン演習		62																																		
学年	学科	専攻																																		
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻																																		
担当講師(プロフィール)																																				
佐久本 優子 パソコンコンピューター、ビジネスソフトの指導員として経験豊富。論理的思考を学生に植え付けるのが非常に上手い																																				
<b>前 期</b> <b>到達目標</b>  Word・Excel・PowerPointの基本操作を習得する																																				
<b>評価方法</b>  筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価・小テスト・その他)																																				
<b>授業計画</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>授業項目</th> <th>実施内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 Wordの基本操作、文字入力</td> <td>起動～画面構成～保存～終了までの基本操作と、IMEパッドの使い方を練習／フォルダ操作について学ぶ</td></tr> <tr> <td>2 W:文書作成①</td> <td>(ページ設定・オートフォーマット・範囲選択・編集・装飾) 表のないビジネス文書の作成</td></tr> <tr> <td>3 W:表作成とイラストの利用</td> <td>表(挿入・レイアウト変更・線種変更・塗りつぶし)とイラスト(ワードアート・クリップアート)を入れたビジネス文書の作成</td></tr> <tr> <td>4 W:図形描画/課題作成</td> <td>(図形・テキストボックス・SmartArtの挿入と書式設定) 図形描画の機能を使用した文書作成/W:課題作成</td></tr> <tr> <td>5 Excelの基本操作と 数式・簡単な関数の挿入</td> <td>簡単な関数(SUM AVERAGE MAX MIN)の入った表を作成</td></tr> <tr> <td>6 E:関数の活用①(絶対参照 IF RANK ROUND 等)</td> <td>関数を利用した表を作成</td></tr> <tr> <td>7 E:グラフの作成と表の書式 設定</td> <td>縦棒や円グラフの挿入～構成要素～書式設定と表の書式設定 (表示形式・列と行の操作・セルの挿入や削除)を学ぶ</td></tr> <tr> <td>8 E:印刷機能とシートの操作</td> <td>ページレイアウト～ページ設定～ヘッダーとフッター機能の学習と、シート名変更～3D集計を学ぶ/課題発表</td></tr> <tr> <td>9 E:課題作成</td> <td>これまで学習した機能を使った課題を仕上げる</td></tr> <tr> <td>10 E:条件付き書式・データの 入力規則</td> <td>条件値を指定して書式を設定する・カラースケールなどの新機能を学習する・データの入力規則を学習する</td></tr> <tr> <td>11 Power Pointの基本操作</td> <td>プレースホルダーへの入力・スライドの追加・箇条書き・デザイン・アニメーション・画面切替効果について学ぶ</td></tr> <tr> <td>12 P:画像の書式設定・印刷設 定/課題作成</td> <td>取り込んだ写真等に書式を設定する ノート機能・配布資料としての印刷方法を学ぶ/課題作成</td></tr> <tr> <td>13 P:課題作成</td> <td>課題を作成する</td></tr> <tr> <td>14 W:基礎編の復習</td> <td>前期で学習した内容を元に、作品を完成させる</td></tr> <tr> <td>15 E:基礎編の復習 前期テスト</td> <td>前期で学習した内容を元に、作品を完成させる</td></tr> <tr> <td>16 P:プレゼン</td> <td>スライドショーの機能を学習し、各自リハーサル機能を利用して、作成済の課題を発表する</td></tr> </tbody> </table>			授業項目	実施内容	1 Wordの基本操作、文字入力	起動～画面構成～保存～終了までの基本操作と、IMEパッドの使い方を練習／フォルダ操作について学ぶ	2 W:文書作成①	(ページ設定・オートフォーマット・範囲選択・編集・装飾) 表のないビジネス文書の作成	3 W:表作成とイラストの利用	表(挿入・レイアウト変更・線種変更・塗りつぶし)とイラスト(ワードアート・クリップアート)を入れたビジネス文書の作成	4 W:図形描画/課題作成	(図形・テキストボックス・SmartArtの挿入と書式設定) 図形描画の機能を使用した文書作成/W:課題作成	5 Excelの基本操作と 数式・簡単な関数の挿入	簡単な関数(SUM AVERAGE MAX MIN)の入った表を作成	6 E:関数の活用①(絶対参照 IF RANK ROUND 等)	関数を利用した表を作成	7 E:グラフの作成と表の書式 設定	縦棒や円グラフの挿入～構成要素～書式設定と表の書式設定 (表示形式・列と行の操作・セルの挿入や削除)を学ぶ	8 E:印刷機能とシートの操作	ページレイアウト～ページ設定～ヘッダーとフッター機能の学習と、シート名変更～3D集計を学ぶ/課題発表	9 E:課題作成	これまで学習した機能を使った課題を仕上げる	10 E:条件付き書式・データの 入力規則	条件値を指定して書式を設定する・カラースケールなどの新機能を学習する・データの入力規則を学習する	11 Power Pointの基本操作	プレースホルダーへの入力・スライドの追加・箇条書き・デザイン・アニメーション・画面切替効果について学ぶ	12 P:画像の書式設定・印刷設 定/課題作成	取り込んだ写真等に書式を設定する ノート機能・配布資料としての印刷方法を学ぶ/課題作成	13 P:課題作成	課題を作成する	14 W:基礎編の復習	前期で学習した内容を元に、作品を完成させる	15 E:基礎編の復習 前期テスト	前期で学習した内容を元に、作品を完成させる	16 P:プレゼン	スライドショーの機能を学習し、各自リハーサル機能を利用して、作成済の課題を発表する
授業項目	実施内容																																			
1 Wordの基本操作、文字入力	起動～画面構成～保存～終了までの基本操作と、IMEパッドの使い方を練習／フォルダ操作について学ぶ																																			
2 W:文書作成①	(ページ設定・オートフォーマット・範囲選択・編集・装飾) 表のないビジネス文書の作成																																			
3 W:表作成とイラストの利用	表(挿入・レイアウト変更・線種変更・塗りつぶし)とイラスト(ワードアート・クリップアート)を入れたビジネス文書の作成																																			
4 W:図形描画/課題作成	(図形・テキストボックス・SmartArtの挿入と書式設定) 図形描画の機能を使用した文書作成/W:課題作成																																			
5 Excelの基本操作と 数式・簡単な関数の挿入	簡単な関数(SUM AVERAGE MAX MIN)の入った表を作成																																			
6 E:関数の活用①(絶対参照 IF RANK ROUND 等)	関数を利用した表を作成																																			
7 E:グラフの作成と表の書式 設定	縦棒や円グラフの挿入～構成要素～書式設定と表の書式設定 (表示形式・列と行の操作・セルの挿入や削除)を学ぶ																																			
8 E:印刷機能とシートの操作	ページレイアウト～ページ設定～ヘッダーとフッター機能の学習と、シート名変更～3D集計を学ぶ/課題発表																																			
9 E:課題作成	これまで学習した機能を使った課題を仕上げる																																			
10 E:条件付き書式・データの 入力規則	条件値を指定して書式を設定する・カラースケールなどの新機能を学習する・データの入力規則を学習する																																			
11 Power Pointの基本操作	プレースホルダーへの入力・スライドの追加・箇条書き・デザイン・アニメーション・画面切替効果について学ぶ																																			
12 P:画像の書式設定・印刷設 定/課題作成	取り込んだ写真等に書式を設定する ノート機能・配布資料としての印刷方法を学ぶ/課題作成																																			
13 P:課題作成	課題を作成する																																			
14 W:基礎編の復習	前期で学習した内容を元に、作品を完成させる																																			
15 E:基礎編の復習 前期テスト	前期で学習した内容を元に、作品を完成させる																																			
16 P:プレゼン	スライドショーの機能を学習し、各自リハーサル機能を利用して、作成済の課題を発表する																																			

授業の方法																																	
講義	演習																																
<b>授業概要</b>  パソコンを使用し、ビジネスソフトの使用方法を学びます。様々な書式、表やグラフの作成、プレゼンテーションの資料などを制作します。また、DTPでは業界標準のIllustratorやPhotoshopの基本操作を学びます。 <実務経験のある教員等による授業科目>																																	
使用教材:																																	
<b>後 期</b> <b>到達目標</b>  ●Officeソフトの機能を使いこなす ●考えて資料を作成することができるようになる																																	
<b>評価方法</b>  筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価・小テスト・その他)																																	
<b>授業計画</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>授業項目</th> <th>実施内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 フォルダ操作</td> <td>フォルダ操作と他のソフト(ペイント)との連携 その他スクリーンショット機能</td></tr> <tr> <td>2 W:見栄えの良い文書の編集</td> <td>(段組み・改ページ・タブとリーダー・インデント・ページ番線・ページ番号・置換)</td></tr> <tr> <td>3 W:図形描画の応用・Excelデータの利用</td> <td>複数の図形を組み合わせて文書を作成する</td></tr> <tr> <td>4 W:課題作成1</td> <td>複数ページにわたる文書の作成</td></tr> <tr> <td>5 W:グリーティングカードの作成</td> <td>年賀状、クリスマスカード、誕生日カード、バレンタイン、暑中見舞い、様々なレイアウトを考える</td></tr> <tr> <td>6 P:アニメーションを組み合わせる・プレゼンとは</td> <td>開始・強調・終了・軌跡を組み合わせる 効果的なプレゼンの仕方を学習する/企画を考える</td></tr> <tr> <td>7 P:企画書作成</td> <td>今まで習得したことを応用し、各自でテーマを決め企画書を作成する</td></tr> <tr> <td>8 P:企画書作成</td> <td>今まで習得したことを応用し、各自でテーマを決め企画書を作成する</td></tr> <tr> <td>9 P:リハーサル・発表</td> <td>リハーサルを入念に行う プレゼンを行う・他人の作品の評価をする</td></tr> <tr> <td>10 P:発表</td> <td>プレゼンを行う・他人の作品の評価をする 総復習</td></tr> <tr> <td>11 E:復習</td> <td>前期で学習した内容を元に、表を完成させる</td></tr> <tr> <td>12 E:表の活用</td> <td>(表示形式・入力規則・シートの保護) 入力を補助する機能や、見栄えの良い資料の作成方法を学ぶ</td></tr> <tr> <td>13 E:課題作成</td> <td>これまで学習した機能を利用し、課題を作成</td></tr> <tr> <td>14 後期テスト</td> <td>後期で学習した内容を元に、作品を完成させる</td></tr> <tr> <td>15 後期テスト振り返り</td> <td></td></tr> </tbody> </table> <td data-kind="ghost"></td>	授業項目	実施内容	1 フォルダ操作	フォルダ操作と他のソフト(ペイント)との連携 その他スクリーンショット機能	2 W:見栄えの良い文書の編集	(段組み・改ページ・タブとリーダー・インデント・ページ番線・ページ番号・置換)	3 W:図形描画の応用・Excelデータの利用	複数の図形を組み合わせて文書を作成する	4 W:課題作成1	複数ページにわたる文書の作成	5 W:グリーティングカードの作成	年賀状、クリスマスカード、誕生日カード、バレンタイン、暑中見舞い、様々なレイアウトを考える	6 P:アニメーションを組み合わせる・プレゼンとは	開始・強調・終了・軌跡を組み合わせる 効果的なプレゼンの仕方を学習する/企画を考える	7 P:企画書作成	今まで習得したことを応用し、各自でテーマを決め企画書を作成する	8 P:企画書作成	今まで習得したことを応用し、各自でテーマを決め企画書を作成する	9 P:リハーサル・発表	リハーサルを入念に行う プレゼンを行う・他人の作品の評価をする	10 P:発表	プレゼンを行う・他人の作品の評価をする 総復習	11 E:復習	前期で学習した内容を元に、表を完成させる	12 E:表の活用	(表示形式・入力規則・シートの保護) 入力を補助する機能や、見栄えの良い資料の作成方法を学ぶ	13 E:課題作成	これまで学習した機能を利用し、課題を作成	14 後期テスト	後期で学習した内容を元に、作品を完成させる	15 後期テスト振り返り		
授業項目	実施内容																																
1 フォルダ操作	フォルダ操作と他のソフト(ペイント)との連携 その他スクリーンショット機能																																
2 W:見栄えの良い文書の編集	(段組み・改ページ・タブとリーダー・インデント・ページ番線・ページ番号・置換)																																
3 W:図形描画の応用・Excelデータの利用	複数の図形を組み合わせて文書を作成する																																
4 W:課題作成1	複数ページにわたる文書の作成																																
5 W:グリーティングカードの作成	年賀状、クリスマスカード、誕生日カード、バレンタイン、暑中見舞い、様々なレイアウトを考える																																
6 P:アニメーションを組み合わせる・プレゼンとは	開始・強調・終了・軌跡を組み合わせる 効果的なプレゼンの仕方を学習する/企画を考える																																
7 P:企画書作成	今まで習得したことを応用し、各自でテーマを決め企画書を作成する																																
8 P:企画書作成	今まで習得したことを応用し、各自でテーマを決め企画書を作成する																																
9 P:リハーサル・発表	リハーサルを入念に行う プレゼンを行う・他人の作品の評価をする																																
10 P:発表	プレゼンを行う・他人の作品の評価をする 総復習																																
11 E:復習	前期で学習した内容を元に、表を完成させる																																
12 E:表の活用	(表示形式・入力規則・シートの保護) 入力を補助する機能や、見栄えの良い資料の作成方法を学ぶ																																
13 E:課題作成	これまで学習した機能を利用し、課題を作成																																
14 後期テスト	後期で学習した内容を元に、作品を完成させる																																
15 後期テスト振り返り																																	

授業科目		授業時数
ソーシャルメディア		62
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
松本 みさえ ソーシャルネットワークサービスの幅広い知識、パーソナルコンピューター、ビジネスソフトの指導員として経験豊富		
<b>前 期</b> <b>到達目標</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>●インターネットの基礎を理解する</li> <li>●twitter、facebook、ブログの利活用</li> <li>●ホームページ作成WEBサービスの利活用</li> </ul>		
<b>評価方法</b>		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1 ガイダンス	授業の全体像ねらいを把握する。 年間の授業の流れの説明	
2 ウェブサービスの活用①	Googleアカウントの作成しGmailのアドレスを取得する。 また、Google Appsの活用についての説明を行う。	
3 インターネット概要(1)	ホームページの仕組み・基本的なつくりについて	
4 インターネット概要(2)	ホームページとWEBサービスの違いについて	
5 インターネット概要(3)	検索の仕組み / ソーシャルメディアの種類について	
6 ウェブサービスの活用②	音楽業界のWEB活用、ソーシャルメディア活用 インターネットでのマナーについて	
7 SNSの活用①	twitter登録・基本操作説明 / 活用方法	
8 SNSの活用②	facebook登録・基本操作説明 / 活用方法	
9 SNSの活用③	facebookページ作成	
10 SNSの活用④	ブログサービス登録・基本操作説明 / 活用方法	
11 SNSの活用⑤	音楽イベントに向けての取り組み プロモーション計画	
12 オリジナルホームページ作成	1ヶ月程度かけてWEBサービス(wordpress)を利用したオリジナルホームページの作成をしていきます。	
13		
14		
15		
16 SNSの活用⑥	音楽系ソーシャルサイトの利用 (Myspace / Audioleaf)	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
コミュニケーションツールであるソーシャルメディアの利活用について学びます。イベント広報等で実際に使用しながら、HPを含むSNS等の情報発信技術の理解を深めます。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	
<b>後 期</b> <b>到達目標</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>●ホームページ・SNSでの使用素材の入手・作成</li> <li>●イベントサイト作成WEBサービスの利活用</li> </ul>	
<b>評価方法</b>	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 インターネット概要(4)	WEBでの画像フォーマット及び著作権についての説明。
2 揭載コンテンツ	ホームページ掲載コンテンツの入手・作成・使用方法について勉強していきます。
3	
4	
5 Youtube	Youtube登録の仕方や基本操作説明、活用方法を学びます。
6 プロモーション	イベントに向けての取り組みとしてプロモーションを行うための計画を作り、UPしていく方法を学びます。
7 イベントプロモーション用ホームページ作成	実際に行うイベントのプロモーション的内容をUPしていきます。まずは、イベント内容と日程、アーティスト、会場、料金等、フライヤーで使用した情報等もプラスとして収集します。
8	出演アーティストホームページの作成(1)
9	出演アーティストホームページの作成(2)
10	出演アーティストホームページの作成(3)
11 WEBサービスについて	WEBサービスを利用したイベントサイト作成(1)
12	WEBサービスを利用したイベントサイト作成(2)
13	WEBサービスを利用したイベントサイト作成(3)
14	WEBサービスを利用したイベントサイト作成(4)
15 総括/FOLLOW	振り返り・まとめ

授業科目			授業時数																																		
音楽ライターゼミ		62																																			
学年	学科	専攻																																			
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻																																			
担当講師(プロフィール)																																					
エイミー野中 音楽ライター歴25年超。音楽シーンの第一線で活躍し、アーティストのインタビューやレポートをしてきた																																					
<p><b>前 期</b></p> <p><b>到達目標</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●アーティスト紹介ができる</li> <li>●インタビューができる</li> <li>●文章力や分析力を養う</li> </ul> <p><b>評価方法</b></p> <p>筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他</p>																																					
<p><b>授業計画</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>授業項目</th> <th>実施内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 ガイダンス イントロダクション</td> <td>音楽ライターゼミの全カリキュラム、音楽ライターの仕事についての説明をする。</td> </tr> <tr> <td>2 Interview取材と現場</td> <td>接遇とヒアリングの為の準備、書き留める力を養う内容。そして基本的な書き方や留意点について説明する。</td> </tr> <tr> <td>3 アーティスト紹介①</td> <td>まずは個々が、自分が選んだアーティストの情報を収集する。雑誌・音源・物販関連・その他のメディア情報、SNS関連等を含めたかたちでアーティスト紹介のための原稿を作成していく練習をする。</td> </tr> <tr> <td>4 アーティスト紹介②</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5 アーティスト紹介③</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6 アーティスト紹介④</td> <td>クラス内での「アーティスト紹介」のプレゼン発表を行い、その内容についてディスカッションできるようにしていく。</td> </tr> <tr> <td>7 アーティスト紹介⑤</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8 アーティスト紹介⑥</td> <td></td> </tr> <tr> <td>9 インタビューについて</td> <td>インタビューについての事前準備や手順、留意点について説明していく。</td> </tr> <tr> <td>10 インタビュー シミュレーション①</td> <td>模擬インタビューとして学生がアーティスト側とインタビュー側のそれぞれ担当しながら進めて行く。</td> </tr> <tr> <td>11 インタビュー シミュレーション②</td> <td></td> </tr> <tr> <td>12 インタビュー シミュレーション③</td> <td></td> </tr> <tr> <td>13 原稿作成①</td> <td>インタビューで書き留めた内容を実際の原稿について作業を行っていく。</td> </tr> <tr> <td>14 原稿作成②</td> <td></td> </tr> <tr> <td>15 前期試験</td> <td></td> </tr> <tr> <td>16 前期まとめ</td> <td>いかに、良い印象やイメージを抱くことができる紹介テキストが書けるかというポイントについて復習。</td> </tr> </tbody> </table>				授業項目	実施内容	1 ガイダンス イントロダクション	音楽ライターゼミの全カリキュラム、音楽ライターの仕事についての説明をする。	2 Interview取材と現場	接遇とヒアリングの為の準備、書き留める力を養う内容。そして基本的な書き方や留意点について説明する。	3 アーティスト紹介①	まずは個々が、自分が選んだアーティストの情報を収集する。雑誌・音源・物販関連・その他のメディア情報、SNS関連等を含めたかたちでアーティスト紹介のための原稿を作成していく練習をする。	4 アーティスト紹介②		5 アーティスト紹介③		6 アーティスト紹介④	クラス内での「アーティスト紹介」のプレゼン発表を行い、その内容についてディスカッションできるようにしていく。	7 アーティスト紹介⑤		8 アーティスト紹介⑥		9 インタビューについて	インタビューについての事前準備や手順、留意点について説明していく。	10 インタビュー シミュレーション①	模擬インタビューとして学生がアーティスト側とインタビュー側のそれぞれ担当しながら進めて行く。	11 インタビュー シミュレーション②		12 インタビュー シミュレーション③		13 原稿作成①	インタビューで書き留めた内容を実際の原稿について作業を行っていく。	14 原稿作成②		15 前期試験		16 前期まとめ	いかに、良い印象やイメージを抱くことができる紹介テキストが書けるかというポイントについて復習。
授業項目	実施内容																																				
1 ガイダンス イントロダクション	音楽ライターゼミの全カリキュラム、音楽ライターの仕事についての説明をする。																																				
2 Interview取材と現場	接遇とヒアリングの為の準備、書き留める力を養う内容。そして基本的な書き方や留意点について説明する。																																				
3 アーティスト紹介①	まずは個々が、自分が選んだアーティストの情報を収集する。雑誌・音源・物販関連・その他のメディア情報、SNS関連等を含めたかたちでアーティスト紹介のための原稿を作成していく練習をする。																																				
4 アーティスト紹介②																																					
5 アーティスト紹介③																																					
6 アーティスト紹介④	クラス内での「アーティスト紹介」のプレゼン発表を行い、その内容についてディスカッションできるようにしていく。																																				
7 アーティスト紹介⑤																																					
8 アーティスト紹介⑥																																					
9 インタビューについて	インタビューについての事前準備や手順、留意点について説明していく。																																				
10 インタビュー シミュレーション①	模擬インタビューとして学生がアーティスト側とインタビュー側のそれぞれ担当しながら進めて行く。																																				
11 インタビュー シミュレーション②																																					
12 インタビュー シミュレーション③																																					
13 原稿作成①	インタビューで書き留めた内容を実際の原稿について作業を行っていく。																																				
14 原稿作成②																																					
15 前期試験																																					
16 前期まとめ	いかに、良い印象やイメージを抱くことができる紹介テキストが書けるかというポイントについて復習。																																				

授業の方法																																		
講義・演習・実験・実技・実習																																		
授業概要																																		
文章力の向上を目指し、アーティストインタビュー、CDレビュー、ライブレポートなどの原稿作成を学びます。指定されたフォーマットでの原稿制作やリライト技術も身に付けます。 <実務経験のある教員等による授業科目>																																		
使用教材:																																		
<p><b>後 期</b></p> <p><b>到達目標</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●アーティスト紹介ができる</li> <li>●インタビューができる</li> <li>●文章力や分析力を養う</li> <li>●ライブレポートが書ける</li> </ul> <p><b>評価方法</b></p> <p>筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他</p>																																		
<p><b>授業計画</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>授業項目</th> <th>実施内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 「音楽」を取り上げた文章表現</td> <td>後期は、Interview以外の内容として「音楽」を題材とした様々な内容を取り上げていく。</td> </tr> <tr> <td>2 音楽雑誌からのPU①</td> <td>個々が選んだアーティストに関しての略歴をまとめる。Webで調べたテキスト内容も参考にて、再度、そのアーティストのプロモーションポイントやイメージを語る部分をしっかり理解してコピーライトしていく。</td> </tr> <tr> <td>3 音楽雑誌からのPU②</td> <td>先週選んだアーティストの写真を準備して、Wordの段組みレベルで1ページにまとめるため全体レイアウトを考える。</td> </tr> <tr> <td>4 音楽雑誌からのPU③</td> <td>テキストとフォトを組み合わせて、音楽雑誌風の誌面を制作してみる。</td> </tr> <tr> <td>5 専門的な言葉と表現①</td> <td>音楽関連のレビューで使用される単語やことばについて学ぶ。選んだアーティストが憧れたアーティスト、楽器、機材、コンサート、音楽の考え方等、普通の雑誌には出てこない言葉が一杯ある。</td> </tr> <tr> <td>6 専門的な言葉と表現②</td> <td>↓</td> </tr> <tr> <td>7 課題音源からのCDレビュー制作①</td> <td>指定された日本の歴史的名盤を聴いて、歌詞の内容、曲のイメージ、アーティストの演奏等を自分の表現でテキスト化していく。</td> </tr> <tr> <td>8 課題音源からのCDレビュー制作②</td> <td>指定されたロックの歴史的名盤を聴いて、先生からのプレゼンテーションを行い、自分の表現でテキスト化していく。</td> </tr> <tr> <td>9 課題音源からのCDレビュー制作③</td> <td>指定されたここ5年以内のヒット曲を聴いて、歌詞の内容、曲のイメージ、アーティストの演奏等を自分の表現でテキスト化していく。</td> </tr> <tr> <td>10 課題音源からのCDレビュー制作④</td> <td>ここ最近のヒット曲を聴き、先生からのアーティストイメージのみの情報で個々がテキスト表現していく。</td> </tr> <tr> <td>11 課題映像からのコンサートレポート①</td> <td>自分の選んだアーティストのコンサート映像を見て、コンサートレポートを書く。実際に演奏された曲目やコンサートのスタート模様、アンコール、終演の様子等もリアルに書いてみる。</td> </tr> <tr> <td>12 課題映像からのコンサートレポート②</td> <td>指定されたロックの歴史的記録等を見て、その内容をテキスト化していく。</td> </tr> <tr> <td>13 課題映像からのコンサートレポート③</td> <td>指定された邦楽音楽の映像を見て、その内容で次のコンサートパンフレットに掲載するためのテキストを書いてみる。</td> </tr> <tr> <td>14 後期試験</td> <td></td> </tr> <tr> <td>15 総括 &amp; FOLLOW</td> <td>学習した内容を使って、いろいろな文章やプレゼンができるように汎用性の理解を考えたフォローを行う。</td> </tr> </tbody> </table>			授業項目	実施内容	1 「音楽」を取り上げた文章表現	後期は、Interview以外の内容として「音楽」を題材とした様々な内容を取り上げていく。	2 音楽雑誌からのPU①	個々が選んだアーティストに関しての略歴をまとめる。Webで調べたテキスト内容も参考にて、再度、そのアーティストのプロモーションポイントやイメージを語る部分をしっかり理解してコピーライトしていく。	3 音楽雑誌からのPU②	先週選んだアーティストの写真を準備して、Wordの段組みレベルで1ページにまとめるため全体レイアウトを考える。	4 音楽雑誌からのPU③	テキストとフォトを組み合わせて、音楽雑誌風の誌面を制作してみる。	5 専門的な言葉と表現①	音楽関連のレビューで使用される単語やことばについて学ぶ。選んだアーティストが憧れたアーティスト、楽器、機材、コンサート、音楽の考え方等、普通の雑誌には出てこない言葉が一杯ある。	6 専門的な言葉と表現②	↓	7 課題音源からのCDレビュー制作①	指定された日本の歴史的名盤を聴いて、歌詞の内容、曲のイメージ、アーティストの演奏等を自分の表現でテキスト化していく。	8 課題音源からのCDレビュー制作②	指定されたロックの歴史的名盤を聴いて、先生からのプレゼンテーションを行い、自分の表現でテキスト化していく。	9 課題音源からのCDレビュー制作③	指定されたここ5年以内のヒット曲を聴いて、歌詞の内容、曲のイメージ、アーティストの演奏等を自分の表現でテキスト化していく。	10 課題音源からのCDレビュー制作④	ここ最近のヒット曲を聴き、先生からのアーティストイメージのみの情報で個々がテキスト表現していく。	11 課題映像からのコンサートレポート①	自分の選んだアーティストのコンサート映像を見て、コンサートレポートを書く。実際に演奏された曲目やコンサートのスタート模様、アンコール、終演の様子等もリアルに書いてみる。	12 課題映像からのコンサートレポート②	指定されたロックの歴史的記録等を見て、その内容をテキスト化していく。	13 課題映像からのコンサートレポート③	指定された邦楽音楽の映像を見て、その内容で次のコンサートパンフレットに掲載するためのテキストを書いてみる。	14 後期試験		15 総括 & FOLLOW	学習した内容を使って、いろいろな文章やプレゼンができるように汎用性の理解を考えたフォローを行う。
授業項目	実施内容																																	
1 「音楽」を取り上げた文章表現	後期は、Interview以外の内容として「音楽」を題材とした様々な内容を取り上げていく。																																	
2 音楽雑誌からのPU①	個々が選んだアーティストに関しての略歴をまとめる。Webで調べたテキスト内容も参考にて、再度、そのアーティストのプロモーションポイントやイメージを語る部分をしっかり理解してコピーライトしていく。																																	
3 音楽雑誌からのPU②	先週選んだアーティストの写真を準備して、Wordの段組みレベルで1ページにまとめるため全体レイアウトを考える。																																	
4 音楽雑誌からのPU③	テキストとフォトを組み合わせて、音楽雑誌風の誌面を制作してみる。																																	
5 専門的な言葉と表現①	音楽関連のレビューで使用される単語やことばについて学ぶ。選んだアーティストが憧れたアーティスト、楽器、機材、コンサート、音楽の考え方等、普通の雑誌には出てこない言葉が一杯ある。																																	
6 専門的な言葉と表現②	↓																																	
7 課題音源からのCDレビュー制作①	指定された日本の歴史的名盤を聴いて、歌詞の内容、曲のイメージ、アーティストの演奏等を自分の表現でテキスト化していく。																																	
8 課題音源からのCDレビュー制作②	指定されたロックの歴史的名盤を聴いて、先生からのプレゼンテーションを行い、自分の表現でテキスト化していく。																																	
9 課題音源からのCDレビュー制作③	指定されたここ5年以内のヒット曲を聴いて、歌詞の内容、曲のイメージ、アーティストの演奏等を自分の表現でテキスト化していく。																																	
10 課題音源からのCDレビュー制作④	ここ最近のヒット曲を聴き、先生からのアーティストイメージのみの情報で個々がテキスト表現していく。																																	
11 課題映像からのコンサートレポート①	自分の選んだアーティストのコンサート映像を見て、コンサートレポートを書く。実際に演奏された曲目やコンサートのスタート模様、アンコール、終演の様子等もリアルに書いてみる。																																	
12 課題映像からのコンサートレポート②	指定されたロックの歴史的記録等を見て、その内容をテキスト化していく。																																	
13 課題映像からのコンサートレポート③	指定された邦楽音楽の映像を見て、その内容で次のコンサートパンフレットに掲載するためのテキストを書いてみる。																																	
14 後期試験																																		
15 総括 & FOLLOW	学習した内容を使って、いろいろな文章やプレゼンができるように汎用性の理解を考えたフォローを行う。																																	

授業科目		授業時数																																		
DTP		62																																		
学年	学科	専攻																																		
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻																																		
担当講師(プロフィール)																																				
山崎 美樹 いろんなアイディアを検討して、より良い作品創りを指導。イベント媒体としてのスケジュール〆切に沿った納品までを教育してくれる。																																				
<p><b>前 期</b> 到達目標</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●Illustratorの基本操作を習得する</li> <li>●Photoshopの基本操作を習得する</li> </ul> <p><b>評価方法</b></p> <p>筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他</p>																																				
<p><b>授業計画</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>授業項目</th> <th>実施内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 Illustrator基本ツール</td> <td>Adobe社のIllustratorについて基本的な内容を勉強していく。ディスプレイでの表示や作業デスクトップの仕様を触りながら確認していく。</td></tr> <tr> <td>2 ツールの基本</td> <td>図形ツールを使用して簡単な絵を作成していく。マウスやカーソルとの感覚的なものも同時に慣れるようにしていく。</td></tr> <tr> <td>3 文字ツール</td> <td>図形・文字ツールを使用し名刺を作成。文字サイズ・フォントや横書き・縦書き等の操作を理解する。</td></tr> <tr> <td>4 レイヤー操作と構造①</td> <td>同一軸に現れるレイヤーの切替を行なながら、部署・役職・氏名等が違う名刺を9枚綴りを作成していく</td></tr> <tr> <td>5 レイヤー操作と構造②</td> <td>(4週目から継続)仕上げ</td></tr> <tr> <td>6 ペンツール作業①</td> <td>レイヤーに下絵を入れ込み、ペンツールを仕様して、上から別レイヤーに書き取っていく作業を行い、滑らかな線を描く練習をする。</td></tr> <tr> <td>7 ペンツール作業②</td> <td>(6週目から継続)</td></tr> <tr> <td>8 Photoshop[着色]</td> <td>6、7週の下絵画像をPhotoshopに取り込み、着色する作業を行う。</td></tr> <tr> <td>9 イラストレーション作品制作</td> <td>6、7週の線画と画像を統合、仕上げ</td></tr> <tr> <td>10 地図作成</td> <td>アビアランスを使い分け、地図を描く</td></tr> <tr> <td>11 案内用フライヤー作成①</td> <td>テキスト原稿から文字起こし、画像配置や地図を挿入、ライブフライヤーを作成していく。</td></tr> <tr> <td>12 案内用フライヤー作成②</td> <td>(11週目から継続)</td></tr> <tr> <td>13 案内用フライヤー作成③</td> <td>(11週目から継続)仕上げ</td></tr> <tr> <td>14 ロゴデザイン</td> <td>タイトル等のロゴデザイン等で使えるような縁取り、影、囲み等をつける練習を行う。</td></tr> <tr> <td>15 まとめ</td> <td>1~14週で使用したツールを駆使しての試験課題</td></tr> <tr> <td>16 自由課題</td> <td>絵文字素材を使い自身の好きな楽曲のCDジャケットをデザインしていく。</td></tr> </tbody> </table>			授業項目	実施内容	1 Illustrator基本ツール	Adobe社のIllustratorについて基本的な内容を勉強していく。ディスプレイでの表示や作業デスクトップの仕様を触りながら確認していく。	2 ツールの基本	図形ツールを使用して簡単な絵を作成していく。マウスやカーソルとの感覚的なものも同時に慣れるようにしていく。	3 文字ツール	図形・文字ツールを使用し名刺を作成。文字サイズ・フォントや横書き・縦書き等の操作を理解する。	4 レイヤー操作と構造①	同一軸に現れるレイヤーの切替を行なながら、部署・役職・氏名等が違う名刺を9枚綴りを作成していく	5 レイヤー操作と構造②	(4週目から継続)仕上げ	6 ペンツール作業①	レイヤーに下絵を入れ込み、ペンツールを仕様して、上から別レイヤーに書き取っていく作業を行い、滑らかな線を描く練習をする。	7 ペンツール作業②	(6週目から継続)	8 Photoshop[着色]	6、7週の下絵画像をPhotoshopに取り込み、着色する作業を行う。	9 イラストレーション作品制作	6、7週の線画と画像を統合、仕上げ	10 地図作成	アビアランスを使い分け、地図を描く	11 案内用フライヤー作成①	テキスト原稿から文字起こし、画像配置や地図を挿入、ライブフライヤーを作成していく。	12 案内用フライヤー作成②	(11週目から継続)	13 案内用フライヤー作成③	(11週目から継続)仕上げ	14 ロゴデザイン	タイトル等のロゴデザイン等で使えるような縁取り、影、囲み等をつける練習を行う。	15 まとめ	1~14週で使用したツールを駆使しての試験課題	16 自由課題	絵文字素材を使い自身の好きな楽曲のCDジャケットをデザインしていく。
授業項目	実施内容																																			
1 Illustrator基本ツール	Adobe社のIllustratorについて基本的な内容を勉強していく。ディスプレイでの表示や作業デスクトップの仕様を触りながら確認していく。																																			
2 ツールの基本	図形ツールを使用して簡単な絵を作成していく。マウスやカーソルとの感覚的なものも同時に慣れるようにしていく。																																			
3 文字ツール	図形・文字ツールを使用し名刺を作成。文字サイズ・フォントや横書き・縦書き等の操作を理解する。																																			
4 レイヤー操作と構造①	同一軸に現れるレイヤーの切替を行なながら、部署・役職・氏名等が違う名刺を9枚綴りを作成していく																																			
5 レイヤー操作と構造②	(4週目から継続)仕上げ																																			
6 ペンツール作業①	レイヤーに下絵を入れ込み、ペンツールを仕様して、上から別レイヤーに書き取っていく作業を行い、滑らかな線を描く練習をする。																																			
7 ペンツール作業②	(6週目から継続)																																			
8 Photoshop[着色]	6、7週の下絵画像をPhotoshopに取り込み、着色する作業を行う。																																			
9 イラストレーション作品制作	6、7週の線画と画像を統合、仕上げ																																			
10 地図作成	アビアランスを使い分け、地図を描く																																			
11 案内用フライヤー作成①	テキスト原稿から文字起こし、画像配置や地図を挿入、ライブフライヤーを作成していく。																																			
12 案内用フライヤー作成②	(11週目から継続)																																			
13 案内用フライヤー作成③	(11週目から継続)仕上げ																																			
14 ロゴデザイン	タイトル等のロゴデザイン等で使えるような縁取り、影、囲み等をつける練習を行う。																																			
15 まとめ	1~14週で使用したツールを駆使しての試験課題																																			
16 自由課題	絵文字素材を使い自身の好きな楽曲のCDジャケットをデザインしていく。																																			

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
広報媒体制作やプロモーション手段として必要となるコンピュータソフトのIllustratorやPhotoshopの基本操作を学んでいきます。この授業は、他の制作実習にも連動していく内容となります。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	
<p><b>後 期</b> 到達目標</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●画面、CDジャケットのデータ制作を行う</li> <li>●作品の完成度を高める</li> </ul> <p><b>評価方法</b></p> <p>筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他</p>	
授業項目	実施内容
1 Photoshop[簡単な画像調整]	Photoshopで画像を切り取り、統合保存。Illustrator上でトリミングしてカードをデザインをしていく。
2 制作作業①	(1週目から継続)
3 制作作業②	(1週目から継続)仕上げ
4 デスクトップの整理	Illustratorの移動パレットを使い、効率よくデザインする方法を学ぶ。PCディスプレイの大きさによっても、作業のスムーズさは変わるので、自分の視覚範囲の理解は意識したい。
5 テキスト原稿流し込み作業	(4週目から継続)ダミー文字で組んだデザインに、テキスト原稿を流し込む
6 Photoshop[配置と加工]	(4週目から継続)Photoshopで配置画像に着色。色々な色彩調整等も学んでいく。
7 Illustrator / Photoshop 同時進行作業	(4週目から継続)IllustratorとPhotoshopを同時進行させる、仕上げ作業
8 雑誌広告①	テキスト原稿から文字起こし、使用画像を自分が選び雑誌広告を作成していく。画一化されやすいデザインの中、個々のバランス感覚やレイアウト感を磨いていく。
9 雑誌広告②	(8週目から継続)
10 雑誌広告③	(8週目から継続)仕上げ
11 素材を取り込む作業	絵素材を使用しながらクリスマスカードをデザインしていく。季節に現れるカラーリング等も学んで行く。
12 CD制作①	CDジャケット両面、サイドキャップ、盤面をデザインする。リアルな感覚を持ってもらうために、outlineされたロゴや指定素材は配布して、バランスを磨いていく作業を中心に行う。
13 CD制作②	(12週目から継続)
14 CD制作③	(12週目から継続)試験課題として提出
15 まとめ	前期・後期の内容を復習

授業科目		授業時数																																		
マネージメント		124																																		
学年	学科	専攻																																		
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻																																		
担当講師(プロフィール)																																				
西川 勢二郎 現場で現れる色々な条件を仮定してマネージメントの基本から応用までをしっかりと指導頂ける。																																				
<b>前 期</b> <b>到達目標</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>●A&amp;R業務の理解</li> <li>●プランニング構築の基礎 &amp; 体得</li> </ul>																																				
<b>評価方法</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>筆記試験・実技試験 (実習評価) 課題評価・小テスト・その他</li> </ul>																																				
<b>授業計画</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>授業項目</th> <th>実施内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 マネージャー業務について</td> <td>マネージャー業務についての説明及び、マネージャーの本質を知るような事例も知ってもらう。</td> </tr> <tr> <td>2 音楽業界について①</td> <td>音楽業界の構造とマネージャーの関わり方 全体像1</td> </tr> <tr> <td>3 音楽業界について②</td> <td>音楽業界の構造とマネージャーの関わり方 全体像2</td> </tr> <tr> <td>4 A&amp;Rという仕事</td> <td>アーティストとA&amp;Rとマネージャーでコンセプト設計。※ Artists and Repertoire (アーティスト・アンド・レパートリー) は、アーティストの発掘・契約・育成とそのアーティストに合った楽曲の発掘・契約・制作を担当するもの</td> </tr> <tr> <td>5 楽曲コンセプトと音の方向性</td> <td>楽曲(商品)ができる前 商品コンセプト開発 クリエーターへの楽曲発注</td> </tr> <tr> <td>6 プリプロとレコーディング</td> <td>楽曲(商品)ができる途中にある商品プロモーション計画、レコーディング中に考えられるマネージメント</td> </tr> <tr> <td>7 イメージ戦略</td> <td>ビジュアル展開、HP、パッケージ、PV、宣伝素材等、より多くのオーディオエンスに知ってもらう、印象に残るもの、購入をしてもらうための工夫を考えていきます。</td> </tr> <tr> <td>8 具体的なプロモーション</td> <td>楽曲(商品)が完成したら 商品プロモーション実施 商品リリースまでに何をする</td> </tr> <tr> <td>9 マネージャー業務</td> <td>立会い、チェック、ブランド管理、マネージャーとしての営業</td> </tr> <tr> <td>10 ファンクラブ</td> <td>ファンクラブの立ち上げとその目的、一般的な手法と管理を学びます。</td> </tr> <tr> <td>11 アーティストに求めるもの</td> <td>アーティスト自身の商品開発 ライブ・イベント</td> </tr> <tr> <td>12 グッズ等の派生商品</td> <td>楽曲以外のアーティスト派生商品の開発</td> </tr> <tr> <td>13 ライブ・イベント・ツアーにおける活躍</td> <td>ライブ・イベント・ツアーでは、マネージャー業務の手腕が問われます。</td> </tr> <tr> <td>14 著作と予算管理</td> <td>予算管理、著作権の知識を学び、現場でのリスクヘッジも考えて行きます。</td> </tr> <tr> <td>15 業界内の間接的な関係者</td> <td>全体を再度見渡し、マネージャー業務の位置付けを考えます。</td> </tr> <tr> <td>16 総復習</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			授業項目	実施内容	1 マネージャー業務について	マネージャー業務についての説明及び、マネージャーの本質を知るような事例も知ってもらう。	2 音楽業界について①	音楽業界の構造とマネージャーの関わり方 全体像1	3 音楽業界について②	音楽業界の構造とマネージャーの関わり方 全体像2	4 A&Rという仕事	アーティストとA&Rとマネージャーでコンセプト設計。※ Artists and Repertoire (アーティスト・アンド・レパートリー) は、アーティストの発掘・契約・育成とそのアーティストに合った楽曲の発掘・契約・制作を担当するもの	5 楽曲コンセプトと音の方向性	楽曲(商品)ができる前 商品コンセプト開発 クリエーターへの楽曲発注	6 プリプロとレコーディング	楽曲(商品)ができる途中にある商品プロモーション計画、レコーディング中に考えられるマネージメント	7 イメージ戦略	ビジュアル展開、HP、パッケージ、PV、宣伝素材等、より多くのオーディオエンスに知ってもらう、印象に残るもの、購入をしてもらうための工夫を考えていきます。	8 具体的なプロモーション	楽曲(商品)が完成したら 商品プロモーション実施 商品リリースまでに何をする	9 マネージャー業務	立会い、チェック、ブランド管理、マネージャーとしての営業	10 ファンクラブ	ファンクラブの立ち上げとその目的、一般的な手法と管理を学びます。	11 アーティストに求めるもの	アーティスト自身の商品開発 ライブ・イベント	12 グッズ等の派生商品	楽曲以外のアーティスト派生商品の開発	13 ライブ・イベント・ツアーにおける活躍	ライブ・イベント・ツアーでは、マネージャー業務の手腕が問われます。	14 著作と予算管理	予算管理、著作権の知識を学び、現場でのリスクヘッジも考えて行きます。	15 業界内の間接的な関係者	全体を再度見渡し、マネージャー業務の位置付けを考えます。	16 総復習	
授業項目	実施内容																																			
1 マネージャー業務について	マネージャー業務についての説明及び、マネージャーの本質を知るような事例も知ってもらう。																																			
2 音楽業界について①	音楽業界の構造とマネージャーの関わり方 全体像1																																			
3 音楽業界について②	音楽業界の構造とマネージャーの関わり方 全体像2																																			
4 A&Rという仕事	アーティストとA&Rとマネージャーでコンセプト設計。※ Artists and Repertoire (アーティスト・アンド・レパートリー) は、アーティストの発掘・契約・育成とそのアーティストに合った楽曲の発掘・契約・制作を担当するもの																																			
5 楽曲コンセプトと音の方向性	楽曲(商品)ができる前 商品コンセプト開発 クリエーターへの楽曲発注																																			
6 プリプロとレコーディング	楽曲(商品)ができる途中にある商品プロモーション計画、レコーディング中に考えられるマネージメント																																			
7 イメージ戦略	ビジュアル展開、HP、パッケージ、PV、宣伝素材等、より多くのオーディオエンスに知ってもらう、印象に残るもの、購入をしてもらうための工夫を考えていきます。																																			
8 具体的なプロモーション	楽曲(商品)が完成したら 商品プロモーション実施 商品リリースまでに何をする																																			
9 マネージャー業務	立会い、チェック、ブランド管理、マネージャーとしての営業																																			
10 ファンクラブ	ファンクラブの立ち上げとその目的、一般的な手法と管理を学びます。																																			
11 アーティストに求めるもの	アーティスト自身の商品開発 ライブ・イベント																																			
12 グッズ等の派生商品	楽曲以外のアーティスト派生商品の開発																																			
13 ライブ・イベント・ツアーにおける活躍	ライブ・イベント・ツアーでは、マネージャー業務の手腕が問われます。																																			
14 著作と予算管理	予算管理、著作権の知識を学び、現場でのリスクヘッジも考えて行きます。																																			
15 業界内の間接的な関係者	全体を再度見渡し、マネージャー業務の位置付けを考えます。																																			
16 総復習																																				

授業の方法																																	
講義・演習・実験・実技 (実習)																																	
<b>授業概要</b> アーティストの発掘や育成、スケジュールなど、プロダクション業務を学習します。またレーベルの業務、プロモーション、ファンクラブ運営、各メディアの特性や著作権についても学びます。 <実務経験のある教員等による授業科目>																																	
<b>使用教材:</b>																																	
<b>後 期</b> <b>到達目標</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>●PR業務の理解</li> <li>●プランニングの実践行動 &amp; 体得</li> </ul>																																	
<b>評価方法</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>筆記試験・実技試験 (実習評価) 課題評価・小テスト・その他</li> </ul>																																	
<b>授業計画</b> <table border="1"> <thead> <tr> <th>授業項目</th> <th>実施内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 シミュレーション【コンセプト設計】</td> <td>仮想アーティストのコンセプト設計を行います。各個人が考えるもの、グループで話し合い、今の流行を追求、研究して、そのアーティスト像を考えて行きます。</td> </tr> <tr> <td>2 ↓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3 シミュレーション【商品開発】</td> <td>上記の仮想アーティストの商品開発を企画していきます。音楽内容、アーティストが持つキャラクターや類似しそうなアーティストとの差別化等を考え込んだものを立案します。</td> </tr> <tr> <td>4 ↓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5 シミュレーション【プロモーション】</td> <td>仮想アーティストのプロモーション計画を検討します。オーディエンスに与るイメージを想定しながら、露出方法、媒体の選択等を話し合います。</td> </tr> <tr> <td>6 ↓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7 シミュレーション【紙媒体】</td> <td>仮想アーティストの紙資料作成(プロフ・チラシ・ジャケット・盤面)を創り上げていきます。そのアーティストのイメージが映り込む紙媒体は、大切なプロモーションです。</td> </tr> <tr> <td>8 ↓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>9 レコーディングディレクター及びプロデューサーとの折衝</td> <td>アーティスト自身が持っているイメージや音作りを理解するために、マネージャーとしても音楽的な見解を持つ努力をしていきます。まわりのミュージシャンにも配慮が必要です。</td> </tr> <tr> <td>10 レコード会社プロモーターとの折衝</td> <td>アーティストイメージをしっかりと共有できることは、とても大切な内容となります。やはり、アーティスト発言、レコード会社プロモーション、マネージャー対処等、一環したものが有益です。</td> </tr> <tr> <td>11 マネージャー業</td> <td>仕事を進める上で、自分自身が考えるアーティストの売り込み、関係各社との繋がりを経験を元に伝える。やはり、「素晴らしいアーティスト」には決まって敏腕マネージャーです。</td> </tr> <tr> <td>12 ポップ作成作業</td> <td>仮想アーティスト(後期1~8)のポップ作成</td> </tr> <tr> <td>13 レコーディング工程</td> <td>プリプロ・レコーディング体験</td> </tr> <tr> <td>14 企画制作内容プレゼン</td> <td>各グループの仮想アーティスト制作物発表</td> </tr> <tr> <td>15 ↓</td> <td>総復習</td> </tr> </tbody> </table>		授業項目	実施内容	1 シミュレーション【コンセプト設計】	仮想アーティストのコンセプト設計を行います。各個人が考えるもの、グループで話し合い、今の流行を追求、研究して、そのアーティスト像を考えて行きます。	2 ↓		3 シミュレーション【商品開発】	上記の仮想アーティストの商品開発を企画していきます。音楽内容、アーティストが持つキャラクターや類似しそうなアーティストとの差別化等を考え込んだものを立案します。	4 ↓		5 シミュレーション【プロモーション】	仮想アーティストのプロモーション計画を検討します。オーディエンスに与るイメージを想定しながら、露出方法、媒体の選択等を話し合います。	6 ↓		7 シミュレーション【紙媒体】	仮想アーティストの紙資料作成(プロフ・チラシ・ジャケット・盤面)を創り上げていきます。そのアーティストのイメージが映り込む紙媒体は、大切なプロモーションです。	8 ↓		9 レコーディングディレクター及びプロデューサーとの折衝	アーティスト自身が持っているイメージや音作りを理解するために、マネージャーとしても音楽的な見解を持つ努力をしていきます。まわりのミュージシャンにも配慮が必要です。	10 レコード会社プロモーターとの折衝	アーティストイメージをしっかりと共有できることは、とても大切な内容となります。やはり、アーティスト発言、レコード会社プロモーション、マネージャー対処等、一環したものが有益です。	11 マネージャー業	仕事を進める上で、自分自身が考えるアーティストの売り込み、関係各社との繋がりを経験を元に伝える。やはり、「素晴らしいアーティスト」には決まって敏腕マネージャーです。	12 ポップ作成作業	仮想アーティスト(後期1~8)のポップ作成	13 レコーディング工程	プリプロ・レコーディング体験	14 企画制作内容プレゼン	各グループの仮想アーティスト制作物発表	15 ↓	総復習
授業項目	実施内容																																
1 シミュレーション【コンセプト設計】	仮想アーティストのコンセプト設計を行います。各個人が考えるもの、グループで話し合い、今の流行を追求、研究して、そのアーティスト像を考えて行きます。																																
2 ↓																																	
3 シミュレーション【商品開発】	上記の仮想アーティストの商品開発を企画していきます。音楽内容、アーティストが持つキャラクターや類似しそうなアーティストとの差別化等を考え込んだものを立案します。																																
4 ↓																																	
5 シミュレーション【プロモーション】	仮想アーティストのプロモーション計画を検討します。オーディエンスに与るイメージを想定しながら、露出方法、媒体の選択等を話し合います。																																
6 ↓																																	
7 シミュレーション【紙媒体】	仮想アーティストの紙資料作成(プロフ・チラシ・ジャケット・盤面)を創り上げていきます。そのアーティストのイメージが映り込む紙媒体は、大切なプロモーションです。																																
8 ↓																																	
9 レコーディングディレクター及びプロデューサーとの折衝	アーティスト自身が持っているイメージや音作りを理解するために、マネージャーとしても音楽的な見解を持つ努力をしていきます。まわりのミュージシャンにも配慮が必要です。																																
10 レコード会社プロモーターとの折衝	アーティストイメージをしっかりと共有できることは、とても大切な内容となります。やはり、アーティスト発言、レコード会社プロモーション、マネージャー対処等、一環したものが有益です。																																
11 マネージャー業	仕事を進める上で、自分自身が考えるアーティストの売り込み、関係各社との繋がりを経験を元に伝える。やはり、「素晴らしいアーティスト」には決まって敏腕マネージャーです。																																
12 ポップ作成作業	仮想アーティスト(後期1~8)のポップ作成																																
13 レコーディング工程	プリプロ・レコーディング体験																																
14 企画制作内容プレゼン	各グループの仮想アーティスト制作物発表																																
15 ↓	総復習																																

授業科目			授業時数																																		
企画制作			62																																		
学年	学科	専攻																																			
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻																																			
担当講師(プロフィール)																																					
小池 敏 演奏者・作家として複数のメジャー契約。イベント主催者として多数のイベントを制作。プロダクション業務の経験もあり業界経験が多岐にわたる。																																					
<p style="text-align: center;"><b>前 期</b> <b>到達目標</b></p> <p>製作者としての感覚をつかむ 制作の仕事の進め方</p> <p style="text-align: center;"><b>評価方法</b></p> <p>筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他</p>																																					
<p style="text-align: center;"><b>授業計画</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>授業項目</th> <th>実施内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 ガイダンス①</td> <td>イベント実施に向け、制作者としての考え方、ステージ関係の基礎知識、イベント制作にかかる資料作成を学ぶ ・企画書</td></tr> <tr> <td>2 ガイダンス②</td> <td>・タイムテーブル ・運営マニュアル</td></tr> <tr> <td>3 ガイダンス③</td> <td>・進行台本 ・セッティング表</td></tr> <tr> <td>4 音楽イベント制作①</td> <td>ベーシックな音楽イベントを素材として、実際に資料作成等の準備作業を行います。ここではシンプルな内容で全体の流れをつかみます。</td></tr> <tr> <td>5 音楽イベント制作②</td> <td>・公演概要、プレゼンテーション資料作成 ・ステージ進行、アーティスト管理、来場受付の各セクション業務</td></tr> <tr> <td>6 音楽イベント制作③</td> <td>・担当者自身、各セクションの動きの中から振り返り</td></tr> <tr> <td>7 音楽イベント制作④</td> <td></td></tr> <tr> <td>8 音楽イベント制作④</td> <td></td></tr> <tr> <td>9 企画制作イベント①</td> <td>共有スペース等を利用した小規模イベント制作。アイディアからの企画立案に重点を置いて進めています。 ・企画書</td></tr> <tr> <td>10 企画制作イベント②</td> <td>・プレゼンテーション資料作成 ・タイムテーブル作成</td></tr> <tr> <td>11 企画制作イベント③</td> <td>・MC台本作成 ・集客の工夫</td></tr> <tr> <td>12 企画制作イベント④</td> <td>・ステージ進行、アーティスト管理 ・担当者自身、各セクションの動きの中から振り返り</td></tr> <tr> <td>13 企画制作イベント⑤</td> <td></td></tr> <tr> <td>14 学園祭制作①</td> <td>学園祭に向けた企画制作。人を呼び込むためのコンテンツを企画していきます。 ・企画のアイディア出し</td></tr> <tr> <td>15 学園祭制作②</td> <td>・集客の工夫～SNS ・イベントプレゼンテーション</td></tr> <tr> <td>16 学園祭制作③</td> <td></td></tr> </tbody> </table>				授業項目	実施内容	1 ガイダンス①	イベント実施に向け、制作者としての考え方、ステージ関係の基礎知識、イベント制作にかかる資料作成を学ぶ ・企画書	2 ガイダンス②	・タイムテーブル ・運営マニュアル	3 ガイダンス③	・進行台本 ・セッティング表	4 音楽イベント制作①	ベーシックな音楽イベントを素材として、実際に資料作成等の準備作業を行います。ここではシンプルな内容で全体の流れをつかみます。	5 音楽イベント制作②	・公演概要、プレゼンテーション資料作成 ・ステージ進行、アーティスト管理、来場受付の各セクション業務	6 音楽イベント制作③	・担当者自身、各セクションの動きの中から振り返り	7 音楽イベント制作④		8 音楽イベント制作④		9 企画制作イベント①	共有スペース等を利用した小規模イベント制作。アイディアからの企画立案に重点を置いて進めています。 ・企画書	10 企画制作イベント②	・プレゼンテーション資料作成 ・タイムテーブル作成	11 企画制作イベント③	・MC台本作成 ・集客の工夫	12 企画制作イベント④	・ステージ進行、アーティスト管理 ・担当者自身、各セクションの動きの中から振り返り	13 企画制作イベント⑤		14 学園祭制作①	学園祭に向けた企画制作。人を呼び込むためのコンテンツを企画していきます。 ・企画のアイディア出し	15 学園祭制作②	・集客の工夫～SNS ・イベントプレゼンテーション	16 学園祭制作③	
授業項目	実施内容																																				
1 ガイダンス①	イベント実施に向け、制作者としての考え方、ステージ関係の基礎知識、イベント制作にかかる資料作成を学ぶ ・企画書																																				
2 ガイダンス②	・タイムテーブル ・運営マニュアル																																				
3 ガイダンス③	・進行台本 ・セッティング表																																				
4 音楽イベント制作①	ベーシックな音楽イベントを素材として、実際に資料作成等の準備作業を行います。ここではシンプルな内容で全体の流れをつかみます。																																				
5 音楽イベント制作②	・公演概要、プレゼンテーション資料作成 ・ステージ進行、アーティスト管理、来場受付の各セクション業務																																				
6 音楽イベント制作③	・担当者自身、各セクションの動きの中から振り返り																																				
7 音楽イベント制作④																																					
8 音楽イベント制作④																																					
9 企画制作イベント①	共有スペース等を利用した小規模イベント制作。アイディアからの企画立案に重点を置いて進めています。 ・企画書																																				
10 企画制作イベント②	・プレゼンテーション資料作成 ・タイムテーブル作成																																				
11 企画制作イベント③	・MC台本作成 ・集客の工夫																																				
12 企画制作イベント④	・ステージ進行、アーティスト管理 ・担当者自身、各セクションの動きの中から振り返り																																				
13 企画制作イベント⑤																																					
14 学園祭制作①	学園祭に向けた企画制作。人を呼び込むためのコンテンツを企画していきます。 ・企画のアイディア出し																																				
15 学園祭制作②	・集客の工夫～SNS ・イベントプレゼンテーション																																				
16 学園祭制作③																																					

授業の方法			
講義・演習・実験・実技・実習			
授業概要			
実践的に企画制作を実施する授業。学内の様々な施設を使い、ライブイベントの企画、制作、実施を通して、制作者としての感覚や仕事の進め方を身に付けます。 <実務経験のある教員等による授業科目>			
使用教材:			
<p style="text-align: center;"><b>後 期</b> <b>到達目標</b></p> <p>イベントを企画し、実施に向けた制作が出来る イベント実施の進行業務の理解</p> <p style="text-align: center;"><b>評価方法</b></p> <p>筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他</p>			
授業計画			
授業項目	実施内容	授業項目	
1 学園祭制作④	学園祭のライブイベント制作、コンテンツ制作を行います ・コンテンツ企画	1 学園祭制作④	学園祭のライブイベント制作、コンテンツ制作を行います ・コンテンツ企画
2 学園祭制作⑤	・ライブ出演者情報、コンテンツ情報 の発信 ・タイムテーブル ・進行台本	2 学園祭制作⑤	・ライブ出演者情報、コンテンツ情報 の発信 ・タイムテーブル ・進行台本
3 学園祭制作⑥	・音響・照明との連携 ・出演者への対応	3 学園祭制作⑥	・音響・照明との連携 ・出演者への対応
4 学園祭制作⑦		4 学園祭制作⑦	
5 学園祭制作⑧		5 学園祭制作⑧	
6 ライブハウスを想定したイベント制作	ライブハウス規模のスペースを想定したライブイベントの企画制作。コンセプトから出演者募集を行い学内外からの集客を考えます。 ・コンセプト～企画立案 ・イベントプレゼンテーション ・出演者募集告知 ・タイムテーブル作成 ・進行台本作成/MC台本作成 ・出演者の対応 ・音響・照明との連携 ・集客の工夫 ・ステージ進行、アーティスト管理	6 ライブハウスを想定したイベント制作	ライブハウス規模のスペースを想定したライブイベントの企画制作。コンセプトから出演者募集を行い学内外からの集客を考えます。 ・コンセプト～企画立案 ・イベントプレゼンテーション ・出演者募集告知 ・タイムテーブル作成 ・進行台本作成/MC台本作成 ・出演者の対応 ・音響・照明との連携 ・集客の工夫 ・ステージ進行、アーティスト管理
7		7	
8		8	
9		9	
10		10	
11 HALLを使用するイベント制作	HALL規模で行うコンサート企画制作年度末実施のコンサートイベントを企画 ・コンセプト～企画立案 ・イベントプレゼンテーション ・出演者募集告知 ・タイムテーブル作成 ・進行台本作成/MC台本作成 ・出演者の対応 ・音響・照明との連携 ・集客の工夫 ・ステージ進行、アーティスト管理	11 HALLを使用するイベント制作	HALL規模で行うコンサート企画制作年度末実施のコンサートイベントを企画 ・コンセプト～企画立案 ・イベントプレゼンテーション ・出演者募集告知 ・タイムテーブル作成 ・進行台本作成/MC台本作成 ・出演者の対応 ・音響・照明との連携 ・集客の工夫 ・ステージ進行、アーティスト管理
12		12	
13		13	
14		14	
15		15	

授業科目		授業時数
音響実習		32
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
豊島 芳樹 ホール音響、音楽録音、ラジオ番組制作、設備・メンテナンス等あらゆる形態の音響現場を経験しており、それぞれの形態を詳しく教授する。		
<p style="text-align: center;"><b>前 期</b> <b>到達目標</b></p> <p>音響用語、ステージの基礎知識を身につける            ●ケーブル巻きを習得する ●マイクスタンドの立て方を取得する            ●スピーカースタンドの立て方を習得する ●ドラムセットの組み立て方を理解する</p>		
<p style="text-align: center;"><b>評価方法</b></p> <p>筆記試験(実技試験)実習評価・課題評価・小テスト・その他</p>		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1 PAについて	PAの役割を学んでいきます。 また授業に際しての安全管理や注意事項の説明、教室の説明も行います。	
2 ケーブル巻き	PAに必要なケーブルの巻き方(八の字巻き)の意味と方法を知り、その習得にあたっての練習を繰り返し行っていく。	
3 マイク、マイクスタンド	マイクの種類や使用シーンを覚え、また取り扱い方法についても解説する。 合わせて、マイクスタンド、小規模な現場で使用されるスピーカースタンドの組み立て方、取り扱い方も学ぶ。	
4 スタンド式スピーカー、パワーアンプ	小規模PAでよく使用されるスタンド式スピーカーの立て方を学び、ひとりでスタンド式のスピーカーが立ってくれるようになることを目標とする。また、パワーアンプの接続方法を学んでいく、そして、実際にどのような役割を果たしているのか実習を通して理解していく。	
5 マルチケーブル	マルチケーブルの仕組みと用途を学び、またそれをきれいに巻き取るための巻き方を習得します。	
6 楽器基礎	ドラムセットを使用し、その特徴や注意すべき点を理解し、実際にセッティングをしてみます。	
7 楽器基礎	ギター、ベース、キーボードなどを実際使用し、PAの観点から気を付ける点を解説します。合わせて各アンプ類の使用方法や特徴も理解していきます。	
8 基礎総合復習1	前半まで学んだことの復習として実際にマイクやスピーカーを結線していき、定着させていきます。	
9 基礎総合復習2	前半まで学んだことの復習として実際にマイクやスピーカーを結線していき、楽器もセッティングします。	
10 舞台用語について	現場でよく使用されている用語や装置の名称などを用途と併せて学んでいきます。 またバンドのセッティングや、セッティング図の書き方、読み方も学びます。	
11 システム構築①	現場でも使用されるPA回線表の読み方を学び、実際に小規模PAシステムを組んでいきます。	
12 システム構築②	小規模システムの組み立て、ばらしの練習	
13 システム構築③	小規模システムの組み立て、ばらしの練習	
14 システム構築④	小規模システムの組み立て、ばらしの練習	
15 実技テスト		
16 システム構築④	小規模PAシステムを組み立て、カラオケができるセッティングを行っていきます。	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
ライブイベントを運営していく上で必要となる音響に関する基礎知識を学びます。音響機器類の扱い方を身につけ、音響スタッフとの打ち合わせや進行スケジュール作りに役立てます。(前期:音響/後期:照明) <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
評価方法	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業科目		授業時数
照明実習		30
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
堀田 裕子 プランニングから仕込みまでスピード感を持った作業を信条としており、学生にも素早い行動を教授している。		
<b>前 期</b> 到達目標		
評価方法		
授業計画		授業計画
授業項目	実施内容	授業項目
1		オリエンテーション
2		調光周辺機器について①
3		ライトの種類について
4		調光周辺機器について②
5		吊り仕込みの基礎①
6		吊り仕込みの基礎②(パッチ等)
7		吊り仕込みの基礎③
8		置き仕込みの基礎①
9		置き仕込みの基礎②
10		トータルな仕込作業①
11		トータルな仕込作業②
12		ピンスポットライト
13		試験対策
14		後期試験
15		半年間のまとめ
16		

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
ライブイベントを運営していく上で必要となる照明に関する基礎知識を学びます。照明機器類の扱い方を身につけ、照明スタッフとの打ち合わせや進行スケジュール作りに役立てます。(前期: 音響/後期: 照明) <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	
<b>後 期</b> 到達目標	
●機材の名称、効果を理解する ●吊り仕込みを理解する ●置き仕込みを理解する ●シートを理解する	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	作業での安全基準の説明をし舞台機器や名所、器具の取り扱い方法を解説する。
2	調光ユニット、D/Aコンバータ、調光卓の接続方法を説明し、それぞれの機器の役割を解説し学習する。
3	ステージで使われるさまざまなライトの種類について学習します。
4	調光操作卓を操作する中で一番基本となるフェーダー/パッチとABフェーダーの概念を学習する。
5	SUSでの吊り込み方法を学習する。まずはハンガーや落下防止ワイヤーなど安全対策について学び、回路の仕組みについて学習する。
6	SUS仕込みでの2又ケーブルを使用した回路取りを学習する。また、仕込み図の読み方も学習する。
7	SUS仕込みでの延長ケーブルとニ又を使用した回路取りを学習、シート作業も行う。
8	置き仕込みで使用する。スタンドとオベタの取り扱い方法を説明し実際に作業を行う。置物を仕込む事に当たってのケーブルのはわせ方を説明し作業を行う。
9	ハイスタンダードの構造と器具のセッティング、配線方法を実践し学習する。
10	吊り仕込みから置き仕込み、シートまで一連の作業を行う。仕込みの手順など確認しつつ確実にできるように学習する。
11	↓
12	1kwクセノンピンスポットライトの構造と操作方法、バルブの交換方法を学び、基本的な操作の練習をする。
13	試験対策として、今まで学んだ内容を復習しながら、仕込みを行います。
14	
15	今までに、学んだことの復習をしていく、ライブイベントなどでの照明の重要性を解説していきます。

授業科目		授業時数
イベント制作		32
学年	学科	専攻
1	音楽技術	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
<b>小池 敏</b> 演奏者・作家として複数のメジャー契約。イベント主催者として多数のイベントを制作。プロダクション業務の経験もあり業界経験が多岐にわたる。		
<b>前 期</b> <b>到達目標</b>		
<b>評価方法</b>		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		授業計画
授業項目	実施内容	授業項目
1		全体構想
2		イベント準備
3		参加内容
4		制作①
5		制作②
6		制作③
7		実施運営①
8		実施運営②
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
他専攻から立案される様々なイベント・コンテンツ等をトータルプロデュースする立場としてのイベント制作や情報発信技術を学びます。互いに協力しながら、実施運営に至るまでの内容を行います。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	
<b>後 期</b> <b>到達目標</b>	
学校全体の行事として実施、各学科の特徴を生かしたからで成果発表を盛り込む。学年及び各学科・専攻により制作レベルには違いはあるが、学校全体としての大きな目標を理解して進める。	
<b>評価方法</b>	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	過去のイベントを参考に、「イベント」といわれる催事についての解説を行い、各学科が習得している内容を生かすヒントを与えていく。そして、大きな仕組みの理解をしてもらう。
2	今回のイベント趣旨やその目的等をわかりやすく解説。公募されるものの仕組みや学生全体で担当する具体的なものを紹介していく。
3	自分たちの参加内容をアイデア出し、企画・プランニングしていく。学科・専攻で参加するものやグループ・個人で出演やコンテンツ参加等、いろんな関わり方を知ってもらう。
4	具体的な計画術を学んでいく。具体的にする作業内容、そこから導くチェックリスト、制作スケジュールや予算等を明確にしていく。
5	担当別にグループや個人に依頼して割り振る考え方を持っていく。そのための期限等は、その次のスケジュールに影響を及ぼすことも学んで行く。
6	広報的な内容にも理解を示していく。実際には、どれだけの集客を望めたのかが結果として出てくるものになるので、その集計やアンケート回収などの知識を学ぶ。
7	具体的な用意(仕込み／準備等)を行う。担当箇所の運営にあたる人のスケジュールを作成。その担当者のチェック項目を明確にするもの等を揃えて実施運営していく。また簡単なルール・マニュアル作りも大切な要素となる。
8	実施運営を行い、最終的なものとしての撤収作業。準備時間よりも早く終わるものだが、廃棄・保存・記録等の作業が次年度に關係していくものとなる。
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業科目		授業時数			
業界研究			34		
学年	学科	専攻			
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻			
担当講師(プロフィール)					
小池 敏 演奏者・作家として複数のメジャー契約。イベント主催者として多数のイベントを制作。プロダクション業務の経験もあり業界経験が多岐にわたる。					
前 期					
到達目標					
目標指す業界の基本的な仕事内容を理解していく。他の実習授業との兼ね合いも関連していくことを十分に理解して学内外のイベントや実習に触れていく。					
評価方法					
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他					
授業計画		実施内容			
授業項目					
1	新歓コンサート (4)	入学してすぐに1学年上の学生が担当する演奏・技術・制作を含めた総合的な内容のコンサートイベントを見学。特に自分たちが目指す内容の仕事を意識したかたちで体感してもらう。			
2	企画制作イベント (4)	リンクする他の授業でイベントアイデアからスタート。ライブ等の実施日となる日を設定、時間は短いが、まずは当日準備～実施～撤収までを行う。			
3	足場の組立て (8)	イベントやコンサートで使用されているインフレ等の扱いに関して労働安全衛生法にもとづく特別教育をおこなう。			
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
依頼される学内外のクライアント主導イベントの制作業務、ガイダンス参加、業界での必要な資格取得への取り組みなど自身の視野を広げる職種研究を行います。	
<実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	
<b>後期</b>	
<b>到達目標</b>	
学内の基本的な実習内容を理解した上で、他の学科との関係性を考える。自分自身が携わる部分を意識出来るようにしてもらい、その業界での仕事スタイルや慣習を学ぶ。	
<b>評価方法</b>	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
<b>授業計画</b>	
<b>授業項目</b>	
<b>実施内容</b>	
1	モデルミュージシャン (6) ミュージシャン学科に協力してもらい、アーティストデビューのプロセスをシミュレート。アーティスト写撮影、プロフィール作成、ミニアルバムRec、ライブも含め実際に作り、業界の流れを理解する。
2	就活対策講座 (8) 「就職」という内容に対する基礎的な知識や心構えを吸収していく。イベントPA、コンサートPA、ライブハウス、ブライダル、レコーディング等の仕事内容的な違いも理解する。
3	企画制作イベント (4) 制作スケジュール・ブッキング・宣伝・実施も含め立案された企画を実施する。集客も含めた内容となる。
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業科目		授業時数
音楽業界概論		62
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
小池敏 演奏者・作家として複数のメジャー契約。イベント主催者として多数のイベントを制作。プロダクション業務の経験もあり業界経験が多岐にわたる		

前 期		
到達目標		
音楽業界のみならず広く一般に通ずる社会常識を理解する		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目		実施内容
1	年間スケジュール	2年生の年間スケジュールの説明、就職対策講座や会社説明会等の仕組みとその内容を改めて解説します。
2	検定試験	再度、検定試験等の受験を説明、2年間で色々なものを勉強して検定取得を目指します。
3	面談[就職活動相談]	個々に時間を取って、方向性・活動状況・家族の同意・自分自身が迷う事等をリサーチしていきます。
4	面談[就職活動相談]	
5	面談[就職活動相談]	
6	CD制作の仕組み①	CD制作工程を、レコーディング(原盤制作)も入れて理解をしていきます。企画、楽曲A&R、アレンジ企画、ミュージシャンPU、スタジオ、エンジニア、ジャケット撮影、リリース等、商品を作るために沢山の人が動きます。
7	CD制作の仕組み②	プレスされたCDが、どのようなかたちで流通するのか?また、売上げはどういう方法で計算されるのか等、制作~流通、消費者に届くまでを勉強します。
8	検定試験対策①	模擬試験等を用意して実際に実施します。採点は、学生自身もしくは隣同士で採点を行い、弱い部分等をPUしていきます。
9	検定試験対策②	別問題の模擬試験を用意して実際に実施します。採点は、学生自身もしくは隣同士で採点を行い、弱い部分等をPUしていきます。
10	プロダクションにやイベント制作について	実際の現場では、まずイベント・コンサート・(レコーディング)等の企画を起こして「実施をてる」ところからスタートします。皆さんの現場は、その後に発注されるものもあります。
11	舞台制作会社について	イベントホールやコンサートホールの管理についての仕組みを学びます。また、野外特設等で何も無いところからステージを制作していく会社の存在にも着目します。
12	照明会社について	照明会社のホール管理部門、イベント特設部門等の仕組みについて理解を深めます。
13	映像関連について	映像に関しては、TV局の撮影・収録・編集・(送出)やイベント現場でのスクリーン設置、映像収録やライブ中継等、多岐にわたります。
14	総復習	個々の方向性をしっかりと固めて、就職活動をしていきます。その為の補足的内容も付け加えて行きます。
15	前期試験	
16	FOLLOW	研修先等での行動をしっかりと行い、自分が吸収した内容を見直し、後期に臨みます。

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
音響関連企業、照明関連企業、映像関連企業、プロダクション、レーベル、レコード会社等、多岐にわたる業界関連企業を理解して、個々の就職に向けた活動に役立てていける概論です。 <実務経験のある教員等による授業科目>		
使用教材:		
後 期		
到達目標		
最終教育機関として相応しい教育を身に着ける		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目		実施内容
1	音楽配信の仕組み①	CDの流通は激減、配信によって音楽が購入されていきます。基本的な流れを理解してもらい、今後の変化にも対応します。
2	音楽配信の仕組み②	音楽配信のおかげで今まで、知ることができなかつた、様々なミュージシャンたちの演奏も見ることも出来てしまいます。各国のアーティストが発信を続けて行く限りない世界に突入している現状です。
3	裏方に対しての表方[運営]について	ステージ上もしくは、ステージに関連する内容を行う裏方さんと、そのイベントやコンサートを観覧するお客様の案内・誘導を行う「表方」が存在します。みんなの仕事は、そのチケット代で成立しています。
4	学園祭準備①	音楽ビジネス専攻1、2年が協力して、学園祭制作内容を支えています。そのための配分や担当を考えて進めて行きます。実行委員会からの情報を共有します。
5	学園祭準備②	他専攻とのコミュニケーションができる状況を取ることが、大きな勉強に繋がってきます。他から「何故かいつも手伝ってくれる。」と認められることは、社会的にも大きな貢献度を表していく可能性があります。
6	学園祭準備③	現場を仕込む段取り、事前に作られたプランを参考にみんなで協力していく体制を作っていく、本番に臨みます。
7	面談[就職活動相談]	時期的には、最終の就職相談時期となります。再度、方向性・活動状況・家族の同意・悩む内容に対してキャリアスタッフと共に相談していきます。
8	面談[就職活動相談]	
9	オリジナリティ	自分にあると信じたい「オリジナリティ」の勉強です。意外に音楽内容では無い可能性もありますが、自分の長所を見極めていけると嬉しい、自信にも繋がってきます。
10	プレゼンテーション1週目	2週に渡って、「自分の将来像」を自分なりにまとめ、自己分析も含め、自分の説明を考えてもらい、発表する場面を作っています。
11	プレゼンテーション2週目	
12	これからの音楽業界	皆さんが進む音楽業界ですが、また5年もすれば、流行りもシステムも変化していきます。ただ、過去の流行を辿ると、この先が見えるかも知れません。
13	総復習	作業も含まれ、自分の周りの専攻だけではない状況で作業をしていきます。就職に役立つ内容として理解してください。
14	前期試験	
15	FOLLOW	任される内容に対して答えていける実力を培ってもらえば大丈夫です。現場は「人」ありきのものなので、コミュニケーション力をUPさせる努力をしていきましょう。

授業科目		授業時数
音楽技術論		62
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
西川 博美 一般社団法人 日本イベント産業振興協会 イベント業務管理士資格 試験指導員 様々なイベントを運営・管理・制作する		

前 期	
到達目標	
プレゼンテーションの基礎	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 自分の現状技量を理解	「自己紹介」という自分自身のプロモーションをやってみます。現状の自分の能力の「自分紹介技量」を理解しましょう。
2 プrezenteーションについて	その目的を知ってもらいます。資料作りとしてTitle・コピー・グラフ・イラスト・図解・写真等を使うこと、また適切な言葉や伝えた方も踏まえた印象度で承認されようとする事項は大きく動くものになります。
3 コミュニケーション	コミュニケーション&ビジネスコミュニケーションについての理解を深めています。
4 ホウレンソウ	ビジネス用語として一般的な報告・連絡・相談について勉強します。
5 チームワーク	いろんな情報収集や判断・処理していくために自分ひとりでは出来ないものも多くなっています。チームとして動く責任を学んでいきます。
6 情報について	情報収集は、一般的なインターネットだけでは薄いものです。現地取材・アンケートやヒアリング等も必要となってくるものなので、その収集法やまとめ方を知ります。
7 広告	広告・宣伝というものの分類や費用、そして実際の効果・効力を再認識します。
8 プrezent制作課題①	「自分の町をみんなに紹介しよう！！」という内容の個人別プレゼンテーションの資料制作を行います。個人が紹介するための「説明内容箇条書き」等の資料も合わせて作ります。 ※個人が自分のよく知っている内容をまとめて自分で発表する。
9	
10	
11	↓ プレゼン・総評
12 プrezent制作課題②	「商業施設」の販売促進企画を考えます。 ※ふたり1組で話し合いを行い企画内容を作り上げ、協力して発表プレゼンを行う。
13	
14	
15	
16	↓ プレゼン・総評

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
イベント企画や制作知識を深め、自らプランニングした企画を繰り返してプレゼンテーション。自己の意思・考えをわかりやすく相手に伝えるコミュニケーション能力の向上を目指します。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
プレゼンテーションの応用	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 プrezent制作課題③	「企業用プレゼン」として、与えられた仕事の内容のプレゼン資料を作成してもらいます。
2	※前回と違うふたり1組で話し合いを行いプレゼン資料を作成。併し、別のグループからプレゼンターとなる学生を選び、その内容に関しては事前説明をして、当日のプレゼンを行う。
3	↓ プレゼン・総評
4	
5 プrezent制作課題④	他専攻とのコミュニケーションができる状況を取ることが、大きな勉強に繋がってきます。他から「何故かいつも手伝ってくれる。」と認められることは、社会的にも大きな貢献度を表していく可能性があります。
6	※クラスにチームを作り、互いの「地域活性化イベント」を企画していきます。多い人数で行うかたちとなるため、ブレーンストーミング等の概念を知つてもらいます。そして、企画を煮詰めチームとして作業の分担を行います。
7	※企画内容、プラン～実施の整理、Powerpoint上の構成等を分担して作成していきます。
8	↓ プレゼン・総評
9	
10 プrezent制作課題⑤	【卒業制作】個人が選ぶ自由課題となります。企画～内容の制作過程、計画からもたらす効果・効力を考へ研究していきます。
11	※最終課題として、Powerpointデータ、説明resumeとしての要約版資料、個人のプレゼンテーション等が課題として作成して頂きます。
12	↓ プレゼン・総評
13	
14	↓ プレゼン・総評
15	まとめ

授業科目		授業時数
技術演習		124
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
山田 敏子 他 「現代マナーズ研究会」代表。ビジネスマナー研修を軸に関西を中心企業・団体・大学等で人材育成に携わる。		

前 期		
到達目標		
就職活動での基本的な教養		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		実施内容
授業項目	実施内容	
1 授業概要の説明・動機付け	この授業の趣旨、目的を理解し、学生生活と職場の違いや仕事の取り組み方について説明し、この1年で達成したい目標を設定する。	
2 社外文書の書き方	履歴書等、企業へ書類を郵送する際のカバーレター(添え状)を決められた形式に沿って書けるようにする	
3 封書・はがき・ビジネスメールの書き方	企業へ郵便物やメールを送る際に、正しくルールに沿った書き方ができるようになる	
4 SPI・適性検査・筆記対策	本番で戸惑わないよう事前に演習を行う	
5 面接のマナー	面接室での立ち振る舞いや言葉遣い、座席の順位などを学び、就職活動時の面接に備える	
6 模擬面接	質疑応答を交えながら実践形式で行い、各人に合ったアドバイスを受け、注意点や問題点を出し合い深める	
7 自己診断チェック	人物本位と言われる面接で自分自身について聞かれる質問を想定し、いかにポイントをおさえてアピールするかを学ぶ。	
8 企業診断・学生診断チェック	会社に関してどういった項目を調べ準備すれば良いか、また学生生活について聞かれるであろう内容について準備する。	
9 一般教養チェック・身だしなみ他 当日の注意	一般教養に関して聞かれる内容の準備、第一印象の重要性、当日の持ち物や控え室などの注意事項を学ぶ。	
10 名刺交換	名刺の渡し方や受け方、名刺を切らしている時などの対処法の仕方等、実践を取り入れながら学習する。	
11 敬語の基本1	ビジネスにふさわしい言葉や尊敬語、謙譲語、丁寧語の使い分けを学び、実践できるよう理解する。	
12 敬語の基本2	二重敬語などの誤った使い方や、ビジネス上での人の呼び方を学び実際に場面を設定して実践する。	
13 敬語の応用	お客様に対する接遇用語や使い方を学び、実際に場面を設定して実践し、注意点、問題点を出し合い深める。	
14 電話応対	電話対応で会社のレベルも判断されるということから正しい電話の受け方やかけ方、取次ぎ方などを説明し実践を取り入れながら学習する。	
15 前期試験		
16 電話応対応用	不在時に行き届いた臨機応変なメモの作成、また苦情電話を上手に受け、固定客につなげる手法を実技を取り入れながら学習する。	

授業の方法		
講義 演習 実験・実技・実習		
授業概要		
音楽業界人として相応しい技術を様々な演習により学んで行きます。知識、文章作成能力、パソコン操作など多角的に学ぶことにより企画書、提案書類の作成など制作者としてのスキルを身に着けます。 <実務経験のある教員等による授業科目>		
使用教材:		
後 期		
到達目標		
社会人としての基本的な教養		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		実施内容
授業項目	実施内容	
1 就職活動振り返り	これまでの活動を振り返り、良かったところ足りなかったところを分析し、今後に活かして結果につなげる	
2 グループ面接模擬	グループ面接時での立ち居振る舞いを確認し、質疑応答を交えながら実践形式で行い、各人に合ったアドバイスを受け深める	
3 模擬面接フォローアップ①	質疑応答を交えながら実践形式で行い、各人に合ったアドバイスを受け、注意点や問題点を出し合い深める	
4 模擬面接フォローアップ②	質疑応答を交えながら実践形式で行い、各人に合ったアドバイスを受け、注意点や問題点を出し合い深める	
5 指示・命令の受け方	他専攻とのコミュニケーションができる状況を取ることが、大きな勉強に繋がってきます。他から「何故かいつも手伝ってくれる。」と認められることは、社会的にも大きな貢献度を表していく可能性があります。	
6 報告の仕方	ビジネスでは欠かせない口頭・文書による報告の仕方や信頼されるための報告のポイントを学習する。	
7 コミュニケーション(エゴグラム・傾聴スキル)	公私共に他者と良い信頼関係を築くために自己の対人傾向を掴み、傾聴スキルを習得する	
8 コミュニケーション(アサーション)	ビジネスでもプライベートでも自己と他者ともに尊重した意見の主張の仕方を習得する	
9 来客応対・訪問のマナー	自社に来たお客様を親切・正確・迅速・丁寧にお迎えし、また他社を訪問した際にもマナーに沿った振る舞いができるようになる	
10 ビジネスでの茶葉のマナー	自社に来たお客様をもてなし、ホスピタリティが伝わるお茶の出し方、他社を訪問した際のいただき方を学ぶ	
11 是非知っておきたいテーブルマナー	ビジネスで人と会食を共にすることは人間関係を築く上でも重要である。周囲を不快にさせない会食のマナーを身に付ける	
12 ビジネスでの贈答の心得	慶事や弔事のマナーを知り、将来仕事でも発生する場合に備え贈答の種類や贈る期間、熨斗や金封紙それぞれの使い分けを学ぶ	
13 学生と社会人の違い	顧客意識・コスト意識等、社会人としての心構えを持ち、スマートな社会生活のスタートを切るためグループで討論しまして発表する	
14 後期試験		
15 後期試験返却と解説 立食パーティーのマナー	会社の各種行事では立食パーティーが主流である。歓談を目的とし、マナーをわきまえた振る舞いを身に付けるよう実技を交えて学ぶ。	

授業科目		授業時数
コンテンツ制作		124
学年 学科		専攻
2	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
藤原 成史 ラジオ等メディア全般から、レコーディングやPAの音響エンジニア、映像クリエイターなど幅広いスキルと知識があり、総合的に学生に指導ができる。		

前 期	
到達目標	
番組制作に必要な企画、全体構成、選曲等の基本的な制作情報をグループとして協力してできるようになる。	
評価方法	

筆記試験・実技試験 (実習評価) 課題評価・小テスト・その他

授業計画	
授業項目	実施内容
1 放送収録について	録音スタジオやコーナーへ選曲M①の紹介等を実際に行う。指定原稿をBGに乗せてしゃべるイメージや感覚を掴んでもらう。ONAIRの都合で次週収録となるが、固定フォームの理解をしてもらおう。
2 ウメダFM 4月分収録	学校で用意したフォームAIに対して、自分たちの選曲等を入れ込んだ構成シートを作成する。オーフニング、コーナー設定、曲紹介、クロージング等のエッジを理解してリハーサル→収録。この時点では、1発録りではなくコーナーごとで収録。
3 構成フォーム&CUE SHEET	年間納品番組の管理方法を学ぶ。企画→構成・選曲・コーナー情報整理→リハ、収録→編集→納品→ONAIRの流れを逆算してスケジュール化。構成の考え方や収録時のタイム記録等。
4 原稿と情報	自分たちの固定原稿の作成や情報をしゃべる場合の手元原稿の整理の仕方を学ぶ。
5 曲紹介とCUE PATTERN	FM番組の基本として曲紹介のパターンを練習する。紹介M①、インロ乗せ、サビ飛び出し、アウトロ紹介等のパターンを知る。 ★次週内容の構成Meeting
6 ウメダFM 5月分収録	ある程度、自分たちが作成したフォームに対して、各コーナーごとにリハーサルを間にしながら分けて収録作業。
7 選曲	30分番組全体での選曲を考えた構成を考える。テーマに沿ったもの、アーティスト、音楽ジャンル、時代別、DJのチョイス等、色んな意見を聞きながら検討する。
8 番組企画構成	PR的なものを盛り込むための構成を学ぶ。★次週内容の構成Meeting
9 ウメダFM 6月分収録	3本目収録。ディレクティングを自分たちで確認しながら行っていく。できれば、M●放送中の3'00"~4'00"の間に次の場面の打ち合わせができるように練習。
10 CM (コマーシャルメッセージ)	CMの内容を企画立案。後期に収録を行うための前段階。
11 ディレクターからのCUE出し	★次週内容の構成Meeting しゃべり側と進行指示側のコミュニケーションの練習
12 ウメダFM 7月分収録	4本目収録。前回同様、自分たちでディレクティングを行っていく。事前打ち合わせ、リハーサル確認、本番収録、M●放送中の打ち合わせ、切り返し部分のコミュニケーション等を実地研修的にやっていく。
13 担当ディレクターについて	★次週内容の構成Meeting 番組責任者(8月~2月の各月ディレクター)の選出
14 ウメダFM 8月分収録	ゲストを入れる部分を作った構成の収録。事前の打ち合わせ時に、ゲスト紹介テキスト、質疑応答の打ち合わせ、リクエストCDの準備等をしておく。
15 ゲスティング準備	★次週内容の構成Meeting 取材等を行う場合、学園祭といえば、実行委員長をゲスティングするのが常道手段。
16 ウメダFM 9月分収録	11月実施の学園祭ムードを出せる演出の録音を行う。ひな壇芸人風の収録方法。

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	

ラジオ番組制作を通じて番組制作企画、構成演出、録音、時間管理などを学びます。また、映像、SNSなどコミュニティ型のWebサイトを考察、コンテンツ制作のノウハウをつかみます。電波として月1回ウメダFM「Be Happy78.9」30分番組の収録を行う。  
<実務経験のある教員等による授業科目>

後 期	
到達目標	
番組構成、演出、取材、ディレクティングとしての時間管理や録音技術の理解が出来る。	
評価方法	

筆記試験・実技試験 (実習評価) 課題評価・小テスト・その他

授業計画	
授業項目	実施内容
1 CM録音	前期に立案したCMを2本収録、0'30"程度のもの。構成企画、配役、SEや音楽等を用意。
2 取材(学園祭関連・ゲスト音源)	★次週内容の構成Meeting
3 ウメダFM 10月分収録	11月実施の学園祭に向かって、詳しい内容をPUした番組構成
4 DJとディレクター、エンジニア	再度、各役割を見直し、出来ていない部分等を話し合う機会を設ける。学園祭等に今まで集めた情報を送ったりすることも授業範囲の内容。
5 音源制作	他専攻とのコミュニケーションができる状況を取ることが、大きな強みに繋がってきます。他から「何故かいつも手伝ってくれる。」と認められることは、社会的にも大きな貢献度を表していく可能性があります。
6 学園祭準備	学園祭等で使用するCM等の制作
7 年内2本と年明け2本の収録の連動性を考える	★次週内容の構成Meeting
8 ウメダFM 11月分収録	今年ヒットした作品や話題をPUした番組。今年も残り1ヶ月となる時期なので、その内容も踏まえたものに。
9 自分たちの収録データ	9~11月の収録を振り返って聞いてみる時間を設ける。
10 エンジニアが変わる収録	★次週内容の構成Meeting いつも慣れている技術の方が、別のエンジニアに変わるケースを想定すると、番組の説明、音源管理、すべての説明が必要となってくる。その体験を考える。
11 ウメダFM 12月分収録	Xmas特集。今年のクリスマスソング、過去の名曲、自分が想い出あるもの等を集めて企画したものを収録。
12 構成・制作に時間がかけられない場合の運営。	★次週内容の構成Meeting 年明けに収録するため、いつもより準備の少ない内容で取り組めるものを検討する。Ex 制作クラスのほぼ全員が出演する番組。
13 ウメダFM 1月分収録	簡単な打ち合わせ→選曲内容の説明→原稿の確認→声・CDチェック→本番収録→収録をプレイバック
14 引継ぎ内容の整理	★次週内容の構成Meeting 来年度も続けて制作チームが後輩に譲れること等、できれば、バトンタッチ的番組構成が少しでも入るものに。
15 ウメダFM 2月分収録	簡単な打ち合わせ→選曲内容の説明→原稿の確認→声・CDチェック→本番収録→収録をプレイバック

授業科目			授業時数
メディア制作		124	
学年	学科	専攻	
2	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻	
担当講師(プロフィール)			
山崎 美樹 メディア業界での幅広い経験からデザイン、印刷物の豊富な知識を持つ、Adobeアプリケーションの使用方法を教えるスキルが高い			

前 期	
到達目標	
雑誌紙面の企画制作の習得 ●各メディアの特性が理解できる ●DTPデータを作成できる	
評価方法	

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画		実施内容
授業項目		
1	ロゴマーク作成	ベーシックDTPで学んだ内容を踏まえ、より高度な使用法を実践していく。まずロゴマーク作成を行います。
2	誌面デザイン	誌面企画を考案、題材を選択していきます。ある程度のラフデザインを作り、素材を集めます。テキストに関しては、当て込みでも良いので、テキスト文字数を算出しておきます。
3		使用画像を選び、移動パレットを操作しながら作業します。定型の紙面サイズに対して誌面をデザインしていきます。
4		テキストを流し込み、タイトル、コピー等を挿え、仕上げ工程まで進めて行きます。
5	長文の誌面デザイン	リンクした文字ボックスを作り、長文の誌面デザインができるようにしていきます。
6		
7	(仮)学園祭表紙プラン	【課題①】学園祭表紙案やサムネイルを考えています。実際のタイポグラフィ等は、後に差し替えるものとして大枠のレイアウトを決めていくため作業します。
8	ライブイベントの フライヤー	【追加課題②】同時に色々なものを進めて行きます。学園祭と同時並行としてライブフライヤーのデザインをスタートします。
9		↓
10	課題①②③制作	【追加課題③】新しくCD作成とその印刷についての説明を行います。
11		文化祭表紙案、サムネイル
12		CD作成についてより詳しい内容のプレゼンがあり、それを受けるかたちになります。（ジャケット両面、盤面、歌詞カード、サイドキヤッブ）
13		※学園祭コンテンツや実行委員からの情報を整理
14		
15		
16		↓

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
音楽雑誌やフリーペーパーの企画、取材、デザイン、編集を実践的に学びます。CDの盤面デザイン、ジャケット制作やライブイベントの宣伝フライヤーの制作に必要なDTPスキルを習得します。 <実務経験のある教員等による授業科目>		
使用教材:		
後 期		
到達目標		
雑誌紙面の企画制作の習得 ●DTPを使いこなすことができる ●作品の完成度を高める ●ターゲットに対し効果のあるデザインが理解できる		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	正式な学園祭パンフレット作成作業	学園祭パンフレットを印刷するためのデータを作成します。ページネーションされた内容をもとに、各ページごとに担当者を割り振って1ヶ月以内の完成を目指します。
2		※実行委員会や他の有志制作チームの情報も捉えます。
3		※校正作業に移れるように早めの始動
4		↓
5	音楽ビジネス外部ライブイベント	他専攻とのコミュニケーションができる状況を取ることが、大きな勉強に繋がってきます。他から「何故かいつも手伝ってくれる。」と認められることは、社会的にも大きな貢献度を表していく可能性があります。
6		※interview取材
7		※ライブ販売グッズのデザイン
8		
9		↓
10	最終課題作成	自身の好きなアーティストの情報を集めてフライヤー作成(表面フルカラー、裏面モノクロ1色)素材集め、情報の精査
11		
12		
13		↓
14		※上記課題を完成させ試験課題として提出します。
15	参考機能	Illustratorグラフ機能など、ここまで使用しなかったツールについても体験＆実践します。

授業科目		授業時数
コンサート制作		124
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
中川 伸明 ヘッドライン、アームエンタープライズグループで豊富な経験を積む。 アーティスト経験も長く、幅広い業界知識を持つ。		

前 期	
到達目標	
学外ライブイベントの企画・アーティストのライブハウスへのブッキング ●イベント企画制作の基礎知識を理解する ●発想力、行動力を身に付ける ●協調性を身に付ける	
評価方法	
筆記試験・実技試験(実習評価)・課題評価・小テスト・その他	

授業計画	
授業項目	実施内容
1 オリエンテーション	前期の授業スケジュールを確認を行い、色々な意見を取りまとめて行うイベントの進め方を明確にしていきます。
2 企画立案	資料集め(アーティスト・会場資料等)を行い、個々にまとめる準備を行います。
3 企画書作成	前週に集めた資料を使って各自の企画書作成を行います。
4 企画プレゼン	企画概案のクラス内プレゼンテーションを行い、半期行っていく内容を決定します。単一企画、混合企画等、色々とありますが、公平な判断、実施可能な環境も加味していきます。
5 アーティストへのオファー	フレストされて決定した案は、一旦、営業用企画書として書き改められ紙資料／データとしてKEEP。日程を考えたブッキング作業や会場押さえという内容になります。また、ラフなタイムテーブルの作成を行います。
6 日程とブッキング	イベントの場合、会場の押さえが重要になります。業界も、先に複数のホールを押さえ、アーティスト公演をはめ込んでいきます。
7 公演実施概要書	実際に行うイベントに関しては、全ての情報を集約させた公演実施概要書を作成します。
8 プロモーション会議	フライヤー作成・配布手続とプロモーション計画会議
9 PG配券	PG配券手続書の作成とフライヤー作成開始(モノクロ・学内制作)
10 プロモーションスタート	プロモーション実施と現場資料作成の準備
11 現場資料作成	タイムテーブル・運営マニュアル・MC台本・セットリスト等を作り始めていきます。
12 打ち合わせ	音響・照明等の技術用資料、アーティスト管理
13 運営について	当日の役割分担と現場作業の講義
14 チケット精算	精算手続の講義とイベント実施までの最終確認
15 実施日	(講義前日程に持込イベント実施)精算書・損益確認書等の作成。
16 FOLLOW	前期イベントの反省会と後期イベントに向けての講義

授業の方法				
講義	・ 演習	・ 実験	・ 実技	・ 実習
授業概要				
学外のホール、ライブハウスなどのイベントを企画開催します。予算管理、アーティストブッキング、ブレイガイドでのチケット発券、宣伝、制作、当日の運営までを実習として行います。 <実務経験のある教員等による授業科目>				
使用教材:				
後 期		到達目標		
評価方法		学外ライブイベントの制作 ●イベント企画制作／運営を理解する ●判断力、責任感を身に付ける ●コンサートの収支を理解できる		
授業計画		筆記試験・実技試験(実習評価)・課題評価・小テスト・その他		
授業項目	実施内容			
1 後期 企画プレゼン	休暇中に作成してもらった後期イベント企画書を元に決定版の企画書を作成。			
2 予算	企画書に基づき予算案を作成。			
3 アーティストへのオファー	アーティストブッキングを開始、直接／間接等どのようなかたちでも良いので、取り敢えずマネージャー又は代表までに出来るだけ早く辿り着くようにします。			
4 日程とブッキング	アーティストブッキングを開始と同時に会場押さえも重要な要素です。押しと会場を合わせ込むためにも、グループのコミュニケーションは大切になります。			
5 公演実施概要書	他専攻とのコミュニケーションができる状況を取ることが、大きな勉強に繋がってきます。他から「何故かいつも手伝ってくれる。」と認められることは、社会的にも大きな貢献度を表していく可能性があります。			
6 プロモーション会議	フライヤー作成・配布手続とプロモーション計画会議			
7 他のイベントへり乗り込み	実施イベントのプロモーションをするために、他のイベントに乗り込んでプロモーション(宣伝)ができる機会を作ります。			
8 外部交渉	フライヤーデザインを外注する段取りを行います。			
9 PG配券	PG配券手続書の作成とフライヤー作成開始(4C/1C・印刷業者に受注)			
10 プロモーションスタート	プロモーション実施と現場資料の作成			
11 運営について	当日の役割分担と現場作業の講義			
12 イベント最終確認	精算手続の講義とイベント実施までの最終確認			
13 実施日	(講義前日程に持込イベント実施)精算書・損益確認書等の作成。			
14 コンサートレポート作成	アフターフォローモーションとして、自分たちの実施したイベントの記事を書いてみましょう。			
15 FOLLOW	後期イベントの振り返っての討論・講義			

授業科目		授業時数
マネージメント		124
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
藤井 大介 メジャーレベルA&Rを経て独立。マネージメントから、映像制作など幅広くビジネスを展開する業界人		

前 期	
到達目標	
アーティストマネジメントの基礎～実践 ●PR業務の理解	
評価方法	

筆記試験・実技試験(実習評価) 課題評価・小テスト・その他

授業計画	
授業項目	実施内容
1 オリエンテーション	マネジメントゼミについてのレクチャー／年間構想MTG & モデルMusicianの希望タレントカラー決定
2 「モデルミュージシャン」	「モデルミュージシャン」というかたちで原盤製作過程～プロモーション～レコ発ライブ～追加ライブ等の設定を知っています。
3 公募準備	オーディション募集要項作成～告知準備＆募集へ
4 A&Rについての説明	プリプロ～RECに向けての準備
5 年間予定の具体化	年間のプランニング構想具体化に向けて、学生たちに説明をします。その中で、やってみたいこと等の意見をヒアリングしてはめ込みがきく場合は、スケジュール化していきます。
6 アーティストに対するヒアリング	応募期間中でも申込みしてくれたアーティストに具体的に面談。バンド形態、メンバー、ジャンル、オリジナル等の情報をヒアリングして選出の材料としていきます。
7 試聴会＆選出	応募〆切をします。面談状況や選出するための材料を揃え、これから先の構想プランとして繋げられるかを議論します。
8 モデルミュージシャン確定	アーティストに対して、こちらの考え方をしっかり説明します。そのためコンセプトや方向性を示すプレゼンテーションが必要になります。その部分をしっかり固めて資料化します。
9 全体会議	方向性に関するミュージシャンも含んだ全体会議を行い、アーティスト、楽曲に関する要求を具体化させ、プロモーションしていくことをしっかりと伝えて行きます。※レコ発Live＆学園祭出演
10 セットリスト	REC準備として、収録楽曲決定、B.Musicianの必要性、プリプロ準備等があります。この部分に関する理解を深めます。
11 CDパッケージ①	CDパッケージ製作に関わる準備＆打合せ
12 CDパッケージ②	紙資料作成1(Profile/チラシ/一写/ジャケ写)
13 CDパッケージ③	紙資料作成2(Profile/チラシ/一写/ジャケ写)
14 プリプロ	実際に録音される2曲の楽曲(予定)に対しての、音楽的内容のチェックシートです。この部分に関する理解を深めます。
15 レコーディング	レコーディング
16 TD～	TD～マスタリング～プレス

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
アーティストの発掘や育成、スケジュールなど、プロダクション業務を学習します。またレーベルの業務、プロモーション、ファンクラブ運営、各メディアの特性や著作権についても学びます。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
アーティストマネジメントの基礎～実践 ●プランニングの実践	
評価方法	
筆記試験・実技試験(実習評価) 課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 CD納品	後期にはCD納品となり、その後の展開として打ち合わせが再スタート。レコ発Live準備も行っていく。
2 プロモーション会議	プロモーション会議(Liveブッキング含む)リリース日の確定。外部イベントへの出演枠を営業していく。FMウエタ、FMモリグチ、学園祭用制作ラジオ等でのONAIR等。
3 レコ発Live準備①	学内においても、できるだけ沢山のレコ発Live集客を目指して、PR活動と工夫を続ける。
4 レコ発Live準備②	SNS、口コミ、掲示、ビラ配付等、沢山のアイディアを急速に行う練習をする。
5 レコ発Live	他専攻とのコミュニケーションができる状況を取ることが、大きな勉強に繋がってきます。他から「何故かいつも手伝ってくれる。」と認められることは、社会的にも大きな貢献度を表していく可能性があります。
6 Live出演後の展開	ライブ模様等をSNS等を使い、しっかりした話題作りを行い、学園祭枠に出演する案内を行う。また、3本目のライブ計画を行っていく。
7 CD販売	アーティストも含め、プレスしたCDの販売を行う。
8 営業ツールとしてのPowerpointデータ作成①	アーティストの展開をより判りやすくするために、CDジャケットデザインやライブ風景、日常の写真、または動画等を埋め込んだ、Powerpointデータ等を作成しておく。※そのデータを使用したライブ出演用フライヤーを準備。
9 営業ツールとしてのPowerpointデータ作成②	本人たちのキャラクターを使ったものが企画できればやってみる。※そのデータを使用したライブ出演用フライヤーを準備。
10 マネージメントに関して	話題性を上げるための工夫、CD音源の使い方等も工夫していく。※そのデータを使用したライブ出演用フライヤーを準備。
11 ライブ準備	ライブ会場にて新たなプロモーションフライヤーを配付できるように準備。
12 ライブ実施	3本目のライブ実施。
13 モデルミュージシャンのポイント	①アーティストとの合同会議 ②制作スタッフのミーティング ③CD売上げ枚数の発表 ④プロジェクト全体を振り返り
14 後期テスト	(レポート提出)
15 FOLLOW	プロジェクト全体を振り返り総括と反省会を行う

授業科目		授業時数
企画制作		62
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
<b>小池 敏</b> 演奏者・作家として複数のメジャー契約。イベント主催者として多数のイベントを制作。プロダクション業務の経験もあり業界経験が多岐にわたる		

前 期	
到達目標	
今までの経験を生かし、イベント全体の流れと進め方を再認識していく。	
評価方法	

筆記試験・実技試験 (実習評価) 課題評価・小テスト・その他

授業計画	
授業項目	実施内容
1 イベント制作	2年生の企画制作は、イベント制作者としてのもの考え方を中心に進めて行く。授業内で制作していくイベントも含めて、クラス全員が、担当&資料作成にも対応できるようにしたい。
2 企画	企画が必要とされるものを再度考えて行く。音楽意外でも考えられるものをかたちにしていく。MEMO書きの落書きが大企画になるケースもある。
3 出演者	イベントに出演する人たちを調べ、今後ブッキングが必要な場合は、どうしたら良いのかをしきり考える。Webだけで調べるのではなく、実際に電話をかけて訪ねてみよう。
4 公演概要	イベントを実施する際の「公演概要」色々なフォームを見て、個々がシミュレーションで作成する。
5 プレゼンテーション資料	イベント実施計画段階のプレゼン資料の制作をするための準備について学ぶ。
6 タイムテーブル	タイムテーブルは、企画段階の第一プラン(時間帯)、告知段階の第2プラン(開場/開演時間)、第3プラン(進行レベル)程度の進み具合で詳しくなってくるもの。
7 運営マニュアル	スタッフが見て全体が判る運営マニュアル。組織図、会場図、タイムスケジュール、非常時連絡先等の記載。イベントの各ポジション設定、人員配置プラン等の明記を説明。
8 進行台本	ステージ上の作業、本番、出演～演出の最初から最後までの様子がわかる進行を記したものを見ることで、理解していく。
9 MC台本	MCが使うことばを記した内容のものを指すが、一語一句表記するもの、ポイントのみ記載しているもの、ガイドラインのみ等、いろんなタイプのものがあります。
10 出演者への対応	入り時間、場所、搬入関連、駐車場手配、楽屋、準備物、リハーサル～本番等のタイムテーブル等の確認事項も多い。これらの確実性が、迎える側の信用に繋がっていくことになる。
11 音響・照明への対応	イベントの演出効果、または演者に対する環境保全を考えた内容にもっていく対応を考えたい。
12 集客への工夫	出演者自身の持つ集客力が、大きなウエイトだが、制作側の宣伝広報力やSNS含む媒体プランも影響が大きい。一般世間での実例も知つてもらしながら学んで欲しい。
13 イベントの準備	前日・当日に於けるイベント準備について色々な経験をもとに考えて行きたい。事前準備で仕事の扱い方は大きく変わります。
14 ステージ進行	舞台装置の責任者の舞台監督、演目の総合監督としての演出家、仕込み替えや演者の出入りを仕切る進行部隊、音響・照明等のスタッフ等が、協力して進める内容を再認識していく。
15 アーティスト管理	いろんな出演者がある場合のイベントは、楽屋、衣装、出演準備項目、導線、取り巻きのスタッフ等、経験をしないと判りにくいものも多い。進行は、時間または出演順を理解して動きたいたい。
16 議事録	後期には、ディレクターとして色々なイベントに関わっていく。その打ち合わせ等の記録を残すようにしていく。※議事録作成

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
実践的に企画制作を実施する授業。学内の様々な施設を使い、ライブイベントの企画、制作、実施を通して、制作者としての感覚や仕事の進め方を身に付けます。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
自分たちが企画して進めるもの、他者が企画したものと理解して進めるものの違いを認識して問題無く制作者として稼働出来る人材を作る。	
評価方法	
筆記試験・実技試験 (実習評価) 課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	授業項目
1 いろんなイベントに参加	後期は、クラスではなく各学生がグループまたは個人で、自分たちが企画していない色々なイベントに参加、ディレクティングやイベント補助を行います。
2 他イベント参加FOLLOW ①イベント組織の確認	参加した場合、自分に任せられる仕事、そのリーダー、組織の位置等を意識できる状態で動きます。
3 他イベント参加FOLLOW ②学園祭	自身のクラスの出展コンテンツもあるとは思いますが、他の専攻や他の有志団体に参加してプランニング等の実力を試していきます。
4 他イベント参加FOLLOW ③学校紹介イベント	(土)(日)に開催されるオープンキャンパスに参加することで、その目的や状況を理解していきます。
5 他イベント参加FOLLOW ④他専攻イベント	他専攻とのコミュニケーションができる状況を取ることが、大きな勉強になります。他から「何故かいつも手伝ってくれる。」と認められることは、社会的にも大きな貢献度を表していく可能性があります。
6 他イベント参加FOLLOW ⑤学外イベント	外部研修等の経験を積むことで、いろんな進め方や考え方を理解出来ます。「郷に入つては郷に従え」的に仕事ができれば怖いもの無です。
7 卒業コンサート制作 ①情報整理	後期終わりに行われる卒業コンサートに向かって、昨年VTRや先輩から情報送りを確認しながら、今年度の企画会議を行う。個々のプレゼン資料の制作等も行い次週に検討。
8 ②企画会議～方向性の決定	コンサート全体の方向性や特別企画、演出プラン等を考えながら大枠を詰める。それに、宣伝できる「キーワード」「コピー」「タイミング」「キャラクター」等の媒体用データを準備
9 ③媒体制作スタート	●出演者募集を表すもの ●イベント実施を知らせるもの紙、SNS、放送、映像等、学内で表すことが出来るあらゆるものに担当別で挑戦していく。大きな目的としてイメージの統一、大量の手配。
10 ④募集開始	
11 ⑤進行プラン及びタイムスケジュール、当日準備物	MC、出演数、スタート、クローズ、コンテンツ等のMeeting
12 ⑥募集完了	
13 ⑦アーティストとのコミュニケーション	出演者の演奏状況確認とセットリスト回収や情報収集も含め、担当者が中心にコミュニケーションとして動きます。
14 ⑧音響・照明資料準備	音響や照明担当者と打ち合わせを行います。特殊な内容も含めて、その進め方を理解していきます。
15 ⑨運営／進行／演出プラン確認と配置	正規授業終了の1週間後にイベント開催となります。前日の仕込みからの立ち会いや、その日の仕事の確認、当日の配置等をしっかりと打ち合わせします。

授業科目		授業時数
イベント制作		32
学年	学科	専攻
2	音楽技術	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
<b>小池 敏</b> 演奏者・作家として複数のメジャー契約。イベント主催者として多数のイベントを制作。プロダクション業務の経験もあり業界経験が多岐にわたる。		

授業の方法
講義・演習・実験・実技・実習
授業概要
他専攻から立案される様々なイベント・コンテンツ等をトータルプロデュースする立場としてのイベント制作や情報発信技術を学びます。互いに協力しながら、実施運営に至るまでの内容を行います。 <実務経験のある教員等による授業科目>

前 期	
到達目標	
評価方法	

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画	
授業項目	実施内容
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	

授業項目	実施内容
1 全体構想	2年目の「イベント」として昨年の反省を踏まえ、各学科が習得している内容を生かせる工夫をしていく。また、全体の動きを理解して、色々な担当を任せしていく。
2 イベント準備	今回のイベント趣旨やその目的等をわかりやすく解説。公募されるものの内容、学生全体で担当する具体的なものに参加していく。
3 参加内容	自分たちの参加内容をアイデア出し、企画・プランニングしていく。学科・専攻で参加するものやグループ・個人で出演やコンテンツ参加等、いろんな関わり方を知ってもらう。
4 制作①	具体的な計画術を学んでいく。具体的にする作業内容、そこから導くチェックリスト、制作スケジュールや予算等を明確にしていく。
5 制作②	担当別にグループや個人に依頼して割り振る考え方を持っていく。そのための期限等は、その次のスケジュールに影響を及ぼすことも学んでいく。
6 制作③	広報的な内容にも理解を示していく。実際には、どれだけの集客を望めたのかが結果として出てくるものになるので、その集計やアンケート回収などの知識を学ぶ。
7 実施運営①	具体的な用意(仕込み／準備等)を行う。担当箇所の運営にあたる人のスケジュールを作成。その担当者のチェック項目を明確にするもの等を揃えて実施運営していく。また簡単なルール・マニュアル作りも大切な要素となる。
8 実施運営②	実施運営を行い、最後の撤収作業まで責任を持って行う。その後、廃棄・保存・記録等の作業が次年度に関係していくので、申し送り等の作業をしっかり行う。
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業科目		授業時数
業界研究		30
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
<b>小池 敏</b> 演奏者・作家として複数のメジャー契約。イベント主催者として多数のイベントを制作。プロダクション業務の経験もあり業界経験が多岐にわたる。		

前 期	
到達目標	
目指す業界の幅広い仕事内容を知ってもらう。習得した知識や実技内容との関連も考えながら、業界との接点を感じてもらう。	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 モデルミュージシャン (6)	ミュージシャン学科に協力をしてもらい、アーティストデビューのプロセスをシミュレート、アーティスト写真撮影、プロフィール作成、ミニアルバムRec、ライブも含め実際に作り、業界の流れを理解する。
2 就活対策講座 (8)	具体的に就職に必要な様式について学び、勤務地や企業選別も含め、企業研究の知識も学ぶ。自分の将来を決めるターニングポイントでもあるため、しっかりした意識を維持していく。
3 企画制作イベント (4)	開催場所・アーティストブッキング・宣伝・全体予算等を考えた企画を計画していく。
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
依頼される学内外のクライアント主導イベントの制作業務、ガイダンス参加、業界での必要な資格取得への取り組みなど自身の視野を広げる職種研究を行います。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
学内外での実習内容を消化しながら、他の学科との仕事的な位置関係を学んで行く。自分自身が携わる部分、また協力できる部分等を意識してもらい、創り上げていく流れを体感、理解するようにする。	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 芸術鑑賞 (4)	プロの現場の見学するために、チケット販売をされている内容の劇場・コンサート会場・ライブハウス等を利用した鑑賞。各学科により、その内容を年度毎に吟味して実施する。
2 企画制作イベント (4)	開催場所・アーティストブッキング・宣伝・全体予算等を考えた企画を計画していく。
3 卒業コンサート (4)	学内で行う学生たちの主導で行なうイベントの最終形。出演・技術／制作／運営等のスタッフやオーディエンス等も含め、その一体感的なものを学んでもらう内容。
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	