

科目名	キャリア教育（１）	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	西本圭介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 （単位）	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	滋慶学園が提示するキャリア教育マップを基に社会に出た後に「職業人」として成立するための人間教育を行う。 ワークショップやグループワークを行うことでクラスの意識付けを行い、「社会（クラス）」のなかの役割のなかで 主体的に行動できる人材育成を目指す。 キャリアセンターと共に就職活動における教育を行う。						
到達目標	社会人基礎力（主要である「主体性」「働きかけ力」「実行力」「課題発見力」「計画力」「想像力」「傾聴力」「発信力」「チームワー ク力」を理解する。 「社会（クラス）」のなかで役割を見つけ主体的に行動できる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点口						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	クラスのノームの意識付けを行い「学生生活の基盤」を作る、クラス目標の作成を行う・学校のルール	配布プリントを記入し次回提出
2		講義・演習	グループワーク:友達づくり	配布プリントを記入し次回提出
3		講義・演習	「主体性」:状況を読みとり自分のすべきことを見つけて行動することが出来るようになる	配布プリントを記入し次回提出
4		講義・演習	「計画力」:起こり得る学校行事においての学生の状況やモチベーションを説明し、計画的に主体的行動がとれるよう考えさせる	配布プリントを記入し次回提出
5		講義・演習	力を学ぶ スペシャリストになるために	配布プリントを記入し次回提出
6		講義・演習	「傾聴力」「発信力」をワークショップ形式で実践させ講義で覚えるだけでなく行動出来るようにする	配布プリントを記入し次回提出
7		講義・演習	プロとしての言葉遣いやマナーを学ぶ メールマナー・電話マナー	配布プリントを記入し次回提出
8		講義・演習	学園祭やイベントを通じて自分自身の課題を発見し、解決していく力を養う	配布プリントを記入し次回提出
9		講義・演習	日常スコアシートを用い、仕事の上での自分の特性を知り自己理解を深める	配布プリントを記入し次回提出
10		講義・演習	「計画力」:計画的に行動する力を学ぶ	配布プリントを記入し次回提出
11		講義・演習	「実行力」:目標を設定して着実に行動する力を学ぶ	配布プリントを記入し次回提出
12		講義・演習	「課題発見力」:今の状況から課題を見つける力を学ぶ	配布プリントを記入し次回提出
13		講義・演習	夏休みに入るにあたり現場での態度・マナーや「明日への扉」について説明しやる気や成長に繋げる	配布プリントを記入し次回提出
14		講義・演習	「明日への扉」の参加を通じてクラス・先輩とのコミュニケーションを仕事を通じて学ぶ	参加した経験をレポートにて提出
15		講義・演習	「明日への扉」の参加を通じてクラス・先輩とのコミュニケーションを仕事を通じて学ぶ	参加した経験をレポートにて提出
準備学習 時間外学習			各課題に向けて自主的に取り組む。次回の授業時に確認。	
【使用教科書・教材・参考書】				
個人作成プリント・日常スコアシート・学生サポートハンドブック				

科目名	キャリア教育（2）	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	西本圭介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 （単位）	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	滋慶学園が提示するキャリア教育マップを基に社会に出た後に「職業人」として成立するための人間教育を行う。 1年次後期では滋慶学園グループが必修で行っている「コミュニケーションスキルアップ検定」の問題内容を基に 人間教育を行う。 また、キャリアセンターと共に就職活動における教育を行う。						
到達目標	社会人基礎力（主要である「主体性」「働きかけ力」「実行力」「課題発見力」「計画力」「想像力」「傾聴力」「発信力」 「チームワーク力」を理解する。 「社会（クラス）」のなかで役割を見つけ主体的に行動できる。 コミュニケーションスキルアップ検定の合格。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点口						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	自己理解 ① 働く意義(勤労観・職業観)を理解し考える	配布プリントを記入し次回提出
2		講義・演習	【履歴書の書き方】これまで取り組んできた校内イベントを整理し、自らの経験を伝えられるようになる	配布プリントを記入し次回提出
3		講義・演習	「働きかけ力」:自分から進んで取り組む力、チームワーク力と共に必要であることを学ぶ	配布プリントを記入し次回提出
4		講義・演習	「創造力」:新しい価値を生み出す力をグループワークショップ方式で学ぶ	配布プリントを記入し次回提出
5		講義・演習	グループワーク:業界が求める人材を理解し、自己の目標を設定する/履歴書	就職活動に挑戦したい企業一覧を記入し提出
6		講義・演習	【履歴書の書き方】これまで取り組んできた校内イベントを整理し、自らの経験を伝えられるようになる	学校指定履歴書の学歴欄を記入し提出
7		講義・演習	自己理解 自己PR/プロフィールシート作成 <自己PR・趣味特技> <専門分野・関心事>	学校指定履歴書の右欄を記入し提出
8		講義・演習	社会人準備 ① マネー教育(収入と支出のバランスを学ぶ)	授業に引き続きジョブカードの作成を行う
9		講義・演習	社会人準備 ② 夢をかなえた先輩たちの「行動の原則 + α」を学ぶ	配布プリントを記入し次回提出
10		講義・演習	社会人準備 ③ 夢をかなえた先輩たちの「行動の原則 + α」を学ぶ	配布プリントを記入し次回提出
11		講義・演習	社会人準備 ④ 社会保険や税の仕組みなどを学ぶ	配布プリントを記入し次回提出
12		講義・演習	社会人準備 ⑤ 社会人の基礎を身につける	配布プリントを記入し次回提出
13		講義・演習	コミュニケーションスキルアップ検定試験の受験	本日の試験で出来なかった部分を各自復習
14		講義・演習	進級制作展の参加を通じてクラス・他セクションとのコミュニケーションを仕事を通じて学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	進級制作展の参加を通じてクラス・他セクションとのコミュニケーションを仕事を通じて学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			各課題に向けて自主的に取り組む。次回の授業時に確認。	
【使用教科書・教材・参考書】				
個人作成プリント・キャリアプランシート・キャリアプラン作成補助シート・ジョブカード・学生サポートハンドブック				
東京スクールオブミュージック専門学校渋谷				

科目名	キャリア教育（3）	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	西本圭介
学科・専攻	スーパーeエンターテインメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 （単位）	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	滋慶学園が提示するキャリア教育マップを基に社会に出た後に「職業人」として成立するための人間教育を行う。 ワークショップやグループワークを行うことでクラスの意識付けを行い、「社会（クラス）」のなかの役割のなかで主体的に行 動できる人材育成を目指す。 キャリアセンターと共に就職活動における教育を行う。						
到達目標	社会人基礎力（主要である「主体性」「働きかけ力」「実行力」「課題発見力」「計画力」「想像力」「傾聴力」「発信力」「チーム ワーク力」を理解する。 「社会（クラス）」のなかで役割を見つけ主体的に行動できる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点口						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	クラスのノームの意識付を行い「学生生活の基盤」を作る、クラス目標の作成を行う	配布プリントを記入し次回提出
2		講義・演習	「主体性」: 状況を読みとり自分のすべきことを見つけて行動することが出来るようになる	配布プリントを記入し次回提出
3		講義・演習	起こり得る学校行事においての学生の状況やモチベーションを説明し、計画的に主体的行動がとれるよう考えさせる	配布プリントを記入し次回提出
4		講義・演習	「傾聴力」: 人の話を聞くことの重要性を知り、相手との信頼関係を作ることから仕事とは何かを知る	配布プリントを記入し次回提出
5		講義・演習	「発信力」: 伝える内容をわかりやすく伝える力を学ぶ	配布プリントを記入し次回提出
6		講義・演習	「傾聴力」「発信力」をワークショップ形式で実践させ講義で覚えるだけでなく行動出来るようにする	配布プリントを記入し次回提出
7		講義・演習	プロとして活動する上での言葉遣いやマナーを学ぶ	配布プリントを記入し次回提出
8		講義・演習	学園祭やイベントを通じて自分自身の課題を発見し、解決していく力を養う	配布プリントを記入し次回提出
9		講義・演習	エンターテイメント業界で活躍している企業の方をお招きし、職種や働き方を学ぶ	本日の感想をレポートにて提出
10		講義・演習	「計画力」: 計画的に行動する力を学ぶ	配布プリントを記入し次回提出
11		講義・演習	「実行力」: 目標を設定して着実に行動する力を学ぶ	配布プリントを記入し次回提出
12		講義・演習	「課題発見力」: 今の状況から課題を見つける力を学ぶ	配布プリントを記入し次回提出
13		講義・演習	夏休みに入るにあたり現場での態度・マナーや「明日への扉」について説明しやる気や成長に繋げる	配布プリントを記入し次回提出
14		講義・演習	「明日への扉」の参加を通じてクラス・後輩とのコミュニケーションを仕事を通じて学ぶ	参加した経験をレポートにて提出
15		講義・演習	「明日への扉」の参加を通じてクラス・後輩とのコミュニケーションを仕事を通じて学ぶ	参加した経験をレポートにて提出
準備学習 時間外学習			各課題に向けて自主的に取り組む。次回の授業時に確認。	
【使用教科書・教材・参考書】				
個人作成プリント・日常スコアシート・学生サポートハンドブック				

科目名	キャリア教育（４）	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	西本圭介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 （単位）	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	滋慶学園が提示するキャリア教育マップを基に社会に出た後に「職業人」として成立するための人間教育を行う。 ワークショップやグループワークを行うことでクラスの意識付けを行い、「社会（クラス）」のなかの役割のなかで主体的に行動 できる人材育成を目指す。 キャリアセンターと共に就職活動における教育を行う。						
到達目標	社会人基礎力（主要である「主体性」「働きかけ力」「実行力」「課題発見力」「計画力」「想像力」「傾聴力」「発信力」「チームワー ク力」を理解する。 「社会（クラス）」のなかで役割を見つけ主体的に行動できる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点□						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	合同企業説明会を前にして仕事という理解を深めると共に社会の中での自分の役割とは何かを考える	配布プリントを記入し次回提出
2		講義・演習	「チームワーク力」:現状と役割を理解して協力し合う大切さを学ぶ	配布プリントを記入し次回提出
3		講義・演習	「働きかけ力」:自分から進んで取り組む力、チームワーク力と共に必要であることを学ぶ	配布プリントを記入し次回提出
4		講義・演習	「創造力」:新しい価値を生み出す力をグループワークワークショップ方式で学ぶ	配布プリントを記入し次回提出
5		講義・演習	ジョブカードを用い、職業理解を深める	就職活動に挑戦したい企業一覧を記入し提出
6		講義・演習	【履歴書の書き方】これまで取り組んできた学内イベントを整理し、自らの経験を伝えられるようになる	学校指定履歴書の学歴欄を記入し提出
7		講義・演習	【履歴書の書き方】自分について伝えられるようになるため自己理解を深め客観視出来るようになる	学校指定履歴書の右欄を記入し提出
8		講義・演習	【履歴書の書き方】ジョブカード作成内、自分の長所・短所が伝えられるようになる	授業に引き続きジョブカードの作成を行う
9		講義・演習	エンターテイメント業界で活躍している企業の方をお招きし、職種や働き方を学ぶ	配布プリントを記入し次回提出
10		講義・演習	日常スコアシートを用い、仕事の上での自分の特性を知り自己理解を深める	配布プリントを記入し次回提出
11		講義・演習	SMBCファイナンスの方をお招きし、マネー講座を開催、社会人になった時に掛かるお金について学ぶ	配布プリントを記入し次回提出
12		講義・演習	社会に出る際のビジネスマナー・身なり・挨拶の大切さを学ぶ	配布プリントを記入し次回提出
13		講義・演習	社会に出る際のビジネスマナー・メールのやり取り・座席位置	本日の試験で出来なかった部分を各自復習
14		講義・演習	進級制作展の参加を通じてクラス・他セクションとのコミュニケーションを仕事を通じて学ぶ	参加した経験をレポートにて提出
15		講義・演習	進級制作展の参加を通じてクラス・他セクションとのコミュニケーションを仕事を通じて学ぶ	参加した経験をレポートにて提出
準備学習 時間外学習			各課題に向けて自主的に取り組む。次回の授業時に確認。	
【使用教科書・教材・参考書】				
個人作成プリント・キャリアプランシート・キャリアプラン作成補助シート・ジョブカード・学生サポートハンドブック				
東京スクールオブミュージック専門学校渋谷				

科目名	キャリア教育（５）	必修 選択	必修	年次	3	担当教員	西本圭介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 （単位）	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	滋慶学園が提示するキャリア教育マップを基に社会に出た後に「職業人」として成立するための人間教育を行う。 ワークショップやグループワークを行うことでクラスの意識付けを行い、「社会（クラス）」のなかの役割のなかで 主体的に行動できる人材育成を目指す。 キャリアセンターと共に就職活動における教育を行う。						
到達目標	社会人基礎力（主要である「主体性」「働きかけ力」「実行力」「課題発見力」「計画力」「想像力」「傾聴力」「発信力」 「チームワーク力」を理解する。 「社会（クラス）」のなかで役割を見つけ主体的に行動できる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点□						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	新社会人の心得ワーク	新社会人の心得を使用し復習を行う。
2		講義・演習	ハートビーイングワーク	七つの習慣の実践作業
3		講義・演習	10年後の目標の立て方	キューブについて研究しレポートをまとめる。
4		講義・演習	5年後の目標の立て方	新社会人の心得を使用し復習を行う。
5		講義・演習	3年後の目標の立て方	セルフプレゼンテーション自主確認。
6		講義・演習	自分の世界観をまとめていく方法	七つの習慣の実践作業
7		講義・演習	キューブを使つてのコミュニケーションワーク	キューブについて研究しレポートをまとめる。
8		講義・演習	アンケート形式、プレゼンテーション	セルフプレゼンテーション自主確認。
9		講義・演習	パズルワーク	七つの習慣の実践作業
10		講義・演習	自分の世界観をまとめていく方法	新社会人の心得を使用し復習を行う。
11		講義・演習	キューブを使つてのコミュニケーションワーク	新社会人の心得を使用し復習を行う。
12		講義・演習	アンケート形式、プレゼンテーション	セルフプレゼンテーション自主確認。
13		講義・演習	ハートビーイングワーク	セルフプレゼンテーション自主確認。
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			各課題に向けて自主的に取り組む。次回の授業時に確認。	
【使用教科書・教材・参考書】				
個人作成プリント・キャリアプランシート・キャリアプラン作成補助シート・ジョブカード・学生サポートハンドブック				
東京スクールオブミュージック専門学校渋谷				

科目名	キャリア教育（6）	必修 選択	必修	年次	3	担当教員	西本圭介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 （単位）	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	滋慶学園が提示するキャリア教育マップを基に社会に出た後に「職業人」として成立するための人間教育を行う。 ワークショップやグループワークを行うことでクラスの意識付けを行い、「社会（クラス）」のなかの役割のなかで 主体的に行動できる人材育成を目指す。 キャリアセンターと共に就職活動における教育を行う。						
到達目標	社会人基礎力（主要である「主体性」「働きかけ力」「実行力」「課題発見力」「計画力」「想像力」「傾聴力」「発信力」 「チームワーク力」を理解する。 「社会（クラス）」のなかで役割を見つけ主体的に行動できる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点口						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	新社会人の心得ワーク	新社会人の心得を使用し復習を行う。
2		講義・演習	ハートビーイングワーク	七つの習慣の実践作業
3		講義・演習	10年後の目標の立て方	キューブについて研究しレポートをまとめる。
4		講義・演習	5年後の目標の立て方	新社会人の心得を使用し復習を行う。
5		講義・演習	3年後の目標の立て方	セルフプレゼンテーション自主確認。
6		講義・演習	自分の世界観をまとめていく方法	七つの習慣の実践作業
7		講義・演習	キューブを使つてのコミュニケーションワーク	キューブについて研究しレポートをまとめる。
8		講義・演習	アンケート形式、プレゼンテーション	セルフプレゼンテーション自主確認。
9		講義・演習	パズルワーク	七つの習慣の実践作業
10		講義・演習	自分の世界観をまとめていく方法	新社会人の心得を使用し復習を行う。
11		講義・演習	キューブを使つてのコミュニケーションワーク	新社会人の心得を使用し復習を行う。
12		講義・演習	アンケート形式、プレゼンテーション	セルフプレゼンテーション自主確認。
13		講義・演習	ハートビーイングワーク	セルフプレゼンテーション自主確認。
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			各課題に向けて自主的に取り組む。次回の授業時に確認。	
【使用教科書・教材・参考書】				
個人作成プリント・キャリアプランシート・キャリアプラン作成補助シート・ジョブカード・学生サポートハンドブック				
東京スクールオブミュージック専門学校渋谷				

科目名	キャリア教育（7）	必修 選択	必修	年次	4	担当教員	西本圭介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 （単位）	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	滋慶学園が提示するキャリア教育マップを基に社会に出た後に「職業人」として成立するための人間教育を行う。 ワークショップやグループワークを行うことでクラスの意識付けを行い、「社会（クラス）」のなかの役割のなかで 主体的に行動できる人材育成を目指す。 キャリアセンターと共に就職活動における教育を行う。						
到達目標	社会人基礎力（主要である「主体性」「働きかけ力」「実行力」「課題発見力」「計画力」「想像力」「傾聴力」「発信力」 「チームワーク力」を理解する。 「社会（クラス）」のなかで役割を見つけ主体的に行動できる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点□						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	新社会人の心得ワーク	新社会人の心得を使用し復習を行う。
2		講義・演習	ハートビーイングワーク	七つの習慣の実践作業
3		講義・演習	10年後の目標の立て方	キューブについて研究しレポートをまとめる。
4		講義・演習	5年後の目標の立て方	新社会人の心得を使用し復習を行う。
5		講義・演習	3年後の目標の立て方	セルフプレゼンテーション自主確認。
6		講義・演習	自分の世界観をまとめていく方法	七つの習慣の実践作業
7		講義・演習	キューブを使つてのコミュニケーションワーク	キューブについて研究しレポートをまとめる。
8		講義・演習	アンケート形式、プレゼンテーション	セルフプレゼンテーション自主確認。
9		講義・演習	パズルワーク	七つの習慣の実践作業
10		講義・演習	自分の世界観をまとめていく方法	新社会人の心得を使用し復習を行う。
11		講義・演習	キューブを使つてのコミュニケーションワーク	新社会人の心得を使用し復習を行う。
12		講義・演習	アンケート形式、プレゼンテーション	セルフプレゼンテーション自主確認。
13		講義・演習	ハートビーイングワーク	セルフプレゼンテーション自主確認。
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			各課題に向けて自主的に取り組む。次回の授業時に確認。	
【使用教科書・教材・参考書】				
個人作成プリント・キャリアプランシート・キャリアプラン作成補助シート・ジョブカード・学生サポートハンドブック				
東京スクールオブミュージック専門学校渋谷				

科目名	キャリア教育（８）	必修 選択	必修	年次	4	担当教員	西本圭介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 （単位）	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	滋慶学園が提示するキャリア教育マップを基に社会に出た後に「職業人」として成立するための人間教育を行う。 ワークショップやグループワークを行うことでクラスの意識付けを行い、「社会（クラス）」のなかの役割のなかで 主体的に行動できる人材育成を目指す。 キャリアセンターと共に就職活動における教育を行う。						
到達目標	社会人基礎力（主要である「主体性」「働きかけ力」「実行力」「課題発見力」「計画力」「想像力」「傾聴力」「発信力」 「チームワーク力」を理解する。 「社会（クラス）」のなかで役割を見つけ主体的に行動できる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点□						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	新社会人の心得ワーク	新社会人の心得を使用し復習を行う。
2		講義・演習	ハートビーイングワーク	七つの習慣の実践作業
3		講義・演習	10年後の目標の立て方	キューブについて研究しレポートをまとめる。
4		講義・演習	5年後の目標の立て方	新社会人の心得を使用し復習を行う。
5		講義・演習	3年後の目標の立て方	セルフプレゼンテーション自主確認。
6		講義・演習	自分の世界観をまとめていく方法	七つの習慣の実践作業
7		講義・演習	キューブを使つてのコミュニケーションワーク	キューブについて研究しレポートをまとめる。
8		講義・演習	アンケート形式、プレゼンテーション	セルフプレゼンテーション自主確認。
9		講義・演習	パズルワーク	七つの習慣の実践作業
10		講義・演習	自分の世界観をまとめていく方法	新社会人の心得を使用し復習を行う。
11		講義・演習	キューブを使つてのコミュニケーションワーク	新社会人の心得を使用し復習を行う。
12		講義・演習	アンケート形式、プレゼンテーション	セルフプレゼンテーション自主確認。
13		講義・演習	ハートビーイングワーク	セルフプレゼンテーション自主確認。
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			各課題に向けて自主的に取り組む。次回の授業時に確認。	
【使用教科書・教材・参考書】				
個人作成プリント・キャリアプランシート・キャリアプラン作成補助シート・ジョブカード・学生サポートハンドブック				
東京スクールオブミュージック専門学校渋谷				

科目名	Digital Foundation (1) (Digital Foundation A (1))	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	唐澤 淳
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	現在の就職におけるパソコンスキルは必須となっており、またその求められるレベルは年々上がってきています。テクノロジーの進化と最新のソフトウェアにも対応が求められるため、習得すべきスキルは多いのですが、エンターテイメント業界で働く上で最低限のスキルを効率よく習得できるように授業は進めていきます。パソコンの理解度の向上とソフトウェアのスキルの向上を目的に、現場で役立つことに特化して学んでいきます。						
到達目標	以下の3点が達成出来るようになることを目標としている。 (1)Adobe Illustratorの基本的な使い方 (2)DTPの基本的な解釈と留意点 (3)デザイン的な創作の解釈と留意点						
評価方法と基準	1. データーレポート提出(%) : 50% 2. 授業内課題(%) : 50%						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)	
1		講義・演習	【Illustrator】基本知識と機能を理解し、等級表を作成する	基礎の仕組みを覚え、慣れておくことを目標に提示した課題の表を作成する。	
2		講義・演習	【Illustrator】名刺作成を課題に、表示・オブジェクト・テキスト入力を理解する	名刺に関するビジネスマナー(渡し方やおじぎ・挨拶等)を調べて資料として提出。	
3		講義・演習	【Illustrator】名刺作成を課題に、レイヤー・レイアウトを理解する	次回の授業に備え名刺作成時に使用するレイヤー・レイアウトを考査し決めておく。	
4		講義・演習	【Illustrator】名刺作成を課題に、数値を入力しての正確な移動を理解する	使い方の復習を目標に提示した課題を作成する。	
5		講義・演習	【Illustrator】名刺作成を課題に、印刷設定を理解する	授業内で作ったもの以外に数種類作成し提出する。	
6		講義・演習	【Illustrator】オブジェクトを使ったイラスト作成を課題に、ベジェ曲線を理解する	授業で取り組んだ同様の課題を提示し、30分以内で作成出来るようになる。	
7		講義・演習	【Illustrator】図面作成を課題にパスツールを理解する	パスの仕組みを復習し、理解することを目標に提示した課題の表を作成する。	
8		講義・演習	【Illustrator】図面を作成する	授業内課題を60分以内で作れるようにすることを目標に提示した図面を作成する。	
9		講義・演習	【Illustrator】ロゴマークの作成を課題に、文字のアウトライン化・クリッピングマスクを理解する	フォント毎にアウトライン化された場合のオブジェクトを確認して修正する。	
10		講義・演習	【Illustrator】ロゴマークの作成を課題に、画像の配置・ライブラリーストックを理解する。	スキャンしたデータを読み込み、手書きの文字をライブラリーストックして提出。	
11		講義・演習	【Illustrator】これまで学習したスキルを使って地図を作成する。	授業内課題を45分以内で作れるようにすることを目標に提示した課題の表を作成する。	
12		講義・演習	【Illustrator】フライヤーの作成を課題にパス内文字ツールを理解する。	授業内容を基に様々な文字の入力方法で入力し、データを提出する。	
13		講義・演習	【Illustrator】フライヤーの作成を課題にエフェクト効果を理解する。	エフェクト効果を使った作品を作成し提出する。	
14		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出	
15		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出	
準備学習 時間外学習			各課題に向けて自主的に取り組む。次回の授業時に確認。		
【使用教科書・教材・参考書】					

科目名	Digital Foundation (1) (Digital Foundation B (1))	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	唐澤 淳
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	Excelを中心に基本的な使い方から、現場で役立つ応用まで1年かけて身につけていく。 Microsoftの検定を取れるようにするのではなく、あくまでも業界でよく使われたり役立つ部分に特化して即戦力を目指してスキルを身に付けます。 現在の就職におけるパソコンスキルは必須となっており、またその求められるレベルは年々上がってきています。テクノロジーの進化と最新のソフトウェアにも対応が求められるため、習得すべきスキルは多いのですが、エンタメ業界で働く上で最低限のスキルを効率よく習得できるように授業は進めていきます。						
到達目標	以下の3点が達成出来るようになることを目標としている。 (1)Excelの基本的な使い方(表のデザイン、計算式)を身につける。 (2)PowerPointの基本的な使い方を身につけてプレゼンテーションスキルを上げる。 (3)Wordの基本的な使い方を身につける。						
評価方法と基準	1. レポート提出(%) : 50% 2. 筆記課題(%) : 50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	WindowsとMacの違いを理解する。ショートカットキーが使えるようになる。	キーボード配列を覚える。ショートカットを覚える。
2		講義・演習	【Excel】罫線について、表の作り方を理解する。	セルの仕組みを覚え、エクセルの基本操作を覚えることを目標に提示した課題の表を作成する。
3		講義・演習	【Excel】表の作り方／タイムテーブルの横軸が作成出来るようになる。	授業内課題を30分以内で作れることを目標に提示した課題の表を作成する。
4		講義・演習	【Excel】表の作り方／タイムテーブルの縦軸が作成出来るようになる。	授業内課題を30分以内で作れることを目標に提示した課題の表を作成する。
5		講義・演習	【Excel】表と計算式／動員集計表を理解する。	計算式の仕組みを覚えることを目標に提示した課題の表を作成する。
6		講義・演習	【Excel】表と計算式／動員集計表が作成出来るようになる。	授業内課題を45分以内で作れるようにすることを目標に提示した課題の表を作成する。。
7		講義・演習	【Excel】表と計算式／売り上げ管理表から数字を理解出来るようになる。	授業内で扱った数式の仕組みを覚えることを目標に提示した課題の表を作成する。。
8		講義・演習	【Excel】表と計算式／売り上げ管理表を理解する。作成出来るようになる。	授業内で扱った数式の仕組みを覚えることを目標に提示した課題の表を作成する。
9		講義・演習	【Excel】表と計算式／テストの平均点を理解し、作成出来るようになる。	授業内で扱った数式の仕組みを覚えることを目標に提示した課題の表を作成する。
10		講義・演習	【Excel】表と計算式／予算表を作成出来るようになる。	授業内課題を60分以内で作れるようにすることを目標に提示した課題の表を作成する。
11		講義・演習	【Excel】表と計算式／請求書を作成出来るようになる。	授業内課題を45分以内で作れるようにすることを目標に提示した課題の表を作成する。
12		講義・演習	【Excel】図形描画／イベントシートとステージ簡易図面が作成出来るようになる。	造形描画の種類と使いかたを覚えることを目標に提示した課題の図形を作成する。
13		講義・演習	【Excel】図形描画／イベントシートとステージ簡易図面が作成出来るようになる。	授業内課題を60分以内で作れるようにすることを目標に提示した課題の表を作成する。
14		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			各課題に向けて自主的に取り組む。次回の授業時に確認。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Digital Foundation (2) (Digital Foundation A (2))	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	唐澤 淳
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	現在の就職におけるパソコンスキルは必須となっており、またその求められるレベルは年々上がってきています。テクノロジーの進化と最新のソフトウェアにも対応が求められるため、習得すべきスキルは多いのですが、エンターテイメント業界で働く上で最低限のスキルを効率よく習得できるように授業は進めていきます。パソコンの理解度の向上とソフトウェアのスキルの向上を目的に、現場で役立つことに特化して学んでいきます。						
到達目標	以下の3点が達成出来るようになることを目標としている。 (1)Adobe Illustratorの基本的な使い方 (2)DTPの基本的な解釈と留意点 (3)デザイン的な創作の解釈と留意点						
評価方法と基準	1. データーレポート提出(%) : 50% 2. 授業内課題(%) : 50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	【Photoshop】基本知識・レイヤー・デバイスからの取り込みを覚える	作品制作に向けての構想を練り、デザイン案を作成する。
2		講義・演習	作品制作に合う写真素材を定めた画素数や形式を基に撮影する	作品制作課題に向けてフォトロケーションを調べて提出する。
3		講義・演習	【Photoshop】画像解像度を理解する	画像解像度を理解し、1つの写真から72dpiのデータと350dpiのデータを作成し提出。
4		講義・演習	【Photoshop】保存形式を理解する	保存形式によっての特徴を理解するためjpg/gif/pngで保存した画像をそれぞれ提出する。
5		講義・演習	【Photoshop】色調補正・カラーモード・レタッチを理解する	自分で撮影した写真を使って授業内で覚えたトリミングを駆使し作品を提出する。
6		講義・演習	【Photoshop】レタッチを理解する	本日の授業を理解した上で「雪が降っている画像」と「湯気が出ている画像」を作成し提出する。
7		講義・演習	【Photoshop】切り抜きと合成を理解する	切り抜きのクオリティーを高めるために提示された課題を提出する。
8		講義・演習	【Photoshop】作品(フライヤー)制作に取り組む	作品制作に向けての構想を練り、デザイン案を提出する。
9		講義・演習	【Photoshop】作品(フライヤー)制作に取り組む	制作を進めて提出する。
10		講義・演習	＜課題試験＞これまで習得した知識・技術を駆使し、ポストカードを制作する	作品制作に向けての構想を練り、デザイン案を作成する。
11		講義・演習	＜課題試験＞これまで習得した知識・技術を駆使し、ポストカードを制作する	制作を進めて提出する。
12		講義・演習	進級制作展を校内宣伝するためのフライヤーを作成する	資料を基に各校舎教職員に確認してもらい校内に設置してもらう。
13		講義・演習	卒業制作展を校内宣伝するためのフライヤーを作成する	資料を基に各校舎教職員に確認してもらい校内に設置してもらう。
14		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			各課題に向けて自主的に取り組む。次回の授業時に確認。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Digital Foundation (2) (Digital Foundation A (2))	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	唐澤 淳
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	Excelを中心に基本的な使い方から、現場で役立つ応用まで1年かけて身につけていく。 Microsoftの検定を取れるようにするのではなく、あくまでも業界でよく使われたり役立つ部分に特化して即戦力を目指してスキルを身に付けます。 現在の就職におけるパソコンスキルは必須となっており、またその求められるレベルは年々上がってきています。テクノロジーの進化と最新のソフトウェアにも対応が求められるため、習得すべきスキルは多いのですが、エンタメ業界で働く上で最低限のスキルを効率よく習得できるように授業は進めていきます。						
到達目標	以下の3点が達成出来るようになることを目標としている。 (1)Excelの基本的な使い方(表のデザイン、計算式)を身につける。 (2)PowerPointの基本的な使い方を身につけてプレゼンテーションスキルを上げる。 (3)Wordの基本的な使い方を身につける。						
評価方法と基準	1. レポート提出(%) : 50% 2. 筆記課題(%) : 50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	【PowerPoint】PPの基本仕様、Word、Excelとの互換性を理解する	スライド3枚で自分のお気に入り紹介資料を作成する。
2		講義・演習	【PowerPoint】スライドマスタを理解し、用途に合ったスタイルを使用することが出来る	スライドマスタを理解して、マスタを5種類作る。
3		講義・演習	【PowerPoint】挿入出来る種類の図と挿入方法を理解して、プロフィールシートを作成する	授業内で作ったプロフィールシート以外で1種類作る。
4		講義・演習	【PowerPoint】プレゼンテーション資料の作成:スライドを理解し、設定出来るようになる	これまで作成した資料をスライド設定させる。
5		講義・演習	【PowerPoint】プレゼンテーション資料の作成:アニメーションを理解し、効果的に設定できるようになる	これまで作成した資料にアニメーションを加える。
6		講義・演習	【Excel】作業工程表の作成が出来るようになる	授業内課題に取りかかるにあたり作業行程表を作成する。
7		講義・演習	【Word】段組、文字の回り込みを理解し、プレゼンテーション原稿を作成する	Wordの基本的な仕組みを復習することを目的に新聞を作成する。
8		講義・演習	これまで学んだ総まとめとしてプレゼンテーション資料(原稿・アニメーション付)を作成する	次回プレゼンテーション発表が出来るように練習しておく。
9		講義・演習	PC設定も自身で行い、プレゼンテーションを発表する	他人の発表を見てどのパワーポイントが効果的に伝わったかを考察し800字以内で提出。
10		講義・演習	PowerPointとExcel・Word全てのソフトを使用し自己紹介を行うための資料を作成する。	次回の発表に向けて準備を行う。
11		講義・演習	PowerPointとExcel・Word全てのソフトを使用し自己紹介の発表を行う。	他人の発表を見てどの資料が効果的に伝わったかを考察し800字以内で提出。
12		講義・演習	【PowerPoint】進級制作展を校内宣伝するための資料を作成する	資料を基に各校舎教職員に確認してもらい校内放送してもらう。
13		講義・演習	【PowerPoint】卒業制作展を校内宣伝するための資料を作成する	資料を基に各校舎教職員に確認してもらい校内放送してもらう。
14		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			各課題に向けて自主的に取り組む。次回の授業時に確認。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Vectorworks Basic(1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	川原宏幸
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	図面製作ソフトベクターワークスの基本的な使い方を学び、実践で扱える技術を身につける。						
到達目標	ベクターワークスを使い、図形作成の知識、スキルをを習得する。						
評価方法と基準	知識を測るレポート提出 50% 実技試験 50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	前期授業についての概要説明、MACの基本操作を学ぶ。	基本的なPC操作の復習レポートを作成。
2		講義・演習	ベクターワークスに慣れる①	授業内容の復習レポートを作成。
3		講義・演習	ベクターワークスに慣れる②	授業内容の復習レポートを作成。
4		講義・演習	直線・曲線を自由に描く	直線、曲線を描く復習レポートを作成。
5		講義・演習	多角線を描く	多角線を描く復習レポートを作成。
6		講義・演習	図形を描く	図形を描く復習レポートを作成。
7		講義・演習	線と図形を組み合わせて描く	図形を描く復習レポートを作成。
8		講義・演習	縮尺を理解し、慣れて使う①	授業内容の復習レポートを作成。
9		講義・演習	縮尺を理解し、慣れて使う②	授業内容の復習レポートを作成。
10		講義・演習	劇場図面を理解する①	様々な劇場の図面を調べてみる。
11		講義・演習	劇場図面を理解する②	様々な劇場の図面を調べてみる。
12		講義・演習	明日への扉の舞台演出部として参加。ミュージカル舞台の図面を作成する。	明日への扉の図面作成と資料の整理
13		講義・演習	明日への扉の舞台演出部として参加。ミュージカル舞台の図面を作成する。	明日への扉の図面作成と資料の整理
14		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			授業内容の復習レポートを作成し、資料のまとめ、整理をする。	
【使用教科書・教材・参考書】				
ベクターワークス トレーニングブックより抜粋				

科目名	Vectorworks Basic(2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	川原宏幸
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	図面製作ソフトベクターワークスの基本的な使い方を学び、実践で扱える技術を身につける。						
到達目標	ベクターワークスを使い、図形作成・照明仕込み図作成の知識、スキルを習得する。						
評価方法と基準	知識を測るレポート提出 50% 実技試験 50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	前期授業内容のふりかえり	前期授業内容の復習をしておく。
2		講義・演習	袖幕配置、照明仕込み図のシンボル登録方法を学ぶ。	袖幕、シンボル登録の復習レポートを作成。
3		講義・演習	舞台セット図と照明サス仕込み図が作成できるようになる。	セット図、サス仕込み図の復習レポートを作成。
4		講義・演習	舞台セット図と照明サス仕込み図が作成できるようになる。	セット図、サス仕込み図の復習レポートを作成。
5		講義・演習	舞台総合図と照明サス仕込み図が作成できるようになる。	セット図、サス仕込み図の復習レポートを作成。
6		講義・演習	舞台図面の色つけと照明仕込み図の作成方法を学ぶ。	色付け、仕込み図の復習レポートを作成。
7		講義・演習	舞台図面のオリジナル図作成と照明仕込み図の作成方法を学ぶ。	オリジナル図の課題提出、仕込み図復習レポートを作成。
8		講義・演習	舞台のデザイン図と照明仕込み図の作成方法を学ぶ。	デザイン図の課題提出、仕込み図復習レポートを作成。
9		講義・演習	卒業進級制作展演目別図面を作成する。	卒業進級制作展の内容を調べておく。
10		講義・演習	卒業進級制作展演目別図面を作成する。	卒業進級制作展の内容を調べておく。
11		講義・演習	卒業進級制作展演目別図面を作成する。	卒業進級制作展内容変更修正の把握。
12		講義・演習	卒業進級制作展演目別図面を作成する。	卒業進級制作展内容変更修正の把握。
13		講義・演習	作成した図面を活かし、進級制作展の舞台、照明を仕込む。	進級制作展の図面作成と資料の整理
14		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			授業内容の復習レポートを作成し、卒業進級制作展の準備を行う。	
【使用教科書・教材・参考書】				
ベクターワークス トレーニングブックより抜粋・実公演図面				

科目名	楽器知識(1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	北 英樹
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	コンサートスタッフに必要なドラム、ベース、ギター、キーボード等の楽器に関する基礎知識を学ぶ。 各楽器の構造、特徴、形状、音色、略称等を学び、ドラムのセッティング方法を習得する。						
到達目標	楽器に興味を持ち、コンサート現場やプロダクション業務、学校行事等において必要となる基本的な楽器の知識を習得する。						
評価方法と基準	筆記試験 70% レポート課題提出 30%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	オリエンテーション	興味のある楽器について調べておく。
2		講義・演習	楽器の特徴の基礎知識を知り・覚える	楽器販売店に出向き 様々な楽器の視察、カタログの入手
3		講義・演習	DRUMSの基本セットを知り・覚える	販売メーカーのHP、収集したカタログを参照し、ドラムについてレポート作成。
4		講義・演習	DRUMの メーカー名 知る Bass Drum の 構造・特徴・組立方を知り・覚える	販売メーカーのHP、収集したカタログを参照し、バスドラについてレポート作成。
5		講義・演習	Snare Drumの構造・特徴・組立方を知り・覚える	販売メーカーのHP、収集したカタログを参照し、スネアについてレポート作成。
6		講義・演習	HI-HATの構造・特徴・組立方を知り・覚える	販売メーカーのHP、収集したカタログを参照し、ハイハットについてレポート作成。
7		講義・演習	HI-HAT STANDの構造・特徴・組立方を知り・覚える	販売メーカーのHP、収集したカタログを参照し、ハイハットスタンドについてレポート作成。
8		講義・演習	Dr 3点のセッティング・FLOOR TOM の構造・特徴を知り・覚える	販売メーカーのHP、収集したカタログを参照し、タムについてレポート作成。
9		講義・演習	TOM TOM の構造・特徴・組立方を知り・覚える	販売メーカーのHP、収集したカタログを参照し、タムについてレポート作成。
10		講義・演習	CYMBAL及びCYMBAL STANDのメーカー名・構造・特徴・組立方を知り・覚える	販売メーカーのHP、収集したカタログを参照し、シンバルについてレポート作成。
11		講義・演習	DRUMS 基本セット 全体のセッティングを知り・覚える	販売メーカーのHP、収集したカタログを参照し、セット全般についてレポート作成。
12		講義・演習	DRUMS 基本セット 全体のセッティングを知り・覚える	販売メーカーのHP、収集したカタログを参照し、セット全般についてレポート作成。
13		講義・演習	明日への扉にスタッフとして参加し、仕込みやミュージカル現場についての理解を深める①	使用されている楽器(劇中バンド)についてレポートを作成。
14		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			授業内容と関連した楽器についてカタログやHP等で調べ、レポートを作成。	
【使用教科書・教材・参考書】				
Ipad、各楽器メーカーの商品カタログ				

科目名	楽器知識(2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	北 英樹
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	コンサートスタッフに必要なドラム、ベース、ギター、キーボード等の楽器に関する基礎知識を学ぶ。 各楽器の構造、特徴、形状、音色、略称等を学び、ドラムのセッティング方法を習得する。						
到達目標	楽器に興味を持ち授業に於いて基礎知識(名称・構造・特徴・形・音色・セッティング方法・音の出し方)等を習得し、学内イベント等現場での経験を通じ、実践力を養い将来的即戦力につなげる。						
評価方法と基準	筆記試験 70% レポート課題提出 30%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	前期の総復習 DrSETのSETTING	ドラムセッティングの復習レポートを作成。
2		講義・演習	電気に関することを知り、覚える	海外と国内の電源事情を調べてレポートを作成。
3		講義・演習	弦楽器全般について	楽器販売店にてカタログを収集する。
4		講義・演習	弦楽器 ギターについて	販売メーカーのHP、収集したカタログの参照しギターについてレポート作成。
5		講義・演習	弦楽器 ベースについて	販売メーカーのHP、収集したカタログの参照しベースについてレポート作成。
6		講義・演習	弦楽器 ギター、ベースアンプの基礎知識について	販売メーカーのHP、収集したカタログの参照しアンプについてレポート作成。
7		講義・演習	弦楽器 ギター、ベースアンプのトランジスタアンプ知識について	販売メーカーのHP、収集したカタログの参照しアンプについてレポート作成。
8		講義・演習	弦楽器 ギター、ベースアンプの真空管アンプ知識について	販売メーカーのHP、収集したカタログの参照し真空管アンプについてレポート作成。
9		講義・演習	鍵盤楽器 全般における基礎知識	販売メーカーのHP、収集したカタログの参照し鍵盤楽器についてレポート作成。
10		講義・演習	鍵盤楽器 デジタルシンセサイザーについて	販売メーカーのHP、収集したカタログの参照しデジタルシンセサイザーについてレポート作成。
11		講義・演習	後期講義に関してのまとめ	上記以外で興味のある楽器について調べてレポート作成。
12		講義・演習	楽器についての総まとめ	過去資料を参照し理解を深める。
13		講義・演習	進級制作展にスタッフとして参加し、楽器仕込みや音についての理解を深める。	使用されている楽器についてレポートを作成。
14		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			授業で学んだことの復習と楽器のカタログ等を自分で収集し見てレポート作成する。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Global Communication (1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	池末信
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	外国人を前に怖がったり恥ずかしがったりせず、流暢でなくても意思疎通を図ろうとする「姿勢」を身につける。						
到達目標	よく使われる日常的表現と基本的な言い回しを理解し、用いることもできる。 自分や他人を紹介することができ、個人的な情報について、質問をしたり、答えたりできる。会話相手がゆっくり、はっきりと話して、サポートをしてくれるなら簡単なやり取りをすることができる。						
評価方法と基準	定期テスト(筆記100%)による採点						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習	時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	be 動詞 (am, are) を使って自己紹介 (国籍や出身) する、または出身地を尋ねる会話を練習、疑問代名詞 [What] を使って、自分の個人情報に相手に伝え、また相手の情報を聞く		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
2		講義・演習	ホテルにチェックインする際の会話を練習する、個人的な経歴等のプロフィールを読む・書く		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
3		講義・演習	ロールプレイ・プレゼンテーション「パーティで新しい人に出会う」・前期発表と運動する内容		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
4		講義・演習	be動詞を使って、家族構成について話す、be動詞の否定文を使って、友達や家族について説明する		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
5		講義・演習	年齢や誕生日について聞く、話す、写真に写っている友達のことについて話す、友達についての紹介文を書く		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
6		講義・演習	ロールプレイ・プレゼンテーション「友達や家族についての情報を比較する」・前期発表と運動する内容		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
7		講義・演習	名詞の所有を表す [s] と [is] を使って、自分の家について話す、[it is] を使って、家具について話す、		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
8		講義・演習	飲み物やお菓子を提供する、受け取る際の会話を練習する、分からない単語について質問する、ホームシェアについてのEメールのやり取りを読む、または、そのEメールを書く		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
9		講義・演習	ロールプレイ・プレゼンテーション「好きな音楽について」・前期発表と運動する内容		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
10		講義・演習	一般動詞「現在形」を使って、お気に入りの物について話す、一般動詞の「現在形」の疑問文を使って、どのようにテクノロジーを使用しているのかを話す		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
11		講義・演習	コミュニケーション手段について話す、相手の話を聞いていることを示す、商品のレビューを読む、書く		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
12		講義・演習	ロールプレイ・プレゼンテーション「異なる週の活動について比較する」・前期発表と運動する内容		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
13		講義・演習	「現在形」肯定文、否定文を使って、平日、週末の行動について話す、「現在形」疑問文を使って、時間・自分のルーティン(日課)について話す		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
14		講義・演習	相手の意見に賛成したり、相手と共通していることを伝える表現を練習する、自分の行動についてのレポートを読む、書く		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
15		講義・演習	Time to Speak: 前期発表		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
準備学習 時間外学習			反復練習を通して身につける		
【使用教科書・教材・参考書】					

科目名	Global Communication (2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	池末信
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	外国人を前に怖がったり恥ずかしがったりせず、流暢でなくても意思疎通を図ろうとする「姿勢」を身につける。						
到達目標	よく使われる日常的表現と基本的な言い回しを理解し、用いることもできる。 自分や他人を紹介することができ、個人的な情報について、質問をしたり、答えたりできる。会話相手がゆっくり、はっきりと話して、サポートをしてくれるなら簡単なやり取りをすることができる。						
評価方法と基準	定期テスト(筆記100%)による採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	「現在進行形」肯定文を使って、家事や自宅での行動について話す 「現在進行形」疑問文を使って、旅行について質問する、または答える	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
2		講義・演習	電話で情報を共有する会話を練習する、今起こっていることについてのブログを読む、書く	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
3		講義・演習	ロールプレイ・プレゼンテーション「最近の生活について」 ・後期発表と運動する内容	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
4		講義・演習	[Can / Can' t] (能力) を使って、自分の能力や才能について話す [Can / Can' t] (可能性) を使って、職場や学校でできること、できないことについて話す	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
5		講義・演習	自分が何故その仕事の適任者なのか、説明するための表現を練習する、インターネット上で自分の考えをコメントする	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
6		講義・演習	ロールプレイ・プレゼンテーション「自国民が何が得意かについて」 ・後期発表と運動する内容	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
7		講義・演習	[this] と [these] を使って、休暇、旅行について話す [like to, want to, need to, have to] を使って、旅行計画を立てる	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
8		講義・演習	お店でいろいろな情報を聞く時の表現を使って、会話する場所についての説明を読む、書く	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
9		講義・演習	ロールプレイ・プレゼンテーション「休暇の計画をたてる」 ・後期発表と運動する内容	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
10		講義・演習	[be going to] を使って、週末のアウトドア（野外）プランについて話す、[be going to]（疑問文）を使って、異なる様々な旅で何を着るかについて話し合う	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
11		講義・演習	夕方出かける計画を提案するなど、相手を誘う時の表現を練習する オンラインでの招待状を読む、書く	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
12		講義・演習	ロールプレイ・プレゼンテーション「自分の町での楽しい週末を計画する」・後期発表と運動する内容	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
13		講義・演習	be動詞の過去形[was / were]の肯定文と否定文を使って、過去における人物、場所、物について話す、be動詞の過去形[was / were]の疑問文を使って、記憶にある色について話す	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
14		講義・演習	自分の記憶を表現し、映画、俳優について話す 過去の思い出として保管している物についてEメールを書く	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
15		講義・演習	Time to Speak:後期発表	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
準備学習 時間外学習			反復練習を通して身につける	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	日本語講座(1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	神田智子
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	日本国内での就職・デビュー活動に必要な日本語能力を養います。 * 前期は、日本の就職活動の概要理解、業界・企業・職種研究、企業担当者やOB・OG訪問、インターンシップ準備などを行い、日本で働くことをイメージできるようにします。また日本語能力試験の対策を行います。 * 後期は、日本語能力試験対策及び、就職・デビューに関わる面接対策等を行います。						
到達目標	1. 日本の企業や業界について理解する。 2. OB・OG訪問やインターンシップを通じて日本での就業を体験し、就職への具体的なイメージを掴む。 3. 日本語で履歴書が書けるようになる。 4. 面接に対応できる日本語力やビジネスマナーを身に付ける。 5. 日本語能力試験N1への合格、または同等の日本語力を身につける。						
評価方法と基準	毎回の授業で出される課題(提出物、口頭発表)と前期・後期末試験について、 (1)論理性 (2)独自性 (3)正確性 (4)表現力 (5)意欲 の観点から評価						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	日本の就職・デビュー活動の概要	〈準備〉学歴、資格取得年月の整理
2		講義・演習	履歴書①基本情報の書き方	〈準備〉学歴、資格取得年月の整理
3		講義・演習	業界研究 調査①	業界の自主研究及び資料作成
4		講義・演習	業界研究 調査②	業界の自主研究及び資料作成
5		講義・演習	企業研究 調査① 好きなアーティストの所属先	企業の自主研究及び資料作成
6		講義・演習	企業研究 調査② 好みの企業BEST 5	企業の自主研究及び資料作成
7		講義・演習	N1の試験についての心構え～ 例題①	〈課題〉資料作成
8		講義・演習	レベルチェックテスト（20～30分）テスト答え合わせ解説 N1 状況状態に関する語彙	建前、矛盾 チームワークなどの語彙を使う状況を挙げ、例文作成 読解問題宿題
9		講義・演習	N1文法 導入文型 ～とあって、～ならでは、～にもまして、～からして 例文作成、会話練習 N1語彙 人を見て思う感情表現語彙	あさましい めざましい 根拠り業掘りなどの語彙を使う状況を挙げ、例文作成 読解問題宿題
10		講義・演習	N1文法 導入文型 ～を余儀なくされる ～たりとも ～きらいがある ～あっての 例文作成会話練習 N1相手を気遣う語彙	あいにく 何気ない 独自の などの語彙を使う状況を挙げ 例文作成 読解問題宿題
11		講義・演習	N1文法 導入文型 ～をよそに ～なりに ～ないでもない ～すら～なかった 例文作成、会話練習 N1困惑する感情の語彙 実践問題	不審な 閉口する 反発する などの語彙を使う状況を挙げ 例文作成 読解問題宿題
12		講義・演習	N1文法 導入文型 文法～とは(驚き)～がはやいか ～そばから ～ずにはおかない 例文作成、会話練習 N1時間 時期の語彙 。夏休みに向けて	適宜、時折 古参の などの語彙を使う状況を挙げ例文作成 読解問題宿題。夏休み課題の取り組み
13		講義・演習	振り返り。N1 試験について	夏休み課題の復習
14		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			反復練習を通して身につける	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	日本語講座(2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	神田智子
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	日本国内での就職に有利なJLPTN1取得を目標とし、特に出題されやすい接続詞を抜粋して導入、定着を目指す。併せてすべての基礎となる語彙力向上も目標とする またN1レベルの文法や語彙の使い分けも身につける * 講習ごとに語彙テストを行い、また「使える」語彙力を前提に積極的に会話練習を行う * わかりやすく導入するために例文提示と例文作成を行う						
到達目標	1. JLPTN1合格を目指す 2. 正しい接続詞の使い方を学び、実際に使えるようにする 3. 実際に使える語彙を増やす 読める漢字を増やす						
評価方法と基準	1・前期 期末試験の得点 2・N1レベル文法の習得度 N1レベル語彙の実践問題 正解率 3・出席率 授業態度 以上を基準として総合的に評価する						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	N1文法 導入文型 ～ともなると ～もさることながら ～に即した ～を思い他にない 例文作成、会話練習 N1相手に対応する語彙	報いる 用心する 勘違い などの語彙を使う状況を挙げ、例文作成 読解問題宿題
2		講義・演習	N1文法 導入文型 ～までもなく ～いかに ～とは言えないまでも ～とい～とい 例文作成、会話練習 N1将来未来の語彙	果てしなく 遠からず 粘り強く などの語彙を使う状況を考え 例文作成 読解問題宿題
3		講義・演習	N1文法 導入文型～のをいいことに ～にもほどがある ～ならまだしも ～以前の 例文作成、会話練習 N1物に働きかける語彙	活性化 正常化 目に見えて などの語彙を使う状況を挙げ 例文作成 読解問題宿題
4		講義・演習	N1文法 導入文型 ～たら～たで ～ようものなら ～ならいざしらず ～にこしたことはない 例文作成、会話練習 N1経済の語彙	不況 不振 盛況などの語彙を使う状況を挙げ 例文を作成 読解問題宿題
5		講義・演習	N1文法 導入文型～とはいえ ～といったところだ ～に～ない ～にかこつけて 例文作成、会話練習 N1仕事の語彙	打ち込んでいる 立て込んでいる 乗り切る などの語彙を使う状況を挙げ 例文を作成 読解問題宿題
6		講義・演習	N1模擬試験問題 文法 語彙	文法例文作成 + 読解問題宿題
7		講義・演習	N1模擬試験問題 語彙 漢字	語彙例文作成 + 読解問題宿題
8		講義・演習	N1模擬試験問題 文法 漢字	文法例文作成 + 読解問題宿題
9		講義・演習	N1試験対策	レポート提出
10		講義・演習	企業研究 調査② 好みの企業BEST 5	レポート提出
11		講義・演習	インターンシップ② プロフィールシート作成	〈課題〉資料作成
12		講義・演習	企業に入ってからのこと。OB OGIに聞きたいこと。	レポート提出
13		講義・演習	1年のまとめをプレゼンテーションする。	レポート提出
14		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			反復練習を通して身につける	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	著作権(3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	峰松毅
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	エンターテインメント業界における著作権トラブルの実例を基本に、著作権の知識の大切さを伝える。						
到達目標	問題意識の向上。己の将来像を考え、社会生活とは何かを基本に分からない事を知る方法を伝える。						
評価方法と基準	出席率とテストの採点結果。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	著作権概要	宿題提示、一週間以内に提出
2		講義・演習	宿題提出に伴う議論	関連サイトを案内、各自視聴させる次回に感想を述べさせる
3		講義・演習	原盤権とは何か、契約交渉のテクニック	関連サイトを案内、各自視聴させる次回に感想を述べさせる
4		講義・演習	マネージャーとは何か、欧米との違い	関連サイトを案内、各自視聴させる次回に感想を述べさせる
5		講義・演習	プロデューサーとは何か前編	関連サイトを案内、各自視聴させる次回に感想を述べさせる
6		講義・演習	プロデューサーとは何か後編	関連サイトを案内、各自視聴させる次回に感想を述べさせる
7		講義・演習	企画力と著作権	関連サイトを案内、各自視聴させる次回に感想を述べさせる
8		講義・演習	論理性の大切さとプレゼンテーション	関連サイトを案内、各自視聴させる次回に感想を述べさせる
9		講義・演習	JASRACサイトの活用法	関連サイトを案内、各自視聴させる次回に感想を述べさせる
10		講義・演習	講演会と著作権	関連サイトを案内、各自視聴させる次回に感想を述べさせる
11		講義・演習	テスト	テスト
12		講義・演習	テスト回答と説明/作家契約とは何か	関連サイトを視聴
13		講義・演習	JASRAC VS YAMAHA (裁判辞令)	関連サイトを視聴
14		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	著作権(4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	峰松毅
学科・専攻	スーパーeエンターテインメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	エンターテインメント業界における著作権トラブルの実例を基本に、著作権の知識の大切さを伝える。						
到達目標	問題意識の向上。己の将来像を考え、社会生活とは何かを基本に分からない事を知る方法を伝える。						
評価方法と基準	出席率とテストの採点結果。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	JASRAC三大問題	宿題提示、一週間以内に提出
2		講義・演習	アマチュアが自作楽曲を守る方法	関連サイトを案内、各自視聴させる次回に感想を述べさせる
3		講義・演習	youtuber炎上問題、原因と解決策	関連サイトを案内、各自視聴させる次回に感想を述べさせる
4		講義・演習	著作人格権とは何か	関連サイトを案内、各自視聴させる次回に感想を述べさせる
5		講義・演習	著作権基本問題	関連サイトを案内、各自視聴させる次回に感想を述べさせる
6		講義・演習	コンピューターと著作権	関連サイトを案内、各自視聴させる次回に感想を述べさせる
7		講義・演習	音楽配信・サブスクリプション問題	関連サイトを案内、各自視聴させる次回に感想を述べさせる
8		講義・演習	肖像権の深読み	関連サイトを案内、各自視聴させる次回に感想を述べさせる
9		講義・演習	サンプリングと著作権	関連サイトを案内、各自視聴させる次回に感想を述べさせる
10		講義・演習	レコード業界衰退の原因と解決策	関連サイトを案内、各自視聴させる次回に感想を述べさせる
11		講義・演習	テスト	テスト
12		講義・演習	テスト回答と説明/ライブ配信と著作権	関連サイトを視聴
13		講義・演習	著作権講義のまとめ/質疑応答	今までのふりかえり
14		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	音楽史(3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	西田 剛
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	この授業の目的は「音楽を考える力」を育むことであり、主にヨーロッパ及びアメリカで発生し発展してきた芸術音楽について概要を学びます。 その歴史(中世～20世紀)の中で対位法、オペラ、無調性音楽などに触れ、形式を理解するとともに、音楽的な視野を広めます。						
到達目標	西洋音楽の進化について深い理解を示すことができる。それは、楽曲を聴いた時の分析力となり、その曲の歴史的な位置づけ・意味合いがわかるようになる。 そして、自分の作品と西洋音楽を深いレベルで結びつけることができるようになる。						
評価方法と基準	1) 定期テスト60% 2) 出席数40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	中世の音楽音楽の始まり～グレゴリオ聖歌 教会旋法	授業の進め方(資料、音源、DVD、実演)の確認 レベルチェック:小テスト 身近なクラシック曲(あし笛の踊り)
2		講義・演習	ルネッサンス期の音楽	配布プリント(年表、ルネサンス、バッハのメヌエット) 目標再確認、メヌエットで学ぶ対位法、ルネサンス音楽を聴く
3		講義・演習	バロック期の音楽(オペラ)	バロックという時代を知る。 オペラの始まり1600～バッハの死1750 名作: 蝶々夫人 椿姫 魔笛 コシ・ファン・トゥッテ 鑑賞
4		講義・演習	J.S.バッハの音楽	バロックとバッハ 時代と背景 対位法、カノン形式について学習する 主よ、人の望みの喜びよ バッハベルのカノン オペラとオラトリオ などプリントに沿って学習
5		講義・演習	クラシック音楽”の時代(ハイドン、モーツァルト)	モーツァルトと古典派 ソナタ形式と交響曲の構成を理解する。K550 その他 協奏曲とはどんな音楽か説明できるようにする。
6		講義・演習	ここまでのポイント整理	カノン形式、ソナタ形式、交響曲の構成、オペラとオラトリオの違いなどを言葉で説明できる。
7		講義・演習	クラシック音楽”の時代(ベートーベン)	ベートーヴェンと古典派～ロマン派の流れを理解する 交響曲「運命」(ソナタ形式)、エリーゼのために、月光など代表曲。 ハイドン「天地創造」(オラトリオ)
8		講義・演習	初期ロマン派の音楽(シューベルト、ベルリオーズ)	ロマン派①シューベルト ベルリオーズなど考察 ショパン、シューマン、リスト、メンデルスゾーン(主だったピアノ曲) を聴きピアノという楽器の歴史を理解する。
9		講義・演習	後期ロマン派の音楽(ワーグナー、マーラー)	ロマン派②ワーグナー、ヴェルディ、ヨハンシュトラウス2世、サン＝サーンス、ドヴォルザーク。前週からの2週で、ロマン派の音楽が重視した人間の感情や個性を理解する。
10		講義・演習	20世紀の音楽(ストラヴィンスキー)	1882～1971 初期の3作品(『火の鳥』、『ペトルーシュカ』、『春の祭典』)
11		講義・演習	20世紀の音楽(シェーンベルグ) ケージ、ヴェーブルン 芸術音楽	シェーンベルグを中心に20世紀の音楽 12音技法の解説 音列を知る その他(サティ、ラヴェルなど)
12		講義・演習	テスト	レポート提出
13		講義・演習	振り返り	中世から20世紀までの時代を振り返り、曲の雰囲気かわかるようになったか確認する。オーケストラの基本編成や様々なジャンル(交響曲、協奏曲、ピアノ曲)を再認識する。
14		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			各課題に向けて自主的に取り組む。次回の授業時に確認。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	音楽史(4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	西田 剛
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	この授業の目的は「音楽を考える力」を育むことであり、日本におけるポップ・ロックミュージックの起こりから現代まで、その 発達の歴史を深く学びます。 その歴史や文化に触れ、広い視点で日本におけるポピュラー音楽の位置づけを概観することができる。						
到達目標	時代の流れに沿った、日本のロック・ポップスの発達を深く知ることで、自分たちの作り出す音楽と、日本のロック・ポップス の歴史・進化を結び付け評価することができる。 また、進路となる日本のミュージックシーンすなわち業界の先輩となる方々の功績を学ぶ。						
評価方法と基準	1) 定期テスト80% 2) 出席数20%						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習	時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	授業の進め方(資料、音源、映像等)の確認 日本のポップスの夜明け	美空ひばり、坂本九など昭和の象徴と呼べる大御所グループサウンズと呼ばれたブームを探る	
2		講義・演習	フォークの時代	吉田拓郎、井上陽水、かぐや姫などフォークの名曲を歌詞にスポットを当てて時代背景を探る	
3		講義・演習	日本流の本格派ロック～ニューミュージック	フラワートラベリングバンド、ユーミン、CHARなど、70年代のミュージックシーンを探る	
4		講義・演習	歌謡曲とロック・ポップスの融合	山口百恵、松田聖子、中森明菜など当時のアイドル文化 職業作詞家／作曲家の存在を探る	
5		講義・演習	ジャパニーズ・ニューウェイヴの衝撃	イエローマジックオーケストラ(YMO)を中心に日本独自のテクノポップ世界を探る	
6		講義・演習	ロックの大衆化とバンドブーム①	チェッカーズ、レベッカ、BOOWYなどと共に80年代シーンを探る。メジャーデビューについて考察。バンドブーム	
7		講義・演習	ロックの大衆化とバンドブーム②	TMネットワーク、ブルーハーツ、X JAPANなどと共に80年代シーンを探る。80年代という時代を、オーディションやCMタイアップなどから考察する。	
8		講義・演習	90年代型ロックスターの登場①	L'Arc〜en〜Ciel、ドリカム、B'zなどと共に90年代シーンを探る	
9		講義・演習	90年代型ロックスターの登場②	LUNA SEA、GLAYなどと共に90年代シーンを探る	
10		講義・演習	オルタナティブ指向の定着とシーンの二極化	PIZZICATO FIVE、Mr.Children、椎名林檎などのアーティスト考察	
11		講義・演習	90以降 多様化を謳歌する日本の音楽シーン	多様化するシーンを、Globe、MISIA、宇多田ヒカル、MONGOL 800などのアーティストと共に探る。インディーズ、アイドル文化、アニソンなど	
12		講義・演習	テストの実施	レポート提出	
13		講義・演習	テスト返却、総復習	全体のふりかえり&未来を探る	
14		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出	
15		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出	
準備学習 時間外学習			各課題に向けて自主的に取り組む。次回の授業時に確認。		
【使用教科書・教材・参考書】					

科目名	第二種電気工事士(3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	新部 有亮
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	第二種電気工事士技能試験に必要な基本作業(工具の扱い、配線、接続方法)を習得する。単位作業ごとの正確性・安全性を身につけ、複合課題に対応できる基礎力を養う。						
到達目標	基本的な電気工事作業が正確にできる 配線図を読み取り複線図に変換できる 技能試験の基本問題に対応できる						
評価方法と基準	テスト実施						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	ガイダンス・安全作業	工具名称確認
2		講義・演習	工具の使い方(ストリッパ等)	工具動画視聴
3		講義・演習	電線の被覆剥ぎ・加工	電線種類確認
4		講義・演習	リングスリーブ接続	接続方法調査
5		講義・演習	差込形コネクタ	接続例確認
6		講義・演習	スイッチ配線	配線図確認
7		講義・演習	コンセント配線	種類調査
8		講義・演習	ランプ・照明回路	回路図予習
9		講義・演習	複線図の書き方	記号確認
10		講義・演習	基本回路の組み合わせ	問題確認
11		講義・演習	技能課題①	公表問題確認
12		講義・演習	技能課題②	手順確認
13		講義・演習	まとめ・確認試験	復習
14		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	第二種電気工事士(4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	新部 有亮
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	技能試験の公表問題を中心に実践的な演習を行い、制限時間内での正確な施工を目指す。試験本番レベルの完成度とスピード、減点されない作業力を習得する。						
到達目標	公表問題を制限時間内に完成できる 減点のない正確な施工ができる 技能試験合格レベルに到達する						
評価方法と基準	テスト実施						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	技能試験概要再確認	試験内容確認
2		講義・演習	公表問題①	図面確認
3		講義・演習	公表問題②	手順確認
4		講義・演習	公表問題③	複線図復習
5		講義・演習	公表問題④	施工例確認
6		講義・演習	公表問題⑤	ミス例確認
7		講義・演習	公表問題⑥	手順整理
8		講義・演習	公表問題⑦	配線確認
9		講義・演習	公表問題⑧	ミス防止確認
10		講義・演習	公表問題⑨	過去ミス整理
11		講義・演習	模擬試験①	全体復習
12		講義・演習	模擬試験②	本番想定
13		講義・演習	総合評価・最終チェック	弱点復習
14		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			興味の幅を広げることが何よりも大切。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	韓国語Optional(3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	徐慧精
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	1) ハングルの表記を覚える。 2) ペアやグループで会話の練習をする。 3) 韓国の文化について学ぶ。						
到達目標	1) 会話の練習を通して、簡単な挨拶や自己紹介ができるようになる。 2) 言葉を学ぶことで、韓国の社会や文化に対する関心を高める。						
評価方法と基準	1) 定期試験 60% 2) 出席 10% 3) 授業準備 10% 4) 授業態度 10% 5) 課題 10%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	自己紹介、目標設定	プリントで練習する。
2		講義・演習	基本母音を知る。	書く練習と発音の練習をする。
3		講義・演習	子音 + 母音 の組み合わせを読む。	書く練習と単語を覚える。
4		講義・演習	激音について	書く練習と発音の練習をする。
5		講義・演習	濃音について	書く練習と発音の練習をする。
6		講義・演習	バッチム	書く練習と発音の練習、単語を覚える。
7		講義・演習	合成母音	書く練習と発音の練習、単語を覚える。
8		講義・演習	発音の変化	発音の練習をする。
9		講義・演習	簡単な会話	会話の練習をする。
10		講義・演習	定期試験	単語や簡単な会話を覚える。
11		講義・演習	-입니다 / -입니까?	文章を作る練習をする。
12		講義・演習	韓国語で自己紹介をする。	自己紹介を書く。
13		講義・演習	発表会と話し合い	聴いて書く。
14		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			予習・復習・日記・作文を書く	
【使用教科書・教材・参考書】				
できる韓国語初級Ⅰ & ワークブック、プリント。				

科目名	韓国語Optional(4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	徐慧精
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	1) 韓国語のスキルをアップする。 2) ペアやグループで会話の練習をする。 3) 韓国の文化について学ぶ。						
到達目標	1) 会話の練習を通して、簡単な挨拶や自己紹介ができるようになる。 2) 言葉を学ぶことで、韓国の社会や文化に対する関心を高める。						
評価方法と基準	1) 定期試験 60% 2) 出席 10% 3) 授業準備 10% 4) 授業態度 10% 5) 課題 10%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	前期の復習をする。	プリントでの復習。
2		講義・演習	-이 / 가 아닙니다.	否定文の練習をする。
3		講義・演習	職業について	会話の練習をする。
4		講義・演習	部屋の中を観察してみよう。	新しい単語を学ぶ。
5		講義・演習	簡単な質問ができる。	相手の話を聞いて返答をする。
6		講義・演習	家族関係が分かる。	文章を作る。授業内容の復習をする。
7		講義・演習	地名や場所名を覚える。	プリントで単語を覚える。
8		講義・演習	約束について会話する。	会話の練習をする。
9		講義・演習	位置に関する説明ができる。	作文の練習をする。
10		講義・演習	定期試験	復習をする。
11		講義・演習	動画をみて見よう。	聴いて書く練習をする。
12		講義・演習	学んだ単語を確認しよう。	学んだ単語の復習をする。
13		講義・演習	一年間を振り返る。	会話の練習をする。
14		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			予習・復習・日記・作文を書く	
【使用教科書・教材・参考書】				
できる韓国語初級Ⅰ & ワークブック、プリント。				

科目名	Global Communication (3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	池末信
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	外国人を前に怖がったり恥ずかしがったりせず、流暢でなくても意思疎通を図ろうとする「姿勢」を身につける。						
到達目標	よく使われる日常的表現と基本的な言い回しを理解し、用いることもできる。 自分や他人を紹介することができ、個人的な情報について、質問をしたり、答えたりできる。会話相手がゆっくり、はっきりと話して、サポートをしてくれるなら簡単なやり取りをすることができる。						
評価方法と基準	定期テスト(筆記100%)による採点						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習	時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	be 動詞 (am, are) を使って自己紹介 (国籍や出身) する、または出身地を尋ねる会話を練習、疑問代名詞 [What] を使って、自分の個人情報に相手に伝え、また相手の情報を聞く		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
2		講義・演習	ホテルにチェックインする際の会話を練習する、個人的な経歴等のプロフィールを読む・書く		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
3		講義・演習	ロールプレイ・プレゼンテーション「パーティで新しい人に出会う」・前期発表と運動する内容		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
4		講義・演習	be動詞を使って、家族構成について話す、be動詞の否定文を使って、友達や家族について説明する		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
5		講義・演習	年齢や誕生日について聞く、話す、写真に写っている友達のことについて話す、友達についての紹介文を書く		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
6		講義・演習	ロールプレイ・プレゼンテーション「友達や家族についての情報を比較する」・前期発表と運動する内容		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
7		講義・演習	名詞の所有を表す[s] と [s] を使って、自分の家について話す、[it is] を使って、家具について話す、		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
8		講義・演習	飲み物やお菓子を提供する、受け取る際の会話を練習する、分からない単語について質問する、ホームシェアについてのEメールのやり取りを読む、または、そのEメールを書く		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
9		講義・演習	ロールプレイ・プレゼンテーション「好きな音楽について」・前期発表と運動する内容		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
10		講義・演習	一般動詞「現在形」を使って、お気に入りの物について話す、一般動詞の「現在形」の疑問文を使って、どのようにテクノロジーを使用しているのかを話す		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
11		講義・演習	コミュニケーション手段について話す、相手の話を聞いていることを示す、商品のレビューを読む、書く		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
12		講義・演習	ロールプレイ・プレゼンテーション「異なる週の活動について比較する」・前期発表と運動する内容		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
13		講義・演習	「現在形」肯定文、否定文を使って、平日、週末の行動について話す、「現在形」疑問文を使って、時間・自分のルーティン(日課)について話す		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
14		講義・演習	相手の意見に賛成したり、相手と共通していることを伝える表現を練習する、自分の行動についてのレポートを読む、書く		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
15		講義・演習	Time to Speak: 前期発表		オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
準備学習 時間外学習			反復練習を通して身につける		
【使用教科書・教材・参考書】					
EVOLVE 2					

科目名	Global Communication (4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	池末信
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	外国人を前に怖がったり恥ずかしがったりせず、流暢でなくても意思疎通を図ろうとする「姿勢」を身につける。						
到達目標	よく使われる日常的表現と基本的な言い回しを理解し、用いることもできる。 自分や他人を紹介することができ、個人的な情報について、質問をしたり、答えたりできる。会話相手がゆっくり、はっきりと話して、サポートをしてくれるなら簡単なやり取りをすることができる。						
評価方法と基準	定期テスト(筆記100%)による採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	「現在進行形」肯定文を使って、家事や自宅での行動について話す 「現在進行形」疑問文を使って、旅行について質問する、または答える	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
2		講義・演習	電話で情報を共有する会話を練習する、今起こっていることについてのブログを読む、書く	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
3		講義・演習	ロールプレイ・プレゼンテーション「最近の生活について」 ・後期発表と運動する内容	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
4		講義・演習	[Can / Can' t] (能力) を使って、自分の能力や才能について話す [Can / Can' t] (可能性) を使って、職場や学校でできること、できないことについて話す	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
5		講義・演習	自分が何故その仕事の適任者なのか、説明するための表現を練習する、インターネット上で自分の考えをコメントする	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
6		講義・演習	ロールプレイ・プレゼンテーション「自国民が何が得意かについて」 ・後期発表と運動する内容	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
7		講義・演習	[this] と [these] を使って、休暇、旅行について話す [like to, want to, need to, have to] を使って、旅行計画を立てる	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
8		講義・演習	お店でいろいろな情報を聞く時の表現を使って、会話する場所についての説明を読む、書く	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
9		講義・演習	ロールプレイ・プレゼンテーション「休暇の計画をたてる」 ・後期発表と運動する内容	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
10		講義・演習	[be going to] を使って、週末のアウトドア（野外）プランについて話す、[be going to]（疑問文）を使って、異なる様々な旅で何を着るかについて話し合う	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
11		講義・演習	夕方出かける計画を提案するなど、相手を誘う時の表現を練習する オンラインでの招待状を読む、書く	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
12		講義・演習	ロールプレイ・プレゼンテーション「自分の町での楽しい週末を計画する」・後期発表と運動する内容	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
13		講義・演習	be動詞の過去形[was / were]の肯定文と否定文を使って、過去における人物、場所、物について話す、be動詞の過去形[was / were]の疑問文を使って、記憶にある色について話す	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
14		講義・演習	自分の記憶を表現し、映画、俳優について話す 過去の思い出として保管している物についてEメールを書く	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
15		講義・演習	Time to Speak:後期発表	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
準備学習 時間外学習			反復練習を通して身につける	
【使用教科書・教材・参考書】				
EVOLVE 2				

科目名	日本語講座 (3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	神田智子
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	日本国内での就職・デビュー活動に必要な日本語能力を養います。 * 前期は、日本の就職活動の概要理解、業界・企業・職種研究、企業担当者やOB・OG訪問、インターンシップ準備などを行い、日本で働くことをイメージできるようにします。また日本語能力試験の対策を行います。 * 後期は、日本語能力試験対策及び、就職・デビューに関わる面接対策等を行います。						
到達目標	日本国内での就職・デビュー活動に必要な日本語能力を養います。 * 前期は、日本の就職活動の概要理解、業界・企業・職種研究、企業担当者やOB・OG訪問、インターンシップ準備などを行い、日本で働くことをイメージできるようにします。また日本語能力試験の対策を行います。 * 後期は、日本語能力試験対策及び、就職・デビューに関わる面接対策等を行います。						
評価方法と基準	毎回の授業で出される課題(提出物、口頭発表)と前期・後期末試験について、 (1)論理性 (2)独自性 (3)正確性 (4)表現力 (5)意欲 の観点から評価						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	日本の就職・デビュー活動の概要	〈準備〉学歴、資格取得年月の整理
2		講義・演習	履歴書①基本情報の書き方	〈準備〉学歴、資格取得年月の整理
3		講義・演習	業界研究 調査①	業界の自主研究及び資料作成
4		講義・演習	業界研究 調査②	業界の自主研究及び資料作成
5		講義・演習	企業研究 調査① 好きなアーティストの所属先	企業の自主研究及び資料作成
6		講義・演習	企業研究 調査② 好みの企業BEST 5	企業の自主研究及び資料作成
7		講義・演習	N1の試験についての心構え～ 例題①	〈課題〉資料作成
8		講義・演習	レベルチェックテスト (20～30分) テスト答え合わせ解説 N1 状況状態に関する語彙	建前、矛盾 チームワークなどの語彙を使う状況を挙げ、例文作成 読解問題宿題
9		講義・演習	N1文法 導入文型 ～とあって、～ならでは、～にもまして、～からして 例文作成、会話練習 N1語彙 人を見て思う感情表現語彙	あさましい めざましい 根拠り業掘りなどの語彙を使う状況を挙げ、例文作成 読解問題宿題
10		講義・演習	N1文法 導入文型 ～を余儀なくされる ～たりとも ～きらいがある ～あっての 例文作成会話練習 N1相手を気遣う語彙	あいにく 何気ない 独自の などの語彙を使う状況を挙げ 例文作成 読解問題宿題
11		講義・演習	N1文法 導入文型 ～をよそに ～なりに ～ないでもない ～すら～なかった 例文作成、会話練習 N1困惑する感情の語彙 実践問題	不審な 閉口する 反発する などの語彙を使う状況を挙げ 例文作成 読解問題宿題
12		講義・演習	N1文法 導入文型 文法～とは(驚き)～がはやいか ～そばから ～ずにはおかない 例文作成、会話練習 N1時間 時期の語彙 。夏休みに向けて	適宜、時折 古参の などの語彙を使う状況を挙げ例文作成 読解問題宿題。夏休み課題の取り組み
13		講義・演習	振り返り。N1 試験について	夏休み課題の復習
14		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			反復練習を通して身につける	
【使用教科書・教材・参考書】				
『外国人留学生のための就活ガイド』				

科目名	日本語講座 (4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	神田智子
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	日本国内での就職に有利なJLPTN1取得を目標とし、特に出題されやすい接続詞を抜粋して導入、定着を目指す。併せてすべての基礎となる語彙力向上も目標とする またN1レベルの文法や語彙の使い分けも身につける * 講習ごとに語彙テストを行い、また「使える」語彙力を前提に積極的に会話練習を行う * わかりやすく導入するために例文提示と例文作成を行う						
到達目標	1. JLPTN1合格を目指す 2. 正しい接続詞の使い方を学び、実際に使えるようにする 3. 実際に使える語彙を増やす 読める漢字を増やす						
評価方法と基準	1・前期 期末試験の得点 2・N1レベル文法の習得度 N1レベル語彙の実践問題 正解率 3・出席率 授業態度 以上を基準として総合的に評価する						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	N1文法 導入文型 ～ともなると ～もさることながら ～に即した ～をにおいて他にない 例文作成、会話練習 N1相手に対応する語彙	報いる 用心する 勘違い などの語彙を使う状況を挙げ、例文作成 読解問題宿題
2		講義・演習	N1文法 導入文型 ～までもなく ～いかな ～とは言えないまでも ～とい～とい～ 例文作成、会話練習 N1将来未来の語彙	果てしなく 遠からず 粘り強く などの語彙を使う状況を考え 例文作成 読解問題宿題
3		講義・演習	N1文法 導入文型～のをいいことに ～にもほどがある ～ならまだしも ～以前の 例文作成、会話練習 N1物に働かせる語彙	活性化 正常化 目に見えて などの語彙を使う状況を挙げ 例文作成 読解問題宿題
4		講義・演習	N1文法 導入文型 ～たら～たで ～ようものなら ～ならいざしらず ～にこしたことはない 例文作成、会話練習 N1経済の語彙	不況 不振 盛況などの語彙を使う状況を挙げ 例文を作成 読解問題宿題
5		講義・演習	N1文法 導入文型～とはいえ ～といったところだ ～に～ない ～にかこつけて 例文作成、会話練習 N1仕事の語彙	打ち込んでいる 立て込んでいる 乗り切る などの語彙を使う状況を挙げ 例文を作成 読解問題宿題
6		講義・演習	N1模擬試験問題 文法 語彙	文法例文作成 + 読解問題宿題
7		講義・演習	N1模擬試験問題 語彙 漢字	語彙例文作成 + 読解問題宿題
8		講義・演習	N1模擬試験問題 文法 漢字	文法例文作成 + 読解問題宿題
9		講義・演習	N1試験対策	レポート提出
10		講義・演習	企業研究 調査② 好みの企業BEST 5	レポート提出
11		講義・演習	インターンシップ② プロフィールシート作成	〈課題〉資料作成
12		講義・演習	企業に入ってからのこと。OB OGIに聞きたいこと。	レポート提出
13		講義・演習	1年のまとめをプレゼンテーションする。	レポート提出
14		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
『外国人留学生のための就活ガイド』				

科目名	コンサートテクニック(5) (チーム制作プロジェクトA(5))	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	川原宏幸
学科・専攻	スーパーeエンターテインメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	エンターテインメントの発信地である「渋谷」を拠点に活動しているライブハウスや音楽施設を知り、企業とプロジェクトを組み、生きたイベント企画・制作・運営・プロモーションを学ぶ。 即戦力になる人材育成に向け実践力を身につける。						
到達目標	精度の高い企画書、実施要項、運営マニュアル、プロモーションプランを学生主体で作成できるようにする。 イベント企画では、「独創的な企画を提案できる」こと、制作では「人・もの・お金・時間を管理」できること、運営では「進行を管理することができ、安心・安全な運営を円滑に行う」ことができること、プロモーションでは「既成概念に捉われないこと無く、自分たちに何ができるかを徹底的に追求し、時代に沿ったプロモーションを提案し実行」することを目指す。						
評価方法と基準	授業内での積極的な発言や態度、プレゼンテーションの出来具合を評価 30% イベント本番日の行動力、企画制作、運営の技術、知識を振り返りシートにて評価 40% メール等のレスポンスの速さ、丁寧さ、プロモーション実行具合を評価30%						

授業計画・内容					
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)	
1		講義・演習	新年度オリエンテーションの実施 (アイスブレイク、ブレインストーミング、映像鑑賞を終えての討論)	クラスでのコミュニケーションの振り返り	
2		講義・演習	コンサートの企画・制作・運営の考え方を学び、2年生が運営・制作を行う新入生歓迎ライブを見学する。	新入生歓迎ライブ出演者プロフィール把握、ステージセット把握	
3		講義・演習	エンターティメント施設取材①(企画書作成/渋谷施設調べ/アポどりシミュレーション)	渋谷にあるエンターテインメント施設を調べる	
4		講義・演習	エンターティメント施設取材②(アポどり/電話・メール・名刺交換シミュレーション)	希望する取材場所の施設の研究	
5		講義・演習	エンターティメント施設取材③(取材内容、取材方法を検討)	各自インタビュー記事の研究	
6		講義・演習	エンターティメント施設取材④(プレゼンテーション準備/パワーポイント作成/進行表作成/発表シミュレーション)	発表パワーポイント・発表進行表の作成	
7		講義・演習	エンターティメント施設取材⑤(プレゼンテーション実施/報告書の作成)	班員にて発表シミュレーション	
8		講義・演習	企業プロジェクト①(プロジェクト内容の説明・企業を紹介・担当者自己紹介)	エンターティメント取材報告書完成・提出	
9		講義・演習	企業プロジェクト②(企業理念理解/ディスカッション/スケジュール作成)	企業研究(歴史、理念、業務内容)	
10		講義・演習	企業プロジェクト③(プロジェクト企画書:プロモーションプランの作成)	ディスカッションした内容を元に企画書・プロモーションリスト作成	
11		講義・演習	企業プロジェクト④(プロモーションの実践/運営マニュアルの作成)	プロモーションスケジュール作成、運営マニュアルラフ作成	
12		講義・演習	企業プロジェクト⑤(イベント当日の運営・制作を実践)口	運営マニュアルの読み合わせ	
13		講義・演習	企業プロジェクト⑥(全体報告会/報告書の作成)	報告会で発表する内容まとめ	
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出	
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出	
準備学習 時間外学習			各イベントや課題に向けて自主的に取り組む。次回の授業時に確認。		
【使用教科書・教材・参考書】					
都度必要に応じて自作プリント配布					

科目名	コンサートテクニック(5) (チーム制作プロジェクトB(5))	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	唐澤淳
学科・専攻	スーパーeエンターテインメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	エンターテインメントの発信地である「渋谷」を拠点に活動しているライブハウスや音楽施設を知り、企業とプロジェクトを組み、生きたイベント企画・制作・運営・プロモーションを学ぶ。 即戦力になる人材育成に向け実践力を身につける。						
到達目標	精度の高い企画書、実施要項、運営マニュアル、プロモーションプランを学生主体で作成できるようにする。 イベント企画では、「独創的な企画を提案できる」こと、制作では「人・もの・お金・時間を管理」できること、運営では「進行を管理することができ、安心・安全な運営を円滑に行う」ことができること、プロモーションでは「既存概念に捉われないこと無く、自分たちに何が出来るかを徹底的に追求し、時代に沿ったプロモーションを提案し実行」することを目指す。						
評価方法と基準	授業内での積極的な発言や態度、プレゼンテーションの出来具合を評価 30% イベント本番日の行動力、企画制作、運営の技術、知識を振り返りシートにて評価 40% メール等のレスポンスの速さ、丁寧さ、プロモーション実行具合を評価30%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	新年度オリエンテーションの実施 (アイスブレイク、ブレインストーミング、映像鑑賞を終えての討論)	クラスでのコミュニケーションの振り返り
2		講義・演習	コンサートの企画・制作・運営の考え方を学び、2年生が運営・制作を行う新入生歓迎ライブを見学する。	新入生歓迎ライブ出演者プロフィール把握、 ステージセット把握
3		講義・演習	エンターティメント施設取材①(企画書作成/渋谷施設調べ/アポどりシミュレーション)	渋谷にあるエンターテインメント施設を調べる
4		講義・演習	エンターティメント施設取材②(アポどり/電話・メール・名刺交換シミュレーション)	希望する取材場所の施設の研究
5		講義・演習	エンターティメント施設取材③(取材内容、取材方法を検討)	各自インタビュー記事の研究
6		講義・演習	エンターティメント施設取材④(プレゼンテーション準備/パワーポイント作成/進行表作成/発表シミュレーション)	発表パワーポイント・発表進行表の作成
7		講義・演習	エンターティメント施設取材⑤(プレゼンテーション実施/報告書の作成)	班員にて発表シミュレーション
8		講義・演習	企業プロジェクト①(プロジェクト内容の説明・企業を紹介・担当者自己紹介)	エンターティメント取材報告書完成・提出
9		講義・演習	企業プロジェクト②(企業理念理解/ディスカッション/スケジュール作成)	企業研究(歴史、理念、業務内容)
10		講義・演習	企業プロジェクト③(プロジェクト企画書:プロモーションプランの作成)	ディスカッションした内容を元に企画書・プロモーションリスト作成
11		講義・演習	企業プロジェクト④(プロモーションの実践/運営マニュアルの作成)	プロモーションスケジュール作成、運営マニュアルラフ作成
12		講義・演習	企業プロジェクト⑤(イベント当日の運営・制作を実践)口	運営マニュアルの読み合わせ
13		講義・演習	企業プロジェクト⑥(全体報告会/報告書の作成)	報告会で発表する内容まとめ
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			各イベントや課題に向けて自主的に取り組む。次回の授業時に確認。	
【使用教科書・教材・参考書】				
都度必要に応じて自作プリント配布				

科目名	コンサートテクニック(5) (チーム制作プロジェクトC(5))	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	大島直子
学科・専攻	スーパーeエンターテインメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	[1] ライブイベントの企画制作についての基礎知識を学習する [2] ライブイベントの実施開催を通じて、イベント(コンサート/ライブ他)企画の実施についての基礎知識を学習する [3] 企業とライブイベントの実施準備協業を通じて、イベント制作者としての必要な業務を体験学習する						
到達目標	[1] ライブイベントの企画制作を依頼されても対応できる基礎知識を習得する [2] ライブイベントの実施開催を通じて、イベント(コンサート/ライブ他)企画の実施時における様々な事象の対応力を 習得する [3] 企業とライブイベントの実施準備協業を通じて、イベント制作者としての必要なレベルの実務力を習得する						
評価方法と基準	[1] 定期試験 ※筆記試験 (評価割合 40%) [2] 受講態度 ※課題提出 (評価割合 60%)						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	プロジェクトの進め方の概要説明	プロフィールシートの作成
2		講義・演習	ライブイベント実施に向けて(打合せ)を学ぶ	打合せ準備資料の作成
3		講義・演習	ライブイベント実施[CIVILIAN]現場での動きを学ぶ	イベント実施打合せ・イベント後の終了報告書記入
4		講義・演習	ライブイベント実施[Chuning Candy]1st現場での動きを学ぶ	イベント実施打合せ・イベント後の終了報告書記入
5		講義・演習	ライブイベント実施[Aoyama Project]1st・[QUEENS]1st現場での動きを学ぶ	イベント実施打合せ・イベント後の終了報告書記入
6		講義・演習	ライブイベントを記録する(映像収録とWEB)の制作を学ぶ	ライブ映像の編集処理
7		講義・演習	各ライブイベント実施に向けて(打合せ)を学ぶ	運営マニュアルの作成
8		講義・演習	各ライブイベント実施に向けて(打合せ)を学ぶ	イベント実施打合せ・イベント後の終了報告書記入
9		講義・演習	ライブイベント実施[SUN MUSIC GET LIVE]1st現場での動きを学ぶ	イベント実施打合せ・イベント後の終了報告書記入
10		講義・演習	ライブイベント実施[QUEENS]2nd現場での動きを学ぶ	イベント実施打合せ・イベント後の終了報告書記入
11		講義・演習	ライブイベント実施[Chuning Candy]2nd現場での動きを学ぶ	イベント実施打合せ・イベント後の終了報告書記入
12		講義・演習	ライブイベント実施[SUN MUSIC GET LIVE]2nd現場での動きを学ぶ	イベント実施打合せ・イベント後の終了報告書記入
13		講義・演習	ライブイベント実施[Pro Musician FES]現場での動きを学ぶ	運営マニュアルの作成・読み合わせ
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	コンサートテクニック(5) (チーム制作プロジェクトD(5))	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	高橋涼
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	チームでの制作における技術の習得 ○自身の歌唱・演奏を自身で録音し、デモを作成する技術の習得 ○プリプロ・完パケ音源の制作に必要な準備 ○レコーディングを経て、ディレクター・プロデューサーとのコミュニケーションを学ぶ						
到達目標	○オリジナル楽曲の制作・配信 ○デモ制作からプリプロ・完パケレベルを目指す上で必要な工程の学習 ○必要に応じた編集・ミックス・簡易マスタリングの習得						
評価方法と基準	○出席率重視(学校規定出席率の達成度合い) ○各自授業課題の提出 ○各生徒の目標に応じた成果物のチェック(アーティストであれば事務所提出用ポートフォリオ。ネットアーティストであれば自身のチャンネル投稿用の作品)						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	自己紹介・授業説明・機材紹介	機材についてレポート作成
2		講義・演習	プロフィールシート作成	プロフィールシートの作成続き
3		講義・演習	制作スケジュールシートの作成目標に向けた課題の発見	制作シートスケジュールの作成
4		講義・演習	制作スケジュールシートの作成目標に向けた課題の発見	目標に向けた課題の構想
5		講義・演習	スケジュールに沿った制作課題に応じた個別カウンセリング	作曲・編曲・制作チームの編成
6		講義・演習	スケジュールに沿った制作課題に応じた個別カウンセリング	作曲・編曲・制作チームの編成
7		講義・演習	スケジュールに沿った制作課題に応じた個別カウンセリング	作曲・編曲・制作チームの編成
8		講義・演習	スケジュールに沿った制作課題に応じた個別カウンセリング	作曲・編曲・制作チームの編成
9		講義・演習	スケジュールに沿った制作課題に応じた個別カウンセリング	作曲・編曲・制作チームの編成
10		講義・演習	スケジュールに沿った制作課題に応じた個別カウンセリング	作曲・編曲・制作チームの編成
11		講義・演習	スケジュールに沿った制作課題に応じた個別カウンセリング	作曲・編曲・制作チームの編成
12		講義・演習	スケジュールに沿った制作課題に応じた個別カウンセリング	作曲・編曲・制作チームの編成
13		講義・演習	前期振り返り学習・前期総括	後期に向けたスケジュールの確認
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	コンサートテクニック(6) (チーム制作プロジェクトA(6))	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	川原宏幸
学科・専攻	スーパーeエンターテインメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	企業とプロジェクトを組み、イベント企画・制作・運営・プロモーションを、アクティブラーニングによる主体的な学びをゼミ方式で実践する。						
到達目標	企業プロジェクトでは動員や収益など内容だけでなく収支にも着目し、数字をクリアするための方法論を検討し実践する。						
評価方法と基準	授業内での積極的な発言や態度、プレゼンテーションの出来具合を評価 30% イベント本番日の行動力、企画制作、運営の技術、知識を振り返りシートにて評価 40% 収支を測る方法論を理解し、現場での実行力を評価 40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	企業プロジェクト①(企業理念理解/ディスカッション/スケジュール作成)	前年度のプロジェクト内容を把握し資料として提出する。
2		講義・演習	企業プロジェクト②(プロジェクト企画書/プロモーションプランの作成)	企画書作成に必要な情報集め(アーティスト情報、アー写など)、SNS配信予定表を提出する。
3		講義・演習	企業プロジェクト③(プロモーションの実践/運営マニュアルの作成)	運営マニュアルに必要な情報を提出する。(図面、セット図、セトリストなど)
4		講義・演習	企業プロジェクト④(イベント当日の運営)	運営マニュアル読み込み 各メンバーで打ち合わせ
5		講義・演習	企業プロジェクト⑤(全体報告会/報告書の作成)	報告会で発表する内容まとめ提出。企業への御礼文送信。
6		講義・演習	自主企画①(班分け/アイデアフラッシュ)	A4 1枚に提案したいイベント内容をまとめて提出。
7		講義・演習	自主企画②(コンセプト決め/企画書作成)	A4 で出演者向けに企画書を作成し提出。
8		講義・演習	自主企画③(ブッキング/実施要綱/プロモーションプラン作成)	ブッキング用メール文の作成。プロモーション先リストを作成する。
9		講義・演習	自主企画④(プロモーションツール/運営マニュアル作成)	印刷業者・グッズ製作会社調べ、運営マニュアルに必要な情報を集める(図面、セット図、セトリストなど)
10		講義・演習	自主企画⑤(顔合わせ兼打ち合わせ)	各セクション問題無く進められるように懸念点や疑問点を洗い出しておく。
11		講義・演習	自主企画⑥(運営シミュレーション)口	備品が揃っているか確認し、足りないものは購入する。
12		講義・演習	自主企画⑦(イベント当日の運営)	運営マニュアル読み込み 各メンバーで打ち合わせ
13		講義・演習	自主企画⑧(全体報告会/報告書の作成)	報告会で発表する内容まとめ、御礼文送信
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			各イベントや課題に向けて自主的に取り組む。次回の授業時に確認。	
【使用教科書・教材・参考書】				
都度必要に応じて自作プリント配布				

科目名	コンサートテクニック(6) (チーム制作プロジェクトB(6))	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	唐澤淳
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	企業とプロジェクトを組み、イベント企画・制作・運営・プロモーションを、アクティブラーニングによる主体的な学びをゼミ方式で実践する。						
到達目標	企業プロジェクトでは動員や収益など内容だけでなく収支にも着目し、数字をクリアするための方法論を検討し実践する。						
評価方法と基準	授業内での積極的な発言や態度、プレゼンテーションの出来具合を評価 30% イベント本番日の行動力、企画制作、運営の技術、知識を振り返りシートにて評価 40% 収支を測る方法論を理解し、現場での実行力を評価 40%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	企業プロジェクト①(企業理念理解/ディスカッション/スケジュール作成)	前年度のプロジェクト内容を把握し資料として提出する。
2		講義・演習	企業プロジェクト②(プロジェクト企画書/プロモーションプランの作成)	企画書作成に必要な情報集め(アーティスト情報、アー写など)、SNS配信予定表を提出する。
3		講義・演習	企業プロジェクト③(プロモーションの実践/運営マニュアルの作成)	運営マニュアルに必要な情報を提出する。(図面、セット図、セトリストなど)
4		講義・演習	企業プロジェクト④(イベント当日の運営)	運営マニュアル読み込み 各メンバーで打ち合わせ
5		講義・演習	企業プロジェクト⑤(全体報告会/報告書の作成)	報告会で発表する内容まとめ提出。企業への御礼文送信。
6		講義・演習	自主企画①(班分け/アイデアフラッシュ)	A4 1枚に提案したいイベント内容をまとめて提出。
7		講義・演習	自主企画②(コンセプト決め/企画書作成)	A4 で出演者向けに企画書を作成し提出。
8		講義・演習	自主企画③(ブッキング/実施要綱/プロモーションプラン作成)	ブッキング用メール文の作成。プロモーション先リストを作成する。
9		講義・演習	自主企画④(プロモーションツール/運営マニュアル作成)	印刷業者・グッズ製作会社調べ、運営マニュアルに必要な情報を集める(図面、セット図、セトリストなど)
10		講義・演習	自主企画⑤(顔合わせ兼打ち合わせ)	各セクション問題無く進められるように懸念点や疑問点を洗い出しておく。
11		講義・演習	自主企画⑥(運営シミュレーション)口	備品が揃っているか確認し、足りないものは購入する。
12		講義・演習	自主企画⑦(イベント当日の運営)	運営マニュアル読み込み 各メンバーで打ち合わせ
13		講義・演習	自主企画⑧(全体報告会/報告書の作成)	報告会で発表する内容まとめ、御礼文送信
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			各イベントや課題に向けて自主的に取り組む。次回の授業時に確認。	
【使用教科書・教材・参考書】				
都度必要に応じて自作プリント配布				

科目名	コンサートテクニック(6) (チーム制作プロジェクトC(6))	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	大島直子
学科・専攻	スーパーeエンターテインメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	[1] ライブイベントの企画制作についての基礎知識を学習する [2] ライブイベントの実施開催を通じて、イベント(コンサート/ライブ他)企画の実施についての基礎知識を学習する [3] 企業とライブイベントの実施準備協業を通じて、イベント制作者としての必要な業務を体験学習する						
到達目標	[1] ライブイベントの企画制作を依頼されても対応できる基礎知識を習得する [2] ライブイベントの実施開催を通じて、イベント(コンサート/ライブ他)企画の実施時における様々な事象の対応力を 習得する [3] 企業とライブイベントの実施準備協業を通じて、イベント制作者としての必要なレベルの実務力を習得する						
評価方法と基準	[1] 定期試験 ※筆記試験 (評価割合 40%) [2] 受講態度 ※課題提出 (評価割合 60%)						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	活動方針設定会議の概要を学ぶ	会議資料準備
2		講義・演習	ライブイベント実施に向けて(打合せ)を学ぶ	打合せ準備資料の作成
3		講義・演習	ライブイベントの告知と準備を学ぶ	イベント実施打合せ・プロモーション
4		講義・演習	ライブイベント実施[Chuning Candy]現場での動きを学ぶ	イベント後の終了報告書記入
5		講義・演習	ライブイベント実施[Aoyama Project]]現場での動きを学ぶ	イベント後の終了報告書記入
6		講義・演習	ライブイベント実施に向けて(打合せ)]を学ぶ	ライブ映像の編集処理
7		講義・演習	ライブイベントの告知と準備を学ぶ学ぶ	運営マニュアルの作成
8		講義・演習	ライブイベント実施[QUEENS]]現場での動きを学ぶ	イベント実施打合せ・イベント後の終了報告書記入
9		講義・演習	ライブイベントの告知と準備を学ぶ	イベント実施打合せ・プロモーション
10		講義・演習	ライブイベント実施[SUN MUSIC GET LIVE]]現場での動きを学ぶ	イベント後の終了報告書記入
11		講義・演習	ライブイベント実施[Chuning Candy]現場での動きを学ぶ	イベント後の終了報告書記入
12		講義・演習	ライブイベントの内容企画を学ぶ	企画書の作成・イベント企画打合せ
13		講義・演習	ライブイベントの告知と準備を学ぶ	運営マニュアルの作成
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	コンサートテクニック(6) (チーム制作プロジェクトD(6))	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	高橋涼
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	チームでの制作における技術の習得 ○自身の歌唱・演奏を自身で録音し、デモを作成する技術の習得 ○プリプロ・完パケ音源の制作に必要な準備 ○レコーディングを経て、ディレクター・プロデューサーとのコミュニケーションを学ぶ						
到達目標	○オリジナル楽曲の制作・配信 ○デモ制作からプリプロ・完パケレベルを目指す上で必要な工程の学習 ○必要に応じた編集・ミックス・簡易マスタリングの習得						
評価方法と基準	○出席率重視(学校規定出席率の達成度合い) ○各自授業課題の提出 ○各生徒の目標に応じた成果物のチェック(アーティストであれば事務所提出用ポートフォリオ。ネットアーティストであれば自身のチャンネル投稿用の作品)						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	前期復習および後期制作に向けて説明	後期の制作構想
2		講義・演習	スケジュールに沿った制作課題に応じた個別カウンセリング	作曲・編曲・レコーディング
3		講義・演習	スケジュールに沿った制作課題に応じた個別カウンセリング	作曲・編曲・レコーディング
4		講義・演習	スケジュールに沿った制作課題に応じた個別カウンセリング	作曲・編曲・レコーディング
5		講義・演習	スケジュールに沿った制作課題に応じた個別カウンセリング	作曲・編曲・レコーディング
6		講義・演習	スケジュールに沿った制作課題に応じた個別カウンセリング	作曲・編曲・レコーディング
7		講義・演習	スケジュールに沿った制作課題に応じた個別カウンセリング	作曲・編曲・レコーディング
8		講義・演習	スケジュールに沿った制作課題に応じた個別カウンセリング	作曲・編曲・レコーディング
9		講義・演習	スケジュールに沿った制作課題に応じた個別カウンセリング	作曲・編曲・レコーディング
10		講義・演習	スケジュールに沿った制作課題に応じた個別カウンセリング	作曲・編曲・レコーディング
11		講義・演習	録音成果物の編集・Mix	提出作品の用意
12		講義・演習	作品の提出・試聴会	レポート提出
13		講義・演習	後期総括	レポート提出
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	コンサート演出研究 (5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	唐澤淳
学科・専攻	スーパーeエンターテインメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	海外の最先端コンサート情報と近代コンサート事情の歴史を知り、考察することで、新しいコンサートを作るための柔軟な思考を育てる。 1) 最先端のコンサート演出、情報を知る。 2) 最先端の情報の収集が出来るようになる。 3) 海外コンサートの実態を知る。						
到達目標	最先端のコンサートを知ること、未来を創ることができるスタッフを目指す。						
評価方法と基準	1. 実技試験 (%) : 50% 2. 課題提出 (%) : 50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	最先端コンサートに興味を持つ	最先端のコンサートについて復習レポートを作成。
2		講義・演習	4/19-21のコーチェラフェスティバルを振り返る	コーチェラフェスティバルについて調べてレポートを作成。
3		講義・演習	NFL Superbowl Halftime Showで近代コンサートを見てみよう1995-2004、2022	近代コンサートについて調べてレポートを作成。
4		講義・演習	NFL Superbowl Halftime Showで近代コンサートを見てみよう2005-2013、2021	近代コンサートについて調べてレポートを作成。
5		講義・演習	NFL Superbowl Halftime Showで近代コンサートを見てみよう2014-2020	近代コンサートについて調べてレポートを作成。
6		講義・演習	コンサートとは何か？なぜ行うのか？を考える	授業内容について復習レポートを作成。
7		講義・演習	みんなのオススメコンサート演出の共有(1)	オススメコンサートの資料を準備する。
8		講義・演習	U2を中心に近代の演出考察	U2というバンドについて調べてレポートを作成。
9		講義・演習	BrunoMars/2017-2018 TOURを中心に近代の演出考察	BrunoMarというバンドについて調べてレポートを作成。
10		講義・演習	みんなのオススメコンサート演出の共有(2)	オススメコンサートの資料を準備する。
11		講義・演習	海外フェス演出	海外フェスについて調べてレポートを作成。
12		講義・演習	イベントスタッフとして演出を学ぶ①	イベントの演出についてレポートを作成。
13		講義・演習	イベントスタッフとして演出を学ぶ②	イベントの演出についてレポートを作成。
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			授業に向けて事前調べと資料の準備、授業内容の復習レポートを作成。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	コンサート演出研究 (6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	唐澤淳
学科・専攻	スーパーeエンターテインメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	海外の最先端コンサート情報と近代コンサート事情の歴史を知り、考察することで、新しいコンサートを作るための柔軟な思考を育てる。 1) 最先端のコンサート演出、情報を知る。 2) 最先端の情報の収集が出来るようになる。 3) 海外コンサートの実態を知る。						
到達目標	最先端のコンサートを知ることで、未来を創ることができるスタッフを目指す。						
評価方法と基準	1. 実技試験 (%) : 50% 2. 課題提出 (%) : 50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	現在のアメリカコンサート事情	現在のアメリカコンサート事情について復習レポートを作成。
2		講義・演習	Drake/2018、the carters/2018、Travis Scott/2019などHIP-HOP	HIP-HOPについて調べてレポートを作成。
3		講義・演習	THIS IS ITでMichel Jacksonを知る	Michel Jacksonについて調べてレポートを作成。
4		講義・演習	INTER BEE見学(開催日によって前後あり)	INTER BEEを調べてレポートを作成。
5		講義・演習	MADONNA、JanetなどのGIRL'S POPクラシック	MADONNA、Janet
6		講義・演習	Areana、Katy、Taylor、GagaなどのGIRL'S POP最先端	Areana、Katy、Taylor、Gaga
7		講義・演習	IDOL(日本除く)コンサート	IDOL(日本除く)コンサート
8		講義・演習	コンサート機材最新情報(Lighting & Sound Americaを使用)	コンサート機材最新情報
9		講義・演習	オリンピック開会式演出(平昌2018、日本2021)	オリンピック開会式演出(平昌2018、日本2021)
10		講義・演習	オリンピック開会式演出(リオ2016、平昌2018)、リオ東京プレゼンテーション	オリンピック開会式演出(リオ2016、平昌2018)、リオ東京プレゼンテーション
11		講義・演習	最新コンサート情報についての考察(1)	授業内容の復習レポートを作成。
12		講義・演習	最新コンサート情報についての考察(2)	授業内容の復習レポートを作成。
13		講義・演習	Superbowl 振り返り。復習試験。	Superbowl についてレポートを作成。
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			授業に向けて事前調べと資料の準備、授業内容の復習レポートを作成。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	舞台知識 (5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	江見千尋
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	劇場や舞台の機構、使用する物の名称や使い方、仕事の段取りなど舞台の仕事を行っていく上で必要と思われる基本的な知識を身につける。						
到達目標	学生は、舞台を制作していく上で必要な基本的事柄を学習し身につけることで実際の現場に入っても他のスタッフとコミュニケーションを円滑に行いスムーズな業務を遂行できるようになる。						
評価方法と基準	レポート課題提出 30% 筆記による舞台知識を測る期末試験の得点で 評価 70%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	舞台用語を習得する。	習った舞台用語を復習し、覚える。
2		講義・演習	劇場/舞台という空間についての知識を習得する。	本日の授業を基に出された課題を提出する。
3		講義・演習	劇場やホールの種類と形状を習得する。	本日の授業を基に出された課題を提出する。
4		講義・演習	搬入・搬出方法を習得する。	本日の授業を基に出された課題を提出する。
5		講義・演習	吊りものの種類を習得する。	本日の授業を基に出された課題を提出する。
6		講義・演習	吊り方の理論を習得する。	舞台平面図にボタン位置を記入する
7		講義・演習	照明卓の操作方法を習得する。	舞台断面図に照明ボタンを記入する
8		講義・演習	幕の吊りものの種類を取得する。	本日の授業を基に出された課題を提出する。
9		講義・演習	幕の吊り方・照明のシュートの作業方法を習得する。	本日の授業を基に出された課題を提出する。
10		講義・演習	緞帳の操作方法を習得する。	本日の授業を基に出された課題を提出する。
11		講義・演習	舞台道具(箱馬・平台)の説明や使い方を習得する。	平台、箱馬などを図面化する
12		講義・演習	舞台道具(トラス・ボタン)の説明や使い方を習得する。	本日の授業を基に出された課題を提出する。
13		講義・演習	筆記復習テスト	試験にて出来なかった部分を復習する。
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			各課題に向けて自主的に取り組む。次回の授業時に確認。	
【使用教科書・教材・参考書】				
「ステージ・PA・照明用語辞典」 リットーミュージック				

科目名	舞台知識 (6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	江見千尋
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	運営・制作以外の裏方の仕事の段取りなど舞台の仕事を行っていく上で必要と思われる基本的な知識を身につける。						
到達目標	舞台を制作していく上で必要な基本的事柄を学習し身につけることで実際の現場に入っても他のスタッフとコミュニケーションを円滑に行いスムーズな業務を遂行できるようになる。						
評価方法と基準	舞台知識を問う課題提出 30% 知識を活かし、進級制作展への積極的な参加により、コミュニケーションを図り仕事が円滑に出来たかを演習を通して評価 70%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	舞台装置の種類と効果を習得する	本日の授業を基に出された課題を提出する。
2		講義・演習	舞台美術で使用する道具について習得する	教室の平面図を作成する
3		講義・演習	舞台の空間認識について習得する	舞台美術を自分自身でプランする
4		講義・演習	舞台の寸法・縮尺の知識について習得する	本日の授業を基に出された課題を提出する。
5		講義・演習	舞台で使用する図の解釈と使用方法を習得する	教室の平面図を作成する
6		講義・演習	舞台の流れ(段取り・音響の流れに関して)を習得する	PAエンジニアから「明日への扉」時の流れを聞かれポートにて提出
7		講義・演習	音響が実際に使う機材を時間の流れに沿って習得する	本日の授業を基に出された課題を提出する。
8		講義・演習	舞台の流れ(段取り・照明の流れに関して)	照明スタッフから「明日への扉」時の流れを聞かれポートにて提出
9		講義・演習	照明が実際に使う機材を時間の流れに沿って習得する	本日の授業を基に出された課題を提出する。
10		講義・演習	舞台の流れ(段取り・舞台監督の流れに関して)	舞台制作から「明日への扉」時の流れを聞かれポートにて提出
11		講義・演習	舞台監督が実際に使う機材を時間の流れに沿って習得する	本日の授業を基に出された課題を提出する。
12		講義・演習	筆記復習テスト	試験にて出来なかった部分を復習する。
13		講義・演習	進級制作展で使用する実際の図面や資料を見て流れを舞台の流れを習得する。	進級制作展の図面資料を元にレポートの作成。
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			各課題に向けて自主的に取り組む。次回の授業時に確認。	
【使用教科書・教材・参考書】				
「ステージ・PA・照明用語辞典」 リットーミュージック				

科目名	マーケティング概論(5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	研井 陽介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	エンターテイメントの「マーケティング」というカテゴリーに向き合う。 偏っていない自由な発想、立場によって異なる考え方、人間を相手にする事の難しさ、そんな事を「アーティスト」という言葉を切り口に実際に業界で活躍する方を参考に学んでいく。						
到達目標	アーティストに関連するもの(ライブ・音源・グッズ)が売れる仕組みについて考えられるようになり、 アーティストという「人間」を対象としてマーケティングを行う大変さがわかるようになる。						
評価方法と基準	1)定期テスト80% 2)平常点20%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	「考え方」を学ぶという考え方	この授業で学ぶべきことを明確にする。 「答えがない問題」との向き合い方について考える。
2		講義・演習	【実例①1/4】一つのライブイベントを制作する事	6月29日に実施する弊社イベントについて(概論)
3		講義・演習	チケットの価値と顧客の差別化	ビジネスとしてのプレミアムシートの推奨(ファーストクラス/エコノミーシートの構造について)
4		講義・演習	【実例①2/4】一つのライブイベントが決まるまでの流れ	6月29日に実施する弊社イベントについてのライブ制作の受注方式について
5		講義・演習	売れない、伸びない、赤字が前提。ライブのマイナス構築	ライブ予算の間違った組み方。何の為にライブをやっているのかを明確に考える。
6		講義・演習	【実例③3/4】一つのライブイベントの内容をまとめる	6月29日に実施する弊社イベントを素材にした実際の進め方
7		講義・演習	アイディアと現実化の接点	演出家の意味、マネジメントのライブへの向き合い方を理解する。
8		講義・演習	【実例①4/4】一つのライブイベントが評価される	6月29日に実施する弊社イベントの成功／失敗を分けるポイント
9		講義・演習	コストカットの本音	安く仕上げる事が、無価値という矛盾を知り、現在のコンサートを考察する。
10		講義・演習	【実例特別編】	ライブイベントを終えて／総括
11		講義・演習	音楽ビジネスと著作権との接点	ビジネスにおける著作権の位置付けとACPCの存在を理解する。
12		講義・演習	【実例特別編】	予算の精算の方法→「第2回目」を実現する判断
13		講義・演習	屋外型音楽フェスと通常コンサートの違い	地方創生・補助金・特性など絡まる複数の要素を理解する。
14		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	マーケティング概論(6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	研井 陽介
学科・専攻	スーパーeエンターテインメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	エンターテインメントの「マーケティング」というカテゴリーに向き合う。偏っていない自由な発想、立場によって異なる考え方、人間を相手にする事の難しさ、そんな事を「アーティスト」という言葉を切り口に実際に業界で活躍する方を参考に学んでいく。						
到達目標	アーティストに関連するもの(ライブ・音源・グッズ)が売れる仕組みについて考えられるようになり、アーティストという「人間」を対象としてマーケティングを行う大変さがわかるようになる。						
評価方法と基準	1)定期テスト80% 2)平常点20%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	最新ツールの導入タイミング	多世代との対峙と分析、グレー層に向けての発信方法とブルーオーシャンという言葉を理解しよう。
2		講義・演習	【実例②2/5】ライブを作ってみる・・・というリスク	「ライブを作ってみる」という事に対して、どのように向き合うべきなのか？
3		講義・演習	マーケティングと根性論	効率化の限界と根性論の効率化とスマートにすると生まれる反発を考察する。
4		講義・演習	【実例②3/5】ライブを本当に作ってみる？	「ライブを作ってみる」にどの程度の興味を持てるのか？
5		講義・演習	ゼロからの構築	模倣の意味と先達への敬意新規格の創出という誤認識の理解
6		講義・演習	【実例④4/5】ライブを宣伝してみる	ライブイベントの宣伝方法、ルーティーンと革新的アイデア
7		講義・演習	ブランディングを考える	分析と解析をし、ブレない・成長するかつこよさを考える。
8		講義・演習	【実例②5/5】ライブの軸を見直す	総合的に理にかなっているのかを考えてみる
9		講義・演習	クリエイティブを考える	創作に対する向き合い方とジグソウの特性を理解し分析する。
10		講義・演習	【実例特別編】	ライブを作ってみた／その意味と意義
11		講義・演習	プロモーションを考える	誇大広告の必要性和、現代のプロモーションを理解する。
12		講義・演習	【実例特別編】	ライブを本気で反省してみた／どこまで考えるべきだったか？
13		講義・演習	後期まとめ①	今までの講義内容を改めて理解する
14		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	プレゼンテーションスキルアップ（5）	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	天井潤之介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 （単位）	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	音楽・エンターテイメント業界における企画説明・共有・資料作成の基礎を学び、業務に必要な「伝わるプレゼンテーション力」を養う。						
到達目標	企画・アイデアを論理的に説明できる 伝わる資料を作成できる 情報を簡潔に整理して伝えられる						
評価方法と基準	ミニプレゼン（40％）：構成・伝達力・分かりやすさ 資料課題（30％）：実務性・整理力 授業参加（30％）：発言・改善姿勢						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	ガイダンス／業界でのプレゼンの役割	「企画を説明する場面」を想像する
2		講義・演習	伝わる構成(結論→理由→具体例)	身近な企画を構造化
3		講義・演習	情報整理の技術(要点化)	長文を要約してくる
4		講義・演習	1分報告プレゼン(業務想定)	原稿準備
5		講義・演習	資料作成①(スライドの基本)	良い資料例を収集
6		講義・演習	資料作成②(見やすいレイアウト)	スライド作成
7		講義・演習	音楽業界の資料(企画書・提案書)	事例を確認
8		講義・演習	企画説明プレゼン①(簡易企画)	資料準備
9		講義・演習	フィードバックと改善	改善整理
10		講義・演習	企画説明プレゼン②(改善版)	修正
11		講義・演習	会議での話し方(共有・報告)	ロールプレイ準備
12		講義・演習	ケース演習(ライブ企画説明)	企画案作成
13		講義・演習	前期まとめ(企画プレゼン)	総復習
14		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	プレゼンテーションスキルアップ（6）	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	天井潤之 介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 （単位）	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	ライブ企画・制作進行・運営などの実務を想定したプレゼンテーションを学び、現場で通用する説明力・調整力を養う。						
到達目標	ライブ企画や制作内容を説得力をもって説明できる 相手に応じた伝え方ができる 問題点や改善案を論理的に提示できる チーム内で情報共有ができる						
評価方法と基準	プレゼン課題（50％）：説得力・実務性 グループワーク（20％）：協働・発言力 最終発表（30％）：総合的な伝達力						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	前期振り返り／実務プレゼンとは	前期課題見直し
2		講義・演習	相手別プレゼン(上司／クライアント／現場)	パターン整理
3		講義・演習	企画を通すための説明方法	事例分析
4		講義・演習	ライブ企画プレゼン(収支・構成含む)	企画準備
5		講義・演習	問題提起と改善提案	課題例を考える
6		講義・演習	スケジュール・進行説明	タイムライン作成
7		講義・演習	会議シミュレーション(打ち合わせ)	ロール準備
8		講義・演習	グループ企画①(ライブ制作)	テーマ設定
9		講義・演習	グループ企画②(資料作成)	分担
10		講義・演習	グループ発表(制作提案)	発表準備
11		講義・演習	個人プレゼン①(制作視点)	テーマ選定
12		講義・演習	個人プレゼン②(改善版)	修正
13		講義・演習	最終発表(企画提案)	レポート作成
14		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	韓国語Optional(5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	徐慧精
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	1) ハングルの表記を覚える。 2) ペアやグループで会話の練習をする。 3) 韓国の文化について学ぶ。						
到達目標	1) 会話の練習を通して、簡単な挨拶や自己紹介ができるようになる。 2) 言葉を学ぶことで、韓国の社会や文化に対する関心を高める。						
評価方法と基準	1) 定期試験 60% 2) 出席 10% 3) 授業準備 10% 4) 授業態度 10% 5) 課題 10%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	自己紹介、目標設定	プリントで練習する。
2		講義・演習	基本母音を知る。	書く練習と発音の練習をする。
3		講義・演習	子音 + 母音 の組み合わせを読む。	書く練習と単語を覚える。
4		講義・演習	激音について	書く練習と発音の練習をする。
5		講義・演習	濃音について	書く練習と発音の練習をする。
6		講義・演習	バッチム	書く練習と発音の練習、単語を覚える。
7		講義・演習	合成母音	書く練習と発音の練習、単語を覚える。
8		講義・演習	発音の変化	発音の練習をする。
9		講義・演習	簡単な会話	会話の練習をする。
10		講義・演習	定期試験	単語や簡単な会話を覚える。
11		講義・演習	-입니다 / -입니까?	文章を作る練習をする。
12		講義・演習	韓国語で自己紹介をする。	自己紹介を書く。
13		講義・演習	発表会と話し合い	聴いて書く。
14		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			予習・復習・日記・作文を書く	
【使用教科書・教材・参考書】				
できる韓国語初級Ⅰ & ワークブック、プリント。				

科目名	韓国語Optional(6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	徐慧精
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	1) 韓国語のスキルをアップする。 2) ペアやグループで会話の練習をする。 3) 韓国の文化について学ぶ。						
到達目標	1) 会話の練習を通して、簡単な挨拶や自己紹介ができるようになる。 2) 言葉を学ぶことで、韓国の社会や文化に対する関心を高める。						
評価方法と基準	1) 定期試験 60% 2) 出席 10% 3) 授業準備 10% 4) 授業態度 10% 5) 課題 10%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	前期の復習をする。	プリントでの復習。
2		講義・演習	-이 / 가 아닙니다.	否定文の練習をする。
3		講義・演習	職業について	会話の練習をする。
4		講義・演習	部屋の中を観察してみよう。	新しい単語を学ぶ。
5		講義・演習	簡単な質問ができる。	相手の話を聞いて返答をする。
6		講義・演習	家族関係が分かる。	文章を作る。授業内容の復習をする。
7		講義・演習	地名や場所名を覚える。	プリントで単語を覚える。
8		講義・演習	約束について会話する。	会話の練習をする。
9		講義・演習	位置に関する説明ができる。	作文の練習をする。
10		講義・演習	定期試験	復習をする。
11		講義・演習	動画をみて見よう。	聴いて書く練習をする。
12		講義・演習	学んだ単語を確認しよう。	学んだ単語の復習をする。
13		講義・演習	一年間を振り返る。	会話の練習をする。
14		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			予習・復習・日記・作文を書く	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Global Communication (5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	池末信
学科・専攻	スーパーeエンターテインメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	外国人を前に怖がったり恥ずかしがったりせず、流暢でなくても意思疎通を図ろうとする「姿勢」を身につける。						
到達目標	よく使われる日常的表現と基本的な言い回しを理解し、用いることもできる。 自分や他人を紹介することができ、個人的な情報について、質問をしたり、答えたりできる。会話相手がゆっくり、はっきりと話して、サポートをしてくれるなら簡単なやり取りをすることができる。						
評価方法と基準	定期テスト(筆記100%)による採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	be動詞(am, are)を使って自己紹介(国籍や出身)する、または出身地を尋ねる会話を練習する、疑問代名詞(who)を使って、自分の個人情報を尋ねる、個人的な経歴等のプロフィールを読む・書く	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
2		講義・演習	be動詞(are)を使って、家族構成について話す、be動詞の否定文を使って、家族や居住地について説明する	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
3		講義・演習	新しい人に出会う」 be動詞(are)を使って、家族構成について話す、be動詞の否定文を使って、家族や居住地について説明する	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
4		講義・演習	be動詞(are)を使って、家族構成について話す、be動詞の否定文を使って、家族や居住地について説明する	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
5		講義・演習	be動詞(are)を使って、家族構成について話す、be動詞の否定文を使って、家族や居住地について説明する	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
6		講義・演習	be動詞(are)を使って、家族構成について話す、be動詞の否定文を使って、家族や居住地について説明する	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
7		講義・演習	be動詞(are)を使って、家族構成について話す、be動詞の否定文を使って、家具について話す	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
8		講義・演習	be動詞(are)を使って、家族構成について話す、be動詞の否定文を使って、家具について話す	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
9		講義・演習	be動詞(are)を使って、家族構成について話す、be動詞の否定文を使って、家具について話す	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
10		講義・演習	be動詞(are)を使って、家族構成について話す、be動詞の否定文を使って、家具について話す	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
11		講義・演習	be動詞(are)を使って、家族構成について話す、be動詞の否定文を使って、家具について話す	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
12		講義・演習	be動詞(are)を使って、家族構成について話す、be動詞の否定文を使って、家具について話す	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
13		講義・演習	be動詞(are)を使って、家族構成について話す、be動詞の否定文を使って、家具について話す	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
14		講義・演習	be動詞(are)を使って、家族構成について話す、be動詞の否定文を使って、家具について話す	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
15		講義・演習	Time to Speak: 前期発表	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Global Communication (6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	池末信
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	外国人を前に怖がったり恥ずかしがったりせず、流暢でなくても意思疎通を図ろうとする「姿勢」を身につける。						
到達目標	よく使われる日常的表現と基本的な言い回しを理解し、用いることもできる。 自分や他人を紹介することができ、個人的な情報について、質問をしたり、答えたりできる。会話相手がゆっくり、はっきりと話して、サポートをしてくれるなら簡単なやり取りをすることができる。						
評価方法と基準	定期テスト(筆記100%)による採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	「現在進行形」肯定文を使って、家事や自宅での行動について話す 「現在進行形」疑問文を使って、旅行について質問する、または答える	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
2		講義・演習	電話で情報を共有する会話を練習する、今起こっていることについてのブログを読む、書く	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
3		講義・演習	ロールプレイ・プレゼンテーション「最近の生活について」 ・後期発表と運動する内容	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
4		講義・演習	[Can / Can't] (能力) を使って、自分の能力や才能について話す [Can / Can't] (可能性) を使って、職場や学校でできること、できないことについて話す	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
5		講義・演習	自分が何故その仕事の適任者なのか、説明するための表現を練習する、インターネット上で自分の考えをコメントする	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
6		講義・演習	ロールプレイ・プレゼンテーション「自国民が何が得意かについて」 ・後期発表と運動する内容	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
7		講義・演習	[this] と [these] を使って、休暇、旅行について話す [like to, want to, need to, have to] を使って、旅行計画を立てる	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
8		講義・演習	お店でいろいろな情報を聞く時の表現を使って、会話する場所についての説明を読む、書く	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
9		講義・演習	ロールプレイ・プレゼンテーション「休暇の計画をたてる」 ・後期発表と運動する内容	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
10		講義・演習	[be going to] を使って、週末のアウトドア（野外）プランについて話す、[be going to]（疑問文）を使って、異なる様々な旅で何を着るかについて話し合う	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
11		講義・演習	夕方出かける計画を提案するなど、相手を誘う時の表現を練習する オンラインでの招待状を読む、書く	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
12		講義・演習	ロールプレイ・プレゼンテーション「自分の町での楽しい週末を計画する」・後期発表と運動する内容	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
13		講義・演習	be動詞の過去形[was / were]の肯定文と否定文を使って、過去における人物、場所、物について話す、be動詞の過去形[was / were]の疑問文を使って、記憶にある色について話す	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
14		講義・演習	自分の記憶を表現し、映画、俳優について話す 過去の思い出として保管している物についてEメールを書く	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
15		講義・演習	Time to Speak:後期発表	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
準備学習 時間外学習			反復練習を通して身につける	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	日本語講座 (5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	神田智子
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	日本国内での就職・デビュー活動に必要な日本語能力を養います。 * 前期は、日本の就職活動の概要理解、業界・企業・職種研究、企業担当者やOB・OG訪問、インターンシップ準備などを行い、日本で働くことをイメージできるようにします。また日本語能力試験の対策を行います。 * 後期は、日本語能力試験対策及び、就職・デビューに関わる面接対策等を行います。						
到達目標	1. 日本の企業や業界について理解する。 2. OB・OG訪問やインターンシップを通じて日本での就業を体験し、就職への具体的なイメージを掴む。 3. 日本語で履歴書が書けるようになる。 4. 面接に対応できる日本語力やビジネスマナーを身に付ける。 5. 日本語能力試験N1への合格、または同等の日本語力を身につける。						
評価方法と基準	毎回の授業で出される課題(提出物、口頭発表)と前期・後期末試験について、 (1)論理性 (2)独自性 (3)正確性 (4)表現力 (5)意欲 の観点から評価						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	日本の就職・デビュー活動の概要	〈準備〉学歴、資格取得年月の整理
2		講義・演習	履歴書①基本情報の書き方	〈準備〉学歴、資格取得年月の整理
3		講義・演習	業界研究 調査①	業界の自主研究及び資料作成
4		講義・演習	業界研究 調査②	業界の自主研究及び資料作成
5		講義・演習	企業研究 調査① 好きなアーティストの所属先	企業の自主研究及び資料作成
6		講義・演習	企業研究 調査② 好みの企業BEST 5	企業の自主研究及び資料作成
7		講義・演習	N1の試験についての心構え～ 例題①	〈課題〉資料作成
8		講義・演習	レベルチェックテスト(20～30分)テスト答え合わせ解説 N1 状況状態に関する語彙	建前、矛盾 チームワークなどの語彙を使う状況を挙げ、例文作成 読解問題宿題
9		講義・演習	N1文法 導入文型 ～とあって、～ならではの、～にもまして、～からして 例文作成、会話練習 N1語彙 人を見て思う感情表現語彙	あさましい めざましい 根拠り業掘りなどの語彙を使う状況を挙げ、例文作成 読解問題宿題
10		講義・演習	N1文法 導入文型 ～を余儀なくされる ～たりとも ～きらいがある ～あつての 例文作成会話練習 N1相手を気遣う語彙	あいにく 何気ない 独自の などの語彙を使う状況を挙げ 例文作成 読解問題宿題
11		講義・演習	N1文法 導入文型 ～をよそに ～なりに ～ないでもない ～すら～なかった 例文作成、会話練習 N1困惑する感情の語彙 実践問題	不審な 閉口する 反発する などの語彙を使う状況を挙げ 例文作成 読解問題宿題
12		講義・演習	N1文法 導入文型 文法～とは(驚き)～がはやいか ～そばから ～ずにはおかない 例文作成、会話練習 N1時間 時期の語彙 。夏休みに向けて	適宜、時折 古参の などの語彙を使う状況を挙げ例文作成 読解問題宿題。夏休み課題の取り組み
13		講義・演習	振り返り。N1 試験について	夏休み課題の復習
14		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			反復練習を通して身につける	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	日本語講座 (6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	神田智子
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	日本国内での就職に有利なJLPTN1取得を目標とし、特に出題されやすい接続詞を抜粋して導入、定着を目指す。併せてすべての基礎となる語彙力向上も目標とする またN1レベルの文法や語彙の使い分けも身につける * 講習ごとに語彙テストを行い、また「使える」語彙力を前提に積極的に会話練習を行う * わかりやすく導入するために例文提示と例文作成を行う						
到達目標	1. JLPTN1合格を目指す 2. 正しい接続詞の使い方を学び、実際に使えるようにする 3. 実際に使える語彙を増やす 読める漢字を増やす						
評価方法と基準	1・前期 期末試験の得点 2・N1レベル文法の習得度 N1レベル語彙の実践問題 正解率 3・出席率 授業態度 以上を基準として総合的に評価する						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	N1文法 導入文型 ～ともなると ～もさることながら ～に即した ～を置いて他にない 例文作成、会話練習 N1相手に対応する語彙	報いる 用心する 勘違い などの語彙を使う状況を挙げ、例文作成 読解問題宿題
2		講義・演習	N1文法 導入文型 ～までもなく ～いかに ～とは言えないまでも ～とい～とい～ 例文作成、会話練習 N1将来未来の語彙	果てしなく 遠からず 粘り強く などの語彙を使う状況を考え 例文作成 読解問題宿題
3		講義・演習	N1文法 導入文型～のをいいことに ～にもほどがある ～ならまだしも ～以前の 例文作成、会話練習 N1物に働きかける語彙	活性化 正常化 目に見えて などの語彙を使う状況を挙げ 例文作成 読解問題宿題
4		講義・演習	N1文法 導入文型 ～たら～たで ～ようものなら ～ならいざしらず ～にこしたことはない 例文作成、会話練習 N1経済の語彙	不況 不振 盛況などの語彙を使う状況を挙げ 例文を作成 読解問題宿題
5		講義・演習	N1文法 導入文型～とはいえ ～といったところだ ～に～ない ～にかこつけて 例文作成、会話練習 N1仕事の語彙	打ち込んでいる 立て込んでいる 乗り切る などの語彙を使う状況を挙げ 例文を作成 読解問題宿題
6		講義・演習	N1模擬試験問題 文法 語彙	文法例文作成 + 読解問題宿題
7		講義・演習	N1模擬試験問題 語彙 漢字	語彙例文作成 + 読解問題宿題
8		講義・演習	N1模擬試験問題 文法 漢字	文法例文作成 + 読解問題宿題
9		講義・演習	N1試験対策	レポート提出
10		講義・演習	企業研究 調査② 好みの企業BEST 5	レポート提出
11		講義・演習	インターンシップ② プロフィールシート作成	〈課題〉資料作成
12		講義・演習	企業に入ってからのこと。OB OGIに聞きたいこと。	レポート提出
13		講義・演習	1年のまとめをプレゼンテーションする。	レポート提出
14		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			反復練習を通して身につける	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ビジネス基礎 (5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	関口陽介
学科・専攻	スーパーeエンターテインメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	現代は、今までの常識や成功事例が通用しないVUCA(Volatility/変動性、Uncertainty/不確実性、Complexity/複雑性、Ambiguity/曖昧性)の時代。特に、学生が将来にわたってキャリア形成を考えるプロセスにおいては、教科書的知識では対応不可能。よって、本講義では、現実の職業生活に関する広範な知識の提供と、自ら考える習慣・態度の形成を目的とする。また、近年一般的になってきているリモートコミュニケーションを、授業内でのワーク、発表などを通じ実践する機会を設ける。講義全体を通して、理論に加えて、具体的な事例を多数取り上げることで、社会生活に容易に展開できる構成とする。						
到達目標	①キャリアデザインの概念を理解し、自身の価値観や職業観を知る ②キャリアデザインにおける様々な視点を学び、自身のキャリアに活用できるようになる ③自身のキャリアデザインの実現に向けて行動できるようになる ④オンラインコミュニケーションの実践、習得 ⑤社会に出る際に、役立つ知識の習得						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	ガイダンス、講義の目的や達成レベルを理解する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
2		講義・演習	“働き易い会社”とは。その特徴を事例から学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
3		講義・演習	組織の部門構成や機能を事例を基に理解する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
4		講義・演習	“企業”研究の方法として、具体的な調べ方を学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
5		講義・演習	実在する企業を研究対象として、調べ、発表する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
6		講義・演習	エンプロイアビリティとは。自らの市場価値を理解する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
7		講義・演習	グローバル人材とは。具体的な活動事例から学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
8		講義・演習	“転職”に関し、メリット・デメリットを理解する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
9		講義・演習	“起業”とは。具体的な活動事例から学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
10		講義・演習	オンラインコミュニケーションを体験しながら、学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
11		講義・演習	学生時代にやるべきことを理解し、行動する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
12		講義・演習	試験・レポート課題	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
13		講義・演習	これまでの授業のまとめ、質問と回答	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			講義後資料を復習し、不明点を自ら調べる。または、次回講義で質問する習慣を身につける。	
【使用教科書・教材・参考書】				
使用教材は、講義ごとに教員が準備した資料を使用する。				

科目名	ビジネス基礎（6）	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	関口陽介
学科・専攻	スーパーeエンターテインメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 （単位）	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	現代は、今までの常識や成功事例が通用しないVUCA（Volatility/変動性、Uncertainty/不確実性、Complexity/複雑性、Ambiguity/曖昧性）の時代。特に、学生が将来にわたってキャリア形成を考えるプロセスにおいては、教科書的知識では対応不可能。よって、本講義では、現実の職業生活に関する広範な知識の提供と、自ら考える習慣・態度の形成を目的とする。また、近年一般的になってきているリモートコミュニケーションを、授業内でのワーク、発表などを通じ実践する機会を設ける。講義全体を通して、理論に加えて、具体的な事例を多数取り上げることで、社会生活に容易に展開できる構成とする。						
到達目標	①キャリアデザインの概念を理解し、自身の価値観や職業観を知る ②キャリアデザインにおける様々な視点を学び、自身のキャリアに活用できるようになる ③自身のキャリアデザインの実現に向けて行動できるようになる ④オンラインコミュニケーションの実践、習得 ⑤社会に出る際に、役立つ知識の習得						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	ガイダンス、講義の目的や達成レベルを理解する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
2		講義・演習	“働き易い会社”とは。その特徴を事例から学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
3		講義・演習	組織の部門構成や機能を事例を基に理解する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
4		講義・演習	“企業”研究の方法として、具体的な調べ方を学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
5		講義・演習	実在する企業を研究対象として、調べ、発表する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
6		講義・演習	エンプロイアビリティとは。自らの市場価値を理解する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
7		講義・演習	グローバル人材とは。具体的な活動事例から学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
8		講義・演習	“転職”に関し、メリット・デメリットを理解する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
9		講義・演習	“起業”とは。具体的な活動事例から学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
10		講義・演習	オンラインコミュニケーションを体験しながら、学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
11		講義・演習	学生時代にやるべきことを理解し、行動する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
12		講義・演習	試験・レポート課題	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
13		講義・演習	これまでの授業のまとめ、質問と回答	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			講義後資料を復習し、不明点を自ら調べる。または、次回講義で質問する習慣を身につける。	
【使用教科書・教材・参考書】				
使用教材は、講義ごとに教員が準備した資料を使用する。				

科目名	キャリアデザイン (5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	関口陽介
学科・専攻	スーパーeエンターテインメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	2020年からのコロナ禍に直面し、社会全体が史上まれにみるパラダイムシフト(枠組みの大転換)に見舞われた。特に、エンターテインメントビジネスへの影響は計り知れない。本講座は、こうした時代背景をとらえ、社会を生き抜き、かつ、将来的にビジネスに関わっていく上で、知っておくべき基本的な知識や今日の話題、さらには、知っていることで発展性のあるテーマに関し学び、かつ、興味をもって接する態度・習慣を育成する。講義全体を通して、多様な講師のビジネスキャリアを反映した具体的な事例を多数取り上げることで、学んだことが実ビジネスへ容易に展開できる構成とする。						
到達目標	講義で紹介される、社会やビジネス全般にわたる今日の話題を理解し、興味をもって接することができる。且つ、取り上げられたテーマに関して、自分なりの意見を持って、発言・記述できるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	ガイダンス、講義の目的や達成レベルを理解する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
2		講義・演習	マーケティング基礎 その1 "4つのP"を学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
3		講義・演習	マーケティング基礎 その2 "STP"を学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
4		講義・演習	マーケティング基礎 その3 "3C分析"を学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
5		講義・演習	戦略的情報発信 広報(PR)を学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
6		講義・演習	イノベーションを起こす"デザイン思考"を身に着ける	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
7		講義・演習	飲食ビジネスの仕組みを理解する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
8		講義・演習	成功企業の事例解説(ファッションブランド)	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
9		講義・演習	成功企業の事例解説(エンターテインメント企業)	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
10		講義・演習	成功企業の事例解説(興行ビジネス)	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
11		講義・演習	情報爆発時代のメディアリテラシーを理解する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
12		講義・演習	試験・レポート課題	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
13		講義・演習	これまでの授業のまとめ、質問と回答	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			講義後資料を復習し、不明点を自ら調べる。または、次回講義で質問する習慣を身につける。	
【使用教科書・教材・参考書】				
使用教材は、講義ごとに教員が準備した資料を使用する。				

科目名	キャリアデザイン (6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	関口陽介
学科・専攻	スーパーeエンターテインメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	2020年からのコロナ禍に直面し、社会全体が史上まれにみるパラダイムシフト(枠組みの大転換)に見舞われた。特に、エンターテインメントビジネスへの影響は計り知れない。本講座は、こうした時代背景をとらえ、社会を生き抜き、かつ、将来的にビジネスに関わっていく上で、知っておくべき基本的な知識や今日の話題、さらには、知っていることで発展性のあるテーマに関し学び、かつ、興味をもって接する態度・習慣を育成する。講義全体を通して、多様な講師のビジネスキャリアを反映した具体的な事例を多数取り上げることで、学んだことが実ビジネスへ容易に展開できる構成とする。						
到達目標	講義で紹介される、社会やビジネス全般にわたる今日の話題を理解し、興味をもって接することができる。且つ、取り上げられたテーマに関して、自分なりの意見を持って、発言・記述できるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	デジタルマーケティングを学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
2		講義・演習	パラダイムシフトにおける”アート思考”を理解する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
3		講義・演習	アート系エンターテインメント施設訪問	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
4		講義・演習	事例解説／アート系エンターテインメント施設の運営	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
5		講義・演習	商品開発のビジネスモデルを学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
6		講義・演習	広告実務と広告代理店の機能を学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
7		講義・演習	エンタメビジネスに必須のスポンサー制度を理解する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
8		講義・演習	SDGsのビジネス展開を学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
9		講義・演習	Society 5.0 未来社会の展望を学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
10		講義・演習	企業研究の手法を事例で学ぶ(食品会社)	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
11		講義・演習	企業研究の手法を事例で学ぶ(ファッションブランド)	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
12		講義・演習	試験・レポート課題	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
13		講義・演習	これまでの授業のまとめ、質問と回答	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			講義後資料を復習し、不明点を自ら調べる。または、次回講義で質問する習慣を身につける。	
【使用教科書・教材・参考書】				
使用教材は、講義ごとに教員が準備した資料を使用する。				

科目名	コンサート演出研究 (7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	唐澤淳
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	海外の最先端コンサート情報と近代コンサート事情の歴史を知り、考察することで、新しいコンサートを作るための柔軟な思考を育てる。 1) 最先端のコンサート演出、情報を知る。 2) 最先端の情報の収集が出来るようになる。 3) 海外コンサートの実態を知る。						
到達目標	最先端のコンサートを知ること、未来を創ることができるスタッフを目指す。						
評価方法と基準	1. 実技試験 (%) : 50% 2. 課題提出 (%) : 50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	最先端コンサートに興味を持とう	最先端のコンサートについて復習レポートを作成。
2		講義・演習	4/19-21のコーチェラフェスティバルを振り返る	コーチェラフェスティバルについて調べてレポートを作成。
3		講義・演習	NFL Superbowl Halftime Showで近代コンサートを見てみよう1995-2004、2022	近代コンサートについて調べてレポートを作成。
4		講義・演習	NFL Superbowl Halftime Showで近代コンサートを見てみよう2005-2013、2021	近代コンサートについて調べてレポートを作成。
5		講義・演習	NFL Superbowl Halftime Showで近代コンサートを見てみよう2014-2020	近代コンサートについて調べてレポートを作成。
6		講義・演習	コンサートとは何か？なぜ行うのか？を考える	授業内容について復習レポートを作成。
7		講義・演習	みんなのオススメコンサート演出の共有(1)	オススメコンサートの資料を準備する。
8		講義・演習	U2を中心に近代の演出考察	U2というバンドについて調べてレポートを作成。
9		講義・演習	BrunoMars/2017-2018 TOURを中心に近代の演出考察	BrunoMarというバンドについて調べてレポートを作成。
10		講義・演習	みんなのオススメコンサート演出の共有(2)	オススメコンサートの資料を準備する。
11		講義・演習	海外フェス演出	海外フェスについて調べてレポートを作成。
12		講義・演習	イベントスタッフとして演出を学ぶ①	イベントの演出についてレポートを作成。
13		講義・演習	イベントスタッフとして演出を学ぶ②	イベントの演出についてレポートを作成。
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			授業に向けて事前調べと資料の準備、授業内容の復習レポートを作成。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	コンサート演出研究 (8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	唐澤淳
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	海外の最先端コンサート情報と近代コンサート事情の歴史を知り、考察することで、新しいコンサートを作るための柔軟な思考を育てる。 1)最先端のコンサート演出、情報を知る。 2)最先端の情報の収集が出来るようになる。 3)海外コンサートの実態を知る。						
到達目標	最先端のコンサートを知ること、未来を創ることができるスタッフを目指す。						
評価方法と基準	1. 実技試験 (%) : 50% 2. 課題提出 (%) : 50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	現在のアメリカコンサート事情	現在のアメリカコンサート事情について復習レポートを作成。
2		講義・演習	Drake/2018、the carters/2018、Travis Scott/2019などHIP-HOP	HIP-HOPについて調べてレポートを作成。
3		講義・演習	THIS IS ITでMichel Jacksonを知る	Michel Jacksonについて調べてレポートを作成。
4		講義・演習	INTER BEE見学(開催日によって前後あり)	INTER BEEを調べてレポートを作成。
5		講義・演習	MADONNA、JanetなどのGIRL'S POPクラシック	MADONNA、Janet
6		講義・演習	Areana、Katy、Taylor、GagaなどのGIRL'S POP最先端	Areana、Katy、Taylor、Gaga
7		講義・演習	IDOL(日本除く)コンサート	IDOL(日本除く)コンサート
8		講義・演習	コンサート機材最新情報(Lighting & Sound Americaを使用)	コンサート機材最新情報
9		講義・演習	オリンピック開会式演出(平昌2018、日本2021)	オリンピック開会式演出(平昌2018、日本2021)
10		講義・演習	オリンピック開会式演出(リオ2016、平昌2018)、リオ東京プレゼンテーション	オリンピック開会式演出(リオ2016、平昌2018)、リオ東京プレゼンテーション
11		講義・演習	最新コンサート情報についての考察(1)	授業内容の復習レポートを作成。
12		講義・演習	最新コンサート情報についての考察(2)	授業内容の復習レポートを作成。
13		講義・演習	Superbowl 振り返り。復習試験。	Superbowl についてレポートを作成。
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			授業に向けて事前調べと資料の準備、授業内容の復習レポートを作成。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	企画プロデュース・プラクティスワークショップ(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	片桐豊
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	エンタメ業界(社会)は、仕事やプロジェクトを遂行する上で、様々な職業の方達が関わっており、それぞれの職種やポジションで多様な役割を担い、その役割を果たすことで成立しています。この授業では、仕事や就職に対して近視眼的かつ短絡的に考えがちな学生たちの視野を広げ、大局を洞察しながら自分が携わっているプロジェクトの中で、全体の成功を目指して自分の役割を果たしていけるよう、多様な視点や深い洞察を持つためのヒントを教授、さらには業界の歴史や仕組みなど、上の世代の先輩たちと働く上で必要な心構えも伝授します。また、学生が提案するアイデアを元に学科横断的なオーガナイズやプロデュースワークを実践するイベント制作を行い、ゼロから1を生み出す楽しさや、やり遂げることの充実感を体感し、そうした経験から学生自身の将来目標の選択肢や可能性を広げる場とする。						
到達目標	これまで知らなかった職種の存在や立場を認識し、業界の全体像を理解できるようになる。 企画書や台本の文章の文脈から行間を読み取り、作り手の意図やターゲットに対する訴求ポイントを考察できるようになる。 自分の意思やアイデアを言語化し、他者に伝わるように説明できるようになる。(コミュニケーション・プレゼンスキルの向上) 独善的な行動ではなく、他者の意見を尊重しチームとして協調しながらアジェンダ(課題)に取り組めるようになる。 対外的あるいは社会への影響も意識した俯瞰的視点を持ちながら、目の前の課題に取り組めるようになる。 日本や世界の歴史、宗教やイデオロギーも含め、これからの時代のエンタメを生み出すために世の中のことに興味を持てるようになる。						
評価方法と基準	■出席率:50%(勤勉さ、持続性、基礎体力) ■受講態度:25% (アイデアや協調性、質問力、キャラクターなどを含む人間性) ■到達目標に対する達成度:25%(業務遂行スキル)						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	授業ガイダンス／自己紹介(講師＆各生徒)	現時点での将来目標を語れるようにしておく
2		講義・演習	エンタメ業界の仕事概論 番組やコンサート、イベントに関わる職種と役割	ライブやコンサート、舞台等のパンフレットのなものの(スタッフクレジット掲載)を見つけてみる
3		講義・演習	企画書や台本など読み解く要素・分析するための必要となる知識やスキルについて	自分が得意な分野、苦手な分野を認識しておく
4		講義・演習	学校内定番イベントを企画しよう 企画の発想の仕方と企画書の書き方	企画考案にむけての疑問点・質問を考えておく
5		講義・演習	今注目しているエンタメコンテンツとその魅力の考察	どのようなコンテンツを選び、その魅力について言語化し、分析説明する準備をしておく
6		講義・演習	企画プレゼン① 生徒が考えたイベント企画の発表	学内定番イベントの企画考案
7		講義・演習	企画プレゼン② 生徒が考えたイベント企画の発表	学内定番イベントの企画考案
8		講義・演習	企画会議 提案された企画のブラッシュアップミーティング	他者の企画へのプラスアイデアの検討
9		講義・演習	企画会議 実施プラン検討・実現に向けた留意点	実施に向けた疑問点を挙げておく
10		講義・演習	実施プランの決定と役割分担 担当業務における課題の共有	学校各所への相談調整
11		講義・演習	企画遂行経過報告とアドバイス、意見交換 ●業界考察(メディアと芸能プロの関係)	学校各所や対外的な交渉、役割ごとの準備
12		講義・演習	企画実施に向けた段階チェックと広報計画 ●業界考察(SNSとの関わり方)	学校HP等での宣伝活動
13		講義・演習	企画遂行経過報告とアドバイス、意見交換 ●業界考察(エンタメ業界と広告企業の関係)	学校各所や対外的な交渉、役割ごとの準備
14		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	企画プロデュース・プラクティスワークショップ(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	片桐豊
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	エンタメ業界(社会)は、仕事やプロジェクトを遂行する上で、様々な職業の方達が関わっており、それぞれの職種やポジションで多様な役割を担い、その役割を果たすことで成立しています。この授業では、仕事や就職に対して近視眼的かつ短絡的に考えがちな学生たちの視野を広げ、大局を洞察しながら自分が携わっているプロジェクトの中で、全体の成功を目指して自分の役割を果たしていけるよう、多様な視点や深い洞察力を持つためのヒントを教授、さらには業界の歴史や仕組みなど、上の世代の先輩たちと働く上で必要な心構えも伝授します。また、学生が提案するアイデアを元に学科横断的なオーガナイズやプロデュースワークを実践するイベント制作を行い、ゼロから1を生み出す楽しさや、やり遂げることの充実感を体感し、そうした経験から学生自身の将来目標の選択肢や可能性を広げる場とする。						
到達目標	これまで知らなかった職種の存在や立場を認識し、業界の全体像を理解できるようになる。 企画書や台本の文章の文脈から行間を読み取り、作り手の意図やターゲットに対する訴求ポイントを考察できるようになる。 自分の意思やアイデアを言語化し、他者に伝わるように説明できるようになる。(コミュニケーション・プレゼンスキルの向上) 独善的な行動ではなく、他者の意見を尊重しチームとして協調しながらアジェンダ(課題)に取り組めるようになる。 対外的あるいは社会への影響も意識した俯瞰的視点を持ちながら、目の前の課題に取り組めるようになる。 日本や世界の歴史、宗教やイデオロギーも含め、これからの時代のエンタメを生み出すために世の中のことに興味を持てるようになる。						
評価方法と基準	■出席率:50%(勤勉さ、持続性、基礎体力) ■受講態度:25% (アイデアや協調性、質問力、キャラクターなどを含む人間性) ■到達目標に対する達成度:25%(業務遂行スキル)						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	イベント実施を受けての反省会	夏休み期間にイベント実施
2		講義・演習	学校内定番イベントを企画しよう 企画の発想の仕方と企画書の書き方	企画考案にむけての疑問点・質問を考えておく
3		講義・演習	今注目しているエンタメコンテンツとその魅力の考察	好きなコンテンツを選び、その魅力について言語化、分析説明する準備をしておく
4		講義・演習	企画プレゼン① 生徒が考えたイベント企画の発表	学内定番イベントの企画考案
5		講義・演習	企画プレゼン② 生徒が考えたイベント企画の発表	学内定番イベントの企画考案
6		講義・演習	企画会議 提案された企画のブラッシュアップミーティング	他者の企画へのプラスアイデアの検討
7		講義・演習	企画会議 実施プラン検討・実現に向けた留意点	実施に向けた疑問点を挙げておく
8		講義・演習	実施プランの決定と役割分担 担当業務における課題の共有	学校各所への相談調整
9		講義・演習	企画遂行経過報告とアドバイス、意見交換 ●業界考察(メディアと芸能プロの関係)	学校各所や対外的な交渉、役割ごとの準備
10		講義・演習	企画実施に向けた段階チェックと広報計画 ●業界考察(SNSとの関わり方)	学校HP等での宣伝活動
11		講義・演習	企画遂行経過報告とアドバイス、意見交換 ●業界考察(エンタメ業界と広告企業の関係)	学校各所や対外的な交渉、役割ごとの準備
12		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ①	レポート提出
13		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ①	レポート提出
14		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ②	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ②	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	コンサートテクニック(7) (チーム制作プロジェクトA(7))	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	岡秀樹
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	エンターテイメントの発信地である「渋谷」を拠点に活動しているライブハウスや音楽施設を知り、企業とプロジェクトを組み、生きたイベント企画・制作・運営・プロモーションを学ぶ。 即戦力になる人材育成に向け実践力を身につける。						
到達目標	精度の高い企画書、実施要項、運営マニュアル、プロモーションプランを学生主体で作成できるようにする。 イベント企画では、「独創的な企画を提案できる」こと、制作では「人・もの・お金・時間を管理」できること、運営では「進行を管理することができ、安心・安全な運営を円滑に行う」ことができること、プロモーションでは「既成概念に捉われること無く、自分たちに何ができるかを徹底的に追求し、時代に沿ったプロモーションを提案し実行」することを目指す。						
評価方法と基準	授業内での積極的な発言や態度、プレゼンテーションの出来具合を評価 30% イベント本番日の行動力、企画制作、運営の技術、知識を振り返りシートにて評価 40% メール等のレスポンスの速さ、丁寧さ、プロモーション実行具合を評価30%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	新年度オリエンテーションの実施 (アイスブレイク、プレインストーミング、映像鑑賞を終えての討論)	クラスでのコミュニケーションの振り返り
2		講義・演習	コンサートの企画・制作・運営の考え方を学び、2年生が運営・制作を行う新入生歓迎ライブを見学する。	新入生歓迎ライブ出演者プロフィール把握、 ステージセット把握
3		講義・演習	エンターティメント施設取材①(企画書作成/ 渋谷施設調べ/アポどりシミュレーション)	渋谷にあるエンターテインメント施設を調べる
4		講義・演習	エンターティメント施設取材②(アポどり/電 話・メール・名刺交換シミュレーション)	希望する取材場所の施設の研究
5		講義・演習	エンターティメント施設取材③(取材内容、取 材方法を検討)	各自インタビュー記事の研究
6		講義・演習	エンターティメント施設取材④(プレゼンテーション準備/パワーポイント作成/ 進行表作成/発表シミュレーション)	発表パワーポイント・発表進行表の作成
7		講義・演習	エンターティメント施設取材⑤(プレゼンテー ション実施/報告書の作成)	班員にて発表シミュレーション
8		講義・演習	企業プロジェクト①(プロジェクト内容の説明・ 企業を紹介・担当者自己紹介)	エンターティメント取材報告書完成・提出
9		講義・演習	企業プロジェクト②(企業理理解/ディスカッ ション/スケジュール作成)	企業研究(歴史、理念、業務内容)
10		講義・演習	企業プロジェクト③(プロジェクト企画書:プロ モーションプランの作成)	ディスカッションした内容を元に企画書・プロ モーションリスト作成
11		講義・演習	企業プロジェクト④(プロモーションの実践/運 営マニュアルの作成)	プロモーションスケジュール作成、運営マニ ュアルラフ作成
12		講義・演習	企業プロジェクト⑤(イベント当日の運営・制作 を実践)口	運営マニュアルの読み合わせ
13		講義・演習	企業プロジェクト⑥(全体報告会/報告書の作 成)	報告会で発表する内容まとめ
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワー クを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワー クを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			各イベントや課題に向けて自主的に取り組む。次回の授業時に確認。	
【使用教科書・教材・参考書】				
都度必要に応じて自作プリント配布				

科目名	コンサートテクニック(7) (チーム制作プロジェクトB(7))	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	唐澤淳
学科・専攻	スーパーeエンターテインメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	エンターテインメントの発信地である「渋谷」を拠点に活動しているライブハウスや音楽施設を知り、企業とプロジェクトを組み、生きたイベント企画・制作・運営・プロモーションを学ぶ。 即戦力になる人材育成に向け実践力を身につける。						
到達目標	精度の高い企画書、実施要項、運営マニュアル、プロモーションプランを学生主体で作成できるようにする。 イベント企画では、「独創的な企画を提案できる」こと、制作では「人・もの・お金・時間を管理」できること、運営では「進行を管理することができ、安心・安全な運営を円滑に行う」ことができること、プロモーションでは「既成概念に捉われること無く、自分たちに何ができるかを徹底的に追求し、時代に沿ったプロモーションを提案し実行」することを目指す。						
評価方法と基準	授業内での積極的な発言や態度、プレゼンテーションの出来具合を評価 30% イベント本番日の行動力、企画制作、運営の技術、知識を振り返りシートにて評価 40% メール等のレスポンスの速さ、丁寧さ、プロモーション実行具合を評価30%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	新年度オリエンテーションの実施 (アイスブレイク、プレインストーミング、映像鑑賞を終えての討論)	クラスでのコミュニケーションの振り返り
2		講義・演習	コンサートの企画・制作・運営の考え方を学び、2年生が運営・制作を行う新入生歓迎ライブを見学する。	新入生歓迎ライブ出演者プロフィール把握、 ステージセット把握
3		講義・演習	エンターテインメント施設取材①(企画書作成/ 渋谷施設調べ/アポどりシミュレーション)	渋谷にあるエンターテインメント施設を調べる
4		講義・演習	エンターテインメント施設取材②(アポどり/電 話・メール・名刺交換シミュレーション)	希望する取材場所の施設の研究
5		講義・演習	エンターテインメント施設取材③(取材内容、取 材方法を検討)	各自インタビュー記事の研究
6		講義・演習	エンターテインメント施設取材④(プレゼンテーション準備/パワーポイント作成/ 進行表作成/発表シミュレーション)	発表パワーポイント・発表進行表の作成
7		講義・演習	エンターテインメント施設取材⑤(プレゼンテー ション実施/報告書の作成)	班員にて発表シミュレーション
8		講義・演習	企業プロジェクト①(プロジェクト内容の説明・ 企業を紹介・担当者自己紹介)	エンターテインメント取材報告書完成・提出
9		講義・演習	企業プロジェクト②(企業理念理解/ディスカッ ション/スケジュール作成)	企業研究(歴史、理念、業務内容)
10		講義・演習	企業プロジェクト③(プロジェクト企画書:プロ モーションプランの作成)	ディスカッションした内容を元に企画書・プロ モーションリスト作成
11		講義・演習	企業プロジェクト④(プロモーションの実践/運 営マニュアルの作成)	プロモーションスケジュール作成、運営マニ ュアルラフ作成
12		講義・演習	企業プロジェクト⑤(イベント当日の運営・制作 を実践)口	運営マニュアルの読み合わせ
13		講義・演習	企業プロジェクト⑥(全体報告会/報告書の作 成)	報告会で発表する内容まとめ
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワー クを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワー クを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			各イベントや課題に向けて自主的に取り組む。次回の授業時に確認。	
【使用教科書・教材・参考書】				
都度必要に応じて自作プリント配布				

科目名	コンサートテクニック(7) (チーム制作プロジェクトC(7))	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	大島直子
学科・専攻	スーパーeエンターテインメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	[1] ライブイベントの企画制作についての基礎知識を学習する [2] ライブイベントの実施開催を通じて、イベント(コンサート/ライブ他)企画の実施についての基礎知識を学習する [3] 企業とライブイベントの実施準備協業を通じて、イベント制作者としての必要な業務を体験学習する						
到達目標	[1] ライブイベントの企画制作を依頼されても対応できる基礎知識を習得する [2] ライブイベントの実施開催を通じて、イベント(コンサート/ライブ他)企画の実施時における様々な事象の対応力を習得する [3] 企業とライブイベントの実施準備協業を通じて、イベント制作者としての必要なレベルの実務力を習得する						
評価方法と基準	[1] 定期試験 ※筆記試験 (評価割合 40%) [2] 受講態度 ※課題提出 (評価割合 60%)						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	プロジェクトの進め方の概要説明	プロフィールシートの作成
2		講義・演習	ライブイベント実施に向けて(打合せ)を学ぶ	打合せ準備資料の作成
3		講義・演習	ライブイベント実施[CIVILIAN]現場での動きを学ぶ	イベント実施打合せ・イベント後の終了報告書記入
4		講義・演習	ライブイベント実施[Chuning Candy]1st現場での動きを学ぶ	イベント実施打合せ・イベント後の終了報告書記入
5		講義・演習	ライブイベント実施[Aoyama Project]1st・[QUEENS]1st現場での動きを学ぶ	イベント実施打合せ・イベント後の終了報告書記入
6		講義・演習	ライブイベントを記録する(映像収録とWEB)の制作を学ぶ	ライブ映像の編集処理
7		講義・演習	各ライブイベント実施に向けて(打合せ)を学ぶ	運営マニュアルの作成
8		講義・演習	各ライブイベント実施に向けて(打合せ)を学ぶ	イベント実施打合せ・イベント後の終了報告書記入
9		講義・演習	ライブイベント実施[SUN MUSIC GET LIVE]1st現場での動きを学ぶ	イベント実施打合せ・イベント後の終了報告書記入
10		講義・演習	ライブイベント実施[QUEENS]2nd現場での動きを学ぶ	イベント実施打合せ・イベント後の終了報告書記入
11		講義・演習	ライブイベント実施[Chuning Candy]2nd現場での動きを学ぶ	イベント実施打合せ・イベント後の終了報告書記入
12		講義・演習	ライブイベント実施[SUN MUSIC GET LIVE]2nd現場での動きを学ぶ	イベント実施打合せ・イベント後の終了報告書記入
13		講義・演習	ライブイベント実施[Pro Musician FES]現場での動きを学ぶ	運営マニュアルの作成・読み合わせ
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	コンサートテクニック(8) (チーム制作プロジェクトA(8))	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	岡秀樹
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	エンターテイメントの発信地である「渋谷」を拠点に活動しているライブハウスや音楽施設を知り、企業とプロジェクトを組み、生きたイベント企画・制作・運営・プロモーションを学ぶ。 即戦力になる人材育成に向け実践力を身につける。						
到達目標	精度の高い企画書、実施要項、運営マニュアル、プロモーションプランを学生主体で作成できるようにする。 イベント企画では、「独創的な企画を提案できる」こと、制作では「人・もの・お金・時間を管理」できること、運営では「進行を管理することができ、安心・安全な運営を円滑に行う」ことができること、プロモーションでは「既成概念に捉われることなく、自分たちに何ができるかを徹底的に追求し、時代に沿ったプロモーションを提案し実行」することを目標とする。						
評価方法と基準	授業内での積極的な発言や態度、プレゼンテーションの出来具合を評価 30% イベント本番日の行動力、企画制作、運営の技術、知識を振り返りシートにて評価 40% メール等のレスポンスの速さ、丁寧さ、プロモーション実行具合を評価30%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	企業プロジェクト①(企業理念理解/ディスカッション/スケジュール作成)	前年度のプロジェクト内容を把握し資料として提出する。
2		講義・演習	企業プロジェクト②(プロジェクト企画書/プロモーションプランの作成)	企画書作成に必要な情報集め(アーティスト情報、ア写真など)、SNS配信予定表を提出する。
3		講義・演習	企業プロジェクト③(プロモーションの実践/運営マニュアルの作成)	運営マニュアルに必要な情報を提出する。(図面、セット図、セットリストなど)
4		講義・演習	企業プロジェクト④(イベント当日の運営)	運営マニュアル読み込み各メンバーで打ち合わせ
5		講義・演習	企業プロジェクト⑤(全体報告会/報告書の作成)	報告会で発表する内容まとめ提出。企業への御礼文送信。
6		講義・演習	自主企画①(班分け/アイデアフラッシュ)	A4 1枚に提案したいイベント内容をまとめて提出。
7		講義・演習	自主企画②(コンセプト決め/企画書作成)	A4 で出演者向けに企画書を作成し提出。
8		講義・演習	自主企画③(ブッキング/実施要綱/プロモーションプラン作成)	ブッキング用メール文の作成。プロモーション先リストを作成する。
9		講義・演習	自主企画④(プロモーションツール/運営マニュアル作成)	印刷業者・グッズ製作会社調べ、運営マニュアルに必要な情報を集める(図面、セット図、セットリストなど)
10		講義・演習	自主企画⑤(顔合わせ兼打ち合わせ)	各セクション問題無く進められるように懸念点や疑問点を洗い出しておく。
11		講義・演習	自主企画⑥(運営シミュレーション)口	備品が揃っているか確認し、足りないものは購入する。
12		講義・演習	自主企画⑦(イベント当日の運営)	運営マニュアル読み込み各メンバーで打ち合わせ
13		講義・演習	自主企画⑧(全体報告会/報告書の作成)	報告会で発表する内容まとめ、御礼文送信
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			各イベントや課題に向けて自主的に取り組む。次回の授業時に確認。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	コンサートテクニック(8) (チーム制作プロジェクトB(8))	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	唐澤淳
学科・専攻	スーパーeエンターテインメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	エンターテインメントの発信地である「渋谷」を拠点に活動しているライブハウスや音楽施設を知り、企業とプロジェクトを組み、生きたイベント企画・制作・運営・プロモーションを学ぶ。 即戦力になる人材育成に向け実践力を身につける。						
到達目標	精度の高い企画書、実施要項、運営マニュアル、プロモーションプランを学生主体で作成できるようにする。 イベント企画では、「独創的な企画を提案できる」こと、制作では「人・もの・お金・時間を管理」できること、運営では「進行を管理することができ、安心・安全な運営を円滑に行う」ことができること、プロモーションでは「既成概念に捉われることなく、自分たちに何ができるかを徹底的に追求し、時代に沿ったプロモーションを提案し実行」することを目標とする。						
評価方法と基準	授業内での積極的な発言や態度、プレゼンテーションの出来具合を評価 30% イベント本番日の行動力、企画制作、運営の技術、知識を振り返りシートにて評価 40% メール等のレスポンスの速さ、丁寧さ、プロモーション実行具合を評価30%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	企業プロジェクト①(企業理念理解/ディスカッション/スケジュール作成)	前年度のプロジェクト内容を把握し資料として提出する。
2		講義・演習	企業プロジェクト②(プロジェクト企画書/プロモーションプランの作成)	企画書作成に必要な情報集め(アーティスト情報、ア写真など)、SNS配信予定表を提出する。
3		講義・演習	企業プロジェクト③(プロモーションの実践/運営マニュアルの作成)	運営マニュアルに必要な情報を提出する。(図面、セット図、セットリストなど)
4		講義・演習	企業プロジェクト④(イベント当日の運営)	運営マニュアル読み込み各メンバーで打ち合わせ
5		講義・演習	企業プロジェクト⑤(全体報告会/報告書の作成)	報告会で発表する内容まとめ提出。企業への御礼文送信。
6		講義・演習	自主企画①(班分け/アイデアフラッシュ)	A4 1枚に提案したいイベント内容をまとめて提出。
7		講義・演習	自主企画②(コンセプト決め/企画書作成)	A4 で出演者向けに企画書を作成し提出。
8		講義・演習	自主企画③(ブッキング/実施要綱/プロモーションプラン作成)	ブッキング用メール文の作成。プロモーション先リストを作成する。
9		講義・演習	自主企画④(プロモーションツール/運営マニュアル作成)	印刷業者・グッズ製作会社調べ、運営マニュアルに必要な情報を集める(図面、セット図、セットリストなど)
10		講義・演習	自主企画⑤(顔合わせ兼打ち合わせ)	各セクション問題無く進められるように懸念点や疑問点を洗い出しておく。
11		講義・演習	自主企画⑥(運営シミュレーション)口	備品が揃っているか確認し、足りないものは購入する。
12		講義・演習	自主企画⑦(イベント当日の運営)	運営マニュアル読み込み各メンバーで打ち合わせ
13		講義・演習	自主企画⑧(全体報告会/報告書の作成)	報告会で発表する内容まとめ、御礼文送信
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			各イベントや課題に向けて自主的に取り組む。次回の授業時に確認。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	コンサートテクニック(8) (チーム制作プロジェクトC(8))	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	大島直子
学科・専攻	スーパーeエンターテインメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	[1] ライブイベントの企画制作についての基礎知識を学習する [2] ライブイベントの実施開催を通じて、イベント(コンサート/ライブ他)企画の実施についての基礎知識を学習する [3] 企業とライブイベントの実施準備協業を通じて、イベント制作者としての必要な業務を体験学習する						
到達目標	[1] ライブイベントの企画制作を依頼されても対応できる基礎知識を習得する [2] ライブイベントの実施開催を通じて、イベント(コンサート/ライブ他)企画の実施時における様々な事象の対応力を習得する [3] 企業とライブイベントの実施準備協業を通じて、イベント制作者としての必要なレベルの実務力を習得する						
評価方法と基準	[1] 定期試験 ※筆記試験 (評価割合 40%) [2] 受講態度 ※課題提出 (評価割合 60%)						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	新年度オリエンテーション(アイスブレイク、ブレインストーミング、映像鑑賞、討論)	新入生歓迎ライブの打ち合わせ
2		講義・演習	新入生歓迎ライブの運営・制作。	運営マニュアルの事前読み合わせ
3		講義・演習	エンタメ施設取材①(企画書作成/渋谷施設調べ/アポどりシミュレーション)	渋谷にあるエンターテインメント施設を調べて提出
4		講義・演習	エンタメ施設取材②(アポどり/電話・メール・名刺交換シミュレーション)	希望する取材場所の施設の研究を行い資料として提出
5		講義・演習	エンタメ施設取材③(取材内容、取材方法検討)	インタビュー記事を研究し、インタビュー内容を提出
6		講義・演習	エンタメ施設取材④(プレゼン準備/パワーポイント作成/進行表作成/発表シミュレーション)	発表パワーポイント・発表進行表を作成し提出
7		講義・演習	エンタメ施設取材⑤(プレゼンテーション/報告書作成)	班員にて発表シミュレーションを行う
8		講義・演習	企業プロジェクト①(プロジェクト内容説明、企業紹介、担当者自己紹介)	エンタメ取材報告書を作成し提出する
9		講義・演習	企業プロジェクト②(企業理念理解/ディスカッション/スケジュール作成)	関わる企業を研究(歴史、理念、業務内容)し、資料として提出
10		講義・演習	企業プロジェクト③(プロジェクト企画書:プロモーションプラン作成)	ディスカッションした内容を元に企画書・プロモーションリスト作成
11		講義・演習	企業プロジェクト④(プロモーション実践/運営マニュアル作成)	プロモーションスケジュールを作成、運営マニュアルラフ作成
12		講義・演習	企業プロジェクト⑤(イベント当日の運営を実践)□	運営マニュアルの事前読み合わせ
13		講義・演習	企業プロジェクト⑥(全体報告会/報告書作成)	報告会で発表する内容まとめ
14		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ビジネス基礎（7）	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	関口陽介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 （単位）	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	現代は、今までの常識や成功事例が通用しないVUCA（Volatility/変動性、Uncertainty/不確実性、Complexity/複雑性、Ambiguity/曖昧性）の時代。特に、学生が将来にわたってキャリア形成を考えるプロセスにおいては、教科書的知識では対応不可能。よって、本講義では、現実の職業生活に関する広範な知識の提供と、自ら考える習慣・態度の形成を目的とする。また、近年一般的になってきているリモートコミュニケーションを、授業内でのワーク、発表などを通じ実践する機会を設ける。講義全体を通して、理論に加えて、具体的な事例を多数取り上げることで、社会生活に容易に展開できる構成とする。						
到達目標	①キャリアデザインの概念を理解し、自身の価値観や職業観を知る ②キャリアデザインにおける様々な視点を学び、自身のキャリアに活用できるようになる ③自身のキャリアデザインの実現に向けて行動できるようになる ④オンラインコミュニケーションの実践、習得 ⑤社会に出る際に、役立つ知識の習得						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	ガイダンス、講義の目的や達成レベルを理解する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
2		講義・演習	“働き易い会社”とは。その特徴を事例から学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
3		講義・演習	組織の部門構成や機能を事例を基に理解する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
4		講義・演習	“企業”研究の方法として、具体的な調べ方を学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
5		講義・演習	実在する企業を研究対象として、調べ、発表する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
6		講義・演習	エンプロイアビリティとは。自らの市場価値を理解する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
7		講義・演習	グローバル人材とは。具体的な活動事例から学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
8		講義・演習	“転職”に関し、メリット・デメリットを理解する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
9		講義・演習	“起業”とは。具体的な活動事例から学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
10		講義・演習	オンラインコミュニケーションを体験しながら、学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
11		講義・演習	学生時代にやるべきことを理解し、行動する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
12		講義・演習	試験・レポート課題	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
13		講義・演習	これまでの授業のまとめ、質問と回答	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			講義後資料を復習し、不明点を自ら調べる。または、次回講義で質問する習慣を身につける。	
【使用教科書・教材・参考書】				
使用教材は、講義ごとに教員が準備した資料を使用する。				

科目名	ビジネス基礎（8）	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	関口陽介
学科・専攻	スーパーeエンターテインメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 （単位）	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	現代は、今までの常識や成功事例が通用しないVUCA（Volatility/変動性、Uncertainty/不確実性、Complexity/複雑性、Ambiguity/曖昧性）の時代。特に、学生が将来にわたってキャリア形成を考えるプロセスにおいては、教科書的知識では対応不可能。よって、本講義では、現実の職業生活に関する広範な知識の提供と、自ら考える習慣・態度の形成を目的とする。また、近年一般的になってきているリモートコミュニケーションを、授業内でのワーク、発表などを通じ実践する機会を設ける。講義全体を通して、理論に加えて、具体的な事例を多数取り上げることで、社会生活に容易に展開できる構成とする。						
到達目標	①キャリアデザインの概念を理解し、自身の価値観や職業観を知る ②キャリアデザインにおける様々な視点を学び、自身のキャリアに活用できるようになる ③自身のキャリアデザインの実現に向けて行動できるようになる ④オンラインコミュニケーションの実践、習得 ⑤社会に出る際に、役立つ知識の習得						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	働く上で必要となる能力“職業人能力”について学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
2		講義・演習	将来にわたって理解すべき、“お金”について学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
3		講義・演習	アート系エンターテインメント施設訪問	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
4		講義・演習	事例解説／アート系エンターテインメント施設の運営	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
5		講義・演習	自分史の作成を通して、自身の特性を理解する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
6		講義・演習	適職診断ツールの活用を通して、職業選択を考える	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
7		講義・演習	ネット社会におけるマナー・ルールを学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
8		講義・演習	仕事と生活の調和『ワークライフバランス』を学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
9		講義・演習	メンタルヘルスを学び、こころの健康について考える	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
10		講義・演習	人生100年時代のライフデザインについて考える	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
11		講義・演習	働く視点で、Society5.0/SDGsを理解する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
12		講義・演習	試験・レポート課題	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
13		講義・演習	これまでの授業のまとめ、質問と回答	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			講義後資料を復習し、不明点を自ら調べる。または、次回講義で質問する習慣を身につける。	
【使用教科書・教材・参考書】				
使用教材は、講義ごとに教員が準備した資料を使用する。				

科目名	キャリアデザイン (7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	関口陽介
学科・専攻	スーパーeエンターテインメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	2020年からのコロナ禍に直面し、社会全体が史上まれにみるパラダイムシフト(枠組みの大転換)に見舞われた。特に、エンターテインメントビジネスへの影響は計り知れない。本講座は、こうした時代背景をとらえ、社会を生き抜き、かつ、将来的にビジネスに関わっていく上で、知っておくべき基本的な知識や今日の話題、さらには、知っていることで発展性のあるテーマに関し学び、かつ、興味をもって接する態度・習慣を育成する。講義全体を通して、多様な講師のビジネスキャリアを反映した具体的な事例を多数取り上げることで、学んだことが実ビジネスへ容易に展開できる構成とする。						
到達目標	講義で紹介される、社会やビジネス全般にわたる今日の話題を理解し、興味をもって接することができる。且つ、取り上げられたテーマに関して、自分なりの意見を持って、発言・記述できるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	ガイダンス、講義の目的や達成レベルを理解する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
2		講義・演習	マーケティング基礎 その1 "4つのP"を学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
3		講義・演習	マーケティング基礎 その2 "STP"を学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
4		講義・演習	マーケティング基礎 その3 "3C分析"を学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
5		講義・演習	戦略的情報発信 広報(PR)を学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
6		講義・演習	イノベーションを起こす"デザイン思考"を身に着ける	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
7		講義・演習	飲食ビジネスの仕組みを理解する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
8		講義・演習	成功企業の事例解説(ファッションブランド)	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
9		講義・演習	成功企業の事例解説(エンターテインメント企業)	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
10		講義・演習	成功企業の事例解説(興行ビジネス)	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
11		講義・演習	情報爆発時代のメディアリテラシーを理解する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
12		講義・演習	試験・レポート課題	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
13		講義・演習	これまでの授業のまとめ、質問と回答	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			講義後資料を復習し、不明点を自ら調べる。または、次回講義で質問する習慣を身につける。	
【使用教科書・教材・参考書】				
使用教材は、講義ごとに教員が準備した資料を使用する。				

科目名	キャリアデザイン (8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	関口陽介
学科・専攻	スーパーeエンターテインメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	2020年からのコロナ禍に直面し、社会全体が史上まれにみるパラダイムシフト(枠組みの大転換)に見舞われた。特に、エンターテインメントビジネスへの影響は計り知れない。本講座は、こうした時代背景をとらえ、社会を生き抜き、かつ、将来的にビジネスに関わっていく上で、知っておくべき基本的な知識や今日の話題、さらには、知っていることで発展性のあるテーマに関し学び、かつ、興味をもって接する態度・習慣を育成する。講義全体を通して、多様な講師のビジネスキャリアを反映した具体的な事例を多数取り上げることで、学んだことが実ビジネスへ容易に展開できる構成とする。						
到達目標	講義で紹介される、社会やビジネス全般にわたる今日の話題を理解し、興味をもって接することができる。且つ、取り上げられたテーマに関して、自分なりの意見を持って、発言・記述できるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	デジタルマーケティングを学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
2		講義・演習	パラダイムシフトにおける”アート思考”を理解する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
3		講義・演習	アート系エンターテインメント施設訪問	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
4		講義・演習	事例解説／アート系エンターテインメント施設の運営	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
5		講義・演習	商品開発のビジネスモデルを学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
6		講義・演習	広告実務と広告代理店の機能を学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
7		講義・演習	エンタメビジネスに必須のスポンサー制度を理解する	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
8		講義・演習	SDGsのビジネス展開を学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
9		講義・演習	Society 5.0 未来社会の展望を学ぶ	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
10		講義・演習	企業研究の手法を事例で学ぶ(食品会社)	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
11		講義・演習	企業研究の手法を事例で学ぶ(ファッションブランド)	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
12		講義・演習	試験・レポート課題	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
13		講義・演習	これまでの授業のまとめ、質問と回答	配布資料の復習、疑問点に関する質問準備
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			講義後資料を復習し、不明点を自ら調べる。または、次回講義で質問する習慣を身につける。	
【使用教科書・教材・参考書】				
使用教材は、講義ごとに教員が準備した資料を使用する。				

科目名	韓国語Opcional(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	徐慧精
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	1) ハングルの表記を覚える。 2) ペアやグループで会話の練習をする。 3) 韓国の文化について学ぶ。						
到達目標	1) 会話の練習を通して、簡単な挨拶や自己紹介ができるようになる。 2) 言葉を学ぶことで、韓国の社会や文化に対する関心を高める。						
評価方法と基準	1) 定期試験 60% 2) 出席 10% 3) 授業準備 10% 4) 授業態度 10% 5) 課題 10%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	自己紹介、目標設定	プリントで練習する。
2		講義・演習	基本母音を知る。	書く練習と発音の練習をする。
3		講義・演習	子音 + 母音 の組み合わせを読む。	書く練習と単語を覚える。
4		講義・演習	激音について	書く練習と発音の練習をする。
5		講義・演習	濃音について	書く練習と発音の練習をする。
6		講義・演習	バッチム	書く練習と発音の練習、単語を覚える。
7		講義・演習	合成母音	書く練習と発音の練習、単語を覚える。
8		講義・演習	発音の変化	発音の練習をする。
9		講義・演習	簡単な会話	会話の練習をする。
10		講義・演習	定期試験	単語や簡単な会話を覚える。
11		講義・演習	-입니다 / -입니까?	文章を作る練習をする。
12		講義・演習	韓国語で自己紹介をする。	自己紹介を書く。
13		講義・演習	発表会と話し合い	聴いて書く。
14		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			予習・復習・日記・作文を書く	
【使用教科書・教材・参考書】				
できる韓国語初級Ⅰ & ワークブック、プリント。				

科目名	韓国語Opcional(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	徐慧精
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	1) 韓国語のスキルをアップする。 2) ペアやグループで会話の練習をする。 3) 韓国の文化について学ぶ。						
到達目標	1) 会話の練習を通して、簡単な挨拶や自己紹介ができるようになる。 2) 言葉を学ぶことで、韓国の社会や文化に対する関心を高める。						
評価方法と基準	1) 定期試験 60% 2) 出席 10% 3) 授業準備 10% 4) 授業態度 10% 5) 課題 10%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	前期の復習をする。	プリントでの復習。
2		講義・演習	-이 / 가 아닙니다.	否定文の練習をする。
3		講義・演習	職業について	会話の練習をする。
4		講義・演習	部屋の中を観察してみよう。	新しい単語を学ぶ。
5		講義・演習	簡単な質問ができる。	相手の話を聞いて返答をする。
6		講義・演習	家族関係が分かる。	文章を作る。授業内容の復習をする。
7		講義・演習	地名や場所名を覚える。	プリントで単語を覚える。
8		講義・演習	約束について会話する。	会話の練習をする。
9		講義・演習	位置に関する説明ができる。	作文の練習をする。
10		講義・演習	定期試験	復習をする。
11		講義・演習	動画をみて見よう。	聴いて書く練習をする。
12		講義・演習	学んだ単語を確認しよう。	学んだ単語の復習をする。
13		講義・演習	一年間を振り返る。	会話の練習をする。
14		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実践を通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			予習・復習・日記・作文を書く	
【使用教科書・教材・参考書】				
できる韓国語初級Ⅰ & ワークブック、プリント。				

科目名	Global Communication (7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	池末信
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	外国人を前に怖がったり恥ずかしがったりせず、流暢でなくても意思疎通を図ろうとする「姿勢」を身につける。						
到達目標	よく使われる日常的表現と基本的な言い回しを理解し、用いることもできる。 自分や他人を紹介することができ、個人的な情報について、質問をしたり、答えたりできる。会話相手がゆっくり、はっきりと話して、サポートをしてくれるなら簡単なやり取りをすることができる。						
評価方法と基準	定期テスト(筆記100%)による採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	be 動詞(am, are)を使って自己紹介(国籍や出身)する、または出身地を尋ねる会話を練習、疑問代名詞[What]を使って、自分の個人情報や相手に伝え、また相手の情報を聞く	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
2		講義・演習	ホテルにチェックインする際の会話を練習する、個人的な経歴等のプロフィールを読む・書く	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
3		講義・演習	新しい人に出会う」 前期発表と連動する内容	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
4		講義・演習	be動詞を使って、家族構成について話す、be動詞の否定文を使って、友達や家族について説明する	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
5		講義・演習	年齢や誕生日について聞く、話す、写真に写っている友達のことについて話す、友達についての紹介文を書く	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
6		講義・演習	家族についての情報を比較する」 前期発表と連動する内容	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
7		講義・演習	名詞の所有を表す[is]と[is]を使って、自分の家について話す、[it is]を使って、家具について話す	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
8		講義・演習	飲み物やお菓子を提供する、受け取る際の会話を練習する、分からない単語について質問する、ホームシェアについてのEメールのやり取りを読む、または、そのEメールを書く	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
9		講義・演習	「 前期発表と連動する内容	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
10		講義・演習	一般動詞「現在形」を使って、お気に入りの物について話す、一般動詞の「現在形」の疑問文を使って、どのようにテクノロジーを使用しているのかを話す	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
11		講義・演習	コミュニケーション手段について話す、相手の話を聞いていることを示す、商品のレビューを読む、書く	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
12		講義・演習	活動について比較する」 前期発表と連動する内容	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
13		講義・演習	「現在形」肯定文、否定文を使って、平日、週末の行動について話す、 「現在形」疑問文を使って、時間・自分のルーティン(日課)について話す	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
14		講義・演習	相手の意見に賛成したり、相手と共通していることを伝える表現を練習する、自分の行動についてのレポートを読む、書く	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
15		講義・演習	Time to Speak: 前期発表	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
準備学習 時間外学習			反復練習を通して身につける	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Global Communication (8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	池末信
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	120 8単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	外国人を前に怖がったり恥ずかしがったりせず、流暢でなくても意思疎通を図ろうとする「姿勢」を身につける。						
到達目標	よく使われる日常的表現と基本的な言い回しを理解し、用いることもできる。 自分や他人を紹介することができ、個人的な情報について、質問をしたり、答えたりできる。会話相手がゆっくり、はっきりと話して、サポートをしてくれるなら簡単なやり取りをすることができる。						
評価方法と基準	定期テスト(筆記100%)による採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	「現在進行形」肯定文を使って、家事や自宅での行動について話す 「現在進行形」疑問文を使って、旅行について質問する、または答える	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
2		講義・演習	電話で情報を共有する会話を練習する、今起こっていることについてのブログを読む、書く	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
3		講義・演習	ロールプレイ・プレゼンテーション「最近の生活について」 ・後期発表と連動する内容	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
4		講義・演習	[Can / Can' t](能力)を使って、自分の能力や才能について話す [Can / Can' t](可能性)を使って、職場や学校でできること、できないことについて話す	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
5		講義・演習	自分が何故その仕事の適任者なのか、説明するための表現を練習する、インターネット上で自分の考えをコメントする	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
6		講義・演習	ロールプレイ・プレゼンテーション「自国民が何が得意かについて」 ・後期発表と連動する内容	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
7		講義・演習	[this] と [these]を使って、休暇、旅行について話す [like to, want to, need to, have to]を使って、旅行計画を立てる	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
8		講義・演習	お店でいろいろな情報を聞く時の表現を使って、会話する場所についての説明を読む、書く	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
9		講義・演習	ロールプレイ・プレゼンテーション「休暇の計画をたてる」 ・後期発表と連動する内容	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
10		講義・演習	[be going to]を使って、週末のアウトドア(野外)プランについて話す、[be going to](疑問文)を使って、異なる様々な旅で何を着るかについて話し合う	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
11		講義・演習	夕方出かける計画を提案するなど、相手を誘う時の表現を練習する オンラインでの招待状を読む、書く	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
12		講義・演習	ロールプレイ・プレゼンテーション「自分の町での楽しい週末を計画する」・後期発表と連動する内容	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
13		講義・演習	be動詞の過去形[was / were]の肯定文と否定文を使って、過去における人物、場所、物について話す、be動詞の過去形[was / were]の疑問文を使って、記憶にある色について話す	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
14		講義・演習	自分の記憶を表現し、映画、俳優について話す 過去の思い出として保管している物についてEメールを書く	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
15		講義・演習	Time to Speak: 後期発表	オンデマンド動画を視聴し、課題に取り組む
準備学習 時間外学習			反復練習を通して身につける	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	日本語講座 (7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	神田智子
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	日本国内での就職・デビュー活動に必要な日本語能力を養います。 * 前期は、日本の就職活動の概要理解、業界・企業・職種研究、企業担当者やOB・OG訪問、インターンシップ準備などを行い、日本で働くことをイメージできるようにします。また日本語能力試験の対策を行います。 * 後期は、日本語能力試験対策及び、就職・デビューに関わる面接対策等を行います。						
到達目標	1. 日本の企業や業界について理解する。 2. OB・OG訪問やインターンシップを通じて日本での就業を体験し、就職への具体的なイメージを掴む。 3. 日本語で履歴書が書けるようになる。 4. 面接に対応できる日本語力やビジネスマナーを身に付ける。 5. 日本語能力試験N1への合格、または同等の日本語力を身につける。						
評価方法と基準	毎回の授業で出される課題(提出物、口頭発表)と前期・後期末試験について、 (1)論理性 (2)独自性 (3)正確性 (4)表現力 (5)意欲 の観点から評価						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	日本の就職・デビュー活動の概要	〈準備〉学歴、資格取得年月の整理
2		講義・演習	履歴書①基本情報の書き方	〈準備〉学歴、資格取得年月の整理
3		講義・演習	業界研究 調査①	業界の自主研究及び資料作成
4		講義・演習	業界研究 調査②	業界の自主研究及び資料作成
5		講義・演習	企業研究 調査① 好きなアーティストの所属先	企業の自主研究及び資料作成
6		講義・演習	企業研究 調査② 好みの企業BEST 5	企業の自主研究及び資料作成
7		講義・演習	N1の試験についての心構え～ 例題①	〈課題〉資料作成
8		講義・演習	レベルチェックテスト(20～30分)テスト答え合わせ解説 N1 状況状態に関する語彙	建前、矛盾 チームワークなどの語彙を使う状況を挙げ、例文作成 読解問題宿題
9		講義・演習	N1文法 導入文型 ～とあって、～ならではの、～にもまして、～からして 例文作成、会話練習 N1語彙 人を見て思う感情表現語彙	あさましい めざましい 根拠り業掘りなどの語彙を使う状況を挙げ、例文作成 読解問題宿題
10		講義・演習	N1文法 導入文型 ～を余儀なくされる ～たりとも ～きらいがある ～あつての 例文作成会話練習 N1相手を気遣う語彙	あいにく 何気ない 独自の などの語彙を使う状況を挙げ 例文作成 読解問題宿題
11		講義・演習	N1文法 導入文型 ～をよそに ～なりに ～ないでもない ～すら～なかった 例文作成、会話練習 N1困惑する感情の語彙 実践問題	不審な 閉口する 反発する などの語彙を使う状況を挙げ 例文作成 読解問題宿題
12		講義・演習	N1文法 導入文型 文法～とは(驚き)～がはやいか ～そばから ～ずにはおかない 例文作成、会話練習 N1時間 時期の語彙 。夏休みに向けて	適宜、時折 古参の などの語彙を使う状況を挙げ例文作成 読解問題宿題。夏休み課題の取り組み
13		講義・演習	振り返り。N1 試験について	夏休み課題の復習
14		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			反復練習を通して身につける	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	日本語講座 (8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	神田智子
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部一	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	日本国内での就職に有利なJLPTN1取得を目標とし、特に出題されやすい接続詞を抜粋して導入、定着を目指す。併せてすべての基礎となる語彙力向上も目標とする またN1レベルの文法や語彙の使い分けも身につける * 講習ごとに語彙テストを行い、また「使える」語彙力を前提に積極的に会話練習を行う * わかりやすく導入するために例文提示と例文作成を行う						
到達目標	1. JLPTN1合格を目指す 2. 正しい接続詞の使い方を学び、実際に使えるようにする 3. 実際に使える語彙を増やす 読める漢字を増やす						
評価方法と基準	1・前期 期末試験の得点 2・N1レベル文法の習得度 N1レベル語彙の実践問題 正解率 3・出席率 授業態度 以上を基準として総合的に評価する						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	N1文法 導入文型 ～ともなると ～もさることながら ～に即した ～を置いて他にない 例文作成、会話練習 N1相手に対応する語彙	報いる 用心する 勘違いなどの語彙を使う状況を挙げ、例文作成 読解問題宿題
2		講義・演習	N1文法 導入文型 ～までもなく ～いかに ～とは言えないまでも ～とい～とい 例文作成、会話練習 N1将来未来の語彙	果てしなく 遠からず 粘り強くなどの語彙を使う状況を考え 例文作成 読解問題宿題
3		講義・演習	N1文法 導入文型～のをいいことに ～にもほどがある ～ならまだしも ～以前の 例文作成、会話練習 N1物に働きかける語彙	活性化 正常化 目に見えてなどの語彙を使う状況を挙げ 例文作成 読解問題宿題
4		講義・演習	N1文法 導入文型 ～たら～たで ～ようものなら ～ならいざしらず ～にこしたことはない 例文作成、会話練習 N1経済の語彙	不況 不振 盛況などの語彙を使う状況を挙げ 例文を作成 読解問題宿題
5		講義・演習	N1文法 導入文型～とはいえ ～といったところだ ～に～ない ～にかこつけて 例文作成、会話練習 N1仕事の語彙	打ち込んでいる 立て込んでいる 乗り切るなどの語彙を使う状況を挙げ 例文を作成 読解問題宿題
6		講義・演習	N1模擬試験問題 文法 語彙	文法例文作成 + 読解問題宿題
7		講義・演習	N1模擬試験問題 語彙 漢字	語彙例文作成 + 読解問題宿題
8		講義・演習	N1模擬試験問題 文法 漢字	文法例文作成 + 読解問題宿題
9		講義・演習	N1試験対策	レポート提出
10		講義・演習	企業研究 調査② 好みの企業BEST 5	レポート提出
11		講義・演習	インターンシップ② プロフィールシート作成	〈課題〉資料作成
12		講義・演習	企業に入ってからのこと。OB OGIに聞きたいこと。	レポート提出
13		講義・演習	1年のまとめをプレゼンテーションする。	レポート提出
14		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			反復練習を通して身につける	
【使用教科書・教材・参考書】				