

科目名	キャリア教育（１）	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	西村章吾
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	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		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	「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		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	「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	「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		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	イベントスタッフとしてで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	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	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	「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		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	「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	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		実習	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		実習	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・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	西村章吾
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	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□						

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	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		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		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		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	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		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		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		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	コミュニケーションスキルアップ検定受験に伴う特別講義の実施(基本的対話スキルについて)	配布プリントを記入し次回提出	
10		講義	コミュニケーションスキルアップ検定受験に伴う特別講義の実施(自己表現スキルについて)	配布プリントを記入し次回提出	
11		講義	コミュニケーションスキルアップ検定受験に伴う特別講義の実施(社会的スキルについて)	配布プリントを記入し次回提出	
12		講義	コミュニケーションスキルアップ検定受験に伴う特別講義の実施(サービスマインドについて)	配布プリントを記入し次回提出	
13		試験	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		実習	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		実習	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（３）	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	西村章吾
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	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		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	「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		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	「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	「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		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	イベントスタッフとしてで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	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	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	「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		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	「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	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		実習	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		実習	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・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	西村章吾
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	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	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		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		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		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	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		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		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		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	エンターテイン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	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	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	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	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		実習	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		実習	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				

科目名	キャリア教育（5）	必修 選択	必修	年次	3	担当教員	西村章吾
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	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		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		演習	ハートビーイングワーク	七つの習慣の実践作業
3		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		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		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		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		演習	キューブを使っ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		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		演習	パズルワーク	七つの習慣の実践作業
10		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		演習	キューブを使っ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		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		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		実習	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		実習	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				

科目名	キャリア教育（6）	必修 選択	必修	年次	3	担当教員	西村章吾
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	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		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		演習	ハートビーイングワーク	七つの習慣の実践作業
3		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		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		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		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		演習	キューブを使っ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		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		演習	パズルワーク	七つの習慣の実践作業
10		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		演習	キューブを使っ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		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		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		実習	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		実習	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	西村章吾
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	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		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		演習	ハートビーイングワーク	七つの習慣の実践作業
3		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		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		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		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		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		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		演習	パズルワーク	七つの習慣の実践作業
10		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		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		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		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		実習	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		実習	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	キャリア教育（８）	必修 選択	必修	年次	4	担当教員	西村章吾
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	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		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		演習	ハートビーイングワーク	七つの習慣の実践作業
3		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		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		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		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		演習	キューブを使っ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		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		演習	パズルワーク	七つの習慣の実践作業
10		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		演習	キューブを使っ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		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		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		実習	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		実習	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	Music Theory (1)	必修 選択	選択必修	年次	1	担当教員	北澤由佳
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	音楽業界でステップアップしていく為には、楽曲の分析やオリジナル曲作曲、アレンジの能力が必要となる。 本講義では音楽理論の基礎から応用までをしっかりと理解し、実際に表現に繋げていけるよう学んで行く。						
到達目標	楽曲分析ができるようになり、実際にオリジナル曲作曲や楽曲アレンジができるようになる。						
評価方法と基準	筆記による採点100%						

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	楽譜の歴史、五線譜、クレフを理解し説明できる。音名を理解し言える。	五線譜の各部名称とクレフ、音名を復習しレポート作成五線に書かれた音符の音名と鍵盤の位置が一致出来るように復習復習しレポート作成
2		講義	音名、音符、休符を理解し言える。音符、休符を理解し説明できる。	音名、音符、休符の表し方と連符を復習しレポート作成、音符、休符の表し方と連符を復習しレポート作成
3		講義	拍子、複合拍子を理解し説明できる。記譜法、臨時記号を理解し説明できる。	小節線、単純拍子、複合・混合拍子、タイについて復習しレポート作成
4		講義	反復記号を理解し説明できる。音程を理解し説明できる。	調号と臨時記号の区別、臨時記号の効力を学び正しい楽譜が書けるよう復習しレポート作成、反復記号を学び、音源を聴き楽譜を追えるよう復習しレポート作成
5		講義	音程を理解し説明できる。音程を理解し説明できる。	音程(度数の数え方、全音と半音)を復習しレポート作成、音程(2.3.6.7度、＃ ♭あり)を復習しレポート作成
6		講義	メジャースケールを理解し説明できる。	メジャースケールの仕組みを復習し、復習しレポート作成、5度圏を用い、調号を用いてスケールを書けるようにし、実際に歌ったり楽器で復習しレポート作成
7		講義	マイナースケールを理解し説明できる。	調号を用いてナチュラルマイナースケールを復習しレポート作成、ハーモニックマイナー、メロディックマイナースケールを復習しレポート作成
8		講義	スコアリーディングを理解し説明できる。中間テスト	総復習をし、理解度を高めレポート作成
9		講義	奏法を理解しその説明ができる。近親調を理解しその説明ができる	省略記号、奏法記号、装飾記号を復習しレポート作成、それぞれの調の関係を理解し復習しレポート作成
10		講義	移調を理解しその説明ができる、トライアドを理解しその説明ができる	五線を用いて移調を理解し復習しレポート作成、コードの概念とトライアドの構造をを理解し復習しレポート作成
11		講義	7thコードを理解しその説明ができる、7thコードの復習とdim7を理解しその説明ができる	トライアドの知識を踏まえ、7thコードに発展させることが出来るようにしを理解し復習しレポート作成、トライアド、7thコード、dimコードの構造をを理解し復習しレポート作成
12		講義	転回形を理解しその説明ができる、その他のコードを理解しその説明ができる	転回形の表記方法を復習し、G-clefでの簡単なヴォイスिंगが出来るようを理解し復習、add9、sus4、6thコードを復習し実際に弾いてを理解し復習しレポート作成
13		講義	テンションを理解しその説明ができる	9th、11th、13thのテンションコードをを理解し復習しレポート9th、11th、13thのテンションコードをを理解し復習しレポート作成
14		講義	スコアリーディングを理解しその説明ができる、まとめ、期末予備テスト	総復習をし、を理解し復習しレポート作成、復習、テスト対策を行い期末テストに備える
15		講義	期末テスト、総復習	復習、テスト対策を行い期末テストに備える
準備学習 時間外学習			前回までの内容をワークを使って復習、次の内容に備える	
【使用教科書・教材・参考書】				
ゼロから始める音楽理論」喜多弘悦(著) 滋慶教育科学研究所(監修) 株式会社国際教育センターCOM音楽出版(発行) 株式会社滋慶教育事業部				

科目名	Music Theory (1)	必修 選択	選択必修	年次	1	担当教員	北澤由佳
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	音楽業界でステップアップしていく為には、楽曲の分析やオリジナル曲作曲、アレンジの能力が必要となる。 本講義では音楽理論の基礎から応用までをしっかりと理解し、実際に表現に繋げていけるよう学んで行く。						
到達目標	楽曲分析ができるようになり、実際にオリジナル曲作曲や楽曲アレンジができるようになる。						
評価方法と基準	筆記による採点100%						

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	楽譜の歴史、五線譜、クレフを理解し説明できる。	五線譜の各部名称とクレフ、音名を復習しレポート作成
2		講義	音名を理解し言える。	五線に書かれた音符の音名と鍵盤の位置が一致出来るように復習復習しレポート作成
3		講義	音名、音符、休符を理解し言える。	音名、音符、休符の表し方と連符を復習しレポート作成
4		講義	音符、休符を理解し説明できる。	音符、休符の表し方と連符を復習しレポート作成
5		講義	拍子、複合拍子を理解し説明できる。	小節線、単純拍子、複合・混合拍子、タイについて復習しレポート作成
6		講義	記譜法、臨時記号を理解し説明できる。	調号と臨時記号の区別、臨時記号の効力を学び正しい楽譜が書けるよう復習しレポート作成
7		講義	反復記号を理解し説明できる。	反復記号を学び、音源を聴き楽譜を追えるよう復習しレポート作成
8		講義	音程を理解し説明できる。	音程（度数の数え方、全音と半音）を復習しレポート作成
9		講義	音程を理解し説明できる。	音程（2.3.6.7度、＃＼あり）を復習しレポート作成
10		講義	音程を理解し説明できる。	音程（1.4.5.8度、＃＼あり）を復習しレポート作成
11		講義	メジャースケールを理解し説明できる。	メジャースケールの仕組みを復習し、復習しレポート作成
12		講義	メジャースケールを理解し説明できる。	5度圈を用い、調号を用いてスケールを書けるようにし、実際に歌ったり楽器で復習しレポート作成
13		講義	マイナースケールを理解し説明できる。	調号を用いてナチュラルマイナースケールを復習しレポート作成
14		講義	マイナースケールを理解し説明できる。	ハーモニックマイナー、メロディックマイナースケールを復習しレポート作成
15		講義	期末テスト	テスト学習し、レポート作成
準備学習 時間外学習			前回までの内容をワークを使って復習、次の内容に備える	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Ear Training (1)	必修 選択	選択必修	年次	1	担当教員	北澤由佳
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	音楽業界でステップアップしていく為には、楽譜を読み初見で歌う能力、聴こえる音の分析能力が必要となる。 本講義では、実際に楽曲を聴き、聴こえる音やリズムを正しく五線紙に書き記す事ができるよう訓練し、 現場で即戦力となる人材を育成する。						
到達目標	楽譜を初見で演奏できるようになり、さらに耳コピができるようになる。						
評価方法と基準	筆記による採点100%						

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	音の歴史、モーリス信号、周波数、効果音について知る リズム打ち・書き取り方について知る 音の高低の判定を理解し説明できる	配布された授業プリントのリズム書き取りを正確に叩けるように理解しレポートにまとめる。	
2		講義	4分音符、4分休符のリズム打ち 3拍子と4拍子のビート感覚を養う 2線紙を使って音の高低判定 2度音程を歌い音程感を身に付けを理解し説明できる	配布された授業プリントのリズム打ちや書き取りを復習し理解しレポートにまとめる。	
3		講義	8分音符のリズム打ちと5線紙を使ってリズムの書き取り 3線紙を使って音の高低判定を理解し説明できる	配布された授業プリントのリズム打ちや書き取りを復習し理解しレポートにまとめる。	
4		講義	4分音符、4分休符、8分音符のリズム打ち、リズムの書き取り、5線紙を使ってメロディーの書き取り を理解し説明できる	配布された授業プリントのリズム打ちやメロディー書き取り、音程を復習し理解しレポートにまとめる。	
5		講義	16分音符のリズム打ち、リズム書き取り、休符の多いメロディーの書き取り 新曲視唱 を理解し説明できる	配布された授業プリントのリズム打ちや新曲視唱、音程を復習し理解しレポートにまとめる。	
6		講義	16分音符のリズム打ち、リズム書き取り、休符の多いメロディーの書き取り 新曲視唱を理解し説明できる	配布された授業プリントのリズム打ちや新曲視唱、音程を復習し理解しレポートにまとめる。	
7		講義	前回までの内容を復習すを理解し説明できる	今までの内容を復習し次回の授業に備える	
8		講義	4分音符、4分休符、8分音符、16分音符のリズム打ち、リズム書き取り、メロディーの書き取り、新曲視唱を理解し説明できる	配布された授業プリントのリズム打ちや新曲視唱、音程を復習し理解しレポートにまとめる。	
9		講義	8分休符(裏打ち)のリズム打ち、書き取り、メロディーの書き取り、新曲視唱 を理解し説明できる	配布された授業プリントのリズム打ちや新曲視唱、音程を復習し理解しレポートにまとめる。	
10		講義	4分音符、4分休符、8分音符、16分音符、8分休符のリズム打ち・書き取り、メロディー書き取り、新曲視唱 を理解し説明できる	配布された授業プリントのリズム打ちや新曲視唱、音程を復習し理解しレポートにまとめる。	
11		講義	4分音符、4分休符、8分音符、16分音符、8分休符のリズム打ち・書き取り、メロディー書き取り、新曲視唱 を理解し説明できる	配布された授業プリントのリズム打ちや新曲視唱、音程を復習し理解しレポートにまとめる。	
12		講義	4分音符、4分休符、8分音符、16分音符、8分休符のリズム打ち・書き取り、メロディー書き取り、新曲視唱、Major,minorのコード判定を理解し説明できる	配布された授業プリントのリズム打ちや新曲視唱、音程を復習し理解しレポートにまとめる。	
13		講義	期末予備テスト	配布された授業プリントのリズム打ちや新曲視唱、音程を復習すし理解しレポートにまとめる。	
14		講義	期末テスト	テスト準備対策をする	
15		講義	テスト返却、総復習	配布された授業プリントのリズム打ちや書き取りを復習し理解しレポートにまとめる。	
準備学習 時間外学習			前回の内容のリズム打ちや視唱を復習して次回に備える		
【使用教科書・教材・参考書】					
「イヤートレーニング」喜多弘悦(著) 滋慶教育科学研究所(監修) 株式会社国際教育センターCOM音楽出版(発行) 株式会社滋慶教育事業部(発売)					
東京スクールオブミュージック専門学校渋谷					

科目名	Ear Training (1)	必修 選択	選択必修	年次	1	担当教員	北澤由佳
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二						
教員の略歴							
授業の学習 内容	音楽業界でステップアップしていく為には、楽譜を読み初見で歌う能力、聴こえる音の分析能力が必要となる。 本講義では、実際に楽曲を聴き、聴こえる音やリズムを正しく五線紙に書き記す事ができるよう訓練し、 現場で即戦力となる人材を育成する。						
到達目標	楽譜を初見で演奏できるようになり、さらに耳コピができるようになる。						
評価方法と基準	出席点100点満点と期末試験100点満点の合計を2分割し、60点以上を合格とする。						

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	音の歴史、モールス信号、周波数、効果音について知る リズム打ち・書き取り方について知る 音の高低の判定を理解し説明できる	配布された授業プリントのリズム書き取りを正確に叩けるように理解しレポートにまとめる。	
2		講義	4分音符、4分休符のリズム打ち 3拍子と4拍子のビート感覚を養う 2線紙を使って音の高低判定 2度音程を歌い音程感を身に付けを理解し説明できる	配布された授業プリントのリズム打ちや書き取りを復習し理解しレポートにまとめる。	
3		講義	8分音符のリズム打ちと5線紙を使ってリズムの書き取り 3線紙を使って音の高低判定を理解し説明できる	配布された授業プリントのリズム打ちや書き取りを復習し理解しレポートにまとめる。	
4		講義	4分音符、4分休符、8分音符のリズム打ち、リズムの書き取り、5線紙を使ってメロディーの書き取り を理解し説明できる	配布された授業プリントのリズム打ちやメロディー書き取り、音程を復習し理解しレポートにまとめる。	
5		講義	16分音符のリズム打ち、リズム書き取り、休符の多いメロディーの書き取り 新曲視唱 を理解し説明できる	配布された授業プリントのリズム打ちや新曲視唱、音程を復習し理解しレポートにまとめる。	
6		講義	16分音符のリズム打ち、リズム書き取り、休符の多いメロディーの書き取り 新曲視唱を理解し説明できる	配布された授業プリントのリズム打ちや新曲視唱、音程を復習し理解しレポートにまとめる。	
7		講義	前回までの内容を復習すを理解し説明できる	今までの内容を復習し次の授業に備える	
8		講義	4分音符、4分休符、8分音符、16分音符のリズム打ち、リズム書き取り、メロディーの書き取り、新曲視唱を理解し説明できる	配布された授業プリントのリズム打ちや新曲視唱、音程を復習し理解しレポートにまとめる。	
9		講義	8分休符（裏打ち）のリズム打ち、書き取り、メロディーの書き取り、新曲視唱 を理解し説明できる	配布された授業プリントのリズム打ちや新曲視唱、音程を復習し理解しレポートにまとめる。	
10		講義	4分音符、4分休符、8分音符、16分音符、8分休符のリズム打ち・書き取り、メロディー書き取り、新曲視唱 を理解し説明できる	配布された授業プリントのリズム打ちや新曲視唱、音程を復習し理解しレポートにまとめる。	
11		講義	4分音符、4分休符、8分音符、16分音符、8分休符のリズム打ち・書き取り、メロディー書き取り、新曲視唱 を理解し説明できる	配布された授業プリントのリズム打ちや新曲視唱、音程を復習し理解しレポートにまとめる。	
12		講義	4分音符、4分休符、8分音符、16分音符、8分休符のリズム打ち・書き取り、メロディー書き取り、新曲視唱、Major,minorのコード判定を理解し説明できる	配布された授業プリントのリズム打ちや新曲視唱、音程を復習し理解しレポートにまとめる。	
13		講義	中間予備テスト	配布された授業プリントのリズム打ちや新曲視唱、音程を復習すし理解しレポートにまとめる。	
14		講義	中間テスト	テスト準備対策をする	
15		講義	テスト返却、総復習	配布された授業プリントのリズム打ちや書き取りを復習し理解しレポートにまとめる。	
準備学習 時間外学習			前回の内容のリズム打ちや視唱を復習して次回に備える		
【使用教科書・教材・参考書】					

科目名	Music Theory (2)	必修 選択	選択必修	年次	1	担当教員	北澤由佳
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	音楽業界でステップアップしていく為には、楽曲の分析やオリジナル曲作曲、アレンジの能力が必要となる。 本講義では音楽理論の基礎から応用までをしっかりと理解し、実際に表現に繋げていけるよう学んで行く。						
到達目標	楽曲分析ができるようになり、実際にオリジナル曲作曲や楽曲アレンジができるようになる。						
評価方法と基準	筆記による採点100%						

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	前期の復習を理解し説明できる。メジャーダイアトニックコードを理解し説明できる。	MT I & II の内容を復習し、理解度を高めダイアトニックコードのコードネーム、ディグリーネームを復習し、理解度を高めレポート作成	
2		講義	メジャーダイアトニックコードの機能を理解し説明できる。ドミナントモーションを理解し説明できる。	各機能の意味を理解し、主要和音(スリーコード)と代理和音を復習理解度を高めドミナントモーションを復習し、響きを聴いて理解度を高めレポート作成	
3		講義	マイナーダイアトニックコードを理解し説明できる。	ダイアトニックコードの仕組みを五線譜に書けるよう理解度を高めマイナーダイアトニックコードの仕組みを五線譜に書けるよう理解度を高める	
4		講義	マイナーダイアトニックコードの機能を理解し説明できる。	マイナーコードが持つ機能を理解し復習レポート作成、前回までのを理解し復習レポート作成	
5		講義	ケーデンスを理解し説明できる。	終止形、ドミナントモーション、トゥーフアブ、偽終止についてを理解し復習セカンダリドミナントについてを理解し復習レポート作成	
6		講義	代理コード(裏コード)を理解し説明できる。定番コードパターンを理解し説明できる。	V7の代理コードを理解し、V7と代理コードを弾き比べてを理解し復習コードパターンを使って曲を作ってを理解し復習レポート作成	
7		講義	クリシェを理解し説明できる。パッシングコードを理解し説明できる。	クリシェの手法を使ってアレンジしてを理解し復習レポート作成、パッシングの手法を使ってアレンジしてを理解し復習レポート作成	
8		講義	代理コード(裏コードを含むダイアトニック外の代理コード)を理解し説明できる。借用和音を理解し説明できる。	メジャー、マイナーのダイアトニックコードの代理コードとダイアトニック外の代理コードを使ってを理解し復習レポート作成	
9		講義	転調を理解し説明できる。アナライズを理解し説明できる。	転調のパターンを知り、実践を理解し復習楽譜と音源から楽曲分析を理解し復習レポート作成	
10		講義	ヴォイスシングを理解し説明できる。アベイラブルノートスケール(メジャー)を理解し説明できる。	ケーデンスを実際に5線に書けるようにするを理解し復習コードスケールを使ってフレーズを作ってを理解し復習レポート作成	
11		講義	アベイラブルノートスケール(マイナー)を理解し説明できる。ドミナントスケールを理解し説明できる。	コードスケールを使ってフレーズを作ってを理解し復習V7に適したスケールを使ってフレーズを作ってを理解し復習レポート作成	
12		講義	コードに適したスケールを理解し説明できる。その他のスケールを理解し説明できる。	それぞれのコードに適したスケールを使ってフレーズを作って理解し復習前回までに学んだスケール以外のスケールを使ってアレンジし理解し復習レポート作成	
13		講義	スコアリーディングを理解し説明できる。	復習をしを理解し復習今までの内容を復習し理解度を高める 期末テストを理解し復習レポート作成	
14		講義	期末テスト	復習、テスト対策をし期末テストを振り返る。	
15		講義	テスト返却と総復習	実際に楽譜を読み、自分なりに分析し、表現に繋げる応用力を身に付けレポート作成する。	
準備学習 時間外学習			前回までの内容をワークを使って復習、次の内容に備える		
【使用教科書・教材・参考書】					
ゼロから始める音楽理論」喜多弘悦(著) 滋慶教育科学研究所(監修) 株式会社国際教育センターCOM音楽出版(発行) 株式会社滋慶教育事業部					
東京スクールオブミュージック専門学校渋谷					

科目名	Music Theory (2)	必修 選択	選択必修	年次	1	担当教員	北澤由佳
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	音楽業界でステップアップしていく為には、楽曲の分析やオリジナル曲作曲、アレンジの能力が必要となる。 本講義では音楽理論の基礎から応用までをしっかりと理解し、実際に表現に繋げていけるよう学んで行く。						
到達目標	楽曲分析ができるようになり、実際にオリジナル曲作曲や楽曲アレンジができるようになる。						
評価方法と基準	筆記による採点100%						

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	前期の復習を理解し説明できる。	MT I & II の内容を復習し、理解度を高めレポート作成	
2		講義	メジャーダイアトニックコードを理解し説明できる。	ダイアトニックコードのコードネーム、ディグリーネームを復習し、理解度を高めレポート作成	
3		講義	メジャーダイアトニックコードの機能を理解し説明できる。	各機能の意味を理解し、主要和音(スリーコード)と代理和音を復習理解度を高めレポート作成	
4		講義	ドミナントモーションを理解し説明できる。	ドミナントモーションを復習し、響きを聴いて理解度を高めレポート作成	
5		講義	マイナーダイアトニックコードを理解し説明できる。	ダイアトニックコードの仕組み(ナチュラルマイナー)を五線譜に書けるようし理解度を高めレポート作成	
6		講義	マイナーダイアトニックコードを理解し説明できる。	マイナーダイアトニックコードの仕組みを五線譜に書けるようし理解度を高めレポート作成	
7		講義	マイナーダイアトニックコードの機能を理解し説明できる。	マイナーコードが持つ機能を理解し復習レポート作成	
8		講義	マイナーダイアトニックコードの機能を理解し説明できる。	前回までのを理解し復習レポート作成	
9		講義	ケーデンスを理解し説明できる。	終止形、ドミナントモーション、トゥーファイブ、偽終止についてを理解し復習レポート作成	
10		講義	ケーデンスを理解し説明できる。	セカンダリドミナントについてを理解し復習レポート作成	
11		講義	代理コード(裏コード)を理解し説明できる。	V7の代理コードを理解し、V7と代理コードを弾き比べてを理解し復習レポート作成	
12		講義	定番コードパターンを理解し説明できる。	コードパターンを使って曲を作ってを理解し復習レポート作成	
13		講義	クリシェを理解し説明できる。	クリシェの手法を使ってアレンジしてを理解し復習レポート作成	
14		講義	パッシングコードを理解し説明できる。	パッシングの手法を使ってアレンジしてを理解し復習レポート作成	
15		講義	期末テスト	これまでの確認	
準備学習 時間外学習			前回までの内容をワークを使って復習、次の内容に備える		
【使用教科書・教材・参考書】					

科目名	Ear Training (2)	必修 選択	選択必修	年次	1	担当教員	北澤由佳
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	音楽業界でステップアップしていく為には、楽譜を読み初見で歌う能力、聴こえる音の分析能力が必要となる。本講義では、実際に楽曲を聴き、聴こえる音やリズムを正しく五線紙に書き記す事ができるよう訓練し、現場で即戦力となる人材を育成する。						
到達目標	楽譜を初見で演奏できるようになり、さらに耳コピができるようになる。						
評価方法と基準	出席点100点満点と期末試験100点満点の合計を2分割し、60点以上を合格とする。						

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	リズム打ち・書き取り(タイ付き、C.G.Fを使って) メロディー書き取り (GMajor、2声メロディーは三連符導入、2声ハーモニーは2度音程導入)を理解し説明ができる。	配布された授業プリントのリズム打ちや新曲視唱を復習確認理解しレポート作成	
2		講義	リズム打ち・書き取り(タイ付き、C.G.Fを使って) メロディー書き取り (GMajor、6/8拍子、2声メロディー、2声ハーモニー) コードⅣ(Ⅱm)ーⅤーⅠの聴き分けを理解し説明ができる。	配布された授業プリントのリズム打ちや新曲視唱を復習確認理解しレポート作成	
3		講義	リズム打ち・書き取り(タイ付き、C.G.Fを使って) メロディー書き取り (GMajor、6/8拍子、2声メロディー、2声ハーモニー) コードⅣ(Ⅱm)ーⅤーⅠの聴き分けを理解し説明ができる。	配布された授業プリントのリズム打ちや新曲視唱を復習確認理解しレポート作成	
4		講義	リズム打ち・書き取り(タイ付き、C.G.Fを使って) メロディー書き取り (GMajor、6/8拍子、2声メロディー、2声ハーモニー) コードⅥmを含む聴き分けを理解し説明ができる。	配布された授業プリントのリズム打ちや新曲視唱を復習確認理解しレポート作成	
5		講義	リズム打ち・書き取り(タイ付き、C.G.Fを使って) メロディー書き取り (GMajor、6/8拍子、2声メロディー、2声ハーモニー) コードⅥmを含む聴き分けを理解し説明ができる。	配布された授業プリントのリズム打ちや新曲視唱を復習確認理解しレポート作成	
6		講義	曲を題材にしたリズム打ち、リズム書き取り、メロディー書き取り メロディー書き取り(6/8拍子、2声メロディー、2声ハーモニー) コードⅥmを含む聴き分けを理解し説明ができる。	配布された授業プリントのリズム打ちや新曲視唱を復習確認理解しレポート作成	
7		講義	前回までの内容を復習する	今までの内容を復習し次の授業に備え確認理解しレポート作成	
8		講義	リズム打ち・書き取り(タイ付き、C.G.Fを使って) メロディー書き取り (Key:C.G.F.Am.Cm、6/8拍子、2声メロディー、2声ハーモニー) コードⅠ、Ⅱm、Ⅳ、Ⅴ、Ⅵmの聴き分けを理解し説明ができる。	配布された授業プリントのリズム打ちや新曲視唱を復習確認理解しレポート作成	
9		講義	リズム打ち・書き取り(タイ付き、C.G.Fを使って) メロディー書き取り (Key:C.G.F.Am.Cm、6/8拍子、2声メロディー、2声ハーモニー) コードⅠ、Ⅱm、Ⅳ、Ⅴ、Ⅵmの聴き分け	配布された授業プリントのリズム打ちや新曲視唱を復習確認理解しレポート作成	
10		講義	リズム打ち・書き取り(タイ付き、C.G.Fを使って) メロディー書き取り (Key:C.G.F.Am.Cm、6/8拍子、2声メロディー、2声ハーモニー) コードⅠ、Ⅱm、Ⅳ、Ⅴ、Ⅵmの聴き分けを理解し説明ができる。	配布された授業プリントのリズム打ちや新曲視唱を復習確認理解しレポート作成	
11		講義	リズム打ち・書き取り(タイ付き、C.G.Fを使って)、メロディー書き取り (Key:C.G.F.Am.Cm、6/8拍子、2声メロディー、2声ハーモニー) コードⅠ、Ⅱm、Ⅳ、Ⅴ、Ⅵmの聴き分け	配布された授業プリントのリズム打ちや新曲視唱を復習確認理解しレポート作成	
12		講義	リズム打ち・書き取り(タイ付き、C.G.Fを使って)、メロディー書き取り (Key:C.G.F.Am.Cm、6/8拍子、2声メロディー、2声ハーモニー) コードⅠ、Ⅱm、Ⅳ、Ⅴ、Ⅵmの聴き分けを理解し説明ができる。	配布された授業プリントのリズム打ちや新曲視唱を復習確認理解しレポート作成	
13		講義	期末予備テスト	配布された授業プリントのリズム打ちや新曲視唱を復習確認理解しレポート作成	
14		講義	期末テスト	総復習を行い中間テストに備える確認理解しレポート作成	
15		講義	テスト返却、総復習	聴こえる音やリズムを正しく楽譜に書き、コードの響きや種類を聴き分けられる	
準備学習 時間外学習			前回の内容のリズム打ちや視唱を復習して次回に備える		
【使用教科書・教材・参考書】					

科目名	Chart writing arrangement (1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	宇津本直 紀
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	音楽業界でステップアップしていく為には、楽曲の分析やオリジナル曲作曲、アレンジの能力が必要となる。 本講義では音楽理論の基礎から応用までをしっかりと理解し、実際に表現に繋げていけるよう学んで行く。						
到達目標	楽曲分析ができるようになり、実際にオリジナル曲作曲や楽曲アレンジができるようになる。						
評価方法と基準	筆記による採点100%						

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	楽譜の歴史、五線譜、クレフを理解し説明できる。音名を理解し言える。	五線譜の各部名称とクレフ、音名を復習しレポート作成五線に書かれた音符の音名と鍵盤の位置が一致出来るように復習復習しレポート作成
2		講義	音名、音符、休符を理解し言える。音符、休符を理解し説明できる。	音名、音符、休符の表し方と連符を復習しレポート作成 音符、休符の表し方と連符を復習しレポート作成
3		講義	拍子、複合拍子を理解し説明できる。記譜法、臨時記号を理解し説明できる。	小節線、単純拍子、複合・混合拍子、タイについて復習しレポート作成
4		講義	反復記号を理解し説明できる。音程を理解し説明できる。	調号と臨時記号の区別、臨時記号の効力を学び正しい楽譜が書けるよう復習しレポート作成、反復記号を学び、音源を聴き楽譜を追えるよう復習しレポート作成
5		講義	音程を理解し説明できる。音程を理解し説明できる。	音程(度数の数え方、全音と半音)を復習しレポート作成、音程(2.3.6.7度、＃＼あり)を復習しレポート作成
6		講義	メジャースケールを理解し説明できる。	メジャースケールの仕組みを復習し、復習しレポート作成、5度圏を用い、調号を用いてスケールを書けるようにし、実際に歌ったり楽器で復習しレポート作成
7		講義	マイナースケールを理解し説明できる。	調号を用いてナチュラルマイナースケールを復習しレポート作成、ハーモニックマイナー、メロディックマイナースケールを復習しレポート作成
8		講義	スコアリーディングを理解し説明できる。中間テスト	総復習をし、理解度を高めレポート作成
9		講義	奏法を理解しその説明ができる。近親調を理解しその説明ができる	省略記号、奏法記号、装飾記号を復習しレポート作成、それぞれの調の関係を理解し復習しレポート作成
10		講義	移調を理解しその説明ができる、トライアドを理解しその説明ができる	五線を用いて移調を理解し復習しレポート作成、コードの概念とトライアドの構造をを理解し復習しレポート作成
11		講義	7thコードを理解しその説明ができる、7thコードの復習とdim7を理解しその説明ができる	トライアドの知識を踏まえ、7thコードに発展させることが出来るようにしを理解し復習しレポート作成、トライアド、7thコード、dimコードの構造をを理解し復習しレポート作成
12		講義	転回形を理解しその説明ができる、その他のコードを理解しその説明ができる	転回形の表記方法を復習し、G-clefでの簡単なヴォイスिंगが出来るようを理解し復習、add9、sus4、6thコードを復習し実際に弾いてを理解し復習しレポート作成
13		講義	テンションを理解しその説明ができる	9th、11th、13thのテンションコードをを理解し復習しレポート9th、11th、13thのテンションコードをを理解し復習しレポート作成
14		講義	スコアリーディングを理解しその説明ができる、まとめ、期末予備テスト	総復習をし、を理解し復習しレポート作成、復習、テスト対策を行い期末テストに備える
15		講義	期末テスト、総復習	復習、テスト対策を行い期末テストに備える
準備学習 時間外学習			前回までの内容をワークを使って復習、次の内容に備える	
【使用教科書・教材・参考書】				
ゼロから始める音楽理論」喜多弘悦(著) 滋慶教育科学研究所(監修) 株式会社国際教育センターCOM音楽出版(発行) 株式会社滋慶教育事業部				

科目名	Chart writing arrangement (2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	宇津本直 紀
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	音楽業界でステップアップしていく為には、楽曲の分析やオリジナル曲作曲、アレンジの能力が必要となる。 本講義では音楽理論の基礎から応用までをしっかりと理解し、実際に表現に繋げていけるよう学んで行く。						
到達目標	楽曲分析ができるようになり、実際にオリジナル曲作曲や楽曲アレンジができるようになる。						
評価方法と基準	筆記による採点100%						

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	前期の復習を理解し説明できる。メイジャーダイアトニックコードを理解し説明できる。	MT I & II の内容を復習し、理解度を高めダイアトニックコードのコードネーム、ディグリーネームを復習し、理解度を高めレポート作成	
2		講義	メイジャーダイアトニックコードの機能を理解し説明できる。ドミナントモーションを理解し説明できる。	各機能の意味を理解し、主要和音(スリーコード)と代理和音を復習理解度を高めドミナントモーションを復習し、響きを聴いて理解度を高めレポート作成	
3		講義	マイナーダイアトニックコードを理解し説明できる。	ダイアトニックコードの仕組みを五線譜に書けるよう理解度を高めマイナーダイアトニックコードの仕組みを五線譜に書けるよう理解度を高める	
4		講義	マイナーダイアトニックコードの機能を理解し説明できる。	マイナーコードが持つ機能を理解し復習レポート作成、前回までのを理解し復習レポート作成	
5		講義	ケーデンスを理解し説明できる。	終止形、ドミナントモーション、トゥーフアープ、偽終止についてを理解し復習セカンダリドミナントについてを理解し復習レポート作成	
6		講義	代理コード(裏コード)を理解し説明できる。定番コードパターンを理解し説明できる。	V7の代理コードを理解し、V7と代理コードを弾き比べてを理解し復習コードパターンを使って曲を作ってを理解し復習レポート作成	
7		講義	クリシェを理解し説明できる。パッシングコードを理解し説明できる。	クリシェの手法を使ってアレンジしてを理解し復習レポート作成、パッシングの手法を使ってアレンジしてを理解し復習レポート作成	
8		講義	代理コード(裏コードを含むダイアトニック外の代理コード)を理解し説明できる。借用和音を理解し説明できる。	メイジャー、マイナーのダイアトニックコードの代理コードとダイアトニック外の代理コードを使ってを理解し復習レポート作成	
9		講義	転調を理解し説明できる。アナライズを理解し説明できる。	転調のパターンを知り、実践を理解し復習楽譜と音源から楽曲分析を理解し復習レポート作成	
10		講義	ヴォイスシングを理解し説明できる。アベイラブルノートスケール(メイジャー)を理解し説明できる。	ケーデンスを実際に5線に書けるようにするを理解し復習コードスケールを使ってフレーズを作ってを理解し復習レポート作成	
11		講義	アベイラブルノートスケール(マイナー)を理解し説明できる。ドミナントスケールを理解し説明できる。	コードスケールを使ってフレーズを作ってを理解し復習V7に適したスケールを使ってフレーズを作ってを理解し復習レポート作成	
12		講義	コードに適したスケールを理解し説明できる。その他のスケールを理解し説明できる。	それぞれのコードに適したスケールを使ってフレーズを作って理解し復習前回までに学んだスケール以外のスケールを使ってアレンジし理解し復習レポート作成	
13		講義	スコアリーディングを理解し説明できる。	復習をしを理解し復習今までの内容を復習し理解度を高める 期末テストを理解し復習レポート作成	
14		講義	期末テスト	復習、テスト対策をし期末テストを振り返る。	
15		講義	テスト返却と総復習	実際に楽譜を読み、自分なりに分析し、表現に繋げる応用力を身に付けレポート作成する。	
準備学習 時間外学習			前回までの内容をワークを使って復習、次の内容に備える		
【使用教科書・教材・参考書】					
ゼロから始める音楽理論」喜多弘悦(著) 滋慶教育科学研究所(監修) 株式会社国際教育センターCOM音楽出版(発行) 株式会社滋慶教育事業部					
東京スクールオブミュージック専門学校渋谷					

科目名	Theory and notation (1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	大貫和紀
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	楽譜制作ソフトの定番であるSibeliusの使い方をマスターするとともに、アレンジを構築する際にDAWで音を探しながら行う方法から脱却し頭の中のイメージから構築する方法を習得する						
到達目標	Sibeliusの使い方を理解し入力ができるようにする。管楽器の特性を理解して2管のアレンジができるようになる。						
評価方法と基準	1) 定期テスト(実技試験: 100%)						

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	リードシートの作成方法について	リードシートの作成方法について振り返りと自習。
2		講義・演習	リードシートの作成の演習	リードシートの作成の演習振り返りと自習。
3		講義・演習	リードシート+ピアノ伴奏譜の作成について	リードシート+ピアノ伴奏譜の作成について振り返りと自習。
4		講義・演習	リードシート+ピアノ伴奏譜の作成の演習	リードシート+ピアノ伴奏譜の作成の演習振り返りと自習。
5		講義・演習	リズム譜の作成	リズム譜の作成振り返りと自習。
6		講義・演習	リードシート+ピアノ+リズム譜を作成	リードシート+ピアノ+リズム譜を作成振り返りと自習。
7		講義・演習	ギター譜を作成について	ギター譜を作成について振り返りと自習。
8		講義・演習	ギター譜を作成の演習	ギター譜を作成の演習振り返りと自習。
9		講義・演習	イントロを作成について	イントロを作成について振り返りと自習。
10		講義・演習	アウトロを作成について	アウトロを作成について振り返りと自習。
11		講義・演習	管楽器のレンジとトランスポーズ	管楽器のレンジとトランスポーズ振り返りと自習。
12		講義・演習	ユニゾンとガイドトーンのアレンジ	ユニゾンとガイドトーンのアレンジ振り返りと自習。
13		試験	前期のアレンジ課題の提出	レポート提出
14		実習	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		実習	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	Theory and notation (2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	大貫和紀
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	楽譜制作ソフトの定番であるSibeliusの使い方をマスターするとともに、アレンジを構築する際にDAWで音を探しながら行う方法から脱却し頭の中のイメージから構築する方法を習得する						
到達目標	Sibeliusの使い方を理解し、管楽器の特性を理解して5管+ストリングスのアレンジができるようになる。						
評価方法と基準	1) 定期テスト(実技試験: 100%)						

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	インストゥルメンテーションを理解する。	インストゥルメンテーションを理解する。振り返りと自習。
2		講義・演習	管弦楽器によるSolo Unisonのアレンジ	管弦楽器によるSolo Unisonのアレンジ振り返りと自習。
3		講義・演習	2part Soliの構築が出来るようになる。	2part Soliの構築が出来るようになる。振り返りと自習。
4		講義・演習	4way close Drop2 Drop3 Drop2+4のVoicingの構築	4way close Drop2 Drop3 Drop2+4のVoicingの構築振り返りと自習。
5		講義・演習	4part Soliの構築が出来るようになる。	4part Soliの構築が出来るようになる。振り返りと自習。
6		講義・演習	3part Soliの構築が出来るようになる。	3part Soliの構築が出来るようになる。振り返りと自習。
7		講義・演習	5part Soliの構築が出来るようになる。	5part Soliの構築が出来るようになる。振り返りと自習。
8		講義・演習	Spread voicingとアプローチノート	Spread voicingとアプローチノート振り返りと自習。
9		講義・演習	Guide Tone backing	Guide Tone backing振り返りと自習。
10		講義・演習	Inner voicing embellishment	Inner voicing embellishment振り返りと自習。
11		講義・演習	5管と弦を含むアレンジ1	5管と弦を含むアレンジ1振り返りと自習。
12		講義・演習	5管と弦を含むアレンジ2	5管と弦を含むアレンジ2振り返りと自習。
13		試験	後期アレンジ課題提出	レポート提出
14		実習	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		実習	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	Vocal technique (1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	細井康行
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	ヴォーカリストで活躍していく為には幅広い表現力が必要となる。 本講義ではヴォーカリスにおける応用とそのスキルを学び、実際に表現に繋げていけるようにする。						
到達目標	音楽業界で活躍していく為に必要なヴォーカリストの応用と活用方法を習得し実践できるようになる。						
評価方法と基準	実技による採点100%						

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		演習	音符、休符の長さの説明。簡単なリズムとメロディーを実践できる	音符、休符の長さの説明。簡単なリズムとメロディーを動画チェック	
2		演習	高度な歌唱→4分音符のメロディーC～Fまでを歌う	歌唱→4分音符のメロディーC～Fまでを動画チェックする	
3		演習	高度な歌唱→4分音符のメロディーC～Fまでを歌う	歌唱→4分音符のメロディーC～Fまでを動画チェック	
4		演習	メロディーC～Gまでを歌い実践できる。	メロディーC～Gまでを動画チェックする	
5		演習	高度な歌唱→4分音符のメロディーC～Gまでを歌い実践できる。	歌唱→4分音符のメロディーC～Gまでを歌い動画チェックする	
6		演習	高度な歌唱→4分音符・2分音符のメロディーC～Aを歌い実践できる。	歌唱→4分音符・2分音符のメロディーC～Aを歌い動画チェックする	
7		演習	高度な歌唱→4分音符・2分音符のメロディーC～Aを歌い実践できる。	歌唱→4分音符・2分音符のメロディーC～Aを歌い動画チェックする	
8		演習	全音符・2分音符・付点2分音符のメロディーC～上のCまでを歌い実践できる。	全音符・2分音符・付点2分音符のメロディーC～上のCまでを歌い動画チェックする	
9		演習	高度な歌唱→全音符・2分音符・付点2分音符のメロディーC～上のCまでを歌い実践できる。	歌唱→全音符・2分音符・付点2分音符のメロディーC～上のCまでを歌い動画チェックする	
10		演習	高度な歌唱→タイ・8分音符を含めたメロディーC～上のCまでを歌い実践できる。	歌唱→タイ・8分音符を含めたメロディーC～上のCまでを歌い動画チェックする	
11		演習	歌唱→タイ・8分音符を含めたメロディーC～上のCまでを歌い実践できる。	歌唱→タイ・8分音符を含めたメロディーC～上のCまでを歌い動画チェックする	
12		演習	アカペラアンサンブルを学び実践できる	アカペラアンサンブルを動画チェックする	
13		演習	試験	これまでの動画を確認し、成果をレポートにまとめる	
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			ヴォーカルに必要なスキルの習得するための自習を行いまたチェックする、週4時間をかける。		
【使用教科書・教材・参考書】					

科目名	Vocal technique (2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	細井康行
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	ヴォーカリストで活躍していく為には幅広い表現力が必要となる。 本講義ではヴォーカリスにおける応用とそのスキルを学び、実際に表現に繋げていけるようにする。						
到達目標	音楽業界で活躍していく為に必要なヴォーカリストの応用と活用方法を習得し実践できるようになる。						
評価方法と基準	実技による採点100%						

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		演習	音符、休符の長さの説明。簡単なリズムとメロディーを実践できる	音符、休符の長さの説明。簡単なリズムとメロディーを動画チェック
2		演習	歌唱→4分音符のメロディーC～Fまでを歌う	歌唱→4分音符のメロディーC～Fまでを動画チェックする
3		演習	歌唱→4分音符のメロディーC～Fまでを歌う	歌唱→4分音符のメロディーC～Fまでを動画チェック
4		演習	メロディーC～Gまでを歌い実践できる。	メロディーC～Gまでを動画チェックする
5		演習	高度な歌唱歌唱→4分音符のメロディーC～Gまでを歌い実践できる。	歌唱→4分音符のメロディーC～Gまでを歌い動画チェックする
6		演習	高度な歌唱歌唱→4分音符・2分音符のメロディーC～Aを歌い実践できる。	歌唱→4分音符・2分音符のメロディーC～Aを歌い動画チェックする
7		演習	高度な歌唱歌唱→4分音符・2分音符のメロディーC～Aを歌い実践できる。。	歌唱→4分音符・2分音符のメロディーC～Aを歌い動画チェックする
8		演習	全音符・2分音符・付点2分音符のメロディーC～上のCまでを歌い実践できる。	全音符・2分音符・付点2分音符のメロディーC～上のCまでを歌い動画チェックする
9		演習	高度な歌唱歌唱→全音符・2分音符・付点2分音符のメロディーC～上のCまでを歌い実践できる。	歌唱→全音符・2分音符・付点2分音符のメロディーC～上のCまでを歌い動画チェックする
10		演習	高度な歌唱歌唱→タイ・8分音符を含めたメロディーC～上のCまでを歌い実践できる。	歌唱→タイ・8分音符を含めたメロディーC～上のCまでを歌い動画チェックする
11		演習	高度な歌唱歌唱→タイ・8分音符を含めたメロディーC～上のCまでを歌い実践できる。	歌唱→タイ・8分音符を含めたメロディーC～上のCまでを歌い動画チェックする
12		演習	高度な歌唱アカペラアンサンブルを学び実践できる	アカペラアンサンブルを動画チェックする
13		演習	試験	これまでの動画を確認し、成果をレポートにまとめる
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			ヴォーカルに必要なスキルの習得するための自習を行いまたチェックする、週4時間をかける。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Reading(1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	加藤絵礼 奈
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2単位		
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二						
教員の略歴							
授業の学習 内容	音楽業界でステップアップしていく為には、楽譜を読み初見で歌う能力、聴こえる音の分析能力が必要となる。 本講義では、実際に楽曲を聴き、聴こえる音やリズムを正しく五線紙に書き記す事ができるよう訓練し、 現場で即戦力となる人材を育成する。						
到達目標	楽譜を初見で演奏できるようになり、さらに耳コピができるようになる。						
評価方法と基準	実技と筆記による採点100%						

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	G メジャースケールについて説明できる。	G メジャースケール復習レポート作成
2		講義	コードシンボルとコードサウンド、分散和音と音程	G メジャースケール(1) コードシンボルとコードサウンド、分散和音と音程復習レポート作成
3		講義	G メジャースケールについて説明できる。	G メジャースケール復習レポート作成
4		講義	B♭ メジャースケールについて説明できる。	B♭ メジャースケール復習レポート作成
5		講義	B♭ メジャースケール(2) メジャーダイアトニックスケールとコード進行について説明できる。	B♭ メジャースケール(2) メジャーダイアトニックスケールとコード進行復習レポート作成
6		講義	A マイナースケールについて説明できる。	A マイナースケール復習レポート作成
7		講義	A マイナースケールについて説明できる。	A マイナースケール復習レポート作成
8		講義	中間試験及び中間課題の提出。	中間試験及び中間課題準備
9		講義	A♭ メジャースケール。メジャーキーでのノンダイアトニックコードについて説明できる。	A♭ メジャースケール。メジャーキーでのノンダイアトニックコード復習レポート作成
10		講義	E マイナースケールについて説明できる。	E マイナースケール復習レポート作成
11		講義	D メジャースケールについて説明できる。 E♭ メジャースケール。マイナーダイアトニックハーモニーについて説明できる。	D メジャースケール復習レポート作成 E♭ メジャースケール。マイナーダイアトニックハーモニー復習レポート作成
12		講義	D マイナースケールについて説明できる。 種々の調、音階、拍子記号、リズムによる練習について説明できる。	D マイナースケール復習レポート作成 種々の調、音階、拍子記号、リズムによる復習レポート作成
13		講義	期末試験と復習	種々の調、音階、拍子記号、リズムによる復習レポート作成
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			聴力、音感に関するスキル習得。準備復習研究時間として週4時間	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Reading(2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	加藤絵 礼奈
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2単位		
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二						
教員の略歴							
授業の学習 内容	音楽業界でステップアップしていく為には、楽譜を読み初見で歌う能力、聴こえる音の分析能力が必要となる。 本講義では、実際に楽曲を聴き、聴こえる音やリズムを正しく五線紙に書き記す事ができるよう訓練し、 現場で即戦力となる人材を育成する。						
到達目標	楽譜を初見で演奏できるようになり、さらに耳コピができるようになる。						
評価方法と基準	実技による採点100%						

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	G メジャースケールについて説明できる。	G メジャースケール復習レポート作成
2		講義	コードシンボルとコードサウンド、分散和音と音程	G メジャースケール(1) コードシンボルとコードサウンド、分散和音と音程復習レポート作成
3		講義	G メジャースケールについて説明できる。	G メジャースケール復習レポート作成
4		講義	B♭ メジャースケールについて説明できる。	B♭ メジャースケール復習レポート作成
5		講義	B♭ メジャースケール(2) メジャーダイアトニックスケールとコード進行について説明できる。	B♭ メジャースケール(2) メジャーダイアトニックスケールとコード進行復習レポート作成
6		講義	A マイナースケールについて説明できる。	A マイナースケール復習レポート作成
7		講義	A マイナースケールについて説明できる。	A マイナースケール復習レポート作成
8		講義	中間試験及び中間課題の提出。	中間試験及び中間課題準備
9		講義	A♭ メジャースケール。メジャーキーでのノンダイアトニックコードについて説明できる。	A♭ メジャースケール。メジャーキーでのノンダイアトニックコード復習レポート作成
10		講義	E マイナースケールについて説明できる。	E マイナースケール復習レポート作成
11		講義	D メジャースケールについて説明できる。 E♭ メジャースケール。マイナーダイアトニックハーモニーについて説明できる。	D メジャースケール復習レポート作成 E♭ メジャースケール。マイナーダイアトニックハーモニー復習レポート作成
12		講義	Dマイナースケールについて説明できる。種々の調、音階、拍子記号、リズムによる練習について説明できる。	D マイナースケール復習レポート作成 種々の調、音階、拍子記号、リズムによる復習レポート作成
13		講義	期末試験及び期末課題の提出。	期末課題の提出。
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			聴力、音感に関するスキル習得。準備復習研究時間として週4時間	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Ableton basic 1	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	阿瀬 文彦
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	コンサートや舞台などの現場を想定したAbleton Liveの使用法の学習。						
到達目標	・PA現場で必須となっているAbleton Liveのオペレートを習得。 ・現場でのLiveセットの仕込みをスピーディーに行える。 ・オーディオトラック、MIDIトラックの編集技術を習得。						
評価方法と基準	定期テスト(実技試験:70%) 出席率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	起動方法からLiveの初期設定、 基本概念と特徴、PA現場での具体的な活用方法	授業内容の復習
2		講義	Ableton Liveセッションビューについて	セッションビューについて復習
3		講義	Ableton Liveアレンジメントビューについて	アレンジメントビューについて復習
4		講義	Ableton LiveのWarpモードでの各パラメーターの特性	授業で学んだ特性について復習
5		講義	舞台を想定したポン出しの仕込み1	仕込みと手順について復習1
6		講義	舞台を想定したポン出しの仕込み2	仕込みと手順について復習2
7		講義	MIDIコントローラーの設定と操作	設定と操作について復習
8		講義	ライブ・コンサートでのマニピュレート技術を学習	授業内容の復習
9		講義	ライブ・コンサートでのオケの仕込み	授業内容の復習
10		講義	演者のイヤモニへ送るクリック・トラックの作成とルーティングを学習	授業内容の復習
11		講義	ライブ・トラックのサイズや構成の変更を学習	授業内容の復習
12		講義	内蔵エフェクトについて学習	授業で紹介した各エフェクトについて復習
13		試験	実技試験	試験で作成したLiveセットを再度確認し内容を復習
14		実習	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		実習	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	Ableton basic 2	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	阿瀬 文彦
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	コンサートや舞台などの現場を想定したAbleton Liveの使用法の学習。						
到達目標	・PA現場で必須となっているAbleton Liveのオペレートを習得。 ・現場でのLiveセットの仕込みをスピーディーに行える。 ・オーディオトラック、MIDIトラックの編集技術を習得。						
評価方法と基準	定期テスト(実技試験:70%) 出席率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・実習	Ableton Liveでのオーディオレコーディング実習	授業内容の復習
2		講義・実習	前回の授業でレコーディングしたオーディオ素材のエディット作業	学習したエディット方法の復習
3		講義・実習	Ableton Liveでマルチマイクで収録したドラム素材のミックス処理	学習したミックスの復習
4		講義・実習	Ableton Liveでの楽曲パラデータを使用してのミックスを学習1	授業で配布したデータの確認と整理1
5		講義・実習	Ableton Liveでの楽曲パラデータを使用してのミックスを学習2	授業で配布したデータの確認と整理2
6		講義・実習	MIDIトラックでの基本的な打ち込みを学習1	授業内容の復習
7		講義・実習	MIDIトラックでの基本的な打ち込みを学習2	授業内容の復習
8		講義・実習	Ableton Live内蔵サンプラーの学習	授業内容の復習
9		講義・実習	Ableton Live内蔵シンセサイザーの学習	授業内容の復習
10		講義・実習	Ableton Liveのグループクオンタイズについて学習	オーディオのクオンタイズについて復習
11		講義・実習	サンプルエディタを使用したオーディオのタイミング補正を学習	タイミング補正について復習
12		講義・実習	セッションビューを使用してのライブパフォーマンス。素材仕込み	授業で作成したデータの整理
13		試験	実技試験	試験で作成したLiveセットを再度確認し内容をしっかり復習する
14		実習	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		実習	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	Music Theory (3)	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	北澤由佳
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	音楽業界でステップアップしていく為には、楽曲の分析やオリジナル曲作曲、アレンジの能力が必要となる。 本講義では音楽理論の基礎から応用までをしっかりと理解し、実際に表現に繋げていけるよう学んで行く。						
到達目標	楽曲分析ができるようになり、実際にオリジナル曲作曲や楽曲アレンジができるようになる。						
評価方法と基準	筆記による採点100%						

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	ダイアトニック・コード・プログレッション、コードスケールを理解し説明できる。	ダイアトニック・コード・プログレッション、コードスケールの復習レポート作成	
2		講義	コンポジションとしての転調、アレンジングとしての転調を理解し説明できる。	コンポジションとしての転調、アレンジング復習レポート作成	
3		講義	コード進行の分析と創作、その概要と技法を理解し説明できる。	コード進行の分析と創作復習レポート作成	
4		講義	メロディーとハーモニーの関係を理解し説明できる。	メロディーとハーモニーの関係における復習レポート作成	
5		講義	メロディーとハーモニーの関係を理解し説明できる。	メロディーとハーモニーの関係における復習レポート作成	
6		講義	"ヴォイス・リーディング"と"ガイド・トーン・ライン"作曲、編曲、即興演奏を理解し説明でき	"ヴォイス・リーディング"と"ガイド・トーン・ライン"作曲、編曲、即興演奏復習レポート作	
7		講義	中間テスト、及び中間課題の復習	中間テスト、及び中間課題の説明と準備。	
8		講義	中間確認試験と復習	中間課題レポートの提出準備	
9		講義	メロディーの作法:メロディーの分析を理解し説明できる。	メロディーの作法:メロディーの分析復習レポート作成	
10		講義	メロディーの作法:メロディーの装飾を理解し説明できる。	メロディーの作法:メロディーの装飾復習レポート作成	
11		講義	メロディーの作法:モチーフの概要を理解し説明できる。	メロディーの作法:モチーフの概要復習レポート作成	
12		講義	メロディーの作法:モチーフを発展させるその技法を理解し説明できる。	メロディーの作法:モチーフを発展させるその技法復習レポート作成	
13		講義	ハーモニー(コード進行)の装飾:パッシング・コード、アプローチ・コードを理解し説明でき	ハーモニー(コード進行)の装飾:パッシング・コード、アプローチ・コード復習レポート作成	
14		講義	学期末テスト、及び学期末課題の説明と準備。	学期末テスト、及び学期末課題の説明と準備。	
15		講義	期末確認試験と復習	期末課題レポートの提出準備	
準備学習 時間外学習			業界で資料する音楽理論の習得。準備復習研究時間として週4時間		
【使用教科書・教材・参考書】					

科目名	Music Theory (4)	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	北澤由佳
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	音楽業界でステップアップしていく為には、楽曲の分析やオリジナル曲作曲、アレンジの能力が必要となる。 本講義では音楽理論の基礎から応用までをしっかりと理解し、実際に表現に繋げていけるよう学んで行く。						
到達目標	楽曲分析ができるようになり、実際にオリジナル曲作曲や楽曲アレンジができるようになる。						
評価方法と基準	筆記による採点100%						

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	メロディー、コード進行の分析、メロディーとコード進行の関係、メロディーの作法を理解し	メロディー、コード進行の分析、メロディーとコード進行の関係、メロディーの作法の復習	
2		講義	ノン・ファンクショナル・ドミナント・セヴンス・コードを理解し説明ができる。	ダイアトニック・ハーモニーの拡張 ①ノン・ファンクショナル・ドミナント・セヴンス・コード	
3		講義	モーダルインターチェンジを理解し説明ができる。	モーダルインターチェンジ復習レポート作成	
4		講義	ハイブリッド・ヴォイスングを理解し説明ができる。	ハイブリッド・ヴォイスング復習レポート作成	
5		講義	リハーモニゼーションⅠを理解し説明ができる。	リハーモニゼーションⅠ 復習レポート作成	
6		講義	リハーモニゼーションⅡを理解し説明ができる。	リハーモニゼーションⅡ 復習レポート作成	
7		講義	リハーモニゼーションⅡを理解し説明ができる。	中間テスト、及び中間課題の説明と準備。	
8		講義	中間確認試験と復習	中間課題レポートの提出準備	
9		講義	モーダル・ハーモニーを理解し説明ができる。	モーダル・ハーモニー復習レポート作成	
10		講義	モーダルライティング、オスティナート、ペダルポイントを理解し説明ができる。	モーダルライティング、オスティナート、ペダルポイント復習レポート作成	
11		講義	ヴォイスングのテクニックを理解し説明ができる。	ヴォイスングのテクニックの復習レポート作成	
12		講義	コンスタント・ストラクチャーをはじめとした、ポスト・ビバップ・ハーモニーを理解し説明がで	コンスタント・ストラクチャーをはじめとした、ポスト・ビバップ・ハーモニー復習レポート作成	
13		講義	最新の拡張された、ハーモニー、メロディー、リズム的なコンセプトを理解し説明ができる。	最新の拡張された、ハーモニー、メロディー、リズム的なコンセプト復習レポート作成	
14		講義	ヴォイスングのテクニックを理解し説明ができる。	学期末テスト、及び学期末課題の説明と準備。	
15		講義	期末確認試験と復習	期末課題レポートの提出準備	
準備学習 時間外学習			業界で資料する音楽理論の習得。準備復習研究時間として週4時間		
【使用教科書・教材・参考書】					

科目名	Ear Training (3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	北澤由佳
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	音楽業界でステップアップしていく為には、楽譜を読み初見で歌う能力、聴こえる音の分析能力が必要となる。 本講義では、実際に楽曲を聴き、聴こえる音やリズムを正しく五線紙に書き記す事ができるよう訓練し、 現場で即戦力となる人材を育成する。						
到達目標	楽譜を初見で演奏できるようになり、さらに耳コピができるようになる。						
評価方法と基準	筆記よる採点100%						

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	イヤートレーニング2を理解し説明できる。	授業概要の説明とイヤートレーニング2の復習レポート作成	
2		講義	実際のメロディー：順次進行の多い、水平的なメロディーを理解し説明できる。	実際のメロディー：順次進行の多い、水平的なメロディーの復習レポート作成	
3		講義	実際のメロディー：順次進行の多い、水平的なメロディーを理解し説明できる。	実際のメロディー：順次進行の多い、水平的なメロディーの復習レポート作成	
4		講義	実際のメロディー：跳躍、幅広い跳躍を含む、垂直的なメロディーを理解し説明できる。	実際のメロディー：跳躍、幅広い跳躍を含む、垂直的なメロディーの復習レポート作成	
5		講義	実際のメロディー：跳躍、幅広い跳躍を含む、垂直的なメロディーを理解し説明できる。	実際のメロディー：跳躍、幅広い跳躍を含む、垂直的なメロディーの復習レポート作成	
6		講義	実際のメロディー：モチーフを発展させたメロディーを理解し説明できる。	実際のメロディー：モチーフを発展させたメロディーの復習レポート作成	
7		講義	実際のメロディー：モチーフを発展させたメロディーを理解し説明できる。	実際のメロディー：モチーフを発展させたメロディーの復習レポート作成	
8		講義	実際のメロディー：跳躍、幅広い跳躍を含む、垂直的なメロディーを理解し説明できる。	実際のメロディー：跳躍、幅広い跳躍を含む、垂直的なメロディーの復習レポート作成	
9		講義	モード(ダイアトニック・コード・スケール)：ミクソリディアンを理解し説明できる。	モード(ダイアトニック・コード・スケール)：ミクソリディアンを復習レポート作成	
10		講義	モード(ダイアトニック・コード・スケール)：リディアンを理解し説明できる。	モード(ダイアトニック・コード・スケール)：リディアンを復習レポート作成	
11		講義	モード(ダイアトニック・コード・スケール)：ドリアンを理解し説明できる。	モード(ダイアトニック・コード・スケール)：ドリアンを復習レポート作成	
12		講義	モード(ダイアトニック・コード・スケール)：フリジアンを理解し説明できる。	モード(ダイアトニック・コード・スケール)：フリジアンを復習レポート作成	
13		講義	モード(ダイアトニック・コード・スケール)：ロクリアンを理解し説明できる。	モード(ダイアトニック・コード・スケール)：ロクリアンを復習レポート作成	
14		講義	ダイアトニック・モード(ダイアトニック・コード・スケール)を理解し説明できる。	ダイアトニック・モード(ダイアトニック・コード・スケール)の復習レポート作成	
15		講義	期末確認試験と復習	学期末課題の発表・提出。	
準備学習 時間外学習					
【使用教科書・教材・参考書】					

科目名	Ear Training (4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	北澤由佳
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	音楽業界でステップアップしていく為には、楽譜を読み初見で歌う能力、聴こえる音の分析能力が必要となる。 本講義では、実際に楽曲を聴き、聴こえる音やリズムを正しく五線紙に書き記す事ができるよう訓練し、 現場で即戦力となる人材を育成する。						
到達目標	楽譜を初見で演奏できるようになり、さらに耳コピができるようになる。						
評価方法と基準	筆記による採点100%						

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	イヤートレーニング3を復習理解し説明ができる	イヤートレーニング3の復習・確認レポート作成	
2		講義	ペンタトニック・スケール(メジャー、マイナー)理解し説明ができる	ペンタトニック・スケール(メジャー、マイナー)の復習確認レポート作成	
3		講義	モード・スケールを繰り返し習得し理解し説明ができる	モード・スケール確認レポート作成	
4		講義	モード・スケールを繰り返し習得し理解し説明ができる	モード・スケール確認レポート作成	
5		講義	モード・スケールを繰り返し習得し理解し説明ができる	モード・スケール確認レポート作成	
6		講義	クロマチック・スケールとスケール・モードの習得し理解し説明ができる	クロマチック・スケールとスケール・モードの復習確認レポート作成	
7		講義	クロマチック・アプローチを含むメロディー習得し理解し説明ができる	クロマチック・アプローチを含むメロディー確認レポート作成	
8		講義	クロマチック・アプローチを含むメロディー習得し理解し説明ができる	クロマチック・アプローチを含むメロディー確認レポート作成	
9		講義	転調について実践習得し理解し説明ができる	転調について実践確認レポート作成	
10		講義	転調を含むメロディーを作って習得し理解し説明ができる	転調を含むメロディー確認レポート作成	
11		講義	ノンファンクショナル・ハーモニーにおけるメロディー習得し理解し説明ができる	ノンファンクショナル・ハーモニーにおけるメロディー確認レポート作成	
12		講義	ノンファンクショナル・ハーモニーにおけるメロディー習得し理解し説明ができる	ノンファンクショナル・ハーモニーにおけるメロディー確認レポート作成	
13		講義	無調的なメロディー習得し理解し説明ができる	無調的なメロディー確認レポート作成	
14		講義	無調的なメロディー習得し理解し説明ができる	無調的なメロディー確認レポート作成	
15		講義	期末確認試験と復習	学期末課題の発表・提出。	
準備学習 時間外学習			聴力、音感に関するスキル習得。準備復習研究時間として週4時間		
【使用教科書・教材・参考書】					

科目名	Traditional Harmony & Composition (1)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	大貫和紀
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	音楽業界で活躍していく為には、楽曲の分析やオリジナル曲作曲、アレンジの能力が必要となる。本講義ではクラシック音楽理論とその使用方法を学び、実際に表現に繋げていけるようにする。						
到達目標	音楽業界で活躍していく為に必要なクラシック音楽理論と作曲方法を習得し説明ができるようになる。						
評価方法と基準	筆記による採点100%						

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	コース概要の説明。音階、音程を説明できる。	コース概要の説明。音階、音程の復習レポート作成
2		講義	コードタイプ、ダイアトニックコード、ソプラノ・アルト・テナー・バリトンの音域を説明できる。	コードタイプ、ダイアトニックコードの復習レポート作成
3		講義	ヴォイスリーディングの法則(メジャーキー)を説明できる。	ヴォイスリーディングの法則の復習レポート作成
4		講義	ルートポジションの3和音、主要和音と非主要和音を説明できる。	3和音、主要和音と非主要和音の復習レポート作成
5		講義	ヴォイスリーディングの法則を説明できる。	ヴォイスリーディングの法則の復習レポート作成
6		講義	転回形とフィギュアドベースについて説明できる。	転回形とフィギュアドベースの復習レポート作成
7		講義	転回形とフィギュアドベースについて説明できる。	転回形とフィギュアドベースの復習レポート作成
8		講義	中間テスト、及び中間課題の提出。	転回形とフィギュアドベースの復習レポート作成
9		講義	マイナーキーにおけるヴォイスリーディングの法則について説明できる。	マイナーキーの復習レポート作成
10		講義	与えられたメロディーの和声づけ、終止形について説明できる。	メロディーの和声づけ、終止形の復習レポート作成
11		講義	与えられたメロディーの和声づけ、フレーズ、終止形、楽句について説明できる。	メロディーの和声づけ、フレーズ、終止形の復習レポート作成
12		講義	セブンスコード、転回形、ヴォイスリーディング、ノンコードトーンについて説明できる。	セブンスコード、転回形の復習レポート作成
13		講義	期末試験及び期末課題の提出。	総復習レポート作成
14		実習	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		実習	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			業界で資料するクラシックアレンジのスキル習得。準備復習研究時間として週4時間	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Traditional Harmony & Composition (2)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	大貫和紀
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	音楽業界で活躍していく為には、楽曲の分析やオリジナル曲作曲、アレンジの能力が必要となる。本講義ではクラシック音楽理論の応用とその使用方法を学び、実際に表現に繋げていけるようにする。						
到達目標	音楽業界で活躍していく為に必要なクラシック音楽理論の応用と作曲方法を習得し説明ができるようになる。						
評価方法と基準	筆記による採点100%						

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	トラディショナルハーモニー & コンポジションを説明できる。	トラディショナルハーモニー & コンポジションの復習レポート作成。
2		講義	セカンダリードミナントとその他のノンダイアトニックコード解説できる。	セカンダリードミナントのの復習レポート作成
3		講義	転調について説明できる	転調のの復習レポート作成
4		講義	借用コードを解説する。	借用コードのの復習レポート作成
5		講義	セブンスコードとテンションコード(9th、11th、13th)を解説する。	セブンスコードのの復習レポート作成
6		講義	増6のコードと”ナポリの6度”のコードを解説できる。	増6のコードと”ナポリの6度”のコード復習
7		講義	増6のコードと”ナポリの6度”のコードを解説できる。	増6のコードと”ナポリの6度”のコード復習
8		講義	借用コードを解説する。	借用コードのの復習レポート作成
9		講義	借用コードの概念の拡大と転調の技法解説できる。	概念の拡大と転調の技法の復習レポート作成
10		講義	機能と声外の和声の解説できる。	機能と声外の和声のの復習レポート作成
11		講義	楽曲の形式の応用を学び、報告する。	楽曲の形式の復習レポート作成。
12		講義	19世紀の音楽を解説できる。	19世紀の音楽の分の復習レポート作成
13		講義	期末試験と復習	1-12回までの復習レポート作成
14		実習	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		実習	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			業界で資料するクラシックアレンジのスキル習得。準備復習研究時間として週4時間	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Arranging/Counterpoint (1)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	大貫和紀
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	音楽業界で活躍していく為には、楽曲の分析やオリジナル曲作曲、アレンジの能力が必要となる。 本講義ではジャズ音楽理論の応用とその使用方法を学び、実際に表現に繋げていけるようにする。						
到達目標	音楽業界で活躍していく為に必要なジャズ音楽理論の応用と作曲方法を習得し説明ができるようになる。						
評価方法と基準	筆記による採点100%						

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	アレンジングを理解し説明ができる	アレンジング 復習レポート作成
2		講義	メロディーとハーモニーの関係。和声音と非和声音。コードシンボルを理解し説明ができる	和声音と非和声音。コードシンボルの復習レポート作成
3		講義	楽器グループと音域。ソロ、ユニゾン、オクターブメロディー。メロディーのアレンジメントを理解し説明ができる	楽器グループと音域の復習レポート作成
4		講義	4パートソリ。メカニカルヴォイスिंग(4ウェイクローズ、ドロップ2、ドロップ3、ドロップ2+4)を理解し説明ができる	4パートソリ。メカニカルヴォイスिंगの復習レポート作成
5		講義	4パートソリ。アプローチテクニック。ローワーインターヴァルリミットを理解し説明ができる	ローワーインターヴァルリミットの復習レポート作成
6		講義	2パートソリ、3パートソリを理解し説明ができる	2パートソリ、3パートソリの復習レポート作成
7		講義	中間課題の説明を理解し述べるができる。	2パートソリ、3パートソリの復習レポート作成
8		講義	中間課題の説明を理解し述べるができる。	ローワーインターヴァルリミットの復習レポート作成
9		講義	ヴォイスリーディングとガイドーンラインを理解し説明ができる	ヴォイスリーディングの復習レポート作成
10		講義	ガイドーンバックグラウンドとスプレッドヴォイスिंगを理解し説明ができる	ガイドーンバックグラウンドとスプレッドヴォイスिंगの復習レポート作成
11		講義	ガイドーンラインの装飾とカウンターメロディーを理解し説明ができる	ガイドーンラインの装飾とカウンターメロディー復習レポート作成
12		講義	インデペンデントリード。ソリとの混用を理解し説明ができる	インデペンデントリードの復習レポート作成
13		講義	アーティキュレーション。編曲の手順、復習、詳細、そして練習を理解し説明ができる	編曲の手順、復習、詳細、そして復習レポート作成
14		実習	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		実習	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			業界で資料するクラシックアレンジのスキル習得。準備復習研究時間として週4時間	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Arranging/Counterpoint (2)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	大貫和紀
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	音楽業界で活躍していく為には、楽曲の分析やオリジナル曲作曲、アレンジの能力が必要となる。 本講義では対位法を学び、実際に表現に繋げていけるようにする。						
到達目標	音楽業界で活躍していく為に必要な対位法の応用と作曲方法を習得し説明ができるようになる。						
評価方法と基準	筆記による採点100%						

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	「カウンターポイントとは何か？」音階と音程の説明ができる。	音階と音程復習レポート作成。
2		講義	メロディーとは？メロディーの作法。カンタスファーマスとは。	メロディーの作法の復習レポート作成。
3		講義	第1類(ファーストスピーシーズ 1:1)	第1類復習レポート作成。
4		講義	第2類(セカンドスピーシーズ 1:2)	第2類復習レポート作成。
5		講義	第3類(サードスピーシーズ 1:4)	第3類復習レポート作成。
6		講義	第4類(フォーススピーシーズ 移勢)	第4類復習レポート作成。
7		講義	第4類(フォーススピーシーズ 移勢)	中間試験のための復習レポート作成。
8		講義	中堅テスト及び中間課題提出と復習	1~8回の復習レポート作成。
9		講義	フリーカウンターポイント。第1～第4類の復習。	フリーカウンターポイント復習レポート作成。
10		講義	カノン、オクターブでの厳格な模倣。	カノン、オクターブ復習レポート作成。
11		講義	カノン、フリーカノン。	カノン、フリーカノン復習レポート作成。
12		講義	カノン、インヴァージョンとリトログレイド。	カノン、インヴァージョンとリトログレイド復習レポート作成。
13		講義	期末試験及び復習	1-12復習レポート作成。
14		実習	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		実習	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			業界で資料するクラシックアレンジのスキル習得。準備復習研究時間として週4時間	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Vocal technique (3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	細井康行
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	ヴォーカリストで活躍していく為には幅広い表現力が必要となる。 本講義ではヴォーカリスにおける応用とそのスキルを学び、実際に表現に繋げていけるようにする。						
到達目標	音楽業界で活躍していく為に必要なヴォーカリストの応用と活用方法を習得し実践できるようになる。						
評価方法と基準	実技による採点100%						

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		演習	音符、休符の長さの説明。簡単なリズムとメロディーを実践できる	音符、休符の長さの説明。簡単なリズムとメロディーを動画チェック	
2		演習	高度な歌唱→4分音符のメロディーC～Fまでを歌う	歌唱→4分音符のメロディーC～Fまでを動画チェックする	
3		演習	高度な歌唱→4分音符のメロディーC～Fまでを歌う	歌唱→4分音符のメロディーC～Fまでを動画チェック	
4		演習	メロディーC～Gまでを歌い実践できる。	メロディーC～Gまでを動画チェックする	
5		演習	高度な歌唱→4分音符のメロディーC～Gまでを歌い実践できる。	歌唱→4分音符のメロディーC～Gまでを歌い動画チェックする	
6		演習	高度な歌唱→4分音符・2分音符のメロディーC～Aを歌い実践できる。	歌唱→4分音符・2分音符のメロディーC～Aを歌い動画チェックする	
7		演習	高度な歌唱→4分音符・2分音符のメロディーC～Aを歌い実践できる。	歌唱→4分音符・2分音符のメロディーC～Aを歌い動画チェックする	
8		演習	全音符・2分音符・付点2分音符のメロディーC～上のCまでを歌い実践できる。	全音符・2分音符・付点2分音符のメロディーC～上のCまでを歌い動画チェックする	
9		演習	高度な歌唱→全音符・2分音符・付点2分音符のメロディーC～上のCまでを歌い実践できる。	歌唱→全音符・2分音符・付点2分音符のメロディーC～上のCまでを歌い動画チェックする	
10		演習	高度な歌唱→タイ・8分音符を含めたメロディーC～上のCまでを歌い実践できる。	歌唱→タイ・8分音符を含めたメロディーC～上のCまでを歌い動画チェックする	
11		演習	歌唱→タイ・8分音符を含めたメロディーC～上のCまでを歌い実践できる。	歌唱→タイ・8分音符を含めたメロディーC～上のCまでを歌い動画チェックする	
12		演習	アカペラアンサンブルを学び実践できる	アカペラアンサンブルを動画チェックする	
13		演習	試験	これまでの動画を確認し、成果をレポートにまとめる	
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			ヴォーカルに必要なスキルの習得するための自習を行いまたチェックする、週4時間をかける。		
【使用教科書・教材・参考書】					

科目名	Vocal technique (4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	細井康行
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	ヴォーカリストで活躍していく為には幅広い表現力が必要となる。 本講義ではヴォーカリスにおける応用とそのスキルを学び、実際に表現に繋げていけるようにする。						
到達目標	音楽業界で活躍していく為に必要なヴォーカリストの応用と活用方法を習得し実践できるようになる。						
評価方法と基準	実技による採点100%						

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		演習	音符、休符の長さの説明。簡単なリズムとメロディーを実践できる	音符、休符の長さの説明。簡単なリズムとメロディーを動画チェック
2		演習	歌唱→4分音符のメロディーC～Fまでを歌う	歌唱→4分音符のメロディーC～Fまでを動画チェックする
3		演習	歌唱→4分音符のメロディーC～Fまでを歌う	歌唱→4分音符のメロディーC～Fまでを動画チェック
4		演習	メロディーC～Gまでを歌い実践できる。	メロディーC～Gまでを動画チェックする
5		演習	高度な歌唱歌唱→4分音符のメロディーC～Gまでを歌い実践できる。	歌唱→4分音符のメロディーC～Gまでを歌い動画チェックする
6		演習	高度な歌唱歌唱→4分音符・2分音符のメロディーC～Aを歌い実践できる。	歌唱→4分音符・2分音符のメロディーC～Aを歌い動画チェックする
7		演習	高度な歌唱歌唱→4分音符・2分音符のメロディーC～Aを歌い実践できる。。	歌唱→4分音符・2分音符のメロディーC～Aを歌い動画チェックする
8		演習	全音符・2分音符・付点2分音符のメロディーC～上のCまでを歌い実践できる。	全音符・2分音符・付点2分音符のメロディーC～上のCまでを歌い動画チェックする
9		演習	高度な歌唱歌唱→全音符・2分音符・付点2分音符のメロディーC～上のCまでを歌い実践できる。	歌唱→全音符・2分音符・付点2分音符のメロディーC～上のCまでを歌い動画チェックする
10		演習	高度な歌唱歌唱→タイ・8分音符を含めたメロディーC～上のCまでを歌い実践できる。	歌唱→タイ・8分音符を含めたメロディーC～上のCまでを歌い動画チェックする
11		演習	高度な歌唱歌唱→タイ・8分音符を含めたメロディーC～上のCまでを歌い実践できる。	歌唱→タイ・8分音符を含めたメロディーC～上のCまでを歌い動画チェックする
12		演習	高度な歌唱アカペラアンサンブルを学び実践できる	アカペラアンサンブルを動画チェックする
13		演習	試験	これまでの動画を確認し、成果をレポートにまとめる
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			ヴォーカルに必要なスキルの習得するための自習を行いまたチェックする、週4時間をかける。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Reading (3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	加藤絵礼 奈
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2単位		
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二						
教員の略歴							
授業の学習 内容	音楽業界でステップアップしていく為には、楽譜を読み初見で歌う能力、聴こえる音の分析能力が必要となる。 本講義では、実際に楽曲を聴き、聴こえる音やリズムを正しく五線紙に書き記す事ができるよう訓練し、 現場で即戦力となる人材を育成する。						
到達目標	楽譜を初見で演奏できるようになり、さらに耳コピができるようになる。						
評価方法と基準	実技と筆記による採点100%						

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	G メジャースケールについて説明できる。	G メジャースケール復習レポート作成
2		講義	コードシンボルとコードサウンド、分散和音と音程	G メジャースケール(1) コードシンボルとコードサウンド、分散和音と音程復習レポート作成
3		講義	G メジャースケールについて説明できる。	G メジャースケール復習レポート作成
4		講義	B♭ メジャースケールについて説明できる。	B♭ メジャースケール復習レポート作成
5		講義	B♭ メジャースケール(2) メジャーダイアトニックスケールとコード進行について説明できる。	B♭ メジャースケール(2) メジャーダイアトニックスケールとコード進行復習レポート作成
6		講義	A マイナースケールについて説明できる。	A マイナースケール復習レポート作成
7		講義	A マイナースケールについて説明できる。	A マイナースケール復習レポート作成
8		講義	中間試験及び中間課題の提出。	中間試験及び中間課題準備
9		講義	A♭ メジャースケール。メジャーキーでのノンダイアトニックコードについて説明できる。	A♭ メジャースケール。メジャーキーでのノンダイアトニックコード復習レポート作成
10		講義	E マイナースケールについて説明できる。	E マイナースケール復習レポート作成
11		講義	D メジャースケールについて説明できる。 E♭ メジャースケール。マイナーダイアトニックハーモニーについて説明できる。	D メジャースケール復習レポート作成 E♭ メジャースケール。マイナーダイアトニックハーモニー復習レポート作成
12		講義	D マイナースケールについて説明できる。 種々の調、音階、拍子記号、リズムによる練習について説明できる。	D マイナースケール復習レポート作成 種々の調、音階、拍子記号、リズムによる復習レポート作成
13		講義	期末試験と復習	種々の調、音階、拍子記号、リズムによる復習レポート作成
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			聴力、音感に関するスキル習得。準備復習研究時間として週4時間	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Reading (4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	加藤絵 奈
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2単位		
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二						
教員の略歴							
授業の学習 内容	音楽業界でステップアップしていく為には、楽譜を読み初見で歌う能力、聴こえる音の分析能力が必要となる。 本講義では、実際に楽曲を聴き、聴こえる音やリズムを正しく五線紙に書き記す事ができるよう訓練し、 現場で即戦力となる人材を育成する。						
到達目標	楽譜を初見で演奏できるようになり、さらに耳コピができるようになる。						
評価方法と基準	実技による採点100%						

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	G メジャースケールについて説明できる。	G メジャースケール復習レポート作成
2		講義	コードシンボルとコードサウンド、分散和音と音程	G メジャースケール(1) コードシンボルとコードサウンド、分散和音と音程復習レポート作成
3		講義	G メジャースケールについて説明できる。	G メジャースケール復習レポート作成
4		講義	B♭ メジャースケールについて説明できる。	B♭ メジャースケール復習レポート作成
5		講義	B♭ メジャースケール(2) メジャーダイアトニックスケールとコード進行について説明できる。	B♭ メジャースケール(2) メジャーダイアトニックスケールとコード進行復習レポート作成
6		講義	A マイナースケールについて説明できる。	A マイナースケール復習レポート作成
7		講義	A マイナースケールについて説明できる。	A マイナースケール復習レポート作成
8		講義	中間試験及び中間課題の提出。	中間試験及び中間課題準備
9		講義	A♭ メジャースケール。メジャーキーでのノンダイアトニックコードについて説明できる。	A♭ メジャースケール。メジャーキーでのノンダイアトニックコード復習レポート作成
10		講義	E マイナースケールについて説明できる。	E マイナースケール復習レポート作成
11		講義	D メジャースケールについて説明できる。 E♭ メジャースケール。マイナーダイアトニックハーモニーについて説明できる。	D メジャースケール復習レポート作成 E♭ メジャースケール。マイナーダイアトニックハーモニー復習レポート作成
12		講義	Dマイナースケールについて説明できる。種々の調、音階、拍子記号、リズムによる練習について説明できる。	D マイナースケール復習レポート作成 種々の調、音階、拍子記号、リズムによる復習レポート作成
13		講義	期末試験及び期末課題の提出。	期末課題の提出。
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			聴力、音感に関するスキル習得。準備復習研究時間として週4時間	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	WEBデザイン A (5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	福永篤太郎
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	WEBページを作るための講義と、企画・演習、およびWIXによるWEBデザインの制作。 オンラインで作る履歴書やインフォグラフィックの制作方法を学ぶ。						
到達目標	WEBサイトの構造を習得し、WEBデザインやWEB上でのデザインが出来るようになる。						
評価方法と基準	制作課題(Webサイト)の出来により評価する						

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	本授業を受講する上での基礎的なWEB用語を習得する。	配布した課題プリントを記入し次回提出	
2		講義	html・CSSの解説を行い、インターネットの基礎知識を習得する。	配布した課題プリントを記入し次回提出	
3		講義	フラッシュとhtml5の解説を行い、インターネットの基礎知識を理解する。	配布した課題プリントを記入し次回提出	
4		講義	adobeソフトの種類と活用方法を習得する。	配布した課題プリントを記入し次回提出	
5		講義	adobeDreamweaverの使用用途と活用方法を習得する。	配布した課題プリントを記入し次回提出	
6		講義	これまでの講義内容を基に筆記試験を行う。	試験結果を復習し、間違った箇所を直して提出	
7		講義	インフォグラフィックの利点と制作方法と習得し、実践できる。	自身のHP作成にあたりお手本のサイトを検証	
8		講義	ホームページの作り方の行程を習得する。	本日の授業を基に自作HPの資料を集めておく	
9		講義	WIXで自作ホームページの制作にあたり、企画書・構成・ページ数を作成する。	本日の授業に引き続き作成し提出	
10		講義	自作ホームページの作成する。	本日の授業に引き続き作成し提出	
11		講義	前回に続き同じ内容・ページで違うデザイン・アプローチの制作を行う。	本日の授業に引き続き作成し提出	
12		講義	オンライン履歴書の用途と自己PRシートを実用例をもとに作成方法を習得する。	配布した課題プリントを記入し次回提出	
13		講義	オンライン履歴書の用途と自己PRシートを実用例をもとに作成する。	本日の授業に引き続き作成し提出	
14		実習	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		実習	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】					
自作プリント配布(次回までの宿題用)・WIX(https://ja.wix.com/)					

科目名	WEBデザイン A (6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	福永篤太郎
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	アーティストのインタビュー記事やブログ記事の制作が出来るようになります。 実践の場での作業や経験が出来るよう、WEBコンテンツを理解し文章力の向上が目的になります。						
到達目標	実践的な文章力を身に付けWEBコンテンツを知り、制作することが出来る。						
評価方法と基準	・アーティストのインタビュー記事やブログ記事の制作、授業内での記事作成の文章力の評価。 40% ・コンテンツ制作はアーティストや企業様も含めた“共同作業”になりますので、報告や連絡といった最低限のコミュニケーションを疎かにしないマナーや姿勢も評価の基準に含まれます。Webコンテンツの制作作品を評価。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	年間の授業方針、「M-Bug WEB」の更新までの流れを学ぶ	参考にしたいネットニュースのURLを提出
2		講義	記事として成り立つための文章構成を学ぶ	本日の授業受講の元、記事を作成し提出
3		講義	記事として成り立つための文章構成を学ぶ	本日の授業受講の元、記事を作成し提出
4		講義	アーティスト・企業の意向に沿った記事の書き方を学ぶ	本日の授業受講の元、記事を作成し提出
5		講義	検索エンジンの引っかけ方、SEO対策を学ぶ	本日の授業受講の元、記事を作成し提出
6		講義	画像の使用権利とコンプライアンスを学ぶ	本日の授業受講の元、記事を作成し提出
7		講義	現代のネットニュース内、コンテンツの種類と特徴を学ぶ	本日の授業受講の元、自分が挑戦したいコンテンツを企画書にして提出
8		講義	ネットニュースの記事の書き方や構成を学ぶ	次回記事にしたいアーティストを選出し情報を調べて提出
9		講義	ネットニュースの記事を書く	授業に引き続き、記事を作成し提出
10		講義	ライブレポートの記事の書き方や構成を学ぶ	次回記事にしたいライブを選出し情報を調べて提出
11		講義	ライブレポートの記事を書く	授業に引き続き、記事を作成し提出
12		講義	インタビュー記事の書き方書き方や構成を学ぶ	次回記事にするアーティストの情報を調べて提出
13		講義	インタビュー記事を書く	授業に引き続き、記事を作成し提出
14		実習	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		実習	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する。	
【使用教科書・教材・参考書】				
「M-Bug WEB」 http://m.shibuya.ac.jp/				

科目名	WEBデザイン B (5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	福永篤太郎
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	WEBページを作るための講義と、企画・演習、およびWIXによるWEBデザインの制作。 オンラインで作る履歴書やインフォグラフィックの制作方法を学ぶ。						
到達目標	WEBサイトの構造を習得し、WEBデザインやWEB上でのデザインが出来るようになる。						
評価方法と基準	制作課題(Webサイト)の出来により評価する						

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	本授業を受講する上での基礎的なWEB用語を習得する。	配布した課題プリントを記入し次回提出	
2		講義	html・CSSの解説を行い、インターネットの基礎知識を習得する。	配布した課題プリントを記入し次回提出	
3		講義	フラッシュとhtml5の解説を行い、インターネットの基礎知識を理解する。	配布した課題プリントを記入し次回提出	
4		講義	adobeソフトの種類と活用方法を習得する。	配布した課題プリントを記入し次回提出	
5		講義	adobeDreamweaverの使用用途と活用方法を習得する。	配布した課題プリントを記入し次回提出	
6		講義	これまでの講義内容を基に筆記試験を行う。	試験結果を復習し、間違った箇所を直して提出	
7		講義	インフォグラフィックの利点と制作方法と習得し、実践できる。	自身のHP作成にあたりお手本のサイトを検証	
8		講義	ホームページの作り方の行程を習得する。	本日の授業を基に自作HPの資料を集めておく	
9		講義	WIXで自作ホームページの制作にあたり、企画書・構成・ページ数を作成する。	本日の授業に引き続き作成し提出	
10		講義	自作ホームページの作成する。	本日の授業に引き続き作成し提出	
11		講義	前回に続き同じ内容・ページで違うデザイン・アプローチの制作を行う。	本日の授業に引き続き作成し提出	
12		講義	オンライン履歴書の用途と自己PRシートを実用例をもとに作成方法を習得する。	配布した課題プリントを記入し次回提出	
13		講義	オンライン履歴書の用途と自己PRシートを実用例をもとに作成する。	本日の授業に引き続き作成し提出	
14		実習	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		実習	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】					
自作プリント配布(次回までの宿題用)・WIX(https://ja.wix.com/)					

科目名	WEBデザイン B (6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	福永篤太郎
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	アーティストのインタビュー記事やブログ記事の制作が出来るようになります。 実践の場での作業や経験が出来るよう、WEBコンテンツを理解し文章力の向上が目的になります。						
到達目標	実践的な文章力を身に付けWEBコンテンツを知り、制作することが出来る。						
評価方法と基準	・アーティストのインタビュー記事やブログ記事の制作、授業内での記事作成の文章力の評価。 40% ・コンテンツ制作はアーティストや企業様も含めた“共同作業”になりますので、報告や連絡といった最低限のコミュニケーションを疎かにしないマナーや姿勢も評価の基準に含まれます。Webコンテンツの制作作品を評価。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	年間の授業方針、「M-Bug WEB」の更新までの流れを学ぶ	参考にしたいネットニュースのURLを提出
2		講義	記事として成り立つための文章構成を学ぶ	本日の授業受講の元、記事を作成し提出
3		講義	記事として成り立つための文章構成を学ぶ	本日の授業受講の元、記事を作成し提出
4		講義	アーティスト・企業の意向に沿った記事の書き方を学ぶ	本日の授業受講の元、記事を作成し提出
5		講義	検索エンジンの引っかけ方、SEO対策を学ぶ	本日の授業受講の元、記事を作成し提出
6		講義	画像の使用権利とコンプライアンスを学ぶ	本日の授業受講の元、記事を作成し提出
7		講義	現代のネットニュース内、コンテンツの種類と特徴を学ぶ	本日の授業受講の元、自分が挑戦したいコンテンツを企画書にして提出
8		講義	ネットニュースの記事の書き方や構成を学ぶ	次回記事にしたいアーティストを選出し情報を調べて提出
9		講義	ネットニュースの記事を書く	授業に引き続き、記事を作成し提出
10		講義	ライブレポートの記事の書き方や構成を学ぶ	次回記事にしたいライブを選出し情報を調べて提出
11		講義	ライブレポートの記事を書く	授業に引き続き、記事を作成し提出
12		講義	インタビュー記事の書き方書き方や構成を学ぶ	次回記事にするアーティストの情報を調べて提出
13		講義	インタビュー記事を書く	授業に引き続き、記事を作成し提出
14		実習	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		実習	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する。	
【使用教科書・教材・参考書】				
「M-Bug WEB」 http://m.shibuya.ac.jp/				

科目名	イベント制作 (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エンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	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「進捗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、時代に合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。イベント本番日の行動力。メール等のレスポンスの速さ、丁寧さ。						

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		実習	新年度オリエンテーション(アイズブレイク、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		実習	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		演習	エンタメ施設取材①(企画書作成/渋谷施設調べ/アポドリシミュレーション)	渋谷にあるエンターテインメント施設を調べて提出
4		演習	エンタメ施設取材②(アポドリ/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調査を行い資料として提出
5		実習	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		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		実習	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		実習	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		実習	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		実習	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		実習	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		実習	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		実習	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		実習	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		実習	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	イベント制作 (6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	大島直子
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 4単位		
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二						
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「進捗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、時代に合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		演習	新年度オリエンテーション(アイズブレイク、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		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		演習	エンタメ施設取材①(企画書作成/渋谷施設調べ/アポドリシミュレーション)	渋谷にあるエンターテインメント施設を調べて提出
4		演習	エンタメ施設取材②(アポドリ/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		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		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		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		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		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		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		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		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		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		実習	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		実習	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	PCスキル (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エンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	1年時に習得した「PCスキルアップⅠ・Ⅲ」「DTP」のスキルをベースに応用を学びます。 加えて、重要度が高まっている映像関連の最低限のスキルを身につけます。 実習作業を中心に反復練習を繰り返すことで身体で覚えながら、様々なテクニックも身につけていきます。						
到達目標	一年次に習得した「PCスキルアップⅠ・Ⅲ」「DTP」の復習とともに新たに以下の3点を身につける。 (1) Adobe Premiere proの基本的な使い方を習得する。 (2) Adobe Photoshopの応用方法を習得する。 (3) Adobe Illustratorの応用方法を習得する。						
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	【Premiere】基本的な概念を習得する。	基礎の仕組みを覚え、慣れておく。
2		講義	【Premiere】Lyric Video製作を通してレイヤー・タイトル・波形の使い方を習得する。	授業で使用する音源・歌詞を用意し提出。
3		講義	【Premiere】Lyric Video製作を通して文字エフェクト・Fadeの使い方を習得する。	機能の復習として作品制作内歌詞を入力しておく。
4		講義	【Premiere】Lyric Video製作を通して画像・動画の挿入を習得する。	機能の復習として作品制作内画像・動画を挿入しておく。
5		講義	【Premiere他】Illustrator・photoshopとの連携を習得する。	機能の復習として作品制作内でIllustrator・photoshopの要素を入れ込む。
6		講義	【Premiere】Lyric Video製作を通してレンダリングを習得する。	機能の復習として作品制作内レンダリングしておく。
7		講義	【Premiere】Lyric Video製作を通して書き出し・仕上げを習得する。	YouTubeにてアップする。
8		講義	【Premiere】動画素材の撮影・デバイスから動画の取り込み・QT録画を習得する。	次回の授業用に、複数人で1つの被写体を同時に録画してくる。
9		講義	【Premiere】動画作成を課題に複数カメラからの編集を習得する。	スローモーション、早回しをしたら良さそうな素材を撮影してくる。
10		講義	【Premiere】動画作成を課題に速度調整を習得する。	単色の背景の前での動画素材を撮影してくる。
11		講義	【Premiere】動画作成を課題にクロマキーを習得する。	クロマキー合成のクオリティを上げた編集を再度しておく。
12		講義	【Premiere】動画作成を課題にアフレコを習得する。	作品制作のプランニングをし、絵コンテを描いてくる。
13		講義	【Premiere】「明日への扉」を題材に3分間の映像制作(素材の回収(必要であれば撮影))	授業内で出来なかった部分を各自進める。
14		実習	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		実習	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】				
インターネット＆ホームページ				

科目名	PCスキル (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 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	1年時に習得した「PCスキルアップⅠ・Ⅲ」「DTP」のスキルをベースに応用を学びます。 加えて、重要度が高まっている映像関連の最低限のスキルを身につけます。 実習作業を中心に反復練習を繰り返すことで身体で覚えながら、様々なテクニックも身につけていきます。						
到達目標	一年次に習得した「PCスキルアップⅠ・Ⅲ」「DTP」の復習とともに新たに以下の3点を身につける。 (1) Adobe Premiere proの基本的な使い方を習得する。 (2) Adobe Photoshopの応用方法を習得する。 (3) Adobe Illustratorの応用方法を習得する。						
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	【Illustrator/Photoshop】就職活動用または学生生活ポートフォリオ作り(構成・作品傾向の解説)	ポートフォリオの作成の為に素材を集める	
2		講義	【Illustrator/Photoshop】就職活動用または学生生活ポートフォリオ作り(作成に伴う効果的なエフェクトを知る)	Photoshop・Illustratorの機能の復習を踏まえポートフォリオの作成を進める	
3		講義	【Illustrator/Photoshop】就職活動用または学生生活ポートフォリオ作り	Photoshop・Illustratorの機能の復習を踏まえポートフォリオの作成を進める	
4		講義	【Illustrator/Photoshop】就職活動用または学生生活ポートフォリオ作り	カラーの印刷機で実際に使用できるように印刷しておく	
5		講義	【Illustrator/Photoshop】チラシ作成(コピー)を通じてスキルアップと復習	Photoshop・Illustratorの機能の復習を踏まえチラシの作成を進める	
6		講義	【Illustrator/Photoshop】チラシ作成(コピー)を通じてスキルアップと復習	チラシ作成を進めつつ、機能の復習も進める	
7		講義	【Illustrator/Photoshop】チラシ作成(コピー)を通じてスキルアップと復習	カラーの印刷機で実際に手元にあるように印刷しておく	
8		講義	【Illustrator/Photoshop】カレンダー製作	月に合った素材を集めておく。	
9		講義	【Illustrator/Photoshop】カレンダー製作	カラーの印刷機で実際に手元にあるように印刷しておく	
10		講義	【Illustrator/Photoshop】ファッション誌の表紙作り	Photoshop・Illustratorの機能の復習を踏まえ表紙の作成を進める	
11		講義	【Illustrator/Photoshop】ファッション誌の表紙作り	カラーの印刷機で実際に手元にあるように印刷しておく	
12		講義	【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	【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		実習	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		実習	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】					
インターネット＆ホームページ・Photoshop 2023・Illustrator 2023					

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エンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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		実習	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		実習	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エンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	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	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	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	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	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	MADONNA、JanetなどのGIRL'S POPクラシック	MADONNA、Janet
6		講義	Areana、Katy、Taylor、GagaなどのGIRL'S POP最先端	Areana、Katy、Taylor、Gaga
7		講義	IDOL(日本除く)コンサート	IDOL(日本除く)コンサート
8		講義	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	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	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	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	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		試験	Superbowl 振り返り。復習試験。	Superbowl についてレポートを作成。
14		実習	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		実習	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	水見博
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	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	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	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	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	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	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	吊り方の理論を習得する。	舞台平面図にバトン位置を記入する
7		講義	照明卓の操作方法を習得する。	舞台断面図に照明バトンを記入する
8		講義	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	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	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	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	舞台道具(トラス・バトン)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	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		実習	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		実習	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	水見博
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 4単位		
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二						
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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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		実習	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		実習	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	ミュージックビジネス(1)	必修 選択	選択必修	年次	4	担当教員	野崎貴潤
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	講義の本編としては、音楽プロデューサー論が基本となります。ミュージック・ビジネスに於けるプロデューサーの最大使命は“ヒット作品”を作りその作品をワールド・ワイドで“スタンダード化”することにより、これらのプロダクトから最大限の収益を上げることに有ります。それらの事を目的としてビジネスを形成して行くのが音楽プロデューサー本来の仕事です。この本質を過去の音楽業界発展の歴史の中から学んで行き、現在の時代に合ったやり方で次の時代の“スタンダード・ミュージック”を創っていく技術をノウ・ハウとして学んでゆきます。						
到達目標	学生の皆さんがもし将来本気で音楽業界で働きたいのであれば制作セクションは勿論の事、その他職種を問わずプロデュース能力は必須です。作家やミュージシャン、エンジニアは勿論のことマネージメントや宣伝志望でもスタッフワークに於いてクリエイティビティな思考が出来なければ現場では不要な人材とみなされます。この授業は音楽業界の現場で実際に必要とされる人材と成るために、よりクリエイティブな『考え方』を身に付けていく授業です。そのためにコンテンツ・アートとしての音楽とポップ・カルチャーとしてのヒット曲に対する理解を深め、現在のミュージック・ビジネスの本質を理解し自らのプロデュース能力を高めることを目標とします。						
評価方法と基準	1) 定期テスト(筆記50% 平常点50%) □ 評価の基準はクリエイティビティとコミュニケーション能力から、その学生が実際の音楽業界の現場に於いて『使える』人材になり得るか否かで判断していきます。						

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	ミュージックビジネス講座概論/オリエンテーション	ミュージックビジネス講座概論/オリエンテーション振り返りと次回議論に向けた自身の意見のまとめ。	
2		講義	レコード産業の成り立ち	レコード産業の成り立ち振り返りと次回議論に向けた自身の意見のまとめ。	
3		講義	複製ビジネスにおける音楽論	複製ビジネスにおける音楽論振り返りと次回議論に向けた自身の意見のまとめ。	
4		講義	日本に於けるレコード会社の成り立ち	日本に於けるレコード会社の成り立ち振り返りと次回議論に向けた自身の意見のまとめ。	
5		講義	日本のレコード会社概論/戦前編「波浮の港」	日本のレコード会社概論/戦前編「波浮の港」振り返りと次回議論に向けた自身の意見のまとめ。	
6		講義	日本のレコード会社概論/戦前編、専属作家の時代	日本のレコード会社概論/戦前編、専属作家の時代振り返りと次回議論に向けた自身の意見のまとめ。	
7		講義	日本のレコード会社概論/戦前編「蘇州夜曲」から「千本桜」	日本のレコード会社概論/戦前編「蘇州夜曲」から「千本桜」振り返りと次回議論に向けた自身の意見のまとめ。	
8		講義	日本のレコード会社概論/戦後編、進駐軍と「リンゴの唄」	日本のレコード会社概論/戦後編、進駐軍と「リンゴの唄」振り返りと次回議論に向けた自身の意見のまとめ。	
9		講義	日本のレコード会社概論/戦後編、高度経済成長とエンタメ産業	日本のレコード会社概論/戦後編、高度経済成長とエンタメ産業 振り返りと次回議論に向けた自身の意見のまとめ。	
10		講義	日本のレコード会社概論/6社時代、その1	日本のレコード会社概論/6社時代、その1振り返りと次回議論に向けた自身の意見のまとめ。	
11		講義	日本のレコード会社概論/6社時代、原盤制作とディストリビューション	日本のレコード会社概論/6社時代、原盤制作とディストリビューション 振り返りと次回議論に向けた自身の意見のまとめ。	
12		講義	日本のレコード会社概論/6社時代、その2	日本のレコード会社概論/6社時代、その2振り返りと次回議論に向けた自身の意見のまとめ。	
13		講義	前期講義のまとめとテスト	ポートフォリオ、論文	
14		実習	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		実習	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	ミュージックビジネス(2)	必修 選択	選択必修	年次	4	担当教員	野崎貴潤
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	講義の本編としては、音楽プロデューサー論が基本となります。ミュージック・ビジネスに於けるプロデューサーの最大使命は“ヒット作品”を造りその作品をワールド・ワイドで“スタンダード化”することにより、これらのプロダクトから最大限の収益を上げることに有ります。それらの事を目的としてビジネスを形成して行くのが音楽プロデューサー本来の仕事です。この本質を過去の音楽業界発展の歴史の中から学んで行き、現在の時代に合ったやり方で次の時代の“スタンダード・ミュージック”を創っていく技術をノウ・ハウとして学んでゆきます。						
到達目標	学生の皆さんがもし将来本気で音楽業界で働きたいのであれば制作セクションは勿論の事、その他職種を問わずプロデュース能力は必須です。作家やミュージシャン、エンジニアは勿論のことマネージメントや宣伝志望でもスタッフワークに於いてクリエイティビティな思考が出来なければ現場では不要な人材とみなされます。この授業は音楽業界の現場で実際に必要とされる人材と成るために、よりクリエイティブな『考え方』を身に付けていく授業です。そのためにコンテンツ・アートとしての音楽とポップ・カルチャーとしてのヒット曲に対する理解を深め、現在のミュージック・ビジネスの本質を理解し自らのプロデュース能力を高めることを目標とします。						
評価方法と基準	1) 定期テスト(筆記50% 平常点50%)□ 評価の基準はクリエイティビティとコミュニケーション能力から、その学生が実際の音楽業界の現場に於いて『使える』人材になり得るか否かで判断していきます。						

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	日本のレコード会社概論/CBSソニー誕生	日本のレコード会社概論/CBSソニー誕生振り返りと次回議論に向けた自身の意見のまとめ。
2		講義	日本のレコード会社概論/巨大化するミュージックビジネス	日本のレコード会社概論/巨大化するミュージックビジネス振り返りと次回議論に向けた自身の意見のまとめ。
3		講義	日本のレコード会社概論/CBSソニー以降	日本のレコード会社概論/CBSソニー以降振り返りと次回議論に向けた自身の意見のまとめ。
4		講義	インターネットとレコード産業	インターネットとレコード産業振り返りと次回議論に向けた自身の意見のまとめ。
5		講義	世界の3大メジャーレーベル	世界の3大メジャーレーベル振り返りと次回議論に向けた自身の意見のまとめ。
6		講義	プロダクションと音楽出版社	プロダクションと音楽出版社振り返りと次回議論に向けた自身の意見のまとめ。
7		講義	日本の歌謡ポップス/60年代	日本の歌謡ポップス/60年代振り返りと次回議論に向けた自身の意見のまとめ。
8		講義	レコーディング・テクノロジーの進化	レコーディング・テクノロジーの進化振り返りと次回議論に向けた自身の意見のまとめ。
9		講義	ポップスに於けるビート革命	ポップスに於けるビート革命振り返りと次回議論に向けた自身の意見のまとめ。
10		講義	ポップスに於けるアレンジ革命	ポップスに於けるアレンジ革命振り返りと次回議論に向けた自身の意見のまとめ。
11		講義	日本の音楽プロデューサー	日本の音楽プロデューサー振り返りと次回議論に向けた自身の意見のまとめ。
12		講義	世界の音楽プロデューサー	世界の音楽プロデューサー振り返りと次回議論に向けた自身の意見のまとめ。
13		講義	ミュージックビジネスの行方	ポートフォリオ、論文
14		実習	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		実習	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 (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 昼間部二	授業 形態	講義	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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		実習	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		実習	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 昼間部二	授業 形態	講義	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	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	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	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	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	MADONNA、JanetなどのGIRL'S POPクラシック	MADONNA、Janet
6		講義	Areana、Katy、Taylor、GagaなどのGIRL'S POP最先端	Areana、Katy、Taylor、Gaga
7		講義	IDOL(日本除く)コンサート	IDOL(日本除く)コンサート
8		講義	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	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	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	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	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		試験	Superbowl 振り返り。復習試験。	Superbowl についてレポートを作成。
14		実習	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		実習	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	マーケティングセルフプロモーション(1)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	高田雄貴
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	①「良いものを作れば売れる」という時代ではなく、「売れる流れを作るスキル」がとても重要になってきます。その力を企業に頼りきらずに、個人でも磨いておくことが大切です。協力者を募り、チームをマネジメントし、新しい価値を創造し、マーケティングによって必要なところに必要なだけ届けていくことができる人を育てていきます。 ②その科目のスキルをビジネスに展開し、継続的にお客様のニーズを満たすことができます。 ③マーケティングを学ぶことで、エンタメ業界に限らず、どの業界でも通用する原理原則があることを勉強します。世の中で起きているさまざまな戦略の基本が理解できるようになり、自分がイメージしたアイデアを具現化でき、自己表現ができるようになります。						
到達目標	■マーケティング戦略を行う上でのコミュニケーションの大切さを理解できる。 ■身近にあるマーケティングの仕組みが理解できるようになる。 ■マーケティングを通して、エンターテイメント業界に限らず、一般企業のビジネスの全体像が理解できるようになる。						
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	マーケティングの基礎を理解し、なぜ重要なのかを知る	レポート提出
2		講義・演習	イベント実習を通してA&Rを学ぶ	レポート提出
3		講義・演習	マーケティングの基礎を理解し、なぜ重要なのかを知る	レポート提出
4		講義・演習	プレゼンを学び、自分のプロフィール作成をし、自己表現できるようになる	レポート提出
5		講義・演習	エンタメビジネスの全体像を理解できる	レポート提出
6		講義・演習	ビジョンボード、やりたいことリスト100を作成し、目標を明確化できるようになる	レポート提出
7		講義・演習	独自のウリ(USP)を学び、自分や商品のストロングポイントを理解できるようになる	レポート提出
8		講義・演習	リスクリバーサルを学び、相手の立場にたった提案ができる	レポート提出
9		講義・演習	ジョイントベンチャーを学び、業務提携という仕組みを理解する	レポート提出
10		講義・演習	テレマーケティングを学び、どの業界でも通用するスキルを身につける	レポート提出
11		講義・演習	SNSを使ったマーケティングを学び、仕組みを理解できるようになる	レポート提出
12		講義・演習	筆記テスト	レポート提出
13		講義・演習	テストの復習をして、応用を導き出せるようになる	レポート提出
14		実習	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		実習	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	マーケティングセルフプロモーション(2)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	高田雄貴
学科・専攻	スーパーeエンターテインメント科 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	①「良いものを作れば売れる」という時代ではなく、「売れる流れを作るスキル」がとても重要になってきます。その力を企業に頼りきらずに、個人でも磨いておくことが大切です。協力者を募り、チームをマネジメントし、新しい価値を創造し、マーケティングによって必要なところに必要なだけ届けていくことができる人を育てていきます。 ②その科目のスキルをビジネスに展開し、継続的にお客様のニーズを満たすことができます。 ③マーケティングを学ぶことで、エンタメ業界に限らず、どの業界でも通用する原理原則があることを勉強します。世の中で起きているさまざまな戦略の基本が理解できるようになり、自分がイメージしたアイデアを具現化でき、自己表現ができるようになります。						
到達目標	■マーケティング戦略を行う上でのコミュニケーションの大切さを理解できる。 ■身近にあるマーケティングの仕組みが理解できるようになる。 ■マーケティングを通して、エンターテインメント業界に限らず、一般企業のビジネスの全体像が理解できるようになる。						
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	テレビのマーケティングを理解する	レポート提出
2		講義・演習	テストマーケティングを学び、実践するための判断やシミュレーションができるようになる	レポート提出
3		講義・演習	顧客の種類について学び、世の中のニーズを把握することができる	レポート提出
4		講義・演習	ダイレクトメールを学び、マーケティングと営業スキルをアップさせる	レポート提出
5		講義・演習	メディアについて学び、より大きいマーケティングを理解する	レポート提出
6		講義・演習	youtubeを使ったマーケティングを学び、流行りを理解する	レポート提出
7		講義・演習	コピーライティングを学び、顧客目線を理解する	レポート提出
8		講義・演習	キャンペーンについて学び、顧客心理を理解する	レポート提出
9		講義・演習	紹介マーケティングを学び、実践できるようになる	レポート提出
10		講義・演習	ジョイントベンチャーを使った仕組み作りを紙上で 行い、実践に向けてトレーニングする	レポート提出
11		講義・演習	音楽イベントのマーケティングについて学び、仕組みを理解できるようになる	レポート提出
12		講義・演習	筆記テスト	レポート提出
13		講義・演習	テストの復習をして、応用を導き出せるようになる	レポート提出
14		実習	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		実習	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	ITスキル A(1)	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 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 4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。						
到達目標	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。						
評価方法と基準	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。						

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	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	【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	【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	【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	【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	【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	【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	【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	【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	【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	【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。
12		講義	【Excel】チケット管理表を作成することが出来るようになる。	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。
13		講義	【Excel】動員集計表を作成することが出来るようになる。	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		実習	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		実習	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】				

科目名	ITスキル A(2)	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 昼間部二	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4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。						
到達目標	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。						
評価方法と基準	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。						

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	【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		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		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		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		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、効果的に設定出来るようになる	これまで作成した資料にアニメーションを加える。
6		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		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		実習	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		実習	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		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		実習	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		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		実習	【PowerPoint】進級制作展で使用するサイン・チケットのデザインを作成する。	作成したデザインを本番日に使用する
14		実習	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		実習	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】				

科目名	ITスキル B(1)	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 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 4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。						
到達目標	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。						
評価方法と基準	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。						

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	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	【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	【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	【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	【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	【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	【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	【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	【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	【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	【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。
12		講義	【Excel】チケット管理表を作成することが出来るようになる。	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。
13		講義	【Excel】動員集計表を作成することが出来るようになる。	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		実習	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		実習	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】				

科目名	ITスキル B(2)	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 昼間部二	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4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。						
到達目標	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。						
評価方法と基準	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。						

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	【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		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		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		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		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、効果的に設定出来るようになる	これまで作成した資料にアニメーションを加える。
6		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		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		実習	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		実習	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		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		実習	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		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		実習	【PowerPoint】進級制作展で使用するサイン・チケットのデザインを作成する。	作成したデザインを本番日に使用する
14		実習	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		実習	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】				

科目名	Private lesson(1)	必修 選択	選択	年次	1,2,3,4	担当教員	大貫和紀
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	ミュージシャン、アーティストにとって必要不可欠な音階を学び、ソロアプローチ法やそのテクニックを学ぶ。						
到達目標	メジャースケールの5パターン、メジャーペンタトニックスケールの5パターン、ダイアトニックアルペジオの使い方、ソロ奏法ができるようになる。						
評価方法と基準	実技による採点:100%						

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		演習	メジャー・スケールのハーモニーを理解する。	メジャー・スケールのハーモニーの復習を行い実演する。	
2		演習	1、3、5度のコード・トーンからスケールを始める方法を理解し実演できる。	1、3、5度のコード・トーンから始める方法 の復習を行い実演する。	
3		演習	メジャー・スケールパターン・トライアド・アルペジオ使い方を理解し実演できる。	メジャー・スケールパターン4のトライアド・アルペジオ使い方の復習を行い実演する。	
4		演習	1、3、5度のコード・トーンから始める方法を理解し実演できる。	1、3、5度のコード・トーンから始める方法の復習を行い実演する。	
5		演習	メジャー・スケールパターン2のトライアド・アルペジオ使い方を理解し実演できる。	メジャー・スケールパターン2のトライアド・アルペジオ使い方の復習を行い実演する。	
6		演習	1、3、5度のコード・トーンから始める方法を理解し実演できる。	1、3、5度のコード・トーンから始める方法の復習を行い実演する。	
7		演習	メジャー・スケールパターン1のトライアド・アルペジオの使い方を理解し実演できる。	メジャー・スケールパターン1のトライアド・アルペジオ使い方の復習を行い実演する。	
8		演習	1、3、5度のコード・トーンから始める方法を理解し実演できる。	1、3、5度のコード・トーンから始める方法の復習を行い実演する。	
9		演習	メジャー・スケールパターン3のトライアド・アルペジオ使い方を理解し実演できる。	メジャー・スケールパターン3のトライアド・アルペジオ使い方の復習を行い実演する。	
10		演習	メジャー・スケールパターン5のトライアド・アルペジオ使い方を理解し実演できる。	メジャー・スケールパターン5のトライアド・アルペジオ使い方の復習を行い実演する。	
11		演習	メジャー、マイナー、ディミニッシュ、sus4、オーギュメントアルペジオ使い方を理解し実演できる。	メジャー、マイナー、ディミニッシュ、sus4、オーギュメントアルペジオ使い方の復習を行い実演する。	
12		演習	メジャー・スケールパターン4の7th・アルペジオ使い方を理解し実演できる。	メジャー・スケールパターン4の7th・アルペジオ使い方の復習を行い実演する。	
13		演習	メジャー・スケールパターン2の7th・アルペジオ使い方を理解し実演できる。	メジャー・スケールパターン2の7th・アルペジオ使い方の復習を行い実演する。	
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			各スケール練習、コードワーク復習を1日1時間を基本に繰り返す。		
【使用教科書・教材・参考書】					

科目名	Private lesson(2)	必修 選択	選択	年次	1,2,3,4	担当教員	大貫和紀
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	アンサンブルコミュニケーション力と、インスト楽曲での各楽器の演奏バリエーションを学ぶ。						
到達目標	ミュージシャンにとって必要な読譜力を学び、様々なスタイルの楽曲を様々なキーで演奏する。						
評価方法と基準	実技による採点:100%						

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		演習	譜面の読み方、パート作りを行い書く写すことができる。	譜面の読み方、パート作りを行い書く写し譜面作成する。
2		演習	ブルースのコード進行の理解し演奏できる。	ブルースのコード進行の復習をし演奏を録音する。
3		演習	パートのバリエーションとソロの応用を行い実演する。	パートのバリエーションとソロの応用を復習をし演奏を録音する。
4		演習	ブルースのシャッフルスタイルの理解し12小節、8ビートブルースの演奏する。	ブルースのシャッフルスタイルの復習をし演奏を録音する。
5		演習	ブルースのシャッフルスタイルの理解しブルースのシャッフルスタイル曲の演奏する。	ブルースのシャッフルスタイルの復習をし演奏を録音する。
6		演習	8小節ブルース＋ブリッジの理解しブルースのシャッフルスタイル曲の演奏する。	8小節ブルース＋ブリッジ復習をし演奏を録音する。
7		演習	8小節ブルース＋ブリッジの理解し、ブルースのシャッフルスタイル曲の演奏する。	8小節ブルース＋ブリッジ復習をし演奏を録音する。
8		演習	シンコペーションと分数コードの理解しブルース＋ブリッジ構成曲の演奏する。	シンコペーションと分数コードの復習をし演奏を録音する。
9		演習	シンコペーションと分数コードの理解しシンコペーションと分数コード曲の演奏する。	シンコペーションと分数コードの理解をし復習をし演奏を録音する。
10		演習	シンコペーションと分数コードを理解しシンコペーションと分数コード曲の演奏。	シンコペーションと分数コードを理解し復習をし演奏を録音する。
11		演習	シンコペーション、分数コードの理解しロックスタイルのシンコペーションと分数コード曲の演奏する。	シンコペーション、分数コードの理解し復習をし演奏を録音する。
12		演習	レゲエスタイルの理解とロックスタイルのシンコペーションと分数コード曲の演奏する。	レゲエスタイルの理解復習をし演奏を録音する。
13		演習	レゲエスタイルの理解しレゲエスタイル曲の演奏する。	レゲエスタイルの理解復習をし演奏を録音する。
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			各スケール練習、コードワーク復習を1日1時間を基本に繰り返す。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Gospel Ensemble(1)	必修 選択	選択	年次	1,2,3,4	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 昼間部二	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	世界を代表するミュージシャンの多くが基盤に置く、ニグロスピリチュアル(黒人霊歌)のコンテンポラリーゴスペル(近代的なゴスペル)を中心に、オーセンティック(本格的)なゴスペルのサウンドを作る為の声、歌、グループ、リズム、パフォーマンス、表現、心その全てからグローバル基準で学ぶ。 また、選択理論、NLP(神経言語プログラミング)、プレイフルラーニング・シンキング、GRIT、メディテーションなどのワークを実践し、学ぶ上での精神衛生を整えること、学ぶ上での環境を全員でデザインすること、仲間を思いやり相乗効果を高める最大のWIN-WINを仲間との関係に産むこと、ワクワクすることなどを学び得る。						
到達目標	「上記学習内容が自分にとってプラスに働く」「上記内容が自分自身を自由にさせる」「この学びの先に本物になれる」それらを体感し信じれること。						
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	説明、NLPワーク、新曲2曲レクチャー	課題曲予習
2		講義・演習	メディテーションワーク、2曲復習、新曲1曲	楽曲復習、学びの振り返り
3		講義・演習	3曲復習、新曲1曲、1曲パフォーマンス	楽曲復習、学びの振り返り
4		講義・演習	楽曲復習、パフォーマンスレクチャー	楽曲復習、学びの振り返り、動き復習
5		講義・演習	楽曲復習、パフォーマンスレクチャー	楽曲復習、学びの振り返り、動き復習
6		講義・演習	3曲新曲、選択理論ワーク	楽曲復習、学びの振り返り
7		講義・演習	3曲復習、新曲1曲、クラス内パフォーマンス	楽曲復習、学びの振り返り、動き復習
8		講義・演習	3曲復習、新曲1曲、クラス内パフォーマンス	楽曲復習、学びの振り返り、動き復習
9		講義・演習	プレイフルワーク、楽曲復習	楽曲復習、学びの振り返り
10		講義・演習	楽曲復習、新曲レクチャー	楽曲復習、学びの振り返り
11		講義・演習	楽曲復習、新曲レクチャー	楽曲復習、学びの振り返り
12		講義・演習	楽曲復習、ケイティワーク	楽曲復習、学びの振り返り
13		講義・演習	新曲レクチャー	楽曲復習、学びの振り返り
14		実習	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		実習	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	Gospel Ensemble(2)	必修 選択	選択	年次	1,2,3,4	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 昼間部二	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	世界を代表するミュージシャンの多くが基盤に置く、ニグロスピリチュアル(黒人霊歌)のコンテンポラリーゴスペル(近代的なゴスペル)を中心に、オーセンティック(本格的)なゴスペルのサウンドを作る為の声、歌、グループ、リズム、パフォーマンス、表現、心その全てからグローバル基準で学ぶ。 また、選択理論、NLP(神経言語プログラミング)、プレイフルラーニング・シンキング、GRIT、メディテーションなどのワークを実践し、学ぶ上での精神衛生を整えること、学ぶ上での環境を全員でデザインすること、仲間を思いやり相乗効果を高める最大のWIN-WINを仲間との関係に産むこと、ワクワクすることなどを学び得る。						
到達目標	「上記学習内容が自分にとってプラスに働く」「上記内容が自分自身を自由にさせる」「この学びの先に本物になれる」それらを体感し信じれること。						
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	選択理論ワーク、新曲3曲レクチャー	前期の振り返り
2		講義・演習	楽曲復習	楽曲復習、学びの振り返り
3		講義・演習	楽曲復習	楽曲復習、学びの振り返り、動き復習
4		講義・演習	新曲2曲レクチャー、パフォーマンスレクチャー	楽曲復習、学びの振り返り、動き復習
5		講義・演習	楽曲復習、動き復習	楽曲復習、学びの振り返り
6		講義・演習	ケイティワーク、2曲新曲	楽曲復習、学びの振り返り、動き復習
7		講義・演習	楽曲復習、動き復習	楽曲復習、学びの振り返り
8		講義・演習	楽曲復習	楽曲復習、学びの振り返り
9		講義・演習	新曲2曲レクチャー、楽曲復習	楽曲復習、学びの振り返り
10		講義・演習	We Areリハーサル演習	楽曲復習、学びの振り返り
11		講義・演習	We Areリハーサル演習	楽曲復習、学びの振り返り
12		講義・演習	We Areリハーサル演習	楽曲復習、学びの振り返り
13		講義・演習	総復習	楽曲復習、学びの振り返り
14		実習	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		実習	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	ビジネス基礎（1）	必修 選択	選択	年次	1,2	担当教員	高田雄貴
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	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		実習	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		実習	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（2）	必修 選択	選択	年次	1,2	担当教員	高田雄貴
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	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		実習	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		実習	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 (1)	必修 選択	選択	年次	3,4	担当教員	北澤和宏
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
学科・専攻	スーパーeエンターテインメント科 昼間部二						
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		実習	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		実習	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 (2)	必修 選択	選択	年次	3,4	担当教員	北澤和宏
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	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		実習	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		実習	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	Digital Foundation(3)	必修 選択	選択	年次	2,3	担当教員	唐澤淳
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二						
教員の略歴							
授業の学習 内容	自身のアーティスト活動、クリエイター活動の柱となるメディア制作時術を身につけ、アイデンティティを磨く効果的なビジュアル表現、視覚効果を優秀なメディアから学び、自身のスキル・センスへ落とし込む。そしてその中から自分らしさ、自分にしかできないデジタルでの表現方法を発見・形成する。						
到達目標	●Adobe Creative Cloud(Premiere Pro,Illustrator,Photoshop)を主に使用しながら、自分らしさに納得のいく動画作品(歌唱動画・演奏動画など)の制作・およびローンチをする。 ●リリック動画の制作(フォントの選び方・背景・アニメーション・Audioデータとのタイミングの合わせ方) ●YouTube投稿の際のサムネイルの制作をする。(アスペクト比・色味・フォント・アテンションを引くデザイン) ●実写での効果的な撮影方法・画学の選定、LUT(色編集)の方法を学び・実践する。						
評価方法と基準	平常点として授業姿勢20%、出席率20%、テストとして授業計画に沿った作品提出によって評価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	Premiere Proの基本操作:新規プロジェクト作成・シーケンス作成(アスペクト比16:9) メディア読み込み セットアップ・授業の方向性・前期のゴールについて・各自の活動への影響についてetc	Youtubeなどで操作方法について動画学習	
2		講義・演習	【Premiere Pro】サンプル音源を使用して、音に合わせた カット編集、プリセットのトランジションエフェクト	興味のある動画メディアを作り手目線で視聴する	
3		講義・演習	【Premiere Pro】テキストの作成・フォントの選定・ サンプル映像・音源を使用して簡単なMV制作	授業内で紹介したアーティストなどの映像作品をチェック	
4		講義・演習	【Premiere Pro】サンプル映像を使用して LUT(色編集)・プリセットLUT,Lookを使用してCinematicな映像表現をする	実写の優秀なMV作品を視聴する	
5		講義・演習	復習&実践:講義1〜4でインプットしたスキルを違うサン プルメディア(音:映像)を使用して作業の復習	実写の優秀なMV作品を視聴する	
6		講義・演習	【Illustrator】インパクトのあるシンボリックなタイトルの制作 フォントの選定・アウトライン・スタイライズ・ブレンドツール	授業内で紹介したデザイン系カンパニーが制作した作品をチェック	
7		講義・演習	【Illustrator&Premiere Pro】インパクトのあるシンボリックなタイトルの制作 PNGファイル書き出し 映像に配置	授業内で紹介したデザイン系カンパニーが制作した作品をチェック	
8		講義・演習	【Photoshop】サンプル画像を使用して背景透過、 簡単なレタッチ	SNS,Pinterestなどで自分がどういふビジュアルに惹かれるかを知る	
9		講義・演習	【Illustrator&Photoshop】講義6〜8でインプットしたスキ ルを使用して Youtube用のサムネイル制作	アート性の高いYoutubeチャンネルのサムネイルを作り手目線でチェック	
10		講義・演習	【Premiere Pro】サンプル楽曲を使用して簡単なリリック動画の制作 歌詞のフォントの重要性・タイミグ・楽曲スタイルに適したフォントの選び方・サイジング	日本のアーティスト・歌い手のlyric動画を視聴	
11		講義・演習	個人制作のテーマ選定(自己プロデュースor日常の出来 事or自分の愛するコト・モノなど)	テーマの源泉を探り、決定する	
12		講義・演習	個人制作:自身のデバイスで撮影した動画素材を 使用してのMV制作	実際に素材の準備	
13		講義・演習	個人制作:発表、書き出し、Upload	良い作品を探しインスピレーションを受ける	
14		実習	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		実習	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】					
Mac,Adobe Creative Cloud(Premiere Pro,Illustrator,Photoshop)					

科目名	Digital Foundation (4)	必修 選択	選択	年次	2,3	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 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	自身のアーティスト活動、クリエイター活動の柱となるメディア制作時術を身につけ、アイデンティティを磨く効果的なビジュアル表現、視覚効果を優秀なメディアから学び、自身のスキル・センスへ落とし込む。 そしてその中から自分らしさ、自分にしかできないデジタルでの表現方法を発見・形成する。						
到達目標	●Adobe Creative Cloud(Premiere Pro,Illustrator,Photoshop)を主に使用しながら、自分らしさに納得のいく動画作品(歌唱動画・演奏動画など)の制作・およびローンチをする。 ●リリック動画の制作(フォントの選び方・背景・アニメーション・Audioデータとのタイミングの合わせ方) ●YouTube投稿の際のサムネイルの制作をする。(アスペクト比・色味・フォント・アテンションを引くデザイン) ●実写での効果的な撮影方法・画学の選定、LUT(色編集)の方法を学び・実践する。						
評価方法と基準	平常点として授業姿勢20%、出席率20%、 テストとして授業計画に沿った作品提出によって評価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	セットアップ:授業の方向性・後期のゴールについて・各自の活動への影響についてetc 優れた音楽メディアの視聴・ディスカッション (NPR Tiny Desk Concert, Colors Showsなど)	授業内で紹介したメディアを視聴する	
2		講義・演習	効果的な実写の画角(スマートフォン)、カット割 効果的な Lyric Videoの背景の選び方,フリー素材の探し方	作り手目線で様々なメディアに触れる 審美眼を高める	
3		講義・演習	【Premiere Pro】講師のクライアント案件(Youtube 歌い手)を実際に編集作業(Lyric Video)①	作り手目線で様々なメディアに触れる 審美眼を高める	
4		講義・演習	【Premiere Pro】講師のクライアント案件(Youtube歌い手)を実際に編集作業 (Lyric Video)②発表、ディスカッション	作り手目線で様々なメディアに触れる 審美眼を高める	
5		講義・演習	【Premiere Pro】講師のクライアント案件(Youtube 歌い手)を実際に編集作業(実写)①	作り手目線で様々なメディアに触れる 審美眼を高める	
6		講義・演習	【Premiere Pro】講師のクライアント案件(Youtube歌い手) を実際に編集作業(実写)②発表、ディスカッション	作り手目線で様々なメディアに触れる 審美眼を高める	
7		講義・演習	【Illustrator&Photoshop】独自性、遊び心あるメディアにする ためにアイコンックなGIFアニメを制作する	Giphyで様々なアニメーションをチェックする	
8		講義・演習	【Premiere Pro】Vintage Lookの作り方、Film grain、Dust などのフリー素材をダウンロードして合成する	自分のデバイスでも著作権フリーの素材を探してみる	
9		講義・演習	【Premiere Pro】自由演習 ここまでで得たスキル を反復して使ってみる 質疑応答など	演習に集中	
10		講義・演習	個人制作のプロジェクト選定 (実写による演奏動画・自身の演奏オーディオ データを使用してのLyric Videoなど)	方向性を吟味して決定する	
11		講義・演習	個人制作:自身のプロジェクト制作 素材読み込 み、オーディオデータとの同期	素材の準備	
12		講義・演習	個人制作:自身のプロジェクト制作 タイトル 入力、テロップ入力、音量調整	良い作品を探しインスピレーションを受ける	
13		講義・演習	個人制作:発表、書き出し、Upload	自分らしいビジュアル表現を客観視	
14		実習	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		実習	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】					
Mac,Adobe Creative Cloud(Premiere Pro,Illustrator,Photoshop)					

科目名	映像撮影編集(1)	必修 選択	選択	年次	1,2,3,4	担当教員	笠原良介
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二						
教員の略歴							
授業の学習 内容	カメラの種類、特性、撮影技法について学び基本的操作が出来るようになる 映像演出、台本作成が出来るようになる Adobe Premiere Proの基本操作ができるようになる(映像制作・編集) Adobe Photoshopの基本操作ができるようになる(グラフィック) Adobe Illustratorの基本操作ができるようになる(デザイン、ロゴ) 学内で行われるイベントの撮影企画制作をし、撮影、編集、最終的にYouTube などにアップロードする						
到達目標	Adobe Premiere Pro、Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、 構成、台本作成、撮影機材、撮影方法、編集、オーディオ編集の基本操作知識、理解						
評価方法と基準	制作物評価:20% 到達度テスト(実技):80% ・到達目標にあるアプリケーションの基本操作のチェック						

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	カメラの種類、動画フォーマットの種類、特性、撮影技法(アングル、サイズ)動画の構成、演出について学ぶ	学生自身が持っているスマートフォンを使用して、授業で学んだことを踏まえて自己紹介動画を作成し、次回提出(編集やテロップなどは入れず、失敗しても録画を止めてやり直さない)	
2		講義・演習	コンピュータに関する理解、Premiere Pro、Photoshop、Illustratorを理解する	授業で学んだ内容を復習する	
3		講義・演習	【Premiere Pro】基礎技術習得 動画編集を行ううえでのプロジェクト、環境設定、ワークスペースの習得	次週の授業から編集が始められるように復習する	
4		講義・演習	【Premiere Pro】基礎技術習得 以前制作した自己紹介動画の取り込み方法、編集を行ううえでの構成、注意事項、ショートカットキーの習得し編集を行う	復習しながら自己紹介動画の作成	
5		講義・演習	【Premiere Pro】基礎技術習得 動画編集の際に必要な特殊効果、タイトル、テロップ、グラフィックの挿入方法を学ぶ	作品を完成させて次週提出	
6		講義・演習	【Premiere Pro】基礎技術習得 オーディオの編集、エフェクトの追加、BGMの追加、動画の書き出しにおける設定、アップロード方法の習得	作品提出、総評	
7		講義・演習	【Illustrator】 作成する上でのプロジェクト、環境設定、ワークスペースの習得、ショートカットキー、動画素材を元にイラスト、ロゴ、テロップの作成方法	次週の授業から作成出来るように復習、	
8		講義・演習	【Illustrator】 動画素材を元にイラスト、ロゴ、の作成、Premiere Proでの読み込み方法の習得	作品を完成させて提出	
9		講義・演習	【Photoshop】 作成する上でのプロジェクト、環境設定、ワークスペースの習得 素材を元にショートカットキーの習得	次週の授業から作成出来るように復習、	
10		講義・演習	【Photoshop】 動画素材を元に文字お越し等のテロップ作成方法の習得	作品を完成させて提出	
11		講義・演習	民生用カメラと業務用カメラの違い、標準的な撮影時のセッティング、照明、ホワイトバランスなどの撮影テクニック講座、構成、演出、明日への扉メイキング映像撮影の企画、セクション決め	授業で学んだ内容を復習する	
12		講義・演習	到達度テスト テスト解説	迷った部分を復習する	
13		講義・演習	明日への扉メイキング映像の企画、セクション決め	各チームに分かれて、練習、稽古風景などを撮影、出演者や裏方スタッフにインタビュー	
14		実習	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		実習	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			授業内容について復習レポートを作成。		
【使用教科書・教材・参考書】					

科目名	映像撮影編集(2)	必修 選択	選択	年次	1,2,3,4	担当教員	笠原良介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	カメラの種類、特性、撮影技法について学び基本的操作が出来るようになる 映像演出、台本作成が出来るようになる Adobe Premiere Proの基本操作ができるようになる(映像制作・編集) Adobe Photoshopの基本操作ができるようになる(グラフィック) Adobe Illustratorの基本操作ができるようになる(デザイン、ロゴ) 学内で行われるイベントの撮影企画制作をし、撮影、編集、最終的にYouTube などにアップロードする						
到達目標	Adobe Premiere Pro、Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、 構成、台本作成、撮影機材、撮影方法、編集、オーディオ編集の基本操作知識、理解						
評価方法と基準	演習の成果(準備含め) 50% 課題の作成 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	明日への屏メイキング映像の編集、ナレーション入れ、パッケージデザイン	イベントで撮影したものをチームで制作
2		講義・演習	明日への屏メイキング映像の編集、ナレーション入れ、パッケージデザイン	イベントで撮影したものをチームで制作、各チームつなぎ合わせ次週完成させる
3		講義・演習	明日への屏メイキング映像の編集、完成、YouTube などにアップロードする	完成 試写、総評、制作した作品に対してのディスカッション
4		講義・演習	撮影テクニック総復習(前回のイベント撮影の反省を活かし、次回に向けて撮影技術向上、構成、演出論を学ぶ)	ドキュメンタリー番組、映画などを視聴し情報収集
5		講義・演習	撮影テクニック総復習(前回のイベント撮影の反省を活かし、次回に向けて撮影技術向上、構成、演出論を学ぶ)	ドキュメンタリー番組、映画などを視聴し情報収集
6		講義・演習	編集テクニック総復習(前回のイベント撮影の反省を活かし、次回に向けて編集技術向上、構成、演出論を学ぶ)	ドキュメンタリー番組、映画などを視聴し情報収集
7		講義・演習	編集テクニック総復習(前回のイベント撮影の反省を活かし、次回に向けて編集技術向上、構成、演出論を学ぶ)	ドキュメンタリー番組、映画などを視聴し情報収集
8		講義・演習	we are!TSM渋谷イベント告知CM制作企画	各チームに分かれて、練習、稽古風景などを撮影、出演者や裏方スタッフにインタビュー
9		講義・演習	we are!TSM渋谷イベント告知CM制作、撮影、編集	各チームに分かれて、練習、稽古風景などを撮影、出演者や裏方スタッフにインタビュー、編集
10		講義・演習	we are!TSM渋谷イベント告知CM制作、撮影、編集、完成	各チームに分かれて、練習、稽古風景などを撮影、出演者や裏方スタッフにインタビュー、編集、完成
11		講義・演習	We are TSM！イベント告知CM制作、撮影、編集、完成(昨年度の素材も使用しYouTube などにアップロードする	完成 試写、総評
12		講義・演習	we are!TSM渋谷メイキング映像の企画、セクション決め	各チームに分かれて、練習、稽古風景などを撮影、出演者や裏方スタッフにインタビュー
13		講義・演習	we are!TSM渋谷メイキング映像制作、撮影、編集	各チームに分かれて、練習、稽古風景などを撮影、出演者や裏方スタッフにインタビュー
14		実習	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		実習	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			授業内容について復習レポートを作成。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	映像制作・技術（1）	必修 選択	選択	年次	1,2,3,4	担当教員	笠原良介
		授業 形態	講義	総時間 （単位）	90 6単位		
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二						
教員の略歴							
授業の学習 内容	映像表現に必要な知識・スキルを実際に制作しながら学ぶ						
到達目標	映像作品を制作するうえでの企画書の作成方法、ロケーションハンティング（ロケハン）、構成、撮影方法、許可申請を学び理解を深める						
評価方法と基準	制作物評価：20% 到達度テスト（実技）：80% ・到達目標にあるアプリケーションの基本操作のチェック						

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	オリエンテーション	自己紹介、シラバスの確認、
2		講義	映像作品の企画制作とは	映像作品の企画制作に関するレポート作成
3		講義	映像作品の構成について	映像作品の構成に関するレポート作成
4		講義・演習	カットのつなぎについて	カットに関するレポート作成
5		講義・演習	カメラワーク・イマジナリーラインについて	カメラワーク・イマジナリーラインに関するレポート作成
6		講義・演習	映像制作における企画書について	企画書の作成
7		講義・演習	台本作成について	台本の作成
8		講義・演習	ロケーションハンティング(ロケハン)について	授業復習
9		講義・演習	ロケーションハンティング(ロケハン)について	全2回のロケハンに関するレポート作成
10		講義・演習	撮影許可の申請について	許可申請に関するレポート作成
11		講義・演習	ロケハン時の準備について	ロケハンに行く場所をネットで検索しあらかじめまとめておく
12		講義・演習	ロケハン	校舎内でのロケハンスポットのまとめ
13		講義・演習	まとめ	全13回分のまとめをレポート提出
14		実習	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		実習	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	映像制作・技術（2）	必修 選択	選択	年次	1,2,3,4	担当教員	笠原良介
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	90 6単位		
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二						
教員の略歴							
授業の学習 内容	映像表現に必要な知識・スキルを実際に制作しながら学ぶ						
到達目標	映像作品を制作するうえでの企画書の作成方法、Adobe Premiere Proの使用法、構成、撮影機材、撮影方法、編集の基本操作知識、理解						
評価方法と基準	制作物評価：20% 到達度テスト(実技)：80% ・到達目標にあるアプリケーションの基本操作のチェック						

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	オリエンテーション	自己紹介、シラバスの確認、
2		講義	映像表現基礎①映像表現の基本的な方法を学ぶ	レポートにて提出
3		講義	映像表現基礎②映像表現の基本的な方法を学ぶ	レポートにて提出
4		講義・演習	映像作品の企画書作成について①	テーマに基づき映像作品の企画書の作成
5		講義・演習	映像作品の企画書作成について②	作成した企画書のブラッシュアップ
6		講義・演習	作成した企画の発表	それぞれのメンバーがどのような映像作品制作するか共有
7		講義・演習	撮影技術について①映像を撮影する際に必要となる基本的知識を学ぶ	使用機材・撮影方法に関しての復習・事前学習
8		講義・演習	撮影技術について②映像を撮影する際に必要となる基本的知識を学ぶ	使用機材・撮影方法に関しての復習・事前学習
9		講義・演習	映像撮影①	企画書に基づき自身の映像作品の撮影
10		講義・演習	映像撮影②	企画書に基づき自身の映像作品の撮影
11		講義・演習	映像編集①Adobe premiereの基本的な使用方法を学ぶ	映像編集に関しての予習・復習
12		講義・演習	映像編集②	撮影した映像の編集
13		講義・演習	発表	全員で全員の作品を見た評価を行う
14		実習	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		実習	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	チーム制作プロジェクトA(1)	必修 選択	選択	年次	1,2,3,4	担当教員	岡秀樹
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4単位		
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二						
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「進捗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		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		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		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		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		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		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		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		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		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		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		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		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		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		実習	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		実習	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	チーム制作プロジェクトA(2)	必修 選択	選択	年次	1,2,3,4	担当教員	岡秀樹
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4単位		
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二						
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		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		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		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		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		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		演習	自主企画①(班分け/アイディアフラッシュ)	A4 1枚に提案したいイベント内容をまとめて提出。	
7		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		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		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		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		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		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		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		実習	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		実習	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	チーム制作プロジェクトB(1)	必修 選択	選択	年次	1,2,3,4	担当教員	唐澤淳
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4単位		
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二						
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「進捗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		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		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		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		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		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		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		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		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		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		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		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		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)□	運営マニュアルの読み合わせ
13		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		実習	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		実習	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	チーム制作プロジェクトB(2)	必修 選択	選択	年次	1,2,3,4	担当教員	唐澤淳
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4単位		
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二						
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		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		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		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		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		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		演習	自主企画①(班分け/アイディアフラッシュ)	A4 1枚に提案したいイベント内容をまとめて提出。	
7		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		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		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		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		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		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		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		実習	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		実習	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	チーム制作プロジェクトC(1)	必修 選択	選択	年次	1,2,3,4	担当教員	大島直子
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	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		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		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		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		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		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		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		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		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		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		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		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		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		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		実習	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		実習	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	チーム制作プロジェクトC(2)	必修 選択	選択	年次	1,2,3,4	担当教員	大島直子
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	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		演習	活動方針設定会議の概要を学ぶ	会議資料準備
2		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		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		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		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		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		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		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		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		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		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		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		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		実習	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		実習	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】				