

科目名	キャリア教育(1)	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	西本圭介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	滋慶学園が提示するキャリア教育マップを基に社会に出た後に「職業人」として成立するための人間教育を行う。ワークショップやグループワークを行うことでクラスの意識付けを行い、「社会(クラス)」のなかの役割のなかで主体的に行動できる人材育成を目指す。キャリアセンターと共に就職活動における教育を行う。						
到達目標	社会人基礎力(主要である「主体性」「働きかけ力」「実行力」「課題発見力」「計画力」「想像力」「傾聴力」「発信力」「チームワーク力」を理解する。「社会(クラス)」のなかで役割を見つけ主体的に行動できる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

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

科目名	キャリア教育(2)	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	西本圭介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	滋慶学園が提示するキャリア教育マップを基に社会に出た後に「職業人」として成立するための人間教育を行う。 1年次後期では滋慶学園グループが必修で行っている「コミュニケーションスキルアップ検定」の問題内容を基に 人間教育を行う。 また、キャリアセンターと共に就職活動における教育を行う。						
到達目標	社会人基礎力(主要である「主体性」「働きかけ力」「実行力」「課題発見力」「計画力」「想像力」「傾聴力」「発信力」 「チームワーク力」を理解する。 「社会(クラス)」のなかで役割を見つけ主体的に行動できる。 コミュニケーションスキルアップ検定の合格。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

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

科目名	キャリア教育 (3)	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	西本圭介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	滋慶学園が提示するキャリア教育マップを基に社会に出た後に「職業人」として成立するための人間教育を行う。ワークショップやグループワークを行うことでクラスの意識付けを行い、「社会(クラス)」のなかの役割のなかで主体的に行動できる人材育成を目指す。キャリアセンターと共に就職活動における教育を行う。						
到達目標	社会人基礎力(主要である「主体性」「働きかけ力」「実行力」「課題発見力」「計画力」「想像力」「傾聴力」「発信力」「チームワーク力」を理解する。「社会(クラス)」のなかで役割を見つけ主体的に行動できる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

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

科目名	キャリア教育(4)	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	西本圭介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	滋慶学園が提示するキャリア教育マップを基に社会に出た後に「職業人」として成立するための人間教育を行う。ワークショップやグループワークを行うことでクラスの意識付けを行い、「社会(クラス)」のなかの役割のなかで主体的に行動できる人材育成を目指す。キャリアセンターと共に就職活動における教育を行う。						
到達目標	社会人基礎力(主要である「主体性」「働きかけ力」「実行力」「課題発見力」「計画力」「想像力」「傾聴力」「発信力」「チームワーク力」を理解する。「社会(クラス)」のなかで役割を見つけ主体的に行動できる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

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

科目名	キャリア教育 (5)	必修 選択	必修	年次	3	担当教員	西本圭介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	滋慶学園が提示するキャリア教育マップを基に社会に出た後に「職業人」として成立するための人間教育を行う。ワークショップやグループワークを行うことでクラスの意識付けを行い、「社会(クラス)」のなかの役割のなかで主体的に行動できる人材育成を目指す。キャリアセンターと共に就職活動における教育を行う。						
到達目標	社会人基礎力(主要である「主体性」「働きかけ力」「実行力」「課題発見力」「計画力」「想像力」「傾聴力」「発信力」「チームワーク力」を理解する。「社会(クラス)」のなかで役割を見つけ主体的に行動できる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

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

科目名	キャリア教育(6)	必修 選択	必修	年次	3	担当教員	西本圭介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	滋慶学園が提示するキャリア教育マップを基に社会に出た後に「職業人」として成立するための人間教育を行う。ワークショップやグループワークを行うことでクラスの意識付けを行い、「社会(クラス)」のなかの役割のなかで主体的に行動できる人材育成を目指す。キャリアセンターと共に就職活動における教育を行う。						
到達目標	社会人基礎力(主要である「主体性」「働きかけ力」「実行力」「課題発見力」「計画力」「想像力」「傾聴力」「発信力」「チームワーク力」を理解する。「社会(クラス)」のなかで役割を見つけ主体的に行動できる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

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

科目名	キャリア教育(7)	必修 選択	必修	年次	4	担当教員	西本圭介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	滋慶学園が提示するキャリア教育マップを基に社会に出た後に「職業人」として成立するための人間教育を行う。ワークショップやグループワークを行うことでクラスの意識付けを行い、「社会(クラス)」のなかの役割のなかで主体的に行動できる人材育成を目指す。キャリアセンターと共に就職活動における教育を行う。						
到達目標	社会人基礎力(主要である「主体性」「働きかけ力」「実行力」「課題発見力」「計画力」「想像力」「傾聴力」「発信力」「チームワーク力」を理解する。「社会(クラス)」のなかで役割を見つけ主体的に行動できる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

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

科目名	キャリア教育(8)	必修 選択	必修	年次	4	担当教員	西本圭介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	滋慶学園が提示するキャリア教育マップを基に社会に出た後に「職業人」として成立するための人間教育を行う。ワークショップやグループワークを行うことでクラスの意識付けを行い、「社会(クラス)」のなかの役割のなかで主体的に行動できる人材育成を目指す。キャリアセンターと共に就職活動における教育を行う。						
到達目標	社会人基礎力(主要である「主体性」「働きかけ力」「実行力」「課題発見力」「計画力」「想像力」「傾聴力」「発信力」「チームワーク力」を理解する。「社会(クラス)」のなかで役割を見つけ主体的に行動できる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

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

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・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	音楽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・演習	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・演習	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・演習	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・演習	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・演習	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、# b あり)を復習しレポート作成
6		講義・演習	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・演習	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・演習	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・演習	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性を理解し復習しレポート作成
10		講義・演習	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理解し復習しレポート作成
11		講義・演習	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コードの構造を理解し復習しレポート作成
12		講義・演習	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ンが出来るように理解し復習、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・演習	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理解し復習しレポート9th、11th、13thのテンションコードを理解し復習しレポート作成
14		講義・演習	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・演習	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				
東京スクールオブミュージック専門学校渋谷				

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・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	音楽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・演習	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・演習	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・演習	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・演習	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・演習	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・演習	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・演習	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・演習	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・演習	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・演習	ヴォイス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・演習	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・演習	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・演習	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・演習	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・演習	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							
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	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	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		講義・演習	前期のアレンジ課題の提出	レポート提出
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	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	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	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		講義・演習	後期アレンジ課題提出	レポート提出
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ネットアーティスト ゼミ A (1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	蒔万澤倫子
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・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	VTuberやVsingerとして配信活動を行うにあたっての実践的な内容と戦い方、心構えなどを学んでもらいます。伝達方法の違いはあれど、発信者として必要不可欠となってくる、機材、ソフトウェアの知識とリスナーの付け方と接し方、そして、メンタルの強さを養うのが目的です。レッドオーシャンと化した配信界を舞台に、中でも外でも折れない心を持ち1人歩いていく力を身につけていきます。						
到達目標	継続する力、諦めない心を身につける。配信の基礎的知識を身につける。自身の向き不向きを知り、それに合わせた戦い方が出来るようになる。						
評価方法と基準	小テスト 50% レポート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	自己紹介 オリエンテーション	匿名アーティストとしての「名前」「キャラ設定」「自己紹介文」を作成し提出(200～300字)
2		講義・演習	配信の基本の基本	好きなVTuberまたは配信者1人を選び、活動スタイルや工夫をまとめたレポート(A4 1枚)提出
3		講義・演習	VTuberの基礎知識	自分のVTuber像(性格・設定・声質など)を整理した「キャラクター設計シート」を作成
4		講義・演習	VTubeスタジオ実習①	VTube Studioでの立ち上げ/基本操作画面のスクショと操作感の感想を提出
5		講義・演習	VTubeスタジオ実習②	表情/動きのバリエーションを研究し、「配信で使いたい動きTOP3」を動画 or シートでまとめて提出
6		講義・演習	LIVE2Dの基礎知識	LIVE2Dの構造や使われ方について調べ、「自分の理想キャラの表情・動き案」提出(ラフ画OK)
7		講義・演習	配信準備① プラットフォームと立ち絵	配信する予定プラットフォームの比較表を作成(2～3種類)+使いたい理由を書く
8		講義・演習	配信準備② デビューまでにやると良いこと	「VTuberデビュー準備チェックリスト(15項目)」を作成し提出
9		講義・演習	配信準備③ 機材・PCについて	自分が使う(または理想の)配信機材・PC環境のスペック表を作成
10		講義・演習	配信技術① 話題 雑談 話し方	雑談配信の台本(3分想定)を作成し、音声収録して提出(mp3形式など)
11		講義・演習	配信技術②ゲーム配信 歌枠 企画枠	「やってみたい配信枠」の企画シート(内容・時間・準備・サムネ案)を作成
12		講義・演習	配信技術③リスナーさんとの関わり方	コメント返しの練習として「リスナーの想定コメント」に対して返答文を10パターン作成
13		講義・演習	配信技術④収益化 職業ライバー	「収益化までのステップ表」を作成し、月1～3年の目標を数字で記入したプラン表を提出
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ネットアーティスト ゼミ A (2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	蒔万澤倫子
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・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	VTuberやVsingerとして配信活動を行うにあたっての実践的な内容と戦い方、心構えなどを学んでもらいます。伝達方法の違いはあれど、発信者として必要不可欠となってくる、機材、ソフトウェアの知識とリスナーの付け方と接し方、そして、メンタルの強さを養うのが目的です。レッドオーシャンと化した配信界を舞台に、中でも外でも折れない心を持ち1人歩いていく力を身につけていきます。						
到達目標	継続する力、諦めない心を身につける。配信の基礎的知識を身につける。自身の向き不向きを知り、それに合わせた戦い方が出来るようになる。						
評価方法と基準	小テスト 50% レポート50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	前期の振り返り・後期の内容オリエンテーション	前期で制作した要素を振り返り、「今後の目標3つ」と「強化したいこと1つ」を記入して提出
2		講義・演習	【ソフトウェア演習】OBS Studio使い方 仕組み	自宅または学校PCでOBSを立ち上げ、スクリーンショット付きの「操作レポート」を作成(基本設定・映像・音声)
3		講義・演習	【ソフトウェア演習】OBS Studio 応用 プラグイン	実際に入れてみたいプラグイン1つを選び、使い方・用途をA4 1枚にまとめる(日本語可)
4		講義・演習	【ソフトウェア演習】OBS Studio 配信画面の作り方	自分の配信用シーン構成を考え、シーン図(またはスライド)を提出(シーン名・用途・素材構成など)
5		講義・演習	配信者兼クリエイターのすすめ①	「歌・絵・動画・文章など、自分ができるorやってみたい表現」について1つ選び、具体例と実施方法をまとめる
6		講義・演習	配信者兼クリエイターのすすめ②	週1〜2で続けられそうな配信や投稿プランを立て、「1ヶ月スケジュール表」を提出
7		講義・演習	外部依頼・クリエイターとの関わり方	「他者にイラストや楽曲を依頼するときの連絡文」をテンプレート形式で作成(依頼目的・報酬・締切など)
8		講義・演習	【ソフトウェア演習】LIVE2DCubism① 基礎	Cubismをインストール(または動画視聴)し、機能の感想や気づきを記入して提出
9		講義・演習	【ソフトウェア演習】LIVE2DCubism② 角度と動き	モデリング用の「正面→左右の顔向きラフ案」を紙またはデジタルで作成・提出(簡易でOK)
10		講義・演習	【ソフトウェア演習】LIVE2DCubism③顔のパーツ	顔/パーツ(目・口・眉)の動き案(分割・動き方・イメージ)をスライドまたは図解で提出
11		講義・演習	【ソフトウェア演習】LIVE2DCubism④ 体のパーツ	上半身または腕の動き案と、どの動きにどの用途があるかをセットで資料にして提出
12		講義・演習	【ソフトウェア演習】LIVE2DCubism⑤ 物理演算と機能	「髪」「アクセサリー」など、物理演算で動かしたい部分の演出案をスライドで作成・提出
13		講義・演習	総まとめ これまでの学習を踏まえて	自分の「VTuber活動企画書」(A4スライド5〜10枚程度)を作成して最終発表(匿名・仮名キャラでもOK)
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ネットアーティスト ゼミ B (1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	禰好亭め てお
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・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	本授業では、インターネット上で顔を出さずに音楽活動を行う“ネット発アーティスト”として活動するための企画力・セルフブランディング・発信力を実践的に学ぶ。YouTubeやSNS、配信プラットフォームの特性を理解し、自分の音楽を戦略的に発信していくための基礎力を養う。						
到達目標	匿名・ネット発のアーティスト像を自ら設計できる YouTube・X(旧Twitter)・Instagram・TikTok・配信サイト等の基本的な使い方と戦略を理解して活用できる 自分の作品に合った発信方法(動画、画像、文章)を企画・実行できる セルフプロデュースとして「アーティスト企画書」や「投稿スケジュール」を作成できる 仮想アカウント or 実際の活動アカウントを運用し、一定の成果を報告できる						
評価方法と基準	授業内ワーク・課題提出:50% 中間プレゼン(Week12):30% 振り返り・自己評価シート提出:20%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	オリエンテーション／ネットアーティストとは？	好きなネットアーティスト1組を選び分析レポート提出
2		講義・演習	匿名性とブランディング／“顔を出さない”戦略	自分が匿名アーティストだったら？を考えるワーク
3		講義・演習	アカウント設計①:名前／アイコン／プロフィール	仮アカウント用ブランディング案を提出
4		講義・演習	アカウント設計②:世界観とジャンルの方向性	コンセプトマップを作る(ジャンル・雰囲気・色など)
5		講義・演習	ジャケット・サムネイル・文字表現の研究	好きなMVジャケットやSNS投稿をスライドで分析提出
6		講義・演習	投稿戦略①: SNSの特徴と発信リズム	各SNSで合う／合わない投稿例を考察し提出
7		講義・演習	投稿戦略②: X・Instagramでの活動事例研究	投稿テンプレート3パターン作成提出
8		講義・演習	投稿戦略③: TikTok・YouTube Shorts活用法	短尺用の投稿アイデアを5案提出
9		講義・演習	アーティストとしての世界観を文章化する	プロフィール文・紹介文作成ワーク
10		講義・演習	アーティスト活動スケジュール作成	1ヶ月分の仮スケジュール(投稿／発表)を作成
11		講義・演習	サウンド以外の魅せ方:ビジュアル・文字・間	投稿例(画像＋テキスト)を実作成して提出
12		講義・演習	仮想プロジェクト発表①:自分の“ネットアーティスト計画”	プラン発表(3分)＋講評
13		講義・演習	中間振り返り:他者の発表を見て学ぶ	レビューシート提出(クラスメイト2人分)
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ネットアーティスト ゼミ B (2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	禰好亭 めてお
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・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	本授業では、インターネット上で顔を出さずに音楽活動を行う“ネット発アーティスト”として活動するための企画力・セルフブランディング・発信力を実践的に学ぶ。YouTubeやSNS、配信プラットフォームの特性を理解し、自分の音楽を戦略的に発信していくための基礎力を養う。						
到達目標	匿名・ネット発のアーティスト像を自ら設計できる YouTube・X(旧Twitter)・Instagram・TikTok・配信サイト等の基本的な使い方と戦略を理解して活用できる 自分の作品に合った発信方法(動画、画像、文章)を企画・実行できる セルフプロデュースとして「アーティスト企画書」や「投稿スケジュール」を作成できる 仮想アカウント or 実際の活動アカウントを運用し、一定の成果を報告できる						
評価方法と基準	授業内ワーク・課題提出:50% 最終プレゼン(Week24-25):30% 振り返り・自己評価シート提出:20%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	アカウント運用の基本(分析/改善/継続)	運用アカウント(仮想でも可)を用意する
2		講義・演習	投稿演習①:ジャケット画像+コメント投稿	自作画像1枚+キャプションを投稿または提出
3		講義・演習	投稿演習②:1分以内の短尺動画企画	MV切り出し/歌詞動画などの案を3つ作成提出
4		講義・演習	投稿演習③:ストーリー投稿・連続性の演出	連続投稿のストーリー構成案を作成提出
5		講義・演習	音楽以外の“日常的”発信について	投稿例:「制作風景」「日記風文」「匿名感」案提出
6		講義・演習	自己検証①:投稿分析と改善点の考察	投稿内容を振り返り、改善案を文章で提出
7		講義・演習	自己検証②:反応の分析と仮説づくり	仮想ファン目線での投稿感想シート記入
8		講義・演習	クリエイティブ連携:イラスト・映像・コラボ	イラストコラボ企画案・依頼文テンプレ作成
9		講義・演習	リスクマネジメント:炎上/著作権/匿名管理	ネットトラブル事例とその回避策を学びレポート提出
10		講義・演習	最終プロジェクト準備:発表の構成と資料作成	アーティスト紹介・投稿例・戦略まとめ
11		講義・演習	最終プロジェクト発表①(前半)	スライド or Web資料で発表+講評
12		講義・演習	最終プロジェクト発表②(後半)	スライド or Web資料で発表+講評
13		講義・演習	総まとめと今後の活動指針の作成	今後の活動プランシート提出+振り返りレポート
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ビジネス基礎 (1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	関口陽介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	現代は、今までの常識や成功事例が通用しないVUCA(Volatility/変動性、Uncertainty/不確実性、Complexity/複雑性、Ambiguity/曖昧性)の時代。特に、学生が将来にわたってキャリア形成を考えるプロセスにおいては、教科書の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内容を理解し、自身の価値観や職業観を知る ②キャリアデザインにおける様々な視点を学び、自身のキャリアに活用できるようになる ③自身のキャリアデザインの実現に向けて行動できるようになる ④オンラインコミュニケーションの実践、習得 ⑤社会に出る際に、役立つ知識の習得						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

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

科目名	ビジネス基礎 (2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	関口陽介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	現代は、今までの常識や成功事例が通用しないVUCA(Volatility/変動性、Uncertainty/不確実性、Complexity/複雑性、Ambiguity/曖昧性)の時代。特に、学生が将来にわたってキャリア形成を考えるプロセスにおいては、教科書の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内容を理解し、自身の価値観や職業観を知る ②キャリアデザインにおける様々な視点を学び、自身のキャリアに活用できるようになる ③自身のキャリアデザインの実現に向けて行動できるようになる ④オンラインコミュニケーションの実践、習得 ⑤社会に出る際に、役立つ知識の習得						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

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

科目名	キャリアデザイン (1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	関口陽介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	2020年からのコロナ禍に直面し、社会全体が史上まれにみるパラダイムシフト(枠組みの大転換)に見舞われた。特に、エンターテイ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的な話題、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的话题を理解し、興味をもって接することができる。且つ、取り上げられたテーマに関して、自分なりの意見を持って、発言・記述できるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

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

科目名	キャリアデザイン (2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	関口陽介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	2020年からのコロナ禍に直面し、社会全体が史上まれにみるパラダイムシフト(枠組みの大転換)に見舞われた。特に、エンターテイ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的な話題、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的话题を理解し、興味をもって接することができる。且つ、取り上げられたテーマに関して、自分なりの意見を持って、発言・記述できるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

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

科目名	ネットアーティスト ゼミ A (3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	蒔万澤倫子
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・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	VTuberやVsingerとして配信活動を行うにあたっての実践的な内容と戦い方、心構えなどを学んでもらいます。伝達方法の違いはあれど、発信者として必要不可欠となってくる、機材、ソフトウェアの知識とリスナーの付け方と接し方、そして、メンタルの強さを養うのが目的です。レッドオーシャンと化した配信界を舞台に、中でも外でも折れない心を持ち1人歩いていく力を身につけていきます。						
到達目標	継続する力、諦めない心を身につける。配信の基礎的知識を身につける。自身の向き不向きを知り、それに合わせた戦い方が出来るようになる。						
評価方法と基準	小テスト 50% レポート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	自己紹介 オリエンテーション	匿名アーティストとしての「名前」「キャラ設定」「自己紹介文」を作成し提出(200～300字)
2		講義・演習	配信の基本の基本	好きなVTuberまたは配信者1人を選び、活動スタイルや工夫をまとめたレポート(A4 1枚)提出
3		講義・演習	VTuberの基礎知識	自分のVTuber像(性格・設定・声質など)を整理した「キャラクター設計シート」を作成
4		講義・演習	VTubeスタジオ実習①	VTube Studioでの立ち上げ/基本操作画面のスクショと操作感の感想を提出
5		講義・演習	VTubeスタジオ実習②	表情/動きのバリエーションを研究し、「配信で使いたい動きTOP3」を動画 or シートでまとめて提出
6		講義・演習	LIVE2Dの基礎知識	LIVE2Dの構造や使われ方について調べ、「自分の理想キャラの表情・動き案」提出(ラフ画OK)
7		講義・演習	配信準備① プラットフォームと立ち絵	配信する予定プラットフォームの比較表を作成(2～3種類)+使いたい理由を書く
8		講義・演習	配信準備② デビューまでにやると良いこと	「VTuberデビュー準備チェックリスト(15項目)」を作成し提出
9		講義・演習	配信準備③ 機材・PCについて	自分が使う(または理想の)配信機材・PC環境のスペック表を作成
10		講義・演習	配信技術① 話題 雑談 話し方	雑談配信の台本(3分想定)を作成し、音声収録して提出(mp3形式など)
11		講義・演習	配信技術②ゲーム配信 歌枠 企画枠	「やってみたい配信枠」の企画シート(内容・時間・準備・サムネ案)を作成
12		講義・演習	配信技術③リスナーさんとの関わり方	コメント返しの練習として「リスナーの想定コメント」に対して返答文を10パターン作成
13		講義・演習	配信技術④収益化 職業ライバー	「収益化までのステップ表」を作成し、月1～3年の目標を数字で記入したプラン表を提出
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ネットアーティスト ゼミ A (4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	蒔万澤倫子
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・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	VTuberやVsingerとして配信活動を行うにあたっての実践的な内容と戦い方、心構えなどを学んでもらいます。伝達方法の違いはあれど、発信者として必要不可欠となってくる、機材、ソフトウェアの知識とリスナーの付け方と接し方、そして、メンタルの強さを養うのが目的です。レッドオーシャンと化した配信界を舞台に、中でも外でも折れない心を持ち1人歩いていく力を身につけていきます。						
到達目標	継続する力、諦めない心を身につける。配信の基礎的知識を身につける。自身の向き不向きを知り、それに合わせた戦い方が出来るようになる。						
評価方法と基準	小テスト 50% レポート50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	前期の振り返り・後期の内容オリエンテーション	前期で制作した要素を振り返り、「今後の目標3つ」と「強化したいこと1つ」を記入して提出
2		講義・演習	【ソフトウェア演習】OBS Studio使い方 仕組み	自宅または学校PCでOBSを立ち上げ、スクリーンショット付きの「操作レポート」を作成(基本設定・映像・音声)
3		講義・演習	【ソフトウェア演習】OBS Studio 応用 プラグイン	実際に入れてみたいプラグイン1つを選び、使い方・用途をA4 1枚にまとめる(日本語可)
4		講義・演習	【ソフトウェア演習】OBS Studio 配信画面の作り方	自分の配信用シーン構成を考え、シーン図(またはスライド)を提出(シーン名・用途・素材構成など)
5		講義・演習	配信者兼クリエイターのすすめ①	「歌・絵・動画・文章など、自分ができるorやってみたい表現」について1つ選び、具体例と実施方法をまとめる
6		講義・演習	配信者兼クリエイターのすすめ②	週1〜2で続けられそうな配信や投稿プランを立て、「1ヶ月スケジュール表」を提出
7		講義・演習	外部依頼・クリエイターとの関わり方	「他者にイラストや楽曲を依頼するときの連絡文」をテンプレート形式で作成(依頼目的・報酬・締切など)
8		講義・演習	【ソフトウェア演習】LIVE2DCubism① 基礎	Cubismをインストール(または動画視聴)し、機能の感想や気づきを記入して提出
9		講義・演習	【ソフトウェア演習】LIVE2DCubism② 角度と動き	モデリング用の「正面→左右の顔向きラフ案」を紙またはデジタルで作成・提出(簡易でOK)
10		講義・演習	【ソフトウェア演習】LIVE2DCubism③顔のパーツ	顔/パーツ(目・口・眉)の動き案(分割・動き方・イメージ)をスライドまたは図解で提出
11		講義・演習	【ソフトウェア演習】LIVE2DCubism④ 体のパーツ	上半身または腕の動き案と、どの動きにどの用途があるかをセットで資料にして提出
12		講義・演習	【ソフトウェア演習】LIVE2DCubism⑤ 物理演算と機能	「髪」「アクセサリー」など、物理演算で動かしたい部分の演出案をスライドで作成・提出
13		講義・演習	総まとめ これまでの学習を踏まえて	自分の「VTuber活動企画書」(A4スライド5〜10枚程度)を作成して最終発表(匿名・仮名キャラでもOK)
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ネットアーティスト ゼミ B (3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	禰好亭め てお
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・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	本授業では、インターネット上で顔を出さずに音楽活動を行う“ネット発アーティスト”として活動するための企画力・セルフブランディング・発信力を実践的に学ぶ。YouTubeやSNS、配信プラットフォームの特性を理解し、自分の音楽を戦略的に発信していくための基礎力を養う。						
到達目標	匿名・ネット発のアーティスト像を自ら設計できる YouTube・X(旧Twitter)・Instagram・TikTok・配信サイト等の基本的な使い方と戦略を理解して活用できる 自分の作品に合った発信方法(動画、画像、文章)を企画・実行できる セルフプロデュースとして「アーティスト企画書」や「投稿スケジュール」を作成できる 仮想アカウント or 実際の活動アカウントを運用し、一定の成果を報告できる						
評価方法と基準	授業内ワーク・課題提出:50% 中間プレゼン(Week12):30% 振り返り・自己評価シート提出:20%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	オリエンテーション／ネットアーティストとは？	好きなネットアーティスト1組を選び分析レポート提出
2		講義・演習	匿名性とブランディング／“顔を出さない”戦略	自分が匿名アーティストだったら？を考えるワーク
3		講義・演習	アカウント設計①:名前／アイコン／プロフィール	仮アカウント用ブランディング案を提出
4		講義・演習	アカウント設計②:世界観とジャンルの方向性	コンセプトマップを作る(ジャンル・雰囲気・色など)
5		講義・演習	ジャケット・サムネイル・文字表現の研究	好きなMVジャケットやSNS投稿をスライドで分析提出
6		講義・演習	投稿戦略①: SNSの特徴と発信リズム	各SNSで合う／合わない投稿例を考察し提出
7		講義・演習	投稿戦略②: X・Instagramでの活動事例研究	投稿テンプレート3パターン作成提出
8		講義・演習	投稿戦略③: TikTok・YouTube Shorts活用法	短尺用の投稿アイデアを5案提出
9		講義・演習	アーティストとしての世界観を文章化する	プロフィール文・紹介文作成ワーク
10		講義・演習	アーティスト活動スケジュール作成	1ヶ月分の仮スケジュール(投稿／発表)を作成
11		講義・演習	サウンド以外の魅せ方:ビジュアル・文字・間	投稿例(画像＋テキスト)を実作成して提出
12		講義・演習	仮想プロジェクト発表①:自分の“ネットアーティスト計画”	プラン発表(3分)＋講評
13		講義・演習	中間振り返り:他者の発表を見て学ぶ	レビューシート提出(クラスメイト2人分)
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ネットアーティスト ゼミ B (4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	禰好亭め てお
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・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	本授業では、インターネット上で顔を出さずに音楽活動を行う“ネット発アーティスト”として活動するための企画力・セルフブランディング・発信力を実践的に学ぶ。YouTubeやSNS、配信プラットフォームの特性を理解し、自分の音楽を戦略的に発信していくための基礎力を養う。						
到達目標	匿名・ネット発のアーティスト像を自ら設計できる YouTube・X(旧Twitter)・Instagram・TikTok・配信サイト等の基本的な使い方と戦略を理解して活用できる 自分の作品に合った発信方法(動画、画像、文章)を企画・実行できる セルフプロデュースとして「アーティスト企画書」や「投稿スケジュール」を作成できる 仮想アカウント or 実際の活動アカウントを運用し、一定の成果を報告できる						
評価方法と基準	授業内ワーク・課題提出:50% 最終プレゼン(Week24-25):30% 振り返り・自己評価シート提出:20%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	アカウント運用の基本(分析/改善/継続)	運用アカウント(仮想でも可)を用意する
2		講義・演習	投稿演習①:ジャケット画像+コメント投稿	自作画像1枚+キャプションを投稿または提出
3		講義・演習	投稿演習②:1分以内の短尺動画企画	MV切り出し/歌詞動画などの案を3つ作成提出
4		講義・演習	投稿演習③:ストーリー投稿・連続性の演出	連続投稿のストーリー構成案を作成提出
5		講義・演習	音楽以外の“日常的”発信について	投稿例:「制作風景」「日記風文」「匿名感」案提出
6		講義・演習	自己検証①:投稿分析と改善点の考察	投稿内容を振り返り、改善案を文章で提出
7		講義・演習	自己検証②:反応の分析と仮説づくり	仮想ファン目線での投稿感想シート記入
8		講義・演習	クリエイティブ連携:イラスト・映像・コラボ	イラストコラボ企画案・依頼文テンプレ作成
9		講義・演習	リスクマネジメント:炎上/著作権/匿名管理	ネットトラブル事例とその回避策を学びレポート提出
10		講義・演習	最終プロジェクト準備:発表の構成と資料作成	アーティスト紹介・投稿例・戦略まとめ
11		講義・演習	最終プロジェクト発表①(前半)	スライド or Web資料で発表+講評
12		講義・演習	最終プロジェクト発表②(後半)	スライド or Web資料で発表+講評
13		講義・演習	総まとめと今後の活動指針の作成	今後の活動プランシート提出+振り返りレポート
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ビジネス基礎 (3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	関口陽介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	現代は、今までの常識や成功事例が通用しないVUCA(Volatility/変動性、Uncertainty/不確実性、Complexity/複雑性、Ambiguity/曖昧性)の時代。特に、学生が将来にわたってキャリア形成を考えるプロセスにおいては、教科書の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内容を理解し、自身の価値観や職業観を知る ②キャリアデザインにおける様々な視点を学び、自身のキャリアに活用できるようになる ③自身のキャリアデザインの実現に向けて行動できるようになる ④オンラインコミュニケーションの実践、習得 ⑤社会に出る際に、役立つ知識の習得						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

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

科目名	ビジネス基礎 (4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	関口陽介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	現代は、今までの常識や成功事例が通用しないVUCA(Volatility/変動性、Uncertainty/不確実性、Complexity/複雑性、Ambiguity/曖昧性)の時代。特に、学生が将来にわたってキャリア形成を考えるプロセスにおいては、教科書の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内容を理解し、自身の価値観や職業観を知る ②キャリアデザインにおける様々な視点を学び、自身のキャリアに活用できるようになる ③自身のキャリアデザインの実現に向けて行動できるようになる ④オンラインコミュニケーションの実践、習得 ⑤社会に出る際に、役立つ知識の習得						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

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

科目名	キャリアデザイン (3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	関口陽介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	2020年からのコロナ禍に直面し、社会全体が史上まれにみるパラダイムシフト(枠組みの大転換)に見舞われた。特に、エンターテイ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的な話題、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的话题を理解し、興味をもって接することができる。且つ、取り上げられたテーマに関して、自分なりの意見を持って、発言・記述できるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

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

科目名	キャリアデザイン (4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	関口陽介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	2020年からのコロナ禍に直面し、社会全体が史上まれにみるパラダイムシフト(枠組みの大転換)に見舞われた。特に、エンターテイ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的な話題、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的话题を理解し、興味をもって接することができる。且つ、取り上げられたテーマに関して、自分なりの意見を持って、発言・記述できるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

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

科目名	ネットアーティスト ゼミ A (5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	蒔万澤倫子
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・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	VTuberやVsingerとして配信活動を行うにあたっての実践的な内容と戦い方、心構えなどを学んでもらいます。伝達方法の違いはあれど、発信者として必要不可欠となってくる、機材、ソフトウェアの知識とリスナーの付け方と接し方、そして、メンタルの強さを養うのが目的です。レッドオーシャンと化した配信界を舞台に、中でも外でも折れない心を持ち1人歩いていく力を身につけていきます。						
到達目標	継続する力、諦めない心を身につける。配信の基礎的知識を身につける。自身の向き不向きを知り、それに合わせた戦い方が出来るようになる。						
評価方法と基準	小テスト 50% レポート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	自己紹介 オリエンテーション	匿名アーティストとしての「名前」「キャラ設定」「自己紹介文」を作成し提出(200～300字)
2		講義・演習	配信の基本の基本	好きなVTuberまたは配信者1人を選び、活動スタイルや工夫をまとめたレポート(A4 1枚)提出
3		講義・演習	VTuberの基礎知識	自分のVTuber像(性格・設定・声質など)を整理した「キャラクター設計シート」を作成
4		講義・演習	VTubeスタジオ実習①	VTube Studioでの立ち上げ/基本操作画面のスクショと操作感の感想を提出
5		講義・演習	VTubeスタジオ実習②	表情/動きのバリエーションを研究し、「配信で使いたい動きTOP3」を動画 or シートでまとめて提出
6		講義・演習	LIVE2Dの基礎知識	LIVE2Dの構造や使われ方について調べ、「自分の理想キャラの表情・動き案」提出(ラフ画OK)
7		講義・演習	配信準備① プラットフォームと立ち絵	配信する予定プラットフォームの比較表を作成(2～3種類)+使いたい理由を書く
8		講義・演習	配信準備② デビューまでにやると良いこと	「VTuberデビュー準備チェックリスト(15項目)」を作成し提出
9		講義・演習	配信準備③ 機材・PCについて	自分が使う(または理想の)配信機材・PC環境のスペック表を作成
10		講義・演習	配信技術① 話題 雑談 話し方	雑談配信の台本(3分想定)を作成し、音声収録して提出(mp3形式など)
11		講義・演習	配信技術②ゲーム配信 歌枠 企画枠	「やってみたい配信枠」の企画シート(内容・時間・準備・サムネ案)を作成
12		講義・演習	配信技術③リスナーさんとの関わり方	コメント返しの練習として「リスナーの想定コメント」に対して返答文を10パターン作成
13		講義・演習	配信技術④収益化 職業ライバー	「収益化までのステップ表」を作成し、月1～3年の目標を数字で記入したプラン表を提出
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ネットアーティスト ゼミ A (6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	蒔万澤倫子
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・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	VTuberやVsingerとして配信活動を行うにあたっての実践的な内容と戦い方、心構えなどを学んでもらいます。伝達方法の違いはあれど、発信者として必要不可欠となってくる、機材、ソフトウェアの知識とリスナーの付け方と接し方、そして、メンタルの強さを養うのが目的です。レッドオーシャンと化した配信界を舞台に、中でも外でも折れない心を持ち1人歩いていく力を身につけていきます。						
到達目標	継続する力、諦めない心を身につける。配信の基礎的知識を身につける。自身の向き不向きを知り、それに合わせた戦い方が出来るようになる。						
評価方法と基準	小テスト 50% レポート50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	前期の振り返り・後期の内容オリエンテーション	前期で制作した要素を振り返り、「今後の目標3つ」と「強化したいこと1つ」を記入して提出
2		講義・演習	【ソフトウェア演習】OBS Studio使い方 仕組み	自宅または学校PCでOBSを立ち上げ、スクリーンショット付きの「操作レポート」を作成(基本設定・映像・音声)
3		講義・演習	【ソフトウェア演習】OBS Studio 応用 プラグイン	実際に入れてみたいプラグイン1つを選び、使い方・用途をA4 1枚にまとめる(日本語可)
4		講義・演習	【ソフトウェア演習】OBS Studio 配信画面の作り方	自分の配信用シーン構成を考え、シーン図(またはスライド)を提出(シーン名・用途・素材構成など)
5		講義・演習	配信者兼クリエイターのすすめ①	「歌・絵・動画・文章など、自分ができるorやってみたい表現」について1つ選び、具体例と実施方法をまとめる
6		講義・演習	配信者兼クリエイターのすすめ②	週1〜2で続けられそうな配信や投稿プランを立て、「1ヶ月スケジュール表」を提出
7		講義・演習	外部依頼・クリエイターとの関わり方	「他者にイラストや楽曲を依頼するときの連絡文」をテンプレート形式で作成(依頼目的・報酬・締切など)
8		講義・演習	【ソフトウェア演習】LIVE2DCubism① 基礎	Cubismをインストール(または動画視聴)し、機能の感想や気づきを記入して提出
9		講義・演習	【ソフトウェア演習】LIVE2DCubism② 角度と動き	モデリング用の「正面→左右の顔向きラフ案」を紙またはデジタルで作成・提出(簡易でOK)
10		講義・演習	【ソフトウェア演習】LIVE2DCubism③顔のパーツ	顔/パーツ(目・口・眉)の動き案(分割・動き方・イメージ)をスライドまたは図解で提出
11		講義・演習	【ソフトウェア演習】LIVE2DCubism④ 体のパーツ	上半身または腕の動き案と、どの動きにどの用途があるかをセットで資料にして提出
12		講義・演習	【ソフトウェア演習】LIVE2DCubism⑤ 物理演算と機能	「髪」「アクセサリー」など、物理演算で動かしたい部分の演出案をスライドで作成・提出
13		講義・演習	総まとめ これまでの学習を踏まえて	自分の「VTuber活動企画書」(A4スライド5〜10枚程度)を作成して最終発表(匿名・仮名キャラでもOK)
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ネットアーティスト ゼミ B (5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	禰好亭め てお
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・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	本授業では、インターネット上で顔を出さずに音楽活動を行う“ネット発アーティスト”として活動するための企画力・セルフブランディング・発信力を実践的に学ぶ。YouTubeやSNS、配信プラットフォームの特性を理解し、自分の音楽を戦略的に発信していくための基礎力を養う。						
到達目標	匿名・ネット発のアーティスト像を自ら設計できる YouTube・X(旧Twitter)・Instagram・TikTok・配信サイト等の基本的な使い方と戦略を理解して活用できる 自分の作品に合った発信方法(動画、画像、文章)を企画・実行できる セルフプロデュースとして「アーティスト企画書」や「投稿スケジュール」を作成できる 仮想アカウント or 実際の活動アカウントを運用し、一定の成果を報告できる						
評価方法と基準	授業内ワーク・課題提出:50% 中間プレゼン(Week12):30% 振り返り・自己評価シート提出:20%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	オリエンテーション／ネットアーティストとは？	好きなネットアーティスト1組を選び分析レポート提出
2		講義・演習	匿名性とブランディング／“顔を出さない”戦略	自分が匿名アーティストだったら？を考えるワーク
3		講義・演習	アカウント設計①:名前／アイコン／プロフィール	仮アカウント用ブランディング案を提出
4		講義・演習	アカウント設計②:世界観とジャンルの方向性	コンセプトマップを作る(ジャンル・雰囲気・色など)
5		講義・演習	ジャケット・サムネイル・文字表現の研究	好きなMVジャケやSNS投稿をスライドで分析提出
6		講義・演習	投稿戦略①: SNSの特徴と発信リズム	各SNSで合う／合わない投稿例を考察し提出
7		講義・演習	投稿戦略②: X・Instagramでの活動事例研究	投稿テンプレート3パターン作成提出
8		講義・演習	投稿戦略③: TikTok・YouTube Shorts活用法	短尺用の投稿アイデアを5案提出
9		講義・演習	アーティストとしての世界観を文章化する	プロフィール文・紹介文作成ワーク
10		講義・演習	アーティスト活動スケジュール作成	1ヶ月分の仮スケジュール(投稿／発表)を作成
11		講義・演習	サウンド以外の魅せ方:ビジュアル・文字・間	投稿例(画像＋テキスト)を実作成して提出
12		講義・演習	仮想プロジェクト発表①:自分の“ネットアーティスト計画”	プラン発表(3分)＋講評
13		講義・演習	中間振り返り:他者の発表を見て学ぶ	レビューシート提出(クラスメイト2人分)
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ネットアーティスト ゼミ B (6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	禰好亭 めお
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・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	本授業では、インターネット上で顔を出さずに音楽活動を行う“ネット発アーティスト”として活動するための企画力・セルフブランディング・発信力を実践的に学ぶ。YouTubeやSNS、配信プラットフォームの特性を理解し、自分の音楽を戦略的に発信していくための基礎力を養う。						
到達目標	匿名・ネット発のアーティスト像を自ら設計できる YouTube・X(旧Twitter)・Instagram・TikTok・配信サイト等の基本的な使い方と戦略を理解して活用できる 自分の作品に合った発信方法(動画、画像、文章)を企画・実行できる セルフプロデュースとして「アーティスト企画書」や「投稿スケジュール」を作成できる 仮想アカウント or 実際の活動アカウントを運用し、一定の成果を報告できる						
評価方法と基準	授業内ワーク・課題提出:50% 最終プレゼン(Week24-25):30% 振り返り・自己評価シート提出:20%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	アカウント運用の基本(分析/改善/継続)	運用アカウント(仮想でも可)を用意する
2		講義・演習	投稿演習①:ジャケット画像+コメント投稿	自作画像1枚+キャプションを投稿または提出
3		講義・演習	投稿演習②:1分以内の短尺動画企画	MV切り出し/歌詞動画などの案を3つ作成提出
4		講義・演習	投稿演習③:ストーリー投稿・連続性の演出	連続投稿のストーリー構成案を作成提出
5		講義・演習	音楽以外の“日常的”発信について	投稿例:「制作風景」「日記風文」「匿名感」案提出
6		講義・演習	自己検証①:投稿分析と改善点の考察	投稿内容を振り返り、改善案を文章で提出
7		講義・演習	自己検証②:反応の分析と仮説づくり	仮想ファン目線での投稿感想シート記入
8		講義・演習	クリエイティブ連携:イラスト・映像・コラボ	イラストコラボ企画案・依頼文テンプレ作成
9		講義・演習	リスクマネジメント:炎上/著作権/匿名管理	ネットトラブル事例とその回避策を学びレポート提出
10		講義・演習	最終プロジェクト準備:発表の構成と資料作成	アーティスト紹介・投稿例・戦略まとめ
11		講義・演習	最終プロジェクト発表①(前半)	スライド or Web資料で発表+講評
12		講義・演習	最終プロジェクト発表②(後半)	スライド or Web資料で発表+講評
13		講義・演習	総まとめと今後の活動指針の作成	今後の活動プランシート提出+振り返りレポート
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ビジネス基礎 (5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	関口陽介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	現代は、今までの常識や成功事例が通用しないVUCA(Volatility/変動性、Uncertainty/不確実性、Complexity/複雑性、Ambiguity/曖昧性)の時代。特に、学生が将来にわたってキャリア形成を考えるプロセスにおいては、教科書の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内容を理解し、自身の価値観や職業観を知る ②キャリアデザインにおける様々な視点を学び、自身のキャリアに活用できるようになる ③自身のキャリアデザインの実現に向けて行動できるようになる ④オンラインコミュニケーションの実践、習得 ⑤社会に出る際に、役立つ知識の習得						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

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

科目名	ビジネス基礎 (6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	関口陽介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	現代は、今までの常識や成功事例が通用しないVUCA(Volatility/変動性、Uncertainty/不確実性、Complexity/複雑性、Ambiguity/曖昧性)の時代。特に、学生が将来にわたってキャリア形成を考えるプロセスにおいては、教科書の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内容を理解し、自身の価値観や職業観を知る ②キャリアデザインにおける様々な視点を学び、自身のキャリアに活用できるようになる ③自身のキャリアデザインの実現に向けて行動できるようになる ④オンラインコミュニケーションの実践、習得 ⑤社会に出る際に、役立つ知識の習得						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

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

科目名	キャリアデザイン (5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	関口陽介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	2020年からのコロナ禍に直面し、社会全体が史上まれにみるパラダイムシフト(枠組みの大転換)に見舞われた。特に、エンターテイ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的な話題、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的话题を理解し、興味をもって接することができる。且つ、取り上げられたテーマに関して、自分なりの意見を持って、発言・記述できるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

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

科目名	キャリアデザイン (6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	関口陽介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	2020年からのコロナ禍に直面し、社会全体が史上まれにみるパラダイムシフト(枠組みの大転換)に見舞われた。特に、エンターテイ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的な話題、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的话题を理解し、興味をもって接することができる。且つ、取り上げられたテーマに関して、自分なりの意見を持って、発言・記述できるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

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

科目名	イベント制作運営演習(7)	必修 選択	選択必修	年次	4	担当教員	大島直子
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	エンターテイメントの発信地である「渋谷」を拠点に活動しているライブハウスや音楽施設を知り、企業とプロジェクトを組み、生きたイベント企画・制作・運営・プロモーションを学ぶ。即戦力になる人材育成に向け実践力を身につける。						
到達目標	精度の高い企画書、実施要項、運営マニュアル、プロモーションプランを学生主体で作成できるようにする。イベント企画では、「独創的な企画を提案できる」こと、制作では「人・もの・お金・時間を管理」できること、運営では「進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「既存概念に捉われないこと無く、自分たちに何が出来るかを徹底的に追求し、時代に沿ったプロモーションを提案し実行」することを目標とする。						
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		講義・演習	新年度オリエンテーション(アイスブレイク、ブレインストーミング、映像鑑賞、討論)	新入生歓迎ライブの打ち合わせ
2		講義・演習	新入生歓迎ライブの運営・制作。	運営マニュアルの事前読み合わせ
3		講義・演習	エンタメ施設取材①(企画書作成/渋谷施設調べ/アポ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		講義・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		講義・演習	エンタメ施設取材③(取材内容、取材方法検討)	インタビュー記事を研究し、インタビュー内容を提出
6		講義・演習	エンタメ施設取材④(プレゼン準備/パワーポイント作成/進行表作成/発表シミュレーション)	発表パワーポイント・発表進行表を作成し提出
7		講義・演習	エンタメ施設取材⑤(プレゼンテーション/報告書作成)	班員にて発表シミュレーションを行う
8		講義・演習	企業プロジェクト①(プロジェクト内容説明、企業紹介、担当者自己紹介)	エンタメ取材報告書を作成し提出する
9		講義・演習	企業プロジェクト②(企業理念理解/ディスカッション/スケジュール作成)	肉付けの企業と関係の歴史、理念、業務内容等、資料として提出
10		講義・演習	企業プロジェクト③(プロジェクト企画書:プロモーションプラン作成)	ディスカッションした内容を元に企画書・プロモーションリスト作成
11		講義・演習	企業プロジェクト④(プロモーション実践/運営マニュアル作成)	プロモーションスケジュールを作成、運営マニュアルラフ作成
12		講義・演習	企業プロジェクト⑤(イベント当日の運営を実践)口	運営マニュアルの事前読み合わせ
13		講義・演習	企業プロジェクト⑥(全体報告会/報告書作成)	報告会で発表する内容まとめ
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			各イベントや課題に向けて自主的に取り組む。次回の授業時に確認。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	イベント制作運営演習(8)	必修 選択	選択必修	年次	4	担当教員	大島直子
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	エンターテイメントの発信地である「渋谷」を拠点に活動しているライブハウスや音楽施設を知り、企業とプロジェクトを組み、生きたイベント企画・制作・運営・プロモーションを学ぶ。即戦力になる人材育成に向け実践力を身につける。						
到達目標	精度の高い企画書、実施要項、運営マニュアル、プロモーションプランを学生主体で作成できるようにする。イベント企画では、「独創的な企画を提案できる」こと、制作では「人・もの・お金・時間を管理」できること、運営では「進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「既存概念に捉われないこと無く、自分たちに何が出来るかを徹底的に追求し、時代に沿ったプロモーションを提案し実行」することを目標とする。						
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		講義・演習	新年度オリエンテーション(アイスブレイク、ブレインストーミング、映像鑑賞、討論)	新入生歓迎ライブの打ち合わせ
2		講義・演習	新入生歓迎ライブの運営・制作。	運営マニュアルの事前読み合わせ
3		講義・演習	エンタメ施設取材①(企画書作成/渋谷施設調べ/アポどりシミュレーション)	渋谷にあるエンターテインメント施設を調べて提出
4		講義・演習	エンタメ施設取材②(アポどり/電話・メール・名刺交換シミュレーション)	希望する取材場所の施設の研究を行い資料として提出
5		講義・演習	エンタメ施設取材③(取材内容、取材方法検討)	インタビュー記事を研究し、インタビュー内容を提出
6		講義・演習	エンタメ施設取材④(プレゼン準備/パワーポイント作成/進行表作成/発表シミュレーション)	発表パワーポイント・発表進行表を作成し提出
7		講義・演習	エンタメ施設取材⑤(プレゼンテーション/報告書作成)	班員にて発表シミュレーションを行う
8		講義・演習	企業プロジェクト①(プロジェクト内容説明、企業紹介、担当者自己紹介)	エンタメ取材報告書を作成し提出する
9		講義・演習	企業プロジェクト②(企業理念理解/ディスカッション/スケジュール作成)	肉付けの企業と関係の歴史、理念、業務内容等、資料として提出
10		講義・演習	企業プロジェクト③(プロジェクト企画書:プロモーションプラン作成)	ディスカッションした内容を元に企画書・プロモーションリスト作成
11		講義・演習	企業プロジェクト④(プロモーション実践/運営マニュアル作成)	プロモーションスケジュールを作成、運営マニュアルラフ作成
12		講義・演習	企業プロジェクト⑤(イベント当日の運営を実践)口	運営マニュアルの事前読み合わせ
13		講義・演習	企業プロジェクト⑥(全体報告会/報告書作成)	報告会で発表する内容まとめ
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	プリプロダクションゼミ(7)	必修 選択	選択必修	年次	4	担当教員	勝守理
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・演習	総時間 (単位)	120 8単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	実際にクライアントさんから発注を頂いた案件を少人数のグループを組み試行錯誤しながら政策を進めていき作品を完成させる。						
到達目標	発注を頂いたクライアントさんからの採用をコンペで勝ち取る作品を作る。その過程の中で今の音楽業界で本当に必要とされる制作能力、プロデュース能力、作曲能力、作詞能力、編曲能力、グループワークの実践力、コミュニケーション能力、などを身につける。						
評価方法と基準	3回のコンペの成績(優勝、準優勝、佳作、提出、未提出)+夏休み課題提出の合計点						

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	授業内容ガイダンス、第1クール課題発注、チーム分け	実習1に向けて作曲作業
2		講義・演習	第1クール実習1	実習2に向けて作詞、編曲作業
3		講義・演習	第1クール実習2	実習3に向けて録音、編集作業
4		講義・演習	第1クール実習3	コンペに向けてミックス、マスタリング作業
5		講義・演習	第1クールコンペ、第2クール課題発注、チーム分け	実習1に向けて作曲作業
6		講義・演習	第2クール実習1	実習2に向けて作詞、編曲作業
7		講義・演習	第2クール実習2	実習3に向けて録音、編集作業
8		講義・演習	第2クール実習3	コンペに向けてミックス、マスタリング作業
9		講義・演習	第2クールコンペ、第3クール課題発注、チーム分け	実習1に向けて作曲作業
10		講義・演習	第3クール実習1	実習2に向けて作詞、編曲作業
11		講義・演習	第3クール実習2	コンペに向けて録音、ミックス、マスタリング作業
12		講義・演習	第3クールコンペ、夏休み課題発注、チーム分け	夏休み課題制作
13		講義・演習	夏休み課題発表	作品の管理とまとめ
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			各課題に取り組む	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	プリプロダクションゼミ(8)	必修 選択	選択必修	年次	4	担当教員	勝守理
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・演習	総時間 (単位)	120 8単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	実際にクライアントさんから発注を頂いた案件を少人数のグループを組み試行錯誤しながら政策を進めていき作品を完成させる。						
到達目標	発注を頂いたクライアントさんからの採用をコンペで勝ち取る作品を作る。その過程の中で今の音楽業界で本当に必要とされる制作能力、プロデュース能力、作曲能力、作詞能力、編曲能力、グループワークの実践力、コミュニケーション能力、などを身につける。						
評価方法と基準	3回のコンペの成績(優勝、準優勝、佳作、提出、未提出)+春休み課題提出の合計点						

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	第4クール課題発注、チーム分け	実習1に向けて作曲作業
2		講義・演習	第4クール実習1	実習2に向けて作詞、編曲作業
3		講義・演習	第4クール実習2	実習3に向けて録音、編集作業
4		講義・演習	第4クール実習3	コンペに向けてミックス、マスタリング作業
5		講義・演習	第4クールコンペ、第5クール課題発注、チーム分け	実習1に向けて作曲作業
6		講義・演習	第5クール実習1	実習2に向けて作詞、編曲作業
7		講義・演習	第5クール実習2	実習3に向けて録音、編集作業
8		講義・演習	第5クール実習3	コンペに向けてミックス、マスタリング作業
9		講義・演習	第5クールコンペ、第6クール課題発注、チーム分け	実習1に向けて作曲作業
10		講義・演習	第6クール実習1	実習2に向けて作詞、編曲作業
11		講義・演習	第6クール実習2	実習3に向けて録音、編集作業
12		講義・演習	第6クール実習3	コンペに向けてミックス、マスタリング作業
13		講義・演習	第6クールコンペ、春休み課題発注、チーム分け	作品の管理とまとめ
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			各課題に取り組む	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	アーティストセルフマネジメント(7)	必修 選択	選択必修	年次	4	担当教員	上野新
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・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	サブスク・SNS・AIの進化により、現在のアーティストに必要とされているのは「自己発信力」＝「セルフプロデュース能力」です。イベント制作を通してセルフプロデュース能力を養うことがこの授業の目的です。①実践編として、学生の皆さん自らが自らをプロデュースするイベントを開催し、イベントの企画制作・宣伝・運営のすべてを学生の皆さんが行ない、イベントの成功を目指します。また、②座学編として、アーティスト活動を行なうために必要な知識を学びます(SNS/YouTube/サブスクの活用方法、著作権印税/原盤印税/アーティスト印税などの権利周り、グッズビジネス、ファンクラブビジネスなど)。数多くの新たなエンタメツールが生まれる中、音楽業界は大きな転換期にあります。過去に囚われないこれからのセルフイベントプロデュースの可能性を学生の皆さんと一緒に考えていきます。						
到達目標	自らが出演するイベントの企画制作・宣伝・運営を通して自らをヒットさせるエンタメ業界の基礎知識の習得						
評価方法と基準	<input type="checkbox"/> 総合的な授業態度 ……出席率 ……それぞれのキャラクターを大事にした能動的なアティテュード						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	オリエンテーション	スケジュールに先行した制作の準備
2		講義・演習	イベント開催に向けての企画立案	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
3		講義・演習	イベント開催に向けての企画立案	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
4		講義・演習	イベント開催に向けての企画立案	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
5		講義・演習	イベント開催に向けての準備 / 宣伝プラン作成	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
6		講義・演習	イベント開催に向けての準備 / 宣伝プラン作成	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
7		講義・演習	イベント開催に向けての準備 / SNS活用方法	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
8		講義・演習	イベント開催に向けての準備 / YouTube活用方法	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
9		講義・演習	イベント開催に向けての準備 / サブスク活用方法	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
10		講義・演習	イベント開催に向けての準備	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
11		講義・演習	イベント開催に向けての準備	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
12		講義・演習	イベント開催に向けての準備	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
13		講義・演習	イベント開催	イベント準備／反省点をレポート作成
14		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	アーティストセルフマネジメント(8)	必修 選択	選択必修	年次	4	担当教員	上野新
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・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	サブスク・SNS・AIの進化により、現在のアーティストに必要とされているのは「自己発信力」＝「セルフプロデュース能力」です。イベント制作を通してセルフプロデュース能力を養うことがこの授業の目的です。①実践編として、学生の皆さん自らが自らをプロデュースするイベントを開催し、イベントの企画制作・宣伝・運営のすべてを学生の皆さんが行ない、イベントの成功を目指します。また、②座学編として、アーティスト活動を行なうために必要な知識を学びます(SNS/YouTube/サブスクの活用方法、著作権印税/原盤印税/アーティスト印税などの権利周り、グッズビジネス、ファンクラブビジネスなど)。数多くの新たなエンタメツールが生まれる中、音楽業界は大きな転換期にあります。過去に囚われないこれからのセルフイベントプロデュースの可能性を学生の皆さんと一緒に考えていきます。						
到達目標	自らが出演するイベントの企画制作・宣伝・運営を通して自らをヒットさせる エンタメ業界の基礎知識の習得						
評価方法と基準	□総合的な授業態度 ・・・出席率 ・・・それぞれのキャラクターを大事にした能動的なアティテュード						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	イベント開催に向けての企画立案	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
2		講義・演習	イベント開催に向けての企画立案	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
3		講義・演習	イベント開催に向けての準備 / 宣伝プラン作成	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
4		講義・演習	イベント開催に向けての準備 / 宣伝プラン作成	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
5		講義・演習	イベント開催に向けての準備 / 権利ビジネス	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
6		講義・演習	イベント開催に向けての準備 / 権利ビジネス	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
7		講義・演習	イベント開催に向けての準備 / ファンクラブビジネス	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
8		講義・演習	イベント開催に向けての準備 / グッズビジネス	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
9		講義・演習	イベント開催に向けての準備 / 出演料の計算方法	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
10		講義・演習	イベント開催に向けての準備	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
11		講義・演習	イベント開催に向けての準備	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
12		講義・演習	イベント開催に向けての準備	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
13		講義・演習	イベント開催	イベント準備 / 反省点をレポート作成
14		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	サウンドプロデュース(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	今関 邦裕
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・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	ミキシングの基礎知識、応用、ミキシングの観点からアレンジやレコーディングの重要性を学ぶ。作曲コースのコンペ授業での反省とアドバイス、実演を交えてミキシングによる伝え方を学ぶ。ジャンルという枠にとらわれず、音楽の聴き方を学び様々な音楽に触れる。						
到達目標	楽曲の在り方をミキシングの視点から感じる。 楽曲が伝えたい事を作り手の立場になって一・制作者になる。楽曲が持つ可能性を広げる。						
評価方法と基準	1)授業態度・姿勢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	スタジオワークでの作法① ミックスルーティングの作り方①	授業内で扱うためのパラデータ作成
2		講義・演習	スタジオワークでの作法② ミックスルーティングの作り方②	授業内で扱うためのパラデータ作成
3		講義・演習	ミキシングの応用技術習得・実践1	授業内で扱うためのパラデータ作成
4		講義・演習	ミキシングの応用技術習得・実践2	授業内で扱うためのパラデータ作成
5		講義・演習	ミキシングの応用技術習得・実践3	授業内で扱うためのパラデータ作成
6		講義・演習	マスタリング基礎	授業内で扱うためのパラデータ作成
7		講義・演習	マスタリング応用	授業内で扱うためのパラデータ作成
8		講義・演習	ミキシングの応用技術習得・実践4	授業内で扱うためのパラデータ作成
9		講義・演習	ミキシングの応用技術習得・実践5	授業内で扱うためのパラデータ作成
10		講義・演習	ミキシングの応用技術習得・実践6	授業内で扱うためのパラデータ作成
11		講義・演習	ミキシングの応用技術習得・実践7	授業内で扱うためのパラデータ作成
12		講義・演習	ミキシングの応用技術習得・実践8	授業内で扱うためのパラデータ作成
13		講義・演習	ミキシングの応用技術習得・実践9	授業内で扱うためのパラデータ作成
14		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	サウンドプロデュース(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	今関 邦裕
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・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	ミキシングの基礎知識、応用、ミキシングの観点からアレンジやレコーディングの重要性を学ぶ。作曲コースのコンペ授業での反省とアドバイス、実演を交えてミキシングによる伝え方を学ぶ。ジャンルという枠にとらわれず、音楽の聴き方を学び様々な音楽に触れる。						
到達目標	楽曲の在り方をミキシングの視点から感じる。 楽曲が伝えたい事を作り手の立場になって一・制作者になる。楽曲が持つ可能性を広げる。						
評価方法と基準	1)授業態度・姿勢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	ミキシングの応用技術習得・実践10	授業内で扱うためのパラデータ作成
2		講義・演習	ミキシングの応用技術習得・実践11	授業内で扱うためのパラデータ作成
3		講義・演習	ミキシングの応用技術習得・実践12	授業内で扱うためのパラデータ作成
4		講義・演習	ミキシングの応用技術習得・実践13	授業内で扱うためのパラデータ作成
5		講義・演習	ミキシングの応用技術習得・実践14	授業内で扱うためのパラデータ作成
6		講義・演習	ミキシングの応用技術習得・実践15	授業内で扱うためのパラデータ作成
7		講義・演習	ミキシングの応用技術習得・実践16	授業内で扱うためのパラデータ作成
8		講義・演習	ミキシングの応用技術習得・実践17	授業内で扱うためのパラデータ作成
9		講義・演習	ミキシングの応用技術習得・実践18	授業内で扱うためのパラデータ作成
10		講義・演習	ミキシングの応用技術習得・実践19	授業内で扱うためのパラデータ作成
11		講義・演習	ミキシングの応用技術習得・実践20	授業内で扱うためのパラデータ作成
12		講義・演習	ミキシングの応用技術習得・実践21	授業内で扱うためのパラデータ作成
13		講義・演習	ミキシングの応用技術習得・実践22	授業内で扱うためのパラデータ作成
14		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Broadway seminar advance(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	齊藤早春
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・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	ミュージカルで活躍していく為には幅広い表現力が必要となる。本講義ではミュージカルにおける基礎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	ミュージカルで活躍していく為に必要な基礎とそのスキル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		講義・演習	ストレッチ、ダンスのリズム、発声を理解し実践できる。	ストレッチ、ダンスのリズム、発声を理解し動画にまとめる。
2		講義・演習	イントネーションテクニックをを理解し実践できる。	イントネーションテクニックを理解し理解し動画にまとめる。
3		講義・演習	即興演奏の基礎を理解し実践できる。	即興演奏の基礎を理解し動画にまとめる。
4		講義・演習	ポエムを理解し実践できる。	ポエムを理解し動画にまとめる。
5		講義・演習	ポエムで発声のやり方を理解し実践できる。	ポエムで発声のやり方を理解し動画にまとめる。
6		講義・演習	即興演奏の基礎を理解し実践できる。	即興演奏の基礎を理解し動画にまとめる。
7		講義・演習	リード曲のミュージカル研究を理解し実践できる。	リード曲のミュージカル研究を理解し動画にまとめる。
8		講義・演習	ストレッチ、ダンスのリズム、発声を理解し実践できる。	ストレッチ、ダンスのリズム、発声を理解し動画にまとめる。
9		講義・演習	ポエムを理解し実践できる。	ポエムを理解し動画にまとめる。
10		講義・演習	ポエムで発声のやり方を理解し実践できる。	ポエムで発声のやり方を理解し動画にまとめる。
11		講義・演習	ストレッチ、ダンスのリズム、発声を理解し実践できる。	ストレッチ、ダンスのリズム、発声を理解し動画にまとめる。
12		講義・演習	より高度な即興演奏を理解し実践できる。 ストレッチ、ダンスのリズム、発声を理解し実践できる。	即興演奏の基礎を理解し動画にまとめる。 ストレッチ、ダンスのリズム、発声を理解し動画にまとめる。
13		講義・演習	発表会の流れで練習し実践する。	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			ミュージカルに必要なスキルの習得するための自習を行いましたチェックする、週4時間をかける。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Broadway seminar advance(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	齊藤早春
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・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	ミュージカルで活躍していく為には幅広い表現力が必要となる。本講義ではミュージカル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	ミュージカルで活躍していく為に応用とそのスキル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		講義・演習	ストレッチ、ダンスのリズム、発声を理解し実践できる。	ストレッチ、ダンスのリズム、発声を理解し動画にまとめる。
2		講義・演習	高度なイントネーションテクニックを理解し実践できる。	イントネーションテクニックを理解し理解し動画にまとめる。
3		講義・演習	高度な即興演奏を理解し実践できる。	即興演奏の基礎を理解し動画にまとめる。
4		講義・演習	より深いポエムを理解し実践できる。	ポエムを理解し動画にまとめる。
5		講義・演習	より深いポエムで発声のやり方を理解し実践できる。	ポエムで発声のやり方を理解し動画にまとめる。
6		講義・演習	高度な即興演奏を理解し実践できる。	即興演奏の基礎を理解し動画にまとめる。
7		講義・演習	高度なリード曲のミュージカル研究を理解し実践できる。	リード曲のミュージカル研究を理解し動画にまとめる。
8		講義・演習	応用のストレッチ、ダンスのリズム、発声を理解し実践できる。	ストレッチ、ダンスのリズム、発声を理解し動画にまとめる。
9		講義・演習	応用のポエムを理解し実践できる。	ポエムを理解し動画にまとめる。
10		講義・演習	応用のポエムで発声のやり方を理解し実践できる。	ポエムで発声のやり方を理解し動画にまとめる。
11		講義・演習	応用のストレッチ、ダンスのリズム、発声を理解し実践できる。	ストレッチ、ダンスのリズム、発声を理解し動画にまとめる。
12		講義・演習	より高度な即興演奏を理解し実践できる。 ストレッチ、ダンスのリズム、発声を理解し実践できる。	即興演奏の基礎を理解し動画にまとめる。 ストレッチ、ダンスのリズム、発声を理解し動画にまとめる。
13		講義・演習	発表会の流れで練習し実践する。	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				
【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・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	海外の最先端コンサート情報と近代コンサート事情の歴史を知り、考察することで、新しいコンサートを作るための柔軟な思考を育てる。 1)最先端のコンサート演出、情報を知る。 2)最先端の情報の収集が出来るようになる。 3)海外コンサートの実態を知る。						
到達目標	最先端のコンサートを知ることで、未来を創ることができるスタッフを目指す。						
評価方法と基準	1. 実技試験 (%) : 50% 2. 課題提出 (%) : 50%						

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

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

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

科目名	クリエイティブワークショップ(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	金子勝洋
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 屋間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	この授業は、音楽理論の基礎を学びながら小作品を制作、発表する。それらを通して、ミュージシャンとしての基礎力向上と、自己表現力を育むことを目標としている。ヴォーカリストは耳を使って音楽をすることに長けており、音楽理論に触れる機会が少ない傾向にある。そのため、創作を通して、音楽理論やハーモニー楽器に触れて、広い視野で音楽を理解する力を養う。そして、他人の評価に挫けたり、全てを委ねてしまうことなく、自らの表現を恐れずに発信できるミュージシャンへと成長することを促す。						
到達目標	①小作品の制作を通して、音楽理論の基礎をより深く理解する。②自分の制作の経緯、意図、想いを言語化し発表する。③授業外で時間の調整を行い、多様なスケジュールの下でも、課題を期日までに創る。④定期的なプレゼンテーションを通して、自分の作品が他者の目に晒されることの緊張や不快感と向き合い、自分らしい対処法を見つける。⑤0から1を創る経験を通して、身の回りにある音楽に対して、尊ぶ気持ちを養う。						
評価方法と基準	①1学期を通して、最低3回のプレゼンテーションを行う。②学期末に1コーラス以上の作品を提出する。③授業が全ての生徒にとってセーフスペースになるよう貢献する。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	授業の概要説明、イントロダクション	課題制作
2		講義・演習	インターバルの復習、Top Liningの実践	課題制作
3		講義・演習	テスト、Show vs Tellを理解する	課題制作
4		講義・演習	トライアドコードの復習、比喩のgroup work	課題制作
5		講義・演習	7thコードの復習、ここまでのまとめの小作曲	課題制作
6		講義・演習	メジャーコード、ワンコードの作曲	課題制作
7		講義・演習	マイナーコード、ワンコードの作曲2	課題制作
8		講義・演習	メジャーコード進行を作って小作曲	課題制作
9		講義・演習	マイナーコード進行を作って小作曲	課題制作
10		講義・演習	キーカラーを理解し小作曲	課題制作
11		講義・演習	期末課題に向けてQ&A	期末課題制作
12		講義・演習	作品提出、期末課題プレゼン1	期末課題制作
13		講義・演習	期末課題プレゼン2	期末課題制作
14		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
The Songwriter's Workshop Melody, Harmony, Writing Better Lyrics, コード理論大全				

科目名	クリエイティブワークショップ(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	金子勝洋
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・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	この授業は、音楽理論の基礎を学びながら小作品を制作、発表する。それらを通して、ミュージシャンとしての基礎力向上と、自己表現力を育むことを目標としている。ヴォーカリストは耳を使って音楽をすることに長けており、音楽理論に触れる機会が少ない傾向にある。そのため、創作を通して、音楽理論やハーモニー楽器に触れて、広い視野で音楽を理解する力を養う。そして、他人の評価に挫けたり、全てを委ねてしまうことなく、自らの表現を恐れずに発信できるミュージシャンへと成長することを促す。						
到達目標	①小作品の制作を通して、音楽理論の基礎をより深く理解する。②自分の制作の経緯、意図、想いを言語化し発表する。③授業外で時間の調整を行い、多様なスケジュールの下でも、課題を期日までに創る。④定期的なプレゼンテーションを通して、自分の作品が他者の目に晒されることの緊張や不快感と向き合い、自分らしい対処法を見つける。⑤0から1を創る経験を通して、身の回りにある音楽に対して、尊ぶ気持ちを養う。						
評価方法と基準	①1学期を通して3～4回以上プレゼンをする(回数はクラスによって異なる)②学期末にオリジナル曲をパフォーマンスする。③授業が全ての生徒にとってセーフスペースになるよう貢献する。						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	理論 テーマ作曲1 曲のトーン	課題制作
2		講義・演習	理論 Q&A	作品原案
3		講義・演習	テーマ作曲1プレゼンテーション	課題制作
4		講義・演習	理論 テーマ作曲2 韻を使った作詞	作品原案
5		講義・演習	理論 Q&A	課題制作
6		講義・演習	テーマ作曲2プレゼンテーション	課題制作
7		講義・演習	理論 テーマ作曲3 New Point of View	課題制作
8		講義・演習	理論 Q&A	作品原案
9		講義・演習	テーマ作曲3プレゼンテーション	課題制作
10		講義・演習	期末パフォーマンスについて	作品の完成
11		講義・演習	Q&A	作品の完成
12		講義・演習	プレゼンテーション group1パフォーマンス	プレゼンテーション準備
13		講義・演習	プレゼンテーション group2 パフォーマンス	プレゼンテーション準備
14		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
The Songwriter's Workshop Melody, Harmony, Writing Better Lyrics, コード理論大全				

科目名	ポートフォリオ作成(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	宮澤拓也
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・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	楽器を使ったシンガーソングライター的な作曲、DTMを使った作曲など学生の行いたい方法で 作曲をします。毎週学生の作業に合わせて講師からアドバイスを受けながら進めていきます。月1曲を目標に3曲の作成を目指します。						
到達目標	講師との制作過程でどんなことを考えるといいのか経験的に学び、一人でもブラッシュアップできる視点をもつ						
評価方法と基準	受講態度50課題提出50						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	ガイダンス／作曲方法の確認と目標設定	目標と自分の制作スタイルを記入(作曲方法・使う機材など)
2		講義・演習	楽曲制作①: アイデア出しと方向性の決定	「1曲目」のテーマ、仮タイトル、参考楽曲などを提出
3		講義・演習	楽曲制作②: コード進行・メロディ構築	Aメロ～サビなど、構成案を作成(手書き・DAW画面でもOK)
4		講義・演習	楽曲制作③: 歌詞またはモチーフの制作	歌詞またはコンセプト解説をテキストで提出
5		講義・演習	楽曲制作④: 録音・アレンジ作業	仮音源提出(mp3など) + 講師からのフィードバック
6		講義・演習	楽曲制作⑤: 1曲目完成&発表会(中間)	第1曲完成版(音源+タイトル+制作コメント)を提出&発表
7		講義・演習	楽曲制作⑥: 2曲目の構想と制作スタート	テーマ・雰囲気・参考ジャンルをレポート形式で提出
8		講義・演習	楽曲制作⑦: コード進行・メロ・構成	2曲目の構成案と制作中音源の一部を提出(30秒～1分)
9		講義・演習	楽曲制作⑧: アレンジ・録音	アレンジ方針と使っている音源・機材についてまとめる
10		講義・演習	楽曲制作⑨: 2曲目完成&講評会	2曲目完成版(音源+コメント)を発表・提出
11		講義・演習	楽曲制作⑩: 3曲目スタート(自由課題)	自由テーマによる構想メモ提出(楽器中心でもDTMでもOK)
12		講義・演習	楽曲制作⑪: 最終調整と作品まとめ	全3曲のうち未完成部分を仕上げる／制作メモをまとめる
13		講義・演習	最終発表会&ポートフォリオ提出	3曲の音源・タイトル・解説をまとめたポートフォリオ提出(USB、Web共有など)
14		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ポートフォリオ作成(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	宮澤拓也
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・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	楽器を使ったシンガーソングライター的な作曲、DTMを使った作曲など学生の行いたい方法で 作曲をします。毎週学生の作業に合わせて講師からアドバイスを受けながら進めていきます。月1曲を目標に3曲の作成を目指します。						
到達目標	講師との制作過程でどんなことを考えるといいのか経験的に学び、一人でもブラッシュアップできる視点をもつ						
評価方法と基準	受講態度50課題提出50						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	前期の振り返り／後期の目標設定	前期の楽曲をふまえて「自分の音楽的強み」「改善点」「後期の目標(例:もっとバンド感を出す)」を記入
2		講義・演習	楽曲制作①: 4曲目構想スタート	新曲のテーマ・方向性・参考曲などをまとめて提出(A4半分程度)
3		講義・演習	楽曲制作②: 構成とメロディ設計	曲構成(Aメロ・Bメロ・サビなど)とモチーフメロを録音 or 楽譜で提出
4		講義・演習	楽曲制作③: 録音・打ち込み作業	中間音源を提出(1分程度)し講師からフィードバックを受ける
5		講義・演習	楽曲制作④: 4曲目完成&ミニ発表	4曲目完成音源+タイトル+一言解説を提出・プレゼン
6		講義・演習	楽曲制作⑤: 5曲目スタート(自由課題)	自由テーマの構想メモ(使いたい楽器、アレンジ案など)を提出
7		講義・演習	楽曲制作⑥: 試作と音作り研究	5曲目の「音色」「雰囲気」「音数」などを意識して1分デモを提出
8		講義・演習	楽曲制作⑦: 仕上げ・ブラッシュアップ	完成に向けて修正ポイントをリストアップ&講師コメント記入
9		講義・演習	発信準備①: 作品紹介文を書く	自作曲を紹介する文章(各曲50~100字)を提出
10		講義・演習	発信準備②: アートワーク・ビジュアル案	各曲に合うジャケット・サムネイル案を考える(ラフでOK)
11		講義・演習	ポートフォリオ組み立て①: 選曲・並び順	最終提出する作品リスト(4~5曲)を選定し、並び順と理由を記入
12		講義・演習	ポートフォリオ組み立て②: 資料整理	タイトル/紹介文/歌詞/画像/音源をまとめ、プレゼン資料(PDFやスライド形式)を作成
13		講義・演習	最終発表会(プレゼン+作品提出)	ポートフォリオを発表・提出。発表形式は自由(口頭/録音/スライドなど)
14		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	アーティストコンテンツ制作(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	上野新
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・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	サブスク・SNS・AIの進化により、現在のアーティストに必要とされているのは「自己発信力」=「セルフプロデュース能力」です。コンテンツ(楽曲など)のリリースを通して、セルフプロデュース能力を養うことがこの授業の目的です。学生の皆さんと一緒にアイデアを出し合いながら、①実践編として、学生の皆さんの「コンテンツ創り」のさらなる活性化をサポートし、その創ったコンテンツをリリース。そしてそのコンテンツのヒットを目指します。また、②座学編として、アーティスト活動を行なうために必要な知識を学びます(SNS/YouTube/サブスクの活用方法、著作権印税/原盤印税/アーティスト印税などの権利周り、グッズビジネス、ファンクラブビジネス、商標登録など)。数多くの新たなエンタメツールが生まれる中、音楽業界は大きな転換期にあります。過去に囚われないこれからのセルフプロデュースの可能性を学生の皆さんと一緒に考えていきます。						
到達目標	コンテンツ発表を通して自らをヒットさせる アーティスト活動を行なうために必要な知識の習得						
評価方法と基準	□総合的な授業態度 …出席率 …それぞれのキャラクターを大事にした能動的なアティテュード						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	オリエンテーション	スケジュールに先行した制作の準備
2		講義・演習	コンテンツ創りサポート/自分のアーティスト資料作成	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
3		講義・演習	コンテンツ創りサポート/自分のアーティスト資料作成	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
4		講義・演習	コンテンツ創りサポート/活動プラン作成	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
5		講義・演習	コンテンツ創りサポート/活動プラン作成	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
6		講義・演習	コンテンツ創りサポート/宣伝プラン作成	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
7		講義・演習	コンテンツ創りサポート/宣伝プラン作成	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
8		講義・演習	コンテンツ創りサポート/SNSの活用方法□	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
9		講義・演習	コンテンツ創りサポート/YouTube・サブスクの活用方法□	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
10		講義・演習	コンテンツ創りサポート/CDやサブスクでいくら儲かるの?-1(権利ビジネス)	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
11		講義・演習	コンテンツ創りサポート/CDやサブスクでいくら儲かるの?-2(権利ビジネス)	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
12		講義・演習	音源発表	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
13		講義・演習	振り返り	レポート提出
14		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			余裕を持った作成環境を作る為に、効率的な授業・授業外のスケジュールリングを心がける	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	アーティストコンテンツ制作(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	上野新
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・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	サブスク・SNS・AIの進化により、現在のアーティストに必要とされているのは「自己発信力」=「セルフプロデュース能力」です。コンテンツ(楽曲など)のリリースを通して、セルフプロデュース能力を養うことがこの授業の目的です。学生の皆さんと一緒にアイデアを出し合いながら、①実践編として、学生の皆さんの「コンテンツ創り」のさらなる活性化をサポートし、その創ったコンテンツをリリース。そしてそのコンテンツのヒットを目指します。また、②座学編として、アーティスト活動を行なうために必要な知識を学びます(SNS/YouTube/サブスクの活用方法、著作権印税/原盤印税/アーティスト印税などの権利周り、グッズビジネス、ファンクラブビジネス、商標登録など)。数多くの新たなエンタメツールが生まれる中、音楽業界は大きな転換期にあります。過去に囚われないこれからのセルフプロデュースの可能性を学生の皆さんと一緒に考えていきます。						
到達目標	コンテンツ発表を通して自らをヒットさせる アーティスト活動を行なうために必要な知識の習得						
評価方法と基準	□総合的な授業態度 …出席率 …それぞれのキャラクターを大事にした能動的なアティテュード						

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	コンテンツ創りサポート/活動プラン作成	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
2		講義・演習	コンテンツ創りサポート/活動プラン作成	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
3		講義・演習	コンテンツ創りサポート/宣伝プラン作成	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
4		講義・演習	コンテンツ創りサポート/宣伝プラン作成	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
5		講義・演習	コンテンツ創りサポート/ファンクラブビジネス	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
6		講義・演習	コンテンツ創りサポート/グッズビジネス	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
7		講義・演習	コンテンツ創りサポート/登録商標	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
8		講義・演習	コンテンツ創りサポート/出演料の計算方法	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
9		講義・演習	コンテンツ創りサポート/ライブ制作	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
10		講義・演習	コンテンツ創りサポート/海外進出の仕方	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
11		講義・演習	音源発表	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
12		講義・演習	振り返り	スケジュール通りに授業で進行しなかった作業を行う・スケジュールに先行した制作の準備
13		講義・演習	今後のエンタメビジネス	レポート提出
14		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			余裕を持った作成環境を作る為に、効率的な授業・授業外のスケジュールリングを心がける	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Digital Contents(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	三浦恭大
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・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	Adobeの基礎(映像制作の現場で主流のAdobeソフトの基礎を習得する) 基礎技術もさることながら、生きた現場の感覚をお伝えします。						
到達目標	自力で映像制作ができる エンタメ業界への就職した姿を想像する						
評価方法と基準	1)定期テスト70% 2)出席数30% 独力での映像制作・書き出し						

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	講師自己紹介・講義内容 Photoshop	宿題:Photoshop インストールしておく 授業後提出課題:psdデータの提出
2		講義・演習	映像オペレーション スイッチャー講座	映像オペレーション スイッチャーについてレ ポート作成
3		講義・演習	Adobe Premier 作品制作	宿題:締め切りを見越した作業 授業後提出課題:premiereのプロジェクトを提出
4		講義・演習	Adobe Premier 作品制作	宿題:締め切りを見越した作業 授業後提出課題:premiereのプロジェクトを提出
5		講義・演習	Adobe Premier 作品制作	宿題:締め切りを見越した作業 授業後提出課題:H.264(.mp4)にて提出
6		講義・演習	Adobe After Effect 使い方	宿題:After effectsインストール、自分の好きな音源データを持ってくる 授業後提出課題:Aeのプロジェクトを提出
7		講義・演習	Adobe After Effect 作品制作	宿題:自分の好きな音源データを持ってくる 授業後提出課題:作業プロジェクトを提出
8		講義・演習	Adobe After Effect 作品制作	宿題:締め切りを見越した作業 授業後提出課題:作業プロジェクトを提出
9		講義・演習	Adobe After Effect 作品制作	宿題:締め切りを見越した作業 授業後提出課題:作業プロジェクトを提出
10		講義・演習	Adobe After Effect 作品制作【テスト】	宿題:締め切りを見越した作業 授業後提出課題:完成品(テストとして採点します)
11		講義・演習	スマホで作る縦型動画、ショート動画	宿題:締め切りを見越した作業 授業後提出課題:作業プロジェクトを提出
12		講義・演習	PCで作る縦型動画、ショート動画	宿題:締め切りを見越した作業 授業後提出課題:作業プロジェクトを提出
13		講義・演習	AI生成をやってみる	宿題:締め切りを見越した作業 授業後提出課題:作業プロジェクトを提出
14		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
各自PC(充電器を含む)Adobe Photoshop、Premiere Pro、After effects(illustrator、Media encoder)				

科目名	Digital Contents(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	三浦恭大
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・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	adobeの基礎(映像制作の現場で、主流のadobeソフトの基礎を習得する) 配信・SNS動画基礎 映像制作の仕事に携わりたいと思う 基礎技術もさることながら、マインドや現場の実情を伝えていきます。						
到達目標	学内公演等の映像演出						
評価方法と基準	1)定期テスト70% 2)出席数30% 独力での映像制作・書き出し						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	現場で役立つAfter Effect	宿題: 締め切りを見越した作業 授業後提出課題: 作業プロジェクトを提出
2		講義・演習	After Effect まとめ	宿題: 締め切りを見越した作業 授業後提出課題: 作業プロジェクトを提出
3		講義・演習	Adobe After Effect 作品制作□	宿題: 締め切りを見越した作業 授業後提出課題: 作業プロジェクトを提出
4		講義・演習	Adobe After Effect 作品制作□	宿題: 締め切りを見越した作業 授業後提出課題: 作業プロジェクトを提出
5		講義・演習	Adobe After Effect 作品制作□	宿題: 架空のtiktok動画の構成を考えてくる 授業後提出課題: 作業プロジェクトを提出
6		講義・演習	Adobe After Effect 作品制作□	宿題: 締め切りを見越した作業 授業後提出課題: tiktokに適した形式で書き出して提出
7		講義・演習	制作企画立案	宿題: 自分の好きな音源データを持ってくる 授業後提出課題: 作業プロジェクトを提出
8		講義・演習	制作企画立案	宿題: 締め切りを見越した作業 授業後提出課題: 作業プロジェクトを提出
9		講義・演習	Adobe after effectを中心に使ったMV	宿題: 締め切りを見越した作業 授業後提出課題: 作業プロジェクトを提出
10		講義・演習	Adobe after effectを中心に使ったMV	宿題: 締め切りを見越した作業 授業後提出課題: 学内舞台納品
11		講義・演習	Adobe after effectを中心に使ったMV	宿題: 締め切りを見越した作業 授業後提出課題: 学内舞台納品
12		講義・演習	Adobe after effectを中心に使ったMV	宿題: 締め切りを見越した作業 授業後提出課題: 学内舞台納品
13		講義・演習	後期まとめ	宿題: 前期書き出し作品を確実に持ってくる。 前期総評、質疑応答など
14		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	実習・イベントを通して学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
各自PC(充電器を含む)Adobe Photoshop、Premiere Pro、After effects(illustrator、Media encoder)				

科目名	Private Lesson(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	日高優貴
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・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		講義・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		講義・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		講義・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		講義・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		講義・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		講義・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		講義・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		講義・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		講義・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		講義・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		講義・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		講義・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		講義・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(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	日高優貴
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・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パ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		講義・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		講義・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		講義・演習	パートのパリエーションとソロの応用を行い実演する。	パートのパ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		講義・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		講義・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		講義・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		講義・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		講義・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		講義・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		講義・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		講義・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		講義・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		講義・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	ネットアーティスト ゼミ A (7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	蒔万澤倫子
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・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	VTuberやVsingerとして配信活動を行うにあたっての実践的な内容と戦い方、心構えなどを学んでもらいます。伝達方法の違いはあれど、発信者として必要不可欠となってくる、機材、ソフトウェアの知識とリスナーの付け方と接し方、そして、メンタルの強さを養うのが目的です。レッドオーシャンと化した配信界を舞台に、中でも外でも折れない心を持ち1人歩いていく力を身につけていきます。						
到達目標	継続する力、諦めない心を身につける。配信の基礎的知識を身につける。自身の向き不向きを知り、それに合わせた戦い方が出来るようになる。						
評価方法と基準	小テスト 50% レポート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	自己紹介 オリエンテーション	匿名アーティストとしての「名前」「キャラ設定」「自己紹介文」を作成し提出(200～300字)
2		講義・演習	配信の基本の基本	好きなVTuberまたは配信者1人を選び、活動スタイルや工夫をまとめたレポート(A4 1枚)提出
3		講義・演習	VTuberの基礎知識	自分のVTuber像(性格・設定・声質など)を整理した「キャラクター設計シート」を作成
4		講義・演習	VTubeスタジオ実習①	VTube Studioでの立ち上げ/基本操作画面のスクショと操作感の感想を提出
5		講義・演習	VTubeスタジオ実習②	表情/動きのバリエーションを研究し、「配信で使いたい動きTOP3」を動画 or シートでまとめて提出
6		講義・演習	LIVE2Dの基礎知識	LIVE2Dの構造や使われ方について調べ、「自分の理想キャラの表情・動き案」提出(ラフ画OK)
7		講義・演習	配信準備① プラットフォームと立ち絵	配信する予定プラットフォームの比較表を作成(2～3種類)+使いたい理由を書く
8		講義・演習	配信準備② デビューまでにやると良いこと	「VTuberデビュー準備チェックリスト(15項目)」を作成し提出
9		講義・演習	配信準備③ 機材・PCについて	自分が使う(または理想の)配信機材・PC環境のスペック表を作成
10		講義・演習	配信技術① 話題 雑談 話し方	雑談配信の台本(3分想定)を作成し、音声収録して提出(mp3形式など)
11		講義・演習	配信技術②ゲーム配信 歌枠 企画枠	「やってみたい配信枠」の企画シート(内容・時間・準備・サムネ案)を作成
12		講義・演習	配信技術③リスナーさんとの関わり方	コメント返しの練習として「リスナーの想定コメント」に対して返答文を10パターン作成
13		講義・演習	配信技術④収益化 職業ライバー	「収益化までのステップ表」を作成し、月1～3年の目標を数字で記入したプラン表を提出
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ネットアーティスト ゼミ A (8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	蒔万澤倫子
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・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	VTuberやVsingerとして配信活動を行うにあたっての実践的な内容と戦い方、心構えなどを学んでもらいます。伝達方法の違いはあれど、発信者として必要不可欠となってくる、機材、ソフトウェアの知識とリスナーの付け方と接し方、そして、メンタルの強さを養うのが目的です。レッドオーシャンと化した配信界を舞台に、中でも外でも折れない心を持ち1人歩いていく力を身につけていきます。						
到達目標	継続する力、諦めない心を身につける。配信の基礎的知識を身につける。自身の向き不向きを知り、それに合わせた戦い方が出来るようになる。						
評価方法と基準	小テスト 50% レポート50%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	前期の振り返り・後期の内容オリエンテーション	前期で制作した要素を振り返り、「今後の目標3つ」と「強化したいこと1つ」を記入して提出
2		講義・演習	【ソフトウェア演習】OBS Studio使い方 仕組み	自宅または学校PCでOBSを立ち上げ、スクリーンショット付きの「操作レポート」を作成(基本設定・映像・音声)
3		講義・演習	【ソフトウェア演習】OBS Studio 応用 プラグイン	実際に入れてみたいプラグイン1つを選び、使い方・用途をA4 1枚にまとめる(日本語可)
4		講義・演習	【ソフトウェア演習】OBS Studio 配信画面の作り方	自分の配信用シーン構成を考え、シーン図(またはスライド)を提出(シーン名・用途・素材構成など)
5		講義・演習	配信者兼クリエイターのすすめ①	「歌・絵・動画・文章など、自分ができるorやってみたい表現」について1つ選び、具体例と実施方法をまとめる
6		講義・演習	配信者兼クリエイターのすすめ②	週1〜2で続けられそうな配信や投稿プランを立て、「1ヶ月スケジュール表」を提出
7		講義・演習	外部依頼・クリエイターとの関わり方	「他者にイラストや楽曲を依頼するときの連絡文」をテンプレート形式で作成(依頼目的・報酬・締切など)
8		講義・演習	【ソフトウェア演習】LIVE2DCubism① 基礎	Cubismをインストール(または動画視聴)し、機能の感想や気づきを記入して提出
9		講義・演習	【ソフトウェア演習】LIVE2DCubism② 角度と動き	モデリング用の「正面→左右の顔向きラフ案」を紙またはデジタルで作成・提出(簡易でOK)
10		講義・演習	【ソフトウェア演習】LIVE2DCubism③顔のパーツ	顔/パーツ(目・口・眉)の動き案(分割・動き方・イメージ)をスライドまたは図解で提出
11		講義・演習	【ソフトウェア演習】LIVE2DCubism④ 体のパーツ	上半身または腕の動き案と、どの動きにどの用途があるかをセットで資料にして提出
12		講義・演習	【ソフトウェア演習】LIVE2DCubism⑤ 物理演算と機能	「髪」「アクセサリー」など、物理演算で動かしたい部分の演出案をスライドで作成・提出
13		講義・演習	総まとめ これまでの学習を踏まえて	自分の「VTuber活動企画書」(A4スライド5〜10枚程度)を作成して最終発表(匿名・仮名キャラでもOK)
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ネットアーティスト ゼミ B (7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	禰好亭め てお
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・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	本授業では、インターネット上で顔を出さずに音楽活動を行う“ネット発アーティスト”として活動するための企画力・セルフブランディング・発信力を実践的に学ぶ。YouTubeやSNS、配信プラットフォームの特性を理解し、自分の音楽を戦略的に発信していくための基礎力を養う。						
到達目標	匿名・ネット発のアーティスト像を自ら設計できる YouTube・X(旧Twitter)・Instagram・TikTok・配信サイト等の基本的な使い方と戦略を理解して活用できる 自分の作品に合った発信方法(動画、画像、文章)を企画・実行できる セルフプロデュースとして「アーティスト企画書」や「投稿スケジュール」を作成できる 仮想アカウント or 実際の活動アカウントを運用し、一定の成果を報告できる						
評価方法と基準	授業内ワーク・課題提出:50% 中間プレゼン(Week12):30% 振り返り・自己評価シート提出:20%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	オリエンテーション／ネットアーティストとは？	好きなネットアーティスト1組を選び分析レポート提出
2		講義・演習	匿名性とブランディング／“顔を出さない”戦略	自分が匿名アーティストだったら？を考えるワーク
3		講義・演習	アカウント設計①:名前／アイコン／プロフィール	仮アカウント用ブランディング案を提出
4		講義・演習	アカウント設計②:世界観とジャンルの方向性	コンセプトマップを作る(ジャンル・雰囲気・色など)
5		講義・演習	ジャケット・サムネイル・文字表現の研究	好きなMVジャケやSNS投稿をスライドで分析提出
6		講義・演習	投稿戦略①: SNSの特徴と発信リズム	各SNSで合う／合わない投稿例を考察し提出
7		講義・演習	投稿戦略②: X・Instagramでの活動事例研究	投稿テンプレート3パターン作成提出
8		講義・演習	投稿戦略③: TikTok・YouTube Shorts活用法	短尺用の投稿アイデアを5案提出
9		講義・演習	アーティストとしての世界観を文章化する	プロフィール文・紹介文作成ワーク
10		講義・演習	アーティスト活動スケジュール作成	1ヶ月分の仮スケジュール(投稿／発表)を作成
11		講義・演習	サウンド以外の魅せ方:ビジュアル・文字・間	投稿例(画像＋テキスト)を実作成して提出
12		講義・演習	仮想プロジェクト発表①:自分の“ネットアーティスト計画”	プラン発表(3分)＋講評
13		講義・演習	中間振り返り:他者の発表を見て学ぶ	レビューシート提出(クラスメイト2人分)
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ネットアーティスト ゼミ B (8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	禰好亭 めお
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・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	本授業では、インターネット上で顔を出さずに音楽活動を行う“ネット発アーティスト”として活動するための企画力・セルフブランディング・発信力を実践的に学ぶ。YouTubeやSNS、配信プラットフォームの特性を理解し、自分の音楽を戦略的に発信していくための基礎力を養う。						
到達目標	匿名・ネット発のアーティスト像を自ら設計できる YouTube・X(旧Twitter)・Instagram・TikTok・配信サイト等の基本的な使い方と戦略を理解して活用できる 自分の作品に合った発信方法(動画、画像、文章)を企画・実行できる セルフプロデュースとして「アーティスト企画書」や「投稿スケジュール」を作成できる 仮想アカウント or 実際の活動アカウントを運用し、一定の成果を報告できる						
評価方法と基準	授業内ワーク・課題提出:50% 最終プレゼン(Week24-25):30% 振り返り・自己評価シート提出:20%						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1		講義・演習	アカウント運用の基本(分析/改善/継続)	運用アカウント(仮想でも可)を用意する
2		講義・演習	投稿演習①:ジャケット画像+コメント投稿	自作画像1枚+キャプションを投稿または提出
3		講義・演習	投稿演習②:1分以内の短尺動画企画	MV切り出し/歌詞動画などの案を3つ作成提出
4		講義・演習	投稿演習③:ストーリー投稿・連続性の演出	連続投稿のストーリー構成案を作成提出
5		講義・演習	音楽以外の“日常的”発信について	投稿例:「制作風景」「日記風文」「匿名感」案提出
6		講義・演習	自己検証①:投稿分析と改善点の考察	投稿内容を振り返り、改善案を文章で提出
7		講義・演習	自己検証②:反応の分析と仮説づくり	仮想ファン目線での投稿感想シート記入
8		講義・演習	クリエイティブ連携:イラスト・映像・コラボ	イラストコラボ企画案・依頼文テンプレ作成
9		講義・演習	リスクマネジメント:炎上/著作権/匿名管理	ネットトラブル事例とその回避策を学びレポート提出
10		講義・演習	最終プロジェクト準備:発表の構成と資料作成	アーティスト紹介・投稿例・戦略まとめ
11		講義・演習	最終プロジェクト発表①(前半)	スライド or Web資料で発表+講評
12		講義・演習	最終プロジェクト発表②(後半)	スライド or Web資料で発表+講評
13		講義・演習	総まとめと今後の活動指針の作成	今後の活動プランシート提出+振り返りレポート
14		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
15		講義・演習	イベント・実戦を通して、達成感やチームワークを学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Vectorworks Basic(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	川原宏幸
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	図面製作ソフトベクターワークスの基本的な使い方を学び、実践で扱える技術を身につける。						
到達目標	ベクターワークスを使い、図形作成の知識、スキルをを習得する。						
評価方法と基準	知識を測るレポート提出 50% 実技試験 50%						

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

科目名	Vectorworks Basic(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	川原宏幸
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	図面製作ソフトベクターワークスの基本的な使い方を学び、実践で扱える技術を身につける。						
到達目標	ベクターワークスを使い、図形作成・照明仕込み図作成の知識、スキルを習得する。						
評価方法と基準	知識を測るレポート提出 50% 実技試験 50%						

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

科目名	企画プロデュース・プラクティスワークショップ(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	片桐豊
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	エンタメ業界(社会)は、仕事やプロジェクトを遂行する上で、様々な職業の方達が関わっており、それぞれの職種やポジションで多様な役割を担い、その役割を果たすことで成立しています。この授業では、仕事や就職に対して近視眼的かつ短絡的に考えがちな学生たちの視野を広げ、大局を洞察しながら自分が携わっているプロジェクトの中で、全体の成功を目指して自分の役割を果たしていけるよう、多様な視点や深い洞察力を持つためのヒントを教授、さらには業界の歴史や仕組みなど、上の世代の先輩たちと働く上で必要な心構えも伝授します。また、学生が提案するアイデアを元に学科横断的なオーガナイズやプロデュースワークを実践するイベント制作を行い、ゼロから1を生み出す楽しさや、やり遂げることの充実感を体感し、そうした経験から学生自身の将来目標の選択肢や可能性を広げる場とする。						
到達目標	これまで知らなかった職種が存在や立場を認識し、業界の全体像を理解できるようになる。 企画書や台本の文章の文脈から行間を読み取り、作り手の意図やターゲットに対する訴求ポイントを考察できるようになる。 自分の意思やアイデアを言語化し、他者に伝わるように説明できるようになる。(コミュニケーション・プレゼンスキルの向上) 独善的な行動ではなく、他者の意見を尊重しチームとして協調しながらアジェンダ(課題)に取り組めるようになる。 対外的あるいは社会への影響も意識した俯瞰的視点を持ちながら、目の前の課題に取り組めるようになる。 日本や世界の歴史、宗教やイデオロギーも含め、これからの時代のエンタメを生み出すために世の中のことに興味を持てるようになる。						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>■出席率:50%(勤勉さ、持続性、基礎体力)</li> <li>■受講態度:25% (アイデアや協調性、質問力、キャラクターなどを含む人間性)</li> <li>■到達目標に対する達成度:25%(業務遂行スキル)</li> </ul>						

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

科目名	企画プロデュース・プラクティスワークショップ(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	片桐豊
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	エンタメ業界(社会)は、仕事やプロジェクトを遂行する上で、様々な職業の方達が関わっており、それぞれの職種やポジションで多様な役割を担い、その役割を果たすことで成立しています。この授業では、仕事や就職に対して近視眼的かつ短絡的に考えがちな学生たちの視野を広げ、大局を洞察しながら自分が携わっているプロジェクトの中で、全体の成功を目指して自分の役割を果たしていけるよう、多様な視点や深い洞察力を持つためのヒントを教授、さらには業界の歴史や仕組みなど、上の世代の先輩たちと働く上で必要な心構えも伝授します。また、学生が提案するアイデアを元に学科横断的なオーガナイズやプロデュースワークを実践するイベント制作を行い、ゼロから1を生み出す楽しさや、やり遂げることの充実感を体感し、そうした経験から学生自身の将来目標の選択肢や可能性を広げる場とする。						
到達目標	これまで知らなかった職種が存在や立場を認識し、業界の全体像を理解できるようになる。 企画書や台本の文章の文脈から行間を読み取り、作り手の意図やターゲットに対する訴求ポイントを考察できるようになる。 自分の意思やアイデアを言語化し、他者に伝わるように説明できるようになる。(コミュニケーション・プレゼンスキルの向上) 独善的な行動ではなく、他者の意見を尊重しチームとして協調しながらアジェンダ(課題)に取り組めるようになる。 対外的あるいは社会への影響も意識した俯瞰的視点を持ちながら、目の前の課題に取り組めるようになる。 日本や世界の歴史、宗教やイデオロギーも含め、これからの時代のエンタメを生み出すために世の中のことに興味を持てるようになる。						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>■出席率:50%(勤勉さ、持続性、基礎体力)</li> <li>■受講態度:25% (アイデアや協調性、質問力、キャラクターなどを含む人間性)</li> <li>■到達目標に対する達成度:25%(業務遂行スキル)</li> </ul>						

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

科目名	コンサートテクニック(7) (チーム制作プロジェクトA(7))	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	岡秀樹
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	エンターテイメントの発信地である「渋谷」を拠点に活動しているライブハウスや音楽施設を知り、企業とプロジェクトを組み、生きたイベント企画・制作・運営・プロモーションを学ぶ。即戦力になる人材育成に向け実践力を身につける。						
到達目標	精度の高い企画書、実施要項、運営マニュアル、プロモーションプランを学生主体で作成できるようにする。イベント企画では、「独創的な企画を提案できる」こと、制作では「人・もの・お金・時間を管理」できること、運営では「進行を管理することができ、安心・安全な運営を円滑に行う」ことができること、プロモーションでは「既成概念に捉われないこと無く、自分たちに何が出来るかを徹底的に追求し、時代に沿ったプロモーションを提案し実行」することを目標とする。						
評価方法と基準	授業内での積極的な発言や態度、プレゼンテーションの出来具合を評価 30% イベント本番日の行動力、企画制作、運営の技術、知識を振り返りシートにて評価 40% メール等のレスポンスの速さ、丁寧さ、プロモーション実行具合を評価30%						

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

科目名	コンサートテクニック(7) (チーム制作プロジェクトB(7))	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	唐澤淳
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	エンターテイメントの発信地である「渋谷」を拠点に活動しているライブハウスや音楽施設を知り、企業とプロジェクトを組み、生きたイベント企画・制作・運営・プロモーションを学ぶ。即戦力になる人材育成に向け実践力を身につける。						
到達目標	精度の高い企画書、実施要項、運営マニュアル、プロモーションプランを学生主体で作成できるようにする。イベント企画では、「独創的な企画を提案できる」こと、制作では「人・もの・お金・時間を管理」できること、運営では「進行を管理することができ、安心・安全な運営を円滑に行う」ことができること、プロモーションでは「既成概念に捉われないこと無く、自分たちに何が出来るかを徹底的に追求し、時代に沿ったプロモーションを提案し実行」することを目標とする。						
評価方法と基準	授業内での積極的な発言や態度、プレゼンテーションの出来具合を評価 30% イベント本番日の行動力、企画制作、運営の技術、知識を振り返りシートにて評価 40% メール等のレスポンスの速さ、丁寧さ、プロモーション実行具合を評価30%						

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

科目名	コンサートテクニック(7) (チーム制作プロジェクトC(7))	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	大島直子
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	[1] ライブイベントの企画制作についての基礎知識を学習する [2] ライブイベントの実施開催を通じて、イベント(コンサート/ライブ他)企画の実施についての基礎知識を学習する [3] 企業とライブイベントの実施準備協業を通じて、イベント制作者としての必要な業務を体験学習する						
到達目標	[1] ライブイベントの企画制作を依頼されても対応できる基礎知識を習得する [2] ライブイベントの実施開催を通じて、イベント(コンサート/ライブ他)企画の実施時における様々な事象の対応力を習得する [3] 企業とライブイベントの実施準備協業を通じて、イベント制作者としての必要なレベルの実務力を習得する						
評価方法と基準	[1] 定期試験 ※筆記試験 (評価割合 40%) [2] 受講態度 ※課題提出 (評価割合 60%)						

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

科目名	コンサートテクニック(7) (チーム制作プロジェクトD(7))	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	高橋涼
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	<p>チームでの制作における技術の習得</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○自身の歌唱・演奏を自身で録音し、デモを作成する技術の習得</li> <li>○プリプロ・完パケ音源の制作に必要な準備</li> <li>○レコーディングを経て、ディレクター・プロデューサーとのコミュニケーションを学ぶ</li> </ul>						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>○オリジナル楽曲の制作・配信</li> <li>○デモ制作からプリプロ・完パケレベルを目指す上で必要な工程の学習</li> <li>○必要に応じた編集・ミックス・簡易マスタリングの習得</li> </ul>						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> <li>○出席率重視(学校規定出席率の達成度合い)</li> <li>○各自授業課題の提出</li> <li>○各生徒の目標に応じた成果物のチェック(アーティストであれば事務所提出用ポートフォリオ。ネットアーティストであれば自身のチャンネル投稿用の作品)</li> </ul>						

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

科目名	コンサートテクニック(8) (チーム制作プロジェクトA(8))	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	岡秀樹
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	エンターテイメントの発信地である「渋谷」を拠点に活動しているライブハウスや音楽施設を知り、企業とプロジェクトを組み、生きたイベント企画・制作・運営・プロモーションを学ぶ。即戦力になる人材育成に向け実践力を身につける。						
到達目標	精度の高い企画書、実施要項、運営マニュアル、プロモーションプランを学生主体で作成できるようにする。イベント企画では、「独創的な企画を提案できる」こと、制作では「人・もの・お金・時間を管理」できること、運営では「進行を管理することができ、安心・安全な運営を円滑に行う」ことができること、プロモーションでは「既成概念に捉われないこと無く、自分たちに何が出来るかを徹底的に追求し、時代に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 40% メール等のレスポンスの速さ、丁寧さ、プロモーション実行具合を評価30%						

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

科目名	コンサートテクニック(8) (チーム制作プロジェクトB(8))	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	唐澤淳
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	エンターテイメントの発信地である「渋谷」を拠点に活動しているライブハウスや音楽施設を知り、企業とプロジェクトを組み、生きたイベント企画・制作・運営・プロモーションを学ぶ。即戦力になる人材育成に向け実践力を身につける。						
到達目標	精度の高い企画書、実施要項、運営マニュアル、プロモーションプランを学生主体で作成できるようにする。イベント企画では、「独創的な企画を提案できる」こと、制作では「人・もの・お金・時間を管理」できること、運営では「進行を管理することができ、安心・安全な運営を円滑に行う」ことができること、プロモーションでは「既成概念に捉われないこと無く、自分たちに何が出来るかを徹底的に追求し、時代に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 40% メール等のレスポンスの速さ、丁寧さ、プロモーション実行具合を評価30%						

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

科目名	コンサートテクニック(8) (チーム制作プロジェクトC(8))	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	大島直子
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	[1] ライブイベントの企画制作についての基礎知識を学習する [2] ライブイベントの実施開催を通じて、イベント(コンサート/ライブ他)企画の実施についての基礎知識を学習する [3] 企業とライブイベントの実施準備協業を通じて、イベント制作者としての必要な業務を体験学習する						
到達目標	[1] ライブイベントの企画制作を依頼されても対応できる基礎知識を習得する [2] ライブイベントの実施開催を通じて、イベント(コンサート/ライブ他)企画の実施時における様々な事象の対応力を習得する [3] 企業とライブイベントの実施準備協業を通じて、イベント制作者としての必要なレベルの実務力を習得する						
評価方法と基準	[1] 定期試験 ※筆記試験 (評価割合 40%) [2] 受講態度 ※課題提出 (評価割合 60%)						

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

科目名	コンサートテクニック(8) (チーム制作プロジェクトD(8))	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	高橋涼
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	チームでの制作における技術の習得 ○自身の歌唱・演奏を自身で録音し、デモを作成する技術の習得 ○プリプロ・完パケ音源の制作に必要な準備 ○レコーディングを経て、ディレクター・プロデューサーとのコミュニケーションを学ぶ						
到達目標	○オリジナル楽曲の制作・配信 ○デモ制作からプリプロ・完パケレベルを目指す上で必要な工程の学習 ○必要に応じた編集・ミックス・簡易マスタリングの習得						
評価方法と基準	○出席率重視(学校規定出席率の達成度合い) ○各自授業課題の提出 ○各生徒の目標に応じた成果物のチェック(アーティストであれば事務所提出用ポートフォリオ。ネットアーティストであれば自身のチャンネル投稿用の作品)						

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

科目名	マーケティング概論(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	研井 陽介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	エンターテイメントの「マーケティング」というカテゴリーに向き合う。 偏っていない自由な発想、立場によって異なる考え方、人間を相手にする事の難しさ、そんな事を「アーティスト」という言葉を 切り口に実際に業界で活躍する方を参考に学んでいく。						
到達目標	アーティストに関連するもの(ライブ・音源・グッズ)が売れる仕組みについて考えられるようになり、 アーティストという「人間」を対象としてマーケティングを行う大変さがわかるようになる。						
評価方法と基準	1)定期テスト80% 2)平常点20%						

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

科目名	マーケティング概論(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	研井 陽介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 4単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	エンターテイメントの「マーケティング」というカテゴリに向き合う。偏っていない自由な発想、立場によって異なる考え方、人間を相手にする事の難しさ、そんな事を「アーティスト」という言葉を切り口に実際に業界で活躍する方を参考に学んでいく。						
到達目標	アーティストに関連するもの(ライブ・音源・グッズ)が売れる仕組みについて考えられるようになり、アーティストという「人間」を対象としてマーケティングを行う大変さがわかるようになる。						
評価方法と基準	1)定期テスト80% 2)平常点20%						

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

科目名	ビジネス基礎 (7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	関口陽介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	現代は、今までの常識や成功事例が通用しないVUCA(Volatility/変動性、Uncertainty/不確実性、Complexity/複雑性、Ambiguity/曖昧性)の時代。特に、学生が将来にわたってキャリア形成を考えるプロセスにおいては、教科書の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内容を理解し、自身の価値観や職業観を知る ②キャリアデザインにおける様々な視点を学び、自身のキャリアに活用できるようになる ③自身のキャリアデザインの実現に向けて行動できるようになる ④オンラインコミュニケーションの実践、習得 ⑤社会に出る際に、役立つ知識の習得						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

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

科目名	ビジネス基礎 (8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	関口陽介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	現代は、今までの常識や成功事例が通用しないVUCA(Volatility/変動性、Uncertainty/不確実性、Complexity/複雑性、Ambiguity/曖昧性)の時代。特に、学生が将来にわたってキャリア形成を考えるプロセスにおいては、教科書の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内容を理解し、自身の価値観や職業観を知る ②キャリアデザインにおける様々な視点を学び、自身のキャリアに活用できるようになる ③自身のキャリアデザインの実現に向けて行動できるようになる ④オンラインコミュニケーションの実践、習得 ⑤社会に出る際に、役立つ知識の習得						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

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

科目名	キャリアデザイン (7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	関口陽介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	2020年からのコロナ禍に直面し、社会全体が史上まれにみるパラダイムシフト(枠組みの大転換)に見舞われた。特に、エンターテイ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的な話題、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的话题を理解し、興味をもって接することができる。且つ、取り上げられたテーマに関して、自分なりの意見を持って、発言・記述できるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

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

科目名	キャリアデザイン (8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	関口陽介
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	2020年からのコロナ禍に直面し、社会全体が史上まれにみるパラダイムシフト(枠組みの大転換)に見舞われた。特に、エンターテイ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的な話題、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的话题を理解し、興味をもって接することができる。且つ、取り上げられたテーマに関して、自分なりの意見を持って、発言・記述できるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

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

科目名	韓国語Opcional(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	徐慧精
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	1) ハングルの表記を覚える。 2) ペアやグループで会話の練習をする。 3) 韓国の文化について学ぶ。						
到達目標	1) 会話の練習を通して、簡単な挨拶や自己紹介ができるようになる。 2) 言葉を学ぶことで、韓国の社会や文化に対する関心を高める。						
評価方法と基準	1) 定期試験 60% 2) 出席 10% 3) 授業準備 10% 4) 授業態度 10% 5) 課題 10%						

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

科目名	韓国語Opcional(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	徐慧精
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	1) 韓国語のスキルをアップする。 2) ペアやグループで会話の練習をする。 3) 韓国の文化について学ぶ。						
到達目標	1) 会話の練習を通して、簡単な挨拶や自己紹介ができるようになる。 2) 言葉を学ぶことで、韓国の社会や文化に対する関心を高める。						
評価方法と基準	1) 定期試験 60% 2) 出席 10% 3) 授業準備 10% 4) 授業態度 10% 5) 課題 10%						

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

科目名	Global Communication (7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	池末信
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	外国人を前に怖がったり恥ずかしがったりせず、流暢でなくても意思疎通を図ろうとする「姿勢」を身につける。						
到達目標	よく使われる日常的表現と基本的な言い回しを理解し、用いることもできる。 自分や他人を紹介することができ、個人的な情報について、質問をしたり、答えたりできる。会話相手がゆっくり、はっきりと話して、サポートしてくれるなら簡単なやり取りをすることができる。						
評価方法と基準	定期テスト(筆記100%)による採点						

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

科目名	Global Communication (8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	池末信
学科・専攻	スーパーeエンターテイメント科 昼間部二	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 2単位		
教員の略歴							
授業の学習 内容	外国人を前に怖がったり恥ずかしがったりせず、流暢でなくても意思疎通を図ろうとする「姿勢」を身につける。						
到達目標	よく使われる日常的表現と基本的な言い回しを理解し、用いることもできる。 自分や他人を紹介することができ、個人的な情報について、質問をしたり、答えたりできる。会話相手がゆっくり、はっきりと話して、サポートしてくれるなら簡単なやり取りをすることができる。						
評価方法と基準	定期テスト(筆記100%)による採点						

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