

科目名	Planning Basic(1)	必修 選択	選択必修	年次	1	担当教員	高田雄貴
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	コンサート企画制作会社キョードー東京にてイベント・ツアー制作等を担当、独立後ライブ制作の他フジテレビお台場冒険王等のライブイベントの制作にも携わる						
授業の学習 内容	[1] 音楽ビジネスにおける基礎能力である、企画(プランニング)についての基礎知識を学習する [2] 音楽ビジネスのコア3ビジネスのうちイベント(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] 音楽ビジネスにおける基礎能力である、企画(プランニング)について学ぶ中から実務の基本を学習する						
到達目標	[1] 音楽業界への就職に必要な音楽ビジネスのコアを知る事で業界人として必要な基礎知識を構築する [2] 音楽業界への就職に必要な音楽ビジネスの仕組みを知る事で業界人として必要な基礎知識を構築する [3] 音楽業界への就職後に必要な音楽ビジネスの実務を知る事で業界人として必要な心構えを構築する						
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	4月16日	講義・演習	はじめに ～ 企画って何？	音楽事業者協会と音楽制作者連盟についての調査を行う
2	5月7日	講義・演習	企画は誰の為を理解する	レポート
3	5月14日	講義・演習	会場について理解する	公益社団法人 全国公立文化施設協会についての調査を行う
4	5月21日	講義・演習	5W1Hを理解する	レポート
5	5月28日	講義・演習	打合せとレジユメを理解する	レポート
6	6月4日	講義・演習	メディアとプロモーションを理解する	レポート
7	6月11日	講義・演習	ホームページとSNSを理解する	レポート
8	6月18日	講義・演習	マーケットについて知る	レポート
9	6月25日	講義・演習	売れているヒットチャートを理解する	レポート
10	7月2日	講義・演習	スタッフについて知る	レポート
11	7月9日	講義・演習	集客するには(入場券とプレイガイド)を理解する	レポート
12	7月16日	講義・演習	イベントのビジネスモデルを知る	レポート
13	8月27日	講義・演習	企画立案しプレゼンする	レポート
14	9月10日	講義・演習	イベント実践を通してプランニング力を学ぶ	レポート
15	9月17日	講義・演習	イベント実践を通してプランニング力を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習			授業時間内の制作が中心で、教室内で扱えないものを時間外学習として進めます。□	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Planning Basic(2)	必修 選択	選択必修	年次	1	担当教員	高田雄貴
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	コンサート企画制作会社キョードー東京にてイベント・ツアー制作等を担当、独立後ライブ制作の他フジテレビお台場冒険王等のライブイベントの制作にも携わる						
授業の学習 内容	[1] 音楽ビジネスにおける基礎能力である、企画(プランニング)についての基礎知識を学習する [2] 音楽ビジネスのコア3ビジネスのうちイベント(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] 音楽ビジネスにおける基礎能力である、企画(プランニング)について学ぶ中から実務の基本を学習する						
到達目標	[1] 音楽業界への就職に必要な音楽ビジネスのコアを知る事で業界人として必要な基礎知識を構築する [2] 音楽業界への就職に必要な音楽ビジネスの仕組みを知る事で業界人として必要な基礎知識を構築する [3] 音楽業界への就職後に必要な音楽ビジネスの実務を知る事で業界人として必要な心構えを構築する						
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	10月1日	講義・演習	企画項目を整理する	レポート口
2	10月15日	講義・演習	企画書作成の準備をする・1	アーティストの調査レポート
3	10月22日	講義・演習	企画書作成の準備をする・2	夏フェスティバルの調査レポート
4	10月29日	講義・演習	実在のイベントをモデルに企画書化する・1	夏フェスティバルの調査レポート
5	11月5日	講義・演習	実在のイベントをモデルに企画書化する・2	モデルタイムテーブルの作成
6	11月12日	講義・演習	会場設備理論(全国の会場を分析する)ホール編を学ぶ	全国のホールを調査する
7	11月19日	講義・演習	会場設備理論(全国の会場を分析する)ライブハウス編を学ぶ	全国のホールを調査する
8	11月26日	講義・演習	会場設備理論(全国の会場を分析する)アリーナスタジアム編を学ぶ	全国のホールを調査する
9	12月3日	講義・演習	イベント企画の研究する	オリンピックについて調査する
10	12月10日	講義・演習	イベントと法規を学ぶ	消防申請について調査する
11	12月17日	講義・演習	単体イベントとツアーの違いを理解する	クリスマスツアーの調査レポート
12	1月12日	講義・演習	ツアーの企画を立案する	交通インフラの調査レポート
13	1月21日	講義・演習	イベントのスタイルとビジネスモデルを学ぶ	ACPCの資料を検証レポート
14	2月4日	講義・演習	イベント実践を通してプランニング力を学ぶ	準備レポートの提出
15	2月11日	講義・演習	イベント実践を通してプランニング力を学ぶ	実施レポートの作成
準備学習 時間外学習		授業時間内の制作が中心で、教室内で扱えないものを時間外学習として進めます口		
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	音楽ビジネスA&R概論(1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	藤崎昌弘
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	音楽大学卒業後、A&R、原版制作ディレクター、アレンジャー、サウンドプロデューサーとして勤務。 木梨憲武、NOA、吉柳咲良、AB6ix、n.Ssign、MYNAME、Ryu Siwon、ヘラヘラ三銃士のA&R、コンサート制作を数多く手がける。						
授業の学習 内容	音楽ビジネスに関わる仕事とはどういうものがあるか。この科目を受講する学生は、音楽業界の様々な仕事がどういうものであるかということを理解し、これまでイメージしてきた音楽業界というものとの違いを意識させる。そういった中で、どのような考え方や能力が求められることを意識できるようにし、「音楽業界」において働くとはどういう意義を持ち、どのような人間的資質が求められており、評価されるのかを理解できるようになるのがねらいである。						
到達目標	本科目では、何気なく呆然とイメージしていた「音楽業界」というものに対してより具体的に、職種の紹介や説明、どのような役割があるのかを可能な限り理解ができるようにする。そういった中で、日々活動している社会の中で自分を位置付けること、業種・企業・職種を自分の適性や興味・関心と結びつけて理解すること、社会にでてから活動するために必要な能力を具体的にイメージすること、社会や組織で協働することの重要性を理解することなどができるようになることを目標としている。						
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	4月15日	講義・演習	音楽業界について全体を理解する	授業後課レポート課題
2	5月13日	講義・演習	レコード会社の業務について理解する	授業後課レポート課題
3	5月20日	講義・演習	プロダクションの業務について理解する	授業後課レポート課題
4	5月27日	講義・演習	コンサートに関わる業務について理解する	授業後課レポート課題
5	6月3日	講義・演習	レコーディング、楽曲制作の業務について理解する	授業後課レポート課題
6	6月10日	講義・演習	A&Rについて理解する	授業後課レポート課題
7	6月17日	講義・演習	プロモーターについて理解する	授業後課レポート課題
8	6月24日	講義・演習	販促について理解する	授業後課レポート課題
9	7月1日	講義・演習	マネージャーについて理解する	授業後課レポート課題
10	7月8日	講義・演習	プロデューサーについて理解する	授業後課レポート課題
11	7月15日	講義・演習	コンサート制作について理解する	授業後課レポート課題
12	7月22日	講義・演習	K-POPを中心とした海外アーティストの仕組みについて理解する	授業後課レポート課題
13	8月26日	講義・演習	全体のまとめ	授業後課レポート課題
14	9月9日	講義・演習	イベント実践を通して音楽ビジネス業務を学ぶ	レポート
15	9月16日	講義・演習	イベント実践を通して音楽ビジネス業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	音楽ビジネスA&R概論(2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員 藤崎昌弘
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	音楽大学卒業後、A&R、原版制作ディレクター、アレンジャー、サウンドプロデューサーとして勤務。 木梨憲武、NOA、吉柳咲良、AB6ix、n.Ssign、MYNAME、Ryu Siwon、ヘラヘラ三銃士のA&R、コンサート制作を数多く手がける。					
授業の学習 内容	音楽ビジネスに関わる仕事とはどういうものがあるか。この科目を受講する学生は、音楽業界の様々な仕事があるかということや、これまでイメージしてきた音楽業界というものとの違いを意識させる。そういった中で、どのような考え方や能力が求められることを意識できるようにし、「音楽業界」において働くとはどういう意義を持ち、どのような人間的資質が求められるのかを理解できるようにするのがねらいである。					
到達目標	本科目では、何気なく呆然とイメージしていた「音楽業界」というものに対してより具体的に、職種の紹介や説明、どのような役割があるのかを可能な限り理解ができるようにする。そういった中で、日々活動している社会の中で自分を位置付けること、業種・企業・職種を自分の適性や興味・関心と結びつけて理解すること、社会にでてから活動するために必要な能力を具体的にイメージすること、社会や組織で協働することの重要性を理解することなどができるようにすることを目標としている。					
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	10月14日	講義・演習	前期の授業を復習し、理解を深める	授業後課レポート課題□
2	10月21日	講義・演習	レコード会社を中心とした業種と企業について理解する	授業後課レポート課題□
3	10月28日	講義・演習	プロダクションを中心とした業種と企業について理解する	授業後課レポート課題□
4	11月4日	講義・演習	メジャーとインディーズの違いについて理解する	授業後課レポート課題□
5	11月11日	講義・演習	インディーズの成功例を研究して、理解を深める	授業後課レポート課題□
6	11月18日	講義・演習	ファンクラブについて理解する	授業後課レポート課題□
7	11月25日	講義・演習	ミュージックビデオの制作について理解する	授業後課レポート課題□
8	12月2日	講義・演習	アートワーク(アーティスト写真、アルバムジャケット)の制作について理解する	授業後課レポート課題□
9	12月9日	講義・演習	歌番組などのTVの流れについて理解する	授業後課レポート課題□
10	12月16日	講義・演習	近年K-POPや、中国方面のワールドワイドのアーティストが	授業後課レポート課題□
11	1月13日	講義・演習	実際に配信をリリースするにはどのような流れで進めていくかを理解し、シミュレーションする①	授業後課レポート課題□
12	1月20日	講義・演習	実際に配信をリリースするにはどのような流れで進めていくかを理解し、シミュレーションする②	授業後課レポート課題□
13	2月3日	講義・演習	全体のまとめ	授業後課レポート課題□
14	2月10日	講義・演習	イベント実践を通して音楽ビジネス業務を学ぶ	レポート
15	2月17日	講義・演習	イベント実践を通して音楽ビジネス業務を学ぶ	レポート
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(1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	江見千尋
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(昼間部二)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	90 (6単位)		
教員の略歴	コンサート、イベント等の進行、制作、運営等の活動を行う						
授業の学習 内容	舞台、イベントなどをより深く知るために実習作業を基本にして授業を進めていく。 自分自身の力でイベントを制作することにより、座学だけでは得ることの出来ない「気付き」を体感する。						
到達目標	コンサート&イベントの進行、運営、制作の知識を会得し、主体的に物事を動かすことができるようになる。 チーム内&他セクションとのコミュニケーションを大切に、やるべき事をチームで進めていくことが出来るようになる。						
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	4月15日	講義・演習	チーム編成、スケジュールの確認など イベント制作における必要物について学ぶ	チーム作業の為に資料作成(ワークシート)
2	5月13日	講義・演習	イベントの概念と概要書 主催について理解する	チームごとに担当イベントの概要書作成(ワークシート)
3	5月20日	講義・演習	外部ホールにおけるホールの仕組み 次回イベントのミーティングを理解する	バンド イベント事前ミーティング (資料制作)(ワークシート)
4	5月27日	講義・演習	ホール資料をもとに運営プランを考える 学内イベント対応を学ぶ	オムニバスLIVEの資料制作 (ワークシート)
5	6月3日	講義・演習	基本的な舞台知識について 舞台の機構や物の名称(照明)を理解する	舞台用語についての課題(ワークシート)
6	6月10日	講義・演習	外部ホールにおけるホールの使い方 舞台の流れ、段取りについて理解できる	外部ホールの構造理解(ワークシート)
7	6月17日	講義・演習	イベントのタイムテーブルを理解する	課題イベントのタイムテーブル作成(ワークシート)
8	6月24日	講義・演習	外部ホールでの運営について イベントの企画立案についてを理解できる	外部ホールでの運営マニュアル作成(ワークシート)
9	7月1日	講義・演習	図面について(使い方、作成方法)を習得する	課題イベントの図面を作成する(ワークシート)
10	7月8日	講義・演習	外部ホールでの打ち合わせについて 次回イベントについてのミーティングを理解する	次回イベントの資料作成(ワークシート)
11	7月15日	講義・演習	学内イベント対応/次回イベントについてミーティング 本番の進行について理解する	自由企画の資料を作成する(ワークシート)
12	7月22日	講義・演習	学内イベント対応/次回イベントについてミーティング リハーサルについて理解する	LIVEイベントの資料作成(ワークシート)
13	8月26日	講義・演習	定期テスト(舞台、運営について)	課題イベントの進行表を作成する(ワークシート)
14	9月9日	講義・演習	イベント実践を通してコンサートテクニックを学ぶ	レポート
15	9月16日	講義・演習	イベント実践を通してコンサートテクニックを学ぶ	レポート
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(2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	江見千尋
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(昼間部二)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	90 (6単位)		
教員の略歴	コンサート、イベント等の進行、制作、運営等の活動を行う						
授業の学習 内容	舞台、イベントなどをより深く知るために実習作業を基本にして授業を進めていく。 自分自身の力でイベントを制作することにより、座学だけでは得ることの出来ない「気付き」を体感する。						
到達目標	コンサート&イベントの進行、運営、制作の知識を会得し、主体的に物事を動かすことができるようになる。 チーム内&他セクションとのコミュニケーションを大切に、やるべき事をチームで進めていくことができるようになる。						
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	10月14日	講義・演習	スケジュールの確認など 前期の振り返り/次回イベントに関するミーティング	イベント事前ミーティング(資料制作) (ワークシート)
2	10月21日	講義・演習	学内イベント対応 LIVEイベントのプロモーションについて理解できる	LIVEの事前ミーティング (ワークシート)
3	10月28日	講義・演習	企画のコンセプトについて考える事ができる	LIVEの資料作成 (ワークシート)
4	11月4日	講義・演習	イベントの動員について理解する	次回イベントの資料作成 (ワークシート)
5	11月11日	講義・演習	外部イベント対応/次回イベントについてミーティング 運営について…役割分担の重要性を理解する	イベント事前ミーティング(資料制作) (ワークシート)
6	11月18日	講義・演習	学内イベント対応 運営マニュアルの作成について理解する事ができる	進級制作展の運営マニュアル作成 (ワークシート)
7	11月25日	講義・演習	次回イベントについてのミーティング チケット業務についてを学ぶ	次回イベントの資料作成 (ワークシート)
8	12月2日	講義・演習	学内イベント対応 外部ライブハウスでの運営業務についてを理解する	オリジナルイベントの企画作成 (ワークシート)
9	12月9日	講義・演習	進級制作展の事前ミーティング方法を理解する	資料制作(制作資料・運営資料) (ワークシート)
10	12月16日	講義・演習	進級制作展 終了報告会を行うことができる	進級制作展 終了報告書 (ワークシート)
11	1月13日	講義・演習	進行台本を理解する事ができる	資料制作(制作資料・運営資料・舞台資料) (ワークシート)
12	1月20日	講義・演習	学内イベント対応 外部ホールでの運営業務について考える事ができる	次回外部ホールでのイベントの資料作成 (ワークシート)
13	2月3日	講義・演習	定期テスト(進行、制作、運営について)	資料制作(制作資料・運営資料・舞台資料) (ワークシート)
14	2月10日	講義・演習	イベント実践を通してコンサートテクニックを学ぶ	レポート
15	2月17日	講義・演習	イベント実践を通してコンサートテクニックを学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	イベント企画(1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	矢内優華莉
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	興行の企画及び制作等の活動を行う						
授業の学習 内容	①公演を行う準備の手順を知る。 ②学校イベントを制作するために必要な情報を収集し、資料を作成する。 ③イベント当日を滞りなく進めるために、仲間と協力しイベントの設営準備から本番まで全体を支える。						
到達目標	チーム内、他セクションとのコミュニケーションを大切に、1つのイベントを作り上げる大変さや喜びを知る。 1つ先のことを見据え、考えながら行動できるようになる。						
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	4月14日	講義・演習	座学①/イベントにまつわる【制作・運営】の役割を知ろう	ワークシート
2	4月21日	講義・演習	座学②/イベント準備・本番の流れを知ろう/ 学園祭チーム編成、スケジュール確認	① 資料作成(組織図)、情報収集
3	5月12日	講義・演習	②/チーム内でコミュニケーションを取り役割を理解する	資料作成、情報収集
4	5月19日	講義・演習	③/必要資料が何かを考え作成する、情報共有	資料作成、情報収集
5	5月26日	講義・演習	④/イベント1ヶ月前の確認事項をチーム全体で周知する	資料作成)、情報収集
6	6月2日	講義・演習	⑤/トラブル対応の仕方について考え理解する	資料作成、情報収集
7	6月9日	講義・演習	⑥/シミュレーション実践で流れを理解する、トランシーバーの使い方	資料作成、情報収集、備品準備
8	6月16日	講義・演習	⑦/学園祭最終確認、イベント流れの把握ができてい ①/明日への扉チーム編成	マニュアル作成、情報収集
9	6月23日	講義・演習	⑧/学園祭最終確認後の本番前シミュレーション実践 ②/チーム内でコミュニケーションを取り役割を理解する	マニュアル作成、情報収集、資料作成)、情報収集
10	6月30日	講義・演習	⑨/学園祭報告会、チーム内外全ての出来事を把握する (トラブル対処含む) ③/必要資料が何かを考え作成する、情報共有	資料整理(まとめ)、レポート提出、資料作成、情報収集
11	7月7日	講義・演習	④/ホールリハーサル1ヶ月前の確認事項をチーム全体で周知する	資料作成、情報収集、備品準備
12	7月14日	講義・演習	⑤/シミュレーション実践で流れを理解する	マニュアル作成、情報収集
13	8月25日	講義・演習	⑥/明日への扉、最終確認、イベント流れの把握ができてい	マニュアル作成、情報収集
14	9月8日	講義・演習	⑦/明日への扉報告会、チーム内外全ての出来事を把握する(トラブル対処含む)	資料整理(まとめ)、レポート提出
15	9月15日	講義・演習	イベント実践を通じてイベントの企画を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習			自分の役割を理解し、積極的にコミュニケーションを取り、確認作業を怠らないよう心がける。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	イベント企画(2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	矢内優華莉
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	興行の企画及び制作等の活動を行う						
授業の学習 内容	①公演を行う準備の手順を知る。 ②学校イベントを制作するために必要な情報を収集し、資料を作成する。 ③イベント当日を滞りなく進めるために、仲間と協力しイベントの設営準備から本番まで全体を支える。						
到達目標	チーム内、他セクションとのコミュニケーションを大切に、1つのイベントを作り上げる大変さや喜びを知る。 1つ先のことを見据え、考えながら行動できるようになる。						
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	10月6日	講義・演習	①学園祭チーム編成、スケジュール確認	資料作成(組織図)、情報収集
2	10月13日	講義・演習	②/前期の学園祭の資料と反省点を確認しながら、必要な資料を作成する	資料作成、情報収集
3	10月20日	講義・演習	③/学園祭最終確認、イベント流れの把握ができています	マニュアル作成、情報収集
4	10月27日	講義・演習	④/学園祭報告会、チーム内外全ての出来事を把握する(トラブル対処含む)	資料整理(まとめ)、レポート提出
5	11月3日	講義・演習	①/we areチーム編成、チーム内でコミュニケーションを取り役割を理解する	資料作成、情報収集
6	11月10日	講義・演習	②/必要資料が何かを考え、作成する	資料作成、情報収集
7	11月17日	講義・演習	③/イベント制作における必要物(備品)を考える	資料作成、情報収集
8	11月24日	講義・演習	⑤/シミュレーション実践で流れを理解する	資料作成、情報収集
9	12月1日	講義・演習	⑥/情報共有、報連相が出来る	資料作成、情報収集、シミュレーション結果確認&報告
10	12月8日	講義・演習	⑦/学内RH、本番資料を元に段取りが出来る	資料作成、情報収集
11	12月15日	講義・演習	⑧/イベント1ヶ月前の確認事項をチーム全体で周知する	マニュアル作成、情報収集、備品準備
12	1月19日	講義・演習	⑨/ホールRH、最終確認、イベント流れの把握ができています	マニュアル作成、情報収集、内容全体確認
13	2月2日	講義・演習	⑩/we are 報告会、チーム内外全ての出来事を把握する(トラブル対処含む)	資料整理(まとめ)、レポート提出
14	2月9日	講義・演習	イベント実践を通じてイベントの企画を学ぶ	レポート
15	2月16日	講義・演習	イベント実践を通じてイベントの企画を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習			自分の役割を理解し、積極的にコミュニケーションを取り、確認作業を怠らないよう心がける。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	プロジェクトマネジメント(1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員 岩谷千里
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	マネージメントから東芝EMI(EMI MUSIC JAPAN)入社。宣伝制作を経て独立。ドリカムや吉川晃司のプロモーションプラン、大黒摩季のA&Rを担当。NAONのYAONのディレクション、andropやTani Yuukiのプロモーションプランにも関わる。					
授業の学習 内容	音楽業界で即戦力として働く上での、基礎知識を学び、その応用としてレコード会社、マネージメントとの課外プロジェクト授業を実施。●マネージメント(音楽プロダクション/芸能プロダクション)●ライブ関連(ライブ制作会社/イベンター)●レコード会社(宣伝/制作/販促)以上3つの業種への就職に向けて、学校内だけでなく学校外で学ぶこと、早い段階で業界を体験することで「考える力・発言する力」を養い、協調性と当事者意識(責任感)を身につける内容をプログラミング。仕事内容、必要とされる知識、現場でのネットワーク、より実学に近い、人間力を磨くことがゼミの目的。					
到達目標	Step.1「礼儀」「プレゼン能力」「資料作成」が確実にできることが目標 Step.2「報連相」「pptでの提案・企画書作り」「発言力」が普通にできることが目標 Step.3「コミュニケーション力」「積極性・自主性」「先を読む力」が外部プロジェクトで発揮できることが目標					
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	4月14日	講義・演習	マネージャーの仕事・基礎と心構え	リサーチ・レポート
2	4月21日	講義・演習	ライブの仕事・基礎と中身	リサーチ・レポート
3	5月12日	講義・演習	レコード会社の仕事・組織と中身と	リサーチ・レポート
4	5月19日	講義・演習	企業プロジェクト(2025年の音楽トレンド)	議論・提案資料作成
5	5月26日	講義・演習	マーケティング・ペルソナを描く	リサーチ・レポート
6	6月2日	講義・演習	マーケティング・モノコト消費	リサーチ・レポート
7	6月9日	講義・演習	マーケティング・データ化と可視化	リサーチ・レポート
8	6月16日	講義・演習	企業プロジェクト(新人発掘)	議論・提案資料作成
9	6月23日	講義・演習	SNSプロモーションの現状と今後	リサーチ・レポート
10	6月30日	講義・演習	YouTubeとTik Tokの現状と今後	リサーチ・レポート
11	7月7日	講義・演習	ヒットとは・ヒットの多様化	リサーチ・レポート
12	7月14日	講義・演習	企業プロジェクト(SNSプロモーション)	議論・提案資料作成
13	8月25日	講義・演習	ゼミOG/OBを迎えての就活座談会	議論・レポート
14	9月8日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
15	9月15日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	プロジェクトマネジメント(2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員 岩谷千里
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	マネージメントから東芝EMI(EMI MUSIC JAPAN)入社。宣伝制作を経て独立。ドリカムや吉川晃司のプロモーションプラン、大黒摩季のA&Rを担当。NAONのYAONのディレクション、andropやTani Yuukiのプロモーションプランにも関わる。					
授業の学習 内容	音楽業界で即戦力として働く上での、基礎知識を学び、その応用としてレコード会社、マネージメントとの課外プロジェクト授業を実施。●マネージメント(音楽プロダクション/芸能プロダクション)●ライブ関連(ライブ制作会社/イベンター)●レコード会社(宣伝/制作/販促)以上3つの業種への就職に向けて、学校内だけでなく学校外で学ぶこと、早い段階で業界を体験することで「考える力・発言する力」を養い、協調性と当事者意識(責任感)を身につける内容をプログラミング。仕事内容、必要とされる知識、現場でのネットワーク、より実学に近い、人間力を磨くことがゼミの目的。					
到達目標	Step.1「礼儀」「プレゼン能力」「資料作成」が確実にできることが目標 Step.2「報連相」「pptでの提案・企画書作り」「発言力」が普通にできることが目標 Step.3「コミュニケーション力」「積極性・自主性」「先を読む力」が外部プロジェクトで発揮できることが目標					
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	10月6日	講義・演習	ライブ・応用-セッティングとセッティング図-	リサーチ・レポート
2	10月13日	講義・演習	ライブ・応用-ツアー行程表-	リサーチ・レポート
3	10月20日	講義・演習	ライブ・応用-収支表-	リサーチ・レポート
4	10月27日	講義・演習	企業プロジェクト(SNSプロモーションの実践)	議論・提案資料作成
5	11月3日	講義・演習	FC運営とグッズビジネス	リサーチ・レポート
6	11月10日	講義・演習	イベント企画・概要書と収支案作成	議論・レポート
7	11月17日	講義・演習	アーティスト発掘・目利きポイントと育成	議論・レポート
8	11月24日	講義・演習	企業プロジェクト(SNSマーケティング考察)	議論・提案資料作成
9	12月1日	講義・演習	TVメディアの活用を考える	議論・レポート
10	12月8日	講義・演習	コンテンツ事業と展開を考える	議論・レポート
11	12月15日	講義・演習	2024年ブレイクアーティストを考える	リサーチ・議論
12	1月19日	講義・演習	企業プロジェクト(動画撮影編集を武器にする)	議論・提案資料作成
13	2月2日	講義・演習	ゼミOG/OBを迎えての就活座談会	議論・レポート
14	2月9日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
15	2月16日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	プロダクション実務(1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員 藤崎昌弘
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	音楽大学卒業後、A&R、原版制作ディレクター、アレンジャー、サウンドプロデューサーとして勤務。 木梨憲武、NOA、吉柳咲良、AB6ix、n.Ssign、MYNAME、Ryu Siwon、ヘラヘラ三銃士のA&R、コンサート制作を数多く手がける。					
授業の学習 内容	音楽業界で即戦力として働く上での、基礎知識を学び、ライブ制作、マネージメント、レコード会社との課授業を実施する。 ・マネージメント(音楽プロダクション/芸能プロダクション) ・ライブ関連(ライブ制作会社/イベンター) ・レコード会社(宣伝/制作/販促) 上記3つの業種への就職に向けて、学校内外で学ぶことにより、業界というものを実際体験することで「考える力・発言する力」を養い、協調性と当事者意識、責任感を身につけることを目的とする。					
到達目標	①「礼儀」「プレゼン能力」「資料作成」の基礎的な事柄を確実にできることを目標とし、「社会で生きる力」をつけることを目標とする ②「コミュニケーション力」「積極性・自主性」「先回りをできる力」を外部で発揮できることを目標とする。 ③ 自身でアーティストを見つけ、学内外にプレゼンし、マネージメントすること。					
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月15日	講義・演習	音楽業界について理解する	後日レポート提出
2	5月13日	講義・演習	マネージャーの仕事について理解する	後日レポート提出
3	5月20日	講義・演習	レコード会社の仕事について理解する	後日レポート提出
4	5月27日	講義・演習	コンサートの仕事について理解する	後日レポート提出
5	6月3日	講義・演習	実践シミュレーション	仮想アーティストを立てて実際にシミュレーションをおこなう
6	6月10日	講義・演習	売れているアーティスト、ヒットの定義について考える	後日レポート提出
7	6月17日	講義・演習	ゲスト講義① A&R経験者の体験談	後日レポート提出 質問表の事前作成
8	6月24日	講義・演習	メディアの役割を理解する	後日レポート提出
9	7月1日	講義・演習	プランニングの重要性を理解する	後日レポート提出
10	7月8日	講義・演習	マネージメントというものを理解する	後日レポート提出
11	7月15日	講義・演習	プロフィールの資料、プレゼン資料について学ぶ	後日レポート提出
12	7月22日	講義・演習	自身で学内からアーティストを見つけてプレゼンする①	事前にスカウトし、これまで学んだことを実践しプレゼンする
13	8月26日	講義・演習	前期のまとめ	後日レポート提出
14	9月9日	講義・演習	イベント実践を通してプロダクション業務を学ぶ	レポート
15	9月16日	講義・演習	イベント実践を通してプロダクション業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	プロダクション実務(2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員 藤崎昌弘
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	音楽大学卒業後、A&R、原版制作ディレクター、アレンジャー、サウンドプロデューサーとして勤務。 木梨憲武、NOA、吉柳咲良、AB6ix、n.Ssign、MYNAME、Ryu Siwon、ヘラヘラ三銃士のA&R、コンサート制作を数多く手がける。					
授業の学習 内容	音楽業界で即戦力として働く上での、基礎知識を学び、ライブ制作、マネージメント、レコード会社との課授業を実施する。 ・マネージメント(音楽プロダクション/芸能プロダクション) ・ライブ関連(ライブ制作会社/イベンター) ・レコード会社(宣伝/制作/販促) 上記3つの業種への就職に向けて、学校内外で学ぶことにより、業界というものを実際体験することで「考える力・発言する力」を養い、協調性と当事者意識、責任感を身につけることを目的とする。					
到達目標	①「礼儀」「プレゼン能力」「資料作成」の基礎的な事柄を確実にできることを目標とし、「社会で生きる力」をつけることを目標とする ②「コミュニケーション力」「積極性・自主性」「先回りをできる力」を外部で発揮できることを目標とする。 ③ 自身でアーティストを見つけ、学内外にプレゼンし、マネージメントすること。					
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月14日	講義・演習	自身で学内からアーティストを見つけてプレゼンする②	事前にスカウトし、これまで学んだことを実践しプレゼンする
2	10月21日	講義・演習	イベントを企画し、シミュレーションする	後日レポート提出
3	10月28日	講義・演習	ライブツアーを企画し、シミュレーションする	後日レポート提出
4	11月4日	講義・演習	ゲスト講義② ライブ制作経験者の体験談	後日レポート提出 質問表の事前作成
5	11月11日	講義・演習	著作権について理解する	後日レポート提出
6	11月18日	講義・演習	アーティストの権利について理解する	後日レポート提出
7	11月25日	講義・演習	プロダクションの収支について理解する	後日レポート提出
8	12月2日	講義・演習	ゲスト講義③ 音楽プロデューサーの体験談	後日レポート提出 質問表の事前作成
9	12月9日	講義・演習	コミュニケーションについて理解し、プレゼン能力を学ぶ	後日レポート提出
10	12月16日	講義・演習	既存のメディアとSNSでの宣伝方法の違いについて理解する	後日レポート提出
11	1月13日	講義・演習	年間計画表を作成して戦略を立てる	後日レポート提出
12	1月20日	講義・演習	年間計画表を作成して発表 プレゼンし実践的なマネージメントを理解する	後日レポート提出
13	2月3日	講義・演習	全体のまとめ	後日レポート提出
14	2月10日	講義・演習	イベント実践を通してプロダクション業務を学ぶ	レポート
15	2月17日	講義・演習	イベント実践を通してプロダクション業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Stage Work Basic (1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	江見千尋
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	舞台進行、制作や舞台照明などの業務に携わる						
授業の学習 内容	舞台制作、運営スタッフとして必要な知識を身につけ、資料などの作成に関してのスキルを身につける。						
到達目標	舞台を制作していく上で必要な基本的事柄を学習し身につけることで、実際の現場に入っても他のセクションのスタッフなどとコミュニケーションを円滑に行いスムーズな業務を遂行できるようになる。						
評価方法と基準	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	4月16日	講義・演習	劇場/舞台という空間についての知識を習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
2	5月7日	講義・演習	劇場やホールの種類と形状を習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
3	5月14日	講義・演習	舞台の方向、位置、その名称や意味を習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
4	5月21日	講義・演習	劇場内の設備の名称や用途を習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
5	5月28日	講義・演習	劇場の吊り物の機構、使用方法の詳細を習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
6	6月4日	講義・演習	照明の為に吊り物について習得する	舞台平面図にバトン位置を記入する(ワークシート)
7	6月11日	講義・演習	一文字幕、袖幕について習得する	舞台平面図にバトン位置を記入する (ワークシート)
8	6月18日	講義・演習	水平幕、大黒幕などについて習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
9	6月25日	講義・演習	幕の吊り方・照明のシュートの作業方法を習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
10	7月2日	講義・演習	緞帳についての知識を習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
11	7月9日	講義・演習	舞台の道具(箱馬・平台)の説明や使い方を習得する	平台、箱馬などを図面化する (ワークシート)
12	7月16日	講義・演習	舞台の道具(開き足、人形立て等)の使い方を習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
13	8月27日	講義・演習	筆記試験	試験にて出来なかった部分を復習する。
14	9月10日	講義・演習	イベント実践を通してステージ業務を学ぶ	レポート
15	9月17日	講義・演習	イベント実践を通してステージ業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Stage Work Basic (2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	江見千尋
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	舞台進行、制作や舞台照明などの業務に携わる						
授業の学習 内容	舞台制作、運営スタッフとして必要な知識を身につけ、資料などの作成に関するスキルを身につける。						
到達目標	舞台を制作していく上で必要な基本的事柄を学習し身につけることで、実際の現場に入っても他のセクションのスタッフなどとコミュニケーションを円滑に行いスムーズな業務を遂行できるようになる。						
評価方法と基準	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	10月1日	講義・演習	舞台装置の種類と効果を習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
2	10月15日	講義・演習	舞台上で使用される寸法(尺貫法)について習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
3	10月22日	講義・演習	舞台図面の解釈と使用方法を習得する	教室の平面図を作成する。(ワークシート)
4	10月29日	講義・演習	舞台図面の作成について習得する	自分で作成した舞台を図面化する。(ワークシート)
5	11月5日	講義・演習	舞台音響に関する基本的知識を習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
6	11月12日	講義・演習	舞台(音響の仕事)の流れ(段取り)について習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
7	11月19日	講義・演習	舞台照明に関する基本的知識を習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
8	11月26日	講義・演習	舞台(照明のしごと)の流れ(段取り)について習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
9	12月3日	講義・演習	舞台の流れ(仕込み、RH、本番などの流れ)を習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
10	12月10日	講義・演習	本番の進行で使用される語句や考え方を習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
11	12月17日	講義・演習	本番の進行を資料化する方法を習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
12	1月12日	講義・演習	舞台の本番を考えてみる(図面、タイムテーブル、進行表などを使用して)	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
13	1月21日	講義・演習	筆記試験	試験にて出来なかった部分を復習する。
14	2月4日	講義・演習	イベント実践を通してステージ業務を学ぶ	レポート
15	2月11日	講義・演習	イベント実践を通してステージ業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Digital Foundation(1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤瑠美
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	映像制作会社、デザイナーとしての実務経験						
授業の学習 内容	社会においてIT知識、広告・宣伝は欠かせないものであり、消費者として普段からよく目にするものでもある。この科目の受講者自身にはビジネスにおけるIT知識、広告宣伝に使えるデザインの基礎知識を習得し、講義では、デザイン技術を、演習を中心に、使用頻度の高いアプリケーションを用いてスキル習得していく。						
到達目標	Macを自由に扱えるようになる。 Adobe Photoshopの基本操作ができるようになる。(レタッチ中心) Adobe Illustratorの基本操作ができるようになる。(ベジェ曲線操作、デザイン中心) デザイン性のある入稿用データ作成ができるようになる。						
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	4月14日	講義・演習	macの基本操作、Teamsの利用方法、Keynoteの基本操作理解、自己紹介資料を作成する。	【事前動画説明】macの基本操作方法、Teamsの利用方法、Keynoteの機能説明と基本操作方法
2	4月21日	講義・演習	ワードとエクセルの基本操作理解。ワード(ビジネス文章)/エクセル(タイムテーブル)提出	【事前動画説明】画面収録の方法、Word(文書作成)、Excel(表の作成、表計算)の操作方法
3	5月12日	講義・演習	PhotoshopとIllustratorの違いを理解する。【Ai】【Ps】基本操作(ワークスペース、ツールバー、パレット、画面拡張、新規作成、保存)	【事前動画説明】AdobeCCログイン方法、PhotoshopとIllustratorのワークスペース、ツールバー、パレットなど基本操作方法
4	5月19日	講義・演習	【Ai】基本操作: 選択、バウンディングボックス、カラー、変形、重ね順、図形応用、ダイレクト選択ツール、パスファインダ、整列、テキスト入力、グループ化	【事前動画説明】Aiを使用して作れるものの紹介、操作方法
5	5月26日	講義・演習	【Ps】基本操作: 画像切り抜き、レタッチ、写真補正	【事前動画説明】Psを使用して作れるものの紹介、操作方法
6	6月2日	講義・演習	【Ps】【Ai】写真を複数用いたミニポスター課題作成、作成例を観察、トレンドやデザイン性について考える	【事前動画説明】ミニポスター作成の手順を解説、Psを使用した写真加工、Aiでのレイアウト、ロゴ作成、入稿用データ作成、デザインのトレンドについて
7	6月9日	講義・演習	【Ps】【Ai】写真を複数用いたミニポスター課題作成、仕上げ、提出	同上
8	6月16日	講義・演習	【Ps】【Ai】写真を複数用いたグッズデータ課題作成、作成例を観察、魅力的なグッズとは何か考える口	【事前動画説明】グッズデータ作成の手順を解説、Psを使用した写真加工、Aiでのレイアウト、入稿用データ作成、魅力的なグッズとはなにか
9	6月23日	講義・演習	【Ps】【Ai】写真を複数用いたグッズデータ課題作成、仕上げ、提出	同上
10	6月30日	講義・演習	【Ps】【Ai】写真を複数用いたパンフレット課題作成、作成例を観察、多くの情報を整理整頓することに慣れ、美しいデザインを作成する	【事前動画説明】パンフレットデータ作成の手順を解説、Psを使用した写真加工、Aiでのレイアウト、入稿用データ作成、情報を整理整頓する
11	7月7日	講義・演習	【Ps】【Ai】写真を複数用いたパンフレットデータ課題作成	同上
12	7月14日	講義・演習	【Ps】【Ai】写真を複数用いたパンフレットデータ課題作成、仕上げ、提出	同上
13	8月25日	講義・演習	到達度テスト	【事前動画説明】前期で習得してきたスキルを一通り復習する。
14	9月8日	講義・演習	イベント実践を通してデジタルスキルの業務を学ぶ	レポート
15	9月15日	講義・演習	イベント実践を通してデジタルスキルの業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習			定期的にメディアを通じて雑誌のデザイン、グッズデザインなどを見て自分の好みをよく考える	
【使用教科書・教材・参考書】				
Mac,Keynote,Microsoft office,Teams,Adobeアプリケーション				

科目名	Digital Foundation(2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤瑠美
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	映像制作会社、デザイナーとしての実務経験						
授業の学習 内容	昨今の社会において、デジタルコンテンツを制作・発信する能力は欠かせないものである。 この科目の受講者自身にはデジタルポートフォリオを所持してもらい、自身の活動をPRする映像を制作・発信する。 写真やビデオ等の映像機器及び映像編集ソフトを用いた表現に関する学習を通して、表現力・映像処理能力を高める。						
到達目標	履修者全員が動画制作をできるようになる。 STUDIOを利用した自身のデジタルポートフォリオ(web)の運営ができるようになる。 Adobe AfterEffectsの基本操作ができるようになる。(アニメーション作成・エフェクト適用中心) Adobe Premiereの基本操作ができるようになる。(カット編集中心) YouTubeに投稿した動画をポートフォリオに掲載して他者に共有できるようになる。						
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	10月6日	講義・演習	【STUDIO】自身のポートフォリオサイトを作成、STUDIO基本操作習得。	【事前動画説明】STUDIOのアカウント作成～基本操作方法
2	10月13日	講義・演習	【STUDIO】ポートフォリオサイトを仕上げる。提出	同上
3	10月20日	講義・演習	【Pr】Premiereで出来ることを知る。Prの基本操作理解:新規プロジェクト作成、シーケンス作成、素材の読み込み、カット編集、書き出し	【事前動画説明】Prを使用して作れるものの紹介、基本操作方法(プロジェクト作成～編集～動画書き出しまで)
4	10月27日	講義・演習	【Pr】Premiere発展課題① ショート動画作成:カット編集、字幕入力、音楽、書き出し、提出	同上
5	11月3日	講義・演習	【Pr】Premiere発展課題② Vlog作成:カット編集、字幕入力、音楽、色調補正、書き出し、提出	Vlogに使う動画を撮影してくる
6	11月10日	講義・演習	【Ae】AfterEffectsで出来ることを知る。Aeの基本操作理解:新規プロジェクト作成、コンポジション作成、平面作成、テキスト入力、素材の読み込み、エフェクト追加、書き出し	【事前動画説明】Aeを使用して作れるものの紹介、基本操作方法(プロジェクト作成～アニメ作成～動画書き出しまで)
7	11月17日	講義・演習	【Ae】AfterEffects発展課題① キーフレームアニメ作成:素材読み込み、キャラクターアニメーション作成、提出	【事前動画説明】Aeでのキーフレームアニメの作り方、テキストアニメの作り方
8	11月24日	講義・演習	【Ae】AfterEffects発展課題② リリックビデオ作成:プリセットを使ったテキストアニメ作成、提出	同上
9	12月1日	講義・演習	【YouTube】YouTubeに動画を投稿する。【STUDIO】ポートフォリオに動画を掲載する。	【事前動画説明】YouTubeへの投稿方法、STUDIOでポートフォリオに動画を掲載する方法
10	12月8日	講義・演習	最終課題選定。自己アピール動画のテーマを選定し映像構成をする。アイデア出しから制作までの手順を理解し、完成させる。	【事前動画説明】最終課題の参考映像を紹介。アイデア出しから制作までの手順を解説。
11	12月15日	講義・演習	個人制作	同上
12	1月19日	講義・演習	個人制作	同上
13	2月2日	講義・演習	個人制作と最終課題の提出(ポートフォリオに制作した動画を掲載する) 到達度テスト	【事前動画説明】後期で習得したスキルを一通り復習する。
14	2月9日	講義・演習	イベント実践を通してデジタルスキルの業務を学ぶ	レポート
15	2月16日	講義・演習	イベント実践を通してデジタルスキルの業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習			動画コンテンツに触れて、面白い映像表現、どんな編集をしているか観察しておく。	
【使用教科書・教材・参考書】				
Mac, Teams, STUDIO, Adobeアプリケーション				

科目名	Planning Advance(3)	必修 選択	選択必修	年次	2	担当教員 高田雄貴
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	コンサート企画制作会社キョードー東京にてイベント・ツアー制作等を担当、独立後ライブ制作の他フジテレビお台場冒険王等のライブイベントの制作にも携わる					
授業の学習 内容	[1] 音楽ビジネスにおける基礎能力である、企画(プランニング)についての立案知識を学習する [2] 音楽ビジネスのコア3ビジネスのうちイベント(コンサート/ライブ他)企画の実施についての実践知識を学習する [3] 音楽ビジネスにおける基礎能力である、企画(プランニング)について学ぶ中から日常の実務を習得する					
到達目標	[1] 音楽業界への就職に必要な音楽ビジネスのコアを調査する事で音楽業界で就業する為の知識を構築する [2] 音楽業界への就職に必要な音楽ビジネスの仕組みを知る事で音楽業界で即戦力となりうる為に必要な知識を構築する [3] 音楽業界への就職後に必要な音楽ビジネスの実務を知る事で業界人として必要な心構えを構築する					
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	4月17日	講義・演習	時間の流れを企画する	レポート
2	4月24日	講義・演習	企画の基本を確認する	レポート
3	5月8日	講義・演習	企画の準備作業について理解する	レポート
4	5月15日	講義・演習	地域催事の企画立案を行う	地域で行われている年間催事の調査・レポート
5	5月22日	講義・演習	地域催事の企画立案を発表する	レポート
6	5月29日	講義・演習	野外フェスティバルの企画立案を行う	今年度開催される野外音楽フェスティバルの調査
7	6月5日	講義・演習	野外フェスティバルの企画立案を発表する	レポート
8	6月12日	講義・演習	ビジネスモデルと企画を理解する	レポート
9	6月19日	講義・演習	出演者をキャスティングするにはを理解する	音楽事業者協会と音楽制作者連盟についての調査を行う
10	7月3日	講義・演習	会場のタイプと仕組みを理解する	公益社団法人 全国公立文化施設協会についての調査を行う
11	7月10日	講義・演習	季節型催事の企画立案を行う	レジャー白書の調査
12	7月17日	講義・演習	季節型催事の企画立案を発表する	レポート
13	8月21日	講義・演習	企画と調査を理解する	レポート
14	8月28日	講義・演習	イベント実践を通してプランニング力を学ぶ	レポート
15	9月11日	講義・演習	イベント実践を通してプランニング力を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習		授業時間内の制作が中心で、教室内で扱えないものを時間外学習として進めます。□		
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Planning Advance(4)	必修 選択	選択必修	年次	2	担当教員 高田雄貴
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	コンサート企画制作会社キョードー東京にてイベント・ツアー制作等を担当、独立後ライブ制作の他フジテレビお台場冒険王等のライブイベントの制作にも携わる					
授業の学習 内容	[1] 音楽ビジネスにおける必須能力である、企画(プランニング)についての知識を用いて、プランニングの学習を行う [2] 音楽ビジネスの企画(プランニング)学習を通じてマーケットリサーチの学習を行う [3] 音楽ビジネスにおける基礎能力である、企画(プランニング)について学ぶ中から企画実務の基本を学習する					
到達目標	[1] 音楽業界への就職に必要な音楽ビジネスのコアを知る事で、業界人として必要なビジネスモデルを構築出来るようになる [2] 音楽業界への就職に必要な音楽ビジネスの仕組みを知る事で、業界人として必要な提案力を構築出来るようになる [3] 音楽業界への就職後に必要な音楽ビジネスの実務を知る事で、業界人として必要な心構えを自信に変えられるようになる					
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	10月2日	講義・演習	ヒットの仕組みを知る	昨年飛び出したヒットの研究レポート
2	10月16日	講義・演習	フェスティバル受けする出演者を知る	アーティストのランキングリスト作成
3	10月30日	講義・演習	同世代の企画を検証する	大学リストの作成
4	11月6日	講義・演習	全国の大学で開催されているイベント(学園祭)を調査する	学園祭イベント一覧調査レポート
5	11月13日	講義・演習	企画を通すには(プレゼンテーション技術)を学ぶ	TEDの研究レポート
6	11月20日	講義・演習	採用された企画を制作する(会議技法)	議事録ドリブン演習
7	11月27日	講義・演習	採用された企画を制作する (ガントチャートによる作業進行管理技法)	レポート
8	12月4日	講義・演習	予算の管理を考える	機材使用量の調査研究レポート
9	12月11日	講義・演習	プロモーションについて検証する(広告と広報)	CM好感度調査レポート
10	12月18日	講義・演習	企画における印刷媒体を理解する	新聞協会の研究レポート
11	1月15日	講義・演習	企画は流行を読むことから始まることを学ぶ	SMBCコンサルティングの資料を検証
12	1月22日	講義・演習	スポーツイベントのビジネスモデルを知る	東京オリンピック開催概要の調査
13	2月5日	講義・演習	依頼型企画の立案とプレゼン方法を学ぶ	企画立案資料の準備収集
14	2月12日	講義・演習	イベント実践を通してプランニング力を学ぶ	(ワークシート)
15	2月19日	講義・演習	イベント実践を通してプランニング力を学ぶ	(ワークシート)
準備学習 時間外学習		授業時間内の制作が中心で、教室内で扱えないものを時間外学習として進めます		
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	コンサートテクニック(3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	江見千尋
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(昼間部二)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	90 (6単位)		
教員の略歴	コンサート、イベント等の進行、制作、運営等の活動を行う						
授業の学習 内容	舞台、イベントなどをより深く知るために実習作業を基本にして授業を進めていく。 自分自身の力でイベントを制作することにより、座学だけでは得ることの出来ない「気付き」を体感する。						
到達目標	コンサート&イベントの進行、運営、制作の知識を会得し、主体的に物事を動かすことができるようになる。 チーム内&他セクションとのコミュニケーションを大切に、やるべき事をチームで進めていくことが出来るようになる。						
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	4月15日	講義・演習	チーム編成、スケジュールの確認など イベント制作における必要物について学ぶ	チームの為に資料作成(ワークシート)
2	5月13日	講義・演習	イベントの概念と概要書 主催について理解する	チームごとに担当イベントの概要書作成(ワークシート)
3	5月20日	講義・演習	外部ホールにおけるホールの仕組み 次回イベントのミーティングを理解する	バンド イベント事前ミーティング(資料制作) (ワークシート)
4	5月27日	講義・演習	ホール資料をもとに運営プランを考える 学内イベント対応を学ぶ	オムニバスLIVEの資料制作 (ワークシート)
5	6月3日	講義・演習	基本的な舞台知識について 舞台の機構や物の名称(照明)を理解する	舞台用語についての課題(ワークシート)
6	6月10日	講義・演習	外部ホールにおけるホールの使い方 舞台の流れ、段取りについて理解できる	外部ホールの構造理解(ワークシート)
7	6月17日	講義・演習	イベントのタイムテーブルを理解する	課題イベントのタイムテーブル作成(ワークシート)
8	6月24日	講義・演習	外部ホールでの運営について イベントの企画立案についてを理解できる	外部ホールでの運営マニュアル作成(ワークシート)
9	7月1日	講義・演習	図面について(使い方、作成方法)を習得する	課題イベントの図面を作成する(ワークシート)
10	7月8日	講義・演習	外部ホールでの打ち合わせについて 次回イベントについてのミーティングを理解する	次回イベントの資料作成(ワークシート)
11	7月15日	講義・演習	学内イベント対応/次回イベントについてミーティング 本番の進行について理解する	自由企画の資料を作成する(ワークシート)
12	7月22日	講義・演習	学内イベント対応/次回イベントについてミーティング リハーサルについて理解する	LIVEイベントの資料作成(ワークシート)
13	8月26日	講義・演習	定期テスト(舞台、運営について)	課題イベントの進行表を作成する(ワークシート)
14	9月9日	講義・演習	イベント実践を通してコンサートテクニックを学ぶ	レポート
15	9月16日	講義・演習	イベント実践を通してコンサートテクニックを学ぶ	レポート
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(4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	江見千尋
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(昼間部二)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	90 (6単位)		
教員の略歴	コンサート、イベント等の進行、制作、運営等の活動を行う						
授業の学習 内容	舞台、イベントなどをより深く知るために実習作業を基本にして授業を進めていく。 自分自身の力でイベントを制作することにより、座学だけでは得ることの出来ない「気付き」を体感する。						
到達目標	コンサート&イベントの進行、運営、制作の知識を会得し、主体的に物事を動かすことができるようになる。 チーム内&他セクションとのコミュニケーションを大切に、やるべき事をチームで進めていくことができるようになる。						
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	10月14日	講義・演習	スケジュールの確認など 前期の振り返り/次回イベントに関するミーティングを学ぶ	イベント事前ミーティング(資料制作) (ワークシート)
2	10月21日	講義・演習	学内イベント対応 LIVEイベントのプロモーションについて理解できる	LIVEの事前ミーティング (ワークシート)
3	10月28日	講義・演習	企画のコンセプトについて考える事ができる	LIVEの資料作成 (ワークシート)
4	11月4日	講義・演習	イベントの動員について理解する	次回イベントの資料作成 (ワークシート)
5	11月11日	講義・演習	外部イベント対応/次回イベントについてミーティング 運営について…役割分担の重要性を理解する	イベント事前ミーティング(資料制作) (ワークシート)
6	11月18日	講義・演習	学内イベント対応 運営マニュアルの作成について理解する事ができる	進級制作展の運営マニュアル作成 (ワークシート)
7	11月25日	講義・演習	次回イベントについてのミーティング チケット業務についてを学ぶ	次回イベントの資料作成 (ワークシート)
8	12月2日	講義・演習	学内イベント対応 外部ライブハウスでの運営業務についてを理解する	オリジナルイベントの企画作成 (ワークシート)
9	12月9日	講義・演習	進級制作展の事前ミーティング方法を理解する	資料制作(制作資料・運営資料) (ワークシート)
10	12月16日	講義・演習	進級制作展 終了報告会を行うことができる	進級制作展 終了報告書 (ワークシート)
11	1月13日	講義・演習	進行台本を理解する事ができる	資料制作(制作資料・運営資料・舞台資料) (ワークシート)
12	1月20日	講義・演習	学内イベント対応 外部ホールでの運営業務について考える事ができる	次回外部ホールでのイベントの資料作成 (ワークシート)
13	2月3日	講義・演習	定期テスト(進行、制作、運営について)	資料制作(制作資料・運営資料・舞台資料) (ワークシート)
14	2月10日	講義・演習	イベント実践を通してコンサートテクニックを学ぶ	レポート
15	2月17日	講義・演習	イベント実践を通してコンサートテクニックを学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	イベント企画(3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	矢内優華莉
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	興行の企画及び制作等の活動を行う						
授業の学習 内容	①公演を行う準備の手順を知る。 ②学校イベントを制作するために必要な情報を収集し、資料を作成する。 ③イベント当日を滞りなく進めるために、仲間と協力しイベントの設営準備から本番まで全体を支える。						
到達目標	チーム内、他セクションとのコミュニケーションを大切に、1つのイベントを作り上げる大変さや喜びを知る。 1つ先のことを見据え、考えながら行動できるようになる。						
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	4月14日	講義・演習	座学①/イベントにまつわる【制作・運営】の役割を知ろう	ワークシート
2	4月21日	講義・演習	座学②/イベント準備・本番の流れを知ろう/ 学園祭チーム編成、スケジュール確認	① 資料作成(組織図)、情報収集
3	5月12日	講義・演習	②/チーム内でコミュニケーションを取り役割を理解する	資料作成、情報収集
4	5月19日	講義・演習	③/必要資料が何かを考え作成する、情報共有	資料作成、情報収集
5	5月26日	講義・演習	④/イベント1ヶ月前の確認事項をチーム全体で周知する	資料作成、情報収集
6	6月2日	講義・演習	⑤/トラブル対応の仕方について考え理解する	資料作成、情報収集
7	6月9日	講義・演習	⑥/シミュレーション実践で流れを理解する、トランシーバーの使い方	資料作成、情報収集、備品準備
8	6月16日	講義・演習	⑦/学園祭最終確認、イベント流れの把握ができている ①/明日への扉チーム編成	マニュアル作成、情報収集
9	6月23日	講義・演習	⑧/学園祭最終確認後の本番前シミュレーション実践 ②/チーム内でコミュニケーションを取り役割を理解する	マニュアル作成、情報収集、資料作成、情報収集
10	6月30日	講義・演習	⑨/学園祭報告会、チーム内外全ての出来事を把握する (トラブル対処含む) ③/必要資料が何かを考え作成する、情報共有	資料整理(まとめ)、レポート提出、資料作成、情報収集
11	7月7日	講義・演習	④/ホールリハーサル1ヶ月前の確認事項をチーム全体で周知する	資料作成、情報収集、備品準備
12	7月14日	講義・演習	⑤/シミュレーション実践で流れを理解する	マニュアル作成、情報収集
13	8月25日	講義・演習	⑥/明日への扉、最終確認、イベント流れの把握ができて いる	マニュアル作成、情報収集
14	9月8日	講義・演習	⑦/明日への扉報告会、チーム内外全ての出来事を把握 する(トラブル対処含む)	資料整理(まとめ)、レポート提出
15	9月15日	講義・演習	イベント実践を通じてイベントの企画を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習			自分の役割を理解し、積極的にコミュニケーションを取り、確認作業を怠らないよう心がける。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	イベント企画(4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	矢内優華莉
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	興行の企画及び制作等の活動を行う						
授業の学習 内容	①公演を行う準備の手順を知る。 ②学校イベントを制作するために必要な情報を収集し、資料を作成する。 ③イベント当日を滞りなく進めるために、仲間と協力しイベントの設営準備から本番まで全体を支える。						
到達目標	チーム内、他セクションとのコミュニケーションを大切に、1つのイベントを作り上げる大変さや喜びを知る。 1つ先のことを見据え、考えながら行動できるようになる。						
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	10月6日	講義・演習	①学園祭チーム編成、スケジュール確認	資料作成(組織図)、情報収集
2	10月13日	講義・演習	②/前期の学園祭の資料と反省点を確認しながら、必要な資料を作成する	資料作成、情報収集
3	10月20日	講義・演習	③/学園祭最終確認、イベント流れの把握ができています	マニュアル作成、情報収集
4	10月27日	講義・演習	④/学園祭報告会、チーム内外全ての出来事を把握する(トラブル対処含む)	資料整理(まとめ)、レポート提出
5	11月3日	講義・演習	①/we areチーム編成、チーム内でコミュニケーションを取り役割を理解する	資料作成、情報収集
6	11月10日	講義・演習	②/必要資料が何かを考え、作成する	資料作成、情報収集
7	11月17日	講義・演習	③/イベント制作における必要物(備品)を考える	資料作成、情報収集
8	11月24日	講義・演習	⑤/シミュレーション実践で流れを理解する	資料作成、情報収集
9	12月1日	講義・演習	⑥/情報共有、報連相が出来る	資料作成、情報収集、シミュレーション結果確認&報告
10	12月8日	講義・演習	⑦/学内RH、本番資料を元に段取りが出来る	資料作成、情報収集
11	12月15日	講義・演習	⑧/イベント1ヶ月前の確認事項をチーム全体で周知する	マニュアル作成、情報収集、備品準備
12	1月19日	講義・演習	⑨/ホールRH、最終確認、イベント流れの把握ができています	マニュアル作成、情報収集、内容全体確認
13	2月2日	講義・演習	⑩/we are 報告会、チーム内外全ての出来事を把握する(トラブル対処含む)	資料整理(まとめ)、レポート提出
14	2月9日	講義・演習	イベント実践を通じてイベントの企画を学ぶ	レポート
15	2月16日	講義・演習	イベント実践を通じてイベントの企画を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習			自分の役割を理解し、積極的にコミュニケーションを取り、確認作業を怠らないよう心がける。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	プロジェクトマネジメント(3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	岩谷 千里
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	マネージメントから東芝EMI(EMI MUSIC JAPAN)入社。宣伝制作を経て独立。ドリカムや吉川晃司のプロモーションプラン、大黒摩季のA&Rを担当。NAONのYAONのディレクション、andropやTani Yuukiのプロモーションプランにも関わる。						
授業の学習 内容	音楽業界で即戦力として働く上での、基礎知識を学び、その応用としてレコード会社、マネージメントとの課外プロジェクト授業を実施。●マネージメント(音楽プロダクション/芸能プロダクション)●ライブ関連(ライブ制作会社/イベンター)●レコード会社(宣伝/制作/販促)以上3つの業種への就職に向けて、学校内だけでなく学校外で学ぶこと、早い段階で業界を体験することで「考える力・発言する力」を養い、協調性と当事者意識(責任感)を身につける内容をプログラミング。仕事内容、必要とされる知識、現場でのフットワーク、より実学に近い、人間力を磨くことがゼミの目的。						
到達目標	Step.1「礼儀」「プレゼン能力」「資料作成」を確実に→外部プロジェクトでの実践が目標 Step.2「報連相」「pptでの提案・企画書作り」「発言力」を当たり前に→ゼミ内と外部プロジェクトで共有と提案・企画書の評価を得ることが目標 Step.3「コミュニケーション力」「積極性・自主性」「先を読む力」を外部プロジェクトで発揮→SNS宣伝で数字と結果として出せるように実践						
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	4月14日	講義・演習	マネージャーの仕事・求められること	リサーチ・レポート
2	4月21日	講義・演習	ライブの仕事・ツアーマネージャー資質	リサーチ・レポート
3	5月12日	講義・演習	レコード会社の仕事・組織と中身と	リサーチ・レポート
4	5月19日	講義・演習	企業プロジェクト(SNS宣伝を考える)	議論・提案資料作成
5	5月26日	講義・演習	マーケティング・ペルソナを描く	リサーチ・レポート
6	6月2日	講義・演習	マーケティング・モノコト消費・4Pと5つのSTEP	リサーチ・レポート
7	6月9日	講義・演習	マーケティング・データ化と可視化	リサーチ・レポート
8	6月16日	講義・演習	企業プロジェクト(Tik Tok企画と投稿プラン)	議論・提案資料作成
9	6月23日	講義・演習	SNSプロモーションの現状とアルゴリズム	リサーチ・レポート
10	6月30日	講義・演習	YouTubeとTik Tokの現状とアルゴリズム	リサーチ・レポート
11	7月7日	講義・演習	ヒットの多様化とサブスク・アナリティクス	リサーチ・レポート
12	7月14日	講義・演習	企業プロジェクト(Tik Tok投稿の実践)	議論・提案資料作成
13	8月25日	講義・演習	ゼミOG/OBを迎えての就活座談会	議論・レポート
14	9月8日	講義・演習	イベント実践を通じてマネジメントを学ぶ	レポート
15	9月15日	講義・演習	イベント実践を通じてマネジメントを学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習			ソニーミュージック・日音での各月1回のプロジェクトとライブや販促イベントでの現場研修	
【使用教科書・教材・参考書】				
オリジナル教材・YouTube & Tik Tok動画・日経ビジネス等紙資料・Web				

科目名	プロジェクトマネジメント(4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	岩谷 千里
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	マネージメントから東芝EMI(EMI MUSIC JAPAN)入社。宣伝制作を経て独立。ドリカムや吉川晃司のプロモーションプラン、大黒摩季のA&Rを担当。NAONのYAONのディレクション、andropやTani Yuukiのプロモーションプランにも関わる。						
授業の学習 内容	音楽業界で即戦力として働く上での、基礎知識を学び、その応用としてレコード会社、マネージメントとの課外プロジェクト授業を実施。●マネージメント(音楽プロダクション/芸能プロダクション)●ライブ関連(ライブ制作会社/イベンター)●レコード会社(宣伝/制作/販促)以上3つの業種への就職に向けて、学校内だけでなく学校外で学ぶこと、早い段階で業界を体験することで「考える力・発言する力」を養い、協調性と当事者意識(責任感)を身につける内容をプログラミング。仕事内容、必要とされる知識、現場でのネットワーク、より実学に近い、人間力を磨くことがゼミの目的。						
到達目標	Step.1「礼儀」「プレゼン能力」「資料作成」が確実にできることが目標 Step.2「報道相」「pptでの提案・企画書作り」「発言力」が普通にできることが目標 Step.3「コミュニケーション力」「積極性・自主性」「先を読む力」が外部プロジェクトで発揮できることが目標						
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	10月6日	講義・演習	ライブ・セッティングとプロット図を描く	リサーチ・レポート
2	10月13日	講義・演習	ライブ・ツアー行程表の作成	リサーチ・レポート
3	10月20日	講義・演習	ライブ・6大都市ツアーの収支表作成	リサーチ・レポート
4	10月27日	講義・演習	企業プロジェクト(ライブ現場でTio Tok撮影投稿)	議論・提案資料作成
5	11月3日	講義・演習	FC運営とグッズビジネス	リサーチ・レポート
6	11月10日	講義・演習	イベント企画・概要書と収支案作成	議論・レポート
7	11月17日	講義・演習	A&Rの仕事・求められる資質	議論・レポート
8	11月24日	講義・演習	企業プロジェクト(Tik Tok投稿からデータ分析)	議論・提案資料作成
9	12月1日	講義・演習	TVメディアの活用と今後	議論・レポート
10	12月8日	講義・演習	コンテンツ事業と360度ビジネスを考える	議論・レポート
11	12月15日	講義・演習	新人発掘のポイントとオーディション運営	リサーチ・議論
12	1月19日	講義・演習	企業プロジェクト(Tik TokとYou Tubeのアナライズ)	議論・提案資料作成
13	2月2日	講義・演習	ゼミOG/OBを迎えての就活実践座談会	議論・レポート
14	2月9日	講義・演習	イベント実践を通じてマネジメントを学ぶ	レポート
15	2月16日	講義・演習	イベント実践を通じてマネジメントを学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習			ソニーミュージック・日音での各月1回のプロジェクトとライブや販促イベントでの現場研修	
【使用教科書・教材・参考書】				
オリジナル教材・YouTube & Tik Tok動画・日経ビジネス等紙資料・Web				

科目名	プロダクション実務(3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員 藤崎昌弘
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	音楽大学卒業後、A&R、原版制作ディレクター、アレンジャー、サウンドプロデューサーとして勤務。 木梨憲武、NOA、吉柳咲良、AB6ix、n.Ssign、MYNAME、Ryu Siwon、ヘラヘラ三銃士のA&R、コンサート制作を数多く手がける。					
授業の学習 内容	音楽業界で即戦力として働く上での、基礎知識を学び、ライブ制作、マネージメント、レコード会社との課授業を実施する。 ・マネージメント(音楽プロダクション/芸能プロダクション) ・ライブ関連(ライブ制作会社/イベンター) ・レコード会社(宣伝/制作/販促) 上記3つの業種への就職に向けて、学校内外で学ぶことにより、業界というものを実際体験することで「考える力・発言する力」を養い、協調性と当事者意識、責任感を身につけることを目的とする。					
到達目標	①「礼儀」「プレゼン能力」「資料作成」の基礎的な事柄を確実にできることを目標とし、「社会で生きる力」をつけることを目標とする ②「コミュニケーション力」「積極性・自主性」「先回りをできる力」を外部で発揮できることを目標とする。 ③ 自身でアーティストを見つけ、学内外にプレゼンし、マネージメントすること。					
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月15日	講義・演習	音楽業界について理解する	後日レポート提出
2	5月13日	講義・演習	マネージャーの仕事について理解する	後日レポート提出
3	5月20日	講義・演習	レコード会社の仕事について理解する	後日レポート提出
4	5月27日	講義・演習	コンサートの仕事について理解する	後日レポート提出
5	6月3日	講義・演習	実践シミュレーション	仮想アーティストを立てて実際にシミュレーションをおこなう
6	6月10日	講義・演習	売れているアーティスト、ヒットの定義について考える	後日レポート提出
7	6月17日	講義・演習	ゲスト講義① A&R経験者の体験談	後日レポート提出 質問表の事前作成
8	6月24日	講義・演習	メディアの役割を理解する	後日レポート提出
9	7月1日	講義・演習	プランニングの重要性を理解する	後日レポート提出
10	7月8日	講義・演習	マネージメントというものを理解する	後日レポート提出
11	7月15日	講義・演習	プロフィールの資料、プレゼン資料について学ぶ	後日レポート提出
12	7月22日	講義・演習	自身で学内からアーティストを見つけてプレゼンする①	事前にスカウトし、これまで学んだことを実践しプレゼンする
13	8月26日	講義・演習	前期のまとめ	後日レポート提出
14	9月9日	講義・演習	イベント実践を通してプロダクション業務を学ぶ	レポート
15	9月16日	講義・演習	イベント実践を通してプロダクション業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	プロダクション実務(4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員 藤崎昌弘
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	音楽大学卒業後、A&R、原版制作ディレクター、アレンジャー、サウンドプロデューサーとして勤務。 木梨憲武、NOA、吉柳咲良、AB6ix、n.Ssign、MYNAME、Ryu Siwon、ヘラヘラ三銃士のA&R、コンサート制作を数多く手がける。					
授業の学習 内容	音楽業界で即戦力として働く上での、基礎知識を学び、ライブ制作、マネージメント、レコード会社との課授業を実施する。 ・マネージメント(音楽プロダクション/芸能プロダクション) ・ライブ関連(ライブ制作会社/イベンター) ・レコード会社(宣伝/制作/販促) 上記3つの業種への就職に向けて、学校内外で学ぶことにより、業界というものを実際体験することで「考える力・発言する力」を養い、協調性と当事者意識、責任感を身につけることを目的とする。					
到達目標	①「礼儀」「プレゼン能力」「資料作成」の基礎的な事柄を確実にできることを目標とし、「社会で生きる力」をつけることを目標とする ②「コミュニケーション力」「積極性・自主性」「先回りをできる力」を外部で発揮できることを目標とする。 ③ 自身でアーティストをみつけ、学内外にプレゼンし、マネージメントすること。					
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月14日	講義・演習	自身で学内からアーティストを見つけてプレゼンする②	事前にスカウトし、これまで学んだことを実践しプレゼンする
2	10月21日	講義・演習	イベントを企画し、シミュレーションする	後日レポート提出
3	10月28日	講義・演習	ライブツアーを企画し、シミュレーションする	後日レポート提出
4	11月4日	講義・演習	ゲスト講義② ライブ制作経験者の体験談	後日レポート提出 質問表の事前作成
5	11月11日	講義・演習	著作権について理解する	後日レポート提出
6	11月18日	講義・演習	アーティストの権利について理解する	後日レポート提出
7	11月25日	講義・演習	プロダクションの収支について理解する	後日レポート提出
8	12月2日	講義・演習	ゲスト講義③ 音楽プロデューサーの体験談	後日レポート提出 質問表の事前作成
9	12月9日	講義・演習	コミュニケーションについて理解し、プレゼン能力を学ぶ	後日レポート提出
10	12月16日	講義・演習	既存のメディアとSNSでの宣伝方法の違いについて理解する	後日レポート提出
11	1月13日	講義・演習	年間計画表を作成して戦略を立てる	後日レポート提出
12	1月20日	講義・演習	年間計画表を作成して発表 プレゼンし実践的なマネージメントを理解する	後日レポート提出
13	2月3日	講義・演習	全体のまとめ	後日レポート提出
14	2月10日	講義・演習	イベント実践を通してプロダクション業務を学ぶ	レポート
15	2月17日	講義・演習	イベント実践を通してプロダクション業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Design Advance (3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	ISAO
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	IT企業にてシステム開発・運用						
授業の学習 内容	生活や仕事のほとんどがインターネットに繋がる今、インターネットの理解はもちろん、発信者側としてのリテラシーとして、PC操作やWEBの根本的な仕組みを学びます。それらを通して、プログラム言語、デザイン能力、情報整理力など、さまざまな能力を学びます。これから生きる学生にはぜひとも押さえてほしい科目です。						
到達目標	PC操作やWEBの根本的な仕組みの理解と扱いができるようになる。 情報整理力・自分自身のアピールなどITを活用できるようになる。						
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	4月17日	講義・演習	PC操作の基本を知る	レポート
2	4月24日	講義・演習	ファイルやフォルダの概念を理解する	レポート
3	5月8日	講義・演習	各種フォルダの扱い・データの整理の仕方を学ぶ	レポート
4	5月15日	講義・演習	各種データを適切なソフトで開き閲覧できるようにする	レポート
5	5月22日	講義・演習	WEBやネットワークの基礎を知る	レポート
6	5月29日	講義・演習	WEB制作に必要な環境や手順を知る	レポート
7	6月5日	講義・演習	WEBで使われる言語(HTML,CSS)を理解する	レポート
8	6月12日	講義・演習	WEBページをひとつ作成する(原稿作成)	レポート
9	6月19日	講義・演習	WEBページをひとつ作成する(素材調達)	レポート
10	7月3日	講義・演習	WEBページをひとつ作成する(コーディング)	レポート
11	7月10日	講義・演習	WEBページをひとつ作成する(コーディング)	レポート
12	7月17日	講義・演習	WEBページをひとつ作成する(レスポンス対応)	レポート
13	8月21日	講義・演習	テスト	レポート
14	8月28日	講義・演習	イベント実践を通してITスキルを学ぶ	レポートの提出
15	9月11日	講義・演習	イベント実践を通してITスキルを学ぶ	レポートの提出
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IT(3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	ISAO
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	IT企業にてシステム開発・運用						
授業の学習 内容	生活や仕事のほとんどがインターネットに繋がる今、インターネットの理解はもちろん、発信者側としてのリテラシーとして、PC操作やWEBの根本的な仕組みを学びます。それらを通して、プログラム言語、デザイン能力、情報整理力など、さまざまな能力を学びます。これから生きる学生にはぜひとも押さえてほしい科目です。						
到達目標	PC操作やWEBの根本的な仕組みの理解と扱いができるようになる。 情報整理力・自分自身のアピールなどITを活用できるようになる。						
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	4月17日	講義・演習	PC操作の基本を知る	レポート
2	4月24日	講義・演習	ファイルやフォルダの概念を理解する	レポート
3	5月8日	講義・演習	各種フォルダの扱い・データの整理の仕方を学ぶ	レポート
4	5月15日	講義・演習	各種データを適切なソフトで開き閲覧できるようにする	レポート
5	5月22日	講義・演習	WEBやネットワークの基礎を知る	レポート
6	5月29日	講義・演習	WEB制作に必要な環境や手順を知る	レポート
7	6月5日	講義・演習	WEBで使われる言語(HTML,CSS)を理解する	レポート
8	6月12日	講義・演習	WEBページをひとつ作成する(原稿作成)	レポート
9	6月19日	講義・演習	WEBページをひとつ作成する(素材調達)	レポート
10	7月3日	講義・演習	WEBページをひとつ作成する(コーディング)	レポート
11	7月10日	講義・演習	WEBページをひとつ作成する(コーディング)	レポート
12	7月17日	講義・演習	WEBページをひとつ作成する(レスポンス対応)	レポート
13	8月21日	講義・演習	テスト	レポート
14	8月28日	講義・演習	イベント実践を通してITスキルを学ぶ	レポートの提出
15	9月11日	講義・演習	イベント実践を通してITスキルを学ぶ	レポートの提出
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IT(4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	ISAO
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	IT企業にてシステム開発・運用						
授業の学習 内容	生活や仕事のほとんどがインターネットに繋がる今、インターネットの理解はもちろん、発信者側としてのリテラシーとして、PC操作やWEBの根本的な仕組みを学びます。それらを通して、プログラム言語、デザイン能力、情報整理力など、さまざまな能力を学びます。これから生きる学生にはぜひとも押さえてほしい科目です。						
到達目標	PC操作やWEBの根本的な仕組みの理解と扱いができるようになる。 情報整理力・自分自身のアピールなどITを活用できるようになる。						
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	10月2日	講義・演習	デザインの基礎を知る	レポート
2	10月16日	講義・演習	Wordを使って見やすい文章を作る	レポート
3	10月30日	講義・演習	Wordを使って見やすい表を作る	レポート
4	11月6日	講義・演習	Photoshopを使って掲示物等のデザインを作る	レポート
5	11月13日	講義・演習	エクセルの基本操作を学ぶ	レポート
6	11月20日	講義・演習	エクセルの装飾を学ぶ	レポート
7	11月27日	講義・演習	エクセルの関数を学ぶ	レポート
8	12月4日	講義・演習	データの扱いについて学ぶ	レポート
9	12月11日	講義・演習	エクセルでデータ管理するためのワークシート作成	レポート
10	12月18日	講義・演習	エクセルでデータ管理するためのワークシート作成	レポート
11	1月15日	講義・演習	エクセルでガントチャートを作成する	レポート
12	1月22日	講義・演習	エクセルで案件管理表を作成する	レポート
13	2月5日	講義・演習	テスト	レポート
14	2月12日	講義・演習	イベント実践を通してITスキルを学ぶ	レポートの提出
15	2月19日	講義・演習	イベント実践を通してITスキルを学ぶ	レポートの提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	映像制作Advance(3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	尾中 彩美
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	映像制作の実務経験がある。フリーランス						
授業の学習 内容	将来エンターテインメント業界で活躍する上でのプロモーション活動の一環の映像制作技術や知識を学ぶ。企画の立案から動画の制作、SNS投稿までを一貫して行い、自分の関わったイベントへの興味関心を深める。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・映像制作技術の向上(Premiere,After Effects)</li> <li>・学校で行うイベントのプロモーションがどのように有用か考えることができる</li> <li>・SNSの仕組みを理解する</li> </ul>						
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	4月14日	講義・演習	オリエン・講義	
2	4月21日	講義・演習	Premiere演習①	
3	5月12日	講義・演習	Premiere演習②	
4	5月19日	講義・演習	After Effects演習①	
5	5月26日	講義・演習	After Effects演習②	
6	6月2日	講義・演習	課題①学園祭プロモーション<企画作成>	授業内に終わらない場合、時間外に作業を行う
7	6月9日	講義・演習	課題①学園祭プロモーション	授業内に終わらない場合、時間外に作業を行う
8	6月16日	講義・演習	課題①学園祭プロモーション	授業内に終わらない場合、時間外に作業を行う
9	6月23日	講義・演習	課題①学園祭プロモーション<講評会>	授業内に終わらない場合、時間外に作業を行う
10	6月30日	講義・演習	課題②明日への扉プロモーション<企画作成>	授業内に終わらない場合、時間外に作業を行う
11	7月7日	講義・演習	課題②明日への扉プロモーション	授業内に終わらない場合、時間外に作業を行う
12	7月14日	講義・演習	課題②明日への扉プロモーション	授業内に終わらない場合、時間外に作業を行う
13	8月25日	講義・演習	課題②明日への扉プロモーション<講評会>	授業内に終わらない場合、時間外に作業を行う
14	9月8日	講義・演習	イベント実践を通じて映像編集を学ぶ	レポート
15	9月15日	講義・演習	イベント実践を通じて映像編集を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習			映像業界のトレンドをチェックすること	
【使用教科書・教材・参考書】				
特になし				

科目名	映像制作Advance(4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	尾中 彩美
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	映像制作の実務経験がある。フリーランス						
授業の学習 内容	将来エンターテインメント業界で活躍する上でのプロモーション活動の一環の映像制作技術や知識を学ぶ。企画の立案から動画の制作、SNS投稿までを一貫して行い、自分の関わったイベントへの興味関心を深める。前期での作成スキルを活かして課題②ではグループで映像を制作し、よりクオリティの高い映像を制作と将来チームでの課題解決のデモンストレーションを行う。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>映像制作技術の向上(Premiere,After Effects)</li> <li>学校で行うイベントのプロモーションがどのように有用か考えることができる</li> <li>グループでの映像制作について潤滑に行うことができる。</li> </ul>						
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	10月6日	講義・演習	オリエン・講義	
2	10月13日	講義・演習	課題①学園祭プロモーション	
3	10月20日	講義・演習	課題①学園祭プロモーション口	
4	10月27日	講義・演習	課題①学園祭プロモーション作成<講評会>口	
5	11月3日	講義・演習	課題②グループ課題「TSMのプロモーション映像作成」	グループごとに適宜課題作成に取り組む
6	11月10日	講義・演習	課題②グループ課題「TSMのプロモーション映像作成」	グループごとに適宜課題作成に取り組む
7	11月17日	講義・演習	課題②グループ課題「TSMのプロモーション映像作成」	グループごとに適宜課題作成に取り組む
8	11月24日	講義・演習	課題②グループ課題「TSMのプロモーション映像作成」	グループごとに適宜課題作成に取り組む
9	12月1日	講義・演習	課題②グループ課題「TSMのプロモーション映像作成」	グループごとに適宜課題作成に取り組む
10	12月8日	講義・演習	課題②グループ課題「TSMのプロモーション映像作成」	グループごとに適宜課題作成に取り組む
11	12月15日	講義・演習	課題②グループ課題「TSMのプロモーション映像作成」	グループごとに適宜課題作成に取り組む
12	1月19日	講義・演習	課題②グループ課題「TSMのプロモーション映像作成」	グループごとに適宜課題作成に取り組む
13	2月2日	講義・演習	課題②グループ課題「TSMのプロモーション映像作成」 <講評会>	
14	2月9日	講義・演習	イベント実践を通じて映像編集を学ぶ	レポート
15	2月16日	講義・演習	イベント実践を通じて映像編集を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Stage Work Basic (3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	江見千尋
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	舞台進行、制作や舞台照明などの業務に携わる						
授業の学習 内容	舞台制作、運営スタッフとして必要な知識を身につけ、資料などの作成に関してのスキルを身につける。						
到達目標	舞台を制作していく上で必要な基本的事柄を学習し身につけることで、実際の現場に入っても他のセクションのスタッフなどとコミュニケーションを円滑に行いスムーズな業務を遂行できるようになる。						
評価方法と基準	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	4月16日	講義・演習	劇場/舞台という空間についての知識を習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
2	5月7日	講義・演習	劇場やホールの種類と形状を習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
3	5月14日	講義・演習	舞台の方向、位置、その名称や意味を習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
4	5月21日	講義・演習	劇場内の設備の名称や用途を習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
5	5月28日	講義・演習	劇場の吊り物の機構、使用方法の詳細を習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
6	6月4日	講義・演習	照明の為に吊り物について習得する	舞台平面図にバトン位置を記入する(ワークシート)
7	6月11日	講義・演習	一文字幕、袖幕について習得する	舞台平面図にバトン位置を記入する (ワークシート)
8	6月18日	講義・演習	水平幕、大黒幕などについて習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
9	6月25日	講義・演習	幕の吊り方・照明のシュートの作業方法を習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
10	7月2日	講義・演習	緞帳についての知識を習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
11	7月9日	講義・演習	舞台の道具(箱馬・平台)の説明や使い方を習得する	平台、箱馬などを図面化する (ワークシート)
12	7月16日	講義・演習	舞台の道具(開き足、人形立て等)の使い方を習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
13	8月27日	講義・演習	筆記試験	試験にて出来なかった部分を復習する。
14	9月10日	講義・演習	イベント実践を通してステージ業務を学ぶ	レポート
15	9月17日	講義・演習	イベント実践を通してステージ業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Stage Work Basic (4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	江見千尋
学科・コース	音楽テクノロジー科2年制(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	舞台進行、制作や舞台照明などの業務に携わる						
授業の学習 内容	舞台制作、運営スタッフとして必要な知識を身につけ、資料などの作成に関するスキルを身につける。						
到達目標	舞台を制作していく上で必要な基本的事柄を学習し身につけることで、実際の現場に入っても他のセクションのスタッフなどとコミュニケーションを円滑に行いスムーズな業務を遂行できるようになる。						
評価方法と基準	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	10月1日	講義・演習	舞台装置の種類と効果を習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
2	10月15日	講義・演習	舞台上で使用される寸法(尺貫法)について習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
3	10月22日	講義・演習	舞台図面の解釈と使用方法を習得する	教室の平面図を作成する。(ワークシート)
4	10月29日	講義・演習	舞台図面の作成について習得する	自分で作成した舞台を図面化する。(ワークシート)
5	11月5日	講義・演習	舞台音響に関する基本的知識を習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
6	11月12日	講義・演習	舞台(音響の仕事)の流れ(段取り)について習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
7	11月19日	講義・演習	舞台照明に関する基本的知識を習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
8	11月26日	講義・演習	舞台(照明のしごと)の流れ(段取り)について習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
9	12月3日	講義・演習	舞台の流れ(仕込み、RH、本番などの流れ)を習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
10	12月10日	講義・演習	本番の進行で使用される語句や考え方を習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
11	12月17日	講義・演習	本番の進行を資料化する方法を習得する	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
12	1月12日	講義・演習	舞台の本番を考えてみる(図面、タイムテーブル、進行表などを使用して)	授業を基に出された課題を提出する。(ワークシート)
13	1月21日	講義・演習	筆記試験	試験にて出来なかった部分を復習する。
14	2月4日	講義・演習	イベント実践を通してステージ業務を学ぶ	レポート
15	2月11日	講義・演習	イベント実践を通してステージ業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				