

科目名	キャリア教育(1)	必修 選択	必修	年次	1	担当教員 松尾有里子 梅村雄也 栗岡由紀子 松永滯奈
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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						
授業の学習 内容	職業人として社会に貢献するための基礎力を身につける。					
到達目標	社会人として業界に就職するための基礎社会人マナーを身につけ、明るく元気な学生を育み、 学生自身に社会人としての基礎力を身につける。					
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	サポートアンケート/ITリテラシー/ シラバス配布	レポート
2	4月24日	講義・演習	週報記載/面談スケジュール/ 青本で学校を理解する/	レポート
3	5月8日	講義・演習	週報記載/現場参加の心構えをする/便覧	レポート
4	5月15日	講義・演習	週報記載/メールの書き方 送り方 与える印象を理解する	ワークシート提出
5	5月22日	講義・演習	週報記載/電話の取り方/かけ方 与える印象を理解する	ワークシート提出
6	5月29日	講義・演習	週報記載/プロ意識とは何か 自己評価点検を行う/生活習慣の見直し	ワークシート提出
7	6月5日	講義・演習	週報記載 グループワークにてコミュニケーションを学ぶ	ワークシート提出
8	6月12日	講義・演習	週報記載 音楽業界への基礎知識を理解する	ワークシート提出
9	6月19日	講義・演習	週報記載 就職活動における企業を調べるツールを理解する	ワークシート提出
10	7月3日	講義・演習	週報記載 就職活動の方法を理解する	ワークシート提出
11	7月10日	講義・演習	週報記載 ミッションステートメントを書く	ワークシート提出
12	7月17日	講義・演習	週報記載 履歴書の書き方講座 事例検討をする	ワークシート提出
13	8月21日	講義・演習	週報記載/履歴書の書き方を理解する	ワークシート提出
14	8月28日	講義・演習	イベント実践を通して業界人としてのコミュニティを学ぶ	ワークシート提出
15	9月11日	講義・演習	イベント実践を通して業界人としてのコミュニティを学ぶ	ワークシート提出
準備学習 時間外学習			前週の自分を振り返り、掲げる目標に対して向かえているかを自分で理解する	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	キャリア教育(2)	必修 選択	必修	年次	1	担当教員 松尾有里子 梅村雄也 栗岡由紀子 松永滯奈
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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						
授業の学習 内容	職業人として社会に貢献するための基礎力を身につける					
到達目標	社会人として業界に就職するための基礎社会人マナーを身につけ、明るく元気な学生を育み 学生自身に社会人としての基礎力を身につける					
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	週報記載/スケジュール確認/目標設定	レポート
2	10月16日	講義・演習	週報記載/エゴグラムでわかる自己評価を理解する	レポート
3	10月30日	講義・演習	週報記載/就職活動 スーツの着こなしを学ぶ	レポート
4	11月6日	講義・演習	週報記載/SPI 試験について理解する	ワークシート提出
5	11月13日	講義・演習	週報記載/SPI 試験について理解する	ワークシート提出
6	11月20日	講義・演習	週報記載/就職活動 プラットフォームへの理解する	ワークシート提出
7	11月27日	講義・演習	週報記載/敬語・謙譲語の理解	ワークシート提出
8	12月4日	講義・演習	週報記載/敬語・謙譲語の理解/ 社会人の基礎	ワークシート提出
9	12月11日	講義・演習	週報記載/社会人の基礎	ワークシート提出
10	12月18日	講義・演習	週報記載/プレゼン力を磨く	ワークシート提出
11	1月15日	講義・演習	週報記載/社会人に向けての将来設計	ワークシート提出
12	1月22日	講義・演習	週報記載/スケジュール確認/ 2年生の目標設定	ワークシート提出
13	2月5日	講義・演習	1年間の振り返り、2年へ向けて	ワークシート提出
14	2月12日	講義・演習	イベント実践を通して業界人としてのコミュニティを学ぶ	ワークシート提出
15	2月19日	講義・演習	イベント実践を通して業界人としてのコミュニティを学ぶ	ワークシート提出
準備学習 時間外学習			前週の自分を振り返り、掲げる目標に対して向かえているかを自分で理解する	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	キャリア教育(3)	必修 選択	必修	年次	2	担当教員 松尾有里子 梅村雄也 栗岡由紀子 松永滯奈
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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						
授業の学習 内容	職業人として社会に貢献するための基礎力を身につける					
到達目標	社会人として業界に就職するための基礎社会人マナーを身につけ、明るく元気な学生を育み 学生自身に社会人としての基礎力を身につける					
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	サポートアンケート/ITリテラシー/ シラバス配布	レポート
2	4月24日	講義・演習	週報記載/1年間の目標設定	レポート
3	5月8日	講義・演習	週報記載/社会人の基礎/1年生の復習	レポート
4	5月15日	講義・演習	週報記載/社会人の基礎/1年生の復習	ワークシート提出
5	5月22日	講義・演習	週報記載/社会人の基礎/1年生の復習	ワークシート提出
6	5月29日	講義・演習	週報記載/社会人の基礎/1年生の復習	ワークシート提出
7	6月5日	講義・演習	週報記載/グループワークでコミュニケーション能力を付ける	ワークシート提出
8	6月12日	講義・演習	週報記載/グループワークでコミュニケーション能力を付ける	ワークシート提出
9	6月19日	講義・演習	週報記載/グループワークでコミュニケーション能力を付ける	ワークシート提出
10	7月3日	講義・演習	週報記載 自分自身の理解	ワークシート提出
11	7月10日	講義・演習	週報記載 就職活動確認/リクエスト授業	ワークシート提出
12	7月17日	講義・演習	週報記載/ リクエスト授業	ワークシート提出
13	8月21日	講義・演習	週報記載/音楽業界について調べる	ワークシート提出
14	8月28日	講義・演習	イベント実践を通して業界人としてのコミュニティを学ぶ	ワークシート提出
15	9月11日	講義・演習	イベント実践を通して業界人としてのコミュニティを学ぶ	ワークシート提出
準備学習 時間外学習			前週の自分を振り返り、掲げる目標に対して向かえているかを自分で理解する	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	キャリア教育(4)	必修 選択	必修	年次	2	担当教員 松尾有里子 梅村雄也 栗岡由紀子 松永滯奈
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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						
授業の学習 内容	職業人として社会に貢献するための基礎力を身につける					
到達目標	社会人として業界に就職するための基礎社会人マナーを身につけ、明るく元気な学生を育み 学生自身に社会人としての基礎力を身につける					
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	週報記載/スケジュール確認/目標設定	レポート
2	10月16日	講義・演習	週報記載/エゴグラムでわかる自己評価を理解する	レポート
3	10月30日	講義・演習	週報記載/就職活動 スーツの着こなしを学ぶ	レポート
4	11月6日	講義・演習	週報記載/SPI 試験について理解する	ワークシート提出
5	11月13日	講義・演習	週報記載/SPI 試験について理解する	ワークシート提出
6	11月20日	講義・演習	週報記載/就職活動 プラットフォームへの理解する	ワークシート提出
7	11月27日	講義・演習	週報記載/敬語・謙譲語の理解	ワークシート提出
8	12月4日	講義・演習	週報記載/敬語・謙譲語の理解/ 社会人の基礎	ワークシート提出
9	12月11日	講義・演習	週報記載/社会人の基礎	ワークシート提出
10	12月18日	講義・演習	週報記載/プレゼン力を磨く	ワークシート提出
11	1月15日	講義・演習	週報記載/社会人に向けての将来設計	ワークシート提出
12	1月22日	講義・演習	週報記載/スケジュール確認	ワークシート提出
13	2月5日	講義・演習	就職に向けて	ワークシート提出
14	2月12日	講義・演習	イベント実践を通して業界人としてのコミュニティを学ぶ	ワークシート提出
15	2月19日	講義・演習	イベント実践を通して業界人としてのコミュニティを学ぶ	ワークシート提出
準備学習 時間外学習			前週の自分を振り返り、掲げる目標に対して向かえているかを自分で理解する	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	キャリア教育(5)	必修 選択	必修	年次	3	担当教員 松尾有里子 梅村雄也 栗岡由紀子 松永滯奈
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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						
授業の学習 内容	職業人として社会に貢献するための基礎力を身につける					
到達目標	社会人として業界に就職するための基礎社会人マナーを身につけ、明るく元気な学生を育み 学生自身に社会人としての基礎力を身につける					
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	サポートアンケート/ITリテラシー/ シラバス配布	レポート
2	4月24日	講義・演習	週報記載/面談スケジュール/ 青本で学校を理解する/	レポート
3	5月8日	講義・演習	週報記載/現場参加の心構えをする/便覧	レポート
4	5月15日	講義・演習	週報記載/メールの書き方 送り方 与える印象を理解する	ワークシート提出
5	5月22日	講義・演習	週報記載/電話の取り方/かけ方 与える印象を理解する	ワークシート提出
6	5月29日	講義・演習	週報記載/プロ意識とは何か 自己評価点検を行う/生活習慣の見直し	ワークシート提出
7	6月5日	講義・演習	週報記載 グループワークにてコミュニケーションを学ぶ	ワークシート提出
8	6月12日	講義・演習	週報記載 音楽業界への基礎知識を理解する	ワークシート提出
9	6月19日	講義・演習	週報記載 就職活動における企業を調べるツールを理解する	ワークシート提出
10	7月3日	講義・演習	週報記載 就職活動の方法を理解する	ワークシート提出
11	7月10日	講義・演習	週報記載 ミッションステートメントを書く	ワークシート提出
12	7月17日	講義・演習	週報記載 履歴書の書き方講座 事例検討をする	ワークシート提出
13	8月21日	講義・演習	週報記載/履歴書の書き方を理解する	ワークシート提出
14	8月28日	講義・演習	イベント実践を通して業界人としてのコミュニティを学ぶ	ワークシート提出
15	9月11日	講義・演習	イベント実践を通して業界人としてのコミュニティを学ぶ	ワークシート提出
準備学習 時間外学習			前週の自分を振り返り、掲げる目標に対して向かえているかを自分で理解する	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	キャリア教育(6)	必修 選択	必修	年次	3	担当教員 松尾有里子 梅村雄也 栗岡由紀子 松永滯奈
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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						
授業の学習 内容	職業人として社会に貢献するための基礎力を身につける					
到達目標	社会人として業界に就職するための基礎社会人マナーを身につけ、明るく元気な学生を育み 学生自身に社会人としての基礎力を身につける					
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	週報記載/スケジュール確認/目標設定	レポート
2	10月16日	講義・演習	週報記載/エゴグラムでわかる自己評価を理解する	レポート
3	10月30日	講義・演習	週報記載/就職活動 スーツの着こなしを学ぶ	レポート
4	11月6日	講義・演習	週報記載/SPI 試験について理解する	ワークシート提出
5	11月13日	講義・演習	週報記載/SPI 試験について理解する	ワークシート提出
6	11月20日	講義・演習	週報記載/就職活動 プラットフォームへの理解する	ワークシート提出
7	11月27日	講義・演習	週報記載/敬語・謙譲語の理解	ワークシート提出
8	12月4日	講義・演習	週報記載/敬語・謙譲語の理解/ 社会人の基礎	ワークシート提出
9	12月11日	講義・演習	週報記載/社会人の基礎	ワークシート提出
10	12月18日	講義・演習	週報記載/プレゼン力を磨く	ワークシート提出
11	1月15日	講義・演習	週報記載/社会人に向けての将来設計	ワークシート提出
12	1月22日	講義・演習	週報記載/スケジュール確認	ワークシート提出
13	2月5日	講義・演習	1年間の振り返り	ワークシート提出
14	2月12日	講義・演習	イベント実践を通して業界人としてのコミュニティを学ぶ	ワークシート提出
15	2月19日	講義・演習	イベント実践を通して業界人としてのコミュニティを学ぶ	ワークシート提出
準備学習 時間外学習			前週の自分を振り返り、掲げる目標に対して向かえているかを自分で理解する	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	キャリア教育(7)	必修 選択	必修	年次	4	担当教員 松尾有里子 梅村雄也 栗岡由紀子 松永滯奈
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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						
授業の学習 内容	職業人として社会に貢献するための基礎力を身につける					
到達目標	社会人として業界に就職するための基礎社会人マナーを身につけ、明るく元気な学生を育み 学生自身に社会人としての基礎力を身につける					
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	サポートアンケート/ITリテラシー/シラバス配布	レポート
2	4月24日	講義・演習	週報記載/1年間の目標設定	レポート
3	5月8日	講義・演習	週報記載/社会人の基礎/1年生の復習	レポート
4	5月15日	講義・演習	週報記載/社会人の基礎/1年生の復習	ワークシート提出
5	5月22日	講義・演習	週報記載/社会人の基礎/1年生の復習	ワークシート提出
6	5月29日	講義・演習	週報記載/社会人の基礎/1年生の復習	ワークシート提出
7	6月5日	講義・演習	週報記載/グループワークでコミュニケーション能力を付ける	ワークシート提出
8	6月12日	講義・演習	週報記載/グループワークでコミュニケーション能力を付ける	ワークシート提出
9	6月19日	講義・演習	週報記載/グループワークでコミュニケーション能力を付ける	ワークシート提出
10	7月3日	講義・演習	週報記載 自分自身の理解	ワークシート提出
11	7月10日	講義・演習	週報記載 就職活動確認/リクエスト授業	ワークシート提出
12	7月17日	講義・演習	週報記載/ リクエスト授業	ワークシート提出
13	8月21日	講義・演習	週報記載/音楽業界について調べる	ワークシート提出
14	8月28日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通して業界人としてのコミュニ ティを学ぶ	ワークシート提出
15	9月11日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通して業界人としてのコミュニ ティを学ぶ	ワークシート提出
準備学習 時間外学習			前週の自分を振り返り、掲げる目標に対して向かえているかを自分で理解する	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	キャリア教育(8)	必修 選択	必修	年次	4	担当教員 松尾有里子 梅村雄也 栗岡由紀子 松永滯奈
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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						
授業の学習 内容	職業人として社会に貢献するための基礎力を身につける					
到達目標	社会人として業界に就職するための基礎社会人マナーを身につけ、明るく元気な学生を育み 学生自身に社会人としての基礎力を身につける					
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	週報記載/スケジュール確認/目標設定	レポート
2	4月24日	講義・演習	週報記載/エゴグラムでわかる自己評価を理解する	レポート
3	5月8日	講義・演習	週報記載/就職活動 スーツの着こなしを学ぶ	レポート
4	5月15日	講義・演習	週報記載/SPI 試験について理解する	ワークシート提出
5	5月22日	講義・演習	週報記載/SPI 試験について理解する	ワークシート提出
6	5月29日	講義・演習	週報記載/就職活動 プラットフォームへの理解する	ワークシート提出
7	6月5日	講義・演習	週報記載/敬語・謙譲語の理解	ワークシート提出
8	6月12日	講義・演習	週報記載/敬語・謙譲語の理解/ 社会人の基礎	ワークシート提出
9	6月19日	講義・演習	週報記載/社会人の基礎	ワークシート提出
10	7月3日	講義・演習	週報記載/プレゼン力を磨く	ワークシート提出
11	7月10日	講義・演習	週報記載/社会人に向けての将来設計	ワークシート提出
12	7月17日	講義・演習	週報記載/スケジュール確認	ワークシート提出
13	8月21日	講義・演習	就職に向けて	ワークシート提出
14	8月28日	講義・演習	イベント実践(we are TSM!)を通して業界人としてのコミュニ ティを学ぶ。	ワークシート提出
15	9月11日	講義・演習	イベント実践(we are TSM!)を通して業界人としてのコミュニ ティを学ぶ	ワークシート提出
準備学習 時間外学習			前週の自分を振り返り、掲げる目標に対して向かえているかを自分で理解する	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	映像音声基礎(1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	松尾有里子
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	撮影に必要な基礎知識と技術を学ぶ。						
到達目標	撮影に最低限必要な基礎知識とスキルを習得する。						
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	WS期間開講無し	作業ワークフローを理解する
2	4月24日	講義・演習	自己紹介・概要説明／映像表現とは何か(カメラでできること)	カメラ機材の操作を習得
3	5月8日	講義・演習	監督たちの方法論／日本映画黄金期の監督とカメラマン	撮影機材の操作を習得
4	5月15日	講義・演習	カメラとレンズの基礎知識	撮影機材の操作を習得
5	5月22日	講義・演習	観劇プログラムにて振り替えの為開講無し	撮影企画選定を習得
6	5月29日	講義・演習	カメラの扱い方(1)／カメラの設置(グリッブ)を中心に学ぶ	企画案準備・取材ロケハンなどを行う
7	6月5日	講義・演習	カメラの扱い方(2)／カメラの設定・カメラメニューを使ってみる	企画案準備・取材ロケハンなどを行う
8	6月12日	講義・演習	フィルムからデジタルへ／映像の原理、カメラの仕組み、撮影機材などを学ぶ	発表準備、プレゼン資料作成
9	6月19日	講義・演習	撮影／白黒グレーの立方体を各同色バックで撮影してみる	撮影企画選定を習得
10	7月3日	講義・演習	照明と露出の関係／F値と倍率	企画案準備・取材ロケハンなどを行う
11	7月10日	講義・演習	色彩の研究	企画案準備・取材ロケハンなどを行う
12	7月17日	講義・演習	撮影／光を探して(オープン撮影)	企画案準備・取材ロケハンなどを行う
13	8月21日	講義・演習	フレーミング／構図と画角	発表準備、プレゼン資料作成
14	8月28日	講義・演習	画を繋ぐ／サイズを選択、アングル、カット割など	レポート提出
15	9月11日	講義・演習	イベント実践を通して映像配信を学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			授業時間内の制作が中心で、授業時間内で終わらせなかったものを準備学習とします	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	映像音声基礎(2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	松尾有里子
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	撮影に必要な基礎知識と技術を学ぶ。						
到達目標	撮影に最低限必要な基礎知識とスキルを習得する。						
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2日	講義・演習	WS期間開講無し	作業ワークフローを理解する
2	10月16日	講義・演習	自己紹介・概要説明／映像表現とは何か(カメラでできること)	カメラ機材の操作を習得
3	10月30日	講義・演習	監督たちの方法論／日本映画黄金期の監督とカメラマン	撮影機材の操作を習得
4	11月6日	講義・演習	カメラとレンズの基礎知識	撮影機材の操作を習得
5	11月13日	講義・演習	観劇プログラムにて振り替えの為開講無し	撮影企画選定を習得
6	11月20日	講義・演習	カメラの扱い方(1)／カメラの設置(グリッブ)を中心に学ぶ	企画案準備・取材ロケハンなどを行う
7	11月27日	講義・演習	カメラの扱い方(2)／カメラの設定・カメラメニューを使ってみる	企画案準備・取材ロケハンなどを行う
8	12月4日	講義・演習	フィルムからデジタルへ／映像の原理、カメラの仕組み、撮影機材など	発表準備、プレゼン資料作成
9	12月11日	講義・演習	撮影／白黒グレーの立方体を各同色バックで撮影してみる	撮影企画選定を習得
10	12月18日	講義・演習	照明と露出の関係／F値と倍率	企画案準備・取材ロケハンなどを行う
11	1月15日	講義・演習	色彩の研究	企画案準備・取材ロケハンなどを行う
12	1月22日	講義・演習	撮影／光を探して(オープン撮影)	企画案準備・取材ロケハンなどを行う
13	2月5日	講義・演習	フレーミング／構図と画角	発表準備、プレゼン資料作成
14	2月12日	講義・演習	画を繋ぐ／サイズを選択、アングル、カット割など	レポート提出
15	2月19日	講義・演習	イベント実践を通して映像配信を学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			授業時間内の制作が中心で、授業時間内で終わらせなかったものを準備学習とします	
【使用教科書・教材・参考書】				
レゾリウム・アリーナ使用予定				

科目名	MAYA(1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	関尚太
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	Mayaの基本操作、3Dモデリング、キャラクターモデリング、リギング、アニメーションなどの技術を学ぶ						
到達目標	Mayaの基本操作、3Dモデリング、キャラクターモデリング、リギング、アニメーション、レンダリングのスキルを習得し、VTuberキャラクターを作成・アニメーションできるようにする						
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14日	講義・演習	インターフェースの理解	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
2	4月21日	講義・演習	基本的なナビゲーションとショートカットキー	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
3	5月12日	講義・演習	シーンの整理と管理	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
4	5月19日	講義・演習	ファイルのエクスポートとインポート	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
5	5月26日	講義・演習	チームでのコラボレーション方法	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
6	6月2日	講義・演習	基本的な形状の作成と編集	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
7	6月9日	講義・演習	ポリゴンモデリングの基礎	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
8	6月16日	講義・演習	UVマッピングの基礎	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
9	6月23日	講義・演習	テクスチャリングの基本	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
10	6月30日	講義・演習	複雑な形状のモデリング	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
11	7月7日	講義・演習	キャラクターの基本形状の作成	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
12	7月14日	講義・演習	顔の詳細なモデリング	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
13	8月25日	講義・演習	体の詳細なモデリング	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
14	9月8日	講義・演習	イベントを通してMayaを学ぶ	イベント制作でMayaを使用し、モデリングを作る
15	9月15日	講義・演習	イベントを通してMayaを学ぶ	イベント制作でMayaを使用し、モデリングを作る
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	MAYA(2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	関尚太
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	Mayaの基本操作、3Dモデリング、キャラクターモデリング、リギング、アニメーションなどの技術を学ぶ						
到達目標	Mayaの基本操作、3Dモデリング、キャラクターモデリング、リギング、アニメーション、レンダリングのスキルを習得し、VTuberキャラクターを作成・アニメーションできるようにする						
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6日	講義・演習	骨格の作成と配置	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
2	10月13日	講義・演習	スキニングの基礎	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
3	10月20日	講義・演習	ウェイトペインティングの基本	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
4	10月27日	講義・演習	基本的なリグのセットアップ	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
5	11月3日	講義・演習	リグの調整と最適化	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
6	11月10日	講義・演習	キーフレームアニメーションの基礎	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
7	11月17日	講義・演習	キャラクターアニメーションの基本	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
8	11月24日	講義・演習	モーションキャプチャーデータの使用	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
9	12月1日	講義・演習	アニメーションの調整と最適化	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
10	12月8日	講義・演習	アニメーションの仕上げ	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
11	12月15日	講義・演習	基本的なライティングとシェーディング	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
12	1月19日	講義・演習	レンダリング設定の理解	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
13	2月2日	講義・演習	Arnoldレンダリングエンジンの使用	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
14	2月9日	講義・演習	イベントを通してMayaを学ぶ	イベント制作でMayaを使用し、モデリングを作る
15	2月16日	講義・演習	イベントを通してMayaを学ぶ	イベント制作でMayaを使用し、モデリングを作る
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Unity基礎(1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	関尚太
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	Unityの基本操作、スクリプティング、キャラクター作成、アニメーション、配信環境構築を学ぶ						
到達目標	Unityを使ってキャラクター作成、アニメーション、配信環境構築のスキルを習得し、実際にVTuberとして活動できるようになることを目指す						
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	Unityの基本操作	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
2	4月21日	講義・演習	基本的なスクリプティング	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
3	5月12日	講義・演習	オブジェクトの操作	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
4	5月19日	講義・演習	シーンの構築	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
5	5月26日	講義・演習	物理エンジンの基礎	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
6	6月2日	講義・演習	UIの作成	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
7	6月9日	講義・演習	アニメーションの基礎	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
8	6月16日	講義・演習	サウンドの追加	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
9	6月23日	講義・演習	カメラの基本設定	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
10	6月30日	講義・演習	ライトの設定	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
11	7月7日	講義・演習	ナビゲーションとAI	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
12	7月14日	講義・演習	パーティクルの作成と設定	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
13	8月25日	講義・演習	デバッグとプロファイリング	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
14	9月8日	講義・演習	イベントを通してUnityを学ぶ	イベント制作やコンテンツ作成を行う
15	9月15日	講義・演習	イベントを通してUnityを学ぶ	イベント制作やコンテンツ作成を行う
準備学習 時間外学習			授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Unity基礎(2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	関尚太
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	Unityの基本操作、スクリプティング、キャラクター作成、アニメーション、配信環境構築を学ぶ						
到達目標	Unityを使ってキャラクター作成、アニメーション、配信環境構築のスキルを習得し、実際にVTuberとして活動できるようになることを目指す						
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	高度なスクリプティング	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
2	10月13日	講義・演習	カスタムシェーダーの作成	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
3	10月20日	講義・演習	基本的なネットワーク	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
4	10月27日	講義・演習	アセットのインポート	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
5	11月3日	講義・演習	アニメーションの応用	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
6	11月10日	講義・演習	アニメーションブレンドツリー	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
7	11月17日	講義・演習	インタラクティブUI	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
8	11月24日	講義・演習	サウンドエフェクトの詳細設定	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
9	12月1日	講義・演習	シネマティックカメラの使用	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
10	12月8日	講義・演習	カメラエフェクトの追加	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
11	12月15日	講義・演習	高度なライティングテクニック	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
12	1月19日	講義・演習	パーティクルシステムの応用	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
13	2月2日	講義・演習	カスタムパーティクルシステム	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
14	2月9日	講義・演習	イベントを通してUnityを学ぶ	イベント制作やコンテンツ作成を行う
15	2月16日	講義・演習	イベントを通してUnityを学ぶ	イベント制作やコンテンツ作成を行う
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
ペンタブを使用します事前に機材レンタルをして準備して下さい				

科目名	グローバルコミュニケーション(1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	ILC
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(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	オンデマンド講義と対面の発話を交えて、会話力・リスニング力・読解力・筆記力4つの技能からなる総合的な英語力を身に付ける。						
到達目標	英語をコミュニケーションツールの一つとして活用し、自身の考えを相手に伝え、相手の言葉も理解できるようになること						
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14日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
2	4月21日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
3	5月12日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
4	5月19日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
5	5月26日	講義・演習	第1回～4回までの復習	授業の復習・予習
6	6月2日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
7	6月9日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
8	6月16日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
9	6月23日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
10	6月30日	講義・演習	第5回～9回までの復習	授業の復習・予習
11	7月7日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
12	7月14日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
13	8月25日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
14	9月8日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
15	9月15日	講義・演習	第11回～14回までの復習、プレゼンテーション	授業の復習
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
EVOLVE 1～5				

科目名	グローバルコミュニケーション(2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	ILC
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(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	オンデマンド講義と対面の発話を交えて、会話力・リスニング力・読解力・筆記力4つの技能からなる総合的な英語力を身に付ける。						
到達目標	英語をコミュニケーションツールの一つとして活用し、自身の考えを相手に伝え、相手の言葉も理解できるようになること						
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6日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
2	10月13日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
3	10月20日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
4	10月27日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
5	11月3日	講義・演習	第1回～4回までの復習	授業の復習・予習
6	11月10日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
7	11月17日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
8	11月24日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
9	12月1日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
10	12月8日	講義・演習	第5回～9回までの復習	授業の復習・予習
11	12月15日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
12	1月19日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
13	2月2日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
14	2月9日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
15	2月16日	講義・演習	第11回～14回までの復習、プレゼンテーション	授業の復習
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
EVOLVE 1～5				

科目名	映像音声基礎(3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	松尾有里子
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	撮影に必要な基礎知識と技術を学ぶ。						
到達目標	撮影に最低限必要な基礎知識とスキルを習得する。						
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	WS期間開講無し	作業ワークフローを理解する
2	4月24日	講義・演習	自己紹介・概要説明／映像表現とは何か(カメラでできること)	カメラ機材の操作を習得
3	5月8日	講義・演習	監督たちの方法論／日本映画黄金期の監督とカメラマン	撮影機材の操作を習得
4	5月15日	講義・演習	カメラとレンズの基礎知識	撮影機材の操作を習得
5	5月22日	講義・演習	観劇プログラムにて振り替えの為開講無し	撮影企画選定を習得
6	5月29日	講義・演習	カメラの扱い方(1)／カメラの設置(グリップ)を中心に	企画案準備・取材ロケハンなどを行う
7	6月5日	講義・演習	カメラの扱い方(2)／カメラの設定・カメラメニューを使ってみる	企画案準備・取材ロケハンなどを行う
8	6月12日	講義・演習	フィルムからデジタルへ／映像の原理、カメラの仕組み、撮影機材など	発表準備、プレゼン資料作成
9	6月19日	講義・演習	撮影／白黒グレーの立方体を各同色バックで撮影してみる	撮影企画選定を習得
10	7月3日	講義・演習	照明と露出の関係／F値と倍率	企画案準備・取材ロケハンなどを行う
11	7月10日	講義・演習	色彩の研究	企画案準備・取材ロケハンなどを行う
12	7月17日	講義・演習	撮影／光を探して(オープン撮影)	企画案準備・取材ロケハンなどを行う
13	8月21日	講義・演習	フレーミング／構図と画角	発表準備、プレゼン資料作成
14	8月28日	講義・演習	画を繋ぐ／サイズを選択、アングル、カット割など	レポート提出
15	9月11日	講義・演習	イベント実践を通して映像配信を学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			授業時間内の制作が中心で、授業時間内で終わらせなかったものを準備学習とします	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	映像音声基礎(4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	松尾有里子
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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	演劇、イベント、コンサート、TVなどのコンテンツ送出およびテクニカルディレクター						
授業の学習 内容	撮影に必要な基礎知識と技術を学ぶ。						
到達目標	撮影に最低限必要な基礎知識とスキルを習得する。						
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2日	講義・演習	WS期間開講無し	作業ワークフローを理解する
2	10月16日	講義・演習	自己紹介・概要説明／映像表現とは何か(カメラでできること)	カメラ機材の操作を習得
3	10月30日	講義・演習	監督たちの方法論／日本映画黄金期の監督とカメラマン	撮影機材の操作を習得
4	11月6日	講義・演習	カメラとレンズの基礎知識	撮影機材の操作を習得
5	11月13日	講義・演習	観劇プログラムにて振り替えの為開講無し	撮影企画選定を習得
6	11月20日	講義・演習	カメラの扱い方(1)／カメラの設置(グリップ)を中心に	企画案準備・取材ロケハンなどを行う
7	11月27日	講義・演習	カメラの扱い方(2)／カメラの設定・カメラメニューを使ってみる	企画案準備・取材ロケハンなどを行う
8	12月4日	講義・演習	フィルムからデジタルへ／映像の原理、カメラの仕組み、撮影機材など	発表準備、プレゼン資料作成
9	12月11日	講義・演習	撮影／白黒グレーの立方体を各同色バックで撮影してみる	撮影企画選定を習得
10	12月18日	講義・演習	照明と露出の関係／F値と倍率	企画案準備・取材ロケハンなどを行う
11	1月15日	講義・演習	色彩の研究	企画案準備・取材ロケハンなどを行う
12	1月22日	講義・演習	撮影／光を探して(オープン撮影)	企画案準備・取材ロケハンなどを行う
13	2月5日	講義・演習	フレーミング／構図と画角	発表準備、プレゼン資料作成
14	2月12日	講義・演習	画を繋ぐ／サイズを選択、アングル、カット割など	レポート提出
15	2月19日	講義・演習	イベント実践を通して映像配信を学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			授業時間内の制作が中心で、授業時間内で終わらせなかったものを準備学習とします	
【使用教科書・教材・参考書】				
レゾリウム・アリーナ使用予定				

科目名	MAYA(3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	関尚太
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	Mayaの基本操作、3Dモデリング、キャラクターモデリング、リギング、アニメーションなどの技術を学ぶ						
到達目標	Mayaの基本操作、3Dモデリング、キャラクターモデリング、リギング、アニメーション、レンダリングのスキルを習得し、VTuberキャラクターを作成・アニメーションできるようにする						
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14日	講義・演習	インターフェースの理解	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
2	4月21日	講義・演習	基本的なナビゲーションとショートカットキー	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
3	5月12日	講義・演習	シーンの整理と管理	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
4	5月19日	講義・演習	ファイルのエクスポートとインポート	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
5	5月26日	講義・演習	チームでのコラボレーション方法	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
6	6月2日	講義・演習	基本的な形状の作成と編集	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
7	6月9日	講義・演習	ポリゴンモデリングの基礎	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
8	6月16日	講義・演習	UVマッピングの基礎	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
9	6月23日	講義・演習	テクスチャリングの基本	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
10	6月30日	講義・演習	複雑な形状のモデリング	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
11	7月7日	講義・演習	キャラクターの基本形状の作成	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
12	7月14日	講義・演習	顔の詳細なモデリング	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
13	8月25日	講義・演習	体の詳細なモデリング	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
14	9月8日	講義・演習	イベントを通してMayaを学ぶ	イベント制作でMayaを使用し、モデリングを作る
15	9月15日	講義・演習	イベントを通してMayaを学ぶ	イベント制作でMayaを使用し、モデリングを作る
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	MAYA(4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	関尚太
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	Mayaの基本操作、3Dモデリング、キャラクターモデリング、リギング、アニメーションなどの技術を学ぶ						
到達目標	Mayaの基本操作、3Dモデリング、キャラクターモデリング、リギング、アニメーション、レンダリングのスキルを習得し、VTuberキャラクターを作成・アニメーションできるようにする						
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6日	講義・演習	骨格の作成と配置	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
2	10月13日	講義・演習	スキニングの基礎	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
3	10月20日	講義・演習	ウェイトペインティングの基本	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
4	10月27日	講義・演習	基本的なリグのセットアップ	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
5	11月3日	講義・演習	リグの調整と最適化	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
6	11月10日	講義・演習	キーフレームアニメーションの基礎	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
7	11月17日	講義・演習	キャラクターアニメーションの基本	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
8	11月24日	講義・演習	モーションキャプチャーデータの使用	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
9	12月1日	講義・演習	アニメーションの調整と最適化	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
10	12月8日	講義・演習	アニメーションの仕上げ	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
11	12月15日	講義・演習	基本的なライティングとシェーディング	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
12	1月19日	講義・演習	レンダリング設定の理解	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
13	2月2日	講義・演習	Arnoldレンダリングエンジンの使用	授業外でMayaを操作し、ショートカットに慣れる
14	2月9日	講義・演習	イベントを通してMayaを学ぶ	イベント制作でMayaを使用し、モデリングを作る
15	2月16日	講義・演習	イベントを通してMayaを学ぶ	イベント制作でMayaを使用し、モデリングを作る
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Unity基礎(3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	関尚太
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	Unityの基本操作、スクリプティング、キャラクター作成、アニメーション、配信環境構築を学ぶ						
到達目標	Unityを使ってキャラクター作成、アニメーション、配信環境構築のスキルを習得し、実際にVTuberとして活動できるようになることを目指す						
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	Unityの基本操作	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
2	4月21日	講義・演習	基本的なスクリプティング	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
3	5月12日	講義・演習	オブジェクトの操作	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
4	5月19日	講義・演習	シーンの構築	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
5	5月26日	講義・演習	物理エンジンの基礎	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
6	6月2日	講義・演習	UIの作成	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
7	6月9日	講義・演習	アニメーションの基礎	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
8	6月16日	講義・演習	サウンドの追加	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
9	6月23日	講義・演習	カメラの基本設定	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
10	6月30日	講義・演習	ライトの設定	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
11	7月7日	講義・演習	ナビゲーションとAI	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
12	7月14日	講義・演習	パーティクルの作成と設定	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
13	8月25日	講義・演習	デバッグとプロファイリング	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
14	9月8日	講義・演習	イベントを通してUnityを学ぶ	イベント制作やコンテンツ作成を行う
15	9月15日	講義・演習	イベントを通してUnityを学ぶ	イベント制作やコンテンツ作成を行う
準備学習 時間外学習			授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Unity基礎(4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	関尚太
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	Unityの基本操作、スクリプティング、キャラクター作成、アニメーション、配信環境構築を学ぶ						
到達目標	Unityを使ってキャラクター作成、アニメーション、配信環境構築のスキルを習得し、実際にVTuberとして活動できるようになることを目指す						
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	高度なスクリプティング	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
2	10月13日	講義・演習	カスタムシェーダーの作成	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
3	10月20日	講義・演習	基本的なネットワーク	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
4	10月27日	講義・演習	アセットのインポート	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
5	11月3日	講義・演習	アニメーションの応用	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
6	11月10日	講義・演習	アニメーションブレンドツリー	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
7	11月17日	講義・演習	インタラクティブUI	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
8	11月24日	講義・演習	サウンドエフェクトの詳細設定	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
9	12月1日	講義・演習	シネマティックカメラの使用	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
10	12月8日	講義・演習	カメラエフェクトの追加	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
11	12月15日	講義・演習	高度なライティングテクニック	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
12	1月19日	講義・演習	パーティクルシステムの応用	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
13	2月2日	講義・演習	カスタムパーティクルシステム	授業外でUnityを使用し、操作方法を覚える
14	2月9日	講義・演習	イベントを通してUnityを学ぶ	イベント制作やコンテンツ作成を行う
15	2月16日	講義・演習	イベントを通してUnityを学ぶ	イベント制作やコンテンツ作成を行う
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
ペンタブを使用します事前に機材レンタルをして準備して下さい				

科目名	トークスキル(3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	関尚太
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	配信者としてのトーク技術について雑談力や人を楽しませる話し方を軸に行う						
到達目標	プロの配信者として必要な「聞き方、話し方、企画の立て方」を学ぶ						
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	授業説明、目指すべき姿を明確にする	実際の配信などを見て、授業外でもトーク研究する
2	4月21日	講義・演習	リサーチ課題、2000字レポート提出	実際の配信などを見て、授業外でもトーク研究する
3	5月12日	講義・演習	自己紹介の実演と実践、フィードバックを基に自己紹介文をブラッシュアップ	実際の配信などを見て、授業外でもトーク研究する
4	5月19日	講義・演習	リスナーとの距離感、会話のキャッチボール、会話のネタ収集	実際の配信などを見て、授業外でもトーク研究する
5	5月26日	講義・演習	敬語マスター講座、メール文章の作成	実際の配信などを見て、授業外でもトーク研究する
6	6月2日	講義・演習	面接対策講座、模擬面接、面接質問への回答提出	実際の配信などを見て、授業外でもトーク研究する
7	6月9日	講義・演習	ディスカッション、意見の共有と合意形成、レポート提出	実際の配信などを見て、授業外でもトーク研究する
8	6月16日	講義・演習	ディベート、賛成・反対の立場で論争、レポート提出	実際の配信などを見て、授業外でもトーク研究する
9	6月23日	講義・演習	企画書・台本の書き方、5分番組の企画書と台本作成	実際の配信などを見て、授業外でもトーク研究する
10	6月30日	講義・演習	前期課題1「トーク番組を作ろう」、企画書・台本・スライド作成	実際の配信などを見て、授業外でもトーク研究する
11	7月7日	講義・演習	前期課題2 制作	実際の配信などを見て、授業外でもトーク研究する
12	7月14日	講義・演習	前期課題3 制作、中間発表、添削	実際の配信などを見て、授業外でもトーク研究する
13	8月25日	講義・演習	前期課題4 発表、講評	実際の配信などを見て、授業外でもトーク研究する
14	9月8日	講義・演習	イベント実践を通してトークスキルを身にける	イベントに向けてトークスキルを磨く
15	9月15日	講義・演習	イベント実践を通してトークスキルを身にける	イベントに向けてトークスキルを磨く
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	トークスキル(4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	関尚太
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	配信者としてのトーク技術について雑談力や人を楽しませる話し方を軸に行う						
到達目標	プロの配信者として必要な「聞き方、話し方、企画の立て方」を学ぶ						
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	会話にユーモアを取り入れて、リスナーを楽しませる	実際の配信などを見て、授業外でもトーク研究する
2	10月21日	講義・演習	魅力的なストーリーを語る技術を学ぶ	実際の配信などを見て、授業外でもトーク研究する
3	10月28日	講義・演習	質問の作り方、インタビューの流れ、実践練習	実際の配信などを見て、授業外でもトーク研究する
4	11月4日	講義・演習	即興スピーキング	実際の配信などを見て、授業外でもトーク研究する
5	11月11日	講義・演習	リスナーのフィードバックを活かす	実際の配信などを見て、授業外でもトーク研究する
6	11月18日	講義・演習	感情を豊かに表現して、リスナーに共感を与える	実際の配信などを見て、授業外でもトーク研究する
7	11月25日	講義・演習	声の質を向上させ、聞きやすい話し方を身につける	実際の配信などを見て、授業外でもトーク研究する
8	12月2日	講義・演習	リスナーとの双方向のコミュニケーションを強化する	実際の配信などを見て、授業外でもトーク研究する
9	12月9日	講義・演習	効果的なプレゼンテーションを行う技術を学ぶ	実際の配信などを見て、授業外でもトーク研究する
10	12月16日	講義・演習	多様なリスナーに配慮した話し方を学ぶ	実際の配信などを見て、授業外でもトーク研究する
11	1月13日	講義・演習	デジタルツールを活用して効果的に配信する	実際の配信などを見て、授業外でもトーク研究する
12	1月20日	講義・演習	トラブルや炎上を未然に防ぐ方法を学ぶ	実際の配信などを見て、授業外でもトーク研究する
13	2月3日	講義・演習	自分のブランドを確立し、リスナーにアピールする	実際の配信などを見て、授業外でもトーク研究する
14	2月10日	講義・演習	イベント実践を通してトークスキルを身につける	イベントに向けてトークスキルを磨く
15	2月17日	講義・演習	イベント実践を通してトークスキルを身につける	イベントに向けてトークスキルを磨く
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ダンス基礎(3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	梅村雄也
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	基本姿勢、リズム感、アイソレーション、基本ステップ、ターン、アームワーク、フットワーク、感情表現、振付、パフォーマンス技術、ダンスビデオの撮影・編集・プロモーション、コラボレーション、ライブ配信の技術を学ぶ						
到達目標	VTuberとしてのダンス基礎を総合的に習得し、リズム感、アイソレーション、基本ステップ、ターン、アームワーク、フットワーク、感情表現、振付、パフォーマンス技術を向上させること						
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14日	講義・演習	ダンスの基本姿勢とストレッチ ダンスの重要性とVTuberとしての活用方法	時間外学習としてストレッチを行い、体の柔軟性を高める
2	4月21日	講義・演習	音楽に合わせてリズム練習 基本的なステップの練習	時間外学習としてストレッチを行い、体の柔軟性を高める
3	5月12日	講義・演習	体の各部分を独立して動かす練習 首、肩、胸、腰のアイソレーション	時間外学習としてストレッチを行い、体の柔軟性を高める
4	5月19日	講義・演習	サイドステップ、バックステップ、フロントステップ ステップの組み合わせ	時間外学習としてストレッチを行い、体の柔軟性を高める
5	5月26日	講義・演習	基本的なターンの種類と練習 ターンのバリエーション	時間外学習としてストレッチを行い、体の柔軟性を高める
6	6月2日	講義・演習	腕の動きの基本 アームワークのバリエーション	時間外学習としてストレッチを行い、体の柔軟性を高める
7	6月9日	講義・演習	足の動きの基本 フットワークのバリエーション	時間外学習としてストレッチを行い、体の柔軟性を高める
8	6月16日	講義・演習	バランスを保つための練習 体のコントロール方法	時間外学習としてストレッチを行い、体の柔軟性を高める
9	6月23日	講義・演習	表情と感情の表現 ダンスに感情を込める方法	時間外学習としてストレッチを行い、体の柔軟性を高める
10	6月30日	講義・演習	基本ステップとアームワークの組み合わせ 簡単なダンスルーティンの練習	時間外学習としてストレッチを行い、体の柔軟性を高める
11	7月7日	講義・演習	ジャンプの基本 リープの練習	時間外学習としてストレッチを行い、体の柔軟性を高める
12	7月14日	講義・演習	床を使った動きの基本 フロアワークのバリエーション	時間外学習としてストレッチを行い、体の柔軟性を高める
13	8月25日	講義・演習	ヒップホップ、ジャズ、バレエなどのダンススタイルの紹介 各スタイルの基本ステップ	時間外学習としてストレッチを行い、体の柔軟性を高める
14	9月8日	講義・演習	イベント実践を通してダンススキルを身にける	イベントに向けたダンス練習の取り組み
15	9月15日	講義・演習	イベント実践を通してダンススキルを身にける	イベントに向けたダンス練習の取り組み
準備学習 時間外学習			時間外学習としてストレッチを行い、体の柔軟性を高める	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ダンス基礎(4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	梅村雄也
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	基本姿勢、リズム感、アイソレーション、基本ステップ、ターン、アームワーク、フットワーク、感情表現、振付、パフォーマンス技術、ダンスビデオの撮影・編集・プロモーション、コラボレーション、ライブ配信の技術を学ぶ						
到達目標	前期で学んだダンス基礎を応用し、後期ではダンスビデオの撮影・編集・プロモーション、コラボレーション、ライブ配信の技術も習得し、最終パフォーマンスを成功させることを目指します。						
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	ミュージカルのダンスナンバーの練習 表現力を高める練習	時間外学習としてストレッチを行い、体の柔軟性を高める
2	10月21日	講義・演習	簡単な振付の作り方 振付の練習	時間外学習としてストレッチを行い、体の柔軟性を高める
3	10月28日	講義・演習	ダンスルーティンの作り方 ルーティンの練習	時間外学習としてストレッチを行い、体の柔軟性を高める
4	11月4日	講義・演習	パフォーマンスの準備方法 ステージでの動きと表現	時間外学習としてストレッチを行い、体の柔軟性を高める
5	11月11日	講義・演習	ダンスのフィードバック方法 改善のための練習	時間外学習としてストレッチを行い、体の柔軟性を高める
6	11月18日	講義・演習	ダンスの歴史と文化 VTuberとしてのダンスの役割	時間外学習としてストレッチを行い、体の柔軟性を高める
7	11月25日	講義・演習	即興でのダンス練習 創造力を高める練習	時間外学習としてストレッチを行い、体の柔軟性を高める
8	12月2日	講義・演習	高度なダンステクニックの紹介 テクニックの練習	時間外学習としてストレッチを行い、体の柔軟性を高める
9	12月9日	講義・演習	ダンスで物語を伝える方法 ストーリーテリングの練習	時間外学習としてストレッチを行い、体の柔軟性を高める
10	12月16日	講義・演習	ダンサーとしての健康管理方法 怪我予防のための練習	時間外学習としてストレッチを行い、体の柔軟性を高める
11	1月13日	講義・演習	ダンスビデオのプロモーション方法 SNSでの発信方法	時間外学習としてストレッチを行い、体の柔軟性を高める
12	1月20日	講義・演習	他のVTuberとのコラボレーション方法 コラボレーションの練習	時間外学習としてストレッチを行い、体の柔軟性を高める
13	2月3日	講義・演習	ライブ配信の準備方法 ライブ配信でのパフォーマンス	時間外学習としてストレッチを行い、体の柔軟性を高める
14	2月10日	講義・演習	イベント実践を通してダンススキルを身にける	イベントに向けたダンス練習の取り組み
15	2月17日	講義・演習	イベント実践を通してダンススキルを身にける	イベントに向けたダンス練習の取り組み
準備学習 時間外学習			時間外学習としてストレッチを行い、体の柔軟性を高める	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	グローバルコミュニケーション (3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	ILC
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(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	オンデマンド講義と対面の発話を交えて、会話力・リスニング力・読解力・筆記力4つの技能からなる総合的な英語力を身に付ける。						
到達目標	英語をコミュニケーションツールの一つとして活用し、自身の考えを相手に伝え、相手の言葉も理解できるようになること						
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14日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
2	4月21日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
3	5月12日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
4	5月19日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
5	5月26日	講義・演習	第1回～4回までの復習	授業の復習・予習
6	6月2日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
7	6月9日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
8	6月16日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
9	6月23日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
10	6月30日	講義・演習	第5回～9回までの復習	授業の復習・予習
11	7月7日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
12	7月14日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
13	8月25日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
14	9月8日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
15	9月15日	講義・演習	第11回～14回までの復習、プレゼンテーション	授業の復習
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
EVOLVE 1～5				

科目名	グローバルコミュニケーション (4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	ILC
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(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	オンデマンド講義と対面の発話を交えて、会話力・リスニング力・読解力・筆記力4つの技能からなる総合的な英語力を身に付ける。						
到達目標	英語をコミュニケーションツールの一つとして活用し、自身の考えを相手に伝え、相手の言葉も理解できるようになること						
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6日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
2	10月13日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
3	10月20日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
4	10月27日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
5	11月3日	講義・演習	第1回～4回までの復習	授業の復習・予習
6	11月10日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
7	11月17日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
8	11月24日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
9	12月1日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
10	12月8日	講義・演習	第5回～9回までの復習	授業の復習・予習
11	12月15日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
12	1月19日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
13	2月2日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
14	2月9日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
15	2月16日	講義・演習	第11回～14回までの復習、プレゼンテーション	授業の復習
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
EVOLVE 1～5				

科目名	イベント制作(5) Event Management Produce(5)	必修 選択	選択必修	年次	3	担当教員	松尾有里子 渡部朝陽
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	イベント実践における制作業務を幅広く学習します。イベントを通して運営・制作・舞台進行・音響・照明の知識を総合的に理解するためにそれぞれの分野を掘り下げて、柔軟な考え方を習得するために実践準備からスタートしていきます。この実践準備からコミュニケーションスキルを養い、グループワークを主軸にそれぞれの立場で意見を言えるようになりミーティング力を高めます。当日までの各セクションのスタッフワークを繰り返し学ぶことでイベントを制作することができます。						
到達目標	イベントを企画・制作できるようになる。 イベントを実際に運営する。 運営マニュアル・運営資料・舞台制作資料・プラン表を作れるようになる。						
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	4月19日	講義・演習	イベントに必要な資料を理解できる	ワークシート
2	4月26日	講義・演習	イベント運営における資料作成ができるようになる	ワークシート
3	5月10日	講義・演習	イベント制作における必要な資料を作成する	ワークシート
4	5月17日	講義・演習	イベント制作を通してプレゼンテーションをできるようになる	ワークシート
5	5月24日	講義・演習	イベント制作時に必要なプランニング表を作成する事ができる	ワークシート
6	5月31日	講義・演習	プランニングをもとに機材オペレーションをできるようになる	ワークシート
7	6月7日	講義・演習	プランニングしたものをチームで発表できる	ワークシート
8	6月14日	講義・演習	イベントタイムテーブルを理解し実際の時間を割り出す事ができる	ワークシート
9	6月21日	講義・演習	各セクションとコミュニケーションを取るツールを学ぶ	ワークシート
10	7月5日	講義・演習	チームでの打ち合わせを行うことができるミーティング実習	ワークシート
11	7月12日	講義・演習	本番当日の進行状況を理解することができる	ワークシート
12	8月23日	講義・演習	イベントにおける振り返りをする事で問題点を理解することができる	ワークシート
13	8月30日	講義・演習	イベントの振り返り資料を作成することができ全体に共有するミーティング実習	ワークシート
14	9月13日	講義・演習	イベント実践を通してイベントマネジメントを学ぶ	レポート
15	9月20日	講義・演習	イベント実践を通してイベントマネジメントを学ぶ	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	イベント制作(5) Event Work Produce(5)	必修 選択	選択必修	年次	3	担当教員	松尾有里子 渡部朝陽
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	イベント実践における制作業務を幅広く学習します。イベントを通して運営・制作・舞台進行・音響・照明の知識を総合的に理解するためにそれぞれの分野を掘り下げて、柔軟な考え方を習得するために実践準備からスタートしていきます。この実践準備からコミュニケーションスキルを養い、グループワークを主軸にそれぞれの立場で意見を言えるようになりミーティング力を高めます。当日までの各セクションのスタッフワークを繰り返し学ぶことでイベントを制作することができます。						
到達目標	イベントを企画・制作できるようになる。 イベントを実際に運営する。 運営マニュアル・運営資料・舞台制作資料・プラン表を作れるようになる。						
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	4月19日	講義・演習	イベントに必要な資料を理解できる	ワークシート
2	4月26日	講義・演習	イベント運営における資料作成ができるようになる	ワークシート
3	5月10日	講義・演習	イベント制作における必要な資料を作成する	ワークシート
4	5月17日	講義・演習	イベント制作を通してプレゼンテーションをできるようになる	ワークシート
5	5月24日	講義・演習	イベント制作時に必要なプランニング表を作成する事ができる	ワークシート
6	5月31日	講義・演習	プランニングをもとに機材オペレーションをできるようになる	ワークシート
7	6月7日	講義・演習	プランニングしたものをチームで発表できる	ワークシート
8	6月14日	講義・演習	イベントタイムテーブルを理解し実際の時間を割り出す事ができる	ワークシート
9	6月21日	講義・演習	各セクションとコミュニケーションを取るツールを学ぶ	ワークシート
10	7月5日	講義・演習	チームでの打ち合わせを行うことができるミーティング実習	ワークシート
11	7月12日	講義・演習	本番当日の進行状況を理解することができる	ワークシート
12	8月23日	講義・演習	イベントにおける振り返りをする事で問題点を理解することができる	ワークシート
13	8月30日	講義・演習	イベントの振り返り資料を作成することができ全体に共有するミーティング実習	ワークシート
14	9月13日	講義・演習	イベント実践を通してイベントマネジメントを学ぶ	レポート
15	9月20日	講義・演習	イベント実践を通してイベントマネジメントを学ぶ	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	イベント制作(6) Event Management Produce(6)	必修 選択	選択必修	年次	3	担当教員	松尾有里子 渡部朝陽
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	イベント実践における制作業務を幅広く学習します。イベントを通して運営・制作・舞台進行・音響・照明の知識を総合的に理解するためにそれぞれの分野を掘り下げて、柔軟な考え方を習得するために実践準備からスタートしていきます。この実践準備からコミュニケーションスキルを養い、グループワークを軸にそれぞれの立場で意見を言えるようになりミーティング力を高めます。当日までの各セクションのスタッフワークを繰り返し学ぶことでイベントを制作することができます。						
到達目標	イベントを企画・制作できるようになる。 イベントを実際に運営する。 運営マニュアル・運営資料・舞台制作資料・プラン表を作れるようになる。						
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4日	講義・演習	イベント実施のための平面図を理解する	ワークシート
2	10月11日	講義・演習	イベント実施のための会場図面を理解する	ワークシート
3	10月18日	講義・演習	図面を他セクションと共有しミーティングを実施する	ワークシート
4	11月1日	講義・演習	イベント全体を動かすための時間の管理をすることができる	ワークシート
5	11月8日	講義・演習	イベント実施時にリーダーの役割を理解し役割分担を決めることができる	ワークシート
6	11月15日	講義・演習	イベントの種類を理解する様々なイベントの書類作成	ワークシート
7	11月22日	講義・演習	イベントの特色を割り出し会場をブッキングすることができる	ワークシート
8	11月29日	講義・演習	イベントに向けキックオフミーティングを開催する	ワークシート
9	12月6日	講義・演習	打ち合わせ出でた問題点をディスカッションし解決することができる	ワークシート
10	12月13日	講義・演習	イベント制作におけるフローチャートを理解し資料を作成する	ワークシート
11	12月20日	講義・演習	イベントにおけるマニュアルを作成する事ができる	ワークシート
12	1月17日	講義・演習	スタッフをブッキングし打ち合わせを実施する	ワークシート
13	1月24日	講義・演習	イベント実施における業務の整理と資料制作をまとめることができる	ワークシート
14	1月31日	講義・演習	イベント実践を通してイベントマネジメントを学ぶ	ワークシート
15	2月14日	講義・演習	イベント実践を通してイベントマネジメントを学ぶ	ワークシート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	イベント制作(6) Event Produce (6)	必修 選択	選択必修	年次	3	担当教員 松尾有里子 渡部朝陽
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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						
授業の学習 内容	イベント実践における制作業務を幅広く学習します。イベントを通して運営・制作・舞台進行・音響・照明の知識を総合的に理解するためにそれぞれの分野を掘り下げて、柔軟な考え方を習得するために実践準備からスタートしていきます。この実践準備からコミュニケーションスキルを養い、グループワークを軸にそれぞれの立場で意見を言えるようになりミーティング力を高めます。当日までの各セクションのスタッフワークを繰り返し学ぶことでイベントを制作することができます。					
到達目標	イベントを企画・制作できるようになる。 イベントを実際に運営する。 運営マニュアル・運営資料・舞台制作資料・プラン表を作れるようになる。					
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4日	講義・演習	イベント実施のための平面図を理解する	ワークシート
2	10月11日	講義・演習	イベント実施のための会場図面を理解する	ワークシート
3	10月18日	講義・演習	図面を他セクションと共有しミーティングを実施する	ワークシート
4	11月1日	講義・演習	イベント全体を動かすための時間の管理をすることができる	ワークシート
5	11月8日	講義・演習	イベント実施時にリーダーの役割を理解し役割分担を決めることができる	ワークシート
6	11月15日	講義・演習	イベントの種類を理解する様々なイベントの書類作成	ワークシート
7	11月22日	講義・演習	イベントの特色を割り出し会場をブッキングすることができる	ワークシート
8	11月29日	講義・演習	イベントに向けキックオフミーティングを開催する	ワークシート
9	12月6日	講義・演習	打ち合わせ出でた問題点をディスカッションし解決することができる	ワークシート
10	12月13日	講義・演習	イベント制作におけるフローチャートを理解し資料を作成する	ワークシート
11	12月20日	講義・演習	イベントにおけるマニュアルを作成する事ができる	ワークシート
12	1月17日	講義・演習	スタッフをブッキングし打ち合わせを実施する	ワークシート
13	1月24日	講義・演習	イベント実施における業務の整理と資料制作をまとめることができる	ワークシート
14	1月31日	講義・演習	イベント実践を通してイベントマネジメントを学ぶ	ワークシート
15	2月14日	講義・演習	イベント実践を通してイベントマネジメントを学ぶ	ワークシート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	イベント制作(6) Event Project Produce (6)	必修 選択	選択必修	年次	3	担当教員	松尾有里子 渡部朝陽
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	イベント実践における制作業務を幅広く学習します。イベントを通して運営・制作・舞台進行・音響・照明の知識を総合的に理解するためにそれぞれの分野を掘り下げて、柔軟な考え方を習得するために実践準備からスタートしていきます。この実践準備からコミュニケーションスキルを養い、グループワークを軸にそれぞれの立場で意見を言えるようになりミーティング力を高めます。当日までの各セクションのスタッフワークを繰り返し学ぶことでイベントを制作することができます。						
到達目標	イベントを企画・制作できるようになる。 イベントを実際に運営する。 運営マニュアル・運営資料・舞台制作資料・プラン表を作れるようになる。						
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4日	講義・演習	イベント実施のための平面図を理解する	ワークシート
2	10月11日	講義・演習	イベント実施のための会場図面を理解する	ワークシート
3	10月18日	講義・演習	図面を他セクションと共有しミーティングを実施する	ワークシート
4	11月1日	講義・演習	イベント全体を動かすための時間の管理をすることができる	ワークシート
5	11月8日	講義・演習	イベント実施時にリーダーの役割を理解し役割分担を決めることができる	ワークシート
6	11月15日	講義・演習	イベントの種類を理解する様々なイベントの書類作成	ワークシート
7	11月22日	講義・演習	イベントの特色を割り出し会場をブッキングすることができる	ワークシート
8	11月29日	講義・演習	イベントに向けキックオフミーティングを開催する	ワークシート
9	12月6日	講義・演習	打ち合わせ出でた問題点をディスカッションし解決することができる	ワークシート
10	12月13日	講義・演習	イベント制作におけるフローチャートを理解し資料を作成する	ワークシート
11	12月20日	講義・演習	イベントにおけるマニュアルを作成する事ができる	ワークシート
12	1月17日	講義・演習	スタッフをブッキングし打ち合わせを実施する	ワークシート
13	1月24日	講義・演習	イベント実施における業務の整理と資料制作をまとめることができる	ワークシート
14	1月31日	講義・演習	イベント実践を通してイベントマネジメントを学ぶ	ワークシート
15	2月14日	講義・演習	イベント実践を通してイベントマネジメントを学ぶ	ワークシート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	イベントクリエイティブゼミ(5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	松尾有里子 渡部朝陽
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	イベント実践における制作業務を幅広く学習します。イベントを通して個人作業からチームワークを学び、伝達力・理解力などを通して0から形にすることを学びます。様々なことを自由にできる分、スケジュール感・マネタイズ、広報部分などすべての責任を担うことで、セルフブランディングを行うことを目的としています。						
到達目標	イベントを考案・立案し、1つのイベントを作り上げる						
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	イベントに必要な資料を理解できる	ワークシート
2	4月21日	講義・演習	イベント運営における資料作成ができるようになる	ワークシート
3	5月12日	講義・演習	イベント制作における必要な資料を作成する	ワークシート
4	5月19日	講義・演習	イベント制作を通してプレゼンテーションをできるようになる	ワークシート
5	5月26日	講義・演習	イベント制作時に必要なプランニング表を作成する事ができる	ワークシート
6	6月2日	講義・演習	プランニングをもとに機材オペレーションをできるようになる	ワークシート
7	6月9日	講義・演習	プランニングしたものをチームで発表できる	ワークシート
8	6月16日	講義・演習	イベントタイムテーブルを理解し実際の時間を割り出す事ができる	ワークシート
9	6月23日	講義・演習	各セクションとコミュニケーションを取るツールを学ぶ	ワークシート
10	6月30日	講義・演習	チームでの打ち合わせを行うことができるミーティング実習	ワークシート
11	7月7日	講義・演習	本番当日の進行状況を理解することができる	ワークシート
12	7月14日	講義・演習	イベントにおける振り返りをする事で問題点を理解することができる	ワークシート
13	8月25日	講義・演習	イベントの振り返り資料を作成することができ全体に共有するミーティング実習	ワークシート
14	9月8日	講義・演習	明日への扉を通してイベント制作を学ぶ	レポート
15	9月15日	講義・演習	明日への扉を通してイベント制作を学ぶ	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	イベントクリエイティブゼミ(6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員 松尾有里子 渡部朝陽
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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						
授業の学習 内容	イベント実践における制作業務を幅広く学習します。イベントを通して個人作業からチームワークを学び、伝達力・理解力などを通して0から形にすることを学びます。様々なことを自由にできる分、スケジュール感・マネタイズ、広報部分などすべての責任を担うことで、セルフブランディングを行うことを目的としています。					
到達目標	イベントを企画・制作できるようになる。 イベントを実際に運営する。 イベントの広報をする。					
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6日	講義・演習	イベント実施のための平面図を理解する	ワークシート
2	10月13日	講義・演習	イベント実施のための会場図面を理解する	ワークシート
3	10月20日	講義・演習	図面を他セクションと共有しミーティングを実施する	ワークシート
4	10月27日	講義・演習	イベント全体を動かすための時間の管理をすることができる	ワークシート
5	11月3日	講義・演習	イベント実施時にリーダーの役割を理解し役割分担を決めることができる	ワークシート
6	11月10日	講義・演習	イベントの種類を理解する様々なイベントの書類作成	ワークシート
7	11月17日	講義・演習	イベントの特色を割り出し会場をブッキングすることができる	ワークシート
8	11月24日	講義・演習	イベントに向けキックオフミーティングを開催する	ワークシート
9	12月1日	講義・演習	打ち合わせ出でた問題点をディスカッションし解決することができる	ワークシート
10	12月8日	講義・演習	イベント制作におけるフローチャートを理解し資料を作成する	ワークシート
11	12月15日	講義・演習	イベントにおけるマニュアルを作成する事ができる	ワークシート
12	1月19日	講義・演習	スタッフをブッキングし打ち合わせを実施する	ワークシート
13	2月2日	講義・演習	イベント実施における業務の整理と資料制作をまとめることができる	ワークシート
14	2月9日	講義・演習	イベント実践を通してイベントマネジメントを学ぶ	レポート
15	2月16日	講義・演習	イベント実践を通してイベントマネジメントを学ぶ	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	Immersive audio semi(5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	梅村雄也
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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	2007年よりギタリスト、作編曲家としてレコーディングや楽曲制作を行う						
授業の学習 内容	イマーシブオーディオの技術、録音、編集、ミキシング、音響設計、VR/AR応用、ゲーム音響、映画音響などを学び、実践的なスキルを習得						
到達目標	イマーシブオーディオの技術と応用を深く理解し、実践的なスキルを習得すること						
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18日	講義・演習	イントロダクションと歴史	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
2	4月25日	講義・演習	ステレオとサラウンドサウンドの違い	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
3	5月9日	講義・演習	Dolby Atmos、DTS:X、Auro-3Dの紹介	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
4	5月16日	講義・演習	イマーシブオーディオの録音方法	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
5	5月23日	講義・演習	イマーシブオーディオの編集ソフトウェア	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
6	5月30日	講義・演習	音響設計の基本概念	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
7	6月6日	講義・演習	実際の録音プロジェクトの開始	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
8	6月13日	講義・演習	録音した音源の編集	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
9	6月20日	講義・演習	編集した音源のミキシング	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
10	7月4日	講義・演習	音響効果の種類と使用方法	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
11	7月11日	講義・演習	バイノーラル録音の技術と応用	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
12	7月18日	講義・演習	VRとARにおけるイマーシブオーディオの役割	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
13	8月22日	講義・演習	ゲームにおけるイマーシブオーディオの設計	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
14	8月29日	講義・演習	イベントを通してイマーシブオーディオの技術を習得する	イマーシブコンテンツの作品制作
15	9月12日	講義・演習	イベントを通してイマーシブオーディオの技術を習得する	イマーシブコンテンツの作品制作
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Immersive audio semi(6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	梅村雄也
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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	2007年よりギタリスト、作編曲家としてレコーディングや楽曲制作を行う						
授業の学習 内容	イマーシブオーディオの技術、録音、編集、ミキシング、音響設計、VR/AR応用、ゲーム音響、映画音響などを学び、実践的なスキルを習得						
到達目標	イマーシブオーディオの技術と応用を深く理解し、実践的なスキルを習得すること						
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3日	講義・演習	映画におけるイマーシブオーディオの設計	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
2	10月10日	講義・演習	音楽におけるイマーシブオーディオの応用	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
3	10月17日	講義・演習	ライブイベントにおけるイマーシブオーディオの設計	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
4	10月31日	講義・演習	ポストプロダクションにおけるイマーシブオーディオの役割	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
5	11月7日	講義・演習	音響が人間の心理に与える影響	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
6	11月14日	講義・演習	音響シミュレーションの技術と応用	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
7	11月21日	講義・演習	音響測定の方法とツール	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
8	11月28日	講義・演習	イマーシブオーディオの未来の展望	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
9	12月5日	講義・演習	グループディスカッション	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
10	12月12日	講義・演習	各技術の特徴と利点	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
11	12月19日	講義・演習	マイクの配置と選択:応用	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
12	1月16日	講義・演習	ミキシングの応用技術	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
13	1月23日	講義・演習	効果音の作成と適用	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
14	2月6日	講義・演習	イベントを通してイマーシブオーディオの技術を習得する	イマーシブコンテンツの作品制作
15	2月13日	講義・演習	イベントを通してイマーシブオーディオの技術を習得する	イマーシブコンテンツの作品制作
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	グローバルコミュニケーション (5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	ILC
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(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	オンデマンド講義と対面の発話を交えて、会話力・リスニング力・読解力・筆記力4つの技能からなる総合的な英語力を身に付ける。						
到達目標	英語をコミュニケーションツールの一つとして活用し、自身の考えを相手に伝え、相手の言葉も理解できるようになること						
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14日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
2	4月21日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
3	5月12日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
4	5月19日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
5	5月26日	講義・演習	第1回～4回までの復習	授業の復習・予習
6	6月2日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
7	6月9日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
8	6月16日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
9	6月23日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
10	6月30日	講義・演習	第5回～9回までの復習	授業の復習・予習
11	7月7日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
12	7月14日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
13	8月25日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
14	9月8日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
15	9月15日	講義・演習	第11回～14回までの復習、プレゼンテーション	授業の復習
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
EVOLVE 1～5				

科目名	グローバルコミュニケーション (6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	ILC
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(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	オンデマンド講義と対面の発話を交えて、会話力・リスニング力・読解力・筆記力4つの技能からなる総合的な英語力を身に付ける。						
到達目標	英語をコミュニケーションツールの一つとして活用し、自身の考えを相手に伝え、相手の言葉も理解できるようになること						
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6日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
2	10月13日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
3	10月20日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
4	10月27日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
5	11月3日	講義・演習	第1回～4回までの復習	授業の復習・予習
6	11月10日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
7	11月17日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
8	11月24日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
9	12月1日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
10	12月8日	講義・演習	第5回～9回までの復習	授業の復習・予習
11	12月15日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
12	1月19日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
13	2月2日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
14	2月9日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
15	2月16日	講義・演習	第11回～14回までの復習、プレゼンテーション	授業の復習
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
EVOLVE 1～5				

科目名	イベント制作(7) Event Management Produce(7)	必修 選択	選択必修	年次	4	担当教員	松尾有里子 渡部朝陽
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	イベント実践における制作業務を幅広く学習します。イベントを通して運営・制作・舞台進行・音響・照明の知識を総合的に理解するためにそれぞれの分野を掘り下げて、柔軟な考え方を習得するために実践準備からスタートしていきます。この実践準備からコミュニケーションスキルを養い、グループワークを主軸にそれぞれの立場で意見を言えるようになりミーティング力を高めます。当日までの各セクションのスタッフワークを繰り返し学ぶことでイベントを制作することができます。						
到達目標	イベントを企画・制作できるようになる。 イベントを実際に運営する。 運営マニュアル・運営資料・舞台制作資料・プラン表を作れるようになる。						
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	4月19日	講義・演習	イベントに必要な資料を理解できる	ワークシート
2	4月26日	講義・演習	イベント運営における資料作成ができるようになる	ワークシート
3	5月10日	講義・演習	イベント制作における必要な資料を作成する	ワークシート
4	5月17日	講義・演習	イベント制作を通してプレゼンテーションをできるようになる	ワークシート
5	5月24日	講義・演習	イベント制作時に必要なプランニング表を作成する事ができる	ワークシート
6	5月31日	講義・演習	プランニングをもとに機材オペレーションをできるようになる	ワークシート
7	6月7日	講義・演習	プランニングしたものをチームで発表できる	ワークシート
8	6月14日	講義・演習	イベントタイムテーブルを理解し実際の時間を割り出す事ができる	ワークシート
9	6月21日	講義・演習	各セクションとコミュニケーションを取るツールを学ぶ	ワークシート
10	7月5日	講義・演習	チームでの打ち合わせを行うことができるミーティング実習	ワークシート
11	7月12日	講義・演習	本番当日の進行状況を理解することができる	ワークシート
12	8月23日	講義・演習	イベントにおける振り返りをする事で問題点を理解することができる	ワークシート
13	8月30日	講義・演習	イベントの振り返り資料を作成することができ全体に共有するミーティング実習	ワークシート
14	9月13日	講義・演習	イベント実践を通してイベントマネジメントを学ぶ	レポート
15	9月20日	講義・演習	イベント実践を通してイベントマネジメントを学ぶ	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	イベント制作(7) Event Work Produce(7)	必修 選択	選択必修	年次	4	担当教員	松尾有里子 渡部朝陽
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	イベント実践における制作業務を幅広く学習します。イベントを通して運営・制作・舞台進行・音響・照明の知識を総合的に理解するためにそれぞれの分野を掘り下げて、柔軟な考え方を習得するために実践準備からスタートしていきます。この実践準備からコミュニケーションスキルを養い、グループワークを主軸にそれぞれの立場で意見を言えるようになりミーティング力を高めます。当日までの各セクションのスタッフワークを繰り返し学ぶことでイベントを制作することができます。						
到達目標	イベントを企画・制作できるようになる。 イベントを実際に運営する。 運営マニュアル・運営資料・舞台制作資料・プラン表を作れるようになる。						
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	4月19日	講義・演習	イベントに必要な資料を理解できる	ワークシート
2	4月26日	講義・演習	イベント運営における資料作成ができるようになる	ワークシート
3	5月10日	講義・演習	イベント制作における必要な資料を作成する	ワークシート
4	5月17日	講義・演習	イベント制作を通してプレゼンテーションをできるようになる	ワークシート
5	5月24日	講義・演習	イベント制作時に必要なプランニング表を作成する事ができる	ワークシート
6	5月31日	講義・演習	プランニングをもとに機材オペレーションをできるようになる	ワークシート
7	6月7日	講義・演習	プランニングしたものをチームで発表できる	ワークシート
8	6月14日	講義・演習	イベントタイムテーブルを理解し実際の時間を割り出す事ができる	ワークシート
9	6月21日	講義・演習	各セクションとコミュニケーションを取るツールを学ぶ	ワークシート
10	7月5日	講義・演習	チームでの打ち合わせを行うことができるミーティング実習	ワークシート
11	7月12日	講義・演習	本番当日の進行状況を理解することができる	ワークシート
12	8月23日	講義・演習	イベントにおける振り返りをする事で問題点を理解することができる	ワークシート
13	8月30日	講義・演習	イベントの振り返り資料を作成することができ全体に共有するミーティング実習	ワークシート
14	9月13日	講義・演習	イベント実践を通してイベントマネジメントを学ぶ	レポート
15	9月20日	講義・演習	イベント実践を通してイベントマネジメントを学ぶ	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	イベント制作(8) Event Management Produce(8)	必修 選択	選択必修	年次	4	担当教員 松尾有里子 渡部朝陽
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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						
授業の学習 内容	イベント実践における制作業務を幅広く学習します。イベントを通して運営・制作・舞台進行・音響・照明の知識を総合的に理解するためにそれぞれの分野を掘り下げて、柔軟な考え方を習得するために実践準備からスタートしていきます。この実践準備からコミュニケーションスキルを養い、グループワークを主軸にそれぞれの立場で意見を言えるようになりミーティング力を高めます。当日までの各セクションのスタッフワークを繰り返し学ぶことでイベントを制作することができます。					
到達目標	イベントを企画・制作できるようになる。 イベントを実際に運営する。 運営マニュアル・運営資料・舞台制作資料・プラン表を作れるようになる。					
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4日	講義・演習	イベント実施のための平面図を理解する	ワークシート
2	10月11日	講義・演習	イベント実施のための会場図面を理解する	ワークシート
3	10月18日	講義・演習	図面を他セクションと共有しミーティングを実施する	ワークシート
4	11月1日	講義・演習	イベント全体を動かすための時間の管理をすることができる	ワークシート
5	11月8日	講義・演習	イベント実施時にリーダーの役割を理解し役割分担を決めることができる	ワークシート
6	11月15日	講義・演習	イベントの種類を理解する様々なイベントの書類作成	ワークシート
7	11月22日	講義・演習	イベントの特色を割り出し会場をブッキングすることができる	ワークシート
8	11月29日	講義・演習	イベントに向けキックオフミーティングを開催する	ワークシート
9	12月6日	講義・演習	打ち合わせ出でた問題点をディスカッションし解決することができる	ワークシート
10	12月13日	講義・演習	イベント制作におけるフローチャートを理解し資料を作成する	ワークシート
11	12月20日	講義・演習	イベントにおけるマニュアルを作成する事ができる	ワークシート
12	1月17日	講義・演習	スタッフをブッキングし打ち合わせを実施する	ワークシート
13	1月24日	講義・演習	イベント実施における業務の整理と資料制作をまとめることができる	ワークシート
14	1月31日	講義・演習	イベント実践を通してイベントマネジメントを学ぶ	ワークシート
15	2月14日	講義・演習	イベント実践を通してイベントマネジメントを学ぶ	ワークシート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	イベント制作(8) Event Produce (8)	必修 選択	選択必修	年次	4	担当教員 松尾有里子 渡部朝陽
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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						
授業の学習 内容	イベント実践における制作業務を幅広く学習します。イベントを通して運営・制作・舞台進行・音響・照明の知識を総合的に理解するためにそれぞれの分野を掘り下げて、柔軟な考え方を習得するために実践準備からスタートしていきます。この実践準備からコミュニケーションスキルを養い、グループワークを軸にそれぞれの立場で意見を言えるようになりミーティング力を高めます。当日までの各セクションのスタッフワークを繰り返し学ぶことでイベントを制作することができます。					
到達目標	イベントを企画・制作できるようになる。 イベントを実際に運営する。 運営マニュアル・運営資料・舞台制作資料・プラン表を作れるようになる。					
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4日	講義・演習	イベント実施のための平面図を理解する	ワークシート
2	10月11日	講義・演習	イベント実施のための会場図面を理解する	ワークシート
3	10月18日	講義・演習	図面を他セクションと共有しミーティングを実施する	ワークシート
4	11月1日	講義・演習	イベント全体を動かすための時間の管理をすることができる	ワークシート
5	11月8日	講義・演習	イベント実施時にリーダーの役割を理解し役割分担を決めることができる	ワークシート
6	11月15日	講義・演習	イベントの種類を理解する様々なイベントの書類作成	ワークシート
7	11月22日	講義・演習	イベントの特色を割り出し会場をブッキングすることができる	ワークシート
8	11月29日	講義・演習	イベントに向けキックオフミーティングを開催する	ワークシート
9	12月6日	講義・演習	打ち合わせ出でた問題点をディスカッションし解決することができる	ワークシート
10	12月13日	講義・演習	イベント制作におけるフローチャートを理解し資料を作成する	ワークシート
11	12月20日	講義・演習	イベントにおけるマニュアルを作成する事ができる	ワークシート
12	1月17日	講義・演習	スタッフをブッキングし打ち合わせを実施する	ワークシート
13	1月24日	講義・演習	イベント実施における業務の整理と資料制作をまとめることができる	ワークシート
14	1月31日	講義・演習	イベント実践を通してイベントマネジメントを学ぶ	ワークシート
15	2月14日	講義・演習	イベント実践を通してイベントマネジメントを学ぶ	ワークシート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	イベント制作(8) Event Project Produce (8)	必修 選択	選択必修	年次	4	担当教員	松尾有里子 渡部朝陽
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	イベント実践における制作業務を幅広く学習します。イベントを通して運営・制作・舞台進行・音響・照明の知識を総合的に理解するためにそれぞれの分野を掘り下げて、柔軟な考え方を習得するために実践準備からスタートしていきます。この実践準備からコミュニケーションスキルを養い、グループワークを主軸にそれぞれの立場で意見を言えるようになりミーティング力を高めます。当日までの各セクションのスタッフワークを繰り返し学ぶことでイベントを制作することができます。						
到達目標	イベントを企画・制作できるようになる。 イベントを実際に運営する。 運営マニュアル・運営資料・舞台制作資料・プラン表を作れるようになる。						
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4日	講義・演習	イベント実施のための平面図を理解する	ワークシート
2	10月11日	講義・演習	イベント実施のための会場図面を理解する	ワークシート
3	10月18日	講義・演習	図面を他セクションと共有しミーティングを実施する	ワークシート
4	11月1日	講義・演習	イベント全体を動かすための時間の管理をすることができる	ワークシート
5	11月8日	講義・演習	イベント実施時にリーダーの役割を理解し役割分担を決めることができる	ワークシート
6	11月15日	講義・演習	イベントの種類を理解する様々なイベントの書類作成	ワークシート
7	11月22日	講義・演習	イベントの特色を割り出し会場をブッキングすることができる	ワークシート
8	11月29日	講義・演習	イベントに向けキックオフミーティングを開催する	ワークシート
9	12月6日	講義・演習	打ち合わせ出でた問題点をディスカッションし解決することができる	ワークシート
10	12月13日	講義・演習	イベント制作におけるフローチャートを理解し資料を作成する	ワークシート
11	12月20日	講義・演習	イベントにおけるマニュアルを作成する事ができる	ワークシート
12	1月17日	講義・演習	スタッフをブッキングし打ち合わせを実施する	ワークシート
13	1月24日	講義・演習	イベント実施における業務の整理と資料制作をまとめることができる	ワークシート
14	1月31日	講義・演習	イベント実践を通してイベントマネジメントを学ぶ	ワークシート
15	2月14日	講義・演習	イベント実践を通してイベントマネジメントを学ぶ	ワークシート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	イベントクリエイティブゼミ(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	松尾有里子
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	イベント実践における制作業務を幅広く学習しますイベントを通して個人作業からチームワークを学び、伝達力・理解力などを通して0から形にすることを学びます。様々なことを自由にできる分、スケジュール感・マネタイズ、広報部分などすべての責任を担うことで、セルフブランディングを行うことを目的としています。						
到達目標	イベントを考案・立案し、1つのイベントを作り上げる						
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	イベントに必要な資料を理解できる	ワークシート
2	4月21日	講義・演習	イベント運営における資料作成ができるようになる	ワークシート
3	5月12日	講義・演習	イベント制作における必要な資料を作成する	ワークシート
4	5月19日	講義・演習	イベント制作を通してプレゼンテーションをできるようになる	ワークシート
5	5月26日	講義・演習	イベント制作時に必要なプランニング表を作成する事ができる	ワークシート
6	6月2日	講義・演習	プランニングをもとに機材オペレーションをできるようになる	ワークシート
7	6月9日	講義・演習	プランニングしたものをチームで発表できる	ワークシート
8	6月16日	講義・演習	イベントタイムテーブルを理解し実際の時間を割り出す事ができる	ワークシート
9	6月23日	講義・演習	各セクションとコミュニケーションを取るツールを学ぶ	ワークシート
10	6月30日	講義・演習	チームでの打ち合わせを行うことができるミーティング実習	ワークシート
11	7月7日	講義・演習	本番当日の進行状況を理解することができる	ワークシート
12	7月14日	講義・演習	イベントにおける振り返りをする事で問題点を理解することができる	ワークシート
13	8月25日	講義・演習	イベントの振り返り資料を作成することができ全体に共有するミーティング実習	ワークシート
14	9月8日	講義・演習	明日への扉を通してイベント制作を学ぶ	レポート
15	9月15日	講義・演習	明日への扉を通してイベント制作を学ぶ	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	イベントクリエイティブゼミ(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	松尾有里子
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	イベント実践における制作業務を幅広く学習しますイベントを通して個人作業からチームワークを学び、伝達力・理解力などを通して0から形にすることを学びます。 様々なことを自由にできる分、スケジュール感・マネタイズ、広報部分などすべての責任を担うことで、セルフブランディングを行うことを目的としています。						
到達目標	イベントを企画・制作できるようになる。 イベントを実際に運営する。 イベントの広報をする。						
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6日	講義・演習	イベント実施のための平面図を理解する	ワークシート
2	10月13日	講義・演習	イベント実施のための会場図面を理解する	ワークシート
3	10月20日	講義・演習	図面を他セクションと共有しミーティングを実施する	ワークシート
4	10月27日	講義・演習	イベント全体を動かすための時間の管理をすることができる	ワークシート
5	11月3日	講義・演習	イベント実施時にリーダーの役割を理解し役割分担を決めることができる	ワークシート
6	11月10日	講義・演習	イベントの種類を理解する様々なイベントの書類作成	ワークシート
7	11月17日	講義・演習	イベントの特色を割り出し会場をブッキングすることができる	ワークシート
8	11月24日	講義・演習	イベントに向けキックオフミーティングを開催する	ワークシート
9	12月1日	講義・演習	打ち合わせ出でた問題点をディスカッションし解決することができる	ワークシート
10	12月8日	講義・演習	イベント制作におけるフローチャートを理解し資料を作成する	ワークシート
11	12月15日	講義・演習	イベントにおけるマニュアルを作成する事ができる	ワークシート
12	1月19日	講義・演習	スタッフをブッキングし打ち合わせを実施する	ワークシート
13	2月2日	講義・演習	イベント実施における業務の整理と資料制作をまとめることができる	ワークシート
14	2月9日	講義・演習	イベント実践を通してイベントマネジメントを学ぶ	レポート
15	2月16日	講義・演習	イベント実践を通してイベントマネジメントを学ぶ	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	Immersive audio semi(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	梅村雄也
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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	2007年よりギタリスト、作編曲家としてレコーディングや楽曲制作を行う						
授業の学習 内容	イマーシブオーディオの技術、録音、編集、ミキシング、音響設計、VR/AR応用、ゲーム音響、映画音響などを学び、実践的なスキルを習得						
到達目標	イマーシブオーディオの技術と応用を深く理解し、実践的なスキルを習得すること						
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18日	講義・演習	イントロダクションと歴史	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
2	4月25日	講義・演習	ステレオとサラウンドサウンドの違い	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
3	5月9日	講義・演習	Dolby Atmos、DTS:X、Auro-3Dの紹介	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
4	5月16日	講義・演習	イマーシブオーディオの録音方法	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
5	5月23日	講義・演習	イマーシブオーディオの編集ソフトウェア	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
6	5月30日	講義・演習	音響設計の基本概念	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
7	6月6日	講義・演習	実際の録音プロジェクトの開始	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
8	6月13日	講義・演習	録音した音源の編集	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
9	6月20日	講義・演習	編集した音源のミキシング	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
10	7月4日	講義・演習	音響効果の種類と使用方法	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
11	7月11日	講義・演習	バイノーラル録音の技術と応用	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
12	7月18日	講義・演習	VRとARにおけるイマーシブオーディオの役割	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
13	8月22日	講義・演習	ゲームにおけるイマーシブオーディオの設計	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
14	8月29日	講義・演習	イベントを通してイマーシブオーディオの技術を習得する	イマーシブコンテンツの作品制作
15	9月12日	講義・演習	イベントを通してイマーシブオーディオの技術を習得する	イマーシブコンテンツの作品制作
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Immersive audio semi(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	梅村雄也
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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	2007年よりギタリスト、作編曲家としてレコーディングや楽曲制作を行う						
授業の学習 内容	イマーシブオーディオの技術、録音、編集、ミキシング、音響設計、VR/AR応用、ゲーム音響、映画音響などを学び、実践的なスキルを習得						
到達目標	イマーシブオーディオの技術と応用を深く理解し、実践的なスキルを習得すること						
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3日	講義・演習	映画におけるイマーシブオーディオの設計	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
2	10月10日	講義・演習	音楽におけるイマーシブオーディオの応用	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
3	10月17日	講義・演習	ライブイベントにおけるイマーシブオーディオの設計	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
4	10月31日	講義・演習	ポストプロダクションにおけるイマーシブオーディオの役割	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
5	11月7日	講義・演習	音響が人間の心理に与える影響	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
6	11月14日	講義・演習	音響シミュレーションの技術と応用	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
7	11月21日	講義・演習	音響測定の方法とツール	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
8	11月28日	講義・演習	イマーシブオーディオの未来の展望	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
9	12月5日	講義・演習	グループディスカッション	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
10	12月12日	講義・演習	各技術の特徴と利点	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
11	12月19日	講義・演習	マイクの配置と選択:応用	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
12	1月16日	講義・演習	ミキシングの応用技術	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
13	1月23日	講義・演習	効果音の作成と適用	イマーシブ作品を聴き、音の配置や効果を分析
14	1月30日	講義・演習	イベントを通してイマーシブオーディオの技術を習得する	イマーシブコンテンツの作品制作
15	2月13日	講義・演習	イベントを通してイマーシブオーディオの技術を習得する	イマーシブコンテンツの作品制作
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	楽器応用(7) Ba Adv(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	梅村雄也
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	目標とされる演奏基準に到達するためのトレーニング方、考え方、自己修正などを教授する。						
到達目標	ベースという楽器を通して音楽表現に関する体感を積み重ねることにより、スタンダードなリズムとフィールを習得する事を目的とする。各種トレーニングの消化や自発的研究活動の延長線上に、タイム感と音感の重要性を理解し、グルーブに対する気付きが生まれる事が目標となる。						
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3日	講義・演習	質疑応答・課題表示	未達成箇所の復習
2	10月10日	講義・演習	質疑応答・課題表示	未達成箇所の復習
3	10月17日	講義・演習	質疑応答・課題表示	未達成箇所の復習
4	10月31日	講義・演習	質疑応答・課題表示	未達成箇所の復習
5	11月7日	講義・演習	質疑応答・課題表示	未達成箇所の復習
6	11月14日	講義・演習	質疑応答・課題表示	未達成箇所の復習
7	11月21日	講義・演習	質疑応答・課題表示	未達成箇所の復習
8	11月28日	講義・演習	質疑応答・課題表示	未達成箇所の復習
9	12月5日	講義・演習	質疑応答・課題表示	未達成箇所の復習
10	12月12日	講義・演習	質疑応答・課題表示	未達成箇所の復習
11	12月19日	講義・演習	質疑応答・課題表示	未達成箇所の復習
12	1月16日	講義・演習	質疑応答・課題表示	未達成箇所の復習
13	1月23日	講義・演習	年間のまとめ、試験	未達成箇所の復習
14	1月30日	講義・演習	イベント実践を通して、現場での運用感覚を学ぶ	楽曲の復習
15	2月13日	講義・演習	イベント実践を通して、現場での運用感覚を学ぶ	楽曲の復習
準備学習 時間外学習		授業内容を予習・復習し、実際にベースを弾きながらスケールへの理解を深める(1日1時間程度)		
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	楽器応用(8) Ba Adv(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	梅村雄也
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	目標とされる演奏基準に到達するためのトレーニング方、考え方、自己修正などを教授する。						
到達目標	ベースという楽器を通して音楽表現に関する体感を積み重ねることにより、スタンダードなリズムとフィールを習得する事を目的とする。各種トレーニングの消化や自発的研究活動の延長線上に、タイム感と音感の重要性を理解し、グルーブに対する気付きが生まれる事が目標となる。						
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3日	講義・演習	質疑応答・課題表示	未達成箇所の復習
2	10月10日	講義・演習	質疑応答・課題表示	未達成箇所の復習
3	10月17日	講義・演習	質疑応答・課題表示	未達成箇所の復習
4	10月31日	講義・演習	質疑応答・課題表示	未達成箇所の復習
5	11月7日	講義・演習	質疑応答・課題表示	未達成箇所の復習
6	11月14日	講義・演習	質疑応答・課題表示	未達成箇所の復習
7	11月21日	講義・演習	質疑応答・課題表示	未達成箇所の復習
8	11月28日	講義・演習	質疑応答・課題表示	未達成箇所の復習
9	12月5日	講義・演習	質疑応答・課題表示	未達成箇所の復習
10	12月12日	講義・演習	質疑応答・課題表示	未達成箇所の復習
11	12月19日	講義・演習	質疑応答・課題表示	未達成箇所の復習
12	1月16日	講義・演習	質疑応答・課題表示	未達成箇所の復習
13	1月23日	講義・演習	年間のまとめ、試験	未達成箇所の復習
14	1月30日	講義・演習	イベント実践を通して、現場での運用感覚を学ぶ	楽曲の復習
15	2月13日	講義・演習	イベント実践を通して、現場での運用感覚を学ぶ	楽曲の復習
準備学習 時間外学習			授業内容を予習・復習し、実際にベースを弾きながらスケールへの理解を深める(1日1時間程度)	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	就職対策講座(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	飯泉さか江
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	就職における、面接マナー・現在出ている求人の確認、一人ひとりが目標とする就職先の希望を明確にする						
到達目標	社会人としての基礎力(メールの送り方、挨拶の仕方、電話の仕方、履歴書の書き方など)を学び、働くことの意味や仕事の職種、内容について考える事で自らの将来像をイメージできるようにする。						
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	自分の仕事のタイプについて知ることができる	レポート
2	5月7日	講義・演習	キャリアをデザインしよう/スティーブジョブスの偶然をキャリアに	レポート
3	5月14日	講義・演習	学生生活キャリアイメージを理解する	レポート
4	5月21日	講義・演習	自分らしさ/自信をみにつける事ができる	レポート
5	5月28日	講義・演習	コミュニケーションの難しさを理解する	レポート
6	6月4日	講義・演習	コミュニケーション例/説明力を学ぶ	レポート
7	6月11日	講義・演習	面接など基本を理解する	レポート
8	6月18日	講義・演習	身だしなみについて知る	レポート
9	6月25日	講義・演習	働きがいとは/次回の課題を考える事ができる	レポート
10	7月2日	講義・演習	インタビュー課題を理解する	レポート
11	7月9日	講義・演習	PDCAサークル/仕事の心身を理解する	レポート
12	7月16日	講義・演習	仕事の収入の成り立ち/収入について理解する	レポート
13	8月27日	講義・演習	内定が出てから行うこと理解する	レポート
14	9月10日	講義・演習	イベント実践を通して社会人としての振る舞いを学ぶ	レポート
15	9月17日	講義・演習	イベント実践を通して社会人としての振る舞いを学ぶ	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	就職対策講座(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	飯泉さか江
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4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							
授業の学習 内容	就職における、面接マナー・現在出ている求人の確認、一人ひとりが目標とする就職先の希望を明確にする						
到達目標	社会人としての基礎力(メールの送り方、挨拶の仕方、電話の仕方、履歴書の書き方など)を学び、働くことの意味や仕事の職種、内容について考える事で自らの将来像をイメージできるようにする。						
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	自己分析 自らの得意、強みを知る	レポート
2	10月15日	講義・演習	自分の発信と相手側の受け取り方について	レポート
3	10月22日	講義・演習	グループワークの進め方	レポート
4	10月29日	講義・演習	臨機応変の対応力について	レポート
5	11月5日	講義・演習	社会人失敗例について知る	レポート
6	11月12日	講義・演習	10年後の自分について目標を持つ	レポート
7	11月19日	講義・演習	今行うべきことの理解と、学びについて	レポート
8	11月26日	講義・演習	対人関係について・自己表現方法について	レポート
9	12月3日	講義・演習	社会が求めるコミュニケーション能力を知る	レポート
10	12月10日	講義・演習	自分のキャリアデザインを書く	レポート
11	12月17日	講義・演習	自分のキャリアデザインを企画書にする	レポート
12	1月14日	講義・演習	自分のキャリアデザインをプレゼンテーションをする	レポート
13	1月21日	講義・演習	他者のキャリアデザインにアドバイスをを行う	レポート
14	2月4日	講義・演習	イベント実践を通して社会人としての振る舞いを学ぶ	レポート
15	2月11日	講義・演習	イベント実践を通して社会人としての振る舞いを学ぶ	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	グローバルコミュニケーション (7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	ILC
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(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	オンデマンド講義と対面の発話を交えて、会話力・リスニング力・読解力・筆記力4つの技能からなる総合的な英語力を身に付ける。						
到達目標	英語をコミュニケーションツールの一つとして活用し、自身の考えを相手に伝え、相手の言葉も理解できるようになること						
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14日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
2	4月21日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
3	5月12日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
4	5月19日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
5	5月26日	講義・演習	第1回～4回までの復習	授業の復習・予習
6	6月2日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
7	6月9日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
8	6月16日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
9	6月23日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
10	6月30日	講義・演習	第5回～9回までの復習	授業の復習・予習
11	7月7日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
12	7月14日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
13	8月25日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
14	9月8日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
15	9月15日	講義・演習	第11回～14回までの復習、プレゼンテーション	授業の復習
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
EVOLVE 1～5				

科目名	グローバルコミュニケーション (8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	ILC
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(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	オンデマンド講義と対面の発話を交えて、会話力・リスニング力・読解力・筆記力4つの技能からなる総合的な英語力を身に付ける。						
到達目標	英語をコミュニケーションツールの一つとして活用し、自身の考えを相手に伝え、相手の言葉も理解できるようになること						
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6日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
2	10月13日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
3	10月20日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
4	10月27日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
5	11月3日	講義・演習	第1回～4回までの復習	授業の復習・予習
6	11月10日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
7	11月17日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
8	11月24日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
9	12月1日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
10	12月8日	講義・演習	第5回～9回までの復習	授業の復習・予習
11	12月15日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
12	1月19日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
13	2月2日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
14	2月9日	講義・演習	単語・表現・発音について学ぶ	授業の復習・予習
15	2月16日	講義・演習	第11回～14回までの復習、プレゼンテーション	授業の復習
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
EVOLVE 1～5				