科目名	【レコーディング演習】 ビジネスマナー（1）	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	MCミューズ
教員の略歴	1996年FMノースウェーブにおいてニュース・お天気などを1年半担当。2003年より（株）MCミューズ代表取締役就任。洞爺湖サミット関連やエイペックなどのレセプションをこなす一方、CM、ナレーターとしても活動中						
授業の学習内容	就職活動に向け、社会人になるための基本的な知識を学習する。実社会を視野に入れながら、知識として知るだけではなく、すぐに役立てることができるよう多数のシュミレーションを行う。						
到達目標	社会人にとって不可欠なビジネスの基本知識を総合的に身につけ、自然で感じの良い挨拶や、聞きとりやすい声、好感を与える立ち振る舞いなどを習得する。実社会に通用する自己表現スキルを身につける。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	オリエンテーションを聞き、授業の到達目標を理解できる
2	第一印象の大切さ・自分を知ることができる
3	第一印象の5原則　挨拶・表情・立ち振る舞い／自己表現スキルを身につける
4	第一印象の5原則　身だしなみ・言葉遣い／自己表現スキルに身につける
5	敬語①尊敬語・謙譲語・丁寧語の規則性を知ることができる
6	敬語②尊敬語・謙譲語・丁寧語を正しく使うことができる
7	敬語の理解度を確認できる
8	ビジネス用語　明るい声・話す速度・好感を与える話し方・クッション言葉を身につける
9	電話応対①　一般の電話のマナー　電話を受けることができる
10	電話応対②　ビジネス電話をかけることができる
11	定期試験：ビジネスマナー確認テスト
12	ロールプレイングをし、学びを体感できる
13	イベント時に必要なビジネスマナーの実践ができる
14	イベント時に経験したビジネスマナーで困った点、難しかった点を振り返ることができる
15	この授業を通して学んだビジネスマナーを就職活動で活かすことができる

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【レコーディング演習】 ビジネスマナー（2）	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	音楽テクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	MCミューズ
教員の略歴	1996年FMノースウェーブにおいてニュース・お天気などを1年半担当。2003年より（株）MCミューズ代表取締役就任。洞爺湖サミット関連やエイペックなどのレセプションをこなす一方、CM、ナレーターとしても活動中						
授業の学習内容	就職活動に向け、社会人になるための基本的な知識を学習する。実社会を視野に入れながら、知識として知るだけではなく、すぐに役立てることができるよう多数のシュミレーションを行う。						
到達目標	社会人にとって不可欠なビジネスの基本知識を総合的に身につけ、自然で感じの良い挨拶や、聞きとりやすい声、好感を与える立ち振る舞いなどを習得する。実社会に通用する自己表現スキルを身につける。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	一般常識・各種マナー①ビジネス文章を理解できる
2	一般常識・各種マナー②名刺交換・席次の知識・訪問と応対ができる
3	一般常識・各種マナー理解度の確認ができる
4	電話応対の応用ができる
5	イベント進行①スタッフの役割ができる
6	イベント進行②実際にスタッフとして進行、紹介などができる
7	プレゼンテーション①　発表することができる
8	プレゼンテーション② 発表し、質疑応答ができる
9	グループワーク　互いの意見を尊重し、意見交換ができる
10	グループワーク　自分が伝えたいことを言語化し伝えることができる
11	定期試験:ビジネスマナー確認テスト
12	授業全体の理解度を確認できる
13	イベント時に必要なビジネスマナーの実践ができる
14	イベント時に経験したビジネスマナーで困った点、難しかった点を振り返ることができる
15	この授業を通して学んだビジネスマナーを就職活動で活かすことができる

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【キャリア教育】 キャリア教育(1)	必修選択	必修	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	磯野 秀太
教員の略歴	大阪芸術大学放送学科卒業後 映像制作会社・株式会社東通インフィニティにてディレクターとして3年半勤務						
授業の学習内容	自立した人になるためのキャリア形成を明確にしていく						
到達目標	自分の興味や能力を考慮しながら、様々な職業やキャリアの可能性を探求する能力を身につけます。自己分析や職業リサーチのスキルを磨き、自身の目標や適職を見つけるための情報収集能力を向上させます。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	仲間作りワークショップ・スカウト（契約書）について学ぶ①
2	仲間作りワークショップ・スカウト（契約書）について学ぶ②
3	業界研究・電話マナー/メールマナーを理解できる①
4	業界研究・電話マナー/メールマナーを理解できる②
5	主体性ワークショップができる
6	計画力ワークショップができる
7	傾聴力ワークショップができる
8	発信力ワークショップができる
9	ホスピタリティについて学ぶ①
10	ホスピタリティについて学ぶ②
11	ホスピタリティについて学ぶ③
12	チームワーク力ワークショップができる
13	創造力ワークショップができる
14	働きかけ力ワークショップができる
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【キャリア教育】 キャリア教育(2)	必修選択	必修	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	磯野 秀太
教員の略歴	大阪芸術大学放送学科卒業後 映像制作会社・株式会社東通インフィニティにてディレクターとして3年半勤務						
授業の学習内容	自立した人になるためのキャリア形成を明確にしていく						
到達目標	将来の目標を明確にし、それに向けたキャリア計画を立てる能力を身につけます。自分の興味や価値観に基づいてキャリアゴールを設定し、その達成に向けた具体的なステップや行動計画を作成します。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	面接礼法について実践できる①
2	面接礼法について実践できる②
3	ファイナンス系（貯蓄）・ITリテラシーについて理解できる①
4	ファイナンス系（貯蓄）・ITリテラシーについて理解できる②
5	履歴書の書き方について理解する
6	履歴書が書くことができる
7	SDGsについて理解できる
8	目標達成シートを書くことができる①
9	目標達成シートを書くことができる②
10	組織に入るということについて理解できる①
11	組織に入るということについて理解できる②
12	自分を成長させるキャリアパスを作ることができる①
13	自分を成長させるキャリアパスを作ることができる②
14	電話マナー/メールマナー・名刺の渡し方を実践することができる
15	後期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【道具制作】 制作ライブプロダクション(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	榎本 真也
教員の略歴	イベント関連会社にて、各種イベント・ライブ・コンサート等の制作・舞台監督を手掛ける						
授業の学習内容	舞台における基礎知識・用語・慣例を学び理解し実践する 業界人として最低限のステージ知識を会得する 音楽系ステージにてプランニングや進行の方法を理解し実践する						
到達目標	舞台監督・進行ディレクターとして動けるようになる 音楽系ステージにおいてのプランニングができるようになる 現場の全体的な動きを把握することができる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	ライブ制作とは何か（制作業務・企画・プロモーション）を学び理解する、学園祭に向けた座組およびスケジュール作成
2	ライブ企画（実施するイベントの意味・意義・ストーリー性）についてを思考し企画を立てる、内容を作り込む
3	企画概要書の完成・運営マニュアル作成（学園祭開催概要リリース目標）
4	校舎レイアウト（部屋割り）・会場造作関係の決定
5	最終調整・リハーサル・運営ロールプレイング（学園祭前最終授業）
6	定期試験（振り返り）：学園祭反省会・実施報告書の作成
7	ライブ配信について、仕組みと収益の確立・著作権や原盤権を理解した上で円滑かつ効果的な配信を組める
8	ハイブリッド型ライブ（有観客＋生配信）においての発想や座組・準備についてを理解し制作できる
9	ビジュアル等デザインについての発想や効果についてを理解し発注（依頼）もしくは基礎的なレイアウトを行える
10	自主企画イベントについて　案出し（テーマタイトルの選定）　概要組み立てを行う
11	音響・照明・映像・楽器・美術・特殊効果などテクニカルセクションについてを理解した上で発注（依頼）ができるようになる
12	ライブ制作と地方プロモーターの関係について、プロモーターの業務内容を理解することができる
13	学内イベントで進行・舞台監督・制作・運営などでプランニングし準備ができる
14	学内イベントの実施ができる
15	学内イベントの振り返りができる

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【道具制作】 制作ライブプロダクション（2）	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	音楽テクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	榎本 真也
教員の略歴	イベント関連会社にて、各種イベント・ライブ・コンサート等の制作・舞台監督を手掛ける						
授業の学習内容	ライブ制作とは何かを理解し、ライブ制作の仕組みや過程を学び理解する ライブイベントを行う際の具体的な作業や進め方を学ぶ ライブ・コンサートの企画力を養う						
到達目標	ライブ制作スタッフとしての作業を行うことができる ライブに関わる各セクションを依頼し統括して円滑なライブイベントを実施できる ライブにおけるプロモーション施策を進め効果を得ることができる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	ライブ制作、会場毎の使用（借用）方法や準備について　会場打ち合わせ（小屋打ち合わせ）の進め方
2	ライブ制作、予算・出演条件・出演交渉についてを理解し実践できるようにする
3	ライブチケットについての概念・作成および販売・記載事項を理解し実際にチケットを販売（配布）できるようになる
4	ライブにおける「プロモーション」という概念について理解する（リリースとの兼ね合いやインストアライブなど）
5	アーティストの対応やアテンドについてを学び実践できる＋ライブイベントでのヘアメイク/メイクについての仕組み
6	ライブ制作における手配物・備品関係について各項目を覚え理解し実践できる
7	各種申請について（警察・消防・保健所・会場）種類と必要性を理解し実際に申請を提出できるようになる
8	資料作成　より高度な詳細資料をPCを使用して作成できるようになる
9	開催告知・プロモーションについてWebおよび各媒体を活用した展開ができるようになる
10	各種名義の獲得　協賛や協力名義・後援名義についてを理解し活用することができるようになる
11	手配関係　出演者サイドに向けた各種手配物（交通宿泊・楽屋・控室等）の種類を理解し実際に手配できる
12	予算について　ライブ・コンサートにかかる費用項目を理解し、収支計算ができるようになる
13	学内イベントで進行・舞台監督・制作・運営などで上記の学んだ知識を活かして考えることができる
14	定期試験：学内イベントの実施ができる
15	学内イベントの振り返りができる

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【企画】 コンサート舞台基礎/舞台監督(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	音楽テクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	榎本 真也

教員の略歴	イベント関連会社にて、各種イベント・ライブ・コンサート等の制作・舞台監督を手掛ける
授業の学習内容	エンタテインメントに携わる業種を目指す上でステージ・進行についてを学習し理解する コンサート・ライブ・イベント制作において密接な関係にある「舞台監督」が務まるよう学習する 音楽系ステージにてプランニングや進行の方法を理解し実践する コンサート・ライブ・イベントの現場におけるプランニングおよび当日進行ができる知識を会得する
到達目標	舞台監督・進行ディレクターとして現場で動けるようになる 音楽系ステージにおいての演出プランニングおよび進行管理ができるようになる 現場の全体的な動きを把握し統括・管理することができる
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	舞台監督の役割を理解する、ライブ・コンサートに必要なプラン・進行管理・演出についての概要を学び理解する
2	ライブ・コンサートの事前準備・スケジュール組みについてを理解し実践する
3	会場図面・舞台図面・セット図・セットリスト・キューシートなどの資料作成方法を学び、実際に作成できる
4	ライブ・コンサートのチーム編成や座組を理解しセクション同士のコミュニケーションやオーダーができる
5	実際に使用する舞台用語・機材及び楽器の名称や用途などを学んだ上で理解し活用できる
6	進行におけるセクション同士のコミュニケーション方法についてを学び理解し活用できる（インカムの使用）
7	ゲネプロ・リハーサル（および総見）の立ち会いや進行について方法を理解し実践できる
8	ライブ・コンサートにおける実際の進行方法を学び理解し実践できる（ステージでロールプレイングの実施）
9	応用的な演出について（セット・映像）を学習・理解し実践できる（*9月イベント週に向けて）
10	大道具・吊りもの・幕類の概要を学習し理解する
11	起こりうるトラブルや事故についてを把握し、リスクマネジメントや現場での対応対処について学習し理解・実践する
12	ステージでの映像について、データの取り扱いを知り、コンテンツの作成依頼を行えるようになる
13	舞台知識をもとにイベント企画、制作、運営の役割決めができる
14	安全・安心にイベント遂行ができる
15	定期試験：（実施イベントの振り返り）

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【企画】 コンサート舞台基礎/舞台監督(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	榎本 真也
教員の略歴	イベント関連会社にて、各種イベント・ライブ・コンサート等の制作・舞台監督を手掛ける						
授業の学習内容	エンタテインメントに携わる業種を目指す上でステージ・進行についてを学習し理解する コンサート・ライブ・イベント制作において密接な関係にある「舞台監督」が務まるよう学習する 音楽系ステージにてプランニングや進行の方法を理解し実践する コンサート・ライブ・イベントの現場におけるプランニングおよび当日進行ができる知識を会得する						
到達目標	舞台監督・進行ディレクターとして現場で動けるようになる 音楽系ステージにおいての演出プランニングおよび進行管理ができるようになる 現場の全体的な動きを把握し統括・管理することができる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	各種申請（会場・消防・警察・保健所等）について必要事項を学習・理解し実践（申請提出）できる
2	楽器・機材についての高度な知識を持ち、運搬・セッティングやステージ進行に役立てることができる
3	カメラの入る現場（有観客＋生配信のハイブリッド開催等）について概要を学習・理解し実践できる
4	ステージ・客席・設置機材などの関係性を理解し、客席レイアウトを組むことができる（高度な会場図面）
5	演目における演出や進行における提案を出演者側に行うことができる
6	転換の手法を学んだ上で実際の転換プランを作成したり転換指示を出せるようになる
7	音響を活用した演出・音響オーダーについてより高度に理解し実践できる
8	照明を活用した演出・照明オーダーについてより高度に理解し実践できる
9	映像を活用した演出・映像オーダーについて理解し実践できる
10	大道具・セットについて方法や構造をより高度に理解しプランに反映する、セクションへの発注を行えるようになる
11	特殊効果（特効）を活用した演出についてを学び理解し実践（発注）できる
12	実際のライブ・コンサートから現在主流の演出・進行を学び、取り入れる
13	定期試験：実際のイベントで舞台監督としての動きができる
14	イベントの振り返り、改善点、課題を見つけることができる
15	授業を通して、イベントでの舞台監督の在り方を理解できる

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【造形】 デザインベーシック(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間(単位)	30 2	担当教員	岩瀬聡子
教員の略歴	東京・札幌の民間企業をへて独立。ポスター・企業・商業店舗ディスプレイ・ロゴマークデザインなどてがける。現在は短大・専門学校にて指導を行い現在に至る。						
授業の学習内容	デザイン業界だけではなく、多くの業界で写真の加工や簡単な印刷物が作成できる、IllustratorとPhotoshopのスキルがあると、就活する際の強みになる。本授業ではIllustratorとPhotoshopの操作と基礎デザインについて学習し、前期終了までには、簡単なキャラクターやフライヤーを一つ仕上げる。使用ソフト:Adobe Illustrator/Photoshop　基本的な操作技術を学習する。						
到達目標	①IllustratorとPhotoshopの体系的な知識・操作が身につけることができる。 ②前期で制作したパーツを使用し、フライヤーを制作することができる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する。						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	オリエンテーション　IllustratorとPhotoshopの初期設定と基本操作を知ることができる。(1)アプリケーションの起動 (2)新規ドッキュメントの作成 (3)作業環境の初期設定 (4)ツールパネルの基本操作
2	IllustratorとPhotoshopの基本の操作ができる。(5)パネル基本操作 (6)画面の拡大と縮小 (7)操作の取り消しと図面の初期化 (8)ファイルの保存 (9)カラーモードと解像度
3	基本図形で簡単な絵を描くツールを理解することができる。(1)新規ドキュメント (2)図形制作 (3)複製 (4)回転 (5)拡大縮小
4	基本図形で簡単な絵を描くことができる。(6)アンカーポイント (7)削除 (8)シェイプ形成ツール (9)塗りと線の指定
5	簡単なキャラクターのイラストを描くツールや手順を理解できる。(1)配置 (2)レイヤー追加・ロック (3)鉛筆ツールの設定
6	簡単なキャラクターのイラストを描くことができる。(1)配置 (2)レイヤー追加・ロック (3)鉛筆ツールの設定
7	簡単なキャラクターのイラストに色を塗るツールや手順を理解することができる (1)スウォッチ (2)ライブペイントツール
8	簡単なキャラクターのイラストに色を塗り完成させることができる。 (3)ライブペイント選択ツール (4)CCライブラリ
9	定期試験:フライヤー制作:店名のロゴを制作する手順を理解できる。(1)文字入力 (2)文字サイズ (3)フォント変更 (4)文字タッチツール (5)アウトライン作成
10	定期試験:店名ロゴを作ることができる (6)AdobeFonts
11	マークを作るため形の整列を理解することができる。(1)垂直方向中央に整列 (2)水平方向中央に整列 (3)パスファインダー
12	写真編集の修正を理解することができる。(1)スポット修復ブラシ (2)ブラシ設定 (3)塗りつぶしまたは調整レイヤー
13	学内イベントでポスターやフライヤー、パンフレットなどの制作物を作成することができる
14	作成した制作物を互いに評価し、良い点、改善点をあげることができる
15	制作物を実際に活用したイベントを通して、次回の課題を見つけることができる

【使用教科書・教材・参考書】

これからはじめるIllustrator&Photoshopの本　技術評論社

科目名	【造形】 デザインベーシック(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間(単位)	30 2	担当教員	岩瀬聡子
教員の略歴	東京・札幌の民間企業をへて独立。ポスター・企業・商業店舗ディスプレイ・ロゴマークデザインなどてがける。現在は短大・専門学校にて指導を行い現在に至る。						
授業の学習内容	デザイン業界だけではなく、多くの業界で写真の加工や簡単な印刷物が作成できる、IllustratorとPhotoshopのスキルがあると、就活する際の強みになる。本授業ではIllustratorとPhotoshopの操作と基礎デザインについて学習し、前期終了までには、簡単なキャラクターやフライヤーを一つ仕上げる。使用ソフト:Adobe Illustrator /Photoshop　基本的な操作技術を学習する。						
到達目標	①IllustratorとPhotoshopの体系的な知識・操作が身につけることができる。 ②後期で制作したパーツを使用し、背景のあるイラストを完成させることができる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する。						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	解像度について理解することができる。(4)画面サイズに合わせる (5)クイック選択ツール (5)選択範囲の保存
2	マスクについて理解することができる。(6)選択範囲の読み込み (7)レベル補正 (8)マスク
3	写真編集の修正について操作手順を理解をすることができる。(1)切り抜き (2)コンテンツに応じる (3)比率変更 (4)コピースタンプ
4	写真を切り抜いて合成することができる。(1)コピー・ペースト (2)スマートオブジェクト (3)自由変形 (4)水平方向に反転
5	写真編集の画像の色彩調整をすることができる。(1)覆い焼きツールの設定 (2)登録
6	写真のゆがみや合成をすることができる。(1)ゆがみの調整 (2)被写体を選択
7	調整レイヤーについて理解できる。(3)選択とマスク (4)境界線調整ブラシ (5)合成
8	写真の画面の修正をすることができる。(6)塗りつぶし (7)選択範囲の変更 (8)選択範囲外をマスク
9	定期試験:フライヤー制作:店名のロゴを制作する手順を理解できる。(1)文字入力 (2)文字サイズ (3)フォント変更 (4)文字タッチツール (5)アウトライン作成
10	定期試験:店名ロゴを作ることができる (6)AdobeFonts
11	ビジネス用の名刺のデザインの特徴を理解することができる
12	定期試験:名刺を制作することができる
13	作成した名刺を実際に企業説明会やプロジェクトで利用し、より良い名刺デザインを検討できる
14	場面にあった名刺デザインを数種類もつことができる
15	就職活動で活用できるデザインデータや、作品データを各自でもつことができる

【使用教科書・教材・参考書】

これからはじめるIllustrator&Photoshopの本　技術評論社／　Illustratorでイラストを描こう(超入門教室)技術評論社

科目名	【ヴォイストレーニング】 アーティストプロモーション（1）	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	吉田 敏彦
教員の略歴	レコード会社などでアーティストや作品のプロモーションに長年携わり、多種多様な経験を積んでいる						
授業の学習内容	①2年生で学ぶプロモーションをより理解する為と,音楽業界内で常識的な事の最低限の知識を身に付ける為。②全ての授業との関連性有り。③知識や情報を吸収して、目指す音楽業界の職業に就いた際、仕事に応用出来る頭の中の基礎体力を付ける。①～③を踏まえて、音楽関係の仕事をする為に必要な事を広範囲に、時には深掘りしながら取り上げます。						
到達目標	扱う内容は業界内でのモノの見方ですので、一般人の見方とは違う角度から音楽シーンなどを見るようにするのと、同時に2年生で受講する授業の基礎知識が大部分を占めるので、それらをしっかりと理解して次のステップへの準備を整える事。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績じより評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	ガイダンス（シラバスを使って説明）／授業内容の概要・目標などを理解できる
2	業界内相関図／業界内でのアーティストを取り巻く企業や人などの関連性を理解できる
3	インディーズとメジャー、アーティストとタレントそれぞれの業界内での解釈の違いを理解できる
4	ディスカッションまたは補足知識／状況次第で理解不足や追加の知識などを取り上げ理解を深める
5	音楽産業の中心であるJ-POPと、旗艦産業のレコード会社①の基本を理解できる
6	レコード会社②過去／日本の音楽シーンの変遷とレコード会社の役割を理解できる
7	レコード会社③現在／パッケージとノンパッケージ、音楽の売り方の変遷を理解できる
8	レコード会社④未来／ストリーミングを巡る動きを理解できる
9	ディスカッションまたは補足知識／状況次第で理解不足や追加の知識などを取り上げ理解を深める
10	音楽産業の未来①音源ビジネスの現状を理解できる
11	音楽産業の未来②音源から得られる収入の仕組みを理解できる①
12	音楽産業の未来③音源から得られる収入の仕組みを理解できる②
13	学内イベントにてのプロモーションプランを立てることができる
14	定期試験：学内イベントにてSNSやHPなどの媒体でプロモーションができる
15	学内イベントでのプロモーションの効果を振り返りできる

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【ヴォイストレーニング】 アーティストプロモーション（2）	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	音楽テクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	吉田 敏彦
教員の略歴	レコード会社などでアーティストや作品のプロモーションに長年携わり、多種多様な経験を積んでいる						
授業の学習内容	①2年生で学ぶプロモーションをより理解する為と,音楽業界内で常識的な事の最低限の知識を身に付ける為。②全ての授業との関連性有り。③知識や情報を吸収して、目指す音楽業界の職業に就いた際、仕事に応用出来る頭の中の基礎体力を付ける。①～③を踏まえて、音楽関係の仕事をする為に必要な事を広範囲に、時には深掘りしながら取り上げます。						
到達目標	扱う内容は業界内でのモノの見方ですので、一般人の見方とは違う角度から音楽シーンなどを見るようにするのと、同時に2年生で受講する授業の基礎知識が大部分を占めるので、それらをしっかりと理解して次のステップへの準備を整える事。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績じより評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	前期授業総括と後期授業の取り組み方のレクチャー
2	音楽産業の未来④／フィジカル商品の現状と今後の展望を理解できる
3	オールドメディア①／インターネットとオールドメディアの違いを理解できる
4	オールドメディア②／インターネット時代のオールドメディアの在り方を理解できる
5	オールドメディア③／テレビの仕組みと利用法を理解できる
6	オールドメディア④／ラジオと音楽業界の関係性を理解できる
7	オールドメディア⑤／ラジオの仕組みと利用法を理解できる
8	ディスカッションまたは補足知識／状況次第で理解不足や追加の知識などを取り上げ理解を深める
9	ライヴシーン①／ライヴの基本、プロモーションツアーを理解できる
10	ライヴシーン②／開催時の関連会社とその役割を理解できる
11	ライヴシーン③イベンターの役割とその仕事内容を理解できる
12	ライヴシーン④会場などの補足関連事項を理解できる／授業総括
13	学内イベントにてのプロモーションプランを立てることができる
14	定期試験：学内イベントにてSNSやHPなどの媒体でプロモーションができる
15	学内イベントでのプロモーションの効果を振り返りできる

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【舞台制作演習】 PAライブプロダクション（1）	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	久保田真
教員の略歴	2012年から音業界に携わる、フリーランスを経て現在はケイズサウンド株式会社に勤務						
授業の学習内容	年間行われるイベントを通して、必要な技術、知識を身に付け、自らが率先して取り組む事を学ぶ。						
到達目標	PAエンジニアとして必要な知識、技術を基本的な事から習得することができる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	PAとは何か、音を出すまでに必要な機材を理解できる
2	音を出すまでに必要な結線を理解できる
3	音を出すまでに必要な操作をできる
4	アナログ卓を操作し音が出すことができる
5	回線表の見方を理解できる
6	ステージ上の仕込み（インプット繋ぎ込み等）をできる
7	学校祭に向けて、イベント内容が理解でき、打ち合わせをできる
8	学校祭に向けての打ち合わせを元に、準備をできる
9	アンサンブル等を想定し、回線表を作成できる
10	PAから音を出し、グラフィックを操作できる
11	PAから音を出し、AUXを操作できる
12	ミュージカルに向けて、内容を理解し、打ち合わせできる①
13	ミュージカルに向けて、内容を理解し、打ち合わせできる②
14	ミュージカルに向けて、内容を理解し、打ち合わせできる③
15	前期定期テスト

【使用教科書・教材・参考書】
なし

科目名	【舞台制作演習】 PAライブプロダクション (2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	久保田真
教員の略歴	2012年から音業界に携わる、フリーランスを経て現在はケイズサウンド株式会社に勤務						
授業の学習内容	年間行われるイベントを通して、必要な技術、知識を身に付け、自らが率先して取り組む事を学ぶ。						
到達目標	PAエンジニアとして必要な知識、技術を基本的な事から習得することができる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	ミュージカルに向けて、内容を理解し、準備、作業ができる①
2	ミュージカルに向けて、内容を理解し、準備、作業ができる②
3	ミュージカルで持ち出した学校機材の現場復帰をできる
4	ミュージカルでの反省をし、次回に向けての目標を立てることができる
5	PAから音を出してGEQを操作し、音質の違いを理解できる
6	PAから音を出してGEQを操作し、周波数帯聞き取ることができる
7	モニター卓を使う意味を理解できる
8	モニター卓の操作を理解し、モニターから音をだすことができる
9	モニター卓のパッチができる
10	ハウス卓、モニター卓、両方のパッチをできる
11	WeAreに向けて例年の資料を理解し、今後の目標を立てることができる
12	We are準備週で学んだことを活かし、準備ができる①
13	We are準備週で学んだことを活かし、準備ができる②
14	We are準備週で学んだことを活かし、準備ができる③
15	後期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】
なし

科目名	【　プロダクション演習　】 韓国語(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	90 (6)	担当教員	具イギョン

教員の略歴	日本の語学スクール、文化スクールなどで韓国語講師を務める。
授業の学習内容	ハングルを学び、読み書きを身につけて会話する。
到達目標	① ハングルが読めるようになる。 ② 簡単な日常会話ができるようになる。
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する

回数	授業計画・内容
1	ガイダンス、自己紹介を学ぶことができる
2	ハングルの構成を知ることができる
3	ハングルを習得できる（基本母音・子音）
4	ハングルを習得できる（激音・濃音）
5	ハングルを習得できる（パッチム・合成母音）
6	挨拶の表現を習得できる
7	自己紹介の表現を習得できる　挨拶の文章が作成できる　練習発表
8	「～は　～です」の表現の習得できる、会話練習
9	「～ではありません」などの否定文の表現の習得できる、会話練習、　職業関連単語の学習
10	「これ・それ・あれ」 などの代名詞の学習ができる、会話練習
11	疑問形の表現の習得ができる、家族関連単語の学習できる
12	前期試験（筆記試験、口頭試験）
13	イベント週を通して周りと協力しなから作品をつくることができる
14	イベント週を通して舞台のリハーサルを経験することができる
15	イベント本番 舞台に立ち、実際にパフォーマンスを披露することができる

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【　プロダクション実務　】 韓国語(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	90 (6)	担当教員	具イギョン
教員の略歴	日本の語学スクール、文化スクールなどで韓国語講師を務める。						
授業の学習内容	様々な表現を学び会話する。						
到達目標	簡単な日常会話が自信をもって話せるようになる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

回数	授業計画・内容
1	「います・あります」、「いません・ありません」の表現の習得ができる、会話練習
2	基本動詞の活用の学習ができる、会話練習
3	形容詞の活用の学習ができる、会話練習
4	漢字語数字と固有語数字の学習ができる、会話練習
5	「いくら・いつ」などの表現の習得ができる、会話練習
6	時間関連の表現の習得ができる、会話練習
7	過去形の表現の習得ができる、会話練習
8	敬語（現在系）の活用ができる
9	敬語（過去形）の活用ができる
10	確認の表現と逆節を理解することができる
11	希望・可能・能力の表現ができる
12	後期試験（筆記試験、口頭試験）
13	進級制作展 準備週を通して周りと協力しなから作品をつくることができる
14	進級制作展 準備週を通して舞台のリハーサルを経験することができる
15	進級制作展 舞台に立ち、実際にパフォーマンスを披露することができる

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【イベント制作演習】 照明ライブプロダクション(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	佐々木萌
教員の略歴	25歳から照明家として、札幌・東京の照明会社と共に、現場では主にピンスポットオペレーターを担当。ダンスイベントや音楽イベントでメインオペレーターも担当。						
授業の学習内容	バンドやソロアーティスト、弾き語り、ユニット等の実際の演奏にあわせてオペレートを行う。 事前準備として音源理解、照明プラン作成を行う。 照明プランに基づきプログラムも行う。 ジャンルの違いによる照明プランの違いを理解する。						
到達目標	照明プランを作成するにあたり、ジャンルの違いによる照明プランの立て方を会得する。 照明プログラミングを正確に、早く行えるスキルを身に着ける						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容
1	照明卓の操作基礎を学ぶ。灯りデーターを作りオペレートが出来る
2	課題曲2曲のうち1曲の灯りをプランして打ち込み。1曲にあった灯りをプラン出来る
3	課題曲の灯りをオペレート。本番で曲に合わせてオペレートが出来る
4	課題曲2曲のうち1曲 or 2曲の灯りをプランして打ち込み。1曲 or 2曲にあった灯りをプラン出来る。ピンの操作も学ぶ①
5	課題曲2曲のうち1曲 or 2曲の灯りをプランして打ち込み。1曲 or 2曲にあった灯りをプラン出来る。ピンの操作も学ぶ②
6	課題曲の灯りをオペレート。本番で曲に合わせてオペレートが出来る。ピンの操作も出来る
7	課題曲の2曲の灯りをプランして打ち込み。2曲にあった灯りをプラン出来る。ピンの操作も学ぶ①
8	課題曲の2曲の灯りをプランして打ち込み。2曲にあった灯りをプラン出来る。ピンの操作も学ぶ②
9	課題曲の灯りをオペレート。本番で2曲に合わせてオペレートが出来る
10	課題曲の2曲の灯りをプランして打ち込み。2曲にあった灯りをプラン出来る。ピンの操作、プランも学ぶ。①
11	課題曲の2曲の灯りをプランして打ち込み。2曲にあった灯りをプラン出来る。ピンの操作、プランも学ぶ。②
12	課題曲の灯りをオペレート。本番で2曲に合わせてオペレートが出来る。ピンの操作も出来る①
13	課題曲の灯りをオペレート。本番で2曲に合わせてオペレートが出来る。ピンの操作も出来る②
14	課題曲の灯りをオペレート。本番で2曲に合わせてオペレートが出来る。ピンの操作も出来る③
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

動きやすい恰好、黒っぽい服が好ましい、　皮手袋、 その他

科目名	【イベント制作演習】 照明ライブプロダクション(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	佐々木萌
教員の略歴	25歳から照明家として、札幌・東京の照明会社と共に、現場では主にピンスポットオペレーターを担当。ダンスイベントや音楽イベントでメインオペレーターも担当。						
授業の学習内容	バンドやソロアーティスト、弾き語り、ユニット等の実際の演奏にあわせてオペレートを行う。 事前準備として音源理解、照明プラン作成を行う。 照明プランに基づきプログラムも行う。 ジャンルの違いによる照明プランの違いを理解する。						
到達目標	照明プランを作成するにあたり、ジャンルの違いによる照明プランの立て方を会得する。 照明プログラミングを正確に、早く行えるスキルを身に着ける						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容
1	課題曲の2曲の灯りをプランして打ち込み①
2	課題曲の2曲の灯りをプランして打ち込み②
3	課題曲の2曲にあった灯りをプランが出来る①
4	課題曲の2曲にあった灯りをプランが出来る②
5	課題曲の2曲に向けてのピンの操作が出来る①
6	課題曲の2曲に向けてのピンの操作が出来る②
7	課題曲の2曲の明かりに対してのピンの操作、プランも学ぶ①
8	課題曲の2曲の明かりに対してのピンの操作、プランも学ぶ②
9	課題曲の灯りをオペレートが出来る。ピンの操作も出来る①
10	課題曲の灯りをオペレートが出来る。ピンの操作も出来る②
11	課題曲の灯りをオペレートが出来る。ピンの操作も出来る③
12	課題曲の灯りをオペレート。本番で2曲に合わせてオペレートが出来る。ピンの操作も出来る①
13	課題曲の灯りをオペレート。本番で2曲に合わせてオペレートが出来る。ピンの操作も出来る②
14	課題曲の灯りをオペレート。本番で2曲に合わせてオペレートが出来る。ピンの操作も出来る③
15	後期定期テスト

【使用教科書・教材・参考書】

動きやすい恰好、黒っぽい服が好ましい、　皮手袋、 その他

科目名	【音楽理論】 組織マネジメント(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
		授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	神野　由香里
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部						
教員の略歴	博士（経営学）/　弁護士の秘書を20年以上経験/現在、組織の人間行動や労働環境を研究。 大学や短大でキャリア教育・組織行動・労働社会学に関連する授業も担当している。						
授業の学習内容	組織マネジメントは、対面とオンラインの併用授業。将来所属する企業組織を客観的に見ること、行動できる思考力を育てるために必要な科目であり、企業組織の仕組みを理解し「どのような企業組織が社会を豊かにするのか」を論理的に考え説明できることを目指す。学んだことは次年度以降の就職活動や社会人生活に役立てほしい。						
到達目標	①各授業テーマについて企業（組織）の立場から、自分の考えを説明できる ②近年変化する企業の組織構造を理解し、自分の考えを説明できる ③経営資源を活用したビジネスプランを考え組織の運営方法を提示できる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容　授業方法（対面・オンライン・オンデマンド）は学校行事等により変更の可能性があり
1	【対面】授業のガイダンス　企業はどのようにして社会の役に立っているか説明できる
2	【対面】企業の組織活動に必要な経営資源を理解し説明できる
3	【対面】組織構造を理解し、事例組織の問題点を説明できる
4	【対面】事例組織の役割分担「何をするのか」意思決定を考え説明できる
5	【対面】組織文化を理解しどの組織文化で働きたいか自己分析できる。企業を組織文化の点から分析できる
6	【対面】営利組織とボランティア組織の違い、組織運営のメリットデメリットを議論できる
7	【対面】演習発表（定期試験）：自分が社長ならどんな組織設計をしたいのか発表できる
8	【オンライン】組織の経営戦略は何かを理解し、複数企業の比較分析を説明できる
9	【オンライン】起業の仕組みを理解し、身近な生活から起業した事例を見つけることができる
10	【オンライン】起業するならどんな事業を起こしたいか、経営戦略の視点から説明することができる
11	【オンライン】企業のリスク対策を考える①イベントビジネスプランを分析し、万が一の事態への対策を提示
12	【オンライン】企業のリスク対策を考える②　エンタメ業界の組織文化を分析し、万が一の対策を提示できる
13	【対面】就職希望の企業・組織文化について分析することができる。
14	【対面】就職希望先の組織でどのように仕事をして働いていくか具体的に考えることができる。
15	【対面】この授業を通して、組織とは？という振り返りができる

【使用教科書・教材・参考書】

参考書：上林憲雄ほか（2018）『経験から学ぶ経営学入門第２版』有斐閣/上林憲雄ほか（2020）『経営組織入門』文眞堂

科目名	【キャリアデザイン】 キャリアデザイン(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間(単位)	30 2	担当教員	神野　由香里
教員の略歴	博士(経営学/弁護士の秘書を20年以上経験/現在、組織の人間行動や労働環境を研究しています。大学や短大でキャリア教育・組織行動・労働社会学に関連する授業も担当しています						
授業の学習内容	授業は対面にて行い、キャリアの意思決定できる能力の向上を目指します。就職後に早期退職する若者が多いといわれている中で、この授業で知識を身に着け円滑に社会と関わってほしいと願っています。そのため社会で働くことのイメージを構築できるよう、受講生自身がどのような価値観や職業観を持っているか理解したうえで、組織へのかかわり方、多様な働き方を知るための講義を行います。みなさんには自分の職業観を他者にわかりやすく伝えることを意識してほしいです。						
到達目標	①自分の価値観や職業観を知ることができる ②自分を高めるモチベーションと働くことの意味づけができる ③多様な働き方を理解し、自分なりの意見を持って自身のキャリア形成を説明できる						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

回数	【授業計画・学習内容】 授業方法(対面・オンライン)は学校行事等で変更する可能性があります
1	授業のガイダンス/「主体性」の視点からキャリアデザインをイメージすることができる
2	集団の中の個人と自分自身(個人)の関係を理解し、価値観を自己表現できる
3	組織学習を理解し、苦手な仕事を楽しい仕事に変える意味づけを自己表現できる
4	入学後から環境に慣れる過程(組織適応)を自己分析し、自分の言葉で説明することができる
5	キャリアの仕組みを知り自分が望むキャリアンカー・苦手なキャリアンカーを見つけることができる
6	5回目の授業で考えたキャリアアンカーをより深く分析し、自己の価値観を表現できる
7	働くことへの不安や疑問をみんなで議論し共有することができる
8	学園祭を振り返り、組織内の葛藤・情報共有にどのような対処が必要か自分の意見を述べることができる
9	リーダーシップ論を理解し、実践(学園祭など)での活かし方を自己表現できる
10	日本の雇用システムを理解しアルバイトと正社員の違いを考え　双方の働き方を説明できる
11	職業観の仕組みを知り自分が望む職業観について考えを述べることができる
12	「労働に関する知識(労働法)」を学び、働くことをイメージできる
13	学んだ労働に関する知識を活かし、困ったり悩んだりした際の解決策を考えることができる
14	定期試験:この授業を通して学んだことを互いに発表し、考えを深めることができる
15	どのような働き方、生き方をしていきたいか自身で準備していくことができる

【使用教科書・教材・参考書】
稲葉祐之ほか(2010)『キャリアで語る経営組織　個人の論理と組織の論理』有斐閣アルマ

科目名	【キャリアデザイン】 キャリアプランニング(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間(単位)	30 2	担当教員	神野　由香里
教員の略歴	博士(経営学/弁護士の秘書を20年以上経験/現在、組織の人間行動や労働環境を研究しています 大学や短大でキャリア教育・組織行動・労働社会学に関連する授業も担当しています						
授業の学習内容	後期は対面授業とオンライン授業併用を予定しています。授業では、未来の労働環境や自己のキャリアを創造します。労働環境に関わる知識を学び事例を題材にテーマに対する意見を様々な方法を使って伝える対応力を身につけます。多様な視点からキャリア形成を考え、自分の思いをどのように表現するかを知り、学んだ知識を次年度の就職活動に活かして欲しいと願っております。質問があった場合はフィードバックしますので遠慮なくお伝えください						
到達目標	①自分の人生設計をイメージしキャリア形成を表現することができる ②労働環境の諸問題を理解し、前期で学んだ自分の職業観と関連付けて解決策を提示できる ③未来の労働環境を創造し、未来に自分は何をしたいのか論理的にプランニングできる						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容(学校行事などで授業方法(対面かオンライン・オンデマンド)は変更する可能性あります)
1	後期授業のガイダンスと組織内での個人行動の仕組みを理解することができる
2	就職直後に感じるリアリティショックはなぜ起こるのか、自分の考えを自己表現できる
3	長時間労働が減らない要因から職業観とワークライフを考え自己表現できる
4	人はなぜ働くのか　やる気やモチベーションの源泉を知り職業観に関連させて発表できる
5	多様な正社員からみる人事制度や異動の違いを知り自分の望む働き方をプランニングできる
6	定期試験:組織で働く①円滑に休暇を取得するために必要なことを発表できる
7	組織で働く②組織内で起こる葛藤「他者と自分を比較する」公正性の視点かで考えを発表できる
8	「あなたにとって理想的な上司とは？」人間関係論から理想の上司像をプランニングできる
9	PCDAサイクルを使って課題解決能力能力とは何かを理解し、自分の課題解決能力を説明できる
10	【オンライン】自覚している「弱さ」を「強さ」に　意味づけを変えて自分のキャリアをプランニングできる
11	【オンライン】自分を知ってもらうために「何を」表現したいか　自己の価値を表現することができる
12	【オンライン】キャリアセンター長と一緒に就職活動の実践に向けた行動を考え説明できる
13	【オンライン】希望する企業研究や働き方を複数リストアップできる
14	【オンライン】個々にどのように自身の就職活動を動いていくかプランニングができる
15	この授業を通して学んだことを活用し、就職活動をスタートできる

【使用教科書・教材・参考書】

参考書:稲葉祐之(2017)『キャリアで語る経営組織』有斐閣アルマ　山藤 賢(2022)『社会人になるということ～令和版～』

科目名	【音楽理論】 ロジカルコミュニケーション（1）	必修選択	必須選択	年次	1	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	音楽テクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30（2）	担当教員	神野由香里

教員の略歴	博士（経営学）/ 弁護士の秘書を20年以上経験/現在、組織の人間行動や労働環境を研究。 大学や短大でも、キャリア教育・組織行動・労働社会学に関連する授業を担当している。
授業の学習内容	コミュニケーションについて創造力を磨き、視野を広げることを大切に考え、そのためまず「認知バイアス」を学び、多様なバイアスを理解した上で「自ら課題を見つけわかりやすく他者に伝えられる（自己表現）」ことを目指す。伝えることに慣れるため授業前にはアイスブレイクを取り入れ、安心して話せる授業環境を整え、授業で自分の思いを伝えること他者の意見に耳を傾けることを通し、就職時の面接や円滑な社会人生活に役立つ学びとする。
到達目標	①認知バイアスの仕組みを理解し、人間関係への影響について自分の意見を述べることができる ②自分の感情を、他者の理解を促す表現（具体と抽象）と取り入れて、伝えることができる ③コミュニケーションについて、多様な他者の視点も把握したうえで自分の考えを述べることができる
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する

授業計画・内容【学校行事等で授業方法（対面・オンライン・オンデマンド）は変更の可能性があります】	
回数	学習内容
1	授業ガイダンス/今までの経験を感情の視点から言語化してをわかりやすく表現することができる
2	「計画された偶発性」理論を理解し、偶然の体験エピソードを自己表現できる
3	コミュニケーションを阻害する「認知バイアス」を理解し、社会問題・労働問題への影響を説明できる
4	「自分の認知バイアスって何がある？」 自己分析し他者とのコミュニケーションの点から説明できる
5	「コミュニケションとは何か？」 理論や歴史を理解し、事例を基に自己表現ができる
6	「就職には外向型が有利？」 外向型と内向型、各々の素晴らしさを理解し自己を表現できる
7	「議論がかみ合わないのはぜ？」 議論の本質を理解し、具体と抽象の違いを自分の言葉で説明できる
8	「自分の行動力（強み）は何？」 強みとビジネスモデルをつないで自己表現ができる
9	「自分の人生を生かせる組織文化はどれ？」 自分の職業観と組織文化をつなげて発表することができる
10	「自分の得意な経験は何？」 オートエスノグラフィーを使って経験を他者にわかりやすく伝えられる
11	演習発表（定期試験）:「ｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝに関わる解決したい社会問題」を発表できる
12	「答えのない問いは何？」 答えのない問から他者の印象に残るオリジナルの自己紹介ができる
13	就職活動を通しての面接時のコミュニケーションの課題について考えることができる
14	面接時のコミュニケーション課題について、どのようなアプローチや対策があるか発表できる。
15	この授業を通して、自身が思うコミュニケーションについて振り返ることができる。

【使用教科書・教材・参考書】

参考書：情報文化研究所（2021）『認知ﾊﾞｲｱｽ事典』ｼﾞﾙ・ﾁｬﾝ（2022）『静かな人の戦略書』ﾀﾞｲﾔﾓﾝﾄﾞ社　細谷功（2014）『具体と抽象』dZER

科目名	【音響技術演習】 企画プロデュース(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	神野　由香里
教員の略歴	博士（経営学）/　弁護士の秘書を20年以上経験/現在、組織の人間行動や労働環境を研究。 大学や短大でキャリア教育・組織行動・労働社会学に関連する授業も担当。						
授業の学習内容	授業は対面とオンラインの併用。企画プロデュースは人や社会をプロデュースし、社会で起こる問題発生を未然に防ぐ企画力を身につける。そのためには、社会（人）の弱みも認識したうえで「弱さは見方を変えると強さになる」ことを知り「弱みを生かせる社会とはどういう社会か？」を自分の言葉で表現してもらう。未来の社会を創造し自分の思いを表現する楽しさを感じ、受講することで多様な立場を理解し他者を思いやる心を育ててほしいと願う。						
到達目標	①BtoC　個人に向けたサービスを提供するプロデュースを考え発表することができる ②人や社会の「弱み」を「強み」に変える企画を考え、説明することができる ③未来の社会を創造し自己の役割をプロデュースすることができる ④オンライン上で画面共有を使った演習発表ができる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容【学校行事等で授業方法（対面・オンライン・オンデマンド）の変更可能性あります】
1	【対面】 授業ガイダンス「合理的調整・合理的配慮」を理解し、身近な生活をゲーム（遊び）にすることができる
2	【対面】 目に見えない「感情」に寄り添ったビジネスプランは「何か」を考え発表できる
3	【対面】「マイノリティデザインの書籍」から広告と福祉のつながりを理解し自分の考えを説明できる
4	【対面】 過去の技術発展に伴う情報サービスの問題点を説明できる
5	【対面】 AIの発展により衰退する産業が生き残るため「何」が求められるか考えを述べることができる
6	【対面】 AIの発展により生まれる新しい産業と新しい働き方を創造できる
7	【対面】 世の中の解決されてこなかった問題の障壁を見つけ、解決策を述べることができる
8	【オンライン】ニーズとウォンツの違いを理解し、社会問題から個人のニーズを満たす市場を創造し発表する
9	定期試験：【オンライン】演習発表：社会の不便を便利にするために仕組みを創造し、プレゼン発表ができる
10	【オンライン】人と社会のつながりを考え「子育て」の社会支援を企画できる
11	【オンライン】市場のニーズを考え未来の市場を創造し説明できる
12	【オンライン】自分ができる社会的意義を考え、どのように行動するか説明できる
13	学内イベントで社会、地域、市場を意識した内容での企画を考えることができる
14	学内イベントで企画した内容の実践ができる
15	学内イベントの振り返りができる

【使用教科書・教材・参考書】

参考書　澤田智洋（2021）『ﾏｲﾉﾘﾃｨﾃﾞｻﾞｲﾝ』ライツ社　　鶴光太郎（2021）『AIの経済学』日本評論社

科目名	【音響技術演習】 企画マーケティング(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	神野　由香里
教員の略歴	博士（経営学）/　弁護士の秘書を20年以上経験/現在、組織の人間行動や労働環境を研究。 大学や短大でキャリア教育・組織行動・労働社会学に関連する授業も担当。						
授業の学習内容	企画マーケティングは、1年生・2年生の合同授業、1回の授業に2コマを使う対面授業を予定。 前半は問題を解決の基礎知識を学ぶ。後半はマーケティングの知識も取り入れて問題を発見し解決策を考えていく。授業1コマ目は受講生個人でテーマを考え、2コマ目は受講生みんなで対応策を議論する。この授業を受講することで、マーケティングの基礎知識が身につき社会で必要とされる問題解決能力の構築にもつながる。みなさんと話し合いながら授業を作り上げていく。						
到達目標	①日本だけではなく世界で起こる社会問題について、問題を発見し問題解決策を提示できる ②受講生同士の意見交換・議論を通じて、他者の良さを言語化して表現できる ③自分の好きなこと（趣味）を活かしたビジネスの取り組みを企画し発表できる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容【学校行事等で授業方法（対面・オンライン・オンデマンド）は変更の可能性あります】
1	【対面】授業ガイダンス 「問題とは何か」 問題意識を理解し問題設定・優先順位を決める
2	【対面】「問題を見つける」 事例の問題解決当事者を見つけ、当事者意識を説明し課題を対策を説明できる
3	【対面】「問題を組み立てる①」問題の仕組みを「時系列分析」「論理分析」両視点から説明できる
4	【対面】「問題を組み立てる②」環境変化を【社会的環境】の視点から問題を創造し解決策を説明できる
5	【対面】マーケティングとは？顧客ニーズを探り改善策を考える
6	【対面】マーケティングのコンセプトを理解し、商品販売を考え発表することができる
7	【対面】SDGsの概略を知り、自分で考えた社会問題とSDGsを関連マーケティングの視点から説明できる
8	【対面】「自分が解決したい社会問題」を戦略レベルと戦術レベルから考えることができる
9	【対面】ビジネスモデルキャンバスを理解し、自分なら「何」を価値提案したいか考えることができる
10	【対面】ビジネスモデルキャンパスへの理解を深める/企業の課題を「展開」を使って視野広く考える
11	定期試験：【対面】演習発表：自分が考えるビジネスモデルキャンバスを発表できる
12	【対面】自分の好きな事（趣味）に関連する企業が発展するために「何」が重要か説明することができる
13	学内イベントでマーケティングを意識し、集客（告知プロモーション）ができる
14	学内イベントを実施できる
15	学内イベントをマーケティングの観点から振り返りができる

【使用教科書・教材・参考書】
参考書：佐藤允一（2022）『新版　問題解決入門』ダイヤモンド社　竹下隆一郎（2021）『SDGsがひらくビジネス新時代』

科目名	【　映像基礎　】 PAアドバンス(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	90 6	担当教員	仁井田正樹
教員の略歴	1999年専門学校卒業後、複数の音響会社で勤務、現在（株）音響スタッフに所属しPAエンジニアとして活躍						
授業の学習内容	①PAエンジニアとして必要になる基礎的な機材知識を学ぶ ②使用機材の名前、用途、扱い方、仕込み図を見て機材設営を学ぶ ③学んだ知識を使い、複数名で協力して作業を進める						
到達目標	①機材の名前、用途を理解する ②音声信号の流れを理解し、簡単なPAセットを組めるようになる ③仕込み図を理解する ④他者とコミュニケーションをとり円滑に作業をできるようになる ⑤学内イベントを経験し、達成感、自信をつける						
評価方法と基準	定期テスト(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	PAエンジニアとしての心得、仕事内容を理解する／現場で使用するケーブル、コネクターの名称、用途を知ることができる
2	機材の設営、撤去、安全作業について知る／ケーブルの8の字巻き、マイクスタンドの設営を理解できる
3	簡単な仕込み図を見て設営を知る/機材と機材の配線方法を知ることができる
4	簡単な仕込み図を見て設営を理解できる
5	学園祭準備、個々の作業内容の理解できる
6	ミキサーの機能、機材の名称を知ることができる
7	デジタルミキサーについて学ぶ①
8	デジタルミキサーについて学ぶ②
9	マイク、スピーカー、パワーアンプの機能を知ることができる①
10	マイク、スピーカー、パワーアンプの機能を知ることができる②
11	マルチウェイスピーカーの設営を理解できる①
12	マルチウェイスピーカーの設営を理解できる②
13	小規模イベント程度の仕込み図を見て設営設営の順序、効率の良い設営を理解できる①
14	小規模イベント程度の仕込み図を見て設営設営の順序、効率の良い設営を理解できる②
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【　映像基礎　】 PAアドバンス(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	90 6	担当教員	仁井田正樹

教員の略歴	1999年専門学校卒業後、複数の音響会社で勤務、現在（株）音響スタッフに所属しPAエンジニアとして活躍
授業の学習内容	①PAエンジニアとして必要になる基礎的な機材知識を学ぶ ②使用機材の名前、用途、扱い方、仕込み図を見て機材設営を学ぶ ③学んだ知識を使い、複数名で協力して作業を進める
到達目標	①機材の名前、用途を理解する ②音声信号の流れを理解し、ホールの機材を組めるようになる ③仕込み図を理解する ④作業に関わる人とコミュニケーションをとり、役割分担で効率良く作業できるようになる ⑤学内イベントを経験して、達成感、自信をつける
評価方法と基準	定期テスト(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	音声分岐、モニターエンジニアについて知ることができる①
2	音声分岐、モニターエンジニアについて知ることができる②
3	音声分岐、モニターエンジニアについて理解することができる①
4	音声分岐、モニターエンジニアについて理解することができる②
5	サウンドチェックの方法を知ることができる①
6	サウンドチェックの方法を知ることができる②
7	デジタルミキサーについて学ぶ①□
8	デジタルミキサーについて学ぶ②□
9	エフェクターの効果、違いを学ぶ
10	ワイヤレスマイクの設営を理解することができる
11	デジタルミキサーについて学ぶ
12	ミュージカル準備、校内でのリハーサルを元に現場作業を学ぶ
13	少人数でバンド編成の設営、撤去、コミュニケーションの重要性を学ぶ
14	少人数でバンド編成の設営、撤去、コミュニケーションの重要性を理解できる
15	後期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【作詞・作曲・編曲】 イベント運営基礎(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	須川　敏治
教員の略歴	ソニー・ミュージックエンタテインメント制作・宣伝・営業・総務～SMAマネージメント制作・宣伝～Zepp Sapporo支配人、現在FMノースウエーブ番組審議委員会委員長						
授業の学習内容	イベント運営授業を通して本人達が目指している職業につくには、音楽業界関係の基礎知識を完全かつ迅速に取得しなくては成らない。常に国内外の情報を元に授業を展開し各コースと密接な連携をしてイベント運営のパワーアップを図って行き、音楽業界全般に通用するマインドを作り上げて行く。						
到達目標	実践的かつ専門的な職業感覚を身に付ける。 イベント内容を理解し制作計画に沿った進行を目指す。 オペレーションに関連する基本的な作業と現場ルールを習得する。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容
1	自己紹介　授業内容の紹介　イベント運営内容を理解する事が出来る
2	イベントに使用するライブハウス見学(Zepp Sapporo)の構造をl理解する事が出来る
3	イベントの定義・歴史を習得することが出来る
4	イベントの分類・仕組み・効果・社会とイベントの種類を習得出来る
5	イベントの分類　学園祭実習イベントでの基礎知識を活用出来る
6	イベントの分類と事例　地域活性　企業活動を知ることが出来る
7	イベントの実務知識　組織・予算管理・行程管理・広報計画の内容を知ることが出来る
8	イベントの実務知識　基本構想・基本計画・実施計画の内容を知ることが出来る
9	イベントの分類　事業イベント・コンサート・ライブの内容を知ることが出来る
10	定期試験：イベントの実務　札幌市主催　パークJAZZ　コンサートの制作・運営　現場実習での運営が出来る
11	イベントの分類　事業イベント・野外フエス・ミュージカル内容把握が出来る
12	イベントの分類　事業イベント・スポーツイベント内容を知ることが出来る
13	学内イベントにて運営の仕事を理解し、何が必要か準備ができる
14	学内イベントでお客様へホスピタリティをもった対応ができる
15	学内イベントの振り返りができる

【使用教科書・教材・参考書】
イベントクリエイト概論

科目名	【作詞・作曲・編曲】 イベント運営基礎(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間(単位)	30 (2)	担当教員	須川　敏治
教員の略歴	ソニー・ミュージックエンタテインメント制作・宣伝・営業・総務～SMAプロダクションマネージメント制作・宣伝 Zepp Sapporo支配人　現在FMノースウエーブ番組審議委員会委員長						
授業の学習内容	イベント運営授業を通して本人達が目指している職業につくには、音楽業界関係の基礎知識を完全 かつ迅速に取得しなくては成らない。常に国内外の情報を元に授業を展開し各コースとの密接な連携をして イベント運営のパワーアップ図って行き、音楽業界全般に通用するマインドを作り上げて行く。						
到達目標	実践的かつ専門的な職業感覚を身に付ける。 イベント内容を理解し制作計画に沿った進行を目指す。 オペレーションに関する基本的な作業と現場ルールを取得する						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容
1	イベント実習結果　運営計画・動員計画・プモーション計画の反省により次回実施の展開を習得出来る
2	イベント実習　在札のプロダクションとアーティストを絡めてのイベントの実習が出来る
3	イベント制作実務　計画作成　現地調査・ロケハンを通しての企画制作が出来る
4	イベント制作実務　演出①　舞台・ステージ・音響・照明・映像の演出が出来る
5	イベント制作実務　演出②　舞台装飾・展示装飾・美術装飾のプランニングが出来る
6	イベント制作実務　施工　搬入・施工・設営・リハーサル・搬出業務が出来る
7	イベント制作実務　演出①　運営マニュアルを作成する事が出来る
8	イベント制作実務　演出②　運営進行台本の作成・人員配置の割り振り表を作成する事が出来る
9	イベント制作実務　演出③　各ホール・ライブハウス人員配置表・バクヤードの管理が出来る
10	イベント制作実務　演出④　各会場のお客の誘導・サービス・安全・衛生管理・会場警備が出来る
11	イベント実習・企画・制作書の作成①　企画立案のコンセプトづくりが出来る
12	定期試験:イベント実習・企画・制作書の作成②　基本プラン企画書作成しプレゼンテーションが出来る
13	学内イベントにて、どのような仕事をしていきたいか目標を立てることができる
14	学内イベントでお客様へホスピタリティをもった対応ができる
15	学内イベントの振り返りができる

【使用教科書・教材・参考書】
イベントクリエイト概論

科目名	【グローバルコミュニケーション】 デビュープロジェクト(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 (2)	担当教員	須川　敏治
教員の略歴	ソニー・ミュージックエンタテインメント制作・宣伝・営業・総務～SMAプロダクションマネージメント制作・宣伝～Zepp Sapporo支配人　現在FMノースウエーブ番組審議委員会委員長						
授業の学習内容	アーティストに対する全ての基礎知識の習得を目指す。 アーティストの個性や創造性を作り上げて行き、アーティストとの信頼関係を構築出来る様に指導する。 アーティストマネージメントに関しては、創造性や現場での応用力と判断力を習得出来る様に指導する。						
到達目標	音楽業界全般で通用するマネージャーとしてのマインドを作り上げて行く。 自分自身をよく知り、自己アピールを自信を持って出来るように持っていく。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する。						

回数	授業計画・学習内容
1	１年生自己紹介で自分をアピールする　年間授業内容説明でスケジュールの把握できる
2	アーティストマネージメントの基本説明①　マネージメントの仕事内容・基本知識を習得出来る
3	アーティストマネージメントの基本説明②　マネージメントの仕事内容を具体的に理解できる
4	アーテイストマネージメントの音楽業界の変化の説明① 業界でのアナログは何か考えることができる
5	アーテイストマネージメントの音楽業界の変化の説明② 業界でのテクノロジーは何か考えることができる
6	アーテイストマネージメントの音楽業界の変化の説明③　アナログからテクノロジーの変化に対応出来る
7	アーティスト発掘　①　契約・専属契約・実演家契約を習得し法律の基礎を学びトラブルに対応出来る
8	アーティスト発掘　②　原盤譲渡契約・著作権契約を習得し法律の基礎を学び、複数の解決策を見出せる
9	アーティスト発掘　③　新人発掘方法・プロモーション計画作成にて行動力を発揮する事が出来る
10	アーティスト戦略　レコード会社とのデビュープロモーション計画作成で企画力が発揮出来る
11	アーティスト戦略　レコード会社と共同で全ての局媒体にプロモーション力が発揮出来る
12	企画戦略　企業プロジェクトとの新人発掘プロジェクトの実施　課題提案での企画力が発揮できる
13	定期試験：プロジェクト企画プレゼンテーション
14	プロジェクトの実践を通して、個々の役割を遂行できる
15	イベント準備週イベント制作・運営の準備が出来るようになる

【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】 デビュープロジェクト(2)	必修選択	必須選択	年次	1	開講区分	後期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間(単位)	30 (2)	担当教員	須川　敏治
教員の略歴	ソニー・ミュージックエンタテインメント制作・宣伝・営業・総務～SMAプロダクションマネージメント制作・営業～Zepp Sapporo支配人　現在FMノースウエーブ番組審議委員会委員長						
授業の学習内容	アーティストに対する全ての基礎知識の習得を目指す。 アーティストの個性や創造性を作り上げて行き、アーティストとの信頼関係を構築出来る様に指導する。 アーティストマネージメントに関しては、創造性や現場での応用力と判断力を習得出来る様に指導する。						
到達目標	音楽業界全般で通用するマネージャーとしてのマインドを作り上げて行く。 自分自身をよく知り、自己アピールを自信を持って出来るように持っていく。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する。						

回数	授業計画・学習内容
1	企画戦略　企業プロジェクトとの新人発掘プロジェクトの実施　課題提案が出来る
2	企画戦略 企業プロジェクトとの新人発掘プロジェクトの実施　企画力が発揮出来る
3	プロヴォーカリスト　ライブコンサート　企画・制作・運営での実務体験での行動力が発揮出来る
4	通常企画　①HOM のミュージカル運営でマネージメント力を発揮し行動出来る
5	通常企画　②HOM のミュージカル運営で、自身が考えるマネージメントを実践できる
6	コンサート・ライブハウス実施に伴う予算表作成・損益分岐点の把握で利益の掌握が出来る
7	コンサート・ホール実施に伴う予算表作成・損益分岐点の把握で利益の掌握が出来る
8	コンサート・アリーナ・ドーム実施に伴う予算表作成・損益分岐点の把握で利益の掌握が出来る
9	イベント制作による予算表の作成・損益分岐点の把握で利益の把握が出来る
10	定期試験:新人決定にて楽曲制作・プロモーション展開の企画をプレゼンテーションできる
11	各媒体新人プロモーション計画を構築し実戦のプロモーション展開が出来る
12	新人のプロモーション結果での実戦の把握が出来る
13	アーティストからのフィードバックをもらい、今後のマネジメントプランを考えることができる
14	自分が考えるアーティストに合わせたマネジメント・デビューまでのプランをもつことができる
15	この授業を通して、アーティストマネジメントの振り返りができる

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【　パフォーマンス　】 殺陣(アクション)（1）	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	音楽テクノロジー科 昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	石川哲也
教員の略歴	東京のアクションクラブ～劇団ひまわり札幌俳優養成所に所属。現在は、演劇ユニット主宰・俳優業および、他劇団やタレント養成所でのアクションの指導・振付・演出等を行っている。						
授業の学習内容	自分の表現がどう見えるのか？どうすると人に伝わるのか？という点を突き詰めていくレッスン。 基本的なアクションの動きを通して、内面や体の使い方、距離感、位置取りなども考えていく。伝える意図と伝わる意図は違ったり、人によって受け取られ方も変わるのでどう変化させてどう人に伝えるのか？を考えて表現を組み立てていく事が技術を養う。アクションはあくまでもお芝居の表現の一部、身体能力が高ければ良いという訳ではなく表現力と相手とのコミュニケーションが必要です。ただ動ける体を作るのでは無く、シーンに応じた表現力を磨く。						
到達目標	・アクションを使い、自分のイメージ通りの動きを出来るようになる。・人のアクションの動きを見て変化の違いを感じ取ることができるようになる。　・様々な表現を試すことができるようになる。・自分達でアクションシーンを組み立てる事ができるようになる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する。						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	自己紹介およびレッスンの説明。個人個人の目的を知る。
2	ストレッチ及び受け身などのアクションの基礎を学ぶ。※これ以降毎時間取り組む。
3	キックやパンチを使い、簡単なアクション・リアクションの仕組みを知る事ができる。
4	キックやパンチを使い、当たっている様に見える角度や、次の動作に移行しやすい体の態勢などを知る事ができる。
5	簡単な立ち回りを行い、安全にアクションが行える動線などを知ることができる。
6	簡単な立ち回りを行い、芯（しん）と絡みの関係性や立ち回りづくりの基本を学ぶことができる。
7	木刀を用いて、刀の基本の斬り方・斬られ方を学ぶ事ができる。
8	木刀を用いて、刀の基本の受け方、刀のさばき方を学ぶ事ができる。
9	ボディアクションの立ち回りと木刀を使った殺陣を行い、リアクションの技術の違いと共通点を学ぶ事ができる。
10	ボディアクションの立ち回りや木刀の殺陣を行い、リアルさや、コミカルさなど表現の違いを学ぶ事ができる。
11	緩急を使い、より見せる表現を意識した立ち回りができる。
12	これまでの取り組みを生かし、自分の表現で立ち回りを見せる事ができる。
13	定期試験～イベントの企画～アクションを取り入れ演舞を行うことで客観的な意識を養うことができる
14	定期試験～イベントの開催～アクションを取り入れ演舞の成熟度を披露する
15	反省会（映像観察）にて課題を確認することができる

【使用教科書・教材・参考書】
・動きやすい服装（必要に応じて着替えのシャツなど）、上靴、飲み物（水または炭酸水、スポーツドリンクがベスト）、タオル

科目名	【　パフォーマンス　】 殺陣(アクション)（2）	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	音楽テクノロジー科　昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	石川哲也
教員の略歴	東京のアクションクラブ～劇団ひまわり札幌俳優養成所に所属。現在は、演劇ユニット主宰・俳優業および、他劇団やタレント養成所でのアクションの指導・振付・演出等を行っている。						
授業の学習内容	自分の表現がどう見えるのか？どうすると人に伝わるのか？という点を突き詰めていくレッスン。 基本的なアクションの動きを通して、内面や体の使い方、距離感、位置取りなども考えていく。 伝える意図と伝わる意図は違ったり、人によって受け取られ方も変わるのでどう変化させてどう人に伝えるのか？を考えて表現を組み立てていく事が技術を養う。アクションはあくまでもお芝居の表現の一部、 身体能力が高ければ良いという訳ではなく表現力と相手とのコミュニケーションが必要です。ただ動ける体を作るのでは無く、シーンに応じた表現力を磨く。						
到達目標	・アクションを使い、自分のイメージ通りの動きを出来るようになる。 ・人のアクションの動きを見て変化の違いを感じ取ることができるようになる。 ・様々な表現を試すことができるようになる。 ・自分達でアクションシーンを組み立てる事ができるようになる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する。						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	後期レッスンの説明および個人個人の目的を知ることができる。
2	ストレッチ及び受け身などのアクションの基礎を学ぶ。※これ以降毎時間取り組む事ができる。
3	キックやパンチを用いたボディアクションや木刀を使ったアクションを行う事ができる。
4	相手とのアクション・リアクションの違いによって生まれる見え方の違いを知ることができる。
5	相手との呼吸を合わせながら、移動しながらのアクションに対応することができる。
6	攻撃を受けるリアクションと体のさばき方を学ぶ事で、より高度なアクションを見せる事ができる。
7	複数の相手とのアクションを行う事ができる。
8	複数の相手とのアクションで全員で呼吸を合わせる事で乱戦を演じる事ができる。
9	どうすると効果的にアクションが見えるか？位置取りを変えながらアクションを行う事ができる。
10	アクション・リアクションを自分の表現するイメージを持って実践できる。
11	緩急を使い、より見せる表現を意識したアクションができる。
12	これまでの取り組みを生かし、アクションシーンを作る事ができる。
13	定期テスト～イベントの企画～アクションを取り入れ演舞を行うことで「見せる」意識を養う
14	定期テスト～イベントの開催・総合エンターテイメント制作運営にて評価
15	反省会（映像観察）にて課題を確認することができる

【使用教科書・教材・参考書】
・動きやすい服装（必要に応じて着替えのシャツなど）、上靴、飲み物（水または炭酸水、スポーツドリンクがベスト）、タオル

科目名	【　　イベント運営　　】 VectorWorks(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	中村浩一
教員の略歴	1984年から札幌の照明会社に所属し、舞台、イベント等の照明プラン、オペレートに携わっております。 業界経歴39年目を迎えます。現在は主に照明プラン、イベント図面プラン、舞台監督を主に行っております。						
授業の学習内容	VectorWorksソフトを使い、業界で即戦力としてスキルを身に着ける 舞台監督の立ち位置を理解し、現場に立つ迎えるスキルを身に着ける						
到達目標	VectorWorksのソフトを理解し、平面図、立面図を描けるようになる 舞台監督の仕事を理解して、現場での実務が出来るようになる						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	Vctorworksについて、特徴や仕組みシステムを理解できる
2	Vctorworks　基本操作を理解できる①
3	Vctorworks　基本操作を理解できる②
4	Vctorworks　2Dで図面作図方法理解できる
5	Vctorworks　図面製作①　503,4 LS-1図面制作に必要な会場の寸法測定し覚えることができる
6	Vctorworks　図面製作②　寸法測定をした会場を図面化し覚えることができる
7	Vctorworks　照明仕込図の作成理解できる
8	Vctorworks　劇場図面製作　劇場図面作成理解できる
9	VctorworksでPLOT(転換表)の書き方を理解できる①
10	VctorworksでPLOT(転換表)の書き方を理解できる②
11	Vctorworks　平面図、展開図の作成を理解できる①
12	Vctorworks　平面図、展開図の作成を理解できる②
13	Vctorworks　舞台プランの作成理解できる①
14	Vctorworks　舞台プランの作成理解できる②
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】
なし（プリント用意します）

科目名	【　イベント運営　】 VectorWorks(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	中村浩一

教員の略歴	1984年から札幌の照明会社に所属し、舞台、イベント等の照明プラン、オペレートに携わっております。 業界経歴39年目を迎えます。現在は主に照明プラン、イベント図面プラン、舞台監督を主に行っております。
授業の学習内容	VectorWorksソフトを使い、業界で即戦力としてスキルを身に着ける 舞台監督の立ち位置を理解し、現場に立つ迎えるスキルを身に着ける
到達目標	VectorWorksのソフトを理解し、平面図、立面図を描けるようになる 舞台監督の仕事を理解して、現場での実務が出来るようになる
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	Vctorworksについて、特徴や仕組みシステムを理解できる
2	Vctorworks　基本操作を理解できる①
3	Vctorworks　基本操作を理解できる②
4	Vctorworks　2Dで図面作図方法理解できる
5	Vctorworks　図面製作①　503,4 LS-1図面制作に必要な会場の寸法測定し覚えることができる
6	Vctorworks　図面製作②　寸法測定をした会場を図面化し覚えることができる
7	Vctorworks　照明仕込図の作成理解できる
8	Vctorworks　劇場図面製作　劇場図面作成理解できる
9	VctorworksでPLOT(転換表)の書き方を理解できる①
10	VctorworksでPLOT(転換表)の書き方を理解できる②
11	Vctorworks　平面図、展開図の作成を理解できる①
12	Vctorworks　平面図、展開図の作成を理解できる②
13	Vctorworks　舞台プランの作成理解できる①
14	Vctorworks　舞台プランの作成理解できる②
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】
なし（プリント用意します）

科目名	【　映像編集　】 照明アドバンス（1）	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	中村浩一
教員の略歴	1984年から札幌の照明会社に所属し、舞台、イベント等の照明プラン、オペレートに携わっております。 業界経歴39年目を迎えます。現在は主に照明プラン、イベント図面プラン、舞台監督を主に行っております。						
授業の学習内容	この授業を受け、舞台に関する基礎と照明に関する基礎を身に着ける。学校のホールを基本とし、外部のイベントなどで、他のホールに行っても、少しでも動けるようになり、危険なことを無くし、与えられた時間内に作業を終える力を身に着ける。						
到達目標	基礎をしっかりと身に着ける。本番オペレートするまでにどれだけの作業が必要なのかを、しっかりと覚える。学校外でも照明作業に参加できるようになる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	テキストを使用して舞台、テレビ照明の用語や中身、構築について覚えることができる
2	テキストを使用して照明で扱う機材　スポット、卓(コンソール)、カラーフィルターを覚えることができる
3	基礎実践(照明機材、コンソールを使ってのライティングの基礎）一般照明、LED機材、PINSPOTを学ぶ
4	テキストを使用して舞台照明の現場　舞台機構、設備、図面、仕込、仮設電源について覚えることができる
5	仕込替え・LS-1での仕込み替えを体験して仕込の段取りを覚えることができる
6	テキストを使用してテレビ照明　物体の見え方の検証し、どの様に見えるかを覚えることができる
7	テキストを使用して照明をコントロールする仕組み、コンソール、ケーブルを理解できる
8	テキストを使用して照明家に必要な知識　電源、関係法令を理解できる①
9	テキストを使用して照明家に必要な知識　電源、関係法令を理解できる②
10	仕込替え・仕込み図面を理解してスムーズにに行うことができる①
11	仕込替え・仕込み図面を理解してスムーズにに行うことができる②
12	仕込替え・仕込み図面を理解してスムーズにに行うことができる③
13	基礎実践・課題曲で明かり作りができる①
14	基礎実践・課題曲で明かり作りができる②
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】
なし（プリント用意します）

科目名	【　　映像編集　　】 照明アドバンス (2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	中村浩一
教員の略歴	1984年から札幌の照明会社に所属し、舞台、イベント等の照明プラン、オペレートに携わっております。 業界経歴38年目を迎えます。現在は主に照明プラン、イベント図面プラン、舞台監督を主に行っております。						
授業の学習内容	この授業を受け、舞台に関する基礎と照明に関する基礎を身に着ける。学校のホールを基本とし、外部のイベントなどで、他のホールに行っても、少しでも動けるようになり、危険なことを無くし、与えられた時間内に作業を終える力を身に着ける。						
到達目標	基礎をしっかりと身に着ける。本番オペレートするまでにどれだけの作業が必要なのかを、しっかりと覚える。 学校外でも照明作業に参加できるようになる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績による評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	仕込替え・仕込み作業を安全円滑にスムーズにに行うことができる
2	テキストを使用してより深い理解の為に。歴史を覚えることができる
3	高所作業　ジニーにを使い安全に作業ができる
4	DMX信号、ケーブルの作成ができる
5	機材メンテナンス （機材のクリーニング、ケーブルのメンテナンス)を学ぶ
6	仕込替え・仕込み作業を安全円滑にスムーズに行うことができる①
7	仕込替え・仕込み作業を安全円滑にスムーズに行うことができる②
8	仕込替え・仕込み作業を安全円滑にスムーズに行うことができる③
9	基礎実践・課題曲で明かり作りができる①
10	基礎実践・課題曲で明かり作りができる②
11	基礎実践・課題曲で明かり作りができる③
12	基礎実践・課題曲のオペレートができる①
13	基礎実践・課題曲のオペレートができる②
14	基礎実践・課題曲のオペレートができる③
15	後期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】
なし（プリント用意します）

科目名	【　広告・宣伝　】 番組制作(1)	必修選択	必修選択	年次	1年	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	武井一之
教員の略歴	・TV番組などを中心としたカメラマン						
授業の学習内容	①TV放送の基礎、番組制作」に関する基礎知識を知る。 ②ディレクター、カメラマンなど職種全体を把握する。 ③短尺の番組制作をする。						
到達目標	①番組の企画から撮影、編集まで実務の習得。 ②スタッフとして立ち回れる。 ③自分の進路を見つける。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	・座学　テレビ放送の基礎知識、番組制作の仕組み、専門用語などを学ぶ
2	・実習　学校にあるカメラを把握できる （XDCAM編①）
3	・実習　学校にあるカメラを把握できる （XDCAM編②）
4	・実習　学校にあるカメラを把握できる （XDCAMハンドヘルド編）
5	・実習　学校にあるカメラを把握できる （デジタル1眼編）
6	・実習　学校にあるカメラを把握できる （C300編）
7	・実習　学校にあるカメラを把握できる （GoPro編）
8	・実習　学校にある音声機材を把握できる ①
9	・実習　学校にある音声機材を把握できる ②
10	・実習　特機機材の使い方を覚えることができる（レール）①
11	・実習　特機機材の使い方を覚えることができる（レール）②
12	・実習　特機機材の使い方を覚えることができる（ジブ）①
13	・実習　特機機材の使い方を覚えることができる（ジブ）②
14	・実習　機材の使い方など試験に向けて最終確認できる
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

・随時　OnStage 収録あり　・学生の把握状態により臨機応変に対応

科目名	【　広告・宣伝　】 番組制作(2)	必修選択	必修選択	年次	1年	開講区分	後期
学科・ｺｰｽ	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	武井一之
教員の略歴	・TV番組などを中心としたカメラマン						
授業の学習内容	①TV放送の基礎、番組制作」に関する基礎知識を知る。 ②ディレクター、カメラマンなど職種全体を把握する。 ③短尺の番組制作をする。						
到達目標	①番組の企画から撮影、編集まで実務の習得。 ②スタッフとして立ち回れる。 ③自分の進路を見つける。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	・実習　短尺の番組制作（企画決定できる）①
2	・実習　短尺の番組制作（台本、撮影スケジュール制作できる）①
3	・実習　短尺の番組制作（撮影できる）①
4	・実習　短尺の番組制作（編集、MA、完パケできる）①
5	・実習　短尺の番組制作（試写会・反省会お行い次回作の目標を立てることができる）①
6	・実習　短尺の番組制作（企画決定できる）②
7	・実習　短尺の番組制作（台本、撮影スケジュール制作できる）②
8	・実習　短尺の番組制作（撮影できる）②
9	・実習　短尺の番組制作（編集、MA、完パケできる）②
10	・実習　短尺の番組制作（試写会・反省会お行い次回作の目標を立てることができる）②
11	・実習　短尺の番組制作（企画決定できる）③
12	・実習　短尺の番組制作（台本、撮影スケジュール制作できる）③
13	・実習　短尺の番組制作（撮影できる）③
14	・実習　短尺の番組制作（編集、MA、完パケできる）③
15	後期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

・随時OnStage収録あり　・学生の把握状態により臨機応変に対応

科目名	【　プロダクション実務　】 音声・動画編集(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	福井龍平
教員の略歴	北海道のダンスシーンを中心に映像制作を行う。北海道や市町村と連携した事業PR映像他、YouTube等の各種SNS映像コンテンツ、TVCM及びテレビプログラムの映像制作の実績。						
授業の学習内容	本クラスを通じて「ダンサー×映像」という表現ツールを増やし自らのSNS等でレベル・質の高い コンテンツを作成し配信することができる能力を身につける。 また、職業選択肢の一つとして必要な知識を獲得する。						
到達目標	①シーンに応じた撮影設定、手法を身につける。 ②マルチカメラ編集を会得する。 ③完成形をイメージした撮影方法を考え編集する。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	授業シラバスの確認・身近な機材でのカメラ設定を知ることができる。
2	【撮影実習A】ダンスシーンに有効な撮影技法を学び実践できる。（ジンバル撮影）
3	【編集実習A】マルチカメラ編集を学ぶことができる。
4	一眼レフを使用しカメラ設定を知ることができる。
5	ダンスシーンに有効な照明技術を習得することができる。
6	【撮影実習B-1】ロケーションを変えて編集イメージを考えながら撮影しができる。
7	【撮影実習B-2】ストーリー構成を考えて撮影することができる。
8	【編集実習B-1】マルチカメラ編集の応用を学び、トランジションエフェクトを活用することができる。
9	【編集実習B-2】各種媒体に合わせた形で映像を校正し、実際にSNSで投稿し発信することができる。
10	【期末試験】試験に向けてチームを作り映像撮影に取り組むことができる。
11	【期末試験】試験に向けてチームを作り映像編集に取り組むことができる。
12	【期末試験】完成した映像をそれぞれが評価し次に向けた改善点を見つけ意見交流ができる。
13	イベント週を通して周りと協力しなから作品をつくることができる
14	イベント週を通して舞台のリハーサルを経験することができる
15	イベント本番 舞台に立ち、実際にパフォーマンスを披露することができる
【使用教科書	

科目名	【　プロダクション実務　】 音声・動画編集(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・ｺｰｽ	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	福井龍平
教員の略歴	北海道のダンスシーンを中心に映像制作を行う。北海道や市町村と連携した事業PR映像他、YouTube等の各種SNS映像コンテンツ、TVCM及びテレビプログラムの映像制作の実績。						
授業の学習内容	本クラスを通じて「ダンサー×映像」という表現ツールを増やし自らのSNS等でレベル・質の高い コンテンツを作成し配信することができる能力を身につける。 また、職業選択肢の一つとして必要な知識を獲得する。						
到達目標	①シーンに応じた撮影設定、手法を身につける。 ②マルチカメラ編集を会得する。 ③完成形をイメージした撮影方法を考え編集する。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	授業シラバスの確認・身近な機材でのカメラ設定を知ることができる。
2	【撮影実習A】ダンスシーンに有効な撮影技法を学び実践できる。（ジンバル撮影）
3	【編集実習A】マルチカメラ編集を学ぶことができる。
4	一眼レフを使用しカメラ設定を知ることができる。
5	ダンスシーンに有効な照明技術を習得することができる。
6	【撮影実習B-1】ロケーションを変えて編集イメージを考えながら撮影しができる。
7	【撮影実習B-2】ストーリー構成を考えて撮影することができる。
8	【編集実習B-1】マルチカメラ編集の応用を学び、トランジションエフェクトを活用することができる。
9	【編集実習B-2】各種媒体に合わせた形で映像を校正し、実際にSNSで投稿し発信することができる。
10	【期末試験】試験に向けてチームを作り映像撮影に取り組むことができる。
11	【期末試験】試験に向けてチームを作り映像編集に取り組むことができる。
12	【期末試験】完成した映像をそれぞれが評価し次に向けた改善点を見つけ意見交流ができる。
13	進級制作展 準備週を通して周りと協力しなから作品をつくることができる
14	進級制作展 準備週を通して舞台のリハーサルを経験することができる
15	進級制作展 舞台に立ち、実際にパフォーマンスを披露することができる
【使用教科書	

科目名	【　音響基礎　】 映画・ドラマ(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	芳井勇気
教員の略歴	監督・映像作家 / ものかたり株式会社フィルムディレクター / 映画・TV番組・MV・PV等の映像を手がける						
授業の学習内容	映画は総合芸術と呼ばれ、撮影、編集はもとより、演技・アート・音楽など様々な分野の知見と技術で成り立っています。本講義を受講することにより、映画を学習の軸として、多様な映像演出技術を実践し、深みのある映画・ドラマ・PVを制作する技術を習得出来ます。 1年時は映画制作の基礎を解説しながら、演習・実習を重ね、発想力と想像力を持って映像を具現化する力を身につけます。						
到達目標	様々な映像作品を制作し、映像の骨組みを理解しつつ、演出技術を習得します。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	イントロダクション 映画・ドラマ・PVの基礎知識を学習し、自身の目標を設定出来る
2	様々な映画ドラマの考察が出来る
3	基礎的な映像の構成が出来る
4	基礎的な映像の演出・撮影が出来る
5	基礎的な映像の編集が出来る
6	基礎的な映画ドラマのシナリオを読解することが出来る
7	基礎的な映画ドラマのシナリオ構成をつくることが出来る
8	基礎的な映画ドラマのシナリオを書くことが出来る
9	基礎的な映画ドラマの企画立案が出来る①
10	基礎的な映画ドラマの企画立案が出来る②
11	基礎的な映画ドラマの制作が出来る①
12	基礎的な映画ドラマの制作が出来る②
13	基礎的な映画ドラマの撮影・編集が出来る①
14	基礎的な映画ドラマの撮影・編集が出来る②
15	定期試験・課題提出

【使用教科書・教材・参考書】

序盤はiPad・iPhoneのiMovieを使用します。また編集用のPCを使用します。

科目名	【　音響基礎　】 映画・ドラマ(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	芳井勇気
教員の略歴	監督・映像作家 / ものかたり株式会社フィルムディレクター / 映画・TV番組・MV・PV等の映像を手がける						
授業の学習内容	映画は総合芸術と呼ばれ、撮影、編集はもとより、演技・アート・音楽など様々な分野の知見と技術で成り立っています。本講義を受講することにより、映画を学習の軸として、多様な映像演出技術を実践し、深みのある映画・ドラマ・PVを制作する技術を習得出来ます。 1年時は映画制作の基礎を解説しながら、演習・実習を重ね、発想力と想像力を持って映像を具現化する力を身につけます。						
到達目標	様々な映像作品を制作し、映像の骨組みを理解しつつ、演出技術を習得します。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	短編映画制作　プリプロ①　基礎的な香盤表を制作出来る
2	短編映画制作　プリプロ②　登場人物の設定をつくることが出来る
3	短編映画制作　プリプロ③　ロケハンやコンテ制作を実践出来る
4	短編映画制作　プリプロ④　カメラテストを実践できる
5	短編映画制作　撮影①　カメラを扱い、撮影を実践出来る
6	短編映画制作　撮影②　照明を組み立て、光をコントロール出来る
7	短編映画制作　撮影③　音声を収録することが出来る
8	短編映画制作　撮影④　俳優の演技を演出することが出来る
9	短編映画制作　撮影⑤　撮影①から④を踏まえて、総合的に短編映画制作を実践出来る
10	短編映画　編集①　Adobe premiere proで映画ドラマの編集を実践出来る
11	短編映画　編集②　Adobe premiere proで映画ドラマの編集を実践出来る
12	短編映画　高度編集①　Adobe premiere proで映画ドラマのエフェクトを制作出来る
13	短編映画　高度編集②　Adobe premiere proで映画ドラマのエフェクトを制作出来る
14	短編映画　高度編集③　Adobe premiere proで映画ドラマのエフェクトを制作出来る
15	定期試験・課題提出

【使用教科書・教材・参考書】
編集用のPCを使用します。

科目名	【　　照明技術　　】 BALLET(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	桝谷まい子
教員の略歴	2歳よりバレエを始め、2002年より指導に携わる。2005年より約2年アメリカコロラドバレエ団に所属。帰国後、日本で踊る。近年は意欲的に振付にも取り組んでいる。						
授業の学習内容	①体の柔軟性・体幹・筋力の必要性を学び、ケガをしにくい体づくりを目指す。 ②他のダンスにも、音楽性・表現力などを生かせるような授業。 ③体を自由自在に操れるようになり、踊ることを楽しめるようになる。 ④バレエの作品に挑戦する。						
到達目標	①美しい姿勢で立てるようになる。 ②自分の欠点に気づき、克服できるようになる。 ③しなやかな動きができるようになる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

回数	授業計画・内容
1	自分の体と向き合い、課題を見つけることができる
2	基礎の動きの復習ができる
3	上半身を優雅に動かすことができる
4	下半身を正確に動かすことができる
5	ジャンプでプリエの重要性が分かるようになる
6	ターンで首の付け方、体幹の重要性が分かるようになる
7	長めのコンビネーションに挑戦できる
8	長めのコンビネーションができるようになる
9	短い課題曲を覚えることができる
10	短い課題曲を踊ることができる
11	前期定期試験　課題曲に挑戦し、披露できる
12	前期の復習をし、後期に向けて目標を考えることができる
13	イベント週を通して周りと協力しなから作品をつくることができる
14	イベント週を通して舞台のリハーサルを経験することができる
15	イベント本番 舞台に立ち、実際にパフォーマンスを披露することができる

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【　　照明技術　　】 BALLET(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
		授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	桝谷まい子
学科	音楽テクノロジー科 昼間Ⅰ部						

教員の略歴	2歳よりバレエを始め、2002年より指導に携わる。2005年より約2年アメリカコロラドバレエ団に所属。帰国後、日本で踊る。近年は意欲的に振付にも取り組んでいる。
授業の学習内容	①体の柔軟性・体幹・筋力の必要性を学び、ケガをしにくい体づくりを目指す。 ②他のダンスにも、音楽性・表現力などを生かせるような授業。 ③体を自由自在に操れるようになり、踊ることを楽しめるようになる。 ④バレエの作品に挑戦する。
到達目標	①美しい姿勢で立てるようになる。 ②自分の欠点に気づき、克服できるようになる。 ③しなやかな動きができるようになる。
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する

回数	授業計画・内容
1	自分の欠点と向き合うことができる
2	基礎の動きの復習ができる
3	ワルツなどの優雅な動きができる
4	全身を自由に動かすことができる
5	ターンの種類を覚えることができる
6	ダイナミックに動ける
7	長めのコンビネーションに挑戦できる
8	長めのコンビネーションができる
9	バレエの作品を知ることができる
10	バレエの作品を覚えることができる
11	バレエの作品に挑戦し披露ができる
12	後期定期試験
13	進級制作展 準備週を通して周りと協力しなから作品をつくることができる
14	進級制作展 準備週を通して舞台のリハーサルを経験することができる
15	進級制作展 舞台に立ち、実際にパフォーマンスを披露することができる

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【デッサン】 アフターエフェクト(1)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	麓　拓磨
教員の略歴	1989年CMプロダクションに入社。数々のCMの演出・編集&VFXを担当。現在はフリー映像作家として活動中。						
授業の学習内容	映像業界標準のアプリケーションになりつつあるAfterEffectsの使用方法を学ぶ アニメーションの概念であるキーフレームを理解する 視聴する映像がどのように制作されているかを理解することができる						
到達目標	AfterEffectsの基本的操作を理解し、モーショングラフィックスの制作ができるようになる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容
1	オリエンテーション　授業の進め方　タイピング練習 Googleアカウントの開設とYoutubeチャンネルの開設 AfterEffectsの起動と制作物紹介
2	AfterEffects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、図形作成、素材読み込み
3	キーフレームアニメーションの理解 基本的なパラメータを使用したキーフレームアニメーションの作成、動画書き出し方法を学ぶ 動画拡張子とアルファチャンネル プリコンポーズ
4	動きのあるグラフィックを挿入してみる　エフェクトコントロールパネルの使い方 キーフレームのイーズインイーズアウトのつけ方（速度グラフ）
5	図形のトリミングを理解する① 音楽に合わせて出現したり移動するアニメーションを制作する
6	図形のトリミングを理解する②修正しやすいレイヤー構造とエフェクトをかける
7	ヌルオブジェクトを使用して、リリックムービーを制作する① （音楽に合わせた歌詞のアニメーション映像の制作）
8	ヌルオブジェクトを使用して、リリックムービーを制作する②背景の制作方法
9	イベント配信で使用できるスティンガートランジションムービーを制作してみる① スティンガートランジションとは 制作方針の決定
10	学校祭で使用できるスティンガートランジションムービーを制作してみる②個人制作
11	学校祭で使用できるスティンガートランジションムービーを制作してみる③書き出し
12	【定期試験】個人制作発表会
13	イベントに向けて映像を制作する①
14	イベントに向けて映像を制作する②
15	イベント本番で作品の評価を得る

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【デッサン】 アフターエフェクト(2)	必修選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	麓　拓磨
教員の略歴	1989年CMプロダクションに入社。数々のCMの演出・編集&VFXを担当。現在はフリー映像作家として活動中。						
授業の学習内容	映像業界標準のソフトになりつつあるAfterEffectsの使用方法を学ぶ アニメーションの概念であるキーフレームを理解する 視聴する映像がどのように制作されているかを理解することができる						
到達目標	アイキャッチ動画が制作できるようになる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容
1	調整レイヤーとプリコンポーズを使用して、フレキシブルなプロジェクトを作る
2	エフェクトを学ぶ　ノイズ・タービュレントディスプレイス・フラクタルノイズなど マップの調整
3	テキストモーションでのピクセル風エフェクトやドット風エフェクトを追加する
4	パーティクルシステムⅡを使用して背景と前景に雨や雪を降らせる
5	3Dスイッチを使用して3次元でのテキストモーションを制作してみる①
6	3Dスイッチを使用して3次元でのテキストモーションを制作してみる②ライトレイヤーの使用と影のエフェクト
7	イベントで使えるアイキャッチ動画（5秒）を制作する（特にホスピで使用できるように制作する）
8	アイキャッチ動画の制作　仕上げまでアップロード
9	制作発表会ホスピ制作委員会に提示したい作品を学生が選出する
10	エクスプレッションについてどんな機能なのかの説明と主に使用するエクスプレッションの紹介
11	3Dカメラとエクスプレッションを使用して手振れ感を演出する 全期を総合して学習が足りないところをヒアリングする
12	全期を総合して学習が足りないところを復習する
13	卒業・進級制作展を通して映像技術を身につける①
14	卒業・進級制作展を通して映像技術を身につける②
15	【定期試験】卒業・進級制作展を通して作品の評価を得る

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【レコーディング演習】 就職面接・マナー対策(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	MCミューズ
教員の略歴	7年間、一般企業で人事業務・採用業務を担当。フリーアナウンサーへ転身後、 2017年AIR-G'（FM北海道）においてリポーターを担当する他、イベント、式典などのMCとしても活躍中。						
授業の学習内容	自己分析や自己紹介、自己PRなど、面接に必要とされる事柄を準備し、自信をもって就職活動に臨めるようにする。社会人としてのビジネスマナーを身につける。						
到達目標	自分の思っていることをわかりやすくつたえることができる。 社会人にとって不可欠なビジネスの基本知識を総合的に身につけ、自然で感じの良い挨拶・ 聞きとりやすい声・好感を持てる立ち振る舞いなどができるようになる。 実社会に通用する自己表現スキルを身につける。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	オリエンテーション　キャリアデザインの必要性を知ることができる
2	自己分析①自分史をつくり客観的に自分を見つめなおすことができる
3	自己分析②ジョハリの窓で自分の良さを周りから知ることができる
4	自己分析③経験の深堀から自分らしさ・強み弱みを明確にし、自己PRを考え自分を表現することができる
5	企業研究　企業への理解を深め志望動機を明確にすることができる
6	志望動機を文章化し、熱意を言葉にすることができる
7	面接対策①面接で好印象を残すポイントをおさえ、自分の所作を客観的に確認することができる
8	面接対策②質問に応じた答えを想定することができる
9	模擬面接①面接をイメージして所作を確認することができる
10	模擬面接②面接をイメージして自分を表現することができる
11	定期試験：ビジネスマナー確認テスト
12	電話応対①聞き取りやすい声を意識して、丁寧な言葉遣い・正しい敬語で話すことができる
13	就職活動で必要なビジネスマナーの実践ができる
14	就職面接で困った点、難しかった点を振り返ることができる
15	この授業を通して学んだビジネスマナーを就職活動で活かすことができる

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【レコーディング演習】 就職面接・マナー対策(4)	必修選択	必須選択	年次	2	開講区分	後期
学科・コース	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間(単位)	30 2	担当教員	MCミューズ
教員の略歴	7年間、一般企業で人事業務・採用業務を担当。フリーアナウンサーへ転身後、 2017年AIR-G'(FM北海道)においてリポーターを担当する他、イベント、式典などのMCとしても活躍中。						
授業の学習内容	自己分析や自己紹介、自己PRなど、面接に必要とされる事柄を準備し、自信をもって就職活動に臨めるようにする。社会人としてのビジネスマナーを身につける。						
到達目標	自分の思っていることをわかりやすくつたえることができる。 社会人にとって不可欠なビジネスの基本知識を総合的に身につけ、自然で感じの良い挨拶・ 聞きとりやすい声・好感を持てる立ち振る舞いなどができるようになる。 実社会に通用する自己表現スキルを身につける。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	ビジネスメールの基本を学び作成することができる
2	模擬面接③環境の変化に戸惑うことなく自分を表現することができる
3	電話応対②内容をわかりやすく伝えることができる
4	プレゼンテーション①事柄のポイントを捉え、文章の組み立てを考えることができる
5	プレゼンテーション②わかりやすさ、聞き取りやすさを意識することができる
6	プレゼンテーション③お互いのプレゼンの評価をすることができる
7	社会人の報・連・相を身につけることができる
8	名刺交換の方法・マナーを学び、実践することができる
9	冠婚葬祭のマナーを知ることができる
10	和食・洋食のマナーを知ることができる
11	定期試験:ビジネスマナー確認テスト
12	授業全体の理解度を確認できる
13	就職活動で必要なビジネスマナーの実践ができる
14	就職面接で困った点、難しかった点を振り返ることができる
15	この授業を通して学んだビジネスマナーを就職活動で活かすことができる

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【キャリア教育】 キャリア教育(3)	必修選択	必修	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	磯野 秀太
教員の略歴	大阪芸術大学放送学科卒業後 映像制作会社・株式会社東通インフィニティにてディレクターとして3年半勤務						
授業の学習内容	自立した人になるためのキャリア形成を明確にしていく						
到達目標	自己の強みや興味、価値観を理解し、自己を適切に表現する能力を発展させます。自己分析やフィードバックの受け取り方を学び、自信を持って自己をアピールする方法を習得します。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	仲間作りワークショップ・スカウト（契約書）について学ぶ①
2	仲間作りワークショップ・スカウト（契約書）について学ぶ②
3	業界研究・電話マナー/メールマナーを理解できる①
4	業界研究・電話マナー/メールマナーを理解できる②
5	主体性ワークショップができる
6	計画力ワークショップができる
7	傾聴力ワークショップができる
8	発信力ワークショップができる
9	ホスピタリティについて学ぶ①
10	ホスピタリティについて学ぶ②
11	ホスピタリティについて学ぶ③
12	チームワーク力ワークショップができる
13	創造力ワークショップができる
14	働きかけ力ワークショップができる
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【キャリア教育】 キャリア教育(4)	必修 選択	必修	年次	2	開講区分	後期
学科・コース	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業 形態	演習	総時間 （単位）	30 2	担当教員	磯野 秀太
教員の略歴	大阪芸術大学放送学科卒業後 映像制作会社・株式会社東通インフィニティにてディレクターとして3年半勤務						
授業の学習内容	自立した人になるためのキャリア形成を明確にしていく						
到達目標	効果的なコミュニケーションスキルと人間関係構築能力を向上させます。チームでの協力やリーダーシップの発揮、他者との良好な関係構築など、職場や社会で必要とされるコミュニケーション能力を養います。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	面接礼法について実践できる①
2	面接礼法について実践できる②
3	ファイナンス系（貯蓄）・ITリテラシーについて理解できる①
4	ファイナンス系（貯蓄）・ITリテラシーについて理解できる②
5	履歴書の書き方について理解する
6	履歴書が書くことができる
7	SDGsについて理解できる
8	目標達成シートを書くことができる①
9	目標達成シートを書くことができる②
10	組織に入るということについて理解できる①
11	組織に入るということについて理解できる②
12	自分を成長させるキャリアパスを作ることができる①
13	自分を成長させるキャリアパスを作ることができる②
14	電話マナー/メールマナー・名刺の渡し方を実践することができる
15	後期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【道具制作】 制作ライブプロダクション（3）	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	榎本 真也
教員の略歴	イベント関連会社にて、各種イベント・ライブ・コンサート等の制作・舞台監督を手掛ける						
授業の学習内容	舞台における基礎知識・用語・慣例を応用する ステージ知識を活用したプランニングができる 音楽系ステージにてより高度なプランニングや進行が行える						
到達目標	舞台監督・進行ディレクターとして指示出しができる 音楽系ステージにおいて高度なプランニングができるようになる 現場の全体的な動きを把握した上でリーダーシップを取ることができる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	ライブ制作とは何かの再確認、チーム編成、学園祭に向けた座組およびスケジュール作成について主導する
2	より高度な（根拠を持った）ライブ企画を立てる、内容を作り込む
3	企画概要書の完成および監修・運営マニュアル作成および監修（学園祭開催概要リリース目標）
4	校舎レイアウト（部屋割り）・会場造作関係の決定、資料化・合理的な共有方法について
5	最終調整・リハーサル・運営ロールプレイング（学園祭前最終授業）、問題点の解決
6	定期試験（振り返り）：学園祭反省会・実施報告書の作成および監修・共有・アーカイブ
7	ライブ配信について、現在主流となっている方法や概要を学び取り入れる
8	ハイブリッド型ライブ（有観客＋生配信）においての発展性について思慮する
9	ビジュアルデザインを商業的な発想を持って作成もしくは依頼する
10	自主企画イベントについて、より高度な案出し（テーマタイトルの選定）　概要組み立てと監修を行う
11	テクニカルセクションへのより高度な発注・依頼についてを考え実行できる
12	プロモーターの具体的な仕事内容、存在意義についてを理解することができる
13	学内イベントで進行・舞台監督・制作・運営などでプランニングし準備ができる
14	学内イベントの実施ができる
15	学内イベントの振り返りができる

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【道具制作】 制作ライブプロダクション(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科・コース	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	榎本 真也
教員の略歴	イベント関連会社にて、各種イベント・ライブ・コンサート等の制作・舞台監督を手掛ける						
授業の学習内容	ライブ制作とは何かを理解し、ライブ制作の仕組みや過程を学び理解する ライブイベントを行う際の具体的な作業や進め方を学ぶ ライブ・コンサートの企画力を養う						
到達目標	ライブ制作スタッフとしての作業を行うことができる ライブに関わる各セクションを依頼し統括して円滑なライブイベントを実施できる ライブにおけるプロモーション施策を進め効果を得ることができる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	会場の借用方法や準備について　会場打ち合わせ（小屋打ち合わせ）の進め方を理解し実践する
2	ライブ制作、予算・出演条件・出演交渉についてより高度な理解および実践
3	ライブチケットにまつわるルールや戦略、作成方法やセールスについて理解し実践できる
4	具体的な「プロモーション」活動について企画を立て実践できる
5	制作・イベンターとして出演者やアーティストへ対応、準備物などをより高度に理解し実践できる
6	ライブ・イベント時のレンタル品を業者選定し、発注できる
7	各種申請についての必要性や重要度をより理解する
8	合理的かつ魅力的な詳細資料をPCを使用して作成できるようになる
9	現在主流となるWebおよび各媒体を活用したプロモーションを行える
10	協賛や協力名義・後援名義を取得するための企画や概要を組み立てられるようになる
11	制作・プロモーター等が実際に手配する（交通・宿泊・楽屋等）を同じように実践できる
12	予算について収益構造を理解した上でライブがもたらすビジネスを理解し概要を組み立てられるようになる
13	学内イベントで進行・舞台監督・制作・運営などでプランニングし準備ができる
14	定期試験：学内イベントの実施ができる
15	学内イベントの振り返りができる

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【造形】 デザインベーシック(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	岩瀬 聡子
教員の略歴	東京・札幌の民間企業をへて独立。ポスター・企業・商業店舗ディスプレイ・ロゴマークデザインなどてがける。現在は短大・専門学校にて指導を行い現在に至る。						
授業の学習内容	基礎から応用へ実践のテクニックを身につけて作品を制作していく。良いデザインをインプット・アウトプットできるようにデザインの細部に込められた「理由」や「意図」を理解しデザインの細部に気づく力を身につけることを学習。使用ソフト：Adobe Illustrator ／Adobe　Photoshop						
到達目標	①IllustratorとPhotoshopの体系的な知識・操作が身につけることができる。 ②デザインの細部に込められた「理由」や「意図」を理解することができる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する。						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	オリエンテーション　この授業について目的・授業の進め方　　名刺制作
2	レイアウトの基本について理解することができる。
3	レイアウトの基本を理解したこと踏まえて、簡単な印刷物を制作することができる。
4	ブランディングの考え方を理解することができる。
5	ブランドコンセプトを理解し考えることができる。
6	ロゴマーク制作１　ロゴマーク作品について分析し、色や形について理解することができる。
7	ロゴマーク制作２　デザインを提案することができる
8	ロゴマーク制作３　ロゴマーク完成することができる。
9	小型グラフィック制作１（カード・封筒・ステッカーなど）
10	小型グラフィック制作２（カード・封筒・ステッカーなど）
11	定期試験：小型グラフィック完成し発表することができる。
12	就活用のポートフォリオの作り方を理解できる（STUDIOでポートフォリオを作成する）
13	就活用のポートフォリオの作成計画を立てることができる
14	ポートフォリオ内で自身の作品とともにコンセプトやこだわった点などを含むことができる。
15	学内イベントにて学んだ知識や技術をもとに、資料や配布物作成ができる

【使用教科書・教材・参考書】
デザインのセオリーから学ぶ　Photoshop＆Illustratorの教科書

科目名	【造形】 デザインベーシック(4)	必修選択	必修	年次	2	開講区分	後期
		授業形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	岩瀬 聡子
学科・コース	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部						
教員の略歴	東京・札幌の民間企業をへて独立。ポスター・企業・商業店舗ディスプレイ・ロゴマークデザインなどてがける。現在は短大・専門学校にて指導を行い現在に至る。						
授業の学習内容	基礎から応用へ実践のテクニックを身につけて作品を制作していく。デザインの細部に込められた「理由」や「意図」を理解しデザインの細部に気づく力を身につけることを学習する。 使用ソフト:Adobe Illustrator /Adobe　Photoshop						
到達目標	①IllustratorとPhotoshopの体系的な知識・操作が身につけることができる。 ②デザインの細部に込められた「理由」や「意図」を意識し制作することができる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する。						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	就活用のポートフォリオのレイアウトを考え制作することができる。
2	就活用のポートフォリオをつくる
3	展示会などのダイレクトメールとチケット制作の仕方を理解できる
4	ダイレクトメールとチケット制作1　デザイン案を考えることができる
5	ダイレクトメールとチケット制作2　IllustratorとPhotoshopを使用し制作できる
6	ダイレクトメールとチケット制作3　完成度を上げることができる
7	ダイレクトメールとチケット制作4　完成し提出することができる
8	企業とコラボ企画のパッケージデザインを理解しデザイン案を考えることができる
9	企業とコラボ企画のパッケージデザインを制作　デザイン案をコンセプトを説明できる
10	企業とコラボ企画のパッケージデザインを制作　形にすることができる
11	企業とコラボ企画のパッケージデザイン制作　完成度を上げることができる
12	定期試験:企業とコラボ企画のパッケージデザインを発表することができる
13	各自が発表したデザインに対して、互いに良い点を伝え合い意見交換ができる
14	学内イベントにて学んだ知識や情報を活かし準備ができるようになる。
15	学内イベントにて学んだ知識や情報を活かし、より効果的な目を引く案内掲示や制作物をつくることができる。

【使用教科書・教材・参考書】
デザインのセオリーから学ぶ　Photoshop＆Illustratorの教科書

科目名	【デザイン】 プレゼンテーション(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	岩瀬 聡子
教員の略歴	東京・札幌の民間企業をへて独立。ポスター・企業・商業店舗ディスプレイ・ロゴマークデザインなどてがける。現在は短大・専門学校にて指導を行い現在に至る。						
授業の学習内容	社会に出ると商談や会議で自分の考えをやわかりやすく説明する場面が多くあり、「わかりやすくの説明すること」は何度も繰り返し練習することで身につく。本授業では、テーマについて調べ、内容をまとめて発表することによりプレゼンテーションの発表する力をつけていく。						
到達目標	①ゆっくりはっきり、わかりやすく話すことができる。 ②自分の考えをまとめることができる。また相手の話や意見を聞けるようになる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する。						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	自分自身の得意分野を分析し、グループ内で発表をすることができる。
2	好きな音楽について分析することができる
3	好きな音楽について分析しその音楽のすばらしさを視覚的に伝達することができる。
4	プレゼンテーションに大事なメリハリ四原則を説明し理解することができる。
5	パワーポイントのスライドの画像・図形の注目度　基本３種類のレイアウトについて理解できる。
6	画面構成・色彩心理・図形の使い方を理解したうえで、スライドを作ることができる。
7	Illustratorからの変換方法や動画の取り込み方を理解できる
8	印象に残るグラフの作り方を理解して制作することができる
9	アーティストの活動について多方面から分析することができる
10	発表：アーティストの活躍について視覚的に表現することができる。
11	作品のプレゼンテーションを行うため、視覚的に印象に残る画面をつくることができる
12	定期試験：作品を発表し自己アピールするスライドを作ることができる。
13	イベントや企業プロジェクトへ向けた、企画プレゼンテーションの準備ができる
14	企画プレゼンテーションができる
15	プレゼンテーションへのフィードバックをもらい振り返りができる。

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【デザイン】 プレゼンテーション(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科・コース	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	岩瀬 聡子
教員の略歴	東京・札幌の民間企業をへて独立。ポスター・企業・商業店舗ディスプレイ・ロゴマークデザインなどてがける。現在は短大・専門学校にて指導を行い現在に至る。						
授業の学習内容	与えられた課題について考え、発表してもらう授業。社会問題など解決するためにアイデア出し、企画し提案することを学習する。						
到達目標	①社会で起きている事柄を意識して考えることができるようになる。 ②商品価値や販促について考えることができるようになる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する。						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	発表：相手の良いところをみつけて、説明することができる。
2	チームで話し合った計画を実行し結果を説明することができる。
3	アーティストのグッズデザインを分析して、どのようなイメージを伝えたいのか考えることができる。
4	アーティストのオリジナルグッズのアイデアを提案することができる
5	アーティストのグッズを考え、illustratorまたはphotoshopで制作できる。（Tシャツ・トートバック・カード・ペーパーバックなど）
6	アーティストのグッズを考え、illustratorで制作できる。（Tシャツ・トートバック・カード・ペーパーバックなど）
7	制作したグッズをプレゼン用に資料としてまとめることができる。
8	定期試験：制作したものを発表する。販売方法やアーティストグッズについて自分の考えを伝えることができる。
9	社会課題について話しあうことができる。
10	定期試験：社会課題解決のための提案をまとめ発表することができる
11	環境問題について話しあうことができる。
12	定期試験：環境問題について考えたことについて発表することができる。
13	就職活動での面接やグループディスカッション、応募課題にプレゼンテーションで発表したテーマを活用できる
14	実際の就職活動で自身のプレゼンテーションやテーマディスカッション等で経験した内容を共有し振り返ることができる
15	この授業で学んだプレゼンテーション力を活かした就職対策案を考えることができる。

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【ヴォイストレーニング】 アーティストプロモーション(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	吉田 敏彦
教員の略歴	レコード会社などで長年アーティストや作品のプロモーションに携わり、多種多様な経験を積んでいる。						
授業の学習内容	①プロモーションそのものを理解する為。②全ての科目。③良く理解して、アーティストが売れていく裏側を理解して欲しい。①～③を踏まえて、1年生で学んだ事を土台にして、プロモーションそのものに焦点をあてた内容。						
到達目標	授業内容を良く理解して、最終的には自分自身でプロモーションのプランニングが出来るようになる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	授業の説明（シラバスに沿って）／1年生の授業を振り返った上での2年生の授業の取り組み方のレクチャー
2	アーティストプロモーション理想形、有料と無料のプロモーションを理解できる
3	アーティスト稼働型と不在型、レコード会社のプロモーションとキャンペーンを理解できる
4	ディスカッションまたは補足知識／状況次第で理解不足や追加の知識などを取り上げ理解を深める
5	プロモーションアイテムを理解できる
6	実店舗（CDストアなど）でのプロモーションを理解できる
7	音楽ユーザー（ファンなど）を理解できる
8	対象を絞り込んだプロモーションを理解できる
9	ディスカッションまたは補足知識／状況次第で理解不足や追加の知識などを取り上げ理解を深める
10	プロモーションのロードマップを理解できる
11	アーティストと作品を理解する事を理解できる
12	プロモーションの現場を理解できる（プロモーション疑似体験）
13	学内イベントにてのプロモーションプランを立てることができる
14	定期試験：学内イベントにてSNSやHPなどの媒体でプロモーションができる
15	学内イベントでのプロモーションの効果を振り返りできる

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【ヴォイストレーニング】 アーティストプロモーション(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科・コース	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	吉田 敏彦
教員の略歴	レコード会社などで長年アーティストや作品のプロモーションに携わり、多種多様な経験を積んでいる。						
授業の学習内容	①プロモーションそのものを理解する為。②全ての科目。③良く理解して、アーティストが売れていく裏側を理解して欲しい。①～③を踏まえて、1年生で学んだ事を土台にして、プロモーションそのものに焦点をあてた内容。						
到達目標	授業内容を良く理解して、最終的には自分自身でプロモーションのプランニングが出来るようになる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	前期授業総括と後期授業展望
2	インターネット時代のブレイクと媒体の総合力でのブレイクを理解できる
3	ケーススタディ①ブレイク例を取り上げる理由、活用方法を理解できる
4	ケーススタディ②音楽シーンなど当時の時代背景を理解できる
5	ケーススタディ③当時の媒体事情を理解できる
6	ディスカッションまたは補足知識／状況次第で理解不足や追加の知識などを取り上げ理解を深める
7	ケーススタディ④ローカルヒットから全国ヒットへの流れの組み立て方を理解できる①
8	ケーススタディ⑤ローカルヒットから全国ヒットへの流れの組み立て方を理解できる②
9	ケーススタディ総括／ディスカッション
10	修業課題の説明と取り組み
11	修業課題の取り組み
12	修業課題の取り組み／アーティストプロモーション授業総括
13	学内イベントにてのプロモーションプランを立てることができる
14	定期試験：学内イベントにてSNSやHPなどの媒体でプロモーションができる
15	学内イベントでのプロモーションの効果を振り返りできる

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【舞台制作演習】 PAライブプロダクション（3）	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	久保田真
教員の略歴	2012年から音響業界に携わる、フリーランスを経て現在はケイズサウンド株式会社に勤務						
授業の学習内容	年間行われるイベントを通して、必要な技術、知識を身に付け、自らが率先して取り組む事を学ぶ。						
到達目標	1年時に習得したPAの知識を復習、深掘りし、より高いレベルの技術を習得する事ができる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	PAについての基本的な事を復習し、他者に説明できる
2	GEQを操作し、音質の違いを聞き取ることができる
3	アンサンブルを通して、コンプレッサーの使い方を理解できる
4	アンサンブルを通して、ゲートの使い方を理解できる
5	アンサンブルを通してエフェクトの使い方を理解できる
6	学校祭の内容を理解し、自分たちで各セクションと打ち合わせできる
7	学校祭の内容を理解し、自分たちで準備を進める事ができる
8	学校祭の現場復帰を自分たちだけでスムーズに行う事ができる
9	アンサンブルの授業で、回線表作成から回線チェックまで、自分たちだけでできる
10	ミュージカルに向けて、昨年の反省を理解し準備できる
11	ミュージカルに向けて、マイク香盤表を作成できる
12	イベント週に向けて、後輩や各セクションとコミュニケーションを取ることができる
13	イベント準備週/イベントにて学んだ知識や情報を活かし準備ができる
14	イベント/イベントにて学んだ知識や情報を活かし行動できる
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】
なし

科目名	【舞台制作演習】 PAライブプロダクション（4）	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ｉ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	久保田真
教員の略歴	2012年から音響業界に携わる、フリーランスを経て現在はケイズサウンド株式会社に勤務						
授業の学習内容	年間行われるイベントを通して、必要な技術、知識を身に付け、自らが率先して取り組む事を学ぶ。						
到達目標	1年時に習得したPAの知識を復習、深掘りし、より高いレベルの技術を習得する事ができる。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	ミュージカルに向けて、ミキサーの打ち込みをできる
2	ミュージカルに向けて、各ポジション（PIN係、メインオペ、PINオペ、SEオペ）で打ち合わせをできる
3	後輩に指示を出し、現場復帰をできる
4	ミュージカルの反省会をし、次回への目標、反省、引継ぎ資料を作成できる
5	ステージ、モニター卓、ハウス卓の各ポジションでの作業をできる
6	アンサンブル等の授業で基本的なバンドバランスをオペレートできる
7	デジタル伝送マルチについて仕組みを理解できる
8	LS-1にある機材を理解し、全て操作できる
9	We areに向けて、今年度の内容を理解し、打ち合わせできる
10	We areに向けて、回線表作りができる
11	We areに向けて、各セクションと打ち合わせをできる
12	We areに向けて、打ち合わせ内容を理解し、各資料を作成できる
13	We are準備週で学んだことを活かし、準備ができる
14	We areにて学んだことを活かし、実践できる
15	後期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】
なし

科目名	【イベント制作演習】 照明ライブプロダクション(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	佐々木萌
教員の略歴	25歳から照明家として、札幌・東京の照明会社と共に、現場では主にピンスポットオペレーターを担当。ダンスイベントや音楽イベントでメインオペレーターも担当。						
授業の学習内容	バンドやソロアーティスト、弾き語り、ユニット等の実際の演奏にあわせてオペレートを行う。 事前準備として音源理解、照明プラン作成を行う。 照明プランに基づきプログラムも行う。 ジャンルの違いによる照明プランの違いを理解する。						
到達目標	照明プランを作成するにあたり、ジャンルの違いによる照明プランの立て方を会得する。 照明プログラミングを正確に、早く行えるスキルを身に着ける						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容
1	照明卓の操作基礎を学ぶ。灯りデーターを作りオペレートが出来る
2	課題曲2曲のうち1曲の灯りをプランして打ち込み。1曲にあった灯りをプラン出来る
3	課題曲の灯りをオペレート。本番で曲に合わせてオペレートが出来る
4	課題曲2曲のうち1曲 or 2曲の灯りをプランして打ち込み。1曲 or 2曲にあった灯りをプラン出来る。ピンの操作も学ぶ①
5	課題曲2曲のうち1曲 or 2曲の灯りをプランして打ち込み。1曲 or 2曲にあった灯りをプラン出来る。ピンの操作も学ぶ②
6	課題曲の灯りをオペレート。本番で曲に合わせてオペレートが出来る。ピンの操作も出来る
7	課題曲の2曲の灯りをプランして打ち込み。2曲にあった灯りをプラン出来る。ピンの操作も学ぶ①
8	課題曲の2曲の灯りをプランして打ち込み。2曲にあった灯りをプラン出来る。ピンの操作も学ぶ②
9	課題曲の灯りをオペレート。本番で2曲に合わせてオペレートが出来る
10	課題曲の2曲の灯りをプランして打ち込み。2曲にあった灯りをプラン出来る。ピンの操作、プランも学ぶ。①
11	課題曲の2曲の灯りをプランして打ち込み。2曲にあった灯りをプラン出来る。ピンの操作、プランも学ぶ。②
12	課題曲の灯りをオペレート。本番で2曲に合わせてオペレートが出来る。ピンの操作も出来る①
13	課題曲の灯りをオペレート。本番で2曲に合わせてオペレートが出来る。ピンの操作も出来る②
14	課題曲の灯りをオペレート。本番で2曲に合わせてオペレートが出来る。ピンの操作も出来る③
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

動きやすい恰好、黒っぽい服が好ましい、　皮手袋、 その他

科目名	【イベント制作演習】 照明ライブプロダクション(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 (4)	担当教員	佐々木萌
教員の略歴	25歳から照明家として、札幌・東京の照明会社と共に、現場では主にピンスポットオペレーターを担当。ダンスイベントや音楽イベントでメインオペレーターも担当。						
授業の学習内容	バンドやソロアーティスト、弾き語り、ユニット等の実際の演奏にあわせてオペレートを行う。 事前準備として音源理解、照明プラン作成を行う。 照明プランに基づきプログラムも行う。 ジャンルの違いによる照明プランの違いを理解する。						
到達目標	照明プランを作成するにあたり、ジャンルの違いによる照明プランの立て方を会得する。 照明プログラミングを正確に、早く行えるスキルを身に着ける						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容
1	課題曲の2曲の灯りをプランして打ち込み①
2	課題曲の2曲の灯りをプランして打ち込み②
3	課題曲の2曲にあった灯りをプランが出来る①
4	課題曲の2曲にあった灯りをプランが出来る②
5	課題曲の2曲に向けてのピンの操作が出来る①
6	課題曲の2曲に向けてのピンの操作が出来る②
7	課題曲の2曲の明かりに対してのピンの操作、プランも学ぶ①
8	課題曲の2曲の明かりに対してのピンの操作、プランも学ぶ②
9	課題曲の灯りをオペレートが出来る。ピンの操作も出来る①
10	課題曲の灯りをオペレートが出来る。ピンの操作も出来る②
11	課題曲の灯りをオペレートが出来る。ピンの操作も出来る③
12	課題曲の灯りをオペレート。本番で2曲に合わせてオペレートが出来る。ピンの操作も出来る①
13	課題曲の灯りをオペレート。本番で2曲に合わせてオペレートが出来る。ピンの操作も出来る②
14	課題曲の灯りをオペレート。本番で2曲に合わせてオペレートが出来る。ピンの操作も出来る③
15	後期定期テスト

【使用教科書・教材・参考書】

動きやすい恰好、黒っぽい服が好ましい、　皮手袋、 その他

科目名	【音響技術演習】 企画プロデュース(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
		授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	神野　由香里
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部						
教員の略歴	博士（経営学）/　弁護士の秘書を20年以上経験/現在、組織の人間行動や労働環境を研究。 大学や短大でキャリア教育・組織行動・労働社会学に関連する授業も担当。						
授業の学習内容	授業は対面とオンラインの併用。企画プロデュースは人や社会をプロデュースし、社会で起こる問題発生を未然に防ぐ企画力を身につける。そのためには、社会（人）の弱みも認識したうえで「弱さは見方を変えると強さになる」ことを知り「弱みを生かせる社会とはどういう社会か？」を自分の言葉で表現してもらう。未来の社会を創造し自分の思いを表現する楽しさを感じ、受講することで多様な立場を理解し他者を思いやる心を育ててほしいと願う。						
到達目標	①BtoC　個人に向けたサービスを提供するプロデュースを考え発表することができる ②人や社会の「弱み」を「強み」に変える企画を考え、説明することができる ③未来の社会を創造し自己の役割をプロデュースすることができる ④オンライン上で画面共有を使った演習発表ができる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容【学校行事等で授業方法（対面・オンライン・オンデマンド）の変更可能性あります】
1	【対面】 授業ガイダンス「合理的調整・合理的配慮」を理解し、身近な生活をゲーム（遊び）にできる
2	【対面】 目に見えない「感情」に寄り添ったビジネスプランは「何か」を考え発表できる
3	【対面】「マイノリティデザインの書籍」から広告と福祉のつながりを理解し自分の考えを説明できる
4	【対面】 過去の技術発展に伴う情報サービスの問題点を説明できる
5	【対面】 AIの発展により衰退する産業が生き残るため「何」が求められるか考えを述べることができる
6	【対面】 AIの発展により生まれる新しい産業と新しい働き方を創造できる
7	【対面】 世の中の解決されてこなかった問題の障壁を見つけ、解決策を述べることができる
8	【オンライン】ニーズとウォンツの違いを理解し、社会問題から個人のニーズを満たす市場を創造し発表する
9	定期試験：【オンライン】演習発表：社会の不便を便利にするために仕組みを創造し、プレゼン発表ができる
10	【オンライン】人と社会のつながりを考え「子育て」の社会支援を企画できる
11	【オンライン】市場のニーズを考え未来の市場を創造し説明できる
12	【オンライン】自分ができる社会的意義を考え、どのように行動するか説明できる
13	学内イベントで社会、地域、市場を意識した内容での企画を考えることができる
14	学内イベントで企画した内容の実践ができる
15	学内イベントの振り返りができる

【使用教科書・教材・参考書】

参考書　澤田智洋（2021）『ﾏｲﾉﾘﾃｨﾃﾞｻﾞｲﾝ』ライツ社　　鶴光太郎（2021）『AIの経済学』日本評論社

科目名	【音響技術演習】 企画マーケティング(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
		授業形態	演習	総時間（単位）	30 2	担当教員	神野　由香里
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部						
教員の略歴	博士（経営学）/　弁護士の秘書を20年以上経験/現在、組織の人間行動や労働環境を研究。 大学や短大でキャリア教育・組織行動・労働社会学に関連する授業も担当。						
授業の学習内容	企画マーケティングは、1年生・2年生の合同授業、1回の授業に2コマを使う対面授業を予定。 前半は問題を解決の基礎知識を学ぶ。後半はマーケティングの知識も取り入れて問題を発見し解決策を考えていく。授業1コマ目は受講生個人でテーマを考え、2コマ目は受講生みんなで対応策を議論する。この授業を受講することで、マーケティングの基礎知識が身につき社会で必要とされる問題解決能力の構築にもつながる。みなさんと話し合いながら授業を作り上げていく。						
到達目標	①日本だけではなく世界で起こる社会問題について、問題を発見し問題解決策を提示できる ②受講生同士の意見交換・議論を通じて、他者の良さを言語化して表現できる ③自分の好きなこと（趣味）を活かしたビジネスの取り組みを企画し発表できる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容【学校行事等で授業方法（対面・オンライン・オンデマンド）は変更の可能性あります】
1	【対面】授業ガイダンス「問題とは何か」問題意識はどこからくるのかを理解し問題設定・優先順位を決める
2	【対面】「問題を見つける」事例の問題解決当事者を見つけ、当事者意識を説明し課題を対策を説明できる
3	【対面】「問題を組み立てる①」問題の仕組みを「時系列分析」「論理分析」両視点から説明できる
4	【対面】「問題を組み立てる②」環境変化を【社会的環境】の視点から問題の解決策を説明できる
5	【対面】マーケティングとは？顧客ニーズを探り改善策を考える
6	【対面】マーケティングのコンセプトを理解し、商品販売を考え発表することができる
7	【対面】SDGsの概略を知り、自分で考えた社会問題とSDGsを関連させマーケティングの視点から説明
8	【対面】「自分が解決したい社会問題」を戦略レベルと戦術レベルから考えることができる
9	【対面】ビジネスモデルキャンバスを理解し、自分なら「何」を価値提案したいか考えることができる
10	【対面】ビジネスモデルキャンパスへの理解を深める/企業の課題を「展開」を使って視野広く考える
11	定期試験：【対面】演習発表：自分が考えるビジネスモデルキャンバスを発表できる
12	【対面】自分の好きな事（趣味）に関連する企業が発展するために「何」が重要か説明することができる
13	学内イベントでマーケティングを意識し、集客（告知プロモーション）ができる
14	学内イベントを実施できる
15	学内イベントをマーケティングの観点から振り返りができる

【使用教科書・教材・参考書】
参考書：佐藤允一（2022）『新版　問題解決入門』ダイヤモンド社　竹下隆一郎（2021）『SDGsがひらくビジネス新時代』

科目名	【　映像基礎　】 PAアドバンス(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	仁井田正樹
教員の略歴	1999年専門学校卒業後、複数の音響会社で勤務、現在（株）音響スタッフに所属しPAエンジニアとして活躍						
授業の学習内容	①心地よい音を追求し適切な音量感を学ぶ ②スピーカー、マイクの置き位置で変化する音質を学ぶ ③学校祭で回線表などのプランニングを学ぶ ④機材の状態、メンテナンスを学ぶ ⑤PCを使い音源再生、編集を学ぶ						
到達目標	①会場に合わせた音量感を持てるようになる ②少しの置き位置で変化する音質がわかるようになる ③回線表を作成し、プランニングをできるようになる ④PCでできる作業を理解する ⑤PAベーシックで学んだことを活かし、エンジニアの引き出しを増やす						
評価方法と基準	定期テスト(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	DAWを使用し、編集調整を学ぶことができる①
2	DAWを使用し、編集調整を学ぶことができる②
3	機材メンテナンスの重要性を学ぶ①
4	機材メンテナンスの重要性を学ぶ②
5	スピーカーの置き位置、音量で音の変化を学ぶことができる①
6	スピーカーの置き位置、音量で音の変化を学ぶことができる②
7	スピーカーケーブルの作成方法を知ることができる①
8	スピーカーケーブルの作成方法を知ることができる②
9	マイクケーブルの作成方法を知ることができる①
10	マイクケーブルの作成方法を知ることができる②
11	マイクアレンジによる音の違いを学ぶことができる①
12	マイクアレンジによる音の違いを学ぶことができる②
13	バンドのサウンドチェックのポイントを理解できる①
14	バンドのサウンドチェックのポイントを理解できる②
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【　映像基礎　】 PAアドバンス(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科・コース	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	仁井田正樹
教員の略歴	1999年専門学校卒業後、複数の音響会社で勤務、現在（株）音響スタッフに所属しPAエンジニアとして活躍						
授業の学習内容	①バンド以外の演目に触れ、オペレートの違いを学ぶ ②校外イベントを通して、事前準備、チームワークの大切さを学ぶ ③ケーブルを作成し、構造学ぶ ④進級卒業公演に向けて、演目にあったオペレートスタイルを学ぶ						
到達目標	①様々な演目を経験し、エンジニアの引き出しを増やす ②技術以外の打ち合わせ、資料作成ができるようになる ③学校祭の経験を活かし、ミュージカル、卒業進級公演を成功させる ④在学中に学んだ知識、技術を活かし、卒業後即戦力になる人間になる						
評価方法と基準	定期テスト(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	セレモニー現場想定、オフマイクの対応を学ぶことができる
2	会場（小屋）との打ち合わせ手順、必要事項を学ぶことができる□
3	機材メンテナンスの重要性を学ぶことができる
4	ミュージカル準備、使用機材を理解できる①
5	ミュージカル準備、使用機材を理解できる②
6	ミュージカル準備、回線表を理解できる
7	ミュージカル準備、個々の作業内容把握し理解を高めることができる
8	ミュージカル準備、校内でのリハーサルを元に現場作業を学ぶことができる
9	DAWを使いバーチャルバンドミックスを理解することができる①
10	DAWを使いバーチャルバンドミックスを理解することができる②
11	We are 準備、使用機材、作業内容を理解するできる①
12	We are 準備、使用機材、作業内容を理解するできる②
13	We are 準備、個々の作業内容把握し理解を高めることができる①
14	We are 準備、個々の作業内容把握し理解を高めることができる②
15	後期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【企画演習】 イベント運営応用(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	須川　敏治
教員の略歴	ソニー・ミュージックエンタテインメント制作・宣伝・営業・総務～SMAマネージメント制作・宣伝～Zepp Sapporo支配人、現在FMノースウエーブ番組審議委員会委員長						
授業の学習内容	イベント運営授業を通して本人達が目指している職業につくには、音楽業界関係の基礎知識を完全かつ迅速に取得しなくては成らない。常に国内外の情報を元に授業を展開し各コースと密接な連携をしてイベント運営のパワーアップを図って行き、音楽業界全般に通用するマインドを作り上げて行く。						
到達目標	実践的かつ専門的な職業感覚を身に付ける。 イベント内容を理解し制作計画に沿った進行を目指す。 オペレーションに関連する基本的な作業と現場ルールを習得する。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する。						

回数	授業計画・学習内容
1	自己紹介　授業内容の紹介　イベント運営内容を合理的に理解し積極的に進める
2	イベントに使用するライブハウス見学(Zepp Sapporo)の構造を理解し最大限の活用をする
3	イベントの定義・歴史を習得することが出来、歴史から現在にマッチング出来るイベントを開催する
4	イベントの分類・仕組み・効果・社会とイベントの種類し現在に合わせる企画を実施する
5	イベントの分類　学園祭実習イベントでの基礎知識を活用し損益計算をシビアに行う
6	イベントの分類と事例　地域活性　企業活動を積極的にリサーチングし開催に持っていく
7	イベントの実務知識　組織・予算管理・行程管理・広報計画の内容を知り緻密な展開を実施する
8	イベントの実務知識　基本構想・基本計画・実施計画の内容を知ることで深くイベント展開を行う
9	イベントの分類　事業イベント・コンサート・ライブの内容を知ることと損益分岐の知識をつける
10	定期試験：イベントの実務　札幌市主催　パークJAZZ　コンサートの制作・運営　現場実習での運営が出来る
11	イベントの分類　事業イベント・野外フエス・ミュージカル内容把握が出来る
12	イベントの分類　事業イベント・スポーツイベント内容を知ることが出来実際に運営を把握する
13	学内イベントで制作と連携し、運営の仕事分担ができる
14	学内イベントでお客様へホスピタリティをもった運営ができる
15	学内イベントの運営面での振り返りができる

【使用教科書・教材・参考書】
イベントクリエイト概論

科目名	【企画演習】 イベント運営応用(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間(単位)	60 4	担当教員	須川　敏治
教員の略歴	ソニー・ミュージックエンタテインメント制作・宣伝・営業・総務～SMAプロダクションマネージメント制作・宣伝 Zepp Sapporo支配人　現在FMノースウエーブ番組審議委員会委員長						
授業の学習内容	イベント運営授業を通して本人達が目指している職業につくには、音楽業界関係の基礎知識を完全 かつ迅速に取得しなくては成らない。常に国内外の情報を元に授業を展開し各コースとの密接な連携をして イベント運営のパワーアップ図って行き、音楽業界全般に通用するマインドを作り上げて行く。						
到達目標	実践的かつ専門的な職業感覚を身に付ける。 イベント内容を理解し制作計画に沿った進行を目指す。 オペレーションに関する基本的な作業と現場ルールを取得する						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する。						

回数	授業計画・学習内容
1	イベント実習結果　運営計画・動員計画・プモーション計画の反省により次回実施の展開を習得出来る
2	イベント実習　在札のプロダクションとアーティストを絡めてのイベント制作運営を全て実施出来る
3	イベント制作実務　計画作成　現地調査・ロケハンを通しての企画制作運営が出来る
4	イベント制作実務　演出①　舞台・ステージ・音響・照明・映像のステージに有った演出が出来る
5	イベント制作実務　演出②　舞台装飾・展示装飾・美術装飾のコンサートに有ったプランニング出来る
6	イベント制作実務　施工　搬入・施工・設営・リハーサル・搬出業務がコンサート会場等で積極的に出来る
7	イベント制作実務　演出①　完全な運営マニュアルを作成する事が出来る
8	イベント制作実務　演出②　完全な運営進行台本の作成・人員配置の割り振り表を作成する事が出来る
9	イベント制作実務　演出③　各アリーナ・ホール・ライブハウス人員配置表・バクヤード等全ての管理が出来る
10	イベント制作実務　演出④　各会場のお客の誘導・サービス・安全・衛生管理・会場警備が出来る
11	イベント実習・企画・制作書の作成①　企画立案のコンセプトづくりが必ず実行することが出来る
12	定期試験：イベント実習・企画・制作書の作成②　基本プラン企画書作成しプレゼンテーションし実行が出来る
13	学内イベントで制作と連携し、運営の仕事分担ができる
14	学内イベントでお客様へホスピタリティをもった運営ができる
15	学内イベントの運営面での振り返りができる

【使用教科書・教材・参考書】
イベントクリエイト概論

科目名	【グローバルコミュニケーション】 デビュープロジェクト(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	30 (2)	担当教員	須川　敏治
教員の略歴	ソニー・ミュージックエンタテインメント制作・宣伝・営業・総務～SMAプロダクションマネージメント制作・宣伝～Zepp Sapporo支配人　現在FMノースウエーブ番組審議委員会委員長						
授業の学習内容	アーティストに対する全ての基礎知識の習得を目指す。 アーティストの個性や創造性を作り上げて行き、アーティストとの信頼関係を構築出来る様に指導する。 アーティストマネージメントに関しては、創造性や現場での応用力と判断力を習得出来る様に指導する。						
到達目標	音楽業界全般で通用するマネージャーとしてのマインドを作り上げて行く。 自分自身をよく知り、自己アピールを自信を持って出来るように持っていく。						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する。						

回数	授業計画・学習内容
1	自己紹介で自分をアピールする　年間授業内容説明でスケジュールを把握できる
2	アーテイストマネージメント①　対象となるアーティスト分析ができる
3	アーテイストマネージメント②　アーティストマネジメントプランを構築できる
4	アーテイストマネージメントの音楽業界変化①　アナログな方法でのプロモーションプラン作成
5	アーテイストマネージメントの音楽業界変化②　テクノロジーを駆使したプロモーションプラン作成
6	アーテイストマネージメントの音楽業界変化③　アナログからテクノロジーの変化に対応出来る
7	レコード会社イベント実習　アーテイストオーデイションの企画運営にてのプロモーション力が発揮出来る
8	アーテイスト戦略　①原盤制作にてレコード会社と共同で放送局媒体にプロモーション力が発揮出来る
9	アーテイスト戦略　②原盤制作にてレコード会社と共同で紙媒体にプロモーション力が発揮出来る
10	アーテイスト戦略　③原盤制作にてレコード会社と共同で代理店にプロモーション力が発揮出来る
11	ライブ実習　LS-1 札幌市主催　パークJAZZ　音響・照明・運営を全て行いコンサート進行の把握が出来る
12	定期試験：ライブ実習　LS-1 アーテイストライブ開催　運営全ての運営の把握が出来る
13	ライブ実習の振り返りができる
14	どのようなアーティストを育成していきたいか発表できる
15	この授業を通して、学んだことを互いにディスカッションしまとめることができる

【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】 デビュープロジェクト(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間(単位)	30 (2)	担当教員	須川　敏治
教員の略歴	ソニー・ミュージックエンタテインメント制作・宣伝・営業・総務～SMAプロダクションマネージメント制作・宣伝～Zepp Sapporo支配人　現在FMノースウエーブ番組審議委員会委員長						
授業の学習内容	アーティストに対する全ての基礎知識の習得を目指す。 アーティストの個性や創造性を作り上げて行き、アーティストとの信頼関係を構築出来る様に指導する。 アーティストマネージメントに関しては、創造性や現場での応用力と判断力を習得出来る様に指導する。						
到達目標	音楽業界全般で通用するマネージャーとしてのマインドを作り上げて行く。 自分自身をよく知り、自己アピールを自信を持って出来るように持っていく。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する。						

回数	授業計画・学習内容
1	新人発掘プロジェクトの実施　アーティストとプランの話し合いができる
2	新人発掘プロジェクトの実施　プランに沿った、ライブ企画、プロモーション、企画集客案を提案できる
3	プロヴォーカリストライブコンサート　企画・制作・運営で実務体験での行動力が発揮出来る
4	通常企画①　HOM のミュージカル参加で授業で習得したマネージャー力を発揮出来る
5	通常企画②　HOM のミュージカル参加でのマネジメント観点からの振り返りができる
6	予算管理①　コンサート全体の経費　コンサート企画内容　コンサート予算の組み立てが出来る
7	予算管理②　コンサート全体の経費　コンサート企画内容　コンサート予算と企画内容の調整が出来る
8	予算管理③　コンサート全体の経費　コンサート企画内容　最終利益を算出することができる
9	アーテイスト発掘 ①　新人の発掘　プロモーション　イベント企画　コンサートの企画組み立てが出来る
10	定期試験：アーテイスト発掘 ②　新人の発掘　プロモーション　イベント企画　コンサートの実施が出来る
11	実践対応 ①　We are SSM　制作企画進行・運営対応について把握できる
12	実践対応 ②　We are SSM　担当セクションでマネジメントを意識した行動ができる
13	自主企画イベントや独自イベントを学内外のアーティスト出演で考えることができる
14	イベント実施を通して、出演アーティストと信頼関係を築きマネジメント実践ができる
15	この授業を通しての全体振り返りができる

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【　　イベント運営　　】 VectorWorks(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	中村浩一

教員の略歴	1984年から札幌の照明会社に所属し、舞台、イベント等の照明プラン、オペレートに携わっております。 業界経歴39年目を迎えます。現在は主に照明プラン、イベント図面プラン、舞台監督を主に行っております。
授業の学習内容	VectorWorksソフトを使い、業界で即戦力としてスキルを身に着ける 舞台監督の立ち位置を理解し、現場に立つ迎えるスキルを身に着ける
到達目標	VectorWorksのソフトを理解し、平面図、立面図を描けるようになる 舞台監督の仕事を理解して、現場での実務が出来るようになる
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	Vctorworksについて、特徴や仕組みシステムを理解できる
2	Vctorworks　基本操作を理解できる①
3	Vctorworks　基本操作を理解できる②
4	Vctorworks　2Dで図面作図方法理解できる
5	Vctorworks　図面製作①　503,4 LS-1図面制作に必要な会場の寸法測定し覚えることができる
6	Vctorworks　図面製作②　寸法測定をした会場を図面化し覚えることができる
7	Vctorworks　照明仕込図の作成理解できる
8	Vctorworks　劇場図面製作　劇場図面作成理解できる
9	VctorworksでPLOT(転換表)の書き方を理解できる①
10	VctorworksでPLOT(転換表)の書き方を理解できる②
11	Vctorworks　平面図、展開図の作成を理解できる①
12	Vctorworks　平面図、展開図の作成を理解できる②
13	Vctorworks　舞台プランの作成理解できる①
14	Vctorworks　舞台プランの作成理解できる②
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】
なし（プリント用意します）

科目名	【　イベント運営　】 VectorWorks(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	中村浩一

教員の略歴	1984年から札幌の照明会社に所属し、舞台、イベント等の照明プラン、オペレートに携わっております。 業界経歴39年目を迎えます。現在は主に照明プラン、イベント図面プラン、舞台監督を主に行っております。
授業の学習内容	VectorWorksソフトを使い、業界で即戦力としてスキルを身に着ける 舞台監督の立ち位置を理解し、現場に立つ迎えるスキルを身に着ける
到達目標	VectorWorksのソフトを理解し、平面図、立面図を描けるようになる 舞台監督の仕事を理解して、現場での実務が出来るようになる
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	Vctorworksについて、特徴や仕組みシステムを理解できる
2	Vctorworks　基本操作を理解できる①
3	Vctorworks　基本操作を理解できる②
4	Vctorworks　2Dで図面作図方法理解できる
5	Vctorworks　図面製作①　503,4 LS-1図面制作に必要な会場の寸法測定し覚えることができる
6	Vctorworks　図面製作②　寸法測定をした会場を図面化し覚えることができる
7	Vctorworks　照明仕込図の作成理解できる
8	Vctorworks　劇場図面製作　劇場図面作成理解できる
9	VctorworksでPLOT(転換表)の書き方を理解できる①
10	VctorworksでPLOT(転換表)の書き方を理解できる②
11	Vctorworks　平面図、展開図の作成を理解できる①
12	Vctorworks　平面図、展開図の作成を理解できる②
13	Vctorworks　舞台プランの作成理解できる①
14	Vctorworks　舞台プランの作成理解できる②
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】
なし（プリント用意します）

科目名	【　映像編集　】 照明アドバンス (3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	中村浩一
教員の略歴	1984年から札幌の照明会社に所属し、舞台、イベント等の照明プラン、オペレートに携わっております。 業界経歴39年目を迎えます。						
授業の学習内容	1年次に覚えたことから更に深く照明に関しての基礎知識を増やす。						
到達目標	就職に向けての心構えを身に着け、協調性と積極性を高める。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績による評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	座学、実技授業　TV照明を理解できる①
2	座学、実技授業　TV照明を理解できる②
3	座学、実技授業　機材、ケーブルメンテナンス　理解し応用に役立てることができる①
4	座学、実技授業　機材、ケーブルメンテナンス　理解し応用に役立てることができる②
5	座学、実技授業　電気基礎、理解し応用に役立てることができる①
6	座学、実技授業　電気基礎、理解し応用に役立てることができる②
7	仕込替え・仕込の段取りを覚えることができる①
8	仕込替え・仕込の段取りを覚えることができる②
9	実技授業　仕込、シュート、明り作りができる①
10	実技授業　仕込、シュート、明り作りができる②
11	実技授業　仕込、シュート、明り作りができる③
12	仕込替え・仕込み図面を理解してスムーズにに行うことができる①
13	仕込替え・仕込み図面を理解してスムーズにに行うことができる②
14	仕込替え・仕込み図面を理解してスムーズにに行うことができる③
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】
なし

科目名	【　映像編集　】 照明アドバンス (4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	中村浩一
教員の略歴	1984年から札幌の照明会社に所属し、舞台、イベント等の照明プラン、オペレートに携わっております。 業界経歴39年目を迎えます。						
授業の学習内容	1年次に覚えたことから更に深く照明に関しての基礎知識を増やす。						
到達目標	就職に向けての心構えを身に着け、協調性と積極性を高める。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績による評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	仕込替え・仕込み作業を安全円滑にスムーズにに行うことができる
2	テキストを使用してより深い理解の為に。歴史を覚えることができる
3	高所作業　ジニーにを使い安全に作業ができる
4	DMX信号、ケーブルの作成ができる
5	機材メンテナンス　（機材のクリーニング、ケーブルのメンテナンス)を学ぶ
6	仕込替え・仕込み作業を安全円滑にスムーズにに行うことができる①
7	仕込替え・仕込み作業を安全円滑にスムーズにに行うことができる②
8	実技授業　仕込、シュート、明り作りができる①
9	実技授業　仕込、シュート、明り作りができる②
10	仕込替え・仕込み作業を安全円滑にスムーズにに行うことができる①
11	仕込替え・仕込み作業を安全円滑にスムーズにに行うことができる②
12	実技テスト用のプランニング、明り作りができる①
13	実技テスト用のプランニング、明り作りができる②
14	実技テスト用のプランニング、明り作りができる③
15	後期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】
なし

科目名	【　広告・宣伝　】 番組制作(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科・ｺｰｽ	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	武井一之
教員の略歴	・TV番組などを中心としたカメラマン						
授業の学習内容	①OnStage制作（各ポジションを技術的に理解する） ②ENG撮影による番組制作						
到達目標	①OnStage制作を経験して番組作りができるようになる ②作業スピードUP,クオリティーUPをめざす						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	・実習　【スタジオカメラ編①】機材の役割を理解し、スムーズなセッティングができる
2	・実習　【スタジオカメラ編②】 カメラの機能を理解できる
3	・実習　【スタジオカメラ編③】 カメラの色合わせができる
4	・実習　【スイッチャー編①】　マシンの機能を理解できる
5	・実習　【ENGカメラ編①】　ハンディー撮影によるクルー連携を理解できる
6	・実習　【ENGカメラ編②】　ハンディー撮影によるカメラワークができる
7	・実習　【ENGカメラ編③】　三脚による撮影ができる
8	・実習　【ENG音声編①】　機材の機能を理解し使いこなすことができる
9	・実習　【照明編①】　照明の種類を覚えて基本の当て方を覚えることができる
10	・実習　【照明編②】　照明の種類を覚えて基本の当て方を覚えることができる
11	・実習　【特機編①】　機能を理解し機材の扱いかたを覚えることができる
12	・実習　【特機編②】　機能を理解し機材の扱いかたを覚えることができる
13	・実習　【機材修理編①】　ケーブルなどの修理の仕方を覚えることができる
14	・実習　【機材修理編②】　ケーブルなどの修理の仕方を覚えることができる
15	前期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

・随時OnStage収録あり　・学生の把握状態により臨機応変に対応

科目名	【　広告・宣伝　】 番組制作(4)	必修選択	必修選択	年次	2年	開講区分	後期
学科・ｺｰｽ	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	武井一之
教員の略歴	・TV番組などを中心としたカメラマン						
授業の学習内容	①OnStage制作（各ポジションを技術的に理解する） ②ENG撮影による番組制作						
到達目標	①OnStage制作を経験して番組作りができるようになる ②作業スピードUP,クオリティーUPをめざす						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	・実習　構図について学ぶ
2	・実習　【インタビュー撮影①】 様々なシチュエーション学ぶ
3	・実習　【インタビュー撮影②】 撮影を想定したシュミレーションで実践できる
4	・実習　【料理撮影①】　照明を使用して商品撮影ができる
5	・実習　【料理撮影②】　照明を使用して商品撮影ができる（湯気物）
6	・実習　【オープンロケ①】　季節感を出す風景スケッチを考え、撮影ができる
7	・実習　【オープンロケ②】　季節感を出す風景スケッチを考え、撮影ができる
8	・実習　【タイムコード】 タイムコードの役割を理解できる
9	・実習　【イマジナリライン①】 イマジナリラインを理解できる
10	・実習　【イマジナリライン②】 イマジナリラインを理解できる
11	・実習　【被写界深度①】 レンズの機能を理解できる
12	・実習　【被写界深度②】 レンズの機能を理解できる
13	・実習　【被写界深度①】 被写界深度を理解して実践できる
14	・実習　【被写界深度②】 被写界深度を理解して実践できる
15	後期定期試験

【使用教科書・教材・参考書】

・随時OnStage収録あり　・学生の把握状態により臨機応変に対応

科目名	【デッサン】 アフターエフェクト(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	麓　拓磨

教員の略歴	1989年CMプロダクションに入社。数々のCMの演出・編集&VFXを担当。現在はフリー映像作家として活動中。
授業の学習内容	AfterEffectsでの動画映像の加工ができるようになる ストーリーを描き、コンテに沿った動画制作の方法が身につくようになる
到達目標	1:00のVLOG動画が作れるようになる
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する

回数	授業計画・学習内容
1	オリエンテーション 素材の扱い方（著作権について）プロジェクトファイルツリーの構成 目標動画の解説
2	動画編集の大まかな流れについて ストーリーの描き方（起承転結と序破急・PREP法について） 動画編集に使用するソフトの紹介とそれぞれのソフトの得意不得意分野 プレミアプロのワークフローとワークスペースの解説とファイル管理
3	【Ae】AfterEffectsの基本操作おさらいテキストモーションとカラー調整
4	【Ae】キーフレームアニメーションの理解。 基本的なパラメータを使用したキーフレームアニメーションの作成、動画書き出し方法を学ぶ。 動画拡張子とアルファチャンネル （学校祭の課題：写真や動画を撮ってくる説明（10枚程度）
5	【Pr】PremierePro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、字幕入力、トランジションの適用 及び動画書き出し カラーコレクションとカラーグレーディングの調整（学園祭で撮影した素材の使用）
6	【Pr】BGMの選定 各BGM販売サイトの著作権についての項目を読み取る PremiereProで伸縮するエッセンシャルサウンドの使用
7	個人制作を行う
8	制作発表会（学園祭をテーマにした動画）
9	【Ae】テキストアニメーションのプリセットを使用しておしゃれな動画を制作する
10	【Ae】写真の3Dアニメーションを学ぶ Photoshopを使用しての切り抜き（背景と人物を切り分ける） AfterEffectsでエフェクトを付ける （夏季休暇の課題：写真や動画を撮ってくる説明（10枚程度）
11	VLOGの個人制作夏季休暇をテーマにした動画の制作
12	【定期試験】制作発表会を行い自分の技術力を知る
13	イベントに向けて映像を制作する①
14	イベントに向けて映像を制作する②
15	イベント本番で作品の評価を得る

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【映像技術】 After Effects(3)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	前期
学科	クリエイティブデザイン科	授業形態	演習	総時間（単位）	120 8	担当教員	水島　直樹

教員の略歴	過去にオンラインでのゲームイベントを350回以上開催するその中で使用するタイトルテロップなどを制作現在は各イベントの配信オペレーターや、配信後の動画制作などを手掛けている
授業の学習内容	AfterEffectsでの動画映像の加工ができるようになる ストーリーを描き、コンテに沿った動画制作の方法が身につくようになる
到達目標	1:00のVLOG動画が作れるようになる
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する

回数	授業計画・学習内容
1	オリエンテーション 素材の扱い方（著作権について）プロジェクトファイルツリーの構成 目標動画の解説
2	動画編集の大まかな流れについて ストーリーの描き方（起承転結と序破急・PREP法について） 動画編集に使用するソフトの紹介とそれぞれのソフトの得意不得意分野 プレミアプロのワークフローとワークスペースの解説とファイル管理
3	【Ae】AfterEffectsの基本操作おさらいテキストモーションとカラー調整
4	【Ae】キーフレームアニメーションの理解。 基本的なパラメータを使用したキーフレームアニメーションの作成、動画書き出し方法を学ぶ。 動画拡張子とアルファチャンネル （学校祭の課題：写真や動画を撮ってくる説明（10枚程度）
5	【Pr】PremierePro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、字幕入力、トランジションの適用 及び動画書き出し カラーコレクションとカラーグレーディングの調整（学園祭で撮影した素材の使用）
6	【Pr】BGMの選定 各BGM販売サイトの著作権についての項目を読み取る PremiereProで伸縮するエッセンシャルサウンドの使用
7	個人制作を行う
8	制作発表会（学園祭をテーマにした動画）
9	【Ae】テキストアニメーションのプリセットを使用しておしゃれな動画を制作する
10	【Ae】写真の3Dアニメーションを学ぶ Photoshopを使用しての切り抜き（背景と人物を切り分ける） AfterEffectsでエフェクトを付ける （夏季休暇の課題：写真や動画を撮ってくる説明（10枚程度）
11	VLOGの個人制作夏季休暇をテーマにした動画の制作
12	制作発表会を行い自分の技術力を知る
13	イベントに向けて映像を制作する①
14	イベントに向けて映像を制作する②
15	イベント本番で作品の評価を得る

【使用教科書・教材・参考書】

科目名	【デッサン】 アフターエフェクト(4)	必修選択	必修選択	年次	2	開講区分	後期
学科	音楽テクノロジー科昼間Ⅰ部	授業形態	演習	総時間（単位）	60 4	担当教員	麓　拓磨
教員の略歴	1989年CMプロダクションに入社。数々のCMの演出・編集&VFXを担当。現在はフリー映像作家として活動中。						
授業の学習内容	AfterEffectsでの動画映像の加工ができるようになる ストーリーを描き、コンテに沿った動画制作の方法が身につくようになる						
到達目標	学校のイメージビデオが制作できるようになること						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容
1	オリエンテーション 映像の著作権について 目標動画の解説
2	学校イメージビデオの制作について 字コンテ制作と映像イメージ マテリアルの制作について
3	Illustratorの使用（導入とイントロダクション）マテリアルの制作
4	AfterEffectsとの連携 Illustratorで書き出した素材をAfterEffectsで複数同時にアニメーションを作る ヌルオブジェクトの使用 パペットピンツールの使用
5	【Ae】ヌルオブジェクトの使用 2ノードカメラの使用 ボケ感を演出して空気感を演出する イベントを撮影してくる（ホスピ）
6	Photoshopで背景と人物の切り抜きを行う 被写体の自動判別と髪の毛の切り出し コンテンツに応じた塗りつぶし
7	【Ae】2ノードカメラの使用カメラの軌道をパスでアニメーションする
8	コンテの改良を行う
9	学校イメージビデオの制作に入る【Ae】プリレンダーの使用
10	学校イメージビデオの制作に入る【Ae】コラップスとシャイスイッチの使用
11	学校イメージビデオの制作仕上げYoutubeにUPする
12	【定期試験】個人制作発表会
13	卒業・進級制作展を通して映像技術を身につける①
14	卒業・進級制作展を通して映像技術を身につける②
15	卒業・進級制作展を通して作品の評価を得る

【使用教科書・教材・参考書】