

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	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】	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	後期
	キャリア教育(2)						
学科・コース	音楽テクノロジー科	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	組織に入るといことについて理解できる①
11	組織に入るとい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		【パフォーマンス】 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		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		【パフォーマンス】 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		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	【企画演出】 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
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4)	担当教員	佐々木萌
学科	音楽テクノロジー科						
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。灯リ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	【企画演習】 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
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4)	担当教員	佐々木萌
学科	音楽テクノロジー科						
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	【イヤートレーニング】 照明基礎(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	佐々木 萌
学科	音楽テクノロジー科						
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	舞台や照明に関する用語などを学び、舞台各セクションの事を知る。 主に照明に関する基礎の部分を中心に知ってもらい、舞台制作に伴う事項を知る。						
到達目標	各々個人が打ち合わせや話し合いの中で必要な情報をそろえられること。 照明を通して、イベントなどで必要なことを理解する。						
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	舞台用語、照明用語を理解して覚え、現場でも理解できる①
2	舞台用語、照明用語を理解して覚え、現場でも理解できる②
3	照明の仕事内容、照明機材を知り、イベントなどでの照明に必要なことなど知ることができる①
4	照明の仕事内容、照明機材を知り、イベントなどでの照明に必要なことなど知ることができる②
5	照明仕込み図の見方、ホールのつくりを知り、外イベント等に役立てることができる①
6	照明仕込み図の見方、ホールのつくりを知り、外イベント等に役立てることができる②
7	照明卓に触れて、基礎的な操作を覚え、オペレートできるようになる①
8	照明卓に触れて、基礎的な操作を覚え、オペレートできるようになる②
9	グループで曲を決め、灯りを考える①
10	グループで曲を決め、灯りを考える②
11	実際に灯りを作ることができる①
12	実際に灯りを作ることができる②
13	作った灯りでオペレートしてみる①
14	作った灯りでオペレートしてみる②
15	前期定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【 企画 】 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	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	【 企画 】 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	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	【プロダクション実務】	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
	After Effects(1)						
学科	音楽テクノロジー科	授業形態	演習	総時間 (単位)	60 4	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	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インガートランジションムービーを制作してみる① ステイ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イ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イ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	【プロダクション実務】 After Effects(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	授業形態	演習	総時間 (単位)	60 4	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	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・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	エクスペ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ペッションの紹介
11	3Dカメラとエクスペ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		【 特殊機材技術 】 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		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		【 特殊機材記述 】 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		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	Vectorworksについて、特徴や仕組みシステムを理解できる
2	Vectorworks 基本操作を理解できる①
3	Vectorworks 基本操作を理解できる②
4	Vectorworks 2Dで図面作図方法理解できる
5	Vectorworks 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	Vectorworks 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	Vectorworks 照明仕込図の作成理解できる
8	Vectorworks 劇場図面製作 劇場図面作成理解できる
9	VectorworksでPLOT(転換表)の書き方を理解できる①
10	VectorworksでPLOT(転換表)の書き方を理解できる②
11	Vectorworks 平面図、展開図の作成を理解できる①
12	Vectorworks 平面図、展開図の作成を理解できる②
13	Vectorworks 舞台プランの作成理解できる①
14	Vectorworks 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		【 照明技術 】 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		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、コンソールを使つ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		【 照明技術 】 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		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行うことができる
2	テキストを使用し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		【 プロデュース 】 照明ベーシック(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
学科	音楽テクノロジー科		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、コンソールを使つ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	【 プロデュース 】 照明ベーシック(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	中村浩一
学科	音楽テクノロジー科						
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		【 映像技術 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		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(ルール)①
11	・実習 特機機材の使い方を覚えることができる(ルール)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 【 映像技術 】 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	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	【 音楽・映像・舞台史 】	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
	映画・ドラマ(1)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	芳井勇氣
学科・コース	音楽テクノロジー科						
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事が出来る
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		【 音楽・映像・舞台史 】 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		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	芳井勇氣
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	【グローバルコミュニケーション】 グローバルコミュニケーション(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	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4)	担当教員	ILC
教員の略歴	* 2015~2021.3 英会話イーオン 非常勤教師 * 2021.5~ 株式会社国際教育社 ILC国際語学センター 非常勤英語教師として勤務						
授業の学習内容	よく使われる日常的表現と基本的な言い回しは理解し、用いることもできる。 自分や他人を紹介することができ、個人的情報について、質問をしたり、答えたりできる。会話相手がゆっくり、はっきりと話して、サポートしてくれるなら簡単なやり取りをすることができる。						
到達目標	自宅での生活について話すことができる。ブログ記事を読み、書くことができる 自身のスキルや能力について話すことができる。自分の意見について、オンラインでコメントを読む、また書くことができる。 旅行計画を立てる、また計画について話すことができる。旅行ガイドを読む、また場所の説明を書くことができる。						
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	「現在進行形」陳述文(肯定形、否定形)を学ぶ。自宅周辺の生活について話すことができる。
2	「現在進行形」疑問形を学ぶ。旅行について話すことができる。
3	[-ing]の発音を学ぶ。電話でニュースを伝えることができる。
4	最近の出来事についてのブログ記事を読む、書くことができる。
5	定期試験: Time to Speak:「最近の生活について話す」後期発表と連動する内容
6	[Can/Can't](能力)を使う陳述文・疑問文を学ぶ。自身のスキルや能力について話すことができる
7	[Can/Can't](可能性)を使う陳述文・疑問文を学ぶ。職場・学校において、できること・できないことについて話すことができる
8	自分の意見を述べるることができる
9	自分の意見について、オンラインでコメントを読む、書くことができる
10	定期試験: Time to Speak:「自国民が何が得意化について話す」後期発表と連動する内容
11	[This/These]の使い方を学ぶ。休暇、旅行について話すことができる
12	[like to, want to, need to, have to]の使い方を学ぶ; 使い分けがわかる。旅行計画を立てることができる
13	お店で情報を確認することができる
14	旅行ガイドを読む、また場所の説明を聞く
15	定期試験: Time to Speak:「休暇の予定をたてる」後期発表と連動する内容
【使用教科書・教材・参考書】	
EVOLVE 1	

科目名		【照明技術演習】 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		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	MCミュージズ
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ミュージズ代表取締役就任。洞爺湖サミット関連やエイベ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なく、すぐに役立てることができるよう多数のシミュレーションを行う。							
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		【イベント制作演習】 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		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タライブなど)
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	【音響技術】	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
	コンサート舞台基礎/舞台監督(1)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	榎本 真也
学科・コース	音楽テクノロジー科						
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現場で動けるようになる 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進行管理についての概要を学び理解する
2	ライブ・コンサート・ツアーのチーム、座組を理解しセクション同士のコミュニケーションを取ることができる
3	会場・現場での安全策・事故リスクの回避について学び理解し、プランニングに反映する
4	ステージ上のルール・禁止事項などの基礎知識を学び理解する
5	舞台用語・専門用語・機材名称などを学んだ上で理解し活用できる
6	進行における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	電気概念・特性を理解し、電気を安全に扱うことができる
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
9	ライブ・コンサートで使用する楽器や機材に何があるかを学び理解する
10	プロット・転換図・セット図・セットリスト・進行台本などの資料作成(概念と内容)
11	プロット・転換図・セット図・セットリスト・進行台本などの資料作成(PCを使用した実際の作成)
12	定期試験: 進行管理に必要なレギュレーションやスタッフを理解した上で実際に進行管理ができるようになる
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	実施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	【音楽理論】 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	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員
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	【広告・宣伝】 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	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、仕事に活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	①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イベント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	【音楽ビジネス概論】	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
	組織マネジメント(2)	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						
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』文真堂	

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	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している。						
授業の学習内容	受講生が自分のキャリアを意思決定できる力を育てることを目指す。就職後に早期退職する若者が多いといわれている世の中でこの授業で知識を身に付け円滑に社会と関わってほしいと願う。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う。みなさんには自分の考えを他者にわかりやすく伝えることを意識してほしい。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>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</li> <li>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</li> </ul>						
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)は変更する可能性があります)
1	【オンライン】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	【オンライン】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	【オンライン】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	【オンライン】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	【オンライン】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	【オンライン】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	【オンライン】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」公正性の視点から発表できる
8	【オンライン】「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	【オンライン】PCDAサイクルを使って課題解決能力能力を理解し、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	【音楽ビジネス概論】 ロジカルコミュニケーション(1)	必修 選択	必須 選択	年次	2	開講区分	前期
学科・コース	音楽テクノロジー科	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	「コミュニケーションとは何か？」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なぜ？」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)『認知バイアス事典』ジル・チャン(2022)『静かな人の戦略書』ダイヤモンド社 細谷功(2014)『具体と抽象』dZERO	

科目名	【楽器演奏】 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	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	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おう。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)の変更可能性があります】
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)『マイノリティデザイン』ライツ社 鶴光太郎(2021)『AIの経済学』日本評論社	

科目名	【楽器演奏】 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	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員
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く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パスを理解し、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パスを発表できる
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		【イベント制作】 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		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・野外フェス・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	【発声・滑舌】 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
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	担当教員	須川 敏治
学科	音楽テクノロジー科						
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つていく。						
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	アーティストマネ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	アーティストマネ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	アーティストマネ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	【 発声・滑舌 】 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
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	担当教員	須川 敏治
学科	音楽テクノロジー科						
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つていく。						
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践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践の把握が出来る
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】	