

科目名		【演技】 タレントパフォーマンス(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	スーパーeエンターテイメント		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	岡本雄矢
教員の略歴	札幌よしもとクリエイティブエージェンシー所属 お笑いタレント18年 芸人としても作家としても活動中。							
授業の学習内容	①お笑いライブやテレビ番組などで行われるコーナーやトークの練習 ②パフォーマンスを行う上で必要な構成力(台本)演技やトークの指導							
到達目標	①表現者としての目線で企画力や台本制作を行い発表する ②観客への見せ方を工夫して客観的に自分をプロデュースする							
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	オリエンテーション 自己紹介～自分を分析し伝えることができる
2	ライブ企画～考案～ 映像作品からバラエティ・お笑いの基礎を学ぶ
3	ライブ企画～実演～ 実際に体を動かして動きを確認し身体表現を身に付ける
4	テレビ企画～考案～ テレビ番組でのお笑い・バラエティの基礎を知る
5	企画構成 テレビの企画構成を知り、組み立てる
6	企画実演 カメラの前で実際に演じる パフォーマンスの見せ方を学ぶ
7	既存台本本読み 台本の内容の理解・意図を読み取る
8	既存台本本読み 掛け合いを行いセルフのテンポを図る
9	台本作り① オリジナルの短編台本を考え作成することができる
10	台本作り② 演じるながら(エチュード)各自調整を行うことができる
11	発表～(テスト) 自分や他のグループの演目を考察・分析できる
12	ライブ作り ライブの企画プロット制作をつくることができる
13	ライブ作り 台本・構成表・タイムテーブルを作成できる
14	公演を通じて、リハーサル、本番などスタッフワークも含め体験する
15	公演後、反省会、意見交換や映像にて振り返る。自分の課題を見出すことができる
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名		【演技】 タレントパフォーマンス(2)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	岡本雄矢
教員の略歴	札幌よしもとクリエイティブエージェンシー所属 お笑いタレント18年 芸人としても作家としても活動中。							
授業の学習内容	①お笑いライブやテレビ番組などで行われるコーナーやトークの練習 ②パフォーマンスを行う上で必要な構成力(台本)演技やトークの指導							
到達目標	①表現者としての目線で企画力や台本制作を行い発表する ②観客への見せ方を工夫して客観的に自分をプロデュースする							
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	ライブ企画考案① 表現者として声の出し方を学ぶことができる
2	ライブ企画考案② 表現者として体の動かし方・見せ方をみにつける事できる
3	ライブ企画実演 お互いに(グループ)見せ合い考察・分析できる
4	テレビ企画考案① 最近の流行りを知る・理解することができる
5	テレビ企画考案① 時事ネタ(ニュース・報道番組)を理解することができる
6	テレビ企画実演① 企画書を作成することができる
7	既存台本の本読み 間のとり方を理解する
8	既存台本の本読み テンポのとり方を理解する
9	ネタ作り① 漫才・コントを作ることができる
10	ネタ作り② 漫才・コントを作ることができる
11	ネタ披露① 不特定多数の人に発表して課題をみつける
12	ネタ披露② 他人のネタを観察し、研究することができる
13	ライブ作り スタッフワークを経験して運営の概要を理解する
14	公演通じて、広報力・チケット販売の流れ、宣伝方法を理解し実施する
15	【定期試験】公演を通じて、リハーサル、本番を経験する。反省会を行いイベントの流れを理解することができる
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【 ダンス 】 HIPHOP(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
学科	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	担当教員	互野結芽
教員の略歴	・インストラクター・コンテスト、バトル受賞歴・CM振付						
授業の学習内容	<ul style="list-style-type: none"> ・基盤となる体づくりをする為のトレーニングをし、ダンス向上に繋げる ・基礎を学び、振付に生かせるようにしていく ・リズム感を養う為、音楽に合わせてステップを踏んだりなどのリズムトレーニング ・アイソレーションやボディコントロールが出来るようになる 						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・授業内で振り付けを覚えて自分のものにしていく ・ステップなどをしっかりと踏めるようにする 						
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・内容						
1	ストレッチやアイソレーション身体の使い方を身につける						
2	ダウンとアップの基礎、アイソレーションを理解できる						
3	ダウンとアップの使い分け、リズムトレーニングを理解できる						
4	リズムキープしながら基礎的なステップ、ルーティンを学ぶことができる						
5	リズムトレーニングの応用ができるようになる、ルーティンの続き						
6	リズムトレーニング、基本的なステップを学ぶことができる						
7	アイソレーション、ステップの応用を習得できる						
8	ハンドウェーブ、ボディウェーブを学ぶことができる						
9	ボディコントロールを習得できる						
10	少し難しいルーティン、テクニックの向上ができる						
11	ルーティンの続き、アクセントの付け方、表現の仕方を学ぶことができる						
12	前期実技テスト						
13	タイを使ったフレーズについて理解できる。						
14	タイや実際の楽曲に出てくるフレーズのバリエーションをトレースし玉符が書けるようになる。						
15	前期定期試験 前期学んだことの復習ができる。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名	【 ダンス 】 HIPHOP(2)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
学科	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	担当教員	互野結芽
教員の略歴	・インストラクター・コンテスト、バトル受賞歴・CM振付						
授業の学習内容	<ul style="list-style-type: none"> ・基盤となる体づくりをする為のトレーニングをし、ダンス向上に繋げる ・基礎を学び、振付に生かせるようにしていく ・リズム感を養う為、音楽に合わせてステップを踏んだりなどのリズムトレーニング ・アイソレーションやボディコントロールが出来るようになる 						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・授業内で振り付けを覚えて自分のものにしていく ・ステップなどをしっかりと踏めるようにする 						
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・内容						
1	ストレッチやアイソレーションを更に深く理解できる						
2	リズムトレーニングとアイソレーション強化ができる						
3	アップとダウンのリズム応用、ステップ強化ができる						
4	ステップを組み合わせ繰り返し踊り体力向上をはかることができる						
5	リズムトレーニングで基礎力を高められる						
6	アイソレーションとステップでHIPHOPの基礎を習得できる						
7	簡単なコレオを覚えて練習できるようになる						
8	コレオを覚える時のコツ、表現方法を学ぶことができる						
9	長めのコレオを覚えて練習できるようになる						
10	コレオの続き、グループ分けしてアドバイスをもらい改善をはかれる						
11	生徒自身でコレオを作り、グループに分けて構成をつけ踊ることができる						
12	前期実技テスト						
13	タイを使ったフレーズについて理解できる。						
14	タイや実際の楽曲に出てくるフレーズのバリエーションをトレースし玉符が書けるようになる。						
15	前期定期試験 前期学んだことの復習ができる。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名	【 音楽理論 】	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
	音楽理論(1)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	担当教員	向坂千恵子
学科	スーパーeエンターテイメント科						
教員の略歴	札幌大谷短期大学音楽科にてピアノ実技、和声法・対位法など音楽理論を学ぶ。 ピアノ講師として音楽理論も踏まえたレッスン指導や、イベントでの演奏を行う。						
授業の学習内容	音楽の言語(共通認識)となるもので、音楽コミュニケーションの基本から学ぶ。演習授業に必要な楽譜に対する理解を深め、演奏時の表現に活用できるようにする。また作曲・編曲アレンジの知識を身につけ、実践的な要素も養う。						
到達目標	楽譜から、調・メロディ内やハーモニーの音程・速さや強さ・奏法を読み取り、判断できるようになる。 音ではなく譜面上の音符から、楽曲のイメージを膨らませ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						
回数	授業計画・内容						
1	古代ギリシャの音楽理論から音楽の起源を知ることができる。						
2	楽譜の基礎知識(音名、変化記号等)を修得し判断できるようになる。						
3	音符、休符、連符について理解し記譜することができるようになる。						
4	単純拍子、複合拍子を理解し、楽曲を聴き単純拍子と複合拍子の違いを判別し、記譜することができるようになる。						
5	混合拍子(変拍子)を理解し、複雑な混合拍子の楽曲を聴き強拍を判断し、記譜することができるようになる。						
6	強起と弱起(アウフタクト)を理解し、シンコペーション、様々なリズムパターンを聴き判別できるようになる。						
7	長音階(メジャースケール)を理解し、記譜することができるようになる。						
8	短音階(マイナースケール)を理解し、記譜することができるようになる。						
9	音程(長短系の度数)を理解し、判断できるようになる。						
10	音程(完全系の度数、複音程)を理解し、判断できるようになる。						
11	調の相互関係(同主調、平行調、属調、下屬調)を理解し、判断できるようになる。						
12	転調、移調を理解し、様々な調の移調を記譜することができるようになる。						
13	反復記号、速度に関する記号、強弱記号についての表現を理解し、判別できるようになる。						
14	省略記号、奏法記号、装飾記号についての表現を理解し、判別できるようになる。						
15	前期末テストの実施 前期の総復習ができる。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名	【 音楽理論 】 音楽理論(2)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
学科	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	担当教員	向坂千恵子
教員の略歴	札幌大谷短期大学音楽科にてピアノ実技、和声法・対位法など音楽理論を学ぶ。 ピアノ講師として音楽理論も踏まえたレッスン指導や、イベントでの演奏を行う。						
授業の学習内容	音楽の言語(共通認識)となるもので、音楽コミュニケーションの基本から学ぶ。演習授業に必要な楽譜に対する理解を深め、演奏時の表現に活用できるようにする。また作曲・編曲アレンジの知識を身につけ、実践的な要素も養う。						
到達目標	それぞれのコードの機能(役割)、コードワークにおける一音の大切さを認識し、楽譜から楽曲の大まかな音の流れを理解できるようになる。音符の縦(コード)と横(各パート)の動きを見だし、楽曲の構成を判断できるようになる。						
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	音階、音程の復習をする。基本的なコード構成、コードネームを理解し記譜することができるようになる。						
2	3和音(Triad)の構成を理解し記譜することができるようになる。						
3	4和音(7thコード)の構成を理解し記譜することができるようになる。						
4	3和音、4和音の構成について復習する。3和音、4和音の小テストを実施する。						
5	コードの転回形について理解し、基本形との違いを判別できるようになる。						
6	メジャーダイアトニックコード及びその機能を理解し、コード進行を読解し記譜することができるようになる。						
7	各ケーデンス、定番コードパターンなど、メジャーキーにおけるコードワークの基礎を修得し記譜することができるようになる。						
8	マイナーダイアトニックコード及びその機能を理解し、コード進行を読解し記譜することができるようになる。						
9	マイナーキーにおけるコードワークの基礎を修得し記譜することができるようになる。						
10	コードワークの小テストを実施する。様々な代理コードを理解し、代理コードを用いた変化を判別できるようになる。						
11	特殊なコード(6th、sus4、add9など)、テンションについて理解し記譜することができるようになる。						
12	テンションを含むコードワークを修得し記譜することができるようになる。						
13	アベイラブルノートスケール、その他様々なスケールについて理解し記譜することができるようになる。						
14	ノンコードトーン(非和声音)を理解し判別できるようになる。						
15	後期末テストの実施 後期の総復習ができる。						
【使用教科書・教材・参考書】							

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
	音楽史	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	担当教員	小野貴博
学科	スーパーeエンターテイメント科						
教員の略歴	ギタリスト、コンポーザー、サウンド・プロデューサー。avexよりメジャー・デビュー						
授業の学習内容	現在のミュージックシーンをジャンルなどの様々な角度から考察し、それらのルーツや歴史を習得する。現代の音楽を尊重しながらも過去の音楽を学習する事で、音楽の授業をより理解し課題曲への理解も深める能力を養う。						
到達目標	音楽の成り立ちから各年代の音楽を知る。その背景にあった社会の動きも学び、今後の活動についてより効率的に考えられるようになることを目標にする。						
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・内容						
1	ロック音楽が誕生する以前の音楽の形式を学び身に着ける						
2	1950年代のロック音楽について学習し、理解することができる						
3	1950年代のブラックミュージックについて学習し、音楽と歴史について学ぶことができる						
4	1960年代のロック音楽について学び身に着ける						
5	1960年代のブラックミュージックについて学び身に着ける						
6	1970年代のロック音楽について学習し、理解することができる						
7	1970年代のブラックミュージックについて学習し、音楽と歴史について学ぶことができる						
8	1980年代のロック音楽について学び身に着ける						
9	1980年代のブラックミュージックについて学び身に着ける						
10	1990年代から現代までの洋楽ロック史を学習し、理解することができる						
11	1990年代から現代までの洋楽史、ブラックミュージックを学習し、理解することができる						
12	1960年までの邦楽史を学び身に着ける						
13	1970年代の邦楽史を学習し、理解することができる						
14	1980年代から現代までの邦楽史を学び身に着ける						
15	テストを通じて、現代までの音楽史の流れを習得し身に着ける						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名	【 アンサンブル 】 Band Ensemble(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
学科	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	担当教員	小野貴博 加藤菜保
教員の略歴	“ギタリスト、コンポーザー、サウンド・プロデューサー。avexよりメジャー・デビュー。サウンド・プロデューサーには、佐久間正英、島田昌典、片寄明人、石田ショーキチらを迎え、ギタリストとして高い評価を受ける”						
授業の学習内容	課題曲による合奏形式の実践的歌唱を習得する。技術面だけでなく、バンドアンサンブルを通してマインド面、コミュニケーション力を養う。この授業ではアンサンブルをメインに行うため、事前準備の授業でしっかりと課題曲を演奏できるように学ぶ事が重要。						
到達目標	フレーズ分析と再現から技術を習得し、バリエーションと音楽知識を広げ、サウンド及び合奏の理解を深める。各ジャンルの演奏を素早く熟せるようになる事を目標とする。						
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・内容						
1	基本的な8ビートの構造を理解し、演奏表現することができるようになる						
2	8ビートのバリエーションを理解し、演奏表現することができるようになる						
3	8ビートにおける構造バリエーションから、フレーズを創造し構築することができるようになる						
4	基本的な16ビートの構造を理解し、演奏表現することができるようになる						
5	16ビートのバリエーションを理解し、演奏表現することができるようになる						
6	16ビートにおける構造バリエーションから、フレーズを創造し構築することができるようになる						
7	ポピュラーミュージックにおけるコード進行の役割を理解し、説明できるようになる						
8	ポピュラーミュージックにおけるフレーズのパターンを理解し、演奏表現できるようになる						
9	演奏におけるダイナミクスの重要性を理解し、表現できるようになる						
10	タッチコントロール、奏法の変化によるダイナミクスに与える影響を理解し、表現できるようになる						
11	より音楽的な感性を持って自らの意思でダイナミクスを表現することができるようになる						
12	前期テストを通じて基礎的な表現方法を身に着ける						
13	イベント週を通して周りとは協力しなが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 舞台上に立ち、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	【 アンサンブル 】	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
	Band Ensemble(2)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	担当教員	小野貴博 加藤菜保
学科	スーパーeエンターテイメント科						
教員の略歴	”ギタリスト、コンポーザー、サウンド・プロデューサー。avexよりメジャー・デビュー。サウンド・プロデューサーには、佐久間正英、島田昌典、片寄明人、石田ジョーキチらを迎え、ギタリストとして高い評価を受ける”						
授業の学習内容	課題曲による合奏形式の実践的歌唱を習得する。技術面だけでなく、バンドアンサンブルを通してマインド面、コミュニケーション力を養う。この授業ではアンサンブルをメインに行うため、事前準備の授業でしっかりと課題曲を演奏できるように学ぶ事が重要。						
到達目標	フレーズ分析と再現から技術を習得し、バリエーションと音楽知識を広げ、サウンド及び合奏の理解を深める。各ジャンルの演奏を素早く熟せるようになる事を目標とする。						
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・内容						
1	楽曲1を分析し、構造を理解できるようになる						
2	楽曲1について発展させオリジナルフレーズを構築できるようになる						
3	楽曲2を分析し、構造を理解できるようになる						
4	楽曲2について発展させオリジナルフレーズを構築できるようになる						
5	楽曲における休符の感じ方と重要性について理解でき、演奏表現できるようになる						
6	シャッフルのビート感を理解でき、演奏表現できるようになる						
7	シャッフルのバリエーションを理解し、演奏表現できるようになる						
8	楽曲ごとの音作りについて、既存機材を用いた音作りを理解できるようになる						
9	エフェクターを用いた音作りを理解し、表現できるようになる						
10	ポピュラーミュージックにおける、コンプレッサーの重要性を理解できるようになる						
11	コンプレッサーを使用した変化を研究し、表現できるようになる						
12	後期テストを通じて応用的な表現方法を身に着ける						
13	進級制作展 準備週を通して周りとは協力しなから作品をつくることことができる						
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 舞台上に立ち、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	【 ヴォイストレーニング 】	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
	ヴォイストレーニング(1)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	担当教員	石名坂ふぶき
学科	スーパーeエンターテイメント科						
教員の略歴	2017年～エイベックス所属ダンス&ヴォーカルグループにて活動、2021年～ソロ活動						
授業の学習内容	ピッチの安定、体を使ったリズムキープなどの基礎能力の向上、コーラス技術の習得、フレーズの持って行き方や語尾の処理など歌のクオリティを上げていく。						
到達目標	歌唱力、歌唱パフォーマンスレベルの向上させ、プロとしてのボーカルパフォーマンス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						
回数	授業計画・内容						
1	【発声基礎】腹式呼吸、リズムキープの練習で発生時の体を使い方を学ぶことができる						
2	【課題曲1】ピッチ安定の練習を学ぶことができる						
3	【課題曲1】ピッチ安定の練習→フレージングの決定ができるようになる						
4	【課題曲1】フレージングの決定→フレーズをまとめる練習を学ぶことができる						
5	【バラード課題曲2】パート分けしてコーラス練習にてハーモニーの習得①ができる						
6	【バラード課題曲2】パート分けしてコーラス練習にてハーモニーの習得②ができる						
7	【バラード課題曲2】チーム分けして振りをつけダンスがありながらコーラスをとるパフォーマンス練習ができる						
8	【アップテンポ課題曲3】抑揚と歌詞のアクセントの付け方の習得ができる						
9	【アップテンポ課題曲3】ハモリをとってリードに合わせる練習ができる						
10	【アップテンポ課題曲3】振りがりながら前回までの技術を体現する練習ができる						
11	歌唱テストで自分の実力を確認できる						
12	ハモリ、コーラス 前期実技テスト						
13	イベント週を通して周りとの協力しなから作品をつくる事ができる						
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 舞台上に立ち、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	【 ヴォイストレーニング 】	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
	ヴォイストレーニング(2)	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	担当教員	石名坂ふぶき
学科	スーパーeエンターテイメント科						
教員の略歴	2017年～エイベックス所属ダンス&ヴォーカルグループにて活動、2021年～ソロ活動						
授業の学習内容	ピッチの安定、体を使ったリズムキープなどの基礎能力の向上、コーラス技術の習得、フレーズの持って行き方や語尾の処理など歌のクオリティを上げていく。						
到達目標	歌唱力、歌唱パフォーマンスレベルの向上させ、プロとしてのボーカルパフォーマンス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						
回数	授業計画・内容						
1	【発声】前期のおさらい、体を使った発声練習のおさらいができる						
2	【課題曲4】リズムキープ練習→歌詞の理解を深めそこからフレージングを決定することができる						
3	【課題曲4】前回決めたフレージングを元に振りがある上での歌唱練習ができる						
4	【課題曲4】感情のパフォーマンスの表現練習を学ぶことができる						
5	【バラード課題曲5】リズムキープ練習→ロングトーンピッチの安定ができるようになる						
6	【バラード課題曲5】ビブラート、フェイクの習得①ができる						
7	【バラード課題曲5】ビブラート、フェイクの習得②→ハモリの練習ができる						
8	【アップテンポ課題曲6】テンポが上がっても歌がリズムをキープ出来る様に練習し習得①できる						
9	【アップテンポ課題曲6】テンポキープしながらの歌キープ練習②→コーラスライン習得ができる						
10	【アップテンポ課題曲6】早いテンポをキープしながらハモリ&リードをとる練習ができる						
11	歌唱テストで自分の実力を確認できる						
12	ハモリ、コーラス 後期実技テスト						
13	進級制作展 準備週を通して周りとは協力しなから作品をつくる事ができる						
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 舞台上に立ち、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	【 イヤートレーニング 】 イヤートレーニング(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
学科	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	担当教員	堀裕
教員の略歴	ジャズピアニスト田中朋子氏に指示、音楽サークルにて研鑽を積む他、プロの前座を務める。 卒業後はオリジナルのバンドでCDリリース、コンテスト出場など経験。 現在に至るまで数多くのグループ、ヴォーカリストのサポート、楽曲制作などの活動している。						
授業の学習内容	音楽に関わる全ての分野、現場で必要とされる感覚を、一年を通して鍛えていく。自分が出している音、出した い音、また耳で聴こえている音がどの音に当たるかを導き出せるように感覚を強化していく。						
到達目標	代表的なスケールを使い、音と音の距離感、高低差などの音像を掴むことができる。 様々なメロディーを聴きリズムを捉え、正確な音符で書けるようになる。						
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						
回数	授業計画・内容						
1	マインド研修～イヤートレーニングの重要性。鍵盤の配列(全音・半音)の解説/五線譜の読み方、書き方。Cメジャース スケールの構成を理解できる。						
2	拍子の捉え方、全音符・二分音符・四分音符を捉えられるようになる。						
3	全休符・二分休符・四分休符を理解できる。						
4	Cメジャースケールを使ってInterval1～4度内の音程の変化、響きを捉えて書けるようになる。						
5	Cメジャースケールを使ってInterval1～8度内の音程の変化、響きを捉えて書けるようになる。						
6	8分音符・休符について理解し音程の変化と合わせて書けるようになる。						
7	16分音符・休符について理解し音程の変化と合わせて書けるようになる。						
8	三連符について理解し音程の変化と合わせて書けるようになる。						
9	Practice Test 理解不足の部分を洗い出すことができる。						
10	C以外のKey、マイナースケールについて学習し音程、それぞれの響きの変化に対応し書けるようになる。①						
11	C以外のKeyやマイナースケールについて学習し音程、それぞれの響きの変化に対応し書けるようになる②						
12	符点の音符や休符について理解できる。						
13	タイを使ったフレーズについて理解できる。						
14	タイや実際の楽曲に出てくるフレーズのバリエーションをトレースし玉符が書けるようになる。						
15	前期定期試験 前期学んだことの復習ができる。						
【使用教科書・教材・参考書】							

科目名	【 イヤートレーニング 】 イヤートレーニング(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	堀裕
学科	スーパーeエンターテイメント科						
教員の略歴	ジャズピアニスト田中朋子氏に指示、音楽サークルにて研鑽を積む他、プロの前座を務める。卒業後はオリジナルのバンドでCDリリース、コンテスト出場など経験。現在に至るまで数多くのグループ、ヴォーカリストのサポート、楽曲制作などの活動している。						
授業の学習内容	音楽に関わる全ての分野、現場で必要とされる感覚を、一年を通して鍛えていく。自分が出している音、出したい音、また耳で聴こえている音がどの音に当たるかを導き出せるように感覚を強化していく。						
到達目標	代表的なスケールを使い、音と音の距離感、高低差などの音像を掴むことができる。様々なメロディーを聴きリズムを捉え、正確な音符で書けるようになる。						
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						
回数	授業計画・内容						
1	3和音(トライアド)の基本形(メジャー・マイナー)を聴き、判別できるようにする。コードの構成を理解できる。						
2	ダイアトニックコードについて学び、度数、コードネーム、玉符を書けるようになる。						
3	Keyをチェンジしてダイアトニックコードについて学び、度数、コードネーム、玉符を書けるようになる。						
4	3和音(トライアド)の変化系を学び、トレースできるようになる。						
5	3和音(トライアド)の展開形を学び、トレースできるようになる。						
6	3和音(トライアド)のバリエーションを学び、トレースできるようになる。						
7	実際の楽曲を分析よくあるコード進行を学び、コードネームで書けるようになる。						
8	実際の楽曲を分析よくあるコード進行を学び、コードネームで書けるようになる。						
9	Practice Test 理解不足の部分を洗い出すことができる。						
10	4和音(セブンス)の基本形(メジャー・マイナー)を聴き、判別できるようにする。コードの構成を理解できる。						
11	4和音のダイアトニックコードについて学び、度数、コードネーム、玉符を書けるようになる。						
12	4和音(セブンス)の変化系を学び、トレースできるようになる。						
13	4和音(セブンス)の展開形を学び、トレースできるようになる。						
14	後期定期試験 後期学んだことの復習ができる。						
15	後期試験解説 間違えた部分を見直し解釈することができる。						
【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】 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	スーパーeエンターテイメント科	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事ができる
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	【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	スーパーeエンターテインメント科	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】 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	スーパーeエンターテインメント科	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		【コンサート制作】 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	スーパーeエンターテイメント科		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		【コンサート企画】 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		スーパーeエンターテイメント科	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		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ける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	【プロダクション実務】 ビジネス基本PCスキル(2)	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	担当教員	加藤 隆弘
教員の略歴	2003年より、パソコンスクール経営。道内大学においてMOS講座、他専門学校においてネットワーク基礎、JAVA講座などを担当						
授業の学習内容	Microsoft Office の基本操作技能の習得を通して、一般業務・事務処理能力として期待されるPC事務処理能力の向上を達成し、ITリテラシーを備えた学生となる事を目指す ・後期では、「データの処理の基本技能」取得のためExcelの操作方法を学ぶ						
到達目標	Microsoft社Excelを用いて、表計算ソフトでは何ができるかを知る 要求される基本的なデータ処理(集計)を、Excelを用いて行うことができる 多数のデータの基本処理(並び替え、抽出)ができるようになる データの特徴を知るために可視化(グラフ化)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	
1	Excel: 基本操作(セル/行列/シート)ができる
2	Excel: 見栄えの良い表を作ることができる(表のデザイン/装飾)
3	Excel: 数値の書式を意識して、視覚的な強調を意識した書式を設定できる
4	Excel: 数式を設定して、必要な値を求めることができる
5	Excel: 関数を設定して、必要な値を求めることができる
6	Excel: 処理条件を含む関数を設定して、必要な値を求めることができる
7	Excel: データベース機能を使い、必要なデータの並び替え/抽出ができる
8	Excel: グラフ機能を使い、見栄えの良いグラフを作ることができる
9	Excel: データ処理演習 1 (操作確認演習:MOS模擬問題)
10	Excel: データ処理演習 2 (操作確認演習:MOS模擬問題)
11	Excel: データ処理演習 3 (操作確認演習:MOS模擬問題)
12	Excel:まとめ演習(兼 評価レポート)
13	定期試験
14	定期試験の振り返り
15	Excelで資料作成ができる
【使用教科書・教材・参考書】 Word/Excel 基本操作、MOS Excel対策模擬試験	

科目名	【音楽ビジネス概論】 実践ビジネス基礎(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	担当教員	関口 陽介
教員の略歴	経営管理学修士(MBA) キッザニア広報・マーケティング部長、アートアクアリウム美術館総館長、他						
授業の学習内容	2020年からのコロナ禍に直面し、社会全体が史上まれにみるパラダイムシフト(枠組みの大転換)に見舞われた。特に、エンターテイメントビジネスへの影響は計り知れない。本講座は、こうした時代背景をとらえ、社会を生き抜き、かつ、将来的にビジネスに関わっていく上で、知っておくべき基本的な知識や今日の話題、さらには、知っていることで発展性のあるテーマに関し学び、かつ、興味をもって接する態度・習慣を育成する。講義全体を通して、多様な講師のビジネスキャリアを反映した具体的な事例を多数取り上げることで、学んだことが実ビジネスへ容易に展開できる構成とする。						
到達目標	講義で紹介される、社会やビジネス全般にわたる今日の話題を理解し、興味をもって接することができる。且つ、取り上げられたテーマに関して、自分なりの意見を持って、発言・記述できるようになる。						
評価方法と基準	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	ガイダンス、講義の目的や達成レベルを理解する
2	マーケティング基礎 その1 "4つのP"を理解できる
3	マーケティング基礎 その2 "STP"を理解できる
4	マーケティング基礎 その3 "3C分析"を理解できる
5	戦略的情報発信 広報(PR)を理解できる
6	イノベーションを起こす"デザイン思考"を身に着ける
7	飲食ビジネスの仕組みを理解する
8	成功企業の事例解説(ファッションブランド)を通して、成功のヒントを学ぶことができる
9	成功企業の事例解説(エンターテインメント企業)を通して、成功のヒントを学ぶことができる
10	成功企業の事例解説(興行ビジネス)を通して、成功のヒントを学ぶことができる
11	リモートコミュニケーションを使いこなすことができる
12	定期試験・レポート課題
13	これまでの授業のまとめ、質問と回答
14	イベント・実践を通して、達成感やチームワークを学ぶ
15	イベント実践の振り返りができる
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【デジタルファウンデーション】 デジタルファウンデーション(1)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	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)Adobe Fonts
11	マークを作るための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 / Illustratorでイラストを描こう(超入門教室) 技術評論社	

科目名	【マーケティング】		必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
	アーティストプロモーション(1)		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	吉田 敏彦
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科							
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	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)の成績により評価する							

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		【音響技術】 PA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	スーパーeエンターテインメント科		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		【音響技術】 PA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	スーパーeエンターテインメント科		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	【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	スーパーeエンターテイメント科	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	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つことができる						
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						

回数	【授業計画・学習内容】 授業方法(対面・オンライン)は学校行事等に変更する可能性があります
1	【対面】 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	【対面】 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	【対面】 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	【対面】 自分に対する認識を深め、ジョハリの窓を作成して自分の言葉で説明することができる
5	【対面】 キャリアの仕組みを知り自分が望むキャリアアンカー・苦手なキャリアアンカーを見つけることができる
6	【対面】 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	【対面】 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	【対面】 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ることができる
9	【対面】 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	【対面】 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	【対面】 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ることができる
12	【対面】 ゲストスピーカーから「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	【対面】 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	【対面】 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	【対面】 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】	
杉山崇ほか(2018)『キャリア心理学ライフデザインワークブック』ナカニシヤ出版	

科目名	【プロデュース】 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	スーパーeエンターテイメント科	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	【プロデュース】 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	スーパーeエンターテイメント科	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	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】の視点から新しい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を関連させ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ことができる
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	【企画・演出】 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	スーパーeエンターテイメント科						
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	【企画・演出】 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	スーパーeエンターテイメント科						
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】	

科目名	【デジタルデザイン】	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	前期
	After Effects(1)	授業形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	水島 直樹
学科	スーパーeエンターテインメント科						
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音楽に合わせてによりよきと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	【デジタルデザイン】	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
	After Effects(2)	授業形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	水島 直樹
学科	スーパーeエンターテインメント科						
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	スーパーeエンターテインメント科		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		【 特殊機材技術 】 VectorWorks(2)	必修 選択	必修 選択	年次	1	開講区分	後期
学科	スーパーeエンターテインメント科		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	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	スーパーeエンターテインメント科	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として活動中						
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	スーパーeエンターテインメント科	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として活動中						
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	