

科目名	プロダクションワーク(1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	松本明浩
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	マネジメント全業務、営業全般、スカウト、育成、社内新人育成等の業務を行う 現在は個人事務所を立ち上げマネジメントプロデュース業・キャスティング業・KPOP関連事業・イベント関連事業等に従事						
授業の学習 内容	芸能・エンタメ業界の役割、タレントの役割、マネジメント・事務所側の役割等、各テーマに沿って細かく掘り下げて話していく。又、世の中の動きや流行に応じて一般視聴者、消費者が求めるものを常に追求し作り上げていく事を自らが考えられるようにしていく。一人一人の創造力、感受性、思いやり、礼儀、コミュニケーション能力を培ってもらう。タレント自身が活動する中で、なくてはならない存在のマネージャーの実際の経験談を交えながらも、毎月不定期で、各分野で活躍しているマネージャーの先輩をゲストとしてお呼びし、トーク形式で授業を行う。実際に現場研修も不定期で行い体験してもらう。マネージャーとして働く苦悩や楽しみ、やりがい、人のために動く喜びを学んでもらいながらも、実践で役立つ動きや考え方を習得してもらい、シンプルに「エンタメ業界の楽しさ」を知ってもらう。						
到達目標	①「インプット(興味・情報収集)」芸能・エンタメ業界、又それだけに限らず、世の中の動向に興味を持ってもらう ②「夢と現実」業界で働く上で実際に起こるそれぞれの「やりがいや喜び、苦悩や厳しさ」を知ってもらう ③「精神力」外・内面的に自分磨きと努力が大事。仕事への覚悟と体力、強い精神力、忍耐力を養う ④「タレントについて」タレント発掘の仕方、育て方、接し方、戦略の立て方 ⑤「裏方の業務内容」芸能事務所、マネージャーの業務内容、営業や現場での心得・注意やトラブル対処法を知ってもらう ⑥「人間力」タレントもスタッフも、物じゃなく人を通して大切な「人間力」を学び、社会に貢献する立派な人材を育てる						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義・演習	エンタメ業界について全体を知る①	後日レポート提出
2	5月9日	講義・演習	芸能事務所の業務内容を把握する①	後日レポート提出
3	5月16日	講義・演習	マネージャーの業務内容を把握する①	後日レポート提出
4	5月23日	講義・演習	売れているタレントをリサーチ。研究する①	後日レポート提出
5	5月30日	講義・演習	ゲスト講義① マネージャーの経験談・現状把握	後日レポート提出
6	6月6日	講義・演習	タレント発掘・スカウトの仕方を実践・自己表現・コミュカを付ける	後日レポート提出
7	6月13日	講義・演習	プロフィール作成・宣材写真の段取りを実践・紙一枚のプレゼン力を身につける	後日レポート提出
8	6月20日	講義・演習	営業の作法、メールの作法、仲良くなる方法実践・営業で気をつける事①	後日レポート提出
9	6月27日	講義・演習	タレントのコミュニケーション・育成のやり方を学ぶ①	後日レポート提出
10	7月4日	講義・演習	現場での動き・気遣い・注意点・トラブル対処法を学ぶ①	後日レポート提出
11	7月11日	講義・演習	台本読み(感性・想像力・キャスティング力等を身につける)①	事前映像資料鑑賞・後日レポート提出
12	7月18日	講義・演習	ゲスト講義② 俳優担当マネージャーの経験談・現状把握	後日レポート提出
13	8月22日	講義・演習	前期内容振り返り・実践(先生:クライアント・タレント役/学生:マネージャー役)	テスト(プレゼン)
14	8月29日	講義・演習	イベント実践を通してプロダクション業務を学ぶ	レポート
15	9月5日	講義・演習	イベント実践を通してプロダクション業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	プロダクションワーク(2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	松本明浩
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	マネジメント全業務、営業全般、スカウト、育成、社内新人育成等の業務を行う 現在は個人事務所を立ち上げマネジメントプロデュース業・キャスティング業・KPOP関連事業・イベント関連事業等に従事						
授業の学習 内容	芸能・エンタメ業界の役割、タレントの役割、マネジメント・事務所側の役割等、各テーマに沿って細かく掘り下げて話していく。又、世の中の動きや流行に応じて一般視聴者、消費者が求めるものを常に追求し作り上げていく事を自らが考えられるようにしていく。一人一人の創造力、感受性、思いやり、礼儀、コミュニケーション能力を培ってもらう。タレント自身が活動する中で、なくてはならない存在のマネージャーの実際の経験談を交えながらも、毎月不定期で、各分野で活躍しているマネージャーの先輩をゲストとしてお呼びし、トーク形式で授業を行う。実際に現場研修も不定期で行い体験してもらう。マネージャーとして働く苦悩や楽しみ、やりがい、人のために動く喜びを学んでもらいながらも、前期よりも、より各ジャンルのマネジメント・現場で役立つ動きや考え方を習得してもらう。						
到達目標	①「インプット(興味・情報収集)」芸能・エンタメ業界、又それだけに限らず、世の中の動向に興味を持ってもらう ②「夢と現実」業界で働く上で実際に起こるそれぞれの「やりがいや喜び、苦悩や厳しさ」を知ってもらう ③「精神力」外・内面的に自分磨きと努力が大事。仕事への覚悟と体力、強い精神力、忍耐力を養う ④「タレントについて」タレント発掘の仕方、育て方、接し方、戦略の立て方 ⑤「裏方の業務内容」芸能事務所、マネージャーの業務内容、営業や現場での心得・注意やトラブル対処法を知ってもらう ⑥「人間力」タレントもスタッフも、物じゃなく人を通して大切な「人間力」を学び、社会に貢献する立派な人材を育てる						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月3日	講義・演習	アーティスト・アーティストマネージャーについて知る①	後日レポート提出
2	10月10日	講義・演習	ゲスト講義③ アーティスト担当マネージャーの経験談・現状把握	後日レポート提出
3	10月17日	講義・演習	バラエティタレント・マネージャーについて知る①	後日レポート提出
4	10月24日	講義・演習	モデル・モデルマネージャーについて知る①	後日レポート提出
5	10月31日	講義・演習	SNS・YouTuber・インフルエンサー・マネージャーについて知る①	後日レポート提出
6	11月7日	講義・演習	ゲスト講義④ インフルエンサー・マネージャーの経験談・現状把握	後日レポート提出
7	11月14日	講義・演習	現場での動き・気遣い・注意点・トラブル対処法を学ぶ②	後日レポート提出
8	11月21日	講義・演習	イベント・撮影現場・打ち合わせ現場を体験する(スケジュールが合えば)	後日レポート提出
9	11月28日	講義・演習	イベント・撮影現場・打ち合わせ現場を体験する(スケジュールが合えば)	後日レポート提出
10	12月5日	講義・演習	タレント年間計画表を作成して戦略を立てる①	後日レポート提出
11	12月12日	講義・演習	タレント年間計画表を発表・プレゼン①	事前映像資料鑑賞・後日レポート提出
12	12月19日	講義・演習	ゲスト講義⑤タレントゲスト 現場で求めるマネージャーとは①	後日レポート提出
13	1月9日	講義・演習	後期内容振り返り	テスト(プレゼン)
14	1月16日	講義・演習	イベント実践を通してプロダクション業務を学ぶ	レポート
15	1月30日	講義・演習	イベント実践を通してプロダクション業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Marketing(1) マーケティング基礎(1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	黒須完成
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	音楽・映像・イベントなどのエンターテインメント業界で15年以上マネジメントや制作のキャリアを持ちながら、マーケティングコンサルタントのジェイ・エイブラハム氏や小山竜央氏、経営コンサルタントのジェームス・スキナー氏らに師事。						
授業の学習 内容	①ビジネスにおいて、猛スピードで変化していく社会の波に乗っていくには、個人や企業がひとつひとつゼロからその分野を極めていく時間はありません。「良いものを作れば売れる」という時代ではなく、「売れる流れを作れるスキル」がとて重要になってきます。その力を企業に頼りすぎずに、個人でも磨いておくことが大切です。協力者を募り、チームをマネジメントし、新しい価値を創造し、マーケティングによって必要なところに必要なだけ届けていくことができる人を育てていきます。 ②マーケティングはすべての科目に大きく関係します。その科目のスキルをビジネスに展開し、継続的にお客様のニーズを満たすことができます。 ③マーケティングを学ぶことで、エンタメ業界に限らず、どの業界でも通用する原理原則があることを勉強します。世の中で起こっているさまざまな戦略の基本が理解できるように、自分がイメージしたアイデアを具現化でき、自己表現ができるようになります。具体的には、講義形式(座学)とグループワーク(演習)を中心に構成します。グループワークでは、エンタメ業界や日常生活にあるマーケティングを見つけ、みんなで考えをシェアし、どういう仕組みになっているか紐解いていきます。またマーケティング戦略に必要なコミュニケーションの勉強・体験もしていきます。学ぶことも大切にしなが、卒業後に即戦力となるように在学中から「実際にやってみる」ということに慣れるため、実践の場もあります。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ■シミュレーション体験によって、今まで知らない職種や視点を理解し、業界の全体像がわかるようになる。 ■マーケティング戦略を行う上でのコミュニケーションの大切さを理解できる。 ■身近にあるマーケティングの仕組みが理解できるようになる。 ■マーケティングを通して、エンターテインメント業界に限らず、一般企業のビジネスの全体像が理解できるようになる。 ■タレント側、クライアント側、関係各所の気持ちや立場が理解できるようになる。 ■ゼロから1を作る仕組みを理解できるようになる。 						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義・演習	マーケティングの基本を理解し、なぜ重要なのかを知る	授業後のレポート課題
2	5月9日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通してA&Rを学ぶ	授業後のレポート課題
3	5月16日	講義・演習	マーケティングの基本を理解し、なぜ重要なのかを知る	授業後のレポート課題
4	5月23日	講義・演習	プレゼンを学び、自分のプロフィール作成に着手し、自己表現できるようになる	授業後のレポート課題
5	5月30日	講義・演習	エンタメビジネスの全体像を理解できる	授業後のレポート課題
6	6月6日	講義・演習	ビジョンボード、やりたいことリスト100を作成し、目標を明確化できるようになる	授業後のレポート課題
7	6月13日	講義・演習	独自のウリ(USP)を学び、自分や商品のストロングポイントを理解できるようになる	授業後のレポート課題
8	6月20日	講義・演習	リスクリバーサルを学び、相手の立場にたった提案ができる	授業後のレポート課題
9	6月27日	講義・演習	ジョイントベンチャーを学び、業務提携という仕組みを理解する	授業後のレポート課題
10	7月4日	講義・演習	テレマーケティングを学び、どの業界でも通用するスキルを身につける	授業後のレポート課題
11	7月11日	講義・演習	SNSを使ったマーケティングを学び、仕組みを理解できるようになる	授業後のレポート課題
12	7月18日	講義・演習	筆記テスト	授業後のレポート課題
13	8月22日	講義・演習	テストの復習をして、応用を導き出せるようになる	授業後のレポート課題
14	8月29日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
15	9月5日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Marketing(1) マーケティング戦略論(1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	黒須完成
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	音楽・映像・イベントなどのエンターテインメント業界で15年以上マネジメントや制作のキャリアを持ちながら、マーケティングコンサルタントのジェイ・エイブラハム氏や小山竜央氏、経営コンサルタントのジェームス・スキナー氏らに師事。						
授業の学習 内容	①ビジネスにおいて、猛スピードで変化していく社会の波に乗っていくには、個人や企業がひとつひとつゼロからその分野を極めていく時間はありません。「良いものを作れば売れる」という時代ではなく、「売れる流れを作れるスキル」がとて重要になってきます。その力を企業に頼りすぎずに、個人でも磨いておくことが大切です。協力者を募り、チームをマネジメントし、新しい価値を創造し、マーケティングによって必要なところに必要なだけ届けていくことができる人を育てていきます。 ②マーケティングはすべての科目に大きく関係します。その科目のスキルをビジネスに展開し、継続的にお客様のニーズを満たすことができます。 ③マーケティングを学ぶことで、エンタメ業界に限らず、どの業界でも通用する原理原則があることを勉強します。世の中で起こっているさまざまな戦略の基本が理解できるように、自分がイメージしたアイデアを具現化でき、自己表現ができるようになります。具体的には、講義形式(座学)とグループワーク(演習)を中心に構成します。グループワークでは、エンタメ業界や日常生活にあるマーケティングを見つけ、みんなで考えをシェアし、どういう仕組みになっているか紐解いていきます。またマーケティング戦略に必要なコミュニケーションの勉強・体験もしていきます。学ぶことも大切にしなが、卒業後に即戦力となるように在学中から「実際にやってみる」ということに慣れるため、実践の場もあります。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ■シミュレーション体験によって、今まで知らない職種や視点を理解し、業界の全体像がわかるようになる。 ■マーケティング戦略を行う上でのコミュニケーションの大切さを理解できる。 ■身近にあるマーケティングの仕組みが理解できるようになる。 ■マーケティングを通して、エンターテインメント業界に限らず、一般企業のビジネスの全体像が理解できるようになる。 ■タレント側、クライアント側、関係各所の気持ちや立場が理解できるようになる。 ■ゼロから1を作る仕組みを理解できるようになる。 						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義・演習	マーケティングの基本を理解し、なぜ重要なのかを知る	授業後のレポート課題
2	5月9日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通してA&Rを学ぶ	授業後のレポート課題
3	5月16日	講義・演習	マーケティングの基本を理解し、なぜ重要なのかを知る	授業後のレポート課題
4	5月23日	講義・演習	プレゼンを学び、自分のプロフィール作成に着手し、自己表現できるようになる	授業後のレポート課題
5	5月30日	講義・演習	エンタメビジネスの全体像を理解できる	授業後のレポート課題
6	6月6日	講義・演習	ビジョンボード、やりたいことリスト100を作成し、目標を明確化できるようになる	授業後のレポート課題
7	6月13日	講義・演習	独自のウリ(USP)を学び、自分や商品のストロングポイントを理解できるようになる	授業後のレポート課題
8	6月20日	講義・演習	リスクリバーサルを学び、相手の立場にたった提案ができる	授業後のレポート課題
9	6月27日	講義・演習	ジョイントベンチャーを学び、業務提携という仕組みを理解する	授業後のレポート課題
10	7月4日	講義・演習	テレマーケティングを学び、どの業界でも通用するスキルを身につける	授業後のレポート課題
11	7月11日	講義・演習	SNSを使ったマーケティングを学び、仕組みを理解できるようになる	授業後のレポート課題
12	7月18日	講義・演習	筆記テスト	授業後のレポート課題
13	8月22日	講義・演習	テストの復習をして、応用を導き出せるようになる	授業後のレポート課題
14	8月29日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
15	9月5日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Marketing(2) マーケティング基礎(2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	黒須完成
学科・コース	スーパーエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	音楽・映像・イベントなどのエンターテインメント業界で15年以上マネジメントや制作のキャリアを持ちながら、マーケティングコンサルタントのジェイ・エイブラハム氏や小山竜央氏、経営コンサルタントのジェームス・スキナー氏らに師事。						
授業の学習 内容	①ビジネスにおいて、猛スピードで変化していく社会の波に乗っていくには、個人や企業がひとつひとつゼロからその分野を極めていく時間はありません。「良いものを作れば売れる」という時代ではなく、「売れる流れを作れるスキル」がとて重要になってきます。その力を企業に頼りすぎず、個人でも磨いておくことが大切です。協力者を募り、チームをマネジメントし、新しい価値を創造し、マーケティングによって必要なところに必要なだけ届けていくことができる人を育てていきます。 ②マーケティングはすべての科目に大きく関係します。その科目のスキルをビジネスに展開し、継続的にお客様のニーズを満たすことができます。 ③マーケティングを学ぶことで、エンタメ業界に限らず、どの業界でも通用する原理原則があることを勉強します。世の中で起こっているさまざまな戦略の基本が理解できるように、自分がイメージしたアイデアを具現化でき、自己表現ができるようになります。具体的には、講義形式(座学)とグループワーク(演習)を中心に構成します。グループワークでは、エンタメ業界や日常生活にあるマーケティングを見つけ、みんなで考えをシェアし、どういう仕組みになっているか紐解いていきます。またマーケティング戦略に必要なコミュニケーションの勉強・体験もしていきます。学ぶことも大切にしなが、卒業後に即戦力となるように在学中から「実際にやってみる」ということに慣れるため、実践の場もあります。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ■シミュレーション体験によって、今まで知らない職種や視点を理解し、業界の全体像がわかるようになる。 ■マーケティング戦略を行う上でのコミュニケーションの大切さを理解できる。 ■身近にあるマーケティングの仕組みが理解できるようになる。 ■マーケティングを通して、エンターテインメント業界に限らず、一般企業のビジネスの全体像が理解できるようになる。 ■タレント側、クライアント側、関係各所の気持ちや立場が理解できるようになる。 ■ゼロから1を作る仕組みを理解できるようになる。 						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月3日	講義・演習	テレビのマーケティングを理解する	授業後のレポート課題
2	10月10日	講義・演習	テストマーケティングを学び、実践するための判断やシミュレーションができるようになる	授業後のレポート課題
3	10月17日	講義・演習	顧客の種類について学び、世の中のニーズを把握することができる	授業後のレポート課題
4	10月24日	講義・演習	ダイレクトメールを学び、マーケティングと営業スキルをアップさせる	授業後のレポート課題
5	10月31日	講義・演習	メディアについて学び、より大きいマーケティングを理解する	授業後のレポート課題
6	11月7日	講義・演習	youtubeを使ったマーケティングを学び、流行りを理解する	授業後のレポート課題
7	11月14日	講義・演習	コピーライティングを学び、顧客目線を理解する	授業後のレポート課題
8	11月21日	講義・演習	キャンペーンについて学び、顧客心理を理解する	授業後のレポート課題
9	11月28日	講義・演習	紹介マーケティングを学び、実践できるようになる	授業後のレポート課題
10	12月5日	講義・演習	ジョイントベンチャーを使った仕組み作りを紙上で行い、実践に向けてトレーニングする	授業後のレポート課題
11	12月12日	講義・演習	音楽イベントのマーケティングについて学び、仕組みを理解できるようになる	授業後のレポート課題
12	12月19日	講義・演習	筆記テスト	授業後のレポート課題
13	1月9日	講義・演習	テストの復習をして、応用を導き出せるようになる	授業後のレポート課題
14	1月16日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
15	1月30日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Marketing(2) マーケティング戦略論(2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	黒須完成
学科・コース	スーパーエターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	音楽・映像・イベントなどのエンターテインメント業界で15年以上マネジメントや制作のキャリアを持ちながら、マーケティングコンサルタントのジェイ・エイブラハム氏や小山竜央氏、経営コンサルタントのジェームス・スキナー氏らに師事。						
授業の学習 内容	①ビジネスにおいて、猛スピードで変化していく社会の波に乗っていくには、個人や企業がひとつひとつゼロからその分野を極めていく時間はありません。「良いものを作れば売れる」という時代ではなく、「売れる流れを作れるスキル」がとて重要になってきます。その力を企業に頼りすぎずに、個人でも磨いておくことが大切です。協力者を募り、チームをマネジメントし、新しい価値を創造し、マーケティングによって必要なところに必要なだけ届けていくことができる人を育てていきます。 ②マーケティングはすべての科目に大きく関係します。その科目のスキルをビジネスに展開し、継続的にお客様のニーズを満たすことができます。 ③マーケティングを学ぶことで、エンタメ業界に限らず、どの業界でも通用する原理原則があることを勉強します。世の中で起こっているさまざまな戦略の基本が理解できるように、自分がイメージしたアイデアを具現化でき、自己表現ができるようになります。具体的には、講義形式(座学)とグループワーク(演習)を中心に構成します。グループワークでは、エンタメ業界や日常生活にあるマーケティングを見つけ、みんなで考えをシェアし、どういう仕組みになっているか紐解いていきます。またマーケティング戦略に必要なコミュニケーションの勉強・体験もしていきます。学ぶことも大切にしながら、卒業後に即戦力となるように在学中から「実際にやってみる」ということに慣れるため、実践の場もあります。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ■シミュレーション体験によって、今まで知らない職種や視点を理解し、業界の全体像がわかるようになる。 ■マーケティング戦略を行う上でのコミュニケーションの大切さを理解できる。 ■身近にあるマーケティングの仕組みが理解できるようになる。 ■マーケティングを通して、エンターテインメント業界に限らず、一般企業のビジネスの全体像が理解できるようになる。 ■タレント側、クライアント側、関係各所の気持ちや立場が理解できるようになる。 ■ゼロから1を作る仕組みを理解できるようになる。 						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月3日	講義・演習	テレビのマーケティングを理解する	授業後のレポート課題
2	10月10日	講義・演習	テストマーケティングを学び、実践するための判断やシミュレーションができるようになる	授業後のレポート課題
3	10月17日	講義・演習	顧客の種類について学び、世の中のニーズを把握することができる	授業後のレポート課題
4	10月24日	講義・演習	ダイレクトメールを学び、マーケティングと営業スキルをアップさせる	授業後のレポート課題
5	10月31日	講義・演習	メディアについて学び、より大きいマーケティングを理解する	授業後のレポート課題
6	11月7日	講義・演習	youtubeを使ったマーケティングを学び、流行りを理解する	授業後のレポート課題
7	11月14日	講義・演習	コピーライティングを学び、顧客目線を理解する	授業後のレポート課題
8	11月21日	講義・演習	キャンペーンについて学び、顧客心理を理解する	授業後のレポート課題
9	11月28日	講義・演習	紹介マーケティングを学び、実践できるようになる	授業後のレポート課題
10	12月5日	講義・演習	ジョイントベンチャーを使った仕組み作りを紙上で行い、実践に向けてトレーニングする	授業後のレポート課題
11	12月12日	講義・演習	音楽イベントのマーケティングについて学び、仕組みを理解できるようになる	授業後のレポート課題
12	12月19日	講義・演習	筆記テスト	授業後のレポート課題
13	1月9日	講義・演習	テストの復習をして、応用を導き出せるようになる	授業後のレポート課題
14	1月16日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
15	1月30日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Digital Design(1) Digital Design intro(1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	大場学
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(屋間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	TSMではこれまでWEB制作やマーケティングの他、動画コンテンツの制作などを指導。セルフプロデュース、セルフプロモーションできる力を養う事業内容を展開。						
授業の学習 内容	複数のPCソフトを使い分けながら、紙媒体広告・デジタル広告両媒体のプロモーションツール制作に求められるデザインの基礎力を学ぶ。						
到達目標	adobe製ソフト(premiere/illustrator/photoshop)の基本操作を習得し、動画、フライヤー、SNSカスタマイズなどプロモーションに必要な知識とスキルを身につけること。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義・演習	オリエンテーション。1年を通して何を習得できるかを把握できる。	ワークシート
2	4月28日	講義・演習	premiereの基礎。動画編集の基礎を学ぶ	自己PR、プロフィールをまとめておく。
3	5月12日	講義・演習	premiereの基礎。動画編集について実習	自分の動画、アー写を用意しておく。
4	5月19日	講義・演習	premiereのマルチカメラ編集を習得し、操作できる。	自分の動画、アー写を用意しておく。
5	5月26日	講義・演習	自己紹介動画の企画。学生自ら考える力を身につけることができる。	ワークシート
6	6月2日	講義・演習	企画を元に自己紹介動画を作成する① 企画	ワークシート
7	6月9日	講義・演習	企画を元に自己紹介動画を作成する② 制作	ワークシート
8	6月16日	講義・演習	illustratorの基礎。基本操作を理解し、習得できる。	ワークシート
9	6月23日	講義・演習	illustratorの基礎。パス/テキストのデザインを理解し、習得できる。	illustratorの基本操作を復習しておく
10	6月30日	講義・演習	illustratorの基礎。カラーマネジメントを理解し、習得できる。	illustratorの基本操作を復習しておく
11	7月7日	講義・演習	photoshopの基礎。基本操作を理解し、習得できる。	illustratorの基本操作を復習しておく
12	7月14日	講義・演習	photoshopによるレタッチ。人物のレタッチ手法を理解し、実践できる。	photoshopの基本操作を復習しておく
13	8月25日	講義・演習	photoshopによるレタッチ。選択とマスクを理解し、実践できる。	photoshopの基本操作を復習しておく
14	9月1日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
15	9月8日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
準備学習 時間外学習			他のアーティストのフライヤーなどのデザインに注目し、常に感性を磨く姿勢をもつこと。	
【使用教科書・教材・参考書】				
常設設備				

科目名	Digital Design(1) Digital Design basic(1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	大場学
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	TSMではこれまでWEB制作やマーケティングの他、動画コンテンツの制作などを指導。セルフプロデュース、セルフプロモーションできる力を養う事業内容を展開。						
授業の学習 内容	社内資料作成や報告書など、現場ではオフィス系のソフトが必須となるため、前期では各種オフィスソフトのレベルチェックと、基本操作を学ぶ。特にexcelに関しては、授業で取り上げる3つのオフィスソフトの中で最重要視し、関数やデータ分析を中心にやっていく。						
到達目標	word、excel、power pointを使用し各種資料の作成やプレゼンテーションを行えるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義・演習	オリエンテーション。1年を通して何を習得できるかを把握できる。	ワークシート
2	4月28日	講義・演習	wordスキルレベルチェック。現段階でのスキルをチェックし、後々振り返る。	ワークシート
3	5月12日	講義・演習	word基礎1。画面構成やツールを確認し、基本操作ができるようになる。	wordの基本操作の復習。
4	5月19日	講義・演習	word基礎2。ワードアート、画像挿入などビジュアルデータを中心に。	wordの基本操作の復習。
5	5月26日	講義・演習	word基礎3。レイアウトやヘッダーフッター挿入など資料作成に不可欠な機能を確認する。	wordの基本操作の復習。
6	6月2日	講義・演習	excelレベルチェック。現段階でのスキルをチェックし、後々振り返る。	wordの基本操作の復習。
7	6月9日	講義・演習	excel基礎1。画面構成やツールを確認し、基本操作ができるようになる。	wordの基本操作の復習。
8	6月16日	講義・演習	excel基礎2。グラフ機能を中心に。	excelの基本操作の復習。
9	6月23日	講義・演習	excel基礎3。sum関数など基本的な関数を中心に。	excelの基本操作の復習。
10	6月30日	講義・演習	power pointレベルチェック。現段階でのスキルをチェックし、後々振り返る。	excelの基本操作の復習。
11	7月7日	講義・演習	power point基礎1。画面構成やツールを確認し、基本操作ができるようになる。	excelの基本操作の復習。
12	7月14日	講義・演習	power point基礎2。スライドデザインやアニメーションなどビジュアルを中心に。	power pointの基本操作の復習。
13	8月25日	講義・演習	power point基礎3。決められた課題をテーマにプレゼン資料の作成。	power pointの基本操作の復習。
14	9月1日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
15	9月8日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
準備学習 時間外学習			より伝わる資料、より効率的な作業の2つを意識し、様々な資料に目を通しておくこと。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Digital Design(2) Digital Design intro(2)	必修 選択	年次	1	担当教員	大場学
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)		
教員の略歴	TSMではこれまでWEB制作やマーケティングの他、動画コンテンツの制作などを指導。セルフプロデュース、セルフプロモーションできる力を養う事業内容を展開。					
授業の学習 内容	アーティスト/クリエイター/プロデューサーとして活動していくには外部に情報を適切な形で発信していかななくてはならないため、illustrator、photoshopを駆使した名刺をデザインし自身のプロモーションに活用するスキルを身に着ける。また、SNSやWordPressといったネットによるプロモーションツールにも触れ、アナログ、デジタル両側面から発信する知識を身に着ける。					
到達目標	入稿の知識やWordPressによるサイト構築の基礎知識を身につけ、アナログ・デジタルのデザインアイデアを具体的に落とし込めるようになる。また、今後SNSや動画配信など、ネットと積極的に関わる中で気を付けなければいけないことなどを自覚しながら発信できるようにする。					
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月6日	講義・演習	入稿データ作成の基礎。 入稿について理解し、実践として名刺制作を行うことができる。	ワークシート
2	10月13日	講義・演習	名刺作成・提出。	ワークシート
3	10月20日	講義・演習	ネットテラシーについて学ぶ。判例や訴訟に至ったケースなど紹介。 ネットテラシーについて考察を学生自ら行うことができる。	ワークシート
4	10月27日	講義・演習	名刺の配布とデザインについての講評。 講評を元に、自分の作品を客観的に分析できる。	ワークシート
5	11月3日	講義・演習	主要SNSの概要と公式アカウントの取得。 情報発信に必要なツールを活用できるようになる。	ワークシート
6	11月17日	講義・演習	youtubeチャンネルの作成と、必要な設定を行うことができる。	ワークシート
7	11月24日	講義・演習	WordPressの基礎知識を理解し、説明できる。	ワークシート
8	12月1日	講義・演習	WordPressの導入方法を学ぶ。サーバーへのインストールを行うことができる。	WordPressについて復習しておく
9	12月8日	講義・演習	WordPressの投稿タイプ、固定ページ、アーカイブを理解し、説明できる。	WordPressについて復習しておく
10	12月15日	講義・演習	WordPressのメニュー、プラグインを理解し、説明できる。	WordPressについて復習しておく
11	1月12日	講義・演習	WordPressのテーマを理解し、説明できる。	WordPressについて復習しておく
12	1月19日	講義・演習	WordPressにSNSアカウントを連携し、方法を理解できる。	WordPressについて復習しておく
13	2月2日	講義・演習	1年間の総復習として、小テストの実施	ワークシート
14	2月9日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
15	2月16日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
準備学習 時間外学習			他のアーティストのフライヤーなどのデザインに注目し、常に感性を磨く姿勢をもつこと。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Digital Design(2) Digital Design basic(2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	大場学
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	TSMではこれまでWEB制作やマーケティングの他、動画コンテンツの制作などを指導。セルフプロデュース、セルフプロモーションできる力を養う事業内容を展開。						
授業の学習 内容	社内資料作成や報告書など、現場ではオフィス系のソフトが必須となるため、後期では前期で学んだことを応用し、より伝わりやすい資料作成、作業の効率化を学んでいく。特にexcelに関しては、授業で取り上げる3つのオフィスソフトの中で最重要視し、LOOKUP関数やピポッドテーブルなどのデータ分析から、関数の組み合わせなど現場でも応用可能な機能を取り入れ学んでいく。						
到達目標	相手に『伝える』資料をより短い時間で作成でき、それを第三者に伝える能力を身につける。そのためにデータビジュアライゼーションなど基本操作以外のことも知識として身につける。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月6日	講義・演習	1年時の復習	ワークシート
2	10月13日	講義・演習	データビジュアライゼーション。より伝わるデザインの考え方。	ワークシート
3	10月20日	講義・演習	作業の効率化。ショートカットキーを活用して作業の効率化を学ぶ。	ワークシート
4	10月27日	講義・演習	オフィスソフト間の連携	ワークシート
5	11月3日	講義・演習	excelによるデータ分析基礎。フィルター、ピポッド	ワークシート
6	11月17日	講義・演習	excelによるデータ分析実践。VLOOKUP関数などを使って集計、分析を行う。	先週の内容を復習しておく。
7	11月24日	講義・演習	excel関数の基礎復習・応用。	ワークシート
8	12月1日	講義・演習	excel関数の実践。IF、SUMIF、COUNTIFなど	excel関数について復習しておく。
9	12月8日	講義・演習	excel関数の組み合わせ。条件分岐などを使用した複数関数の組み合わせ。	excel関数について復習しておく。
10	12月15日	講義・演習	excelによる資料作成課題	ワークシート
11	1月12日	講義・演習	プレゼンテーション課題制作。1年間を通して学んだことを応用し、説得力のあるプレゼン資料を作成、発表する。	ワークシート
12	1月19日	講義・演習	プレゼンテーション発表前半	ワークシート
13	2月2日	講義・演習	プレゼンテーション発表後半&総括	ワークシート
14	2月9日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
15	2月16日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
準備学習 時間外学習			より伝わる資料、より効率的な作業の2つを意識し、様々な資料に目を通しておくこと。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Media Contents(1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	藤田陽平
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	90 (6単位)		
教員の略歴	MVディレクター、舞台(ミュージカル、2.5次元等)、ライブ、イベント等の映像制作。						
授業の学習 内容	1・映像編集の技法を理解し今後に発展させる為。 2・映像基礎を学習し、ライブ、コンサート、演劇、ミュージックビデオ等での使用方法、効果、創造性を学習する。 3・ワークフローを理解し、個人の企画力、構成員を養う。 4・実例を参考に、編集ソフトの操作を学習。						
到達目標	画像編集、映像編集ソフトウェアの操作ができる。 グループワークで、チーム間の役割・連携また、撮影機材の基本的操作ができる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義・演習	映像編集の実演、基礎を学ぶ。	作業ワークフローを理解する。
2	4月24日	講義・演習	画像編集ソフトの基本操作を学ぶ。	ソフトウェア操作を習得する。
3	5月8日	講義・演習	画像編集ソフトの基本操作を学ぶ。	ソフトウェア操作を習得する。
4	5月15日	講義・演習	画像編集ソフトの基本操作を学ぶ。	ソフトウェア操作を習得する。
5	5月22日	講義・演習	画像編集ソフトの基本操作を学ぶ。	ソフトウェア操作を習得する。
6	5月29日	講義・演習	個人での企画立案、構成を学ぶ。	企画案を準備する。
7	6月5日	講義・演習	映像編集ソフトの基本操作を学ぶ。	課題編集、制作。
8	6月12日	講義・演習	映像編集ソフトの基本操作を学ぶ。	課題編集、制作。
9	6月19日	講義・演習	授業内課題発表、プレゼンテーション。	発表準備、プレゼン資料作成。
10	6月26日	講義・演習	映像編集ソフトの操作を学ぶ。	課題編集、制作。
11	7月3日	講義・演習	映像編集ソフトの操作を学ぶ。	課題編集、制作。
12	7月10日	講義・演習	映像編集ソフトの操作を学ぶ。	課題編集、制作。
13	8月21日	講義・演習	授業内課題発表、プレゼンテーション。	発表準備、プレゼン資料作成。
14	8月28日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通して舞台演出を学ぶ	レポート提出
15	9月4日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通して舞台演出を学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			授業時間内の制作が中心で、授業時間内で終わらせなかったものを準備学習とします。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Media Contents(2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	藤田陽平
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	90 (6単位)		
教員の略歴	MVディレクター、舞台(ミュージカル、2.5次元等)、ライブ、イベント等の映像制作。						
授業の学習 内容	1・映像編集の技法を理解し今後に発展させる為。 2・映像基礎を学習し、ライブ、コンサート、演劇、ミュージックビデオ等での使用方法、効果、創造性を学習する。 3・ワークフローを理解し、個人の企画力、構成力を養う。 4・実例を参考に、編集ソフトの操作を学習。						
到達目標	企画力、構成力を養う。□画像編集、映像編集ソフトウェアの基礎的な操作ができる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月2日	講義・演習	後期ガイダンス	レポート提出
2	10月9日	講義・演習	撮影器材(一眼レフ、三脚)の基礎を学ぶ。	機材操作を習得する。
3	10月16日	講義・演習	撮影器材の基礎を学ぶ。ストップモーション	機材操作を習得する。
4	10月23日	講義・演習	撮影器材の基礎を学ぶ。クロマキー合成	機材操作を習得する。
5	10月30日	講義・演習	グループワーク演習	ソフトウェア操作を習得する。
6	11月6日	講義・演習	グループワーク演習	ソフトウェア操作を習得する。
7	11月13日	講義・演習	グループワーク演習 発表	企画案を準備する。
8	11月20日	講義・演習	修了制作・準備	課題編集、制作。
9	11月27日	講義・演習	修了制作・期間	課題編集、制作。
10	12月4日	講義・演習	修了制作・期間	課題編集、制作。
11	12月11日	講義・演習	修了制作・期間	課題編集、制作。
12	12月18日	講義・演習	修了制作・期間	課題編集、制作。
13	1月15日	講義・演習	一年時修了作品 プレゼンテーション	発表準備、プレゼン資料作成。
14	1月29日	講義・演習	イベント実践(We are TSM!)を通して舞台演出を学ぶ	レポート提出
15	2月5日	講義・演習	イベント実践(We are TSM!)を通して舞台演出を学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Marketing(3) マーケティング基礎(3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	黒須完成
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	音楽・映像・イベントなどのエンターテインメント業界で15年以上マネジメントや制作のキャリアを持ちながら、マーケティングコンサルタントのジェイ・エイブラハム氏や小山竜央氏、経営コンサルタントのジェームス・スキナー氏らに師事。						
授業の学習 内容	①ビジネスにおいて、猛スピードで変化していく社会の波に乗っていくには、個人や企業がひとつひとつゼロからその分野を極めていく時間はありません。「良いものを作れば売れる」という時代ではなく、「売れる流れを作るスキル」がとて重要になってきます。その力を企業に頼りすぎず、個人でも磨いておくことが大切です。協力者を募り、チームをマネジメントし、新しい価値を創造し、マーケティングによって必要なところに必要なだけ届けていくことができる人を育てていきます。 ②マーケティングはすべての科目に大きく関係します。その科目のスキルをビジネスに展開し、継続的にお客様のニーズを満たすことができます。 ③マーケティングを学ぶことで、エンタメ業界に限らず、どの業界でも通用する原理原則があることを勉強します。世の中で起こっているさまざまな戦略の基本が理解できるように、自分がイメージしたアイデアを具現化でき、自己表現ができるようになります。具体的には、講義形式(座学)とグループワーク(演習)を中心に構成します。グループワークでは、エンタメ業界や日常生活にあるマーケティングを見つけ、みんなで考えをシェアし、どういう仕組みになっているか紐解いていきます。またマーケティング戦略に必要なコミュニケーションの勉強・体験もしていきます。学ぶことも大切にしなが、卒業後に即戦力となるように在学中から「実際にやってみる」ということに慣れるため、実践の場もあります。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ■シミュレーション体験によって、今まで知らない職種や視点を理解し、業界の全体像がわかるようになる。 ■マーケティング戦略を行う上でのコミュニケーションの大切さを理解できる。 ■身近にあるマーケティングの仕組みが理解できるようになる。 ■マーケティングを通して、エンターテインメント業界に限らず、一般企業のビジネスの全体像が理解できるようになる。 ■タレント側、クライアント側、関係各所の気持ちや立場が理解できるようになる。 ■ゼロから1を作る仕組みを理解できるようになる。 						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義・演習	マーケティングの基本を理解し、なぜ重要なのかを知る	授業後のレポート課題
2	5月9日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通してA&Rを学ぶ	授業後のレポート課題
3	5月16日	講義・演習	マーケティングの基本を理解し、なぜ重要なのかを知る	授業後のレポート課題
4	5月23日	講義・演習	プレゼンを学び、自分のプロフィール作成に着手し、自己表現できるようになる	授業後のレポート課題
5	5月30日	講義・演習	エンタメビジネスの全体像を理解できる	授業後のレポート課題
6	6月6日	講義・演習	ビジョンボード、やりたいことリスト100を作成し、目標を明確化できるようになる	授業後のレポート課題
7	6月13日	講義・演習	独自のウリ(USP)を学び、自分や商品のストロングポイントを理解できるようになる	授業後のレポート課題
8	6月20日	講義・演習	リスクリバーサルを学び、相手の立場にたった提案ができる	授業後のレポート課題
9	6月27日	講義・演習	ジョイントベンチャーを学び、業務提携という仕組みを理解する	授業後のレポート課題
10	7月4日	講義・演習	テレマーケティングを学び、どの業界でも通用するスキルを身につける	授業後のレポート課題
11	7月11日	講義・演習	SNSを使ったマーケティングを学び、仕組みを理解できるようになる	授業後のレポート課題
12	7月18日	講義・演習	筆記テスト	授業後のレポート課題
13	8月22日	講義・演習	テストの復習をして、応用を導き出せるようになる	授業後のレポート課題
14	8月29日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
15	9月5日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Marketing(3) マーケティング戦略論(3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	黒須亮成
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	音楽・映像・イベントなどのエンターテインメント業界で15年以上マネジメントや制作のキャリアを持ちながら、マーケティングコンサルタントのジェイ・エイブラハム氏や小山竜央氏、経営コンサルタントのジェームス・スキナー氏らに師事。						
授業の学習 内容	①ビジネスにおいて、猛スピードで変化していく社会の波に乗っていくには、個人や企業がひとつひとつゼロからその分野を極めていく時間はありません。「良いものを作れば売れる」という時代ではなく、「売れる流れを作れるスキル」がとて重要になってきます。その力を企業に頼りすぎずに、個人でも磨いておくことが大切です。協力者を募り、チームをマネジメントし、新しい価値を創造し、マーケティングによって必要なところに必要なだけ届けていくことができる人を育てていきます。 ②マーケティングはすべての科目に大きく関係します。その科目のスキルをビジネスに展開し、継続的にお客様のニーズを満たすことができます。 ③マーケティングを学ぶことで、エンタメ業界に限らず、どの業界でも通用する原理原則があることを勉強します。世の中で起こっているさまざまな戦略の基本が理解できるように、自分がイメージしたアイデアを具現化でき、自己表現ができるようになります。具体的には、講義形式(座学)とグループワーク(演習)を中心に構成します。グループワークでは、エンタメ業界や日常生活にあるマーケティングを見つけ、みんなで考えをシェアし、どういう仕組みになっているか紐解いていきます。またマーケティング戦略に必要なコミュニケーションの勉強・体験もしていきます。学ぶことも大切にしなが、卒業後に即戦力となるように在学中から「実際にやってみる」ということに慣れるため、実践の場もあります。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ■シミュレーション体験によって、今まで知らない職種や視点を理解し、業界の全体像がわかるようになる。 ■マーケティング戦略を行う上でのコミュニケーションの大切さを理解できる。 ■身近にあるマーケティングの仕組みが理解できるようになる。 ■マーケティングを通して、エンターテインメント業界に限らず、一般企業のビジネスの全体像が理解できるようになる。 ■タレント側、クライアント側、関係各所の気持ちや立場が理解できるようになる。 ■ゼロから1を作る仕組みを理解できるようになる。 						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義・演習	マーケティングの基本を理解し、なぜ重要なのかを知る	授業後のレポート課題
2	5月9日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通してA&Rを学ぶ	授業後のレポート課題
3	5月16日	講義・演習	マーケティングの基本を理解し、なぜ重要なのかを知る	授業後のレポート課題
4	5月23日	講義・演習	プレゼンを学び、自分のプロフィール作成に着手し、自己表現できるようになる	授業後のレポート課題
5	5月30日	講義・演習	エンタメビジネスの全体像を理解できる	授業後のレポート課題
6	6月6日	講義・演習	ビジョンボード、やりたいことリスト100を作成し、目標を明確化できるようになる	授業後のレポート課題
7	6月13日	講義・演習	独自のウリ(USP)を学び、自分や商品のストロングポイントを理解できるようになる	授業後のレポート課題
8	6月20日	講義・演習	リスクリバーサルを学び、相手の立場にたった提案ができる	授業後のレポート課題
9	6月27日	講義・演習	ジョイントベンチャーを学び、業務提携という仕組みを理解する	授業後のレポート課題
10	7月4日	講義・演習	テレマーケティングを学び、どの業界でも通用するスキルを身につける	授業後のレポート課題
11	7月11日	講義・演習	SNSを使ったマーケティングを学び、仕組みを理解できるようになる	授業後のレポート課題
12	7月18日	講義・演習	筆記テスト	授業後のレポート課題
13	8月22日	講義・演習	テストの復習をして、応用を導き出せるようになる	授業後のレポート課題
14	8月29日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
15	9月5日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Marketing(4) マーケティング基礎(4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	黒須完成
学科・コース	スーパーエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	音楽・映像・イベントなどのエンターテインメント業界で15年以上マネジメントや制作のキャリアを持ちながら、マーケティングコンサルタントのジェイ・エイブラハム氏や小山竜央氏、経営コンサルタントのジェームス・スキナー氏らに師事。						
授業の学習 内容	①ビジネスにおいて、猛スピードで変化していく社会の波に乗っていくには、個人や企業がひとつひとつゼロからその分野を極めていく時間はありません。「良いものを作れば売れる」という時代ではなく、「売れる流れを作れるスキル」がとて重要になってきます。その力を企業に頼りすぎず、個人でも磨いておくことが大切です。協力者を募り、チームをマネジメントし、新しい価値を創造し、マーケティングによって必要なところに必要なだけ届けていくことができる人を育てていきます。 ②マーケティングはすべての科目に大きく関係します。その科目のスキルをビジネスに展開し、継続的にお客様のニーズを満たすことができます。 ③マーケティングを学ぶことで、エンタメ業界に限らず、どの業界でも通用する原理原則があることを勉強します。世の中で起こっているさまざまな戦略の基本が理解できるように、自分がイメージしたアイデアを具現化でき、自己表現ができるようになります。具体的には、講義形式(座学)とグループワーク(演習)を中心に構成します。グループワークでは、エンタメ業界や日常生活にあるマーケティングを見つけ、みんなで考えをシェアし、どういう仕組みになっているか紐解いていきます。またマーケティング戦略に必要なコミュニケーションの勉強・体験もしていきます。学ぶことも大切にしなが、卒業後に即戦力となるように在学中から「実際にやってみる」ということに慣れるため、実践の場もあります。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ■シミュレーション体験によって、今まで知らない職種や視点を理解し、業界の全体像がわかるようになる。 ■マーケティング戦略を行う上でのコミュニケーションの大切さを理解できる。 ■身近にあるマーケティングの仕組みが理解できるようになる。 ■マーケティングを通して、エンターテインメント業界に限らず、一般企業のビジネスの全体像が理解できるようになる。 ■タレント側、クライアント側、関係各所の気持ちや立場が理解できるようになる。 ■ゼロから1を作る仕組みを理解できるようになる。 						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月3日	講義・演習	テレビのマーケティングを理解する	授業後のレポート課題
2	10月10日	講義・演習	テストマーケティングを学び、実践するための判断やシミュレーションができるようになる	授業後のレポート課題
3	10月17日	講義・演習	顧客の種類について学び、世の中のニーズを把握することができる	授業後のレポート課題
4	10月24日	講義・演習	ダイレクトメールを学び、マーケティングと営業スキルをアップさせる	授業後のレポート課題
5	10月31日	講義・演習	メディアについて学び、より大きいマーケティングを理解する	授業後のレポート課題
6	11月7日	講義・演習	youtubeを使ったマーケティングを学び、流行りを理解する	授業後のレポート課題
7	11月14日	講義・演習	コピーライティングを学び、顧客目線を理解する	授業後のレポート課題
8	11月21日	講義・演習	キャンペーンについて学び、顧客心理を理解する	授業後のレポート課題
9	11月28日	講義・演習	紹介マーケティングを学び、実践できるようになる	授業後のレポート課題
10	12月5日	講義・演習	ジョイントベンチャーを使った仕組み作りを紙上で行い、実践に向けてトレーニングする	授業後のレポート課題
11	12月12日	講義・演習	音楽イベントのマーケティングについて学び、仕組みを理解できるようになる	授業後のレポート課題
12	12月19日	講義・演習	筆記テスト	授業後のレポート課題
13	1月9日	講義・演習	テストの復習をして、応用を導き出せるようになる	授業後のレポート課題
14	1月16日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
15	1月30日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Marketing(4) マーケティング戦略論(4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	黒須完成
学科・コース	スーパーエターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	音楽・映像・イベントなどのエンターテインメント業界で15年以上マネジメントや制作のキャリアを持ちながら、マーケティングコンサルタントのジェイ・エイブラハム氏や小山竜央氏、経営コンサルタントのジェームス・スキナー氏らに師事。						
授業の学習 内容	①ビジネスにおいて、猛スピードで変化していく社会の波に乗っていくには、個人や企業がひとつひとつゼロからその分野を極めていく時間はありません。「良いものを作れば売れる」という時代ではなく、「売れる流れを作れるスキル」がとて重要になってきます。その力を企業に頼りすぎずに、個人でも磨いておくことが大切です。協力者を募り、チームをマネジメントし、新しい価値を創造し、マーケティングによって必要なところに必要なだけ届けていくことができる人を育てていきます。 ②マーケティングはすべての科目に大きく関係します。その科目のスキルをビジネスに展開し、継続的にお客様のニーズを満たすことができます。 ③マーケティングを学ぶことで、エンタメ業界に限らず、どの業界でも通用する原理原則があることを勉強します。世の中で起こっているさまざまな戦略の基本が理解できるように、自分がイメージしたアイデアを具現化でき、自己表現ができるようになります。具体的には、講義形式(座学)とグループワーク(演習)を中心に構成します。グループワークでは、エンタメ業界や日常生活にあるマーケティングを見つけ、みんなで考えをシェアし、どういう仕組みになっているか紐解いていきます。またマーケティング戦略に必要なコミュニケーションの勉強・体験もしていきます。学ぶことも大切にしなが、卒業後に即戦力となるように在学中から「実際にやってみる」ということに慣れるため、実践の場もあります。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ■シミュレーション体験によって、今まで知らない職種や視点を理解し、業界の全体像がわかるようになる。 ■マーケティング戦略を行う上でのコミュニケーションの大切さを理解できる。 ■身近にあるマーケティングの仕組みが理解できるようになる。 ■マーケティングを通して、エンターテインメント業界に限らず、一般企業のビジネスの全体像が理解できるようになる。 ■タレント側、クライアント側、関係各所の気持ちや立場が理解できるようになる。 ■ゼロから1を作る仕組みを理解できるようになる。 						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月3日	講義・演習	テレビのマーケティングを理解する	授業後のレポート課題
2	10月10日	講義・演習	テストマーケティングを学び、実践するための判断やシミュレーションができるようになる	授業後のレポート課題
3	10月17日	講義・演習	顧客の種類について学び、世の中のニーズを把握することができる	授業後のレポート課題
4	10月24日	講義・演習	ダイレクトメールを学び、マーケティングと営業スキルをアップさせる	授業後のレポート課題
5	10月31日	講義・演習	メディアについて学び、より大きいマーケティングを理解する	授業後のレポート課題
6	11月7日	講義・演習	youtubeを使ったマーケティングを学び、流行りを理解する	授業後のレポート課題
7	11月14日	講義・演習	コピーライティングを学び、顧客目線を理解する	授業後のレポート課題
8	11月21日	講義・演習	キャンペーンについて学び、顧客心理を理解する	授業後のレポート課題
9	11月28日	講義・演習	紹介マーケティングを学び、実践できるようになる	授業後のレポート課題
10	12月5日	講義・演習	ジョイントベンチャーを使った仕組み作りを紙上で行い、実践に向けてトレーニングする	授業後のレポート課題
11	12月12日	講義・演習	音楽イベントのマーケティングについて学び、仕組みを理解できるようになる	授業後のレポート課題
12	12月19日	講義・演習	筆記テスト	授業後のレポート課題
13	1月9日	講義・演習	テストの復習をして、応用を導き出せるようになる	授業後のレポート課題
14	1月16日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
15	1月30日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Digital Design(3) Digital Design intro(3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	大場学
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(屋間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	WEB制作やマーケティングの他、動画コンテンツの制作などを指導。セルフプロデュース、セルフプロモーションできる力を養う事業内容を展開。						
授業の学習内容	動画コンテンツの発信を最重要テーマの一つとし、常に映像や写真を記録する習慣を身に付けてコンテンツの制作に生かし、実際のシーンで多用される編集テクニックを習得していく。						
到達目標	より人の心に響く映像を作るための編集方法や機材の基本を学ぶ。 特にカメラ機材の扱い方や設定をしっかり把握し、狙った通りのショットを撮影できるようになること。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義・演習	オリエンテーション。1年を通して何を習得できるかを把握できる。	ワークシート
2	4月28日	講義・演習	カメラ、機材についての基本を学ぶ。 動画形式/fps/解像度について述べるができる。	一眼レフカメラを所有している者は持参する
3	5月12日	講義・演習	カメラ、機材についての基本を学ぶ。 絞り/SS/ISO感度/WBIについて述べるができる。	ワークシート
4	5月19日	講義・演習	スチル/動画それぞれ最適な機材設定を考察する。 設定を理解し、実践することができる。	ワークシート
5	5月26日	講義・演習	パン、チルトなどの基本的なカメラワークと構図について学び、それらの説明ができる。	ワークシート
6	6月2日	講義・演習	キーフレーム、エフェクトコントロールを学び、実践できる。	premiereの基本操作を復習しておく
7	6月9日	講義・演習	トランジションの基本を習得する。	ワークシート
8	6月16日	講義・演習	トランジションの応用を習得する。	ワークシート
9	6月23日	講義・演習	スピードランプの編集方法を習得する。	ワークシート
10	6月30日	講義・演習	学生が撮影、出演し、フリーズイントロによる編集で授業の紹介動画を制作する。企画	授業外で企画しておく
11	7月7日	講義・演習	学生が撮影、出演し、フリーズイントロによる編集で授業の紹介動画を制作する。収録	授業外で自らの動画を収録しておく
12	7月14日	講義・演習	学生が撮影、出演し、フリーズイントロによる編集で授業の紹介動画を制作する。編集	授業外で自らの動画を編集しておく
13	8月25日	講義・演習	紹介動画の試写を行い、講評を行う。	動画を書き出して視聴できる準備をする
14	9月1日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
15	9月8日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
準備学習 時間外学習			好きな映画やPVなどの表現方法に着目し、客観的な視点で視聴すること	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Digital Design(3) Digital Design basic(3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	大場学
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	TSMではこれまでWEB制作やマーケティングの他、動画コンテンツの制作などを指導。セルフプロデュース、セルフプロモーションできる力を養う事業内容を展開。						
授業の学習 内容	youtubeアカウントをより魅力的に見せるためのカスタマイズや、twitterを外部サイトに表示させる場合など、HTMLやCSS、JavaScriptなどの技術を知っておくことで表現の幅が広がる。自らのポートフォリオサイトを制作するときも、他者と差別化したデザインや機能にしたいければ、それらの技術の習得は必須である。難しく感じる部分もあるかもしれないが、少しずつ理解しながら、基礎の部分の習得してほしい。現在のネットプロモーションツールに必要な基礎知識を、実際に作りながら学んでいく。						
到達目標	WEBがどのような技術で成り立っているか、その概要を把握する。この授業で学んだことは外部プラットフォームやWordPressなどのポートフォリオサイト制作の際に、必要となってくる知識である。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義・演習	オリエンテーション。 1年を通して何を習得できるかを把握できる。	ワークシート
2	4月28日	講義・演習	主要SNSの説明と公式アカウントの取得。 情報発信に必要なツールを活用できる。	既に外部公開用SNSアカウントがあればURLをまとめておく
3	5月12日	講義・演習	WEBを支える基本技術を理解する。 HTML、CSS、JavaScript、PHPについて説明できる。	ワークシート
4	5月19日	講義・演習	WEBの進化と最新のテクノロジーを体験する。	自分が面白いと思ったWEBサービスをリサーチしておく
5	5月26日	講義・演習	HTMLの基礎を学ぶ。基本文法を習得できる。	自分が面白いと思ったWEBサービスをリサーチしておく
6	6月2日	講義・演習	HTMLの基本的なタグを利用する。html、head、body、h1～h6、img、aなどの役割を説明できる。	HTMLについて復習しておく
7	6月9日	講義・演習	HTMLの基本的なタグを利用する。 header、footer、nav、div、ul、liなどの役割を説明できる。	HTMLについて復習しておく
8	6月16日	講義・演習	CSSの基礎を学ぶ。基本文法を習得できる。	HTMLについて復習しておく
9	6月23日	講義・演習	基本的なCSSプロパティの役割(color、font、background 関連、width、height)を理解し、それらを説明できる。	CSSについて復習しておく
10	6月30日	講義・演習	基本的なCSSプロパティの役割(margin、padding)、 その他CSSプロパティを理解し、それらを説明できる。	CSSについて復習しておく
11	7月7日	講義・演習	JavaScript(クライアントサイドプログラミング)とはなにか、 実例に触れながら活用シーンや知識を得る。	CSSについて復習しておく
12	7月14日	講義・演習	JavaScriptの基礎文法(変数、四則演算)を理解し、 作成することができる。	JavaScriptについて復習しておく。
13	8月25日	講義・演習	JavaScriptの基礎文法(条件分岐、繰り返し処理)を理解し、 作成することができる。	JavaScriptについて復習しておく。
14	9月1日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
15	9月8日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
準備学習 時間外学習			ワークシートを読み授業内容を予習・復習する。日常的にパソコンを使用し、各種ソフトウェアの操作方法への理解を深める	
【使用教科書・教材・参考書】				
常設設備				

科目名	Digital Design(4) Digital Design intro(4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	大場学
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	WEB制作やマーケティングの他、動画コンテンツの制作などを指導。セルフプロデュース、セルフプロモーションできる力を養う事業内容を展開。						
授業の学習 内容	動画コンテンツの発信を最重要テーマの一つとし、常に映像や写真を記録する習慣を身につけコンテンツの制作に生かし、実際のシーンで多用される編集テクニックを習得していく。						
到達目標	after effectsの基礎から応用技術を身につけ、自身の映像に挿入するOP映像を制作できるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月6日	講義・演習	after effectsの基本操作の復習。基本操作を理解し、実践できる。	ワークシート
2	10月13日	講義・演習	after effectsのレイヤーについて学ぶ。平面レイヤー、調整レイヤーについて理解し、実践できる。	ワークシート
3	10月20日	講義・演習	after effectsの3Dレイヤー機能を学ぶ。	after effectsの基本操作を復習しておく
4	10月27日	講義・演習	3Dレイヤーについての概要説明	ワークシート
5	11月3日	講義・演習	3Dレイヤー機能を利用するための、写真撮影および選定。	写真素材を用意しておく
6	11月17日	講義・演習	3Dレイヤー機能を利用して、写真のスライドショーを作成する。	3Dレイヤーについて復習しておく
7	11月24日	講義・演習	モーショントラッキング機能を学ぶ。モーショントラッキングとは何かを把握し、実践することができる。	オリジナルの写真素材を用意しておく
8	12月1日	講義・演習	premiereとafter effectsの連携方法を学ぶ。	ワークシート
9	12月8日	講義・演習	premiereとafter effectsを連携した簡易的なコンテンツを企画する。	ワークシート
10	12月15日	講義・演習	premiereとafter effectsを連携した簡易的なコンテンツを制作する。	ワークシート
11	1月12日	講義・演習	自身の楽曲またはサンプル音源を使用し、簡易的なリリックビデオを作成する	オリジナルの音源や写真、動画素材を用意しておく
12	1月19日	講義・演習	前週で作成した簡易的なリリックビデオを編集する	ワークシート
13	2月2日	講義・演習	作成したOP映像の試写と講評。作成した作品の考察ができる。	ワークシート
14	2月9日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
15	2月16日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
準備学習 時間外学習		好きな映画やPVなどの表現方法に着目し、客観的な視点で視聴すること		
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Digital Design(4) Digital Design basic(4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	大場学
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	TSMではこれまでWEB制作やマーケティングの他、動画コンテンツの制作などを指導。セルフプロデュース、セルフプロモーションでできる力を養う事業内容を展開。						
授業の学習 内容	プログラミングをより簡単に扱うためには、ライブラリやフレームワークと呼ばれるものを利用し効率よく開発する。後期ではJavaScriptから成り立つjQuery、WordPressの根幹を支えるサーバーサイドプログラミングPHPを学習する。難しく感じる部分もあるかもしれないが、少しずつ理解しながら、基礎の部分を習得してほしい。現在のネットプロモーションツールに必要な基礎知識を、実際に作りながら学んでいく。						
到達目標	スムーズスクロールやスライドショーといった、WEBでよく見られるリッチコンテンツの仕組みを理解する。この授業で学んだことはYouTubeチャンネルやWordPressなどのポータルサイト制作の際に、必要となってくる知識である。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月6日	講義・演習	JQueryの基礎を学ぶ。基本文法を習得できる。	ワークシート
2	10月13日	講義・演習	JQueryを使ったスムーズスクロールを理解し、実装することができる。	JQueryの復習をしておく
3	10月20日	講義・演習	JQueryを使ったスライドショーを理解し、実装することができる	スムーズスクロールについて復習しておく
4	10月27日	講義・演習	PHP(サーバーサイドプログラミング)とはなにか、実際に触れながら活用シーンや知識を得る。	JavaScriptとの共通点も多いので、JavaScriptを復習しておく
5	11月3日	講義・演習	PHPの基礎文法(変数、四則演算)を理解し、説明できる。	PHPの復習をしておく
6	11月17日	講義・演習	PHPの基礎文法(条件分岐、繰り返し処理)を理解し、説明できる。	変数、四則演算の復習をしておく
7	11月24日	講義・演習	1年時に作成したWordPressサイトの確認と要点の復習。WordPressについて理解し説明できる。	条件分岐、繰り返し処理を復習しておく
8	12月1日	講義・演習	WordPressカスタマイズの基本を学び、実践できる	WordPressについて復習しておく
9	12月8日	講義・演習	WordPressカスタマイズの基本を学び、実践できる	ワークシート
10	12月15日	講義・演習	WordPressカスタマイズの基本を学び、実践できる	ワークシート
11	1月12日	講義・演習	youtubeチャンネルのデザインカスタマイズ方法を学び、実践できる。	ワークシート
12	1月19日	講義・演習	取得したSNSアカウントのデザインカスタマイズを学び、実践できる。	ワークシート
13	2月2日	講義・演習	取得したSNSアカウントのデザインカスタマイズを学び、実践できる。	ワークシート
14	2月9日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
15	2月16日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
準備学習 時間外学習		ワークシートを読み授業内容を予習・復習する。日常的にパソコンを使用し、各種ソフトウェアの操作方法への理解を深める		
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	WEB制作B(3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	ISAO
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	IT企業にてシステム開発・運用 / 企業のWEB制作案件						
授業の学習 内容	生活や仕事のほとんどがインターネットに繋がる今、インターネットの理解はもちろん、発信者側としてのリテラシーとして、WEB制作を学びます。WEB制作の知識は、単にHPを作る用途にとどまらず、プログラム言語、デザイン能力、情報整理力など、さまざまな能力を助けます。これから生きる学生にはぜひとも押さえてほしい科目です。						
到達目標	WEBの根本的な仕組みの理解と扱いができるようになる。 自分自身をアピール・周知してもらおう場所を、自分の手で作れるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義・演習	パソコンとWEBの根本的な仕組み・WEBの活用法について学	好きなWEBページを見つけ、活用のされ方を考察する。(レポ
2	4月27日	講義・演習	どういった情報をどう伝えたいか、情報の整理とデザイン(設計)	自分の持っている情報をリストアップし、分類する。(レポート
3	5月11日	講義・演習	WEB制作環境と、各ツールの役割を理解し、WEBを公開する	ツールに触れて、設定をカスタマイズする。(レポート)
4	5月18日	講義・演習	言語(HTML,CSS)の役割と構文を理解する。	HTMLとCSSの違いを説明できるようにする。(レポート)
5	5月25日	講義・演習	HTMLで使われるタグ(h1,div,p など)の種類を学び、実際に書	タグの種類を大まかに覚える。(レポート)
6	6月1日	講義・演習	CSSで出来る表現を学び、実際に書く。	制作するページの原稿を書く。(レポート)
7	6月8日	講義・演習	HTMLとCSSを使い、簡単な構成のページを作る。(1)	制作するページに必要な画像を用意する(レポート)
8	6月15日	講義・演習	HTMLとCSSを使い、簡単な構成のページを作る。(2)	授業で作ったページをカスタマイズして構成を変更する。(レ
9	6月22日	講義・演習	作ったページを自分の情報、自分好みのスタイルにカスタマ	制作を継続し、不明な点を洗い出す。(レポート)
10	6月29日	講義・演習	作ったページを自分の情報、自分好みのスタイルにカスタマ	制作を継続し、不明な点を洗い出す。(レポート)
11	7月6日	講義・演習	作ったページを自分の情報、自分好みのスタイルにカスタマ	制作を継続し、不明な点を洗い出す。(レポート)
12	7月13日	講義・演習	作ったページを自分の情報、自分好みのスタイルにカスタマ	制作を継続し、不明な点を洗い出す。(レポート)
13	8月24日	講義・演習	テスト	自分なりのWEBの利用方法についてのレポート
14	8月31日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通してWEBスキルを学ぶ	レポート
15	9月7日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通してWEBスキルを学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習		日常で見ているHPの内容を把握し、自身でもコーディングを試みる。		
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	WEB制作B(4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	ISAO
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	IT企業にてシステム開発・運用 / 企業のWEB制作案件						
授業の学習 内容	生活や仕事のほとんどがインターネットに繋がる今、インターネットの理解はもちろん、発信者側としてのリテラシーとして、WEB制作を学びます。WEB制作の知識は、単にHPを作る用途にとどまらず、プログラム言語、デザイン能力、情報整理力など、さまざまな能力を助けます。これから生きる学生にはぜひとも押さえてほしい科目です。						
到達目標	WEBの根本的な仕組みの理解と扱いができるようになる。 自分自身をアピール・周知してもらおう場所を、自分の手で作れるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月5日	講義・演習	動的なCSSについて理解する	動的なWEBページを見つけ考察(ワークシート)
2	10月12日	講義・演習	動的なCSSを使ってページを作成する	環境によって見た目の変わるページを見つけ考察(ワークシート)
3	10月19日	講義・演習	レスポンシブデザインを理解する	見た目が変わった時の各機能の違いを見つけ考察(レポート)
4	10月26日	講義・演習	レスポンシブなページを作成する(1)	制作を継続し、不明な点を洗い出す。(レポート)
5	11月2日	講義・演習	レスポンシブなページを作成する(2)	制作を継続し、不明な点を洗い出す。(レポート)
6	11月16日	講義・演習	外部サービスの埋め込みをする	外部サービスに自分のアカウントを設ける。(レポート)
7	11月23日	講義・演習	BASIC認証を設置する	既存ページに掲載されている情報を原稿データで用意する(レポート)
8	11月30日	講義・演習	情報の分類と整理について理解する	サイトマップを制作する(レポート)
9	12月7日	講義・演習	デザインについて理解する	掲載する情報の表現方法を割り当て設計図を完成させる(レポート)
10	12月14日	講義・演習	WEBの活用方法について理解する	既存ページがどのように広報されているかを調査考察(レポート)
11	12月21日	講義・演習	SNSの役割と、それとの連携について理解する	WEBとSNSを組み合わせた情報発信アイデアを考える(レポート)
12	1月11日	講義・演習	各役割を理解し、活用方法を設計する	エンドユーザーを意識した情報の導線を引く(レポート)
13	1月18日	講義・演習	テスト	ワークシート
14	2月1日	講義・演習	イベント実践(we are TSM)を通してWEBスキルを学ぶ	レポート
15	2月8日	講義・演習	イベント実践(we are TSM)を通してWEBスキルを学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	プロダクションワーク(3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	松本明浩
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	マネジメント全業務、営業全般、スカウト、育成、社内新人育成等の業務を行う 現在は個人事務所を立ち上げマネジメントプロデュース業・キャスティング業・KPOP関連事業・イベント関連事業等に従事						
授業の学習 内容	芸能・エンタメ業界の役割、タレントの役割、マネジメント・事務所側の役割等、各テーマに沿って細かく掘り下げて話していく。又、世の中の動きや流行に応じて一般視聴者、消費者が求めるものを常に追求し作り上げていく事を自らが考えられるようにしていく。一人一人の創造力、感受性、思いやり、礼儀、コミュニケーション能力を培ってもらう。タレント自身が活動する中で、なくてはならない存在のマネージャーの実際の経験談を交えながらも、毎月不定期で、各分野で活躍しているマネージャーの先輩をゲストとしてお呼びし、トーク形式で授業を行う。実際に現場研修も不定期で行い体験してもらう。マネージャーとして働く苦悩や楽しみ、やりがい、人のために動く喜びを学んでもらいながらも、実践で役立つ動きやか考え方を知得してもらい、シンプルに「エンタメ業界の楽しさ」を知ってもらう。						
到達目標	①「インプット(興味・情報収集)」 芸能・エンタメ業界、又それだけに限らず、世の中の動向に興味を持ってもらう ②「夢と現実」 業界で働く上で実際に起こるそれぞれの「やりがいや喜び、苦悩や厳しさ」を知ってもらう ③「精神力」 外・内面的に自分磨きと努力が大事。仕事への覚悟と体力、強い精神力、忍耐力を養う ④「タレントについて」タレント発掘の仕方、育て方、接し方、戦略の立て方 ⑤「裏方の業務内容」芸能事務所、マネージャーの業務内容、営業や現場での心得・注意やトラブル対処法を知ってもらう ⑥「人間力」タレントもスタッフも、物じゃなく人売る上で大切な「人間力」を学び、社会に貢献する立派な人材を育てる						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義・演習	エンタメ業界について全体を知る①	後日レポート提出
2	5月9日	講義・演習	芸能事務所の業務内容を把握する①	後日レポート提出
3	5月16日	講義・演習	マネージャーの業務内容を把握する①	後日レポート提出
4	5月23日	講義・演習	売れているタレントをリサーチ。研究する①	後日レポート提出
5	5月30日	講義・演習	ゲスト講義① マネージャーの経験談・現状把握	後日レポート提出
6	6月6日	講義・演習	タレント発掘・スカウトの仕方を実践・自己表現・コミュカを付ける	後日レポート提出
7	6月13日	講義・演習	プロフィール作成・宣材写真の段取りを実践・紙一枚のプレゼン力を身につける	後日レポート提出
8	6月20日	講義・演習	営業の作法、メールの作法、仲良くなる方法実践・営業で気をつける事①	後日レポート提出
9	6月27日	講義・演習	タレントのコミュニケーション・育成のやり方を学ぶ①	後日レポート提出
10	7月4日	講義・演習	現場での動き・気遣い・注意点・トラブル対処法を学ぶ①	後日レポート提出
11	7月11日	講義・演習	台本読み(感性・想像力・キャスティング力等を身につける) ①	事前映像資料鑑賞・後日レポート提出
12	7月18日	講義・演習	ゲスト講義② 俳優担当マネージャーの経験談・現状把握	後日レポート提出
13	8月22日	講義・演習	前期内容振り返り・実践(先生:クライアント・タレント役/学生:マネージャー役)	テスト(プレゼン)
14	8月29日	講義・演習	イベント実践を通してプロダクション業務を学ぶ	レポート
15	9月5日	講義・演習	イベント実践を通してプロダクション業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	プロダクションワーク(4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	松本明浩
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	マネジメント全業務、営業全般、スカウト、育成、社内新人育成等の業務を行う 現在は個人事務所を立ち上げマネジメントプロデュース業・キャスティング業・KPOP関連事業・イベント関連事業等に従事						
授業の学習 内容	芸能・エンタメ業界の役割、タレントの役割、マネジメント・事務所側の役割等、各テーマに沿って細かく掘り下げて話していく。又、世の中の動きや流行に応じて一般視聴者、消費者が求めるものを常に追求し作り上げていく事を自らが考えられるようにしていく。一人一人の創造力、感受性、思いやり、礼儀、コミュニケーション能力を培ってもらう。タレント自身が活動する中で、なくてはならない存在のマネージャーの実際の経験談を交えながらも、毎月不定期で、各分野で活躍しているマネージャーの先輩をゲストとしてお呼びし、トーク形式で授業を行う。実際に現場研修も不定期で行い体験してもらう。マネージャーとして働く苦悩や楽しみ、やりがい、人のために動く喜びを学んでもらいながらも、実践で役立つ動きやか考え方を知得してもらい、シンプルに「エンタメ業界の楽しさ」を知ってもらう。						
到達目標	①「インプット(興味・情報収集)」 芸能・エンタメ業界、又それだけに限らず、世の中の動向に興味を持ってもらう ②「夢と現実」 業界で働く上で実際に起こるそれぞれの「やりがいや喜び、苦悩や厳しさ」を知ってもらう ③「精神力」 外・内面的に自分磨きと努力が大事。仕事への覚悟と体力、強い精神力、忍耐力を養う ④「タレントについて」タレント発掘の仕方、育て方、接し方、戦略の立て方 ⑤「裏方の業務内容」芸能事務所、マネージャーの業務内容、営業や現場での心得・注意やトラブル対処法を知ってもらう ⑥「人間力」タレントもスタッフも、物じゃなく人売る上で大切な「人間力」を学び、社会に貢献する立派な人材を育てる						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月3日	講義・演習	アーティスト・アーティストマネージャーについて知る①	後日レポート提出
2	10月10日	講義・演習	ゲスト講義③ アーティスト担当マネージャーの経験談・現状把握	後日レポート提出
3	10月17日	講義・演習	バラエティタレント・マネージャーについて知る①	後日レポート提出
4	10月24日	講義・演習	モデル・モデルマネージャーについて知る①	後日レポート提出
5	10月31日	講義・演習	SNS・YouTuber・インフルエンサー・マネージャーについて知る①	後日レポート提出
6	11月7日	講義・演習	ゲスト講義④ インフルエンサー・マネージャーの経験談・現状把握	後日レポート提出
7	11月14日	講義・演習	現場での動き・気遣い・注意点・トラブル対処法を学ぶ②	後日レポート提出
8	11月21日	講義・演習	イベント・撮影現場・打ち合わせ現場を体験する(スケジュールが合えば)	後日レポート提出
9	11月28日	講義・演習	イベント・撮影現場・打ち合わせ現場を体験する(スケジュールが合えば)	後日レポート提出
10	12月5日	講義・演習	タレント年間計画表を作成して戦略を立てる①	後日レポート提出
11	12月12日	講義・演習	タレント年間計画表を発表・プレゼン①	事前映像資料鑑賞・後日レポート提出
12	12月19日	講義・演習	ゲスト講義⑤タレントゲスト 現場で求めるマネージャーとは①	後日レポート提出
13	1月9日	講義・演習	後期内容振り返り	テスト(プレゼン)
14	1月16日	講義・演習	イベント実践を通してプロダクション業務を学ぶ	レポート
15	1月30日	講義・演習	イベント実践を通してプロダクション業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	AT-Protocols(3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	足立優
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	作曲家、ギタリスト。様々なアーティストやアニメ等への楽曲提供やレコーディングを行う。						
授業の学習 内容	DAWを使用したオーディオ編集技術は現代ミュージシャンにとって欠かせない技術の一つである。よって、一人一台のPCを使用し、各授業ごとにテーマに沿った課題を作成し、基本的な操作方法や各種機能の使用方法など、確実に身に付けられるよう授業を展開する。						
到達目標	Protocolsの基本的な操作方法を理解し、オーディオの編集作業を行える能力を身につけることを目標とする。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義・演習	スタートアップガイド 目的と概要説明・macの基礎	講義で作成したものを各自で作成
2	4月27日	講義・演習	DAWとは(各種概要解説)	講義で作成したものを各自で作成
3	5月11日	講義・演習	DAW立ち上げ・セッション作成・ 各種ウィンドウの説明	講義で作成したものを各自で作成
4	5月18日	講義・演習	オーディオインポート・クリップトラックの 作成・ショートカットキーの説明	講義で作成したものを各自で作成
5	5月25日	講義・演習	オーディオの編集 (波形分割・コピー&ペースト・マーカー他)	講義で作成したものを各自で作成
6	6月1日	講義・演習	楽曲の分割・サイズ変更・書き出し	作成したデータの整理・復習
7	6月8日	講義・演習	オーディオの編集 (フェード・トリミング・サイズ変更)	講義で作成したものを各自で作成
8	6月15日	講義・演習	オーディオの編集 (カットアップ)	講義で作成したものを各自で作成
9	6月22日	講義・演習	複数トラックインポート (各種レベル、PAN調整)	講義で作成したものを各自で作成
10	6月29日	講義・演習	オートメーション作成 (ボリューム・PAN・ミュート他)	講義で作成したものを各自で作成
11	7月6日	講義・演習	オートメーション作成 (touch、latch、writeでの作成)	講義で作成したものを各自で作成
12	7月13日	講義・演習	テンポ検出&クリック作成 (タフトウランジェント他)	講義で作成したものを各自で作成
13	8月24日	講義・演習	テンポ検出&クリック作成 (初級楽曲)	講義で作成したものを各自で作成
14	8月31日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
15	9月7日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
準備学習 時間外学習			Protocolsの操作を授業外でも行い、練習する(1日30分程度)ことを準備学習・時間外学習とする。	
【使用教科書・教材・参考書】				
常設機材				

科目名	AT-Protocols(4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	足立優
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	作曲家、ギタリスト。様々なアーティストやアニメ等への楽曲提供やレコーディングを行う。						
授業の学習 内容	前期で身につけたスキルを実践し、自身の音源政策を自身で行える知識を身につけられるよう授業を展開する。						
到達目標	各自、自宅システムの構築を想定する場合に必要な機材を知り、自らの演奏データの編集、書き出し等を行える知識を有することを目的とする。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月5日	講義・演習	自宅システムの構築方法 (インターフェース・マイク・ケーブル等について)	各自必要なものを考える
2	10月12日	講義・演習	自宅システムの構築方法とレコーディングについて	各自必要なものを考える
3	10月19日	講義・演習	エフェクト解説 (イコライザー)	講義で作成したものを各自で作成
4	10月26日	講義・演習	エフェクト実践 (イコライザーについての応用)	講義で作成したものを各自で作成
5	11月2日	講義・演習	エフェクト解説 (コンプレッサー)	講義で作成したものを各自で作成
6	11月16日	講義・演習	エフェクト実践 (コンプレッサーについての応用)	講義で作成したものを各自で作成
7	11月23日	講義・演習	オーディオの録音	講義で作成したものを各自で作成
8	11月30日	講義・演習	オーディオ編集 (クロスフェード・モドレー作成)	講義で作成したものを各自で作成
9	12月7日	講義・演習	オーディオ編集 (クオンタイズ・ストリップサイレンス)	講義で作成したものを各自で作成
10	12月14日	講義・演習	オーディオ編集 (テンポ変更・トランスポーズ)	講義で作成したものを各自で作成
11	12月21日	講義・演習	実践的な機能の解説・実践 (プリロール・ポストロール他)	講義で作成したものを各自で作成
12	1月11日	講義・演習	実践的な機能の解説・実践 (各種環境設定等)	講義で作成したものを各自で作成
13	1月18日	講義・演習	前期の復習・課題作成	作成したデータの整理
14	2月1日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
15	2月8日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
準備学習 時間外学習		Protocolsの操作を授業外でも行い、練習する(1日30分程度)ことを準備学習・時間外学習とする。		
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Arranging(3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	湯汲 哲也
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2002年 大阪スクールオブミュージック専門学校を卒業後、2003年からレコード会社avexの専属作曲家として、浜崎あゆみ、ももクロ、96猫、などの様々なアーティストに楽曲提供をしている。またテレビ番組やCMの作曲、UUUM所属のYoutuber、としみつ(東海オンエア)、リクラ(アバンティーズ)、JENNI etc.への楽曲提供&プロデュースなど幅広く活動している。						
授業の学習 内容	DAWを使っての打ち込み、レコーディング、ミキシング方法が主な内容で、音楽理論を交えながら編曲の手法を教えていく。自分の頭の中でイメージできているものを具体的な「音」にするためにソフトシンセやプラグインの操作方法を学び、目標とされるYoutubeやネットに音源をアップできるようになる。						
到達目標	自分が作ったメロディーやコード進行をDAW(Logic)を使ってアレンジする事を目的とする。YoutubeやネットにアップできるようVoや楽器のレコーディング、ミックス、マスタリングの3工程を自分一人のできる事を目標とする。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義・演習	ソフトシンセをインストゥルメントトラックにセットして音を出す事ができる。	ソフトシンセの音を出して自分が気に入った音色をLogicのプロジェクトファイルに保存しておく
2	4月27日	講義・演習	編集ウィンドウ、ミックスウィンドウ、トランスポートウィンドウの概要を学ぶ	ソフトシンセの音を出して自分が気に入った音色をLogicのプロジェクトファイルに保存しておく
3	5月11日	講義・演習	編集ウィンドウ、ミックスウィンドウ、トランスポートウィンドウの概要を学ぶ	ソフトシンセの音を出して自分が気に入った音色をLogicのプロジェクトファイルに保存しておく
4	5月18日	講義・演習	MIDIノートの入力方法と編集方法を学ぶ	鼻歌で作ったオリジナルのメロディーをスマホに保存しておく
5	5月25日	講義・演習	バーチャルインストゥルメントを使ってMIDIの録音方法を学ぶ	鼻歌で作ったオリジナルのメロディーをスマホに保存しておく
6	6月1日	講義・演習	バーチャルインストゥルメントを使ってMIDIの録音方法を学ぶ	鼻歌で作ったオリジナルのメロディーをスマホに保存しておく
7	6月8日	講義・演習	MIDIクリップの取り扱い方を学ぶ	オリジナルのコード進行をLogicにプロジェクトファイルに保存しておく
8	6月15日	講義・演習	MIDIデータのステップ入力方法を学ぶ	オリジナルのコード進行をLogicにプロジェクトファイルに保存しておく
9	6月22日	講義・演習	MIDIデータのステップ入力方法を学ぶ	オリジナルのコード進行をLogicにプロジェクトファイルに保存しておく
10	6月29日	講義・演習	マルチティンバーのバーチャルインストゥルメントの取り扱いを学ぶ	オリジナルのリズムをLogicのプロジェクトファイルに保存しておく
11	7月6日	講義・演習	マルチティンバーのバーチャルインストゥルメントの取り扱いを学ぶ	オリジナルのリズムをLogicのプロジェクトファイルに保存しておく
12	7月13日	講義・演習	EQ,Comp等の各種プラグインの使い方と効果を学ぶ	オリジナルのリズムをLogicのプロジェクトファイルに保存しておく
13	8月24日	講義・演習	EQ,Comp等の各種プラグインの使い方と効果を学ぶ	オリジナルのアレンジ曲をLogicのプロジェクトファイルに保存しておく
14	8月31日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
15	9月7日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
準備学習 時間外学習			授業で習った音楽理論に沿って、たくさんメロディーとコード進行を作ってストックしておく。	
【使用教科書・教材・参考書】				
オリジナル				

科目名	Arranging(4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	湯汲 哲也
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2002年 大阪スクールオブミュージック専門学校を卒業後、2003年からレコード会社avexの専属作曲家として、浜崎あゆみ、ももクロ、96猫、などの様々なアーティストに楽曲提供をしている。またテレビ番組やCMの作曲、UUUM所属のYoutuber、としまつ(東海オンエア)、リクラ(アバンティーズ)、JENNI etc.への楽曲提供&プロデュースなど幅広く活動している。						
授業の学習 内容	DAWを使っでの打ち込み、レコーディング、ミキシング方法が主な内容で、音楽理論を交えながら編曲の手法を教えていく。自分の頭の中でイメージできているものを具体的な「音」にするためにソフトシンセやプラグインの操作方法を学び、目標とされるYoutubeやネットに音源をアップできるようになる。						
到達目標	自分が作ったメロディーやコード進行をDAW(Protools)を使ってアレンジする事を目的とする。YoutubeやネットにアップできるようVoや楽器のレコーディング、ミックス、マスタリングの3工程を自分一人のできる事を目標とする。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月5日	講義・演習	ソフトサンプラー「Structure Free」を学ぶ	Structure Freeを使ってオリジナルのリズムを作ってプロジェクトファイルに保存しておく
2	10月12日	講義・演習	ドラム専用バーチャルインストゥルメント「Boom」を学ぶ	Boomを使ってオリジナルのリズムを作ってプロジェクトファイルに保存しておく
3	10月19日	講義・演習	マルチティンバー音源「Xpand!2」を学ぶ	Xpand!2の中にある気に入った音色をプロジェクトファイルに保存しておく
4	10月26日	講義・演習	セッションのテンポ、キー、拍子の設定方法を学ぶ	オリジナル曲のテンポ、キー、拍子を変えてみる
5	11月2日	講義・演習	クオンタイズでタイミングをずらす方法を学ぶ	色々なクオンタイズを試してグルーブを理解しておく
6	11月16日	講義・演習	ペロシティーとコントローラーイベントの編集方法を学ぶ	レーンを開いて全ての編集方法に触れておく
7	11月23日	講義・演習	オーディオレコーディングを学ぶ	オリジナルのメロディーをマイクで録音してプロジェクトファイルに保存しておく
8	11月30日	講義・演習	オーディオ波形の編集を学ぶ	オリジナルのメロディーをマイクで録音してプロジェクトファイルに保存しておく
9	12月7日	講義・演習	インサートエフェクトとSENDエフェクトの使い分け方を学ぶ	録音したオーディオファイルにエフェクトをかける
10	12月14日	講義・演習	インサートエフェクトとSENDエフェクトの使い分け方を学ぶ	録音したオーディオファイルにエフェクトをかける
11	12月21日	講義・演習	サイドチェインの使い方を学ぶ	サイドチェインを使ったオリジナルリズムを作ってプロジェクトファイルに保存しておく
12	1月11日	講義・演習	「編集グループ」と「ミックスグループ」の設定方法を学ぶ	フェーダーバランスだけでラフミックスをしておく。
13	1月18日	講義・演習	オートメーションの書き込みモード「write」「touch」「latch」の3種類を学ぶ	オリジナル曲にオートメーション使ってアレンジに変化をつけてみる
14	2月1日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
15	2月8日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
準備学習 時間外学習			授業で習った音楽理論に沿って、たくさんメロディーとコード進行を作ってストックしておく。	
【使用教科書・教材・参考書】				
オリジナル				

科目名	Media Contents(3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	藤田陽平
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	90 (6単位)		
教員の略歴	MVディレクター、舞台(ミュージカル、2.5次元等)、ライブ、イベント等の映像制作。						
授業の学習 内容	1・映像編集の技法を理解し今後に発展させる為。 2・映像基礎を学習し、ライブ、コンサート、演劇、ミュージックビデオ等での使用方法、効果、創造性を学習する。 3・ワークフローを理解し、個人の企画力、構成員を養う。 4・実例を参考に、編集ソフトの操作を学習。						
到達目標	画像編集、映像編集ソフトウェアの操作ができる。 グループワークで、チーム間の役割・連携また、撮影機材の基本的操作ができる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義・演習	映像編集の実演、基礎を学ぶ。	作業ワークフローを理解する。
2	4月24日	講義・演習	画像編集ソフトの基本操作を学ぶ。	ソフトウェア操作を習得する。
3	5月8日	講義・演習	画像編集ソフトの基本操作を学ぶ。	ソフトウェア操作を習得する。
4	5月15日	講義・演習	画像編集ソフトの基本操作を学ぶ。	ソフトウェア操作を習得する。
5	5月22日	講義・演習	画像編集ソフトの基本操作を学ぶ。	ソフトウェア操作を習得する。
6	5月29日	講義・演習	個人での企画立案、構成を学ぶ。	企画案を準備する。
7	6月5日	講義・演習	映像編集ソフトの基本操作を学ぶ。	課題編集、制作。
8	6月12日	講義・演習	映像編集ソフトの基本操作を学ぶ。	課題編集、制作。
9	6月19日	講義・演習	授業内課題発表、プレゼンテーション。	発表準備、プレゼン資料作成。
10	6月26日	講義・演習	映像編集ソフトの操作を学ぶ。	課題編集、制作。
11	7月3日	講義・演習	映像編集ソフトの操作を学ぶ。	課題編集、制作。
12	7月10日	講義・演習	映像編集ソフトの操作を学ぶ。	課題編集、制作。
13	8月21日	講義・演習	授業内課題発表、プレゼンテーション。	発表準備、プレゼン資料作成。
14	8月28日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通して舞台演出を学ぶ	レポート提出
15	9月4日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通して舞台演出を学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			授業時間内の制作が中心で、授業時間内で終わらせなかったものを準備学習とします。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Media Contents(4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	藤田陽平
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	90 (6単位)		
教員の略歴	MVディレクター、舞台(ミュージカル、2.5次元等)、ライブ、イベント等の映像制作。						
授業の学習 内容	1・映像編集の技法を理解し今後に発展させる為。 2・映像基礎を学習し、ライブ、コンサート、演劇、ミュージックビデオ等での使用方法、効果、創造性を学習する。 3・ワークフローを理解し、個人の企画力、構成力を養う。 4・実例を参考に、編集ソフトの操作を学習。						
到達目標	画像編集、映像編集ソフトウェアの操作ができる。撮影機材の基本的操作ができる。グループワークで、チーム間の連携、役割等を学ぶ。一年生を牽引出来る。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月2日	講義・演習	後期ガイダンス	レポート提出
2	10月9日	講義・演習	撮影器材(一眼レフ、三脚)の基礎を学ぶ。	機材操作を習得する。
3	10月16日	講義・演習	撮影器材の基礎を学ぶ。ストップモーション	機材操作を習得する。
4	10月23日	講義・演習	撮影器材の基礎を学ぶ。クロマキー合成	機材操作を習得する。
5	10月30日	講義・演習	グループワーク演習	ソフトウェア操作を習得する。
6	11月6日	講義・演習	グループワーク演習	ソフトウェア操作を習得する。
7	11月13日	講義・演習	グループワーク演習 発表	企画案を準備する。
8	11月20日	講義・演習	修了制作・準備	課題編集、制作。
9	11月27日	講義・演習	修了制作・期間	課題編集、制作。
10	12月4日	講義・演習	修了制作・期間	課題編集、制作。
11	12月11日	講義・演習	修了制作・期間	課題編集、制作。
12	12月18日	講義・演習	修了制作・期間	課題編集、制作。
13	1月15日	講義・演習	一年時修了作品 プレゼンテーション	発表準備、プレゼン資料作成。
14	1月29日	講義・演習	イベント実践(We are TSM!)を通して舞台演出を学ぶ	レポート提出
15	2月5日	講義・演習	イベント実践(We are TSM!)を通して舞台演出を学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	LT Basic(3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	藤井直
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	照明プランナーとして活動						
授業の学習 内容	実習を通じて基本を学ぶ。 実際現場で使用されている器材の扱い方や特性の基本を身につける。 舞台は照明だけでは成立することではなく、舞台、音響、出演者、お客様を含む総合芸術の意味を理解する。好き嫌いではなく、やり遂げる力を持つこと。近年の学生は嫌なことはやらなくてもいいという風潮があるが、好きなことから窓口を広げてゆき、やればできるんだと思うように展開していく。						
到達目標	照明をつける、明かりを照らすのではなく、出し物に対してその色や動きに意味をもたせ、その意味や説明ができようになる						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義・演習	照明の仕事各種を理解できる。	レポート
2	4月27日	講義・演習	舞台照明の基礎知識を理解できる。	レポート
3	5月11日	講義・演習	レンズスポット、パーライトの構造を知ることができる。	レポート
4	5月18日	講義・演習	プロファイルスポットの構造を知ることができる。	レポート
5	5月25日	講義・演習	ケーブルの使い方と種類を知ることができる。	レポート
6	6月1日	講義・演習	カラーフィルター、種板、切り方作り方を知ることができる。	レポート
7	6月8日	講義・演習	ピンスポットの使い方を知ることができる。	レポート
8	6月15日	講義・演習	アクセサリ、スタンド、ハンガーの取り扱いができる。	レポート
9	6月22日	講義・演習	調光とユニット パッチシステムの構造を理解できる。	レポート
10	6月29日	講義・演習	電源のことが理解できる。	レポート
11	7月6日	講義・演習	DMX信号線の理屈の理解できる。	レポート
12	7月13日	講義・演習	LED SPOTの構造を理解できる。	レポート
13	8月24日	講義・演習	テスト	レポート
14	8月31日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通して舞台照明を学ぶ	レポート
15	9月7日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通して舞台照明を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習			照明効果を意識する	
【使用教科書・教材・参考書】				
ステージ舞台照明入門				

科目名	LT Basic(4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	藤井直
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	照明プランナーとして活動						
授業の学習 内容	実習を通じて基本を学ぶ。 実際現場で使用されている器材の扱い方や特性の基本を身につける。 舞台は照明だけでは成立することではなく、舞台、音響、出演者、お客様を含む総合芸術の意味を理解する。好き嫌いではなく、やり遂げる力を持つこと。近年の学生は嫌なことはやらなくてもいいという風潮があるが、好きなことから窓口を広げてゆき、やればできるんだと思うように展開していく。						
到達目標	照明をつける、明かりを照らすのではなく、出し物に対してその色や動きに意味をもたせ、その意味や説明ができようになる						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月5日	講義・演習	地明かりを理解できる。	レポート
2	10月12日	講義・演習	バックの当て方を理解できる。	レポート
3	10月19日	講義・演習	ブッチの当て方を理解できる。	レポート
4	10月26日	講義・演習	舞台の効果が理解できる。	レポート
5	11月2日	講義・演習	システムの考え方が理解できる。	レポート
6	11月16日	講義・演習	進級展とWE AREの関わりについて理解できる。	レポート
7	11月23日	講義・演習	合同の仕込図における個人のオペレートの意味を理解できる。	レポート
8	11月30日	講義・演習	進級展のプランニングを学ぶ。	レポート
9	12月7日	講義・演習	進級展のプランニングを行い、明かり作りを行う。	レポート
10	12月14日	講義・演習	進級展のプランニングを実践できる。	レポート
11	12月21日	講義・演習	音楽イベントの明かり作りを学ぶ。	レポート
12	1月11日	講義・演習	音楽イベントの明かり作りを行い、全体の流れを組む。	レポート
13	1月18日	講義・演習	WE ARE TSMの明かり作りを実践できる。	レポート
14	2月1日	講義・演習	イベント実践(We are TSM)を通して舞台照明を学ぶ	レポート
15	2月8日	講義・演習	イベント実践(We are TSM)を通して舞台照明を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習			照明効果を意識する	
【使用教科書・教材・参考書】				
ステージ舞台照明入門				

科目名	Marketing(5) マーケティング基礎(5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	黒須亮成
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	音楽・映像・イベントなどのエンターテインメント業界で15年以上マネジメントや制作のキャリアを持ちながら、マーケティングコンサルタントのジェイ・エイブラハム氏や小山竜夫氏、経営コンサルタントのジェームス・スキナー氏らに師事。						
授業の学習 内容	①ビジネスにおいて、猛スピードで変化していく社会の波に乗っていくには、個人や企業がひとつひとつゼロからその分野を極めていく時間はありません。「良いものを作れば売れる」という時代ではなく、「売れる流れを作れるスキル」がとて重要になってきます。その力を企業に頼りすぎず、個人でも磨いておくことが大切です。協力を募り、チームをマネジメントし、新しい価値を創造し、マーケティングによって必要などころに必要なだけ届けていくことができる人を育てていきます。 ②マーケティングはすべての科目に大きく関係します。その科目のスキルをビジネスに展開し、継続的にお客様のニーズを満たすことができます。 ③マーケティングを学ぶことで、エンタメ業界に限らず、どの業界でも適用する原理原則があることを勉強します。世の中で起きているさまざまな戦略の基本が理解できるようになり、自分がイメージしたアイデアを具現化でき、自己表現ができるようになります。具体的には、講義形式(座学)とグループワーク(演習)を中心に構成します。グループワークでは、エンタメ業界や日常生活にあるマーケティングを見つづ、みんなで考えをシェアし、どういう仕組みになっているか紐解いていきます。またマーケティング戦略に必要なコミュニケーションの勉強・体験もしていきます。学ぶことも大切にしなが、卒業後に即戦力となるように「在学中から」実際にやってみる」ということに慣れるため、実践の場もあります。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ■シミュレーション体験によって、今まで知らない職種や視点を理解し、業界の全体像がわかるようになる。 ■マーケティング戦略を行う上でのコミュニケーションの大切さを理解できる。 ■身近にあるマーケティングの仕組みが理解できるようになる。 ■マーケティングを通して、エンターテインメント業界に限らず、一般企業のビジネスの全体像が理解できるようになる。 ■タレント側、クライアント側、関係各所の気持ちや立場が理解できるようになる。 ■ゼロから1を作る仕組みを理解できるようになる。 						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義・演習	マーケティングの基本を理解し、なぜ重要なのかを知る	授業後のレポート課題
2	5月9日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通してA&Rを学ぶ	授業後のレポート課題
3	5月16日	講義・演習	マーケティングの基本を理解し、なぜ重要なのかを知る	授業後のレポート課題
4	5月23日	講義・演習	プレゼンを学び、自分のプロフィール作成に着手し、自己表現できるようになる	授業後のレポート課題
5	5月30日	講義・演習	エンタメビジネスの全体像を理解できる	授業後のレポート課題
6	6月6日	講義・演習	ビジョンボード、やりたいことリスト100を作成し、目標を明確化できるようになる	授業後のレポート課題
7	6月13日	講義・演習	独自のウリ(USP)を学び、自分や商品のストロングポイントを理解できるようになる	授業後のレポート課題
8	6月20日	講義・演習	リスクリバーサルを学び、相手の立場にたった提案ができる	授業後のレポート課題
9	6月27日	講義・演習	ジョイントベンチャーを学び、業務提携という仕組みを理解する	授業後のレポート課題
10	7月4日	講義・演習	テレマーケティングを学び、どの業界でも通用するスキルを身につける	授業後のレポート課題
11	7月11日	講義・演習	SNSを使ったマーケティングを学び、仕組みを理解できるようになる	授業後のレポート課題
12	7月18日	講義・演習	筆記テスト	授業後のレポート課題
13	8月22日	講義・演習	テストの復習をして、応用を導き出せるようになる	授業後のレポート課題
14	8月29日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
15	9月5日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Marketing(5) マーケティング戦略論(5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	黒須亮成
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	音楽・映像・イベントなどのエンターテインメント業界で15年以上マネジメントや制作のキャリアを持ちながら、マーケティングコンサルタントのジェイ・エイブラハム氏や小山竜夫氏、経営コンサルタントのジェームス・スキナー氏らに師事。						
授業の学習 内容	①ビジネスにおいて、猛スピードで変化していく社会の波に乗っていくには、個人や企業がひとつひとつゼロからその分野を極めていく時間はありません。「良いものを作れば売れる」という時代ではなく、「売れる流れを作れるスキル」がとて重要になってきます。その力を企業に頼りすぎず、個人でも磨いておくことが大切です。協力者を募り、チームをマネジメントし、新しい価値を創造し、マーケティングによって必要などころに必要なだけ届けていくことができる人を育てていきます。 ②マーケティングはすべての科目に大きく関係します。その科目のスキルをビジネスに展開し、継続的にお客様のニーズを満たすことができます。 ③マーケティングを学ぶことで、エンタメ業界に限らず、どの業界でも適用する原理原則があることを勉強します。世の中で起きているさまざまな戦略の基本が理解できるようになり、自分がイメージしたアイデアを具現化でき、自己表現ができるようになります。具体的には、講義形式(座学)とグループワーク(演習)を中心に構成します。グループワークでは、エンタメ業界や日常生活にあるマーケティングを見つづ、みんなで考えをシェアし、どういう仕組みになっているか紐解いていきます。またマーケティング戦略に必要なコミュニケーションの勉強・体験もしていきます。学ぶことも大切にしながら、卒業後に即戦力となるように「在学中から」実際にやってみる」ということに慣れるため、実践の場もあります。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ■シミュレーション体験によって、今まで知らない職種や視点を理解し、業界の全体像がわかるようになる。 ■マーケティング戦略を行う上でのコミュニケーションの大切さを理解できる。 ■身近にあるマーケティングの仕組みが理解できるようになる。 ■マーケティングを通して、エンターテインメント業界に限らず、一般企業のビジネスの全体像が理解できるようになる。 ■タレント側、クライアント側、関係各所の気持ちや立場が理解できるようになる。 ■ゼロから1を作る仕組みを理解できるようになる。 						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義・演習	マーケティングの基本を理解し、なぜ重要なのかを知る	授業後のレポート課題
2	5月9日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通してA&Rを学ぶ	授業後のレポート課題
3	5月16日	講義・演習	マーケティングの基本を理解し、なぜ重要なのかを知る	授業後のレポート課題
4	5月23日	講義・演習	プレゼンを学び、自分のプロフィール作成に着手し、自己表現できるようになる	授業後のレポート課題
5	5月30日	講義・演習	エンタメビジネスの全体像を理解できる	授業後のレポート課題
6	6月6日	講義・演習	ビジョンボード、やりたいことリスト100を作成し、目標を明確化できるようになる	授業後のレポート課題
7	6月13日	講義・演習	独自のウリ(USP)を学び、自分や商品のストロングポイントを理解できるようになる	授業後のレポート課題
8	6月20日	講義・演習	リスクリバーサルを学び、相手の立場にたった提案ができる	授業後のレポート課題
9	6月27日	講義・演習	ジョイントベンチャーを学び、業務提携という仕組みを理解する	授業後のレポート課題
10	7月4日	講義・演習	テレマーケティングを学び、どの業界でも通用するスキルを身につける	授業後のレポート課題
11	7月11日	講義・演習	SNSを使ったマーケティングを学び、仕組みを理解できるようになる	授業後のレポート課題
12	7月18日	講義・演習	筆記テスト	授業後のレポート課題
13	8月22日	講義・演習	テストの復習をして、応用を導き出せるようになる	授業後のレポート課題
14	8月29日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
15	9月5日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Marketing(6) マーケティング基礎(6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	黒須亮成
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	音楽・映像・イベントなどのエンターテインメント業界で15年以上マネジメントや制作のキャリアを持ちながら、マーケティングコンサルタントのジェイ・エイブラハム氏や小山竜夫氏、経営コンサルタントのジェームス・スキナー氏らに師事。						
授業の学習 内容	①ビジネスにおいて、猛スピードで変化していく社会の波に乗っていくには、個人や企業がひとつひとつゼロからその分野を極めていく時間はありません。「良いものを作れば売れる」という時代ではなく、「売れる流れを作れるスキル」がとて重要になってきます。その力を企業に頼りすぎず、個人でも磨いておくことが大切です。協力者を募り、チームをマネジメントし、新しい価値を創造し、マーケティングによって必要などころに必要なだけ届けていくことができる人を育てていきます。 ②マーケティングはすべての科目に大きく関係します。その科目のスキルをビジネスに展開し、継続的にお客様のニーズを満たすことができます。 ③マーケティングを学ぶことで、エンタメ業界に限らず、どの業界でも適用する原理原則があることを勉強します。世の中で起きているさまざまな戦略の基本が理解できるようになり、自分がイメージしたアイデアを具現化でき、自己表現ができるようになります。具体的には、講義形式(座学)とグループワーク(演習)を中心に構成します。グループワークでは、エンタメ業界や日常生活にあるマーケティングを見つづ、みんなで考えをシェアし、どういう仕組みになっているか紐解いていきます。またマーケティング戦略に必要なコミュニケーションの勉強・体験もしていきます。学がことも大切にしなが、卒業後に即戦力となるように「在学中から」実際にやってみる」ということに慣れるため、実践の場もあります。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ■シミュレーション体験によって、今まで知らない職種や視点を理解し、業界の全体像がわかるようになる。 ■マーケティング戦略を行う上でのコミュニケーションの大切さを理解できる。 ■身近にあるマーケティングの仕組みが理解できるようになる。 ■マーケティングを通して、エンターテインメント業界に限らず、一般企業のビジネスの全体像が理解できるようになる。 ■タレント側、クライアント側、関係各所の気持ちや立場が理解できるようになる。 ■ゼロから1を作る仕組みを理解できるようになる。 						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月3日	講義・演習	テレビのマーケティングを理解する	授業後のレポート課題
2	10月10日	講義・演習	テストマーケティングを学び、実践するための判断やシミュレーションができるようになる	授業後のレポート課題
3	10月17日	講義・演習	顧客の種類について学び、世の中のニーズを把握することができる	授業後のレポート課題
4	10月24日	講義・演習	ダイレクトメールを学び、マーケティングと営業スキルをアップさせる	授業後のレポート課題
5	10月31日	講義・演習	メディアについて学び、より大きいマーケティングを理解する	授業後のレポート課題
6	11月7日	講義・演習	youtubeを使ったマーケティングを学び、流行りを理解する	授業後のレポート課題
7	11月14日	講義・演習	コピライティングを学び、顧客目線を理解する	授業後のレポート課題
8	11月21日	講義・演習	キャンペーンについて学び、顧客心理を理解する	授業後のレポート課題
9	11月28日	講義・演習	紹介マーケティングを学び、実践できるようになる	授業後のレポート課題
10	12月5日	講義・演習	ジョイントベンチャーを使った仕組み作りを紙上で行い、実践に向けてトレーニングする	授業後のレポート課題
11	12月12日	講義・演習	音楽イベントのマーケティングについて学び、仕組みを理解できるようになる	授業後のレポート課題
12	12月19日	講義・演習	筆記テスト	授業後のレポート課題
13	1月9日	講義・演習	テストの復習をして、応用を導き出せるようになる	授業後のレポート課題
14	1月16日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
15	1月30日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Marketing(6) マーケティング戦略論(6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	黒須亮成
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	音楽・映像・イベントなどのエンターテインメント業界で15年以上マネジメントや制作のキャリアを持ちながら、マーケティングコンサルタントのジェイ・エイブラハム氏や小山竜夫氏、経営コンサルタントのジェームス・スキナー氏らに師事。						
授業の学習 内容	①ビジネスにおいて、猛スピードで変化していく社会の波に乗っていくには、個人や企業がひとつひとつゼロからその分野を極めていく時間はありません。「良いものを作れば売れる」という時代ではなく、「売れる流れを作れるスキル」がとて重要になってきます。その力を企業に頼りすぎず、個人でも磨いておくことが大切です。協力者を募り、チームをマネジメントし、新しい価値を創造し、マーケティングによって必要などころに必要なだけ届けていくことができる人を育てていきます。 ②マーケティングはすべての科目に大きく関係します。その科目のスキルをビジネスに展開し、継続的にお客様のニーズを満たすことができます。 ③マーケティングを学ぶことで、エンタメ業界に限らず、どの業界でも適用する原理原則があることを勉強します。世の中で起きているさまざまな戦略の基本が理解できるようになり、自分がイメージしたアイデアを具現化でき、自己表現ができるようになります。具体的には、講義形式(座学)とグループワーク(演習)を中心に構成します。グループワークでは、エンタメ業界や日常生活にあるマーケティングを見つづ、みんなで考えをシェアし、どういう仕組みになっているか紐解いていきます。またマーケティング戦略に必要なコミュニケーションの勉強・体験もしていきます。学ぶことも大切にしなが、卒業後に即戦力となるように「在学中から」実際にやってみる」ということに慣れるため、実践の場もあります。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ■シミュレーション体験によって、今まで知らない職種や視点を理解し、業界の全体像がわかるようになる。 ■マーケティング戦略を行う上でのコミュニケーションの大切さを理解できる。 ■身近にあるマーケティングの仕組みが理解できるようになる。 ■マーケティングを通して、エンターテインメント業界に限らず、一般企業のビジネスの全体像が理解できるようになる。 ■タレント側、クライアント側、関係各所の気持ちや立場が理解できるようになる。 ■ゼロから1を作る仕組みを理解できるようになる。 						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月3日	講義・演習	テレビのマーケティングを理解する	授業後のレポート課題
2	10月10日	講義・演習	テストマーケティングを学び、実践するための判断やシミュレーションができるようになる	授業後のレポート課題
3	10月17日	講義・演習	顧客の種類について学び、世の中のニーズを把握することができる	授業後のレポート課題
4	10月24日	講義・演習	ダイレクトメールを学び、マーケティングと営業スキルをアップさせる	授業後のレポート課題
5	10月31日	講義・演習	メディアについて学び、より大きいマーケティングを理解する	授業後のレポート課題
6	11月7日	講義・演習	youtubeを使ったマーケティングを学び、流行りを理解する	授業後のレポート課題
7	11月14日	講義・演習	コピーライティングを学び、顧客目線を理解する	授業後のレポート課題
8	11月21日	講義・演習	キャンペーンについて学び、顧客心理を理解する	授業後のレポート課題
9	11月28日	講義・演習	紹介マーケティングを学び、実践できるようになる	授業後のレポート課題
10	12月5日	講義・演習	ジョイントベンチャーを使った仕組み作りを紙上で行い、実践に向けてトレーニングする	授業後のレポート課題
11	12月12日	講義・演習	音楽イベントのマーケティングについて学び、仕組みを理解できるようになる	授業後のレポート課題
12	12月19日	講義・演習	筆記テスト	授業後のレポート課題
13	1月9日	講義・演習	テストの復習をして、応用を導き出せるようになる	授業後のレポート課題
14	1月16日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
15	1月30日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Digital Design(5) Digital Design intro(5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	大場学
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	TSMではこれまでWEB制作やマーケティングの他、動画コンテンツの制作などを指導。セルフプロデュース、セルフプロモーションできる力を養う事業内容を展開。						
授業の学習 内容	ネットプロモーションにおいて、動画とSNSは最重要の課題である。国内外のSNS事情を見ながら、どのようにSNSを活用していくか、実際のデータから分析とPDCAサイクルを意識しながら活用していく。また、卒業後も活用できるオウンドメディア(本授業では主にポートフォリオサイトを意味する)も企画・作成する。動画配信プラットフォームの活用についても積極的に進行。卒業後の情報発信プラットフォームとなるので、抜かりなく取り組んでほしい。						
到達目標	各種SNSの特徴と有効的な利用方法を理解する。オウンドメディア、SNSの構築を自ら企画制作し、セルフブランディングと発信を積極的に行う力を身につける。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義・演習	オリエンテーション。 1年を通して何を習得できるかを把握できる。	ワークシート
2	4月27日	講義・演習	WEBマーケティングに必要な知識の解説。 基本を把握でき、説明できる。	ワークシート
3	5月11日	講義・演習	国内外の主要SNSを取り上げ、 SNSマーケティングの基礎を学び、説明できる。	ワークシート
4	5月18日	講義・演習	twitterマーケティング、解析を学ぶ。 成功事例の紹介。自身のアカウントを解析・改善できる。	自身のアカウントで解析を行う
5	5月25日	講義・演習	facebookマーケティング、解析を学ぶ。 成功事例の紹介。自身のアカウントを解析・改善できる。	自身のアカウントで解析を行う
6	6月1日	講義・演習	instagramマーケティング、解析を学ぶ。 成功事例の紹介。自身のアカウントを解析・改善できる。	自身のアカウントで解析を行う
7	6月8日	講義・演習	その他SNSマーケティング、解析を学ぶ。 成功事例の紹介。自身のアカウントを解析・改善できる。	自身のアカウントで解析を行う
8	6月15日	講義・演習	インターネット広告の基礎。 クライアント、メディア両側面から利用方法を考察できる。	googleアドワーズ、アドセンスの導入を行う
9	6月22日	講義・演習	オウンドメディア・SNSの企画・リサーチ・制作を行う。 WordPressのカスタマイズ方法を実践できる。	競合サイトをリサーチし、制作の準備を進める
10	6月29日	講義・演習	オウンドメディア・SNSの企画・リサーチ・制作を行う。 WordPressのカスタマイズ方法を実践できる。	競合サイトをリサーチし、制作の準備を進める
11	7月6日	講義・演習	オウンドメディア・SNSの企画・リサーチ・制作を行う。 WordPressのカスタマイズ方法を実践できる。	競合サイトをリサーチし、制作の準備を進める
12	7月13日	講義・演習	オウンドメディア・SNSの企画・リサーチ・制作を行う。 WordPressのカスタマイズ方法を実践できる。	競合サイトをリサーチし、制作の準備を進める
13	8月24日	講義・演習	オウンドメディア・SNSのプレオープン。 googleアナリティクスの導入を行うことができる。	アナリティクスの動向をチェックする
14	8月31日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
15	9月7日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
準備学習 時間外学習		ワークシートを読み授業内容を予習・復習する。日常的にパソコンを使用し、各種ソフトウェアの操作方法への理解を深める		
【使用教科書・教材・参考書】				
常設設備				

科目名	Digital Design(5) Digital Design basic(5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	大場学
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	TSMではこれまでWEB制作やマーケティングの他、動画コンテンツの制作などを指導。セルフプロデュース、セルフプロモーションできる力を養う事業内容を展開。						
授業の学習内容	ネットプロモーションにおいて、動画とSNSは最重要の課題である。国内外のSNS事情を見ながら、どのようにSNSを活用していくか、実際のデータから分析とPDCAサイクルを意識しながら活用していく。また、卒業後も活用できるオウンドメディア(本授業では主にポートフォリオサイトを意味する)も企画・作成する。動画配信プラットフォームの活用についても積極的にを行う。卒業後の情報発信プラットフォームとなるので、抜かりなく取り組んでほしい。						
到達目標	各種SNSの特徴と有効的な利用方法を理解する。オウンドメディア、SNSの構築を自ら企画制作し、セルフブランディングと発信を積極的に行う力を身につける。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義・演習	オリエンテーション。 1年を通して何を習得できるかを把握できる。	ワークシート
2	4月27日	講義・演習	WEBマーケティングに必要な知識の解説。 基本を把握でき、説明できる。	ワークシート
3	5月11日	講義・演習	国内外の主要SNSを取り上げ、 SNSマーケティングの基礎を学び、説明できる。	ワークシート
4	5月18日	講義・演習	twitterマーケティング、解析を学ぶ。 成功事例の紹介。自身のアカウントを解析・改善できる。	自身のアカウントで解析を行う
5	5月25日	講義・演習	facebookマーケティング、解析を学ぶ。 成功事例の紹介。自身のアカウントを解析・改善できる。	自身のアカウントで解析を行う
6	6月1日	講義・演習	instagramマーケティング、解析を学ぶ。 成功事例の紹介。自身のアカウントを解析・改善できる。	自身のアカウントで解析を行う
7	6月8日	講義・演習	その他SNSマーケティング、解析を学ぶ。 成功事例の紹介。自身のアカウントを解析・改善できる。	自身のアカウントで解析を行う
8	6月15日	講義・演習	インターネット広告の基礎。 クライアント、メディア両側面から利用方法を考察できる。	googleアドワーズ、アドセンスの導入を行う
9	6月22日	講義・演習	オウンドメディア・SNSの企画・リサーチ・制作を行う。 WordPressのカスタマイズ方法を実践できる。	競合サイトをリサーチし、制作の準備を進める
10	6月29日	講義・演習	オウンドメディア・SNSの企画・リサーチ・制作を行う。 WordPressのカスタマイズ方法を実践できる。	競合サイトをリサーチし、制作の準備を進める
11	7月6日	講義・演習	オウンドメディア・SNSの企画・リサーチ・制作を行う。 WordPressのカスタマイズ方法を実践できる。	競合サイトをリサーチし、制作の準備を進める
12	7月13日	講義・演習	オウンドメディア・SNSの企画・リサーチ・制作を行う。 WordPressのカスタマイズ方法を実践できる。	競合サイトをリサーチし、制作の準備を進める
13	8月24日	講義・演習	オウンドメディア・SNSのプレオープン。 googleアナリティクスの導入を行うことができる。	アナリティクスの動向をチェックする
14	8月31日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
15	9月7日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
準備学習 時間外学習		ワークシートを読み授業内容を予習・復習する。日常的にパソコンを使用し、各種ソフトウェアの操作方法への理解を深める		
【使用教科書・教材・参考書】				
常設設備				

科目名	Digital Design(6) Digital Design intro(6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	大場学
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	TSMではこれまでWEB制作やマーケティングの他、動画コンテンツの制作などを指導。セルフプロデュース、セルフプロモーションできる力を養う事業内容を展開。						
授業の学習 内容	WEBサイトは作成して公開がゴールではなく、継続的に分析を行い改善していく必要がある。前期にプレオープンしたオウンドメディアをgoogleアナリティクスを利用して分析と改善するスキルを身につけ、PDCAサイクルを意識した運営を行う。また、動画をオウンドメディア掲載だけでなく、積極的にコンテストにも応募し、映像作品の企画制作力を身につける。						
到達目標	3年間の集大成として動画コンテンツ、SNS、それらを集約するオウンドメディアを紐づけ、卒業後のプロモーションに活用する。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月5日	講義・演習	googleアナリティクスの利用方法を学ぶ。 ケース別に分析方法を紹介し、WEBサイトのPDCAサイクルの基本を把握できる。	ワークシート
2	10月12日	講義・演習	SEOの基本と、今後のSEOの潮流についての解説。 SEOについて理解し、WEBサイトの改善に取り組むことができる。	ワークシート
3	10月19日	講義・演習	課外実習。 屋外での撮影手法(NDフィルター使用など)などを実践を通して理解できる。	カメラを所有している学生は持参すること
4	10月26日	講義・演習	前回撮影した動画素材を確認し、良かった点や改善点を分析する。カラーグレーディングの基礎を学び、理解できる。	ワークシート
5	11月2日	講義・演習	オウンドメディア・SNS掲載、またはコンテスト応募を目標とする映像作品の企画。実践を通して企画を行うことができる。	撮影、編集手法を復習しておく
6	11月16日	講義・演習	企画した映像作品の制作。機材を使いこなし、作品を作ることができる。	ワークシート
7	11月23日	講義・演習	企画した映像作品の制作。機材を使いこなし、作品を作ることができる。	ワークシート
8	11月30日	講義・演習	企画した映像作品の制作。機材を使いこなし、作品を作ることができる。	ワークシート
9	12月7日	講義・演習	企画した映像作品の制作。機材を使いこなし、作品を作ることができる。	ワークシート
10	12月14日	講義・演習	youtubeアナリティクスの利用方法を学ぶ。 ケース別に分析方法を紹介しyoutubeチャンネルのPDCAサイクルの基本を把握できる。	映像作品を完成させ、この日までに公開を済ませること。
11	12月21日	講義・演習	最終授業に向けての作品、プレゼン資料を準備する。	プレゼン資料はパワーポイントで制作するが多いが、形態は不問。
12	1月11日	講義・演習	最終授業に向けての作品、プレゼン資料を準備する。	プレゼン資料はパワーポイントで制作するが多いが、形態は不問。
13	1月18日	講義・演習	構築したオウンドメディア・SNS及び映像作品のプレゼンテーションを行う。	各種メディアへのURLをまとめ、プレゼン資料作成のもと提出すること
14	2月1日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
15	2月8日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
準備学習 時間外学習			ワークシートを読み授業内容を予習・復習する。日常的にパソコンを使用し、各種ソフトウェアの操作方法への理解を深める	
【使用教科書・教材・参考書】				
常設設備				

科目名	Digital Design(6) Digital Design basic(6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	大場学
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	TSMではこれまでWEB制作やマーケティングの他、動画コンテンツの制作などを指導。セルフプロデュース、セルフプロモーションできる力を養う事業内容を展開。						
授業の学習 内容	WEBサイトは作成して公開がゴールではなく、継続的に分析を行い改善していく必要がある。前期にプレオープンしたオウンドメディアをgoogleアナリティクスを利用して分析と改善するスキルを身につけ、PDCAサイクルを意識した運営を行う。また、動画をオウンドメディア掲載だけでなく、積極的にコンテストにも応募し、映像作品の企画制作力を身につける。						
到達目標	3年間の集大成として動画コンテンツ、SNS、それらを集約するオウンドメディアを仕上げ、卒業後のプロモーションに活用する。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月5日	講義・演習	googleアナリティクスの利用方法を学ぶ。 ケース別に分析方法を紹介し、WEBサイトのPDCAサイクルの基本を把握できる。	ワークシート
2	10月12日	講義・演習	SEOの基本と、今後のSEOの潮流についての解説。 SEOについて理解し、WEBサイトの改善に取り組むことができる。	ワークシート
3	10月19日	講義・演習	課外実習。 屋外での撮影手法(NDフィルター使用など)などを実践を通して理解できる。	カメラを所有している学生は持参すること
4	10月26日	講義・演習	前回撮影した動画素材を確認し、良かった点や改善点を分析する。カラーグレーディングの基礎を学び、理解できる。	ワークシート
5	11月2日	講義・演習	オウンドメディア・SNS掲載、またはコンテスト応募を目標とする映像作品の企画。実践を通して企画を行うことができる。	撮影、編集手法を復習しておく
6	11月16日	講義・演習	企画した映像作品の制作。機材を使いこなし、作品を作ることができる。	ワークシート
7	11月23日	講義・演習	企画した映像作品の制作。機材を使いこなし、作品を作ることができる。	ワークシート
8	11月30日	講義・演習	企画した映像作品の制作。機材を使いこなし、作品を作ることができる。	ワークシート
9	12月7日	講義・演習	企画した映像作品の制作。機材を使いこなし、作品を作ることができる。	ワークシート
10	12月14日	講義・演習	youtubeアナリティクスの利用方法を学ぶ。 ケース別に分析方法を紹介しyoutubeチャンネルのPDCAサイクルの基本を把握できる。	映像作品を完成させ、この日までに公開を済ませること。
11	12月21日	講義・演習	最終授業に向けての作品、プレゼン資料を準備する。	プレゼン資料はパワーポイントで制作する 경우가多いが、形態は不問。
12	1月11日	講義・演習	最終授業に向けての作品、プレゼン資料を準備する。	プレゼン資料はパワーポイントで制作する 경우가多いが、形態は不問。
13	1月18日	講義・演習	構築したオウンドメディア・SNS及び映像作品のプレゼンテーションを行う。	各種メディアへのURLをまとめ、プレゼン資料作成のもと提出すること
14	2月1日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
15	2月8日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
準備学習 時間外学習		ワークシートを読み授業内容を予習・復習する。日常的にパソコンを使用し、各種ソフトウェアの操作方法への理解を深める		
【使用教科書・教材・参考書】				
常設設備				

科目名	AT-Protocols(5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	足立優
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	作曲家、ギタリスト。様々なアーティストやアニメ等への楽曲提供やレコーディングを行う。						
授業の学習 内容	DAWを使用したオーディオ編集技術は現代ミュージシャンにとって欠かせない技術の一つである。よって、一人一台のPCを使用し、各授業ごとにテーマに沿った課題を作成し、基本的な操作方法や各種機能の使用方法など、確実に身に付けられるよう授業を展開する。						
到達目標	Protocolsの基本的な操作方法を理解し、オーディオの編集作業を行える能力を身につけることを目標とする。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義・演習	スタートアップガイド 目的と概要説明・macの基礎	講義で作成したものを各自で作成
2	4月27日	講義・演習	DAWとは(各種概要解説)	講義で作成したものを各自で作成
3	5月11日	講義・演習	DAW立ち上げ・セッション作成・ 各種ウィンドウの説明	講義で作成したものを各自で作成
4	5月18日	講義・演習	オーディオインポート・クリップトラックの 作成・ショートカットキーの説明	講義で作成したものを各自で作成
5	5月25日	講義・演習	オーディオの編集 (波形分割・コピー&ペースト・マーカー他)	講義で作成したものを各自で作成
6	6月1日	講義・演習	楽曲の分割・サイズ変更・書き出し	作成したデータの整理・復習
7	6月8日	講義・演習	オーディオの編集 (フェード・トリミング・サイズ変更)	講義で作成したものを各自で作成
8	6月15日	講義・演習	オーディオの編集 (カットアップ)	講義で作成したものを各自で作成
9	6月22日	講義・演習	複数トラックインポート (各種レベル、PAN調整)	講義で作成したものを各自で作成
10	6月29日	講義・演習	オートメーション作成 (ボリューム・PAN・ミュート他)	講義で作成したものを各自で作成
11	7月6日	講義・演習	オートメーション作成 (touch、latch、writeでの作成)	講義で作成したものを各自で作成
12	7月13日	講義・演習	テンポ検出&クリック作成 (タフトランジェント他)	講義で作成したものを各自で作成
13	8月24日	講義・演習	テンポ検出&クリック作成 (初級楽曲)	講義で作成したものを各自で作成
14	8月31日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
15	9月7日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
準備学習 時間外学習			Protocolsの操作を授業外でも行い、練習する(1日30分程度)ことを準備学習・時間外学習とする。	
【使用教科書・教材・参考書】				
常設機材				

科目名	AT-Protocols(6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	足立優
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	作曲家、ギタリスト。様々なアーティストやアニメ等への楽曲提供やレコーディングを行う。						
授業の学習 内容	前期で身につけたスキルを実践し、自身の音源政策を自身で行える知識を身につけられるよう授業を展開する。						
到達目標	各自、自宅システムの構築を想定する場合に必要な機材を知り、自らの演奏データの編集、書き出し等を行える知識を有することを目的とする。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月5日	講義・演習	自宅システムの構築方法 (インターフェース・マイク・ケーブル等について)	各自必要なものを考える
2	10月12日	講義・演習	自宅システムの構築方法とレコーディングについて	各自必要なものを考える
3	10月19日	講義・演習	エフェクト解説 (イコライザー)	講義で作成したものを各自で作成
4	10月26日	講義・演習	エフェクト実践 (イコライザーについての応用)	講義で作成したものを各自で作成
5	11月2日	講義・演習	エフェクト解説 (コンプレッサー)	講義で作成したものを各自で作成
6	11月16日	講義・演習	エフェクト実践 (コンプレッサーについての応用)	講義で作成したものを各自で作成
7	11月23日	講義・演習	オーディオの録音	講義で作成したものを各自で作成
8	11月30日	講義・演習	オーディオ編集 (クロスフェード・モドレー作成)	講義で作成したものを各自で作成
9	12月7日	講義・演習	オーディオ編集 (クオンタイズ・ストリップサイレンス)	講義で作成したものを各自で作成
10	12月14日	講義・演習	オーディオ編集 (テンポ変更・トランスポーズ)	講義で作成したものを各自で作成
11	12月21日	講義・演習	実践的な機能の解説・実践 (プリロール・ポストロール他)	講義で作成したものを各自で作成
12	1月11日	講義・演習	実践的な機能の解説・実践 (各種環境設定等)	講義で作成したものを各自で作成
13	1月18日	講義・演習	前期の復習・課題作成	作成したデータの整理
14	2月1日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
15	2月8日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
準備学習 時間外学習		Protocolsの操作を授業外でも行い、練習する(1日30分程度)ことを準備学習・時間外学習とする。		
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Arranging (5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	湯汲 哲也
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2002年 大阪スクールオブミュージック専門学校を卒業後、2003年からレコード会社avexの専属作曲家として、浜崎あゆみ、ももクロ、96猫、などの様々なアーティストに楽曲提供をしている。またテレビ番組やCMの作曲、UUUM所属のYoutuber、としみつ(東海オンエア)、リクラ(アバンティーズ)、JENNI etc.への楽曲提供&プロデュースなど幅広く活動している。						
授業の学習 内容	DAWを使って色々な楽器パートの特徴的なフレーズや表現方法を習得する事が主な内容で、音楽理論を交えながら編曲の手法を教えていく。						
到達目標	色々な楽器パートの特徴的なフレーズや表現方法を習得してクオリティーの高い音源が作れるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義・演習	各パートのベロシティとロケーションの設定方法を学んでドラムのノリを打ち込めるようになる。	付属の色々な種類のドラムキットの音を出してみる
2	4月27日	講義・演習	各パートのベロシティとロケーションの設定方法を学んでドラムのノリを打ち込めるようになる。	付属の色々な種類のドラムキットの音を出してみる
3	5月11日	講義・演習	ベロシティ、デュレーション、ロケーションの設定方法を学んでグループがあるBassを打ち込めるようになる。	付属の色々な種類のベースの音を出してみる
4	5月18日	講義・演習	演奏表現(ハンマリング・プリングオフ、グリッサンド、スライド)のプログラミングを学んでグループがあるBassを打ち込めるようになる。	付属の色々な種類のベースの音を出してみる
5	5月25日	講義・演習	演奏表現(コード・ストローク、ブラッシング・ミュート、カッティング)のプログラミングを学んでギターのバックイングを打ち込めるようになる。	付属の色々な種類のギターを音を出してみる
6	6月1日	講義・演習	ジャンル別の両手を使ってのバックイングを学んでピアノのバックイングが打ち込めるようになる。	付属の色々な種類のピアノの音を出してみる
7	6月8日	講義・演習	各ストリングス系楽器(バイオリン、ビオラ、チェロ、コントラバス)の調弦および音域を学んでストリングスの種類と特徴を理解し、打ち込みができるようになる。	付属の色々な種類のストリングスの音を出してみる
8	6月15日	講義・演習	各ストリングス系楽器(バイオリン、ビオラ、チェロ、コントラバス)のフレーズを学んでストリングスの種類と特徴を理解し、打ち込みができるようになる。	付属の色々な種類のストリングスの音を出してみる
9	6月22日	講義・演習	ピッチベンド、エクスプレッションを使いながらホーンのフレーズを学んでホーンのフレーズを打ち込めるようになる。	付属の色々な種類のホーンの音を出してみる
10	6月29日	講義・演習	良い音を録るレコーディング方法を学んでレコーディングができるようになる。	マイクを使って色々な音を録音してみる
11	7月6日	講義・演習	波形編集を学んで録ったオーディオをEDITできるようになる。	録った音に色々なエフェクトを掛けてみる
12	7月13日	講義・演習	EQやCompを使用して音の変化を学んで各楽器の帯域が分かるようになる。	録った音に色々なエフェクトを掛けてみる
13	8月24日	講義・演習	トラックインサートとマスターチャンネルに刺すプラグインを学んで、自分の楽曲に必要なプラグインか不要なプラグインかが判断できるようになる。	録った音に色々なエフェクトを掛けてみる
14	8月31日	講義・演習	イベント実践を通しての実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
15	9月7日	講義・演習	イベント実践を通しての実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
準備学習 時間外学習			DAW付属の音源やプラグインを全てチェックしておく。	
【使用教科書・教材・参考書】				
オリジナル				

科目名	Arranging (6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	湯汲 哲也
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2002年 大阪スクールオブミュージック専門学校を卒業後、2003年からレコード会社avexの専属作曲家として、浜崎あゆみ、ももクロ、96猫、などの様々なアーティストに楽曲提供をしている。またテレビ番組やCMの作曲、UUUM所属のYouTuber、としみつ(東海オンエア)、リクア(アバンティーズ)、JENNI etc.への楽曲提供&プロデュースなど幅広く活動している。						
授業の学習 内容	DAWを使って色々な楽器パートの特徴的なフレーズや表現方法を習得する事が主な内容で、音楽理論を交えながら編曲の手法を教えていく。						
到達目標	色々な楽器パートの特徴的なフレーズや表現方法を習得してクオリティーの高い音源が作れるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月5日	講義・演習	ドラムの各パーツの音色のバランスを学んでプリセットを使わずドラムセットを組めるようになる。	付属の色々な種類のドラムキットの音をEDITしてみる
2	10月12日	講義・演習	ドラムの各パーツの音色のバランスを学んでプリセットを使わずドラムセットを組めるようになる。	付属の色々な種類のドラムキットの音をEDITしてみる
3	10月19日	講義・演習	演奏表現(ハンマリング・プリングオフ、グリッサンド、スライド)のプログラミングを学んでBassの感情表現を打ち込みでできるようになる。	付属の色々な種類のベースの音をEDITしてみる
4	10月26日	講義・演習	根音以外の音を使って動きのあるベースを学んで上下の立体感をベースで作れるようになる。	付属の色々な種類のベースの音をEDITしてみる
5	11月2日	講義・演習	演奏表現(チョーキング、ピブラート、スライドハンマリング・プリングオフ)のプログラミングを学んでギターの感情表現を打ち込みでできるようになる。	付属の色々な種類のギターの音をEDITしてみる
6	11月16日	講義・演習	エレピのボイシング(オープンボイシング)を学んで少ない音数でも美しい広がりがあるボイシングを奏でられるようになる。	付属の色々な種類のエレピの音を出してみる
7	11月23日	講義・演習	弦楽4重奏を学んでストリングスのフレーズを作れるようになる。	付属の色々な種類のストリングスの音をEDITしてみる
8	11月30日	講義・演習	弦楽4重奏を学んでストリングスで裏メロを作れるようになる。	付属の色々な種類のストリングスの音をEDITしてみる
9	12月7日	講義・演習	ホーンの奏法(シェイク、アタック・ベンド、ポルタメント、タンギング/スラー、フォール・オフ/アップ、ドロップ)を学んでホーンの奏法を打ち込めるようになる。	付属の色々な種類のホーンの音をEDITしてみる
10	12月14日	講義・演習	EQ,コンプ、ディエッサーを用いたボーカル専用処理を学んでボーカルを綺麗に処理できるようになる。	ボーカルに色々なエフェクトをかけてみる
11	12月21日	講義・演習	EQ,コンプ、ディエッサーを用いたボーカル専用処理を学んでボーカルを綺麗に処理できるようになる。	ボーカルに色々なエフェクトをかけてみる
12	1月11日	講義・演習	ボリュームオートメーションを使いグループを学んでグループを感じられるMixができるようになる。	トラックに色々なオートメーションを使ってアレンジをしてみる
13	1月18日	講義・演習	ボリュームオートメーションを使いグループを学んでグループを感じられるMixができるようになる。	トラックに色々なオートメーションを使ってアレンジをしてみる
14	2月1日	講義・演習	イベント実践を通しての実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
15	2月8日	講義・演習	イベント実践を通しての実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
準備学習 時間外学習			DAW付属の音源やプラグインを全てチェックしておく。	
【使用教科書・教材・参考書】				
オリジナル				

科目名	Media Contents(5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	藤田陽平
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	90 (6単位)		
教員の略歴	MVディレクター、舞台(ミュージカル、2.5次元等)、ライブ、イベント等の映像制作。						
授業の学習 内容	1・映像編集の技法を理解し今後発展させる為。 2・映像基礎を学習し、ライブ、コンサート、演劇、ミュージックビデオ等での使用方法、効果、創造性を学習する。 3・ワークフローを理解し、個人の企画力、構成力を養う。 4・実例を参考に、編集ソフトの操作を学習。						
到達目標	画像編集、映像編集ソフトウェアの操作ができる。 グループワークで、チーム間の役割・連携また、撮影機材の基本的操作ができる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義・演習	映像編集の実演、基礎を学ぶ。	作業ワークフローを理解する。
2	4月24日	講義・演習	画像編集ソフトの基本操作を学ぶ。	ソフトウェア操作を習得する。
3	5月8日	講義・演習	画像編集ソフトの基本操作を学ぶ。	ソフトウェア操作を習得する。
4	5月15日	講義・演習	画像編集ソフトの基本操作を学ぶ。	ソフトウェア操作を習得する。
5	5月22日	講義・演習	画像編集ソフトの基本操作を学ぶ。	ソフトウェア操作を習得する。
6	5月29日	講義・演習	個人での企画立案、構成を学ぶ。	企画案を準備する。
7	6月5日	講義・演習	映像編集ソフトの基本操作を学ぶ。	課題編集、制作。
8	6月12日	講義・演習	映像編集ソフトの基本操作を学ぶ。	課題編集、制作。
9	6月19日	講義・演習	授業内課題発表、プレゼンテーション。	発表準備、プレゼン資料作成。
10	6月26日	講義・演習	映像編集ソフトの操作を学ぶ。	課題編集、制作。
11	7月3日	講義・演習	映像編集ソフトの操作を学ぶ。	課題編集、制作。
12	7月10日	講義・演習	映像編集ソフトの操作を学ぶ。	課題編集、制作。
13	8月21日	講義・演習	授業内課題発表、プレゼンテーション。	発表準備、プレゼン資料作成。
14	8月28日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通して舞台演出を学ぶ	レポート提出
15	9月4日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通して舞台演出を学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			授業時間内の制作が中心で、授業時間内で終わらせなかったものを準備学習とします。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Media Contents(6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	藤田陽平
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	90 (6単位)		
教員の略歴	MVディレクター、舞台(ミュージカル、2.5次元等)、ライブ、イベント等の映像制作。						
授業の学習 内容	1・映像編集の技法を理解し今後発展させる為。 2・映像基礎を学習し、ライブ、コンサート、演劇、ミュージックビデオ等での使用方法、効果、創造性を学習する。 3・ワークフローを理解し、個人の企画力、構成力を養う。 4・実例を参考に、編集ソフトの操作を学習。						
到達目標	画像編集、映像編集ソフトウェアの操作ができる。撮影機材の基本的操作ができる。グループワークで、チーム間の連携、役割等を学ぶ。一年生を牽引出来る。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月2日	講義・演習	後期ガイダンス	レポート提出
2	10月9日	講義・演習	撮影器材(一眼レフ、三脚)の基礎を学ぶ。	機材操作を習得する。
3	10月16日	講義・演習	撮影器材の基礎を学ぶ。ストップモーション	機材操作を習得する。
4	10月23日	講義・演習	撮影器材の基礎を学ぶ。クロマキー合成	機材操作を習得する。
5	10月30日	講義・演習	グループワーク演習	ソフトウェア操作を習得する。
6	11月6日	講義・演習	グループワーク演習	ソフトウェア操作を習得する。
7	11月13日	講義・演習	グループワーク演習 発表	企画案を準備する。
8	11月20日	講義・演習	修了制作・準備	課題編集、制作。
9	11月27日	講義・演習	修了制作・期間	課題編集、制作。
10	12月4日	講義・演習	修了制作・期間	課題編集、制作。
11	12月11日	講義・演習	修了制作・期間	課題編集、制作。
12	12月18日	講義・演習	修了制作・期間	課題編集、制作。
13	1月15日	講義・演習	一年時修了作品 プレゼンテーション	発表準備、プレゼン資料作成。
14	1月29日	講義・演習	イベント実践(We are TSM!)を通して舞台演出を学ぶ	レポート提出
15	2月5日	講義・演習	イベント実践(We are TSM!)を通して舞台演出を学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	楽器応用(5) Gt Adv(5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	廣瀬昌明
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	Brainsout, イガバンBB (NHK「探検バクモン」OP/EDテーマ)などの他、数々のアーティストのプロデュース、ライブ、レコーディングなど。伊東たけし、エリック・ミヤシロ、ポール・ジャクソンと共演。						
授業の学習 内容	MC1,MC2で扱ったスケール／アルペジオ／コードワーク／テクニックをベースに、より自由に、よりハーモニックに演奏するためのアドバンス・アプローチを学んでいきます。						
到達目標	テンションコード、スラッシュコード、展開形の各コードに対して、複数のアプローチを演奏できるようになる。 代理コードを使って、オリジナルのアレンジを行えるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義・演習	アッパー・ストラクチャー(1)	iii/I,V/I,vii/I
2	5月10日	講義・演習	アッパー・ストラクチャー(2)	ii/I,IV/I,VI/I
3	5月17日	講義・演習	ダイアトニックコードのグループ化	Maj7,m7,dom7,m7b5
4	5月24日	講義・演習	ダイアトニックコードのペントニック化	メジャーペンタとマイナーペンタで切り分ける
5	5月31日	講義・演習	特定のコード進行で適切なスケールを導き出す	キー、スプリット、ペントニック
6	6月7日	講義・演習	6/major7のテンションとアプローチ	9,#11,13
7	6月14日	講義・演習	minor7のテンションとアプローチ	9,b9,11,b13,13
8	6月21日	講義・演習	dom7/susのテンションとアプローチ	b9,#9,b5,#5,b13
9	6月28日	講義・演習	minor7b5のテンションとアプローチ	9,11,b13
10	7月5日	講義・演習	インバージョンを理解する(R,3,5,7)	1-4弦、2-5弦、3-6弦
11	7月12日	講義・演習	2種類のディミニッシュスケール	ディミニッシュ、コンビネーションオブディミニッシュ
12	7月19日	講義・演習	代理コードアイデア(1)	曲のアナライズを行う
13	8月23日	講義・演習	代理コードアイデア(2)	コードアレンジを行ってみる
14	8月30日	講義・演習	イベント実践を通しての実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
15	9月6日	講義・演習	イベント実践を通しての実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
準備学習 時間外学習		授業内容を予習・復習し、実際にギターを弾きながらスケールへの理解を深める。(1日1時間程度)		
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	楽器応用(5) Ba Adv(5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	加納誠人
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	蒼井翔太「Eclipse」MV出演・田村芽実ワンマンライブ「めいめい白書」サポート出演・halca「LisAni! NAVI」テーマソング「サカナイトデイズ」レコーディング参加						
授業の学習 内容	目標とされる演奏基準に到達するためのトレーニング方、考え方、自己修正などを教授する。						
到達目標	ベースという楽器を通して音楽表現に関する体感を積み重ねることにより、スタンダードなリズムとフィールを習得する事を目的とする。 各種トレーニングの消化や自発的研究活動の延長線上に、タイム感と音感の重要性を理解し、グルーヴに対する気付きが生まれる事が目標となる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
2	5月10日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
3	5月17日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
4	5月24日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
5	5月31日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
6	6月7日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
7	6月14日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
8	6月21日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
9	6月28日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
10	7月5日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
11	7月12日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
12	7月19日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
13	8月23日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
14	8月30日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
15	9月6日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
準備学習 時間外学習		授業内容を予習・復習し、実際にベースを弾きながらスケールへの理解を深める。(1日1時間程度)		
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	楽器応用(5) key SPL(5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	土屋剛
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2004年から東京スクールオブミュージック&ダンス専門学校キーボード講師						
授業の学習 内容	他授業の全体的なフォローおよび学生個人が希望する項目について、授業外の内容も含めて指導する。						
到達目標	プロ演奏者としての適性発見の一助となり、プロに必要な技能を掘り下げて習得する事を目標とする。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
2	5月10日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
3	5月17日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
4	5月24日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
5	5月31日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
6	6月7日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
7	6月14日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
8	6月21日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
9	6月28日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
10	7月5日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
11	7月12日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
12	7月19日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
13	8月23日	講義・演習	前期まとめ・試験。	前期課題曲から試験で使う曲を選んで練習。
14	8月30日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベントでの自分の役割を確認しておく。
15	9月6日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベントでの自分の役割を確認しておく。
準備学習 時間外学習		普段の授業や授業外での自分なりの課題・疑問点を整理しておく。		
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	楽器応用(5) Vocal Adv(5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員 潤豊 吉田華奈 キム・ゴン ヒョン
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)	
教員の略歴	THE SOULMATICICSのメンバーとして様々なコンサート、イベント、Recに参加。多方面で活躍中。					
授業の学習 内容	ボイストレーニングおよび歌唱指導					
到達目標	ボイストレーニング、および歌唱における基礎の向上					
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義・演習	自己紹介、目標の確認、発声メソッドの説明、指導	発声練習及び課題曲練習
2	5月10日	講義・演習	外化、姿勢呼吸、イーストレッチレクチャー、歌唱指導	発声練習及び課題曲練習
3	5月17日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱指導、	発声練習及び課題曲練習
4	5月24日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
5	5月31日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
6	6月7日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
7	6月14日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
8	6月21日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
9	6月28日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
10	7月5日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
11	7月12日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
12	7月19日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
13	8月23日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	基礎練習、課題図書を読み、レポート
14	8月30日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント課題曲のアナライズ
15	9月6日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント課題曲のアナライズ
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	楽器応用(6) Gt Adv(6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	廣瀬昌明
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	Brainsout, イガバンBB (NHK「探検バクモン」OP/EDテーマ)などの他、数々のアーティストのプロデュース、ライブ、レコーディングなど。伊東たけし、エリック・ミヤシロ、ポール・ジャクソンと共演。						
授業の学習 内容	MC1,MC2で扱ったスケール／アルペジオ／コードワーク／テクニックをベースに、より自由に、よりハーモニックに演奏するためのアドバンス・アプローチを学んでいきます。						
到達目標	テンションコード、スラッシュコード、展開形の各コードに対して、複数のアプローチを演奏できるようになる。 代理コードを使って、オリジナルのアレンジを行えるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月4日	講義・演習	メロディックマイナーのモード(1)	V7b5,#5,b9,#9
2	10月11日	講義・演習	メロディックマイナーのモード(2)	I7#4
3	10月18日	講義・演習	代理コードアプローチとアレンジ	類似コードをグループ化する
4	10月25日	講義・演習	maj7インバージョン	3.5.7からの展開形
5	11月1日	講義・演習	m7インバージョン	3.5.7からの展開形
6	11月8日	講義・演習	dom7/susインバージョン	3.5.7からの展開形
7	11月15日	講義・演習	m7b5インバージョン	3.5.7からの展開形
8	11月22日	講義・演習	ボイス・リーディング(1)	I-ii-iii-IV-V-iv-vii上行下行
9	11月29日	講義・演習	ボイス・リーディング(2) その他の進行の可能性	ii-bII7-I,ii-bII7-i
10	12月6日	講義・演習	クロマチック・アプローチ	メジャー／マイナー各スケールで試す
11	12月13日	講義・演習	dimアプローチADV	I-biidim-ii-biiidim
12	12月20日	講義・演習	ポリコードとアプローチ・バリエーション	トライアド／トライアドでコードを作る
13	1月10日	講義・演習	「良いミュージシャンとは？」 テクニックとトレーニング、知識をレベルアップする	総復習
14	1月17日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント課題曲のアナライズ
15	1月31日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント課題曲のアナライズ
準備学習 時間外学習		授業内容を予習・復習し、実際にギターを弾きながらスケールへの理解を深める。(1日1時間程度)		
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	楽器応用(6) Ba Adv(6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	加納誠人
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	蒼井翔太「Eclipse」MV出演・田村芽実ワンマンライブ「めいめい白書」サポート出演・halca「LisAni! NAVI」テーマソング「サカナイトデイズ」レコーディング参加						
授業の学習 内容	目標とされる演奏基準に到達するためのトレーニング方、考え方、自己修正などを教授する。						
到達目標	ベースという楽器を通して音楽表現に関する体感を積み重ねることにより、スタンダードなリズムとフィールを習得する事を目的とする。 各種トレーニングの消化や自発的研究活動の延長線上に、タイム感と音感の重要性を理解し、グルーブに対する気付きが生まれる事が目標となる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月4日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
2	10月11日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
3	10月18日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
4	10月25日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
5	11月1日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
6	11月8日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
7	11月15日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
8	11月22日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
9	11月29日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
10	12月6日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
11	12月13日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
12	12月20日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
13	1月10日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
14	1月17日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント課題曲のアナライズ
15	1月31日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント課題曲のアナライズ
準備学習 時間外学習		授業内容を予習・復習し、実際にベースを弾きながらスケールへの理解を深める。(1日1時間程度)		
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	楽器応用(6) key SPL(6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	土屋剛
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2004年から東京スクールオブミュージック&ダンス専門学校キーボード講師						
授業の学習 内容	他授業の全体的なフォローおよび学生個人が希望する項目について、授業外の内容も含めて指導する。						
到達目標	プロ演奏者としての適性発見の一助となり、プロに必要な技能を掘り下げて習得する事を目標とする。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月4日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
2	10月11日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
3	10月18日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
4	10月25日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
5	11月1日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
6	11月8日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
7	11月15日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
8	11月22日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
9	11月29日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
10	12月6日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
11	12月13日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
12	12月20日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
13	1月10日	講義・演習	後期まとめ・試験。	後期課題曲から試験で使う曲を選んで練習。
14	1月17日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント課題曲のアナライズ
15	1月31日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント課題曲のアナライズ
準備学習 時間外学習		普段の授業や授業外での自分なりの課題・疑問点を整理しておく。		

科目名	楽器応用(6) Vocal Adv(6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員 潤豊 吉田華奈 キム・ゴン ヒョン
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)	
教員の略歴	THE SOULMATICCSが主催するJASRA認定メンバーとして様々なコンサート、イベント、Recに参加。多方面で活躍中。					
授業の学習 内容	ボイストレーニングおよび歌唱指導					
到達目標	ボイストレーニング、および歌唱における基礎、パフォーマンス力の向上					
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月4日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
2	10月11日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
3	10月18日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
4	10月25日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
5	11月1日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
6	11月8日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
7	11月15日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
8	11月22日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
9	11月29日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
10	12月6日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
11	12月13日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
12	12月20日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
13	1月10日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	基礎練習、課題図書を読み、レポート
14	1月17日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント課題曲のアナライズ
15	1月31日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント課題曲のアナライズ
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	音楽ビジネスA&R概論(7)	必修 選択	選択必修	年次	4	担当教員	藤崎昌弘
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	音楽大学卒業後、A&R、原版制作ディレクター、アレンジャー、サウンドプロデューサーとして勤務。木梨憲武のA&R、コンサート制作以外に、MYNAME、Ryu Siwon、Block B等のK-POPのA&R、コンサート制作を数多くの手がける。						
授業の学習 内容	音楽ビジネスに関わる仕事とはどういうものがあるか。この科目を受講する学生は、音楽業界の様々な仕事がどういうものであるかということを理解し、これまでイメージしてきた音楽業界というものとの違いを意識させる。そういった中で、どのような考え方や能力が求められることを意識できるようにし、「音楽業界」において働くとはどういう意義を持ち、どのような人間的資質が求められており、評価されるのかを理解できるようになるのがねらいである。						
到達目標	本科目では、何気なく呆然とイメージしていた「音楽業界」というものに対してより具体的に、職種を紹介や説明、どのような役割があるのかを可能な限り理解ができるようにする。そういった中で、日々活動している社会の中で自分を位置付けること、業種・企業・職種を自分の適性や興味・関心と結びつけて理解すること、社会にでてから活動するために必要な能力を具体的にイメージすること、社会や組織で協働することの重要性を理解することなどができるようになることを目標としている。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義・演習	音楽業界について全体を理解する	授業後談レポート課題
2	4月24日	講義・演習	レコード会社の業務について理解する	授業後談レポート課題
3	5月8日	講義・演習	プロダクションの業務について理解する	授業後談レポート課題
4	5月15日	講義・演習	コンサートに関わる業務について理解する	授業後談レポート課題
5	5月22日	講義・演習	レコーディング、楽曲制作の業務について理解する	授業後談レポート課題
6	5月29日	講義・演習	A&Rについて理解する	授業後談レポート課題
7	6月5日	講義・演習	プロモーターについて理解する	授業後談レポート課題
8	6月12日	講義・演習	販促について理解する	授業後談レポート課題
9	6月19日	講義・演習	マネージャーについて理解する	授業後談レポート課題
10	6月26日	講義・演習	プロデューサーについて理解する	授業後談レポート課題
11	7月3日	講義・演習	コンサート制作について理解する	授業後談レポート課題
12	7月10日	講義・演習	K-POPを中心とした海外アーティストの仕組みについて理解する	授業後談レポート課題
13	8月21日	講義・演習	全体のまとめ	授業後談レポート課題
14	8月28日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通してマネジメントを学ぶ	レポートの提出
15	9月4日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通してマネジメントを学ぶ	レポートの提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	音楽ビジネスA&R概論(8)	必修 選択	選択必修	年次	4	担当教員	藤崎昌弘
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	音楽大学卒業後、A&R、原版制作ディレクター、アレンジャー、サウンドプロデューサーとして勤務。木梨憲武のA&R、コンサート制作以外に、MYNAME、Ryu Siwon、Block B等のK-POPのA&R、コンサート制作を数多く手がける。						
授業の学習 内容	音楽ビジネスに関わる仕事とはどういうものがあるか。この科目を受講する学生は、音楽業界の様々な仕事がどういうものであるかということを理解し、これまでイメージしてきた音楽業界というものとの違いを意識させる。そういった中で、どのような考え方や能力が求められることを意識できるようにし、「音楽業界」において働くとはどういう意義を持ち、どのような人間的資質が求められるか、評価されるのかを理解できるようになるのがねらいである。						
到達目標	本科目では、何気なく呆然とイメージしていた「音楽業界」というものに対してより具体的に、職種の紹介や説明、どのような役割があるのかを可能な限り理解ができるようにする。そういった中で、日々活動している社会の中で自分を位置付けること、業種・企業・職種を自分の適性や興味・関心と結びつけて理解すること、社会にでてから活動するために必要な能力を具体的にイメージすること、社会や組織で協働することの重要性を理解することなどができるようになることを目標としている。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月2日	講義・演習	前期の授業を復習し、理解を深める	授業後談レポート課題□
2	10月9日	講義・演習	レコード会社を中心とした業種と企業について理解する	授業後談レポート課題□
3	10月16日	講義・演習	プロダクションを中心に業種と企業について理解する	授業後談レポート課題□
4	10月23日	講義・演習	メジャーとインディーズの違いについて理解する	授業後談レポート課題□
5	10月30日	講義・演習	インディーズの成功例を研究して、理解を深める	授業後談レポート課題□
6	11月6日	講義・演習	ファンクラブについて理解する	授業後談レポート課題□
7	11月13日	講義・演習	ミュージックビデオの制作について理解する	授業後談レポート課題□
8	11月20日	講義・演習	アートワーク(アーティスト写真、アルバムジャケット)の制作について理解する	授業後談レポート課題□
9	11月27日	講義・演習	歌番組などのTVの流れについて理解する	授業後談レポート課題□
10	12月4日	講義・演習	近年K-POPや、中国方面のワールドワイドのアーティストが増える中、そこに関わるビジネスについて理解する	授業後談レポート課題□
11	12月11日	講義・演習	実際に配信をリリースするにはどのような流れで進めていくかを理解し、シミュレーションする①	授業後談レポート課題□
12	12月18日	講義・演習	実際に配信をリリースするにはどのような流れで進めていくかを理解し、シミュレーションする②	授業後談レポート課題□
13	1月15日	講義・演習	全体のまとめ	授業後談レポート課題□
14	1月29日	講義・演習	イベント実践(We are TSM!)を通してマネジメントを学ぶ	レポートの提出□
15	2月5日	講義・演習	イベント実践(We are TSM!)を通してマネジメントを学ぶ	レポートの提出□
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	K-POP音楽ビジネスA&R概論(7)	必修 選択	選択必修	年次	4	担当教員	藤崎昌弘
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	音楽大学卒業後、A&R、原版制作ディレクター、アレンジャー、サウンドプロデューサーとして勤務。木梨憲武のA&R、コンサート制作以外に、MYNAME、Ryu Siwon、Block B等のK-POPのA&R、コンサート制作を数多くな手ける。						
授業の学習 内容	音楽ビジネスに関わる仕事とはどういうものがあるか。この科目を受講する学生は、音楽業界の様々な仕事がどういうものであるかということを理解し、これまでイメージしてきた音楽業界というものとの違いを意識させる。そういった中で、どのような考え方や能力が求められることを意識できるようにし、「音楽業界」において働くとはどういう意義を持ち、どのような人間的資質が求められており、評価されるのかを理解できるようになるのがねらいである。						
到達目標	本科目では、何気なく呆然とイメージしていた「音楽業界」というものに対してより具体的に、職種を紹介や説明、どのような役割があるのかを可能な限り理解ができるようにする。そういった中で、日々活動している社会の中で自分を位置付けること、業種・企業・職種を自分の適性や興味・関心と結びつけて理解すること、社会にでてから活動するために必要な能力を具体的にイメージすること、社会や組織で協働することの重要性を理解することなどができるようになることを目標にしている。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義・演習	音楽業界について全体を理解する	授業後談レポート課題
2	5月10日	講義・演習	レコード会社の業務について理解する	授業後談レポート課題
3	5月17日	講義・演習	プロダクションの業務について理解する	授業後談レポート課題
4	5月24日	講義・演習	コンサートに関わる業務について理解する	授業後談レポート課題
5	5月31日	講義・演習	レコーディング、楽曲制作の業務について理解する	授業後談レポート課題
6	6月7日	講義・演習	A&Rについて理解する	授業後談レポート課題
7	6月14日	講義・演習	プロモーターについて理解する	授業後談レポート課題
8	6月21日	講義・演習	販促について理解する	授業後談レポート課題
9	6月28日	講義・演習	マネージャーについて理解する	授業後談レポート課題
10	7月5日	講義・演習	プロデューサーについて理解する	授業後談レポート課題
11	7月12日	講義・演習	コンサート制作について理解する	授業後談レポート課題
12	7月19日	講義・演習	K-POPを中心とした海外アーティストの仕組みについて理解する	授業後談レポート課題
13	8月23日	講義・演習	全体のまとめ	授業後談レポート課題
14	8月30日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通してマネジメントを学ぶ	レポートの提出
15	9月6日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通してマネジメントを学ぶ	レポートの提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	K-POP音楽ビジネスA&R概論(8)	必修 選択	選択必修	年次	4	担当教員	藤崎昌弘
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	音楽大学卒業後、A&R、原版制作ディレクター、アレンジャー、サウンドプロデューサーとして勤務。木梨憲武のA&R、コンサート制作以外に、MYNAME、Ryu Siwon、Block B等のK-POPのA&R、コンサート制作を数多くな手ける。						
授業の学習 内容	音楽ビジネスに関わる仕事とはどういうものがあるか。この科目を受講する学生は、音楽業界の様々な仕事がどういうものであるかということを理解し、これまでイメージしてきた音楽業界というものとの違いを意識させる。そういった中で、どのような考え方や能力が求められることを意識できるようにし、「音楽業界」において働くとはどういう意義を持ち、どのような人間的資質が求められており、評価されるのかを理解できるようになるのがねらいである。						
到達目標	本科目では、何気なく呆然とイメージしていた「音楽業界」というものに対してより具体的に、職種を紹介や説明、どのような役割があるのかを可能な限り理解ができるようにする。そういった中で、日々活動している社会の中で自分を位置付けること、業種・企業・職種を自分の適性や興味・関心と結びつけて理解すること、社会にでてから活動するために必要な能力を具体的にイメージすること、社会や組織で協働することの重要性を理解することなどができるようになることを目標としている。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月4日	講義・演習	前期の授業を復習し、理解を深める	授業後談レポート課題□
2	10月11日	講義・演習	レコード会社を中心とした業種と企業について理解する	授業後談レポート課題□
3	10月18日	講義・演習	プロダクションを中心に業種と企業について理解する	授業後談レポート課題□
4	10月25日	講義・演習	メジャーとインディーズの違いについて理解する	授業後談レポート課題□
5	11月1日	講義・演習	インディーズの成功例を研究して、理解を深める	授業後談レポート課題□
6	11月8日	講義・演習	ファンクラブについて理解する	授業後談レポート課題□
7	11月15日	講義・演習	ミュージックビデオの制作について理解する	授業後談レポート課題□
8	11月22日	講義・演習	アートワーク(アーティスト写真、アルバムジャケット)の制作について理解する	授業後談レポート課題□
9	11月29日	講義・演習	歌番組などのTVの流れについて理解する	授業後談レポート課題□
10	12月6日	講義・演習	近年K-POPや、中国方面のワールドワイドのアーティストが増える中、そこに関わるビジネスについて理解する	授業後談レポート課題□
11	12月13日	講義・演習	実際に配信をリリースするにはどのような流れで進めていくかを理解し、シミュレーションする①	授業後談レポート課題□
12	12月20日	講義・演習	実際に配信をリリースするにはどのような流れで進めていくかを理解し、シミュレーションする②	授業後談レポート課題□
13	1月10日	講義・演習	全体のまとめ	授業後談レポート課題□
14	1月17日	講義・演習	イベント実践(We are TSM!)を通してマネジメントを学ぶ	レポートの提出□
15	1月31日	講義・演習	イベント実践(We are TSM!)を通してマネジメントを学ぶ	レポートの提出□
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	プロダクションワーク(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	松本明浩
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	マネジメント全業務、営業全般、スカウト、育成、社内新人育成等の業務を行う 現在は個人事務所を立ち上げマネジメントプロデュース業・キャストینگ業・KPOP関連事業・イベント関連事業等に従事						
授業の学習 内容	芸能・エンタメ業界の役割、タレントの役割、マネジメント・事務所側の役割等、各テーマに沿って細かく掘り下げて話していく。又、世の中の動きや流行に応じて一般視聴者、消費者が求めるものを常に追求し作り上げていく事を自らが考えられるようにしていく。一人一人の創造力、感受性、思いやり、礼儀、コミュニケーション能力を培ってもらう。タレント自身が活動する中で、なくてはならない存在のマネージャーの実際の経験談を交えながらも、毎月不定期で、各分野で活躍しているマネージャーの先輩をゲストとしてお呼びし、トーク形式で授業を行う。実際に現場研修も不定期で行い体験してもらう。マネージャーとして働く苦悩や楽しみ、やりがい、人のために動く喜びを学んでもらいながらも、実践で役立つ動きやか考え方を知得してもらい、シンプルに「エンタメ業界の楽しさ」を知ってもらう。						
到達目標	①「インプット(興味・情報収集)」 芸能・エンタメ業界、又それだけに限らず、世の中の動向に興味を持ってもらう ②「夢と現実」 業界で働く上で実際に起こるそれぞれの「やりがいや喜び、苦悩や厳しさ」を知ってもらう ③「精神力」 外・内面的に自分磨きと努力が大事。仕事への覚悟と体力、強い精神力、忍耐力を養う ④「タレントについて」タレント発掘の仕方、育て方、接し方、戦略の立て方 ⑤「裏方の業務内容」芸能事務所、マネージャーの業務内容、営業や現場での心得・注意やトラブル対処法を知ってもらう ⑥「人間力」タレントもスタッフも、物じゃなく人を売る上で大切な「人間力」を学び、社会に貢献する立派な人材を育てる						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義・演習	エンタメ業界について全体を知る①	後日レポート提出
2	5月9日	講義・演習	芸能事務所の業務内容を把握する①	後日レポート提出
3	5月16日	講義・演習	マネージャーの業務内容を把握する①	後日レポート提出
4	5月23日	講義・演習	売れているタレントをリサーチ。研究する①	後日レポート提出
5	5月30日	講義・演習	ゲスト講義① マネージャーの経験談・現状把握	後日レポート提出
6	6月6日	講義・演習	タレント発掘・スカウトの仕方を実践・自己表現・コミュカを付ける	後日レポート提出
7	6月13日	講義・演習	プロフィール作成・宣材写真の段取りを実践・紙一枚のプレゼン力を身につける	後日レポート提出
8	6月20日	講義・演習	営業の作法、メールの作法、仲良くなる方法実践・営業で気をつける事①	後日レポート提出
9	6月27日	講義・演習	タレントのコミュニケーション・育成のやり方を学ぶ①	後日レポート提出
10	7月4日	講義・演習	現場での動き・気遣い・注意点・トラブル対処法を学ぶ①	後日レポート提出
11	7月11日	講義・演習	台本読み(感性・想像力・キャストینگ力等を身につける) ①	事前映像資料鑑賞・後日レポート提出
12	7月18日	講義・演習	ゲスト講義② 俳優担当マネージャーの経験談・現状把握	後日レポート提出
13	8月22日	講義・演習	前期内容振り返り・実践(先生:クライアント・タレント役/学生:マネージャー役)	テスト(プレゼン)
14	8月29日	講義・演習	イベント実践を通してプロダクション業務を学ぶ	レポート
15	9月5日	講義・演習	イベント実践を通してプロダクション業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	プロダクションワーク(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	松本明浩
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	マネジメント全業務、営業全般、スカウト、育成、社内新人育成等の業務を行う 現在は個人事務所を立ち上げマネジメントプロデュース業・キャスティング業・KPOP関連事業・イベント関連事業等に従事						
授業の学習 内容	芸能・エンタメ業界の役割、タレントの役割、マネジメント・事務所側の役割等、各テーマに沿って細かく掘り下げて話していく。又、世の中の動きや流行に応じて一般視聴者、消費者が求めるものを常に追求し作り上げていく事を自らが考えられるようにしていく。一人一人の創造力、感受性、思いやり、礼儀、コミュニケーション能力を培ってもらう。タレント自身が活動する中で、なくてはならない存在のマネージャーの実際の経験談を交えながらも、毎月不定期で、各分野で活躍しているマネージャーの先輩をゲストとしてお呼びし、トーク形式で授業を行う。実際に現場研修も不定期で行い体験してもらう。マネージャーとして働く苦悩や楽しみ、やりがい、人のために動く喜びを学んでもらいながらも、実践で役立つ動きやか考え方を知得してもらい、シンプルに「エンタメ業界の楽しさ」を知ってもらう。						
到達目標	①「インプット(興味・情報収集)」 芸能・エンタメ業界、又それだけに限らず、世の中の動向に興味を持ってもらう ②「夢と現実」 業界で働く上で実際に起こるそれぞれの「やりがいや喜び、苦悩や厳しさ」を知ってもらう ③「精神力」 外・内面的に自分磨きと努力が大事。仕事への覚悟と体力、強い精神力、忍耐力を養う ④「タレントについて」タレント発掘の仕方、育て方、接し方、戦略の立て方 ⑤「裏方の業務内容」芸能事務所、マネージャーの業務内容、営業や現場での心得・注意やトラブル対処法を知ってもらう ⑥「人間力」タレントもスタッフも、物じゃなく人売る上で大切な「人間力」を学び、社会に貢献する立派な人材を育てる						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月3日	講義・演習	アーティスト・アーティストマネージャーについて知る①	後日レポート提出
2	10月10日	講義・演習	ゲスト講義③ アーティスト担当マネージャーの経験談・現状把握	後日レポート提出
3	10月17日	講義・演習	バラエティタレント・マネージャーについて知る①	後日レポート提出
4	10月24日	講義・演習	モデル・モデルマネージャーについて知る①	後日レポート提出
5	10月31日	講義・演習	SNS・YouTuber・インフルエンサー・マネージャーについて知る①	後日レポート提出
6	11月7日	講義・演習	ゲスト講義④ インフルエンサー・マネージャーの経験談・現状把握	後日レポート提出
7	11月14日	講義・演習	現場での動き・気遣い・注意点・トラブル対処法を学ぶ②	後日レポート提出
8	11月21日	講義・演習	イベント・撮影現場・打ち合わせ現場を体験する(スケジュールが合えば)	後日レポート提出
9	11月28日	講義・演習	イベント・撮影現場・打ち合わせ現場を体験する(スケジュールが合えば)	後日レポート提出
10	12月5日	講義・演習	タレント年間計画表を作成して戦略を立てる①	後日レポート提出
11	12月12日	講義・演習	タレント年間計画表を発表・プレゼン①	事前映像資料鑑賞・後日レポート提出
12	12月19日	講義・演習	ゲスト講義⑤タレントゲスト 現場で求めるマネージャーとは①	後日レポート提出
13	1月9日	講義・演習	後期内容振り返り	テスト(プレゼン)
14	1月16日	講義・演習	イベント実践を通してプロダクション業務を学ぶ	レポート
15	1月30日	講義・演習	イベント実践を通してプロダクション業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	WEB制作B(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	ISAO
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	IT企業にてシステム開発・運用 / 企業のWEB制作案件						
授業の学習 内容	生活や仕事のほとんどがインターネットに繋がる今、インターネットの理解はもちろん、発信者側としてのリテラシーとして、WEB制作を学びます。WEB制作の知識は、単にHPを作る用途にとどまらず、プログラム言語、デザイン能力、情報整理力など、さまざまな能力を助けます。これから生きる学生にはぜひとも押さえてほしい科目です。						
到達目標	WEBの根本的な仕組みの理解と扱いができるようになる。 自分自身をアピール・周知してもらおう場所を、自分の手で作れるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義・演習	パソコンとWEBの根本的な仕組み・WEBの活用法について学ぶ	好きなWEBページを見つけ、活用のされ方を考察する。(レポート)
2	4月27日	講義・演習	どういった情報をどう伝えたいか、情報の整理とデザイン(設計)について学ぶ。	自分の持っている情報をリストアップし、分類する。(レポート)
3	5月11日	講義・演習	WEB制作環境と、各ツールの役割を理解し、WEBを公開する全体的な流れを学ぶ。	ツールに触れて、設定をカスタマイズする。(レポート)
4	5月18日	講義・演習	言語(HTML,CSS)の役割と構文を理解する。	HTMLとCSSの違いを説明できるようにする。(レポート)
5	5月25日	講義・演習	HTMLで使われるタグ(h1,div,p など)の種類を学び、実際に書く。	タグの種類を大まかに覚える。(レポート)
6	6月1日	講義・演習	CSSで出来る表現を学び、実際に書く。	制作するページの下書きを書く。(レポート)
7	6月8日	講義・演習	HTMLとCSSを使い、簡単な構成のページを作る。(1)	制作するページに必要な画像を用意する(レポート)
8	6月15日	講義・演習	HTMLとCSSを使い、簡単な構成のページを作る。(2)	授業で作ったページをカスタマイズして構成を変更する。(レポート)
9	6月22日	講義・演習	作ったページを自分の情報、自分好みのスタイルにカスタマイズする。(1)	制作を継続し、不明な点を洗い出す。(レポート)
10	6月29日	講義・演習	作ったページを自分の情報、自分好みのスタイルにカスタマイズする。(2)	制作を継続し、不明な点を洗い出す。(レポート)
11	7月6日	講義・演習	作ったページを自分の情報、自分好みのスタイルにカスタマイズする。(3)	制作を継続し、不明な点を洗い出す。(レポート)
12	7月13日	講義・演習	作ったページを自分の情報、自分好みのスタイルにカスタマイズする。(4)	制作を継続し、不明な点を洗い出す。(レポート)
13	8月24日	講義・演習	テスト	自分なりのWEBの利用方法についてのレポート
14	8月31日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通してWEBスキルを学ぶ	レポート
15	9月7日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通してWEBスキルを学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習		日常で見ているHPの内容を把握し、自身でもコーディングを試みる。		
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	WEB制作B(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	ISAO
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	IT企業にてシステム開発・運用 / 企業のWEB制作案件						
授業の学習 内容	生活や仕事のほとんどがインターネットに繋がる今、インターネットの理解はもちろん、発信者側としてのリテラシーとして、WEB制作を学びます。WEB制作の知識は、単にHPを作る用途にとどまらず、プログラム言語、デザイン能力、情報整理力など、さまざまな能力を助けます。これから生きる学生にはぜひとも押さえてたい科目です。						
到達目標	WEBの根本的な仕組みの理解と扱いができるようになる。 自分自身をアピール・周知してもらおう場所を、自分の手で作れるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月5日	講義・演習	動的なCSSについて理解する	動的なWEBページを見つけ考察(ワークシート)
2	10月12日	講義・演習	動的なCSSを使ってページを作成する	環境によって見た目の変わるページを見つけ考察(ワークシート)
3	10月19日	講義・演習	レスポンシブデザインを理解する	見た目が変わった時の各機能の違いを見つけ考察(レポート)
4	10月26日	講義・演習	レスポンシブなページを作成する(1)	制作を継続し、不明な点を洗い出す。(レポート)
5	11月2日	講義・演習	レスポンシブなページを作成する(2)	制作を継続し、不明な点を洗い出す。(レポート)
6	11月16日	講義・演習	外部サービスの埋め込みをする	外部サービスに自分のアカウントを設ける。(レポート)
7	11月23日	講義・演習	BASIC認証を設置する	既存ページに掲載されている情報を原稿データで用意する(レポート)
8	11月30日	講義・演習	情報の分類と整理について理解する	サイトマップを制作する(レポート)
9	12月7日	講義・演習	デザインについて理解する	掲載する情報の表現方法を割り当て設計図を完成させる(レポート)
10	12月14日	講義・演習	WEBの活用方法について理解する	既存ページがどのように広報されているかを調査考察(レポート)
11	12月21日	講義・演習	SNSの役割と、それとの連携について理解する	WEBとSNSを組み合わせた情報発信アイデアを考える(レポート)
12	1月11日	講義・演習	各役割を理解し、活用方法を設計する	エンドユーザーを意識した情報の導線を引く(レポート)
13	1月18日	講義・演習	テスト	ワークシート
14	2月1日	講義・演習	イベント実践(we are TSM)を通してWEBスキルを学ぶ	レポート
15	2月8日	講義・演習	イベント実践(we are TSM)を通してWEBスキルを学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	2D・3D Design(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	新名佐和子
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	2008年よりフリーのイラストレーター、グラフィックデザイナー、アクセサリデザイナーとして活動している						
授業の学習 内容	ショービジネスでは、広告宣伝ツールの多様さ、スピード、独自性が重要になっている。 この科目の受講者自身には広告宣伝に使えるオリジナル作品を作る、デジタルクリエイターとしての役割を担えるようになってもらいたいと考える。 講義では、制作のための知識を学び、動画制作に利用可能な、2D3D人体モデルのデザインスキルを習得する。 また、すでに基本を習得済みのアプリケーション操作を複合的に扱えるように演習を中心に応用を習得する。						
到達目標	Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、Adobe InDesign、CLIPSTUDIOを用途に応じて、複合的に扱えるようになる。 easypose、blender、VRoidstudioなどの3Dアプリケーションを扱えるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義・演習	オリエンテーション デザインの基本スキルの確認と復習	これまでの自身のデザインデータを整理する(ワークシート)
2	5月10日	講義・演習	3Dの理解① easypose、blenderの操作を理解する	授業で扱ったツールを参考動画などで復習する(ワークシート)
3	5月17日	講義・演習	3Dの理解② easypose、blenderの操作、CLIP STUDIOでの応用	授業で扱ったツールを参考動画などで復習する(ワークシート)
4	5月24日	講義・演習	3Dの理解③ easypose、blenderの操作、CLIP STUDIOでの応用	授業で終わらなかった分を完成させる(ワークシート)
5	5月31日	講義・演習	人物モデル作成① VRoidstudioの操作を理解する	授業で扱ったツールを参考動画などで復習する(ワークシート)
6	6月7日	講義・演習	人物モデル作成② VRoidstudioの操作を理解する	授業で扱ったツールを参考動画などで復習する(ワークシート)
7	6月14日	講義・演習	人物モデル作成③ VRoidstudio、CLIP STUDIOでオリジナルモデル作成	制作に必要な資料、データの収集(ワークシート)
8	6月21日	講義・演習	人物モデル作成④ VRoidstudio、CLIP STUDIOでオリジナルモデル作成	授業で扱ったツールを参考動画などで復習する(ワークシート)
9	6月28日	講義・演習	人物モデル作成⑤ VRoidstudio、CLIP STUDIOでオリジナルモデル作成	授業で扱ったツールを参考動画などで復習する(ワークシート)
10	7月5日	講義・演習	トラッキング演習① 作成したモデルを操作する	視聴者数の多い動画を視聴し、参考になる部分を探す(ワークシート)
11	7月12日	講義・演習	トラッキング演習② 作成したモデルを操作する	視聴者数の多い動画を視聴し、参考になる部分を探す(ワークシート)
12	7月19日	講義・演習	前期の制作物をまとめ、ポートフォリオのページデザインを作成①	制作に必要な資料、データの収集(ワークシート)
13	8月23日	講義・演習	前期の制作物をまとめ、ポートフォリオのページデザインを作成② 提出	授業で終わらなかった分を完成させる(ワークシート)
14	8月30日	講義・演習	イベント実践を通してデザインスキルの必要性、重要性を学ぶ	レポート
15	9月6日	講義・演習	イベント実践を通してデザインスキルの必要性、重要性を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習		定期的にメディアやサイト、店舗などで雑誌のデザイン、CDのデザインなどを見て、自分の好みを考える		
【使用教科書・教材・参考書】				
Adobeアプリケーション、CLIP STUDIO、easypose、blender、Vroidstudio				

科目名	2D・3D Design(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	新名佐和子
学科・コース	スーパーエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	2008年よりフリーのイラストレーター、グラフィックデザイナー、アクセサリデザイナーとして活動している						
授業の学習 内容	ショービジネスでは、広告宣伝ツールの多様さ、スピード、独自性が重要になっている。 この科目の受講者自身には広告宣伝に使えるオリジナル作品を作る、デジタルクリエイターとしての役割を担えるようになってもらいたいと考える。 講義では、制作のための知識を学び、動画制作に利用可能な、2D3D人体モデルのデザインスキルを習得する。 また、すでに基本を習得済みのアプリケーション操作を複合的に扱えるように演習を中心に応用を習得する。						
到達目標	Adobe Photoshop、Adobe Illustrator、Adobe InDesign、CLIPSTUDIOを用途に応じて、複合的に扱えるようになる。 easypose、blender、VRoidstudio、Live2DCubismなどの3Dアプリケーション、STUDIOを扱えるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月4日	講義・演習	デザインの基本スキルの確認と復習 オリジナルキャラクター考案	参考となるデザインの資料収集と精査 (ワークシート)
2	10月11日	講義・演習	CLIPSTUDIO オリジナルキャラクターのデザインと描画①	参考となるデザインの資料収集と精査 (ワークシート)
3	10月18日	講義・演習	CLIPSTUDIO オリジナルキャラクターのデザインと描画②	授業で終わらなかった分を完成させる (ワークシート)
4	10月25日	講義・演習	Live2Dの理解と基本操作を身につける	授業で扱ったツールを参考動画などで復習する (ワークシート)
5	11月1日	講義・演習	Live2Dのためのデータ作成	授業で終わらなかった分を完成させる (ワークシート)
6	11月8日	講義・演習	Live2DCubismの操作方法を理解する① パーツ準備	授業で扱ったツールを参考動画などで復習する (ワークシート)
7	11月15日	講義・演習	Live2DCubismの操作方法を理解する② 表情と動作	授業で扱ったツールを参考動画などで復習する (ワークシート)
8	11月22日	講義・演習	Live2DCubismの操作方法を理解する③ アニメーション作成	授業で終わらなかった分を完成させる (ワークシート)
9	11月29日	講義・演習	トラッキング演習	授業で扱ったツールを参考動画などで復習する (ワークシート)
10	12月6日	講義・演習	身につけた技術を複合的に扱う①【STUDIO】にポートフォリオ作成	参考となるデザインの資料収集と精査 (ワークシート)
11	12月13日	講義・演習	身につけた技術を複合的に扱う②【STUDIO】にポートフォリオ作成	参考となるデザインの資料収集と精査 (ワークシート)
12	12月20日	講義・演習	身につけた技術を複合的に扱う③【STUDIO】にポートフォリオ作成	授業で終わらなかった分を完成させる (ワークシート)
13	1月10日	講義・演習	到達度テスト(作品プレゼン)、講評	講評や感想を受けて修正が必要な部分を再制作する (ワークシート)
14	1月17日	講義・演習	イベント実践を通してデザインスキルの必要性、重要性を学ぶ	レポート
15	1月31日	講義・演習	イベント実践を通してデザインスキルの必要性、重要性を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習			定期的にメディアやサイト、店舗などで雑誌のデザイン、CDのデザインなどを見て、自分の好みを考える	
【使用教科書・教材・参考書】				
Adobeアプリケーション、CLIP STUDIO、easypose、blender、Vroidstudio、Live2DCubism				

科目名	Marketing(7) マーケティング基礎(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	黒須亮成
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	音楽・映像・イベントなどのエンターテインメント業界で15年以上マネジメントや制作のキャリアを持ちながら、マーケティングコンサルタントのジェイ・エイブラハム氏や小山竜央氏、経営コンサルタントのジェームス・スキナー氏らに師事。						
授業の学習 内容	①ビジネスにおいて、猛スピードで変化していく社会の波に乗っていくには、個人や企業がひとつひとつゼロからその分野を極めていく時間はありません。「良いものを作れば売れる」という時代ではなく、「売れる流れを作れるスキル」がとて重要になってきます。その力を企業に頼りすぎず、個人でも磨いておくことが大切です。協力を募り、チームをマネジメントし、新しい価値を創造し、マーケティングによって必要に応じて必要だけ届けていくことができる人を育てていきます。 ②マーケティングはすべての科目に大きく関係します。その科目のスキルをビジネスに展開し、継続的にお客様のニーズを満たすことができます。 ③マーケティングを学ぶことで、エンタメ業界に限らず、どの業界でも通用する原理原則があることを勉強します。世の中で起きているさまざまな戦略の基本が理解できるようになり、自分がイメージしたアイデアを具現化でき、自己表現ができるようになります。具体的には、講義形式(座学)とグループワーク(演習)を中心に構成します。グループワークでは、エンタメ業界や日常生活にあるマーケティングを見つめ、みんなで考えをシェアし、どういう仕組みになっているか紐解いていきます。またマーケティング戦略に必要なコミュニケーションの勉強・体験もしていきます。学ぶことも大切にしなが、卒業後に即戦力となるように「在学中から」実際にやってみる」ということに慣れるため、実践の場もあります。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ■シミュレーション体験によって、今まで知らない職種や視点を理解し、業界の全体像がわかるようになる。 ■マーケティング戦略を行う上でのコミュニケーションの大切さを理解できる。 ■身近にあるマーケティングの仕組みが理解できるようになる。 ■マーケティングを通して、エンターテインメント業界に限らず、一般企業のビジネスの全体像が理解できるようになる。 ■タレント側、クライアント側、関係各所の気持ちや立場が理解できるようになる。 ■ゼロから1を作る仕組みを理解できるようになる。 						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義・演習	マーケティングの基本を理解し、なぜ重要なのかを知る	授業後のレポート課題
2	5月9日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通してA&Rを学ぶ	授業後のレポート課題
3	5月16日	講義・演習	マーケティングの基本を理解し、なぜ重要なのかを知る	授業後のレポート課題
4	5月23日	講義・演習	プレゼンを学び、自分のプロフィール作成に着手し、自己表現できるようになる	授業後のレポート課題
5	5月30日	講義・演習	エンタメビジネスの全体像を理解できる	授業後のレポート課題
6	6月6日	講義・演習	ビジョンボード、やりたいことリスト100を作成し、目標を明確化できるようになる	授業後のレポート課題
7	6月13日	講義・演習	独自のウリ(USP)を学び、自分や商品のストロングポイントを理解できるようになる	授業後のレポート課題
8	6月20日	講義・演習	リスクリバーサルを学び、相手の立場にたった提案ができる	授業後のレポート課題
9	6月27日	講義・演習	ジョイントベンチャーを学び、業務提携という仕組みを理解する	授業後のレポート課題
10	7月4日	講義・演習	テレマーケティングを学び、どの業界でも通用するスキルを身につける	授業後のレポート課題
11	7月11日	講義・演習	SNSを使ったマーケティングを学び、仕組みを理解できるようになる	授業後のレポート課題
12	7月18日	講義・演習	筆記テスト	授業後のレポート課題
13	8月22日	講義・演習	テストの復習をして、応用を導き出せるようになる	授業後のレポート課題
14	8月29日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
15	9月5日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Marketing(7) マーケティング戦略論(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	黒須亮成
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	音楽・映像・イベントなどのエンターテインメント業界で15年以上マネジメントや制作のキャリアを持ちながら、マーケティングコンサルタントのジェイ・エイブラハム氏や小山竜央氏、経営コンサルタントのジェームス・スキナー氏らに師事。						
授業の学習 内容	①ビジネスにおいて、猛スピードで変化していく社会の波に乗っていくには、個人や企業がひとつひとつゼロからその分野を極めていく時間はありません。「良いものを作れば売れる」という時代ではなく、「売れる流れを作れるスキル」がとて重要になってきます。その力を企業に頼りすぎず、個人でも磨いておくことが大切です。協力を募り、チームをマネジメントし、新しい価値を創造し、マーケティングによって必要に応じて必要だけ届けていくことができる人を育てていきます。 ②マーケティングはすべての科目に大きく関係します。その科目のスキルをビジネスに展開し、継続的にお客様のニーズを満たすことができます。 ③マーケティングを学ぶことで、エンタメ業界に限らず、どの業界でも通用する原理原則があることを勉強します。世の中で起きているさまざまな戦略の基本が理解できるようになり、自分がイメージしたアイデアを具現化でき、自己表現ができるようになります。具体的には、講義形式(座学)とグループワーク(演習)を中心に構成します。グループワークでは、エンタメ業界や日常生活にあるマーケティングを見つめ、みんなで考えをシェアし、どういう仕組みになっているか紐解いていきます。またマーケティング戦略に必要なコミュニケーションの勉強・体験もしていきます。学ぶことも大切にしませんが、卒業後に即戦力となるように「在学中から」実際にやってみる」ということに慣れるため、実践の場もあります。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ■シミュレーション体験によって、今まで知らない職種や視点を理解し、業界の全体像がわかるようになる。 ■マーケティング戦略を行う上でのコミュニケーションの大切さを理解できる。 ■身近にあるマーケティングの仕組みが理解できるようになる。 ■マーケティングを通して、エンターテインメント業界に限らず、一般企業のビジネスの全体像が理解できるようになる。 ■タレント側、クライアント側、関係各所の気持ちや立場が理解できるようになる。 ■ゼロから1を作る仕組みを理解できるようになる。 						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義・演習	マーケティングの基本を理解し、なぜ重要なのかを知る	授業後のレポート課題
2	5月9日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通してA&Rを学ぶ	授業後のレポート課題
3	5月16日	講義・演習	マーケティングの基本を理解し、なぜ重要なのかを知る	授業後のレポート課題
4	5月23日	講義・演習	プレゼンを学び、自分のプロフィール作成に着手し、自己表現できるようになる	授業後のレポート課題
5	5月30日	講義・演習	エンタメビジネスの全体像を理解できる	授業後のレポート課題
6	6月6日	講義・演習	ビジョンボード、やりたいことリスト100を作成し、目標を明確化できるようになる	授業後のレポート課題
7	6月13日	講義・演習	独自のウリ(USP)を学び、自分や商品のストロングポイントを理解できるようになる	授業後のレポート課題
8	6月20日	講義・演習	リスクリバーサルを学び、相手の立場にたった提案ができる	授業後のレポート課題
9	6月27日	講義・演習	ジョイントベンチャーを学び、業務提携という仕組みを理解する	授業後のレポート課題
10	7月4日	講義・演習	テレマーケティングを学び、どの業界でも通用するスキルを身につける	授業後のレポート課題
11	7月11日	講義・演習	SNSを使ったマーケティングを学び、仕組みを理解できるようになる	授業後のレポート課題
12	7月18日	講義・演習	筆記テスト	授業後のレポート課題
13	8月22日	講義・演習	テストの復習をして、応用を導き出せるようになる	授業後のレポート課題
14	8月29日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
15	9月5日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Marketing(8) マーケティング基礎(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	黒須亮成
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	音楽・映像・イベントなどのエンターテインメント業界で15年以上マネジメントや制作のキャリアを持ちながら、マーケティングコンサルタントのジェイ・エイブラハム氏や小山竜央氏、経営コンサルタントのジェームス・スキナー氏らに師事。						
授業の学習 内容	①ビジネスにおいて、猛スピードで変化していく社会の波に乗っていくには、個人や企業がひとつひとつゼロからその分野を極めていく時間はありません。「良いものを作れば売れる」という時代ではなく、「売れる流れを作れるスキル」がとて重要になってきます。その力を企業に頼りすぎず、個人でも磨いておくことが大切です。協力を募り、チームをマネジメントし、新しい価値を創造し、マーケティングによって必要とされる必要にだけ届けていくことができる人を育てていきます。 ②マーケティングはすべての科目に大きく関係します。その科目のスキルをビジネスに展開し、継続的にお客様のニーズを満たすことができます。 ③マーケティングを学ぶことで、エンタメ業界に限らず、どの業界でも適用する原理原則があることを勉強します。世の中で起きているさまざまな戦略の基本が理解できるようになり、自分がイメージしたアイデアを具現化でき、自己表現ができるようになります。具体的には、講義形式(座学)とグループワーク(演習)を中心に構成します。グループワークでは、エンタメ業界や日常生活にあるマーケティングを見つづ、みんなで考えをシェアし、どういう仕組みになっているか紐解いていきます。またマーケティング戦略に必要なコミュニケーションの勉強・体験もしていきます。学ぶことも大切にしなが、卒業後に即戦力となるように「在学中から」実際にやってみる」ということに慣れるため、実践の場もあります。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ■シミュレーション体験によって、今まで知らない職種や視点を理解し、業界の全体像がわかるようになる。 ■マーケティング戦略を行う上でのコミュニケーションの大切さを理解できる。 ■身近にあるマーケティングの仕組みが理解できるようになる。 ■マーケティングを通して、エンターテインメント業界に限らず、一般企業のビジネスの全体像が理解できるようになる。 ■タレント側、クライアント側、関係各所の気持ちや立場が理解できるようになる。 ■ゼロから1を作る仕組みを理解できるようになる。 						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月3日	講義・演習	テレビのマーケティングを理解する	授業後のレポート課題
2	10月10日	講義・演習	テストマーケティングを学び、実践するための判断やシミュレーションができるようになる	授業後のレポート課題
3	10月17日	講義・演習	顧客の種類について学び、世の中のニーズを把握することができる	授業後のレポート課題
4	10月24日	講義・演習	ダイレクトメールを学び、マーケティングと営業スキルをアップさせる	授業後のレポート課題
5	10月31日	講義・演習	メディアについて学び、より大きいマーケティングを理解する	授業後のレポート課題
6	11月7日	講義・演習	youtubeを使ったマーケティングを学び、流行りを理解する	授業後のレポート課題
7	11月14日	講義・演習	コピーライティングを学び、顧客目線を理解する	授業後のレポート課題
8	11月21日	講義・演習	キャンペーンについて学び、顧客心理を理解する	授業後のレポート課題
9	11月28日	講義・演習	紹介マーケティングを学び、実践できるようになる	授業後のレポート課題
10	12月5日	講義・演習	ジョイントベンチャーを使った仕組み作りを紙上で行い、実践に向けてトレーニングする	授業後のレポート課題
11	12月12日	講義・演習	音楽イベントのマーケティングについて学び、仕組みを理解できるようになる	授業後のレポート課題
12	12月19日	講義・演習	筆記テスト	授業後のレポート課題
13	1月9日	講義・演習	テストの復習をして、応用を導き出せるようになる	授業後のレポート課題
14	1月16日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
15	1月30日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Marketing(8) マーケティング戦略論(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員 黒須亮成
学科・コース	スーパーエターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)	
教員の略歴	音楽・映像・イベントなどのエンターテインメント業界で15年以上マネジメントや制作のキャリアを持ちながら、マーケティングコンサルタントのジェイ・エイブラハム氏や小山竜夫氏、経営コンサルタントのジェームス・スキナー氏らに師事。					
授業の学習 内容	①ビジネスにおいて、猛スピードで変化していく社会の波に乗っていくには、個人や企業がひとつひとつゼロからその分野を極めていく時間はありません。「良いものを作れば売れる」という時代ではなく、「売れる流れを作れるスキル」がとて重要になってきます。その力を企業に頼りすぎず、個人でも磨いておくことが大切です。協力を募り、チームをマネジメントし、新しい価値を創造し、マーケティングによって必要とところに必要だけ届けていくことができる人を育てていきます。 ②マーケティングはすべての科目に大きく関係します。その科目のスキルをビジネスに展開し、継続的にお客様のニーズを満たすことができます。 ③マーケティングを学ぶことで、エンタメ業界に限らず、どの業界でも適用する原理原則があることを勉強します。世の中で起きているさまざまな戦略の基本が理解できるようになり、自分がイメージしたアイデアを具現化でき、自己表現ができるようになります。具体的には、講義形式(座学)とグループワーク(演習)を中心に構成します。グループワークでは、エンタメ業界や日常生活にあるマーケティングを見つづ、みんなで考えをシェアし、どういう仕組みになっているか紐解いていきます。またマーケティング戦略に必要なコミュニケーションの勉強・体験もしていきます。学ぶことも大切にしながら、卒業後に即戦力となるように「在学中から」実際にやってみる」ということに慣れるため、実践の場もあります。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ■シミュレーション体験によって、今まで知らない職種や視点を理解し、業界の全体像がわかるようになる。 ■マーケティング戦略を行う上でのコミュニケーションの大切さを理解できる。 ■身近にあるマーケティングの仕組みが理解できるようになる。 ■マーケティングを通して、エンターテインメント業界に限らず、一般企業のビジネスの全体像が理解できるようになる。 ■タレント側、クライアント側、関係各所の気持ちや立場が理解できるようになる。 ■ゼロから1を作る仕組みを理解できるようになる。 					
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月3日	講義・演習	テレビのマーケティングを理解する	授業後のレポート課題
2	10月10日	講義・演習	テストマーケティングを学び、実践するための判断やシミュレーションができるようになる	授業後のレポート課題
3	10月17日	講義・演習	顧客の種類について学び、世の中のニーズを把握することができる	授業後のレポート課題
4	10月24日	講義・演習	ダイレクトメールを学び、マーケティングと営業スキルをアップさせる	授業後のレポート課題
5	10月31日	講義・演習	メディアについて学び、より大きいマーケティングを理解する	授業後のレポート課題
6	11月7日	講義・演習	youtubeを使ったマーケティングを学び、流行りを理解する	授業後のレポート課題
7	11月14日	講義・演習	コピーライティングを学び、顧客目線を理解する	授業後のレポート課題
8	11月21日	講義・演習	キャンペーンについて学び、顧客心理を理解する	授業後のレポート課題
9	11月28日	講義・演習	紹介マーケティングを学び、実践できるようになる	授業後のレポート課題
10	12月5日	講義・演習	ジョイントベンチャーを使った仕組み作りを紙上で行い、実践に向けてトレーニングする	授業後のレポート課題
11	12月12日	講義・演習	音楽イベントのマーケティングについて学び、仕組みを理解できるようになる	授業後のレポート課題
12	12月19日	講義・演習	筆記テスト	授業後のレポート課題
13	1月9日	講義・演習	テストの復習をして、応用を導き出せるようになる	授業後のレポート課題
14	1月16日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
15	1月30日	講義・演習	イベント実践を通してマーケティング業務を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Digital Compose(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	森谷諭
学科・コース	スーパーエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	日本人初のAbleton認定トレーナーとして、音楽雑誌への寄稿や現役プロへの指導、専門学校講師を務める						
授業の学習 内容	海外でも通用するプロデューサーとしての力を身につけるため、海外で広く使用されているAbleton LiveおよびPushの操作方法を学び、作曲能力や楽曲のアレンジ力を養う。また、様々なレコーディング方法の習得を通して、柔軟なトラックメイク能力を養い、セルフプロデュース力を向上させる。						
到達目標	Ableton Live及びPushの基本的な操作ができる。 AudioとMIDIを駆使したトラックメイクができる。 インターネット上に自分の楽曲のアップロードができる。 楽曲アレンジの幅を広げる。						
評価方法と基準	筆記または実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義・演習	オリエンテーション Audio Sampleを使ったトラックメイク	ワークシート
2	5月10日	講義・演習	Pushを使ってMIDIレコーディング	ワークシート
3	5月17日	講義・演習	画面の基本説明及び各種アカウント作成 リズムトレーニング	ワークシート
4	5月24日	講義・演習	リズムパターンの打ち込み方法	ワークシート
5	5月31日	講義・演習	キーとスケールについて	ワークシート
6	6月7日	講義・演習	Pushを使ったベースラインの作り方	ワークシート
7	6月14日	講義・演習	Pushを使ったコード進行の作り方	ワークシート
8	6月21日	講義・演習	Pushを使ったメロディラインの作り方	ワークシート
9	6月28日	講義・演習	Audioのレコーディング方法	ワークシート
10	7月5日	講義・演習	曲の構成について	ワークシート
11	7月12日	講義・演習	サンプリングについて	ワークシート
12	7月19日	講義・演習	Simplerの使い方	ワークシート
13	8月23日	講義・演習	定期試験	ワークシート
14	8月30日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
15	9月6日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
準備学習 時間外学習		ワークシートを使用して事前に授業内容を把握し、Pushの使用方法を授業外でも練習する		
【使用教科書・教材・参考書】				
常設機材				

科目名	Digital Compose(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	森谷諭
学科・コース	スーパーエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	日本人初のAbleton認定トレーナーとして、音楽雑誌への寄稿や現役プロへの指導、専門学校講師を務める						
授業の学習 内容	海外でも通用するプロデューサーとしての力を身につけるため、海外で広く使用されているAbleton LiveおよびPushの操作方法を学び、作曲能力や楽曲のアレンジ力を養う。また、様々なレコーディング方法の習得を通して、柔軟なトラックメイク能力を養い、セルフプロデュース力を向上させる。						
到達目標	Ableton Live及びPushの基本的な操作ができる。 AudioとMIDIを駆使したトラックメイクができる。 インターネット上に自分の楽曲のアップロードができる。 楽曲アレンジの幅を広げる。						
評価方法と基準	筆記または実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月4日	講義・演習	フィールドレコーディングで素材集め	ワークシート
2	10月11日	講義・演習	Ableton Linkを使ったセッション	ワークシート
3	10月18日	講義・演習	Audio Effectについて その1	ワークシート
4	10月25日	講義・演習	Audio Effectについて その2	ワークシート
5	11月1日	講義・演習	MIDI Effectについて	ワークシート
6	11月8日	講義・演習	様々な楽曲アレンジ方法	ワークシート
7	11月15日	講義・演習	ミックスやマスタリング方法	ワークシート
8	11月22日	講義・演習	一人で楽曲制作	ワークシート
9	11月29日	講義・演習	一人で楽曲制作	ワークシート
10	12月6日	講義・演習	チームを組んで楽曲制作	ワークシート
11	12月13日	講義・演習	チームを組んで楽曲制作	ワークシート
12	12月20日	講義・演習	映像も加えた楽曲のアップロード	ワークシート
13	1月10日	講義・演習	定期試験	ワークシート
14	1月17日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
15	1月31日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
準備学習 時間外学習		ワークシートを使用して事前に授業内容を把握し、Pushの使用方法を授業外でも練習する		
【使用教科書・教材・参考書】				
常設機材				

科目名	Digital Design(7) Digital Design intro(7)	必修 選択	年次	4	担当教員	大場 学
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	TSMではこれまでWEB制作やマーケティングの他、動画コンテンツの制作などを指導。セルフプロデュース、セルフプロモーションできる力を養う事業内容を展開。					
授業の学習 内容	ネットプロモーションにおいて、動画とSNSは最重要の課題である。国内外のSNS事情を見ながら、どのようにSNSを活用していくか、実際のデータから分析とPDCAサイクルを意識しながら活用していく。また、卒業後も活用できるオウンドメディア(本授業では主にポートフォリオサイトを意味する)も企画・作成する。動画配信プラットフォームの活用についても積極的にを行う。卒業後の情報発信プラットフォームとなるので、抜かりなく取り組んでほしい。					
到達目標	各種SNSの特徴と有効的な利用方法を理解する。オウンドメディア、SNSの構築を自ら企画制作し、セルフブランディングと発信を積極的に行う力を身につける。					
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義・演習	オリエンテーション。 1年を通して何を習得できるかを把握できる。	ワークシート
2	4月27日	講義・演習	WEBマーケティングに必要な知識の解説。 基本を把握でき、説明できる。	ワークシート
3	5月11日	講義・演習	国内外の主要SNSを取り上げ、 SNSマーケティングの基礎を学び、説明できる。	ワークシート
4	5月18日	講義・演習	twitterマーケティング、解析を学ぶ。 成功事例の紹介。自身のアカウントを解析・改善できる。	自身のアカウントで解析を行う
5	5月25日	講義・演習	facebookマーケティング、解析を学ぶ。 成功事例の紹介。自身のアカウントを解析・改善できる。	自身のアカウントで解析を行う
6	6月1日	講義・演習	instagramマーケティング、解析を学ぶ。 成功事例の紹介。自身のアカウントを解析・改善できる。	自身のアカウントで解析を行う
7	6月8日	講義・演習	その他SNSマーケティング、解析を学ぶ。 成功事例の紹介。自身のアカウントを解析・改善できる。	自身のアカウントで解析を行う
8	6月15日	講義・演習	インターネット広告の基礎。 クライアント、メディア両側面から利用方法を考察できる。	googleアドワーズ、アドセンスの導入を行う
9	6月22日	講義・演習	オウンドメディア・SNSの企画・リサーチ・制作を行う。 WordPressのカスタマイズ方法を実践できる。	競合サイトをリサーチし、制作の準備を進める
10	6月29日	講義・演習	オウンドメディア・SNSの企画・リサーチ・制作を行う。 WordPressのカスタマイズ方法を実践できる。	競合サイトをリサーチし、制作の準備を進める
11	7月6日	講義・演習	オウンドメディア・SNSの企画・リサーチ・制作を行う。 WordPressのカスタマイズ方法を実践できる。	競合サイトをリサーチし、制作の準備を進める
12	7月13日	講義・演習	オウンドメディア・SNSの企画・リサーチ・制作を行う。 WordPressのカスタマイズ方法を実践できる。	競合サイトをリサーチし、制作の準備を進める
13	8月24日	講義・演習	オウンドメディア・SNSのプレオープン。 googleアナリティクスの導入を行うことができる。	アナリティクスの動向をチェックする
14	8月31日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	オリジナルコンテンツ作成のための準備
15	9月7日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	オリジナルコンテンツ作成のための準備
準備学習 時間外学習			ワークシートを読み授業内容を予習・復習する。日常的にパソコンを使用し、各種ソフトウェアの操作方法への理解を深める	
【使用教科書・教材・参考書】				
常設設備				

科目名	Digital Design(7) Digital Design basic(7)	必修 選択	年次	4	担当教員	大場 学
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	TSMではこれまでWEB制作やマーケティングの他、動画コンテンツの制作などを指導。セルフプロデュース、セルフプロモーションでできる力を養う事業内容を展開。					
授業の学習 内容	ネットプロモーションにおいて、動画とSNSは最重要の課題である。国内外のSNS事情を見ながら、どのようにSNSを活用していくか、実際のデータから分析とPDCAサイクルを意識しながら活用していく。また、卒業後も活用できるオウンドメディア(本授業では主にポートフォリオサイトを意味する)も企画・作成する。動画配信プラットフォームの活用についても積極的に行う。卒業後の情報発信プラットフォームとなるので、抜かりなく取り組んでほしい。					
到達目標	各種SNSの特徴と有効的な利用方法を理解する。オウンドメディア、SNSの構築を自ら企画制作し、セルフブランディングと発信を積極的に行う力を身につける。					
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義・演習	オリエンテーション。 1年を通して何を習得できるかを把握できる。	ワークシート
2	4月27日	講義・演習	WEBマーケティングに必要な知識の解説。 基本を把握でき、説明できる。	ワークシート
3	5月11日	講義・演習	国内外の主要SNSを取り上げ、 SNSマーケティングの基礎を学び、説明できる。	ワークシート
4	5月18日	講義・演習	twitterマーケティング、解析を学ぶ。 成功事例の紹介。自身のアカウントを解析・改善できる。	自身のアカウントで解析を行う
5	5月25日	講義・演習	facebookマーケティング、解析を学ぶ。 成功事例の紹介。自身のアカウントを解析・改善できる。	自身のアカウントで解析を行う
6	6月1日	講義・演習	instagramマーケティング、解析を学ぶ。 成功事例の紹介。自身のアカウントを解析・改善できる。	自身のアカウントで解析を行う
7	6月8日	講義・演習	その他SNSマーケティング、解析を学ぶ。 成功事例の紹介。自身のアカウントを解析・改善できる。	自身のアカウントで解析を行う
8	6月15日	講義・演習	インターネット広告の基礎。 クライアント、メディア両側面から利用方法を考察できる。	googleアドワーズ、アドセンスの導入を行う
9	6月22日	講義・演習	オウンドメディア・SNSの企画・リサーチ・制作を行う。 WordPressのカスタマイズ方法を実践できる。	競合サイトをリサーチし、制作の準備を進める
10	6月29日	講義・演習	オウンドメディア・SNSの企画・リサーチ・制作を行う。 WordPressのカスタマイズ方法を実践できる。	競合サイトをリサーチし、制作の準備を進める
11	7月6日	講義・演習	オウンドメディア・SNSの企画・リサーチ・制作を行う。 WordPressのカスタマイズ方法を実践できる。	競合サイトをリサーチし、制作の準備を進める
12	7月13日	講義・演習	オウンドメディア・SNSの企画・リサーチ・制作を行う。 WordPressのカスタマイズ方法を実践できる。	競合サイトをリサーチし、制作の準備を進める
13	8月24日	講義・演習	オウンドメディア・SNSのプレオープン。 googleアナリティクスの導入を行うことができる。	アナリティクスの動向をチェックする
14	8月31日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	オリジナルコンテンツ作成のための準備
15	9月7日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	オリジナルコンテンツ作成のための準備
準備学習 時間外学習			ワークシートを読み授業内容を予習・復習する。日常的にパソコンを使用し、各種ソフトウェアの操作方法への理解を深める	
【使用教科書・教材・参考書】				
常設設備				

科目名	Digital Design(8) Digital Design intro(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	大場学
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	TSMではこれまでWEB制作やマーケティングの他、動画コンテンツの制作などを指導。セルフプロデュース、セルフプロモーションできる力を養う事業内容を展開。						
授業の学習 内容	WEBサイトは作成して公開がゴールではなく、継続的に分析を行い改善していく必要がある。前期にプレオープンしたオウンドメディアをgoogleアナリティクスを利用して分析と改善するスキルを身につけ、PDCAサイクルを意識した運営を行う。また、動画をオウンドメディア掲載だけでなく、積極的にコンテストにも応募し、映像作品の企画制作力を身につける。						
到達目標	3年間の集大成として動画コンテンツ、SNS、それらを集約するオウンドメディアを紐づけ、卒業後のプロモーションに活用する。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月5日	講義・演習	googleアナリティクスの利用方法を学ぶ。ケース別に分析方法を紹介し、WEBサイトのPDCAサイクルの基本を把握できる。	ワークシート
2	10月12日	講義・演習	SEOの基本と、今後のSEOの潮流についての解説。SEOについて理解し、WEBサイトの改善に取り組むことができる。	ワークシート
3	10月19日	講義・演習	課外実習。屋外での撮影手法(NDフィルター使用など)などを実践を通して理解できる。	カメラを所有している学生は持参すること
4	10月26日	講義・演習	前回撮影した動画素材を確認し、良かった点や改善点を分析する。カラーグレーディングの基礎を学び、理解できる。	ワークシート
5	11月2日	講義・演習	オウンドメディア・SNS掲載、またはコンテスト応募を目標とする映像作品の企画。実践を通して企画を行うことができる。	撮影、編集手法を復習しておく
6	11月16日	講義・演習	企画した映像作品の制作。機材を使いこなし、作品を作ることができる。	ワークシート
7	11月23日	講義・演習	企画した映像作品の制作。機材を使いこなし、作品を作ることができる。	ワークシート
8	11月30日	講義・演習	企画した映像作品の制作。機材を使いこなし、作品を作ることができる。	ワークシート
9	12月7日	講義・演習	企画した映像作品の制作。機材を使いこなし、作品を作ることができる。	ワークシート
10	12月14日	講義・演習	youtubeアナリティクスの利用方法を学ぶ。ケース別に分析方法を紹介しyoutubeチャンネルのPDCAサイクルの基本を把握できる。	映像作品を完成させ、この日までに公開を済ませること。
11	12月21日	講義・演習	最終授業に向けての作品、プレゼン資料を準備する。	プレゼン資料はパワーポイントで制作するが多いが、形態は不問。
12	1月11日	講義・演習	最終授業に向けての作品、プレゼン資料を準備する。	プレゼン資料はパワーポイントで制作するが多いが、形態は不問。
13	1月18日	講義・演習	構築したオウンドメディア・SNS及び映像作品のプレゼンテーションを行う。	各種メディアへのURLをまとめ、プレゼン資料作成のもと提出すること
14	2月1日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	オリジナルコンテンツ作成のための準備
15	2月8日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	オリジナルコンテンツ作成のための準備
準備学習 時間外学習			ワークシートを読み授業内容を予習・復習する。日常的にパソコンを使用し、各種ソフトウェアの操作方法への理解を深める	
【使用教科書・教材・参考書】				
常設設備				

科目名	Digital Design(8) Digital Design basic(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	大場学
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(屋間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	TSMではこれまでWEB制作やマーケティングの他、動画コンテンツの制作などを指導。セルフプロデュース、セルフプロモーションできる力を養う事業内容を展開。						
授業の学習 内容	WEBサイトは作成して公開がゴールではなく、継続的に分析を行い改善していく必要がある。前期にプレオープンしたオウンドメディアをgoogleアナリティクスを利用して分析と改善するスキルを身につけ、PDCAサイクルを意識した運営を行う。また、動画をオウンドメディア掲載だけでなく、積極的にコンテストにも応募し、映像作品の企画制作力を身につける。						
到達目標	3年間の集大成として動画コンテンツ、SNS、それらを集約するオウンドメディアを紐づけ、卒業後のプロモーションに活用する。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月5日	講義・演習	googleアナリティクスの利用方法を学ぶ。 ケース別に分析方法を紹介し、WEBサイトのPDCAサイクルの基本を把握できる。	ワークシート
2	10月12日	講義・演習	SEOの基本と、今後のSEOの潮流についての解説。 SEOについて理解し、WEBサイトの改善に取り組むことができる。	ワークシート
3	10月19日	講義・演習	課外実習。 屋外での撮影手法(NDフィルター使用など)などを実践を通して理解できる。	カメラを所有している学生は持参すること
4	10月26日	講義・演習	前回撮影した動画素材を確認し、良かった点や改善点を分析する。カラーグレーディングの基礎を学び、理解できる。	ワークシート
5	11月2日	講義・演習	オウンドメディア・SNS掲載、またはコンテスト応募を目標とする映像作品の企画。実践を通して企画を行うことができる。	撮影、編集手法を復習しておく
6	11月16日	講義・演習	企画した映像作品の制作。機材を使いこなし、 作品を作ることができる。	ワークシート
7	11月23日	講義・演習	企画した映像作品の制作。機材を使いこなし、 作品を作ることができる。	ワークシート
8	11月30日	講義・演習	企画した映像作品の制作。機材を使いこなし、 作品を作ることができる。	ワークシート
9	12月7日	講義・演習	企画した映像作品の制作。機材を使いこなし、 作品を作ることができる。	ワークシート
10	12月14日	講義・演習	youtubeアナリティクスの利用方法を学ぶ。 ケース別に分析方法を紹介しyoutubeチャンネルのPDCAサイクルの基本を把握できる。	映像作品を完成させ、この日までに公開を済ませること。
11	12月21日	講義・演習	最終授業に向けての作品、プレゼン資料を準備する。	プレゼン資料はパワーポイントで制作する 경우가多いが、 形態は不問。
12	1月11日	講義・演習	最終授業に向けての作品、プレゼン資料を準備する。	プレゼン資料はパワーポイントで制作する 경우가多いが、 形態は不問。
13	1月18日	講義・演習	構築したオウンドメディア・SNS及び映像作品のプレゼンテーションを行う。	各種メディアへのURLをまとめ、プレゼン資料作成のもと 提出すること
14	2月1日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	オリジナルコンテンツ作成のための準備
15	2月8日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	オリジナルコンテンツ作成のための準備
準備学習 時間外学習			ワークシートを読み授業内容を予習・復習する。日常的にパソコンを使用し、各種ソフトウェアの操作方法への理解を深める	
【使用教科書・教材・参考書】				
常設設備				

科目名	AT-REC(7)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	阿部博
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	sony Music studio Tokyo 2年、studioFine6年の経験を経て現在フリーランス6年目 多くの作品に関わるエンジニア						
授業の学習 内容	スタジオ/ホームレコーディングにおける□□、以下技術の習得。1)録音技術の習得 2)ミキシング技術の習得 3)マスタリング技術の習得 4)データ管理・整理技術の習得 5)レコーディングにおけるの進行の流れ						
到達目標	レコーディング、ミキシング技術を身につけプロクオリティの音源を作れるようにし、音楽業界を活性化できる人材の育成。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月18日	講義・演習	スタジオ□□機材の基礎 色々な音源を聴く	前年度までの復習、
2	5月9日	講義・演習	アナログ□□ソールやマイクの□□特性アウトボード □□基礎	マイク、アウトボードの名称、およびパッチベイの確認
3	5月16日	講義・演習	アナログ□□ソールやマイクの□□特性アウトボード □□基礎	マイク、アウトボードの名称、およびパッチベイの確認
4	5月23日	講義・演習	アナログ□□ソールやマイクの□□特性アウトボード □□基礎	前回ま□□理解力の確認
5	5月30日	講義・演習	アナログ□□ソールやマイクの□□特性アウトボード □□基礎	前回ま□□理解力の確認
6	6月6日	講義・演習	□□ミュージシャン□□参加の実践的な REC/MIX	□□の□□録音内容の確認、録音を行う上□□セッティング□□のイメージ□□持つ
7	6月13日	講義・演習	□□ミュージシャン□□参加の実践的な REC/MIX	□□の□□録音内容の確認、録音を行う上□□セッティング□□のイメージ□□持つ
8	6月20日	講義・演習	□□ミュージシャン□□参加の実践的な REC/MIX	□□の□□録音内容の確認、録音を行う上□□セッティング□□のイメージ□□持つ
9	6月27日	講義・演習	□□ミュージシャン□□参加の実践的な REC/MIX	□□の□□録音内容の確認、録音を行う上□□セッティング□□のイメージ□□持つ
10	7月4日	講義・演習	□□ミュージシャン□□参加の実践的な REC/MIX	□□の□□録音内容の確認、録音を行う上□□セッティング□□のイメージ□□持つ
11	7月11日	講義・演習	□□ミュージシャン□□参加の実践的な REC/MIX	□□の□□録音内容の確認、録音を行う上□□セッティング□□のイメージ□□持つ
12	7月18日	講義・演習	□□ミュージシャン□□参加の実践的な REC/MIX	□□の□□録音内容の確認、録音を行う上□□セッティング□□のイメージ□□持つ
13	8月22日	講義・演習	□□ミュージシャン□□参加の実践的な REC/MIX	□□の□□録音内容の確認、録音を行う上□□セッティング□□のイメージ□□持つ
14	8月29日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
15	9月5日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
レコーディングスタジオ内 常設機材				

科目名	AT-REC(8)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	阿部博
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	sony Music studio Tokyo 2年、studioFine6年の経験を経て現在フリーランス6年目 多くの作品に関わるエンジニア						
授業の学習 内容	スタジオ/ホームレコーディングにおける、以下技術の習得。1)録音技術の習得 2)ミキシング技術の習得 3)マスタリング技術の習得 4)データ管理・整理技術の習得 5)レコーディングにおけるの進行の流れ						
到達目標	レコーディング、ミキシング技術を身につけプロクオリティの音源を作れるようにし、音楽業界を活性化できる人材の育成。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月3日	講義・演習	※ ミュージシャン参加の実践的な REC/MIX	※ の録音内容の確認、録音を行う上でセッティングのイメージを持つ
2	10月10日	講義・演習	※ ミュージシャン参加の実践的な REC/MIX	※ の録音内容の確認、録音を行う上でセッティングのイメージを持つ
3	10月17日	講義・演習	※ ミュージシャン参加の実践的な REC/MIX	※ の録音内容の確認、録音を行う上でセッティングのイメージを持つ
4	10月24日	講義・演習	※ ミュージシャン参加の実践的な REC/MIX	※ の録音内容の確認、録音を行う上でセッティングのイメージを持つ
5	10月31日	講義・演習	※ ミュージシャン参加の実践的な REC/MIX	※ の録音内容の確認、録音を行う上でセッティングのイメージを持つ
6	11月7日	講義・演習	※ ミュージシャン参加の実践的な REC/MIX	※ の録音内容の確認、録音を行う上でセッティングのイメージを持つ
7	11月14日	講義・演習	※ ミュージシャン参加の実践的な REC/MIX	※ の録音内容の確認、録音を行う上でセッティングのイメージを持つ
8	11月21日	講義・演習	※ ミュージシャン参加の実践的な REC/MIX	※ の録音内容の確認、録音を行う上でセッティングのイメージを持つ
9	11月28日	講義・演習	※ ミュージシャン参加の実践的な REC/MIX	※ の録音内容の確認、録音を行う上でセッティングのイメージを持つ
10	12月5日	講義・演習	※ ミュージシャン参加の実践的な REC/MIX	※ の録音内容の確認、録音を行う上でセッティングのイメージを持つ
11	12月12日	講義・演習	※ ミュージシャン参加の実践的な REC/MIX	※ の録音内容の確認、録音を行う上でセッティングのイメージを持つ
12	12月19日	講義・演習	※ ミュージシャン参加の実践的な REC/MIX	※ の録音内容の確認、録音を行う上でセッティングのイメージを持つ
13	1月9日	講義・演習	※ ミュージシャン参加の実践的な REC/MIX	※ の録音内容の確認、録音を行う上でセッティングのイメージを持つ
14	1月16日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
15	1月30日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				
レコーディングスタジオ内 常設機材				

科目名	AT-Protocols(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	足立優
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	作曲家、ギタリスト。様々なアーティストやアニメ等への楽曲提供やレコーディングを行う。						
授業の学習 内容	DAWを使用したオーディオ編集技術は現代ミュージシャンにとって欠かせない技術の一つである。よって、一人一台のPCを使用し、各授業ごとにテーマに沿った課題を作成し、基本的な操作方法や各種機能の使用方法など、確実に身に付けられるよう授業を展開する。						
到達目標	Protocolsの基本的な操作方法を理解し、オーディオの編集作業を行える能力を身につけることを目標とする。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義・演習	スタートアップガイド 目的と概要説明・macの基礎	講義で作成したものを各自で作成
2	5月10日	講義・演習	DAWとは(各種概要解説)	講義で作成したものを各自で作成
3	5月17日	講義・演習	DAW立ち上げ・セッション作成・ 各種ウィンドウの説明	講義で作成したものを各自で作成
4	5月24日	講義・演習	オーディオインポート・クリップトラックの 作成・ショートカットキーの説明	講義で作成したものを各自で作成
5	5月31日	講義・演習	オーディオの編集 (波形分割・コピー&ペースト・マーカー他)	講義で作成したものを各自で作成
6	6月7日	講義・演習	楽曲の分割・サイズ変更・書き出し	作成したデータの整理・復習
7	6月14日	講義・演習	オーディオの編集 (フェード・トリミング・サイズ変更)	講義で作成したものを各自で作成
8	6月21日	講義・演習	オーディオの編集 (カットアップ)	講義で作成したものを各自で作成
9	6月28日	講義・演習	複数トラックインポート (各種レベル、PAN調整)	講義で作成したものを各自で作成
10	7月5日	講義・演習	オートメーション作成 (ボリューム・PAN・ミュート他)	講義で作成したものを各自で作成
11	7月12日	講義・演習	オートメーション作成 (touch、latch、writeでの作成)	講義で作成したものを各自で作成
12	7月19日	講義・演習	テンポ検出&クリック作成 (タフトランジェント他)	講義で作成したものを各自で作成
13	8月23日	講義・演習	テンポ検出&クリック作成 (初級楽曲)	講義で作成したものを各自で作成
14	8月30日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
15	9月6日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
準備学習 時間外学習		Protocolsの操作を授業外でも行い、練習する(1日30分程度)ことを準備学習・時間外学習とする。		
【使用教科書・教材・参考書】				
常設機材				

科目名	AT-Protocols(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	足立優
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	作曲家、ギタリスト。様々なアーティストやアニメ等への楽曲提供やレコーディングを行う。						
授業の学習 内容	前期で身につけたスキルを実践し、自身の音源政策を自身で行える知識を身につけられるよう授業を展開する。						
到達目標	各自、自宅システムの構築を想定する場合に必要な機材を知り、自らの演奏データの編集、書き出し等を行える知識を有することを目的とする。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月4日	講義・演習	自宅システムの構築方法 (インターフェース・マイク・ケーブル等について)	各自必要なものを考える
2	10月11日	講義・演習	自宅システムの構築方法とレコーディングについて	各自必要なものを考える
3	10月18日	講義・演習	エフェクト解説 (イコライザー)	講義で作成したものを各自で作成
4	10月25日	講義・演習	エフェクト実践 (イコライザーについての応用)	講義で作成したものを各自で作成
5	11月1日	講義・演習	エフェクト解説 (コンプレッサー)	講義で作成したものを各自で作成
6	11月8日	講義・演習	エフェクト実践 (コンプレッサーについての応用)	講義で作成したものを各自で作成
7	11月15日	講義・演習	オーディオの録音	講義で作成したものを各自で作成
8	11月22日	講義・演習	オーディオ編集 (クロスフェード・モドレー作成)	講義で作成したものを各自で作成
9	11月29日	講義・演習	オーディオ編集 (クオンタイズ・ストリップサイレンス)	講義で作成したものを各自で作成
10	12月6日	講義・演習	オーディオ編集 (テンポ変更・トランスポーズ)	講義で作成したものを各自で作成
11	12月13日	講義・演習	実践的な機能の解説・実践 (プリロール・ポストロール他)	講義で作成したものを各自で作成
12	12月20日	講義・演習	実践的な機能の解説・実践 (各種環境設定等)	講義で作成したものを各自で作成
13	1月10日	講義・演習	前期の復習・課題作成	作成したデータの整理
14	1月17日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
15	1月31日	講義・演習	イベント実践を通して実習を学ぶ	イベント制作の準備とプランニング
準備学習 時間外学習		Protocolsの操作を授業外でも行い、練習する(1日30分程度)ことを準備学習・時間外学習とする。		
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Arranging (7)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	湯汲哲也
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2002年 大阪スクールオブミュージック専門学校を卒業後、2003年からレコード会社avexの専属作曲家として、浜崎あゆみ、ももクロ、96猫、などの様々なアーティストに楽曲提供をしている。またテレビ番組やCMの作曲、UUUM所属のYoutuber、としみつ(東海オンエア)、リクア(アバンティーズ)、JENNI etc.への楽曲提供&プロデュースなど幅広く活動している。						
授業の学習 内容	DAWを使って色々な楽器パートの特徴的なフレーズや表現方法を習得する事が主な内容で、音楽理論を交えながら編曲の手法を教えていく。						
到達目標	色々な楽器パートの特徴的なフレーズや表現方法を習得してクオリティーの高い音源が作れるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義・演習	楽曲制作のテクニック応用編	楽曲制作
2	4月27日	講義・演習	楽曲制作のテクニック応用編	楽曲制作
3	5月11日	講義・演習	楽曲制作のテクニック応用編	楽曲制作
4	5月18日	講義・演習	楽曲制作のテクニック応用編	楽曲制作
5	5月25日	講義・演習	楽曲制作のテクニック応用編	楽曲制作
6	6月1日	講義・演習	楽曲制作のテクニック応用編	楽曲制作
7	6月8日	講義・演習	楽曲制作のテクニック応用編	楽曲制作
8	6月15日	講義・演習	楽曲制作のテクニック応用編	楽曲制作
9	6月22日	講義・演習	楽曲制作のテクニック応用編	楽曲制作
10	6月29日	講義・演習	楽曲制作のテクニック応用編	楽曲制作
11	7月6日	講義・演習	楽曲制作のテクニック応用編	楽曲制作
12	7月13日	講義・演習	楽曲制作のテクニック応用編	楽曲制作
13	8月24日	講義・演習	楽曲制作のテクニック応用編	楽曲制作
14	8月31日	講義・演習	イベント実践を通じてパフォーマンス力を学ぶ	楽曲制作
15	9月7日	講義・演習	イベント実践を通じてパフォーマンス力を学ぶ	楽曲制作
準備学習 時間外学習			DAW付属の音源やプラグインを全てチェックしておく。	
【使用教科書・教材・参考書】				
オリジナル				

科目名	Arranging (8)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	湯汲哲也
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2002年 大阪スクールオブミュージック専門学校を卒業後、2003年からレコード会社avexの専属作曲家として、浜崎あゆみ、ももクロ、96猫、などの様々なアーティストに楽曲提供をしている。またテレビ番組やCMの作曲、UUUM所属のYoutuber、としみつ(東海オンエア)、リクラ(アバンティーズ)、JENNI etc.への楽曲提供&プロデュースなど幅広く活動している。						
授業の学習 内容	DAWを使って色々な楽器パートの特徴的なフレーズや表現方法を習得する事が主な内容で、音楽理論を交えながら編曲の手法を教えていく。						
到達目標	色々な楽器パートの特徴的なフレーズや表現方法を習得してクオリティーの高い音源が作れるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月5日	講義・演習	楽曲制作のテクニック応用編	楽曲制作
2	10月12日	講義・演習	楽曲制作のテクニック応用編	楽曲制作
3	10月19日	講義・演習	楽曲制作のテクニック応用編	楽曲制作
4	10月26日	講義・演習	楽曲制作のテクニック応用編	楽曲制作
5	11月2日	講義・演習	楽曲制作のテクニック応用編	楽曲制作
6	11月16日	講義・演習	楽曲制作のテクニック応用編	楽曲制作
7	11月23日	講義・演習	楽曲制作のテクニック応用編	楽曲制作
8	11月30日	講義・演習	楽曲制作のテクニック応用編	楽曲制作
9	12月7日	講義・演習	楽曲制作のテクニック応用編	楽曲制作
10	12月14日	講義・演習	楽曲制作のテクニック応用編	楽曲制作
11	12月21日	講義・演習	楽曲制作のテクニック応用編	楽曲制作
12	1月11日	講義・演習	楽曲制作のテクニック応用編	楽曲制作
13	1月18日	講義・演習	楽曲制作のテクニック応用編	楽曲制作
14	2月1日	講義・演習	イベント実践を通じてパフォーマンス力を学ぶ	楽曲制作
15	2月8日	講義・演習	イベント実践を通じてパフォーマンス力を学ぶ	楽曲制作
準備学習 時間外学習			DAW付属の音源やプラグインを全てチェックしておく。	
【使用教科書・教材・参考書】				
オリジナル				

科目名	Media Contents(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	藤田陽平
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	90 (6単位)		
教員の略歴	MVディレクター、舞台(ミュージカル、2.5次元等)、ライブ、イベント等の映像制作。						
授業の学習 内容	1・映像編集の技法を理解し今後に発展させる為。 2・映像基礎を学習し、ライブ、コンサート、演劇、ミュージックビデオ等での使用方法、効果、創造性を学習する。3・ワークフローを理解し、個人の企画力、構成力を養う。4 4・実例を参考に、編集ソフトの操作を学習。						
到達目標	画像編集、映像編集ソフトウェアの操作ができる。 グループワークで、チーム間の役割・連携また、撮影機材の基本的操作ができる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義・演習	映像編集の実演、基礎を学ぶ。	作業ワークフローを理解する。
2	4月24日	講義・演習	画像編集ソフトの基本操作を学ぶ。	ソフトウェア操作を習得する。
3	5月8日	講義・演習	画像編集ソフトの基本操作を学ぶ。	ソフトウェア操作を習得する。
4	5月15日	講義・演習	画像編集ソフトの基本操作を学ぶ。	ソフトウェア操作を習得する。
5	5月22日	講義・演習	画像編集ソフトの基本操作を学ぶ。	ソフトウェア操作を習得する。
6	5月29日	講義・演習	個人での企画立案、構成を学ぶ。	企画案を準備する。
7	6月5日	講義・演習	映像編集ソフトの基本操作を学ぶ。	課題編集、制作。
8	6月12日	講義・演習	映像編集ソフトの基本操作を学ぶ。	課題編集、制作。
9	6月19日	講義・演習	授業内課題発表、プレゼンテーション。	発表準備、プレゼン資料作成。
10	6月26日	講義・演習	映像編集ソフトの操作を学ぶ。	課題編集、制作。
11	7月3日	講義・演習	映像編集ソフトの操作を学ぶ。	課題編集、制作。
12	7月10日	講義・演習	映像編集ソフトの操作を学ぶ。	課題編集、制作。
13	8月21日	講義・演習	授業内課題発表、プレゼンテーション。	発表準備、プレゼン資料作成。
14	8月28日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通して舞台演出を学ぶ	レポート提出
15	9月4日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通して舞台演出を学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習			授業時間内の制作が中心で、授業時間内で終わらせなかったものを準備学習とします。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Media Contents(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	藤田陽平
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	90 (6単位)		
教員の略歴	MVディレクター、舞台(ミュージカル、2.5次元等)、ライブ、イベント等の映像制作。						
授業の学習 内容	1・映像編集の技法を理解し今後に発展させる為。 2・映像基礎を学習し、ライブ、コンサート、演劇、ミュージックビデオ等での使用方法、効果、創造性を学習する。3・ワークフローを理解し、個人の企画力、構成力を養う。 4・実例を参考に、編集ソフトの操作を学習。						
到達目標	画像編集、映像編集ソフトウェアの操作ができる。撮影機材の基本的操作ができる。グループワークで、チーム間の連携、役割等を学ぶ。一年生を牽引出来る。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月2日	講義・演習	後期ガイダンス	レポート提出
2	10月9日	講義・演習	撮影器材(一眼レフ、三脚)の基礎を学ぶ。	機材操作を習得する。
3	10月16日	講義・演習	撮影器材の基礎を学ぶ。ストップモーション	機材操作を習得する。
4	10月23日	講義・演習	撮影器材の基礎を学ぶ。クロマキー合成	機材操作を習得する。
5	10月30日	講義・演習	グループワーク演習	ソフトウェア操作を習得する。
6	11月6日	講義・演習	グループワーク演習	ソフトウェア操作を習得する。
7	11月13日	講義・演習	グループワーク演習 発表	企画案を準備する。
8	11月20日	講義・演習	修了制作・準備	課題編集、制作。
9	11月27日	講義・演習	修了制作・期間	課題編集、制作。
10	12月4日	講義・演習	修了制作・期間	課題編集、制作。
11	12月11日	講義・演習	修了制作・期間	課題編集、制作。
12	12月18日	講義・演習	修了制作・期間	課題編集、制作。
13	1月15日	講義・演習	一年時修了作品 プレゼンテーション	発表準備、プレゼン資料作成。
14	1月29日	講義・演習	イベント実践(We are TSM!)を通して舞台演出を学ぶ	レポート提出
15	2月5日	講義・演習	イベント実践(We are TSM!)を通して舞台演出を学ぶ	レポート提出
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	楽器応用(7) Gt Adv(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	廣瀬昌明
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	Brainsout、イガバンBB(NHK「探検バクモン」OP/EDテーマ)などの他、数々のアーティストのプロデュース、ライブ、レコーディングなど。伊東たけし、エリック・ミヤシロ、ポール・ジャクソンと共演。						
授業の学習 内容	MC1,MC2で扱ったスケール／アルペジオ／コードワーク／テクニックをベースに、より自由に、よりハーモニックに演奏するためのアドバンス・アプローチを学んでいきます。						
到達目標	テンションコード、スラッシュコード、展開形の各コードに対して、複数のアプローチを演奏できるようになる。 代理コードを使って、オリジナルのアレンジを行えるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義・演習	音楽理論、作詞作曲、楽器知識、音楽知識	質問の用意
2	5月10日	講義・演習	音楽理論、作詞作曲、楽器知識、音楽知識	質問の用意
3	5月17日	講義・演習	音楽理論、作詞作曲、楽器知識、音楽知識	質問の用意
4	5月24日	講義・演習	音楽理論、作詞作曲、楽器知識、音楽知識	質問の用意
5	5月31日	講義・演習	音楽理論、作詞作曲、楽器知識、音楽知識	質問の用意
6	6月7日	講義・演習	音楽理論、作詞作曲、楽器知識、音楽知識	質問の用意
7	6月14日	講義・演習	音楽理論、作詞作曲、楽器知識、音楽知識	質問の用意
8	6月21日	講義・演習	音楽理論、作詞作曲、楽器知識、音楽知識	質問の用意
9	6月28日	講義・演習	音楽理論、作詞作曲、楽器知識、音楽知識	質問の用意
10	7月5日	講義・演習	音楽理論、作詞作曲、楽器知識、音楽知識	質問の用意
11	7月12日	講義・演習	音楽理論、作詞作曲、楽器知識、音楽知識	質問の用意
12	7月19日	講義・演習	音楽理論、作詞作曲、楽器知識、音楽知識	質問の用意
13	8月23日	講義・演習	音楽理論、作詞作曲、楽器知識、音楽知識	質問の用意
14	8月30日	講義・演習	イベント実践を通じてパフォーマンス力を学ぶ	総復習
15	9月6日	講義・演習	イベント実践を通じてパフォーマンス力を学ぶ	総復習
準備学習 時間外学習			授業内容を予習・復習し、実際にギターを弾きながらスケールへの理解を深める。(1日1時間程度)	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	楽器応用(7) Ba Adv(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	加納誠人
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	蒼井翔太「Eclipse」MV出演・田村芽実ワンマンライブ「めいめい白書」サポート出演・halca「LisAni! NAVI」テーマソング「サカナイトデイズ」レコーディング参加						
授業の学習 内容	目標とされる演奏基準に到達するためのトレーニング方、考え方、自己修正などを教授する。						
到達目標	ベースという楽器を通して音楽表現に関する体感を積み重ねることにより、スタンダードなリズムとフィールを習得する事を目的とする。 各種トレーニングの消化や自発的研究活動の延長線上に、タイム感と音感の重要性を理解し、グルーヴに対する気付きが生まれる事が目標となる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
2	5月10日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
3	5月17日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
4	5月24日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
5	5月31日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
6	6月7日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
7	6月14日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
8	6月21日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
9	6月28日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
10	7月5日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
11	7月12日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
12	7月19日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
13	8月23日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
14	8月30日	講義・演習	イベント実践を通じてパフォーマンス力を学ぶ	イベント課題曲のアナライズ
15	9月6日	講義・演習	イベント実践を通じてパフォーマンス力を学ぶ	イベント課題曲のアナライズ
準備学習 時間外学習			授業内容を予習・復習し、実際にベースを弾きながらスケールへの理解を深める。(1日1時間程度)	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	楽器応用(7) key SPL(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	土屋剛
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2004年から東京スクールオブミュージック&ダンス専門学校キーボード講師						
授業の学習 内容	他授業の全体的なフォローおよび学生個人が希望する項目について、授業外の内容も含めて指導する。						
到達目標	プロ演奏者としての適性発見の一助となり、プロに必要な技能を掘り下げて習得する事を目標とする。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
2	5月10日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
3	5月17日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
4	5月24日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
5	5月31日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
6	6月7日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
7	6月14日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
8	6月21日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
9	6月28日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
10	7月5日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
11	7月12日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
12	7月19日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
13	8月23日	講義・演習	前期まとめ・試験。	前期課題曲から試験で使う曲を選んで練習。
14	8月30日	講義・演習	イベント実践を通じてパフォーマンス力を学ぶ	イベントでの自分の役割を確認しておく。
15	9月6日	講義・演習	イベント実践を通じてパフォーマンス力を学ぶ	イベントでの自分の役割を確認しておく。
準備学習 時間外学習		普段の授業や授業外での自分なりの課題・疑問点を整理しておく。		
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	楽器応用(7) Vocal Adv(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員 吉田華奈 潤豊 キムゴン ヒョン
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)	
教員の略歴	THE SOULMATICが主催するJASRA認定メンバーとして様々なコンサート、イベント、Recに参加。多方面で活躍中。					
授業の学習 内容	ボイストレーニングおよび歌唱指導					
到達目標	ボイストレーニング、および歌唱における基礎の向上					
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義・演習	自己紹介、目標の確認、発声メソッドの説明、指導	発声練習及び課題曲練習
2	5月10日	講義・演習	外化、姿勢呼吸、イーストレッチレクチャー、歌唱指導	発声練習及び課題曲練習
3	5月17日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱指導、	発声練習及び課題曲練習
4	5月24日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
5	5月31日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
6	6月7日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
7	6月14日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
8	6月21日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
9	6月28日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
10	7月5日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
11	7月12日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
12	7月19日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
13	8月23日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	基礎練習、課題図書を読み、レポート
14	8月30日	講義・演習	イベント実践を通じてパフォーマンス力を学ぶ	イベント課題曲のアナライズ
15	9月6日	講義・演習	イベント実践を通じてパフォーマンス力を学ぶ	イベント課題曲のアナライズ
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	楽器応用(8) Gt Adv(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	廣瀬昌明
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	Brainsout、イガバンBB(NHK「探検バクモン」OP/EDテーマ)などの他、数々のアーティストのプロデューサー、ライブ、レコーディングなど。伊東たけし、エリック・ミヤシロ、ポール・ジャクソンと共演。						
授業の学習 内容	MC1,MC2で扱ったスケール／アルペジオ／コードワーク／テクニックをベースに、より自由に、よりハーモニックに演奏するためのアドバンス・アプローチを学んでいきます。						
到達目標	テンションコード、スラッシュコード、展開形の各コードに対して、複数のアプローチを演奏できるようになる。 代理コードを使って、オリジナルのアレンジを行えるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月4日	講義・演習	音楽理論、作詞作曲、楽器知識、音楽知識	質問の用意
2	10月11日	講義・演習	音楽理論、作詞作曲、楽器知識、音楽知識	質問の用意
3	10月18日	講義・演習	音楽理論、作詞作曲、楽器知識、音楽知識	質問の用意
4	10月25日	講義・演習	音楽理論、作詞作曲、楽器知識、音楽知識	質問の用意
5	11月1日	講義・演習	音楽理論、作詞作曲、楽器知識、音楽知識	質問の用意
6	11月8日	講義・演習	音楽理論、作詞作曲、楽器知識、音楽知識	質問の用意
7	11月15日	講義・演習	音楽理論、作詞作曲、楽器知識、音楽知識	質問の用意
8	11月22日	講義・演習	音楽理論、作詞作曲、楽器知識、音楽知識	質問の用意
9	11月29日	講義・演習	音楽理論、作詞作曲、楽器知識、音楽知識	質問の用意
10	12月6日	講義・演習	音楽理論、作詞作曲、楽器知識、音楽知識	質問の用意
11	12月13日	講義・演習	音楽理論、作詞作曲、楽器知識、音楽知識	質問の用意
12	12月20日	講義・演習	音楽理論、作詞作曲、楽器知識、音楽知識	質問の用意
13	1月10日	講義・演習	音楽理論、作詞作曲、楽器知識、音楽知識	質問の用意
14	1月17日	講義・演習	イベント実践を通じてパフォーマンス力を学ぶ	総復習
15	1月31日	講義・演習	イベント実践を通じてパフォーマンス力を学ぶ	総復習
準備学習 時間外学習			授業内容を予習・復習し、実際にギターを弾きながらスケールへの理解を深める。(1日1時間程度)	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	楽器応用(8) Ba Adv(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	加納誠人
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	蒼井翔太「Eclipse」MV出演・田村芽実ワンマンライブ「めいめい白書」サポート出演・halca「LisAni! NAVI」テーマソング「サカナイトデイズ」レコーディング参加						
授業の学習 内容	目標とされる演奏基準に到達するためのトレーニング方、考え方、自己修正などを教授する。						
到達目標	ベースという楽器を通して音楽表現に関する体感を積み重ねることにより、スタンダードなリズムとフィールを習得する事を目的とする。 各種トレーニングの消化や自発的研究活動の延長線上に、タイム感と音感の重要性を理解し、グルーヴに対する気付きが生まれる事が目標となる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月4日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
2	10月11日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
3	10月18日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
4	10月25日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
5	11月1日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
6	11月8日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
7	11月15日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
8	11月22日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
9	11月29日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
10	12月6日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
11	12月13日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
12	12月20日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
13	1月10日	講義・演習	質疑応答・課題提示	未達成箇所の復習
14	1月17日	講義・演習	イベント実践を通じてパフォーマンス力を学ぶ	イベント課題曲のアナライズ
15	1月31日	講義・演習	イベント実践を通じてパフォーマンス力を学ぶ	イベント課題曲のアナライズ
準備学習 時間外学習			授業内容を予習・復習し、実際にベースを弾きながらスケールへの理解を深める。(1日1時間程度)	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	楽器応用(8) key SPL(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	土屋剛
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	2004年から東京スクールオブミュージック&ダンス専門学校キーボード講師						
授業の学習 内容	他授業の全体的なフォローおよび学生個人が希望する項目について、授業外の内容も含めて指導する。						
到達目標	プロ演奏者としての適性発見の一助となり、プロに必要な技能を掘り下げて習得する事を目標とする。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月4日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
2	10月11日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
3	10月18日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
4	10月25日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
5	11月1日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
6	11月8日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
7	11月15日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
8	11月22日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
9	11月29日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
10	12月6日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
11	12月13日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
12	12月20日	講義・演習	用意した課題または学生が希望する課題の練習。	他授業での課題や、個人的課題等を準備。
13	1月10日	講義・演習	後期まとめ・試験。	後期課題曲から試験で使う曲を選んで練習。
14	1月17日	講義・演習	イベント実践を通じてパフォーマンス力を学ぶ	イベントでの自分の役割を確認しておく。
15	1月31日	講義・演習	イベント実践を通じてパフォーマンス力を学ぶ	イベントでの自分の役割を確認しておく。
準備学習 時間外学習		普段の授業や授業外での自分なりの課題・疑問点を整理しておく。		
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	楽器応用(8) Vocal Adv(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員 吉田華奈 潤豊 キムゴン ヒョン
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)	
教員の略歴	THE SOULMATICICSのメンバーとして様々なコンサート、イベント、Recに参加。多方面で活躍中。					
授業の学習 内容	ボイストレーニングおよび歌唱指導					
到達目標	ボイストレーニング、および歌唱における基礎、パフォーマンス力の向上					
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月4日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
2	10月11日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
3	10月18日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
4	10月25日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
5	11月1日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
6	11月8日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
7	11月15日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
8	11月22日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
9	11月29日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
10	12月6日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
11	12月13日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
12	12月20日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	発声練習及び課題曲練習
13	1月10日	講義・演習	外化、発声指導、歌唱チェック(目標に合わせて深くアプローチ)	基礎練習、課題図書を読み、レポート
14	1月17日	講義・演習	イベント実践を通じてパフォーマンス力を学ぶ	イベント課題曲のアナライズ
15	1月31日	講義・演習	イベント実践を通じてパフォーマンス力を学ぶ	イベント課題曲のアナライズ
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				