

科目名	キャリア教育(1)	必修 選択	必修	年次	1	担当教員 関根敬右 松尾有里子 栗岡由紀子 松永滯奈
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)	
教員の略歴						
授業の学習 内容	建学の理念である「人間教育」をベースに、プロミュージシャンとして必要な「身構え」「気構え」「心構え」を学び、コミュニケーション能力、思考力、協調性、勤労観、職業観などを身につけます。					
到達目標	1年間のキャリア教育を通して、アーティスト・プロミュージシャンとして仕事をしていく上で必要な人間力を養い、自らがリーダーとなり、主体的に行動をできるようにする。					
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月20日	講義・演習	生活レポートの記入・アクティビティ	ワークシート
2	4月27日	講義・演習	教室の使用方法・ITリテラシー・仲間作りのアクティビティ	ワークシート
3	5月11日	講義・演習	生活レポートの記入・アクティビティ	ワークシート
4	5月18日	講義・演習	オーディションシートの作成	ワークシート
5	5月25日	講義・演習	生活レポートの記入・アクティビティ	ワークシート
6	6月1日	講義・演習	将来設計・生活レポートの記入・アクティビティ	ワークシート
7	6月8日	講義・演習	職業紹介・アクティビティ	ワークシート
8	6月15日	講義・演習	セッティング図を学ぶ・アクティビティ	ワークシート
9	6月22日	講義・演習	メールマナーを学ぶ・アクティビティ	ワークシート
10	6月29日	講義・演習	ビジネス講座・アクティビティ	ワークシート
11	7月6日	講義・演習	将来設計・生活レポートの記入・アクティビティ	ワークシート
12	7月13日	講義・演習	ビジョンと目的について学ぶ・アクティビティ	ワークシート
13	8月24日	講義・演習	将来設計・生活レポートの記入・アクティビティ	ワークシート
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			毎週渡されるワークシートを用いて学習する	
【使用教科書・教材・参考書】 □				
ワークシート				

科目名	キャリア教育(2)	必修 選択	必修	年次	1	担当教員 関根敬右 松尾有里子 栗岡由紀子 松永滯奈
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)	
教員の略歴						
授業の学習 内容	建学の理念である「人間教育」をベースに、プロミュージシャンとして必要な「身構え」「気構え」「心構え」を学び、コミュニケーション能力、思考力、協調性、勤労観、職業観などを身につけます。					
到達目標	1年間のキャリア教育を通して、アーティスト・プロミュージシャンとして仕事をしていく上で必要な人間力を養い、自らがリーダーとなり、主体的に行動をできるようにする。					
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5日	講義・演習	後期の過ごし方について・アクティビティ	ワークシート
2	10月12日	講義・演習	生活レポートの記入・アクティビティ	ワークシート
3	10月19日	講義・演習	新人発掘プレゼンテーションについて・アクティビティ	ワークシート
4	10月26日	講義・演習	生活レポートの記入・アクティビティ	ワークシート
5	11月2日	講義・演習	オーディション対策	ワークシート
6	11月16日	講義・演習	将来設計・生活レポートの記入・アクティビティ	ワークシート
7	11月23日	講義・演習	ビジョンと目的目標の再確認・アクティビティ	ワークシート
8	11月30日	講義・演習	セッティング図を学ぶ・アクティビティ	ワークシート
9	12月7日	講義・演習	将来設計・生活レポートの記入・アクティビティ	ワークシート
10	12月14日	講義・演習	冬休みの過ごし方・2年生への準備について・アクティビティ	ワークシート
11	12月21日	講義・演習	将来設計・生活レポートの記入・アクティビティ	ワークシート
12	1月11日	講義・演習	SNSについて学ぶ・アクティビティ	ワークシート
13	1月18日	講義・演習	将来設計・生活レポートの記入・アクティビティ	ワークシート
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			毎週渡されるワークシートを用いて学習する	
【使用教科書・教材・参考書】 □				
ワークシート				

科目名	キャリア教育(3)	必修 選択	必修	年次	2	担当教員 関根敬右 松尾有里子 栗岡由紀子 松永滯奈
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (6単位)	
教員の略歴						
授業の学習 内容	建学の理念である「人間教育」をベースに、プロミュージシャンとして必要な「身構え」「気構え」「心構え」を学び、コミュニケーション能力、思考力、協調性、勤労観、職業観などを身につけます。					
到達目標	1年間のキャリア教育を通して、アーティスト・プロミュージシャンとして仕事をしていく上で必要な人間力を養い、自らがリーダーとなり、主体的に行動をできるようにする。					
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義・演習	教室の使用方法・ITリテラシー	ワークシート
2	4月28日	講義・演習	生活レポートの記入・プレゼンテーション	ワークシート
3	5月12日	講義・演習	生活レポートの記入・プレゼンテーション	ワークシート
4	5月19日	講義・演習	新人発掘プレゼンテーションに向けて	ワークシート
5	5月26日	講義・演習	新人発掘プレゼンテーションに向けて	ワークシート
6	6月2日	講義・演習	業界で活躍している先輩の経験談を聞き質疑応答	ワークシート
7	6月9日	講義・演習	グループワークとプレゼンテーション	ワークシート
8	6月16日	講義・演習	グループワークとプレゼンテーション	ワークシート
9	6月23日	講義・演習	ビジネス講座	ワークシート
10	6月30日	講義・演習	業界で活躍している先輩の経験談を聞き質疑応答	ワークシート
11	7月7日	講義・演習	ビジョンと目的について学ぶ・アクティビティ	ワークシート
12	7月14日	講義・演習	生活レポートの記入・プレゼンテーション	ワークシート
13	8月25日	講義・演習	生活レポートの記入・プレゼンテーション	ワークシート
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			毎週渡されるワークシートを用いて学習する	
【使用教科書・教材・参考書】 □				
ワークシート				

科目名	キャリア教育(4)	必修 選択	必修	年次	2	担当教員 関根敬右 松尾有里子 栗岡由紀子 松永滯奈
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)	
教員の略歴						
授業の学習 内容	建学の理念である「人間教育」をベースに、プロミュージシャンとして必要な「身構え」「気構え」「心構え」を学び、コミュニケーション能力、思考力、協調性、勤労観、職業観などを身につけます。					
到達目標	キャリア教育を通して、プレゼンテーション能力・チームワークでの作業を学び、人間力と共に3年制として学んだ技能も生かしつつ、エンターテインメント業界の視野を広げて業界の即戦力となるようにする。					
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	後期の過ごし方について・アクティビティ	ワークシート
2	10月13日	講義・演習	新人発掘プレゼンテーションについて・アクティビティ	ワークシート
3	10月20日	講義・演習	新人発掘プレゼンテーションについて・アクティビティ	ワークシート
4	10月27日	講義・演習	新人発掘プレゼンテーションについて・アクティビティ	ワークシート
5	11月3日	講義・演習	ライフプランニングについて学ぶ	ワークシート
6	11月17日	講義・演習	将来設計・生活レポートの記入・アクティビティ	ワークシート
7	11月24日	講義・演習	プレゼンテーション	ワークシート
8	12月1日	講義・演習	業界で活躍している先輩の経験談を聞き質疑応答	ワークシート
9	12月8日	講義・演習	業界で活躍している先輩の経験談を聞き質疑応答	ワークシート
10	12月15日	講義・演習	冬休みの過ごし方・卒業への準備について	ワークシート
11	1月12日	講義・演習	ビジョンと目的目標の再確認・アクティビティ	ワークシート
12	1月19日	講義・演習	グループワークとプレゼンテーション	ワークシート
13	2月2日	講義・演習	グループワークとプレゼンテーション	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			毎週渡されるワークシートを用いて学習する	
【使用教科書・教材・参考書】 □				
ワークシート				

科目名	キャリア教育(5)	必修 選択	必修	年次	3	担当教員 関根敬右 松尾有里子 栗岡由紀子 松永澤奈
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)	
教員の略歴						
授業の学習 内容	建学の理念である「人間教育」をベースに、「身構え」「気構え」「心構え」を学び、コミュニケーション能力、思考力、協調性、勤労観、職業観などを身につけます。					
到達目標	1年間のキャリア教育を通して、業界の仕事をしていく上で必要な人間力を養い、自らがリーダーとなり、主体的に行動をできるようにする。					
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点					

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義・演習	教室の使用方法・ITリテラシー	ワークシート
2	4月28日	講義・演習	生活レポートの記入・プレゼンテーション	ワークシート
3	5月12日	講義・演習	生活レポートの記入・プレゼンテーション	ワークシート
4	5月19日	講義・演習	新人発掘プレゼンテーションに向けて	ワークシート
5	5月26日	講義・演習	卒業アルバムの提出物確認	ワークシート
6	6月2日	講義・演習	業界で活躍している先輩の経験談を聞き質疑応答	ワークシート
7	6月9日	講義・演習	グループワークとプレゼンテーション	ワークシート
8	6月16日	講義・演習	グループワークとプレゼンテーション	ワークシート
9	6月23日	講義・演習	就職対策講座	ワークシート
10	6月30日	講義・演習	業界で活躍している先輩の経験談を聞き質疑応答	ワークシート
11	7月7日	講義・演習	ビジョンと目的について学ぶ・アクティビティ	ワークシート
12	7月14日	講義・演習	生活レポートの記入・プレゼンテーション	ワークシート
13	8月25日	講義・演習	生活レポートの記入・プレゼンテーション	ワークシート
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			毎週渡されるワークシートを用いて学習する	
【使用教科書・教材・参考書】 □				
ワークシート				

科目名	キャリア教育(6)	必修 選択	必修	年次	3	担当教員	関根敬右 松尾有里子 栗岡由紀子 松永滯奈
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴							
授業の学習 内容	建学の理念である「人間教育」をベースに、「身構え」「気構え」「心構え」を学び、コミュニケーション能力、思考力、協調性、勤労観、職業観などを身につけます。						
到達目標	1年間のキャリア教育を通して、業界の仕事をしていく上で必要な人間力を養い、自らがリーダーとなり、主体的に行動をできるようにする。						
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	後期の過ごし方について・アクティビティ	ワークシート
2	10月13日	講義・演習	新人発掘プレゼンテーションについて・アクティビティ	ワークシート
3	10月20日	講義・演習	新人発掘プレゼンテーションについて・アクティビティ	ワークシート
4	10月27日	講義・演習	新人発掘プレゼンテーションについて・アクティビティ	ワークシート
5	11月3日	講義・演習	ライフプランニングについて学ぶ	ワークシート
6	11月17日	講義・演習	将来設計・生活レポートの記入・アクティビティ	ワークシート
7	11月24日	講義・演習	プレゼンテーション	ワークシート
8	12月1日	講義・演習	業界で活躍している先輩の経験談を聞き質疑応答	ワークシート
9	12月8日	講義・演習	業界で活躍している先輩の経験談を聞き質疑応答	ワークシート
10	12月15日	講義・演習	冬休みの過ごし方・卒業への準備について	ワークシート
11	1月12日	講義・演習	ビジョンと目的目標の再確認・アクティビティ	ワークシート
12	1月19日	講義・演習	グループワークとプレゼンテーション	ワークシート
13	2月2日	講義・演習	グループワークとプレゼンテーション	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			毎週渡されるワークシートを用いて学習する	
【使用教科書・教材・参考書】 □				
ワークシート				

科目名	キャリア教育(7)	必修 選択	必修	年次	4	担当教員	関根敬右 松尾有里子 栗岡由紀子 松永澤奈
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴							
授業の学習 内容	建学の理念である「人間教育」をベースに、「身構え」「気構え」「心構え」を学び、コミュニケーション能力、思考力、協調性、勤労観、職業観などを身につけます。						
到達目標	1年間のキャリア教育を通して、業界の仕事をしていく上で必要な人間力を養い、自らがリーダーとなり、主体的に行動をできるようにする。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月21日	講義・演習	教室の使用方法・ITリテラシー	ワークシート
2	4月28日	講義・演習	生活レポートの記入・プレゼンテーション	ワークシート
3	5月12日	講義・演習	生活レポートの記入・プレゼンテーション	ワークシート
4	5月19日	講義・演習	新人発掘プレゼンテーションに向けて	ワークシート
5	5月26日	講義・演習	卒業アルバムの提出物確認	ワークシート
6	6月2日	講義・演習	業界で活躍している先輩の経験談を聞き質疑応答	ワークシート
7	6月9日	講義・演習	グループワークとプレゼンテーション	ワークシート
8	6月16日	講義・演習	グループワークとプレゼンテーション	ワークシート
9	6月23日	講義・演習	就職対策講座	ワークシート
10	6月30日	講義・演習	業界で活躍している先輩の経験談を聞き質疑応答	ワークシート
11	7月7日	講義・演習	ビジョンと目的について学ぶ・アクティビティ	ワークシート
12	7月14日	講義・演習	生活レポートの記入・プレゼンテーション	ワークシート
13	8月25日	講義・演習	生活レポートの記入・プレゼンテーション	ワークシート
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			毎週渡されるワークシートを用いて学習する	
【使用教科書・教材・参考書】 □				
ワークシート				

科目名	キャリア教育(8)	必修 選択	必修	年次	4	担当教員	関根敬右 松尾有里子 栗岡由紀子 松永澤奈
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴							
授業の学習 内容	建学の理念である「人間教育」をベースに、「身構え」「気構え」「心構え」を学び、コミュニケーション能力、思考力、協調性、勤労観、職業観などを身につけます。						
到達目標	1年間のキャリア教育を通して、業界の仕事をしていく上で必要な人間力を養い、自らがリーダーとなり、主体的に行動をできるようにする。						
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	後期の過ごし方について・アクティビティ	ワークシート
2	10月13日	講義・演習	新人発掘プレゼンテーションについて・アクティビティ	ワークシート
3	10月20日	講義・演習	新人発掘プレゼンテーションについて・アクティビティ	ワークシート
4	10月27日	講義・演習	新人発掘プレゼンテーションについて・アクティビティ	ワークシート
5	11月3日	講義・演習	ライフプランニングについて学ぶ	ワークシート
6	11月17日	講義・演習	将来設計・生活レポートの記入・アクティビティ	ワークシート
7	11月24日	講義・演習	プレゼンテーション	ワークシート
8	12月1日	講義・演習	業界で活躍している先輩の経験談を聞き質疑応答	ワークシート
9	12月8日	講義・演習	業界で活躍している先輩の経験談を聞き質疑応答	ワークシート
10	12月15日	講義・演習	冬休みの過ごし方・卒業への準備について	ワークシート
11	1月12日	講義・演習	ビジョンと目的目標の再確認・アクティビティ	ワークシート
12	1月19日	講義・演習	グループワークとプレゼンテーション	ワークシート
13	2月2日	講義・演習	グループワークとプレゼンテーション	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			毎週渡されるワークシートを用いて学習する	
【使用教科書・教材・参考書】 □				
ワークシート				

科目名	Global Communication1 (1)	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	paul searle
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							
授業の学習 内容	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。 毎回の授業内で、歌を用いて英語表現や文法を学ぶ。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、 ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。						
到達目標	TOEIC400点を取得し、短期留学・専門留学に活かせる英語力を身につける。※TOEIC 400点取得を短期留学・専門留学の参加条件とする。リスニング、リーディング、スピーキング、ライティングの4技能を統合的に学び、興味関心のあることについての簡単な文章の読み書き、また買い物やその他の日常生活についての平易な会話ができるようになる。 各技能の学習成果は以下のとおりとする。＜リスニング＞直接自分につながる事（家族等）に関してよく使われる語句を聞いて、理解することができる。＜リーディング＞短い簡単な私信を理解する事ができる。日常生活における簡単な文章（広告等）の中の特定の情報を見つけることができる。＜スピーキング＞簡単なフレーズを使って家族や他人について話すことができる。＜ライティング＞and, but, becauseのような語でつながらながら、簡単な文を書くことができる。						
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	個人的な情報について尋ねる、また述べることができる。個人的な経歴等のプロフィールを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「パーティで新しい人に出会う」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
2	4月24日	講義・演習	友達や家族について表現することができる。友達や家族の画像にスレッドを入れたり、書かれている情報を読みとることができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「友達や家族についての情報を比較する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
3	5月8日	講義・演習	家や家具について話すことができる。ホームシェアについてのメールを読む、書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「新居の家具を選ぶ」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
4	5月15日	講義・演習	好きな事について話すことができるようになる。 商品のレビューを読み、書くことができるようになる。 ロールプレイ・プレゼンテーション:「好きな音楽について紹介する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
5	5月22日	講義・演習	1～4週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
6	5月29日	講義・演習	平日、週末のアクティビティについて話すことができる。 日常のアクティビティについてのレポートを読む、また書くことができる。 ロールプレイ・プレゼンテーション「異なる週の活動について比較する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
7	6月5日	講義・演習	道順について尋ねる、また教えることができる。 場所についての特徴について読み、書くことができる。 ロールプレイ・プレゼンテーション「自分の地域について新しい計画を立てる」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
8	6月12日	講義・演習	自宅での生活について話すことができる。 ブログ記事を読み、書くことができる。 ロールプレイ・プレゼンテーション「最近の生活について話す」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
9	6月19日	講義・演習	自身のスキルや能力について話すことができる。 自分の意見について、オンラインでコメントを読む、また書くことができる。 ロールプレイ・プレゼンテーション「得意とするスキルと特徴についてはなす」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
10	6月26日	講義・演習	6～9週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
11	7月3日	講義・演習	旅行計画を立てる、また計画について話すことができる。旅行ガイドを読む、また場所の説明を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「休暇の計画をたてる」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
12	7月10日	講義・演習	週末に向けたアウトドア活動の計画を立てることができる。オンラインでの招待状を読み、書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「自分の町での楽しい週末を計画し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
13	8月21日	講義・演習	過去についての場所や出来事、過去の人について述べることができる。思い出の品についての記事やメールを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「子どもの頃から見ているTV番組について発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
14	8月28日	講義・演習	食べた食事について話すことができる。レストランのレビューを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「新しいレストランのメニューをデザインし、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
15	9月4日	講義・演習	11～15週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
準備学習 時間外学習			自宅で予習・復習を行うこと。	
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	Global Communication1 (2)	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	paul searle
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							
授業の学習 内容	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。 毎回の授業内で、歌を用いて英語表現や文法を学ぶ。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。						
到達目標	TOEIC500点を取得する。日常生活での情報・説明や、まとまりのある内容が理解できるようになる。また日常生活の話題について、出来事の説明、用件を伝えることができる。複雑なトピックではなければ、意見交換をすることができる。各技能の学習成果は以下のとおりとする。<リスニング>・職場や学校、休暇中における、よく知っている事柄であれば要点を理解することができる。<リーディング>・毎日の出来事や専門分野に関係する文章を理解することができる。<スピーキング>・経験や出来事、夢について簡単にフレーズを繋げて話すことができる。<ライティング>・自分の関心のある分野について、簡単なつながりのある文章を書くことができる。						
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	個人の業績について話す、また人を紹介された時の受け答えができる。面接時のスキルについてのコメントを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「面接のロールプレイをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
2	10月9日	講義・演習	食べ物の流行について、また料理の準備(調理)について話すことができる。社交の場で申し出をする、また受けることができる。読書についての結果を読む、また報告書を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「レストランの改善案を計画し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
3	10月16日	講義・演習	時間とお金の相対的な重要性について話すことができる。謝罪をする、また受けることができる。商品のレビューを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「批判的な商品レビューへの対応についてディスカッションする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
4	10月23日	講義・演習	ネット等で注目されているストーリーについて話すことができる。意見を交換し、ディスカッションができる。ローカルビジネスについての記事に対する反応を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「商品に対する広告を作成し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
5	10月30日	講義・演習	1～4週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
6	11月6日	講義・演習	様々な種類のストーリーについて話すことができる。過去の計画について、またその変更について話すことができる。会社の(公式の)謝罪についての記を読む、謝罪の手紙を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「偶然の出会いについてのストーリーを話す」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
7	11月13日	講義・演習	チャリティやボランティア活動について話すことができる。助けを求める、また断ることができる。コミュニティ計画についてのレポートを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「コミュニティ計画を立て、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
8	11月20日	講義・演習	話す・書くコミュニケーションについてディスカッションをする。会話やニュース、記事について詳しく話すことができる。フォーマル/インフォーマルな手紙を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「コミュニケーションに関する調査をし、結果を発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
9	11月27日	講義・演習	異なるワークライフについて話すことができる。最終決定までの選択肢について話すことができる。ポッドキャストのコメントを読む、また反応を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「デジタルデトックス(スマホやPC等から断離を置く)を計画し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
10	12月4日	講義・演習	6～9週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
11	12月11日	講義・演習	ルールと制限について話すことができる。一般的な基準を定めることができる。ビジネスにおける批判を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「自分の町の改善点についてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
12	12月18日	講義・演習	過去の出来事について思索することができる。代用品と可能性について話すことができる。なくては生きていけないもの、生きていけるものについてのコメントを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「影響力のある発明や発見についてのストーリーをプレゼンする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
13	1月15日	講義・演習	科学的な事実について話すことができる。代わりになるものについてディスカッションし、提案をすることができる。テクノロジーの進化についての意見を読み、反応を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「問題解決についての提案をプレゼンする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
14	1月29日	講義・演習	特別な写真について、またその背景のストーリーを述べることができる。過去の経験を振り返り、共有することができる。ペットを飼うことのメリット・デメリットについての分析を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「歴史的な道場についてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
15	2月5日	講義・演習	11～15週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
準備学習 時間外学習			自宅で予習・復習を行うこと。	
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	Global Communication1 (3)	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	paul searle
学科・コース	スーパーeエンターテインメント科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							
授業の学習 内容	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。 毎回の授業内で、歌を用いて英語表現や文法を学ぶ。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。						
到達目標	TOEIC500点を取得する。日常生活での情報・説明や、まとまりのある内容が理解できるようになる。また日常生活の話題について、出来事の説明、用件を伝えることができる。複雑なトピックではなければ、意見交換をすることができる。各技能の学習成果は以下のとおりとする。<リスニング>・職場や学校、休暇中における、よく知っている事柄であれば要点を理解することができる。<リーディング>・毎日の出来事や専門分野に関係する文章を理解することができる。<スピーキング>・経験や出来事、夢について簡単にフレーズを繋げて話すことができる。<ライティング>・自分の関心のある分野について、簡単なつながりのある文章を書くことができる。						
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	相手に質問をする、また質問に答えることができる。自己紹介をし、知り合いになることができる。親戚へのメールを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「良いリーダーになるには何が必要かをディスカッションし、自分の考えを発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
2	4月24日	講義・演習	自分の持ち物について述べるができる。ネット広告を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「出かける時の持ち物についてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
3	5月8日	講義・演習	助動詞を用いて、自分の町について話すことができる。ビル内の道順を尋ねる、また教えることができる。ボランティアの広告を読み、申込書を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「自分の町の秘密の場所についてプレゼンをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
4	5月15日	講義・演習	個人的な意見を述べ、計画を立てることができる。安心させる、またそれに答えることができる。イベント内容、スケジュールを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「マイクロアドベンチャー(小さな冒険)の計画を立て、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
5	5月22日	講義・演習	1～4週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
6	5月29日	講義・演習	驚いたできごと(ものを失くす、見つける、助ける、助けを求める)について話すことができる。簡単な物語を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「おもしろい、驚くストーリーを作り、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
7	6月5日	講義・演習	都立の問題と解決策について話すことができる。様々な状況での心配、また安心を表現することができる。価値観についてのネット投稿を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「都市開発者として、「緑」計画が上手くいくかどうかを考える」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
8	6月12日	講義・演習	音楽、TV番組、映画について話すことができる。読みを断る、またそれに答えることができる。映画のレビューを読む、また書けるようになる。ロールプレイ・プレゼンテーション「メディアやエンターテインメントにおける好みの違いについてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
9	6月19日	講義・演習	最近していること、他人のニュースについて話すことができる。タイムマネジメントについての投稿を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「時間の上手な使い方についてのピラミッドグラフを作成し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
10	6月26日	講義・演習	6～9週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
11	7月3日	講義・演習	学校や職場でのルール、勉強方法について話すことができる。自信の有無について表現できるようになる。履歴書を読み要点を理解し、またおおよそな履歴書を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「自分に合った完璧な仕事をデザインし、発表する。」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
12	7月10日	講義・演習	商品の詳細について、商品を選ぶ理由について説明することができる。他人が選んだものについて質問する、商品に関するネット上のレビューを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「商品のCMを作成し、発表する。」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
13	8月21日	講義・演習	想像上のチャレンジについて、また成功の秘訣について話すことができる。意見を述べ、賛成を求めることができる。自分を思い立たせる方法についてのネット記事を読み、それに関するストーリーを書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「憧れの人についてプレゼンをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
14	8月28日	講義・演習	事故について、またその時の気持ちを表現できるようになる。人生の教訓についての逸話を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「楽しい勉強方法について計画し、プレゼンする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
15	9月4日	講義・演習	11～15週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
準備学習 時間外学習			自宅で予習・復習を行うこと。		
【使用教科書・教材・参考書】 □					

科目名	Global Communication1 (4)	必修 選択	必修	年次	2	担当教員	paul searle
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							
授業の学習 内容	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。 毎回の授業内で、歌を用いて英語表現や文法を学ぶ。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。						
到達目標	TOEIC500点を取得する。日常生活での情報・説明や、まとまりのある内容が理解できるようになる。また日常生活の話題について、出来事の説明、用件を伝えることができる。複雑なトピックではなければ、意見交換をすることができる。各技能の学習成果は以下のとおりとする。〈リスニング〉・職場や学校、休暇中における、よく知っている事柄であれば要点を理解することができる。〈リーディング〉・毎日の出来事や専門分野に関係する文章を理解することができる。〈スピーキング〉・経験や出来事、夢について簡単にフレーズを繋げて話すことができる。〈ライティング〉・自分の関心のある分野について、簡単なつながりのある文章を書くことができる。						
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	個人の業績について話す、また人を紹介された時の受け答えができる。面接時のスキルについてのコメントを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「面接のロールプレイをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
2	10月9日	講義・演習	食べ物・旅行について、また料理の準備(調理)について話すことができる。社交の場で申し出をする、また受けることができる。調査についての結果を読む、また報告書を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「レストランの改善案を計画し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
3	10月16日	講義・演習	時間とお金の相対的な重要性について話すことができる。謝罪をする、また受けることができる。商品のレビューを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「批判的な商品レビューへの対応についてディスカッションする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
4	10月23日	講義・演習	ネット等で注目されているストーリーについて話すことができる。意見を交換し、ディスカッションができる。ローカルビジネスについての記事に対する反応を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「商品に対する広告を作成し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
5	10月30日	講義・演習	1～4週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
6	11月6日	講義・演習	様々な種類のストーリーについて話すことができる。過去の計画について、またその変更について話すことができる。会社の(公式の)謝罪についての記事を読む、謝罪の手紙を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「偶然の出会いについてのストーリーを話す」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
7	11月13日	講義・演習	チャリティやボランティア活動について話すことができる。助けを求める、また断ることができる。コミュニティ計画についてのレポートを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「コミュニティ計画を立て、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
8	11月20日	講義・演習	話す・書くコミュニケーションについてディスカッションをする。会話やニュース、記事について詳しく話すことができる。フォーマル/インフォーマルな手紙を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「コミュニケーションに関する調査をし、結果を発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
9	11月27日	講義・演習	異なるワークライフについて話すことができる。最終決定までの選択肢について話すことができる。ポッドキャストのコメントを読む、また反応を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「デジタルデトックス(スマホやPC等から断絶を置く)を計画し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
10	12月4日	講義・演習	6～9週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
11	12月11日	講義・演習	ルールと制限について話すことができる。一般的な基準を定めることができる。ビジネスにおける批判を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「自分の町の改善点についてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
12	12月18日	講義・演習	過去の出来事について思索することができる。代用品と可能性について話すことができる。なくては生きていけないもの、生きていけるものについてのコメントを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「影響力のある発明や発見についてのストーリーをプレゼンする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
13	1月15日	講義・演習	科学的な事実について話すことができる。代わりになるものについてディスカッションし、提案をすることができる。テクノロジーの進化についての意見を読み、反応を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「問題解決についての提案をプレゼンする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
14	1月29日	講義・演習	特別な写真について、またその背景のストーリーを述べることができる。過去の経験を振り返り、共有することができる。ペットを飼うことの利点・デメリットについての分析を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「歴史的な道場についてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
15	2月5日	講義・演習	11～15週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
準備学習 時間外学習			自宅で予習・復習を行うこと。	
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	Global Communication1 (5)	必修 選択	必修	年次	3	担当教員	paul searle
学科・コース	スーパーeエンターテインメント科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							
授業の学習 内容	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。 毎回の授業内で、歌を用いて英語表現や文法を学ぶ。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。						
到達目標	TOEIC500点を取得する。日常生活での情報・説明や、まとまりのある内容が理解できるようになる。また日常生活の話題について、出来事の説明、用件を伝えることができる。複雑なトピックではなければ、意見交換をすることができる。各技能の学習成果は以下のとおりとする。<リスニング>・職場や学校、休暇中における、よく知っている事柄であれば要点を理解することができる。<リーディング>・毎日の出来事や専門分野に関係する文章を理解することができる。<スピーキング>・経験や出来事、夢について簡単にフレーズを繋げて話すことができる。<ライティング>・自分の関心のある分野について、簡単なつながりのある文章を書くことができる。						
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	相手に質問をする、また質問に答えることができる。自己紹介をし、知り合いになることができる。親戚へのメールを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「良いリーダーになるには何が必要かをディスカッションし、自分の考えを発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
2	4月24日	講義・演習	自分の持ち物について述べるができる。ネット広告を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「出かける時の持ち物についてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
3	5月8日	講義・演習	助動詞を用いて、自分の町について話すことができる。ビル内の道順を尋ねる、また教えることができる。ボランティアの広告を読み、申込書を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「自分の町の秘密の場所についてプレゼンをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
4	5月15日	講義・演習	個人的な意見を述べ、計画を立てることができる。安心させる、またそれに答えることができる。イベント内容、スケジュールを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「マイクロアドベンチャー(小さな冒険)の計画を立て、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
5	5月22日	講義・演習	1～4週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
6	5月29日	講義・演習	驚いたできごと(ものを失くす、見つける、助ける、助けを求める)について話すことができる。簡単な物語を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「おもしろい、驚くストーリーを作り、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
7	6月5日	講義・演習	都立の問題と解決策について話すことができる。様々な状況での心配、また安心を表現することができる。価値観についてのネット投稿を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「都市開発者として、「緑」計画が上手くいくかどうかを考える」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
8	6月12日	講義・演習	音楽、TV番組、映画について話すことができる。読みを断る、またそれに答えることができる。映画のレビューを読む、また書けるようになる。ロールプレイ・プレゼンテーション「メディアやエンターテインメントにおける好みの違いについてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
9	6月19日	講義・演習	最近していること、他人のニュースについて話すことができる。タイムマネジメントについての投稿を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「時間の上手な使い方についてのピラミッドグラフを作成し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
10	6月26日	講義・演習	6～9週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
11	7月3日	講義・演習	学校や職場でのルール、勉強方法について話すことができる。自信の有無について表現できるようになる。履歴書を読み要点を理解し、またおおよそな履歴書を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「自分に合った完璧な仕事をデザインし、発表する。」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
12	7月10日	講義・演習	商品の詳細について、商品を選ぶ理由について説明することができる。他人が選んだものについて質問する、商品に関するネット上のレビューを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「商品のCMを作成し、発表する。」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
13	8月21日	講義・演習	想像上のチャレンジについて、また成功の秘訣について話すことができる。意見を述べ、賛成を求めることができる。自分を思い立たせる方法についてのネット記事を読み、それに関するストーリーを書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「憧れの人についてプレゼンをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
14	8月28日	講義・演習	事故について、またその時の気持ちを表現できるようになる。人生の教訓についての逸話を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「楽しい勉強方法について計画し、プレゼンする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
15	9月4日	講義・演習	11～15週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
準備学習 時間外学習			自宅で予習・復習を行うこと。		
【使用教科書・教材・参考書】 □					

科目名	Global Communication1 (6)	必修 選択	必修	年次	3	担当教員	paul searle
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							
授業の学習 内容	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。 毎回の授業内で、歌を用いて英語表現や文法を学ぶ。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。						
到達目標	TOEIC500点を取得する。日常生活での情報・説明や、まとまりのある内容が理解できるようになる。また日常生活の話題について、出来事の説明、用件を伝えることができる。複雑なトピックではなければ、意見交換をすることができる。各技能の学習成果は以下のとおりとする。〈リスニング〉・職場や学校、休暇中における、よく知っている事柄であれば要点を理解することができる。〈リーディング〉・毎日の出来事や専門分野に関係する文章を理解することができる。〈スピーキング〉・経験や出来事、夢について簡単にフレーズを繋げて話すことができる。〈ライティング〉・自分の関心のある分野について、簡単なつながりのある文章を書くことができる。						
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	個人の業績について話す、また人を紹介された時の受け答えができる。面接時のスキルについてのコメントを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「面接のロールプレイをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
2	10月9日	講義・演習	食べ物・旅行について、また料理の準備(調理)について話すことができる。社交の場で申し出をする、また受けることができる。読書についての結果を読む、また報告書を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「レストランの改善案を計画し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
3	10月16日	講義・演習	時間とお金の相対的な重要性について話すことができる。謝罪をする、また受けることができる。商品のレビューを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「批判的な商品レビューへの対応についてディスカッションする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
4	10月23日	講義・演習	ネット等で注目されているストーリーについて話すことができる。意見を交換し、ディスカッションができる。ローカルビジネスについての記事に対する反応を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「商品に対する広告を作成し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
5	10月30日	講義・演習	1～4週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
6	11月6日	講義・演習	様々な種類のストーリーについて話すことができる。過去の計画について、またその変更について話すことができる。会社の(公式の)謝罪についての記事を読む、謝罪の手紙を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「偶然の出会いについてのストーリーを話す」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
7	11月13日	講義・演習	チャリティやボランティア活動について話すことができる。助けを求める、また断ることができる。コミュニティ計画についてのレポートを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「コミュニティ計画を立て、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
8	11月20日	講義・演習	話す・書くコミュニケーションについてディスカッションをする。会話やニュース、記事について詳しく話すことができる。フォーマル/インフォーマルな手紙を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「コミュニケーションに関する調査をし、結果を発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
9	11月27日	講義・演習	異なるワークライフについて話すことができる。最終決定までの選択肢について話すことができる。ポッドキャストのコメントを読む、また反応を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「デジタルデトックス(スマホやPC等から距離を置く)を計画し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
10	12月4日	講義・演習	6～9週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
11	12月11日	講義・演習	ルールと制限について話すことができる。一般的な基準を定めることができる。ビジネスにおける批判を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「自分の町の改善点についてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
12	12月18日	講義・演習	過去の出来事について悲嘆することができる。代用品と可能性について話すことができる。なくては生きていけないもの、生きていけるものについてのコメントを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「影響力のある発明や発見についてのストーリーをプレゼンする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
13	1月15日	講義・演習	科学的な事実について話すことができる。代わりになるものについてディスカッションし、提案をすることができる。テクノロジーの進化についての意見を読み、反応を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「問題解決についての提案をプレゼンする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
14	1月29日	講義・演習	特別な写真について、またその背景のストーリーを述べる。過去の経験を振り返り、共有することができる。ペットを飼うことのメリット・デメリットについての分析を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「歴史的な道場についてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
15	2月5日	講義・演習	11～15週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
準備学習 時間外学習			自宅で予習・復習を行うこと。	
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	Global Communication1 (7)	必修 選択	必修	年次	4	担当教員	paul searle
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							
授業の学習 内容	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。 毎回の授業内で、歌を用いて英語表現や文法を学ぶ。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。						
到達目標	TOEIC500点を取得する。日常生活での情報・説明や、まとまりのある内容が理解できるようになる。また日常生活の話題について、出来事の説明、用件を伝えることができる。複雑なトピックではなければ、意見交換をすることができる。各技能の学習成果は以下のとおりとする。<リスニング>・職場や学校、休暇中における、よく知っている事柄であれば要点を理解することができる。<リーディング>・毎日の出来事や専門分野に関係する文章を理解することができる。<スピーキング>・経験や出来事、夢について簡単にフレーズを繋げて話すことができる。<ライティング>・自分の関心のある分野について、簡単なつながりのある文章を書くことができる。						
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	相手に質問をする、また質問に答えることができる。自己紹介をし、知り合いになることができる。親戚へのメールを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「良いリーダーになるには何が必要かをディスカッションし、自分の考えを発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
2	4月24日	講義・演習	自分の持ち物について述べるができる。ネット広告を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「出かける時の持ち物についてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
3	5月8日	講義・演習	助動詞を用いて、自分の町について話すことができる。ビル内の道順を尋ねる、また教えることができる。ボランティアの広告を読み、申込書を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「自分の町の秘密の場所についてプレゼンをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
4	5月15日	講義・演習	個人的な意見を述べ、計画を立てることができる。安心させる、またそれに答えることができる。イベント内容、スケジュールを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「マイクロアドベンチャー(小さな冒険)の計画を立て、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
5	5月22日	講義・演習	1～4週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
6	5月29日	講義・演習	驚いたできごと(ものを失くす、見つける、助ける、助けを求める)について話すことができる。簡単な物語を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「おもしろい、驚くストーリーを作り、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
7	6月5日	講義・演習	都立の問題と解決策について話すことができる。様々な状況での心配、また安心を表現することができる。価値観についてのネット投稿を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「都市開発者として、「緑」計画が上手くいくかどうかを考える」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
8	6月12日	講義・演習	音楽、TV番組、映画について話すことができる。読みを断る、またそれに答えることができる。映画のレビューを読む、また書けるようになる。ロールプレイ・プレゼンテーション「メディアやエンターテインメントにおける好みの違いについてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
9	6月19日	講義・演習	最近していること、他人のニュースについて話すことができる。タイムマネジメントについての投稿を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「時間の上手な使い方についてのピラミッドグラフを作成し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
10	6月26日	講義・演習	6～9週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
11	7月3日	講義・演習	学校や職場でのルール、勉強方法について話すことができる。自信の有無について表現できるようになる。履歴書を読み要点を理解し、またおおよそな履歴書を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「自分に合った完璧な仕事をデザインし、発表する。」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
12	7月10日	講義・演習	商品の詳細について、商品を選ぶ理由について説明することができる。他人が選んだものについて質問する、商品に関するネット上のレビューを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「商品のCMを作成し、発表する。」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
13	8月21日	講義・演習	想像上のチャレンジについて、また成功の秘訣について話すことができる。意見を述べ、賛成を求めることができる。自分を思い立たせる方法についてのネット記事を読み、それに関するストーリーを書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「憧れの人についてプレゼンをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
14	8月28日	講義・演習	事故について、またその時の気持ちを表現できるようになる。人生の教訓についての逸話を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「楽しい勉強方法について計画し、プレゼンする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
15	9月4日	講義・演習	11～15週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
準備学習 時間外学習			自宅で予習・復習を行うこと。		
【使用教科書・教材・参考書】 □					

科目名	Global Communication1 (8)	必修 選択	必修	年次	4	担当教員	paul searle
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							
授業の学習 内容	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。 毎回の授業内で、歌を用いて英語表現や文法を学ぶ。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。						
到達目標	TOEIC500点を取得する。日常生活での情報・説明や、まとまりのある内容が理解できるようになる。また日常生活の話題について、出来事の説明、用件を伝えることができる。複雑なトピックではなければ、意見交換をすることができる。各技能の学習成果は以下のとおりとする。〈リスニング〉・職場や学校、休暇中における、よく知っている事柄であれば要点を理解することができる。〈リーディング〉・毎日の出来事や専門分野に関係する文章を理解することができる。〈スピーキング〉・経験や出来事、夢について簡単にフレーズを繋げて話すことができる。〈ライティング〉・自分の関心のある分野について、簡単なつながりのある文章を書くことができる。						
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	個人の業績について話す、また人を紹介された時の受け答えができる。面接時のスキルについてのコメントを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「面接のロールプレイをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
2	10月9日	講義・演習	食べ物・旅行について、また料理の準備(調理)について話すことができる。社交の場で申し出をする、また受けることができる。読書についての結果を読む、また報告書を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「レストランの改善案を計画し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
3	10月16日	講義・演習	時間とお金の相対的な重要性について話すことができる。謝罪をする、また受けることができる。商品のレビューを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「批判的な商品レビューへの対応についてディスカッションする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
4	10月23日	講義・演習	ネット等で注目されているストーリーについて話すことができる。意見を交換し、ディスカッションができる。ローカルビジネスについての記事に対する反応を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「商品に対する広告を作成し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
5	10月30日	講義・演習	1～4週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
6	11月6日	講義・演習	様々な種類のストーリーについて話すことができる。過去の計画について、またその変更について話すことができる。会社の(公式の)謝罪についての記事を読む、謝罪の手紙を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「偶然の出会いについてのストーリーを話す」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
7	11月13日	講義・演習	チャリティやボランティア活動について話すことができる。助けを求める、また断ることができる。コミュニティ計画についてのレポートを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「コミュニティ計画を立て、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
8	11月20日	講義・演習	話す・書くコミュニケーションについてディスカッションをする。会話やニュース、記事について詳しく話すことができる。フォーマル/インフォーマルな手紙を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「コミュニケーションに関する調査をし、結果を発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
9	11月27日	講義・演習	異なるワークライフについて話すことができる。最終決定までの選択肢について話すことができる。ポッドキャストのコメントを読む、また反応を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「デジタルデトックス(スマホやPC等から距離を置く)を計画し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
10	12月4日	講義・演習	6～9週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
11	12月11日	講義・演習	ルールと制限について話すことができる。一般的な基準を定めることができる。ビジネスにおける批判を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「自分の町の改善点についてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
12	12月18日	講義・演習	過去の出来事について悲嘆することができる。代用品と可能性について話すことができる。なくては生きていけないもの、生きていけるものについてのコメントを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「影響力のある発明や発見についてのストーリーをプレゼンする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
13	1月15日	講義・演習	科学的な事実について話すことができる。代わりになるものについてディスカッションし、提案をすることができる。テクノロジーの進化についての意見を読み、反応を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「問題解決についての提案をプレゼンする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
14	1月29日	講義・演習	特別な写真について、またその背景のストーリーを述べることができる。過去の経験を振り返り、共有することができる。ペットを飼うことのメリット・デメリットについての分析を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「歴史的な道場についてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
15	2月5日	講義・演習	11～15週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
準備学習 時間外学習			自宅で予習・復習を行うこと。	
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	Direction Theory(1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	松尾有里子
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	舞台監督として活動						
授業の学習 内容	・舞台の基礎知識の習得 ・実際のライブ映像を使用して、演出論の考察						
到達目標	・舞台演出の基礎を学ぶ ・演出理論の基礎を学ぶ						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義・演習	オリエンテーション	レポート
2	4月24日	講義・演習	ライブ演出考察の理解	レポート
3	5月8日	講義・演習	舞台用語・劇場概論の理解	レポート
4	5月15日	講義・演習	ホール実習の実践	実習・レポート
5	5月22日	講義・演習	各種資料の読解・作成の理解	レポート
6	5月29日	講義・演習	各種資料の読解・作成の理解	レポート
7	6月5日	講義・演習	舞台監督論を学ぶ①	レポート
8	6月12日	講義・演習	舞台監督論を学ぶ②	レポート
9	6月19日	講義・演習	他分野アートの学外実習の実践	実習・レポート
10	6月26日	講義・演習	ライブ演出プランニングの理解①	プレゼンテーション
11	7月3日	講義・演習	ライブ演出プランニングの理解②	プレゼンテーション
12	7月10日	講義・演習	ライブ演出プランニングの理解③	プレゼンテーション
13	8月21日	講義・演習	まとめ・テスト	レポート提出
14	8月28日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通して 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				
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	Direction Theory(2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	松尾有里子
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴	舞台監督として活動						
授業の学習 内容	・舞台の基礎知識の習得 ・実際のライブ映像を使用して、演出論の考察						
到達目標	・舞台演出の基礎を学ぶ ・演出理論の基礎を学ぶ						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月2日	講義・演習	オリエンテーション	レポート
2	10月9日	講義・演習	ライブ演出考察の理解	レポート
3	10月16日	講義・演習	舞台用語・劇場概論の理解	レポート
4	10月23日	講義・演習	ホール実習プランニング実践①	レポート
5	10月30日	講義・演習	ホール実習プランニング実践②	レポート
6	11月6日	講義・演習	ホール実習プランニング実践③	レポート
7	11月13日	講義・演習	舞台監督論を理解	レポート
8	11月20日	講義・演習	学内実習を実践	実習・レポート
9	11月27日	講義・演習	ホール実習を実践	実習・レポート
10	12月4日	講義・演習	ライブ演出プランニングを理解	プレゼンテーション
11	12月11日	講義・演習	他分野アートの学外実習の理解	実習・レポート
12	12月18日	講義・演習	ライブ演出プランニングの理解	プレゼンテーション
13	1月15日	講義・演習	まとめ・テスト	レポート提出
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	Global Communication2 (1)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	paul searle
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							
授業の学習 内容	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。 毎回の授業内で、歌を用いて英語表現や文法を学ぶ。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。						
到達目標	TOEIC500点を取得する。日常生活での情報・説明や、まとまりのある内容が理解できるようになる。また日常生活の話題について、出来事の説明、用件を伝えることができる。複雑なトピックではなければ、意見交換をすることができる。各技能の学習成果は以下のとおりとする。<リスニング>・職場や学校、休暇中における、よく知っている事柄であれば要点を理解することができる。<リーディング>・毎日の出来事や専門分野に関係する文章を理解することができる。<スピーキング>・経験や出来事、夢について簡単にフレーズを繋げて話すことができる。<ライティング>・自分の関心のある分野について、簡単なつながりのある文章を書くことができる。						
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	相手に質問をする、また質問に答えることができる。自己紹介をし、知り合いになることができる。親戚へのメールを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「良いリーダーになるには何が必要かをディスカッションし、自分の考えを発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
2	4月24日	講義・演習	自分の持ち物について述べるができる。ネット広告を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「出かける時の持ち物についてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
3	5月8日	講義・演習	助動詞を用いて、自分の町について話すことができる。ビル内の道順を尋ねる、また教えることができる。ボランティアの広告を読み、申込書を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「自分の町の秘密の場所についてプレゼンをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
4	5月15日	講義・演習	個人的な意見を述べ、計画を立てることができる。安心させる、またそれに答えることができる。イベント内容、スケジュールを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「マイクロアドベンチャー(小さな冒険)の計画を立て、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
5	5月22日	講義・演習	1～4週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
6	5月29日	講義・演習	驚いたできごと(ものを失くす、見つける、助ける、助けを求める)について話すことができる。簡単な物語を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「おもしろい、驚くストーリーを作り、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
7	6月5日	講義・演習	都立の問題と解決策について話すことができる。様々な状況での心配、また安心を表現することができる。価値観についてのネット投稿を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「都市開発者として、「緑」計画が上手くいくかどうかを考える」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
8	6月12日	講義・演習	音楽、TV番組、映画について話すことができる。読みを断る、またそれに答えることができる。映画のレビューを読む、また書けるようになる。ロールプレイ・プレゼンテーション「メディアやエンターテイメントにおける好みの違いについてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
9	6月19日	講義・演習	最近していること、他人のニュースについて話すことができる。タイムマネジメントについての投稿を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「時間の上手な使い方についてのピラミッドグラフを作成し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
10	6月26日	講義・演習	6～9週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
11	7月3日	講義・演習	学校や職場でのルール、勉強方法について話すことができる。自信の有無について表現できるようになる。履歴書を読み要点を理解し、またおおよそな履歴書を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「自分に合った完璧な仕事をデザインし、発表する。」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
12	7月10日	講義・演習	商品の詳細について、商品を選ぶ理由について説明することができる。他人が選んだものについて質問する、商品に関するネット上のレビューを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「商品のCMを作成し、発表する。」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
13	8月21日	講義・演習	想像上のチャレンジについて、また成功の秘訣について話すことができる。意見を述べ、賛成を求めることができる。自分を思い立たせる方法についてのネット記事を読み、それに関するストーリーを書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「憧れの人についてプレゼンをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
14	8月28日	講義・演習	事故について、またその時の気持ちを表現できるようになる。人生の教訓についての逸話を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「楽しい勉強方法について計画し、プレゼンする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
15	9月4日	講義・演習	11～15週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
準備学習 時間外学習			自宅で予習・復習を行うこと。		
【使用教科書・教材・参考書】 □					

科目名	Global Communication2 (2)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	paul searle
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							
授業の学習 内容	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。 毎回の授業内で、歌を用いて英語表現や文法を学ぶ。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。						
到達目標	TOEIC500点を取得する。日常生活での情報・説明や、まとまりのある内容が理解できるようになる。また日常生活の話題について、出来事の説明、用件を伝えることができる。複雑なトピックではなければ、意見交換をすることができる。各技能の学習成果は以下のとおりとする。<リスニング>・職場や学校、休暇中における、よく知っている事柄であれば要点を理解することができる。<リーディング>・毎日の出来事や専門分野に関係する文章を理解することができる。<スピーキング>・経験や出来事、夢について簡単にフレーズを繋げて話すことができる。<ライティング>・自分の関心のある分野について、簡単なつながりのある文章を書くことができる。						
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	個人の業績について話す、また人を紹介された時の受け答えができる。面接時のスキルについてのコメントを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「面接のロールプレイをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
2	10月9日	講義・演習	食べ物の流行について、また料理の準備(調理)について話することができる。社交の場で申し出をする、また受けることができる。読書についての結果を読む、また報告書を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「レストランの改善案を計画し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
3	10月16日	講義・演習	時間とお金の相対的な重要性について話することができる。謝罪をする、また受けることができる。商品のレビューを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「批判的な商品レビューへの対応についてディスカッションする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
4	10月23日	講義・演習	ネット等で注目されているストーリーについて話することができる。意見を交換し、ディスカッションができる。ローカルビジネスについての記事に対する反応を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「商品に対する広告を作成し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
5	10月30日	講義・演習	1～4週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
6	11月6日	講義・演習	様々な種類のストーリーについて話することができる。過去の計画について、またその変更について話することができる。会社の(公式の)謝罪についての記事を読む、謝罪の手紙を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「偶然の出会いについてのストーリーを話す」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
7	11月13日	講義・演習	チャリティやボランティア活動について話することができる。助けを求める、また断ることができる。コミュニティ計画についてのレポートを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「コミュニティ計画を立て、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
8	11月20日	講義・演習	話す・書くコミュニケーションについてディスカッションをする。会話やニュース、記事について詳しく話することができる。フォーマル/インフォーマルな手紙を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「コミュニケーションに関する調査をし、結果を発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
9	11月27日	講義・演習	異なるワークライフについて話することができる。最終決定までの選択肢について話することができる。ポッドキャストのコメントを読む、また反応を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「デジタルデトックス(スマホやPC等から断離を置く)を計画し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
10	12月4日	講義・演習	6～9週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
11	12月11日	講義・演習	ルールと制限について話することができる。一般的な基準を定めることができる。ビジネスにおける批判を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「自分の町の改善点についてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
12	12月18日	講義・演習	過去の出来事について思索することができる。代用品と可能性について話することができる。なくては生きていけないもの、生きていけるものについてのコメントを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「影響力のある発明や発見についてのストーリーをプレゼンする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
13	1月15日	講義・演習	科学的な事象について話することができる。代わりになるものについてディスカッションし、提案をすることができる。テクノロジーの進化についての意見を読み、反応を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「問題解決についての提案をプレゼンする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
14	1月29日	講義・演習	特別な幸運について、またその背景のストーリーを述べる事ができる。過去の経験を振り返り、共有することができる。ペットを飼うことのメリット・デメリットについての分析を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「歴史的な遊園地についてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
15	2月5日	講義・演習	11～15週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
準備学習 時間外学習			自宅で予習・復習を行うこと。	
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	Designers Vectorworks(3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	松尾有里子
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	株式会社アルティア勤務。VWを使用してTVなどの美術デザインを担当						
授業の学習 内容	制作・美術・技術の共通言語であるCADソフト『Vectorworks』を使用し、2Dの基礎を学びます。 正確だけでなく、曲線も自在に描ける様になり、最終課題では「自分が創作した小道具・衣装・機材」の平面図・立面図を制作し、プレゼンする。						
到達目標	パソコンを使った作図に慣れ、イメージをCADを使って正確に、しかも自由に表現出来る様にする。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月19日	講義・演習	ガイダンス～環境設定を行う	レポート
2	5月10日	講義・演習	2D基礎操作の実践①	前週の復習
3	5月17日	講義・演習	2D基礎操作の実践②	前週の復習
4	5月24日	講義・演習	2D基礎操作の実践③	前週の復習
5	5月31日	講義・演習	2D基礎操作の実践④	前週の復習
6	6月7日	講義・演習	2D基礎操作の実践⑤	前週の復習
7	6月14日	講義・演習	2Dを使用した応用の実践①	前週の復習
8	6月21日	講義・演習	2Dを使用した応用の実践②	前週の復習
9	6月28日	講義・演習	2Dを使用した応用の実践③	前週の復習
10	7月5日	講義・演習	課題「小道具、機材」を2Dで制作する①	前週の復習
11	7月12日	講義・演習	課題「小道具、機材」を2Dで制作する②	前週の復習
12	7月19日	講義・演習	課題「小道具、機材」を2Dで制作する③	前週の復習
13	8月23日	講義・演習	課題のプレゼンを行う	課題提出
14	8月30日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通して舞台図面を学ぶ	レポート
15	9月6日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通して舞台図面を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習			授業時間内の制作が中心で、教室内で扱えないものを時間外学習として進めます。	
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	Designers Vectorworks(4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	松尾有里子
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
教員の略歴	株式会社アルティア勤務。VWを使用してTVなどの美術デザインを担当						
授業の学習 内容	制作・美術・技術の共通言語であるCADソフト『Vectorworks』を使用し、2Dの基礎を学びます。 正確だけでなく、曲線も自在に描ける様になり、最終課題では「自分が創作した小道具・衣装・機材」の平面図・立面図を制作し、プレゼンする。						
到達目標	パソコンを使った作図に慣れ、イメージをCADを使って正確に、しかも自由に表現出来る様にする。						
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4日	講義・演習	ガイダンス～環境設定を行う	前期の復習
2	10月11日	講義・演習	2D基礎操作・前期の復習を行う	前週の復習
3	10月18日	講義・演習	2D応用の実践④	前週の復習
4	10月25日	講義・演習	2D応用の実践⑤	前週の復習
5	11月1日	講義・演習	2D応用の実践⑥	前週の復習
6	11月8日	講義・演習	課題「ステージ」を2Dで制作する①	前週の復習
7	11月15日	講義・演習	課題「ステージ」を2Dで制作する②	前週の復習
8	11月22日	講義・演習	課題「ステージ」を2Dで制作する③	前週の復習
9	11月29日	講義・演習	課題「ステージ」を2Dで制作する④	前週の復習
10	12月6日	講義・演習	課題「ステージ」を2Dで制作する⑤	前週の復習
11	12月13日	講義・演習	課題プレゼンを行う	課題提出
12	12月20日	講義・演習	3Dの基礎の実践	前週の復習
13	1月10日	講義・演習	3D応用の実践(総評)	前週の復習
14	1月17日	講義・演習	イベント実践(we are TSM)を通して舞台図面を学ぶ	レポート
15	1月31日	講義・演習	イベント実践(we are TSM)を通して舞台図面を学ぶ	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	Direction Theory(3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	松尾有里子
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴							
授業の学習 内容	・舞台の基礎知識の習得 ・実際のライブ映像を使用して、演出論の考察						
到達目標	・舞台演出の基礎を学ぶ ・演出理論の基礎を学ぶ						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義・演習	オリエンテーション	レポート
2	4月24日	講義・演習	ライブ演出考察の理解	レポート
3	5月8日	講義・演習	舞台用語・劇場概論の理解	レポート
4	5月15日	講義・演習	ホール実習の実践	実習・レポート
5	5月22日	講義・演習	各種資料の読解・作成の理解	レポート
6	5月29日	講義・演習	各種資料の読解・作成の理解	レポート
7	6月5日	講義・演習	舞台監督論を学ぶ①	レポート
8	6月12日	講義・演習	舞台監督論を学ぶ②	レポート
9	6月19日	講義・演習	他分野アートの学外実習の実践	実習・レポート
10	6月26日	講義・演習	ライブ演出プランニングの理解①	プレゼンテーション
11	7月3日	講義・演習	ライブ演出プランニングの理解②	プレゼンテーション
12	7月10日	講義・演習	ライブ演出プランニングの理解③	プレゼンテーション
13	8月21日	講義・演習	まとめ・テスト	レポート提出
14	8月28日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通して 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				
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	Direction Theory(4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	松尾有里子
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴							
授業の学習 内容	・舞台の基礎知識の習得 ・実際のライブ映像を使用して、演出論の考察						
到達目標	・舞台演出の基礎を学ぶ ・演出理論の基礎を学ぶ						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月2日	講義・演習	オリエンテーション	レポート
2	10月9日	講義・演習	ライブ演出考察の理解	レポート
3	10月16日	講義・演習	舞台用語・劇場概論の理解	レポート
4	10月23日	講義・演習	ホール実習プランニング実践①	レポート
5	10月30日	講義・演習	ホール実習プランニング実践②	レポート
6	11月6日	講義・演習	ホール実習プランニング実践③	レポート
7	11月13日	講義・演習	舞台監督論を理解	レポート
8	11月20日	講義・演習	学内実習を実践	実習・レポート
9	11月27日	講義・演習	ホール実習を実践	実習・レポート
10	12月4日	講義・演習	ライブ演出プランニングを理解	プレゼンテーション
11	12月11日	講義・演習	他分野アートの学外実習の理解	実習・レポート
12	12月18日	講義・演習	ライブ演出プランニングの理解	プレゼンテーション
13	1月15日	講義・演習	まとめ・テスト	レポート提出
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	Media Artプロジェクト(3)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	石井直彦
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	NYのEarl Mosley氏ダンスカンパニーメンバー、国内スタジオ(BDCなど)でのモダンバレエ/コンテンポラリー講師歴16年						
授業の学習 内容	テクノロジーエンターテイメントの事例を学びながら、身体表現(ダンス、パントマイム、アクロバット、イリュージョン)とテクノロジーを掛け合わせる方法を学び、研究、開発をする。						
到達目標	「身体表現」「テクノロジー」「アイディア」の3種類のレッスンがあり、「自分らしさ」「自分しかできない」新しい組み合わせのエンターテイメントの創出、「思いつく」「作る」「表現する」ができる総合エンターテイメントの育成を目指す。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義・演習	「アイディア」の出し合い	なぜこの授業を選択したのかを意識的に確認する
2	4月29日	講義・演習	「身体」を使つての表現する	フィジカルを活かすための対話
3	5月13日	講義・演習	「技術」を取り入れる	それぞれに出来る様になったことを共有する
4	5月20日	講義・演習	3要素の「技術」「身体」「アイディア」を学ぶ	自分自身何がこの授業で出来るようになったのかを自覚する
5	5月27日	講義・演習	プロジェクトマッピングを学ぶ	それぞれに出来る様になったことを共有する
6	6月3日	講義・演習	プロジェクトマッピングとダンスを学ぶ	理解し深めてくる
7	6月10日	講義・演習	プロジェクトマッピングとダンスの確認	それぞれに出来る様になったことを共有する
8	6月17日	講義・演習	テクノロジーとエンターテイメントの方法	それぞれに出来る様になったことを共有する
9	6月24日	講義・演習	融合と方法	前回からの成長を自身が感じられるまでやりこむ
10	7月1日	講義・演習	作品振付を考える	振付を理解し深めてくる
11	7月8日	講義・演習	作品を形つける	お互いの踊りを見て感じたことを考える
12	7月15日	講義・演習	作品の発表	ステージングの意味を理解する
13	8月26日	講義・演習	「5G」通信を使ったエンターテイメントの方法	理解し深めてくる
14	9月2日	講義・演習	イベント実践を通してパフォーマンスを学ぶ	レポートの提出
15	9月9日	講義・演習	イベント実践を通してパフォーマンスを学ぶ	レポートの提出
準備学習 時間外学習			Youtubeなどで色々なジャンルを観る。知る。触れる。	
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	Media Artプロジェクト(4)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	石井直彦
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	NYのEarl Mosley氏ダンスカンパニーメンバー、国内スタジオ(BDCなど)でのモダンバレエ/コンテンポラリー講師歴16年						
授業の学習 内容	テクノロジーエンターテイメントの事例を学びながら、身体表現(ダンス、パントマイム、アクロバット、イリュージョン)とテクノロジーを掛け合わせる方法を学び、研究、開発をする。 前期で学んだことを形にし実際に発表する						
到達目標	アイデア出しから構成演出振り付けを行いテクノロジーを活かした作品を完成させる						
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7日	講義・演習	前期の復習	なぜこの授業を選択したのかを意識的に確認する
2	10月14日	講義・演習	「アイディア」の出し合い	知識を活かすための対話
3	10月21日	講義・演習	「技術」を取り入れる	それぞれに出来る様になったことを共有する
4	10月28日	講義・演習	構成・演出を決める	話し合いの内容を確認する
5	11月4日	講義・演習	楽曲決め	各自楽曲を調べる
6	11月18日	講義・演習	プロジェクトマッピングとダンスの振り付けを行う	振り付けの確認
7	11月25日	講義・演習	プロジェクトマッピングの応用	マッピング資料を確認する
8	12月2日	講義・演習	テクノロジーとエンターテインメントの表現方法	今後のエンターテインメント業界について考える
9	12月9日	講義・演習	作品全体の確認	前回からの成長を自身が感じられるまでやりこむ
10	12月16日	講義・演習	作品のフィードバック	振付を理解し深めてくる
11	1月13日	講義・演習	作品を形つける	お互いの踊りを見て感じたことを考える
12	1月20日	講義・演習	作品の通し稽古と話し合い	ステージングの意味を理解する
13	2月3日	講義・演習	作品の発表	反省と改善
14	2月10日	講義・演習	イベント実践を通してパフォーマンスを学ぶ	レポートの提出
15	2月17日	講義・演習	イベント実践を通してパフォーマンスを学ぶ	レポートの提出
準備学習 時間外学習			Youtubeなどで色々なジャンルを観る。知る。触れる。	
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	Global Communication2 (3)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	paul searle
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							
授業の学習 内容	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。 毎回の授業内で、歌を用いて英語表現や文法を学ぶ。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。						
到達目標	TOEIC500点を取得する。日常生活での情報・説明や、まとまりのある内容が理解できるようになる。また日常生活の話題について、出来事の説明、用件を伝えることができる。複雑なトピックではなければ、意見交換をすることができる。各技能の学習成果は以下のとおりとする。<リスニング>・職場や学校、休暇中における、よく知っている事柄であれば要点を理解することができる。<リーディング>・毎日の出来事や専門分野に関係する文章を理解することができる。<スピーキング>・経験や出来事、夢について簡単にフレーズを繋げて話すことができる。<ライティング>・自分の関心のある分野について、簡単なつながりのある文章を書くことができる。						
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	相手に質問をする、また質問に答えることができる。自己紹介をし、知り合いになることができる。親戚へのメールを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「良いリーダーになるには何が必要かをディスカッションし、自分の考えを発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
2	4月24日	講義・演習	自分の持ち物について述べるができる。ネット広告を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「出かける時の持ち物についてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
3	5月8日	講義・演習	助動詞を用いて、自分の町について話すことができる。ビル内の道順を尋ねる、また教えることができる。ボランティアの広告を読み、申込書を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「自分の町の秘密の場所についてプレゼンをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
4	5月15日	講義・演習	個人的な意見を述べ、計画を立てることができる。安心させる、またそれに答えることができる。イベント内容、スケジュールを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「マイクロアドベンチャー(小さな冒険)の計画を立て、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
5	5月22日	講義・演習	1～4週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
6	5月29日	講義・演習	驚いたできごと(ものを失くす、見つける、助ける、助けを求める)について話すことができる。簡単な物語を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「おもしろい、驚くストーリーを作り、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
7	6月5日	講義・演習	都立の問題と解決策について話すことができる。様々な状況での心配、また安心を表現することができる。価値観についてのネット投稿を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「都市開発者として、「緑」計画が上手くいくかどうかを考える」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
8	6月12日	講義・演習	音楽、TV番組、映画について話すことができる。読みを断る、またそれに答えることができる。映画のレビューを読む、また書けるようになる。ロールプレイ・プレゼンテーション「メディアやエンターテインメントにおける好みの違いについてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
9	6月19日	講義・演習	最近していること、他人のニュースについて話すことができる。タイムマネジメントについての投稿を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「時間の上手な使い方についてのピラミッドグラフを作成し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
10	6月26日	講義・演習	6～9週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
11	7月3日	講義・演習	学校や職場でのルール、勉強方法について話すことができる。自信の有無について表現できるようになる。履歴書を読み要点を理解し、またおおよそな履歴書を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「自分に合った完璧な仕事をデザインし、発表する。」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
12	7月10日	講義・演習	商品の詳細について、商品を選ぶ理由について説明することができる。他人が選んだものについて質問する、商品に関するネット上のレビューを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「商品のCMを作成し、発表する。」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
13	8月21日	講義・演習	想像上のチャレンジについて、また成功の秘訣について話すことができる。意見を述べ、賛成を求めることができる。自分を思い立たせる方法についてのネット記事を読み、それに関するストーリーを書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「憧れの人についてプレゼンをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
14	8月28日	講義・演習	事故について、またその時の気持ちを表現できるようになる。人生の教訓についての逸話を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「楽しい勉強方法について計画し、プレゼンする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
15	9月4日	講義・演習	11～15週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
準備学習 時間外学習			自宅で予習・復習を行うこと。		
【使用教科書・教材・参考書】 □					

科目名	Global Communication2 (4)	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	paul searle
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							
授業の学習 内容	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。 毎回の授業内で、歌を用いて英語表現や文法を学ぶ。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。						
到達目標	TOEIC500点を取得する。日常生活での情報・説明や、まとまりのある内容が理解できるようになる。また日常生活の話題について、出来事の説明、用件を伝えることができる。複雑なトピックではなければ、意見交換をすることができる。各技能の学習成果は以下のとおりとする。<リスニング>・職場や学校、休暇中における、よく知っている事柄であれば要点を理解することができる。<リーディング>・毎日の出来事や専門分野に関係する文章を理解することができる。<スピーキング>・経験や出来事、夢について簡単にフレーズを繋げて話すことができる。<ライティング>・自分の関心のある分野について、簡単なつながりのある文章を書くことができる。						
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	個人の業績について話す、また人を紹介された時の受け答えができる。面接時のスキルについてのコメントを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「面接のロールプレイをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
2	10月9日	講義・演習	食べ物の流行について、また料理の準備(調理)について話すことができる。社交の場で申し出をする、また受けることができる。読書についての結果を読む、また報告書を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「レストランの改善案を計画し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
3	10月16日	講義・演習	時間とお金の相対的な重要性について話すことができる。謝罪をする、また受けることができる。商品のレビューを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「批判的な商品レビューへの対応についてディスカッションする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
4	10月23日	講義・演習	ネット等で注目されているストーリーについて話すことができる。意見を交換し、ディスカッションができる。ローカルビジネスについての記事に対する反応を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「商品に対する広告を作成し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
5	10月30日	講義・演習	1～4週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
6	11月6日	講義・演習	様々な種類のストーリーについて話すことができる。過去の計画について、またその変更について話すことができる。会社の(公式の)謝罪についての記事を読む、謝罪の手紙を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「偶然の出会いについてのストーリーを話す」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
7	11月13日	講義・演習	チャリティやボランティア活動について話すことができる。助けを求める、また断ることができる。コミュニティ計画についてのレポートを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「コミュニティ計画を立て、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
8	11月20日	講義・演習	話す・書くコミュニケーションについてディスカッションをする。会話やニュース、記事について詳しく話すことができる。フォーマル/インフォーマルな手紙を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「コミュニケーションに関する調査をし、結果を発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
9	11月27日	講義・演習	異なるワークライフについて話すことができる。最終決定までの選択肢について話すことができる。ポッドキャストのコメントを読む、また反応を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「デジタルデトックス(スマホやPC等から断離)を書く」を計画し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
10	12月4日	講義・演習	6～9週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
11	12月11日	講義・演習	ルールと制限について話すことができる。一般的な基準を定めることができる。ビジネスにおける批判を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「自分の町の改善点についてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
12	12月18日	講義・演習	過去の出来事について思索することができる。代用品と可能性について話すことができる。なくては生きていけないもの、生きていけるものについてのコメントを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「影響力のある発明や発見についてのストーリーをプレゼンする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
13	1月15日	講義・演習	科学的な事実について話すことができる。代わりになるものについてディスカッションし、提案をすることができる。テクノロジーの進化についての意見を読み、反応を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「問題解決についての提案をプレゼンする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
14	1月29日	講義・演習	特別な写真について、またその背景のストーリーを述べることができる。過去の経験を振り返り、共有することができる。ペットを飼うことのメリット・デメリットについての分析を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「歴史的な道場についてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
15	2月5日	講義・演習	11～15週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
準備学習 時間外学習			自宅で予習・復習を行うこと。	
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	ライブ制作プロジェクト(5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	松尾有里子 堀夏美
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							
授業の学習 内容	イベント実践における制作業務を幅広く学習します。イベントを通して運営・制作・舞台進行・音響・照明の知識を総合的に理解するためにそれぞれの分野を掘り下げて、柔軟な考え方を習得するために実践準備からスタートしていきます。この実践準備からコミュニケーションスキルを養い、グループワークを主軸にそれぞれの立場で意見を言えるようになりミーティング力を高めます。当日までの各セクションのスタッフワークを繰り返し学ぶことでイベントを制作することができます。						
到達目標	イベントを企画・制作できるようになる。 イベントを実際に運営する。 運営マニュアル・運営資料・舞台制作資料・プラン表を作れるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義・演習	イベントに必要な資料を理解できる	ワークシート
2	4月29日	講義・演習	イベント運営における資料作成ができるようになる	ワークシート
3	5月13日	講義・演習	イベント制作における必要な資料を作成する	ワークシート
4	5月20日	講義・演習	イベント制作を通してプレゼンテーションをできるようになる	ワークシート
5	5月27日	講義・演習	イベント制作時に必要なプランニング表を作成する事ができる	ワークシート
6	6月3日	講義・演習	プランニングをもとに機材オペレーションをできるようになる	ワークシート
7	6月10日	講義・演習	プランニングしたものをチームで発表できる	ワークシート
8	6月17日	講義・演習	イベントタイムテーブルを理解し 実際の時間を割り出す事ができる	ワークシート
9	6月24日	講義・演習	各セクションとコミュニケーションを取るツールを学ぶ	ワークシート
10	7月1日	講義・演習	チームでの打ち合わせを行うことができる。 ミーティング実習	ワークシート
11	7月8日	講義・演習	本番当日の進行状況を理解することができる	ワークシート
12	7月15日	講義・演習	イベントにおける振り返りをすることで 問題点を理解することができる	ワークシート
13	8月26日	講義・演習	イベントの振り返り資料を作成することができ 全体に共有する。ミーティング実習	ワークシート
14	9月2日	講義・演習	明日への扉を通してイベント制作を学ぶ	レポート
15	9月9日	講義・演習	明日への扉を通してイベント制作を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	ライブ制作プロジェクト(6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	松尾有里子 堀夏美
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							
授業の学習 内容	イベント実践における制作業務を幅広く学習します。イベントを通して運営・制作・舞台進行・音響・照明の知識を総合的に理解するためにそれぞれの分野を掘り下げて、柔軟な考え方を習得するために実践準備からスタートしていきます。この実践準備からコミュニケーションスキルを養い、グループワークを主軸にそれぞれの立場で意見を言えるようになりミーティング力を高めます。当日までの各セクションのスタッフワークを繰り返し学ぶことでイベントを制作することができます。						
到達目標	イベントを企画・制作できるようになる。 イベントを実際に運営する。 運営マニュアル・運営資料・舞台制作資料・プラン表を作れるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月7日	講義・演習	イベント実施のための平面図を理解する	ワークシート
2	10月14日	講義・演習	イベント実施のための会場図面を理解する	ワークシート
3	10月21日	講義・演習	図面を他セクションと共有しミーティングを実施する	ワークシート
4	10月28日	講義・演習	イベント全体を動かすための時間の管理をすることができる	ワークシート
5	11月4日	講義・演習	イベント実施時にリーダーの役割を理解し 役割分担を決めることができる	ワークシート
6	11月18日	講義・演習	イベントの種類を理解する。様々なイベントの書類作成	ワークシート
7	11月25日	講義・演習	イベントの特色を割り出し会場をブッキングすることができる	ワークシート
8	12月2日	講義・演習	イベントに向けキックオフミーティングを開催する	ワークシート
9	12月9日	講義・演習	打ち合わせ出でた問題点を ディスカッションし解決する事ができる	ワークシート
10	12月16日	講義・演習	イベント制作におけるフローチャートを 理解し資料を作成する	ワークシート
11	1月13日	講義・演習	イベントにおけるマニュアルを 作成する事ができる	ワークシート
12	1月20日	講義・演習	スタッフをブッキングし打ち合わせを実施する。	ワークシート
13	2月3日	講義・演習	イベント実施における業務の整理と 資料制作をまとめることができる	ワークシート
14	2月10日	講義・演習	イベント実践を通してイベントマネージメントを学ぶ	レポート
15	2月17日	講義・演習	イベント実践を通してイベントマネージメントを学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	Direction Theory(5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	松尾有里子
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴							
授業の学習 内容	・舞台の基礎知識の習得 ・実際のライブ映像を使用して、演出論の考察						
到達目標	・舞台演出の基礎を学ぶ ・演出理論の基礎を学ぶ						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義・演習	オリエンテーション	レポート
2	4月24日	講義・演習	ライブ演出考察の理解	レポート
3	5月8日	講義・演習	舞台用語・劇場概論の理解	レポート
4	5月15日	講義・演習	ホール実習の実践	実習・レポート
5	5月22日	講義・演習	各種資料の読解・作成の理解	レポート
6	5月29日	講義・演習	各種資料の読解・作成の理解	レポート
7	6月5日	講義・演習	舞台監督論を学ぶ①	レポート
8	6月12日	講義・演習	舞台監督論を学ぶ②	レポート
9	6月19日	講義・演習	他分野アートの学外実習の実践	実習・レポート
10	6月26日	講義・演習	ライブ演出プランニングの理解①	プレゼンテーション
11	7月3日	講義・演習	ライブ演出プランニングの理解②	プレゼンテーション
12	7月10日	講義・演習	ライブ演出プランニングの理解③	プレゼンテーション
13	8月21日	講義・演習	まとめ・テスト	レポート提出
14	8月28日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通して 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				
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	Direction Theory(6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	松尾有里子
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴							
授業の学習 内容	・舞台の基礎知識の習得 ・実際のライブ映像を使用して、演出論の考察						
到達目標	・舞台演出の基礎を学ぶ ・演出理論の基礎を学ぶ						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月2日	講義・演習	オリエンテーション	レポート
2	10月9日	講義・演習	ライブ演出考察の理解	レポート
3	10月16日	講義・演習	舞台用語・劇場概論の理解	レポート
4	10月23日	講義・演習	ホール実習プランニング実践①	レポート
5	10月30日	講義・演習	ホール実習プランニング実践②	レポート
6	11月6日	講義・演習	ホール実習プランニング実践③	レポート
7	11月13日	講義・演習	舞台監督論を理解	レポート
8	11月20日	講義・演習	学内実習を実践	実習・レポート
9	11月27日	講義・演習	ホール実習を実践	実習・レポート
10	12月4日	講義・演習	ライブ演出プランニングを理解	プレゼンテーション
11	12月11日	講義・演習	他分野アートの学外実習の理解	実習・レポート
12	12月18日	講義・演習	ライブ演出プランニングの理解	プレゼンテーション
13	1月15日	講義・演習	まとめ・テスト	レポート提出
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	Media Artプロジェクト(5)	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	石井直彦
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	NYのEarl Mosley氏ダンスカンパニーメンバー、国内スタジオ(BDCなど)でのモダンバレエ/コンテンポラリー講師歴16年						
授業の学習 内容	テクノロジーエンターテイメントの事例を学びながら、身体表現(ダンス、パントマイム、アクロバット、イリュージョン)とテクノロジーを掛け合わせる方法を学び、研究、開発をする。						
到達目標	「身体表現」「テクノロジー」「アイディア」の3種類のレッスンがあり、「自分らしさ」「自分しかできない」新しい組み合わせのエンターテイメントの創出、「思いつく」「作る」「表現する」ができる総合エンターテイメントの育成を目指す。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義・演習	「アイディア」の出し合い	なぜこの授業を選択したのかを意識的に確認する
2	4月29日	講義・演習	「身体」を使つての表現する	フィジカルを活かすための対話
3	5月13日	講義・演習	「技術」を取り入れる	それぞれに出来る様になったことを共有する
4	5月20日	講義・演習	3要素の「技術」「身体」「アイディア」を学ぶ	自分自身何がこの授業で出来るようになったのかを自覚する
5	5月27日	講義・演習	プロジェクトマッピングを学ぶ	それぞれに出来る様になったことを共有する
6	6月3日	講義・演習	プロジェクトマッピングとダンスを学ぶ	理解し深めてくる
7	6月10日	講義・演習	プロジェクトマッピングとダンスの確認	それぞれに出来る様になったことを共有する
8	6月17日	講義・演習	テクノロジーとエンターテイメントの方法	それぞれに出来る様になったことを共有する
9	6月24日	講義・演習	融合と方法	前回からの成長を自身が感じられるまでやりこむ
10	7月1日	講義・演習	作品振付を考える	振付を理解し深めてくる
11	7月8日	講義・演習	作品を形つける	お互いの踊りを見て感じたことを考える
12	7月15日	講義・演習	作品の発表	ステージングの意味を理解する
13	8月26日	講義・演習	「5G」通信を使ったエンターテイメントの方法	理解し深めてくる
14	9月2日	講義・演習	イベント実践を通してパフォーマンスを学ぶ	レポートの提出
15	9月9日	講義・演習	イベント実践を通してパフォーマンスを学ぶ	レポートの提出
準備学習 時間外学習			Youtubeなどで色々なジャンルを観る。知る。触れる。	
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	Media Artプロジェクト(6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	石井直彦
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	NYのEarl Mosley氏ダンスカンパニーメンバー、国内スタジオ(BDCなど)でのモダンバレエ/コンテンポラリー講師歴16年						
授業の学習 内容	テクノロジーエンターテイメントの事例を学びながら、身体表現(ダンス、パントマイム、アクロバット、イリュージョン)とテクノロジーを掛け合わせる方法を学び、研究、開発をする。 前期で学んだことを形にし実際に発表する						
到達目標	アイデア出しから構成演出振り付けを行いテクノロジーを活かした作品を完成させる						
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7日	講義・演習	前期の復習	なぜこの授業を選択したのかを意識的に確認する
2	10月14日	講義・演習	「アイディア」の出し合い	知識を活かすための対話
3	10月21日	講義・演習	「技術」を取り入れる	それぞれに出来る様になったことを共有する
4	10月28日	講義・演習	構成・演出を決める	話し合いの内容を確認する
5	11月4日	講義・演習	楽曲決め	各自楽曲を調べる
6	11月18日	講義・演習	プロジェクトマッピングとダンスの振り付けを行う	振り付けの確認
7	11月25日	講義・演習	プロジェクトマッピングの応用	マッピング資料を確認する
8	12月2日	講義・演習	テクノロジーとエンターテインメントの表現方法	今後のエンターテインメント業界について考える
9	12月9日	講義・演習	作品全体の確認	前回からの成長を自身が感じられるまでやりこむ
10	12月16日	講義・演習	作品のフィードバック	振付を理解し深めてくる
11	1月13日	講義・演習	作品を形つける	お互いの踊りを見て感じたことを考える
12	1月20日	講義・演習	作品の通し稽古と話し合い	ステージングの意味を理解する
13	2月3日	講義・演習	作品の発表	反省と改善
14	2月10日	講義・演習	イベント実践を通してパフォーマンスを学ぶ	レポートの提出
15	2月17日	講義・演習	イベント実践を通してパフォーマンスを学ぶ	レポートの提出
準備学習 時間外学習			Youtubeなどで色々なジャンルを観る。知る。触れる。	
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	楽器応用(5) Dr Adv(5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	関根敬右
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							
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。
2	4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。
3	5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。
4	5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。
5	5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。
6	5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。
7	6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。
8	6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。
9	6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。
10	6月26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3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。
13	8月21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28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4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			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(6) Dr Adv(6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	関根敬右
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							
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2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9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16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23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	10月30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。
7	11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。
8	11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。
9	11月27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。
11	12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。
12	12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。
13	1月15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	イベント課題曲のアナライズ
15	2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。	
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	Global Communication2 (5)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	paul searle
学科・コース	スーパーeエンターテインメント科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							
授業の学習 内容	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。 毎回の授業内で、歌を用いて英語表現や文法を学ぶ。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。						
到達目標	TOEIC500点を取得する。日常生活での情報・説明や、まとまりのある内容が理解できるようになる。また日常生活の話題について、出来事の説明、用件を伝えることができる。複雑なトピックではなければ、意見交換をすることができる。各技能の学習成果は以下のとおりとする。＜リスニング＞・職場や学校、休暇中における、よく知っている事柄であれば要点を理解することができる。＜リーディング＞・毎日の出来事や専門分野に関係する文章を理解することができる。＜スピーキング＞・経験や出来事、夢について簡単にフレーズを繋げて話すことができる。＜ライティング＞・自分の関心のある分野について、簡単なつながりのある文章を書くことができる。						
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	相手に質問をする、また質問に答えることができる。自己紹介をし、知り合いになることができる。親戚へのメールを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「良いリーダーになるには何が必要かをディスカッションし、自分の考えを発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
2	4月24日	講義・演習	自分の持ち物について述べるができる。ネット広告を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「出かける時の持ち物についてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
3	5月8日	講義・演習	助動詞を用いて、自分の町について話すことができる。ビル内の道順を尋ねる、また教えることができる。ボランティアの広告を読み、申込書を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「自分の町の秘密の場所についてプレゼンをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
4	5月15日	講義・演習	個人的な意見を述べ、計画を立てることができる。安心させる、またそれに答えることができる。イベント内容、スケジュールを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「マイクロアドベンチャー(小さな冒険)の計画を立て、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
5	5月22日	講義・演習	1～4週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
6	5月29日	講義・演習	驚いたできごと(ものを失くす、見つける、助ける、助けを求める)について話すことができる。簡単な物語を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「おもしろい、驚くストーリーを作り、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
7	6月5日	講義・演習	都市の問題と解決策について話すことができる。様々な状況での心配、また安心を表現することができる。価値観についてのネット投稿を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「都市開発者として、「緑」計画が上手くいくかどうかを考える」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
8	6月12日	講義・演習	音楽、TV番組、映画について話すことができる。読みを断る、またそれに答えることができる。映画のレビューを読む、また書けるようになる。ロールプレイ・プレゼンテーション「メディアやエンターテインメントにおける好みの違いについてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
9	6月19日	講義・演習	最近していること、他人のニュースについて話すことができる。タイムマネジメントについての投稿、読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「時間の上手な使い方についてのドラマッドグラフを作成し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
10	6月26日	講義・演習	6～9週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
11	7月3日	講義・演習	学校や職場でのルール、勉強方法について話すことができる。自信の有無について表現できるようになる。履歴書を読み、要点を理解し、またおおよそな履歴書を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「自分に合った完璧な仕事をデザインし、発表する。」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
12	7月10日	講義・演習	商品の詳細について、商品を選ぶ理由について説明することができる。他人が選んだものについて質問する、商品に関するネット上のレビューを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「商品のCMを作成し、発表する。」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
13	8月21日	講義・演習	想像上のチャレンジについて、また成功の秘訣について話すことができる。意見を述べ、賛成を求めることができる。自分を思い立たせる方法についてのネット記事を読み、それに関するストーリーを書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「憧れの人についてプレゼンをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
14	8月28日	講義・演習	事故について、またその時の気持ちを表現できるようになる。人生の教訓についての逸話を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「楽しい勉強方法について計画し、プレゼンする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
15	9月4日	講義・演習	11～15週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
準備学習 時間外学習			自宅で予習・復習を行うこと。		
【使用教科書・教材・参考書】 □					

科目名	Global Communication2 (6)	必修 選択	選択	年次	3	担当教員	paul searle
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							
授業の学習 内容	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。 毎回の授業内で、歌を用いて英語表現や文法を学ぶ。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。						
到達目標	TOEIC500点を取得する。日常生活での情報・説明や、まとまりのある内容が理解できるようになる。また日常生活の話題について、出来事の説明、用件を伝えることができる。複雑なトピックではなければ、意見交換をすることができる。各技能の学習成果は以下のとおりとする。<リスニング>・職場や学校、休暇中における、よく知っている事柄であれば要点を理解することができる。<リーディング>・毎日の出来事や専門分野に関係する文章を理解することができる。<スピーキング>・経験や出来事、夢について簡単にフレーズを繋げて話すことができる。<ライティング>・自分の関心のある分野について、簡単なつながりのある文章を書くことができる。						
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	個人の業績について話す、また人を紹介された時の受け答えができる。面接時のスキルについてのコメントを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「面接のロールプレイをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
2	10月9日	講義・演習	食べ物の流行について、また料理の準備(調理)について話すことができる。社交の場で申し出をする、また受けることができる。読書についての結果を読む、また報告書を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「レストランの改善案を計画し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
3	10月16日	講義・演習	時間とお金の相対的な重要性について話すことができる。謝罪をする、また受けることができる。商品のレビューを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「批判的な商品レビューへの対応についてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
4	10月23日	講義・演習	ネット等で注目されているストーリーについて話すことができる。意見を交換し、ディスカッションができる。ローカルビジネスについての記事に対する反応を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「商品に対する広告を作成し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
5	10月30日	講義・演習	1～4週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
6	11月6日	講義・演習	様々な種類のストーリーについて話すことができる。過去の計画について、またその変更について話すことができる。会社の(公式の)謝罪についての記事を読む、謝罪の手紙を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「偶然の出会いについてのストーリーを話す」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
7	11月13日	講義・演習	チャリティやボランティア活動について話すことができる。助けを求める、また断ることができる。コミュニティ計画についてのレポートを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「コミュニティ計画を立て、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
8	11月20日	講義・演習	話す・書くコミュニケーションについてディスカッションをする。会話やニュース、記事について詳しく話すことができる。フォーマル/インフォーマルな手紙を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「コミュニケーションに関する調査をし、結果を発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
9	11月27日	講義・演習	異なるワークライフについて話すことができる。最終決定までの選択肢について話すことができる。ポッドキャストのコメントを読む、また反応を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「デジタルデトックス(スマホやPC等から断離を置く)を計画し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
10	12月4日	講義・演習	6～9週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
11	12月11日	講義・演習	ルールと制限について話すことができる。一般的な基準を定めることができる。ビジネスにおける批判を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「自分の町の改善点についてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
12	12月18日	講義・演習	過去の出来事について思索することができる。代用品と可能性について話すことができる。なくては生きていけないもの、生きていけるものについてのコメントを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「影響力のある発明や発見についてのストーリーをプレゼンする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
13	1月15日	講義・演習	科学的な事実について話すことができる。代わりになるものについてディスカッションし、提案をすることができる。テクノロジーの進化についての意見を読み、反応を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「問題解決についての提案をプレゼンする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
14	1月29日	講義・演習	特別な写真について、またその背景のストーリーを述べることができる。過去の経験を振り返り、共有することができる。ペットを飼うことのメリット・デメリットについての分析を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「歴史的な道場についてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
15	2月5日	講義・演習	11～15週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
準備学習 時間外学習			自宅で予習・復習を行うこと。	
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	Media Artプロジェクト(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	石井直彦
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	NYのEarl Mosley氏ダンスカンパニーメンバー、国内スタジオ(BDCなど)でのモダンバレエ/コンテンポラリー講師歴16年						
授業の学習 内容	テクノロジーエンターテイメントの事例を学びながら、身体表現(ダンス、パントマイム、アクロバット、イリュージョン)とテクノロジーを掛け合わせる方法を学び、研究、開発をする。						
到達目標	「身体表現」「テクノロジー」「アイディア」の3種類のレッスンがあり、「自分らしさ」「自分しかできない」新しい組み合わせのエンターテイメントの創出、「思いつく」「作る」「表現する」ができる総合エンターテイメントの育成を目指す。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義・演習	「アイディア」の出し合い	なぜこの授業を選択したのかを意識的に確認する
2	4月29日	講義・演習	「身体」を使つての表現する	フィジカルを活かすための対話
3	5月13日	講義・演習	「技術」を取り入れる	それぞれに出来る様になったことを共有する
4	5月20日	講義・演習	3要素の「技術」「身体」「アイディア」を学ぶ	自分自身何がこの授業で出来るようになったのかを自覚する
5	5月27日	講義・演習	プロジェクトマッピングを学ぶ	それぞれに出来る様になったことを共有する
6	6月3日	講義・演習	プロジェクトマッピングとダンスを学ぶ	理解し深めてくる
7	6月10日	講義・演習	プロジェクトマッピングとダンスの確認	それぞれに出来る様になったことを共有する
8	6月17日	講義・演習	テクノロジーとエンターテイメントの方法	それぞれに出来る様になったことを共有する
9	6月24日	講義・演習	融合と方法	前回からの成長を自身が感じられるまでやりこむ
10	7月1日	講義・演習	作品振付を考える	振付を理解し深めてくる
11	7月8日	講義・演習	作品を形つける	お互いの踊りを見て感じたことを考える
12	7月15日	講義・演習	作品の発表	ステージングの意味を理解する
13	8月26日	講義・演習	「5G」通信を使ったエンターテイメントの方法	理解し深めてくる
14	9月2日	講義・演習	イベント実践を通してパフォーマンスを学ぶ	レポートの提出
15	9月9日	講義・演習	イベント実践を通してパフォーマンスを学ぶ	レポートの提出
準備学習 時間外学習			Youtubeなどで色々なジャンルを観る。知る。触れる。	
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	Media Artプロジェクト(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	石井直彦
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	NYのEarl Mosley氏ダンスカンパニーメンバー、国内スタジオ(BDCなど)でのモダンバレエ/コンテンポラリー講師歴16年						
授業の学習 内容	テクノロジーエンターテイメントの事例を学びながら、身体表現(ダンス、パントマイム、アクロバット、イリュージョン)とテクノロジーを掛け合わせる方法を学び、研究、開発をする。 前期で学んだことを形にし実際に発表する						
到達目標	アイデア出しから構成演出振り付けを行いテクノロジーを活かした作品を完成させる						
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7日	講義・演習	前期の復習	なぜこの授業を選択したのかを意識的に確認する
2	10月14日	講義・演習	「アイディア」の出し合い	知識を活かすための対話
3	10月21日	講義・演習	「技術」を取り入れる	それぞれに出来る様になったことを共有する
4	10月28日	講義・演習	構成・演出を決める	話し合いの内容を確認する
5	11月4日	講義・演習	楽曲決め	各自楽曲を調べる
6	11月18日	講義・演習	プロジェクトマッピングとダンスの振り付けを行う	振り付けの確認
7	11月25日	講義・演習	プロジェクトマッピングの応用	マッピング資料を確認する
8	12月2日	講義・演習	テクノロジーとエンターテインメントの表現方法	今後のエンターテインメント業界について考える
9	12月9日	講義・演習	作品全体の確認	前回からの成長を自身が感じられるまでやりこむ
10	12月16日	講義・演習	作品のフィードバック	振付を理解し深めてくる
11	1月13日	講義・演習	作品を形つける	お互いの踊りを見て感じたことを考える
12	1月20日	講義・演習	作品の通し稽古と話し合い	ステージングの意味を理解する
13	2月3日	講義・演習	作品の発表	反省と改善
14	2月10日	講義・演習	イベント実践を通してパフォーマンスを学ぶ	レポートの提出
15	2月17日	講義・演習	イベント実践を通してパフォーマンスを学ぶ	レポートの提出
準備学習 時間外学習			Youtubeなどで色々なジャンルを観る。知る。触れる。	
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	ライブ制作プロジェクト(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	松尾有里子 堀夏美
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							
授業の学習 内容	イベント実践における制作業務を幅広く学習します。イベントを通して運営・制作・舞台進行・音響・照明の知識を総合的に理解するためにそれぞれの分野を掘り下げて、柔軟な考え方を習得するために実践準備からスタートしていきます。この実践準備からコミュニケーションスキルを養い、グループワークを主軸にそれぞれの立場で意見を言えるようになりミーティング力を高めます。当日までの各セクションのスタッフワークを繰り返し学ぶことでイベントを制作することができます。						
到達目標	イベントを企画・制作できるようになる。 イベントを実際に運営する。 運営マニュアル・運営資料・舞台制作資料・プラン表を作れるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月22日	講義・演習	イベントに必要な資料を理解できる	ワークシート
2	4月29日	講義・演習	イベント運営における資料作成ができるようになる	ワークシート
3	5月13日	講義・演習	イベント制作における必要な資料を作成する	ワークシート
4	5月20日	講義・演習	イベント制作を通してプレゼンテーションをできるようになる	ワークシート
5	5月27日	講義・演習	イベント制作時に必要なプランニング表を作成する事ができる	ワークシート
6	6月3日	講義・演習	プランニングをもとに機材オペレーションをできるようになる	ワークシート
7	6月10日	講義・演習	プランニングしたものをチームで発表できる	ワークシート
8	6月17日	講義・演習	イベントタイムテーブルを理解し 実際の時間を割り出す事ができる	ワークシート
9	6月24日	講義・演習	各セクションとコミュニケーションを取るツールを学ぶ	ワークシート
10	7月1日	講義・演習	チームでの打ち合わせを行うことができる。 ミーティング実習	ワークシート
11	7月8日	講義・演習	本番当日の進行状況を理解することができる	ワークシート
12	7月15日	講義・演習	イベントにおける振り返りをすることで 問題点を理解することができる	ワークシート
13	8月26日	講義・演習	イベントの振り返り資料を作成することができ 全体に共有する。ミーティング実習	ワークシート
14	9月2日	講義・演習	明日への扉を通してイベント制作を学ぶ	レポート
15	9月9日	講義・演習	明日への扉を通してイベント制作を学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	ライブ制作プロジェクト(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	松尾有里子 堀夏美
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							
授業の学習 内容	イベント実践における制作業務を幅広く学習します。イベントを通して運営・制作・舞台進行・音響・照明の知識を総合的に理解するためにそれぞれの分野を掘り下げて、柔軟な考え方を習得するために実践準備からスタートしていきます。この実践準備からコミュニケーションスキルを養い、グループワークを主軸にそれぞれの立場で意見を言えるようになりミーティング力を高めます。当日までの各セクションのスタッフワークを繰り返し学ぶことでイベントを制作することができます。						
到達目標	イベントを企画・制作できるようになる。 イベントを実際に運営する。 運営マニュアル・運営資料・舞台制作資料・プラン表を作れるようになる。						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月7日	講義・演習	イベント実施のための平面図を理解する	ワークシート
2	10月14日	講義・演習	イベント実施のための会場図面を理解する	ワークシート
3	10月21日	講義・演習	図面を他セクションと共有しミーティングを実施する	ワークシート
4	10月28日	講義・演習	イベント全体を動かすための時間の管理をすることができる	ワークシート
5	11月4日	講義・演習	イベント実施時にリーダーの役割を理解し 役割分担を決めることができる	ワークシート
6	11月18日	講義・演習	イベントの種類を理解する。様々なイベントの書類作成	ワークシート
7	11月25日	講義・演習	イベントの特色を割り出し会場をブッキングすることができる	ワークシート
8	12月2日	講義・演習	イベントに向けキックオフミーティングを開催する	ワークシート
9	12月9日	講義・演習	打ち合わせ出でた問題点を ディスカッションし解決する事ができる	ワークシート
10	12月16日	講義・演習	イベント制作におけるフローチャートを 理解し資料を作成する	ワークシート
11	1月13日	講義・演習	イベントにおけるマニュアルを 作成する事ができる	ワークシート
12	1月20日	講義・演習	スタッフをブッキングし打ち合わせを実施する。	ワークシート
13	2月3日	講義・演習	イベント実施における業務の整理と 資料制作をまとめることができる	ワークシート
14	2月10日	講義・演習	イベント実践を通してイベントマネージメントを学ぶ	レポート
15	2月17日	講義・演習	イベント実践を通してイベントマネージメントを学ぶ	レポート
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	Direction Theory(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	松尾有里子
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴							
授業の学習 内容	・舞台の基礎知識の習得 ・実際のライブ映像を使用して、演出論の考察						
到達目標	・舞台演出の基礎を学ぶ ・演出理論の基礎を学ぶ						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	4月17日	講義・演習	オリエンテーション	レポート
2	4月24日	講義・演習	ライブ演出考察の理解	レポート
3	5月8日	講義・演習	舞台用語・劇場概論の理解	レポート
4	5月15日	講義・演習	ホール実習の実践	実習・レポート
5	5月22日	講義・演習	各種資料の読解・作成の理解	レポート
6	5月29日	講義・演習	各種資料の読解・作成の理解	レポート
7	6月5日	講義・演習	舞台監督論を学ぶ①	レポート
8	6月12日	講義・演習	舞台監督論を学ぶ②	レポート
9	6月19日	講義・演習	他分野アートの学外実習の実践	実習・レポート
10	6月26日	講義・演習	ライブ演出プランニングの理解①	プレゼンテーション
11	7月3日	講義・演習	ライブ演出プランニングの理解②	プレゼンテーション
12	7月10日	講義・演習	ライブ演出プランニングの理解③	プレゼンテーション
13	8月21日	講義・演習	まとめ・テスト	レポート提出
14	8月28日	講義・演習	イベント実践(明日への扉)を通して 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				
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	Direction Theory(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	松尾有里子
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科4年制(昼間部2)	授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	60 (4単位)		
教員の略歴							
授業の学習 内容	・舞台の基礎知識の習得 ・実際のライブ映像を使用して、演出論の考察						
到達目標	・舞台演出の基礎を学ぶ ・演出理論の基礎を学ぶ						
評価方法と基準	筆記又は、実技テストによる採点						

授業計画・内容				
回数	日程	授業形態	学習内容	準備学習 時間外学習(学習課題)
1	10月2日	講義・演習	オリエンテーション	レポート
2	10月9日	講義・演習	ライブ演出考察の理解	レポート
3	10月16日	講義・演習	舞台用語・劇場概論の理解	レポート
4	10月23日	講義・演習	ホール実習プランニング実践①	レポート
5	10月30日	講義・演習	ホール実習プランニング実践②	レポート
6	11月6日	講義・演習	ホール実習プランニング実践③	レポート
7	11月13日	講義・演習	舞台監督論を理解	レポート
8	11月20日	講義・演習	学内実習を実践	実習・レポート
9	11月27日	講義・演習	ホール実習を実践	実習・レポート
10	12月4日	講義・演習	ライブ演出プランニングを理解	プレゼンテーション
11	12月11日	講義・演習	他分野アートの学外実習の理解	実習・レポート
12	12月18日	講義・演習	ライブ演出プランニングの理解	プレゼンテーション
13	1月15日	講義・演習	まとめ・テスト	レポート提出
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) Dr Adv(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	関根敬右
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							
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。
2	4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。
3	5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。
4	5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。
5	5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。
6	5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。
7	6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。
8	6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。
9	6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。
10	6月26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3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。
13	8月21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28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4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) Dr Adv(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	関根敬右
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							
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2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9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16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23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	10月30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。
7	11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。
8	11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。
9	11月27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。
11	12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。
12	12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。
13	1月15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29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	2月5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	Global Communication2 (7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	paul searle
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							
授業の学習 内容	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。 毎回の授業内で、歌を用いて英語表現や文法を学ぶ。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。						
到達目標	TOEIC500点を取得する。日常生活での情報・説明や、まとまりのある内容が理解できるようになる。また日常生活の話題について、出来事の説明、用件を伝えることができる。複雑なトピックではなければ、意見交換をすることができる。各技能の学習成果は以下のとおりとする。<リスニング>・職場や学校、休暇中における、よく知っている事柄であれば要点を理解することができる。<リーディング>・毎日の出来事や専門分野に関係する文章を理解することができる。<スピーキング>・経験や出来事、夢について簡単にフレーズを繋げて話すことができる。<ライティング>・自分の関心のある分野について、簡単なつながりのある文章を書くことができる。						
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	相手に質問をする、また質問に答えることができる。自己紹介をし、知り合いになることができる。親戚へのメールを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「良いリーダーになるには何が必要かをディスカッションし、自分の考えを発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
2	4月24日	講義・演習	自分の持ち物について述べるができる。ネット広告を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「出かける時の持ち物についてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
3	5月8日	講義・演習	助動詞を用いて、自分の町について話すことができる。ビル内の道順を尋ねる、また教えることができる。ボランティアの広告を読み、申込書を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「自分の町の秘密の場所についてプレゼンをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
4	5月15日	講義・演習	個人的な意見を述べ、計画を立てることができる。安心させる、またそれに答えることができる。イベント内容、スケジュールを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「マイクロアドベンチャー(小さな冒険)の計画を立て、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
5	5月22日	講義・演習	1～4週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
6	5月29日	講義・演習	驚いたできごと(ものを失くす、見つける、助ける、助けを求める)について話すことができる。簡単な物語を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「おもしろい、驚くストーリーを作り、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
7	6月5日	講義・演習	都市の問題と解決策について話すことができる。様々な状況での心配、また安心を表現することができる。価値観についてのネット投稿を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「都市開発者として、「緑」計画が上手くいくかどうかを考える」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
8	6月12日	講義・演習	音楽、TV番組、映画について話すことができる。読みを断る、またそれに答えることができる。映画のレビューを読む、また書けるようになる。ロールプレイ・プレゼンテーション「メディアやエンターテインメントにおける好みの違いについてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
9	6月19日	講義・演習	最近していること、他人のニュースについて話すことができる。タイムマネジメントについての投稿、読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「時間の上手な使い方についてのドラマッドグラフを作成し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
10	6月26日	講義・演習	6～9週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
11	7月3日	講義・演習	学校や職場でのルール、勉強方法について話すことができる。自信の有無について表現できるようになる。履歴書を読み要点を理解し、またおおよそな履歴書を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「自分に合った完璧な仕事をデザインし、発表する。」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
12	7月10日	講義・演習	商品の詳細について、商品を選ぶ理由について説明することができる。他人が選んだものについて質問する。商品に関するネット上のレビューを読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「商品のCMを作成し、発表する。」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
13	8月21日	講義・演習	想像上のチャレンジについて、また成功の秘訣について話すことができる。意見を述べ、賛成を求めることができる。自分を思い立たせる方法についてのネット記事を読み、それに関するストーリーを書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「憧れの人についてプレゼンをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
14	8月28日	講義・演習	事故について、またその時の気持ちを表現できるようになる。人生の教訓についての逸話を読む、また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「楽しい勉強方法について計画し、プレゼンする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
15	9月4日	講義・演習	11～15週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習	
準備学習 時間外学習			自宅で予習・復習を行うこと。		
【使用教科書・教材・参考書】 □					

科目名	Global Communication2 (8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	paul searle
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							
授業の学習 内容	毎週、週のテーマに応じたシチュエーション別ロールプレイならびにプレゼンテーションを実施する。 毎回の授業内で、歌を用いて英語表現や文法を学ぶ。 授業内でビデオ視聴やリスニング理解度チェック、ライティング練習、多読、ペア・グループワークでのスピーキング練習を実施する。 グループでのアクティビティやプレゼンテーションを実施する。						
到達目標	TOEIC500点を取得する。日常生活での情報・説明や、まとまりのある内容が理解できるようになる。また日常生活の話題について、出来事の説明、用件を伝えることができる。複雑なトピックではなければ、意見交換をすることができる。各技能の学習成果は以下のとおりとする。<リスニング>・職場や学校、休暇中における、よく知っている事柄であれば要点を理解することができる。<リーディング>・毎日の出来事や専門分野に関係する文章を理解することができる。<スピーキング>・経験や出来事、夢について簡単にフレーズを繋げて話すことができる。<ライティング>・自分の関心のある分野について、簡単なつながりのある文章を書くことができる。						
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	個人の業績について話す。また人を紹介された時の受け答えができる。面接時のスキルについてのコメントを読む。また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「面接のロールプレイをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
2	10月9日	講義・演習	食べ物の流行について、また料理の準備(調理)について話すことができる。社交の場で申し出をする。また受けることができる。読書についての結果を読む。また報告書を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「レストランの改善案を計画し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
3	10月16日	講義・演習	時間とお金の相対的な重要性について話すことができる。謝罪をする。また受けることができる。商品のレビューを読む。また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「批判的な商品レビューへの対応についてディスカッションする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
4	10月23日	講義・演習	ネット等で注目されているストーリーについて話すことができる。意見を交換し、ディスカッションができる。ローカルビジネスについての記事に対する反応を読む。また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「商品に対する広告を作成し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
5	10月30日	講義・演習	1～4週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
6	11月6日	講義・演習	様々な種類のストーリーについて話すことができる。過去の計画について、またその変更について話すことができる。会社の(公式の)謝罪についての記事を読む。謝罪の手紙を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「偶然の出会いについてのストーリーを読む」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
7	11月13日	講義・演習	チャリティやボランティア活動について話すことができる。助けを求める。また断ることができる。コミュニティ計画についてのレポートを読む。また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「コミュニティ計画を立て、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
8	11月20日	講義・演習	話す・書くコミュニケーションについてディスカッションをする。会話やニュース、記事について詳しく話すことができる。フォーマル/インフォーマルな手紙を読む。また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「コミュニケーションに関する調査をし、結果を発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
9	11月27日	講義・演習	異なるワークライフについて話すことができる。最終決定までの選択肢について話すことができる。ポッドキャストのコメントを読む。また反応を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「デジタルデトックス(スマホやPC等から距離を置く)を計画し、発表する」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
10	12月4日	講義・演習	6～9週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
11	12月11日	講義・演習	ルールと制限について話すことができる。一般的な基準を定めることができる。ビジネスにおける批判を読む。また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「自分の町の改善点についてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
12	12月18日	講義・演習	過去の出来事について思索をすることが出来る。代用品と可能性について話すことができる。なくては生きていけないもの、生きていけるものについてのコメントを読む。また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「影響力のある発明や発見についてのストーリーをプレゼンする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
13	1月15日	講義・演習	科学的な事実について話すことができる。代わりになるものについてディスカッションし、提案をすることができる。テクノロジーの進化についての意見を読み、反応を書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「問題解決についての提案をプレゼンする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
14	1月29日	講義・演習	特別な写真について、またその背景のストーリーを述べることができる。過去の経験を振り返り、共有することができる。ペットを飼うことのメリット・デメリットについての分析を読む。また書くことができる。ロールプレイ・プレゼンテーション「歴史的な道場についてディスカッションをする」	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
15	2月5日	講義・演習	11～15週目のトピックを復習する。 評価(試験)を実施する。	テキスト、ワークブックを用いての予習・復習
準備学習 時間外学習			自宅で予習・復習を行うこと。	
【使用教科書・教材・参考書】 □				

科目名	音楽史(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	中町俊自
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							
授業の学習 内容	ジャズの歴史を時代を追って研究する。異なるジャンル、時代のジャズがいかに現在のポピュラーミュージックに影響を与えているかを考えながら学ぶ。						
到達目標	1)各時代のスタイルの違いを説明できること。 2)音楽との関係性を知ること。 3)有名な曲の歴史的意義を知る。 4)各自の音楽制作、演奏、企画に役立てる。						
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	ジャズ史概観 この授業で何を得るのか	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
2	5月9日	講義・演習	ルイ・アームストロング ジャズの誕生	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
3	5月16日	講義・演習	デューク・エリントン ビッグ・バンドの時代	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
4	5月23日	講義・演習	グレン・ミラー ビッグ・バンドの広がり	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
5	5月30日	講義・演習	チャーリー・パーカー ビバップの始まりと進化	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
6	6月6日	講義・演習	「クールの誕生」	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
7	6月13日	講義・演習	マイルズ・デイヴィスと「モード」	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
8	6月20日	講義・演習	オーネット・コールマンとフリージャズ	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
9	6月27日	講義・演習	ジョン・コルトレーン	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
10	7月4日	講義・演習	マイルズ・デイヴィス「ビッチズ・ブルー」	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
11	7月11日	講義・演習	ハービー・ハンコックとフュージョン	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
12	7月18日	講義・演習	コンテンポラリー・ジャズ	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
13	8月22日	講義・演習	ジャズ・ヴォーカリスト	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
14	8月29日	講義・演習	日本のジャズのあゆみ	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
15	9月5日	講義・演習	テスト	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
準備学習 時間外学習			自分から進んで授業に関する音源を探して聴くこと。	
【使用教科書・教材・参考書】 □				
適宜、講師が用意。				

科目名	音楽史(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	中町俊自
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							
授業の学習 内容	ロックの歴史を時代を追って研究する。異なるジャンル、時代のロックがいかに現在のポピュラーミュージックに影響を与えているかを考えながら学ぶ。						
到達目標	1)各時代のスタイルの違いを説明できること。 2)音楽との関係性を知ること。 3)有名な曲の歴史的意義を知る。 4)各自の音楽制作、演奏、企画に役立てる。						
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	ロック史の概観と2000年以降のロックシーン	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
2	10月10日	講義・演習	ロックの誕生～若者向けの商業音楽の成立	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
3	10月17日	講義・演習	エルヴィス・プレスリーの登場による社会の変化	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
4	10月24日	講義・演習	ザ・ビートルズが起こした革命	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
5	10月31日	講義・演習	ボブ・ディランとフォークソング、フォークロック	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
6	11月7日	講義・演習	ソウル・ミュージックを学ぶ	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
7	11月14日	講義・演習	「サージェント・ペパーズ」が切り開いた世界を知る	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
8	11月21日	講義・演習	70年代へ続く道	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
9	11月28日	講義・演習	70年代、ロックの大衆化	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
10	12月5日	講義・演習	パンクの登場	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
11	12月12日	講義・演習	MTVによる時代の変化とHIPHOPが生み出した新しいグルーヴ	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
12	12月19日	講義・演習	テスト	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
13	1月9日	講義・演習	90年代、グランジの時代／まとめ	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
14	1月16日	講義・演習	総まとめ	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
15	1月30日	講義・演習	テスト	授業で扱った時代・アーティストの音楽を鑑賞すること。
準備学習 時間外学習			自分から進んで授業に関する音源を探して聴くこと。	
【使用教科書・教材・参考書】 □				
適宜、講師が用意。				

科目名	著作権(7)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	林達也
		授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
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)						
教員の略歴							
授業の学習 内容	刻々と変わって行く音楽ビジネスの現状を常に吸収し学んでいく。音楽業界の基本構造から学び、著作権から発生する印税の仕組み、またコンサートビジネス／カラオケビジネス／レンタルCDなどの基礎も学ぶ。また、著作権の概念や目的の基本を理解する。著作物とは何であるかを理解した上で、現代における音楽著作権の問題点なども含め、著作権使用料／印税などの具体例や実例を挙げて考察していく。						
到達目標	音楽業界の基礎／著作権の基礎を理解するとともに、ビジネス的視点で捉えるスキル／考え方を得ることを目的とする。配信ビジネスへの変遷を含め、さまざまな角度から音楽ビジネスと音楽著作権を研究する。著作権を主とした権利マネジメント／ビジネスの概要を学んで行く。また、現代における著作権の問題点などもあわせて理解を深める。						
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／音楽業界の構造・応用編(1)	教科書準備チェック／配布授業資料復習
2	4月28日	講義・演習	音楽業界の構造(2)／日本レコード協会・JASRAC	教科書予習／配布授業資料復習
3	5月12日	講義・演習	著作権の基礎(1)概要／構造	教科書予習／配布授業資料復習
4	5月19日	講義・演習	著作権の基礎(2)歴史／現在	教科書予習／配布授業資料復習
5	5月26日	講義・演習	アーティストの権利／印税とは	教科書予習／配布授業資料復習
6	6月2日	講義・演習	収入シミュレーション(CD販売)	教科書予習／授業内課題提出／配布授業資料復習
7	6月9日	講義・演習	収入シミュレーション(ダウンロード／音楽配信)	教科書予習／授業内課題提出／配布授業資料復習
8	6月16日	講義・演習	日本におけるカラオケの歴史と市場／印税配分	教科書予習／配布授業資料復習
9	6月23日	講義・演習	著作権の保護期間／フェアユース／問題点など	教科書予習／授業内課題提出／配布授業資料復習
10	6月30日	講義・演習	ミュージックビデオ／プロモーションビデオの歴史と成り立ち	教科書予習／配布授業資料復習
11	7月7日	講義・演習	レンタルCD市場の歴史と著作権	教科書予習／配布授業資料復習
12	7月14日	講義・演習	ツアー／ライブ／コンサートビジネスの基礎(1)	教科書予習／配布授業資料復習
13	8月25日	講義・演習	ツアー／ライブ／コンサートビジネスの基礎(2)	教科書予習／配布授業資料復習
14	9月1日	講義・演習	音楽の仕事／音楽にまつわる職業の考察	教科書予習／配布授業資料復習
15	9月8日	講義・演習	まとめ／復習／期末課題への取り組み	期末課題取組準備
準備学習 時間外学習			教科書などを用いた授業への予習／毎授業で配布される授業資料を復習	
【使用教科書・教材・参考書】 □				
よくわかる音楽著作権ビジネス 基礎編／実践編 5th Edition (安藤 和宏) / 18歳の著作権入門 (福井 健策)				

科目名	著作権(8)	必修 選択	選択	年次	4	担当教員	林達也
		授業 形態	講義・演習	総時間 (単位)	30 (2単位)		
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)						
教員の略歴							
授業の学習 内容	刻々と変わって行く音楽ビジネスの現状を常に吸収し学んでいく。音楽業界の基本構造から学び、著作権から発生する印税の仕組み、またコンサートビジネス／カラオケビジネス／レンタルCDなどの基礎も学ぶ。また、著作権の概念や目的の基本を理解する。著作物とは何であるかを理解した上で、現代における音楽著作権の問題点なども含め、著作権使用料／印税などの具体例や実例を挙げて考察していく。						
到達目標	音楽業界の基礎／著作権の基礎を理解するとともに、ビジネス的視点で捉えるスキル／考え方を得ることを目的とする。配信ビジネスへの変遷を含め、さまざまな角度から音楽ビジネスと音楽著作権を研究する。著作権を主とした権利マネジメント／ビジネスの概要を学んで行く。また、現代における著作権の問題点などもあわせて理解を深める。						
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	オリエンテーション／音楽業界の構造・応用編(1)	教科書準備チェック／配布授業資料復習
2	10月13日	講義・演習	音楽産業の構造・応用編(2)	教科書予習／配布授業資料復習
3	10月20日	講義・演習	著作権の必須知識／使える著作権	教科書予習／配布授業資料復習
4	10月27日	講義・演習	ツアー／ライブ／コンサートビジネスの応用(1)	教科書予習／配布授業資料復習
5	11月3日	講義・演習	ツアー／ライブ／コンサートビジネスの応用(2)	教科書予習／配布授業資料復習
6	11月17日	講義・演習	音楽における著作権侵害とは？事例／具体例／判例など(1)	教科書予習／授業内課題提出／配布授業資料復習
7	11月24日	講義・演習	音楽における著作権侵害とは？事例／具体例／判例など(2)	教科書予習／授業内課題提出／配布授業資料復習
8	12月1日	講義・演習	インターナショナルな音楽活動／世界の音楽ビジネス事情	教科書予習／配布授業資料復習
9	12月8日	講義・演習	音楽ビジネスにおける各種契約(1)	教科書予習／授業内課題提出／配布授業資料復習
10	12月15日	講義・演習	音楽ビジネスにおける各種契約(2)	教科書予習／授業内課題提出／配布授業資料復習
11	1月12日	講義・演習	音楽ビジネスにおける録音フォーマットの歴史と変遷	教科書予習／配布授業資料復習
12	1月19日	講義・演習	変わりゆく著作権／時代と著作権との関係と問題点	教科書予習／授業内課題提出／配布授業資料復習
13	2月2日	講義・演習	現在の音楽産業／これから10年後のビジネスモデル	教科書予習／配布授業資料復習
14	2月9日	講義・演習	音楽の仕事／音楽にまつわる職業の考察・応用編	教科書予習／配布授業資料復習
15	2月16日	講義・演習	まとめ／復習／期末課題への取り組み	期末課題取組準備
準備学習 時間外学習			教科書などを用いた授業への予習／毎授業で配布される授業資料を復習	
【使用教科書・教材・参考書】 □				
よくわかる音楽著作権ビジネス 基礎編／実践編 5th Edition (安藤 和宏) / 18歳の著作権入門 (福井 健策)				