

科目名	キャリア教育	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	佐久間 康明
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期 火曜1限
教員の略歴	専門学校卒業後、矢沢永吉・新垣結衣・AI・EXILE等アーティストのレコーディングを担当						
授業の学習 内容	グループ構成の認識、メールのマナーや社会常識のマナー講義、マナー講座、社会生活を営む上での心構えなど 社会人基礎力向上のための講座。						
到達目標	人間教育として社会出ていく人間的基盤の構築と、専門学校生活に伴う基本的な心構えやグループワークに伴う 他者と自我の認識の構築。社会に出ていくための基本的なマナーの構築。TPOや常識的な感覚を養う。 また報・連・相の徹底や、クラスのノームの構築と健全なクラス運営を目指す。						
評価方法と基準	授業内評価:30% 課題:70%						

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		演習	ITリテラシーを理解し、IT環境に対応 できるようになる。	ITリテラシー冊子
2		演習	守秘義務に関する理解	ITリテラシー冊子
3		演習	デビューバンク等のビューツールの 作成	デビューバンクID作成
4		演習	個人サンプル作成①	個人資料作成準備
5		演習	個人サンプル作成②	個人資料作成準備
6		演習	個人サンプル作成③	個人資料作成準備
7		演習	目標シート作成①	曼荼羅シート事前記入
8		演習	目標シート作成②	曼荼羅シート事前記入
9		演習	目標シート作成③	曼荼羅シート事前記入
10		演習	スケジュール管理・ビジネスメール	年間スケジュールの事前確認
11		演習	スケジュール管理・ビジネスメール	年間スケジュールの事前確認
12		演習	ホスピタリティについて①	JIKEIオンライン視聴
13		演習	ホスピタリティについて②	JIKEIオンライン視聴
14		演習	実践ワークショップ①	復習
15		演習	実践ワークショップ①	復習
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	キャリア教育	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	佐久間 康明
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期 曜日・時限 火曜1限
教員の略歴	専門学校卒業後、矢沢永吉・新垣結衣・AI・EXILE等アーティストのレコーディングを担当						
授業の学習 内容	グループ構成の認識、メールのマナーや社会常識のマナー講義、マナー講座、社会生活を営む上での心構えなど 社会人基礎力向上のための講座。						
到達目標	人間教育として社会出ていく人間的基盤の構築と、専門学校生活に伴う基本的な心構えやグループワークに伴う 他者と自我の認識の構築。社会に出ていくための基本的なマナーの構築。TPOや常識的な感覚を養う。 また報・連・相の徹底や、クラスのノームの構築と健全なクラス運営を目指す。						
評価方法と基準	授業内評価:30% 課題:70%						

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		演習	前期実施内容の振り返り	前期配布資料整理
2		演習	業界用語①	配布資料確認
3		演習	業界用語②	配布資料確認
4		演習	業界マナー①	配布資料確認
5		演習	業界マナー②	配布資料確認
6		演習	社会人基礎力①主体性について	配布資料確認
7		演習	社会人基礎力①主体性について	配布資料確認
8		演習	グループワーク	ワークシート事前記入
9		演習	社会人基礎力②働きかけ力について	配布資料確認
10		演習	社会人基礎力②働きかけ力について	配布資料確認
11		演習	グループワーク	ワークシート事前記入
12		演習	社会人基礎力③実行力	配布資料確認
13		演習	社会人基礎力③実行力	配布資料確認
14		演習	グループワーク	ワークシート事前記入
15		演習	実践ワークショップ	復習
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	グローバルコミュニケーション	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	ラモス マイケル ホール
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	前期 曜日・時限 土曜1・2限
教員の略歴	Western College Philippines を卒業後 株式会社ジョイトークに勤務し、バンドアーティストとして活動する傍、高等学校等でTAを行う						
授業の学習 内容	ビジネスを行うための英語力を身につけるため、単語力・スピーキング力・ライティング力・リスニング力を身につける。						
到達目標	Cクラス:TOEIC 400点 Bクラス:TOEIC 500点 Aクラス:TOEIC 730点						
評価方法と基準	学習チェックテスト・TOEICテスト実施による平均点						

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		演習	Unit 1: I am …: Introducing Yourself	Evolveを使用した予習復習
2		演習	Unit 1: I am …: Introducing Yourself	Evolveを使用した予習復習
3		演習	Unit 2: Great People: Family and Friends	Evolveを使用した予習復習
4		演習	Unit 2: Great People: Family and Friends	Evolveを使用した予習復習
5		演習	Unit 3: Come in: Your Home	Evolveを使用した予習復習
6		演習	Unit 3: Come in: Your Home	Evolveを使用した予習復習
7		演習	Unit 4: I love it: Favorite Things Cooperation	Evolveを使用した予習復習
8		演習	Unit 4: I love it: Favorite Things Cooperation	Evolveを使用した予習復習
9		演習	Unit 5: Mondays and fun days: Daily	Evolveを使用した予習復習
10		演習	Unit 5: Mondays and fun days: Daily	Evolveを使用した予習復習
11		演習	Unit 6: Zoom in, zoom out: Cities and Nature	Evolveを使用した予習復習
12		演習	Unit 6: Zoom in, zoom out: Cities and Nature	Evolveを使用した予習復習
13		演習	テスト対策	Evolveを使用した予習復習
14		演習	テスト対策	Evolveを使用した予習復習
15		演習	テスト対策	Evolveを使用した予習復習
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	グローバルコミュニケーション	必修 選択	必修	年次	1	担当教員	ラモス マイケル ホール
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	後期 曜日・時限 土曜1・2限
教員の略歴	Western College Philippines を卒業後 株式会社ジョイトークに勤務し、バンドアーティストとして活動する傍、高等学校等でTAを行う						
授業の学習 内容	ビジネスを行うための英語力を身につけるため、単語力・スピーキング力・ライティング力・リスニング力を身につける。						
到達目標	Cクラス: TOEIC 400点 Bクラス: TOEIC 500点 Aクラス: TOEIC 730点						
評価方法と基準	学習チェックテスト・TOEICテスト実施による平均点						

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		演習	Unit 7: Now is good: Talking about the present	Evolveを使用した予習復習
2		演習	Unit 7: Now is good: Talking about the present	Evolveを使用した予習復習
3		演習	Unit 8: You're good: Skills and Abilities	Evolveを使用した予習復習
4		演習	Unit 8: You're good: Skills and Abilities	Evolveを使用した予習復習
5		演習	Unit 9: Places to go: Travel and Vacations	Evolveを使用した予習復習
6		演習	Unit 9: Places to go: Travel and Vacations	Evolveを使用した予習復習
7		演習	Unit 10: Get ready: Making Plans	Evolveを使用した予習復習
8		演習	Unit 10: Get ready: Making Plans	Evolveを使用した予習復習
9		演習	Unit 11: Colorful Memories: Talking about the past	Evolveを使用した予習復習
10		演習	Unit 11: Colorful Memories: Talking about the past	Evolveを使用した予習復習
11		演習	Unit 12: Stop, eat, go: Eating Out	Evolveを使用した予習復習
12		演習	Unit 12: Stop, eat, go: Eating Out	Evolveを使用した予習復習
13		演習	テスト対策	Evolveを使用した予習復習
14		演習	テスト対策	Evolveを使用した予習復習
15		演習	テスト対策	Evolveを使用した予習復習
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ミュージックセオリー	必修 選択	選択必修	年次	1	担当教員	今藤雅博
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期 土曜3限
教員の略歴	2007年よりミュージシャンとしてアーティストの演奏サポート、セッション、作編曲で活動						
授業の学習 内容	五線譜の基本的なルール 音程 調号 コード導入						
到達目標	音程を正確に理解できる 調号を覚える						
評価方法と基準	1) 定期テスト60% 2) 授業内評価40%						

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		演習	楽譜の仕組みを学ぶ	iPadテキストを読み込む
2		演習	半音と全音/メジャースケールを学ぶ	半音と全音について鍵盤を用いて確認する
3		演習	音程を学ぶ①/変化記号	長短音程の学習、変化記号の確認する
4		演習	音程を学ぶ②	テキストの音程について読んでおく
5		演習	音程を学ぶ③	完全音程の学習する
6		演習	音程を学ぶ④	音程のまとめをする
7		演習	調号を学ぶ①	#系の覚え方を学習する
8		演習	調号を学ぶ②	b系の覚え方を学習する
9		演習	調号を学ぶ③	マイナーキーでも分かるようにする
10		演習	調号を学ぶ④	調号のまとめを復習する
11		演習	テスト	これまでの内容を復習
12		演習	コードを学ぶ	トライアドの構成を理解する
13		演習	コードトーンを学ぶ	トライアドのコードトーンを理解する
14		演習	7thコードを学ぶ①	M7th 7thの違い、4音和音の導入をする
15		演習	7thコードを学ぶ②	使用頻度の高い種類から学習する
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ミュージックセオリー	必修 選択	選択必修	年次	1	担当教員	今藤雅博
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期 土曜3限
教員の略歴	2007年よりミュージシャンとしてアーティストの演奏サポート、セッション、作編曲で活動						
授業の学習 内容	五線譜の基本的なルール 音程 調号 コード導入						
到達目標	音程を正確に理解できる 調号を覚える						
評価方法と基準	1) 定期テスト60% 2) 授業内評価40%						

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		演習	7thコードを学ぶ③	7thコードのコードトーンを理解する
2		演習	ダイアトニックコードを学ぶ①	音階との関連を意識する
3		演習	ダイアトニックコードを学ぶ②	各コードの役割を覚える
4		演習	ダイアトニックコードを学ぶ③	各コードの役割を覚える
5		演習	マイナーダイアトニックコードを学ぶ①	メジャーダイアトニックの復習も行う
6		演習	マイナーダイアトニックコードを学ぶ②	マイナーダイアトニックコードの学習する
7		演習	マイナーダイアトニックコードを学ぶ③	Hm Mm のコード機能を復習する
8		演習	テスト	これまでの内容を復習する
9		演習	セカンダリードミナントコードを学ぶ①	ノンダイアトニックコードを学習する
10		演習	セカンダリードミナントコードを学ぶ②	セカンダリードミナントの解決について復習する
11		演習	セカンダリードミナントコードを学ぶ③	マイナーキーで考える
12		演習	代理ドミナントコードを学ぶ	代理ドミナントの考え方を復習する
13		演習	テンションノートを学ぶ①	メジャーキーで学習する
14		演習	テンションノートを学ぶ②	マイナーキーで学習する
15		演習	テスト	これまでの内容を復習する
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	イヤートレーニング	必修 選択	選択必修	年次	1	担当教員	今藤雅博
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期 土曜
教員の略歴	2007年よりミュージシャンとしてアーティストの演奏サポート、セッション、作編曲で活動						
授業の学習 内容	リズム打ち 視唱 聴音						
到達目標	音程、リズム、メロディーを声に出して読み取れる ハ長調の旋律聴音ができる						
評価方法と基準	1) 定期試験60% 2) 授業内評価40%						

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		演習	オリエンテーション～楽譜の読み書きを聴き取り、譜面におこす	楽譜の読み方、書き方を復習する
2		演習	3度までの音程、四分音符中心を聴き取り、譜面におこす	2度音程との違いを意識し復習する
3		演習	3度までの音程、全音符、二分音符を聴き取り、譜面におこす	休符に注意し復習する
4		演習	3度までの音程で聴音を聴き取り、譜面におこす	休符に注意しながら音程をとり復習する
5		演習	4度までの音程で聴音 八分音符を聴き取り、譜面におこす	4度音程を感じ取り復習する
6		演習	4度5度までの音程で聴音を聴き取り、譜面におこす	5度音程を感じ取り復習する 八分音符導入
7		演習	5度6度までの音程で聴音付点リズムを聴き取り、譜面におこす	6度音程を感じ取り復習する 八分休符
8		演習	6度7度までの音程で聴音を聴き取り、譜面におこす	7度音程を感じ取り復習する
9		演習	1オクターヴまでの音程で聴音を聴き取り、譜面におこす	オクターヴ跳躍を復習する 付点リズム導入
10		演習	1オクターヴまでの音程で聴音を聴き取り、譜面におこす	苦手な跳躍があればよく歌う事
11		試験	テスト	これまでの総復習をする
12		演習	単旋律聴音を聴き取り、譜面におこす	音程、休符を正しく把握するし復習する
13		演習	単旋律聴音を聴き取り、譜面におこす	付点リズムの休符を復習する
14		演習	単旋律聴音を聴き取り、譜面におこす	音が切れるのか伸びるのか意識し復習する
15		演習	単旋律聴音を聴き取り、譜面におこす	ハ長調以外の長調を復習する
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	イヤートレーニング	必修 選択	選択必修	年次	1	担当教員	今藤雅博
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期 土曜
教員の略歴	2007年よりミュージシャンとしてアーティストの演奏サポート、セッション、作編曲で活動						
授業の学習 内容	リズム打ち 視唱 聴音						
到達目標	音程、リズム、メロディーを声に出して読み取れる ハ長調の旋律聴音ができる						
評価方法と基準	1) 定期試験60% 2) 授業内評価40%						

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		演習	単旋律聴音を聴き取り、譜面におこす	3音符を復習する
2		演習	単旋律聴音を聴き取り、譜面におこす	16分音符を復習する
3		演習	単旋律聴音を聴き取り、譜面におこす	2度音程との違いを意識し復習する
4		演習	短調導入を聴き取り、譜面におこす	3種類の短調を復習する
5		演習	短調による単旋律聴音を聴き取り、譜面におこす	変化する音を覚える
6		演習	短調による単旋律聴音を聴き取り、譜面におこす	6,7番目の音に注意を復習する
7		演習	変化音導入を聴き取り、譜面におこす	変化音のとらえかたを復習する
8		演習	変化音を含む単旋律聴音を聴き取り、譜面におこす	調性外の音を感じ取りを復習する
9		演習	変化音を含む単旋律聴音を聴き取り、譜面におこす	半音変化を意識し復習する
10		演習	変化音を含む単旋律聴音を聴き取り、譜面におこす	経過的变化と刺戟的变化を復習する
11		演習	変化音を含む単旋律聴音を聴き取り、譜面におこす	これまでの内容を整理を復習する
12		演習	2声課題を聴き取り、譜面におこす	へ音記号 を復習する
13		演習	聴き取り方について学ぶ	短い課題を復習する
14		演習	単旋律聴音と2声聴音を聴き取り、譜面におこす	苦手な跳躍があればよく歌う事
15		演習	テスト	これまでの総復習をする
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	舞台基礎	必修 選択	選択必修	年次	1	担当教員	佐藤晃彦
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	前期 火曜
教員の略歴	1978年より音響やローディーなどの仕事に関わり、舞台監督としてREBECCA、THE BOOM、Char、中森明菜等のコンサートを制作する						
授業の学習 内容	舞台の専門用語、ルールなどを学び、即戦力として通用する知識を養う。 CADの基本的な操作方法を習得する。						
到達目標	舞台知識を習得し、CADを活用してコンサート、イベント資料を制作出来る。						
評価方法と基準	定期試験 70%、実習課題提出 30% 専門用語を使いこなせる。図面の内容を説明出来る。舞台平面図の描画が出来る。						

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		演習	コンピューター教室の仕様を覚える/音楽業界で働く人の意識について理解する	テキストによる学習
2		演習	基本操作、操作画面を覚え、直線、四角形、円の描画が出来る	テキストによる学習
3		演習	オブジェクト情報、生成ダイアログを説明、メント線の比較操作が出来る	テキストによる学習
4		演習	基本パレットの2Dツールを操作、説明出来る	テキストによる学習
5		演習	レイヤ、クラス、前後関係について説明出来る	テキストによる学習
6		演習	舞台平面図を読める1/用語を説明出来る	テキストによる学習
7		演習	舞台平面図を読める2/用語を説明出来る	テキストによる学習
8		演習	舞台平面図を読める3/用語を説明出来る	テキストによる学習
9		演習	式典舞台での仕込、調整作業を説明出来、図面を描画出来る	テキストによる学習
10		演習	民謡舞台での仕込、調整作業を説明出来、図面を描画出来る	テキストによる学習
11		演習	反響板舞台での仕込、調整作業を説明出来、図面を描画出来	テキストによる学習
12		演習	試験対策	テキストによる学習
13		演習	試験対策	テキストによる学習
14		試験	試験	テキストによる学習
15		演習	試験復習	テキストによる学習
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	舞台基礎	必修 選択	選択必修	年次	1	担当教員	佐藤晃彦
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	後期 火曜
教員の略歴	1978年より音響やローディーなどの仕事に関わり、舞台監督としてREBECCA、THE BOOM、Char、中森明菜等のコンサートを制作する						
授業の学習 内容	舞台の専門用語、ルールなどを学び、即戦力として通用する知識を養う。 CADの基本的な操作方法を習得する。						
到達目標	舞台知識を習得し、CADを活用してコンサート、イベント資料を制作出来る。						
評価方法と基準	定期試験 70%、実習課題提出 30% 専門用語を使いこなせる。図面の内容を説明出来る。舞台平面図の描画が出来る。						

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		演習	前期学習を復習し、ツールの使用方法を説明出来る	テキストによる学習
2		演習	山台・箱馬の仕込を説明出来る	テキストによる学習
3		演習	舞台美術プランを理解出来る	テキストによる学習
4		演習	ホール設備を使いこなすことが出来る	テキストによる学習
5		演習	コンサート現場の事故について説明出来る	テキストによる学習
6		演習	禁止行為解除申請書類が作成出来る	テキストによる学習
7		演習	客席の配置についてアレンジすることが出来る	テキストによる学習
8		演習	卒業・進級展のプランが出来る1	テキストによる学習
9		演習	卒業・進級展のプランが出来る2	テキストによる学習
10		演習	卒業・進級展のプランが出来る3	テキストによる学習
11		演習	卒業・進級展のプランが出来る4	テキストによる学習
12		演習	試験対策	テキストによる学習
13		演習	試験対策	テキストによる学習
14		試験	試験	テキストによる学習
15		演習	試験復習	テキストによる学習
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	コンポジション	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	中村 結花
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期 水曜
教員の略歴	専門学校卒業後、アーティストへの楽曲提供や各種企業CM音楽などの制作を行う						
授業の学習 内容	Cubase pro11を用いて、DTMの基礎知識から操作方法、打ち込みスキルの習得						
到達目標	基本的なCubase pro11の使い方をマスターし、打ち込みから簡単なミックスまでできるようになる						
評価方法と基準	授業内評価50%、授業態度及び総合的な理解度50%						

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		演習	DTMとは、DAWとは何か	様々な音楽を制作する側の観点から聞いてみる
2		演習	基本的なショートカットを覚える	様々な音楽を制作する側の観点から聞いてみる
3		演習	ドラムやベースの打ち込み	様々な音楽を制作する側の観点から聞いてみる
4		演習	基本的なCCについて学ぶ	様々な音楽を制作する側の観点から聞いてみる
5		演習	Loopブラウザの活用	様々な音楽を制作する側の観点から聞いてみる
6		演習	オーディオの様々な編集	様々な音楽を制作する側の観点から聞いてみる
7		演習	各種トラックの活用方法	様々な音楽を制作する側の観点から聞いてみる
8		演習	レコーディング(モノラル・ステレオ、定位について)	様々な音楽を制作する側の観点から聞いてみる
9		演習	AudioWarpの使い方	様々な音楽を制作する側の観点から聞いてみる
10		演習	デジタルの概念について	様々な音楽を制作する側の観点から聞いてみる
11		演習	ミックスダウンとは	様々な音楽を制作する側の観点から聞いてみる
12		演習	エフェクトプラグインについて	様々な音楽を制作する側の観点から聞いてみる
13		演習	楽曲制作①	様々な音楽を制作する側の観点から聞いてみる
14		演習	楽曲制作②	様々な音楽を制作する側の観点から聞いてみる
15		演習	楽曲制作③	様々な音楽を制作する側の観点から聞いてみる
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	コンポジション	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	中村 結花
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期 水曜
教員の略歴	専門学校卒業後、アーティストへの楽曲提供や各種企業CM音楽などの制作を行う						
授業の学習 内容	Cubase pro11を用いて、DTMの基礎知識から操作方法、打ち込みスキルの習得						
到達目標	基本的なCubase pro11の使い方をマスターし、打ち込みから簡単なミックスまでできるようになる						
評価方法と基準	授業内評価50%、授業態度及び総合的な理解度50%						

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		演習	作曲と編曲の違いについて	様々な音楽を制作する側の観点から聞いてみる
2		演習	スケールとキーについて	様々な音楽を制作する側の観点から聞いてみる
3		演習	ダイアトニックコードとノンダイアトニックコード	様々な音楽を制作する側の観点から聞いてみる
4		演習	代理コード	様々な音楽を制作する側の観点から聞いてみる
5		演習	メロディ作成について①	様々な音楽を制作する側の観点から聞いてみる
6		演習	メロディ作成について②	様々な音楽を制作する側の観点から聞いてみる
7		演習	オリジナル楽曲の制作①	オリジナル楽曲制作に向けてイメージ案まとめ
8		演習	オリジナル楽曲の制作②	オリジナル楽曲制作に向けてイメージ案まとめ
9		演習	オリジナル楽曲の制作③	オリジナル楽曲制作に向けてイメージ案まとめ
10		演習	オリジナル楽曲の制作④	オリジナル楽曲制作に向けてイメージ案まとめ
11		演習	オリジナル楽曲の制作⑤	オリジナル楽曲制作に向けてイメージ案まとめ
12		演習	オリジナル楽曲の制作⑥	オリジナル楽曲制作に向けてイメージ案まとめ
13		演習	オリジナル楽曲の制作⑦	オリジナル楽曲制作に向けてイメージ案まとめ
14		演習	オリジナル楽曲の制作⑧	オリジナル楽曲制作に向けてイメージ案まとめ
15		演習	視聴会	視聴データの整理
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	コンポジションプロジェクト	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	板橋 香明
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	180 12	開講区分	前期 水曜 2・3・4限
教員の略歴	専門学校卒業後、アニメ・劇伴楽曲の制作を担当						
授業の学習 内容	作曲(主にアレンジ)を進める上で、同時にミックスの観点からもアプローチする力を養う 自己プロデュース能力を向上させオールインワンでの完結できる実力をつける						
到達目標	ゼロから完パケ(作曲から納品、又はリリース)までの工程を、個人・グループで完結させる						
評価方法と基準	授業態度(積極性、制作能力) 課題提出率						

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		演習	楽曲制作時に意識すること	楽典予習
2		演習	メロディへのコード付①	楽典予習
3		演習	メロディへのコード付②	楽典予習
4		演習	裏メロの作り方	楽典予習
5		演習	コーラスワーク・ハモリ・ミックス①	楽典予習
6		演習	コーラスワーク・ハモリ・ミックス②	楽典予習
7		演習	ピアノアレンジ・ミックス①	楽典予習
8		演習	ピアノアレンジ・ミックス②	楽典予習
9		演習	リズムアレンジ・ミックス①	楽典予習
10		演習	リズムアレンジ・ミックス②	楽典予習
11		演習	ベースアレンジ・ミックス①	楽典予習
12		演習	ベースアレンジ・ミックス②	楽典予習
13		演習	楽曲制作ワークショップ①	楽典予習
14		演習	楽曲制作ワークショップ②	楽典予習
15		演習	楽曲制作ワークショップ③	楽典予習
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	コンポジションプロジェクト	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	板橋 香明
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	180 12	開講区分	後期 水曜 2・3・4限
教員の略歴	専門学校卒業後、アニメ・劇伴楽曲の制作を担当						
授業の学習 内容	作曲(主にアレンジ)を進める上で、同時にミックスの観点からもアプローチする力を養う 自己プロデュース能力を向上させオールインワンでの完結できる実力をつける						
到達目標	ゼロから完パケ(作曲から納品、又はリリース)までの工程を、個人・グループで完結させる						
評価方法と基準	授業態度(積極性、制作能力) 課題提出率						

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		演習	ギターアレンジ・ミックス①	楽典予習
2		演習	ギターアレンジ・ミックス②	楽典予習
3		演習	ギターアレンジ・ミックス③	楽典予習
4		演習	Fx・サンプル活用法・ミックス法	楽典予習
5		演習	シンセサイザーアレンジ・ミックス①□	楽典予習
6		演習	シンセサイザーアレンジ・ミックス②□	楽典予習
7		演習	シンセサイザーアレンジ・ミックス③□	楽典予習
8		演習	ストリングスアレンジ・ミックス①	楽典予習
9		演習	ストリングスアレンジ・ミックス②	楽典予習
10		演習	ストリングスアレンジ・ミックス③	楽典予習
11		演習	ストリングスアレンジ・ミックス④	楽典予習
12		演習	イントロの作り方・トータルのミックス	楽典予習
13		演習	イントロの作り方・トータルのミックス	楽典予習
14		演習	イントロの作り方・トータルのミックス	楽典予習
15		演習	イントロの作り方・トータルのミックス	楽典予習
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	音楽制作理論	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	深井 誠
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期 金曜
教員の略歴	アーティストへの楽曲提供の他・CM・劇伴の楽曲アレンジを担当						
授業の学習 内容	音楽の仕事に関する理解や音楽制作に必要な知識などを網羅的に勉強しプロとして活躍できる人材になってほしい。プリプロダクションゼミで必要な知識の座学的位置付け						
到達目標	事務的な作業を含む実際仕事に必要な知識を知ることによって学生からスムーズにプロフェッショナルな人材になることができるようになる。						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> ■試験:80% ■授業内評価:20% 						

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		演習	授業概要、構成、枠組み、内容、目的、ルールの理解	音響機器マニュアルの指定ページの予習
2		演習	DTMソフトを理解する・フリーのソフト	音響機器マニュアルの指定ページの予習
3		演習	DTM周りの機材とケーブルの理解/デジタルの理解	音響機器マニュアルの指定ページの予習
4		演習	作曲のアイデアの出し方をわかる	音響機器マニュアルの指定ページの予習
5		演習	編曲の訓練方法がわかる	音響機器マニュアルの指定ページの予習
6		演習	ミックスの環境の整え方がわかる	音響機器マニュアルの指定ページの予習
7		演習	具体的なルーティングや準備、心構えを知る	音響機器マニュアルの指定ページの予習
8		演習	学校に入ってるソフトの紹介を知る	音響機器マニュアルの指定ページの予習
9		演習	Spectrasonicsの使い方がわかる	音響機器マニュアルの指定ページの予習
10		演習	ドラムの打ち込み(BatteryとEZDrummer)がわかる	音響機器マニュアルの指定ページの予習
11		演習	ドラムの打ち込み(BatteryとEZDrummer)がわかる	音響機器マニュアルの指定ページの予習
12		演習	ストリングスの打ち込み方Viennaの使い方がわかる	音響機器マニュアルの指定ページの予習
13		演習	ストリングスの打ち込み方Viennaの使い方がわかる	音響機器マニュアルの指定ページの予習
14		演習	Vocal録音・ディレクション・Pitch補正とAutotuneの使い方がわかる	音響機器マニュアルの指定ページの予習
15		演習	Vocal録音・ディレクション・Pitch補正とAutotuneの使い方がわかる	音響機器マニュアルの指定ページの予習
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	音楽制作理論	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	深井 誠
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期 金曜
教員の略歴	アーティストへの楽曲提供の他・CM・劇伴の楽曲アレンジを担当						
授業の学習 内容	音楽の仕事に関する理解や音楽制作に必要な知識などを網羅的に勉強しプロとして活躍できる人材になってほしい。プリプロダクションゼミで必要な知識の座学的位置付け						
到達目標	事務的な作業を含む実際仕事に必要な知識を知ることによって学生からスムーズにプロフェッショナルな人材になることができるようになる。						
評価方法と基準	<ul style="list-style-type: none"> ■試験:80% ■授業内評価:20% 						

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		演習	作曲家の仕事が理解できる	音響機器マニュアルの指定ページの予習
2		演習	アーティストの仕事の話が理解できる	音響機器マニュアルの指定ページの予習
3		演習	アレンジャーの仕事の話が理解できる	音響機器マニュアルの指定ページの予習
4		演習	エンジニアの仕事の話が理解できる	音響機器マニュアルの指定ページの予習
5		演習	Youtubeで動画を作る方法がわかる	音響機器マニュアルの指定ページの予習
6		演習	SNSでチャンネル登録を増やす方法がわかる	音響機器マニュアルの指定ページの予習
7		演習	リテイク・キープについて理解できる	音響機器マニュアルの指定ページの予習
8		演習	エフェクト(EQ,Comp)が理解できる	音響機器マニュアルの指定ページの予習
9		演習	エフェクト(空間系)が理解できる	音響機器マニュアルの指定ページの予習
10		演習	マルチバンド、サブハーモニクスが理解できる	音響機器マニュアルの指定ページの予習
11		演習	マルチバンド、サブハーモニクスが理解できる	音響機器マニュアルの指定ページの予習
12		演習	自分をプレゼンする方法・契約書の話	音響機器マニュアルの指定ページの予習
13		演習	自分をプレゼンする方法・契約書の話	音響機器マニュアルの指定ページの予習
14		演習	確定申告の話	音響機器マニュアルの指定ページの予習
15		演習	確定申告の話	音響機器マニュアルの指定ページの予習
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ステージ/イベント	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤晃彦
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 曜日・時限	前期 金1・2限
教員の略歴	1978年より音響やローディーなどの仕事に関わり、舞台監督としてREBECCA、THE BOOM、Char、中森明菜等のコンサートを制作する						
授業の学習 内容	コンサート現場での専門用語、しきたり、ルールなどを学び、即戦力として通用する知識を養う。						
到達目標	コンサート運営に必要な段取りを知り、タイムテーブル、舞台図面の内容を把握出来るようにする。						
評価方法と基準	定期試験 70%、授業内評価 30%						

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		演習	授業の概要と進行を解説する	授業及び実習に必要な準備物を確認する
2		演習	音楽業界で働く人の意識について学ぶ	事例・歴史を参考に日本の音楽業界の変遷について考える
3		演習	コンサートをつくるための様々な仕事を学ぶ	授業で学んだ職種を復習し、自分の興味のある仕事を見出す
4		演習	コンサートスタッフの一日を学ぶ	本番の現場をはじめ、準備段階での業務などを復習する
5		演習	コンサート会場の種類を学ぶ	授業で学んだ会場を復習し、身近にある開場を見つけてみる
6		演習	コンサート制作で作成される書類を学ぶ	参考書類を参考にテンプレートを作成する
7		演習	舞台平面図を理解する①	縮尺や用語を復習し、覚える
8		演習	舞台平面図を理解する②	バトンや幕の役割を覚える
9		演習	野外コンサートの平面図を学ぶ	仮説ステージの基本的なつくりを理解する
10		演習	タイムテーブルを理解する	タイムテーブルを参考に各業種の仕事の流れを復習する
11		演習	舞台平面図とタイムテーブルを関連づける	時間ごとにシーンが変わるという概念を理解し、転換の時間配分を考える
12		演習	タイムテーブルの作成を学ぶ	全数を参考に1日完結のイベントをシミュレーションしてみる
13		演習	タイムテーブルの作成を学ぶ	全数を参考に1日完結のイベントをシミュレーションしてみる
14		演習	タイムテーブルの作成を学ぶ	全数を参考に1日完結のイベントをシミュレーションしてみる
15		演習	筆記試験による理解度テスト	
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ステージ/イベント	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	佐藤晃彦
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	後期 金1・2限
教員の略歴	1978年より音響やローディーなどの仕事に関わり、舞台監督としてREBECCA、THE BOOM、Char、中森明菜等のコンサートを制作する						
授業の学習 内容	コンサート現場での専門用語、しきたり、ルールなどを学び、即戦力として通用する知識を養う。						
到達目標	コンサート運営に必要な段取りを知り、タイムテーブル、舞台図面の内容を把握出来るようにする。						
評価方法と基準	定期試験 70%、授業内評価 30%						

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		演習	イベント参加者のチョイスの基準を学ぶ①	アーティスト、料金、会場、演出、グッズなど実例を参考に復習する
2		演習	イベント参加者のチョイスの基準を学ぶ②	アーティスト、料金、会場、演出、グッズなど実例を参考に復習する
3		演習	イベント実施にあたっての準備を学ぶ	前週までを参考に集客の基本を考える
4		演習	イベント実施までの制作作業について学ぶ	演者、会場、プロモーションなど全ての要素について考える
5		演習	イベント運営時の作業について学ぶ	制作というセクションについて必要な要素を考える
6		演習	イベント企画について学ぶ①	企画書をゼロから作成し、様々な視点からシミュレーションする
7		演習	イベント企画について学ぶ②	企画書をゼロから作成し、様々な視点からシミュレーションする
8		演習	イベント企画について学ぶ③	企画書をゼロから作成し、様々な視点からシミュレーションする
9		演習	日常のトレーニングについて①	スキルを身に着けるための考え方と具体的な方法について考える
10		演習	日常のトレーニングについて②	スキルを身に着けるための考え方と具体的な方法について考える
11		演習	日常のトレーニングについて③	スキルを身に着けるための考え方と具体的な方法について考える
12		演習	舞台機構演習①	タイムテーブル・平面図を理解する
13		演習	舞台機構演習②	タイムテーブル・平面図を理解する
14		演習	舞台機構演習③	タイムテーブル・平面図を理解する
15		演習	筆記試験による理解度テスト	資料確認
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ステージ/イベントプロジェクト	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	唐澤 淳
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	180 12	開講区分	前期 月曜 1・2・3限
教員の略歴	1992年よりフリーランスローディーとして活動し、現在は起業してアーティスト及びクリエイターの育成やマネジメントなどを手掛ける						
授業の学習 内容	Excelを中心に基本的な使い方から、現場で役立つ応用まで1年かけて身につけていく。 Microsoftの検定を取れるようにするのではなく、あくまでも業界でよく使われたり役立つ部分に特化して即戦力を目指してスキルを身に付けます。 現在の就職におけるパソコンスキルは必須となっており、またその求められるレベルは年々上がってきています。テクノロジーの進化と最新のソフトウェアにも対応が求められるため、習得すべきスキルは多いのですが、エンタメ業界で働く上で最低限のスキルを効率よく習得できるように授業を進めていきます。						
到達目標	以下が達成出来るようになることを目標としている。 (1)Excelの基本的な使い方(表のデザイン、計算式)を身につける。 (2)PowerPointの基本的な使い方を身につけてプレゼンテーションスキルを上げる。 (3)Wordの基本的な使い方を身につける。 (4)Adobe Illustrator及びPhotoshopの基本的な使い方 (5)DTPの基本的な解釈と留意点 (6)デザイン的な創作の解釈と留意点						
評価方法と基準	1. 実技試験(%) : 50% 2. 筆記試験(%) : 0% 3. 課題(%) : 50%						

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		演習	リテラシー①	テキスト事前予習
2		演習	リテラシー②	テキスト事前予習
3		演習	【Excel】表の作り方/タイムテーブル横軸	残作業
4		演習	【Excel】表の作り方/タイムテーブル横軸	残作業
5		演習	【Excel】表の作り方/タイムテーブル横軸	残作業
6		演習	【Excel】表の作り方/タイムテーブル横軸	残作業
7		演習	【Excel】表と計算式/動員集計表	残作業
8		演習	【Excel】表と計算式/動員集計表	残作業
9		演習	【Excel】表と計算式/動員集計表	残作業
10		演習	【Excel】表と計算式/動員集計表	残作業
11		演習	【Excel】図形描画/イベントシートとステージ簡易図面	残作業
12		演習	【Excel】図形描画/イベントシートとステージ簡易図面	残作業
13		演習	【Excel】図形描画/イベントシートとステージ簡易図面	残作業
14		演習	【AI】名刺作成	デザイン案考案
15		演習	【AI】名刺作成	デザイン案考案
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	ステージ/イベントプロジェクト	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員	唐澤 淳
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	180 12	開講区分	後期 月曜 1・2・3限
教員の略歴	1992年よりフリーランスローディーとして活動し、現在は起業してアーティスト及びクリエイターの育成やマネジメントなどを手掛ける。						
授業の学習 内容	Excelを中心に基本的な使い方から、現場で役立つ応用まで1年かけて身につけていく。 Microsoftの検定を取れるようにするのではなく、あくまでも業界でよく使われたり役立つ部分に特化して即戦力を目指してスキルを身に付けます。 現在の就職におけるパソコンスキルは必須となっており、またその求められるレベルは年々上がってきています。テクノロジーの進化と最新のソフトウェアにも対応が求められるため、習得すべきスキルは多いのですが、エンタメ業界で働く上で最低限のスキルを効率よく習得できるように授業を進めていきます。						
到達目標	以下が達成出来るようになることを目標としている。 (1)Excelの基本的な使い方(表のデザイン、計算式)を身につける。 (2)PowerPointの基本的な使い方を身につけてプレゼンテーションスキルを上げる。 (3)Wordの基本的な使い方を身につける。 (4)Adobe Illustrator及びPhotoshopの基本的な使い方 (5)DTPの基本的な解釈と留意点 (6)デザイン的な創作の解釈と留意点						
評価方法と基準	1. 実技試験(%) : 50% 2. 筆記試験(%) : 0% 3. 課題(%) : 50%						

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		演習	【Excel】作業工程表	作業工程案作成
2		演習	【P】画像解像度	テキスト予習
3		演習	【P】写真の修正加工	テキスト予習
4		演習	【PP】スライドマスタとスライド	テキスト予習
5		演習	【Office各種】自己PR資料作成	テキスト予習
6		演習	【Office各種】自己PR資料作成	テキスト予習
7		演習	【Excel】香盤表	テキスト予習
8		演習	【PP】挿入出来る種類の図と挿入方法	テキスト予習
9		演習	【PP】プレゼンテーション資料の作成	テキスト予習
10		演習	【PP】プレゼン発表	テキスト予習
11		演習	【Excel】ツアー集計表	テキスト予習
12		演習	サンプルを元に資料作成	事前資料確認
13		演習	サンプルを元に資料作成	事前資料確認
14		演習	サンプルを元に資料作成	事前資料確認
15		演習	サンプルを元に資料作成	事前資料確認
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	パフォーマンス	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	森谷 諭
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 曜日・時限	前期 月曜3・4限
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	実技試験						

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		演習	オリエンテーション	事前配布資料による学習
2		演習	Audio Sampleを使ったトラックメイク	事前配布資料による学習
3		演習	Ableton Pushを使ったトラックメイク	事前配布資料による学習
4		演習	Ableton Pushを使ったトラックメイク	事前配布資料による学習
5		演習	Ableton Pushを使ったトラックメイク	事前配布資料による学習
6		演習	Ableton Pushを使ったトラックメイク	事前配布資料による学習
7		演習	リズムの取り方	事前配布資料による学習
8		演習	様々なジャンルを知る	事前配布資料による学習
9		演習	AudioとMIDIの違い	事前配布資料による学習
10		演習	Audioのレコーディング方法	事前配布資料による学習
11		演習	Audio Effect、MIDI Effectを知る	事前配布資料による学習
12		演習	前期課程の復習	事前配布資料による学習
13		演習	課題曲制作	残作業
14		演習	課題曲制作	残作業
15		演習	定期試験	試験対策
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	パフォーマンス	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	森谷 諭
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 曜日・時限	後期 月曜3・4限
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	実技試験						

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		演習	Ableton Pushの操作に関する復習	事前配布資料による学習
2		演習	Samplingでのトラックメイク	事前配布資料による学習
3		演習	Samplingでのトラックメイク	事前配布資料による学習
4		演習	Samplingでのトラックメイク	事前配布資料による学習
5		演習	Samplingでのトラックメイク	事前配布資料による学習
6		演習	Samplingでのトラックメイク	事前配布資料による学習
7		演習	各種Effectに関する復習	事前配布資料による学習
8		演習	楽曲のミキシングについて	事前配布資料による学習
9		演習	楽曲のミキシングについて	事前配布資料による学習
10		演習	楽曲のミキシングについて	事前配布資料による学習
11		演習	楽曲のミキシングについて	事前配布資料による学習
12		演習	前期課程の復習	事前配布資料による学習
13		演習	課題曲制作	残作業
14		演習	課題曲制作	残作業
15		演習	定期試験	試験対策
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	テクノロジー	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	則兼 大地
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	前期 木曜1・2限
教員の略歴	白Aの映像ディレクターとして活動。世界30カ国で500公演以上を行い、10万人以上のオーディエンスを動員						
授業の学習 内容	①映像、動画の需要が急速に高まっている中で、一定レベルの映像制作スキルと、現場のオペレーション能力は更に必須になってくる。 ②0-1の授業等で企画されたイベント、ライブの制作、オペレーションまでを実際に担う。 ③、プロジェクションマッピング始めとした、映像演出、方法を学び、「面白さ」「興奮」「感動」を生む事の楽しさと、その価値を知ってもらいたい。						
到達目標	①AfterEffects(Photoshop/illustratorも部分的に含む)の基本的な使い方を理解できる。 ②効果的な映像演出と、具体的なワークフローについて理解できる。 ③現場での映像オペレーションの方法が理解できる。						
評価方法と基準	筆記、または実制作物の採点						

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		演習	授業の目的、お互いの自己紹介とヒアリング	自己紹介の内容(あれば過去の制作物)をまとめておく
2		演習	AfterEffects① 基本操作	5～10秒程度の映像作品提出
3		演習	modul8基本操作と出来ること	AfterEffects,modul8を組み合わせた作品案を考える
4		演習	作品案の評価 / AfterEffects② 応用	テキストを元に事前学習
5		演習	ブレインストーミング	テキストを元に事前学習
6		演習	映像制作のワークフロー / AfterEffects③ 応用	テキストを元に事前学習
7		演習	映像機材の知識と組み方 / プロジェクターを使ってみよう	テキストを元に事前学習
8		演習	白Aの演目を作ろう①(制作)	テキストを元に事前学習
9		演習	白Aの演目を作ろう②(制作)	テキストを元に事前学習
10		演習	前期課題ブレインストーミング / チーム決め	作品の内容を深める
11		演習	課題制作 / 効果的な演出のコツ	残作業
12		演習	課題制作 / 効果的な演出のコツ	残作業
13		演習	課題制作 / 映像オペレーションで抑えるポイント	残作業
14		演習	課題制作 / 映像オペレーションで抑えるポイント	残作業
15		演習	課題発表	プレゼン資料作成
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	テクノロジー	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	則兼 大地
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 曜日・時限	後期 木曜1・2限
教員の略歴	白Aの映像ディレクターとして活動。世界30カ国で500公演以上を行い、10万人以上のオーディエンスを動員						
授業の学習 内容	①映像、動画の需要が急速に高まっている中で、一定レベルの映像制作スキルと、現場のオペレーション能力は更に必須になってくる。 ②0-1の授業等で企画されたイベント、ライブの制作、オペレーションまでを実際に担う。 ③、プロジェクションマッピング始めとした、映像演出、方法を学び、「面白さ」「興奮」「感動」を生む事の楽しさと、その価値を知ってもらいたい。						
到達目標	①AfterEffects(Photoshop/illustratorも部分的に含む)の基本的な使い方を理解できる。 ②効果的な映像演出と、具体的なワークフローについて理解できる。 ③現場での映像オペレーションの方法が理解できる。						
評価方法と基準	筆記、または実制作物の採点						

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		演習	前期の制作振り返り/ 前期の復習	テキストを元に事前学習
2		演習	白Aの演目を作ろう③	テキストを元に事前学習
3		演習	白Aの演目を作ろう④	テキストを元に事前学習
4		演習	後期の課題ブレインストーミング	テキストを元に事前学習
5		演習	オリジナル課題方向性決め	テキストを元に事前学習
6		演習	オリジナル課題制作①	残作業
7		演習	オリジナル課題制作②	残作業
8		演習	オリジナル課題制作③	残作業
9		演習	オリジナル課題制作④	残作業
10		演習	オリジナル課題制作⑤	残作業
11		演習	オリジナル課題制作⑥	残作業
12		演習	オリジナル課題制作⑦	残作業
13		演習	オリジナル課題制作⑧	残作業
14		演習	課題発表/プレゼンテーション	プレゼン資料作成
15		演習	課題発表/プレゼンテーション	プレゼン資料作成
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	マネジメント	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	菱沼 勇二
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分 曜日・時限	前期 木曜3・4限
教員の略歴	パフォーマンスグループ合同会社白Aのディレクターとして各種イベントのプロデュース・マネジメントを行う						
授業の学習 内容	新規事業を生み出すための企画力、発想力、プレゼン力を講義と実技の両面から鍛える。						
到達目標	企画した事業の実施。						
評価方法と基準	事業の企画書、実施した事業のクオリティ、スピード、マーケティング、アイデアの4部門を評価。						

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		演習	0 to 1 新規事業とは何か？説明	事前配布テキスト参照
2		演習	「インプット」と「アウトプット」説明、実践	事前配布テキスト参照
3		演習	「マーケティング」成功する戦略を立てる方法	事前配布テキスト参照
4		演習	「ブレインストーミング」集団発想法の説明、実践	事前配布テキスト参照
5		演習	「言語化」ネーミングとコピーライティング	事前配布テキスト参照
6		演習	「企画書」制作。眺めてるだけで頭に入るように①	事前配布テキスト参照
7		演習	「企画書」制作。眺めてるだけで頭に入るように②	事前配布テキスト参照
8		演習	「プレゼンテーション」。会話するようなプレゼン。	事前配布テキスト参照
9		演習	「新規事業」開発演習①	事前配布テキスト参照
10		演習	「新規事業」開発演習②	事前配布テキスト参照
11		演習	「新規事業」開発演習③	事前配布テキスト参照
12		演習	「新規事業」開発演習④	事前配布テキスト参照
13		演習	「新規事業」開発演習⑤	事前配布テキスト参照
14		演習	「新規事業」開発演習⑥	事前配布テキスト参照
15		演習	プレゼンテーション	事前配布テキスト参照
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	マネジメント	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	菱沼 勇二
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	後期 木曜3・4限
教員の略歴	パフォーマンスグループ合同会社白Aのディレクターとして各種イベントのプロデュース・マネジメントを行う口						
授業の学習 内容	新規事業を生み出すための企画力、発想力、プレゼン力を講義と実技の両面から鍛える。						
到達目標	企画した事業の実施。						
評価方法と基準	事業の企画書、実施した事業のクオリティ、スピード、マーケティング、アイデアの4部門を評価。						

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		演習	「新規事業」開発演習①	事前配布テキスト参照
2		演習	「新規事業」開発演習②	事前配布テキスト参照
3		演習	「新規事業」開発演習③	事前配布テキスト参照
4		演習	「新規事業」開発演習④	事前配布テキスト参照
5		演習	「新規事業」開発演習⑤	事前配布テキスト参照
6		演習	「新規事業」開発演習⑥	事前配布テキスト参照
7		演習	プレゼンテーション	事前配布テキスト参照
8		演習	「新規事業」開発演習①	事前配布テキスト参照
9		演習	「新規事業」開発演習②	事前配布テキスト参照
10		演習	「新規事業」開発演習③	事前配布テキスト参照
11		演習	「新規事業」開発演習④	事前配布テキスト参照
12		演習	「新規事業」開発演習⑤	事前配布テキスト参照
13		演習	「新規事業」開発演習⑥	事前配布テキスト参照
14		演習	プレゼンテーション	事前配布テキスト参照
15		演習	振り返り	事前配布テキスト参照
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	制作演習	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	深井 誠
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	300 20	開講区分	集中
教員の略歴	アーティストへの楽曲提供の他・CM・劇伴の楽曲アレンジを担当						
授業の学習 内容	オリジナルコンテンツ制作をグループメンバーとして実施 作詞・作曲・レコーディング・ミキシング・マスタリング・イベント制作・映像制作など						
到達目標	プロセス、スケジュール管理、クオリティチェックなど与えられた期間内にメ切を意識した作業工程を身につける						
評価方法と基準	1. 授業内評価(%) :50% 2. 筆記試験(%) : 0% 3. 課題(%) : 50%						

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		演習	オリエンテーション	
2		演習	コンテンツ制作プロジェクトを行う	グループ作業にて進捗確認
3		演習	コンテンツ制作プロジェクトを行う	グループ作業にて進捗確認
4		演習	コンテンツ制作プロジェクトを行う	グループ作業にて進捗確認
5		演習	コンテンツ制作プロジェクトを行う	グループ作業にて進捗確認
6		演習	コンテンツ制作プロジェクトを行う	グループ作業にて進捗確認
7		演習	進捗確認&プレゼンテーション	グループ作業にて進捗確認
8		演習	コンテンツ制作プロジェクトを行う	グループ作業にて進捗確認
9		演習	コンテンツ制作プロジェクトを行う	グループ作業にて進捗確認
10		演習	コンテンツ制作プロジェクトを行う	グループ作業にて進捗確認
11		演習	コンテンツ制作プロジェクトを行う	グループ作業にて進捗確認
12		演習	コンテンツ制作プロジェクトを行う	グループ作業にて進捗確認
13		演習	コンテンツ制作プロジェクトを行う	グループ作業にて進捗確認
14		演習	コンテンツ制作プロジェクトを行う	グループ作業にて進捗確認
15		演習	プレゼンテーション	グループ作業にて進捗確認
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				

科目名	制作演習	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	深井 誠
学科・コース	スーパーeエンターテイメント科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	300 20	開講区分	集中
教員の略歴	アーティストへの楽曲提供の他・CM・劇伴の楽曲アレンジを担当口						
授業の学習 内容	オリジナルコンテンツ制作をグループメンバーとして実施 作詞・作曲・レコーディング・ミキシング・マスタリング・イベント制作・映像制作など						
到達目標	プロセス、スケジュール管理、クオリティチェックなど与えられた期間内にメ切を意識した作業工程を身につける						
評価方法と基準	1. 授業内評価(%) :50% 2. 筆記試験(%) : 0% 3. 課題(%) : 50%						

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		演習	オリエンテーション	
2		演習	コンテンツ制作プロジェクトを行う	グループ作業にて進捗確認
3		演習	コンテンツ制作プロジェクトを行う	グループ作業にて進捗確認
4		演習	コンテンツ制作プロジェクトを行う	グループ作業にて進捗確認
5		演習	コンテンツ制作プロジェクトを行う	グループ作業にて進捗確認
6		演習	コンテンツ制作プロジェクトを行う	グループ作業にて進捗確認
7		演習	進捗確認&プレゼンテーション	グループ作業にて進捗確認
8		演習	コンテンツ制作プロジェクトを行う	グループ作業にて進捗確認
9		演習	コンテンツ制作プロジェクトを行う	グループ作業にて進捗確認
10		演習	コンテンツ制作プロジェクトを行う	グループ作業にて進捗確認
11		演習	コンテンツ制作プロジェクトを行う	グループ作業にて進捗確認
12		演習	コンテンツ制作プロジェクトを行う	グループ作業にて進捗確認
13		演習	コンテンツ制作プロジェクトを行う	グループ作業にて進捗確認
14		演習	コンテンツ制作プロジェクトを行う	グループ作業にて進捗確認
15		演習	プレゼンテーション	グループ作業にて進捗確認
準備学習 時間外学習				
【使用教科書・教材・参考書】				