

●実務経験のある教員等による授業科目

音楽ビジネス科

ラジオ・映像クリエイターコース

	科目	1年	2年	必修の別	授業形式	実務経験の有無の別	実務経験授業の時数
全科共通科目	SHOW!音楽エンタテイメントゼミ	38	38	必修	講義	○	76
	デビュー・就職実務Ⅰ	93		必修	講義		-
	デビュー・就職実務Ⅱ		55	必修	講義		-
	著作権		20	必修	講義		-
	PC実習	45		必修	実習		-
	選択授業	38	38	必修	講義		-
	異文化研究	22		必修	講義		-
	イベント制作実習A	134	110	必修	実習	○	244
	イベント制作実習B	301	305	必修	実習	○	606
専門科目	ライブマーケティングⅠ	38		必修	講義	○	38
	ライブマーケティングⅡ		38	必修	講義	○	38
	映像制作実習	76	76	必修	実習	○	152
	番組制作実習	38		必修	実習	○	38
	デザイン実習Ⅰ	38		必修	実習	○	38
	デザイン実習Ⅱ		38	必修	実習	○	38
	動画配信実習	38	38	必修	実習	○	76
	コミュニケーション実践	19	19	必修	講義		-
	メディアプロモーション		38	必修	実習	○	38
	イベント企画制作実習	38	38	必修	実習	○	76
合計	総授業時間数	956					
合計	総授業時間数		851				合計
卒業時最少時間		1807					1458

# SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテインメント専門学校 授業シラバス

科目名	SHOW!音楽エンタテインメントゼミ		実務授業の有無	○
担当講師	山本 雄太(コーディネーター)		講義実施時期	前期・後期
			必修・選択	必修
対象学年	1・2	年	総授業時間	38 時間
対象学科	全学科		対象コース	全コース

授業概要	<p>日々変化していく音楽・エンタテインメント分野に対し、実際に音楽・エンタテインメント業界企業で仕事をされている方々を毎回特別講師として呼びし、オムニバス形式で講義を行う。 講義後は各専攻の学科に対してワークショップなどを行う。 到達目標は、音楽・エンタテインメントに対して、学生が現在の個人的な趣味嗜好を超えた興味関心を持ち、多角的に音楽・エンタテインメントを理解することが出来るようになることである。</p>
------	---

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	イントロダクション／特別講師による講義・ワークショップ・レポート提出
2	特別講師による講義・ワークショップ・レポート提出
3	特別講師による講義・ワークショップ・レポート提出
4	特別講師による講義・ワークショップ・レポート提出
5	特別講師による講義・ワークショップ・レポート提出
6	特別講師による講義・ワークショップ・レポート提出
7	特別講師による講義・ワークショップ・レポート提出
8	特別講師による講義・ワークショップ・レポート提出
9	特別講師による講義・ワークショップ・レポート提出
10	後期開始前イントロダクション／特別講師による講義・ワークショップ・レポート提出
11	特別講師による講義・ワークショップ・レポート提出
12	特別講師による講義・ワークショップ・レポート提出
13	特別講師による講義・ワークショップ・レポート提出
14	特別講師による講義・ワークショップ・レポート提出
15	特別講師による講義・ワークショップ・レポート提出
16	特別講師による講義・ワークショップ・レポート提出
17	特別講師による講義・ワークショップ・レポート提出
18	特別講師による講義・ワークショップ・レポート提出
19	特別講師による講義・ワークショップ・レポート提出

教科書等	なし
成績評価	<p>課題レポート提出80%、授業態度および学習意欲20%</p> <p>成績評価はS(秀)、A(優)、B(良)、C(可)、D(可)、E(不可)の6段階で評価する。</p>
実務経験教員の経歴	<p>各回によって経歴が異なるが、各回ごとに音楽・エンタテインメント企業の講師である。 (2019年度例) エイベックス・エンタテインメント株式会社、コンサートプロモーターズ協会、oricon ME、株式会社エイスリー等</p>

# SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテインメント専門学校 授業シラバス

科目名	デビュー・就職実務 I		実務授業の有無	×	
担当講師	早福 俊明		講義実施時期	前期・後期	
			必修・選択	必修	
対象学年	1	年	総授業時間	93	時間
対象学科	全学科		対象コース	全コース	

授業概要	<p>通年授業展開、且つ社会人常識マナー検定対策、就職対策も含む          基本PPを使用しての授業展開、漢字の読み・カタカナ用語・都道府県等については宿題を課し、メール作成や社外文書の書き方、郵便の出し方などは実際に早福に送らせ、添削指導を行う。また、検定には出ないが消費税の計算や円高円安における海外旅行の影響(ここは後期)についても時間を割いて実施し、社会人常識を身に付ける。          検定は9月に実施し、合格率90.0%を目指す。後期対策授業は25コマを予定</p>				
------	--	--	--	--	--

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	動機付け、社会人としてのルールの基本指導、新潟県について
2	第1編3章 特別講師による講義・レポート提出
3	第1編1章、メールについて① 特別講師による講義・レポート提出
4	第1編3章、メール発信のフィードバック① 特別講師による講義・レポート提出
5	第1編3章、消費税について 特別講師による講義・レポート提出
6	第1編3章、名刺交換について 特別講師による講義・レポート提出
7	第2編3章、メールについて② 特別講師による講義・レポート提出
8	第2編3章、メール発信のフィードバック② 特別講師による講義・レポート提出
9	第2編3章、送付状の書き方・封筒の宛名書きについて① 特別講師による講義・レポート提出
10	第2編3章、送付状の書き方・封筒の宛名下記について② 特別講師による講義・レポート提出
11	第2編2章 特別講師による講義・レポート提出
12	第2編2章 特別講師による講義・レポート提出
13	第3編4章 特別講師による講義・レポート提出
14	社会人常識マナー検定対策、模擬試験・指導
15	手紙の出し方の復習・郵送、身だしなみ講座 特別講師による講義・レポート提出
16	郵送物のフィードバック、志望動機の書き方(将来の夢)について 特別講師による講義・レポート提出
17	志望動機のフィードバック 特別講師による講義・レポート提出
18	自己PRの書き方 特別講師による講義・レポート提出
19	履歴書の書き方① 特別講師による講義・レポート提出
20	履歴書の書き方② 特別講師による講義・レポート提出
21	履歴書の書き方③ 特別講師による講義・レポート提出
22	履歴書送付について、身だしなみ講座 特別講師による講義・レポート提出
23	送付履歴書のフィードバック、身だしなみ講座 特別講師による講義・レポート提出
24	模擬面接指導、身だしなみ講座 特別講師による講義・レポート提出
25	特別講師による講義・レポート提出
26	進路面談・指導
27	労働条件セミナー、生活設計、模擬面接・指導、身だしなみ講座 特別講師による講義・レポート提出

教科書等	社会人常識マナー検定テキスト2・3級 自作プリント
成績評価	課題レポート提出30%、各期末課題(試験)提出25%、検定結果25%、出席率10%、授業態度10% 成績評価はS(秀)、A(優)、B(良)、C(可)、D(可)、E(不可)の6段階で評価する。
実務経験教員の経歴	

# SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテインメント専門学校 授業シラバス

科目名	デビュー・就職実務Ⅱ		実務授業の有無	×
担当講師	田中 史歩・永島 麻耶 (コーディネーター)		講義実施時期	前期・後期
			必修・選択	必修
対象学年	2	年	総授業時間	19 時間
対象学科	全学科		対象コース	全コース

授業概要	<p>就職又はデビューに向けた実務授業。          目標を設定させ、履歴書の書き方、プロフィールの書き方、ビジネスマナー、リスクマネジメント、企業コンプライアンスなどについて学習する。          また、学生主体の自主イベントの企画制作も行いプロ活動につなげて行く。</p>
------	--

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	アーティスト志望:「マンドラートシート」の作成 就職志望: I【目標設定と計画、自覚】2年次初動での目標設定の改め、見直し～計画。「マンドラートシート」の作成
2	アーティスト志望:履歴書の効果的な書き方。志望動機編 書き出しとフィードバック 就職志望:「マンドラートシート」フィードバック
3	アーティスト志望:履歴書の効果的な書き方。自己PR編 書き出しとフィードバック 就職志望:①【自己PRとは】テーマ:自分の見つめなおしと認知。書き出しとフィードバック
4	アーティスト志望:プロフィール制作方法的の講義。 就職志望:②【自己PRとは】テーマ:自分の見つめなおしと認知。書き出しとフィードバック
5	アーティスト志望:企画会議を行い、内容を考える。スタッフ人選決定 校内イベント制作に向けての動機付け・リーダー決め・イベント内容決め。 就職志望:①【夢を志望動機に】志望動機の書き出しとフィードバック。
6	アーティスト志望:企画制作/練習/チェック 就職志望:②【夢を志望動機に】志望動機の書き出しとフィードバック。
7	アーティスト志望:企画制作/練習/チェック 就職志望:①【失敗と振り返り】失敗の原因を振り返り、プラスにする力を学習する。「自己失敗例の書き出し」とフィードバック
8	アーティスト志望:企画制作/練習/チェック 就職志望:②【失敗と振り返り】失敗の原因を振り返り、プラスにする力を学習する。「自己失敗例の書き出し」とフィードバック
9	アーティスト志望:最終チェック/本番 就職志望:①活動状況報告と個別フィードバック
10	アーティスト志望:校外イベント制作に向けての動機付け・リーダー決め・イベント内容決め。 就職志望:【面接対策(印象)】
11	アーティスト志望:企画会議を行い、内容を考える。スタッフ人選決定 就職志望:【レピュテーション(評価)・リスクマネジメント】
12	アーティスト志望:企画制作/練習/チェック 就職志望:【自己世代を知る】Z世代、ミレニアル世代とされる自身の職場に置かれるポジショニング
13	アーティスト志望:企画制作/練習/チェック 就職志望:②活動報告と個別フィードバック
14	アーティスト志望:企画制作/練習/チェック 就職志望:①【コミュニケーション対策】社会人としてのコミュニケーション(社内編)
15	アーティスト志望:企画制作/練習/チェック 就職志望:②【コミュニケーション対策】社会人としてのコミュニケーション(クライアント・ユーザー編)
16	アーティスト志望:企画制作/練習/チェック 就職志望:③活動報告と個別フィードバック
17	アーティスト志望:企画制作/練習/チェック 就職志望:①【世論・情勢・経済を読む】新聞記事等を参考にグループワーク。世の中に目を向ける
18	アーティスト志望:企画制作/ゲネプロ 就職志望:②【世論・情勢・経済を読む】新聞記事等を参考にグループワーク。発表とフィードバック
19	アーティスト志望:最終チェック/本番 就職志望:Ⅱ【目標設定と計画、自覚】「マンドラートシート」の返却と振り返り。

教科書等	なし
成績評価	テスト成果70%、取り組み姿勢30% 成績評価はS(秀)、A(優)、B(良)、C(可)、D(可)、E(不可)の6段階で評価する。
実務経験教員の経歴	なし

# SHOW！ 国際音楽・ダンス・エンタテインメント専門学校 授業シラバス

科目名	著作権		実務授業の有無	×
担当講師	永島 麻耶		講義実施時期	前期
			必修・選択	必修
対象学年	2	年	総授業時間	20 時間
対象学科	全学科		対象コース	全コース

授業概要	音楽・エンタテインメント業界で活躍するための著作権の知識の吸収と、著作権検定BASICの合格を目指す。自作PPとテキストを使用することで理解度アップを目指す。且つ模擬問題の解説により深く知識の吸収を目指す。最終時間は業界から特別講師招いて、身近な生活と著作権の権利の関係を知ってもらう。
------	---

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	動機付け、DVD視&解説
2	X章・I章 対策授業 PPを使用して重要点の理解度向上
3	II章・III章 対策授業 PPを使用して重要点の理解度向上
4	IV章・V章 対策授業 PPを使用して重要点の理解度向上
5	VI章・VII章 対策授業 PPを使用して重要点の理解度向上
6	VIII章・IX章 対策授業 PPを使用して重要点の理解度向上
7	模擬問題①②の実施及び解説
8	模擬問題③④の実施及び解説
9	模擬問題⑤の実施及び解説、特別講師による講義・レポート提出

教科書等	テキスト及びDVD(著作権情報センター借用)
成績評価	模擬問題35%、検定結果35%、出席率20%、授業態度10% 成績評価はS(秀)、A(優)、B(良)、C(可)、D(可)、E(不可)の6段階で評価する。
実務経験教員の経歴	

# SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテインメント専門学校 授業シラバス

科目名	PC実習		実務授業の有無	×
担当講師	早福 俊明		講義実施時期	前期・後期
			必修・選択	必修
対象学年	1	年	総授業時間	45 時間
対象学科	全学科		対象コース	全コース

授業概要	<p>社会で使用且つ必要されているWord、Excelソフトを使いこなせる能力をテキストや問題集をこなすことで慣れさせ、技術を身に付ける。その確認としてそれぞれ検定の3級合格を目指す。</p>
------	--

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	Word対策動機付け テキストを使用して重点項目を実施
2	テキストを使用して重点項目を実施 練習問題①②
3	模擬試験①～③
4	模擬試験④～⑥
5	模擬試験⑦、サンプル問題
6	Excel対策動機付け テキストを使用して重点項目を実施
7	テキストを使用して重点項目を実施 練習問題①②
8	模擬試験①～③
9	模擬試験④～⑥
10	模擬試験⑦、サンプル問題

教科書等	<p>テキスト・問題集 (Word・Excel共に) 自作のプリント</p>
成績評価	<p>検定結果70%、授業態度10%、出席率20% 成績評価はS(秀)、A(優)、B(良)、C(可)、D(可)、E(不可)の6段階で評価する。</p>
実務経験教員の経歴	

# SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテインメント専門学校 授業シラバス

科目名	選択授業		実務授業の有無	×
担当講師	山本 雄太(コーディネーター)		講義実施時期	前期・後期
			必修・選択	必修
対象学年	1・2	年	総授業時間	38 時間
対象学科	全学科		対象コース	全コース

授業概要	<p>本校では自身の専攻学科以外の科目を学べるよう「選択授業」を設定している。          科目数は毎年約30科目ほどである。          各学科の専攻の授業を中心に授業展開がなされ、学生が他専攻の授業を学ぶことによって、幅広い知識・技術を身につけ、自身の将来に生かしていくことを目的とする。</p>
------	--

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	前期イントロダクション 各授業開始※各科目によって異なる
2	各科目による
3	各科目による
4	各科目による
5	各科目による
6	各科目による
7	各科目による
8	各科目による
9	前期評価 各科目による
10	後期イントロダクション 各授業開始※各科目によって異なる
11	各科目による
12	各科目による
13	各科目による
14	各科目による
15	各科目による
16	各科目による
17	各科目による
18	各科目による
19	後期評価 各科目による

教科書等	※各科目による
成績評価	<p>※各科目によって異なる</p> <p>成績評価はS(秀)、A(優)、B(良)、C(可)、D(可)、E(不可)の6段階で評価する。</p>
実務経験教員の経歴	

# SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテインメント専門学校 授業シラバス

科目名	異文化研究		実務授業の有無	×
担当講師	早福 俊明		講義実施時期	後期
			必修・選択	必修
対象学年	1	年	総授業時間	22 時間
対象学科	全学科		対象コース	全コース

授業概要	音楽やエンタメを仕事にしていくにあたり、広い視野を持つことが非常に重要である。海外の異文化研究を行い、海外の文化等を学ぶことで、自身の視野を広げ、プロデビュー・プロ活動・専門職就職に活かしていく。またパワーポイントでプレゼンを行うことで発表力・企画力を身に付ける。
------	--

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	イントロダクション チーム分け 研究国決定
2	研究① PP作成
3	研究② PP作成
4	研究③ PP作成
5	各チーム研究成果発表・自己評価・他己評価

教科書等	なし
成績評価	成果発表内容60%、取り組み姿勢20%、出席率20% 成績評価はS(秀)、A(優)、B(良)、C(可)、D(可)、E(不可)の6段階で評価する。
実務経験教員の経歴	



# SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテインメント専門学校 授業シラバス

科目名	イベント制作実習A		実務授業の有無	○
担当講師	山本 雄太(コーディネーター)		講義実施時期	前期
			必修・選択	必修
対象学年	1	年	総授業時間	134 時間
対象学科	全学科		対象コース	全コース

授業概要	<p>前期に学んだ集大成として、野外フェスを企画・制作・運営する。 アーティスト系学科は演者として、スタッフ系学科を演者を支えるスタッフとしてそれぞれの学科の専攻ごとに制作を行う。</p>
------	--

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	イントロダクション 各専攻ステージ制作
2	各専攻ステージ制作
3	各専攻ステージ制作
4	各専攻ステージ制作
5	各専攻ステージ制作
6	各専攻ステージ制作
7	各専攻ステージ制作
8	各専攻ステージ制作
9	各専攻ステージ制作
10	各専攻ステージ制作
11	各専攻ステージ制作
12	各専攻ステージ制作
13	各専攻ステージ制作
14	各専攻ステージ制作(会場仕込み・サウンドチェック・場当たり 等)
15	本番日①(リハーサル・ゲネプロ・本番)
16	本番日②(リハーサル・ゲネプロ・本番)
17	フィードバック・反省会

教科書等	なし
成績評価	<p>作品成果60%、制作への貢献度20%、取り組み姿勢20%</p> <p>成績評価はS(秀)、A(優)、B(良)、C(可)、D(可)、E(不可)の6段階で評価する。</p>
実務経験教員の経歴	<p>各企業・団体と連携した運営体制となっている。 音響・照明系企業「サウンドエイト」「新潟照明技研」 映像系企業「MAD PRODUCTION」 ダンス系団体「SUGA DANCE INNOVATION」 等</p>

# SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテインメント専門学校 授業シラバス

科目名	イベント制作実習A		実務授業の有無	○
担当講師	山本 雄太(コーディネーター)		講義実施時期	前期
			必修・選択	必修
対象学年	2	年	総授業時間	110 時間
対象学科	全学科		対象コース	全コース

授業概要	<p>前期に学んだ集大成として、野外フェスを企画・制作・運営する。 アーティスト系学科は演者として、スタッフ系学科を演者を支えるスタッフとしてそれぞれの学科の専攻ごとに制作を行う。</p>
------	--

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	イントロダクション 各専攻ステージ制作
2	各専攻ステージ制作
3	各専攻ステージ制作
4	各専攻ステージ制作
5	各専攻ステージ制作
6	各専攻ステージ制作
7	各専攻ステージ制作
8	各専攻ステージ制作
9	各専攻ステージ制作
10	各専攻ステージ制作
11	各専攻ステージ制作
12	各専攻ステージ制作
13	各専攻ステージ制作
14	各専攻ステージ制作(会場仕込み・サウンドチェック・場当たり 等)
15	本番日①(リハーサル・ゲネプロ・本番)
16	本番日②(リハーサル・ゲネプロ・本番)
17	フィードバック・反省会

教科書等	なし
成績評価	<p>作品成果60%、制作への貢献度20%、取り組み姿勢20%</p> <p>成績評価はS(秀)、A(優)、B(良)、C(可)、D(可)、E(不可)の6段階で評価する。</p>
実務経験教員の経歴	<p>各企業・団体と連携した運営体制となっている。 音響・照明系企業「サウンドエイト」「新潟照明技研」 映像系企業「MAD PRODUCTION」 ダンス系団体「SUGA DANCE INNOVATION」 等</p>

# SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテインメント専門学校 授業シラバス

科目名	イベント制作実習B		実務授業の有無	○
担当講師	山本 雄太(コーディネーター)		講義実施時期	後期
			必修・選択	必修
対象学年	1	年	総授業時間	301 時間
対象学科	全学科		対象コース	全コース

授業概要	後期に学んだ集大成として、ホールコンサートを企画・制作・運営する。 アーティスト系学科は演者として、スタッフ系学科を演者を支えるスタッフとしてそれぞれの学科の専攻ごとに制作を行う。
------	---

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	イントロダクション 各専攻ステージ制作
2	各専攻ステージ制作
3	各専攻ステージ制作
4	各専攻ステージ制作
5	各専攻ステージ制作
6	各専攻ステージ制作
7	各専攻ステージ制作
8	各専攻ステージ制作
9	各専攻ステージ制作
10	各専攻ステージ制作
11	各専攻ステージ制作
12	各専攻ステージ制作
13	各専攻ステージ制作
14	各専攻ステージ制作(仮会場リハーサル①)
15	各専攻ステージ制作
16	各専攻ステージ制作
17	各専攻ステージ制作
18	各専攻ステージ制作
19	各専攻ステージ制作
20	各専攻ステージ制作(仮会場リハーサル②)
21	各専攻ステージ制作
22	各専攻ステージ制作
23	各専攻ステージ制作
24	各専攻ステージ制作
25	各専攻ステージ制作
26	各専攻ステージ制作
27	各専攻ステージ制作
28	各専攻ステージ制作(新潟市民プラザリハーサル①)
29	各専攻ステージ制作
30	各専攻ステージ制作
31	各専攻ステージ制作
32	各専攻ステージ制作
33	各専攻ステージ制作(新潟市民プラザリハーサル②)
34	各専攻ステージ制作(新潟市民プラザリハーサル③)
35	各専攻ステージ制作
36	各専攻ステージ制作
37	各専攻ステージ制作
38	各専攻ステージ制作
39	各専攻ステージ制作(会場仕込み・サウンドチェック・場当たり 等)
40	各専攻ステージ制作(リハーサル・ゲネプロ)
41	各専攻ステージ制作(本番)
42	フィードバック・反省会

教科書等	なし
成績評価	作品成果60%、制作への貢献度20%、取り組み姿勢20% 成績評価はS(秀)、A(優)、B(良)、C(可)、D(可)、E(不可)の6段階で評価する。
実務経験教員の経歴	各企業・団体と連携した運営体制となっている。 音響・照明系企業「サウンドエイト」「新潟照明技研」 映像系企業「MAD PRODUCTION」 ダンス系団体「SUGA DANCE INNOVATION」 等

# SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテインメント専門学校 授業シラバス

科目名	イベント制作実習B		実務授業の有無	○
担当講師	山本 雄太(コーディネーター)		講義実施時期	後期
			必修・選択	必修
対象学年	2	年	総授業時間	305 時間
対象学科	全学科		対象コース	全コース

授業概要	後期に学んだ集大成として、ホールコンサートを企画・制作・運営する。アーティスト系学科は演者として、スタッフ系学科を演者を支えるスタッフとしてそれぞれの学科の専攻ごとに制作を行う。
------	---

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	イントロダクション 各専攻ステージ制作
2	各専攻ステージ制作
3	各専攻ステージ制作
4	各専攻ステージ制作
5	各専攻ステージ制作
6	各専攻ステージ制作
7	各専攻ステージ制作
8	各専攻ステージ制作
9	各専攻ステージ制作
10	各専攻ステージ制作
11	各専攻ステージ制作
12	各専攻ステージ制作
13	各専攻ステージ制作
14	各専攻ステージ制作(仮会場リハーサル①)
15	各専攻ステージ制作
16	各専攻ステージ制作
17	各専攻ステージ制作
18	各専攻ステージ制作
19	各専攻ステージ制作
20	各専攻ステージ制作(仮会場リハーサル②)
21	各専攻ステージ制作
22	各専攻ステージ制作
23	各専攻ステージ制作
24	各専攻ステージ制作
25	各専攻ステージ制作
26	各専攻ステージ制作
27	各専攻ステージ制作
28	各専攻ステージ制作(新潟市民プラザリハーサル①)
29	各専攻ステージ制作
30	各専攻ステージ制作
31	各専攻ステージ制作
32	各専攻ステージ制作
33	各専攻ステージ制作(新潟市民プラザリハーサル②)
34	各専攻ステージ制作(新潟市民プラザリハーサル③)
35	各専攻ステージ制作
36	各専攻ステージ制作
37	各専攻ステージ制作
38	各専攻ステージ制作
39	各専攻ステージ制作(会場仕込み・サウンドチェック・場当たり 等)
40	各専攻ステージ制作(リハーサル・ゲネプロ)
41	各専攻ステージ制作(本番)
42	フィードバック・反省会

教科書等	なし
成績評価	作品成果60%、制作への貢献度20%、取り組み姿勢20% 成績評価はS(秀)、A(優)、B(良)、C(可)、D(可)、E(不可)の6段階で評価する。
実務経験教員の経歴	各企業・団体と連携した運営体制となっている。 音響・照明系企業「サウンドエイト」「新潟照明技研」 映像系企業「MAD PRODUCTION」 ダンス系団体「SUGA DANCE INNOVATION」 等

# SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテインメント専門学校 授業シラバス

科目名	ライブマーケティング I		実務授業の有無	○
担当講師	永島 麻耶		講義実施時期	前期・後期
			必修・選択	必修
対象学年	1	年	総授業時間	38 時間
対象学科	音楽ビジネス科		対象コース	全コース

授業概要	コンサート・ライブビジネスの基本知識を学ぶ。アーティストマネジメント・音楽業界の仕組み・業界の仕事(職種)など、業界就職の目標となるべく業界知識を授業で習得する。音楽エンタテインメント業界のビジネスモデルを用いてマーケティングやSNS業界についても知識を学ぶ。
------	--

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	音楽ビジネスとは？「音楽ビジネス」とは何をビジネスにしているかの知識を学ぶ。
2	1回目で学んだ知識について振り返り、テーマごとに更に掘り下げ。音源・実演・グッズ・ファンクラブ(サービス)
3	【音源】について。CD・配信・ストリーミングサービスの違い～音源に携わるスタッフとは？の知識を学ぶ。
4	GW明け。第1回～第3回までの振り返り。今一度授業内容への動機付け。
5	【実演】について。コンサート・ライブ(実演)の運営・経費・携わるスタッフ・チケットシステムなどについて学ぶ。
6	【グッズ】について。グッズの仕事を知る。実際にグッズ制作を行なっている業者のサイトを使用。
7	【ファンクラブ(サービス)】について。ファンクラブ運営の仕事を知る。WEBとSNSなどを使用した展開について。
8	前段の授業で一通り通って来た仕事について、更にエンタテインメント業界の仕事をピックアップして掘り下げていく。プロダクション、コンサートプロモーター、レコード会社、音楽出版社、制作会社、ライブ・エンタテインメントEXPO関連企業から抜粋。
9	前期授業の振り返り、まとめと後期授業内容予定の説明。テスト
10	後期1回目。前期までの振り返り。今一度授業内容への動機付け。前期テストの振り返り。
11	①【エンタテインメント業界知識】プロダクション、コンサートプロモーター、レコード会社、音楽出版社、制作会社、ライブ・エンタテインメントEXPO関連企業から抜粋。
12	②【エンタテインメント業界知識】プロダクション、コンサートプロモーター、レコード会社、音楽出版社、制作会社、ライブ・エンタテインメントEXPO関連企業から抜粋。
13	①【音楽ビジネスマーケティング知識】プロモーション・マーケティングについて。ライブ、グッズ、音楽サービスでのマーケットの仕組み。
14	②【音楽ビジネスマーケティング知識】プロモーション・マーケティングについて。ライブ、グッズ、音楽サービスでのマーケットの仕組み。
15	③【音楽ビジネスマーケティング知識】プロモーション・マーケティングについて。ライブ、グッズ、音楽サービスでのマーケットの仕組み。
16	①【音楽ビジネスマーケティング知識】からの企画(グループワーク)
17	②【音楽ビジネスマーケティング知識】からの企画・まとめ・資料制作(グループワーク)
18	③【音楽ビジネスマーケティング知識】からの企画の発表(グループワーク)。プレゼンテーション実施
19	【まとめ】グループワーク・プレゼンテーションへのフィードバック

教科書等	オリコンコンフィデンス/マネジメントの実務/ヒットの崩壊/音楽業界金のバイブル/誰が音楽をタダにした 他
成績評価	課題・グループワークレポート提出80%、授業態度および学習意欲20% 成績評価はS(秀)、A(優)、B(良)、C(可)、D(可)、E(不可)の6段階で評価する。
実務経験教員の経歴	コンサートプロモーター 実務約10年【FOB企画】(プロモーター・有料会報誌編集長として勤務) 販売店勤務 実務2年半【株式会社アミン】(接客・商品発注管理等) 飲食店勤務 実務2年(接客・調理・店舗管理責任者)

# SHOW ! 国際音楽・ダンス・エンタテインメント専門学校 授業シラバス

科目名	ライブマーケティングⅡ		実務授業の有無	○
担当講師	永島 麻耶		講義実施時期	前期・後期
			必修・選択	必修
対象学年	2	年	総授業時間	38
対象学科	音楽ビジネス科		対象コース	全コース

授業概要	<p>1年次で学習、実習で学んだものを基に実践(企画・プレゼン)していく。 オリコンコンフィデンスの記事を基に、エンタテインメント業界人が語る事、研究事例をグループワークで分析し、自己なりの見解を発信する。 企画力・実践力・プレゼン力・発信力を学習する。</p>
------	---

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	【1年次の振り返り】音楽エンタテインメント業界について。
2	2019年間マーケットレポートを読み解く。グループワークで分析～まとめ～見解発表
3	①【エンタテインメント・ビジネス2020 知っておきたい20のこと】グループワーク～見解発表
4	②【エンタテインメント・ビジネス2020 知っておきたい20のこと】グループワーク～見解発表
5	③【エンタテインメント・ビジネス2020 知っておきたい20のこと】グループワーク～見解発表
6	①【Music Cityを作るための法則】新潟を音楽で元気にする為には？をイメージ、企画する。
7	②【Music Cityを作るための法則】新潟を音楽で元気にする為には？をイメージ、企画する。
8	③【Music Cityを作るための法則】新潟を音楽で元気にする為には？をイメージ、企画プレゼン・サマーレビューに向けて実践
9	④【Music Cityを作るための法則】新潟を音楽で元気にする為には？をイメージ、企画プレゼン・サマーレビューに向けて実践
10	⑤【Music Cityを作るための法則】振り返りとフィードバック
11	【配信ビジネスの可能性】配信ビジネス業界を研究する
12	【配信ビジネスでヒットしたアーティスト】「ヒット曲」軸「アーティスト」軸とは？
13	【音楽に必要不可欠！デジタルマーケティング】
14	①【ストリーミングを理解する】ストリーミング市場の音楽マーケティング研究する。グループワーク
15	②【ストリーミングを理解する】グループワークの発表とフィードバック。
16	①【ストリーミング時代のアジア音楽の未来・アナログとストリーミングの相性】グループワーク
17	②【ストリーミング時代のアジア音楽の未来・アナログとストリーミングの相性】グループワークの発表とフィードバック。
18	①【ライブ・エンタテインメントチケット問題について】グループワーク
19	②【ライブ・エンタテインメントチケット問題について】グループワークの発表とフィードバック。

教科書等	オリコンコンフィデンス/マネジメントの実務/ヒットの崩壊/音楽業界金のバイブル/誰が音楽をタダにした 他
成績評価	課題・グループワークレポート提出80%、授業態度および学習意欲20% 成績評価はS(秀)、A(優)、B(良)、C(可)、D(可)、E(不可)の6段階で評価する。
実務経験教員の経歴	コンサートプロモーター 実務約10年【FOB企画】(プロモーター・有料会報誌編集長として勤務) 販売店勤務 実務2年半【株式会社アミング】(接客・商品発注管理等) 飲食店勤務 実務2年(接客・調理・店舗管理責任者)

# SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテインメント専門学校 授業シラバス

科目名	映像制作実習		実務授業の有無	○
担当講師	西原・渡邊		講義実施時期	前期・後期
対象学年	1・2	年	必修・選択	必修
対象学科	音楽ビジネス科		総授業時間	76 時間
		対象コース	ラジオ・映像クリエイターコース	

授業概要授業概要	<p>・ダンスPVやMVなどを制作し、現場ですぐ活かせる技術・知識を授業を通して身に着ける</p> <p>・2年生の実務的な稼働に1年生を置き、機材技術についても実践系で学習を行う</p>
----------	--

授業計画授業計画	
回数回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	・自己紹介→iphoneで二人一組になって自己紹介動画を撮影する。(二台で撮影)
2	・自己紹介→以前、撮影したものを編集し、それを発表しあう→二台で撮影したので、マルチカム編集を説明
3	・撮影に向けて、実際に触ってもらいながらの機材説明
4	・ダンス科に協力していただき(要相談)、特殊機材を使つてのワンカット撮影。
5	・前回の撮影素材で編集→映像の演色(グレーディング)も説明
6	・前回の撮影素材で編集→映像の演色(グレーディング)も説明
7	・ダンス科に協力していただき(要相談)、複数のカメラを使つてのマルチ撮影。
8	前回の撮影素材で編集→編集エフェクトなど様々なトランジションを使い、作品のクオリティをあげる
9	前回の撮影素材で編集→編集エフェクトなど様々なトランジションを使い、作品のクオリティをあげる
10	・前期のおさらい。次回の撮影にむけたコンテなどの準備
11	・アーティスト科に協力していただき(要相談)、複数のカメラを使つてのバンドだけの撮影
12	・前回の撮影素材でバンドのマルチカム編集
13	・前回の撮影素材でバンドのマルチカム編集
14	・前回の撮影素材でバンドのマルチカム編集
15	コンサート・ライブスタッフコースと協力し、ストーリー性のあるMVを作成するための、絵コンテ作成、打ち合わせ
16	・ダンス科に協力していただき(要相談)、特殊機材を使つてのワンカット撮影。
17	・前回の撮影素材で編集→映像の演色(グレーディング)も説明
18	・前回の撮影素材で編集→映像の演色(グレーディング)も説明
19	1年次作品総評
20	1年次作品を踏まえて新規作品企画
21	1年次作品を踏まえて新規作品企画・構想会議・絵コンテ構想
22	1年次作品を踏まえて新規作品制作スケジュール構築
23	・アーティスト科に協力していただき(要相談)、複数のカメラを使つてのバンドだけの撮影
24	・前回の撮影素材でバンドのマルチカム編集
25	・前回の撮影素材でバンドのマルチカム編集
26	・前回の撮影素材でバンドのマルチカム編集
27	コンサート・ライブスタッフコースと協力し、ストーリー性のあるMVを作成するための、絵コンテ作成、打ち合わせ
28	・ダンス科に協力していただき(要相談)、特殊機材を使つてのワンカット撮影。
29	・前回の撮影素材で編集→映像の演色(グレーディング)も説明
30	・前回の撮影素材で編集→映像の演色(グレーディング)も説明
31	・ダンス科に協力していただき(要相談)、複数のカメラを使つてのマルチ撮影。
32	前回の撮影素材で編集→編集エフェクトなど様々なトランジションを使い、作品のクオリティをあげる
33	前回の撮影素材で編集→編集エフェクトなど様々なトランジションを使い、作品のクオリティをあげる
34	・前期のおさらい。次回の撮影にむけたコンテなどの準備
35	・アーティスト科に協力していただき(要相談)、複数のカメラを使つてのバンドだけの撮影
36	・前回の撮影素材でバンドのマルチカム編集
37	・前回の撮影素材でバンドのマルチカム編集
38	作品総評

教科書等	MAD PRODUCTIONにて用意
成績評価	課題作品制作70%、授業態度および学習意欲30% 成績評価はS(秀)、A(優)、B(良)、C(可)、D(可)、E(不可)の6段階で評価する。
実務経験教員の経歴	石村 テレビユニオン/カメラマン 勤続5年 MAD PRODUCTION 代表取締役 兼 システムエンジニア 勤続13年 西原 テレビ技術制作会社【NST(エヌエスティー)】 1年半 MAD PRODUCTION 勤続1年半 伊藤 製造メーカー勤務 2年 MAD PRODUCTION 勤続1年

# SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテインメント専門学校 授業シラバス

科目名	番組制作実習		実務授業の有無	○
担当講師	(株)ソリッド 畠澤弘晃 / 齋藤希		講義実施時期	前期・後期
			必修・選択	必修
対象学年	1	年	総授業時間	38 時間
対象学科	音楽ビジネス科		対象コース	全コース
授業概要	<p>ラジオ番組の制作を通し、企画立案力・制作力・ゲストブッキング・業界体験・プロモーション力を学ぶ。制作した番組は、「FM PORT」で毎月最終金曜日24時～25時に放送されます。                      My <a href="http://dreams.jp">dreams.jp</a>、RYUTistのレギュラーコーナーでは、アーティストのイベントやリリース、活動情報を発信。毎月番組のテーマに沿って企画・構成・制作、出演ブッキング等をセクションごとに分け、運営を行う。通常授業時間外であっても、番組の制作活動は進行する。</p>			
授業計画				
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など			
1	授業の趣旨・意義・ラジオ媒体と放送業界の説明。 ①講師自己紹介 ②ラジオ業界について ③番組制作という仕事について ④制作スケジュール説明			
2	①新2年生からの引き継ぎ ②各担当者決定。収録準備(スタジオ使用方法等)			
3	先輩制作番組の確認、感想。GW前、説明と課題提示。①収録準備(スタジオ使用方法等)②ゲストブッキング内容:番組紹介(My Dreams.jpライブ告知等)			
4	GW明け5月分収録原稿作成、実践～指導			
5	①5月分 番組収録			
6	①5月分検聴&反省会 ②キューシート記入 ③番組ホームページ更新作業指導			
7	①6月分 内容ミーティング ③ブッキング ②原稿作成			
8	①6月分 編集体験 ～ ②7月分 内容ミーティング			
9	①6月分搬入作業 ②キューシート記入 ③番組ホームページ更新作業指導 ④7月分番組内容決定～原稿作成。6月後半～8月末までのスケジュール説明。9月後期授業開始にあたっての説明と課題提示。			
10	①前期授業の振り返り ②番組新企画案発表 ③後期授業説明 ④10月分原稿確認			
11	①10月分収録～編集課題 ②11月内容ミーティング			
12	①10月分チェック～搬入 ②11月分企画会議 ③原稿チェック			
13	①11月分番組内容決定 ②原稿作成 ③チェック&修正			
14	①11月分収録 ②編集講座			
15	①11月分反省会 ②編集課題確認 ③12月分内容ミーティング			
16	①グラコン向け PRO TOOLS素材作り講座 ②グラコンプロモーション企画会議 ③原稿確認			
17	①12月分収録 / 1月分内容ミーティング			
18	①12月分編集課題確認 ②番組搬入			
19	①業界就職についてのディスカッション			
教科書等	教科書は使用せず。ホワイトボード、PC画面東映等で行う。			
成績評価	企画・制作課題80%、授業態度および学習意欲20% 成績評価はS(秀)、A(優)、B(良)、C(可)、D(可)、E(不可)の6段階で評価する。			
実務経験教員の経歴	ラジオ番組制作ディレクターとして番組やイベントの企画・制作を行い21年目を迎える。平日の帯番組、アーティスト番組、各種特別番組、各種専門番組、野外音楽フェスティバルの立ち上げ～運営などを歴任。現在は朝と午後のワイド帯番組の制作統括、アウトドア専門番組と関連イベントの企画制作を中心に担当中。			



# SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテインメント専門学校 授業シラバス

科目名	デザイン実習 I		実務授業の有無	○
担当講師	永島 麻耶/田中 史歩		講義実施時期	前期・後期
			必修・選択	必修
対象学年	1	年	総授業時間	38 時間
対象学科	音楽ビジネス科		対象コース	全コース

授業概要	Illustratorの基本操作を学び、HP、フライヤーデザインなど実践的な操作を目標とする。 検定取得に向けた演習問題の実施等。
------	--

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	①【基本操作】Adobeソフトについて
2	②【基本操作】Illustrator、Photoshop等のデザインソフトについて
3	③【基本操作】Illustrator基本操作の実践
4	④【基本操作】Illustrator基本操作の実践
5	⑤【基本操作】Illustrator基本操作の実践
6	⑥【基本操作】Illustrator基本操作の実践・演習問題
7	⑦【基本操作】Illustrator基本操作の実践・演習問題
8	⑧【基本操作】Illustrator基本操作の実践・演習問題
9	⑨【基本操作】Illustrator基本操作の実践・演習問題
10	①【デザイン】演習問題
11	②【デザイン】演習問題
12	③【デザイン】演習問題
13	④【デザイン】演習問題
14	①【デザイン】演習問題・検定用問題実践
15	②【デザイン】演習問題・検定用問題実践
16	③【デザイン】演習問題・検定用問題実践
17	④【デザイン】演習問題・検定用問題実践
18	⑤【デザイン】演習問題・検定用問題実践
19	⑥【デザイン】演習問題・検定用問題実践

教科書等	IllustratorクイックマスターCC・問題集
成績評価	演習問題理解度70%、授業態度および学習意欲30% 成績評価はS(秀)、A(優)、B(良)、C(可)、D(可)、E(不可)の6段階で評価する。
実務経験教員の経歴	コンサートプロモーター 実務約10年【FOB企画】(有料会報誌編集長・コンサートプロモーターとして勤務) 販売店勤務 実務2年半【株式会社アミング】(接客・商品発注管理等) 飲食店勤務 実務2年(接客・調理・店舗管理責任者)

# SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテインメント専門学校 授業シラバス

科目名	デザイン実習Ⅱ		実務授業の有無	○
担当講師	永島 麻耶/田中 史歩		講義実施時期	前期・後期
			必修・選択	必修
対象学年	2	年	総授業時間	38 時間
対象学科	音楽ビジネス科		対象コース	全コース

授業概要	Photoshopの基本操作を学び、HP、写真加工の技術、フライヤーデザインなど実践的な操作を目標とする。検定取得に向けた演習問題の実施等。
------	--

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	①【基本操作】Photoshopソフトについて
2	②【基本操作】Photoshop、Illustratorの組み合わせ方、実践の知識。
3	③【基本操作】Photoshop基本操作の実践
4	④【基本操作】Photoshop基本操作の実践
5	⑤【基本操作】Photoshop基本操作の実践
6	⑥【基本操作】Photoshop基本操作の実践・演習問題
7	⑦【基本操作】Photoshop基本操作の実践・演習問題
8	⑧【基本操作】Photoshop基本操作の実践・演習問題
9	⑨【基本操作】Photoshop基本操作の実践・演習問題
10	①【加工、デザイン】演習問題
11	②【加工、デザイン】演習問題
12	③【加工、デザイン】演習問題
13	④【加工、デザイン】演習問題
14	①【加工、デザイン】演習問題・検定用問題実践
15	②【加工、デザイン】演習問題・検定用問題実践
16	③【加工、デザイン】演習問題・検定用問題実践
17	④【加工、デザイン】演習問題・検定用問題実践
18	⑤【加工、デザイン】演習問題・検定用問題実践
19	⑥【加工、デザイン】演習問題・検定用問題実践

教科書等	PhotoshopクイックマスターCC・問題集
成績評価	演習問題理解70%、授業態度および学習意欲30% 成績評価はS(秀)、A(優)、B(良)、C(可)、D(可)、E(不可)の6段階で評価する。
実務経験教員の経歴	コンサートプロモーター 実務約10年【FOB企画】(有料会報誌編集長・コンサートプロモーターとして勤務) 販売店勤務 実務2年半【株式会社アミング】(接客・商品発注管理等) 飲食店勤務 実務2年(接客・調理・店舗管理責任者)

# SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテインメント専門学校 授業シラバス

科目名	動画配信実習		実務授業の有無	○
担当講師	小林伸嘉		講義実施時期	前期・後期
対象学年	1・2	年	必修・選択	必修
対象学科	音楽ビジネス科		総授業時間	38 時間
		対象コース	映像クリエイターコース	

授業概要	インターネット動画配信と映像制作に関する技術と理論の習得。 実際の動画配信シーンで使われている配信機材を使いながら、番組コンテンツの制作をする。 今後も需要の高まる動画配信シーンでの即戦力になれるような技術を習得する。
------	---

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	イントロダクション/インターネットの社会における役割とおおまかな仕組みについて
2	インターネット動画の仕組みについて/配信サーバーとは
3	インターネット動画の仕組みについて/動画配信の仕組みとコーデック
4	インターネット動画ビジネスについて/動画配信サービス会社
5	インターネット動画ビジネスについて/動画撮影機材
6	インターネット動画ビジネスについて/ライブ配信機材
7	ライブ配信実習① 機材の取り扱いについて
8	ライブ配信実習② ビデオカメラ機材実習
9	ライブ配信実習③ 配信スタジオ機材実習
10	ライブ配信実習④ 配信スタジオ機材実習(クロマキースタジオ体験)
11	YouTube動画制作実習① YouTubeの仕組みについて
12	YouTube動画制作実習② YouTubeの動画撮影に必要な映像機材について
13	YouTube動画制作実習③ YouTubeの動画撮影に必要な音声機材について
14	YouTube動画制作実習④ 撮影実習(一眼ムービー)室内編
15	YouTube動画制作実習⑤ 撮影実習(一眼ムービー)屋外編
16	YouTube動画制作実習⑥ 編集ソフトについて
17	YouTube動画制作実習⑦ 編集作業実習
18	YouTube動画制作実習⑧ 編集作業実習
19	YouTube動画制作実習⑧ 動画のエンコードとアップロード
20	動画ビジネスについての動向とおさらい
21	動画エンコードの仕組みと動画コーデックについて深く学ぶ(高画質なネット動画ファイルの作成とは)
22	高画質ライブ配信の仕組みと技術
23	ライブ配信スタジオ実習① オールインワンビデオプロダクションスイッチャーTriCasterについて学ぶ
24	ライブ配信スタジオ実習② TriCasterで作るバーチャルスタジオ番組体験
25	ライブ配信スタジオ実習③ 音声技術実習/集音マイクの種類と使い方
26	ライブ配信スタジオ実習④ スタジオライティング実習
27	ライブ配信スタジオ実習⑤ マルチカメラ実習
28	ライブ配信スタジオ実習⑥ ネット番組の構成とスイッチング
29	ライブ配信スタジオ実習⑦ 番組収録
30	YouTube動画制作実習① YouTuber動画の制作手法について
31	YouTube動画制作実習② 動画コンテンツの企画について
32	YouTube動画制作実習③ YouTuberの番組手法を学ぶ
33	YouTube動画制作実習④ 撮影から編集まで/コンテンツ制作その1
34	YouTube動画制作実習⑤ 撮影から編集まで/コンテンツ制作その2
35	YouTube動画制作実習⑥ 撮影から編集まで/コンテンツ制作その3
36	自主制作① 自主作品制作
37	自主制作① 自主作品制作
38	作品発表

教科書等	ライブ配信&収録の教科書 ビデオサロン
成績評価	課題作品提出80%、授業態度および学習意欲20% 成績評価はS(秀)、A(優)、B(良)、C(可)、D(可)、E(不可)の6段階で評価する。
実務経験教員の経歴	ブライダルビデオ制作会社勤務8年 テレビ制作会社勤務7年 インターネット動画配信会社勤務3年 映像制作業起業 nobuyosicom(バンダスタジオ新潟)10年、SKYFINDER合同会社 経営3年

# SHOW ! 国際音楽・ダンス・エンタテインメント専門学校 授業シラバス

科目名	コミュニケーション実践		実務授業の有無	×
担当講師	永島 麻耶		講義実施時期	前期・後期
			必修・選択	必修
対象学年	1・2	年	総授業時間	19 時間
対象学科	音楽ビジネス科		対象コース	全コース

授業概要	<p>インターンシップ・実習・自主企画のイベントなどの運営や管理について、音楽ビジネス科全体でコミュニケーションと共有を行う。 年間を通してディスカッションを行う上で、社会常識、仕事の進行の仕方、ビジネスマナー、コミュニケーションについて力を付ける。学科理念である「人間力」の為の時間。</p>
------	---

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	インターンシップ・イベント企画などの実施、制作作品や番組についての情報共有とディスカッション。
2	インターンシップ・イベント企画などの実施、制作作品や番組についての情報共有とディスカッション。
3	インターンシップ・イベント企画などの実施、制作作品や番組についての情報共有とディスカッション。
4	インターンシップ・イベント企画などの実施、制作作品や番組についての情報共有とディスカッション。
5	インターンシップ・イベント企画などの実施、制作作品や番組についての情報共有とディスカッション。
6	インターンシップ・イベント企画などの実施、制作作品や番組についての情報共有とディスカッション。
7	インターンシップ・イベント企画などの実施、制作作品や番組についての情報共有とディスカッション。
8	インターンシップ・イベント企画などの実施、制作作品や番組についての情報共有とディスカッション。
9	インターンシップ・イベント企画などの実施、制作作品や番組についての情報共有とディスカッション。
10	インターンシップ・イベント企画などの実施、制作作品や番組についての情報共有とディスカッション。
11	インターンシップ・イベント企画などの実施、制作作品や番組についての情報共有とディスカッション。
12	インターンシップ・イベント企画などの実施、制作作品や番組についての情報共有とディスカッション。
13	インターンシップ・イベント企画などの実施、制作作品や番組についての情報共有とディスカッション。
14	インターンシップ・イベント企画などの実施、制作作品や番組についての情報共有とディスカッション。
15	インターンシップ・イベント企画などの実施、制作作品や番組についての情報共有とディスカッション。
16	インターンシップ・イベント企画などの実施、制作作品や番組についての情報共有とディスカッション。
17	インターンシップ・イベント企画などの実施、制作作品や番組についての情報共有とディスカッション。
18	インターンシップ・イベント企画などの実施、制作作品や番組についての情報共有とディスカッション。
19	インターンシップ・イベント企画などの実施、制作作品や番組についての情報共有とディスカッション。

教科書等	なし
成績評価	<p>報告書の提出80%、実践および活動意欲20%</p> <p>成績評価はS(秀)、A(優)、B(良)、C(可)、D(可)、E(不可)の6段階で評価する。</p>
実務経験教員の経歴	

# SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテインメント専門学校 授業シラバス

科目名	メディアプロモーション		実務授業の有無	○
担当講師	スワンプ		講義実施時期	前期・後期
			必修・選択	必修
対象学年	2	年	総授業時間	38
対象学科	音楽ビジネス科		対象コース	全コース

授業概要	色々な角度から音楽に纏わる企画、プロモーション、マネタイズ、イノベーションを考える。学校外の人間、社会人との接点を増やし実践的な環境を体験させる。ラジオ、YOUTUBE、SNSなど様々なメディアを使ってアウトプットする。
------	--

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	「自己紹介・雑談アイデア出し」講師、生徒同士のコミュニケーションを図り、お互いの可能性を発表する
2	「テレビ電話ミーティング」テレビ電話のセッティングや事前の打ち合わせの準備、テレワークの重要性を学ぶ
3	「SNSでのプロモーションについて」各SNSの特性を理解して、生徒に記事を提案してもらう
4	「反応と動向」前回アップした記事のアクセス解析から傾向と対策
5	「企画立案」企画コンセプト、ターゲットの決定
6	「プロモーション戦略」企画に対して、これまでのデータを踏まえ自分たちなりにプロモーション方法を提案する
7	「企業に潜入」企業に伺い、各自の目線でプロモーションについて考える(遠足)
8	「ラジオ出演」ラジオ番組へ出演し企画のプロモーションを行う
9	「まとめ」前期を振り返り、後期に向けての目標を決める
10	「夏休みの出来事プレゼン」休み中の出来事を動画やスライド、パワポを使って自分なりに発表。
11	「ヒヤリング」校内、校外問わず、色々な人から話し聞き、情報を集める
12	「企画立案」アイデアだし、参考動画集め
13	「プレゼン」各自、動画、スライド、パワポなどを使って企画を提案
14	「制作」企画の進める、動画制作の準備
15	「ネタ集め」動画や音声、写真など企画に必要な素材を集める(キャンプ)
16	「動画制作」編集
17	「動画制作」編集
18	「拡散」動画や写真などを使って制作物を紹介、拡散する
19	「まとめ」後期を振り返り、今後の目標を立てる

教科書等	なし
成績評価	企画・制作・発信・コミュニケーション課題70%、授業態度および学習意欲30% 成績評価はS(秀)、A(優)、B(良)、C(可)、D(可)、E(不可)の6段階で評価する。
実務経験教員の経歴	ラジオパーソナリティーとして15年目。イベント企画会社を運営。WEB、SNSなどプロモーション企画会社の運営。

# SHOW ! 国際音楽・ダンス・エンタテインメント専門学校 授業シラバス

科目名	イベント企画制作実習		実務授業の有無	○
担当講師	永島 麻耶		講義実施時期	前期・後期
			必修・選択	必修
対象学年	1・2	年	総授業時間	38
対象学科	音楽ビジネス科		対象コース	全コース

授業概要	<p>オープンキャンパス、MyDreams.jp、柳都オレンジスタジアム、キョードー北陸などをはじめとしたインターンシップへの参加と自主企画イベントの運営を実践を通して学習する。</p>
------	---

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	インターンシップ・イベント企画などの実施
2	インターンシップ・イベント企画などの実施
3	インターンシップ・イベント企画などの実施
4	インターンシップ・イベント企画などの実施
5	インターンシップ・イベント企画などの実施
6	インターンシップ・イベント企画などの実施
7	インターンシップ・イベント企画などの実施
8	インターンシップ・イベント企画などの実施
9	インターンシップ・イベント企画などの実施
10	インターンシップ・イベント企画などの実施
11	インターンシップ・イベント企画などの実施
12	インターンシップ・イベント企画などの実施
13	インターンシップ・イベント企画などの実施
14	インターンシップ・イベント企画などの実施
15	インターンシップ・イベント企画などの実施
16	インターンシップ・イベント企画などの実施
17	インターンシップ・イベント企画などの実施
18	インターンシップ・イベント企画などの実施
19	インターンシップ・イベント企画などの実施

教科書等	なし
成績評価	<p>報告書の提出80%、実践および活動意欲20%</p> <p>成績評価はS(秀)、A(優)、B(良)、C(可)、D(可)、E(不可)の6段階で評価する。</p>
実務経験教員の経歴	<p>コンサートプロモーター 実務約10年【FOB企画】(プロモーター・有料会報誌編集長として勤務)</p> <p>販売店勤務 実務2年半【株式会社アミング】(接客・商品発注管理等)</p> <p>飲食店勤務 実務2年(接客・調理・店舗管理責任者)</p>