●実務経験のある教員等による授業科目

K-POPエンタテイメント科

K-POPビジネスコース

	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	45	45	必修	講義	○	90
	デビュー・就職実務Ⅰ	72		必修	講義		－
	デビュー・就職実務Ⅱ		55	必修	講義		－
	著作権		25	必修	講義		－
	PC実習	54		必修	講義		－
	選択授業	34	34	必修	講義		－
	異文化研究	20	20	必修	講義		－
	イベント制作実習A	151	153	必修	実習	○	304
	イベント制作実習B	298	300	必修	実習	○	598
専門科目	韓国語Ⅰ	38		必修	講義		－
	韓国語Ⅱ		38	必修	講義		－
	TOPIKⅠ・Ⅱ	34	34	選択必修	講義		－
	ビジネス韓国語Ⅰ	38		必修	講義		－
	ビジネス韓国語Ⅱ		38	必修	講義		－
	K-POP総合ゼミ	30	30	必修	講義	○	60
	ライヴマーケティングⅠ	34		必修	講義	○	34
	ライヴマーケティングⅡ		38	必修	講義	○	38
	映像制作基礎	38		必修	実習	○	38
	デジタルマーケティング		34	必修	講義	○	34
	デザイン実習Ⅰ	38		必修	講義		－
	デザイン実習Ⅱ		38	必修	講義		－
							－
							－
							－
							－
							－
							－
合計	総授業時間数	924					
合計	総授業時間数		882				合計
卒業時最少時間		1806					1196

SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテイメント専門学校　授業シラバス

科目名	SHOW!音楽エンタテイメントゼミ			実務授業の有無	○
担当講師	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	1・2	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	日々変化していく音楽・エンタテイメント分野に対し、実際に音楽・エンタテイ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お呼びし、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・エンタテイメントを理解することが出来るようになることである。

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／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 授業形態／遠隔授業のみ実施
成績評価	課題レポート提出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	各回によって経歴が異なるが、各回ごとに音楽・エンタテイメント企業の講師である。 (2022年度例) エイベックス・マネジメント株式会社、コンサートプロモーターズ協会、株式会社コレオグラフィー、合同会社UNITY　等

SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテイメント専門学校　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	75	時間
対象学科	全学科		対象コース	全コース	

授業概要	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95．0%を目指す。後期対策授業は22コマを予定

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①、新潟県について
2	社会人としてのルールの基本指導② 卒後やアルバイトで役に立つ労働法クイズ
3	第1編1章 メールについて①
4	第1編2章 メール発信のフィードバック、送付状の書き方①
5	第1編3章①　送付状の書き方フィードバック 就職につながるフジロック等アルバイト説明
6	第1編3章② 履歴書の書き方指導、前期期末試験（課題提出）について説明
7	第2編2章 特別講師による講義・レポート提出
8	第3編4章 特別講師による講義・レポート提出
9	社会人常識マナー検定対策、模擬試験・指導
10	就職年次生の活動状況からの進路指導 特別講師による講義・レポート提出
11	2級問題から社会人基礎能力指導①　名刺交換・保管など 特別講師による講義・レポート提出
12	2級問題から社会人基礎能力指導② 特別講師による講義・レポート提出
13	ジョブカードを使用した進路先確認① 特別講師による講義・レポート提出
14	ジョブカードを使用した進路先確認② 特別講師による講義・レポート提出
15	履歴書の書き方復習、送付状作成について復習 特別講師による講義・レポート提出
16	後期期末試験（課題提出）について説明、進級時特待の案内 特別講師による講義・レポート提出
17	特別講師による講義・レポート提出
18	特別講師による講義・レポート提出
19	特別講師による講義・レポート提出
20	就活・顔診断セミナー、生活設計、模擬面接・指導

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 授業形態／対面授業と遠隔授業の併用実施
成績評価	前期：課題レポート提出45%、期末課題（試験）提出35%、出席率20% 後期：課題レポート提出30%、期末課題（試験）提出30%、検定結果30%、出席率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	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	55	時間
対象学科	全学科	対象コース	全コース	

授業概要	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。デビュー・就職の実現に向け随時個別ヒアリングとフォローを実施。 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。

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：【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。 「目標設定シート」の作成。春休み中の活動報告提出。
	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。 「目標設定シート」の作成。春休み中の活動報告提出。
2	アーティスト志望：「目標設定シート」フィードバック。企業研究。目標について個別ヒアリング面談
	就職志望：「目標設定シート」フィードバック。企業研究。目標について個別ヒアリング面談
3	アーティスト志望：現状プロフィールシートの更新。確認と再作成
	就職志望：履歴書作成（基本的な作成/志望動機/自己PRなど）
4	アーティスト志望：プロフィールシートの提出
	就職志望：履歴書作成（基本的な作成/志望動機/自己PRなど）と提出
5	アーティスト志望：プロフィールシートの添削フィードバック
	就職志望：履歴書・必要書類の添削フィードバック
6	アーティスト志望：①【活動報告書】の作成と提出
	就職志望：①【活動報告書】の作成と提出
7	アーティスト志望：①【活動報告書】を踏まえ個別ヒアリング面談
	就職志望：①【活動報告書】を踏まえ個別ヒアリング面談
8	アーティスト志望：オーディション対策（自己PRの練習）
	就職志望：面接対策（自己PR、志望動機の練習）
9	アーティスト志望：個別面談・フィードバック
	就職志望：個別面談・フィードバック
10	アーティスト志望：【目標設定の見直し】目標設定の振り返り～再設定など
	就職志望：【目標設定の見直し】目標設定の振り返り～再設定など
11	アーティスト志望：目標について個別ヒアリング面談（未決定者フォロー）
	就職志望：目標について個別ヒアリング面談（未決定者フォロー）
12	アーティスト志望：：②【活動報告書】の作成と提出
	就職志望：②【活動報告書】の作成と提出
13	アーティスト志望：②【活動報告書】を踏まえ個別ヒアリング面談
	就職志望：②【活動報告書】を踏まえ個別ヒアリング面談
14	アーティスト志望：現状プロフィールシートの更新。確認と再作成
	就職志望：②面接対策（自己PR、志望動機の練習）
15	アーティスト志望：プロフィールシートの提出
	就職志望：未内定者個別面談・フィードバック/ビジネスマナー（内定者）
16	アーティスト志望：プロフィールシートの添削フィードバック
	就職志望：未内定者個別面談・フィードバック/ビジネスマナー（内定者）
17	アーティスト志望：オーディション対策（企業リサーチ、自己PR、具体的な内容を踏まえ個別指導）
	就職志望：未内定者個別面談・フィードバック/ビジネスマナー（内定者）
18	アーティスト志望：オーディション対策（企業リサーチ、自己PR、具体的な内容を踏まえ個別指導）
	就職志望：未内定者個別面談・フィードバック/ビジネスマナー・生活設計シート作成（内定者）
19	アーティスト志望：オーディション対策（企業リサーチ、自己PR、具体的な内容を踏まえ個別指導）
	就職志望：未内定者個別面談・フィードバック/ビジネスマナー・生活設計シート作成（内定者）

教科書等	なし 授業形態／対面授業と遠隔授業の併用実施
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	梅川　洸平		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	25	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とテキストを使用しすることで理解度アップ目指す。且つ模擬問題の解説で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視聴＆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） 授業形態／対面授業のみ実施
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	54	時間
対象学科	全学科		対象コース	全コース	

授業概要	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。

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	テキスト・問題集（Word・Excel共に） 自作のプリント 授業形態／対面授業のみ実施
成績評価	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。
実務経験教員の経歴	

SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテイメント専門学校　授業シラバス

科目名	選択授業			実務授業の有無	×
担当講師	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	1・2	年	総授業時間	34	時間
対象学科	全学科		対象コース	全コース	

授業概要	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。

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 授業形態／対面授業のみ実施
成績評価	※各科目によって異なる 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・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 授業形態／対面授業のみ実施
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	永島麻耶（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	151	時間
対象学科	全学科		対象コース	全コース	

授業概要	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。

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 授業形態／対面授業のみ実施
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「合同会社UNITY」　等

SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテイメント専門学校　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	永島麻耶（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	298	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 授業形態／対面授業のみ実施
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「合同会社UNITY」 等

SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテイメント専門学校　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	永島麻耶（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	153	時間
対象学科	全学科		対象コース	全コース	

授業概要	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。

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 授業形態／対面授業のみ実施
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「合同会社UNITY」　等

SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテイメント専門学校　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	永島麻耶（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	300	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 授業形態／対面授業のみ実施
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「合同会社UNITY」 等

SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテイメント専門学校　授業シラバス

科目名	韓国語　Ⅰ			実務授業の有無	×
担当講師	金相範/平川真由美/裵英實		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	K-POPエンタテイメント科		対象コース	K-POPビジネスコース/オンラインK-POPビジネスコース/K-POPダンス・ヴォーカルコース	

授業概要	ハングルの仕組み、基本発音を学び、基本的な日常会話までできる事を目指す。 また、基本的な日常会話で使われる文法を理解する。 レベル別のクラス編成とし、各理解力に応じた授業展開をする。基本、「最新チャレンジ韓国語」を使用し、後期後半では進度により「ちょこっとチャレンジ」を進めてもよい事とする。 検定前には検定対策を実施。

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	韓国語授業ガイダンス 第1課　ハングルの仕組み/基本母音と合成母音
2	第2課　基本子音(平音、激音、濃音の基本)
3	第3課　合成母音
4	第4課　パッチムと音の変化
5	第5課　私は～です　　名詞の肯定文、否定文、疑問文/かしこまった 「です、ます」体
6	第6課　時間がありますか？有無をあらわす表現　物・家族・位置
7	第7課　それは何ですか？　　これ、それ、あれ、だれの表現/質問して答える
8	第8課　日曜日は何をしますか？　　うちとけた「です・ます」体/数字の表現
9	評価週　前期学んだ文法、語彙の習得度確認
10	第9課　何が好きですか？自分の好みやしたい事を表現する/場所を表す単語/変則活用
11	第10課　週末に何をしましたか？　自分のした事を表現する(過去形/願望)
12	TOPIK　対策
13	TOPIK　対策
14	TOPIK　対策
15	第11課　明日は何をするつもりですか？　予定や推測の表現/買い物をする時の表現、語彙
16	第12課　スープが冷たくておいしいです　自分の気持ちを表現する/様々な表現方法/形容詞
17	第13課　一度遊びに来てください　相手の意思をたずねたり、誘ってみる/可能・不可能の表現
18	後期学んだ文法、語彙の習得度確認
19	評価週　1年間学んだ成果確認

教科書等	最新チャレンジ韓国語(金順玉、阪堂千津子著/白水社) 進度に応じて、ちょこっとチャレンジ韓国語(金順玉、阪堂千津子、崔栄美著/白水社) 各レベル別に担当指導講師独自の教材を用いる事もある。 授業形態／対面授業と遠隔授業の併用実施
成績評価	授業理解度(50%)学習意欲(30%)提出物(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・エンタテイメント専門学校　授業シラバス

科目名	韓国語　Ⅱ			実務授業の有無	×
担当講師	金相範/平川真由美/裵英實		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	K-POPエンタテイメント科		対象コース	K-POPビジネスコース/オンラインK-POPビジネスコース/K-POPダンス・ヴォーカルコース	

授業概要	「最新！チャレンジ韓国語」とシリーズ続編となる「もっとチャレンジ韓国語」を用いて学習する。 日常的な場面で、自然に韓国語で会話できるようになる事を目指す。 レベルにより一年次後半「ちょこっとチャレンジ」を学習した場合は重なる学習項目がある為、進度においては変更もあるものとする。 検定前には検定対策を実施。

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	1年次のおさらい 第1課　空港へ出迎え（先行動作/勧誘）（動詞・存在詞の現在連体形/時間・場所）
2	第2課　部屋探し（理由/推測/意思）（過程/条件/形容詞の現在連体形）
3	第3課　自己紹介（動詞の過去連体形/順序）（経験/時間の経過/願望）
4	第4課　ソンミンの家で（尊敬）（婉曲/紹介/説明）
5	第5課　帰り道（推測/傾向）（感嘆/変化）
6	第6課　百日記念日（列挙）（不可能）
7	第7課　引越しパーティの日（指示/理由・判断の根拠）（義務/状態の継続）
8	第8課　汽車に乗ってお出かけ（してくれる・してあげるの表現）（回想・反復・習慣・未完了の過去連体形）
9	評価週　これまで学んだ文法、語彙の習得度確認
10	第9課　村の風景（原因・理由）（見た目での推量/打消し・禁止）
11	第10課　ソンミンさんを訪ねて(不可能/禁止・命令)(アドバイス/前置き・根拠)
12	TOPIK　対策
13	TOPIK　対策
14	TOPIK　対策
15	第11課　下宿に帰って（間接話法）
16	第12課　診察を受ける（感心/推量や意思を根拠にした理由）（許可/禁止）
17	第13課　和解（強い主張/間接話法の疑問文）（体験/パンマル）
18	第14課　悲しみよ、さようなら（予断・思い込み）（意図）
19	評価週　２年間学んだ成果確認

教科書等	ちょこっとチャレンジ韓国語（金順玉、阪堂千津子、崔栄美著/白水社） 進度に応じて、ちょこっとチャレンジ韓国語（金順玉、阪堂千津子、崔栄美著/白水社） 各レベル別に担当指導講師独自の教材を用いる事もある。 授業形態／対面授業と遠隔授業の併用実施
成績評価	授業理解度（50%）学習意欲（30%）提出物（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・エンタテイメント専門学校　授業シラバス

科目名	TOPIK　Ⅰ　検定対策授業			実務授業の有無	×
担当講師	裵英實/李ウンジョン/平川真由美		講義実施時期	前期・後期	
			必修・選択	選択必修	
対象学年	1・2	年	総授業時間	34	時間
対象学科	K-POPエンタテイメント科		対象コース	K-POPビジネスコース/オンラインK-POPビジネスコース/K-POPダンス・ヴォーカルコース	

授業概要	K-POP科においては、韓国語の習得は必須であり、韓国をフィールドとしてデビュー、就職するためには、世界共通の韓国語能力の証明となるTOPIKを保有する事が大きな武器となる。レベル別クラス編成とし、TOPIKⅠ（1級～2級）合格に必要な傾向と対策を理解し、聞き取り力と読み取り力を身につける。 副教材として初級単語800を用い、合格する為の語彙力をアップさせる。 今年度受験終了後はTOPIKⅠ振り返りとTOPIKⅡへ向けた準備の学習を進める

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	TOPIKⅠの試験概要に対して説明し合格ラインを把握する。 出題の流れ、手順の説明と過去問から試験パターンを知る。
2	「聴き取り」の過去問のパターンを分析し、理解・応用し問題を解いていく。
3	「読解」の過去問のパターンを分析し、理解・応用し問題を解いていく。
4	「聴き取り」の過去問のパターンを分析し、理解・応用し問題を解いていく。
5	「読解」の過去問のパターンを分析し、理解・応用し問題を解いていく。
6	「聴き取り」の過去問のパターンを分析し、理解・応用し問題を解いていく。
7	「読解」の過去問のパターンを分析し、理解・応用し問題を解いていく。
8	「聴き取り」の過去問のパターンを分析し、理解・応用し問題を解いていく。
9	「読解」の過去問のパターンを分析し、理解・応用し問題を解いていく。
10	過去問実施及び解説
11	過去問実施及び解説
12	過去問実施及び解説
13	過去問実施及び解説
14	過去問実施及び解説
15	TOPIKⅠ検定振り返りおよびTOPIKⅡ準備
16	TOPIKⅡ準備
19	評価週　1年の振り返りと習得度の確認

教科書等	韓国語能力試験TOPIKⅠ（初級）完全対策 韓国語能力試験TOPIK1，2級　初級単語800 授業形態／対面授業と遠隔授業の併用実施
成績評価	授業理解度（40%）検定結果（20%）学習意欲（20%）提出物（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・エンタテイメント専門学校　授業シラバス

科目名	TOPIK　Ⅱ　検定対策授業			実務授業の有無	×
担当講師	裵英實/イ　ウンジョン/平川真由美		講義実施時期	前期・後期	
			必修・選択	選択必修	
対象学年	1・2	年	総授業時間	34	時間
対象学科	K-POPエンタテイメント科		対象コース	K-POPビジネスコース/オンラインK-POPビジネスコース/K-POPダンス・ヴォーカルコース	

授業概要	K-POP科においては、韓国語の習得は必須であり、韓国をフィールドとしてデビュー、就職するためには、世界共通の韓国語能力の証明となるTOPIKを保有する事が大きな武器となる。レベル別クラス編成とし、能力別にTOPIK3級以上を目指す。 「聴き取り」、「作文」、「読解」全ての項目に対し、過去問のパターンと問題を分析し、それを理解・応用して問題が解けるよう学習していく。副教材として中級単語1800を用い、合格する為の語彙力をアップさせる。今年度受験終了後は検定振り返りとより上級合格へ向けた準備の学習を進める

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	①TOPIKIIの試験概要に対して説明し合格ラインを把握する。 ②「聴き取り」の過去問のパターンを分析し、理解・応用し問題を解いていく。
2	「聴き取り」の過去問のパターンを分析し、理解・応用し問題を解いていく。
3	「読解」の過去問のパターンを分析し、理解・応用し問題を解いていく。
4	「聴き取り」の過去問のパターンを分析し、理解・応用し問題を解いていく。
5	「読解」の過去問のパターンを分析し、理解・応用し問題を解いていく。
6	「聴き取り」の過去問のパターンを分析し、理解・応用し問題を解いていく。
7	「読解」の過去問のパターンを分析し、理解・応用し問題を解いていく。
8	「作文」の過去問のパターンを分析し、理解・応用し問題を解いていく。
9	「作文」の過去問のパターンを分析し、理解・応用し問題を解いていく。
10	過去問実施及び解説
11	過去問実施及び解説
12	過去問実施及び解説
13	過去問実施及び解説
14	過去問実施及び解説
15	TOPIKⅡ検定振り返りおよび次回への準備
16	より上級を目指す為の対策
17	評価週　1年の振り返りと習得度の確認

教科書等	韓国語能力試験TOPIKⅡ（中・上級）完全対策 韓国語能力試験TOPIK3，4級　中級単語1800 授業形態／対面授業と遠隔授業の併用実施
成績評価	授業理解度（40%）検定結果（20%）学習意欲（20%）提出物（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・エンタテイメント専門学校　授業シラバス

科目名	ビジネス韓国語　Ⅰ			実務授業の有無	×
担当講師	朱　貞淑		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	K-POPエンタテイメント科		対象コース	K-POPビジネスコース/オンラインK-POPビジネスコース	

授業概要	パソコンのハングル入力環境設定やキーボードの打ち方などの基礎から始まり、ビジネス上のメールのやり取りに必要とされる表現を学習し、韓国語を使う業界に必要なビジネス韓国語を学んでいく。「한컴타자연습」プログラムを用いて楽しくパソコンでハングルを打つ練習をじっくり取り組みながら、韓国語表現と韓国語でのコミュニケーションスキルの基本を身に付ける。

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	①ガイダンス　②韓国語のキーボート入力方法の基本と「한컴타자연습」使い方を学ぶ。
2	①覚えておきたい単語　②ハングルタイピング練習
3	①覚えておきたい単語　②ハングルタイピング練習
4	①書き出し・挨拶の言葉　②ハングルタイピング練習
5	①本文(感謝・謝罪)　②ハングルタイピング練習
6	①本文(依頼・アポイント)　②ハングルタイピング練習
7	①本文(通知・連絡)　②ハングルタイピング練習
8	①結びの言葉　②ハングルタイピング練習
9	①実用例文　②これまでの学習のまとめ、習得度の確認
10	①実用例文　②ハングルタイピング
11	①実用例文　②ハングルタイピング
12	①実用例文　②ハングルタイピング
13	①実用例文　②ハングルタイピング
14	①実用例文　②ハングルタイピング
15	①実用例文　②ハングルタイピング
16	①実用例文　②ハングルタイピング
17	①実用例文　②ハングルタイピング
18	①実用例文　②ハングルタイピング
19	①実用例文　②これまでの学習のまとめ、習得度の確認

教科書等	なし。講師によりプリントや教材を準備して進める。 授業形態／対面授業と遠隔授業の併用実施
成績評価	授業理解度（50%）学習意欲（30%）提出物（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	なし

SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテイメント専門学校　授業シラバス

科目名	ビジネス韓国語　Ⅱ			実務授業の有無	×
担当講師	黄　仁祚/裵英實		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	K-POPエンタテイメント科		対象コース	K-POPビジネスコース/オンラインK-POPビジネスコース	

授業概要	1年次学んだ基礎を応用して、この講義では様々なビジネス場面で使われる作文の表現を学ぶ。

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	イントロダクション、授業の趣旨・意義・今後のスケジュール等の説明 レベルチェック
2	実用文練習①
3	実用文練習②
4	実用文練習③
5	実用文練習④
6	短文練習①
7	短文練習②
8	短文練習③
9	短文練習④
10	調査結果説明文練習①
11	調査結果説明文練習②
12	調査結果説明文練習③
13	調査結果説明文練習④
14	長文練習①
15	長文練習②
16	長文練習③
17	長文練習④
18	長文練習⑤

教科書等	なし。講師によりプリントや教材を準備して進める。 授業形態／対面授業と遠隔授業の併用実施
成績評価	授業理解度（50%）学習意欲（30%）提出物（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・エンタテイメント専門学校　授業シラバス

科目名	K-POP総合ゼミ			実務授業の有無	○
担当講師	小林美奈子/ゲスト講師		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	30	時間
対象学科	K-POPエンタテイメント科		対象コース	K-POPビジネスコース/オンラインK-POPビジネスコース	

授業概要	K－POPに特化した特別講義 音楽業界でK－POPは今や世界的にも一つのジャンルとして確立している。その業界を目指す為には韓国を知り、世界視野で物事を見る事のできるようになる必要がある。ここでは感覚的に知っているだけではなく、理論的に発表したり、行動する力を養う事を目的とする。授業は特別ゲストを招いた講義をメインに、実践を交えて展開し、最終的に研究成果としてのプレゼンテーションまでを導く。 特別ゲストの調整により回数、開催日時、講座内容は変更あるものとし、開催決定毎に随時案内する。

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	K－POP業界を目指す為にまず何をするべきか考える。目標の設定 韓国企業研究①
2	韓国留学セミナー
3	韓国伝統と文化（特別講師）
4	韓国のメイク、カルチャー（特別講師）
5	K－POPビジネスゼミ（特別講師）
6	K－POPビジネスゼミ（特別講師）
7	活動に沿った制作実践（翻訳、映像編集、アーティストプロデュース活動　など）
8	活動に沿った制作実践（翻訳、映像編集、アーティストプロデュース活動　など）
9	活動に沿った制作実践（翻訳、映像編集、アーティストプロデュース活動　など）
10	K－POP業界を目指す為に、何をすべきか考える（目標の再確認） 韓国企業研究②
11	K－POPビジネスゼミ（特別講師）
12	K－POPビジネスゼミ（特別講師）
13	活動に沿った制作実践（翻訳、映像編集、アーティストプロデュース活動　など）
14	活動に沿った制作実践（翻訳、映像編集、アーティストプロデュース活動　など）
15	活動に沿った制作実践（翻訳、映像編集、アーティストプロデュース活動　など）
16	プレゼンテーション発表①
17	プレゼンテーション発表②

教科書等	なし 授業形態／対面授業と遠隔授業の併用実施
成績評価	学習意欲（50%）課題遂行能力（50%） 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	各回によって経歴が異なるが、各回ごとにK-POP系特別講師・企業である。 (2022年度例) 韓国進路教育院、㈱ノースエレメンツ、STUDIO MARU、元ユジン氏、㈱CooGee　等

SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテイメント専門学校　授業シラバス

科目名	ライヴマーケティング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	34	時間
対象学科	K-POPエンタテイメント科		対象コース	K-POPビジネスコース/オンラインK-POPビジネスコース	

授業概要	コンサート・ライヴ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、あたらしいエンタテイメント業界についても知識を学ぶ。 前期には「SummerReview」後期には「GrandConcert」に向けての企画・制作・運営計画も含む。

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	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。
4	【音源】について。CD・配信・ストリーミングサービスの違い～世界指標、日本市場の楽曲売上を学ぶ。
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、ライヴ・エンターテイメント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、ライヴ・エンターテイメントEXPO関連企業から抜粋。
12	②【エンタテイメント業界知識】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、ライヴ・エンターテイメント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。ライヴ、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。ライヴ、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。ライヴ、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】からの企画の発表（グループワーク）。プレゼンテーション実施

教科書等	なし　 授業形態／対面授業と遠隔授業の併用実施 参考：Music Ally Japan記事＆セミナー、各種音楽エンタテイメント情報・ACPCサイト・音制連サイト 書籍：「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・グループワークへの取り組み、レポート課題提出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・エンタテイメント専門学校　授業シラバス

科目名	アーティストプロモーション			実務授業の有無	○
担当講師	椎葉克宏（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	時間
対象学科	K-POPエンタテイメント科		対象コース	K-POPビジネスコース/オンラインK-POPビジネスコース	

授業概要	戦前戦後を通して、着実に成長を遂げてきた日本の音楽ビジネスは、今大きな岐路に立たされています。ここ10年、音楽業界を牽引してきたライブビジネスが、コロナ禍で開催がまったくできなくなったためです。不透明感が漂う時代に、エンタテインメント業界をめざす自分に何ができるのかを考える授業をめざします。具体的には、東京ではなく新潟からエンタテインメントを発信する方法を考えることで、それが決して非現実的なことではないと思えるようになることが大事です。音楽はもはや日本のどこにいても生み出すことができます。そのことを十分に理解し、授業に臨んでもらいたいと思います。

授業計画

回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	ガイダンス～この講座がめざすものを理解する
2	【ヒットとはなにか？①】 80年代のCity Popが注目される理由
3	【ヒットとはなにか？②】 90年代プロデューサーの時代の音楽
4	【ヒットとはなにか？③】 2010年代K-POPが日本にもたらしたもの
5	【ヒットとはなにか？④】 今のヒット曲の特徴を歌詞から考える
6	【ヒットとはなにか？⑤】 アニメと実写、面白さの違いはどこにある？
7	【ヒットとはなにか？⑥】「ヒットとはなにか？」をポストイットから自分の意見を発表する
8	【人から話を聞く①】 新しいアイデアのヒントは人との会話にある
9	【人から話を聞く②】 仲間との会話から新しいアイデアを見つける （夏休みの宿題「インタビュー」）
10	【人から話を聞く③】 夏休みの宿題発表・プレゼンテーション
11	【人から話を聞く④】 優秀企画案を議論でブラッシュアップする
12	【企画書の作り方①】 企画書の作り方の基礎その1
13	【企画書の作り方②】 企画書の作り方の基礎その2
14	【企画書の作り方③】 企画書の作り方　実践編（「16Personalities」）
15	【企画書の作り方④】 企画書の作り方　実践編　それぞれの企画案プレゼンテーション
16	【企画書の作り方⑤】 新潟をエンタテインメントの街にする企画を考える　その1
17	【企画書の作り方⑥】 新潟をエンタテインメントの街にする企画を考える　その2
18	【企画書の作り方⑦】 新潟をエンタテインメントの街にする企画を考える　その3
19	講座振り返り

教科書等	なし 授業形態／対面授業と遠隔授業の併用実施
成績評価	課題レポート提出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	株式会社コロンブスコミュニケーションズ入社（S60年4月～S61年10月） 株式会社勁文社　ビデオ事業部（S61年10月～S62年3月）「月刊デ・ビュー」副編集長（H5年1月～H8年1月） オリコン株式会社に転籍　「キッズスタイル」事業部長（H14年7月～H19年7月）「オリジナルコンフィデンス」兼任編集長 令和2年7月　ライブ・エンタテインメント・ラボ客員研究員（現在に至る）

SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテイメント専門学校　授業シラバス

科目名	映像制作基礎			実務授業の有無	○
担当講師	多田歩花		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	コンサート・ライヴスタッフ／芸能マネージャーコース	

授業概要	映像クリエイターとして、社会に出た時に即戦力となるべく、機材や技術の基礎知識を1から勉強する。また、組織の一員として必要な要素や立ち振る舞い、社会に出てからの勉強の仕方などについても実践を用いて学んでいく。

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
2	自己紹介動画制作　企画　2人1組
3	自己紹介動画制作　撮影
4	自己紹介動画制作　編集
5	自己紹介動画制作　発表
6	YouTube動画制作　グループ決め　企画(vlog、企画もの、MVなど)
7	YouTube動画制作　撮影、編集
8	YouTube動画制作　撮影、編集□
9	YouTube動画制作　撮影、編集□
10	YouTube動画制作　撮影、編集□
11	YouTube動画制作　撮影、編集□
12	TikTokアカウント開設　動画制作　グループ決め　企画
13	TikTok動画制作　撮影、編集
14	TikTok動画制作　撮影、編集
15	TikTok動画制作　撮影、編集
16	TikTok動画制作　撮影、編集
17	TikTok動画制作　撮影、編集
18	動画分析
19	まとめ

教科書等	なし 授業形態／対面授業と遠隔授業の併用実施
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	映像制作会社、株式会社MAD PRODUCTIONにてカメラマン・クリエイター歴2年

SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテイメント専門学校　授業シラバス

科目名	デジタルマーケティング			実務授業の有無	○
担当講師	小野憲人		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	34	時間
対象学科	K-POPエンタテイメント科		対象コース	K-POPビジネスコース/オンラインK-POPビジネスコース	

授業概要	インターネット時代に音楽アーティストに関わるうえで、必要となる考え方、ツールの活用法、事例から学ぶ効果的なプロモーション方法などを学ぶ。 また、デジタル時代における最低限の音楽ビジネス知識、著作権の考え方などについても学ぶ。 また、Grand Concertに向けてのSNS運用を行いながら、当事者意識をもって実際のSNSの運用を考えていく。

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。マーケットの現状と、インターネット時代に考えなくてはならないこと。
2	音楽ストリーミングサービスについて。仕組みとビジネスの仕組み。ディストリビューターの役割について。
3	「知ってもらい、聴いてもらう」ためのアーティスト運営。ストリーミング再生を促すための取り組み。キャンペーン。
4	GW明け。振り返りと、アナリティクスツールの活用。
5	音楽サービスとしてのYouTube。
6	【インターネット時代の権利ビジネス】原盤権と著作権
7	【インターネット時代の権利ビジネス】楽曲をカバーしたいとき、どうすればよい？
8	【インターネット時代の権利ビジネス】楽曲をカバーしたいとき、どうすればよい？
9	前期授業の振り返り。中間試験。
10	前期授業の振り返りと、提案アルゴリズムに対する理解。PRE SAVE / PRE ADDの必要性。
11	UGCの重要性、誘発する仕掛け：CANVAS。Instagram Reels, YouTube Shorts ショート動画プラットフォームについて。
12	ニューリリースに向けてのスケジューリングと準備。プレイリストの活用。データからヒット作の取り組みを見る。
13	YouTubeケーススタディ。続けるためのコンテンツ、長時間見てもらうためのコンテンツ
14	インターネット広告について。
15	便利なまとめリンクの活用。SNS運用のお悩み相談。
16	授業内容の振り返り。ファンに対して丁寧に伝えることの大切さ。
17	Grand Concertに向けたSNS運用についてのワークショップ。
18	
19	

教科書等	なし 授業形態／対面授業 参考講座：IMCJ Independent Next 2023, YouTube Japan Creator Camp 2022, IMCJ New Standard Music Marketing 2022
成績評価	試験・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	タワーレコード（株）レーベル制作部、（株）onepeaceにおいて、音楽アーティストのA&Rと、楽曲のデジタルディストリビューション、SNS運用を経験。その後フリーランスとなり、レーベルやマネジメント事務所に対してSNSを活用した音楽アーティストのプロモーションのサポートに従事。 2021年より新潟で柳都アーティストファームにてRYUTistを運営。SHOW!、i-MEDIAの非常勤講師も担当

SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテイメント専門学校　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	中野和音/塩田美月		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	K-POPエンタテイメント科		対象コース	K-POPビジネスコース/オンラインK-POPビジネスコース	

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 授業形態／対面授業と遠隔授業の併用実施
成績評価	課題レポート提出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	

SHOW！国際音楽・ダンス・エンタテイメント専門学校　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	儀間鴻太		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	K-POPエンタテイメント科		対象コース	K-POPビジネスコース/オンラインK-POPビジネスコース	

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 授業形態／対面授業と遠隔授業の併用実施
成績評価	課題レポート提出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	