

●実務経験のある教員等による授業科目

総合エンタテイメント・大学科

映像デザインコース

	科目	1年	2年	3年	4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	51	51	51	51	必修	講義	○	204
	デビュー・就職実務Ⅰ	80				必修	講義		-
	デビュー・就職実務Ⅱ		53			必修	講義		-
	著作権		19			必修	講義		-
	PC実習	54				必修	講義		-
	選択授業	36	36	36	36	必修	講義		-
	異文化研究	20	20			必修	講義		-
	イベント制作実習A	141	126	126	126	必修	実習	○	519
	イベント制作実習B	283	288	288	288	必修	実習	○	1147
専門科目	デザイン実習Ⅰ	36				必修	実習		-
	デザイン実習Ⅱ		36			必修	実習		-
	映像デザイン実習	36	36			必修	実習	○	72
	映像制作	34	34			必修	実習	○	68
	映像音響実習	34	34			必修	実習	○	68
	動画制作実習/MA実習	34	34			必修	実習	○	68
	動画編集実習	34	34			必修	実習	○	68
	映像企画制作実習	34	34			必修	実習	○	68
	選択必修※「選択必修科目一覧表」参照			328	328	選択必修	科目による	科目による	-
									-
									-
									-
									-
合計	総授業時間数	907							
合計	総授業時間数		835						
合計	総授業時間数			829					
合計	総授業時間数				829				合計
卒業時最少時間		3400							2282

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	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	51 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

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・エンタテインメント企業の講師である。 (2022年度例) エイバックス・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、合同会社UNITY 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	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	80 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PPPを使用したの授業展開、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1章 コミュニケーション、敬語
8	第2編2章 コミュニケーション、敬語
9	第2編3章 ビジネス文書(社内・社外)、グラフ
10	第3編1章① 特別講師による講義・レポート提出
11	第3編1章② 特別講師による講義・レポート提出
12	第3編2～5章 社会人常識マナー検定対策、模擬試験・指導
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	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
17	第3編2級課題慶事のマナーなど① 特別講師による講義・レポート提出
18	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
19	就活セミナー、生活設計、模擬面接・指導
20	就活セミナー、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	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	x
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	53 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。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を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	<p>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。</p> <p>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。</p>
2	<p>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</p> <p>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</p>
3	<p>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</p> <p>就職志望:履歴書作成(基本的な作成/志望動機/自己PRなど)</p>
4	<p>アーティスト志望:プロフィールシートの提出</p> <p>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</p>
5	<p>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</p> <p>就職志望:履歴書・必要書類の添削フィードバック</p>
6	<p>アーティスト志望:①【活動報告書】の作成と提出</p> <p>就職志望:①【活動報告書】の作成と提出</p>
7	<p>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</p> <p>就職志望:①【活動報告書】を踏まえ個別ヒアリング面談</p>
8	<p>アーティスト志望:オーディション対策(自己PRの練習)</p> <p>就職志望:面接対策(自己PR、志望動機の練習)</p>
9	<p>アーティスト志望:個別面談・フィードバック</p> <p>就職志望:個別面談・フィードバック</p>
10	<p>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</p> <p>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</p>
11	「コミュニケーション検定」補講・検定
12	<p>アーティスト志望:②【活動報告書】の作成と提出</p> <p>就職志望:②【活動報告書】の作成と提出</p>
13	<p>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</p> <p>就職志望:②【活動報告書】を踏まえ個別ヒアリング面談</p>
14	<p>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</p> <p>就職志望:②面接対策(自己PR、志望動機の練習)</p>
15	<p>アーティスト志望:プロフィールシートの提出</p> <p>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)</p>
16	<p>アーティスト志望:③【活動報告書】の作成と提出</p> <p>就職志望:③【活動報告書】の作成と提出</p>
17	<p>アーティスト志望:③【活動報告書】を踏まえ個別ヒアリング面談</p> <p>就職志望:③【活動報告書】を踏まえ個別ヒアリング面談</p>
18	<p>アーティスト志望:プロフィールシートの提出</p> <p>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)</p>

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	梅川 洗平		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	19 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	54 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 授業形態／対面授業のみ実施</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	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	36 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	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・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	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	141 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(会場仕込み・サウンドチェック・場当たり 等)
13	本番日①(リハーサル・ゲネプロ・本番)
14	本番日②(リハーサル・ゲネプロ・本番)
15	フィードバック・反省会
16	
17	

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	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	283 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	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	126 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(会場仕込み・サウンドチェック・場当たり 等)
13	本番日①(リハーサル・ゲネプロ・本番)
14	本番日②(リハーサル・ゲネプロ・本番)
15	フィードバック・反省会
16	
17	

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	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	288 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	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	36
対象学科	K-POPエンタテインメント科		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・エンタテインメント専門学校 授業シラバス

科目名	Photoshop検定講座		実務授業の有無	○
担当講師	藤崎 哲弥		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	36 時間
対象学科			対象コース	

授業概要	Photoshop検定の対策講座。 前期では後期の問題集を解くための対策や基本的な使い方を覚えます。 実際にSNS等で見かけるコラージュ等の作品を通してより実践的に面白いツールであることを理解します。
------	--

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 Photoshopの紹介・SNS等での使用事例・UI・ショートカットなどの紹介
2	■猫コラージュを通して基本操作を学ぶ 画角の設定・色調補正・選択ツールの使い方などの基礎的な操作方法を覚える。
3	■猫コラージュを通して基本操作を学ぶ 画角の設定・色調補正・選択ツールの使い方などの基礎的な操作方法を覚える。
4	■猫コラージュ2を通して基本操作を学ぶ マスク・レイヤー・パスツールを理解する。
5	■猫コラージュ2を通して基本操作を学ぶ マスク・レイヤー・パスツールを理解する。
6	■ネットミームを通して、特殊効果ツールを理解する。 文字、図形等の作成・グラデーションツールを理解する
7	■教科書を通して改めて基本用語・出題の内容を理解する。 基本操作を覚えた上で教科書出題を解説していく。
8	■教科書を通して改めて基本用語・出題の内容を理解する。 基本操作を覚えた上で教科書出題を解説していく。
9	■教科書内の出題を解いてみる 基本操作を覚えた上で教科書出題に挑戦・不明箇所を解説する。
10	■実技・実践問題集part1 実技・実践問題へ挑戦。
11	■実技・実践問題集part1 回答解説
12	■実技・実践問題集part2 実技・実践問題へ挑戦。
13	■実技・実践問題集part2 回答解説
14	■休憩・名刺・コラージュ作品を作ってみる 自発的な制作を通して、問題集を解くだけでない実践的な制作・創作感を体感する。
15	■実技・実践問題集part3 実技・実践問題へ挑戦。
16	■実技・実践問題集part3 回答解説
17	■実技・実践問題集part4 実技・実践問題へ挑戦。
18	■実技・実践問題集part4 回答解説・全体のおさらい。

教科書等	Photoshop教科書・問題集 問題集冒頭ページなどに書かれている規定のフォントはダウンロードしておくこと。
成績評価	各作業進捗20%、授業態度および学習意欲80% 授業を重ねるごとにできることが増えていることが大事です。 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	ECサイト・WEBデザインの業務に3年従事。 個人でもコラージュ作品を制作してNFTなどを通した現代的な作品掲示をしている。

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	映像デザイン		実務授業の有無	○
担当講師	まがらかおり		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	36 時間
対象学科	映像デザイン科		対象コース	映像デザイン科

授業概要	映像制作の基礎スキルの習得。
------	----------------

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	1・2年:デザインとは何か 1年:自己紹介と自己分析(好みの映像を知る→得意分野に繋げる下準備) 2年:映像制作の基礎を知ったうえで、自分の得意分野を知る
2	1年:CGソフトを扱う上でのPCスペックについてと実際ソフトに触ってみる 2年:1年目の復習→トランスフォーム・カメラ・エフェクトを使って簡単なモーションCG
3	1年:CGソフトを扱う上でのPCスペックについてと実際ソフトに触ってみる 2年:1年目の復習→トランスフォーム・カメラ・エフェクトを使って簡単なモーションCG
4	1年:映像制作の基礎知識、タイムラインとキーフレームの関係性など 2年:ポートフォリオに入れる作品作成(作りたい作品の制作についての分析)
5	1年:映像制作の基礎知識、タイムラインとキーフレームの関係性など 2年:ポートフォリオに入れる作品作成(作りたい作品の制作についての分析)
6	1年:映像制作の基礎① 2年:ポートフォリオに入れる作品作成(できそうであればプロット作成)
7	1年:映像制作の基礎② 2年:ポートフォリオに入れる作品作成(できそうであればプロット作成)
8	1年:映像制作の応用① 2年:ポートフォリオに入れる作品作成(全体構成)
9	1年:映像制作の応用② 2年:ポートフォリオに入れる作品作成(全体構成)
10	1年:映像制作の応用②と実務作品制作(テクノスクールさまにプロジェクションマッピング) 2年:実務作品制作(テクノスクールさまにプロジェクションマッピング) ※テクノスクールさまプロジェクションマッピングは9月を予定
11	1年:映像制作の応用②と実務作品制作(テクノスクールさまにプロジェクションマッピング) 2年:実務作品制作(テクノスクールさまにプロジェクションマッピング) ※テクノスクールさまプロジェクションマッピングは9月を予定
12	1年:映像制作の基礎① 2年:ポートフォリオに入れる作品作成(できそうであればプロット作成)
13	1年:映像制作の基礎② 2年:ポートフォリオに入れる作品作成(できそうであればプロット作成)
14	1年:映像制作の応用① 2年:ポートフォリオに入れる作品作成(全体構成)
15	1年:映像制作の応用② 2年:ポートフォリオに入れる作品作成(全体構成)
16	1・2年:総集編
17	1・2年:総集編
18	1・2年:前期後期の総合授業

教科書等	なし(必要な場合はこちらで資料作成し、配布) 授業形態/対面授業と遠隔授業の併用実施 参考:ビデオサロン、プレーン
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	テレビ制作会社勤務 3年/ブライダルビデオ制作会社 1年/報道CG制作会社 5年 映像フリーランス 2年[映画制作:エディター・CG・背景美術/スポーツ・バラエティ番組制作:CG、コンポジット等] テレビディレクター 2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	映像制作		実務授業の有無	○
担当講師	石村剛(MAD PRODUCTION)		講義実施時期	前期・後期
対象学年	1・2	年	必修・選択	
対象学科	映像デザイン科		総授業時間	34 時間
			対象コース	

授業概要 映像撮影・編集の基礎を学び、サマーレビューの撮影で活躍出来る人材を育てる

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	各自自己紹介・映像制作の実情について・コミュニケーション・今後のプランについて 映像基礎実習(撮影・編集について)
2	映像基礎実習(撮影時のテクニック) 昨年度のサマレ・グラコンを参考に
3	映像基礎実習(撮影時のテクニック) 昨年度のサマレ・グラコンを参考に
4	映像基礎実習(撮影時のテクニック) 昨年度のサマレ・グラコンを参考に
5	映像基礎実習(スイッチャーのテクニック) 昨年度のサマレ・グラコンを参考に
6	映像基礎実習(スイッチャーのテクニック) 昨年度のサマレ・グラコンを参考に
7	映像基礎実習 機材準備について
8	サマーレビューに向けた役割決めと各役割の仕事内容について
9	昨年のサマーレビューの映像で振り返りを行ない、各自パートの動き・役割の確認
10	サマーレビュー撮影の振り返り(撮影時の反省等)
11	サマーレビュー撮影の振り返り(撮影時の反省等)
12	サマーレビュー撮影の振り返り(撮影時の反省等)
13	グランドコンサートの予習(昨年度の映像を参考に)
14	グランドコンサートの予習(昨年度の映像を参考に)
15	カメラ・ジンバルを使用して撮影テクニックを学ぶ①
16	カメラ・ジンバルを使用して撮影テクニックを学ぶ①
17	グランドコンサートに向けて役割決めとそれぞれの役割内容についての確認

教科書等	教科書は無し
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	映像制作会社MADPRODUCTION代表。映像制作会社代表(カメラマン歴20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	映像音響実習		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
			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	映像デザイン科		対象コース	

授業概要	音声収録に関する基礎知識を学ぶ
------	-----------------

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	基礎知識編:映像作品における「音声」とは？/「音」と「音声信号」の基礎知識
2	マイクの基礎知識/レベルメーターの種類と原理
3	ワイヤレス(電波)の基礎知識
4	実践編:インタビューを録る/フィールド録音
5	ナレーション収録と編集
6	イベント収録における音声バックアップの方法
7	Adobe Premiere Proで実践する音のバランスを整える作業
8	音量レベルの基準「ラウドネス」/映像作品の「声」を聴きやすくする
9	まとめ。学習したもののおさらいと補足。
10	音声収録実習:ガンマイク収録
11	音声収録実習:ピンマイク
12	音声収録実習:ナレーション
13	音声整音実習:音声を聞きやすくする調整。波形処理をノイズ処理
14	音声整音実習:音声を聞きやすくする調整。イコライザー調整、コンプレッサー。
15	音声整音実習:音声レベルとメーター調整
16	音声収録を主体としたショート作品づくり1。Adobe Premiere ProでMAをする
17	音声収録を主体としたショート作品づくり2。仕上げ～提出。

教科書等	ビデオグラファーのための音声収録&整音ハンドブック
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	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(パンダスタジオ新潟)13年 SKYFINDER合同会社 経営7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	動画制作実習/MA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
			必修・選択	必修
対象学年	1・2	年	総授業時間	34
対象学科	映像デザイン科		対象コース	時間

授業概要	映画やテレビ、動画での音響、サウンドデザインを学ぶ。
------	----------------------------

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。映画などを事例に映像におけるサウンドデザインとはを解説。
2	サウンドデザインの手順。目と耳を実践的に使ったサウンドデザインの基礎を学ぶ
3	サウンドデザインをクリエイティブに行うヒント。
4	音響学その1。音響の知覚について。
5	音響学その2。心身の能力と音の認知の関係からサウンドデザインのヒントを得る。
6	音楽の認知。音楽を最大に生かすために音楽の起源と仕組みを知る。
7	人の声について。セリフ以外の声にも非言語音声について知る。
8	音とストーリー。音楽や効果音を脚本に合わせて付けるには。
9	まとめ。学習したもののおさらいと補足。
10	サウンドデザイン実習1：脚本を読んで音を考察し、必要な音を考え、音のグループ分けをする。
11	サウンドデザイン実習2：サウンド・マップを考える。必要な音を用意する準備。
12	サウンドデザイン実習3：音楽を考える。音楽を用意する。
13	サウンドデザイン実習4：効果音と環境音を考える。効果音を用意する。(録る・探す)
14	サウンドデザイン実習5：セリフ、声を録る。
15	サウンドデザイン実習6：サウンドマップにもとづいて音の素材を並べる。プリミキシング。
16	サウンドデザイン実習7：最終ミックス
17	サウンドデザイン実習8：完成試写を行う

教科書等	Sound Design 映画を響かせる「音」のつくり方
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	フ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(パングスタジオ新潟)13年 SKYFINDER合同会社 経営7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	動画編集実習		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
			必修・選択	必修
対象学年	1・2	年	総授業時間	34
対象学科	映像デザイン科		対象コース	時間

授業概要 | DaVinci Resolveのオンライン講座を实践することにより編集作業の基礎を实践して学習する

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	動画の原理:なぜ動いて見えるのかなど動画の基礎知識
2	モンタージュ:演出を伴った映像編集について学ぶ
3	モンタージュ:編集の練習。練習課題をつかってモンタージュを考える
4	構図について:構図とイマジナリーラインについて学ぶ。
5	撮影実践:何を撮っておくべきか。つなげやすいカット割を学ぶ。
6	編集実践:編集の基礎。長さ、タイミング、場面転換、タブーなどを学ぶ。
7	キーイング:クロマキー合成について学ぶ
8	映像制作工程について:プリプロ・ポストプロなど映像制作工程について学ぶ。
9	DaVinci Resolve 18 入門講座 #1 動画編集の基礎
10	DaVinci Resolve 18 入門講座 #2 オーディオ、エフェクト、タイトル
11	DaVinci Resolve 18 入門講座 #3 プライマリーカラーコレクション
12	DaVinci Resolve 18 入門講座 #4 セカンダリーカラーコレクション
13	DaVinci Resolve 18 入門講座 #5 グレードの管理
14	DaVinci Resolve 18 入門講座 #6 最初に確認すべき設定と素材の管理
15	DaVinci Resolve 18 入門講座 #7 音声編集の基礎
16	DaVinci Resolve 18 入門講座 #8 合成の基礎
17	DaVinci Resolve 18 入門講座 #9 ファイルの書き出しとプロジェクトの管理

教科書等	DaVinci Resolve 18 入門講座(ブラックマジックデザイン)
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	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(ハンダスタジオ新潟)13年 SKYFINDER合同会社 経営7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	映像企画制作実習		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	34 時間
対象学科	映像デザイン科		対象コース	

授業概要	オープンキャンパス体験レッスンサポート、学校・外部イベントの撮影、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撮影・編集を実践を通して学習する。
------	---

授業計画	
回数	授業テーマ・授業内容・特記事項など
1	オープンキャンパス体験レッスンサポート、学校・外部イベントの撮影・編集を実践を通して学習する。
2	オープンキャンパス体験レッスンサポート、学校・外部イベントの撮影・編集を実践を通して学習する。 撮影機材の管理・メンテナンス
3	オープンキャンパス体験レッスンサポート、学校・外部イベントの撮影・編集を実践を通して学習する。
4	オープンキャンパス体験レッスンサポート、学校・外部イベントの撮影・編集を実践を通して学習する。 撮影機材の管理・メンテナンス
5	オープンキャンパス体験レッスンサポート、学校・外部イベントの撮影・編集を実践を通して学習する。
6	オープンキャンパス体験レッスンサポート、学校・外部イベントの撮影・編集を実践を通して学習する。 撮影機材の管理・メンテナンス
7	オープンキャンパス体験レッスンサポート、学校・外部イベントの撮影・編集を実践を通して学習する。
8	オープンキャンパス体験レッスンサポート、学校・外部イベントの撮影・編集を実践を通して学習する。 撮影機材の管理・メンテナンス
9	オープンキャンパス体験レッスンサポート、学校・外部イベントの撮影・編集を実践を通して学習する。
10	オープンキャンパス体験レッスンサポート、学校・外部イベントの撮影・編集を実践を通して学習する。 撮影機材の管理・メンテナンス
11	オープンキャンパス体験レッスンサポート、学校・外部イベントの撮影・編集を実践を通して学習する。
12	オープンキャンパス体験レッスンサポート、学校・外部イベントの撮影・編集を実践を通して学習する。 撮影機材の管理・メンテナンス
13	オープンキャンパス体験レッスンサポート、学校・外部イベントの撮影・編集を実践を通して学習する。
14	オープンキャンパス体験レッスンサポート、学校・外部イベントの撮影・編集を実践を通して学習する。 撮影機材の管理・メンテナンス
15	オープンキャンパス体験レッスンサポート、学校・外部イベントの撮影・編集を実践を通して学習する。
16	オープンキャンパス体験レッスンサポート、学校・外部イベントの撮影・編集を実践を通して学習する。 撮影機材の管理・メンテナンス
17	オープンキャンパス体験レッスンサポート、学校・外部イベントの撮影・編集を実践を通して学習する。

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	報告書の提出80%、実践および活動意欲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)