

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目			キャリア教育	
科目名	キャリア教育Ⅴ		担当教員名	山本 竜太
時間数	30	必修・選択	配当年次	3年次 前期
曜日・時限		選択	教室	703教室
授業の到達目標	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。			
授業の内容	※実務経験のある教員、知見を有する教員が、どのような授業を実施するのか、具体的に記載する 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。 【実務経験】大学卒業後、同大学研究室の助手として2年間勤務。その間、映画監督で脚本家の中島貞夫氏に師事し、映画の現場などを経験する。			
【実務経験】				
回数	授業形態	内容		
1	講義	ITリテラシーを理解し、IT環境に対応できるようになる。		
2	講義	守秘義務を理解し、守れるようになる。		
3	講義	デビューバンク等ビューツールの作成		
4	講義	舞台用語①		
5	講義	目標シート制作		
6	講義	個人サンプル制作について		
7	講義	スケジュール管理について		
8	講義	新人発掘プレゼンテーションガイダンス①		
9	講義	話し方・聞き方講座		
10	講義	PDCAサイクルについて		
11	講義	個人情報の取り扱いについて		
12	講義	デビューマップ制作		
13	講義	コンセンサスを取るためのワークショップ		
14		(ワークショップ)		
15		(ワークショップ)		
準備学習 時間外学習				
成績評価	1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	3. 課題 (100%)		
教材	教科書			
	参考書			

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目			キャリア教育	
科目名	キャリア教育VI		担当教員名	山本 竜太
時間数	30	必修・選択	配当年次	3年次 後期
曜日・時限		選択	教室	
授業の到達目標	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。			
授業の内容	※実務経験のある教員、知見を有する教員が、どのような授業を実施するのか、具体的に記載する 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。 【実務経験】大学卒業後、同大学研究室の助手として2年間勤務。その間、映画監督で脚本家の中島貞夫氏に師事し、映画の現場などを経験する。			
【実務経験】				
回数	授業形態	内容		
1	講義	新人発掘プレゼンテーションガイダンス②		
2	講義	新人発掘プレゼンテーションガイダンス③		
3	講義	舞台用語②		
4	講義	舞台用語③		
5	講義	顧客の考え方		
6	講義	報告・連絡・相談とおひたし		
7	講義	プレゼンツール作成について		
8	講義	社会人基礎力①主体性		
9	講義	社会人基礎力②働きかけ力		
10	講義	社会人基礎力③実行力		
11	講義	社会人基礎力④課題発見力		
12	講義	社会人基礎力⑤計画力		
13	講義	社会人基礎力⑥創造力		
14		(ワークショップ)		
15		(ワークショップ)		
準備学習 時間外学習				
成績評価	1. 実技試験(%) 2. 筆記試験(%) 3. 課題(%)	3.課題(100%)		
教材	教科書			
	参考書			

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目			パフォーマンス	
科目名	ゴスペル		担当教員名	池末 信
時間数	60	必修・選択	配当年次	3年次 前期
曜日・時限		選択	教室	EN431
授業の到達目標	「上記学習内容が自分にとってプラスに働く」「上記内容が自分自身を自由にさせる」「この学びの先に本物になれる」それらを体感し信じれること。			
授業の内容	※実務経験のある教員、知見を有する教員が、どのような授業を実施するのか、具体的に記載する			
	世界を代表するミュージシャンの多くが基盤に置く、ニグロスピリチュアル（黒人霊歌）のコンテンポラリーゴスペル（近代的なゴスペル）を中心に、オーセンティック（本格的）なゴスペルのサウンドを作る為の声、歌、グループ、リズム、パフォーマンス、表現、心その全てからグローバル基準で学ぶ。また、選択理論、NLP（神経言語プログラミング）、プレイフルラーニング・シンキング、GRIT、メディテーションなどのワークを実践し、学ぶ上での精神衛生を整えること、学ぶ上での環境を全員でデザインすること、仲間を思いやり相乗効果を高める最大のWIN-WINを仲間との関係に産むこと、ワクワクすることなどを学び得る。			
	【実務経験】 アメリカを代表するゴスペルアーティストRichard Hartley、グラミー賞3回受賞のDorinda Clark Coleが参画するNYゴスペルフェスティバルへ日本代表ディレクターとして共演、指揮とリードを担当し高い評価を受ける。			
回数	授業形態	内容		
1	演習	説明、NLPワーク、新曲2曲レクチャー		
2	演習	メディテーションワーク、2曲復習、新曲1曲		
3	演習	3曲復習、新曲1曲、1曲パフォーマンス		
4	演習	楽曲復習、パフォーマンスレクチャー		
5	演習	楽曲復習、パフォーマンスレクチャー		
6	演習	3曲新曲、選択理論ワーク		
7	演習	3曲復習、新曲1曲、クラス内パフォーマンス		
8	演習	3曲復習、新曲1曲、クラス内パフォーマンス		
9	演習	プレイフルワーク、楽曲復習		
10	演習	楽曲復習、新曲レクチャー		
11	演習	楽曲復習、新曲レクチャー		
12	演習	楽曲復習、ケイティワーク		
13	演習	新曲レクチャー		
14	演習	(ワークショップ)		
15	演習	(ワークショップ)		
準備学習 時間外学習	①週目は準備はなく、②週目以降は楽曲復習・学びの振り返り			
成績評価	1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	実技試験		
教材	教科書			
	参考書			

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目			パフォーマンス	
科目名	フィジカルトレーニング		担当教員名	山本尚希
時間数	60	必修・選択	配当年次	3年次 後期
曜日・時限		選択	教室	EN531/532
授業の到達目標	授業を通して、歌うため、ステージでパフォーマンスをするために必要な体力要素について学び、実践を通して基礎体力の向上を目指す。また、ステージ上で「美しく」見せるための姿勢や体について学ぶ。授業を通して意識の変化、身体作りのきっかけができる			
授業の内容	<p>※実務経験のある教員、知見を有する教員が、どのような授業を実施するのか、具体的に記載するトレーニング方法のみならず、疲労回復のためのケア方法や、栄養について、座学を交えながら実践していく。自宅で一人でもできる自重トレーニング、ストレッチを中心に、「どこを鍛えればどんな効果があるか」「ストレッチにはどんな方法があるのか」を理解し、実践できるようになる。</p> <p>【実務経験】 ゴスペルグループソウルマティックスのsingerとして活動し、k-popアーティスト、劇団四季の俳優を指導。ゴダイゴ・ペーチェ Chol・ももクロ、その他業界の方と共演。</p>			
回数	授業形態	内容		
1	演習	導入。授業内容に関して。		
2	演習	ウォーミングアップについて。効果、方法。		
3	演習	クールダウンについて。効果、方法。		
4	演習	トレーニング方法について。目的に応じたトレーニングの強度や頻度。		
5	演習	自重トレーニング①（上半身）		
6	演習	自重トレーニング②（下半身）		
7	演習	セルフケア①（ペアでマッサージ、ストレッチ）		
8	演習	セルフケア②（ストレッチポールを使ったケア）		
9	演習	栄養について。栄養学の基礎、日々の食事の見直し。		
10	演習	呼吸について。発声に必要な筋肉、トレーニング。		
11	演習	疲労回復について。自宅でできるもの、意識するべきこと。		
12	演習	夏休みのフィジカル計画。休み期間中、自宅等で行うものを計画する。		
13	演習	試験・振り返り		
14	演習	（ワークショップ）		
15	演習	（ワークショップ）		
準備学習 時間外学習	授業で学んだことを復習する。			
成績評価	1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	筆記試験70% 課題提出30%		
教材	教科書			
	参考書	プリント配布		

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目		パフォーマンス	
科目名	アンサンブル	担当教員名	千葉晃司
時間数	60 必修・選択	配当年次	3年次 前期
曜日・時限	選択	教室	EN631
授業の到達目標			
<p>色々なジャンルの課題曲が実際にどのように演奏されているのかを聞き取り、それを演奏出来るようになることを目的とし、実際のアンサンブルではサウンドメイキング、楽曲をコピーするだけでは無くオリジナリティも出しながらアドリブ力、パフォーマンス力、譜面を読む力も習得する。</p>			
<p>授業の内容 ※実務経験のある教員、知見を有する教員が、どのような授業を実施するのか、具体的に記載するアナライズ授業で、各課題曲の解釈の仕方、フレーズ、プラスα何か出来ることを講義、演習で学び、アンサンブル授業でそれらの実践を行う。</p> <p>【実務経験】 音楽学校卒業後からオリジナルバンドでの活動と、故 松澤浩明(EX.MAKE-UP)の下でアシスタント講師やアーティストサポートなどの仕事も始める。2006年からOSMにて講師として後進の育成にも携わっている。現在はオセロケッツのボーカリスト森山公一が率いる「森山公一the Sokai」での活動や「心屋仁之助バンド」を始め様々なアーティストのサポート、楽器メーカーのデモンストレーター、インストラクター、ライブイベントにて活躍している。ライブビデオあり。</p>			
回数	授業形態	内容	
1	演習	演習課題曲①アナライズ、及びアンサンブル	
2	演習	演習課題曲②アナライズ、及びアンサンブル	
3	演習	演習課題曲①、②アンサンブル	
4	演習	演習課題曲③アナライズ、及びアンサンブル	
5	演習	演習課題曲④アナライズ、及びアンサンブル	
6	演習	演習課題曲③、④アンサンブル	
7	演習	演習課題曲⑤アナライズ、及びアンサンブル	
8	演習	演習課題曲⑥アナライズ、及びアンサンブル	
9	演習	演習課題曲⑤、⑥アンサンブル	
10	演習	演習課題曲⑦アナライズ、及びアンサンブル	
11	演習	演習課題曲⑧アナライズ、及びアンサンブル	
12	演習	演習課題曲⑦、⑧アンサンブル	
13	演習	イベントに向け、総復習。	
14	演習	(ワークショップ)	
15	演習	(ワークショップ)	
準備学習 時間外学習	毎週アップされる課題曲をしっかりと聞いて、自分なりに分析しておくこと。		
成績評価	1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	授業内容100%	
教材	教科書		
	参考書	随時配布、譜面、音資料	

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目			パフォーマンス	
科目名	インストアンサンブル		担当教員名	岡本陽一
時間数	60	必修・選択	配当年次	3年次 後期
曜日・時限			教室	EN632
授業の到達目標				
<p>(1)課題曲を題材にして基本的なアンサンブル技術を養う。</p> <p>(2)コード進行に沿ったスケールを考えベースのフレーズを構築させる。</p> <p>(3)楽曲のアレンジを編曲しオリジナルな演奏を心がける。</p>				
<p>授業の内容 ※実務経験のある教員、知見を有する教員が、どのような授業を実施するのか、具体的に記載する</p> <p>2週ごとに課題曲を入れ替え、様々な音楽ジャンルに対応できる演奏技術を養う。ギター、ベース、ドラムとそれぞれにソロパートを割り振り、コード進行に適したオリジナルなフレーズを演奏する。学期末にはレコーディングスタジオを利用して各パートのレコーディングを予定。曲の構成やソロパートの割り振り、フレーズINGKキで各自で考え、作品を作る過程を体験する。</p> <p>【実務経験】大阪スクールオブミュージック専門学校卒業後、LosAngels Music Academyへ入学。2年間のプログラムを履修し卒業。2002年帰国後はOSMプロミュージシャン科ベースコースの講師に就任。その後東京へ拠点を移し様々なアーティストのツアーやレコーディングに参加。主なアーティスト:夏川りみ、Kiroro、DoAsInfinity、Hey!Say!JUMP、伊藤由奈</p>				
回数	授業形態	内容		
1	演習	ベースの基本フォームの確認。基礎演奏レベルチェック		
2	演習	8ビートリズムの演奏：課題曲「Why I sing the Blues」		
3	演習	8ビートリズムの演奏：課題曲「Why I sing the Blues」		
4	演習	8ビートリズムの演奏(2)：課題曲「Got to Be Real」		
5	演習	8ビートリズムの演奏(2)：課題曲「Got to Be Real」		
6	演習	16Beatのフレーズについて：課題曲「Stratus」		
7	演習	16Beatのフレーズについて：課題曲「Stratus」		
8	演習	シャッフル系リズムの演奏：課題曲「Freeway Jam」		
9	演習	シャッフル系リズムの演奏：課題曲「Freeway Jam」		
10	演習	シャッフル系リズムの演奏：課題曲「Cissy Strut」		
11	演習	シャッフル系リズムの演奏：課題曲「Cissy Strut」		
12	演習	レコーディング演習(1)		
13	演習	レコーディング演習(2)		
14	演習	(ワークショップ)		
15	演習	(ワークショップ)		
準備学習 時間外学習	課題曲の予習復習、キーとスケールの確認			
成績評価	1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	実技90% 課題10%		
教材	教科書			
	参考書	課題曲の譜面を配布 LAMusicAcademyの教材から資料を抜粋		

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目			パフォーマンス	
科目名	ファンデーションキーボード		担当教員名	元岡 衛
時間数	60	必修・選択	配当年次	3年次 前期
曜日・時限			教室	EN332
授業の到達目標				
予習、復習の習慣化。アドリブソロの組み立て。リズムの違いを理解する。				
授業の内容				
簡単なコードが弾けるようになることを目的とするが、音階（まずは長調＝メジャースケール）を理解することがよりコードを理解できることを伝えながら、コードを習得する。 【実務経験】4歳からクラシックピアノを習い始める。1989年に大阪スクールオブミュージック専門学校インストラクター科を卒業後、ピアノ講師を始める。2002年から現在に至るまでキーボード講師を続けながら関西を中心にライブ活動を行う。				
回数	授業形態	内容		
1	演習	メジャースケール (C) /コード (C、F、G7) と転回系の説明		
2	演習	メジャースケール (C) /コード (C、F、G7) とリズムトレーニング		
3	演習	メジャースケール (C) /コード (C、F、G7) を使って課題曲「茶色の小瓶」		
4	演習	メジャースケール (C) /コード (C、F、G7) を使って課題曲「北の国から」		
5	演習	前回同様		
6	演習	メジャースケール (C、G、D、A) /コード (C、F、G7、Dm、Am) を使って課題曲「踊るぼんぼり」		
7	演習	前回同様		
8	演習	メジャースケール (C、G、D、A、E) /コード (C、F、G、Am、B7) を使って課題曲「Let it be」		
9	演習	前回同様		
10	演習	メジャースケール (C、G、D、A、E、B) /コード (C、F、G、G7、Dm、Am、Bm、b7) を使って課題曲「Yesterday once more」		
11	演習	前回同様		
12	演習	メジャースケール (C、G、D、A、E、B、F) /課題曲は前回同様		
13	演習	試験・振り返り		
14	演習	(ワークショップ)		
15	演習	(ワークショップ)		
準備学習 時間外学習		復習として授業で習った内容を翌週も弾けるようにしておく。		
成績評価		1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	実技試験100%	
教材	教科書			
	参考書			

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目			コンポジション	
科目名	トラックメイクアドバンス1		担当教員名	横野 康平
時間数	60	必修・選択	配当年次	3年次 前期
曜日・時限		選択	教室	605・606・501
授業の到達目標				
ダンスミュージックのジャンルを分析、習得し各自の曲中で使えるようになる事が目標。				
授業の内容				
※実務経験のある教員、知見を有する教員が、どのような授業を実施するのか、具体的に記載する				
毎回ポイントとなるパートが虫食いになっていたり、制作範囲を指定されるので各自実習時に埋める、又は制作する。MaschineやPushも取り入れていくが台数に限りがあるのでその場合はグループワーク形式で授業を行う。				
【実務経験】10年以上現役でJ-pop K-popの作曲編曲活動を行なっている。講師活動は4年以上。				
回数	授業形態	内容		
1	演習	Maschineの概要説明Sampler内にある機能の紹介,Drum synthを使って常識にとられないDrumKitを作りビート作り。		
2	演習	MaschineのAudioのLoopModeの説明とアイデアの考案、 Note modeを使って直感的なトラックメイキングに挑戦。レイヤーテクニックの紹介。		
3	演習	Maschineでベースラインとメロディーの打ち込み。コードストローク。		
4	演習	Maschine内でアレンジを完成させる。Slice方法の紹介。		
5	演習	Maschineで作った素材の書き出し方、Ableton Linkでの同期方法、FXの使用例と作り方。Macroの設定方法。Automationの書き方		
6	演習	Ableton Liveの概要 session viewと arrangement viewの連動のさせかたを知る。いくつかLoopを作って展開を作ってみる		
7	演習	Ableton Liveの概要 session viewと arrangement viewの連動のさせかたを知る。いくつかLoopを作って展開を作ってみる		
8	演習	Ableton Live Launch機能の説明と習得 1 - Launch Modeを使ってサンプラーっぽく使ってみる		
9	演習	Ableton Live Launch機能の説明と習得 2 - Launch Modeを使ってランダムイズだけでフレーズを作ってみる。		
10	演習	Ableton Live内の"wabtable"の基本的な使い方からアフタータッチなどのMIDI control設定まで理解する。		
11	演習	MacroやMap機能またMaxForLiveなどを使ってエフェクターやシンセを拡張する術とAbletonのオートメーションを学ぶ。		
12	演習	Abletonでのクロスフェード機能を使ってDJMixやゲーム音楽家のシーン展開を作ってみる。(ステム差し替えなど) Ableton Liveに収録されているエフェクター10選		
13	演習	テストMaschineとLiveのみでdemo作り。		
14	演習	ワークショップ		
15	演習	ワークショップ		
準備学習 時間外学習		各ソフトウェアのオンラインマニュアルなどを読んでおく		
成績評価		1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	実技70% 筆記0% 課題30%	
教材	教科書	データ又は動画		
	参考書	データ又は動画		

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目			コンポジション	
科目名	トラックメイクアドバンス2	担当教員名	横野 康平	
時間数	60	必修・選択	配当年次	3年次 後期
曜日・時限		選択	教室	605・606・501
授業の到達目標				
ダンスミュージックのジャンルを分析、習得し各自の曲中で使えるようになる事が目標。				
授業の内容 ※実務経験のある教員、知見を有する教員が、どのような授業を実施するのか、具体的に記載する 毎回ポイントとなるパートが虫食いになっていたり、制作範囲を指定されるので各自実習時に埋める、又は制作する。MaschineやPushも取り入れていくが台数に限りがあるのでその場合はグループワーク形式で授業を行う。 【実務経験】10年以上現役でJ-pop K-popの作曲編曲活動を行なっている。講師活動は4年以上。				
回数	授業形態	内容		
1	演習	Electro House-ダンスミュージックの基本的考え、構成の習得		
2	演習	FutureHouse-用意した参考曲のコピーをまず出来るようになる		
3	演習	Complexro House-音色又はフレーズのカラーージュで楽曲を制作出来るようになる事		
4	演習	Drum&Bass-用意した参考曲のコピーをまず出来るようになる		
5	演習	DubStep-用意した参考曲のコピーをまず出来るようになる		
6	演習	DirtyTrap-用意した参考曲のコピーをまず出来るようになる		
7	演習	GlitchHop-スイングしたビートを作れるようになる		
8	演習	Future bass-切ないコード進行の分析を行った後Dropで使われている手法を習得する		
9	演習	Lofisound-LofiHipHopなどに使われる手法を習得し作品をつくってみる		
10	演習	ElectroSwing-BigBandSampleなどをサンプリングし説明を参考にし実際に作ってみる		
11	演習	ElectroJazz - Anomalieなどの楽曲を参考にシンセとジャズの融合を研究し混ぜれるようになる		
12	演習	ElectroJazz - FKJなどの楽曲を参考にシンセとジャズの融合を研究し混ぜれるようになる		
13	演習	1コーラステスト (約180分)		
14	演習	ワークショップ		
15	演習	ワークショップ		
準備学習 時間外学習	インターネット等で予習			
成績評価	1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	実技70% 筆記0% 課題30%		
教材	教科書	データ又は動画		
	参考書	データ又は動画		

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目			コンポジション	
科目名	作詞技法3		担当教員名	木下 智哉
時間数	60	必修・選択	配当年次	3年次 前期
曜日・時限		選択	教室	601
授業の到達目標				
制作スピードの向上、制作スキルの向上、柔軟な対応力の強化。				
授業の内容				
※実務経験のある教員、知見を有する教員が、どのような授業を実施するのか、具体的に記載する				
作詞の実践。様々な楽曲ジャンルの作詞の制作を行い、商業音楽制作における対応力を養う。				
【実務経験】作詞・作曲・編曲・サウンドプロデューサー／SCOOP MUSIC所属。／2000年、エレポップ三人組ユニット「epidemic」でポニーキャニオンからデビュー。				
5年に及ぶユニット活動休止後、作家として活動を開始。				
関西を拠点に作詞、作曲、プロデュース等を手がける。／浜崎あゆみ、中川翔子、V6、NEWS、HeySayJump、AAA等の数々のアーティストへの楽曲提供やアニメの音楽制作などを手がける。				
日程	授業形態	内容		
1	演習	授業概要／作詞課題.1／スピード作詞vol.1		
2	演習	課題.1の添削&掘り下げ／作詞課題.2／スピード作詞vol.2		
3	演習	課題.2の添削&掘り下げ		
4	演習	作詞課題.3／キャラの引き継ぎ作詞		
5	演習	課題.3の添削&掘り下げ		
6	演習	作詞課題.4／イメージ作詞		
7	演習	課題.4の添削&掘り下げ		
8	演習	作詞課題.5／世界観作詞		
9	演習	課題.5の添削&掘り下げ		
10	演習	作詞課題.6／アイドル作詞		
11	演習	課題.6の添削&掘り下げ		
12	演習	作詞課題.7／スピード作詞vol.3		
13	演習	課題.7の添削&掘り下げ		
14	演習	ワークショップ		
15	演習	ワークショップ		
準備学習 時間外学習		制作時間内に書き上がらなかった場合は、持ち帰っての制作あり。		
成績評価		1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	3. 課題100%	
教材	教科書	授業時に配布するプリント各種。		
	参考書	なし		

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目			コンポジション	
科目名	作曲技法3		担当教員名	小林 哲
時間数	60	必修・選択	配当年次	3年次 後期
曜日・時限		必修	教室	803
授業の到達目標	初級～中級コードワークの習得。自作曲への応用。			
授業の内容	<p>※実務経験のある教員、知見を有する教員が、どのような授業を実施するのか、具体的に記載する</p> <p>曲作りにダイレクトに活用、応用できるポピュラー音楽理論の習得。 (Minor Diatonic Chord Progression ~ Non Diatonic Chords ~ Tension)</p> <p>【実務経験】作編曲家。1998年のデビュー以降、ZARDをはじめビーイング系アーティストの編曲を数多く手がける。1999年より母校でもある大阪スクールオブミュージック専門学校にて作、編曲の講師を務め現在に至る。Steinberg 認定講師。</p>			
回数	授業形態	内容		
1	講義	Diatonic Chord Progression (Minor)の学習		
2	講義	楽曲コード進行分析 1/既存曲を分析し、効果的なDiatonic Chordの使い方を学ぶ		
3	講義	楽曲コード進行分析 2/既存曲を分析し、効果的なDiatonic Chordの使い方を学ぶ		
4	講義	裏コード、Secondary Dominant7th Chord の学習		
5	講義	Line Cliche、Major Key におけるSDmコードの学習		
6	講義	Bluesy 7th、偽終止の学習		
7	講義	特殊な偽終止、循環コードの学習		
8	講義	Tensionの学習		
9	講義	Tension Resolveの学習		
10	講義	変則的な解決、Low Inteval Limitの学習		
11	講義	Passing Diminishの学習		
12	講義	総復習		
13	講義	前期内容について、筆記試験		
14	演習	ワークショップ		
15	演習	ワークショップ		
準備学習 時間外学習	自曲のコードワークの見直し。			
成績評価	1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	2、筆記試験 100%		
教材	教科書	なし		
	参考書	なし		

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目			コンポジション	
科目名	Co-Writing 1		担当教員名	北野 正人
時間数	60	必修・選択	配当年次	3年次 後期
曜日・時限		選択	教室	301・903・606
授業の到達目標	アナログ機器を学ぶことによって、DAWがいかになアナログのシミュレートであるかを理解でき、物理的な音楽制作の仕組みを理解することを目的とする。音の原理を学び、飽和を理解し、音数に頼らない、よりプロとしての音楽制作ができることが目標。			
授業の内容	<p>※実務経験のある教員、知見を有する教員が、どのような授業を実施するのか、具体的に記載する</p> <p>ProToolsを使用。デジタルシミュレートと実機との違い。コンソールを使用したルーティングとDAWでのルーティングの統合。倍音やDelayを経ての音の変化。デジタル全盛の中、なぜ海外ではアナログ機器が再燃しているのか？上記仕組みを理解すれば、音の変化がないデジタルで、アナログのように使用できるようになる。</p> <p>【実務経験】 day after tomorrow(avex trax)のメンバーとして、第44回日本レコード大賞新人賞、第17回日本ゴールドディスク大賞ニュー・アーティスト・オブ・ザ・イヤー受賞、ベストヒット歌謡祭2004ゴールド・アーティスト賞を受賞、現在所属事務所は株式会社ハウフルス、レーベルはVapに在籍</p>			
回数	授業形態	内容		
1	演習	制作知識1(信号の流れ、音の方向性、周波数の理解する)		
2	演習	制作知識2(位相、イコライジング、レイヤー、周波数からの積み方を学ぶ)		
3	演習	センターラインの作り方1(様々な低域の作り方を学ぶ)		
4	演習	センターラインの作り方2(ワイドレンジでとらえたセンターラインを学ぶ)		
5	演習	機材知識1(605コンソール、コンプレッサーの使用法を学ぶ)		
6	演習	605コンソールを使用しているのトラッキング 各種プラグインの使い方を学ぶ		
7	演習	605コンソールを使用しているのトラッキング 各種プラグインの使い方を学ぶ		
8	演習	試験		
9	演習	試験		
10	演習	機材知識2(903studioの使用法)		
11	演習	機材知識3(AWS900を用いた、イコライジングやコンプを学ぶ)		
12	演習	機材知識4(データ作成方法、ボカールレコーディングを学ぶ)		
13	演習	AWS900を使用したトラッキングをする		
14	演習	ワークショップ		
15	演習	ワークショップ		
準備学習 時間外学習	各自、自分のセッションデータやパラデータを持参し、授業内で使用できるようにしておく 復習として授業で習ったデータ作成時の注意点等は持参のセッションに常に反映させておく			
成績評価	1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	1) 実技試験 100%		
教材	教科書			
	参考書			

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目			ステージ／イベント	
科目名	PAワークショップ		担当教員名	上林 隆
時間数	120	必修・選択	配当年次	3年次 前期
曜日・時限			教室	LS-1
授業の到達目標				
<p>リーダーシップを発揮し、計画性を持って、技術的、人間的に尊敬されるプロフェッショナルなサウンドエンジニアを目指す。 そして周り（照明スタッフ、アーティストなど）に気配りをしながらもコミュニケーションをとれること。 それから十分に安全面にお互い（全員）で注意して仕事をする事。</p>				
授業の内容				
<p>2週～3週かけてLS-1の説明をしてからスタートします。 アーティストをブッキングされた後にプランを考え、機材を決定した後、使用方法などをレクチャーします。 コラボレーションなので朝の打ち合わせから仕込み～チューニング～SC～リハーサル～本番～撤去 というタイムスケジュールに沿って授業を進めます。チューニングの前後に照明チームのシュートが入ります。 ただし、単純に本番まで行うのではなく、その週の議題を折り込み進めます。 出席者が多数の場合は2週に1度はMIX卓を操作していただきたい。</p> <p>【実務経験】 MSIにてコンサートオペレーターとして活躍。現在はフリーランスとして関西のイベント・コンサートを手掛ける。</p>				
回数	授業形態	内容		
1	演習	LS-1 / コラボレーション授業について、仕込み～バラシetc 年間目標立て Vo.1		
2	演習	LS-1 / コラボレーション授業について、仕込み～バラシetc 年間目標立て Vo.2		
3	演習	メインシステム(Vertec)について レベル設定とチューニング (Profile) Vo.1		
4	演習	メインシステム(Vertec)について レベル設定とチューニング (Profile) Vo.2		
5	演習	モニターシステム、レベル設定とチューニング (M7, 5DH, PS15) Vo.1		
6	演習	モニターシステム、レベル設定とチューニング (M7, 5DH, PS15) Vo.2		
7	演習	スムーズなサウンドチェックとリハーサル Vo.1		
8	演習	スムーズなサウンドチェックとリハーサル Vo.2		
9	演習	スムーズなサウンドチェックとリハーサル Vo.3		
10	演習	マイクロフォン / 楽器や音楽ジャンルによるマイク選定とアレンジ Vo.1		
11	演習	マイクロフォン / 楽器や音楽ジャンルによるマイク選定とアレンジ Vo.2		
12	演習	マイクロフォン / 楽器や音楽ジャンルによるマイク選定とアレンジ Vo.3		
13	演習	デジタル / Vertec Lake Smart の理解 Vo.1		
14	演習	デジタル / Vertec Lake Smart の理解 Vo.2		
15	演習	前期の総括 プランニングした事柄をタイムスケジュールに沿って行う		
準備学習 時間外学習	授業で使う機材の特性などを確認する			
成績評価	1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	試験による評価100%		
教材	教科書			
	参考書			

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目			ステージ/イベント	
科目名	PAワークショップ		担当教員名	上林 隆
時間数	120	必修・選択	配当年次	3年次 後期
曜日・時限			教室	LS-1
授業の到達目標	<p>リーダーシップを発揮し計画性を持って、技術力、人間的に尊敬されるプロフェッショナルなサウンドエンジニアに育成します。</p> <p>そして非常に大切なことですが周りに気配りしながら安全面に注意ができる人間になることができます！</p>			
授業の内容	<p>2週～3週かけてLS-1の説明をしてからスタートします。</p> <p>アーティストを迎えプランニングからスタートして照明スタッフとともにタイムスケジュールに沿っての仕込み、チューニング、サウンドチェック、リハーサル、そして本番までをスムーズに行う。</p> <p>そしていろんな問題に対してアーティストや照明スタッフとのコミュニケーションをしっかりととりながら解決する。</p> <p>ただし、単純に本番まで行うのではなく、その週の議題を折り込み進めます。</p> <p>出席者が多数の場合は2週に1度はMIX卓を操作していただきたい。</p> <p>【実務経験】</p> <p>MSIにてコンサートオペレーターとして活躍。現在はフリーランスとして関西のイベント・コンサートを手掛ける。</p>			
回数	授業形態	内容		
1	演習	前期の総括 Vo.1 プランニングした事柄をタイムスケジュールに沿って行う		
2	演習	前期の総括 Vo.2 プランニングした事柄をタイムスケジュールに沿って行う		
3	演習	Rev DDL COMP GATE など、プラグインについて Vo.1		
4	演習	Rev DDL COMP GATE など、プラグインについて Vo.2		
5	演習	ワイヤレスマイク (Vo) とイヤーマニターを使用してみる Vo.1		
6	演習	ワイヤレスマイク (Vo) とイヤーマニターを使用してみる Vo.2		
7	演習	楽器のチューニング Vo.1		
8	演習	楽器のチューニング Vo.2		
9	演習	初めての曲へのオペレート方法 Vo.1		
10	演習	初めての曲へのオペレート方法 Vo.2		
11	演習	We are OSM に向けて (プランニング方法) Vo.1 (2年間の総括)		
12	演習	We are OSM に向けて (学校内でのリハーサルの進め方) Vo.2 (2年間の総括)		
13	演習	We are OSM に向けて (本番に向けての心得) Vo.3 (2年間の総括)		
14	演習	(ワークショップ)		
15	演習	(ワークショップ)		
準備学習 時間外学習	学んだことをすぐイベントなどで試し、研修で参考にしてください。			
成績評価	1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	出席率 授業態度 リーダーシップ力 実技試験		
教材	教科書			
	参考書			

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目			ステージ/イベント	
科目名	LTベーシック1		担当教員名	吉岡 誠一
時間数	30	必修・選択	配当年次	3年次 前期
曜日・時限			教室	LS1
授業の到達目標	照明機材 調光卓の基本的な操作 オペレート技術の習得。			
授業の内容	<p>※実務経験のある教員、知見を有する教員が、どのような授業を実施するのか、具体的に記載する 舞台照明の基本的知識を講義・演習を行う。また、実地に基づき様々な機材を使用し照明実習を行う。</p> <p>【実務経験】 関東電機株式会社（現ハートス）入社。ホテル業務、舞台業務（宝塚歌劇団、劇団四季）、ファッションショー、コンサート、ダンス、イベント等担当。2018年8月退職。8月(株)ザ・シンフォニーホール勤務。チーフエンジニア（照明業務）担当。</p>			
回数	授業形態	内容		
1	演習	照明の仕事について 授業内容説明 前期目標設定 機材説明		
2	演習	機材説明 操作方法 種類と仕組みについて		
3	演習	機材説明 操作方法 種類と仕組みについて		
4	演習	仕込みの基本説明 調光操作卓の基本説明 実習		
5	演習	仕込み図の説明 カラーフィルター取扱い 種類 仕込み図を読み解く		
6	演習	調光操作卓の操作説明 照明機材による 表現方法		
7	演習	シュート棒 脚立による シュート方法 実習		
8	演習	PINSPOT 操作実習		
9	演習	現場での様々なトラブルを想定 対処方法実習		
10	演習	調光操作卓の操作説明 サブマスター エフェクト実習		
11	演習	調光操作卓の操作説明 Qシーン作成 自動演出 1		
12	演習	調光操作卓の操作説明 Qシーン作成 自動演出 2		
13	演習	PINSPOT 操作実習 1		
14	演習	PINSPOT 操作実習 2		
15	演習	PINSPOT 操作実習 3		
準備学習 時間外学習	前回で行った操作を次の授業までに繰り返し行う			
成績評価	1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	1.100%	授業に対する取り組み・理解力確認・総合評価60点以上合格	
教材	教科書			
	参考書			

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目			ステージ/イベント	
科目名	LTベーシック2		担当教員名	吉岡 誠一
時間数	30	必修・選択	配当年次	3年次
曜日・時限			教室	LS1
授業の到達目標	照明機材 調光卓の基本的な操作 オペレート技術の習得。			
授業の内容	<p>※実務経験のある教員、知見を有する教員が、どのような授業を実施するのか、具体的に記載する 舞台照明の基本的知識を講義・演習を行う。また、実地に基づき様々な機材を使用し照明実習を行う。</p> <p>【実務経験】 関東電機株式会社（現ハートス）入社。ホテル業務、舞台業務（宝塚歌劇団、劇団四季）、ファッションショー、コンサート、ダンス、イベント等担当。2018年8月退職。8月(株)ザ・シンフォニーホール勤務。チーフエンジニア（照明業務）担当。</p>			
回数	授業形態	内容		
1	演習	照明の仕事について 授業内容説明 前期目標設定 機材説明		
2	演習	機材説明 操作方法 種類と仕組みについて		
3	演習	機材説明 操作方法 種類と仕組みについて		
4	演習	仕込みの基本説明 調光操作卓の基本説明 実習		
5	演習	仕込み図の説明 カラーフィルター取扱い 種類 仕込み図を読み解く		
6	演習	調光操作卓の操作説明 照明機材による 表現方法		
7	演習	シュート棒 脚立による シュート方法 実習		
8	演習	PINSPOT 操作実習		
9	演習	現場での様々なトラブルを想定 対処方法実習		
10	演習	調光操作卓の操作説明 サブマスター エフェクト実習		
11	演習	調光操作卓の操作説明 Qシーン作成 自動演出 1		
12	演習	調光操作卓の操作説明 Qシーン作成 自動演出 2		
13	演習	PINSPOT 操作実習 1		
14	演習	PINSPOT 操作実習 2		
15	演習	PINSPOT 操作実習 3		
準備学習 時間外学習	前回で行った操作を次の授業までに繰り返し行う			
成績評価	1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	1.100%	授業に対する取り組み・理解力確認・総合評価60点以上合格	
教材	教科書			
	参考書			

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目			エンジニアリング	
科目名	REC制作3		担当教員名	北畑 俊明
時間数	120	必修・選択	配当年次	3年次 前期
曜日・時限		必修	教室	301・403
授業の到達目標	レコーディングエンジニアに求められる機材のオペレーション能力、音響的知識、音楽的センスを実習、研究、実験等で習得。			
授業の内容	<p>※実務経験のある教員、知見を有する教員が、どのような授業を実施するのか、具体的に記載する</p> <p>現代音楽の各代表楽器のパート別レコーディング方法、ミキシング方法の実践的研究。</p> <p>マイクアレンジメント、ミキシングテクニックの理論的解析と実際。</p> <p>【実務経験】大学卒業後、ドラマー、PAエンジニアの仕事につく。後にアルケミースタジオを設立。以後、レコーディングエンジニアを主に、レコーディングエンジニア、マスタリングエンジニア、PAエンジニア、ドラマーとして活動。</p>			
回数	授業形態	内容		
1	演習	セッションを始める前の準備、メンテナンス、動作確認、調整等について。		
2	演習	モニタースピーカー、モニター環境、デジタル/アナログ環境、リファレンスレベル、について。		
3	演習	波長、位相、音速、が録音に及ぼす影響。残響、距離感、定位、音像について。		
4	演習	モノ、ステレオ、マルチマイク、でのマイクアレンジの理論研究、実験実習。		
5	演習	ボーカルのレコーディング。マイクアレンジ、マイクの選択、機材選択、オペレーション方法について。		
6	演習	ライン楽器、ピックアップ等のレコーディング方法、研究、実験実習。		
7	演習	楽器用アンプのレコーディング研究。実験実習。		
8	演習	アコースティック楽器のレコーディングマイクアレンジの研究、実験実習。アコースティックギター		
9	演習	アコースティック楽器のレコーディングマイクアレンジの研究、実験実習。ピアノ		
10	演習	アコースティック楽器のレコーディングマイクアレンジの研究、実験実習。ドラム単体口		
11	演習	アコースティック楽器のレコーディングマイクアレンジの研究、実験実習。ドラムセット		
12	演習	実践的シグナルプロセッサー イコライザー/フィルターについて		
13	演習	実践的シグナルプロセッサー コンプレッサー/リミッターについて		
14	演習	(ワークショップ)		
15	演習	(ワークショップ)		
準備学習 時間外学習	題材となる楽曲を聴き、その曲のMIXバランスや音色などを解析したうえで授業に臨む			
成績評価	1. 実技試験(%) 2. 筆記試験(%) 3. 課題(%)	課題(100%)		
教材	教科書	音響設備マニュアル		
	参考書			

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目			エンジニアリング	
科目名	REC制作4		担当教員名	北畑 俊明
時間数	120	必修・選択	配当年次	3年次 後期
曜日・時限		必修	教室	301・403
授業の到達目標	レコーディングエンジニアに求められる機材のオペレーション能力、音響的知識、音楽的センスを実習、研究、実験等で習得。			
授業の内容	<p>※実務経験のある教員、知見を有する教員が、どのような授業を実施するのか、具体的に記載する</p> <p>現代音楽の各代表楽器のパート別レコーディング方法、ミキシング方法の実践的研究。</p> <p>マイクアレンジメント、ミキシングテクニックの理論的解析と実際。</p> <p>【実務経験】大学卒業後、ドラマー、PAエンジニアの仕事につく。後にアルケミースタジオを設立。以後、レコーディングエンジニアを主に、レコーディングエンジニア、マスタリングエンジニア、PAエンジニア、ドラマーとして活動。</p>			
回数	授業形態	内容		
1	演習	マルチマイクの優位性と問題点について		
2	演習	実際の録音での音質の変化の聞こえと分析		
3	演習	サウンドメイキングの為の機材研究（マイクロフォン）		
4	演習	サウンドメイキングの為の機材研究（空間系）		
5	演習	サウンドメイキングの為の機材研究（ダイナミクス系）		
6	演習	サウンドメイキングの為の機材研究（イコライザー系）		
7	演習	サウンドメイキングの為の機材研究（その他）		
8	演習	作品の仕上がりを想定したレコーディングセッション（録音）		
9	演習	作品の仕上がりを想定したレコーディングセッション（録音）		
10	演習	作品の仕上がりを想定したレコーディングセッション（ミックス）		
11	演習	作品の仕上がりを想定したレコーディングセッション（ミックス）		
12	演習	作品の仕上がりを想定したマスタリング（サウンドメイキング）		
13	演習	作品の仕上がりを想定したマスタリング		
14	演習	作品の仕上がりを想定したマスタリング		
15	演習	（ワークショップ）		
準備学習 時間外学習	題材となる楽曲を聴き、その曲のM Xバランスや音色などを解析したうえで授業に臨む			
成績評価	1. 実技試験（%） 2. 筆記試験（%） 3. 課題（%）	課題（100%）		
教材	教科書	音響設備マニュアル		
	参考書			

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目			エンジニアリング	
科目名	Pro Tools 3		担当教員名	福岡 直子
時間数	30	必修・選択	配当年次	3年次 前期
曜日・時限		必修	教室	501
授業の到達目標	Pro Toolsの基本操作の習得、コンピューターの基礎知識の習得			
授業の内容	<p>※実務経験のある教員、知見を有する教員が、どのような授業を実施するのか、具体的に記載する音楽制作における「DAW」。そのシステムで使用されるアプリケーションの一つである「Pro Tools」を中心に、付随する周辺機器、関連アプリケーション、コンピューターの知識、ファイル管理の基礎を習得。</p> <p>【実務経験】2000年大阪スクールオブミュージック専門学校を卒業後、VISTA STUDIOに2年勤務、2002年からアルケミースタジオに所属。サウンドエンジニアとして様々なアーティストのレコーディング、ミックス、マスタリングを手掛ける。</p>			
回数	授業形態	内容		
1	演習	DAW(Pro Tools、コンピューター、周辺機器)とは？、実習室の信号の流れについて学ぶ。		
2	演習	Pro Toolsのファイル(セッション)を作成、保存。必要な各種設定を学ぶ。		
3	演習	Pro Toolsのファイル(セッション)を開く。「ミックス」画面構成を学ぶ。		
4	演習	「編集」画面 編集モード、編集ツール、スマートツール、編集コマンド。音声データ編集実践		
5	演習	音声ファイル形式(応用)。セッションの保存(応用)を学ぶ。		
6	演習	遅延(レイテンシー)について(AD/DA、遅延補正)。DAWでの「録音」について学ぶ。		
7	演習	「ミックス」画面トラック構成、「編集」画面 オフラインオートメーションを学ぶ。		
8	演習	プラグイン、エクスポートの種類(オーディオ、MIDI)、バウンスを学ぶ。		
9	演習	課題のレコーディング、ミックス①		
10	演習	課題のレコーディング、ミックス②		
11	演習	課題のレコーディング、ミックス③		
12	演習	課題提出		
13	演習	前期総復習		
14	演習	ワークショップ		
15	演習	ワークショップ		
準備学習 時間外学習	毎回授業内容を復習して、次の授業に反映させる習慣を身につけましょう			
成績評価	1. 実技試験(%) 2. 筆記試験(%) 3. 課題(%)	3)課題 100%		
教材	教科書			
	参考書	音響設備マニュアルなど		

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目			エンジニアリング	
科目名	Pro Tools 4		担当教員名	福岡 直子
時間数	30	必修・選択	配当年次	3年次 後期
曜日・時限		必修	教室	501
授業の到達目標	状況に応じた、Pro Toolsの操作の応用力を身につける			
授業の内容	<p>※実務経験のある教員、知見を有する教員が、どのような授業を実施するのか、具体的に記載する音楽制作における「DAW」。そのシステムで使用されるアプリケーションの一つである「Pro Tools」を中心に、付随する周辺機器、関連アプリケーション、ファイル管理（マスターデータ、納品方法など）システム構築の概要を習得。</p> <p>【実務経験】2000年大阪スクールオブミュージック専門学校を卒業後、VISTA STUDIOに2年勤務、2002年からアルケミースタジオに所属。サウンドエンジニアとして様々なアーティストのレコーディング、ミックス、マスタリングを手掛ける。</p>			
回数	授業形態	内容		
1	演習	Pro Tools/エフェクト (Plug-in)、編集、実践 1		
2	演習	Pro Tools/エフェクト (Plug-in)、編集、実践 2		
3	演習	Pro Tools/エフェクト (Plug-in)、編集、実践 3		
4	演習	Pro Tools/エフェクト (Plug-in)、編集、実践 4		
5	演習	MIDI、インストゥルメントについて 1		
6	演習	MIDI、インストゥルメントについて 2		
7	演習	MIDI、インストゥルメントについて 3		
8	演習	課題制作		
9	演習	課題制作		
10	演習	課題制作		
11	演習	課題制作		
12	演習	課題提出		
13	演習	後期総復習		
14	演習	(ワークショップ)		
15	演習	(ワークショップ)		
準備学習 時間外学習	授業や個人的にPro Toolsを使用して疑問に思ったことをメモ。			
成績評価	1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	3)課題 100%		
教材	教科書			
	参考書	音響設備マニュアルなど		

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目			音楽ビジネス	
科目名	イベントデザイン3		担当教員名	深川・山之口・山田
単位数	120	必修・選択	配当年次	3年次 前期
曜日・時限			教室	701・702・703教室
授業の到達目標				
【明日への扉】を通じて制作の役割を理解し、イベントの企画立案～制作、本番までの流れを経験し理解する。企業課題の取り組み方を学び、イベント制作におけるビジネス実務の基礎を習得する。				
授業の内容				
※実務経験のある教員、知見を有する教員が、どのような授業を実施するのか、具体的に記載する				
【学園祭】と【明日への扉】実務時間として授業、授業内容の変化を行います。【学園祭】終了後は、【明日への扉】に特化し、プロモーション業務と制作業務の授業を行います。実際のイベントの初動作業から本番のイベント運営を行います。				
【実務経験】				
深川：プロダクション業務(マネジメント、CD制作等)、レコード会社セールス・プロモーター、コンサートプロモーター。山之口：プロダクションでのマネージメント、大型フェス・ファッションショーでの制作業務に従事。山田：イベント制作会社にて企画、制作、運営、営業を約7年従事。現在はフリーイベントディレクターとして活動中。				
回数	授業形態	内容		
1	演習	授業スケジュール、授業説明及びイベントの基礎知識の講義		
2	演習	社会貢献とは（イベントに関わる必要情報を理解し、知識を広げる）		
3	演習	役割と仕事内容について&イベントのPRアイデアをまとめる。		
4	演習	プレスト（チームで話し合いを行い、PRアイデアをまとめ、発表する。）		
5	演習	役割分担とチーム編成①（PRチームの編成と現場ポジションの役割を理解する。）		
6	演習	PRアイデア①実施計画へ立案（第一稿企画書作成を行う）		
7	演習	学園祭の実務		
8	演習	役割分担とチーム編成②（現場ポジションに関しての役割を再考し決定する）		
9	演習	PRアイデア②実施企画再考し（第二稿・最終稿の企画書作成を行う）		
10	演習	役割分担とチーム編成③（制作としての組織とイベント全体像での組織づくり）		
11	演習	PRアイデアを実施へ・ポジションごとに現状の把握と今後の計画を立てる。		
12	演習	【明日への扉】スケジュールリングおよび企画書作成		
13	演習	【明日への扉】運営マニュアル作成		
14	演習	ワークショップ		
15	演習	ワークショップ		
準備学習 時間外学習		関わるイベントの情報を収集、理解し、前週の課題を次週へ向けて仕上げる（書類の作成、チームミーティングなど）		
成績評価		1. 実技試験（%） 2. 筆記試験（%） 3. 課題（%）	1. 実技試験 70%（作成資料の仕上がりなどを考慮する） 2. 筆記試験 30%	
教材	教科書	適宜、必要資料を配布します。		
	参考書	//		

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目			音楽ビジネス	
科目名	イベントデザイン4		担当教員名	檜原・山之口・山田（睦）
時間数	120	必修・選択	配当年次	3年次 後期
曜日・時限			教室	701・702・703教室
授業の到達目標				
履修者全員で取り組むイベント【WeareOSM,DA,高等専修学校】についてを理解し、実際に関わるために必要なスキルを習得することを目指します。（書類制作、段取りの組み方などのスキルについて） イベントやライブが出来上がるまでの大きな流れと、難しさ、面白さを理解し、実際に企画、制作、運営ができるようになることを目指します。				
授業の内容				
イベント【WeareOSM,DA,高等専修学校】の制作過程に合わせて、その際に必要なスキルや情報を学ぶ講義と実務を行います。（制作過程において、授業内容の前後、変更、追加なども行う場合があります）				
【実務経験】 檜原：イベント関係全般（皇室行事・式典・音楽・販促・集客・管理等）の制作・進行・運営のあらゆるシーンに従事。山之口：プロダクションでのマネジメント、大型フェス・ファッションショーでの制作業務に従事。山田：イベント制作会社にて企画、制作、運営、営業を約7年従事。現在はフリーイベントディレクターとして活動中。				
回数	授業形態	内容		
1	演習	コンセプトミーティング		
2	演習	制作会議（組織図づくり）		
3	演習	制作会議(全体スケジュール)		
4	演習	制作会議（オーディション）		
5	演習	制作会議（リハーサルスケジュール）		
6	演習	WeareOSM公演内容の発表とチーム発表から組織作りと公演概要のまとめ。		
7	演習	チームごとに業務内容の確認と制作スケジュールの作成&プロモーション企画練り直し		
8	演習	チームごとに業務の振り分けや内容の確認。プロモーションは初動活動スタート。		
9	演習	チームごとに制作業務に関わる計画を考察。プロモーションは内容によりそれぞれの活動を行う。		
10	演習	チームごとに情報を集約し、打合せを行い必要資料を作成。プロモーションは引き続き活動。		
11	演習	制作会議（テクニカルミーティング）		
12	演習	制作会議（全体ミーティング）		
13	演習	本番にむけた最終ミーティング		
14	演習	WeareOSM/DA直前のため3コマとも実務へ		
15	演習	総括		
準備学習 時間外学習	関わるイベントの情報を収集、理解し、前週の課題を次週へ向けて仕上げる。そのために、書類の作成、チームミーティングなどを必要な準備を行ってください。			
成績評価	1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	1. 実技試験 70%（作成資料の仕上がりなどを考慮する） 2. 筆記試験 30%		
教材	教科書	適宜、必要資料の配布		
	参考書			

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目			音楽ビジネス	
科目名	コミュニケーションベーシック3		担当教員名	北林 圭
時間数	60	必修・選択	配当年次	3年次 前期
曜日・時限		選択	教室	801
授業の到達目標				
<p>コースの垣根を越えて分け隔てなく繋がりを形成し、新たな環境に自分が置かれた時の対処法・コミュニケーション能力を培う。 前期終盤には後期へ向けて、自分自身の前期の振り返りと、後期の目標をクラス全員の前で発表できるようになる。</p>				
<p>授業の内容 産業カウンセラー4年、委託でOSMで3年間授業を担当。 体感型ワークと自己を見つめる（自己受容）プリントワークを使用。 1対1での会話、1対多数での会話・主張を実践。人前で自分の考えや想いを伝える練習。 授業を通して、自分や周りのクラスメイトの新たな魅力を発見する。 ※学生の状況などで、予告なく授業内容を変更する場合がございます。 【実務経験】 産業カウンセラー4年、委託でOSMで3年間授業を担当。</p>				
回数	授業形態	内容		
1	演習	オリエンテーション/ファーストコミュニケーション実習・総当たりインタビュー		
2	演習	他者紹介・短時間でクラスメイトについて知る		
3	演習	傾聴・話の聞き方で印象の受け方・与え方を感じる (メラビアンの法則)		
4	演習	目標設定・短期から長期の目標を掲げ、何が必要かを認識する		
5	演習	捉え方・自分の事柄の考え方、捉え方の傾向を知る		
6	演習	捉え方・自分の事柄の考え方、捉え方の傾向を知る		
7	演習	ミニプレゼンテーション 適切なフィードバック		
8	演習	ミニプレゼンテーション 適切なフィードバック		
9	演習	ミニプレゼンテーション 適切なフィードバック		
10	演習	ミニプレゼンテーション 適切なフィードバック		
11	演習	ミニプレゼンテーション 適切なフィードバック		
12	演習	ミニプレゼンテーション 適切なフィードバック		
13	演習	ミニプレゼンテーション 適切なフィードバック		
14	演習	ミニプレゼンテーション 適切なフィードバック		
15	演習	後期の振り返りのプリント記入		
準備学習 時間外学習		プレゼンテーションの事前準備と原稿確認		
成績評価		1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	1. 実技 80% 2. 筆記 10% 3. 課題 10%	
教材	教科書			
	参考書			

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目			ESL	
科目名	専門留学Ⅰ		担当教員名	
時間数	120	必修・選択	配当年次	3年次 後期
曜日・時限		選択	教室	
授業の到達目標	コレクティブミュージックスクールもしくはエレクトロニックミュージックコレクティブにて3ヶ月から1年間の海外専門留学を通して、現地での専門技術、コミュニケーション技術、国際感覚を身につける。			
授業の内容	コレクティブミュージックスクールもしくはエレクトロニックミュージックコレクティブにて3ヶ月から1年間の海外専門留学。			
【実務経験】				
回数	授業形態	内容		
1	演習	専門留学		
2	演習	専門留学		
3	演習	専門留学		
4	演習	専門留学		
5	演習	専門留学		
6	演習	専門留学		
7	演習	専門留学		
8	演習	専門留学		
9	演習	専門留学		
10	演習	専門留学		
11	演習	専門留学		
12	演習	専門留学		
13	演習	専門留学		
14	演習	専門留学		
15	演習	専門留学		
準備学習 時間外学習				
成績評価	1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	1. 課題 100%		
教材	教科書			
	参考書			


スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目		パフォーマンスプロジェクト		
科目名	コーラスプロジェクト1	担当教員名	勝山 紀子/峯口 弥生	
時間数	120	必修・選択	配当年次	3年次 後期
曜日・時限		必修選択	教室	EN431
授業の到達目標				
<p>1: ショークワイア用にアレンジされた楽譜を使用することで音楽理論やソルフェージュ、音楽用語などの総合的な活用を理解実践する 2: 学生リーダー制を導入することで自身の得意分野を生かした相互協力の概念、調整能力を養いエンターテインメント業界で求められるコミュニケーションを実践する 3: それぞれの能力に応じた役回りでベストなパフォーマンスを行う 4: 外部出演の依頼に応える事の出来る音楽的な基礎体力を養う 5: 全ての過程を通して練習の重要性を理解し、全員が確かな成功体験を得る</p>				
授業の内容				
<p>※実務経験のある教員、知見を有する教員が、どのような授業を実施するのか、具体的に記載する</p> <p>実際の現場経験や業務内容を基に、現場で必要になるリアルなノウハウを伝えていきます。現場で必要になる専門的な音楽知識、技術を具体的に教材に盛り込むために当講義用にアレンジ（編曲）されたボーカル+コーラスの譜面を使用し、制作過程も含めて理解できるよう促します。それぞれに役回りを持たせ協力しながら練習や準備を行う中で、各学生の特徴を活かし全員が輝けるパフォーマンスを目指します。発表時に全員が達成感を得られるよう、実際の現場における本番までの過程を踏襲しながら学んでいきます。</p> <p>【実務経験】勝山先生：大阪芸術大学演奏学科声楽専攻卒業。在学中から、プロとしてスタジオミュージシャンの活動を開始。その後音楽制作に転向、現在、アーティストの歌唱指導（育成）やボーカルコーディネーター、コーラスアレンジなどで活動。東京をベースに「紅白歌合戦」「うたコン」（以上NHK）など音楽コーディネーターとして活動中。</p>				
回数	授業形態	内容		
1	演習	ショークワイア概観 履修学生のレベルチェック		
2	演習	課題曲の配布 パート分け リーダー決めと練習方針についてディスカッション		
3	演習	発声指導 パートリーダー決め パートミーティング 課題曲音取り練習		
4	演習	発声練習 学園祭楽曲練習 学園祭演出内容全体ディスカッション		
5	演習	発声練習 学園祭楽曲練習 学園祭演出内容全体ディスカッション		
6	演習	学園祭楽曲練習 学園祭詳細ミーティング		
7	演習	学園祭 本番に向けてのリハーサル		
8	演習	学園祭反省会+今後の練習計画についてディスカッション 課題曲の配布		
9	演習	発声練習 課題曲音取り練習 アンサンブル練習		
10	演習	練習状況についてミーティング 発声練習 課題曲アンサンブル練習		
11	演習	発声練習 課題曲アンサンブル練習 ステージングの検討		
12	演習	発声練習 課題曲振り渡し→アンサンブル練習		
13	演習	発声練習 課題曲ステージン付きアンサンブル練習		
14	演習	ワークショップ		
15	演習	ワークショップ		
準備学習 時間外学習	自主練習の計画と実践、参加状況管理 リーダー主催ミーティングと講師への報告、ライブラリアン（楽譜音源管理） 衣装管理、次回授業の準備物周知連絡ほか			
成績評価	1. 実技試験（%） 2. 筆記試験（%） 3. 課題（%）	実技100%		
教材	教科書	新規アレンジショークワイア用楽譜と仮録カラオケ 市販ショークワイア用楽譜と専用カラオケのセット		
	参考書	[子供のためのソルフェージュ]（音楽之友社）全巻 [全訳コールユングエン]（全音楽譜出版社）1～3巻 ※いずれも抜粋使用		


スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目		コンポジションプロジェクト	
科目名	楽曲提供3	担当教員名	木下 智哉
時間数	120	配当年次	3年次 後期
曜日・時限		教室	606
授業の到達目標 ProToolsの基本操作の習得。 マイクについての基礎知識の習得。 MIXダウンにおける手法の基礎知識の習得。 データ管理技術の向上。 Voディレクションを通しての制作過程の習得。 コミュニケーション能力向上。 シンセサイザーの基礎知識の習得。			
授業の内容 ※実務経験のある教員、知見を有する教員が、どのような授業を実施するのか、具体的に記載する 作曲、編曲をした後の段階、録音、録音時におけるディレクション、Audio編集、ミックスダウンといったオリジナル楽曲作成の為の行程を段階にわけ、実践し覚える。 Vo科とのコラボレーションを行い、オリジナル楽曲を制作する中で、スケジューリングやディレクションといったプロデュース能力の向上を計る。 【実務経験】 作詞・作曲・編曲・サウンドプロデューサー／SCOOP MUSIC所属。／2000年、エレポップ三人組ユニット「epidemic」でポニーキャニオンからデビュー。5年に及ぶユニット活動休止後、作家として活動を開始。関西を拠点に作詞、作曲、プロデュース等を手がける。／浜崎あゆみ、中川翔子、V6、NEWS、HeySayJump、AAA等の数々のアーティストへの楽曲提供やアーティストの音楽制作を手がける。			
回数	授業形態	内容	
1	演習	授業概要／ブースの使い方／PC基礎.1／学生作品試聴	
2	演習	PC基礎.2／デジタルオーディオ基礎／データ管理／ミキサー使用法	
3	演習	ProTools 基本操作／ウィンドウ、トラック各部の意味、環境設定／ショートカット／Audio編集.1 各ツールの使い方	
4	演習	Audio編集.2 サンプル素材を使っての楽曲作成(課題)	
5	演習	Audio編集.3 Mixからバウンスへの仕方／MP3への変換／課題提出	
6	演習	MIDI編集／内蔵ソフトシンセの使用法	
7	演習	マイクでの録音／プレイリストを使ったREC & EDIT	
8	演習	マイクについて／マイクの種類／リフレクションフィルターの使用／マイクの録り比べ	
9	演習	様々な楽器のマイキング／パーカッションの録音	
10	演習	AutoTuneの使い方／ピッチエディット	
11	演習	Audioインポート・エクスポート／Cubaseとの互換性／STEM制作／マルチ制作／トラックシート作成／楽曲を使ってのデータ送受信	
12	演習	Voディレクション概要／Voディレクションシミュレーション	
13	演習	Voディレクション用データ準備／デモのデータベース化	
14	演習	ワークショップ	
15	演習	ワークショップ	
準備学習 時間外学習		課題制作用に渡されたデータを整理し、授業外の時間で積極的に復習に使用する	
成績評価		1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	
		3. 課題100%	
教材	教科書	授業時に配布するプリント各種。	
	参考書	なし	

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目		ステージ/イベントプロジェクト		
科目名	配信番組制作1	担当教員名	藤田祐司	
時間数	120	必修・選択	配当年次	
曜日・時限		教室	3年次 後期	
授業の到達目標	<p>・企画書作成の基礎知識と作成能力の育成。プレゼンテーションテクニックの習得</p> <p>・Web配信番組制作を通して、TV番組の組み立て方と基礎知識を習得</p> <p>・カメラワーク、編集テクニックなど機材の基本操作術と、編集ソフト等の基礎的な使用方法の習得</p> <p>・チームでの制作実習を通して、各役割の仕事内容とチームプレイの重要性を習得</p>			
授業の内容	<p>※実務経験のある教員、知見を有する教員が、どのような授業を実施するのか、具体的に記載する</p> <p>ニッポン放送からスカパー局長を経て、番組・音楽制作の現場30年以上の実践の中で体感してきたこの業界は、近年、大きな変革期を向かえています。特に今後増々需要が高まるWeb配信はこの業界の大きなアイテムです。この授業では実際に番組制作現場で使われている映像中継システムを使い、学生たちの企画する番組を全世界に向けて配信します。発想をどのように企画し具現化していくか、そしてそれらを技術力でどう表現するか…。多くの人々に感動を届けるTVマンの世界を理論と感性で実践し、チームでのコミュニケーション能力を身に付けながら、これからの番組制作現場で必要とされる人材の育成を目指します。</p>			
回数	授業形態	内容		
1	演習	1年間の授業内容と目標 / 自己紹介 / TV番組制作の世界 (各役割紹介)		
2	演習	発想を具現化し、実現するためのツール【企画書の作成基礎】		
3	演習	実際の生放送の番組制作現場を見学【役割とチームプレイ】		
4	演習	機材に触れよう1 (放送カメラを使って撮影の基礎を学ぶ)		
5	演習	機材に触れよう2 (編集機材を使って編集の基礎を学ぶ)		
6	演習	ショートムービーの制作に挑戦! (チーム分けと「企画書」の作成)		
7	演習			
8	演習			(企画書に基づいた「撮影」)
9	演習			(「編集」によって作品の骨格を完成)
10	演習	(作品チェックと修正編集で作品完成)		
11	演習	(完成作品の「試写」により、問題点の整理と心構えの育成)		
12	演習	番組制作の役割と適合性を知る (ディレクター、カメラマン、編集マンの役割)		
13	演習	放送局の現場をユニークに描いたドラマの試写		
14	演習	放送局の現場をユニークに描いたドラマの試写		
15	演習	前期まとめ (後期のWeb配信番組制作に向けて) レポート課題		
準備学習 時間外学習	<p>日常の中で「サプライズ」と「感動」の仕掛けを想像し、番組制作において最重要である「演出」のテクニックを考察すること。</p>			
成績評価	<p>1. 実技試験 (%)</p> <p>2. 筆記試験 (%)</p> <p>3. 課題 (%)</p>	<p>1) 実技・チームワークの態度 50%</p> <p>2) 制作課題 50%</p>		
教材	教科書	実際にTV番組で使用した企画書・台本		
	参考書	実際に放送されたTV番組		

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目			エンジニアリングプロジェクト	
科目名	プロダクションワークショップ1		担当教員名	小林 哲/小松 寛史
時間数	120	必修・選択	配当年次	3年次 後期
曜日・時限		必修	教室	301・403
授業の到達目標				
<p>1.現場レベルで充分な対応を行えるディレクターの知識の習得、育成</p> <p>2.どの分野、どの現場でも必要なコミュニケーションの重要性の確認・確立。</p> <p>3.タイムスケジュール管理等の能力育成。</p>				
授業の内容				
<p>※実務経験のある教員、知見を有する教員が、どのような授業を実施するのか、具体的に記載する</p> <p>レコーディングスタジオでの作業を通じ、コミュニケーション、ビジネスマナー、サウンドメイク技術を学習する。</p> <p>□レコーディング作業に向けての準備</p> <p>【実務経験】 小松 寛史：株式会社テイクセブン所属。音源制作全般における業務を担当。作編曲をメインに企業へのCM・BGM・音効提供、アーティストへの楽曲提供、レコーディング業務を担当。倅田来未「Go Way!」収録アルバムがオリコン1位に。小林 哲：作編曲家。1998年のデビュー以降、ZARDをはじめビーイング系アーティストの編曲を数多く手がける。1999年より母校でもある大阪スクールオブミュージック専門学校にて作 編曲の講師を務め現在に至る。Steinberg 認定講師</p>				
日程	授業形態	内容		
1	演習	授業内の方針説明と確認。個別ヒアリングの実施。		
2	演習	学生内プロジェクトチームの結成、方向性の確定。		
3	演習	各チーム、楽曲のパートレコーディング（スタジオの予定によって調整）		
4	演習	各チーム、楽曲のパートレコーディング（スタジオの予定によって調整）		
5	演習	各チーム、楽曲のパートレコーディング（進捗によってミックス作業）		
6	演習	作曲試聴会用に音源まとめ		
7	演習	試聴会での反省点、取り組むべき点を精査しフォーカスを合わせたクオリティアップ・アドバイス		
8	演習	各チーム、楽曲のパートレコーディング（スタジオの予定によって調整）		
9	演習	各チーム、楽曲のパートレコーディング（スタジオの予定によって調整）		
10	演習	各チーム、楽曲のパートレコーディング（進捗によってミックス作業）		
11	演習	楽曲によっては、ドラムの録音、生演奏に差し替える等、  の質感向上を目指す。（アレンジ進捗確認など）		
12	演習	各チーム、各楽曲の進捗確認、相互フォロー。		
13	演習	前期を通じて得た情報・技術を再度見直し、フォロー&アドバイス		
14	演習	ワークショップ		
15	演習	ワークショップ		
準備学習 時間外学習	レコーディングで使用する機材（マイク・ケーブル等）のある程度の予備知識、エンジニアコースの学生とのやり取りを円滑にする為のリファレンス楽曲の準備。			
成績評価	1. 実技試験（%） 2. 筆記試験（%） 3. 課題（%）	1) 課題 100%		
教材	教科書			
	参考書			

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目		ミュージックビジネスプロジェクト	
科目名	TACプロジェクト3	担当教員名	堤福男
時間数	120	必修・選択	配当年次
曜日・時限		教室	3年次 後期
授業の到達目標	707		
授業の内容	<p>※実務経験のある教員、知見を有する教員が、どのような授業を実施するのか、具体的に記載する</p> <p>【1コマ目】チーム毎と個人の報告会、情報交換会を実施（スタッフ各自が1週間の発表をすることで、個々のコミュニケーションスキルを鍛え、就職面接などにも役立てる） 【2コマ目】産学連携でお世話になっているメディアプルポさんのイレギュラーで入ってくるテレビ番組収録や公開ライブの現場に参加するための講義、 【3コマ目】後期の目標であるイベント企画（7月29日）の課題に取り組みます。</p> <p>【実務経験】マネージャー業をはじめ、イベントのプロモーション、メディア制作等にも携わる。現在はそれらの業務に加え、後進の育成にもあたる。</p>		
回数	授業形態	内容	
1	演習	TACプロジェクトの産学連携の授業内容に関して	
2	演習	スケジュール管理や報告のまとめ方についての説明、レクチャー	
3	演習	イベントの企画（7月29日）立案のレクチャー	
4	演習	イベントに出演するアーティストを選定するためのオーディションをレクチャー	
5	演習	イベントプロモーションやSNSの活用法を学ぶためのレクチャー	
6	演習	フライヤーの制作、デザインのためのレクチャー	
7	演習	制作したフライヤーなど、販促物の配布を行う宣伝活動を実施	
8	演習	イベントに必要な資料（タイムテーブル、セット図など）の作成をレクチャー	
9	演習	樋口宗孝がん研究基金代表（柳澤様）特別講義	
10	演習	マネジメントについての知識を学ぶためのレクチャー	
11	演習	7月29日のイベントの準備を実施	
12	演習	後期のイベントの企画（10月25日）立案のレクチャー	
13	演習	9月6日のテレビ収録現場の準備やレクチャー	
14	演習	イベントに出演するアーティストを選定するためのオーディションを実施	
15	演習	イベント（10月25日）のプロモーションの実施	
準備学習 時間外学習	イレギュラーで入ってくるテレビ収録やイベント現場対応、ならびに企業様への対応に向けた準備を日々おこなっていく		
成績評価	1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	1.実技100%	
教材	教科書	適時、必要資料を配布します。	
	参考書	適時、必要資料を配布します。	

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目		メディアビジネスプロジェクト	
科目名	TV照明1	担当教員名	中西正人
時間数	120	必修・選択	配当年次
曜日・時限		教室	3年次 後期
授業の到達目標	前期は、テレビ照明の基礎を学び、舞台照明との違いを明確に理解する。目指す方向性をを自分の中に捉えるように成長し、現場での理解力とスタッフのコミュニケーションの向上。		
授業の内容	教科書を用いた講義と、カメラ・モニター・照明機材を扱い演習・テレビ局の見学 【実務経験】 株式会社キレイ代表。サンテレビでの勤務を経て独立。		
回数	授業形態	内容	
1	演習	テレビ照明の特徴と技法	
2	演習	基本照明の実習	
3	演習	スタジオ機構・設備、安全対策	
4	演習	音楽照明Ⅰ	
5	演習	読賣テレビ局の見学	
6	演習	まとめ・試験	
7	演習	ロケーション照明 室内編	
8	演習	ドラマ照明	
9	演習	CM照明	
10	演習	CM照明	
11	演習	ロケーション照明 屋外編	
12	演習	ロケーション照明 屋外編	
13	演習	音楽照明Ⅱ	
14	演習	音楽照明Ⅲ	
15	演習	ロケーション照明 屋外・屋内の対応	
準備学習 時間外学習	舞台・テレビジョン照明 基礎編 テレビスタジオの機構と スタジオ設備・テレビ照明の特徴と技法・テレビにおける照明の仕事		
成績評価	1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	試験 60%・授業態度 20%・出席率 20%	
教材	教科書	・舞台・テレビジョン照明[基礎編][技能編][知識編],映像照明	
	参考書	日本照明家協会雑誌・(株)キレイの現場写真	

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目			マネージメント	
科目名	明日への扉Ⅰ		担当教員名	澤田真一
時間数	150	必修	配当年次	3年次 前期
曜日・時限			教室	LS-1
授業の到達目標	「明日への扉」を行うにあたり、必要な音響知識・ミュージカルの内容の把握・キャストとのコミュニケーションの習得			
授業の内容	※実務経験のある教員、知見を有する教員が、どのような授業を実施するのか、具体的に記載する 「明日への扉」を行うチームの構築。 即応性のある知識と技術の習得を図ります。			
回数	授業形態	内容		
1	演習	イントロダクション（ミュージカルとは、関わる目的など）		
2	演習	ビデオにて鑑賞、解説。		
3	演習	台本読み合わせ		
4	演習	音響チームのポジションの説明（それぞれの任務内容）		
5	演習	ワイヤレスマイクとは、キャストへの取り付け、WLオペとは		
6	演習	SEチームの作業内容（機器の説明・操作について）		
7	演習	バンドオペの作業内容（機器の説明・操作について）		
8	演習	ステージにおける作業内容（機器の説明・操作について）		
9	演習	グループ分け・分科会		
10	演習	各グループに分かれてのセットアップ-1		
11	演習	各グループに分かれてのセットアップ-2		
12	演習	トータルシステムのセットアップ-1		
13	演習	トータルシステムのセットアップ-2		
14	演習	ワークショップ-3（舞台機構技術検定について 模擬テスト）		
15	演習	ワークショップ-4（総括）		
準備学習 時間外学習				
成績評価	1. 実技試験（%） 2. 筆記試験（%） 3. 課題（%）	1. 実技試験（80%）公演本番を評価 3. 課題（20%）公演後のレポート提出		
教材	教科書			
	参考書			

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目			マネジメント	
科目名	進級制作		担当教員名	水島 秀樹
時間数	150	必修・選択	配当年次	3年次 後期
曜日・時限		必修	教室	LS1
授業の到達目標	コンサート、ライブ、イベント全般通じてアーティスト、ゲストが楽しめる空間の構築。 ノークレームを目指す			
授業の内容	<p>イベントコンセプトの共有等ミーティングから、制作についての実務を行い、当日までのスケジュールを作成する。コンセプト、テーマを理解し、クライアントの要望に応えられる内容を制作し、他学科の学生と共有していく。</p> <p>【実務経験】1990年大阪スクールオブミュージック専門学校卒業。その後東宝芸能と契約、各テーマパーク等でダンサーとして活動、バンドとしても活動を行い1998年CDデビュー。2001年より東京スクールオブミュージックにてヴォーカルコース、企画コースを担当。</p>			
回数	授業形態	内容		
1	演習	コンセプトミーティング		
2	演習	各演目リーダー顔合わせ		
3	演習	第1回テクニカル、運営ミーティング		
4	演習	リハーサル見学&各演目とのコンセプトミーティング		
5	演習	テクニカルリハーサル		
6	演習	第2回テクニカル、運営ミーティング		
7	演習	クオリティチェックサポート		
8	演習	演出ミーティング		
9	演習	演出ミーティング&テクニカルミーティング		
10	演習	全体リハーサル		
11	演習	最終テクニカル、運営ミーティング		
12	演習	全体リハーサル		
13	演習	現場全体リハーサル		
14	演習	本番		
15	演習	振り返り		
準備学習 時間外学習	多くのアーティストのライブ映像をみておく			
成績評価	1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	実技課題100%		
教材	教科書			
	参考書			

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目		プロデュース	
科目名	舞台制作1	担当教員名	水戸 裕
時間数	150	必修・選択	配当年次
曜日・時限		必修	教室
授業の到達目標	舞台工房		
授業の内容	<p>※実務経験のある教員、知見を有する教員が、どのような授業を実施するのか、具体的に記載する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・基礎実習を通して美術製作・進行・資料作りなどの知識と感覚を身に着ける ・ミュージカル「明日への扉」の成功を前期最終課題とし、各イベントの本番を成功させる事を目標とする ・2年生としてより深く考察し、協力し合い、リーダーシップを発揮できるようにする 		
回数	授業形態	内容	
1	演習	舞台の基礎知識①～ガイダンス・舞台全般知識・入学式の進行と美術を確認する	
2	演習	舞台の基礎知識②～舞台機構・舞台名称などの舞台知識	
3	演習	舞台の基礎知識③～寸法、図面、タイムスケジュール	
4	演習	舞台の基礎知識④～木工製作、木材知識、工具知識	
5	演習	基礎製作Ⅰ①～学園祭対応製作、木工作品製作	
6	演習	基礎製作Ⅰ②～学園祭対応製作、木工作品製作	
7	演習	基礎製作Ⅰ③～学園祭対応製作、木工作品製作	
8	演習	図面製作基礎知識①～製図とは何か、手書き製作する	
9	演習	図面製作基礎知識②～CADソフト実習	
10	演習	図面製作基礎知識③～CADソフト実習	
11	演習	「明日への扉」対応実習①～全体概要、解説	
12	演習	「明日への扉」対応実習②～図面、スケジュール、進行表	
13	演習	「明日への扉」対応実習③～小道具製作、進行確認	
14	演習	ミュージカル「明日への扉」ホール本番対応、応用実習	
15	演習	ミュージカル「明日への扉」ホール本番対応、応用実習	
準備学習 時間外学習	・継続して繰り返し行う事が大切である。デザインや製作の課題を提出する事で次の時間につなげる事ができる		
成績評価	1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	・製作課題を終了する事で実技試験を実施する事にする ・取り組み姿勢、取り組み結果にて総合評価	
教材	教科書		
	参考書		

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目			プロデュース	
科目名	舞台制作2		担当教員名	水戸 裕
時間数	150	必修・選択	配当年次	3年次 後期
曜日・時限		必修	教室	舞台工房
授業の到達目標	<p>舞台のあらゆる技術と知識は、繰り返し実習する事で身に着ける事ができる事を体得する。また、プロとしてのあらゆる方法や理屈を身に着けるためには、道理を深く考える必要がある事を促す。それらを教室で行う基礎技術と理論に加え、授業内実習、校内イベント等で美術製作・進行・資料作りを繰り返し経験させる。我々スタッフの仕事は本番をやり遂げる事である。本番を体験しなければ理解できない事が数多くある。本番を体験する事は、応用力を身に着ける事になる。校内イベントを含め、数多く本番体験をする事で即戦力性を高めさせる。後期の最後に色々な外部ホールで行われる「卒業進級制作」は、2年間の集約されたものとなり、総括になる。</p>			
授業の内容	<p>※実務経験のある教員、知見を有する教員が、どのような授業を実施するのか、具体的に記載する</p> <ul style="list-style-type: none"> ・基礎実習を通して美術製作・進行・資料作りなどの知識と感覚を身に着ける ・「卒業進級制作」の成功を後期最終課題とし、あらゆるイベントの本番を成功させる事を目標とする ・2年生としてより深く考察し、協力し合い、リーダーシップを発揮できるようにする 			
回数	授業形態	内容		
1	演習	基礎製作Ⅱ①～小道具製作（発泡スチロール造形）		
2	演習	基礎製作Ⅱ②～小道具製作（発泡スチロール造形）		
3	演習	基礎製作Ⅱ③～小道具製作（発泡スチロール造形）		
4	演習	基礎製作Ⅱ④～小道具製作（発泡スチロール造形）		
5	演習	基礎製作Ⅱ⑤～小道具製作（発泡スチロール造形）		
6	演習	基礎製作Ⅱ⑥～小道具製作（発泡スチロール造形）		
7	演習	基礎製作Ⅱ⑦～小道具製作（発泡スチロール造形）		
8	演習	基礎製作Ⅱ⑧～小道具製作（発泡スチロール造形）		
9	演習	基礎製作Ⅱ⑨～小道具製作（発泡スチロール造形）		
10	演習	応用製作①～We are対応製作、応用作品製作		
11	演習	応用製作②～We are対応製作、応用作品製作		
12	演習	応用製作③～We are対応製作、応用作品製作		
13	演習	応用製作④～We are対応製作、応用作品製作		
14	演習	We are OSM!/DA!「卒業進級制作展」ホール本番、応用実習		
15	演習	We are OSM!/DA!「卒業進級制作展」ホール本番、応用実習		
準備学習 時間外学習	<ul style="list-style-type: none"> ・継続して繰り返し行う事が大切である。デザインや製作の課題を提出する事で次の時間につなげる事ができる 			
成績評価	1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	<ul style="list-style-type: none"> ・製作課題を終了する事で実技試験を実施する事にする ・取り組み姿勢、取り組み結果にて総合評価 		
教材	教科書			
	参考書			

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目		インターンシップ	
科目名	インターンシップ1	担当教員名	水島 秀樹
時間数	300	必修・選択	配当年次
曜日・時限		教室	3年次 後期
授業の到達目標	現場での実務を通して、職業人としての身構え・気構え・心構えを習得する。		
授業の内容	<p>業界の一員として、実務を経験する。社会人基礎力を身に着ける。</p> <p>研修日誌記入を通して、実務報告をする。</p> <p>【実務経験】 1990年大阪スクールオブミュージック専門学校卒業。その後東宝芸能と契約、各テーマパーク等でダンサーとして活動、バンドとしても活動を行い1998年CDデビュー。2001年より東京スクールオブミュージックにてヴォーカルコース、企画コースを担当。</p>		
日程	授業形態	内容	
1	演習	研修ガイダンス（研修届、研修日誌の記入について）	
2	演習	履歴書の記入	
3	演習	面接練習	
4	演習	職場でのマナー、報告連絡相談	
5	演習	業界研修1	
6	演習	業界研修2	
7	演習	業界研修3	
8	演習	業界研修4	
9	演習	業界研修5	
10	演習	業界研修6	
11	演習	業界研修7	
12	演習	業界研修8	
13	演習	業界研修9	
14	演習	業界研修10	
15	演習	振り返り・レポート提出	
準備学習 時間外学習	ビジネスマナーの予習、研修日誌を記入し業務態度を振り返る		
成績評価	1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	実技課題100%	
教材	教科書		
	参考書		

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目		アントレプレナー実践	
科目名	アントレプレナー実践Ⅰ	担当教員名	
時間数	150	必修・選択	配当年次
曜日・時限		教室	3年次 前期
授業の到達目標	専門性を持った学生に対するアイデアの創出やビジネスモデルの構築を中心としたプログラムを実施することにより、将来の産業構造の変革を起こす意欲を持つようになることを目標にする		
授業の内容	※実務経験のある教員、知見を有する教員が、どのような授業を実施するのか、具体的に記載する 起業の仕組みを理解し、アントレプレナーに必要な知識を実践的に学ぶ		
回数	授業形態	内容	
1	演習	アントレプレナーとは～起業の仕組みと必要なもの～	
2	演習	「ヒト・モノ・カネ」の3大経営資源を理解する	
3	演習	なぜ起業するのか「目的」を明確にする	
4	演習	「ビジョン」と「ターゲット」を絞り込む	
5	演習	ビジネスモデルを考える～顧客セグメント・提供価値・キーマークティビティ～	
6	演習	資金調達の方法を知る～国や自治体の融資制度／支援制度～	
7	演習	資金調達の方法を知る～クラウドファンディングとベンチャー・キャピタル～	
8	演習	起業方法と手続き	
9	演習	お金の知識～管理会計の基礎知識～	
10	演習	お金の知識～決算書の読み方～	
11	演習	お金の知識～資金計画の立て方（事業計画書の作成）～	
12	演習	お金の知識～確定申告の手続き～	
13	演習	筆記試験	
14	演習	ワークショップ	
15	演習	ワークショップ	
準備学習 時間外学習	・知識だけではなく、それを実行に移すための理解を定着させるための復習を行う		
成績評価	1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	筆記試験 100%	
教材	教科書		
	参考書		

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目		アントレプレナー実践	
科目名	アントレプレナー実践Ⅱ	担当教員名	
時間数	150	必修・選択	配当年次
曜日・時限		教室	3年次 後期
授業の到達目標	専門性を持った学生に対するアイディアの創出やビジネスモデルの構築を中心としたプログラムを実施することにより、将来の産業構造の変革を起こす意欲を持つようになることを目標にする。		
授業の内容	※実務経験のある教員、知見を有する教員が、どのような授業を実施するのか、具体的に記載する 起業するための事業計画書の基盤となるビジネスモデルキャンパスの使い方を理解し、作成できるようになる		
回数	授業形態	内容	
1	演習	マーケティング①～マーケティングの基本4P～	
2	演習	マーケティング②～3C分析～	
3	演習	マーケティング③～マーケティングプロセス（5つのプロセス）～	
4	演習	マーケティング④～起業家のブランディング～	
5	演習	ビジネスモデルキャンパスとは	
6	演習	ビジネスモデルキャンパスを作成する①～3つのプロセスを知る～	
7	演習	ビジネスモデルキャンパスを作成する②～個人ワーク～	
8	演習	ビジネスモデルキャンパスを作成する③～個人ワーク～	
9	演習	ビジネスモデルキャンパスを作成する④～個人ワーク～	
10	演習	ビジネスモデルキャンパスを作成する⑤～個人ワーク～	
11	演習	ビジネスモデルキャンパスを作成する⑥～個人ワークのプレゼンテーション～	
12	演習	ビジネスモデルキャンパスを作成する⑨～3段階の使い方～	
13	演習	筆記試験と総括	
14	演習	ワークショップ	
15	演習	ワークショップ	
準備学習 時間外学習	・知識だけではなく、それを実行に移すための理解を定着させるための復習を行う		
成績評価	1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	筆記試験 50% 課題 50%	
教材	教科書		
	参考書		

スーパーeエンターテイメント科シラバス

授業科目		専門留学	
科目名	専門留学Ⅰ		担当教員名
時間数	300	必修・選択	配当年次
曜日・時限		選択	教室
授業の到達目標 姉妹校のザコレクティブスクールオブミュージックおよびエレクトロニックミュージック・コレクティブ（EMC）での3ヶ月から1年間の海外専門留学を通して、現地での専門技術、コミュニケーション技術、国際感覚を身につける。			
授業の内容 姉妹校のザコレクティブスクールオブミュージックおよびエレクトロニックミュージック・コレクティブ（EMC）にて3ヶ月から1年間の海外専門留学。			
回数	授業形態	内容	
1	演習	専門留学	
2	演習	専門留学	
3	演習	専門留学	
4	演習	専門留学	
5	演習	専門留学	
6	演習	専門留学	
7	演習	専門留学	
8	演習	専門留学	
9	演習	専門留学	
10	演習	専門留学	
11	演習	専門留学	
12	演習	専門留学	
13	演習	専門留学	
14	演習	専門留学	
15	演習	専門留学	
準備学習 時間外学習		毎週の留学制作レポート報告	
成績評価		1. 実技試験 (%) 2. 筆記試験 (%) 3. 課題 (%)	1. 課題 100%
教材	教科書		
	参考書		