

科目名	総合業界研究 1							年度	2026
英語科目名	Industrial Research 1							学期	前期
学科・学年	音響芸術科 2年次	必/選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	市川恵子	教員の実務経験		有	実務経験の職種		コンサートプロモーター		

【科目の目的】

エンタテインメント分野における音楽・映像コンテンツ業界の仕組みや著作権を含む知的財産権について学び、業界で働くために必要なモラル・マナー・ルールを理解し、説明・解説できるスキルを身につける。

【科目の概要】

1～8週まではエンタテインメント分野を構成する業種・業界の生い立ちや変遷・役割について学ぶ。
9～14週は知的財産権、とりわけ著作権について学ぶ。

【到達目標】

- A. エンタテインメント分野の変遷や最新の情報など、業界関係者と共有できる話題を豊富に持ち、なおかつ解説できる。
- B. 知的財産権を理解し、自身の業務に適切に応用できる。
- C. エンタテインメント分野の業務を理解し、自身のキャリア形成を考えることができる。

【授業の注意点】

ルーブリックに基づき評価する。授業時限数の4分の3以上出席しない学生は、定期試験を受験する事ができない。

評価基準＝ルーブリック

ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力
到達目標 A	分野を横断して情報力があり、プレゼンテーションができる。		ある特定分野の情報力を持っている。		エンタテインメント分野に関する情報量が乏しい。
到達目標 B	知的財産権を理解し、自身の活動に応用できる。		著作権、著作隣接権について理解できている。		知的財産権に関しての知識が乏しい。
到達目標 C	エンタテインメント分野の理解し、自身のキャリア形成ができる。		エンタテインメント分野の理解ができている。		エンタテインメント分野の理解が不十分である。
到達目標 D					
到達目標 E					

【教科書】

適時プリントを配布する。

【参考資料】

特になし

【成績の評価方法・評価基準】

ルーブリックに基づく評価を行う。評価方法は主にグレード試験と提出物で行う。また補足的にレポート評価を行う場合もある。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名		総合業界研究 1			年度	2026
英語表記		Industrial Research 1			学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	音楽業界全般の基礎知識	講座の目的と音楽業界概論	1 業界の概要と歴史	音楽業界についての理解力。	3	
			2 業界の未来展開	デジタル時代における音楽の未来展開を考察する力。		
			3 シラバス説明	講座を通じた自身の成長を想像できる。		
2	音楽・芸能プロダクション	プロダクションの変遷と役割を理解する	1 芸能事務所の業務	芸能プロダクションの役割を解説できる。	3	
			2 マネジメント業務	アーティストマネージメントの基本を解説できる。		
			3 課題と展望	プロダクションの課題・問題を解説できる。		
3	レコード会社	レコード会社の変遷と役割を理解する。	1 役割と歴史	レコード会社の役割と変遷について解説できる。	3	
			2 会社の種類	メジャーとインディーズの違いを解説できる。		
			3 レーベルの役割	特徴的な音楽レーベルの活動を解説できる。		
4	ライブエンタテインメント会社	プロモーター、制作会社等の役割を理解する。	1 主要企業	ACPCと同協会に参加する主要企業を説明できる。	3	
			2 企画から制作まで	コンサート制作の流れを解説できる。		
			3 チケット販売	チケット販売のプロセスを理解し説明できる。		
5	テレビとラジオ業界	マスメディアの歴史と役割を理解する。	1 メディアの変遷	テレビ・ラジオの歴史的な出来事を説明できる。	3	
			2 テレビ局	テレビ各局の傾向を説明できる。		
			3 ラジオ局	ラジオ各局の傾向を説明できる。		
6	映画・映像コンテンツ業界	映像制作の歴史と役割を理解する。	1 表現と変遷	映画史の主要な出来事を説明できる。	3	
			2 映像のフォーマット	映像フォーマットの変遷を認知できる。		
			3 制作会社	グローバルな市場を担う会社について説明できる。		
7	アニメ業界	アニメ制作の歴史と役割を理解する。	1 表現と変遷	アニメーション史の主要な出来事を説明できる。	3	
			2 技術的特性	アニメ制作の技術構造を説明できる。		
			3 制作会社	主要なアニメ会社の特徴を解説できる。		
8	ゲーム業界	ゲーム制作の歴史と役割を理解する。	1 表現と変遷	ゲーム史の主要な出来事を説明できる。	3	
			2 ゲーム開発	分業化されたゲーム開発の仕事を説明できる。		
			3 市場動向	eSportsやVRなどトレンドを解説できる。		
9	知的財産権について	著作権をはじめとして権利を理解する。	1 知財基礎	知的財産権の基本概念について説明できる。	3	
			2 知財の価値	知的財産権の重要性について説明できる。		
			3 知財を構成する権利	知的財産権に含まれる権利を説明できる。		
10	著作権①	著作物の定義を理解する。	1 著作権の基礎	著作権の基本原則についての説明できる。	3	
			2 著作物の利用	著作物の利用許諾に関して説明できる。		
			3 著作権の課題	デジタル社会における課題例を解説できる。		
11	著作権②	著作隣接権について理解する。	1 著作隣接権の基礎	著作隣接権の基本を説明できる。	3	
			2 種類と事例	著作隣接権の種類を説明できる。		
			3 原盤権とは	原盤権に関する音楽出版社の考え方を説明できる。		
12	著作権③	著作権管理団体の役割を理解する。	1 著作権管理団体	JASRAC等の団体の活動方針を説明できる。	3	
			2 著作権情報	管理情報調査としてJ-WIDを使いこなせる。		
			3 管理団体の課題	音楽著作権団体の課題について解説できる。		
13	プロモーション	マス～SNSへの変遷と役割を理解する。	1 アナログ時代のPR	紙媒体のPRについて特徴を説明できる。	3	
			2 メディア展開	デジタルメディアにおけるPR事例を解説できる。		
			3 PRの未来	未来のPRについて想像し、解説できる。		
14	サブスクリプション	音楽配信サービスの仕組みを理解する。	1 変遷と概要	音楽共有・配信の主要な出来事を説明できる。	3	
			2 サービスの特徴	サービスの特徴を説明できる。		
			3 フィジカルの復活	フィジカルの状況を解説できる。		
15	まとめ	これまでの講義を俯瞰して確認する。	1 エンタメ分野	1～14回の主要部分を整理・インプットすることができる。	3	
			2 知財/著作権			
			3 自身が活かす知財			

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考等