

科目名	総合業界研究 2							年度	2026
英語科目名	Industrial Research 2							学期	後期
学科・学年	音響芸術科 2年次	必/選	選	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ビジネスモデルの事例を学び、説明・解説できる力を養う。また、自身が「好き」なアーティストやコンテンツについて調べて卒業後に活かせるビジネスプランを提案する。									
【科目の概要】 授業では、音楽・エンタテインメントビジネスの事例を学ぶレクチャーと、自身の企画案をパワーポイントや動画にまとめてプレゼンテーションする演習的な課題制作を行う。									
【到達目標】 A. 音楽・エンタテインメントビジネスの現状について説明できる。 B. 自身の「好き」なアーティストやコンテンツについて深掘りして、独自の視点で解説できる。 C. 自身の「好き」なアーティストやコンテンツについてビジネスプランを提案できる。									
【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	音楽・エンタテインメントビジネスについて自身の視点での解説ができる。		音楽・エンタテインメントビジネスについて説明ができる。		音楽・エンタテインメントビジネスについていくらか理解できている。				
到達目標 B	「好き」なアーティストやコンテンツに周辺の状況について独自の視点で解説できる。		「好き」なアーティストやコンテンツに周辺の状況について説明できる。		「好き」なアーティストやコンテンツについて理解できている。				
到達目標 C	独自の視点でビジネスプランを提案できた。		ビジネスプランを提案できた。		ビジネスプランの提案までは至らなかった。				
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 2			年度	2026
英語表記		Industrial Research 2			学期	後期
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	オリエンテーション	前期の振り返りと後期の目的と概要	1 業界の状況	エンタテインメント業界の概要を解説できる。	3	
			2 知的財産権	知的財産権の概要を解説できる。		
			3 到達目標の共有	講座を通して自身の成長を想像できる。		
2	音楽パッケージビジネス	売上の推移から状況を読み取る	1 業界の状況	音楽パッケージビジネスの特徴を解説できる。	3	
			2 コンテンツの傾向	コンテンツの特徴を批評的に解説できる。		
			3 今後の傾向	自身の関心分野に絡めて解説できる。		
3	音楽著作権ビジネス	著作権ビジネスの応用例を理解する	1 著作物の二次利用	著作物の二次利用について解説できる。	3	
			2 コンテンツの傾向	著作権ビジネスに特徴的なコンテンツの解説ができる。		
			3 今後の傾向	今後の展望についての考察できる。		
4	世界の音楽ビジネス	国内の音楽ビジネスとの違いを理解する	1 海外の動向	海外の事例を解説できる。	3	
			2 国内の動向	海外と国内の動向の違いを解説できる。		
			3 自身の展望	自身の興味関心のビジネス化を想像できる。		
5	課題① 自身の「好き」を分析する	テーマ設定とリサーチ	1 「好き」を明確化	自身の「好き」を例示できる。	3	
			2 「好き」を調べる	自身の「好き」を調査・深掘りできる。		
			3 「好き」の具体化	自身の「好き」を解説できる。		
6	課題① 自身の「好き」を分析する	シナリオ/スライド作成	1 シナリオ作成	テーマに基づきシナリオが書ける。	3	
			2 情報集約	テーマに基づき情報編集ができる。		
			3 スライド作成	テーマに基づき情報デザインができる。		
7	課題① 自身の「好き」を分析する	プレゼン動画を作成	1	演出力を身につける。	3	
			2 リハーサル	PPTやZoomを使いこなすスキルを高める。		
			3	自身を客観的に見つめる視点を獲得する。		
8	課題① 自身の「好き」を分析する	プレゼンテーション	1	自身の制作物を客観的に解説できる。	3	
			2 プレゼンテーション	他者の意見を受け入れることができる。		
			3	他者の制作物に意見・感想を述べるができる。		
9	課題① 自身の「好き」を分析する	リサーチ	1 類似企画	同類企画の事例を例示できる。	3	
			2 メディア	自身の企画に相応しいメディアを例示できる。		
			3 表現手段	自身の企画に相応しい表現手段を例示できる。		
10	課題① 自身の「好き」を分析する	(前週同様)	1 (前週同様)	(前週同様)	3	
11	課題② 自身の「好き」を売る	企画内容の調整 (2週継続)	1 企画書作成	企画意図を解説できる。	3	
				コンテンツの概要を説明できる。		
				メディア展開を説明できる。		
12	課題② 自身の「好き」を売る	企画内容の調整 (2週継続)	2	パートナー（企業）を提案できる。	3	
				スケジュールを想定できる。		
				企画の効果を想定できる。		
13	課題② 自身の「好き」を売る	シナリオ/スライド作成	1 シナリオ作成	テーマに基づきシナリオが書ける。	3	
			2 情報集約	テーマに基づき情報編集ができる。		
			3 スライド作成	テーマに基づき情報デザインができる。		
14	課題② 自身の「好き」を売る	プレゼン動画を作成	1	演出力を身につける。	3	
			2 リハーサル	PPTやZoomを使いこなすスキルを高める。		
			3	自身を客観的に見つめる視点を獲得する。		
15	課題② 自身の「好き」を売る	プレゼンテーション	1	自身の制作物を客観的に解説できる。	3	
			2 プレゼンテーション	他者の意見を受け入れることができる。		
			3	他者の制作物に意見・感想を述べるができる。		

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