

科目名	音楽ビジネススキル1							年度	2026
英語科目名	Music business skills 1							学期	前期
学科・学年	ミュージックアーティスト科 1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	ライブイベント制作			

**【科目の目的】**

最新のニュースや映像、ビジネスに必要な収入と支出そしてリクープの概念、エンタテインメント業界の歴史と進化を通じて、学生たちが多様な文化や新たなエンタテインメントの創造に理解を深め、今後のイベントメディア制作のみならず新たな視点とビジネスに対する全体的・総合的な意識を養う。

**【科目の概要】**

『イベントメディア業界研究2』は、イベントにおける収入と支出、様々な時時エンタメニュースの紹介・分析、音楽業界の多様な歴史、著作権を網羅し、学生たちが総合的に未来のエンタメを創造するための知識やスキルを身につける。

最近新たな課題となりつつあるAIも含め、イベントとメディアの連携を通じて総合的な理解を促進させる。

**【到達目標】**

- A. 収支を考えたビジネスの視点を養う - 常に収支を考慮する習慣を身につける。
- B. 著作権を始めとする権利意識の向上 - 今後さらに重要になる権利意識を身につける。
- C. 総合的な思考力の発展 - 音楽業界の歴史や現状の最新ニュースからトータルで思考することを身につける。

**【授業の注意点】**

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	イベントをはじめとしてエンタテインメントビジネスの収支について理解をしている。		エンタテインメントビジネスの収支について一部理解している。		エンタテインメントビジネスの収支についてほとんど理解していない。
到達目標 B	著作権をはじめとした権利について自ら説明できる程度に理解する能力を有している。	著作権をはじめとした権利について自ら理解する能力を有している。	著作権をはじめとした権利について一部理解する能力を有している。	著作権をはじめとした権利について少しだけ理解する能力を有している。	著作権をはじめとした権利についてほとんど理解していない。
到達目標 C	得た知識を用いてトータルで物事を考えられる。		物事をトータル考える事が多少できている。		物事をトータルに考えることができていない。
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】**

**【成績の評価方法・評価基準】**

期末試験、授業内課題

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名		音楽ビジネススキル 1			年度	2026
英語表記		Music business skills 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	この授業のコンセプト	これから学ぶイベントメディアについて考えるきっかけを作る	1 自己紹介と実績	教員の実績からこれから何を学ぶのかイメージを持つ。	3	
			2 シラバス解説	授業の主旨を理解し、これからの学びの目的意識を持てる。		
			3 最新記事	エンタメの最新事情を理解する。		
2	6W3H	いべんとと企画等の基本となる6W3Hについて学ぶ	1 最新記事	エンタメの最新事情を理解する。	3	
			2 6W3Hとは何か	6W3Hについて理解できる。		
			3 ライブハウスとホール	違いを説明できる。		
3	リクープの概念	ビジネスに重要なリクープする、という概念について理解する	1 最新記事	エンタメの最新事情を理解する。	3	
			2 チャージバック	チャージバックシステムを理解し、計算できる。。		
4	FC	FCの存在意義について学ぶ	1 最新記事	エンタメの最新事情を理解する。	3	
			2 FC	FCの存在意義を説明できる。		
5	6W3H (WHERE)	イベント企画における「場所」について学ぶ	1 最新記事	エンタメの最新事情を理解する。	3	
			2 ツアーの組み方	ツアーの種類について解説できる。		
			3 会場	様々な会場の用途について考えられる。		
6	6W3H (WHEN)	イベント企画における「時期」について学ぶ	1 最新記事	エンタメの最新事情を理解する。	3	
			2 イベントタイミング	イベントタイミングについて自説を述べられる。		
			3 グランドスケジュール	長期的なスケジュールについて理解し説明できる。		
7	6W3H (WHY)と物販	イベントを行う意義と物販について学ぶ	1 最新記事	エンタメの最新事情を理解する。	3	
			2 イベント開催理由	なぜイベントを行うかについて説明できる。		
			3 物販	物販の仕組みを理解し、これを活用できる。		
8	6W3H (WHAT)	イベントの種類と内容、その違いについて学ぶ	1 最新記事	エンタメの最新事情を理解する。	3	
			2 イベント種類	イベントの種類について学び解説できる。		
			3 イベント内容	イベントの種類ごとの内容について学び、考える。		
9	6W3H (WHO)	イベントにおける「人」について考える	1 スタッフ	イベントスタッフの各役割を理解する。	3	
			2 イベントター	イベントターの役割を理解する。		
			3 最新記事	エンタメの最新事情を理解する。		
10	6W3H (HOW MUCH/経費)	イベントの経費・支出について理解する	1 最新記事	エンタメの最新事情を理解する。	3	
			2 イベント経費	イベントの支出経費の種類を知る。		
11	6W3H (HOW MUCH/売上)	イベントの売上について理解する	1 売上のメイン	チケット売上と物販について説明できる。	3	
			2 スポンサー	スポンサーとの関係性を説明できる。		
			3 利益	リクープの概念の復習		
12	6W3H (WHOM)	イベントのターゲットについて学ぶ	1 最新記事	エンタメの最新事情を理解する。	3	
			2 ターゲットと戦略	ターゲットの設定と呼び込みプロモーションを自分で考えられる。		
			3 ペルソナ	ペルソナの意味と使い方を理解する。		
13	6W3H (HOW)	イベントの宣伝方法や運営方法について学ぶ	1 最新記事	エンタメの最新事情を理解する。	3	
			2 運営	イベントの運営について考えられる。		
			3 プロモーション	イベントプロモーションについて考えられる。		
14	6W3H (HOW MANY)	イベントに関する「数」について学ぶ。	1 数量	イベントでの数(ツアー本数、ケータリング数、キャパシティ等)が関係する事柄をピックアップ出来る。	3	
			2 レコード会社とプロダクション	違いを説明できる。		
			3 マネジメント契約	契約の概念を理解する。		
15	まとめ	これまでの講義の要点を確認し自らの考えを述べられるようになる。	1 イベントの予算組みについて	各種イベントの予算を組むことができる。	3	
			2 リクープの考え方	イベントについて利益を出すことができる。		
			3 トータルで思考することを身につける。	イベント企画を経てトータルで思考することができる。		

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