

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	マルチメジャー	
科目基礎情報					
開設学科	ミュージックアーティスト科	コース名	プレイヤーコース	開設期	後期
対象年次	1年次	科目区分	選択	時間数	15時間
単位数	1単位			授業形態	講義
教科書/教材	無				
担当教員情報					
担当教員	志鎌克彦		実務経験の有無・職種	有・レコード会社、プロダクション	
学習目的					
広くエンタテインメント業界で起きている事例を基にマスコミ、ゲーム会社等の業務内容を学び現代のＩＴ、ＶＲと言った新しいデジタル技術に繋がるプロセスを理解する。音楽業界だけではなく広くエンタテインメント世界で活躍するために時代の変化に対応した内容を理解し自らの専門分野に活かしていく事が目的である。					
到達目標					
テレビ番組の放送内容の倫理的な部分を理解し、Youtubeとの違いを理解するなどSNSにおけるマナーも含めて理解して行く。使い方によっては有効な手段も一歩間違うと危険性をもたらす事の理解。音楽業界に従事するのであれば「情報解禁」と「情報漏えい」など守秘義務の徹底を心がけさせる事が必須となる。					
教育方法等					
授業概要	ミュージックカレッジの学生は興味のあるアーティストに携わる仕事を望む傾向にあるため、興味や関心の幅を広げることによって就職先の視野も広げる。この講義を経て学習内容をふまえてエンタテインメントに精通する人材となる。				
注意点	主に板書と配布する資料を中心に講義を進めていく。選択制科目なので小人数での講義を検討しており、互いの確認のために堅い解決形式を取らせ講義だけの時間としない事。また専門分野以外の学びなので自らテレビ局、ラジオ局、などのマスコミ関連企業を訪問するなどレポートも作成させ理解を深めさせる。提出率が4分の3を満たしていない者、4分の3以上出席しない者は進級できない。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	0%			
	小テスト	0%			
	レポート	30%	ライブレポートを提出		
	成果発表 (口頭・実技)	0%			
	平常点	70%	出席点		
授業計画（１回～１５回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
１回	マスコミ①		テレビ局（民法、公共放送）について理解する		
２回	マスコミ②		新聞社について理解する		
３回	マスコミ③		テレビ局と新聞社の繋がりを理解する		
４回	マスコミ④		広告代理店について理解する		
５回	マスコミ⑤		出版社について理解する		
６回	エンターテインメント①		ゲームソフト会社について理解する		
７回	エンターテインメント②		モバイルゲーム会社について理解する		
８回	エンターテインメント③		コンテンツ系、家庭用ゲーム機、玩具メーカーについて理解する		
９回	エンターテインメント④		音楽・映像ソフトメーカーについて理解する		
１０回	エンターテインメント⑤		テーマパーク企業について理解する		
１１回	エンターテインメント⑥		アミューズメント施設の概要について理解する		
１２回	エンターテインメント⑦		映画配給会社について理解する		
１３回	情報サービス①		ITサービスの構造を理解する		
１４回	情報サービス②		ソフトウェア開発企業の構造を理解する		
１５回	情報サービス③		インターネット・通信インフラの構造を理解する		