

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	エンタテインメント2	
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	全コース	開設期	後期
対象年次	2年次	科目区分	選択	時限数	15時限
単位数	1単位			授業形態	講義
教科書/教材	毎回資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	末光篤		実務経験の有無・職種	有：音楽プロダクション制作業務	
学習目的					
1960年代ビートルズの来日から現在の音楽事情を業界の流れに沿って学び、ＩＴの時代に新しい音楽（ハード・ソフト）でいかに人を魅了できるか課題解決学習を中心にチームで検討していく。CDリリースとライブの関係性が崩れアーティストを売り出すテクニックはどのように変化していったのか？テレビが中心であった時代からネット全盛期の今日におけるプロモーションやデビューの方法の移り変わりなどを知り全学生がマネージャーになってみたらの視点で考えてみる。					
到達目標					
音楽史を学ぶと同時に社会背景を学び高度経済成長期からバブル時代、90年代バブル崩壊後は新たな手法の音楽メディアの登場と海外に後れを取る日本の音楽事情。更にはＩＴ分野との音楽の関連性と未来に向けての取組を個々の学生が明確な課題を持って取り組む事が出来る。					
教育方法等					
授業概要	■授業では、音楽史を中心に世界の歴史を学ぶ。（一般教養的な授業） ■ヒット曲の背景にはどんな経済の動きがあったか？新しいメディアの登場によりマネジメントの手法はどう変わり、今後はどう進化してくのかチームごとで検討して行く。				
注意点	この授業では音楽の歴史を探りながら社会との関連性を学び音楽ビジネスがどう移り変わって来たのかを知る。そのため単に音楽史を学ぶのではなく日本さらには世界の現代史を深く学ぶことが焦点である。社会に出るうえで必要な一般教養知識を学ぶための授業である。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	80%	試験と課題を総合的に評価する		
	小テスト	0%	授業内容の理解度を確認するために実施する		
	レポート	0%	授業内容の理解度を確認するために実施する		
	成果発表 (口頭・実技)	0%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する		
	平常点	20%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	世界のエンターテイメント事情①		アメリカ式ビジネスモデル		
2回	世界のエンターテイメント事情②		SNSの普及と音楽業界の関係～現在地～		
3回	世界のエンターテイメント事情③		SNSの普及と音楽業界の関係～未来の可能性～		
4回	エンタ-テイメントビジネス論①		印税について考える		
5回	エンタ-テイメントビジネス論②		興業収入について考える		
6回	エンタ-テイメントビジネス論③		グッズ販売などのコンサート収入		
7回	エンタ-テイメントビジネス論④		配信・ネット事業についての考察		
8回	著作権①		著作権とは		
9回	著作権②		著作権法を知る(1)		
10回	著作権③		著作権法を知る(2)		
11回	グループワーク①		新しいエンターテイメントビジネスを考える		
12回	グループワーク②		新しいエンターテイメントビジネスを考える（発表）		
13回	アーティストが生み出すモノと様々な仕事⑪		ライブ・エンターテイメント論（3）		
14回	アーティストが生み出すモノと様々な仕事⑫		ライブ・エンターテイメント論（4）		
15回	まとめ		まとめ 及び 後期試験対策		