

日本工学院専門学校		開講年度	2020年度		科目名	コンサートプロダクト2	
科目基礎情報							
開設学科	コンサート・イベント科		コース名	コンサート制作コース		開設期	後期
対象年次	1年次		科目区分	必修		時間数	240時間
単位数	8単位					授業形態	実習
教科書/教材	イベントごとに必要な資料を準備する（アーティストの資料や会場の使用など）						
担当教員情報							
担当教員	森永直樹			実務経験の有無・職種	有・マネジメント全般		
学習目的							
コンサート・イベントの企画立案から制作、宣伝、当日の運営まで行うことで、コンサート制作を相対的に理解する。 コンサートもイベントも多種多様に幅が広がってきている現状を受け、既存の常識だけでなく常に新しい情報を取り入れ、臨機応変に対応できる調整力、企画力を獲得し、これからのコンサート、イベントを作っていく人材を育成する。 そして、コンサート、イベント制作を通して就職へ繋がる人間力を向上、強化を目的とする。							
到達目標							
100～2000人収容のコンサートやイベントの制作、運営、知識と経験を身に着ける。 「人」「物」「お金」「時間」を管理する為に必要な「行動力」を念頭に置きながら、趣味嗜好では無く「プロ」としての意識を得る事が目標。 これはエンターテインメント業界だけでなく、他業種でも必要な力になるので、目の前の就職だけでなく、自分の人生に対して必要な事を理解できるようにする。							
教育方法等							
授業概要	団体で行う事、個人で行う事の双方を取り入れ、知識として学べることと実践で学べることの意味を理解させ、授業に向かう体制を整える。 学内で学べる事、外部（インターンシップ）で学べる事を理解することで、効率良く、かつ実のある知識、経験を積みあげる。						
注意点	その場しのぎでコンサートやイベントが進まないように、計画、実践、反省を繰り返し、実践の数を増やす度に質をあげていく。 外部（インターンシップ）ばかりにならないように、実習の必要性を1年次の内に理解させる。 チーフや担当セクションが、同じ学生偏らないようにバランスを取り、すべての学生にチャンスときっかけを与える。授業時数の4分3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。						
評価方法	種別	割合	備 考				
	試験・課題	40%	試験と課題を総合的に評価する				
	小テスト	0%					
	レポート	15%	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)	15%	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	30%	積極かつ能動的な授業参加度、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	基礎実習【制作コース】1			制作とは？・音楽業界の仕事、関連図を理解			
2回	基礎実習【制作コース】2			企画立案・制作・宣伝を理解			
3回	基礎実習【制作コース】3			シーバー、プラ柵、PCの活用など実働で使用する機材などを理解			
4回	基礎実習【制作コース】まとめ			デザインの必要性和実践。映像の現状とイベント全般の演出について理解			
5回	宣伝について基礎知識の理解			宣伝に必要なフライヤー、ポスター、ロゴなどの大義のあるデザインの考え方。その展開方法の習得			
6回	マニュアル作成1			最低限必要なタイムテーブル、配置図、アンサーシート等の作成			
7回	マニュアル作成2			1000キャパ以上の大箱でのイベントに必要なマニュアルを作成できるPCスキルとディレクション習得			
8回	楽器の基礎知識			マネジメントなどアーティストに近いスタッフとして最低限知っておくべき楽器の知識を習得			
9回	音源、資料の管理、基礎知識			レコード会社、マネジメントからデスクに至るまで必要な知識の習得。音源のデータ化、扱い方、出力方法、フォーマット等			
10回	Officeの活用			ワード、エクセルのPDF化、関数、パワーポイント等、プレゼンに必要な知識と技術の習得			
11回	宣伝プランの企画、立案			コンサートに必要な宣伝、協賛などの獲得方法と意図の理解			
12回	リリイベ等の制作、運営			握手会やトークショーなどアーティストに関する派生イベントの制作、運営を実施			
13回	修了ライブ1			A=STAGE(400)でワンマン、対バンのイベントの実施			
14回	修了ライブ2			片柳アリーナ(1000設定)で対バンイベントの実施			
15回	総括			振り返り次のイベントへの改善点を報告書にまとめて、対策も共有し、次のイベントへ活かす			