

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1	
科目基礎情報					
開設学科	音響芸術科	コース名	全コース	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	横田 実 ・ 菱輪 直子		実務経験の有無・職種	有 エンジニア	
学習目的					
<p>自分の選択している専攻以外の知識を学び、広い視野と知識を身に着ける。また他の専攻の内容を学ぶことにより、自分の学んでいる専攻への応用活用など、創意工夫に役立てることを目的とする。</p>					
到達目標					
<p>他の専攻のスペシャリストではなく、行っている内容がどのような内容か把握できる程度を目標とする。内容が把握できることで今後深く学ぶきっかけにもなる。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。</p>					
教育方法等					
授業概要	他専攻の基礎項目だけ習得するような内容とする。				
注意点	理由のない遅刻や欠席は認めない。講義に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。ただし、授業時数の4分の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	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			