

2023年度 日本工学院専門学校											
音響芸術科											
マルチメジャー											
対象	1 年次	開講期	前・後期	区分	選択	種別	講義	時間数	15	単位	1
担当教員	古川 敬祐・濱野 歩			実務経験	有	職種	エンジニア／ラジオパーソナリティ				
担当教員紹介											
FMラジオ局の社員として約16年間、ラジオ局内で様々な業務（アナウンサー・ラジオDJ・ディレクター・プロデューサー・AD・広報宣伝・SNS担当・番組編成・営業）を担当した実務経験を持つ。喋り手としてはアーティスト、俳優、スポーツ選手など約1000人以上のインタビューを経験。											
授業概要											
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。											
到達目標											
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ばきつかけにもなる。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。											
授業方法											
他専攻の基礎項目だけ習得するような内容とする。											
成績評価方法											
レポート 平常点	30% 70%	課題レポートを提出 出席点									
履修上の注意											
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。											
教科書教材											
必要に応じて適宜資料を配布する。											
回数	授業計画										
第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										
第2回	マスコミ②：新聞社について理解する										
第3回	マスコミ③：テレビ局と新聞社の繋がりを理解する										
第4回	マスコミ④：広告代理店について理解する										
第5回	マスコミ⑤：出版社について理解する										

2022年度 日本工学院専門学校	
音響芸術科	
マルチメディア	
第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
第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
第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
第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
第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
第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
第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
第13回	情報サービス①：ITサービスの構造を理解する
第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
第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