

科目名	イベント・メディア業界研究 2							年度	2024
英語科目名	Event & Media Industry Study 2							学期	後期
学科・学年	コンサート・イベント科 1 年次	必／選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	山本璃空	教員の実務経験		有	実務経験の職種		プロデューサー、メディアクリエイター		
【科目の目的】									
『イベントメディア業界研究』は、様々な音楽ジャンルの初め、エンタテインメント業界の多様な要素を網羅し、学生たちが歴史的背景を踏まえつつ未来のエンタメを創造するための知識やスキルを身につける。 文化の相互作用やデジタルメディアの役割に焦点を当てながら、イベントとメディアの連携を通じて総合的な理解を促進させる。									
【科目の概要】									
音楽の歴史を世界史と結びつけ、文化と音楽ジャンルの発展の相互関係を紐解いていく。現在の大衆音楽の中心にあるネット発のクリエイターがインターネット通信網やネットカルチャーの進化を不可欠な要素として位置づけ、これまでの音楽と文化の進化を知ることを通じて、未来の音楽業界を展望するための知識と視点を学生に提供する。									
【到達目標】									
A. 多様な興味の醸成 - 新しいアイディアやエンタテインメント形態の発見 B. 主体的な情報収集と調査能力の向上 - わからないことに対して主体的に調査し情報を収集する C. 総合的な思考力の発展 - 多面的な視点から問題や課題へアプローチ									
【授業の注意点】									
デジタルツールの有用な使用方法を模索する用途でのみ、携帯電話及びタブレットやノートパソコンの授業内での使用を許可する。 板書を写す事だけではなく、講話と併せて要点をまとめる事を意識して受講すること。 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。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	現在から過去までの様々なエンタテインメントの形について理解をしている。		エンタテインメントの形について一部理解している。		エンタテインメントの形についてほとんど理解していない。				
到達目標 B	授業の内容のみならず、わからない事を調べ自ら説明できる程度に理解する能力を有している。	授業の内容のみならず、わからない事を自ら調べることができる能力を有している	興味関心を持ったわからない事を調べ自ら説明できる程度に理解する能力を有している。	興味関心をもったわからない事を自ら調べることができる能力を有している	自らわからないことを調べる力が乏しい。				
到達目標 C	得た知識を用いて様々な分野への転用を考えられる。		広い視野を持って物事を考える事ができている。		物事を多面的に考えることができていない。				
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】									
適時プリントを配布する。									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】									
期末試験、授業内課題									
演習のいずれかを記入。									

