

科目名	音楽ビジネススキル2							年度	2024
英語科目名	Music Business skills 2							学期	後期
学科・学年	ミュージックアーティスト科 1年次	必／選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	大野元毅	教員の実務経験		有	実務経験の職種		ギタリスト、作曲家、アレンジャー、レコーディングエンジニア		
【科目の目的】 お金を稼ぐ意味を理解し、業界マップから2つの業種について知識を得、1年生後期の音楽業界の主要ニュースにも目を通す。音楽関連の多岐にわたる職業を理解し、卒業後の社会人としての役割を考えながら、お金の流れについても学ぶ授業。									
【科目の概要】 音楽を仕事にすると言って言っても音楽に関わる職業はかなり多岐に渡ります。卒業後には仕事をし、社会人としての役目を果たさなければいけません。この授業では音楽に関わる様々な職業の概要を学ぶと同時に、そこに発生するお金の流れを学びます。									
【到達目標】 A. お金を稼ぐということはどういうことかを把握できる。 B. 業界マップに関して2種類の業種に関する知見を得る。 C. 1年生後期における音楽業界での主要なニュースについての知見を得る。									
【授業の注意点】 専門学校は、社会人としての行動・あり方を学ぶ「職業訓練」の場であるという考え方から、他の授業・実習と同様、出席状況については厳しく評価する。また、授業中の態度（居眠り、私語など）にも厳しく対応する。卒業後の自分自身の生きる力を得るものであり、自分自身のこととして主体的な考え方をもち、積極的な姿勢で授業に参加してほしい。なお、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3 優れている		レベル2 ふつう			レベル1 要努力			
到達目標 A	お金を稼ぐということはどういうことかを把握できる		お金を稼ぐことについて考えることができる			到達目標Aについてさらなる努力が必要			
到達目標 B	業界マップに関して2種類の業種に関する知見を得る。		2種類の業種に関する知見を得る。			到達目標Bについてさらなる努力が必要			
到達目標 C	1年生後期における音楽業界での主要なニュースについての知見を得る。		1年生後期における主要なニュースについての知見を得る。			到達目標Cについてさらなる努力が必要			
【教科書】 適時、講師より教材を配布する。									
【参考資料】 特になし									
【成績の評価方法・評価基準】 評価基準はルーブリック評価に基づき、試験50%(知識及び技能のほかに思考・判断・表現を評価する)、授業内提出物30%(知識及び技能のほかに思考・判断・表現を評価する)、平常点20%(主体的に学習に取り組む態度を評価する)									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		音楽ビジネススキル 2			年度	2024
英語表記		Music Business skills 2			学期	後期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	概要	計画解説	1 前期復習	前期内容を復習できる	3	
			2 後期概要	後期内容の概要がわかる		
			3 学習の振り返り	学習の全体像を理解できる		
2	職種	音楽職の選択	1 フリー音楽家	フリーミュージシャンを知る	3	
			2 給与所得音楽家	サラリーマンミュージシャンを知る		
			3 独立と雇用	両者の違いがわかる		
3	税制研究	税金理解	1 税制度概要	日本の税制度が理解できる	3	
			2 ミュージシャン税	ミュージシャンの税金を知る		
			3 税金の計算	税金の計算ができる		
4	ゲーム 1	ゲーム基礎	1 ゲーム業界 1	ゲーム業界の仕事を知る	3	
			2 ゲームデザイン	ゲーム開発の流れがわかる		
			3 ゲーム開発	ゲームデザインが理解できる		
5	ゲーム 2	ゲーム応用	1 ゲーム業界 2	ゲームの宣伝方法を知る	3	
			2 ゲーム宣伝	ゲームの運営方法を知る		
			3 ゲーム運営	ゲームの販売戦略がわかる		
6	エンタメ 1	エンタメ基礎	1 エンタメ業界 1	映画やテレビの仕事を知る	3	
			2 映画関連	エンタメの企画方法を知る		
			3 テレビ関連	エンタメの制作流れがわかる		
7	エンタメ 2	エンタメ応用	1 エンタメ業界 2	ライブや舞台の仕事を知る	3	
			2 ライブイベント	エンタメの運営方法を知る		
			3 舞台関連	エンタメの宣伝方法がわかる		
8	配信業界 1	配信基礎	1 配信業界 1	配信の基本知識が身につく	3	
			2 配信基礎	配信の技術的側面がわかる		
			3 配信技術	配信の戦略立案ができる		
9	配信業界 2	配信応用	1 配信業界 2	配信の運営方法がわかる	3	
			2 配信企画	配信の収益化方法を知る		
			3 配信運営	配信の法的側面が理解できる		
10	出版業 1	出版基礎	1 出版業界 1	書籍や雑誌の出版を知る	3	
			2 書籍出版	出版の運営方法がわかる		
			3 雑誌出版	出版のマーケティングができる		
11	出版業 2	出版応用	1 出版業界 2	デジタル出版の方法を知る	3	
			2 デジタル出版	自費出版の流れがわかる		
			3 自費出版	出版の法的側面が理解できる		
12	海外活動 1	海外基礎	1 海外仕事 1	海外での仕事の基本を知る	3	
			2 国際交流	国際的な交流方法がわかる		
			3 海外エージェント	海外のエージェントと交渉できる		
13	海外活動 2	海外応用	1 海外仕事 2	海外の公演方法がわかる	3	
			2 海外公演	国際的な契約を理解する		
			3 国際契約	海外での生活のヒントを得る		
14	音楽業界動向	今後の展望	1 2023業界情報	2023年の音楽業界を理解する	3	
			2 業界動向	業界の動向と課題がわかる		
			3 音楽家の未来	ミュージシャンの将来像が見える		
15	期末総括	全体総括	1 後期復習	後期の内容を総括できる	3	
			2 Q&Aセッション	質疑応答に対応できる		
			3 学習の振り返り	学習内容の自己評価ができる		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等