

科目名	イベント・メディア業界研究 1				年度	2024			
英語科目名	Event media industry research-1				学期	前期			
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	南澤 薫		教員の實務経験	有	實務経験の職種	ディスクジョッキー			
<b>【科目の目的】</b> 将来エンターテインメント/音楽業界で働くにあたって、必要最低限知っておくべき世界共通のポピュラー音楽を学ぶ。									
<b>【科目の概要】</b> プロとして知っておくべき名曲をポピュラー音楽を中心に、歴史をたどりながらCD・ビデオ・DVDなどで学びます。またポピュラー音楽以外にクラシックから民族音楽まで、幅広いジャンルの学習を行います。									
<b>【到達目標】</b> A 音楽の歴史から、今の音楽のジャンルやエンタメ業界の成り立ちを学ぶ姿勢が出来ている。 B CMやドラマ、映画など、様々な音楽の使われ方に興味と関心が深い。 C 自分の好みとは別に、最新の音楽チャートにも興味を示している。 D 様々な変遷を経たダンスミュージックの各要素に興味と関心を持っている。 E ロックから派生した多岐に渡るジャンルに興味と関心を持っている。□ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>									
<b>【授業の注意点】</b> 学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視しキャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業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（詳しくは、最初の授業で説明）。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	音楽の歴史を紐解き、エンタメ業界の成り立ちと関連付けることが出来る		音楽の歴史を紐解き、エンタメ業界の成り立ちに興味を持っている		現代の音楽にしか興味を持っていない				
到達目標 B	他の業界での音楽の使われ方から知識を様々な業界に活かすことにイメージを持っている		他の業界での音楽の使われ方に興味を持っている		他の業界でどのように音楽が使われているかに興味を持っていない				
到達目標 C	自分の好み以外の最新チャートを知ることで、コミュニケーションをさらに広げられる		自分の好み以外の最新チャートに興味を持っている		自分の好きなジャンル以外に興味を持っていない				
到達目標 D	ダンスミュージックが複合的な要素を持っていることを理解し、どのような要素化を説明できる		ダンスミュージックの複合的な要素に興味を持っている		音楽の複合的な要素に興味を持っていない				
到達目標 E	ロックから派生した多岐に渡るジャンルを理解し、その違いを説明できる。		ロックから派生した多岐に渡るジャンルに興味を持っている。		一つのジャンルが多岐に渡っていくことに興味を持っていない				
<b>【教科書】</b> 毎回レジュメ・資料を配布する。									
<b>【参考資料】</b> オフィシャルの動画コンテンツ									
<b>【成績の評価方法・評価基準】</b> * 試験により授業内容を反映し理解度を確認する。 * 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。 * 授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		イベント・メディア業界研究 1			年度	2024	
英語表記		Event media industry research-1			学期	前期	
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	ポピュラー音楽の歴史総論	今現在の様々な音楽の歴史を紐解く	1	音楽のジャンル	世界共通のポピュラーミュージックの理解	3	
			2	洋楽と邦楽	日常生活におけるビジネス的な使用例を知る		
			3	曲を知る意味	エンタメ・音楽業界への活かし方を知る		
2	CM/ドラマビルボードヒット	CMやドラマなどに使われている耳馴染みのある邦楽を知る	1	CMソング	異なる業界での使用例を知る	3	
			2	ドラマテーマ曲	作品に基づいた使用例を知る		
			3	シングル使用曲	恒常的に使用されている例を知る		
3	チャート記録の歴史	各時代のヒット曲を知ることで市場規模を知る	1	1960年代～	メインストリームの女性シンガーを知る	3	
			2	1980年代～	80年代回帰～当時のディスコ/ファンク再現		
			3	2000年代～	21世紀に入ってからのポピュラー音楽		
4	2010年以降～EDM/ブギー	比較的新しいムーブメントを知ることで今後の展望を予想する	1	EDMの色々	EDMとはどんなものかを知る	3	
			2	ブギーの色々	ブギーの定義と様々な種類を知る		
			3	今後の展望	今後流行りそうなものや生まれるものを予測		
5	シティポップ・ブームの起源	今流行っているシティポップの源流を知る	1	1970年代～	シティ・ポップの源である洋楽を知る	3	
			2	1980年代～	アダルトオリエンテッドロックを知る		
			3	1990年代～	ブラックコンテンポラリーを知る		
6	ブギー/ディスコ・ムーヴメント経緯	ダンスミュージックの原点であるブギーやディスコを知る	1	ディスコ全盛期	シック・サウンド、ソウルミュージック	3	
			2	ポストディスコ期	イーストコーストファンク (NYサウンド)		
			3	デジタルファンク	デジタル (808サウンド) ファンク		
7	CM/ドラマ/TV等で使用される洋楽	CMやドラマなどに使われている耳馴染みのある洋楽を知る	1	CMソング	異なる業界での使用例を知る	3	
			2	ドラマテーマ曲	作品に基づいた使用例を知る		
			3	シングル使用曲	恒常的に使用されている例を知る		
8	ヒップホップの成り立ち①	ヒップホップの歴史をたどる (前半)	1	DJ MC	1973年NY (ハーレム地区) から始まる	3	
			2	ブレイキング	20世紀最大の発明 ブレイクビーツの発見		
			3	グラフィティ	1979年ラップ 初のレコード発売～音源化		
9	ヒップホップの成り立ち②	ヒップホップの歴史をたどる (後半)	1	1970年代～	1970年代のディスコ・ブーム	3	
			2	1980年代～	ダンスミュージックが複合的に絡んだブーム		
			3	1990年代～	ハウス、イタロ、ニュージャックスィング		
10	ロックの歴史①	現存するポピュラー音楽すべての源流たるロックンロールを知る	1	1950年前後	1950年前後のロックンロールの誕生～隆盛	3	
			2	1960年代前半	1960年代前半ダンスミュージック・ブーム		
			3	1960年代後半	ブリティッシュ・インベイジョン		
11	ロックの歴史②	現存するポピュラー音楽へ発展していく経緯を知る	1	1960年代後半	ハード・ロック/ヘヴィ・メタル	3	
			2	1970年代前半	ウェストコースト・ロック/グラム・ロック		
			3	1970年代後半	ワンブ/パブロック/ガレージロック/パンク		
12	最新ビルボードヒット等	授業年該当週の洋楽チャートアクションを知る	1	1位獲得	オリヴァー・アンソニー・ミュージック等	3	
			2	10位内獲得	ルーク・コムズ、テイラー・スワフト等		
			3	20位内獲得	ニュージーンズ、ビリー・アイリッシュ等		
13	20世紀のスーパースターたち	ポピュラー音楽の巨人	1	1970年代～	マイケルジャクソン、ジャクソン5等	3	
			2	1980年代～	ホイットニー・ヒューストンの各年代の楽曲		
			3	1990年代～	マドンナの各年代の楽曲等		
14	ロックの歴史③	市場規模が巨大化していく背景を知る	1	1980年代前半	NWOBHM/産業ロック/ニュー・ウェーブ	3	
			2	1980年代後半	第2次ブリティッシュ・インベイジョン		
			3	1990年代前半	グランジ、オルタナ、ネオアカースティック		
15	ロックの歴史④	音楽を聴くメディアの変化を知る	1	1990年代後半	ロウファイ、UKロック、ビッグビート等	3	
			2	2000年代前半	カントリーロック、		
			3	2000年代後半	サブカルチャー、サブスクリプション等		

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