

科目名	イベント・メディア業界研究 1							年度	2025
英語科目名	Event & Media Industry Study 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	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】 エンタテインメント業界において、ミュージック・ビジネスは重要な位置をしめる。多方面にわたる基本的な音楽ビジネス、マネージメントの役割など仕事の内容を理解するとともに、広く様々な音楽のルーツ、ジャンルやエリアごとのそれぞれの特徴やマーケットを分析し、エンタテインメント業界での今後の可能性を探る。また、新しいビジネスモデルやヒットを生み出すための戦略を考え行動できる人材を目指す。									
【科目の概要】 エンタテインメント業界の歴史と進化を通じて、学生たちが多様な文化や新たなエンタテインメントの創造に理解を深め、デジタルメディアとオンラインエンタテインメントの重要性を認識し、今後のイベントメディア制作における新たな視点と社会的責任に対する意識を養う。									
【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。				
【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									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

