

科目名	コンサートプロダクト2 [コンサート制作コース]							年度	2025
英語科目名	Concert Product-2 [Production]							学期	後期
学科・学年	コンサート・イベント科 コンサート制作コース 1年次	必／選	必	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	吉野 雄一郎		教員の実務経験		有	実務経験の職種		マネージャー	
【科目の目的】									
コンサート・イベントの企画立案から制作、宣伝、当日の運営まで行うことで、コンサート制作を相対的に理解する。コンサートもイベントも多種多様に幅が広がってきている現状を受け、既存の常識だけでなく常に新しい情報を取り入れ、臨機応変に対応できる調整力、企画力を獲得し、これからのコンサート、イベントを作っていく人材を育成する。そして、コンサート、イベント制作を通して就職へ繋がる人間力を向上、強化を目的とする。									
【科目の概要】									
コンセプトメイキングやライブ会場の研究など、企画書作成のノウハウを学びます。									
【到達目標】									
実践的な実習を通して、コンサートの制作スタッフとしてそれぞれの役割を理解し、組織の中で機能できる能力を持つ事を目標とする。1年次に実施するライブハウス制作実習、片柳記念ホールでのホール実習や修了公演を通じて、コンサートの企画やアーティストのブックイング、宣伝プランの作り方や運営の方法、マーケティングを実践する事で制作スタッフとしての基礎的なスキルとコミュニケーション力を身につける。									
【授業の注意点】									
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。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。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	マネージメントスキルを身につけ、「人」「物」「お金」「時間」を管理する為に必要な「行動力」を念頭に置きながら、趣味嗜好では無く「プロ」としての意識を持つことができる。		マネージメントに関して理解し、「人」「物」「お金」「時間」を管理する為に必要な「行動力」を習得している。		マネージメントスキルを身につけていない、「人」「物」「お金」「時間」を管理する為に必要な「行動力」を念頭に置きながら行動ができていない。				
到達目標 B	4000人収容のコンサートやイベントの制作、運営、知識と経験を身に付けることができる。	4000人収容のコンサートやイベントの制作、運営、知識と経験を身に付けている。	400名キャパシティーであるAlchemy-Stageでコンサートやイベント制作・運営することができる。	100名キャパシティーであるBOX-STAGEでコンサートやイベント制作・運営することができる。	コンサートやイベント制作・運営することができない。				
到達目標 C	IllustratorやPhotoshopの他に動画編集の操作技術を習得。宣伝利用の作成することができ、プロモーション活動を行うことができる。	宣伝に関する知識やAdobe系ツール操作技術の習得し、プロモーション計画をし実行することができる。	IllustratorやPhotoshopを使用し、宣伝利用の作成することができ、プロモーション活動を行うことができる。	手書きで宣伝材料を作成し、プロモーションすることができる。	宣伝に関する知識を身につけていない、プロモーションすることができない。				
到達目標 D	チームディスカッションの際、自分が伝えたい事をより明確に相手に伝えることができ、自分で考える事が習慣付いている。チームの一員として協調性、積極性を保つ事ができる。		チームディスカッションの際、自分が伝えたい事をより明確に相手に伝えるためにはどのようにしたら良いか、自分で考える事ができる。			チームディスカッションができなく、協調性がない。			
到達目標 E	コンサートの本番に向けた準備において、全セクションの作業まで把握し、円滑に作業を進めることができる。		コンサートの本番に向けた準備作業を進めることができる。段取りを理解している。			コンサートの本番に向けた準備作業を進めることができない。段取りを把握していない。			
【教科書】									
資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。									
【参考資料】									
資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。									

【成績の評価方法・評価基準】								
＊試験は授業内容の理解度を確認するために実施する。 ＊宿題や見学のレポートなどを真剣に取り組んでいるか、提出状況によって評価する。 ＊積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。								
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。								
科目名		コンサートプロダクト2 [コンサート制作コース]					2025	
英語表記		Concert Product-2 [Production]					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	ライブ制作について	ライブ制作に対する知識の習得	1	実施概要書	実施概要書に関して理解し、作成することができる。	3		
			2	アーティストとは	アーティストの特性を理解する。			
			3	予算管理	「お金」について理解し、ビジネスを理解する。			
2	ライブ制作について	ライブ制作に対する知識の習得・応用	1	タイムテーブル	タイムテーブルについて理解し、円滑に物事を進めることができる。	3		
			2	キャパシティー	会場ごとのキャパシティーを理解し、収容人数を設定できるようにする。			
			3	チケットに関して	各券種について学び、作成することができる。			
3	ライブ運営について	運営に対する知識の習得	1	誘導について	安全に対して危機管理能力を身に付け、ケースごとの誘導方法について学ぶ。	3		
			2	備品について	備品管理について学ぶ。			
			3	指示板について	指示版の重要性について学び、作成することができる。			
4	ライブ運営に関して	運営に対する知識の応用	1	マニュアル	マニュアル作りやアンサーシート等に必要な知識やスキルを学ぶ	3		
			2	会場の特性	学内施設や都内にある会場、Zeppの特性を理解する。			
			3	他セクションの理解	テクニカルセクションの仕事内容について理解する			
5	ビジネスマナーに関して	ビジネススキル習得	1	メールについて	社会人として、ビジネスマナーを習得する	3		
			2	言葉使い・伝え方	社会人として、ビジネスマナーを習得する			
			3	服装について	社会人として、ビジネスマナーを習得する			
6	プロモーションについて	宣伝に関する知識や使用ツール操作技術の習得	1	Illustrator講座	Illustratorの基本操作技術を学習する	3		
			2	Photoshop講座	Photoshopの基本操作技術を学習する			
			3	プロモーションに関して	IllustratorやPhotoshopを利用して宣伝材料の作成			
7	プレイガイドについて	チケットシステムを理解し、活用方法を知り実施する	1	座席管理	会場やセットによる見切れ席や座席配置について学習する	3		
			2	プレイガイドに関して	各プレイガイドに関して学習し、特徴を理解する			
			3	チケット発売スケジュール	チケット販売スケジュールや発注について理解する			
8	マネージメントとは	マーチャндаイズや新人発掘作業に関する知識	1	ブッキング	アーティストのブッキングについて学習する	3		
			2	マーチャндаイズ	グッズ制作や企画について学習する			
			3	新人発掘	新人発掘の方法や、プレゼンテーションスキルを獲得			
9	会場見学	イベントの特性により最適な席次の構築、安全にかつ効率よい運営	1	舞台機構	舞台機構に関しての知識を習得する。	3		
			2	会場の特色と違い	学内施設や都内にある会場、Zeppの特性を理解する。			
			3	安全性	避難方法や、緊急時対応マニュアルなどについて学習する。			
10	資料作成	見やすい資料作成スキルの習得	1	Excelの使い方	Microsoft Officeの基本的な操作を理解する。	3		
			2	PowerPointの使い方	Microsoft Officeの基本的な操作を理解する。			
			3	Wordの使い方	Microsoft Officeの基本的な操作を理解する。			
11	演出	様々な演出を理解し、ライブを盛り上げるための知識	1	特殊効果	様々な特殊効果による舞台演出について理解する。	3		
			2	電飾	電飾による舞台演出について学習する。			
			3	映像	映像の基本的な知識を学習し、演出効果を理解する。			
12	仕込み練習	制作・運営のシミュレーション、タイムテーブルに沿って動きを最終確認	1	控室準備	控え室の基本的な作り方を学習し、アーティスト・スタッフケアに関して学ぶ	3		
			2	運営本部とは	運営本部としての機能を理解する			
			3	シミュレーション	当日のシミュレーションを行うことで、トラブル回避			
13	修了ライブ(本番)	Alchemy-Stageライブ制作	1	ライブハウスのイベント制作	ライブハウス規模の制作・企画・運営スキルを習得する	3		
			2	企画制作運営	ライブハウス規模の制作・企画・運営スキルを習得する			
			3	次回への反省会	実習の反省と検証し、次回へ向けて課題確認する			
14	修了ライブ(本番)	片柳アリーナライブ制作	1	アリーナのイベント制作	ライブハウス規模の制作・企画・運営スキルを習得する	3		
			2	企画制作運営	ライブハウス規模の制作・企画・運営スキルを習得する			

			3	次回への反省会	実習の反省会を実施、次回へ向けて課題確認する	
15	総括	修了ライブの振り返り	1	反省会	実習の反省と検証し、次回へ向けて課題確認・対策する	3
			2	報告書作成	終了報告書を作成し、報告というものの重要性を理解する。	
			3	報告	終了報告書を作成し、報告というものの重要性を理解する。	
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						

科目名	コンサートプロダクト2 [コンサートPAコース]							年度	2025
英語科目名	Concert Product-2 [Public Address]							学期	後期
学科・学年	コンサート・イベント科 コンサートPAコース 1年次	必／選	必	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	小峰 建		教員の実務経験		有	実務経験の職種		PA技術者	
【科目の目的】									
4月から3か月間続いた基礎実習期間を終えてコース選択後の実習となる。これまでは5コースの内容を総合的に学ぶ期間だったが、これからの実習はPA(音響)のみを学ぶことになるため、より専門性が増してくる。 1年生の後期はまずPA(音響)の基礎知識や結線等手順の習得(主にAlchemy-Stage・実習室における仕込作業・ミキシングコンソール(PA卓)の使用方法)を徹底的に身に付けることが目的であり目標となる。									
【科目の概要】									
・小イベントにて使用するPA機材の使用に際して使用方法を習得し、注意点などを学ぶ ・Alchemy-Stageにて、ライブハウスレベルの仕込みや各チェック手順を学ぶ ・大型ミキシングコンソール・各エフェクター、大型スピーカーの設置や音出しチェック方法を学ぶ ・片柳アリーナにて、大規模会場及び大型ステージ上での仕込みや注意点を学ぶ ・効果測定としてグレード試験(実技試験)を実施する。									
【到達目標】									
A：ケーブル・コネクタの種類や名称などを知り、イベント程度のPAの基本的な配線ができるようになる。 B：大型ミキシングコンソールの基本的な仕組みとエフェクターを学び、配線と音出しチェックができるようになる。 C：ライブ会場でバンド等出演のPAシステムの仕込み・各チェックが確実にできる。 D：基本的なフェーダー操作を覚え、簡単な台本に沿ったミキシング操作ができる。 E：スピーカーチューニング・ミキシングの基礎・考え方を理解している。									
【授業の注意点】									
授業時数の4分の3以上出席しないものは評価しない。実習やゼミで一度行っただけでは、自分に身に付くはずはないので必ずメモを取る事。そのメモは授業などで使うノートではなく、携帯に便利な小型のメモ帳を推奨する。メモの取り方の注意は、後日自分で確認した時に確実に理解出来るように心掛ける。分からない事、自信がない所は積極的に質問してその場で解消できるようにする。									
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	ケーブル・コネクタの種類や名称などを確実に理解している。 PAの基本的な配線を1人でも確実にできる。	ケーブル・コネクタの種類や名称などを理解している。 PAの基本的な配線もできるようになる。	ケーブル・コネクタの種類や名称などをほぼ理解している。 PAの基本的な配線がほぼできるようになる。	ケーブル・コネクタの種類や名称などを完全には理解していない。 PAの基本的な配線が確実にできていない。	ケーブル・コネクタの種類や名称などを理解していない。 PAの基本的な配線ができない。				
到達目標 B	大型ミキシングコンソールの仕組みとエフェクターを確実に理解している。 配線と音出しチェックを1人でも確実にできる。	大型ミキシングコンソールの仕組みとエフェクターを理解している。 配線と音出しチェックができる。	大型ミキシングコンソールの仕組みとエフェクターをほぼ理解している。 配線と音出しチェックがほぼできる。	大型ミキシングコンソールの仕組みとエフェクターを完全には理解していない。 配線と音出しチェックが確実にできない。	大型ミキシングコンソールの仕組みとエフェクターを理解していない。 配線と音出しチェックができない。				
到達目標 C	ライブ会場でPAシステムの仕込み・各チェックが1人でも確実にできる。	ライブ会場でPAシステムの仕込み・各チェックが確実にできる。	ライブ会場でPAシステムの仕込み・各チェックがほぼできる。	ライブ会場でPAシステムの仕込み・各チェックが確実にできない。	ライブ会場でPAシステムの仕込み・各チェックができない。				
到達目標 D	簡単な台本に沿ったフェーダー操作とミキシングが1人でも確実にできる。	簡単な台本に沿ったフェーダー操作とミキシングができる。	簡単な台本に沿ったフェーダー操作とミキシングがほぼできる。	簡単な台本に沿ったフェーダー操作とミキシングがほぼできない。	簡単な台本に沿ったフェーダー操作とミキシングができない。				
到達目標 E	スピーカーチューニング・ミキシングの基礎・考え方を確実に理解している。	スピーカーチューニング・ミキシングの基礎・考え方を理解している。	スピーカーチューニング・ミキシングの基礎・考え方をほぼ理解している。	スピーカーチューニング・ミキシングの基礎・考え方をあまり理解していない。	スピーカーチューニング・ミキシングの基礎・考え方を理解していない。				
【教科書】									
資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。									
【参考資料】									
資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。									

【成績の評価方法・評価基準】							
＊グレードテストを定期的に行う。 ＊授業内容の理解度を確認するために実施する。 ＊積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。							
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。							
科目名		コンサートプロダクト2 [コンサートP Aコース]				2025	
英語表記		Concert Product-2 [Public Address]				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	ミキシング コンソールの理 解①	GAIN・EQ・AUX 等の動作・役割 を理解する	1	GAIN について	GAINの役割を理解し使用することができる	2	
			2	EQ について	EQ の役割を理解し使用することができる		
			3	AUX について	AUX の役割を理解し使用することができる		
2	ミキシング コンソールの理 解②	Group・MTX・Ins 等の動作・役割 を理解する	1	Group について	Groupの役割を理解し使用することができる	2	
			2	MTX について	MTX の役割を理解し使用することができる		
			3	Insert について	Ins の役割を理解し使用することができる		
3	PAゼミ	音響の基礎知識 機器の仕組み 注意点などの理解	1	音波の性質	音の伝達について学ぶ	2	
			2	電気・電源	PAで使用する電気・電源を学ぶ		
			3	音響機器の仕組み	マイク・スピーカーの動作原理を学ぶ		
4	大型スピーカ の設置	大型スピーカの 設置・取り扱い	1	取り扱い	重量のある機材の上げ下ろし・設置を学ぶ	2	
			2	仕組み・特徴	スピーカーの仕組みと特徴を学ぶ		
			3	マルチウェイ	マルチウェイの仕組みを学ぶ		
5	大型スピーカ の配線	大型スピーカの 配線・安全確認	1	電源確保・配線	電源確保や配線手順について学ぶ	2	
			2	音出しチェック	音出し時の手順、マナーを学ぶ		
			3	破損・安全管理	機材破損・自身の安全管理について学ぶ		
6	エフェクター① 音色補正	イコライザーの 配線・操作	1	仕組み・特徴	イコライザーの種類と特徴を学ぶ	2	
			2	配線について	必要な用途により配線方法の違い学ぶ		
			3	操作手順・効果	操作手順とその効果を試聴しながら学ぶ		
7	エフェクター② 空間系	リバーブ・ ディレイ等の 結線・操作	1	仕組み・特徴	リバーブ等の種類と特徴を学ぶ	2	
			2	配線について	必要な用途により配線方法の違い学ぶ		
			3	操作手順・効果	操作手順とその効果を試聴しながら学ぶ		
8	FOHコンソール	大型FOHコンソール の取り扱い	1	取り扱い	重量のある機材の上げ下ろし・設置を学ぶ	2	
			2	配線について	必要な用途により配線方法の違い学ぶ		
			3	操作手順・効果	操作手順とその機能を試聴しながら学ぶ		
9	Moniコンソール	大型Moniコンソール の取り扱い	1	Moni卓の役割	FOH卓との違い、特徴を学ぶ	1	
			2	Moniスピーカー	サイドを含むスピーカーの配線を学ぶ		
			3	インサート回路	EQのインサートの配線・操作法を学ぶ		
10	グレード試験 ①	仕込み・音出し チェック等の 作業試験	1	ケーブル巻	マイクケーブルを8の字巻で負けているか？	2	
			2	配線作業	指定された通りに配線できているか？		
			3	音出しチェック	必要な音出しチェックができているか？		
11	ライブ実習のプ ランニング	会場・出演者に 合わせた PAシステムを プランする	1	プランニングの実施	出演者に対して個人でプランニングを実施する	2	
			2	意見調整	全員の意見をまとめて仕込み図を作成する		
			3	各種資料の作成	回線表・卓プラン・機材リストなど必要な資料を作成する		
12	修了ライブ 仕込み練習	仕込み作業 実践練習	1	事前の準備	必要な資料・機材が効率的に準備できたか？	2	
			2	仕込み・バラシ	仕込み・バラシ作業を適切に行えたか？		
			3	当事者意識	全ての作業を自分の仕事だと認識できたか？		
13	修了ライブ 本番	全員で公演を実施	1	リハーサル	適切な音づくり・進行はできたか？	2	
			2	出演者対応	出演者とのコミュニケーションはとれたか？		
			3	公演の実施	全コース協同で修了公演を実施する		
14	修了ライブ 課題検証	課題取り組みに対 して次回に向けた反省	1	仕込み・バラシ	仕込み・バラシ作業を適切に行えたか？	2	
			2	他コースと連携	他コースの連携（譲り合い）はできたか？		

15	グレード試験 ②	CD・ナレーション等を台本通りに音出しする作業試験	3	本番の対応	予定外の出来事に対応できたか？	1
			1	配線作業	指定された作業	
			2	音出しチェック	必要な音出しチェックができているか？	
			3	台本の理解と調整	台本通りの音量調整ができているか？	
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						

科目名	コンサートプロダクト2 [コンサート照明コース]							年度	2025
英語科目名	Concert Product-2 [Lighting]							学期	後期
学科・学年	コンサート・イベント科 コンサート照明コース 1 年次	必／選	必	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	島立 麦人		教員の実務経験		有	実務経験の職種		照明技術者	
【科目の目的】 4 月から3か月間続いた基礎実習期間を終えてコース選択後の実習となる。これまでは5 コースの内容を総合的に学ぶ期間だったが、これからの実習は照明のみを学ぶことになるため、より専門性が増してくる。1 年生の後期はまず照明の基礎知識（片柳アリーナにおける照明仕込作業・Alchemy-Stageにおける照明仕込作業・各種照明操作卓の使用方法）を徹底的に身に付けることが目的であり目標となる。									
【科目の概要】 ・Avolites社製の照明操作卓の使用方法を習得する ・片柳アリーナにて、会館管理機材の使用に際しての注意点などを学ぶ ・片柳アリーナにて、大規模会場及び大型ステージ上での仕込みや注意点を学ぶ ・Alchemy-Stageにて、ライブハウスレベルの仕込みや注意点を学ぶ ・多くの機材の名称や用途を覚える ・グレード試験を半期に1度実施する。									
【到達目標】 A：仕込み図を読み取ることができ、ツールを用いて自分で作成することができる B：Avolites社製の照明操作卓を自分で操作して、自分で照明をデザインできるようになる C：Captureを用いてシミュレーターを作成し、本番の演出を検討することができる D：ピンスポットについては片柳アリーナの広さを活かし、精度の高い技術を追求する E：他のセクションのことも考え、譲り合いながら仕込作業を進めることができる ・スタッフとして必須になる自発的なコミュニケーション力を身に付ける ・時間を遵守する／作業時はタイムキープし、丁寧かつ迅速な作業ができるよう心掛ける									
【授業の注意点】 授業時数の4分の3以上出席しないものは評価しない。実習やゼミで一度行っただけでは、自分に身に付くはずはないので必ずメモを取る事。そのメモは授業などで使うノートではなく、携帯に便利な小型のメモ帳を推奨する。メモの取り方の注意は、後日自分で確認した時に確実に理解出来るように心掛ける。分からない事、自信がない所は積極的に質問してその場で解消できるようにする。									
評価基準＝ループリック									
ループリック 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	仕込み図を読み取ることができ、自ら仕込み図をはじめとする各種資料をVectorWorksやMicrosoft Office を用いて作成することができる。	仕込み図を読み取ることができ、自ら仕込み図をはじめとする各種資料を手書きもしくはMicrosoft Office を用いて作成することができる。	仕込み図を読み取ることができ、自ら仕込み図をはじめとする各種資料を手書きで作成できる。VectorWorksやMicrosoft Officeの基本的な操作を理解している。	仕込み図や各種資料を読み取ることができるが、作成することも各ツールの基本的操作も理解していない。	仕込み図や各種資料を読み取ることができず、作成することも各ツールの基本的操作も理解していない。				
到達目標 B	Avolitesの操作を理解しており、New Showの状態から音楽に合わせて演出を考え、本番のオペレーションまでを1人で行うことができる。	Avolitesの操作を理解しており、マニュアルを参照しながら音楽に合わせて演出を考え、本番のオペレーションができる。	Avolitesの操作を理解しており、マニュアルと講師の助けがあれば音楽に合わせて演出を考え、本番のオペレーションができる。	Avolitesの操作に不安があり、マニュアルを用いても1人で演出を考えることができず、オペレーションにも不安がある。	Avolitesの操作ができず、自身のメモを参照しても操作を理解できない。オペレーションもできない。				
到達目標 C	Captureの操作を理解しており、自らシミュレータを組み立てDMXセッティングも自分で行い演出を検討する段階まで1人で作業ができる。	Captureの操作を理解しているが、自らシミュレータを組み立てることに不安がある。チームでなら演出を検討する段階までの作業ができる。	Captureの操作を理解しているが、マニュアルと講師の助けがないと演出を検討するまでの作業ができない。	Captureの操作に不安があり、マニュアルを用いても1人で演出を検討するまでの作業に至らない。	Captureの操作ができず、自身のメモを参照しても操作を理解できないため演出を検討するまでの作業に至らない。				
到達目標 D	ピンスポットのフォロー操作を確実に行うことができ、自ら事前に譜割りを作成し、キュー出し指示も自分の判断で行える。	ピンスポットのフォロー操作を行うことができ、自ら事前に譜割りを作成できるが、キュー出し指示は少々の不安がある。	ピンスポットのフォロー操作を指示に従って操作することができるが譜割りと、キュー出しについては不安がある。	ピンスポットのフォロー操作については慣れが必要であり、譜割りとキュー出しについて理解をしていない。	ピンスポットの基本的操作を理解しておらず、譜割りやキュー出しを行う段階にない。				
到達目標 E	コンサートの本番に向けた仕込みにおいて、他のセクションの作業まで把握し、譲り合いながら作業を進めることができる。	照明における機材準備や搬入、仕込みやシュートの手順まで全て理解しており、時間を守りながら進めることができる。	照明における機材準備や搬入、仕込みやシュートの手順まで全て理解しているが、基本的に誰かの指示に従い動いている。	手順を把握することができず、全て誰かの指示に従い動いている。	手順を把握する意欲がなく、指示があっても従わず動かない。				
【教科書】 舞台・テレビジョン照明＜基礎編＞（日本照明家協会出版）、現場で役立つ舞台関係用語集ステージ・PA・照明用語事典（リットーミュージック）									
【参考資料】 資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。									

【成績の評価方法・評価基準】							
* 試験は授業内容の理解度を確認するために実施する。 * 宿題や見学のレポートなどを真剣に取り組んでいるか、提出状況によって評価する。 * 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。							
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。							
科目名		コンサートプロダクト2 [コンサート照明コース]				2025	
英語表記		Concert Product-2 [Lighting]				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	仕込み練習	片柳アリーナ仕込み練習	1 仕込みについて	仕込み作業の手順について理解する	2		
			2 機材について	片柳アリーナ所有機材の内容について理解する			
			3 安全管理について	会場指定の安全マニュアルについて理解する			
2	ピンスポット練習	片柳アリーナピンスポット練習	1 ピン仕込みについて	足場を用いたピン台と機材仕込みを理解する	2		
			2 機材について	片柳アリーナ専用のピンスポットを理解する			
			3 操作について	各種レバー等の操作や技術について理解する			
3	仕込み練習	Alchemy-Stage仕込み練習	1 仕込みについて	仕込み作業の手順について理解する	2		
			2 機材について	片柳アリーナ所有機材の内容について理解する			
			3 安全管理について	会場指定の安全マニュアルについて理解する			
4	ピンスポット練習	Alchemy-Stageピンスポット練習	1 ピン仕込みについて	ブレーカー等の扱いについて理解する	2		
			2 機材について	Alchemy-Stage専用のピンスポットを理解する			
			3 操作について	各種レバー等の操作や技術について理解する			
5	Avolites講座	基本操作講座	1 機材について	Avolites社の機材について理解する	2		
			2 操作について	卓マニュアルを用いて機能を理解する			
			3 特性について	機材特性について理解する			
6	Avolites練習	Patch等操作練習	1 Patchについて	灯体ごとのPatchの仕方を学びパレットを作る	2		
			2 Effectについて	卓独自の機能を用いて灯体を動かす			
			3 その他設定について	DMXセッティング等外部連携の設定を学ぶ			
7	Avolites実践	演出をソフトに打ち込んでみる	1 打ち込みについて	自分で作成した演出をRecordする	2		
			2 修正について	Recordした演出を修正する			
			3 オペレーション	それらを曲に合わせて操作する			
8	色照明デザイン講座	一般照明による色照明講座	1 寒色について	色で雰囲気を作る演出方法を学ぶ	2		
			2 暖色について	色で雰囲気を作る演出方法を学ぶ			
			3 生明かりについて	色で雰囲気を作る演出方法を学ぶ			
9	ムービングデザイン講座	ムービングによる演出講座	1 機材について	学校所有のムービングスポットを把握する	2		
			2 各灯体の機能	灯体ごとのゴボ等の機能を理解する			
			3 実践する	実際に卓を用いて動かしてみる			
10	電気講座	電気基礎知識	1 家庭用電源について	一般家庭で用いられる電源について学ぶ	2		
			2 送電方法について	コンサートで用いられる送電方法を学ぶ			
			3 電源計算など	許容電気容量を理解して仕込み図作成に活かす			
11	グレード試験<筆記>	後期の成績認定のための試験	1 電源関係	筆記試験内容に拠る	2		
			2 機材関係	筆記試験内容に拠る			
			3 安全関係	筆記試験内容に拠る			
12	グレード試験<実技>	仕込み等の作業試験	1 一般照明仕込み	正しく吊りこみができているか	2		
			2 LED灯体仕込み	吊りこみの制度とアドレス等設定の正確さ			
			3 配線・シュート	綺麗に正しく配線できているか・シュートの精度			
13	Capture講座	シミュレーター作成講座	1 シミュレーターの組立	ステージ、トラス等の設置について	2		
			2 灯体の設置とPatch	一般照明とフィクスチャーの選び方、設置方法について			
			3 OnPGとの接続について	操作卓のソフトとシミュレーターの接続について			
14	Avolites成果発表	曲に合わせた演出発表	1 プランニングの実施	課題曲に対して個人でプランニングを実施する	2		
			2 演出の概要の発表	演出の意図のプレゼンテーションの実施			

			3	発表会	全体発表会にて作成したシミュレーターを用いて発表		
15	修了ライブ	全員で公演を実施	1	仕込み内容の検討	全学生で公演時の仕込みを検討する	2	
			2	各種資料の作成	VectorWorksにて仕込み図を作成する		
			3	公演の実施	全コース協同で修了公演を実施する（アーティスト有）		
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							

科目名	コンサートプロダクト2 [コンサート舞台コース]								年度	2025	
英語科目名	Concert Product-2 [Stage]								学期	後期	
学科・学年	コンサート・イベント科	コンサート舞台コース	1年次	必／選	必	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	嶋田 円歌				教員の実務経験		有	実務経験の職種		舞台監督	
【科目の目的】											
全国各地にあるコンサートやイベント会場の制作、音響、照明、舞台、と振り分けている場合が多いが、その中の舞台が求められている知識や技術を身に着けることを目指す。特にそれらすべてをまとめる舞台監督に必要な知識、技術の習得を目指し、他セクションの概要にもきちんと興味を持ち理解と協力を相互に得られるようにすることを目指す。またコース設定にないセクション（特殊効果、電飾、映像、レーザー、電源、トランスポート他）イベントごとに必要性が派生したものについても積極的にアプローチ出来るようになることを目指す。											
【科目の概要】											
コンサートやイベントなどの舞台監督及び大道具スタッフを目指す。舞台監督としては基本的な知識の理解を深め、全セクションのリレーションを良好に保つための方法論を学びその実践を行う。大道具スタッフとしては基本的な知識の理解及び必要な部材の理解や工具の使用法を習得する。またコンサートの美術においては、求められる美術セットによって複合的な要素を求められる。なかでも現場では様々な役割を持ったスタッフが円滑なコミュニケーションを図れるように、スタッフ間の相互理解を深めていくために、プランニング、仕込み、リハーサル、本番、撤収を反復していく。											
【到達目標】											
A. 舞台監督スキルが身についている。他セクションの仕事を理解し、必要な資料を作成し作業を指示できる。 B. 舞台美術スタッフとして、デザインを考え、それを作製する作業ができ、仕込むことが出来る。 C. Vector Works で3面図、必要に応じて3D、道具帳、Excelでタイムスケジュール、進行表、譜割りが作成できる D. イントレ3連3段1基を6人で15分で完成させられる。その作業に必要なコミュニケーションが取れる。 E. リハーサルや本番を進行するにあたり、それに必要な作業とコミュニケーションが取れる。											
【授業の注意点】											
遅刻厳禁。実際の現場に於いて限られた時間の中でのタイムテーブル通りの進行は必須となることから、周囲への注意喚起をすること、その説得力を持つために自らを律することが大切である。 重量物や長尺物などを扱う際の、安全面には十分気を付けた上で、相応しい服装や装備の準備が必要。 一度実現、実施できたことも、必ず記録を取り、反復練習して確実に自分の実力とすること。											
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	舞台監督として出演者とスタッフをまとめて導ける	舞台コース内での確に指示が出せる	必要な作業に対し段取りを把握している	舞台監督に出された指示を的確に実施できる	舞台監督に出された必要な作業を把握できていない						
到達目標 B	舞台美術としてデザインと製作、必要な加工が出来る	デザインされた製作物に対する道具帳を作製出来る	道具帳通りに作成、加工が出来る	道具帳通りに部材の寸法と員数を用意できる	提示されている道具帳が理解できない						
到達目標 C	Excel VectorWorksを確実に使える	道具帳をVector worksで作成できる	三面図をVector Worksで作成できる	タイムテーブル、進行表、譜割りをExcelで作成できる	必要な資料をパソコンで作れない						
到達目標 D	イントレ組立作業での確な手順で指示が出せる	イントレ組立作業で指示通り作業できる	足場組立特別講習フルハーネス講習両方修了	足場組立特別講習フルハーネス講習のうち一つ修了	足場組立特別講習フルハーネス講習未終了						
到達目標 E	本番に必要な作業を安全迅速に実現できる	本番に必要な作業において必要な指示が何かを理解している	本番に必要な作業で指示を受けて作業できる	安全、迅速を理解できている	作業内容を把握できていない						
【教科書】											
舞台用語辞典、足場組立講習資料、フルハーネス特別教育資料、Vectorworks参考書等											

【参考資料】							
必要に応じてレジュメ・資料を配布。参考書・参考資料等は、google class roomなどで提示、共有。							
【成績の評価方法・評価基準】							
* 試験と課題を総合的に評価する。 * 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		コンサートプロダクト2 [コンサート舞台コース]				2025	
英語表記		Concert Product-2 [Stage]				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	基本的な舞台用語習得	各資料作りに必要となる舞台用語の理解	1	舞台設備	上手、下手等 舞台設備の用語理解	1	
			2	部材名称	材料、材質、工具、加工方法等の用語理解		
			3	作業内容と資料	作業内容、作成資料の構成要素等の用語理解		
2	足場組立特別講習	舞台美術の必要要素である足場組立の受講	1	使用部材	理由と目的の理解と習得	1	
			2	施工手順	正確で迅速な着脱手順の習得		
			3	安全	確実に性能を発揮できるような利用方法		
3	フルハーネス特別講習	高所作業の必要要素であるフルハーネス着用の受講	1	必要性の理解	理由と目的の理解と習得	1	
			2	着脱方法	正確で迅速な着脱手順の習得		
			3	安全	確実に性能を発揮できるような利用方法		
4	舞台資料作成①	タイムテーブル作成	1	記載項目の理解	各セクションの必要作業内容の理解	1	
			2	優先順位の理解	実現に必要な作業の手順と時間を把握		
			3	資料のレイアウト	用紙に対して見易さと無駄を省くことを意識		
5	舞台資料作成②	進行表作成	1	記載項目の理解	曲順、時間、演出内容などを明確に表記	1	
			2	演出実現の理解	実現に必要なコミュニケーションの理解		
			3	資料のレイアウト	用紙に対して見易さと無駄を省くことを意識		
6	VECTORWORKS基本操作①	三面図の理解と作成	1	平面図	出演者、楽器、舞台美術の配置	1	
			2	正面図	正確な寸法のステージデザインの作成		
			3	側面図とパース	構造説明と共有において必要に応じて作成		
7	VECTORWORKS基本操作②	道具帳 切出図の理解と作成	1	部材のサイズ	美術セットの作成するための正確な寸法出し	1	
			2	部材の加工方法	正確に切出し加工する為の手順と方法の把握		
			3	必要材料数の把握	部材の種類と寸法と員数の把握		
8	仕込練習①	必要部材の準備とバミリ	1	部材準備の手順	部材の種類と数を正確に準備する	1	
			2	作業手順と運搬	安全かつ迅速、無駄を省いた手順で実施する		
			3	正確な墨出し	正確かつ迅速で、明確な位置を出す。		
9	仕込練習②	基本的なセットの組立てと仕込み	1	正確な設置	バミリ通りに確実に墨出しと設置をする	2	
			2	必要な加工と組立	吊り方、建て方などの方法を確認する		
			3	修正と仕上げ	本番を想定した精度や質の向上		
10	修了ライブ実習①	プランニング	1	制作スケジュール	本番日に向けた作業工程を立案、実施	2	
			2	タイムテーブル	各作業日の全セクションの時間と順番の把握		
			3	進行表	本番の実施内容を詳細に記載し把握する		
11	修了ライブ実習②	セットデザイン	1	舞台図面	出演者と舞台美術の正確な墨出し	2	
			2	道具帳	各部材の詳細な寸法と加工方法の把握		
			3	部材リスト等	必要な材料の種類と数の正確な把握		
12	修了ライブ実習③	美術セット製作	1	部材の加工	切出し、塗装、研磨、機構などの確認	2	
			2	施工方法	吊り物、置物等、各々に適した加工		
			3	修正と仕上げ	仕込み時間に収まり、完成度を上げる仕上げ		
13	修了ライブ実習④	仮組	1	仕込み作業	組立、設置、吊り、転換等の確認	2	
			2	段取り確認	仕込みと加工の方法の最適な手順の確認		
			3	調整と修正	完成度の向上の為の修正点を確認		

14	修了ライブ 実習⑤	リハーサル 本番	1	仕込み作業	全セクションとの共同作業の実施	2	
			2	リハーサル実施	達成目標の再現と向上のための修正		
			3	本番実施	安全かつ時間厳守された効果測定実施		
15	グレード試験	チームでの実技と 個人の筆記 による実施	1	足場（イントレ）	6人程度のチームで3連3段単基を組立	1	
			2	舞台バミリ	6人程度でバンドの仕込み図の墨出し		
			3	用語と部材	舞台用語や部材等の名称と使用方法の理解		
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							

科目名	コンサートプロダクト2 [イベント企画コース]							年度	2025
英語科目名	Concert Product-2 [Planning]							学期	後期
学科・学年	コンサート・イベント科 イベント企画コース 1年次	必／選	必	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	森岡重樹・小山慶			教員の実務経験	有	実務経験の職種		イベントプランナー	
【科目の目的】 コンサートのみならず、さまざまなイベントの企画・制作・運営を通じて就職へ繋がる人間力の向上、強化を目的とする。 イベントの企画立案、実施に必要な知識や技術、コミュニケーション能力を身に付ける。 いかに集客し、お客様に何を提供するのか？何をすればいいのか？などビジネスとして成立させるための視野を広げる。 情報を発信する側の立場として、常に新しい情報を取り入れることを目指す。 臨機応変に対応できる調整力、企画力を獲得し、これからのコンサート、イベントを作っていく人材を育成する。									
【科目の概要】 6W2Hを元に、「なぜ」いつ、どこで、何を、どのようにするのか？ イベントの企画・運営を反復実践する。 実際に学内、学外の会場にてイベントを展開する。 イベント制作に必須となるPCスキル（Word、Excel、Powerpoint、Photoshop、Illustrator）を実践形式で学ぶ。 学内イベント、ホールイベントや外部会場を使った修了イベントを通じてイベントの企画やブッキング、宣伝プランの作り方や、運営の方法、マーケティングを実践する事でイベント企画スタッフとしての基礎的なスキルを理解する。 社団法人日本イベント産業振興協会が主催するイベント検定を取得する。									
【到達目標】 実習を通してイベント企画スタッフとしての業務の内容を理解する。 また、イベント企画に必要な発想力やプレゼンテーション能力やコミュニケーション能力を高める事を目標とする。 学内イベント、ホールイベントや外部会場を使った修了イベントを通じてイベントの企画やブッキング、宣伝プランの作り方や、運営の方法、マーケティングを実践する事でイベント企画スタッフとしての基礎的なスキルを理解する。									
【授業の注意点】 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。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。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	イベントの構造を理解し、「創造性」のあるイベント企画を「立案」「提案」をする事ができる	イベントの構造を理解し、「創造性」のあるイベント企画を「立案」「提案」をする事ができる	イベントの構造を理解し、イベント企画を「立案」「提案」をする事ができる	イベントの構造を理解し、イベント企画を「立案」「提案」をする事ができる	イベントの構造を理解せず、「創造性」のあるイベント企画を提案する事ができない				
到達目標 B	イベント制作の趣旨を理解し、6W2Hに基づきMicrosoft OfficeやPhotoshopやIllustratorを駆使した企画概要書・宣伝ツールを作成する事ができる	イベント制作の趣旨を理解し、6W2Hに基づきMicrosoft OfficeやPhotoshopやIllustratorを駆使した企画概要書・宣伝ツールを作成する事ができる	イベント制作の趣旨を理解し、Microsoft OfficeやPhotoshopやIllustratorを駆使した企画概要書・宣伝ツールを作成する事ができる	イベント制作の趣旨を理解し、Microsoft Officeを使用した企画概要書の作成をする事ができる	イベント制作の趣旨を理解せず、企画概要書の作成を行う事ができない。				
到達目標 C	チームディスカッションの際に「自分が伝えたい事」を伝え、「相手の言葉を理解する」事ができ、協調性と積極性を兼ね備えている。	チームディスカッションの際に「自分が伝えたい事」を伝え、「相手の言葉を理解する」事ができ、協調性と積極性を兼ね備えている。	チームディスカッションの際に「自分が伝えたい事」を伝える事ができる積極性を持っている。	チームディスカッションの際に「自分が伝えたい事」を伝える事ができる積極性を持っている。	協調性がなく、他人との円滑なコミュニケーションを取る事ができない。				
到達目標 D	「創造性」のあるイベント企画をPowerPointを用いて、受け手に明確に伝わる構成・言葉でプレゼンテーションを行う事ができる。	「創造性」のあるイベント企画をPowerPointを用いて、受け手に明確に伝わる構成・言葉でプレゼンテーションを行う事ができる。	イベント企画をPowerPointを用いて、プレゼンテーションを行う事ができる。	イベント企画をPowerPointを用いて、プレゼンテーションを行う事ができる。	イベント企画をプレゼンテーションする事ができない。				
到達目標 E	イベントを運営するに当たって、進行スケジュール・緊急時対応を理解した上で明確な指示出し・円滑な運営を行う事ができる。	イベントを運営するに当たって、進行スケジュール・緊急時対応を理解した上で明確な指示出し・円滑な運営を行う事ができる。	イベント運営時に指示出し・運営を行う事ができる。	イベント運営時に指示出し・運営を行う事ができる。	イベント内容を理解せず、円滑な運営を行う事ができない。				
【教科書】 資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。									
【参考資料】									

【成績の評価方法・評価基準】								
＊積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。 ＊授業内容の理解度を確認するために実施する。 ＊グレードテストを定期的に行う。								
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。								
科目名		コンサートプロダクト2				年度	2025	
英語表記						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	イベントを作るとは？	企画立案から運営までの基本的な仕事内容を理解する	1	ビジネスマナー	挨拶、返事、報・連・相を実践し身につける	2		
			2	6W2Hとは？	物事には理由がある、ということを常に意識した行動を身につける			
			3	アイデアとは	ブレインストーミング、アイデアソンを用い発想力を導き出す			
2	イベントの基礎知識	イベント業界における用語の理解	1	舞台用語	ステージイベントを展開する上での基本的な用語を理解する	2		
			2	ビジネス用語	外部企業とのやりとりをする上での基本的な用語を理解する			
			3	使用する機材の名称	イベントを実施する上で必須機材の名称を理解する			
3	会場見学	会場の仕組みを学ぶとともにイベントの特徴に合わせた会場の選択	1	屋内会場・舞台機構	屋内会場における舞台機構について理解を深める	2		
			2	屋外会場・電源まわり	屋外での会場設営、電源使用・引き回しについて学ぶ			
			3	会場使用の制約・安全の確保	会場の使用制限や安全管理マニュアル、避難方法について学ぶ			
4	イベント制作の基礎	プレゼンテーションツールの使用スキル習得	1	PowerPoint講座	より魅力的なプレゼンを目指し、PowerPointのスキルを身につける	2		
			2	Photoshop講座	Photoshopの使用スキルを身につける			
			3	Illustrator講座	Illustratorの使用スキルを身につける			
5	イベント制作の基礎	イベント進行の理論・手法	1	必要資料の理解1	イベント進行・進行表とは	2		
			2	必要資料の理解2	進行台本とは			
			3	必要資料の理解3	ステージイベント進行を体験する			
6	イベント制作の基礎	イベントの企画立案を体験する	1	アイデアワーク	模擬課題に基づき、アイデアを引き出しグループ企画にまとめる	2		
			2	プレゼンテーション1	プレゼンテーション資料の作成			
			3	プレゼンテーション2	企画の採用を目指し、各グループで企画を売り込む			
7	イベント制作のブッキング	出演者起用に当たっての基本を理解する	1	主催・共催・後援・協賛とは	イベントを主催・共催、後援・協賛などイベントの基本的構造を理解する	2		
			2	ブッキング	ステージイベント出演者・MC・ワークショップ担当講師のアレンジ・出演依頼の方法について学ぶ			
			3	協賛獲得	イベントに則した企業探し、協賛を依頼			
8	イベント制作の基礎	イベント実施準備	1	実施概要作成	採用された企画書から実施概要を作成	2		
			2	予算策定	“予算”を理解し、予算表の作成・配分方法について理解する。			
			3	宣伝ツールの作成	セクション毎に本番に向けた準備作業			
9	イベント広報	イベントをより広める方法・手段を身につける	1	広報活動①	学内外へのチラシの配布、貼り出しを行う。	2		
			2	広報活動②	マスメディア、SNSの仕組み、ターゲット層を理解し、運用する。			
			3	広報活動③	区や市、自治体などと連携しての広報活動を理解する。			
10	演出手法・機材	イベントをより盛り上げるための様々な演出を理解する	1	演出上の用語	イベント開催における様々な用語について理解する	2		
			2	演出機器	様々な演出機器による演出について理解する。			
			3	映像	映像の基本的な知識を学習し、演出効果を理解する。			
11	イベント会場の空間演出	イベントに没入させるための様々な空間作りを理解する	1	空間演出	空間演出に関わる基本的な用語、技法を理解する	2		
			2	施工計画の策定	会場全体の配置、必要備品製作スケジュールの作成			
			3	備品類調達・製作	備品類の発注調達、及び製作			
12	イベント検定対策講座・試験	日本イベント産業振興協会主催JACEイベント検定取得のため	1	イベント検定講座①	イベント検定試験に向けた試験対策講座を受講	1		
			2	イベント検定講座②	イベント検定試験に向けた試験対策講座を受講			
			3	イベント検定講座③	イベント検定試験に向けた試験対策講座を受講			
13	修了イベントシミュレーション・最終確認	シミュレーションを実施し、想定外に対する修正・調整力を身につける	1	読み合わせ	運営マニュアル/進行台本の読み合わせ	2		
			2	設営リハーサル	会場設営の検証を行う			
			3	進行リハーサル	イベント進行を模擬的に実施検証を行う			
14	修了イベント本番	イベントの実施	1	設営・リハーサル	設営・リハーサルを行い、設営の技術を身につける。	2		
			2	イベント運営	運営を行い、イベント制作・企画・運営スキルを習得する。			

			3	イベントの反省	イベントの反省会を実施。次回イベントに向けて改善点を確認する。	
15	総括	修了イベントの振り返りと今後に向けて	1	イベントの反省・振り返り	イベント実施時の反省と検証、次回へ向けて課題確認・対策する。	3
			2	報告書の作成	イベント終了報告書を作成し、報告の重要性を理解する。	
			3	報告	イベント終了報告書を作成し、報告の重要性を理解する。	
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						