

科目名	コンサートプロダクト3							年度	2025
英語科目名	Concert Product 3							学期	前期
学科・学年	コンサート・イベント科 制作コース2年次	必／選	必	時間数	270	単位数	9	種別※	実習
担当教員	小保方ひなの			教員の実務経験		有	実務経験の職種		
【科目の目的】									
ライブイベントの企画・制作に必要な実践的なスキルを習得し、イベント運営の基礎から応用までを学びます。プレイガイドの仕組みを理解し、適切なチケット手配を行う能力や、運営マニュアルの作成と実践を通じた円滑なイベント運営を身につけます。また、協賛会社や協力会社の選定・交渉を行い、イベントに必要な協力を得るスキルを養います。これらを総合的に学ぶことで、実際の現場で即戦力として活躍できる能力や「人間力」を育成します。									
【科目の概要】									
＜コンサート制作コース＞ 市場調査、ヒットチャート研究などマーケティングを行い、アーティストやジャンルによる客層を把握して、効率的なプロモーション方法を研究します。									
【到達目標】									
2年次は、スキルアップを図るため外部のコンサート会場を使用した本番実習を行う。各公演では現存のチケット流通やメディアに向けて情報を発信し限りなくコンサート・イベントの現場に近い環境下で実習を行う。1年次よりもコンサート・イベントの企画や、ブッキング、プロモーションや運営のコミュニケーションの精度を上げ集客目標の達成やお客様や出演アーティスト、現場スタッフの満足度を上げる。									
【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。あとは分からない事、自信がない所は積極的に質問してその場で解消する事。									
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	4000名規模のライブイベントを開催できる	2000名規模のライブイベントを開催することができる	400名規模のライブイベントを開催することができる	100名規模のライブイベントを開催することができる	インナーイベントを開催することができる				
到達目標 B	宣伝材料を作成し、すべてのSNSを使ってプロモーション活動ができる	宣伝材料が作成でき、一つのSNSを使ってプロモーション活動ができる	フライヤーやポスターなどの宣伝材料が作成できる	手書きでポスターやフライヤーなどの宣伝材料が作れる	宣伝材料が作れない				
到達目標 C	運営マニュアルを作成し、それに基づいて円滑にイベント運営ができる。	運営マニュアルを作成し、概ね運営できるが、一部調整が必要。	自身基本的な運営マニュアルを作成できるが、実運営には指導が必要。	運営マニュアルの作成や活用に課題があり、適切に運営できない。	運営マニュアルを作成できず、イベント運営にも支障がある。				
到達目標 D	「プレイガイドの仕組みを理解し、イベントに最適なチケット手配を自ら計画・実行できる。	プレイガイドの仕組みを理解し、適切なチケット手配ができるが、一部調整が必要。	基本的な仕組みを理解し、指導を受けながらチケット手配ができる	仕組みの理解が不十分で、チケット手配に課題がある。	プレイガイドの仕組みを理解しておらず、チケット手配ができない。				
到達目標 E	イベントにあった協賛会社や協力会社を選定、交渉することができ、協力してもらうことができる。	イベントに適した協賛会社・協力会社を選定し、交渉を行うことができるが、一部の調整や説得に課題が残る。	協賛会社・協力会社の選定はできるが、交渉の段階で十分な合意に至らない場合がある。指導を受けながら進めることで協力を得ることができる。	協賛会社・協力会社の選定に迷いがあり、交渉の進め方に課題が多く、ほとんど協力を得られない。	協賛会社・協力会社の選定が適切にできず、交渉も行えない。または交渉を試みても協力を得ることができない。				

【教科書】									
随時、資料等配布									
【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。									
※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3					年度	2025	
英語表記		Concert Product 3					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	サマーライブ準備	チーム編成をして各セクションの理解と把握	1	セクション説明	全セクションの役割を把握すること			3	
			2	仕事の割り振り	やることを明確にする				
			3	セクション決め	ポジション決め、目標を設定				
2	サマーライブ準備	ライブイベントの演出を決める	1	タイトル決め	イベント全体のコンセプト決め、ブランディング			3	
			2	コンセプト	イベント全体のコンセプト決め、ブランディング				
			3	予算決め	全体的な予算の設定				
3	サマーライブ準備	ブッキングについて	1	出演者ブッキング	ブッキングスキルや交渉力を身につける			3	
			2	メール作成	ブッキングメールの作成				
			3	交渉	ギャランティー、スケジュールなどの交渉				
4	サマーライブ準備	協賛について	1	企業の選定	企画書を作成し、協賛企業の選定			3	
			2	マーケティング	宣伝について理解し、宣伝プランを作成				
			3	交渉	協賛企業に交渉、企画書のプレゼン				
5	サマーライブ準備	宣伝について	1	スケジュール	宣伝について理解し、宣伝プランを作成			3	
			2	フライヤーの作成	宣伝材料の作成				
			3	プレスリリース	プレスリリース文の作成				
6	サマーライブ準備	ケータリングについて	1	楽屋	Zepp Hanadaの楽屋の特性を理解			3	
			2	ケータリング	ケータリングの重要性について理解する				
			3	発注	予算を立てて、発注する				
7	サマーライブ準備	SNSについて	1	Instagram	Instagram広告について理解する			3	
			2	TikTok	TikTok広告について理解する				
			3	X	X広告について理解する				
8	サマーライブ準備	運営マニュアル	1	警備	警備配置図の作成			3	
			2	緊急対応について	イレギュラー対応の習得				
			3	誘導	安全に誘導するための誘導計画スキルの習得				
9	サマーライブ準備	プレイガイド	1	プレイガイド	プレイガイドの選定と決定			3	
			2	セールスについて	チケット販売方法等を決定				
			3	動員について	ファンの特性について考える				
10	サマーライブ準備	予算・備品	1	予算について	見積書の作成できるようになる			3	
			2	備品	必要な備品を選定し、管理する				
			3	買い出し	予算の中で効率を考え、調整するスキルの習得				
11	サマーライブ準備	プロダクションミーティング	1	アーティスト	アーティストのスケジュールを把握する			3	
			2	テクニカル	テクニカルセクションのスケジュールを把握する				
			3	打ち合わせ	全体スケジュールを理解した上で打ち合わせを行う				
			1	制作	ライブハウスでの制作シミュレーションを行う				

12	サマーライブ仕込み	仕込み	2 運営	ライブハウスでの運営シミュレーションを行う	3
			3 運営マニュアル	運営マニュアルの読み合わせを行う	
13	サマーライブ本番	外部会場での本番運営	1 制作	本番実施し実践的な理解を深める	3
			2 運営	本番実施し実践的な理解を深める	
			3 警備	本番実施し実践的な理解を深める	
14	サマーライブまとめ	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。	
15	次回のライブに向けて	目標設定	1 仕事の割り振り	やることを明確にする	3
			2 セクション決め	ポジション決め、目標を設定	
			3 タイトル決め	イベント全体のコンセプト決め、ブランディング	
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3							年度	2025
英語科目名	Concert Product 3							学期	前期
学科・学年	コンサート・イベント科 PAコース 2年次	必／選	必	時間数	270	単位数	9	種別※	実習
担当教員	中里 哲也		教員の実務経験		有	実務経験の職種		PAエンジニア	
【科目の目的】									
2年生のコンサート・プロダクト＜PA＞では1年生で習得した基礎知識を基盤に技術を応用する考え方を身につけると共に、Zepp Haneda等の外小屋実習を経験し、本格的に現場人として活躍するための準備期間となる。これまでアナログ機材で学んできた機材システムは全てデジタル機器に置き換わり、より実際に現場で行われている仕事について学ぶことになる。定期的実施するグレード試験で習得度を測ると共に、知識が不足している学生には適宜補習を実施して、卒業時には全ての学生がデジタルコンソールに対して理解し現場で活用できるスキルを身につけられるものとする。									
【科目の概要】									
■ コンサートPAコース（楽器テクニシャン）									
蒲田キャンパス内にある実習施設（日本工学院アリーナ・Alchemy-Stage・BOX-Stage）において小規模ライブハウスから大規模アリーナレベルの催事における音響・楽器に関する仕事を学ぶ。デジタルコンソールを新たに導入しサウンドメイキングやミキシングについてより実践的に学ぶとともに、分野に囚われない「ステージマン」「音響アシスタント」としての舞台上での立ち居振る舞いについて学ぶ。ラインアレイスピーカーの設置など安全管理についても触れるほか、スピーカーチューニングや音場補正等環境に応じたシステム構築ができるようになる。									
【到達目標】									
・到達目標A：デジタルコンソールの仕組みを理解し、主体的にサウンドチェックやオペレーションを行うことができる									
・到達目標B：ネットワークを利用したデジタル音声伝達の仕組みを理解し、主体的に仕込みや運用ができる									
・到達目標C：ラインアレイスピーカーの仕組みを理解し、主体的に安全に考慮した仕込みができる									
・到達目標D：スピーカーチューニングや音場補正等環境に応じて主体的にシステム構築ができる									
・到達目標E：楽器類やアンプの特性を理解して主体的に仕込みを考案し、ステージマンとして舞台上のケアができる									
【授業の注意点】									
授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価しないものとする。話を聞く時は必ずメモを取ること。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ものを推奨する。メモの取り方の注意として、後日自分で確認した際に確実に理解できるよう分かりやすく取り、後ほど自分でまとめるなどしてマニュアル化すると良い。受講時は学科指定の実習着とネームパスを着用し、ステージ上作業や高所作業の際はグローブ・ヘルメットを着用すること。									
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	デジタルコンソールの仕組みを理解し、主体的にサウンドチェックやオペレーションを行うことができる	デジタルコンソールの仕組みを理解し、サウンドチェックやオペレーションを行うことができる	デジタルコンソールの仕組みやサウンドチェックやオペレーションの作業について理解している	デジタルコンソールの仕組みやサウンドチェックやオペレーションの作業を講師サポートのもと行うことができる	デジタルコンソールの仕組みやサウンドチェックやオペレーションの作業について理解していない				
到達目標 B	ネットワークを利用したデジタル音声伝達の仕組みを理解し、主体的に仕込みや運用ができる	ネットワークを利用したデジタル音声伝達の仕組みを理解し、仕込みや運用ができる	ネットワークを利用したデジタル音声伝達の仕組みを理解し、仕込みや運用をする段階まで作業ができる	ネットワークを利用したデジタル音声伝達の仕組みを講師のサポートのもと行うことができる	ネットワークを利用したデジタル音声伝達の仕組みについて理解していない				
到達目標 C	ラインアレイスピーカーの仕組みを理解し、主体的に安全に考慮した仕込みができる	ラインアレイスピーカーの仕組みを理解し、主体的に安全に考慮した仕込みサポートができる	ラインアレイスピーカーの仕組みを理解し、安全に考慮した仕込みができる	ラインアレイスピーカーの仕組みを理解し、講師サポートのもと仕込みを行うことができる	ラインアレイスピーカーの仕組みを理解していない				
到達目標 D	スピーカーチューニングや音場補正等環境に応じて主体的にシステム構築ができる	スピーカーチューニングや音場補正等環境に応じてシステム構築ができる	スピーカーチューニングや音場補正等環境に応じたシステム構築を理解している	スピーカーチューニングや音場補正等環境に応じたシステム構築のための作業ができる	スピーカーチューニングや音場補正等環境に応じたシステム構築について理解していない				

到達目標 E	楽器類やアンプの特性を理解して主体的に仕込みを考案し、ステージマンとして舞台上のケアができる	楽器類やアンプの特性を理解して主体的にステージマンとして舞台上のケアができる	楽器類やアンプの特性を理解してステージマンとして舞台上のケアができる	楽器類やアンプの特性についての理解が弱く、ステージマンとして一人で立ち回することは難しい	楽器類やアンプの特性についての理解ができておらず、ステージマンとして一人で立ち回することは難しい	
【教科書】						
随時資料等配布。現場で役立つ舞台関係用語集「ステージ・PA・照明用語辞典」						
【参考資料】						
「舞台技術の共通基礎 公演に携わるすべての人々に」 （自由購入）						
【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3			年度	2025
英語表記		Concert Product 3			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	セッティング 反復練習 技術確認	1 年次復習	1 復習①	各種ケーブル巻き（八の字）について	3	
			2 復習②	各種ケーブル及びコネクタの種類について		
			3 復習③	電源について（取り方・許容量など）		
2	セッティング 反復練習 技術確認	1 年次復習	1 復習④	アナログシステムの機材仕込みについて	3	
			2 復習⑤	アナログシステムの機材結線について		
			3 復習⑥	アナログシステムの音出し・操作について		
3	実践的 PA機材研究 ①	デジタルミキサーを理解する	1 コンソール研究①	YAMAHA RIVAGE PMシリーズについて	3	
			2 コンソール研究②	YAMAHA QL1, QL5, CL5について		
			3 コンソール研究③	DIGICO SD5について、AVID S6について		
4	実践的 PA機材研究 ②	デジタルミキサーを理解する	1 コンソール研究④	Danteシステムについて・Rioについて	3	
			2 コンソール研究⑤	デジタルミキサーのインターフェースについて		
			3 コンソール研究⑥	オペレーションシステムの考え方について		
5	実践的 PA機材研究 ③	ラインアレイスピーカーを理解する	1 スピーカー研究①	EAW KFシリーズ／RADIUSシリーズについて	3	
			2 スピーカー教養②	JBL SRX900シリーズについて		
			3 設置作業①	ラインアレイスピーカーの設置について		
6	実践的 PA機材研究 ④	ラインアレイスピーカーを理解する	1 設置作業②	グランドスタックでの安全管理について	3	
			2 設置作業③	ライブハウスにおける吊り下げについて		
			3 設置作業④	アリーナにおける吊り下げについて		
7	実践的 PA機材研究 ⑤	エフェクター周辺機器を理解する	1 周辺機器研究①	グラフィックイコライザーについて	3	
			2 周辺機器研究②	デジタルリバーブについて		
			3 周辺機器研究③	デジタルディレイについて		
8	実践的 PA機材研究 ⑥	エフェクター周辺機器を理解する	1 周辺機器研究④	チャンネルデバイダーについて	3	
			2 周辺機器研究⑤	コンプレッサーについて		
			3 周辺機器研究⑥	ヘッドアンプについて		
9	トータル セッティング 実習	ハウス・モニター ステージ LIVE REC	1 仕込み練習①	ハウスセクション：FOH仕込み練習①	3	
			2 仕込み練習②	モニターセクション：MONI仕込み練習①		
			3 仕込み練習③	録音セクション：REC仕込み練習①		
10	トータル セッティング	ハウス・モニター ステージ	1 仕込み練習④	ハウスセクション：FOH仕込み練習②	3	
			2 仕込み練習⑤	モニターセクション：MONI仕込み練習②		

	実習	LIVE REC				
			3	仕込み練習⑥	録音セッション：REC仕込み練習②	
11	サマーライブ 準備	プランニング 仕込み・OP チューニング	1	外小屋に向けて①	プランニング・資料作成	3
			2	外小屋に向けて②	仮仕込み〜検証、修正作業	
			3	外小屋に向けて③	チューニング練習	
12	サマーライブ 準備	プランニング 仕込み・OP チューニング	1	外小屋に向けて④	仕込み練習・チューニング練習	3
			2	外小屋に向けて⑤	サウンドチェック練習・ミキシング練習	
			3	外小屋に向けて⑥	本番前の最終チェック・機材準備等	
13	サマーライブ 仕込み	ZeppHaneda セッティング リハーサル	1	SUMMER LIVE①	外小屋実習① ZeppHaneda	3
			2	SUMMER LIVE②	外小屋実習② ZeppHaneda	
			3	SUMMER LIVE③	外小屋実習③ ZeppHaneda	
14	サマーライブ 本番	ZeppHaneda 本番〜撤収 安全作業	1	SUMMER LIVE④	外小屋実習④ ZeppHaneda	3
			2	SUMMER LIVE⑤	外小屋実習⑤ ZeppHaneda	
			3	SUMMER LIVE⑥	外小屋実習⑥ ZeppHaneda	
15	サマーライブ 反省会	本番後の振り返り 今後に活かすこと	1	SUMMER LIVE⑦	個人・各セッションにて反省会	3
			2	SUMMER LIVE⑧	各セッションの取り組みと反省を共有	
			3	SUMMER LIVE⑨	次回の公演に活かすことをレポートにまとめる	
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3							年度	2025
英語科目名	Concert Product 3							学期	前期
学科・学年	コンサート・イベント科 照明コース 2年次	必／選	必	時間数	270	単位数	9	種別※	実習
担当教員	鈴木 裕大・植木 敦		教員の実務経験		有	実務経験の職種		照明・映像 技術者	

【科目の目的】 2年生のコンサート・プロダクト＜照明＞では1年生で習得した基礎知識を基盤に技術を応用する考え方を身につけると共に、Zepp Haneda等の外小屋実習を経験し、本格的に現場人として活躍するための準備期間となる。選択できる照明卓が追加され外部からの機材借用もしつつ、より実際に現場で行われている仕事について学ぶことになる。定期的な実施するグレード試験で習得度を測ると共に、知識が不足している学生には適宜補習を実施して、卒業時には全ての学生が仕込み作業、ピンスポット、照明卓に対して理解し現場で活用できるスキルを身につけられるものとする。									
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

【科目の概要】 ■ コンサート照明コース 蒲田キャンパス内にある実習施設（日本工学院アリーナ・Alchemy-Stage・BOX-Stage）において小規模ライブハウスから大規模アリーナレベルの催事における舞台照明・ピンスポットに関する技術を学ぶ。これまで学んできたAvolitesシリーズに加え2年生ではGrandMAシリーズを導入し、照明卓の機能やエフェクトについてより実践的に学ぶとともに、音楽コンサート以外の芝居、イベント照明、展示照明についてもゼミを通じて学ぶ。フィールドを広げ総合的に照明家として活躍できるよう、カリキュラム外でも照明技術を提供する機会を設け、舞台人として働く心構えをしていく。									
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

【到達目標】 ・到達目標A：Avolitesの機能について理解し、主体的に操作・本番オペレーションを行うことができる ・到達目標B：GrandMAの機能について理解し、主体的に操作・本番オペレーションを行うことができる ・到達目標C：ピンスポットのキュー出しを完璧に行える、主体的にピンスポットの操作ができる ・到達目標D：機材と会場設備について熟知し、主体的にVectorWorksを用いて仕込み図の作成ができる ・到達目標E：仕込み図を元に自らが主体となって仕込みを完璧に実施することができる									
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

【授業の注意点】 授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価しないものとする。話を聞く時は必ずメモを取ること。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ものを推奨する。メモの取り方の注意として、後日自分で確認した際に確実に理解できるよう分かりやすく取り、後ほど自分でまとめるなどしてマニュアル化すると良い。受講時は学科指定の実習着とネームパスを着用し、ステージ上作業や高所作業の際はグローブ・ヘルメットを着用すること。									
---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

評価基準＝ルーブリック					
ルーブリック 評価	レベル5	レベル4	レベル3	レベル2	レベル1
	優れている	よい	ふつう	あと少し	要努力
到達目標 A	Avolitesの機能について理解し、主体的にプランニング・操作・本番オペレーションを行うことができる	Avolitesの機能について理解し、プランニング・操作・本番オペレーションを行うことができる	Avolitesの機能について理解し、操作・本番オペレーションを行うことができる	Avolitesの機能についての理解は弱い が、講師の力を借りて操作・本番オペレーションを行うことはできる	Avolitesの機能について理解が乏しく、講師の力を借りても操作・本番オペレーションを行えない
到達目標 B	GrandMAの機能について理解し、主体的にプランニング・操作・本番オペレーションを行うことができる	GrandMAの機能について理解し、プランニング・操作・本番オペレーションを行うことができる	GrandMAの機能について理解し、操作・本番オペレーションを行うことができる	GrandMAの機能についての理解は弱い が、講師の力を借りて操作・本番オペレーションを行うことはできる	GrandMAの機能について理解が乏しく、講師の力を借りても操作・本番オペレーションを行えない
到達目標 C	ピンスポットのキュー出しを完璧に行える、主体的にピンスポットの操作ができる	ピンスポットのキュー出しをある程度行える、主体的にピンスポットの操作ができる	ピンスポットのキュー出しについて理解しており、ピンスポットの操作ができる	ピンスポットのキュー出しについて知っている、ピンスポットの操作ができる	ピンスポットのキュー出しについて理解できていない、ピンスポットの操作を知っている
到達目標 D	機材と会場設備について熟知し、主体的にVectorWorksを用いて仕込み図の作成ができ、仕込みを考案できる	機材と会場設備について熟知し、VectorWorksを用いて仕込み図の作成ができ、仕込みを検討できる	機材と会場設備について知っており、VectorWorksを用いて仕込み図の作成ができる。仕込みを考えることができる	機材と会場設備に理解が弱い が、VectorWorksはなんとなくできる。	機材と会場設備に理解が弱く、VectorWorksの操作ができない。

到達目標 E		仕込み図を元に自らが主体となって仕込みを完璧に実施することができる、安全管理についても理解できている	仕込み図を元に自らが主体となって仕込みを実施することができる、安全管理についても理解できている	仕込み図をもとに仕込みを行うことができる、安全管理についても理解している	仕込み図を見て機材等の準備はできるが主体的に作業はできない。安全管理についてある程度理解している。	仕込み図を読み取ることができず、安全についても理解していない。
【教科書】						
随時、資料等配布						
【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。						
* 本番実習においての協調性や積極性、理解度を評価する。						
* 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。						
※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3			年度	2025
英語表記		Concert Product 3			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	新入生歓迎LIVE準備①	演者資料確認 仕込み図検討 必要な知識の習得	1 ブラン&オペチーム	AVO&GMA講座：パレット作成～打込み開始	3	
			2 現地ピンチーム	ピンスポット担当者及びキュー出し担当者の決定		
			3 ステージチーム	仕込み検討・現状機材の把握・シミュレーター準備		
2	新入生歓迎LIVE準備②	仮組に向けての準備作業	1 ブラン&オペチーム	打込み継続・講師にアドバイスを貰いつつ明かりを完成	3	
			2 現地ピンチーム	ピンスポットオペレーション確認・練習		
			3 ステージチーム	仕込み図等各種資料完成・仕込み打ち合わせ実施		
3	新入生歓迎LIVE仮組	日本工学院アリーナにて仮組実習	1 ブラン&オペチーム	日本工学院アリーナで実際の仕込みで明かりを確認・直し	3	
			2 現地ピンチーム	実際に使用されるセットを用いてピンスポット確認・練習		
			3 ステージチーム	仕込みを先導して実施・機材管理及び運用		
4	新入生歓迎LIVE仕込み	日本工学院アリーナにて本番仕込み	1 ブラン&オペチーム	卓周り仕込み・明かりの最終確認・直し	3	
			2 現地ピンチーム	ピンスポットオペレーション最終確認・練習		
			3 ステージチーム	ディマー機材の色変え等の転換について最終確認・準備		
5	新入生歓迎LIVE本番	日本工学院アリーナにて本番実施	1 ブラン&オペチーム	本番～バラシ	3	
			2 現地ピンチーム	本番～バラシ		
			3 ステージチーム	本番～バラシ		
6	反省	授業・本番の振り返り	1 各自の振り返り	自らの立ち居振る舞いや役割について振り返る	3	
			2 セクションの振り返り	セクション全体の取り組み方について振り返る		
			3 班全体の振り返り	本番の出来・班全体として各自の反省を総括する		
7	サマーLIVE会場内覧	会場設備実施環境の把握	1 ブラン&オペチーム	オペレーションブースの見学、ネットワークの確認	3	
			2 現地ピンチーム	ピンスポット機材の操作確認（ロバート&ジュリエット）		
			3 ステージチーム	会場保有機材の確認・トラス&ユニットの確認		
8	機材メンテナンス	機材の構造 機材メンテナンスの仕事に関して理解する	1 コンソール	機材の構造を理解し適切なメンテナンス方法を学ぶ	3	
			2 フィクスチャー系機材	機材の構造を理解し適切なメンテナンス方法を学ぶ		
			3 ディマー系機材	機材の構造を理解し適切なメンテナンス方法を学ぶ		
9	サマーLIVE準備①	演者資料確認 仕込み図検討 必要な知識の習得	1 ブラン&オペチーム	AVO&GMA講座：パレット作成～打込み開始	3	
			2 現地ピンチーム	ピンスポット担当者及びキュー出し担当者の決定		
			3 ステージチーム	仕込み検討・現状機材の把握・シミュレーター準備		
10	サマーLIVE準備②	仮組に向けての準備作業	1 ブラン&オペチーム	打込み継続・講師にアドバイスを貰いつつ明かりを完成	3	
			2 現地ピンチーム	ピンスポットオペレーション確認・練習		
			3 ステージチーム	仕込み図等各種資料完成・仕込み打ち合わせ実施		

11	サマーLIVE 仮組	日本工学院アリーナ にて仮組実習	1 ブラン＆オペチーム	日本工学院アリーナで実際の仕込みで明かりを確認・直し	3
			2 現地ピンチーム	実際に使用されるセットを用いてピンスポット確認・練習	
			3 ステージチーム	仕込みを先導して実施・機材管理及び運用	
12	サマーLIVE 仕込み	日本工学院アリーナ にて本番直前準備	1 ブラン＆オペチーム	卓周り仕込み・明かりの最終確認・直し	3
			2 現地ピンチーム	ピンスポットオペレーション最終確認・練習	
			3 ステージチーム	ディマー機材の色変え等の転換について最終確認・準備	
13	サマーLIVE 本番	ZepHameda にて本番実施	1 ブラン＆オペチーム	仕込み～本番～バラシ	3
			2 現地ピンチーム	仕込み～本番～バラシ	
			3 ステージチーム	仕込み～本番～バラシ	
14	反省	授業・本番の 振り返り	1 各自の振り返り	自らの立ち居振る舞いや役割について振り返る	3
			2 セクションの振り返り	セクション全体の取り組み方について振り返る	
			3 班全体の振り返り	本番の出来・班全体として各自の反省を総括する	
15	グレード試験 ＜前期＞	技術認定試験	1 試験内容説明	舞台テレビジョン照明技術者認定 2 級に準拠した試験 内容 ※グレード試験に合格した場合卒業時に認定可能	3
			2 筆記試験		
			3 実技試験		
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3							年度	2025
英語科目名	Concert Product 3							学期	前期
学科・学年	コンサート・イベント科 制作コース2年次	必／選	必	時間数	270	単位数	9	種別※	実習
担当教員	山下顕治		教員の実務経験		有	実務経験の職種		舞台監督	
【科目の目的】									
1年生で習得した基礎知識を基盤に技術を応用する考え方を身につけると共に、Zepp Haneda等の外小屋実習を経験し、本格的に現場人として活躍するための準備期間となる。これまで学校内で学んできた舞台監督や舞台美術スタッフとしての知識、技術は、全て校外の会場を想定したものを考察、反復練習することにより、実際に現場で行われている仕事を身に付けることを目指すことになる。 グレード試験で習得度を測り、現場で活用できるスキルを身につけられるものとする。									
【科目の概要】									
蒲田キャンパス内にある実習施設（日本工学院アリーナ・Alchemy-Stage・BOX-Stage）において小規模ライブハウスから大規模アリーナレベルの催事における舞台監督や舞台美術に関する仕事を学ぶ。 演出内容を1年次よりも更に様々な要素を取り入れ、より観客を驚かせ楽しませられるようなものを目指す。 「舞台監督」「舞台美術スタッフ」としての舞台上での立ち居振る舞いや各スタッフ間のコミュニケーションについて学ぶ。安全管理についても触れるほか、校外施設の担当者と打ち合わせや実際の作業を可能とするコミュニケーションを想定して、必要な知識と技術の習得を目指す。									
【到達目標】									
タイムテーブルにおいて、本番を実行する為に必要な作業がどのようなものがあり、どの順番で、それぞれの程度の時間を掛ければ、安全第一ですべての作業を遂行できるか、を念頭に置いて作成できること。 進行表において、全出演者とスタッフに本番内容の必要事項を全て共有させられることを念頭に作成できること。 これらを作成する過程でExcelを確実に習得すること。 仕込み図において、全スタッフがどのようなステージになるのかを確実に共有できるような平面図、正面図、必要に応じて側面図や3Dを作成できること。 また舞台美術を製作するにあたり、そのエレベーション（デザイン画）、道具長、転換図などを作成できること。 これらの図面を作成する過程でVectorworksを確実に習得すること。									
【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する事。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5	レベル4	レベル3	レベル2	レベル1				
	優れている	よい	ふつう	あと少し	要努力				
到達目標 A	アーティストと全スタッフの要望を相互に理解させることが出来る。	各スタッフの要望や意図をアーティストが分かるように咀嚼出来る。	各スタッフの要望を理解しまとめることが出来る。	どのようなセクションがあるかを把握している	スタッフとしての自覚がない				
到達目標 B	作業に応じて適切なツールでコミュニケーションを図れる。	作業に応じて、必要な人数の離散集合を判断し呼びかけが出来る。	作業内容に応じて、的確な安全確認の呼びかけが出来る。	安全確認の呼びかけに対して返事が出来る。	声が小さく、周りに聞こえていない				
到達目標 C	時間と人員の配分を判断し臨機応変に指示が出来る。	事前に作成した資料を基に必要な時間や人割りが出来る。	事前に配布された資料に対し、自分の作業内容を理解している。	事前に配布された資料に目を通している	必要な図面、タイムテーブル等の資料を持っていない				
到達目標 D	どの手順と方法で仕込みを実施すればよいかを指示と判断が出来る。	演出内容を理解し、仕込み、リハーサルの内容を示せる。	リハーサルにおいて必要な作業と手順、優先順位を理解している。	仕込み作業において必要な作業内容と手順を理解している。	どんな作業内容があるかを理解していない。				

到達目標 E	各スタッフをまとめる為に必要な資料を自分で考慮し、作成出来る。	各スタッフの必要な資料を指示された通り作成できる。	各スタッフに対しいつどんな資料が必要かを理解している。	各スタッフにどのような作業があるかを理解している。	各スタッフの役割がわからない。
【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、協調性、授業態度によって評価する。					
*本番実習での協調性、臨機応変さにて評価する。					
※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3			年度 2025
英語表記		Concert Product 3			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	知識・技術 反復練習	1 年次復習	1 復習①	イントレ建て込み	3
			2 復習②	トラス吊りこみ	
			3 復習③	平台箱馬での山台作成	
2	知識・技術 反復練習	1 年次復習	1 復習④	スタジオバミリ（複雑なセット込み）	3
			2 復習⑤	Vectorworksでの仕込み図作成	
			3 復習⑥	Excelでのタイムテーブル、進行表作成	
3	新入生歓迎 ライブ準備	ステージデザイン	1 プランニング	進行表とタイムテーブルの初稿作成	3
			2 セットデザイン	デザイン案（エレベーション 3D）作成	
			3 部材決定	舞台美術セットの作成方法と材料買い出し	
4	新入生歓迎 ライブ準備	タイムテーブル 進行表 道具帳 作成 舞台美術作成	1 資料作成と展開①	制作スケジュールとタイムテーブル	3
			2 資料作成と展開②	仕込み図（平面図、正面図、側面図）	
			3 資料作成と展開③	美術製作スケジュールと部材道具帳	
5	新入生歓迎 ライブ準備	ステージセット 仮組	1 舞台美術作成①	美術セット 部材切り出し、塗装	3
			2 舞台美術作成②	美術セット 組み立て、建て込み	
			3 進行資料作成	演出内容吟味、仕込位置と方法の確認と修正	
6	新入生歓迎 ライブ テクリハ	本番に向けた 仕込み リハーサル進行	1 仕込み	各コースを率いての仕込みの完成度の向上	3
			2 プログラミング	本番に関わる演出内容の完成度の向上	
			3 テクリハ	本番に向けての技術と演出内容の洗い出し	
7	新入生歓迎 ライブ本番	アリーナ本番	1 仕込み	各コースを率いての仕込みの仕切り。	3
			2 リハーサル	アーティストを入れてのリハーサルの進行	
			3 本番	本番、撤収まで含めての仕切り。	
8	サマーライブ プランニング	タイムテーブル 進行表 仕込み図 道具帳 作成	1 資料作成	タイムテーブル、進行表、	3
			2 セットデザイン	必要な美術セットをプランニング	
			3 演出内容	必要な演出内容をプランニング	
9	サマーライブ 美術セット 製作期間	美術セット 買い出しと製作	1 部材考察確定	必要な部材を調べ、納期なども含め考察	3
			2 道具帳作成	美術セットの寸法と員数出し 加工方法考察	
			3 製作スケジュール	工期の考察と実現方法の検討	
10	サマーライブ 美術セット 製作期間	美術セット 買い出しと製作 仮組	1 部材塗装	色、テクスチャー等の決定と塗装作業	3
			2 部材加工	吊りや建て込みの為に必要な寸法だしと加工	
			3 転換方法確認	セット転換の方法の為に加工と段取り確認	

11	サマーライブ 準備	ステージセット 仮組	1 仕込み手順確認	全コースの仕込み内容の把握と順番の確認	3	
			2 転換方法確認	対バンにおける転換内容の把握と手順の確認		
			3 演出内容確認	特効、電飾、映像、レーザーなどの確認		
12	サマーライブ 準備	校外実習における 様々な準備	1 小屋打ち準備	会場担当者との打ち合わせ、資料提出	3	
			2 舞台美術加工	トラック積載を想定した加工		
			3 トラック積載	トラックの積み込み図作成 積み込み		
13	サマーライブ テクリハ	本番に向けた 仕込み リハーサル進行	1 仕込み	外小屋を想定したアリーナでの仕込み	3	
			2 転換練習	対バンでの美術セットや楽器などの転換		
			3 テクリハ	対バンでの美術セットや楽器などの転換		
14	サマーライブ 本番	外会場本番	1 搬入から仕込み	外小屋での搬入からの仕込み仕切り	3	
			2 リハーサル	アーティスト込みで対バンリハーサル進行		
			3 本番	外小屋での本番実施、撤収、搬出		
15	サマーライブ 振り返り	本番後の振り返り 今後に活かすこと	1 個人での反省	個人での出来た、出来ないを洗い出し	3	
			2 チームでの反省	チームでの出来た、出来ないを洗い出し		
			3 今後に向けて	出来たことの踏襲と反省点の改善を考察		
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3							年度	2025
英語科目名	Concert Product 3							学期	前期
学科・学年	コンサート・イベント科 制作コース2年次	必／選	必	時間数	270	単位数	9	種別※	実習
担当教員				教員の実務経験			実務経験の職種		
【科目の目的】 イベントの企画・制作に必要な実践的なスキルを習得し、イベント企画・運営の基礎から応用までを学ぶ。 6W2Hを基に企画立案や、運営計画、マニュアルの作成と本番実践を通じてイベントを完遂するスキルを身につける。									
【科目の概要】 6W2Hを基に、「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。 学内のみならず学外の会場にて公官庁・企業案件に携わることによりイベント制作について実践的に学ぶ。イベント制作に必須となるPCスキル（Word ,Excel ,Powerpoint ,Photoshop ,Illustrator）を実践形式で学ぶとともに、社会人の一員としてのコミュニケーションスキル、ビジネスコミュニケーションツール（電話、メール、オンラインミーティングツール）のスキルを習得する。									
【到達目標】 A 企画アイデアを立案するための発想力を身につけ、アイデア出しに必要な手法を理解できる B 主催者や交渉相手に説明するために企画書を作成でき、プレゼンテーションを実施できる C 適切な実施計画を策定し、チームワークをとりながら制作進行することができる D ターゲットに対し適切なPRプランを策定し、マーケティングをもとに効果的な告知宣伝を行うことができる E 学内イベントや外部会場を使ったイベントの企画やブッキング、運営を行い、効果検証ができる									
【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する事。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5	レベル4	レベル3	レベル2	レベル1				
	優れている	よい	ふつう	あと少し	要努力				
到達目標 A	アイデア立案の手法を理解し、優れたアイデアを考案できる	アイデア立案の手法を理解し、優れたアイデアを考案できる	アイデア立案の手法を理解し、アイデアを考案できる	アイデア立案の手法を理解しているがアイデア考案に至らない	アイデア立案の手法を理解していない				
到達目標 B	アイデアを企画書にまとめ、説得力と聞き手に納得感があるプレゼンテーションができる	アイデアを企画書にまとめ、聞き手に納得感があるプレゼンテーションができる	アイデアを企画書にまとめ、プレゼンテーションすることができる	アイデアを企画書にまとめられるが、プレゼンテーションに困難が生じる	企画をプレゼンテーションにまとめることができない				
到達目標 C	適切な実施計画を策定でき、チームで協力しながら円滑に制作進行できる	適切な実施計画を策定でき、チームで協力しながら制作進行できる	実施計画を策定でき、制作進行できる	実施計画を策定できたが、制作進行に困難が生じる	実施計画を策定できない				
到達目標 D	適切なPRプランを策定し、ターゲットに対し効果的なツールで告知宣伝できる	適切なPRプランを策定し、告知宣伝できる	PRプランを策定し、告知宣伝できる	告知宣伝できる	PRプランを策定できない				
到達目標 E	来場者から高い評価をいただけるようなイベントを運営できる	来場者から評価をいただけるようなイベントを運営できる	スケジュール通りイベントを運営できる	スケジュールに地帯は生じたがイベントを運営できる	イベントを運営できない				

【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。									
※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3					年度	2025	
英語表記		Concert Product 3					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	新歓イベント1	企画内容の立案	1	与件の確認	イベントの基盤となる情報や条件を把握する			3	
			2	プレスト	与件を基に企画のアイディアを導き出す				
			3	プレゼン資料作成	企画書にまとめ、魅力的なプレゼン資料を制作する				
2	新歓イベント2	企画選定	1	プレゼンテーション	企画内容のプレゼンテーション			3	
			2	企画選定	プレゼンを基に実施する企画を選定する				
			3	チーム編成	それぞれのセクションを編成する				
3	新歓イベント3	制作作業1	1	運営・空間演出	運営マニュアルの作成・空間演出プランの策定			3	
			2	ステージ進行	進行台本の作成・演出プランの策定				
			3	宣伝	告知宣伝活動において準備を進める				
4	新歓イベント4	制作作業2	1	運営・空間演出	読み合わせ・シミュレーション・修正を行う			3	
			2	ステージ進行	読み合わせ・シミュレーション・修正を行う				
			3	宣伝	広報活動を実施する				
5	新歓イベント5	制作作業3	1	運営・空間演出	設営・運営リハーサルの実施			3	
			2	ステージ進行	進行リハーサルの実施				
			3	宣伝	広報活動の修正・実施				
6	新歓イベント6	新歓イベント本番	1	設営・本番・撤収	設営、イベント運営、イベント進行、撤去を実施する			3	
7	新歓イベント7	反省・総括	1	振り返り・検証	来場者数やアンケート等を基に検証を行う			3	
			2	総括	実施結果について改善案を導き出す				
			3	実施報告	実施報告書を作成・提出する				
8	サマーイベント1	企画内容の立案	1	与件の確認	イベントの基盤となる情報や条件を把握する			3	
			2	プレスト	与件を基に企画のアイディアを導き出す				
			3	プレゼン資料作成	企画書にまとめ、魅力的なプレゼン資料を制作する				
9	サマーイベント2	企画選定	1	プレゼンテーション	企画内容のプレゼンテーション			3	
			2	企画選定	プレゼンを基に実施する企画を選定する				
			3	チーム編成	それぞれのセクションを編成する				
10	サマーイベント3	制作作業1	1	ステージ進行	出演者ブッキング、協賛企業の獲得			3	
			2	宣伝	宣伝ツールの作成				
			3	運営・空間演出	空間演出の確定・運営計画の推考				
11	サマーイベント4	制作作業2	1	運営・空間演出	運営マニュアルの作成			3	
			2	ステージ進行	進行台本の作成・演出プランの策定				
			3	宣伝	告知宣伝活動の実施				
12	サマーイベント5	制作作業3	1	運営・空間演出	読み合わせ・シミュレーション・修正を行う			3	
			2	ステージ進行	読み合わせ・シミュレーション・修正を行う				

			3 宣伝	広報活動を実施する		
13	サマーイベント 6	制作作業 4	1 運営・空間演出	設営・運営リハーサルの実施	3	
			2 ステージ進行	進行リハーサルの実施		
			3 宣伝	広報活動の修正・実施		
14	サマーイベント 7	サマーイベント本番	1 設営・本番・撤収	設営、イベント運営、イベント進行、撤去を実施する	3	
15	サマーイベント 8	反省・総括	1 振り返り・検証	来場者数やアンケート等を基に検証を行う	3	
			2 総括	実施結果について改善案を導き出す		
			3 実施報告	実施報告書を作成・提出する		
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						