

科目名	イベント実習 2							年度	2025
英語科目名								学期	前・後
学科・学年	ダンスパフォーマンス科 2年次	必/選	選	時間数	30	単位数	2	種別※	実習
担当教員	野中志乃		教員の実務経験	有	実務経験の職種	ダンススタジオ マネジメント			
【科目の目的】									
この科目では年度内に3回行われる自主公演イベントを学生が主体となり制作、運営、出演を行います。イベントを通して自主性や協調性を養うとともに企画力や運営に携わる事での計画性や仕事効率を学びます。また出演者は期日までの音源提出や照明プランの提出などイベント制作の時系列を理解しイベント、コンサート制作の基本を学びます。									
【科目の概要】									
この科目では年度内に3回行われる自主公演イベントを学生が主体となり制作、運営、出演を行います。イベントを通して自主性や協調性を養うとともに企画力や運営に携わる事での計画性や仕事効率を学びます。また出演者は期日までの音源提出や照明プランの提出などイベント制作の時系列を理解しイベント、コンサート制作の基本を学びます。									
【到達目標】									
この科目では基本的なイベント制作の手順や照明プランの作成、音源編集などを学びます。またスタッフワークの大切さを実際に学生自身が学ぶことでエンターテインメント業界、コンサート制作業界のライブ制作の仕組みを理解します。									
【授業の注意点】									
学生内で選抜した実行委員の指示、担当教員の指示に従う事。授業時数の4分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	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	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Office・Adobeソフト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Office・Adobeソフト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、Office・Adobeソフト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、MicrosoftOffice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、協調性と積極性が非常にある	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、協調性と積極性がある	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】									

適時レジュメ・資料を配布する

【参考資料】

【成績の評価方法・評価基準】

平常点 100% 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		イベント実習2			年度	2025	
英語表記					学期	前・後	
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	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	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	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ソ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	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	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	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	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	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・手段を身に付ける	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	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	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	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		
			1	中間リハーサル	出演チームの完成度確認、出演香盤の作成方法を学ぶ		

12	目王公演イベントリハーサル	リハーサルを速して修正・調整を行う	2	通しリハーサル	出演香盤順の運営・テクニカルの確認を行う
			3	ゲネプロ	本番と同様に司会・テクニカルも併せて通しを行う
13	自主公演イベント最終確認	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	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	自主公演イベント本番	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	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。
			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					