| 日本工学院八王子専門学校 |                        | 開講年度 | 2019年度(平成31年度) |        | 科目名  | イベント・メディア業界研究 2 |      |    |
|--------------|------------------------|------|----------------|--------|--|-----------------|------|----|
| 科目基礎情報       |                        |      |                |        |  |                 |      |    |
| 開設学科         | 学科 コンサート・イベント科         |      | コース名           |        |  |                 | 開設期  | 後期 |
| 対象年次 1年次     |                        | 科目区分 | 区分 必修          |        |  | 時間数             | 30時間 |    |
| 単位数          | 数 2単位                  |      | 授業形態           | 講義     |  |                 |      |    |
| 教科書/教材       | 枚科書/教材 毎回レジュメ・資料を配布する。 |      |                |        |  |                 |      |    |
| 担当教員情報       |                        |      |                |        |  |                 |      |    |
| 担当教員 村上 勝志   |                        |      |                | 実務経験の有 | 無・職種 有・レコード会社(プロデューサー、A&R、<br>宣伝、マーケティング、マネージャー) |                 |      |    |

## 学習目的

エンタテインメント業界において、必要不可欠な知識を身につけ多種にわたるエンタテインメントの現場で広く通用する考察力を身につける。また、変化の速いエンタテインメント業界においてビジネスの動向やトレンドに関して敏感に対応できる能力と感性を身につける。将来のエンタテインメント業界をリードしていく人材を目指しこれを目的とする。

## 到達目標

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、収益システムがフィジカル(CD)からデジタル(ストリーミング)に移行してゆく中、新しい収益モデルや他業種とのコラボレーションや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。

## 教育方法等

|  | 毎回テーマにそって進めていく。テーマについて学生に考えさせながら、そのルーツや特徴、マーケティングや今後の発展性を分析して |  |
|--|---|--|
|  | 授業概要  | ゆく。その時々のヒット作やトレンドなどの映像資料を取り入れより分かりやすく解説してゆく。様々なテーマを理解し関連づけて、将来 |
|  |   | 様々な現場で対応できる知識や考え方を身につける。                                       |

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。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。

|   | 種別              | 割合  | 備  考                                    |
|---|-----------------|-----|---|
| 評 | 試験              | 60% | 授業内容を反映し理解度を確認する                        |
| 価 | 小テスト            | 10% | 授業内容のポイントを整理し理解度を深める為に実施する              |
| 方 | レポート            | 10% | 前期(夏休み)、後期(冬休み)のエンタテインメント体験を通して考えを述べさせる |
| 法 | 成果発表<br>(口頭・実技) | 10% | 授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する               |
|   | 平常点             | 10% | 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する                  |

## 授業計画(1回~15回)

| 回     | 授業内容           | 各回の到達目標                                      |
|-------|----------------|--|
| 1回    | 日本のポップマーケット⑥   | 「歌い手」アーティストに代表される新世代のマーケティングについて理解する         |
| 2 回   | 日本のポップマーケット⑦   | 「アニメ」とミュージックビジネスについて理解する                     |
| 3 💷   | 日本のポップマーケット⑧   | 「新世代のR&Bミュージック」新しいトレンド音楽を研究しそのルーツとマーケットを理解する |
| 4 回   | 日本のポップマーケット⑨   | 「HIP HOP」の誕生のルーツからマーケットの拡大状況を理解する            |
| 5 回   | 日本のポップマーケット⑩   | 「J-HIPHOP」のルーツからアーティストを理解する                  |
| 6 回   | 日本のポップマーケット⑪   | 「J-HIPHOP」のマーケットの拡大と現在の状況を理解する               |
| 7 回   | 日本のポップマーケット⑫   | 「ヴィジュアル系」日本独自に進化を遂げたそのルーツと創世記を理解する           |
| 8 回   | 日本のポップマーケット⑬   | 「ヴィジュアル系」日本独自に進化を遂げたそのマーケットの進化と現在の状況を理解する    |
| 9 回   | エリアマーケット特集①    | 「OKINAWA」のルーツとミュージックカルチャーを理解する               |
| 10回   | エリアマーケット特集②    | 「JAMAICA」のルーツとミュージックカルチャーを理解する               |
| 110   | SNSと音楽ビジネス①    | SNSの普及による音楽ビジネスの変化について理解する                   |
| 12回   | SNSと音楽ビジネス②    | SNSを利用したアーティストのマーケティング戦略について理解する             |
| 1 3 回 | エンタテインメント企業研究③ | エンタテイメント企業を研究しその特徴を理解する                      |
| 14回   | エンタテインメント企業研究④ | エンタテイメント企業を研究しその特徴を理解する                      |
| 15回   | 後期のまとめ(小テスト)   | 後期の重要なポイントを復習し理解を深める                         |