

日本工学院専門学校		開講年度	2019年度		科目名	マルチメディア1	
科目基礎情報							
開設学科	音響芸術科		コース名	全コース		開設期	後期
対象年次	1年次		科目区分	選択		時間数	15時間
単位数	1単位					授業形態	講義
教科書/教材	無						
担当教員情報							
担当教員	横田 実 ・ 蓑輪 直子			実務経験の有無・職種	有 エンジニア		
学習目的							
自分の選択している専攻以外の知識を学び、広い視野と知識を身に着ける。また他の専攻の内容を学ぶことにより、自分の学んでいる専攻への応用活用など、創意工夫に役立ててを目的とする。							
到達目標							
他の専攻のスペシャリストではなく、行っている内容がどのような内容が把握できる程度を目標とする。内容が把握できることで今後深く学ぶきっかけにもなる。音楽業界に従事するのであれば「情報解禁」と「情報漏えい」など守秘義務の徹底を心がけさせる事が必須となる。							
教育方法等							
授業概要	他専攻の基礎項目だけ習得するような内容とする。						
注意点	理由のない遅刻や欠席は認めない。講義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。ただし、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。						
評価方法	種別	割合	備 考				
	試験・課題	0%					
	小テスト	0%					
	レポート	30%	ライブレポートを提出				
	成果発表 (口頭・実技)	0%					
	平常点	70%	出席点				
授業計画（1回～15回）							
回	授業内容			各回の到達目標			
1回	マスコミ①			テレビ局（民法、公共放送）について理解する			
2回	マスコミ②			新聞社について理解する			
3回	マスコミ③			テレビ局と新聞社の繋がりを理解する			
4回	マスコミ④			広告代理店について理解する			
5回	マスコミ⑤			出版社について理解する			
6回	エンターテインメント①			ゲームソフト会社について理解する			
7回	エンターテインメント②			モバイルゲーム会社について理解する			
8回	エンターテインメント③			コンテンツ系、家庭用ゲーム機、玩具メーカーについて理解する			
9回	エンターテインメント④			音楽・映像ソフトメーカーについて理解する			
10回	エンターテインメント⑤			テーマパーク企業について理解する			
11回	エンターテインメント⑥			アミューズメント施設の概要について理解する			
12回	エンターテインメント⑦			映画配給会社について理解する			
13回	情報サービス①			ITサービスの構造を理解する			
14回	情報サービス②			ソフトウェア開発企業の構造を理解する			
15回	情報サービス③			インターネット・通信インフラの構造を理解する			