

日本工学院専門学校		開講年度	2019年度	科目名	ライブエンタテインメント4
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	前期
対象年次	2年次	科目区分	必修	時間数	30時間
単位数	2単位			授業形態	講義
教科書/教材	なし				
担当教員情報					
担当教員	佐倉 繁	実務経験の有無・職種	有 音楽家		
学習目的					
<p>1年次の基礎をベースにライブを中心とした業務内容、アーティストとの関連性パフォーマンスの知識を広げて行く事が目的。近年のライブでのエンターテインメント音楽産業の中でも活発で音楽制作が下降線をたどる中、益々の盛況を遂げてます。またコンピュータによるステージ装置や興行事業の進化も著しく、映像分野にも多大な影響を与えております。そのエンターテインメントを知ることで音楽制作は基より幅広い知識を身につけ音響を軸とした、興行の理解を目的とする。</p>					
到達目標					
<p>ステージの基礎的なあり方の理解を広げていく。またライブによるエンターテインメントのジャンルを学習していくことにより、音楽制作の基本的な部も理解し、総合的な音楽制作・音響の基本的な関わりをプロフェッショナルな音楽制作者としての知識を豊富にしていく。近年のデジタル化や興行形態も増えている事を理解して、これからの新しい分野にも視野を向けた人材育成の対応を目標とする。</p>					
教育方法等					
授業概要	<p>プリント資料を随時配付し、自分で完成させるワークタイプの物も配布するが、各自でステージ関連の用語集を持参する事が望ましい。講義形式の授業である。前回までの各項目を理解した上での次項目へ繋がるため、復習も随時行いながら進行する。復習や仮説においては各自の発言の機会もあるので、積極的な参加が望ましい。図面や映像、音響資料も多用する。</p>				
注意点	<p>ノート記録に加えて「情報の再構築」（手作業またはデジタル機器の活用）を必須とする。 前回の修得項目の復習、次回の授業に向けての「リサーチ項目」「事前準備項目」の確認。 手書き資料とデジタルデータの統合をどのように行なうかを在学中に試行する。 また授業時数の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。</p>				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	0%			
	小テスト	0%			
	レポート	50%	研究テーマを与えそれに対するレポートを提出し評価		
	成果発表 (口頭・実技)	0%			
平常点	50%	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	LIVEを記録する - 1	卒業制作コンテンツの記録とLive感について			
2回	LIVEを記録する - 2	記録形態、解像度、はLive性を高揚させるのか？			
3回	LIVEを記録する - 3	VR, AR、の臨場感は:Live感につながるのか？			
4回	LIVEを記録する - 4	バンドサウンドとLive感について			
5回	LIVEを記録する - 5	視覚コンテンツとオーディオコンテンツの連動性			
6回	Live性について -1	記録コンテンツの再生提示とLive性について			
7回	Live性について -2	臨場感を生み出す要因とは何なのか？ テクノロジーの観点、マンパワーの観点			
8回	Live性について -3	展示コンテンツの体感とLive感の一致点について			
9回	Live性について -4	作り込みコンテンツの現場再生とLive感			
10回	Live性について -5	メイキング映像の共感性は臨場感を生み出せるのか？			
11回	Live性について -6	プレゼンテーションの時間軸、提示順序、設定①			
12回	Live性について -7	プレゼンテーションの時間軸、提示順序、設定②			
13回	Live性について -8	プレゼンテーションでのLive性をどう操作するか？①			
14回	Live性について -9	プレゼンテーションでのLive性をどう操作するか？②			
15回	総括	これまでの総括			