

日本工学院専門学校		開講年度	2019年度		科目名	マルチメジャー2	
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	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	野瀬 充弘・増田 有示			実務経験の有無・職種	無		
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、創意工夫に役立てることを目的とする。							
到達目標							
テレビ番組の放送内容の論理的な部分を理解し、Youtubeとの違いを理解するなどSNSにおけるマナーも含めて理解して行く。使い方によっては有効な手段も一歩間違えると危険性をもたらす事の理解。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				