

専門学校ESPエンタテインメント東京

授業科目名	デジタルマーケティング		授業形態 / 必・選	講義	必修
			年次	2年次	
授業時間	90分 (1単位時間45分)	年間授業数	20回 (40単位時間)	年間単位数	2単位
科目設置学科コース	アーティストスタッフコース				
授業科目要件	実務経験のある教員による授業科目 該当 <input type="checkbox"/> 非該当 <input checked="" type="checkbox"/>				
担当講師 実務経歴	/				
授業概要					
エンターテインメント業界に求められるデジタルスキル獲得を目的とする演習形式の授業です。YouTube、Twitterなど各SNSを基礎から学び、バズ・炎上を理解して戦略的なSNS運用ができるようデジタルマーケティング・配信・企画のプレゼンテーションを学修します。					
到達目標					
インフルエンサーレベルでのSNSの戦略的なノウハウやデジタルマーケティングスキルを身に付け、SNSをビジネスの場で活用できる人材。					

授業計画・内容	
【前期】 1～2回目	SNS：SNSの基礎知識 目的 SNS：YouTube YouTube基礎 (理解、運用方法、バズ観点)
【前期】 3～4回目	SNS：Twitter Twitter基礎 (理解、運用方法、バズ観点) SNS：Instagram Instagram基礎 (理解、運用方法、バズ観点)
【前期】 5～6回目	SNS：Tik Tok Tik Tok基礎 (理解、運用方法、バズ観点) SNS：炎上&誹謗中傷理解 対策検討 (グループワーク)
【前期】 7～8回目	デジタルマーケティング：デジタルマーケティングの基礎知識 デジタルマーケティング：ペルソナ分析、TAPS分析
【前期】 9～10回目	デジタルマーケティング：3C分析 デジタルマーケティング：マンダラチャート分析
【前期】 11～12回目	デジタル配信：音声配信 (各サービス、運用方法、コツ) デジタル配信：ライブ映像配信 (各サービス、運用方法、コツ)
【前期】 13～14回目	ビジネススキル：ロジカルシンキング、プレゼンテーション デジタルマーケティング：カスタマージャーニーマップ分析
【前期】 15～17回目	デジタルマーケティング：USP、SWOT分析 デジタルマーケティング：STP分析、自己分析
【前期】 18～20回目	デジタルマーケティング：マーケティングフレームワーク分析実習① デジタルマーケティング：マーケティングフレームワーク分析実習②
評価方法	学期末の試験、及び平常点 (授業態度、レポート提出状況・内容、出席率等を総合的に評価)
学生へのメッセージ	今や国内だけに留まらず世界を相手にしてマーケティングを行うため、国や時代によってどんな方法があるのかを学ぶことで柔軟な思考を養う。
使用教科書	随時プリント資料配布

専門学校ESPエンタテインメント東京

授業科目名	キャリア講座Ⅱ		授業形態/必・選	講義	必修
			年次	2年次	
授業時間	90分(1単位時間45分)	年間授業数	20回(40単位時間)	年間単位数	2単位
科目設置学科コース	アーティストスタッフコース				
授業科目要件	実務経験のある教員による授業科目		該当 <input type="checkbox"/>	非該当 <input checked="" type="checkbox"/>	
担当講師 実務経歴	/				
授業概要					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・講義と実践ワーク、更にロールプレイングを通して、ビジネスマナーを体得する。</li> <li>・授業ごとに、言葉遣いの確認、小テストを実施し、習得度を確認。</li> <li>・応募先にむけた自己PR、志望動機作成、面接対応実施。履歴書・ES作成指導。</li> </ul>					
到達目標					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・基礎的なビジネスマナーについて、[知っている]から[できる]さらに[いつもできている]を目指す。</li> <li>・信頼感を伝えるために、「スキル」と「人格」の両輪を育てる。</li> <li>・自己理解を深め、アピールできる自分の強みを知り、将来のキャリアが描けるようになる。</li> </ul>					

授業計画・内容	
【前期】 1～2回目	オリエンテーション 企業やビジネスシーンにおける印象やマナーの大切さ
【前期】 3～4回目	印象の重要性(表情・身だしなみ・態度・立居振るまい)
【前期】 5～6回目	言葉遣いと話し方のポイント～正しい敬語や丁寧な話し方・発声練習～
【前期】 7～8回目	プロトコールとは何か～席次・国旗・握手・異文化を知る・自己紹介
【前期】 9～10回目	電話対応の基本(受け電・掛け電・取次ぎ)
【前期】 11～12回目	接遇の基本(ご案内・サービスの提供の仕方)
【前期】 13～14回目	職場の人間関係(報告・連絡・相談・指示の受け方)
【前期】 15～17回目	コミュニケーションと傾聴の大切さ
【前期】 18～20回目	席次と訪問のマナー(ロールプレイング) 就職活動のマナー(面接の受け方のロールプレイング)
評価方法	学期末の試験、及び平常点(授業態度、レポート提出状況・内容、出席率等を総合的に評価)
学生へのメッセージ	自分の第一印象について知ること、自分の長所・短所をどのように変えていけば良いのかについて考え、自身のキャリアプランの作成に取り組み、自身の未来の構築について考えていくとともにビジネスマナーを習得する。
使用教科書	実践ビジネスマナー/コミュニケーション技法テキスト使用

専門学校ESPエンタテインメント東京

授業科目名	マーチャンダイジング論		授業形態 / 必・選	講義	必修
			年次	2年次	
授業時間	90分 (1単位時間45分)	年間授業数	20回 (40単位時間)	年間単位数	2単位
科目設置学科コース	アーティストスタッフコース				
授業科目要件	実務経験のある教員による授業科目 該当 <input checked="" type="checkbox"/> 非該当 <input type="checkbox"/>				
担当講師 実務経歴	実務経験50年 キティミュージック (現ユニバーサルミュージック) にて音楽活動を開始。井上陽水の前座などを務める。音楽活動終了後はTV番組制作会社に就職しアニメーション演出担当で数多くの作品に携わり、その後音楽出版社・レコード会社にて著作権管理や原盤制作ディレクターの業務やライブイベント制作を行う。				
授業概要					
顧客に対してどのような関係性で、価値を創造し・伝え・届けるかを学び、お金の動きを学ぶ。					
到達目標					
エンタテインメント業界のビジネスの仕組みを理解し、顧客に対してどのような価値を与えるか?時代の価値に対応した考えを身につけることで今後の音楽芸能業界に新しいエンタテインメントビジネスを生み出せる人材の育成					

授業計画・内容	
【後期】 1～2回目	エンタテインメントビジネスの仕組み マーケティングと消費者行動論
【後期】 3～4回目	エンタテインメントビジネスにおけるマーチャンダイジングの歴史
【後期】 5～6回目	マーチャンダイジングとは: ISM (インスタ・マーチャンダイジング) マーチャンダイジングとは: VMP(ビジュアル・マーチャンダイジング)
【後期】 7～8回目	VMP: IP(アイテム)/PP (ポイント) /VP (ビジュアル)
【後期】 9～10回目	商品企画: 対象顧客の重要性 商品企画: 価値の創造と伝達
【後期】 11～12回目	商品企画: 商品構成と品揃え 商品企画: プライスゾーンとプライスライン
【後期】 13～14回目	マーチャンダイジング実践: ライブイベントについて
【後期】 15～17回目	マーチャンダイジング実践: CD販売について
【後期】 18～20回目	マーチャンダイジング実践: 配信について
評価方法	学期末の試験、及び平常点 (授業態度、レポート提出状況・内容、出席率等を総合的に評価)
学生へのメッセージ	社会人として必要な、基礎的なビジネス文章の作成能力やコミュニケーション能力を高めていく授業となる。会社の仕組みを学び、仕事の基本を知ることであらゆるビジネスシーンで求められる接遇力をしっかり取得する。
使用教科書	随時プリント資料配布

専門学校ESPエンタテインメント東京

授業科目名	アーティストスタッフワーク		授業形態 / 必・選	講義	必修
			年次	2年次	
授業時間	90分 (1単位時間45分)	年間授業数	20回 (40単位時間)	年間単位数	2単位
科目設置学科コース	アーティストスタッフコース				
授業科目要件	実務経験のある教員による授業科目 該当 <input checked="" type="checkbox"/> 非該当 <input type="checkbox"/>				
担当講師 実務経歴	実務経験28年 音楽ソフトの企画・制作からプロモーション、アーティストマネジメントに従事。その後、ヘアメイク、スタイリスト、カメラマン、デザイナーなどクリエイターのマネジメントに移行。現在も幅広く業務を行っている。				
授業概要					
音楽レーベルとアーティストマネジメントの仕事の理解を深め、音楽ビジネスにおける主要なプレイヤーの役割、各種業務の関係性を学ぶ。					
到達目標					
1年生から学んだ知識・技術を活かして2年生の実習に取り組み、その中で出た疑問点を解決し、より深い関係性を学ぶことで音楽産業の将来の展望や新しいビジネスモデルを生み出せる人材の育成。					

授業計画・内容	
【後期】 1～4回目	音楽レーベルの仕事：レーベル業務（制作・宣伝・営業）
【後期】 5～6回目	プロダクションの仕事：マネジメント実務について
【後期】 7～8回目	プロダクションの仕事：イベント企画とツアー行程
【後期】 9～10回目	レーベルとアーティストマネジメント：それぞれのプロモーションについて
【後期】 11～12回目	レーベルとアーティストマネジメント：メディア・プロモーション
【後期】 13～14回目	レーベルとアーティストマネジメント：プロモーション企画立案
【後期】 15～17回目	レーベルとアーティストマネジメント：アーティスト発掘・原出版の運用
【後期】 18～20回目	レーベルとアーティストマネジメント：年間の総括と今後について
評価方法	学期末の試験、及び平常点（授業態度、レポート提出状況・内容、出席率等を総合的に評価）
学生へのメッセージ	音楽や映像といったメディア・ソフトが時代によって移り変わりゆく中で、新しいプロモーション方法として、どのような形で流通や配信を行いサービスを提供しているかを学ぶ。
使用教科書	随時プリント資料配布

専門学校ESPエンタテインメント東京

授業科目名	ライブイベント基礎講座		授業形態 / 必・選	講義	必修
授業時間	90分 (1単位時間45分)	年間授業数	40回 (80単位時間)	2年次	2単位
科目設置学科コース	アーティストスタッフコース				
授業科目要件	実務経験のある教員による授業科目 該当 <input checked="" type="checkbox"/> 非該当 <input type="checkbox"/>				
担当講師 実務経歴	実務経験27年 ライブハウスでPAとブッキング業務を担当後、大手レコード会社にて宣伝やアーティスト担当業務に従事。その後、プロダクション業務を経て、現在はフリーランスでマネージメント、プロモーション委託、イベント制作委託を請け負っている。				
授業概要					
マネージャー・レコード会社・ファンクラブといったスタッフがライブイベントを制作するために必要な基礎業務を具体的に学ぶ。					
到達目標					
ライブイベントの運営方法を学び、ライブハウス規模でのイベントを自分たちで企画・運営できる知識と技術を身につける。					

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	企画会議/セッション分け
【前期】 4～8回目	舞台進行：ステージセットや演出の有無に関して会議 運営・宣伝：出演者に資料請求の連絡／宣伝プラン会議と製作物の洗い出し及び製作
【前期】 9～13回目	舞台進行：ステージセットや演出がある場合は入稿〆切 運営・宣伝：出演者資料をまとめて各所に連絡／製作物完成及び配布や展開開始
【前期】 14～18回目	企画制作ライブイベント
【前期】 19～23回目	特別講師講義① 特別講師講義②
【後期】 24～28回目	舞台用語
【後期】 29～34回目	楽器講座
【後期】 35～40回目	現場の資料について解説：マニュアル全般／タイムテーブル／図面 現場の資料について解説：予算書／経費精算
【後期】 35～40回目	舞台演出について 舞台上での決まりや動きの確認
評価方法	学期末の試験、及び平常点（授業態度、レポート提出状況・内容、出席率等を総合的に評価）
学生へのメッセージ	ライブイベント制作には会場の選定や出演者・スタッフの手配だけではなく、スケジュール管理や予算管理が欠かせません。チームワークを活かしてイベントの成功に向けて取り組みましょう。
使用教科書	随時プリント資料配布

専門学校ESPエンタテインメント東京

授業科目名	クリエイティブマネジメント		授業形態 / 必・選	講義	必修
			年次	2年次	
授業時間	90分 (1単位時間45分)	年間授業数	42回 (84単位時間)	年間単位数	5単位
科目設置学科コース	アーティストスタッフコース				
授業科目要件	実務経験のある教員による授業科目 該当 <input checked="" type="checkbox"/> 非該当 <input type="checkbox"/>				
担当講師 実務経歴	実務経験21年 専門学校卒業後、レコード会社で宣伝、制作、マネジメントを経験。担当アーティストが紅白歌合戦出場。その後広告代理店でデザインを学び、当時担当していたアーティストの個人事務所にて、マネジメント、ファンクラブ、グッズデザインなどマネジメント全般を担当。現在はフリーランスのデザイナーとしても活動中。				
授業概要					
デザイナーに注目されがちなものづくりを商品企画や販売管理、広報などを通じて多くの人が関わって、一つの商品が完成することを学ぶ。					
到達目標					
アイデアの発掘方法やプレゼンテーション技術、チームマネジメントなどビジネス的に成功に導くための重要なスキルを身につける。					

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	ブランドを立ち上げる
【前期】 4～6回目	意図説明／製作進行&デザイナーの仕事の違い／担当分け
【前期】 7～9回目	企画進行：どんなブランドか／誰のためのブランドか／意図 企画進行：狙うターゲット／どんな風に使ってもらいたいのか／
【前期】 10～15回目	製作進行：アイテム絞り込み&予算組&販売計画 デザイナー：ブランドロゴ作成
【前期】 16～21回目	製作進行：アイテム決定～デザイナーへ発注 デザイナー：グッズデザイン
【後期】 22～26回目	制作進行：販売計画／予算管理／資料作成 デザイナー：販売POPデザイン
【後期】 27～32回目	プレゼンテーション準備、本番
【後期】 33～38回目	販売準備～販売
【後期】 39～42回目	販売結果振り返り（利益、客層、リアクション、展開など含めた反省点と改善点）
評価方法	学期末の試験、及び平常点（授業態度、レポート提出状況・内容、出席率等を総合的に評価）
学生へのメッセージ	常に新しいアイデアやトレンドにアンテナを張り、自分自身を磨くことが大切です。チームワークが必要な場合もありますので、他のメンバーとのコミュニケーションや協調性を大切にしましょう。
使用教科書	随時プリント資料配布

専門学校ESPエンタテインメント東京

授業科目名	パソコン講座 II		授業形態 / 必・選	実習	必修
			年次	2年次	
授業時間	90分 (1単位時間45分)	年間授業数	42回 (84単位時間)	年間単位数	2単位
科目設置学科コース	アーティストスタッフコース				
授業科目要件	実務経験のある教員による授業科目		該当 <input type="checkbox"/>	非該当 <input checked="" type="checkbox"/>	
担当講師 実務経歴	/				
授業概要					
PCを使った資料・印刷物作成の技術を中心に、映像の編集などの技術、音声ファイル等のファイルの知識、Web制作など、PC技術について学ぶ。					
到達目標					
Photoshop、Illustratorを使ったフライヤーなどの印刷物の入稿データ作成や映像編集の技術の向上。 Web制作における技術の習得。					

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	Illustrator/Photoshop：1年次の復習 Illustrator/Photoshop：書類や印刷物の作成方法
【前期】 4～8回目	Illustrator/Photoshop：アーティストフライヤーの作成 Illustrator/Photoshop：CDジャケット案作成
【前期】 9～13回目	映像制作の知識と操作 音声ファイル等の知識と扱い方
【前期】 14～18回目	imovie：写真を利用した動画編集／動画編集、音声ファイルの切り出し、書き出し Premiere：基本的な操作／動画編集／書き出し
【前期】 19～22回目	Web用データ：Web対応の画像の作成およびデザインにおけるの見せ方など
【後期】 23～27回目	WordPress：UI／使い方／カスタム／プラグインを使ったフォーム作成 WordPress：簡単なサイト作成／テーマ選び／デザイン案／カスタマイズ／完成
【後期】 28～32回目	Web基礎：WEBと紙の違いについて Web基礎：WEB制作におけるの専門知識
【後期】 33～37回目	Web制作：タグの使用ルール／基本的なタグ／サンプルページの作成 Web制作：要素／属性／値／align／img／絶対パスと相対パス
【後期】 38～42回目	Web制作：サンプルページ完成／illustrator&photoshopでWeb用画像素材の作成
評価方法	学期末の試験、及び平常点（授業態度、レポート提出状況・内容、出席率等を総合的に評価）
学生へのメッセージ	illustrator、Photoshopを活用しデザイン・印刷など主にDTP（Desktop Publishing）のためのグラフィックコンテンツの作成技術、Web制作技術を学ぶ。
使用教科書	随時プリント資料配布

専門学校ESPエンタテインメント東京

授業科目名	プロダクション実習Ⅱ		授業形態/必・選	実習	必修
			年次	2年次	
授業時間	180分(1単位時間45分)	年間授業数	168回(336単位時間)	年間単位数	11単位
科目設置学科コース	アーティストスタッフコース				
授業科目要件	実務経験のある教員による授業科目 該当 <input checked="" type="checkbox"/> 非該当 <input type="checkbox"/>				
担当講師 実務経歴	<p>実務経験35年</p> <p>キティミュージック(現ユニバーサルミュージック)に入社。マネージャーを担当。退社後、さまざまなアーティストのマネジメント&amp;原盤制作で数々のヒットに貢献する。2005年に独立し、主な業務としてマネジメント、原盤制作、ライブ制作等を行ない、現在はSEX MACHINEGUNSのエージェントなどに従事している。</p>				
授業概要					
他コースとの連携により、アーティストの育成、CD、MVの制作、会報誌、グッズの制作をしアーティストのマネジメントプロモーションを行う。					
到達目標					
マネージャーの役割、仕事、心構えの理解、企画力、スケジューリング力、プロデュース力の向上。					

授業計画・内容	
【前期】 1～9回目	年間を通してのスケジューリング アーティストプロデュース
【前期】 10～29回目	プリプロダクション
【前期】 30～49回目	ヴォーカルレコーディング 楽器レコーディング
【前期】 50～69回目	ミックスダウン マスタリング
【前期】 70～84回目	編成会議資料作成～準備～編成会議 ジャケット写真撮影
【後期】 85～105回目	アーティスト写真撮影 ミュージックビデオ撮影
【後期】 106～125回目	会報誌制作 グッズ制作
【後期】 126～145回目	宣伝プランニング メディアプロモーション
【後期】 146～168回目	セールスプロモーション 効果的なマーチャンダイズの企画、作成、販売
評価方法	学期末の試験、及び平常点(授業態度、レポート提出状況・内容、出席率等を総合的に評価)
学生へのメッセージ	アーティストの協力の元、ライブ制作、CD制作、ミュージックビデオ制作、プロモーションなど、プロダクションやレコード会社で行う一連の流れを学んでいく。音楽業界で実際に行われている業務を一通り経験することができる。
使用教科書	随時プリント資料配布

専門学校ESPエンタテインメント東京

授業科目名	プロダクション実地演習Ⅱ		授業形態 / 必・選	演習	必修
			年次	1年次	
授業時間	180分 (1単位時間45分)	年間授業数	8回 (32単位時間)	年間単位数	2単位
科目設置学科コース	アーティストスタッフコース				
授業科目要件	実務経験のある教員による授業科目 該当 <input checked="" type="checkbox"/> 非該当 <input type="checkbox"/>				
担当講師 実務経歴	各科目担当講師、及び研修先のご担当者様等。				
授業概要					
それぞれのイベント等において接客対応、現場における作業について研修を行う。					
到達目標					
現場における作業、流れ等のノウハウ習得。 イベント等を協力して作り上げることによるコミュニケーション能力の向上。 企画、立案、進行等、インプット・アウトプット能力の向上。					

授業計画・内容	
1回目	学校法人イーエスピー学園主催イベント リハーサル見学
2～7回目	学校法人イーエスピー学園主催イベント①～⑥
8回目	外部企業見学
評価方法	平常点 (授業態度、レポート提出状況・内容、出席率等を総合的に評価)
学生へのメッセージ	この演習を通じて、現場における流れや、他社とのコミュニケーションの仕方等確りと学んでください。
使用教科書	当日の役割分担表、業務要項等を配布

専門学校ESPエンタテインメント東京

授業科目名	プロデュースワーク		授業形態 / 必・選	講義	
			年次	2年次	
授業時間	90分 (1単位時間45分)	年間授業数	40回 (80単位時間)	年間単位数	5単位
科目設置学科コース	アーティストスタッフコース				
授業科目要件	実務経験のある教員による授業科目 該当 <input checked="" type="checkbox"/> 非該当 <input type="checkbox"/>				
担当講師 実務経歴	実務経験35年 キティミュージック(現ユニバーサルミュージック)に入社。マネージャーを担当。退社後、さまざまなアーティストのマネジメント&原盤制作で数々のヒットに貢献する。2005年に独立し、主な業務としてマネジメント、原盤制作、ライブ制作等を行ない、現在はSEX MACHINEGUNSのエージェントなどに従事している。				
授業概要					
前期はファンクラブプロデュースとも連動しながらプロデュース、プロデューサーに関することを学び、後期はグループワークを中心にプロデュースに関する討論等を行う。					
到達目標					
プロデュースに関する各種知識の習得とプレゼンテーション能力の向上。					

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	合同基礎学習：プロデュース、プロデューサーとは 合同基礎学習：プロデューサーの役割
【前期】 4～8回目	架空のアーティストを考える
【前期】 9～13回目	架空のアーティストをプロデュース：アーティスト像を作り上げる 架空のアーティストをプロデュース：メンバーキャラクター/ビジュアル
【前期】 14～18回目	架空のアーティストをプロデュース：楽曲/方向性 架空のアーティストをプロデュース：ライブ活動/プロモーション展開
【後期】 19～23回目	グループワーク：プロデュースの対象物、対象者を決める グループワーク：プロデュースの目標を立て、実現させるためのプランを考える
【後期】 24～28回目	グループワーク：必要なもの、人、情報を探し、入手するための方法を考える グループワーク：プロデュース・プランニング、具体的シミュレーション
【後期】 29～34回目	グループワーク：プレゼンテーション準備/プレゼンテーション グループワーク：ディベートの進め方/ディベート
【後期】 35～37回目	グループワーク：「自分」を「自分の夢を」プロデュースする グループワーク：結果に結びつけるためには何が必要か
【後期】 38～40回目	グループワーク：架空のアーティストをプロデュース グループワーク：実習アーティストの将来をプロデュース
評価方法	学期末の試験、及び平常点（授業態度、レポート提出状況・内容、出席率等を総合的に評価）
学生へのメッセージ	プロデュースという単語に含まれる本来の意味をしっかりと学び、企画～実行～拡散といった流れを自ら生み出す思考を生み出す。
使用教科書	随時プリント資料配布

専門学校ESPエンタテインメント東京

授業科目名	ファンクラブプロデュース		授業形態 / 必・選	講義	必修
			年次	2年次	
授業時間	90分 (1単位時間45分)	年間授業数	40回 (80単位時間)	年間単位数	5単位
科目設置学科コース	アーティストスタッフコース ファンクラブ/デザイン専攻				
授業科目要件	実務経験のある教員による授業科目 該当 <input checked="" type="checkbox"/> 非該当 <input type="checkbox"/>				
担当講師 実務経歴	実務経験21年 音楽専門学校卒業後、レコード会社で宣伝、制作、マネジメントを経験。担当アーティストが紅白歌合戦出場。その後広告代理店でデザインを学び、当時担当していたアーティストの個人事務所にて、マネジメント、ファンクラブ、グッズデザインなどマネジメント全般を担当。現在はフリーランスのデザイナーとしても活動中。				
授業概要					
前期はプロデュースワークとも連動しながらファンクラブのプロデュースに関することを学び、後期はプロデュースをするさいに活かすことのできるPCスキルの習得を目指す。					
到達目標					
ファンクラブのプロデュースに関する各種知識の習得と。Illustrator、Photoshop等の応用操作技術、デザイン力、色彩に関する知識の向上。					

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	合同基礎学習：プロデュース、プロデューサーとは 合同基礎学習：プロデューサーの役割
【前期】 4～8回目	架空のアーティストを考える
【前期】 9～13回目	架空のファンクラブをプロデュース：狙うファン層の分析 架空のファンクラブをプロデュース：ファンクラブコンテンツを考える
【前期】 14～18回目	架空のファンクラブをプロデュース：進行スケジュールを作る 架空のファンクラブをプロデュース：予算を考えて利益を出す
【後期】 19～23回目	プロデュースのためのスキルアップ：色彩理論基礎 プロデュースのためのスキルアップ：色彩理論応用
【後期】 24～28回目	プロデュースのためのスキルアップ：Illustrator①ロゴ・チラシ作成 プロデュースのためのスキルアップ：Illustrator②エディトリアルデザイン
【後期】 29～34回目	プロデュースのためのスキルアップ：Photoshop①写真レタッチ・加工 プロデュースのためのスキルアップ：Photoshop②レイヤースタイル
【後期】 35～40回目	プロデュースのためのスキルアップ：WEB①WEB対応の画像作成 プロデュースのためのスキルアップ：WEB②デザインにおける見せ方
【後期】 35～40回目	プロデュースのためのスキルアップ：CMSおよびWordPressについて プロデュースのためのスキルアップ：WordPressを使ってポートフォリオ作成
評価方法	学期末の試験、及び平常点（授業態度、レポート提出状況・内容、出席率等を総合的に評価）
学生へのメッセージ	より良いファンクラブをプロデュースできるように計画的かつ継続的な取り組みが必要です。また、プロデュースのためのスキルアップとしての技術も身につけていきましょう。
使用教科書	随時プリント資料配布