

専門学校ESPエンタテインメント東京 音楽芸能スタッフ科

授業科目名	PCテクニック		授業形態 / 必・選	講義	必修	
	学則上表記	PCテクニック	年次	2年次		
授業時間	90分(1単位時間45分)		年間授業数	38回(76単位時間)	年間単位数	5単位
科目設置コース	音楽スタッフ総合コース / アーティストスタッフコース / レコーディングコース / PA&Recコース / PAコース / 照明コース / ローディーコース / 企画制作コース / 舞台製作コース			教員の 実務経験の有無	非該当	
担当講師 実務経歴	SchooSwingを利用					
授業概要						
PC各種アプリケーションの活用方法や社会人としての人間カスキルをオンデマンド授業を通して学ぶ						
到達目標						
授業内でのPC作業や卒業後も応用できるPCテクニック、社会人としての人間力を身につける						
授業計画・内容						
【前期】 1～7回目	コンピュータ内部の理解／時間の使い方／タスク管理方法について／相手の心を掴むプレゼンテーション術／伝わるプレゼンの作り方／Google スライドだからできるワンランク上のプレゼン／Canva AIで手軽に資料作成					
【前期】 8～11回目	プロジェクトマネジャーの基本／Googleスプレッドシートで進捗管理する方法／Googleスプレッドシートでプロジェクト管理／Googleスプレッドシート基礎トレ-全自動カレンダー 編-					
【前期】 12～15回目	能動的に人生と仕事を動かす「タスク管理」／うまく回る「情報共有の仕組み」づくり 新入社員向けExcel術一表の見せ方&計算チェックー／最速のExcel術					
【後期】 16～24回目	“伝わる文章“の基本／簡潔なメール文への添削／ビジネスメールの書き方／「わかってるな」と思われる報連のしかた／Word による文書作成の基礎・知っておくべき段落書式・スタイル機能の基礎					
【後期】 25～31回目	議事録係の準備について／議事メモを制する者は会議を制す／議事メモから“シゴデキ議事録”へ／自分もチームも変える3つの視点／情報の収集・集計・分析をGoogle フォーム × Google スプレッドシートで自動化／瞬時に共有できるGoogle Keepでビジネスを加速しよう／Google サイで情報をひとまとめにして共有					
【後期】 32～38回目	「可愛がられる」は才能ではなくスキルである／大きな桁の掛け算・割り算のコツ／秒で完成-パワポスライド作成-／なぜ、私たちはPowerPoint資料を作るのか／名刺で学ぶCanvaとデザインの基本／Canvaプレゼンテーション活用術／アイデアを形にする企画整理					
評価方法	学期末に実施する試験点数、出席率、講師評価等の項目から総合的に評価する。 S(90点以上)/A(80点以上)/B(70点以上)/C(60点以上)/D(60点未満)/E(未受講)の6段階評価。					
備考						

専門学校ESPエンタテインメント東京 音楽芸能スタッフ科

授業科目名	キャリア講座		授業形態 / 必・選	講義	必修
	学則上表記	キャリア講座	年次	2年次	
授業時間	90分(1単位時間45分)	年間授業数	37回(74単位時間)	年間単位数	4単位
科目設置コース	企画制作コース/アーティストスタッフコース			教員の 実務経験の有無	該当
担当講師 実務経歴	国際線客室乗務員・国内線客室乗務員として乗務。退職後はブライダル業界でマリッジコンサルタントとしての経験を積む。現在はチーフマナーインストラクターを務め、医療機関や介護・福祉施設、幼稚園・保育園、アパレル関連、IT関連企業など、幅広く研修を担当。グローバルマナースクールでも多くの講座を担当し、教材作成にも携わる。				
授業概要					
・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。 ・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。 ・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。					
到達目標					
・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。 ・信頼感を伝えるために、「スキル」と「人格」の両輪を育てる。 ・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。					
授業計画・内容					
【前期】 1～4回目	オリエンテーション/基本動作の確認/プレゼンテーションスキル向上				
【前期】 5～8回目	面接対応/自己理解① 興味と価値観/自己理解② 強み分析/企業で働くとは				
【前期】 9～12回目	コミュニケーションの応用/説明力向上/業界研究と志望動機				
【前期】 13～19回目	キャリア理論① クランボルツ/キャリア理論② ジェラット/トラブル対応力/就職活動シュミレーション				
【後期】 20～24回目	芸能業界で生き抜くためのキャリアビジョン/ビジネス文書の作成法				
【後期】 24～29回目	社内業務（指示の受け方/報告連絡相談)/社内業務（仕事の目的を考える）				
【後期】 29～33回目	会話術アップ/ロールプレイング				
【後期】 34～37回目	食事のマナー/メンタルヘルス				
評価方法	学期末に実施する試験点数、出席率、講師評価等の項目から総合的に評価する。 S(90点以上)/A(80点以上)/B(70点以上)/C(60点以上)/D(60点未満)/E(未受講)の6段階評価。				
備考					

専門学校ESPエンタテインメント東京 音楽芸能スタッフ科

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	
	学則上表記	デジタルマーケティング	年次	2年次		
授業時間	90分(1単位時間45分)		年間授業数	37回(74単位時間)	年間単位数	4単位
科目設置コース	企画制作コース/アーティストスタッフコース/音楽スタッフ総合コース				教員の 実務経験の有無	該当
担当講師 実務経歴	大学卒業後、アパレル業界にて販売業務に従事。接客・販売業務に加え、店舗でのブランド PR に携わる。 2022 年 12 月~現在 SNSマーケティング会社の取締役に就任。企業向けの SNS マーケティング支援事業を担当し、Instagram・TikTok などを中心としたSNS 運用支援、戦略設計、コンサルティングを行う。					
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授業。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する。						
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着け、SNSをビジネスの場で活用できる人材。						
授業計画・内容						
【前期】 1～4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】 5～8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】 9～12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】 13～19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					
【後期】 20～24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					
【後期】 24～29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)					
【後期】 29～33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					
【後期】 34～37回目	デジタルマーケティング: USP、SWOT分析、STP分析、自己分析 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					
評価方法	学期末に実施する試験点数、出席率、講師評価等の項目から総合的に評価する。 S(90点以上)/A(80点以上)/B(70点以上)/C(60点以上)/D(60点未満)/E(未受講)の6段階評価。					
備考						

専門学校ESPエンタテインメント東京 音楽芸能スタッフ科

授業科目名	ライブ・イベント制作講座		授業形態 / 必・選	講義	必修
	学則上表記	ライブ・イベント制作講座	年次	2年次	
授業時間	90分(1単位時間45分)	年間授業数	66回(132単位時間)	年間単位数	8単位
科目設置コース	企画制作コース/舞台製作コース			教員の 実務経験の有無	該当
担当講師 実務経歴	ライブハウス店長として店舗運営のノウハウを取得。同店舗にてライブハウス業務に加え映像部門を立ち上げ、現在はライブハウスプロデューサーという立場から運営に携わっている。 またイベント制作、ホールイベントの舞台監督、所属アーティストのA&R業務などを経験している。				
授業概要					
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】 1～9回目	音楽イベントの種類を知る イベント制作のスケジュールを知る イベント概要 テーマを知る				
【前期】 10～17回目	予算とチケットとプロモーションについて知る 【7月企画ライブに向けて】 ・イベント制作・ブッキング・プロモーション				
【前期】 18～27回目	・プロモーションと企画をブラッシュアップ ・プロモーションアイデアと舞台美術等アイデア ・イベント当日の運営について知る				
【前期】 28～32回目	・当日の運営の確認 ・企画ライブ本番 ・企画ライブ反省会				
【後期】 33～41回目	【12月企画ライブに向けて】 ・テーマを考える ・ブッキング				
【後期】 42～56回目	・ブッキングと企画 ・テスト総括とプロモーション作業 ・プロモーションプランの作成/タイムテーブル作成				
【後期】 57～62回目	【2月イベントに向けて】 ・アイデア出し ・コンセプト・ブッキング内容の決定				
【後期】 63～66回目	・当日運営の確認 ・イベント本番 ・反省会				
評価方法	学期末に実施する試験点数、出席率、講師評価等の項目から総合的に評価する。 S(90点以上)/A(80点以上)/B(70点以上)/C(60点以上)/D(60点未満)/E(未受講)の6段階評価。				
備考					

専門学校ESPエンタテインメント東京 音楽芸能スタッフ科

授業科目名	映像製作実習		授業形態 / 必・選	実習	必修
	学則上表記	映像製作実習	年次	2年次	
授業時間	90分(1単位時間45分)	年間授業数	44回(88単位時間)	年間単位数	2単位
科目設置コース	企画制作コース			教員の 実務経験の有無	該当
担当講師 実務経歴	映像制作、編集、映像オペレーターやVJなど、映像のオールラウンダー。最近では舞台映像や簡単なマッピングも制作。自身がVJとして所属するバンドでは企画から編集までオールセルフプロデュースのMVも制作。				
授業概要					
映像制作のプランニングから撮影、編集までの一連の流れについて学ぶ及び、Web制作の方法についても学ぶ。					
到達目標					
Adobe社のPremireやAfterEffectsといったソフトを用いた基礎的な編集技術を習得および、簡単なLPを制作するWeb技術を習得。					
授業計画・内容					
【前期】 1～6回目	Premiere基礎/UIの説明、基本編集操作 エフェクト、キーフレーム トランジション				
【前期】 7～12回目	イメージ動画作成 ショートカットを使った作業効率化を覚える キーフレームアニメーション作成				
【前期】 13～18回目	エフェクト動画制作 マルチカメラ編集				
【前期】 19～24回目	Web制作を学ぶ				
【後期】 25～30回目	Ae基礎/UIの説明、基本編集操作 簡単なアニメーション作成				
【後期】 31～35回目	3Dカメラ トラッキング PremiereとAfterAffectsの連携				
【後期】 36～40回目	業務用プロジェクターの使用方法 映像オペレーター体験				
【後期】 41～44回目	基本的な編集テクニック レンダリング				
評価方法	学期末に実施する試験点数、出席率、講師評価等の項目から総合的に評価する。 S(90点以上)/A(80点以上)/B(70点以上)/C(60点以上)/D(60点未満)/E(未受講)の6段階評価。				
備考					

専門学校ESPエンタテインメント東京 音楽芸能スタッフ科

授業科目名	クリエイティブPCⅡ		授業形態 / 必・選	実習	必修	
	学則上表記	クリエイティブPCⅡ	年次	2年次		
授業時間	90分(1単位時間45分)		年間授業数	44回(88単位時間)	年間単位数	2単位
科目設置コース	企画制作コース/アーティストスタッフコース				教員の 実務経験の有無	該当
担当講師 実務経歴	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						
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】 1～6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】 7～12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】 13～18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】 19～24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					
【後期】 25～30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】 31～35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】 36～40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】 41～44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	学期末に実施する試験点数、出席率、講師評価等の項目から総合的に評価する。 S(90点以上)/A(80点以上)/B(70点以上)/C(60点以上)/D(60点未満)/E(未受講)の6段階評価。					
備考						

専門学校ESPエンタテインメント東京 音楽芸能スタッフ科

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	
	学則上表記	プロダクション実習Ⅱ	年次	2年次		
授業時間	90分(1単位時間45分)		年間授業数	162回(324単位時間)	年間単位数	10単位
科目設置コース	企画制作コース/アーティストスタッフコース				教員の 実務経験の有無	該当
担当講師 実務経歴	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年にシューティングスター有限会社設立。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						
1年次プロダクション実習Ⅰで決定したアーティストの協力の元、学生自身がマネジメント/レコードメーカー/ファンクラブの各セクションに分かれ、年間スケジュール作成/予算作成/スチール撮影/音源制作/MV制作/音源販売(CD・配信)/企画制作運営/広告宣伝等により売り出していく実践形式の授業。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。						
到達目標						
アーティストを中心とした、各セクション(マネジメント/レコードメーカー/ファンクラブ)の一連の様々な動きを学ぶ。 また、実際にアーティストを各セクションで担当していく中で、「どうすればそのアーティストの認知度をあげられるか」「円滑に物事を進めていくにはどうすればよいか」等について、実践の中で習得していく。						
授業計画・内容						
【前期】 1～80回目	・年間を通してのスケジュールリング ・年間予算作成 ・アーティストプロデュース会議 ・音源制作(プリプロダクション～レコーディング) ・スチール撮影(アーティスト写真/ジャケット写真) ・企画ライブ制作～運営 ・MV撮影					
【後期】 81～162回目	・音源制作(ミックスダウン～マスタリング) ・音源流通(小売店への展開～配信での展開) ・広告宣伝 ・グッズ制作 ・会報誌制作 ・リリース記念ライブ(レコ発ライブ)制作～運営 ・1年間のまとめ					
評価方法	学期末に実施する試験点数、出席率、講師評価等の項目から総合的に評価する。 S(90点以上)/A(80点以上)/B(70点以上)/C(60点以上)/D(60点未満)/E(未受講)の6段階評価。					
備考						