

専門学校ESPエンタテインメント東京

| | | | | | |
|---|--|-------|-------------|-------|-----|
| 授業科目名 | Entertainment Marketing 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 | 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20年 (株)ホリプロにてマネジメント業務に従事、退社後は、音楽業界外の仕事にも従事しながら、有名アーティストをマネジメント。その後、ビクターエンタテインメント、ソニー・ミュージックエンタテインメントを渡りながら、現在は独立してマネジメント業務、イベント制作業務、ブランディング、キャスティングを請け負っている。 | | | | |
| 授業概要 | | | | | |
| アーティストを売り出すために必要なプロモーション方法をはじめ、アーティストケアの技術、プロフィールなどの宣材資料作成など、実践的な技術と考え方を学ぶ。 | | | | | |
| 到達目標 | | | | | |
| アーティストスタッフとして新人発掘のために必要な知識の修得。 | | | | | |

| 授業計画・内容 | |
|-----------------|---|
| 【前期】 1～3回目 | マーケティングとは ビジョンを考える |
| 【前期】 4～8回目 | 機会やニーズを汲み取る |
| 【前期】 9～13回目 | 相応しいお客さんを分析してマーケットを絞る |
| 【前期】 14～18回目 | 競合他社から学び、他社の手法を検証する |
| 【後期】 1～5回目 | 商品やサービスを見て、目に見えるフィードバックを得る |
| 【後期】 6～10回目 | マーケティングプランを組み立ててみる |
| 【後期】 11～16回目 | マーケティングを混ぜる マーケティングプランと自分のアイデア |
| 【後期】 17～22回目 | 効果的に自分のプランを用いて結論に導く マーケティング力を強めて維持するために |
| 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 | なし。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 | 音楽媒体研究 | 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 | 21回(42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27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 | | | | | |
| 音楽や映像といったメディア・ソフトが時代によって変化してきた中から、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。 | | | | | |
| 到達目標 | | | | | |
| 制作物をどのような会社・サービスで顧客に届けることができるようになるかといったメディア・ソフトの流通知識を修得。 | | | | | |

| 授業計画・内容 | |
|-----------------|--|
| 【前期】 1～2回目 | メディアの歴史:レコード～カセット～CD～MD～圧縮データ ソフトの歴史:VHS～DVD～Blueray～圧縮データ |
| 【前期】 3～5回目 | 流通:音楽/映像作品の流通の仕組み 流通:流通会社の種類 |
| 【前期】 6～8回目 | 流通:ディストリビューターとアグリゲーター |
| 【前期】 9～11回目 | 流通:メディア・ソフトの流通形態の変化 流通:パッケージ作品の現在 |
| 【前期】 12～14回目 | 配信:配信ネットワークの仕組み 配信:配信会社の種類 |
| 【前期】 15～17回目 | 配信:デジタル配信の種類 配信:放送ネットワークと通信ネットワーク |
| 【前期】 18～19回目 | 配信:デジタル配信の技術と進化展望 配信:配信サービスの現在 |
| 【前期】 20～21回目 | コロナ禍における業界の変化① コロナ禍における業界の変化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 | ステージやレコーディングで必要な用語や知識を蓄える。現場に良く出てくる言葉などを中心に解説/紹介を行い、イベント企画の提案から予算組み、各所折衝、プロモーション活動、使用許可などの事務、予算管理、実施から報告書づくりまで、全体の流れを学ぶ。 |
| 使用教科書 | なし。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 | 舞台・制作講座 | 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 | 21回(42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 <input checked="" type="checkbox"/> 該当 <input type="checkbox"/> 非該当 | | | | |
| 担当講師 実務経歴 | 実務経験49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 | | | | | |
| アーティストが主役となるステージ、レコーディングの現場となるスタジオ等の場面における、スタッフとして必要な基礎知識を学ぶ。 | | | | | |
| 到達目標 | | | | | |
| 楽器や業界用語を取り入れた現場での対応法や知識の修得。 | | | | | |

| 授業計画・内容 | |
|-----------------|--|
| 【後期】 1～2回目 | ライブ制作：スタッフの仕事を知る／音楽業界の構成、各分野の立ち位置 |
| 【後期】 3～5回目 | ライブ制作：企画から実現まで |
| 【後期】 6～8回目 | ライブ制作：セット図／セットリストについて |
| 【後期】 9～11回目 | ライブ制作：宣伝の意味、方法、予算の考え方 |
| 【後期】 12～14回目 | ライブ制作：演奏と舞台の違い／現場スタッフとの付き合い方 |
| 【後期】 15～17回目 | ライブ制作：ステージ用語／楽器／機材 |
| 【後期】 18～19回目 | ライブ制作：グッズとコンサートの関係性 |
| 【後期】 20～21回目 | ライブ制作：ツアーの組み方／工程表／マーチャンダイジング |
| 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 | ステージやレコーディングで必要な用語や知識を蓄える。現場に良く出てくる言葉などを中心に解説/紹介を行い、イベント企画の提案から予算組み、各所折衝、プロモーション活動、使用許可などの事務、予算管理、実施から報告書づくりまで、全体の流れを学ぶ。 |
| 使用教科書 | なし。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 | マーチャнда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 | 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49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 | |
|-----------------|--|
| 【前期】 1～3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 |
| 【前期】 4～8回目 | エンタテインメントビジネスにおけるマーチャндаイジングの歴史① エンタテインメントビジネスにおけるマーチャндаイジングの歴史② |
| 【前期】 9～13回目 | マーチャндаイジングとは:ISM(インスタ・マーチャндаイジング) マーチャндаイジングとは:VMP(ビジュアル・マーチャндаイジング) |
| 【前期】 14～18回目 | VMP:IP(アイテム・プレゼンテーション) VMP:PP(ポイント・プレゼンテーション) VMP:VP(ビジュアル・プレゼンテーション) |
| 【後期】 1～4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】 5～8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】 9～13回目 | マーチャндаイジング実践:ライブイベントについて① マーチャндаイジング実践:ライブイベントについて② |
| 【後期】 14～19回目 | マーチャндаイジング実践:CD販売について① マーチャндаイジング実践:CD販売について② |
| 【後期】 20～22回目 | マーチャндаイジング実践:配信について① マーチャндаイジング実践:配信について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 | 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 | なし。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 | プロデュースワーク | | 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 | 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34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 | | | | |
| 授業概要 | | | | | |
| プロデュース、プロデューサーに関することを学び、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修得 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 | プロデューサーを知る 基礎学習:プロデュース、プロデューサーとは |
| 【前期】 4～8回目 | 基礎学習:音楽プロデュースシステムが発達した事由 基礎学習:プロデューサーの役割 |
| 【前期】 9～13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 |
| 【前期】 14～18回目 | グループワーク:必要なもの、人、情報、データを探し、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】 1～5回目 | グループワーク:プレゼンテーション準備 グループワーク:プレゼンテーション |
| 【後期】 6～10回目 | グループワーク:それぞれの目線での考え方 グループワーク:ディベートの進め方 グループワーク:ディベート |
| 【後期】 11～16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】 17～22回目 | グループワーク: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 | なし。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技術の向上を学ぶ。 | | | | | |
| 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 |
| 【前期】 4～8回目 | Illustrator/Photoshop: 書類や印刷物の作成方法 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 |
| 【後期】 1～4回目 | Premiere: 基本的な操作 / 動画編集 / 書き出し |
| 【後期】 5～9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】 10～14回目 | WordPress: UI / 使い方 / カスタム WordPress: 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】 15～19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】 20～24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 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 | なし。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 | 84回(168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 <input checked="" type="checkbox"/> 該当 <input type="checkbox"/> 非該当 | | | | |
| 担当講師 実務経歴 | 実務経験29年 1976～1992年アーティストとしてバンドやソロで活動。音楽教則本の出版物も数多くあり、プレイヤーのみならず作家としても活躍する。歌手を引退してからはマネジメント業界に籍を置き、数多くのアーティストを世に排出する。現在は独立し代表プロデューサーとしてアーティスト・音楽制作・俳優・タレントのマネジメント業 | | | | |
| 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、スケジュールリング力、プロデュース力の向上。 | | | | | |

| 授業計画・内容 | |
|-----------------|---|
| 【前期】 1～10回目 | 年間を通してのスケジュールリング アーティストプロデュース |
| 【前期】 11～20回目 | プリプロダクション |
| 【前期】 21～30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】 31～40回目 | ミックスダウン マスタリング |
| 【後期】 1～10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】 11～20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】 21～30回目 | 会報誌制作 グッズ制作 |
| 【後期】 31～39回目 | 宣伝プランニング メディアプロモーション |
| 【後期】 40～44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 | なし。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回目 | 学校法人イーエスピー学園主催イベント |
| 3～4回目 | 学園祭準備①② |
| 5～6回目 | 学園祭①② |
| 7回目 | 学園祭片付け、原状回復 |
| 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 | マネジメントプロデュース | 授業形態 / 必・選 | 講義 | 選択必修 |
| | | 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 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 マネージャー/レコード会社専攻 | | | |
| 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27年 ライブハウスでPAとブックイング業務を担当後、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、レコード会社の制作・宣伝・営業(販促活動)といった業務を具体的に学ぶ。 | | | | |
| 到達目標 | | | | |
| マネージャー、レコード会社の主要業務の理解、スタッフの関連性、各種業務知識の修得。 | | | | |

| 授業計画・内容 | |
|-----------------|---|
| 【前期】 1～3回目 | プロダクションとファンクラブの関係／レーベルとプロダクションの関係 |
| 【前期】 4～8回目 | アーティストコンセプトの重要性／アーティストマネージメントについて |
| 【前期】 9～13回目 | レコーディング／ジャケット&MV制作 |
| 【前期】 14～18回目 | プランニング／レーベルと媒体 |
| 【後期】 1～5回目 | プロモーション／アーティストとコミュニケーション |
| 【後期】 6～10回目 | 販売促進／発売直前のプロモーション/発売直前に何をすべきか？ |
| 【後期】 11～16回目 | 各種媒体アプローチ／媒体との付き合い方 |
| 【後期】 17～22回目 | ライブイベントの宣伝 プロデューサー的視点の重要性 |
| 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 | テクニカルスタッフの作業内容を理解することで現場の作業への対応力を身につけることができ、レーベルスタッフの役割、仕事、心構え、企画力、スケジューリング力、プロデュース力を身につける。 |
| 使用教科書 | なし。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 | マネジメント実習 | 授業形態 / 必・選 | 実習 | 選択必修 | |
| | | 年次 | 2年次 | | |
| 授業時間 | 180分(1単位時間45分) | 年間授業数 | 84回(168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 マネージャー/レコード会社専攻 | | | | |
| 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29年 1976～1992年アーティストとしてバンドやソロで活動。音楽教則本の出版物も数多くあり、プレイヤーのみならず作家としても活躍する。歌手を引退してからはマネジメント業界に籍を置き、数多くのアーティストを世に排出する。現在は独立し代表プロデューサーとしてアーティスト・音楽制作・俳優・タレントのマネジメント業 | | | | |
| 授業概要 | | | | | |
| プロダクション実習Ⅱと連動してについて、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 | | | | | |
| マネジメント力、企画力、運営能力の向上。 | | | | | |

| 授業計画・内容 | |
|-----------------|--|
| 【前期】 1～10回目 | アーティストプランニング |
| 【前期】 11～20回目 | 企画イベント制作～運営 |
| 【前期】 21～30回目 | アーティストSNS戦略: Youtube / Twitter / instagram |
| 【前期】 31～40回目 | ジャケット写真撮影プランニング |
| 【後期】 1～10回目 | アーティスト写真撮影プランニング |
| 【後期】 11～20回目 | ミュージックビデオ撮影プランニング |
| 【後期】 21～30回目 | CD発売記念イベント制作～運営 |
| 【後期】 31～39回目 | アーティストプロモーション |
| 【後期】 40～44回目 | アーティスト引き継ぎ |
| 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 | テクニカルスタッフの作業内容を理解することで現場の作業への対応力を身につけることができ、マネージャーの役割、仕事、心構え、企画力、スケジュールリング力、プロデュース力を身につける。 |
| 使用教科書 | なし。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 | デザインPC講座 | 授業形態 / 必・選 | 講義 | 選択必修 | |
| | | 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 type="checkbox"/> | 非該当 <input checked="" type="checkbox"/> | |
| 担当講師 実務経歴 | | | | | |
| 授業概要 | | | | | |
| webに関する各種基礎知識、HP制作ツールであるCMS、Illustrator、Photoshop等を使用したアーティストのフライヤーやポスター制作および色彩に関するデザイン知識について学ぶ。 | | | | | |
| 到達目標 | | | | | |
| CMSの基本的な使用方法等の技術と、Illustrator、Photoshop等の応用操作技術の習得。デザイン力の向上。色彩に関する知識の習得。 | | | | | |

| 授業計画・内容 | |
|-----------------|---|
| 【前期】 1～3回目 | デザイン基礎 入稿作成データについて |
| 【前期】 4～8回目 | Photoshop/WEBデザインの基本 WEBデザイン/スマートフォン版 Photoshop/バナー作成 |
| 【前期】 9～13回目 | 色彩理論/基礎 色彩理論/応用 デザイン/文字について |
| 【前期】 14～18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 デザインについて:デザインのチェックポイントについて(バランスや色使いについて) |
| 【後期】 1～5回目 | Illustrator/ロゴ作成 Illustrator/エディトリアルデザイン Illustrator/チラシ制作 |
| 【後期】 6～10回目 | Photoshop/写真レタッチ/写真加工 Photoshop/レイヤースタイルを使ったタイトルロゴ、見出し Photoshop/エフェクト加工 |
| 【後期】 11～14回目 | Illustrator:便利ツール・応用 Photoshop:便利ツール・応用 |
| 【後期】 15～18回目 | After Effect/基本操作～簡単なエフェクトでリアル画像 |
| 【後期】 19～22回目 | CMSおよびWordPressについて ポートフォリオ作成: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 | 多様な端末が普及したことで現在インターネットは新しいコミュニケーションツールとして定着しました。サイト制作者とユーザーのコミュニケーションをより良質にするために、欠かせない知識を習得します。 |
| 使用教科書 | なし。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 | ファンクラブ実習 | 授業形態 / 必・選 | 実習 | 選択必修 | |
| | | 年次 | 2年次 | | |
| 授業時間 | 180分(1単位時間45分) | 年間授業数 | 84回(168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20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 | | | | | |
| プロダクション実習と連動を行いながら、“ファンクラブ”とは何か、そのあり方を考え学ぶ。 | | | | | |
| 到達目標 | | | | | |
| 冊子制作のノウハウの習得、企画～印刷発注まで行なうことができる グッズ制作のノウハウの習得、企画や予算にあった業者選びができる サイトプランニング、運営のノウハウの習得。 | | | | | |

| 授業計画・内容 | |
|-----------------|---|
| 【前期】 1～10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 |
| 【前期】 11～20回目 | Web・会報誌用写真撮影:プリプロ写真撮影／レコーディング写真撮影 Web・会報誌用写真撮影:ジャケット写真撮影／アーティスト写真撮影 |
| 【前期】 21～30回目 | ファンサイト運営:デザイン～レイアウト |
| 【前期】 31～40回目 | ファンサイト運営:設計～運営 |
| 【後期】 1～10回目 | 会報誌制作:デザイン～レイアウト |
| 【後期】 11～20回目 | 会報誌制作:会報誌制作～入稿～納品 |
| 【後期】 21～30回目 | グッズ制作:デザイン～レイアウト |
| 【後期】 31～39回目 | グッズ制作:入稿～納品～販売 |
| 【後期】 40～44回目 | アーティスト引き継ぎ |
| 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 | グッズ作成をする上で必要な幅広い知識を身につけ、マーケティングの知識、SNSでの発信方法、またそれに伴う影響力も学び考えることで、より実践的なスキルを身につけることができる。 |
| 使用教科書 | なし。随時プリント資料配布 |