



表現学部 メディア表現学科

アート&エンターテインメントワークコース

FACULTY OF COMMUNICATION AND CULTURE
DEPARTMENT OF COMMUNICATION AND MEDIA
ARTS & ENTERTAINMENT WORK COURSE

学びの分野

エンターテインメント+社会学

表現学(アート、芸術表現、創造)

組織論(マネジメント)

クリエイティブ+ビジネス領域(著作権、マーケティング、広告、広報など)

こんなキミに学んでほしい

さまざまな表現活動に興味があり、
関わりたいと考えている人


エンターテインメントビジネスで自分の力を発揮したい人

自らの個性や表現力を社会との関わりの中で生かしたい人

芸術関係や芸能関係のスタッフとして、
みんなと協働でものづくりをしたい人

ワンポイントアドバイス

文化祭、ライブ、旅行、オフ会、合コン…
何かイベントをしたいと思ったときに
どれだけの金と準備が必要なのか？
まずは自分が興味のあることで
考えてみるといいかもしれません。



アート&エンターテインメントワークコースの“学びのフィールド”



「映像祭」の企画実習

このコースでは、イベントの企画実習として「映像祭」を実施します。2022年度のテーマは『バラエティ番組の知らない世界』。TBSの人気番組プロデューサーを講師に招き公開授業を実施。関西の街を舞台としたアートプロジェクトの研究発表なども行いました。

このコースがめざすこと

プロデューサーに必要なビジネス感覚を養う

本コースでは、アートやエンターテインメント業界を支える人材育成のために、幅広い教養教育や知識の獲得を重視しています。時事問題に強くなれば、世の中の動向にマッチしたアートの企画やプロデュースが可能。また、イベント企画の出発点は文化的な切り口でも、

集客による採算性は度外視できないため、マーケティングの視点も不可欠です。そんなビジネス感覚を養うチャンスが産学連携のプロジェクト。学生は企業へのプレゼンテーションに挑戦し、実践力と経験値を高めることができます。

3つのポイント

エンタメイベントなどを
ゼロから企画する醍醐味

音楽イベントや演劇などの舞台、グルメイベント、観光プランなど、さまざまな企画やプロデュース、プロジェクトマネジメントに必要なスキルを身につけます。

ビジネス感覚を磨き
プロデュース能力を養う

リサーチから企画・実行まで、ビジネス感覚をもってアート・エンタメ業界にアプローチ。社会が求める高度な専門性を養い、“業界”の即戦力人材へと成長していきます。

多彩なプロジェクトで
経験を重ね実践力が向上

実在する企業と協働でのプライダイベントのプロデュースや、美術展の企画、街のPR方法の企画、そして恒例行事の「映像祭」で学びの成果をアウトプットしていきます。

カリキュラム



4年次

専門科目発展 卒業制作／卒業論文

専門(発展)科目

専門ゼミナールⅣ

専門ゼミナールⅤ

専門ゼミナールⅥ

放送・映像メディア

アート & エンターテインメントワーク

卒業制作・卒業論文

私の理論×実践


イベント集客の成功で味わった達成感。

学生が主体となって行うイベント「映像祭」では、TVプロデューサーを招いた講演会を企画しました。私が特に力を入れたのはSNSでの広報活動。見た人が興味を持つツイートを考えたり、画像を手配したりと想像以上に大変でしたが、イベント集客を成功させたことで大きな達成感が味わえました。これまでの学びを経て、現在はエンタメに関わる著作権に興味を持っています。「知的財産法」の授業をきっかけに、知的財産管理技能検定2級も取得。将来はホビー業界で、コンテンツの権利に関わる仕事がしたいです。

TOPIC

プロデューサーとしての資質を身につける

社会で活躍するプロデューサーは、マーケティング・広報・著作権の3つの視点でイベントなどを企画・実行しています。本コースではその第一歩として、マーケティングに関わる「ヒト・モノ・カネ」の動きと「5W2H」への意識を大切にしています。「2H」とは「How」と「How much」。社会に出れば厳格な予算管理やコスト意識が重視されるため、見積りなどの立て方なども学びながら、ビジネスパーソンとして基礎を築いていきます。





野本 佳志

表現文化学科
(現 メディア表現学科)
アート&エンターテインメントワーク
コース 4年
茨城県
水海道第一
高等学校 出身

卒業制作・卒業論文一例

- アートプロジェクトによる地域再生の可能性
- 消費と空間デザイン〜アメリカで倒産したタワーレコードが今後も日本で生き残るには〜
- 持続可能なJリーグのために〜日本サッカー界への提案〜
- デジタルコンテンツにおけるプロバイダの責任問題について
- YouTuberにおけるコンプレックス商材を用いた広告の問題と改善策

担当教員

名 前	職 階	専 門
川喜田 尚	教授	メディア論、マーケティング、著作権
外川 智恵	教授	臨床心理、国際マーケティング、放送
中島 和哉	准教授	広告論、コミュニケーション
山田 潤治	准教授	比較文化、比較メディア

客員教員

名 前	職 階	専 門
荒川 祐二	客員教授	音楽著作権
内田 春菊	客員教授	マンガ、創作、演技
金原 亨 世之介	客員教授	落語、言語誘導
高橋 啓祐	客員教授	映像制作、身体論
蛭川 有紀	客員教授	アート、演技、映像制作
芳賀 直子	客員准教授	舞踊史
山口 典子	客員准教授	現代美術、3Dスカルプター

シラバス



https://www.tais.ac.jp/faculty/syllabus/

教員情報

知のナビゲーター

教員紹介

https://www.tais.ac.jp/chinavi/

@Taisho_hyogen

※現在は表現文化学科として運用しています