実務経験のある教員等による授業科目

シラバス

ミュージシャン学科

ベース専攻

授業科目	授業時数
音楽業界概論	60

学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ベース専攻

担当講師(プロフィール)

板坂　裕子
サポートミュージシャンとしての音楽活動、エンターテイメント業界での業務経験があり、高等学校で演奏指導経験もあるという経歴を活かし、音楽業界を目指す学生たちを導いていく。

授業の方法

(講義)・演習・実験・実技・実習

授業概要

学内施設＆設備、カリキュラム、他専攻との関わりやその内容の理解を深め、ミュージシャンとして雑学的に知ってもらいたい内容等も勉強します。実技で学習する楽曲に対しての対比や同類の紹介、音楽の考え方を吸収します。
＜実務経験のある教員等による授業科目＞

使用教材:

前　期

到達目標

音楽業界という業界への理解を深める

評価方法

(筆記試験)・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画

	授業項目	実施内容
1	施設設備について	いろんな専攻が使用する施設・設備について見学を行い、その内容について概ねの理解を求めます。後に使用するスタジオ機材、学生が活用できるスタジオ・メディアレンタルについての説明も行います。
2	ベース専攻カリキュラムについて	育成に関する研究が重ねられたカリキュラムを説明していきます。担当される講師の紹介も含め、ベース専攻全体の紹介となります。
3	技術系専攻等について	音楽をやっていく上で、色んなスタッフの協力を得ることになります。自分たちの専攻以外に、どのような内容のものがあるのかをしっかり知ってもらう内容となります。
4	ミュージシャンについて①	「音楽がやりたい」という最初の気持ちを忘れず、音楽をしていく人として「ミュージシャン」という生き方を知ってもらいます。担任が、いろんなケースを紹介していくれます。
5	ミュージシャンについて②	音楽を続けていくには、考え方や技術の向上が不可欠です。そのために「音楽第一主義」という考え方を知ってもらいます。失敗、挫折、復活の繰り返しで先が見えていきます。
6	ミュージシャンについて③	音楽活動をしていく過程において、色々なものに遭遇していきます。人の繋がり、楽器との出会い、バンド活動スタート、解散、技術スタッフとの関連、プロモートや制作関連の人たちとの関わりに気づいてもらいます。
7	ライブ・イベント	学校の中でも開催されるライブイベント。さて自分たちが、出演者になったらどういうことをしていくのかを勉強します。募集・応募・出演依頼・提出資料・プロフィール・セットリスト・当日進行確認・リハ・本番等の流れを知りましょう。
8	音楽について①	現在、J-POP等でヒットしているものを取り上げてみます。みんなの好きそうなプレイヤーやバンド、5年前と比べてどう変化しているのかを考えてます。
9	音楽について②	人気ある夏フェス等で活躍する3ピースバンドをピックアップします。楽曲の良さ?、パフォーマンス？いろんな角度でみんなが感じるものを発表しましょう。
10	音楽について③	アンサンブル等で取り上げる楽曲について、その歴史背景に触れていきます。その影響を受ける日本の曲等が参考になれば、より理解が深まります。
11	音楽業界のしくみ	第一段階として、基本的なプロダクション、レコード会社、音楽出版から成り立つ音楽業界の仕組みを勉強します。
12	音楽業界の歴史	音楽業界のかたちは、最初にだれかが作ったものではなく、アーティストたちが自分たちの活動をどうしていくのか、どう知らせていくのか、どう食べていくのかということから発生。それが、後に仕事として大きく組織化されていったものです。
13	音楽業界の変化	皆さんは、音楽や音楽情報をどう知り得ていますか？そして、「音楽」をどういうかたちで買っていますか？やはり、メディアから考えると変化しないといけないですね。
14	前期試験	1～13までのペーパーテスト
15	テスト返却と解説	

後　期

到達目標

音楽活動と音楽そのものへの理解を深める

評価方法

(筆記試験)・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画

	授業項目	実施内容
1	楽器について①	身近なLM楽器。Guitar、Bass、Drumの内容を学びます。
2	楽器について②	個人持ちの楽器ですが、その事情はいろいろあります。ライブハウスにアンプがあったり、ギターさんやベースは荷物が多かったり・・・。簡単に楽器弾きの人たちもことを勉強しましょう。
3	ライブハウス	だれもが分かりやすい「ライブハウス」でのライブイベントの勉強をします。対バン、チケット、セットリスト、ステージ進行、MC、音楽以外にも、いろんな要素が出てきます。
4	コンサートPAについて	PA(パブリックアドレス)、SR(サウンドリフォースメント)という内容や、常設のライブハウス、トラックでの搬入作業を伴うコンサート等、実際の音響関連設備等について学ぶ。
5	レコーディングについて	ここでは、一般的なレコーディング作業の流れを解説します。データ、リズム録り、オーバーダブ、ボーカル録り、コーラスetc等、人やタイミング、時間によって作業手順も変わります。
6	イベント関連	「イベント」というカテゴリーについて勉強します。コンサートやライブは、音楽を中心としたイベントですが、世の中には、この言葉で沢山の催事が繰り広げられます。
7	集客・動員について	ライブ活動を中心に考えると早いうちに理解が必要になる項目です。営業的な観点にたったライブ活動は、デビューに近づける第一歩でもあります。
8	音楽について④	アンサンブルや実技において、いろんな楽曲に触れ、いろんなリズムやハーモニーの体験がある時期になります。その中から楽曲をピックアップして、その時代背景や同じようにヒットしたアーティストを知ってもらい探究心を育てます。
9	音楽について⑤	アンサンブルや実技において、いろんな楽曲に触れ、いろんなリズムやハーモニーの体験がある時期になります。その中から楽曲をピックアップして、その時代背景や同じようにヒットしたアーティストを知ってもらい探究心を育てます。
10	音楽について⑥	アンサンブルや実技において、いろんな楽曲に触れ、いろんなリズムやハーモニーの体験がある時期になります。その中から楽曲をピックアップして、その時代背景や同じようにヒットしたアーティストを知ってもらい探究心を育てます。
11	宣伝・PR・媒体について	一般的なプロモーション手法について勉強します。フライヤー・ポスター・雑誌掲載等、視覚効果的なものや耳から入って来るもの、またはSNS等も大きな媒体効果を発揮していきます。
12	音源制作について	自分個人またはバンドで音源を作っていきます。自分たちのプロモーションや販売も視野に入れて、まずは第一弾を作るために、どうしたらいいのかを学びます。
13	著作権①	まずは、簡単に作詞・作曲等の印税となる内容や、アーティストの権利を学びます。
14	後期試験	1～13までのペーパーテスト
15	テスト返却と解説	

授業科目	授業時数
音楽理論	60

学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ベース専攻

担当講師(プロフィール)

能勢　英史
オーソドックスなジャズミュージシャンとしてしっかりしたセオリーを指導、各楽器に実用性ある内容として「音楽理論」を指導される。

授業の方法

(講義)　演習　・　実験　・　実技　・　実習

授業概要

基礎的な音楽理論と音楽ジャンルや各種楽器への理解を深めます。楽典的なものから読譜力や音程・和音や旋律の知識を習得して楽曲に対する理解を広げていきます。
＜実務経験のある教員等による授業科目＞

使用教材：モダンミュージックセオリー/モダンワークブック

前　期

到達目標

●基礎楽典の習得
●調性の理解　コードの基礎

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)小テスト・その他

授業計画

	授業項目	実施内容
1	記譜法①　音名	五線紙上に現れる音名を学びます。イタリア/フランスの読み方からスタート、日本・米／英語・ドイツを学びます。米／英語表現のCDEFGABを使用していきます。
2	記譜法②　楽譜	その楽曲の規則性を表す音部記号・調性記号・拍子記号等の表現について理解していきます。譜面進行上のルール等も学んで行きます。
3	記譜法③　音価	色んな音符の長さや休符等を学びます。いろんな拍子記号の中でTEMPOやリズムの変化に伴う音符形式、強弱表現、そして楽曲進行上の進み方を理解します。
4	記譜法④　拍子	拍子記号に表される単純・複合拍子を学習。曲の始まり方、曲の終わり部分に着目します。
5	記譜法⑤　シンコペーション	拍が繋がるシンコペーション、小節間が繋がるシンコペーションを理解します。※ポリリズムの簡単なものも学習します。
6	長音階	長音階Key＝Cと短音階Key＝Amの平行調、その共通性を理解、まずは色んな高さの長音階を書きながら理解していきます。
7	短音階	短音階Minor Scaleを、①各音間の理解、②Major Scaleの第6音からの導き出し等、いろんな角度から理解していきます。
8	調性・関係調	臨時記号で記述したスケールを、そのスケールが存在するKeyを調性記号を使って理解します。また、それぞれに関係を持つことになる近親調、属・下属調、平行調・同主調等を学習します。
9	移調と転調	記述されているKeyからある目的があって別の高さに移動させる 「移調」、曲の進行中にある効果を考えて別のKeyに変わる「転調」を学習します。
10	音程①　長・短音程	音程の種類別に学習、まずは、長音程と単音程に関する2度、3度、6度、7度を学び、転回形の理解も深めるようにする。　（表現方法M、m）
11	音程②　完全音程	完全音程と表現する4、5度を理解する(4度下降、5度上行)。(表現方法 P)
12	音程③　増・減音程	音程距離は、全音3つ分となり1オクターブの半分の距離だが、表記される位置関係によって増4度・減5度と表現される。トライトーンという表現がある。(表現方法 +、－)
13	音程④　転回形も含む音程について	複音程、転回形を含めた音程についての復習を行う。オクターブを越える音程表現(プラス7度)についても触れる。
14	前期試験	記譜法と理論の基礎について
15	前期の復習及びまとめ	前期内容について、各自の理解が足りていない項目の把握と復習を行う。

後　期

到達目標

●コード理論基礎の習得
●聞き取る能力の習得

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)小テスト・その他

授業計画

	授業項目	実施内容
1	Minor Scale　3種について	ナチュラルマイナースケール、ハーモニックマイナースケール、メロディックマイナースケールの発生について
2	トライアード　△	主要三和音を中心に、まずは3声コードをベーシックとして考えて進めて行きます。
3	4声コード	1度、3度、5度に対して7度の音がコードに加わってきます。トライアードとは、聞こえ方が違うので認識を深めていきます。
4	Major7thとminor7th	長7度と短7度の音程の違う音が4声目に置かれることにより、コードの響き、機能(function)、楽曲上の扱い等が変わってきます。
5	コードプログレッション	ハーモニーの流れは、大きな意味でコード進行が束ねる役割をしている。その流れには、ある種の関連性を持って並んでいます。
6	コード機能の基本	T(トニック) D(ドミナント) S(サブドミナント)というコード機能に関して学習していきます。
7	ケーデンス	一般的にコード進行の到着ポイントであるTonicChordに対しての法則性ある進行を学ぶ。
8	メジャーダイアトニックスケール	楽曲の中心となるコードは、このダイアトニックスケール上に発生するコードになる。少し角度を変えて、別のKeyのものも書き並べてみる。
9	マイナーダイアトニックスケール	楽曲の中心となるコードは、このダイアトニックスケール上に発生するコード。マイナーの場合は、より良いハーモニックな内容を考えたダイアトニックが現れる。
10	ダイアトニックコード内の代理機能	ダイアトニックスケール上のT・D・Sの代理コードを学びます。類似コード、または調性に反応する音などが含まれて、そのキャラクターは変わります。
11	ペンタトニックとブルーノート	ここでは、長音階と短音階に携わるコードやスケールだけではなく、少し調性に直接関係するスケールの響きを理解します。ロックミュージックのイメージがこの部分です。
12	アナライズ	学校で使用されている実際の楽曲を例に分析を行います。具体的に弾いていくための考え方をまとめます。
13	コード進行全般について	コードプログレッションについての総括を行い、与えられた楽曲に対して自分自身が分析することの必要性を理解します。
14	後期試験	記譜法、理論の基礎、コードネームとコード進行
15	一年間の復習及びまとめ	1年間の学習内容について、各自の理解が足りていない項目の把握と復習

授業科目	授業時数
音楽史	60

学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ベース専攻

担当講師(プロフィール)

松原　啓之
バンド活動、ボーカルコーチ、大手外資系CDショップでのバイヤー経験から、学生に音楽のすばらしさを伝えてくれる。

授業の方法

(講義)・演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習

授業概要

ポップスの歴史を通して、現在の音楽シーンの成り立ちやジャンルの派生、楽曲やアーティストに関する知識等を研究していきます。
＜実務経験のある教員等による授業科目＞

使用教材:総合音楽史

前　期

到達目標

幅広いポップスの知識を得る
ロックンロール登場以前
ロックンロール / ビートルズの成功と影響

評価方法

(筆記試験)・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・(その他)

授業計画

	授業項目	実施内容
1	ガイダンス	講義概要、授業コンセプトや年間の授業内容を説明。
2	MTV①	1980年代に登場した新たな音楽媒体MTVについて検証する。音楽マーケットへの影響力やビデオ製作における音楽性の変化などを掘り下げていく。同時に社会問題に発展した事件や音楽モラリズムの変化にも触れる。
3	MTV②	MTVの存在位置を、当時の音楽マーケットへの影響力やビデオ製作における音楽性の変化などをヒントに掘り下げていく。MTVは当時の時代にどれくらい楽曲のセールスに影響したのかを検証する。
4	MTV③	MTVの存在位置を、当時の音楽マーケットへの影響力やビデオ製作における音楽性の変化などをヒントに掘り下げていく。MTVは当時の時代にどれくらい楽曲のセールスに影響したのかを検証する。
5	1980年代の洋楽事情②	1980年代のチャートをピックアップし、当時の音楽トレンドやアーティストイメージを考察する。当時のトレンド、ファッション、社会情勢等の様々なデータをもとにどういったものを市場が欲しているかを検証する。
6	1980年代の洋楽事情③	1980年代を歴史的背景や経済事情、音楽界のムーブメントをヒントに研究する。どのようなアーティストが登場したのか、当時の音楽媒体や宣伝・広報は現在とどのような違いがあったかを検証する。
7	1980年代の洋楽事情④	1980年代に活躍したアーティストをピックアップし、それぞれどのような影響を音楽界にもたらしたのかをアーティスト別に検証する。それぞれが持つ音楽性や音楽的ルーツ、個性のアピール等を題材としていく。
8	1990年代の洋楽事情①	1990年代のチャートをピックアップし、当時の音楽トレンドやアーティストイメージを考察する。当時のトレンド、ファッション、社会情勢等の様々なデータをもとにどういったものを市場が欲しているかを検証する。
9	1990年代の洋楽事情②	1990年代のチャートをピックアップし、当時の音楽トレンドやアーティストイメージを考察する。当時のトレンド、ファッション、社会情勢等の様々なデータをもとにどういったものを市場が欲しているかを検証する。
10	1990年代の洋楽事情③	1990年代を歴史的背景や経済事情、音楽界のムーブメントをヒントに研究する。どのようなアーティストが登場したのか、当時の音楽媒体や宣伝・広報は現在とどのような違いがあったかを検証する。
11	1990年代の洋楽事情④	1990年代に活躍したアーティストをピックアップし、それぞれどのような影響を音楽界にもたらしたのかをアーティスト別に検証する。それぞれが持つ音楽性や音楽的ルーツ、個性のアピール等を題材としていく。
12	各年代ムーブメント①	これまでのまとめ、復習という意味合いで各年代のムーブメント、ヒットジャンル、アーティストをまとめて紹介する。試験に向けた情報の整理を促す。
13	各年代ムーブメント②	これまでのまとめ、復習という意味合いで各年代のムーブメント、ヒットジャンル、アーティストをまとめて紹介する。試験に向けた情報の整理を促す。
14	前期試験	
15	まとめ	

後　期

到達目標

幅広いポップスの知識を得る
ハードロック・プログレッシブロック・グラムロック
巨大化するロックビジネス / パンク、レゲエ / ファンク・ヒップホップ

評価方法

(筆記試験)・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・(その他)

授業計画

	授業項目	実施内容
1	1970年代の洋楽事情①	1970年代のチャートをピックアップし、当時の音楽トレンドやアーティストイメージを考察する。当時のトレンド、ファッション、社会情勢等の様々なデータをもとにどういったものを市場が欲しているかを検証する。
2	1970年代の洋楽事情②	1970年代のチャートをピックアップし、当時の音楽トレンドやアーティストイメージを考察する。当時のトレンド、ファッション、社会情勢等の様々なデータをもとにどういったものを市場が欲しているかを検証する。
3	1970年代の洋楽事情③	1970年代を歴史的背景や経済事情、音楽界のムーブメントをヒントに研究する。どのようなアーティストが登場したのか、当時の音楽媒体や宣伝・広報は現在とどのような違いがあったかを検証する
4	1970年代の洋楽事情④	1970年代に活躍したアーティストをピックアップし、それぞれどのような影響を音楽界にもたらしたのかをアーティスト別に検証する。それぞれが持つ音楽性や音楽的ルーツ、個性のアピール等を題材としていく。
5	1960年代の洋楽事情①	1960年代のチャートをピックアップし、当時の音楽トレンドやアーティストイメージを考察する。当時のトレンド、ファッション、社会情勢等の様々なデータをもとにどういったものを市場が欲しているかを検証する。
6	1960年代の洋楽事情②	1960年代のチャートをピックアップし、当時の音楽トレンドやアーティストイメージを考察する。当時のトレンド、ファッション、社会情勢等の様々なデータをもとにどういったものを市場が欲しているかを検証する。
7	1960年代の洋楽事情③	1960年代を歴史的背景や経済事情、音楽界のムーブメントをヒントに研究する。どのようなアーティストが登場したのか、当時の音楽媒体や宣伝・広報は現在とどのような違いがあったかを検証する。
8	1960年代の洋楽事情④	1960年代に活躍したアーティストをピックアップし、それぞれどのような影響を音楽界にもたらしたのかをアーティスト別に検証する。それぞれが持つ音楽性や音楽的ルーツ、個性のアピール等を題材としていく。
9	様々な音楽ジャンルについて①	
10	様々な音楽ジャンルについて②	
11	様々な音楽ジャンルについて③	
12	各年代ムーブメント③	これまでのまとめ、復習という意味合いで各年代のムーブメント、ヒットジャンル、アーティストをまとめて紹介する。試験に向けた情報の整理を促す。
13	各年代ムーブメント④	これまでのまとめ、復習という意味合いで各年代のムーブメント、ヒットジャンル、アーティストをまとめて紹介する。試験に向けた情報の整理を促す。
14	後期試験	
15	年間まとめ	

授業科目	授業時数
音響基礎	62

学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ベース専攻

担当講師(プロフィール)

岩田　晶
多岐に渡る音楽家としての活動経験から、ミュージシャンに必要な基礎的な音響知識を教授していきます。

授業の方法

(講義)・演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習

授業概要

演奏することにおいての楽器や音響機材、ライブ・コンサートを知るために実践的なかたちで理解を深めます。また、ステージ進行・制作資料などの学習も行います。
＜実務経験のある教員等による授業科目＞

使用教材:

前　期

到達目標

●会場の種類と把握
●ステージの構造・名称の理解
●専門用語の理解
●コンサート・ライブの流れの理解
●モニタリング知識の理解

評価方法

筆記試験・(実技試験)・実習評価・課題評価・小テスト・(その他)

授業計画

	授業項目	実施内容
1	ライブ活動①	ライブ活動を行う上での基本的なワークフローを解説していきます。また、プロモーション活動についての概要を解説していきます。
2	ライブ活動②	ステージにかかわるスタッフの種類やその業務内容について解説を行っていきます。
3	ライブ活動③	ライブ会場での入りから撤収まで、1日の流れを様々な立場から解説を行っていきます。
4	ライブ活動④	関西圏に置いてのライブにおいて、ライブハウスに出演するまでの大まかな流れを解説していきます。
5	資料①	ライブ時に必要な資料、またステージの用語について、使用場面などとともに解説を行います。
6	資料②	セッティング図の書き方、また、セットリスト、タイムテーブル、マイキング、D.Iのステージプロット上での書き方をレクチャーしていきます。
7	資料③	前回の授業を参考にし、実際のバンドを想定した、ステージプロットやセットリストを作成していきます。
8	ライブ活動⑤	リハーサル時の各パートにおけるモニタリングやリハーサル時における注意を学んでいきます。
9	ライブ活動⑥	ライブ等で楽器を演奏する際のアンプとモニターの位置や注意事項について学んでいきます。
10	ライブ活動⑦	バンドでツアーを行うに当たっての注意事項を例を用いて解説していきます。
11	ライブ活動⑧	プロフィール、ディスコグラフィ、バイオグラフィ、アー写などのプロモーション資料の作成方法や作成時のポイントを解説していきます。
12	ライブ活動⑨	ステージ上での様々な知識をプレイヤーが認識しておく意味やメリットを解説していきます。
13	資料④	前期ステージ実習に向けて、今まで学んできたものを振り返り、ステージ進行・制作資料プロットなどの作成を実際に行っていきます。
14	前期試験	
15	前期まとめ / 振り返り	前期のまとめとして、ライブ活動と制作資料についての復習また補足を行います。

後　期

到達目標

●アナログ機器に関する基礎知識の習得
●レコーディングに関する知識を習得
●デジタル機器に関する基礎知識の習得
●CD制作、流通、プロモーションに関する基礎知識習得

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・(その他)

授業計画

	授業項目	実施内容
1	音源制作①	デモテープを作成するにあたり、楽曲作成の基本的な、手順を理解していきます。
2	音源制作②	音源制作に置いて必要なプリプロ、その役割、必要性について学んでいきます。
3	音源制作③	プリプロ制作の基本的なワークフローを各手順ごとに解説していきます。
4	音源制作④	プリプロ録音する為の流れを理解していく上で、各手順ごとの概要を説明していきます。
5	レコーディング①	レコーディングを行うに当たっての基本的なワークフローまたその過程の解説を行います。
6	レコーディング②	レコーディングをする際の各スタッフの必要性とその役割について理解していきます。
7	レコーディング③	レコーディングをする為のスタジオの環境について実例を交えて解説を行っていきます。
8	レコーディング④	今まで学んだレコーディングについての細かなワークフローを復習していき、その補足を行っていきます。
9	CDが出来るまで①	CDを作成するにあたって、ジャケット、歌詞、クレジットなど、アートワークを構成するものについての解説を行います。
10	CDが出来るまで②	プロモーションをしていく上での様々なプロモーションツールと、その特徴について解説していきます。
11	CDが出来るまで③	CDリリースの流れについての流通の仕組みとともに解説を行ってきます。
12	CDが出来るまで④	WEBを活用してのプロモーションの種類について、各サービスの活用方法について解説していきます。
13	CDが出来るまで⑤	WEBを活用して音源の配信などの流通の仕組みや方法についての解説を行います。
14	後期試験	
15	まとめ	一年間を通して学んだことの復習をしていき、またそれに対する補足を行っていきます。

授業科目	授業時数
イベント制作	32

学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ベース専攻

担当講師（プロフィール）

板坂　裕子
サポートミュージシャンとしての音楽活動、高等学校で演奏指導経験もあるという経歴を持つ。
その知識と経験を活かし、社会進出を目指す学生たちを多方面で指導している。

授業の方法

（講義）・演習 ・ 実験 ・ 実技 （・実習）

授業概要

学生たちの自主性を重視したかたちで様々なイベント・コンテンツ等の発表を行います。互いに協力し企画・立案から実施運営に至るまでの内容を学びます。
＜実務経験のある教員等による授業科目＞

使用教材：

前　期

到達目標

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画

	授業項目	実施内容
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

後　期

到達目標

学校全体の行事として実施、各学科の特徴を生かしたかたちで成果発表を盛り込む。学年及び各学科・専攻により制作レベルには違いはあるが、学校全体としての大きな目標を理解して進める。

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・（その他）

授業計画

	授業項目	実施内容
1	全体構想	過去のイベントを参考に、「イベント」といわれる催事についての解説を行い、各学科が習得している内容を生かすヒントを与えていく。そして、大きな仕組みの理解をしてもらう。
2	イベント準備	今回のイベント趣旨やその目的等をわかりやすく解説。公募されるものの仕組みや学生全体で担当する具体的なものを紹介していく。
3	参加内容	自分たちの参加内容をアイデア出し、企画・プランニングしていく。学科・専攻で参加するものやグループ・個人で出演やコンテンツ参加等、いろんな関わり方を知ってもらう。
4	制作①	具体的な計画術を学んでいく。具体的にする作業内容、そこから導くチェックリスト、制作スケジュールや予算等を明確にしていく。
5	制作②	担当別にグループや個人に依頼して割り振る考え方を持っていく。そのための期限等は、その次のスケジュールに影響を及ぼすことも学んで行く。
6	制作③	広報的な内容にも理解を示していく。実際には、どれだけの集客を望めたのかが結果として出てくるものになるので、その集計やアンケート回収などの知識を学ぶ。
7	実施運営①	具体的な用意(仕込み／準備等)を行う。担当箇所の運営にあたる人のスケジュールを作成。その担当者のチェック項目を明確にするもの等を揃えて実施運営としていく。また簡単なルール・マニュアル作りも大切な要素となる。
8	実施運営②	実施運営を行い、最終的なものとしての撤収作業。準備時間よりも早く終わるものだが、廃棄・保存・記録等の作業が次年度に関係してくるものとなる。
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業科目	授業時数
業界研究	68

学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ベース専攻

担当講師（プロフィール）

板坂　裕子
サポートミュージシャンとしての音楽活動、高等学校で演奏指導経験もあるという経歴を持つ。その知識と経験を活かし、社会進出を目指す学生たちを多方面で指導している。

授業の方法

（講義）・演習 ・ 実験 ・ 実技 ・（実習）

授業概要

演奏系、技術系、総合学科の学生たちが日常学んでいる内容を業界関係者の協力や外部施設利用を含んだかたちで発表していきます。
＜実務経験のある教員等による授業科目＞

使用教材：

前　期

到達目標

目指す業界の基本的な仕事内容を理解していく。他の実習授業との兼ね合いも関連していくことを十分に理解して学内外のイベントや実習に触れていく。

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・（その他）

授業計画

	授業項目	実施内容
1	新歓コンサート（4）	入学してすぐに1学年上の学生が担当する演奏・技術・制作を含めた総合的な内容のコンサートイベントを見学。特に自分たちが目指す内容の仕事を意識したかたちで体感してもらう。
2	芸術鑑賞（4）	プロの現場の見学するために、チケット販売をされている内容の劇場・コンサート会場・ライブハウス等を利用した鑑賞。各学科により、その内容を年度毎に吟味して実施する。
3	ステージ実習（4）	学内ホールを使用した前期演奏アンサンブルの発表授業。16週で学んだ中からの選曲、または特別指定曲等を盛り込んで行われるステージ演奏。
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

後　期

到達目標

学内の基本的な実習内容を理解した上で、他の学科との関係性を考える。自分自身が携わる部分を意識出来るようにしてもらい、その業界での仕事スタイルや慣習を学ぶ。

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・（その他）

授業計画

	授業項目	実施内容
1	ステージ実習（4）	学内ホールを使用した後期演奏アンサンブルの発表授業。約15週で学んだ中からの選曲、または特別指定曲等を盛り込んで行われるステージ演奏。
2	レコーディング実習（8）	自分の演奏した楽曲を実際に録音していく授業。実際の現場で行われるレコーディング工程を理解しながら、リズム録り、オーバーダブ、Vo録り等の流れを体験していく。自分の演奏を客観的に聴く機会でもある。
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業科目		授業時数
演奏技術		240
学年	**学科**	**専攻**
1	ミュージシャン学科	ベース専攻

担当講師(プロフィール)

角谷　光敏
スタジオミュージシャン、大所帯バンドのリズムセクションをベースで長年支える経験を活かし、ベースプレイヤーを志す学生を指導する。

授業の方法

講義 ・ 演習 ・ 実験 (実技) 実習

授業概要

演奏技術に関する基礎的な反復練習を行い、無理なく実際の演奏に応用できる技術を養います。演奏するための持久力や安定性を高め、読譜や発想にも力を付けていく内容です。
＜実務経験のある教員等による授業科目＞

使用教材:

前　期

到達目標

ベーシックなベース演奏技術と楽器知識を身に付ける

評価方法

筆記試験・(実技試験)実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画

	授業項目	実施内容
1	はじめに	TLルームの機能を説明 ベースの基礎知識としてチューニング"の仕方や楽器のメンテナンス、ベースの構え方とフィンガリングフォーム(左手の構え方)を覚えます。
2	ピッキング	指弾き、一般的な2フィンガーピッキングについて、アポヤンドとアルアレイ奏法の違い、ピッキングポジションの違いによる音色への影響を知ります。また、ミュートについて考えていきます。
3	フィンガリングトレーニング	フィンガリングにおけるポジション移動、左手4本の指の動きをコントロールしていくためのノウハウから、日々のウォームアップエクササイズを紹介します。
4	フィンガーボードの把握	フィンガーボード(指板)上の音を把握していきます。 CDEFGABという音名表記、メジャースケールの音の間隔をフィンガーボード上で確認します。
5	ベースライン	スタイルとしてよくあるパターンフレーズ、ピッキングやフィンガリングに気を付けながら、3コードのベースラインを弾いていきます。
6	ピッキング	ピック弾き、ピックを用いてのピッキングについて取り上げます。ピックの持ち方、ピッキングフォーム、ダウンピッキングで違いを確認していきます。また、ピック弾きでオルタネイトピッキング(アップ＆ダウン)の8＆16の音価を表現。またオルタネ
7	リズムトレーニング	4分音符、8分音符、3連符、16分音符と拍を表現。テンポを維持してピッキング。ピック弾きと指弾きで同じように。
8	ベースライン	スタイルとしてよくあるパターンフレーズ、ピック弾きでガンガン攻めてみます。音価の組み合わせやシンコペーションも登場します。
9	フィンガリングテクニック	左手のコントロールで様々なテクニック表現。スライド、グリス、ハンマリングオン、プリングオフ、それぞれに名称があります。
10	スラップ	スラップ奏法の基礎、サムとプルの基本動作から実際にサウンドが出せるように。オクターブのフォームを体得していきます。
11	ベースライン	スラップ奏法を使ったベースライン。バスドラムとのコンビネーションやアクセントの活かし方、左手のテクニックとの組み合わせなど。
12	フィンガリングテクニック	いつもと違った左手のコントロールを必要とするテクニック。タイミングが難しい右手との動き。ナチュラルハーモニクスと人工ハーモニクス、レイキングを紹介。
13	実技課題	1～13週の内容を踏まえ、前期試験となる実技課題を提示します。
14	前期試験	課題による実技テスト
15	まとめ	後期に向け実技課題の振り返り。

後　期

到達目標

フィンガリングの精度向上
演奏の持久力
リズム感の養成と聴感の発達

評価方法

筆記試験・(実技試験)実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画

	授業項目	実施内容
1	コードトーン	色んなタイプのコードの構造を理解、フィンガーボード上で把握します。メジャーとマイナーの3度と7度、増減を含めた5度。コードトーンを絡めたサンプルフレーズを弾いてみます。
2	ベースライン	スタイルとしてよくあるフレーズ、ブルージーな感じ。ランニングスタイルでスローなブルーズを弾いてみます。
3	スラップ	パーカッシブなサウンドを取り入れるスラップの奏法の紹介。両手のコンビネーションが複雑になってもリズムが乱れないように練習します。
4	課題曲	第3週の内容を含む有名曲フレーズを取り上げます。ベーシストを研究、「ファンキーな人々」。
5	課題曲	先週に引き続き
6	スケール	ペンタトニックスケールとブルースペンタトニックスケール
7	運指トレーニング	スケールのフラグメントを利用して運指をトレーニングをおこないます。3連符、16分音符。
8	ベースライン	スタイル別のベースライン、「R&Bな匂い」 定番フレーズ。サウンド研究　ジェイムス・ジェマーソン、ジェリー・ジェモット、ドナルド・ダック・ダン
9	課題曲	先週に引き続き
10	課題曲	先週に引き続き
11	ピッキング	フィンガーピッキングによる工夫(ピッキングコントロールも含む)を考えます。ベースをピッキングするさいの、速さや音量、複雑な動きをトレーニングする
12	課題曲	第11週の内容を含む有名曲フレーズの耳コピ。シンコペーション、弦移動、ポジション移動を必要とするフレーズを研究する。
13	課題曲	先週に引き続き
14	後期試験	後期に課題で取り上げた課題曲で実技
15	まとめ	2年次に向けて各自が取り組むことを考える

授業科目	授業時数
アンサンブル	120

学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ベース専攻

担当講師(プロフィール)

麻生　隆治
プロミュージシャンとして複数のLM楽器を演奏できる力を生かし4リズムパート学生の合奏精度を高めていく方法を教えてくれる。

授業の方法

講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 (実習)

授業概要

アンサンブルを通じて、バンドサウンドにおけるリズム、ハーモニー、メロディーなどのアレンジを体得します。また、ステージ上でのルール、マナー、音響・照明・進行に至るまでの知識を理解していきます。

使用教材:

前　期

到達目標

●他パートの演奏の把握
●アレンジへの対応
●楽曲に合った音量、音色の表現
●アイコンタクトの実施

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・(その他)

授業計画

	授業項目	実施内容
1	■教室設備について解説 ■課題曲アンサンブル指導についての心構え	メジャーキー / 8ビート ミディアム 課題曲A-①② 最初の2曲は、どのパートも無理なく音をストレートに出して演奏できるシンプルなコード進行の楽曲内容のものを扱います。
2		
3		
4	課題曲アンサンブル指導	マイナー・メジャーキー / 8ビート ミディアム 課題曲B-①② ハーモニーの流れが判りやすく、歌いながら演奏できる楽曲です。バンドとして、少しフレーズを合わせる部分が登場します。
5		
6		
7	課題曲アンサンブル指導	マイナーキー / 8ビート ミディアム＆アップテンポ 課題曲C-①② 一部16ビートを感じさせるギターカッティングが入りますが基本は8ビート。少しテンポ感のある楽曲が導入されていきます。
8		
9		
10	課題曲アンサンブル指導	マイナー・メジャーキー / 8ビート アップテンポ 課題曲D-①② 各楽器の個別実技にも慣れ、そろそろテクニック的なものが要求される時期になってきます。8ビートですが、16分音符の多様される楽曲になってきます。
11		
12		
13	課題曲アンサンブル指導	マイナー・メジャーキー / 8&16ビートアップテンポ 課題曲E-①② 演奏的には、ほぼ16ビートを感じて演奏する楽曲の登場です。ストレートロックだけでは無く、ロック表現ですが、コードの流れ、キメポイント等が多様されていきます。
14		
15		

後　期

到達目標

●他パートの演奏の把握
●アレンジへの対応
●楽曲に合った音量、音色の表現
●アイコンタクトの実施

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・(その他)

授業計画

	授業項目	実施内容
1	課題曲アンサンブル指導	メジャーキー / 8及び16ビート スローテンポ 課題曲F-①② ハーモニー進行が、よりスムースなイメージになり、多少の転調等の工夫がされている楽曲になります。優しいビート感を表現する内容が盛り込まれていますので、各楽器の「いい響き」が要求されます。
2		
3		
4	課題曲アンサンブル指導	メジャーキー / シャッフルビート スローテンポ 課題曲G-①② ロッカバラード3連の楽曲が選択されています。シャフルビート、12ビート等、8ビートとは少し違うアクセント感やリズムのキメ等を勉強します。
5		
6		
7	課題曲アンサンブル指導	マイナーキー / 8ビート ミディアム 課題曲H-①② 8ビート/ミディアム、音数も少なくシンプルですが、リズムに対するメロディの対比感が素晴らしく効果的なアレンジがされている楽曲を体感して貰います。
8		
9		
10	課題曲アンサンブル指導	マイナー・メジャーキー / シャッフル及び8ビート ミディアム 課題曲I-①② マイナーブルースのケーデンスを使用したロックの名曲や1コーラス16小節で独特の世界観をイメージさせる曲等を使って他のジャンルを感じさせます。またアドリブを勉強するためにも優れたナンバー。
11		
12		
13	課題曲アンサンブル指導	メジャーキー / 8及びハーフタイムシャッフル/ミディアム 課題曲J-①② 邦楽の名曲を2曲。ソウルフルなビートを使用したものやディズニー的なアレンジの楽曲に触れ、それらのルーツに関心を持ってもらうと音楽感性が拡がる。
14		
15		

授業科目	授業時数
楽器演奏ゼミ	60

学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ベース専攻

担当講師（プロフィール）

岩田 晶 他
多岐に渡る長年の音楽家としての活動経験から、アンサンブル構築に必要な感覚を学生に伝えていきます。

授業の方法

講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ (実習)

授業概要

各々が演奏する楽器を通してバンドアンサンブル全体を捉える感覚を身に付けていきます。自分のプレイスタイルを構築していくための実験的ゼミナール型式をとっています。
＜実務経験のある教員等による授業科目＞

使用教材：

前 期

到達目標

他パートの演奏内容を把握する / アレンジへ対応できる
楽曲にあった音量・音色の表現ができる
アイコンタクトが出来る / 楽曲にあったグルーヴ表現

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・(その他)

授業計画

	授業項目	実施内容
1	課題曲指導	課題曲 8Beat#01 自分以外のプレイヤーがどういう演奏をしているのか？をしっかり聴けるように、ゆとりを持って演奏できる曲になっています。 Ⅰ-Ⅵm-Ⅳ-Ⅴという循環コード進行に合わせてミディアムテンポのシンプルな8ビートのオリジナル課題曲です。 8分音符の刻みをしっかり縦の軸に合わせて演奏する重要性を学びます。
2		
3	課題曲指導	課題曲 8Beat#02 いわゆる12小節ワンコーラスの3コードのブルース形式のオリジナル課題曲です。 Ⅰ7-Ⅳ7-Ⅴ7の全てのコードにドミナントセブンが含まれる、いわゆる「ブルーノート」特有のメジャーキーの中に暗い響きが感じ取れるような学習を行います。
4		
5	課題曲指導	課題曲 8Beat#03 コード進行は#2のブルース形式を少し変形したものになりますが、テーマを演奏する者含め、リズムセクションのBs、Drがどういう風にダイナミクスを付けて演奏するのかを学ぶ授業です。
6		
7	課題曲指導	課題曲 8Beat#04 ドミナント7th#9コードが印象的ないわゆる一発モノの曲ですが、ベースのフレーズが弱拍中心に構成されており、シンプルなフレーズながらもドラムとバスドラムとしっかりシンクロ演奏しないと成立しない曲です。ブリッジのオルガンの8分3連フレーズに惑わされないよう、テーマ含め、テンポキープがしっかり行えるよう学習します。
8		
9	課題曲指導	課題曲 8Beat#05 各パートの主となるグルーヴが異なり、いわゆるポリリズム的要素が多い曲です。自分以外のパートをしっかり聴きながらも、自分自身のグルーヴやテンポキープがしっかりできていないと演奏が成立しない曲なので、周りの音も聞きながら、いかに集中力を切らさずに演奏する事を学びます。
10		
11		
12	課題曲指導	シャッフル系 8Beat#02のメロとコードを使用し、リズムとグルーヴを変えて演奏する事で、自分自身何処にポイントを置いて演奏しないといけないのか？を学んでいきます。
13	課題曲指導	課題曲 Shuffle-Triplet#01 6/8拍子と12/8拍子のロッカバラード風のリズムで構成される曲から1拍に於ける3連符の捉え方を学習していきます。
14		
15	課題曲指導	課題曲 Shuffle-Triplet#02 70年代ロックスタンダード風のコード進行にミディアムテンポのいわゆる「ロッカバラード」と言われるシャッフルビートの課題曲です。グルーヴを変えずいかにテンポキープができるのかを学びます。

後 期

到達目標

他パートの演奏内容を把握する / アレンジへ対応できる
楽曲にあった音量・音色の表現ができる
アイコンタクトが出来る / 楽曲にあったグルーヴ表現

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・(その他)

授業計画

	授業項目	実施内容
1	課題曲指導	課題曲 Shuffle-Triplet#02 70年代ロックスタンダード風のコード進行にミディアムテンポのいわゆる「ロッカバラード」と言われるシャッフルビートの課題曲です。グルーヴを変えずいかにテンポキープができるのかを学びます。
2		
3	課題曲指導	課題曲 Shuffle-Triplet#03 マイナーキーで、2拍子系に分類される6/8拍子のリズムを基に1拍3連シャッフルを学ぶ為のオリジナル課題曲です。 ベースはタイで繋がれた音価とドラマーのバスドラムのタイミングを合わせながら、遅れたり、突っ込まないよう演奏する事がポイントになります。
4		
5	課題曲指導	課題曲 Shuffle-Triplet#04 テーマに複雑なシンコペーションのキメがあり、気を抜くと小節の頭を見失いそうになる難度の高い曲です。テーマ後は12小節のブルース形式の進行になりますが、いわゆる典型的なミディアムテンポの8ビートシャッフルでテンポ及びグルーヴの奥深さを学んでいきます。
6		
7		
8	課題曲指導	課題曲 16Beat#02 bpm=74 (03slow) 1年次に学ぶ初めての16ビート課題曲です。スローテンポのリズムにマイナーキーのシンプルな曲、ドラム・ベース共に16分音符・休符の音価の重要性を学んでいきます。
9		
10		
11	課題曲指導	課題曲 16Beat#01 bpm=95 ドミナント7thコード系のファンクスタイルのオリジナル課題曲で、16分音符・休符の長さ、タイミング、ダイナミクス等の表現力を演奏を通して体感できるよう学んでいきます。
12		
13		
14	課題曲指導	課題曲 16Beat#03 #1同様、ドミナント7thコード系のファンクスタイルの曲ですが、ベースラインが指定されており、曲全体のグルーヴを牽引していく役割を担っています。特に16分音符の発音・休符の取り方、ダイナミクス等、演奏を通して体感できるよう学んでいきます。
15		

授業科目	授業時数
ソングライティング	60

学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ベース専攻

担当講師（プロフィール）

水上　啓
楽曲制作をPCのみで完結するノウハウを豊富に持つクリエイターとしての経験から、パソコンを使った音楽制作の方法を学生に指導していく。

授業の方法

講義 ・ (演習) ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習

授業概要

曲作りの方法としてPC音楽ソフトを使用して簡単な音楽制作・打込みができるように学習します。SNS等でのオリジナル楽曲や動画配信も含めたものとして考えていきます。
＜実務経験のある教員等による授業科目＞

使用教材：

前　期

到達目標

PCを使って自身の音楽活動を表現できる

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・(課題評価)・小テスト・その他

授業計画

	授業項目	実施内容
1	PCの基本操作	音楽制作からデザイン、書類作りまでパソコンを活用できることは必須となっています。まずは電源・マウス・キーボードの接続。
2	Webの構成・メール・アカウント管理	インターネットはもはやなくてはならないネットワーク。情報やデータのやり取りにはメールサービスが用いられます。
3	ネットリテラシー概論①	SNSについて 音楽活動を行っていると日常とは切り離して考えていかなくてはならないことが出てきます。全世界に向けて発信してしまうSNSというものを再認識しましょう。
4	ネットリテラシー概論②	守秘義務と著作権について 制作物を取り扱う際に必ずついてまわる守秘義務。同様に著作物には著作権があり、どちらも重要です。
5	音楽ファイルの種類と取り扱い	圧縮技術の発達により、音声ファイルには様々なフォーマットが存在します。それぞれの特徴を理解して目的に合わせた管理を行えるようにします。
6	実技① メールに音楽ファイルを添付して送る	ビジネスに用いるメールソフトの機能を使って音声ファイルを相手に送信します。
7	実技② 音楽ファイルをストリーミング再生で相手に送信する	主に音声や動画などのサイズの大きいマルチメディアファイルを転送・再生するダウンロード方式を学びます。
8	OS・パソコンのスペックについて	コンピューターを動かすためのソフトウェア（オペレーティングシステム）について理解していきます。また、作業領域を左右するメモリの種類とスペック、またデータを保存するスペースとなるHDDとSSDの違いについて理解していきます。
9	アプリケーション使用方法 ワード	代表的なワープロソフトを使ってビジネス文章を作成します。レイアウトの調整なども含め使用方法を学んでいきます。
10	アプリケーション使用方法 エクセル	代表的な表計算ソフトの使用方法を理解していきます。関数を用いた計算方法なども習得していきます。
11	アプリケーション使用方法 DAW	MIDIの打ち込みやオーディオの録音ができるデジタル・オーディオ・ワークステーションの操作方法を学ぶ①
12	アプリケーション使用方法 DAW	MIDIの打ち込みやオーディオの録音ができるデジタル・オーディオ・ワークステーションの操作方法を学ぶ②
13	前期試験対策	前期内容から課題作成に向けたまとめを行います。
14	前期試験	第1週～12週の内容から課題作成
15	前期試験返却及びまとめ	まとめ

後　期

到達目標

PCを使って、オリジナル作品を制作できる

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・(課題評価)・小テスト・その他

授業計画

	授業項目	実施内容
1	アプリケーション使用方法 DAW	MIDIの打ち込みやオーディオの録音ができるデジタル・オーディオ・ワークステーションの操作方法を学ぶ③
2	ボイスメモの取り扱いと注意点	手軽に録音できるボイスメモを利用する際の活用法。録音だけでなく「編集」「復元」「転送（共有）」など便利な機能がありますが、後に聞く際にわかりやすくするコツを憶えておきます。
3	テンポと拍子・メロディを理解する	1分間に何拍取るかを示すテンポと音の強弱を持つ拍子はメロディを考える際にも大きく影響しています。
4	リズム①	強弱をつけた規則的に鳴る音のかたまり（パターン）を色々と試していきます。8ビート・16ビートを中心に学びます。
5	リズム②	音の強弱に加えて長さや音程・音色によってもアクセントを表現していきます。ハネ・シャッフル系の変則的なリズムの学習を行います。
6	実技① メロディのある楽曲制作	楽曲制作にはメロディのない「BGM」の制作がありますが、ミュージシャンにとって欠かせない「歌」に注視した楽曲制作の手法を学びます。
7	実技② メロディのある楽曲制作	レッテルの概念とメロディの変化。Aメロ・Bメロ・サビといった展開方法を考えていきます。
8	DAWを使用した楽曲制作の方法1	DAWの特性を活かし、リアルタイムではない全体の流れを確認しながらの楽曲制作を行っていきます。
9	和声を理解する	メロディに対してコードを当てはめていきます。DAWを使うと様々なパターンを確認していく事が可能です。トライアド、7thまでの4声までのコードの理解をしていきます。
10	DAWを使用した楽曲制作の方法2	DAWの特性を活かし、リアルタイムではない全体の流れを確認しながらの楽曲制作を行っていきます。レコーディングの手法も同時に学びます。
11	作詞	漠然と思いついた言葉を並べるのではなく他者が「共感」できる歌詞の作成を意識した作詞の手法を学びます。
12	作詞	「物語」「ファンタジー」など、実際には存在しない世界や一般的な主張ではないテーマを題材に、他社への「共感」を生むを作詞の手法を学びます。
13	後期試験対策	前期内容と後期内容から課題作成に向けたまとめを行います。
14	後期試験	楽曲を完成させて時間内に提出
15	後期試験返却及び一年間のまとめ	まとめ

授業科目	授業時数
コードゼミ	60

学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ベース専攻

担当講師（プロフィール）

藤嵜　佳里
クラシックピアノからジャズピアノまで幅広く活動する演奏家としての経験から、ドラム・ベースを演奏する学生にコードの知識を指導する

授業の方法

講義　(演習)　実験 ・ 実技 ・ 実習

授業概要

鍵盤楽器を学ぶ事によりハーモニーのイメージやコード進行法を理解してもらい、リズム隊として客観的に自分の役割を考えて演奏できるようにしていきます。
＜実務経験のある教員等による授業科目＞

使用教材：ヘッドフォン

前　期

到達目標

コードが理解出来る。
メジャー・スケール、アルペジオが弾ける。
三和音が押さえられる。課題曲演奏の完成。3コードでの伴奏付け

評価方法

筆記試験・(実技試験)・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画

	授業項目	実施内容
1	レベルチェック クラス分け コード	メジャーコード・マイナーコード
2	コード スケールの説明 ソルフェージュ 課題曲①	メジャー・マイナー復習 メジャースケールを弾いてみる リズムの読み、4分音符と8分音符の混合、ト音記号とヘ音記号、課題曲イントロ
3	コード スケール ソルフェージュ 課題曲①	メジャー・マイナー復習→セブンスコード 課題曲イントロ～レッテルA
4	課題曲① コード ソルフェージュ	課題曲イントロ～A～B復習→間奏 セブンスまでの復習→シックス ト音記号ソラシドレ、ヘ音記号ドレミファソ、のポジション
5	課題曲① コード スケールと3コード	イントロ、A、B、間奏 ディミニッシュとオーギュメント Cメジャー　ダイアトニックコードの説明
6	課題曲① コード スケールと3コード	通し 復習→「Study2」プリントa（メジャー、マイナー） Cメジャーの課題曲→右：メロディ、左：コードで
7	課題曲① コード スケールと3コード 課題曲②	通し sus4（次回復習7sus4）「Study2」プリントaをもう一回 Cメジャーの課題曲復習、両手で イントロ
8	スケールと3コード 課題曲① 課題曲② コード	Gメジャー　Gメジャーの例題曲の練習 通し練習 レッテルA 「Study2」プリントb
9	スケールと3コード 課題曲① 課題曲②	Fメジャー　Fメジャーの例題曲の練習 通し練習 レッテルB
10	スケールと3コード 課題曲① 課題曲② コードプリント	DメジャーDメジャーの例題曲の練習 通し練習 レッテルC ト音記号とヘ音記号の読み
11	スケールと3コード 課題曲① 課題曲②	B♭メジャー
12	3コードによる伴奏付け ダイアトニックコードの表作成 スケールとコードの復習	例題曲①②（Key:C） （♯♭3つまで）弾いてみる
13	3コードによる伴奏付け スケールと3コード復習 課題曲①課題曲②	例題曲③（Key:C） Key:D、B♭まで
14	テスト	課題曲①、課題曲②、スケール、3コード
15	前期復習	

後　期

到達目標

コードチェンジがスムーズにできる
伴奏付けができる
課題曲演奏の完成
自由曲演奏の完成

評価方法

筆記試験・(実技試験)・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画

	授業項目	実施内容
1	3和音の転回練習 転回形を自分で見つける 伴奏付け課題	メジャーコード（白鍵から） 例題曲④3小節まで Key:C以外のコード表を作る→Key:F「課題曲①」
2	3和音転回練習 伴奏付け課題	プリント　3コード②をⅠ度を基本形で Key:F「課題曲①」
3	3和音 プリント3コード② 伴奏付け課題 バッキングパターン8ビート	転回練習（メジャーコード） （key,C,F,G）Ⅰ度を基本形で（覚えてくる） 課題曲① EX.1とEX.3とEX.4
4	3和音 プリント3コード② 伴奏付け課題 バッキングパターン8ビート	転回メジャーコード Ⅰ度を第一転回形で Key:F「課題曲①」 復習
5	スケール練習 3和音転回練習 プリント3コード② 伴奏付け課題	（C,G,F,D,Bb） メジャーコード Ⅰ度を第2転回形で 「課題曲①」（F）「課題曲②」（D）
6	マイナースケール 3和音 プリント3コード（マイナー）① 伴奏付け課題	平行調を見つける 転回練習（マイナーコード） Ⅰ度を基本形で 「課題曲③」（Key:Bb）Ex.1.3.4
7	マイナースケール 3和音転回（マイナー） プリント3コード① 伴奏付け課題	マイナー　を復習 「T」としてのⅢm、Ⅵm 「課題曲①（D）」、「課題曲②（C）」、課題曲④レッテルA
8	コード進行 伴奏付け課題	「T」のⅢm,Ⅵm 「課題曲①（D）」、「課題曲②（C）」、課題曲④レッテルA
9	コード進行 伴奏付け課題 スケール　アルペジオ 3コード復習	「SD」としてのⅡm 「課題曲⑤（Bb）」「課題曲④」A ,B→C
10	コード進行 伴奏付け課題 スケール　アルペジオ 3コード復習	Ⅱm-Ⅴ7 「課題曲⑥（D）」「課題曲④」
11	スケール、アルペジオ、3 コード復習　F 伴奏付け課題 プリント循環コード	「課題曲④」最後まで PRACTICE8「課題曲①（F）」
12	プリント 伴奏付け課題	セカンダリードミナント　表作成 「課題曲④」最後まで
13	伴奏付け課題 プリント	「課題曲④」「課題曲⑦」 セカンダリー（Ⅱ7-Ⅴ7）
14	テスト	
15	セカンダリードミナント 伴奏付け課題	Ⅰ7-Ⅳ、Ⅱ7-Ⅴ7、Ⅵ7-Ⅱm 「課題曲④」「課題曲⑦」「課題曲⑥（D）」

授業科目	授業時数
音楽業界概論	60

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ベース専攻

担当講師(プロフィール)

松原　啓之
バンド活動、ボーカルコーチ、大手外資系CDショップでのバイヤー、及び国内外のショービジネスでの裏方を経験した実績をもとに指導する。

授業の方法

講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習

授業概要

音楽業界の歴史的背景や成り立ち、そして、業種の仕組みやその関連業種等についても学びます。著作権、流行、ソーシャルメディアへの対応も含め業界への指向を深めていく内容です。
＜実務経験のある教員等による授業科目＞

使用教材:

前　期

到達目標

音楽活動への理解を深める/音源制作とその収益ビジネスの知識を得る

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画

	授業項目	実施内容
1	2年のベース専攻カリキュラムについて	2年次のカリキュラムを説明しながら、本質的な内容をしっかり説明していきます。
2	オーディション・コンテスト	オーディションやコンテストの内容をしっかり理解して、応募することを理解してもらいます。プロフィールデータや実演上の最低限のマナー、質疑応答等についても勉強します。
3	ライブブッキングについて	最初の「ライブに出演」は紹介や友人知人からの依頼になります。ここでは自己のバンドとして、もう一段上を目指すかたちで、ライブブッキングをしていく為の内容です。
4	バンドの仕組み	意気投合してやり出したバンド、Vocalに頼まれたり、トラで依頼があったり等、いろんな形態でバンドが成立しています。ライブ活動として協力、仕事として受ける等、バンドの仕組みを学びます。
5	ベーシストとしての職業	ベースを弾く職業として、どんなものがあるのか？デビューして安定圏のプロ、デビュー駆け出し、名前の出ない録音、講師等の指導者等・・・。全て「人」「縁」「技」が兼ね合う内容のものとして学びます。
6	デビュー①[プロフィール編]	ステージに登場する全ての演者には大切なものになります。そのキャラクターが発揮できるプロフィール内容や音源、映像は売りの要素です。YouTube等でも、その個人の資質は見えるものなので考え方を整理します。
7	デビュー②[コミュニケーション能力編]	ミュージシャンとして「コミュニケーション能力」はとても重要なポイントです。自分の音楽を作っていく為には自分がやりたい事を明瞭且つ整然と相手に伝えなければなりません。自分以外の人に伝えることは重要な要素として取り上げます。
8	メジャーとインディーズ	メジャーレーベルからデビュー、しかしCDが売れる時代ではありません。振り切っているインディーズの方が判りやすいのかも知れません。今後を考えていきます。
9	CD制作の仕組み①	CD制作工程を、レコーディング(原盤制作)も入れて理解をしていきます。企画、楽曲A＆R、アレンジ企画、ミュージシャンPU、スタジオ、エンジニア、ジャケット撮影、リリース等、商品を作るために沢山の人が動きます。
10	CD制作の仕組み②	プレスされたCDが、どのようなかたちで流通するのか？また、売上げはどういう方法で加算されるのか等、制作～流通、消費者に届くまでを勉強します。
11	音楽配信の仕組み	CDの流通は激減、配信によって音楽が購入されていきます。基本的な流れを理解してもらい、今後の変化にも対応します。
12	いろいろな収益構造	音楽ビジネスは、原盤制作となるものが基本となり、その商品に埋め込まれた配分システムがあります。売上げが上がれば増える内容、売上げとは関係の無い「買取り」等、色んな収益構造を学びます。
13	アーティストに関わる契約	アーティスト契約には、非常に細かい内容が盛り込まれるケースがあります。そのような例を解説していきます。
14	前期試験	1～13ペーパーテスト
15	テスト返却と解説	

後　期

到達目標

権利と収益の知識を得る/創作活動について自身の考えを持つ

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画

	授業項目	実施内容
1	著作権②	著作権①で学んだ内容を掘り下げていきます。作詞・作曲等の印税、アレンジの買取り、著名スタジオミュージシャンの印税契約、アーティストの権利も含め、著作権で守られる内容を勉強します。
2	著作権③	特許申請されるものの例も含め、音楽以外にも、演出、振付け、図面、建物、キャラクター等も含め知っておきたいと思います。
3	アーティストの収入	「デビューしました。」実際の収入は・・・。これは、とても気になる内容です。作詞作曲をするアーティストとバンドメンバーではかなりの差額が出てしまいます。
4	音楽ビジネス全般についてのお金の流れと収益構造	アーティストの原盤制作から派生するツアー＆コンサート・CDセールス、ファンクラブ・グッズ販売、出演依頼、掲載も含めた音楽ビジネス全般として捉えてみます。
5	海外の音楽業界事情①	その時期の一般的なUSAやUKの音楽事情を解説します。
6	海外の音楽業界事情②	一昔前のJ-POP路線と似ているが、お洒落な感覚とビジュアル重視として大人気のK-POP事情も取り上げます。
7	作曲	具体的にいろんな作り方があるのですが、楽器を持って鼻唄交じりのアナログな方法やデジタルの偶然性も兼ね備えたものを紹介。音楽の道に進んだ人間は、必ず曲を作ってほしいです。
8	作詞	作詞の極意は、作曲より多種多様だと考え、その創作のひとつを一緒にやってみましょう。
9	アレンジメント	実際にアレンジは、各楽器の特性を知ることやモチーフとなるフレーズ、リフ等が浮かぶこと、ハーモニーのイメージをかたちにできること等いろんな要素が必要になります。
10	オリジナリティ	自分にあると信じたい「オリジナリティ」の勉強です。意外に音楽内容では無い可能性もありますよ。見極めていけると嬉しいですね。
11	プレゼンテーション1週目	2週に渡って、「自分の音楽像」を自分なりにまとめ、自分を売り出す考え方や説明を検討してください。発表する場面を作っていきます。
12	プレゼンテーション2週目	↓
13	これからの音楽業界	皆さんが進む音楽業界ですが、また5年もすれば、流行りもシステムも変化していきます。ただ、過去の流行を辿ると、この先が見えるかも知れません。
14	後期試験	1～13ペーパーテスト
15	テスト返却と解説	

授業科目	授業時数
音楽史	60

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ベース専攻

担当講師(プロフィール)

藤原　成史
レコーディングをはじめ、ラジオやテレビ音声のエンジニアからディレクションに至るまで現場経験が豊富。その他イベント制作やソーシャルメディアなどへの情報発信などエンタメ業界に幅広く関わりを持つ。

授業の方法

(講義)・演習 ・ 実習 ・ 実技 ・ 実習

授業概要

現代のアーティスト自身が知る必要のある音楽ビジネスを取り巻く様々な業界の動き、アーティスト自身によるセルフ・プロモーションの知識を学び、それぞれの音楽活動の一部として取り入れることを目標としています。
＜実務経験のある教員による授業＞

使用教材:

前　期

到達目標

・音楽業界の動きとプロモーション知識
・セルフプロモーションの必要性に対する理解/プロモーション知識と音源制作/セルフレコーディングの習得

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・(その他)

授業計画

	授業項目	実施内容
1	セルフプロデュースについて(導入)	Ohr
2	グループワークをしてみよう	セルフプロモーションやコミュニケーション能力をつけるためにグループワークを実施。おすすめの音楽をグループごとに出し合いプレゼンの準備をする
3	グループワークをしてみよう	プレゼンテーションを実施し人前で自分の意見や思いをうまく伝えれるかの練習
4	グループワークをしてみよう	プレゼンテーションを実施し人前で自分の意見や思いをうまく伝えれるかの練習。 ディレクション能力を上げるため企画会議をする
5	グループワークをしてみよう	ディレクション能力を上げるため学内でできるイベントや制作をグループ内で企画会議する。
6	グループワークをしてみよう	企画制作会議をおこなった内容をプレゼンテーションする。
7	グループワークをしてみよう	学校や他専攻に提出できそうな企画書をパワーポイントにて作成してみる。
8	SNSの活用	各個人活動に活かせるようにLitlinkなどを使い自身のSNSのリンクを作ってみる。
9	プロフィール作成(アーティスト写真撮影)	プロフィールやポートフォリオ用にアーティスト写真やプロフィール写真を撮影
10	プロフィール作成(アーティスト写真撮影)	プロフィールやポートフォリオ用にアーティスト写真やプロフィール写真を撮影
11	プロフィール作成(アーティスト写真撮影)	プロフィールやポートフォリオ用にアーティスト写真やプロフィール写真を撮影 プロフィールなどをイラストレーターやWEBSITEで構築してみる。
12	プロフィール作成	プロフィールなどをイラストレーターやWEBSITEで構築してみる。
13	セルフレコーディング	個人で収録、編集などできるようにprotoolsを使いレコーディング実習を実施。
14	セルフレコーディング	個人で収録、編集などできるようにprotoolsを使いレコーディング実習を実施。
15	まとめ	前期まとめ 自己分析表をみなおして面談

後　期

到達目標

・プロモーション知識と動画・音源制作
・権利関係、印税等の理解/動画媒体プロモーションに対する理解/SNSに関する理解/配信ライブなどの制作方法の習得

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・(その他)

授業計画

	授業項目	実施内容
1	権利関係について	配信や個人のネット活動に活かせるように音楽の権利などを理解する(著作権や肖像権など)
2	印税、税金について	卒業後の活動に必須な税金について解説。またインボイス制度など
3	SNSでの配信方法(携帯を使用して)	配信を身近なものに感じてもらうため携帯での配信方法を解説
4	SNSでの配信方法(携帯を使用して)	配信を身近なものに感じてもらうため携帯で配信を実施
5	グループワークをしてみよう	前期のグループワークで出した企画を進めていく。ディレクション能力向上を目標とする
6	ライブ制作	学内のサーキットイベントやフロアライブ、配信ライブなど各企画を進めていく。タスク管理や資料作成、企画制作を理解していく
7	ライブ制作	学内のサーキットイベントやフロアライブ、配信ライブなど各企画を進めていく。タスク管理や資料作成、企画制作を理解していく
8	ライブ制作(タイムテーブル作成)□	ライブに必要なタイムテーブルを作成、またライブまでに必要な資料作成
9	ライブや配信ライブ制作(機材について)	ライブや配信の際に必要な機材を理解する
10	ライブ制作(グッズ制作)	ライブやイベント時に関連するグッズを作ってみる
11	ライブ制作	音楽ビジネス専攻など制作を主としてる専攻と打ち合わせを実施。
12	ライブ制作	学内のサーキットイベントやフロアライブ、配信ライブなど各企画を進めていく。タスク管理や資料作成、企画制作を理解していく
13	配信ライブ制作(リハーサル)	配信ライブのリハーサルを実施
14	後期試験 ライブ制作(本番)	学内のサーキットイベントやフロアライブ、配信ライブの本番
15	一年間の復習及びまとめ(ライブの振り返りなど)	一年の振り返りと自己分析表を再度作成し1年で変化した自分を理解する。

授業科目	授業時数
音響基礎	60

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ベース専攻

担当講師(プロフィール)

綿貫　正顕
メジャーな作曲家・演奏家としての経験から、ポピュラー楽器を中心とした楽器知識を学生に教授する。

授業の方法

(講義) ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習

授業概要

演奏することにおいての楽器や音響機材、ライブ・コンサートを知るために実践的なかたちで理解を深めます。また、ステージ進行・制作資料などの学習も行います。
＜実務経験のある教員等による授業科目＞

使用教材:

前　期

到達目標

それぞれの楽器の細部について、種類や特性などの専門的な知識を身につけます

評価方法

(筆記試験)・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画

	授業項目	実施内容
1	デジタル①	DTMに使用する音源のベーシックは、歴史ある楽器の音色を参考にしているため、元々の色んな楽器を知る。また、様々な考え方があるが、DTM(打ち込み)というものを思考する機会を作る。
2	デジタル②	オーディオインターフェイスについて学び、MIDIインターフェイスの頃からの問題点となるレイテンシーを解消するモニター方法を学ぶ。
3	デジタル③	レコーディング現場やライヴ現場での同期についての状況や対処を学びます。
4	ポピュラー楽器①	クラシックギター(ガットギター)は、柔らかいナイロン弦を使用し、指で弾くことが多いものです。クラシック、スパニッシュ、ボサノバ等、いろんな音楽に使用されます。
5	ポピュラー楽器②	スティール弦を使用しているアコースティックギターは、ガットギターに比べると硬質なイメージの音になります。バンドアンサンブル等でも有効なリズムが出せます。
6	ポピュラー楽器③	ドラムの基本3点(HH、BD、SN)が織りなすビート感を学びます。色々な聞こえ方があるので紹介していきます。※記譜法
7	ポピュラー楽器④	Fill inやアタックに使われるタム類、シンバルの音色を理解します。プレーヤーによって、全く考え方が違うことも知ってもらいます。
8	ポピュラー楽器⑤	エレキギターが楽曲中に担当するソロやカッティング等の役割からみた解説をします。
9	ポピュラー楽器⑥	エレキギターの音について歪み、クリアを中心に、エフェクト等も紹介していきます。本当にいろんなスタイルや音色があるので研究します。
10	ポピュラー楽器⑦	ベースの奏法(指弾き、ピック弾き、チョップ等)による音の違いを学びます。
11	ポピュラー楽器⑧	ベースが弾くベースラインで音楽が変化していくと言っても過言ではありません。その重要度が高い例を知りましょう。
12	ポピュラー楽器⑨	楽曲における鍵盤楽器の役割りを理解していきます。和声やリズムのトータルを認識できる楽器です。
13	ポピュラー楽器⑩	鍵盤楽器の種類と歴史について学習します。
14	前期復習	デジタル/ポピュラー楽器(LM)は、日々進歩していきます。その方向性等も勉強していきます。
15	前期試験	前期授業内容から出題

後　期

到達目標

それぞれの楽器の細部について、種類や特性などの専門的な知識を身につけます

評価方法

(筆記試験)・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画

	授業項目	実施内容
1	弦楽器と擦弦楽器①	歴史ある弦楽器のヴァイオリン、ヴィオラ、チェロの音域や特性等を学びます。
2	弦楽器と擦弦楽器②	ヴァイオリン等に使用する弓の構造や特徴について理解を深めていきます。
3	ギター/アンプの種類	特にロック等のポピュラー音楽で使用されるギターの種類やその増幅手段となるアンプ類についての知識を紹介します。
4	ギター/ベースの構造	ギター/ベースの構造上の内容について触れていきます。各部分の名称(ナット、フレット等)からサウンド的に変革があった内容等を学びます。
5	ギター/ベースサウンド	これらの楽器は、プレーヤーによって使い方や音色の開発等で幅広いジャンルの広がりに繋がりました。少し参考例を紹介します。
6	知られている弦楽器	マンドリンや大ヒットしているウクレレについて、そのスタイルや音楽を学びます。
7	マイクについて	実演音源の入口となるダイナミックマイク / コンデンサマイク等の種類や特性を知ってもらいます。
8	ピックアップについて	音楽としての振動を捉えるマグネチック / ピエゾ / トリガーについての考え方や構造を学びます。
9	息を使う楽器①	身近な楽器としてのリコーダーやハーモニカ、オカリナ、ピアニカ。その中でも知ってほしい管楽器としてのリコーダーやフルートの構造を理解します。
10	息を使う楽器②	木管楽器＆金管楽器の分別と種類について解説、開管楽器と閉管楽器という分類、マウスピースやリードについても学びます。
11	エフェクター①	ロックの世界で生まれ育った歪み系のエフェクターについて解説していきます。
12	エフェクター②	音量ある音楽を支えるコンプレッサーの働きについて学習します。
13	後期復習	弦楽器と擦弦楽器、マイク、ピックアップ、息を使う楽器、エフェクター等についての質疑応答
14	後期試験	後期授業内容から出題
15	まとめ	試験返却　及び一年間のまとめ

授業科目	授業時数
イベント制作	32

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ベース専攻

担当講師(プロフィール)

板坂　裕子
サポートミュージシャンとしての音楽活動、高等学校で演奏指導経験もあるという経歴を持つ。その知識と経験を活かし、社会進出を目指す学生たちを多方面で指導している。

授業の方法

(講義)・演習・実験・実技・(実習)

授業概要

学生たちの自主性を重視したかたちで様々なイベント・コンテンツ等の発表を行います。互いに協力し企画・立案から実施運営に至るまでの内容を学びます。
＜実務経験のある教員等による授業科目＞

使用教材:

前　期

到達目標

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画

	授業項目	実施内容
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

後　期

到達目標

学校全体の行事として実施、各学科の特徴を生かしたかたちで成果発表を盛り込む。学年及び各学科・専攻により 制作レベルには違いはあるが、学校全体としての大きな目標を理解して進める。2年次は、後輩となる1年の指導もイベント制作の重要項目となる。

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・(その他)

授業計画

	授業項目	実施内容
1	全体構想	2年目の「イベント」として昨年の反省を踏まえ、各学科が習得している内容を生かせる工夫をしていく。また、全体の動きを理解して、色んな担当を任せていく。
2	イベント準備	今回のイベント趣旨やその目的等をわかりやすく解説。公募されるものの内容、学生全体で担当する具体的なものに参加していく。
3	参加内容	自分たちの参加内容をアイデア出し、企画・プランニングしていく。学科・専攻で参加するものやグループ・個人で出演やコンテンツ参加等、いろんな関わり方を知ってもらう。
4	制作①	具体的な計画術を学んでいく。具体的にする作業内容、そこから導くチェックリスト、制作スケジュールや予算等を明確にしていく。
5	制作②	担当別にグループや個人に依頼して割り振る考え方を持っていく。そのための期限等は、その次のスケジュールに影響を及ぼすことも学んで行く。
6	制作③	広報的な内容にも理解を示していく。実際には、どれだけの集客を望めたのかが結果として出てくるものになるので、その集計やアンケート回収などの知識を学ぶ。
7	実施運営①	具体的な用意(仕込み／準備等)を行う。担当箇所の運営にあたる人のスケジュールを作成。その担当者のチェック項目を明確にするもの等を揃えて実施運営としていく。また簡単なルール・マニュアル作りも大切な要素となる。
8	実施運営②	実施運営を行い、最後の撤収作業まで責任を持って行う。その後、廃棄・保存・記録等の作業が次年度に関係してくるので、申し送り等の作業をしっかり行う。
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業科目	授業時数
業界研究	68

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ベース専攻

担当講師(プロフィール)

板坂　裕子
サポートミュージシャンとしての音楽活動、高等学校で演奏指導経験もあるという経歴を持つ。その知識と経験を活かし、社会進出を目指す学生たちを多方面で指導している。

授業の方法

(講義)・演習・実験・実技・(実習)

授業概要

演奏系、技術系、総合学科の学生たちが日常学んでいる内容を業界関係者の協力や外部施設利用を含んだかたちで発表していきます。
＜実務経験のある教員等による授業科目＞

使用教材:

前　期

到達目標

目指す業界の幅広い仕事内容を知ってもらう。習得した知識や実技内容との関連も考えながら、業界との接点を感じてもらう。

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・(その他)

授業計画

	授業項目	実施内容
1	レコーディング実習 (8)	レコーディング工程となるリズム録り、オーバーダブ、Vo録り等のテイクを重ねながら、技術サイドの思考も理解していく。また、最終的なTDの工程も学ぶ。あくまでも演奏者の立場で、知識を深めていく授業。
2	ステージ実習 (4)	学内ホールを使用した前期演奏アンサンブルの発表授業。16週で学んだ中からの選曲、または特別指定曲等を盛り込んで行われるステージ演奏。
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

後　期

到達目標

学内外での実習内容を消化しながら、他の学科との仕事的な位置関係を学んで行く。自分自身が携わる部分、また協力できる部分等を意識してもらい、創り上げていく流れを体感、理解するようにする。

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・(その他)

授業計画

	授業項目	実施内容
1	芸術鑑賞 (4)	プロの現場の見学するために、チケット販売をされている内容の劇場・コンサート会場・ライブハウス等を利用した鑑賞。各学科により、その内容を年度毎に吟味して実施する。
2	ステージ実習 (4)	学内ホールを使用した後期演奏アンサンブルの発表授業。約15週で学んだ中からの選曲、または特別指定曲等を盛り込んで行われるステージ演奏。
3	卒業コンサート (4)	学内で行う学生たちの主導で行うイベントの最終形。出演・技術／制作／運営等のスタッフやオーディエンス等も含め、その一体感的なものを学んでもらう内容。
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業科目	授業時数
演奏技術	240

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ベース専攻

担当講師(プロフィール)

角谷　光敏　他
スタジオミュージシャン、大所帯バンドのリズムセクションをベースで長年支える経験を活かし、ベースプレイヤーを志す学生を指導する。

授業の方法

講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ (実技) ・ 実習

授業概要

演奏技術に関する基礎的な反復練習を行い、無理なく実際の演奏に応用できる技術を養います。演奏するための持久力や安定性を高め、読譜や発想にも力を付けていく内容です。
＜実務経験のある教員等による授業科目＞

使用教材:

前　期

到達目標

演奏表現の技術力
音色作り

評価方法

筆記試験・(実技試験)・実習評価・課題評価・小テスト・(その他)

授業計画

	授業項目	実施内容
1	スケールトレーニング	各スケールの構造を理解してフラグメントにより運指トレーニングを行います。メージャースケールから派生するチャーチモード。
2	スケールトレーニング	スケールの構造を理解してフラグメントにより運指トレーニングを行います。マイナースケール3種とその成り立ちについて。
3	アルペジオトレーニング	ⅠM7、Ⅱm7、Ⅲm7、ⅣM7、Ⅴ7、Ⅵm7、Ⅶm7♭5、ダイアトニックコード構成音配置をフィンガーボード上で把握します。
4	ベースライン	メジャーKeyコード進行のベースラインをコードトーンや経過音を意識して演奏していきます。
5	スケールトレーニング	マイナーkeyに現れるドミナントコード、Vm7がⅤ7に変化した場合のスケールについて理解します。Harmonic Minor Perfect 5th Bellow
6	ベースライン	マイナーKeyコード進行のベースラインをコードトーンや経過音を意識して演奏していきます。
7	スケール	ドミナントセブンスコードのアベイラブルノートスケールの考え方。コードに対して使用できるテンションを加えて、アドリブ等で使用できるスケールを紹介していきます。
8	スコアライティング	課題曲などを用いたスコアライティング。音源からコードやフレーズを聞き取り、演奏用のスコアを作成していきます。
9	スコアライティング	先週に引き続き
10	ピッキング	フィンガーピッキングの精度を高めます。正確さはもとより、アタックやトーンの質にこだわってトレーニング。確認のためにDAWの録音機能活用も行っていきます。
11	課題曲	第9週の内容について課題演奏とピッキングの確認
12	フィンガリングとピッキング	ピッキングのタイミングとマッチするフィンガリングの感覚をつかみます。正確さはもとより、アタックやトーンの質にこだわってトレーニング。確認のためにDAWの録音機能活用も行っていきます。
13	課題曲	第11週の内容について課題演奏とDAW録音確認
14	前期試験	スケールフラグメントと課題曲演奏
15	まとめ	

後　期

到達目標

演奏感覚の養成
音楽の捉え方

評価方法

筆記試験・(実技試験)・実習評価・課題評価・小テスト・(その他)

授業計画

	授業項目	実施内容
1	ビートの研究	バウンスビートの詳細について考えていきます。8分と16分、シャッフルやバウンスのビートの対比を色々と試していきます。
2	課題曲	モータウンの名曲を課題にしてバウンスとイーブンの狭間にあるビートを研究していきます。
3	課題曲	先週に引き続き
4	課題曲	先週に引き続き
5	ビートの研究	変拍子とポリリズムについて考えていきます。拍子が変わるビートや、拍の一致しないリズムが同時に演奏される独特のリズム感。
6	課題曲	第5週の内容ついて課題曲演奏
7	課題曲	先週に引き続き
8	ニュアンス	音量のコントロールに焦点をあてます。ランダムな音量の変化、本当の意味での大きな音、使用可能なちいさな音、他の音より強く演奏するアクセントを入れながらのリズムキープ
9	ベースライン	これまでの課題曲等のベースラインを用いて第8週の内容をトレーニングします
10	ベースライン	先週に引き続き
11	アーティキレーション	ベースプレイのなかで、機械的な感じ(抑揚がない、均一的である)から感情的な感じ(抑揚の大きい)までを表現していく事を考えます
12	ベースライン	第8週の内容について課題演奏、各自の捉え方や表現を比較します。
13	ベースライン	先週に引き続き
14	後期試験	後期に学んだ内容を意識して第2週課題曲を実技
15	まとめ	年間のまとめとこれからの音楽探求について考えます。

授業科目	授業時数
アンサンブル	120

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ベース専攻

担当講師(プロフィール)

麻生　隆治
プロミュージシャンとして複数のLM楽器を演奏できる力を生かし4リズムパート学生の合奏精度を高めていく方法を教えてくれる。

授業の方法

講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ (実習)

授業概要

アンサンブルを通じて、バンドサウンドにおけるリズム、ハーモニー、メロディーなどのアレンジを体得します。また、ステージ上でのルール、マナー、音響・照明・進行に至るまでの知識を理解していきます。
＜実務経験のある教員等による授業科目＞

使用教材:

前　期

到達目標

●他パートの演奏の把握
●アレンジへの対応
●楽曲に合った音量、音色の表現
●アイコンタクトの実施

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・(その他)

授業計画

	授業項目	実施内容
1	■課題曲アンサンブル指導	ブリティッシュロックとウエストコースト 課題曲K-①② 2年生の最初は、ストレートな誰もが聴いたことのあるブリティッシュハードロックとウエストコーストロックの代表的な曲を取り上げます。1年次に習得した技術でしっかり演奏できる内容になっています。
2		
3		
4	課題曲アンサンブル指導	ソウルフル＆ファンキー 課題曲L-①② 音楽理論で学ぶⅠM7-Ⅵm7-Ⅱm7-Ⅴ7のケーデンスが、そのまま楽曲に使われ、親しみやすいきれいなメロディで構成されているソウル系の代表楽曲と切り込んだギターミュートが印象的な16ビートフィールのファンキーな楽曲を演奏します。今までとは違い、少し脱力した楽器演奏が必要とされます。
5		
6		
7	課題曲アンサンブル指導	アコースティックな響き打ち込み的な楽曲の対応 課題曲M-①② ここではアコースティックな楽曲や打ち込み的なループフレーズを使用した楽曲を、普通の4リズムで演奏してみます。やはり、楽曲のイメージを崩すこと無く再現できるような音色や代理パートをやってみます。
8		
9		
10	課題曲アンサンブル指導	通常の8ビート、16ビートとは少し違うリズムパターンを使用した曲 課題曲N-①② ドラムがハイハットで基本リズムを刻むのではなく、リズム隊がそれぞれのコンビネーションでリフになっているパターンの曲を勉強します。これは、バンドアレンジに変化をつける為にも知ってもらいたい内容です。そして、音符を目一杯に伸ばして軽いタッチで演奏するという楽曲も体験します。
11		
12	課題曲アンサンブル指導	1曲の中に色んな場面が展開される曲 課題曲O-①② 各リハーサルマークごとに曲のイメージがめまぐるしく変化して組曲のような展開を持つ曲を演奏してみましょう。ビートもストレート、バウンズと入替部分があります。3～4曲分のネタを持っていますが、惜しげも無く上手くまとめられています。もう一つは、馴染みやすいロックっぽいベースのリフを使用したPOPなモータウンチューンです。この曲の展開も流れるような美しさを持っています。
13		
14		
15	前期まとめ	前期課題曲からランダムに選曲して演奏する。

後　期

到達目標

●他パートの演奏の把握
●アレンジへの対応
●楽曲に合った音量、音色の表現
●アイコンタクトの実施

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・(その他)

授業計画

	授業項目	実施内容
1	課題曲アンサンブル指導	AOR楽曲と歌伴奏 課題曲P-①② 今までの楽曲とは少し違うAORの名曲に挑戦します。ブルース形式を使っていますが、多様性ある楽曲に仕上がっているという事実も紹介します。そして、ブルースっぽいですが、ブルース形式に基づく進行では無い3連ロッカバラードもやってみましょう。
2		
3		
4	課題曲アンサンブル指導	休符に存在するビート感と曲の途中でビートが変わる楽曲 課題曲Q-①② ギターのカッティングで始まるAORの名曲。音が鳴っていない部分の休符に存在するビートを感じてもらいます。また、♩＝136程度の16ビートが途中で4ビートに変わります。その同じ表示テンポで違うジャンルのビートを感じてもらう楽曲をチョイスしました。
5		
6		
7	課題曲アンサンブル指導	2ビート系とエッジの立った16ビート 課題曲R-①② 2/2ラテン的な要素を持つ楽曲を練習します。今までにない全楽器ユニゾンもあり、フレーズも少し馴染みがないものになります。2曲目は、指弾きファンクベースのフレーズが先行していくエッジの立った名曲を練習します。同じ16分音符の音価があるのにも関わらず、表現の違いを体感してもらえるようにします。
8		
9		
10	課題曲アンサンブル指導	16ビートシャフル(バウンズ)でタイプの違う2曲 課題曲S-①② ドラムの16ビートシャフルに全ての楽器が同じリフで乗っかってくるようなAORの名曲です。2曲目も16ビートシャフルのハネものユニゾン曲です。バシッと合わなくても何かカッコいいお祭り的な要素を持つ曲。アンサンブル楽器の音色が全く違うのですが、同じ雰囲気のビートを使用しています。
11		
12	後期ステージ実習リハーサル	後期最終に行われるステージ実習(CAT HALL)に向けて選曲を行い、ステージ発表の内容を完成させていく。
13		
14		
15	1年間総括	1年間の課題曲からランダムに選曲して演奏をする。

授業科目	授業時数
楽器演奏ゼミ	60

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ベース専攻

担当講師(プロフィール)

岩田 晶 他
多岐に渡る長年の音楽家としての活動経験から、アンサンブル構築に必要な感覚を学生に伝えていきます。

授業の方法

講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ (実習)

授業概要

各々が演奏する楽器を通してバンドアンサンブル全体を捉える感覚を身に付けていきます。自分のプレイスタイルを構築していくための実験的ゼミナール型式をとっています。
＜実務経験のある教員等による授業科目＞

使用教材:

前 期

到達目標

他パートの演奏内容を把握する / アレンジへ対応できる
楽曲にあった音量・音色の表現ができる
アイコンタクトが出来る / 楽曲にあったグルーヴ表現

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・(その他)

授業計画

	授業項目	実施内容
1	課題曲指導①	課題曲　swing_16beat 1年後期に学んでいた16ビートのグルーヴやダイナミクス、リズムの捉え方などを復習しつつ、いわゆるハーフタイムシャッフルやバウンスビートと呼ばれる16ビートシャッフルを学びます。1拍6連を4分割した16分音符を感じて演奏できるようになる事を目的とします。
2		
3		
4	課題曲指導②	課題曲　Reggae #1 ここから2年次の新しい項目「ワールドミュージック」「ルーツミュージック」を学びます。 1回目はジャマイカをルーツとするレゲエ音楽のリズムの骨格を学んでいきます。先に学んだハーフタイムシャッフルのフィールにも似たビートに1拍目を抜いたベースラインとそれに絡む変則的なスネアとバスドラムで作り出すグルーヴがポイントです。
5		
6	課題曲指導③	課題曲　swing #1 「スウィングしなけりゃ意味ないね」というスタンダード曲があるくらい、4/4拍子のリズムがここまでふくよかで心地良いビートを作り出せるのかが最も重要なポイント。1小節に4分音符を4つ、コードアルペジオを基に音を配置するだけではなく、ドラムのシンバルレガートと共に作り出すパルスを学びます。
7		
8	課題曲指導③	課題曲　swing #2 swing #1とは違い、モードを用いた楽曲を学びます。特にベースはチャーチモードを使ったウォーキングベースを構築しながらも、ドラマーとのコンビネーションを求められます。
9		
10	課題曲指導③	課題曲　Bossa ワールドミュージックの系列として挙げられるブラジル音楽の代名詞として広く知られている「Bossa」を学びます。 8ビートを基にルートと5thで構築されるベースラインにスネアドラムのリムを使ったリズムパターンを練習していきます。
11		
12	課題曲指導④	課題曲　cha cha ここからは南米スペイン語圏のルーツミュージックを学んでいきます。8ビートを基にシンプルなコード進行に合わせて頭抜きのベースラインが独特のビートを生み出しています。クラベス(木製のバチ)を用いたリズムパターンに合わせて特有のパルスを練習していきます。
13	課題曲指導⑤	課題曲　son 引き続きラテン音楽の学習です。2-3クラーベ(クラベスを使って作るリズムパターン)に合わせてグルーヴを作る事を学びます。
14	課題曲指導⑥	課題曲　salsa 先に学んだラテン音楽と流れは同じですが、高難度のユニゾンフレーズの演奏が入り、今までの課題曲とは一線を画す難度の高い曲となっています。複雑なシンコペーション、グルーヴ・テンポキープはもとより、集中力の重要性を学びます。
15		

後 期

到達目標

各パートへ演奏指示を速やかに伝達できる
他のパートの演奏を理解しイメージを具現化し曲を創造していく

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・(その他)

授業計画

	授業項目	実施内容
1	課題曲指導⑦	FUNK課題曲① 様々なシチュエーションやミュージシャンと演奏できるようになる為に既存曲を使いセッション力を高めていきます。 ドミナント7thのコードのみを使用したいわゆる一発モノと言われる曲を練習していきます。 ポイントは、延々と繰り返される反復フレーズから生み出されるビート・パルスを感じれるよう学習します。
2		
3		
4	課題曲指導⑧	FUNK課題曲② 様々なシチュエーションやミュージシャンと演奏できるようになる為に既存曲を使いセッション力を高めていきます。 同じくドミナント7thコードのみの曲ですが、#9のテンションが入っており、ミディアムテンポで続く曲なので、グルーヴやテンポキープはもとより、ダイナミクスの付け方などを学びます。
5		
6		
7	課題曲指導⑧	FUNK課題曲③ 様々なシチュエーションやミュージシャンと演奏できるようになる為に既存曲を使いセッション力を高めていきます。 先の曲と同じタイプの曲調ですが、途中転調を伴い、元のキーに戻るまでの小節数が変則的なので、演奏しながら高い集中力が要求されます。
8		
9		
10	課題曲指導⑨	課題曲① 様々なシチュエーションやミュージシャンと演奏できるようになる為に既存曲を使いセッション力を高めていきます。
11		
12		
13	課題曲指導⑩	課題曲② 様々なシチュエーションやミュージシャンと演奏できるようになる為に既存曲を使いセッション力を高めていきます。
14	課題曲指導⑪	AOR課題曲 様々なシチュエーションやミュージシャンと演奏できるようになる為に既存曲を使いセッション力を高めていきます。 1980年代に流行したマイナーキーでお洒落なコード進行で構成されるミディアムテンポの曲を練習していきます。 ボーカルレスでいかにダイナミスを付けて表現力豊かな演奏ができるのかを学んでいきます。
15		

授業科目	授業時数
音楽理論Ⅱ	60

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ベース専攻

担当講師(プロフィール)

能勢　英史
オーソドックスなジャズミュージシャンとしてしっかりしたセオリーを指導、各楽器に実用性ある内容として「音楽理論」を指導される。

授業の方法

(講義) ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習

授業概要

基礎的な理論を理解した上で、楽曲の構成や構造を理解していきます。より優れた個性ある演奏に繋げるため、各楽器レベルでの消化に役立てていきます。
＜実務経験のある教員等による授業科目＞

使用教材:モダンミュージックセオリー

前　期

到達目標

コードの理解・応用とスケールの発展形

評価方法

(筆記試験)・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画

	授業項目	実施内容
1	ダイアトニックコード	調性内の機能的なコードプログレッションについて再度復習をします。調性感の明確な音楽に於ける和音連結の基礎となります。
2	Motion of 5th	調性感を明確にするルートがP5↓or P4↑という動きについて学びます。
3	Dominant　Motion	Motion of 5thの動きの中で7thChordがP5↓or P4↑して次のコードに進むかたちを特にドミナントMotionという。これを応用するものが色々なケースで登場します。
4	Ⅱ-Ⅴ　Motion	SD-D-Tのケーデンスにおいで、3コードのかたちからルートの動きをスムースにした内容がⅡm7-Ⅴ7-Ⅰ。今後、理論上で重要な内容となります。
5	アナライズ	コード進行のかたちを、アナライズ(分析)していく知識を学んでいきます。これは、様々なKEYで書かれるコード進行法を整理する意味で大切です。
6	サブコード& ディセプティブケーデンス	主な機能を持つコードに対するサブコード(代理コード)とトニックに解決せず、その代理コードに解決させるかたちをディセプティブケーデンス(偽終止)。
7	セカンダリードミナント	Ⅰ以外のダイアトニックコード各種を一時的なトニックコードと考えドミナントモーションさせるかたちを学びます。
8	パッシングディミニッシュ	明確な機能を持ったコードに対してなめらかに移動をさせる効果を確認します。パッシングコード／パッシングディミニッシュについて学びます。
9	ターンアラウンド	よく耳にするターンバック(循環コード)の流れや色々なコードパターンを理解してもらいます。
10	リハーモニゼイション	原曲の持つコード進行の流れを充分理解をして、また新たなハーモニーを創作していくことを作業として「リハーモニゼイション」を学びます。ある部分のみをハーモナイズするということも出来ます。
11	ブルース形式	12小節に示されたブルース形式を学びます。Major Minor、ジャンル、Ⅳ7やⅡ-Ⅴの扱いによってサウンドは変化します。
12	分数コード&cliché	分数コードとなる①コード転回による最低音の変化形、②別機能への変化③テンションノートのトライアード化等、いろんなケースとサウンドを知ります。また、クリシェ(メロディック・ハーモニック)となるパターンを学びます。
13	試験対策	1～13を復習して試験対策を行う。
14	前期試験	
15	FOLLOW	前期の復習及びまとめ

後　期

到達目標

楽譜作成(バンドスコア作成、リードシート作成)

評価方法

(筆記試験)・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画

	授業項目	実施内容
1	コードトーン	スケールから発生するコード及びそのコードトーンの関係について理解していきます。
2	テンションノート	基本的なテンションノートを学び、そのサウンドを確認します。また、音価の長い使用を原則禁止としているアボイドノートについても説明します。
3	チャーチモード	チャーチモードとして表されるイオニアン、ドリアン、フリジアン、リディアン、ミクソリディアン、エオリアン、ロクリアンの各スケールを学びます。
4	アベイラブルノートスケール	スケールから発生するコードに対して非構成音となる2度、4度、6度の音関係を調性を通じて決定するかたちとなる内容を学ぶ。
5	ボイシング	コード場合は、1、3、5、7と判りやすく表すが、実際に使用するものは、楽器のしくみにもより色々なかたちで順番が異なります。そのボイシングを理解しましょう。
6	スケール活用①	Major Ⅱm7-Ⅴ7に適応するドリアンとミクソリディアンについて学びましょう。この基本的なところを充分理解します。
7	スケール活用②	Minor　Ⅱm7(♭5)-Ⅴ7に適応するロクリアン、フリジアン＆ハーモニックマイナー5th belowの内容を学びます。※Ⅴ7(♭9th)のドミナントMotionに対するフォロー効果
8	スケール活用①+②	ミクソリディアン、ドリアン、ロクリアン、フリジアン＆ハーモニックマイナー5th belowの整理をします。
9	DominantScaleまとめ	Major/Minorの分類、自然／変化を考えたDominant7thChordに対するスケーリングを学びます。
10	ノンダイアトニックコードに対するScaling	楽曲進行の中に現れるダイアトニックではないコードに対しての対応を勉強します。
11	メロディライティング①	与えられたダイアトニックコード進行に対して自分なりのメロディライティングを行います。ここでは、コードトーンを中心に経過音も使用して書きます。
12	メロディライティング②	与えられたダイアトニックコード+Secondary.D進行に対して、半音アプローチや音程差を考えたものを音を探りながら書きます。
13	試験対策	後期1～12を復習して試験対策を行う。
14	後期試験	
15	FOLLOW	二年間の復習及びまとめ

授業科目	授業時数
ソングライティング	120

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ベース専攻

担当講師(プロフィール)

水上　啓
楽曲制作をPCのみで完結するノウハウを豊富に持つクリエイターとしての経験から、パソコンを使った音楽制作の方法を学生に指導していく。

授業の方法

講義　(演習)　実験 ・ 実技 ・ 実習

授業概要

曲作りの方法としてPC音楽ソフトを使用して簡単な音楽制作・打込みができるように学習します。SNS等でのオリジナル楽曲や動画配信も含めたものとして考えていきます。
＜実務経験のある教員等による授業科目＞

使用教材:

前　期

到達目標

DAWソフト「Cubase」の応用力

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・(課題評価)・小テスト・(その他)

授業計画

	授業項目	実施内容
1	イントロダクション	授業ガイダンス。授業説明。DAWソフトウェアで出来る事の紹介。パソコンの基本概要と使用方法について。
2	DAWの基本操作	プロジェクトの新規作成、保存、終了、トランスポートパネル、インストゥルメントトラックの作成、ドラムエディタ入力基本
3	MIDI入力の基礎	トランスポートパネルのショートカット、クオンタイズ、スナップとグリッドの設定、ベロシティの変更
4	MIDIの編集方法	ミュート、ソロ、音量設定、タイミングの微調整、フラム、ラフの表現
5	リズムパートの打ち込み	ゴーストノートの表現
6	リズムパートの打ち込み	パーカッション等の打ち込み、グルーブ感を打ち込みで表現する
7	ベースの打ち込み	低音楽器であるベースの打ち込み方法。演奏に即したMIDIの編集方法。デュレーションの設定。
8	ベースの打ち込み	低音楽器であるベースの打ち込み方法。演奏に即したMIDIの編集方法。デュレーションの設定。
9	ギターの打ち込み	ギターの演奏を意識したMIDIの編集方法。プリング・ハンマリングのMIDI編集。
10	ギターの打ち込み	ギターの演奏を意識したMIDIの編集方法。カッティング・コードのバッキングのMIDI編集で注意すべき点。
11	キーボードの打ち込み	ピアノ系の打ち込み手法。
12	キーボードの打ち込み	オルガンやシンセサイザーなどの打ち込み手法。
13	楽曲制作	メロディパートの打ち込み 1 オリジナル楽曲のプリプロ制作
14	テスト	前期試験
15	テスト返却	前期試験発表

後　期

到達目標

DAWソフト「Cubase」の応用力

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・(課題評価)・小テスト・(その他)

授業計画

	授業項目	実施内容
1	楽曲制作	前期復習･オリジナルメロディの作成 1 オリジナル楽曲のプリプロ制作
2	楽曲制作	オリジナルメロディの作成 2 オリジナル楽曲のプリプロ制作
3	和声の理解	簡単なダイアトニックコードでメロディにコードをつける オリジナル楽曲のプリプロ制作
4	発展的なベースの打ち込み	ベースのニュアンス付け･アレンジ
5	発展的なギターの打ち込み	ギターのニュアンス付け･アレンジ 1
6	発展的なギターの打ち込み	ギターのニュアンス付け･アレンジ 2
7	発展的なキーボードの打ち込み	キーボードのニュアンス付け･アレンジ
8	レコーディング	オーディオレコーディング
9	波形編集	オーディオの取り扱い方法。タイム・ピッチの変化の方法と音色の変化。
10	波形編集	オーディオの取り扱い方法。タイム・ピッチの変化の方法と音色の変化。
11	エフェクト設定	インサートとセンドの考え方と違い。実際的なリバーブの使用方法
12	エフェクト設定	インサートとセンドの考え方と違い。実際的なディレイの使用方法
13	エフェクト設定	実際的なEQの使用方法と考え方。ブースト、カットの概念
14	テスト	後期試験
15	テスト返却	後期試験発表･CD制作