

実務経験のある教員等による授業科目

シラバス

音楽技術学科

音楽ビジネス専攻

授業科目		授業時数
DTP		62
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
山崎 美樹 いろんなアイデアを検討して、より良い作品創りを指導。イベント媒体としてのスケジュール impeccably に沿った納品までを教育してくれる。		
前期		
到達目標		
<ul style="list-style-type: none"> ●Illustratorの基本操作を習得する ●Photoshopの基本操作を習得する 		
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	Illustrator基本ツール アドビ社のIllustratorについて基本的な内容を勉強していく。ディスプレイでの表示や作業デスクトップの仕様を触りながら確認していく。	
2	ツールの基本 図形ツールを使用して簡単な絵を作成していく。マウスやカーソルとの感覚的なものも同時に慣れるようにしていく。	
3	文字ツール 図形・文字ツールを使用dw名刺を作成。文字サイズ・フォントや横書き・縦書き等の操作を理解する。	
4	レイヤー操作と構造① 同一軸に現れるレイヤーの切替を行いながら、部署・役職・氏名等が違う名刺を9枚綴りを作成していく	
5	レイヤー操作と構造② (4週目から継続)仕上げ	
6	ペンツール作業① レイヤーに下絵を入れ込み、ペンツールを仕様して、上から別レイヤーに書き取っていく作業を行い、滑らかな線を描く練習をする。	
7	ペンツール作業② (6週目から継続)	
8	Photoshop[着色] 6、7週の下絵画像をPhotoshopに取り込み、着色する作業を行う。	
9	イラストレーション作品制作 6、7、8週の線画と画像を統合、仕上げ	
10	地図作成 アピアランスを使い分け、地図を描く	
11	案内用フライヤー作成① テキスト原稿から文字起こし、画像配置や地図を挿入、ライブフライヤーを作成していく。	
12	案内用フライヤー作成② (11週目から継続)	
13	案内用フライヤー作成③ (11週目から継続)仕上げ	
14	ロゴデザイン タイトル等のロゴデザイン等で使えるような線取り、影、囲み等をつける練習を行う。	
15	まとめ 1~14週で使用したツールを駆使しての試験課題	
16	自由課題 絵文字素材を使い、自身の好きな楽曲のCDジャケットをデザインしていく。	

授業の方法	
講義・(演習)・実験・実技・実習	
授業概要	
広報媒体制作やプロモーション手段として必要となるコンピュータソフトのIllustratorやPhotoshopの基本操作を学んでいきます。この授業は、他の制作実習にも連動していく内容となります。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞	
使用教材:	
後期	
到達目標	
<ul style="list-style-type: none"> ●誌面、CDジャケットのデータ制作を行う ●作品の完成度を高める 	
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	Photoshop[簡単な画像調整] Photoshopで画像を切り取り、統合保存。Illustrator上でトリミングしてカードをデザインをしていく。
2	制作作業① (1週目から継続)
3	制作作業② (1週目から継続)仕上げ
4	デスクトップの整理 Illustratorの移動パレットを使い、効率よくデザインする方法を学ぶ。PCディスプレイの大きさによっても、作業のスムーズさは変わるので、自分の視覚範囲の理解は意識したい。
5	テキスト原稿流し込み作業 (4週目から継続)ダミー文字で組んだデザインに、テキスト原稿を流し込む
6	Photoshop[配置と加工] (4週目から継続)Photoshopで配置画像に着色。色々な色彩調整等も学んでいく。
7	Illustrator/Photoshop同時進行作業 (4週目から継続)IllustratorとPhotoshopを同時進行させる、仕上げ作業
8	雑誌広告① テキスト原稿から文字起こし、使用画像を自身が選び雑誌広告を作成していく。画一化されやすいデザインの中、個々のバランス感覚やレイアウト感を磨いていく。
9	雑誌広告② (8週目から継続)
10	雑誌広告③ (8週目から継続)仕上げ
11	素材を取り込む作業 絵素材を使用しながらクリスマスカードをデザインしていく。季節に現れるカラーリング等も学んで行く。
12	CD制作① CDジャケット両面、サイドキャップ、盤面をデザインする。リアルな感覚を持ってもらうために、outlineされたロゴや指定素材は配布して、バランスを磨いていく作業を中心に行う。
13	CD制作② (12週目から継続)
14	CD制作③ (12週目から継続)試験課題として提出
15	まとめ 前期・後期の内容を復習

授業科目		授業時数
マネージメント		248
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
西川 勢二郎 現場で現れる色々な条件を仮定してマネージメントの基本から応用までをしっかりと指導頂ける。		
前期		
到達目標		
●A&R業務の理解 ●プランニング構築の基礎&体得		
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	マネージャー業務について マネージャー業務についての説明及び、マネージャーの本質を知るような事例も知ってもらおう。	
2	音楽業界について① 音楽業界の構造とマネージャーの関わり方 全体像1	
3	音楽業界について② 音楽業界の構造とマネージャーの関わり方 全体像2	
4	A&Rという仕事 アーティストとA&Rとマネージャーでコンセプト設計。※Artists and Repertoire (アーティスト・アンド・レパートリー)は、アーティストの発掘・契約・育成とそのアーティストに合った楽曲の発掘・契約・制作を担当するもの	
5	楽曲コンセプトと音の方向性 楽曲(商品)ができあがる前 商品コンセプト開発 クリエーターへの楽曲発注	
6	プリプロとレコーディング 楽曲(商品)ができあがる途中にある商品プロモーション計画、レコーディング中に考えられるマネージメント	
7	イメージ戦略 ビジュアル展開、HP、パッケージ、PV、宣伝素材等、より多くのオーディオエンスに知ってもらい、印象に残るもの、購入をしてもらうための工夫を考えしていきます。	
8	具体的なプロモーション 楽曲(商品)が完成したら 商品プロモーション実施 商品リリースまでに何をやる	
9	マネージャー業務 立会い、チェック、ブランド管理、マネージャーとしての営業	
10	ファンクラブ ファンクラブの立ち上げとその目的、一般的な手法と管理を学びます。	
11	アーティストに求めるもの アーティスト自身の商品開発 ライブ・イベント	
12	グッズ等の派生商品 楽曲以外のアーティスト派生商品の開発	
13	ライブ・イベント・ツアーにおける活躍 ライブ・イベント・ツアーでは、マネージャー業務の手腕が問われます。	
14	著作と予算管理 予算管理、著作権の知識を学び、現場でのリスクヘッジも考えて行きます。	
15	業界内での間接的な関係者 全体を再度見渡し、マネージャー業務の位置付けを考えます。	
16	総復習	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技 実習	
授業概要	
アーティストの発掘や育成、スケジュールなど、プロダクション業務を学習します。またレーベルの業務、プロモーション、ファンクラブ運営、各メディアの特性や著作権についても学びます。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞	
使用教材:	
後期	
到達目標	
●仮設定定に対する企画製作業務	
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	シミュレーション【コンセプト設計】 ↓ 仮想アーティストのコンセプト設計を行います。各個人が考えるもの、グループで話し合い、今の流行を追求、研究して、そのアーティスト像を考えて行きます。
2	
3	シミュレーション【商品開発】 ↓ 上記の仮想アーティストの商品開発を企画していきます。音楽内容、アーティストが持つキャラクターや類似しそうなアーティストとの差別化等を考え込んだものを立案します。
4	
5	シミュレーション【プロモーション】 ↓ 仮想アーティストのプロモーション計画を検討します。オーディエンスに写るイメージを想定しながら、露出方法、媒体の選択等を話し合います。
6	
7	シミュレーション【紙媒体】 ↓ 仮想アーティストの紙資料作成(プロフ・チラシ・ジャケット・盤面)を創り上げていきます。そのアーティストのイメージが映り込む紙媒体は、大切なプロモーションです。
8	
9	レコーディングディレクター及びプロデューサーとの折衝 ↓ アーティスト自身が持っているイメージや音作りを理解するために、マネージャーとしても音楽的な見解を持つ努力をしていきます。まわりのミュージシャンにも配慮が必要です。
10	レコード会社プロモーターとの折衝 ↓ アーティストイメージをしっかりと共有できることは、とても大切な内容となります。やはり、アーティスト発言、レコード会社プロモーション、マネージャー対処等、一環したものが有益です。
11	マネージャー業 ↓ 仕事を進める上で、自分自身が考えるアーティストの売り込み、関係各社との繋がりを経験を元に伝える。やはり、「素晴らしいアーティスト」には決まって敏腕マネージャーです。
12	ポップ作成作業 ↓ 仮想アーティスト(後期1~8)のポップ作成
13	レコーディング工程 ↓ プリプロ・レコーディング体験
14	企画制作内容プレゼン ↓ 各グループの仮想アーティスト制作物発表
15	総復習