

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

ギター専攻

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	ギター専攻
担当講師(プロフィール)		
サザランド 賢悟 バンド活動をはじめ、ミュージシャンとしての様々な現場経験と実績をもとにエンタテインメント全般について指導する。		
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年のギター専攻カリキュラムについて	
2	オーディション・コンテスト	
3	ライブブックイングについて	
4	バンドの仕組み	
5	ギタリストとしての職業	
6	デビュー①[プロフィール編]	
7	デビュー②[コミュニケーション能力編]	
8	メジャーとインディーズ	
9	CD制作の仕組み①	
10	CD制作の仕組み②	
11	音楽配信の仕組み	
12	いろいろな収益構造	
13	アーティストに関わる契約	
14	前期試験	
15	テスト返却と解説	

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:	
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
2	著作権③
3	アーティストの収入
4	音楽ビジネス全般についてのお金の流れと収益構造
5	海外の音楽業界事情①
6	海外の音楽業界事情②
7	作曲
8	作詞
9	アレンジメント
10	オリジナリティ
11	プレゼンテーション1週目
12	プレゼンテーション2週目
13	これからの音楽業界
14	後期試験
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	ギター専攻
担当講師(プロフィール)		
北川慶祐 バンド活動をはじめミュージシャンとして現場経験が豊富。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。		
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)	
2	グループワークをしてみよう	
3	グループワークをしてみよう	
4	グループワークをしてみよう	
5	グループワークをしてみよう	
6	グループワークをしてみよう	
7	グループワークをしてみよう	
8	SNSの活用	
9	プロフィール作成(アーティスト写真撮影)	
10	プロフィール作成(アーティスト写真撮影)	
11	プロフィール作成(アーティスト写真撮影)	
12	プロフィール作成	
13	セルフレコーディング	
14	セルフレコーディング	
15	まとめ	

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
現代のアーティスト自身を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:		
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	
2	印税、税金について	
3	SNSでの配信方法(携帯を使用して)	
4	SNSでの配信方法(携帯を使用して)	
5	グループワークをしてみよう	
6	ライブ制作	
7	ライブ制作	
8	ライブ制作(タイムテーブル作成)	
9	ライブや配信ライブ制作(機材について)	
10	ライブ制作(グッズ制作)	
11	ライブ制作	
12	ライブ制作	
13	配信ライブ制作(リハーサル)	
14	後期試験 ライブ制作(本番)	
15	一年間の復習及びまとめ(ライブの振り返りなど)	

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	ギター専攻
担当講師(プロフィール)		
綿貴 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。		

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行っているため、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)というものを考える機会を作る。
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。また、レコーディング現場やライブ現場での同期についての状況や対処を学びます。
3	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、スパンニッシュ、ボサノバ等、いろいろな音楽に使用されます。
4	ポピュラー楽器②	スチ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。
5	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。色々な間奏え方があるので紹介していきます。※記譜法
6	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。
7	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。
8	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。
9	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。
10	ポピュラー楽器⑧	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⑨	楽曲における鍵盤楽器の役割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。
12	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。
13	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。その方向性なども勉強していきます。
14	前期試験	前期授業内容から出題
15	FOLLOW	試験返却 また、4リズムに関する補足を行います。

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:

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が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、ピアノ。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	ギター専攻
担当講師(プロフィール)		
サザランド 賢悟 バンド活動をはじめ、ミュージシャンとしての様々な現場経験と実績をもとにエンタテインメント全般について指導する。		
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		

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：	
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 広範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	ギター専攻
担当講師(プロフィール)		
サザランド 賢悟 バンド活動をはじめ、ミュージシャンとしての様々な現場経験と実績をもとにエンタテインメント全般について指導する。		

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		

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:

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	ギター専攻
担当講師(プロフィール)		
廣重 祐二 他 多岐に渡る演奏活動を行い、様々な音楽ジャンルに通じている。その経験から総合的なギター実技を指導くださる。		
前 期		
到達目標		
それぞれの音楽ジャンルを生かしたかたちで、自己の音表現のためにフィジカルや奏法力を鍛え、フレージング・音色・アレンジ能力等の特徴を掴めるようにする。		
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	フィジカルトレーニング 1年間頑張った内容を含め、2年最初に改めてフィジカル的な要素の足らずや不得意を明かにして調整をしていきます。	
2	初見演奏 Chord 譜面に書かれているコードを初見で弾く練習をします。メロノームに合わせて最初はゆっくりで結構です。実際の演奏では他の楽器も演奏が続いています。間違ってもすぐに戻って弾くことを前提とします。	
3	初見演奏 Melody & Phrase 譜面に書かれているメロディやフレーズを初見で弾く練習をします。メロノームに合わせて最初はゆっくりで結構です。実際の演奏では他の楽器も演奏が続いています。間違ってもすぐに戻って弾くことを前提とします。	
4	Tension Chord 転回形と各音の位置の理解 9th、(＃11)、13thの音を入れ込んだポジションを理解、Rootが最低音のケース、Rootが内声に入り込んだ転回形になるケースもある。♭9、＃9、♭5、＃5、♭13等の組み合わせもあります。	
5	エフェクターに関するプレゼン 2年生になると色々なエフェクターを持っているので、みんなで、それらの紹介や特徴をプレゼン、アンプに関するチューニングの拘りも話せる範囲で発表してきます。	
6	バックギン ギターリストは一部の楽曲を除いて、自分の役割はバックギンになる。16ビートカッティング、単音カッティング、ミュート、アルペジオ、ダブルストップ、ブロックコード、オクターブ等を再認識します。	
7	フラットバックギン 中級 意外に難しい「ゆったりとしたフラットバックギン」。これは、アコギとVocalのデュオをやってみるとすぐに判る内容。アルペジオ～フラットバックギンという流れの盛り上がりを一定のテンポで練習。	
8	Pentatonicで弾くアドリブ講座① コードの流れを考えてアドリブを実践。CM7-Dm7 Dm7-Em7 FM7-Em7 ある程度できればKeyを変更。この例題は進行が変更されても感覚は同じようなPhraseを弾いていると感じてくれることを目的とします。	
9	Pentatonicで弾くアドリブ講座② コードの流れを考えてアドリブを実践。GやAのブルースは、前回とはバックグラウンドの雰囲気は全く異なるが、弾くことができる内容となります。	
10	Pentatonicで弾くアドリブ講座③ コードの流れを考えてアドリブを実践。E7やB♭7の1発モノを馴染みやすい8ビート、16ビート等、いろんなビートで弾いてみる。ここでは、アドリブをする次の人に渡す方法を学んでもらう。	
11	Pentatonicで弾くアドリブ講座④ コードの流れを考えてアドリブを実践する。ペンタトニックスケールを転調するかたちで使用する例 (What's goin' on)。ここでは Gm7-B♭ m7で弾いてみます。また、CM7-A♭ M7というコード進行も試してみます。	
12	Available note scale ダイアトニックスケールの各コードに理論上使用できるものとして紹介されるモードスケールを弾きながら確認します。8～11の授業で行ったコード進行を今回の考え方で弾いてみます。	
13	MajorとMinorのケーデンスに対する対応を検討 Dm7(♭5)-Gm7/E♭で弾いたものを Dm7-G7-CM7/E に重ね合わせると少しAltered感覚を感じれるものになります。※H-P5 ↓ / Altered等	
14	実技試験 1～14の内容を含んだ実技試験	
15	前期FOLLOW 質疑応答 「Phraseを作る、メロを作る、曲を創る・・・。」「バンドをやっている、やっていない。活動の方向性??」どんなことを考えてギタリストをやっているのかという座談会	

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:	
後 期	
到達目標	
それぞれの音楽ジャンルを生かしたかたちで、自己の音表現のためにフィジカルや奏法力を鍛え、フレージング・音色・アレンジ能力等の特徴を将来に向かって伸ばしていく。	
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	フィジカル＆特殊なスケール フィジカル的訓練をしなからDiminish、Combination of Diminish、Whole Tone、H-P5 ↓ Altered、Augment等の弾き方が覚えられるように練習します。
2	ピッキングニュアンスの問題 クラスメイト、先生も含め、それぞれのピッキングがその人の音を作っていくこととなります(左手の装飾音の扱いもある)。ピッキングの角度や当たり方、ピックの素材、ギター弦等も含めて考察します。
3	コードソロ① コードを弾きながら、メロディをトップノートにしてスムーズに動かす練習をします。ロックの場合は、ブロックコード的に使用する場合があります。
4	コードソロ② 例題曲のメロディをコードのトップに乗せて演奏します。譜面やコードボシングの理解、コードチェンジのスムーズさが必要となってきます。
5	コードトーンを考えたアドリブ① コードトーンとなるRoot、3rd、5th、7thが中心となるアドリブを考えてみます。A7-D7とAm7-D7のふたつの流れで弾いてみると判りやすいかもしれません。
6	コードトーンを考えたアドリブ② Cm7-B♭7-A♭ M7-G7や Cm7-A♭ M7-Dm7(♭5)-G7等、マイナーダイアトニックコードの連結を練習します。
7	コードトーンを考えたアドリブ③ CM7-Am7-Dm7-G7という進行に対して、自分が弾こうとするフレーズを五線紙に書き記してみましょう。それを弾いてみます。
8	コードトーンを考えたアドリブ④ SOLOを弾いている時、今現在どのコードがなっているのかどうかが判るようになるには、それなりの時間がかかります。アドリブに使用しやすいコードアルペジオ運指を覚え、それをその場で弾けるようにしましょう。
9	初見演奏 譜面に書かれているメロディやフレーズを初見で弾く練習をします。実際の演奏では他の楽器も演奏が続いています。間違ってもすぐに戻って弾くことを前提として弾きましよう。
10	コードトーンを考えたアドリブ⑤ tempo＝120程度 (samba de ～ Key＝C) 明るい歌いやすいナンバーです。サビに Sub-Dominant / Sub-Dominant minorの流れがあります。
11	4beat Blues スタンダードなBlues Key＝B♭ ペンタトニックでも弾けますが、あえてそのコードにはめ込んだものを大切に挑戦してください。
12	Tension Chord 9th、(＃11)、13th♭9、＃9、♭5、＃5、♭13等の組み合わせ。Root音が無いケースも多いです。響きの美しいギターらしいサウンド等も押さえてみます。
13	CHORD SOLO 曲 ひとつの機会として、メロディ、テンション、コード、リズム等の要素が入ったソロ曲を練習してみましょう。
14	実技試験 後期1～13の内容を含んだ実技試験
15	後期FOLLOW 実技試験の振り返りと質疑応答 「これから先、どういうかたちでギタリストをやっていくか??」という座談会

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	ギター専攻
担当講師(プロフィール)		
林幸司 プロミュージシャンとして、演奏歴、指導歴を生かし4リズムパート学生の合奏精度を高めていく方法を指導する。		
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	2	3	■課題曲アンサンブル指導 プ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プ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。
4	5	6	
7	8	9	
10	11	12	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。
13	14	15	
16	17	18	
19	20	21	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なく再現できるような音色や代理パートをやってみます。
22	23	24	
25	26	27	
28	29	30	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。
31	32	33	
34	35	36	
37	38	39	課題曲アンサンブル指導 1曲の中に色々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、バウンス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。
40	41	42	
43	44	45	
46	47	48	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。
49	50	51	
52	53	54	

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:
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	2	3	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連ロックバラードもやってみましょう。
4	5	6	
7	8	9	
10	11	12	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、J=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える楽曲をチョイスしました。
13	14	15	
16	17	18	
19	20	21	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ようになります。
22	23	24	
25	26	27	
28	29	30	課題曲アンサンブル指導 16ビートシャフル(バウンス)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のような要素を持つ曲。アンサンブル楽器の音色が全く違うのですが、同じ雰囲気のリフを使用しています。
31	32	33	
34	35	36	
37	38	39	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。
40	41	42	
43	44	45	
46	47	48	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。
49	50	51	
52	53	54	

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	ギター専攻
担当講師(プロフィール)		
箕作 元総 他 多岐に渡る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。		

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	
自由曲指導	学生自由曲でアンサンブル形式の授業	
1	自由曲指導	メロディ&コード楽器と呼ばれるGt・Keyは対極にあるBs・Drのようなリズム楽器と習熟時期によって優先される技術や内容が異なり、授業で演奏する曲もBs・Dr異なります。 後期にオリジナル楽曲の制作に入る為、個々のオリジナリティを尊重し、それに繋がるよう、前期は学生の自由曲を基にアレンジメント及び演奏を行います。
2		
3		・12小節ワンコーラスのジャズブルース曲 ・ギターがテーマメロディを奏でるロックインスト曲
4		
5		
6		
自由曲指導	学生自由曲でアンサンブル形式の授業	
7	自由曲指導	メロディ&コード楽器と呼ばれるGt・Keyは対極にあるBs・Drのようなリズム楽器と習熟時期によって優先される技術や内容が異なり、授業で演奏する曲もBs・Dr異なります。 後期にオリジナル楽曲の制作に入る為、個々のオリジナリティを尊重し、それに繋がるよう、前期は学生の自由曲を基にアレンジメント及び演奏を行います。
8		・メジャー&マイナーキーのⅡm-V7-I が混在する曲をモチーフにしたもの
9		・チャーチモード形式の定番曲をモチーフにしたもの
10		
自由曲指導	学生自由曲でアンサンブル形式の授業	
11	自由曲指導	メロディ&コード楽器と呼ばれるGt・Keyは対極にあるBs・Drのようなリズム楽器と習熟時期によって優先される技術や内容が異なり、授業で演奏する曲もBs・Dr異なります。 後期にオリジナル楽曲の制作に入る為、個々のオリジナリティを尊重し、それに繋がるよう、前期は学生の自由曲を基にアレンジメント及び演奏を行います。
12		・ギターのリフが主体となり、サビ部分では変拍子になるロックインストのスタンダード曲
13		
課題曲指導	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に合わせてバックギンとアドリブソロを練習していきます。	
14	一年間のまとめ	
15	一年間のまとめ	

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:

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	
自由曲指導	学生自由曲でアンサンブル形式の授業	
1	自由曲指導	メロディ&コード楽器と呼ばれるGt・Keyは対極にあるBs・Drのようなリズム楽器と習熟時期によって優先される技術や内容が異なり、授業で演奏する曲もBs・Dr異なります。 後期にオリジナル楽曲の制作に入る為、個々のオリジナリティを尊重し、それに繋がるよう、前期は学生の自由曲を基にアレンジメント及び演奏を行います。
2		
3		
4		自由曲指導
5		学生オリジナル曲のプリプロ オリジナル曲制作にあたり、楽曲の骨組みを作りアレンジを学んでいきます。 ・リズム(ビートやテンポなど) ・コード付けやコードアレンジ ・楽曲の構成 ・譜面作成 ・リハーサル進行など
6		
自由曲指導	オリジナル曲REC	
7	自由曲指導	完成したオリジナル曲を録音する手順を学んでいきます。 ・ベーシック録り(ドラム、ベース、リフを含むリズムギターなど) ・仮ウタ録り ・Gtソロなどオーバーダビング ・本ウタ録り、コーラスパート等々 ・最終調整 ・トラックダウン及びマスタリング
8		
9		
10		
課題曲指導	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。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。	
11	課題曲指導	
12		
13		
一年間のまとめ	一年間の課題曲からランダムに選曲して演奏をする。	
14	一年間のまとめ	
15	一年間のまとめ	

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	ギター専攻
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。		
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GRESSION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て、3コードのかたちからルートの動きをスムーズにした内容が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/ターンを理解してもらいます。	
10	リハーモニゼーション 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「リハーモニゼーション」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	

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	
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	アペ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	ボイスング 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。そのボイスングを理解しましょう。
6	スケール活用① Major Ⅱm7-V7に適應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に適應するロクリアン、フリジアン&ハーモニクマイナー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	ギター専攻
担当講師(プロフィール)		
迫田悠之介 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。		
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、ペロシティの変更	
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・コードのバックイングの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	

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・打ち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:	
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の使用方法和考え方。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