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

キーボード専攻

授業科目	授業時数
音楽業界概論	62

学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	キーボード専攻

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

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頻の紹介、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	キーボード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、キーボード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	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。
15	前期試験	1～14までのペーパーテスト
16	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	前期総括内容	前期1～14までの復習をもう一度行います。
2	楽器について①	身近なLM楽器。Guitar、Bass、Drumの内容を学びます。
3	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。
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	62

学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	キーボード専攻

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	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。
9	関係調	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。
10	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。
11	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)
12	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)
13	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 +、ー)
14	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。
15	前期試験	記譜法と理論の基礎について
16	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	62

学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	キーボード専攻

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	オリエンテーション	歴史認識の基本点をおさえながら、1年間、なにを目的として当授業を展開していくかを指導。
2	ロックンロール以前①	エジソンによる蓄音機の発明から始まる「レコード(記録)・メディア」の発生。初期のアメリカン・ポップス(大衆音楽)を通して音楽産業の萌芽時代。
3	ロックンロール以前②	アメリカを発信源として、レコードにより世界中をゆるやかに伝播していったポップスの源流である「C&W、BLUES、JAZZ」を学ぶ。
4	ロックンロール以前③	ロックンロールの登場は、アメリカの音楽がレコード産業として成長し、拡大してゆく歴史的な分岐点である。ハリウッドを中心としたスタンダード・ポップスを取り上げ、時代の背景を学ぶ。
5	ロックンロール登場	アメリカの都市構造の変化により黒人が増え、彼らの音楽であるブルースも活発になり、多くの白人が聴く事となる。レイス・ミュージックから初期R&B、ロックンロール登場について。
6	ロックンロールのアーティストたち①	その初期には、10代の大人社会に対する反抗の象徴となる音楽とされていたロックンロール。白人ティーンエイジャーの圧倒的な支持を集めることになる、当時の黒人の「ビート・サウンド」について。
7	ロックンロールのアーティストたち②	初期ロックンロールの様々なヒット曲を取り上げ、それぞれアーティストの背景について。
8	ロックンロールのアーティストたち③	現在、「オールディーズ」と呼ばれている後期ロックンロール時代のさまざまなヒット曲。アイドル・タレント(サウンド)を演出する裏方であるプロデューサー、特に「ウォール・オブ・サウンド」のフィル・スペクターについて。
9	ロックンロールの時代	1950年代のアメリカは、歴史上かつてない豊かな社会であった。また、初期ロックンロールの普及にはラジオ放送の影響が大きい。当時のラジオDJの果たした役割、その衰退について。
10	フォークVSアイドル・ミュージック	1960年初頭、アメリカでブームが起こり、世界中の若者の支持を得ることになるフォーク・ソング。「プロテスト・ソング」とも呼ばれたメッセージ性の高いフォークの歴史背景。
11	ビートルズ前夜	1960年初頭、イギリス産のロックンロール(ビートルズ)が生まれることになる。ビートルズのバンド結成を通じ、当時のイギリスのポップ・ミュージックの歴史背景。
12	ビートルズ登場	1960年代初め、イギリスのリバプールで結成されたビートルズ。メンバー結成後の活動、ドイツ、ハンブルグでの苦労時代、メジャー・デビュー、その後のイギリスでの成功について。
13	ビートルズの成功	1962年、イギリスを完全制覇したビートルズ。その後、アメリカ進出を果たし、チャート記録を塗り替えることになる。アメリカでの成功の背景について。
14	ビートルズ、米上陸、解散	世界中の若者達の支持を得たビートルズ成功の裏側、ファッションやイメージ戦略に長けたマネージャーの役割など。また大成功のその後。巨大なスタジアム・コンサートなどに疲れ、レコーディング・バンド化したビートルズ。さまざまなサウンド革命を成し遂げるが、バンドとしては活動を停止することに。
15	前期試験	
16	前期の復習及びまとめ	

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	サウンド革命	1967年、ビートルズ「サージェントペパーズ・(略)」により成し遂げられたサウンド革命により、ポップ・サウンドの方向性が全方位に拡大に向かう。
2	ソウル・ミュージック	60年代、アメリカ黒人社会の地位向上とともに、より洗練された新しい黒人サウンド「ソウル・ミューッジック」が生まれることになる。
3	ロックの多様化① ギターサウンド	ハード・ロックの台頭とともに、その中心楽器であるエレクトリック・ギターのサウンドに注目が集まることになった。さらに60年代初頭のシティ・ブルース(米)が再評価される。
4	ロックの多様化② サイケデリック	アメリカの大量消費社会への批判からか、ヒッピー・ムーヴメントが発生。また、ドラッグが若者社会に入り込み、その経験から生み出される幻想的なロック・サウンドも生まれた。
5	ロックの多様化③ グラム・ロック	1971年頃、ロンドンで派手な衣装でステージに立つグラム・ロックが話題になる。グラム・ロックを代表するアーティスト、デビット・ボウイについて。
6	ロックの多様化④ サウンドの冒険	バンドごとに独自性を持たすためか、各種のサウンド実験がポップに持ち込まれた。「プログレッシヴ・ロック/アート・ロック」と呼ばれた実験的バンドの紹介。
7	ロックの拡大① ウッドストック	1969年夏、全米各地で巨大なロック・フェスティバルが開催された。なかでも、「ウッド・ストック」は後に映画として記録され、巨大化するロック・エイジのシンボルとなる。
8	ロックの拡大② ヒーローの死	ロックが巨大化し産業化していくなか、ジミ・ヘンドリクス、ジャニス・ジョプリン、ジム・モリソンなどの才能あるアーティストが亡くなっていく。
9	ロックの拡大③ マーケットの拡大	1970年代、英米のポップ・マーケットは拡大していく一方、音楽業界のみならず一般社会をも巻き込んだ「パンク・ロック」が発生。パンクは後に「レゲエ」を巻き込み、「ニューウェイブ」として定着する。
10	ファンク	1970年代、ロックと共に変化し、多様化し、複雑化した黒人音楽。16ビートのリズムのうねりを利用し、各種のダンス・ミュージックが発生した。さらに黒人音楽の当時の歴史背景について学ぶ。
11	ワールド・ポップス	1980年代、ポップ・ミュージックの世界もマルチ・メディア(映像)化した時代となる。「MTV」を取り上げ、MTVを通じてスーパー・スターになったマイケル・ジャクソンを紹介する。
12	ラップ＆クラブ・ミュージックまとめ	ヒップ・ポップ・カルチャーの中から生まれた「ラップ」、クラブ・ミュージックからの「ハウス」を紹介し、ほぼ10年おきに発生する新しいムーヴメント(サウンド)が、巨大な産業システムに吸収されていく過程を学ぶ。
13	日本のポップス① 戦前・戦後・歌謡曲	レコード・システムの輸入、日本独自の「歌謡曲」の発生、初期のヒット曲を紹介し、日本のポップスの源流を学ぶ。
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	キーボード専攻

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を作成するにあたっての注意事項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	今まで学んできたものを振り返り、ステージ進行・制作資料の作成を実際に行っていきます。
14	資料⑤	前期ステージ実習に向けてのステージプロットの作成やその他の資料作成を行っていきます。
15	前期試験	
16	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	キーボード専攻

担当講師(プロフィール)

杉山　徹
ギターリスト、アーティストプロデューサーとしてレコーディング、ライブ演奏、イベント制作、写真撮影、映像編集など様々な経験を生かし学生の指導や育成をする。

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		
16		

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	24

学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	キーボード専攻

担当講師(プロフィール)

杉山　徹
ギターリスト、アーティストプロデューサーとしてレコーディング、ライブ演奏、イベント制作、写真撮影、映像編集など様々な経験を生かし学生の指導や育成をする。

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		
16		

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	248

学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	キーボード専攻

担当講師(プロフィール)

名倉　学
多岐に渡る音楽キャリアを築いたその経験を活かし、ピアノ・キーボードの指導を行います。

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

●ペダル、ピッチベンドの操作 ●一定の音域でコードチェンジできる
●ジャンルごとの基本的なバッキングパターン習得 ●アドリブ演奏への意識を持つ
●シンセサイザーの基本的知識の取得

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	音楽ジャンル別キーボーディストについての考察	各音楽ジャンルによって使用されているキーボードの種類や、その代表的なアーティストについての考察を行っていきます。
2	鍵盤楽器の各音色と楽器の種類について	ピアノ系、エレクトリックピアノ系、オルガン系やシンセサイザーがあるなかでそれぞれの楽器の構造や特徴について解説していきます。
3	PCM音源についての考察	PCM音源の名称の意味またその仕組みや構造について歴史などを踏まえて解説し、理解を深めていきます。
4	エレクトリックピアノについて考察	エレクトリックピアノの代表的な2社の音色の違いを理解し、その代表的なプレイヤーを紹介。またプレイスタイルについても考察していきます。
5	ペダル、ピッチベンドなどの基本的な使用方法	ペダルやピッチベントなどキーボードの基本的な操作方法を学び、それが実際にどのように使われているのかなどを解説していきます。
6	運指とフォーム	キーボードを弾き始めるに当たり運指の方法や、フォームについての確認を行い、効率的な運指や、負担のないフォームを学んでいきます。
7	エレクトリックピアノについて習熟度の確認	エレピについてのプレイスタイルやフレーズについての復習を行いその習熟度について確認を行います。
8	オルガンについて考察	オルガンの音色や代表的なプレイヤーの紹介を行い、ジャンルにおけるスタイルの違いなどを考察していきます。
9	スタイル別のバッキングフレーズ	各ジャンルやスタイルごとの特徴を解説し、それに対するバッキングフレーズについて、解説をしていきます。
10	スタイル別のバッキングフレーズ	前回に引き続いて、各ジャンルやスタイルごとの特徴を解説し、それに対するバッキングフレーズについて、解説をしていきます。
11	オルガンについて習熟度の確認	オルガンについてのフレーズやスタイル、奏法などについての復習を行い、習熟度を確認します。
12	シンセサイザーについて考察	シンセサイザーについての歴史や構造、音色などを学んでいきます。また、代表的なプレイヤーやスタイルなどを考察していきます。
13	ソロスタイルのフレーズ	ソロを弾く上でのフレーズやリズムの構築の仕方や実際に楽曲で行われているソロフレーズを分析を行い解説をしていきます。
14	シンセサイザーについて習熟度の確認	シンセサイザーについてスタイル、音色の作り方などを復習し、習熟度について確認を行います。
15	前期試験	
16	前期の復習及びまとめ	前期に行った各キーボードの考察や基本的な演奏技術の復習を行い後期につなげるとともに、補足を行います。

後　期

到達目標

●各キーのダイアトニックコードの理解 ●ピアノ伴奏
●8ビート、16ビート、シャッフル等のビートの理解
●フレーズの活用とアレンジ ●フレーズのアドリブへの活用

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	アコースティックピアノについて考察	アコースティックピアノについて、各大手メーカーの歴史や音の特徴についての解説を行う。また、POPS,JAZZにおいての代表的なプレーヤーの紹介、考察、分析を行っていく。
2	シンセサイザーの基本的知識	シンセサイザーの音の鳴る仕組みを理解し、各パラメーターの解説を行い、実際に音色を作っていきます。
3	様々なコードパターンとビート	様々なコードのパターンを学び、ビートに応じたパターンのつけ方やスタイルを学んでいきます。
4	アコースティックピアノについて習熟度の確認	アコースティックピアノについて、学んだ内容の復習を行い、その習熟度の確認を行います。また前回行った内容の補足もします。
5	デジタルシンセサイザーについて考察	デジタルシンセサイザーについての構造や歴史について学び、その扱い方について解説していきます。また代表的なプレイヤーを紹介し、分析も行います。
6	ペンタトニック	ペンタトニックについての概要、構成音などを解説し実際の使用について曲を使い行っていきます。
7	マイナーペンタトニック	マイナーペンタトニックについて前回行ったペンタトニックについて、補足する形で参考曲を使い、理解していきます。
8	デジタルシンセサイザーについて習熟度の確認	デジタルシンセサイザーについての構造や歴史、音色について復習を行い、習熟度を確認していきます。
9	クラビネットやアコーディオン等、その他の鍵盤楽器について考察	クラビネットやアコーディオンなど、その他の鍵盤楽器についての歴史や構造、音色を学びます。また各楽器を使用した代表的な楽曲やプレイヤーについても分析していきます。
10	ブルーススケール	ブルーススケールについての概要、構成音などを解説していきます。また、前回学習した、ペンタトニック・スケールとの関係なども解説していきます。
11	フレーズの演習	様々なフレーズを研究し、実際に弾いていき、各ジャンル、スタイルを理解していきます。
12	テンションノート、その他のコード	テンションコードの役割、その響きなどを実際に弾いて確かめていきます。また、様々なコードについても2年次の導入として行います。
13	その他の鍵盤楽器について習熟度の確認	様々な鍵盤楽器の特徴や音色などを復習し習熟度の確認を行います。その際に補足も行います。
14	後期試験	
15	一年間の復習及びまとめ	年間で学んだキーボードやコード・スケールについての復習を行います。また2年次の授業の導入についても行っていきます。

授業科目	授業時数
アンサンブル	124

学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	キーボード専攻

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	■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		
16		前期の復習及びまとめ

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	62

学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	キーボード専攻

担当講師(プロフィール)

名倉　学　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。

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 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、テーマは勿論の事、バッキングもしっかり演奏できるようこの曲を題材に勉強します。
6		
7	セッション指導①	既存のスタンダード曲を用いたセッション Cのキーでいわゆる一発モノと言われる既存曲。16ビートのファンク系のリズムで行います。 上記で学んだポイントを踏まえ、失敗を恐れずに色々とインプロヴィゼーションを試みる授業を行います。
8		
9		
10		
11		
12	発表会指導	前期発表会に向けた準備 前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	発表会・前期試験	学生個々の普段の授業での取り組みや技術の成長過程を評価する。
16	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。テンポキープが難しく、ソロ・バッキング含めダイナミクスの重要性を学ぶ曲です。
2		
3	セッション指導①	既存のスタンダード曲を用いたセッション これまでの学習成果を試す為に行われるセッション。 自分以外のパートの演奏がしっかり聴け、アドリブもし易いようにワンコードもの既存曲2曲とテーマ全てギターリフがで構成され、尚且つ変拍子を含んだ既存曲1曲を題材にセッションの常套ルールなどを学びます。
4		
5		
6		
7		
8	課題曲指導	課題曲　16Beat#01 bpm=95 16ビートを学ぶ最初の課題曲で、16分音符・休符の音価をしっかり学ぶ為、シンコペーションは必要最小限に抑えられています。 特にギターのコードカッティングはこの課題曲を通して右・左手のコードワークをしっかり学習します。
9		
10	発表会指導	後期発表会に向けた準備 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。
11		
12		
13		
14	発表会・後期試験	学生個々の普段の授業での取り組みや技術の成長過程を評価する。
15	1年のまとめ	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
ソングライティング	62

学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	キーボード専攻

担当講師(プロフィール)

小村　雅弘　他
ミュージシャン、音楽クリエイターとして長年の活動経験を持つ。その経験から幅広い音楽制作とPC活用を学生に指導している。

授業の方法

講義　(演習)　実験 ・ 実技 ・ 実習

授業概要

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。
9	パソコンのスペック	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。
10	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。
11	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。
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①
13	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
14	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。
15	前期試験	第1週～13週の内容から課題作成
16	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
リズムゼミ	62

学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	キーボード専攻

担当講師(プロフィール)

河上　正史
長年のドラム演奏歴の経験からコードやメロディー楽器を演奏する学生にリズムの構成や構造を教えていく

授業の方法

講義 ・ (演習) ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習

授業概要

打楽器を通してリズム構成や構造を学びます。アクセントやアーティキュレーションを理解して実際の演奏にグルーヴ感やダイナミクスが表現できるようにするための学習です。
＜実務経験のある教員等による授業科目＞

使用教材:ドラムスティック

前　期

到達目標

●テンポキープ
●8Beatのリズム感
●16Beatのリズム感
●8・16系のリズムパターンとのバッキングを創作

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 8Beat①	8分音符。8beat①-1.2 メトロノームを裏で聞く。
2	8Beat②	チェンジアップ。8分音符エチュード① 8beat①-3.4
3	8Beat③	チェンジアップ。8分音符エチュード① 8beat①-5.6
4	8Beat④	チェンジアップ。8分音符エチュード② 8beat①-7.8
5	8Beat⑤	チェンジアップ。8分音符エチュード③ 8beat①-9.10
6	16Beat①	8分音符エチュード④。フィルイン。タムワーク。 16beat①-1.2
7	16Beat①	8分音符エチュード⑤。フィルイン。タムワーク。 16beat①-3.4
8	16Beat①	8分音符エチュード⑥。フィルイン。タムワーク。 16beat①-5.6
9	16Beat①	8分音符エチュード⑦。フィルイン。タムワーク。 16beat①-7.8
10	16Beat①	8分音符エチュード⑦。フィルイン。タムワーク。 16beat①-9.10
11	課題曲演奏	ドラムセットを使い課題曲に合わせて実際に叩いてみる。
12	リズムパターン①	8ビートのリズムパターン、シンコペーション。 キメ等とバッキング①(課題曲①)
13	リズムパターン②	8ビートのリズムパターン、シンコペーション。 キメ等とバッキング①(課題曲①)
14	リズムパターン③	8ビートのリズムパターン、シンコペーション。 キメ等とバッキング②(課題曲②)
15	リズムパターン④	8分音符アクセント④。シンコペーション。 (課題曲②)
16	前期の復習及びまとめ	

後　期

到達目標

●テンポキープ
●8Beatのリズム感　●16Beatのリズム感
●シャッフル、3連符のリズム感
●3連符系・その他(ブラシワーク等)のリズムパターンとのバッキングを創作

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連符①	チェンジアップ。3連符エチュード① 色々なジャンルのリズム。
2	3連符②	チェンジアップ。3連符エチュード② 色々なジャンルのリズム。
3	3連符③	3連符エチュード③。3連符タムワーク。フィルイン。
4	3連符④	3連符エチュード④。3連符タムワーク。フィルイン。 2拍3連、4拍3連等のバリエーション。
5	3連符⑤	3連符エチュード⑤。3連符タムワーク。フィルイン。
6	3連符⑥	3連符エチュード⑥。3連符タムワーク。フィルイン。
7	3連符⑦ 課題曲のレクチャー①	3連符系リズムのリズムパターン、シンコペーション。 キメ等とバッキング①(課題曲③)
8	3連符⑧ 課題曲のレクチャー②	3連符系リズムのリズムパターン、シンコペーション。 キメ等とバッキング①(課題曲③)
9	3連符⑨ 課題曲のレクチャー③	3連符系リズムのリズムパターン、シンコペーション。 キメ等とバッキング②(課題曲④)
10	3連符⑩ 課題曲のレクチャー④	3連符系リズムのリズムパターン、シンコペーション。 キメ等とバッキング②(課題曲④)
11	リズムチェンジ①	8～16Beatハーフタイムとダブルタイムについて解説を行い、実際に使用されている曲をプレイしていく。
12	リズムチェンジ②	イーブンなリズムとハネるリズムまた、ShuffleとSwingの違いなどについても実際に体験し学んでいく。
13	様々なリズムとバッキング①	Swing、ラテン、サンバ等の代表的なリズムパターンの紹介を行い、実際にプレイをしていく。
14	様々なリズムとバッキング②	8・16Beatシャッフルのブラシの代表的なパターンの紹介を行い、実際にプレイしていく。
15	一年間の復習及びまとめ	

授業科目	授業時数
音楽業界概論	62

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	キーボード専攻

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年のキーボード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	キーボードとしての職業	キーボードを弾く職業として、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①	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	音楽配信の仕組み②	音楽配信のおかげで今まで、知ることができなかった、様々なミュージシャンたちの演奏も見ることも出来てしまいます。各国のアーティストが発信を続けて行く限りない世界に突入している現状です。
13	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。
14	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。
15	前期試験	1～14ペーパーテスト
16	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	62

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	キーボード専攻

担当講師(プロフィール)

二階堂　茂
音楽ライターとして多方面で活躍。あらゆる音楽事情に精通し、リアルタイムな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:

前　期

到達目標

過去の音楽業界と今の音楽ビジネスの違いを考察できる

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	音楽ビジネスとは	「音楽ビジネス」と言われる内容を理解、これからの新しい音楽ビジネスの可能性を探ります。
2	音楽ビジネスのシステム	基本は、原盤制作、音楽出版、プロダクションから派生するビジネスですが、CD販売だけではなく広く拡がっています。
3	インターネット普及	今はインターネットと音楽ビジネスは密接なかたちで出来上がっています。色々な映像例を観て理解してもらいます。
4	音楽シーンの変化	個人に音楽が届くかたちは、物品からデータに変化しました。CD販売は様々な販促システムが考案され、そのシステムに乗れなければ販売という目的は厳しいかたちになります。
5	音楽ビジネスの未来	昭和の音楽ビジネス、平成に大きく変わり、これからの時代にどんな変化が訪れるのかを考えます。
6	メジャーとインディーズ①	最初に使われたメジャーとインディーズの意味合いを理解していきましょう。
7	メジャーとインディーズ②	現在の若者がこのメジャーとインディーズという言葉をどう受け止めているのかを検証します。
8	制作経費	音楽ビジネスといわれる大きなアーティストに関するツアーやレコーディング、または色々な広告宣伝に関する経費について学びます。
9	企業と個人事務所	巨大プロダクションと個人事務所の違いを理解していきましょう。
10	音楽の商品化	音楽というものが、どの範囲まで商品として考えられるのか？考えられているのかを、皆さんの周りのもので考えてみたいと思います。
11	セルフ・プロモーション①	セルフ・プロモーションという自身がアピールするための媒体は、SNS等も含め、大きく拡がっています。
12	セルフ・プロモーション②	セルフ・プロモーションの必要性は、「身近さ」という人間的なものをダイレクトに感じるさせるものでしょうか・・・。昔からラジオのパーソナリティになるミュージシャンは売れるもんです。
13	セルフ・プロモーション③	セルフ・プロモーションの方法として、写真、テキスト、自筆、映像、音楽等を使った直接接触的に感じられるものを研究します。
14	前期試験対策	1～13の内容を復習します。
15	前期試験	
16	前期まとめ	試験返却/前期の復習及びまとめ

後　期

到達目標

SNSに関する理解と世界に向けた音楽ビジネスの知識

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	SNS	携帯社会になって急速な普及がみられるSNS(ソーシャル・ネットワーク・サービス)。分類は難しいのですが、Mixi、Facebook、Instagram、Twitter、Line等、その特徴を知りましょう。
2		商品売買に繋がる販促や宣伝は、大手企業も着手します。音楽ビジネス関連もこんな感じのものがあります。
3		SNSを使ったプロモーションとして、話題になっているものを勉強していきます。皆さんの知っているものも発表しましょう。
4	アーティストイメージ	音楽内容だけではなく、映像としてのセルフ・プロモーション等はとても重要性の高い項目です。スポーツ・料理または意外な趣味等、大がかりではない身近さも考えましょう。
5	YouTube	音楽プロモーションは、音楽性自体が映像を含むものとして考えられるものも少なくありません。アニメや世界観ある別世界を表現するものも多いです。
6	音源販売について	音源を販売する方法は、これからも変わっていくことになります。 現状の物品販売、データ販売も含め、その種類を整理していきましょう。
7		「CD Baby」他
8		「iTune Store」「Gumroad」他
9	著作権	音楽の著作権について一般的な権利を学びます。
10		アレンジ等に関する著作隣接権(2次創作)について、ゲーム会社等の例を考えて見ましょう。
11		新しい著作権のシステムも考えられていますので、それを理解していきます。
12	今後の音楽ビジネス	音楽ビジネスの可能性「Pinterest」「iTunes Match」他
13	後期試験対策	後期1～12の内容を復習します。
14	後期試験	
15	年間まとめ	一年間の復習及びまとめ

授業科目	授業時数
音響基礎	62

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	キーボード専攻

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
16	FOLLOW	4リズムに関する補足を行います。

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	後期の復習	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	キーボード専攻

担当講師(プロフィール)

杉山　徹
ギターリスト、アーティストプロデューサーとしてレコーディング、ライブ演奏、イベント制作、写真撮影、映像編集など様々な経験を生かし学生の指導や育成をする。

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		
16		

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	24

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	キーボード専攻

担当講師（プロフィール）

杉山　徹
ギターリスト、アーティストプロデューサーとしてレコーディング、ライブ演奏、イベント制作、写真撮影、映像編集など様々な経験を生かし学生の指導や育成をする。

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		
16		

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	248

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	キーボード専攻

担当講師(プロフィール)

名倉　学
多岐に渡る音楽キャリアを築いたその経験を活かし、ピアノ・キーボードの指導を行います。

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。

使用教材:ヘッドフォン

前　期

到達目標

●各音色のフレーズを完全マスターし、個人のオリジナリティーへ発展させる。
●様々なビートに対する演奏法の理解
●コードにあうスケールがわかる

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	ジャンルについて	様々なジャンルに対しての鍵盤楽器の種類、音色、プレイスタイルについてのレクチャーを行っていきます。
2	鍵盤楽器の音色と種類	鍵盤楽器の音色や種類を理解し、その代表的な製品などについて触れていき理解を深めていきます。
3	PCM音源について	アナログからデジタルに移り変わる過程でのPCM音源の誕生、原理を解説します。また当時の製品の代表的な音色を説明します。
4	エレクトリック・ピアノ	エレピの代表的モデルのローズやウーリッツァーについて代表的なプレイヤーや楽曲を解説し、そのプレイや代表的な楽曲について学んでいきます。
5	コードとスケールの関連付け	各スケールに対してのコードについて学んでいきます。またファンクションについても理解し実際に楽曲を弾いていきます。
6	チャーチモード	チャーチモードの概要、種類について学んでいきます。そして、どのような楽曲に使われているのかを知り実際に弾いていきます。
7	エレピについての習熟度の確認	エレピの歴史や奏法、代表的な楽曲について学んできた中で、実技、知識などの確認を行います。
8	オルガンについて	オルガンについての歴史を学びその開発理由、当時の時代背景などを理解します。また、代表的な楽興、プレイヤー、奏法を理解し、実際に楽曲を練習していきます。
9	マイナースケール	マイナースケールについての3種類を解説し、その使用するシーンについてや役割について理解を深めていきます。
10	リーディングノート	リーディングノートのその特性、効果を理解します。実際にどういう使われ方をしているのかを研究していきます。
11	オルガンについての習熟度の確認	オルガンの歴史や奏法、使用された代表的な楽曲について学んできた中で、実技、知識などの確認また補足を行います。
12	シンセサイザーの構造や種類、音色のエディットについて	シンセサイザーの原理、構造を理解します。また代表的な製品についての音色を解説し、音色のエディットの方法についての解説していきます。
13	V7のテンション(-9、13)のサウンドとスケール	ドミナンセブンスについてのテンションについてのサウンド阿部伊良部るスケールについて解説を行います。
14	シンセサイザーについての習熟度の確認	シンセサイザーの構造原理について学んできた中で、実技や知識などを確認していきます、またその中で、補足も行います。
15	前期試験	
16	試験返却と前期のまとめ	

後　期

到達目標

●各ジャンルを代表する奏法やフレーズを完全マスターし、個人のオリジナリティーへ発展させる。
●コードに合うスケールの理解　●メロディーを意識したコードチェンジができる
●曲に合わせてバッキングできる

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	アコースティックピアノについて	アコースティックピアノの歴史、構造について解説を行います。また代表的なメーカー、ジャンルによっての使われ方の変化についても学んでいきます。
2	様々なビートに対する演奏法の理解	様々な音楽ジャンルやビートに対する演奏方法の違いについての解説を行い、実際に演奏をおこなっていきます。
3	ディミニッシュスケール	ディミニッシュスケールの概要について解説を行います。使用に際して気を付けるべきポイント、やコードについて解説をしていきます。
4	アコピについての習熟度の確認	アコピについての歴史や奏法について学んできた中で、実際に弾いていき習熟度を確認します。
5	デジタルシンセサイザーについて	デジタルシンセサイザーについての歴史、また現在にわたってどのようなシーンで使われているのかを例題曲を交え解説していきます。
6	オルタードスケール	オルタードスケールについての構成音や用法について学んでいく。また参考の曲を用いて効果的な使い方を解説していく。
7	リディアン7thスケール	リディアン7thスケールについての構成音、用法を解説していく。 また、それに付随して、使用できるコードについても学んでいく。
8	デジタルシンセサイザーについての習熟度の確認	デジタルシンセサイザーの使用法や奏法、音色づくりなどを実践していきその習熟度を見極めます。
9	その他の鍵盤楽器について	クラビネットやアコーディオン等のその他さまざまな鍵盤楽器について、その種類特徴、音色、奏法などを学んでいきます。
10	ホールトーンスケール	ホールトーンについてその構成音、響きや使用できるコードについて解説していきます。
11	ドミナントモーション	ドミナントモーションについて、その概要について解説する。また様々な、使用方法についても楽曲を用いて解説していく。
12	セカンダリードミナント	セカンダリードミナントについて、その概要や用法について解説してく。また実際の楽曲を用いて、どのように使われているかも学んでいく。
13	その他の鍵盤楽器についての習熟度の確認	その他の鍵盤楽器について様々なことを学んできた中でその習熟度について見極めを行います。
14	後期試験	
15	試験返却と一年間のまとめ	

授業科目	授業時数
アンサンブル	124

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	キーボード専攻

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		
13	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。
14		
15		
16	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	62

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	キーボード専攻

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。

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	
1	自由曲指導	学生自由曲でアンサンブル形式の授業 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
2		
3		
4		
5		
6		
7	自由曲指導	学生自由曲でアンサンブル形式の授業 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。 ・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 ・チャーチモード形式の定番曲をモチーフにしたもの
8		
9		
10		
11	自由曲指導	学生自由曲でアンサンブル形式の授業 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。 ・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
12		
13		
14	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キングとアドリブソロを練習していきます。
15		
16		

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
1	自由曲指導	学生自由曲でアンサンブル形式の授業 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	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 ・リハーサルの進行など
5		
6		
7		
8	自由曲指導	オリジナル曲REC 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、リフそ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
9		
10		
11	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。
12		
13		
14	一年間のまとめ	1年間の課題曲からランダムに選曲して演奏をする。
15	一年間のまとめ	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
音楽理論Ⅱ	62

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	キーボード専攻

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て、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	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。
13	cliché	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。
14	試験対策	1～13を復習して試験対策を行う。
15	前期試験	
16	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	124

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	キーボード専攻

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	楽曲制作	メロディパートの打ち込み 2 オリジナル楽曲のプリプロ制作
15	テスト	前期試験
16	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