

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

ミュージッククリエイター専攻

授業科目		授業時数
音楽業界概論		60
学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ミュージッククリエイター専攻
担当講師(プロフィール)		
小野 理久 音楽クリエイターとして活動中、メジャーコンペの経験からその業界における様々な知識のレクチャーを行う		
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	ミュージッククリエイター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、ミュージッククリエイター専攻全体の紹介となります。
3	その他各専攻について	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と知ってもらいたい内容となります。
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。担当が、いろんなケースを紹介していきます。
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」という考え方を覚えてもらいます。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ついて知ってもらいます。
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、出演者になつたらどうと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みます。
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」をどうに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ませんね。
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	

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		
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返されます。
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くるもの、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	ミュージッククリエイター専攻

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、知識だけになりがちな理論を、実践的な楽曲創作に活用できる指導をする。

前期
到達目標
<ul style="list-style-type: none"> ・楽譜の読み書きが正確にできる。調号そして長調短調の関係を理解している ・メジャースケール・マイナースケールを理解している。音程及び3和音そして4和音の理解 ・理論の必要性を感じ追求する姿勢がある

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	楽典/記譜法① 音符の長さについて学びます。曲のテンポによっても、その絶対的長さが変わったりするものなので、基本をしっかり身に付けます。
2	楽典/記譜法② 音符、休符についての書き方や表記の際に注意すべきことを学びます。1小節に表す際のルールや判りやすい表記も必要な部分です。
3	楽典/記譜法③ 音符、休符を例題に沿って記述していきます。譜面に表現される反復記号、省略記号等の理解をしていきます。コードや音符が現状で書けなくても、リズムがある以上、ある一定の速度で小節が移動していきます(ハコ譜の作成)
4	楽典/記譜法④ 音部記号(ト音記号・ヘ音記号)と拍子記号・調整記号について学びます。各音名の読み方
5	長音階 メジャースケールについて Key=Cのメジャースケールから考え、その構成や聞こえ方について学びます。その音の隔たりを持って、別の高さの音から並ぶと他のメジャースケールになります。
6	音程について ある音と音の隔たりを音程(Interval)といい、いろんな隔たりが存在します。ユニゾンからオクターブまでに存在するものを理解します。
7	音程・音階について メジャースケールの6番目からスタートすれば、マイナースケール。同じ根音を持つメジャー・マイナー(同主調)とも比べます。その比較に音程を理解していると便利です。
8	トライアード Chord structureとして結びつきが強いトライアード(M, m,)について学びます。その他、ペーンックとなる3声コードには、aug、dimが存在します。
9	4声コード トライアード及び、それを基礎として成り立つ4声コードの構成も勉強していきます。
10	コード表記と転回形 コードネームの表記ルールとそのカラーリングを勉強していきます。また、実際にそれらのコードが使用される際の転回形というものも理解していきます。
11	テンションノート 7th以上に位置するテンションノートの響きや表記について学びます。
12	ダイアトニックコード ダイアトニックコードについて理解していきます。特殊なものを除いて楽曲を構成するコードの殆どが、ダイアトニックコードを基準に考えられています。
13	コードファンクション ダイアトニックコードのファンクション(機能)について学びます。それぞれが持つ特徴を理解していきます。
14	前期試験 記譜法、基礎的な音楽理論、コードネームより出題
15	前期試験返却 試験返却、出題内容の解説

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

後期
到達目標
<ul style="list-style-type: none"> ・スケール(メジャー/マイナー)を理解できる。4和音とテンションを理解し楽曲に反映できる ・コード進行のアナライズ(分析)ができる。コード進行を理解し楽曲に反映できる

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	コードプログレッション Circle of 5th 4度(上行)進行/5度(下降)進行 マイナーダイアトニックコードについて学習します。
2	マイナーキーデンスについて マイナー楽曲に、より強い終始感を求めるかたちとして、ハーモニックマイナースケール及びそのダイアトニックコードの存在がある。
3	マイナー楽曲のコード進行 マイナー曲のコード進行のアナライズを行う。そこで用いられるコード進行は、メジャーキーでも流用されるケースが多い。
4	Substitute Chord① I、IV、Vのそれぞれの機能に対する代理コードが存在する。Major、Minorにそれぞれ存在する。
5	Substitute Chord② Modal Interchangeについて もう一段、推し進めたかたちで、Major、Minorそれぞれ存在する色々なコードが、同軸の壁を越えて使われる例を示す。
6	Chord progression① Blues ブルースのコード進行について学び、TonicやSub-Dominantに代理コードが使用される例を学ぶ。
7	Chord progression② Diminish Chord ディミニッシュコードの構成音を学ぶ。代表的に使用される、そのコード進行を参考に、その音イメージを理解していく。ハッシング、7th(b9)、TonicDimi等
8	Chord progression③ Reharmonization よりスムーズなハーモニーの展開が得られるようにリハーモニゼーションという考え方を学びます。
9	Chord progression④ ライククリシェ(R-M7-m7-6、5-#5-6等)、ペダルポイント、ソラノポイント等のコード進行上のバリエーションを学びます。また、コードトーンをベースにしている転回形分数コードについて理解します。
10	Chord progression⑤ ベース音にテンションをまとめ込んだ形態(トライアードやコード)で表現される分数コードについて紹介します。
11	Scale① Penta Tonic Scale ペンタトニックスケールの意味合いを理解して、マイナーペンタにブルーノートを入れた説明を行います。
12	Scale② Church mode 終始感を持たない雰囲気チャーチモードについての説明。それを即興演奏に取り入れたかたちがAvailable Note Scaleという言い方で伝えられる。
13	後期の復習 コード進行と基礎的なスケール
14	後期試験 記譜法、理論の基礎、コードネームおよびコード進行と基礎的なスケールより出題
15	後期試験返却 及び補足説明 試験返却、出題内容の解説

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	ミュージッククリエイター専攻

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。

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

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:

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		60
学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ミュージッククリエイター専攻
担当講師(プロフィール)		
松川 貴陽 音響現場の経験を生かした、繊細かつスピード感あるミキシングを、コミュニケーションを含めたかたちで教授		

前期
到達目標
ミキシングの重要性を理解する エフェクトのセンド・リターンを理解する ミキサーの各部名称と役割を理解する

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	実習室の使用方法和心構え 実習室にある機材の使用方法和これから受講していく上でのマナー/心構えを話し、目標・目的をはっきりと持たせる。
2	ステレオとモノラルの概念 ステレオとモノラルという空間の違いを音を聴きながら理解
3	ミキシングコンソールの構造① ミキサー全体の信号の流れについて、チャンネルフェーダーとマスターフェーダーについて
4	ミキシングコンソールの構造② チャンネルの機能紹介 ヘッドアンプ EQ PAN インプットパッチの切り替え
5	ミキシングコンソールの構造③ シーンメモリーとメータリングについて
6	ミキサーとプロツールズとの接続① ミキサーとプロツールズ間のルーティングを理解
7	ミキサーとプロツールズとの接続② マイクレベルとラインレベルの違いについて
8	復習 マイクを接続し、プロツールズに適正なレベルで録音できるようセットアップしシーンを保存
9	EQと周波数について① EQの使用方法を解説し、その際の周波数の変化に行いて学んでいきます。
10	EQと周波数について② 前回のおさらいをしていきます。またミキシングにおけるEQをかけるポイントも解説します。
11	AUXセンドバス AUXセンドバスと内部エフェクトとのルーティングを理解
12	AUXセンドバス AUXセンドバスのパッチ切り替えとアウトプットパッチの理解
13	バスの使用 バスのルーティングを理解して様々なバス設定をできるようにする
14	実技試験 前期の学習内容から一部抜粋的に実技試験を行う
15	前期まとめ 前期に習得した全てにおいて確認し、不十分な部分を補うことと後期への導入を行っていく。

授業の方法
講義 演習・実験・実技・実習
授業概要
楽器や音響機材について理解を広げ、1人1台のデジタルコンソールを使用して音作りやバランス、エフェクター操作などのミキシングを学びます。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞
使用教材:ヘッドホン

後期
到達目標
インサージョン接続の理解 コンプレッサーの理解 ノイズゲートの理解 作品におけるミキシング能力

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	AUXとINSERT AUXやINSERTの回路を理解し、その仕組みと必要性を知る。またそれを利用していくことができるようになることを目標とする。
2	エフェクター(リバーブ)について① マルチエフェクターを利用してその中にある様々なパラメーターを知り、かけ方やその特徴を理解した上で調整ができるようになる。
3	エフェクター(ディレイ)について② マルチエフェクターを利用してその中にある様々なパラメーターを知り、かけ方やその特徴を理解した上で調整ができるようになる。
4	エフェクター(モジュレーション系)について③ マルチエフェクターを利用してその中にある様々なパラメーターを知り、かけ方やその特徴を理解した上で調整ができるようになる。
5	エフェクター(ノイズゲート)について④ ノイズゲートについてその仕組みや動作、調整方法を知り、音作りに利用していくことができるようになる。
6	エフェクター(コンプレッサー/リミッター) コンプレッサーについてその仕組みや動作、調整方法を知り、音作りに利用していくことができるようになる。
7	課題曲① 課題曲についてこれまで学んだ手法を使用しミキシングを行います。
8	課題曲① 前回に引き続いて課題曲についてこれまで学んだ手法を使用しミキシングを行います。
9	課題曲① 2回に渡って行った課題曲のミキシングを仕上げ提出していきます。
10	課題曲① 前回提出した、音源を各自で聞きあって採点を行います。
11	課題曲② 課題曲についてこれまで学んだ手法を使用しミキシングを行います。
12	課題曲② 前回に引き続いて課題曲についてこれまで学んだ手法を使用しミキシングを行います。
13	課題曲② 2回に渡って行った課題曲のミキシングを仕上げ提出していきます。
14	課題曲② 課題曲についてこれまで学んだ手法を使用しミキシングを行います。
15	1年間のまとめ これまでにを行ったミキシングについての振り返りと補足を行います。

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	ミュージッククリエイター専攻
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。		

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。	
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。具体的に作る作業内容、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いく。	
6	制作③	広範囲の内容にも理解を示していく。実際には、どれだけ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	ミュージッククリエイター専攻
担当講師(プロフィール)		
小野 理久 職業作家として活動する音楽業界での実務経験を活かし、その業界における知識を上げ、作品のチェックを行っていく。		

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	作品発表会(4) 第1回目の作品発表会として、まず自分が作った作品をオーディエンス(専攻内の同級生)に聴いて貰う機会を授業として行う。
3	レコーディング実習(4) 実際の現場で行われるレコーディング工程を理解するために、Demoとなる作品素材を使用して生楽器の録音もおこなう。
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	
実際の現場で行われるレコーディング工程を理解することや、コンペ・オーディション形式での楽曲査定を行います。学生自身が他の学生から評価をもらい、制作者とリスナーの認識の差異を意識することを目的とします。 <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	作品発表会(4) 第2回目の発表会とは、自分が作った作品をオーディエンスに聴いて貰い、評価してもらう。視野を広げるため、自分以外の人間が持つ、その感想は、作品づくりに大切な要素となっていくことを理解する。
2	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、V6録り等のテイクを重ね、集音するためのマイク等の違い等も体感していく。
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業科目		授業時数
DAW		60
学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ミュージッククリエイター専攻
担当講師(プロフィール)		
田中 裕平 DAWでの音楽制作技術に特化したクリエイターの見識から、コンピューターのみで完結する音楽制作の指導を行う。		

前期	
到達目標	
Cubaseの理解 / MIDIやDTM用語の理解 ドラムの打ち込みが出来る ベースの打ち込みが出来る オーディオ編集が出来る	
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		実施内容
1	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	MIDIとオーディオの違いについて	DAW上で扱われるデータの種類や取り扱い方についての方法や注意点を解説していきます。
3	DAW基礎1	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
4	DAW基礎2	簡単なショートカット、サイクル再生、テンポの変更、スナップとグリッド、ベロシティの変更、サブ拍、ティックの概念
5	打ち込み	MIDIチャンネルやベロシティとタイミングの微調整についての方法について解説を行い、実践していきます。
6	ドラム表現	ドラムのフラム、ラフ、ゴーストノートの表現方法について、その実際の手法を学び、DAW上での表現の仕方を学びます。
7	ベース表現1	ベースを打ち込んでいく上でのベロシティ付け、デュレーションの方法を学んでいきます。
8	ベース表現2	ベースの奏法のハンマリング、プリング、スライドについて学び、打ち込みでの表現方法を解説し、実践していきます。
9	ベース表現3	ベースのゴーストノート、スラップについての奏法や音色を理解し、打ち込みでの表現方法を解説し、実践していきます。
10	コントロールチェンジについて	MIDIデータにおける楽器の奏法・表現の設定方法をコントロール番号に設定する方法を学んでいきます。
11	オーディオ編集その1	波形の切り貼り、ゲイン調整、フェード処理などのオーディオデータの基本的な編集方法を学びます。
12	オーディオ編集その2	ピッチシフト、タイムストレッチなどの使用方法、効果などを解説していきます。
13	オーディオ編集その3	ACIDファイルについての説明を行い、効率的に楽曲を製作する方法を学んでいきます。
14	前期試験	
15	前期試験解答	前期試験の解答を行い、それについての解説、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	
Cubaseでの打ち込みを中心にMIDIオーディオ編集から簡単なレコーディングに至るまで、Cubaseの基本的な機能を理解して自由に操作出来るように練習します。 ＜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・USBメモリー・クリエイターズハンドブック	

後期	
到達目標	
ギターの打ち込みが出来る オートメーションの理解 ミキサーを理解使いこなす	
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		実施内容
1	ギター表現1	ギターのポインティング、コードストロークを学び、打ち込みを行っていく上でのポイントを解説していきます。
2	ギター表現2	ギターのアルペジオの表現を学び、それを打ち込みで行っていきます。その際の気を付けるポイントも解説していきます。
3	ギター表現3	ギターのハンマリング、プリングを絡めた表現を学び、打ち込みを行っていく上でのポイントや注意すべき点を解説していきます。
4	ギター表現4	ギターのチョーキング、ハーモニクス、ビブラートなどの奏法を打ち込みでの方法、注意点を解説していきます。
5	MIDI検定対策1	ケーブルの種類とMIDI企画。MIDIデータ再生の仕組み。
6	MIDI検定対策2	MIDIデータの基本構成。各種パラメーターとMIDIデータ上の音符の長さ。
7	MIDI検定対策3	GM音源とは。ドラムマップでの入力とピアノロールでの入力。チャンネルメッセージ。
8	MIDI検定対策4	オーディオプロダクションの基礎。マイクの種類。録音レベルについて。
9	MIDI検定対策5	オーディオのフォーマット。打ち込みにおける音楽理論の活用。
10	MIDI検定対策6	MIDIデータにおける演奏表現。打ち込みの手法。
11	オートメーション	ボリュームの調整。フェードイン・フェードアウトをMIDI上で調整する方法。
12	ミキサーの構造	FXチャンネルとグループチャンネルを理解し、DAWを行う上での効果、メリットなどを解説します。
13	1年間のまとめ	DAWでの楽曲制作で気を付けるべきポイント。実際の演奏との違い。
14	後期試験	
15	後期試験解答	後期の試験の解答を行い、それについての補足、解説を行います。

授業科目		授業時数
アレンジメント		120
学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ミュージッククリエイター専攻
担当講師(プロフィール)		
戸田 篤志 十数年に渡り職業クリエイターとして活動する経験から、様々な用途に合わせた編曲知識を教授する		

前期	
到達目標	
基本的なアレンジメントの理解 / 本格的な和声付けが出来る 基本的なリズム構築が出来る / 打込みでの楽曲制作 独創性と発展性を身に付ける	
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		実施内容
1	アレンジメントの基礎概念(アレンジの重要性)	楽曲におけるアレンジメントの重要性を知ってもらい、色んなサンプルをもとに大まかな仕組みを理解してもらう。
2	ベーシックなコード付け	具体的に指定されたメロディーにトライアドや3コードを使用した簡単なコード進行を付けていく。
3	循環コードによるコード付け	指定されたメロディーにコード進行を付けていく。今回は、少し発展したかたちでダイアトニックスケール上に発生する循環コードを使用。
4	イントロ～アウトロまで	先週の題材を使い、1曲を完成させてみる。そして、その雰囲気に応じたイントロとアウトロを考えてみる。
5	基本ビートのはめ込み	指定されたメロディーにリズムを付ける作業① 一般的なリズムパターンとして8ビートのDrパートをはめ込む。
6	和声とリズムのサポート	指定されたメロディーにリズムを付ける作業② Bassを入れることによって和声とリズムを同時にサポートできる感覚を学ぶ。
7	テイストの違い	ジャンルのな作り分けを経験するために音データを配付。並べ替えや入替えによってロックテイストや雰囲気の違うポップスに仕上げていく。
8	色んなアレンジサンプル	曲を生かすためのアレンジメントについて学ぶ。 ※サンプル用のトラックデータを使用した内容。
9	響きのイメージ	4和音の導入を行い楽曲の響きを良くしていく過程を体験する。また、初歩的な編曲理論(ポインティング等)による違いを学習していく。
10	リズムパターンのチョイス	サンプルメロディの雰囲気合ったリズムの決定を行います。そして、そのリズムに対してBPM(テンポ)の設定、基本的なDrパートのリズムを打込みます。
11	バックギングについて	メロディとリズムに合ったバックギングパートの研究をします。Bass、Keyboard、Guitarの打込みも行っていきます。
12	装飾的な音やフレーズ(ストリングス等)	曲を仕上げる① 上モノの必要性とそのアレンジ手法(基本編)について学びます。
13	MIX DOWN	曲を仕上げる② 各パートの音のバランスを決め「ミックスダウン」という工程を理解します。楽曲を仕上げる基本的な内容を学びます。
14	前期テスト	時間内に課題を完成させて提出
15	前期テストの総評/前期授業のまとめ	提出された課題についての評価

授業の方法	
講義・(演習)・実験・実技・実習	
授業概要	
編曲の基礎知識や技法を学習、既成曲の分析も含めメロディー・ハーモニー・リズムの構築方法を研究していく内容です。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:ヘッドフォン・USBメモリー	

後期	
到達目標	
ラインアレンジの理解 テーマの提案が出来る メロディーにマッチしたリズム構築が出来る	
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		実施内容
1	グッドアレンジ	よいアレンジに感じる、その秘密とポイントを探ります。曲のイメージを大切にしたいアレンジを紹介していきます。
2	音楽理論的な考え方①	アレンジメントに必要な音楽理論を勉強します。理論の授業で習った内容に対して違う角度からのアプローチもしていきます。
3	音楽理論的な考え方②	↓
4	ROCK系の基礎アレンジ①	(ROCK系) BAND系 Rock の制作 BAND系サウンドの特徴を捉え、そのイメージを参考にしてアレンジメントを完成させていく。
5	ROCK系の基礎アレンジ②	(先週の続き)
6	Pops系の基礎アレンジ①	打込み系 Pop-Rock の制作 打込み系POPSの基本アレンジを例題に沿って行い、自分のイメージを導入していくかたちで完成させていく。
7	Pops系の基礎アレンジ②	(先週の続き)
8	Ballad系の基礎アレンジ①	バラッド曲の制作 打込み系のBalladの基本アレンジを作ってみる。空間を生かしたイメージができるように努力していく。
9	Ballad系の基礎アレンジ②	(先週の続き)
10	アレンジメントの基本概念	☆補足講義☆ 現状の学生に合わせたかたちで、今、一番必要だと思った内容の講義を行います。その学年の傾向等も考慮して補足事項を伝えていきます。
11	オリジナル曲の制作①	1年の集大成としてオリジナル曲を4週に渡って制作していく。テーマは「メロディを大切にしたいアレンジメント」
12	オリジナル曲の制作②	(11週に)引き続きオリジナル曲の制作
13	オリジナル曲の制作③	(11週に)引き続きオリジナル曲の制作
14	後期テスト	アレンジメントの実践として、1年間で学んだ内容を基にオリジナル曲を完成させ、最終この授業時間内に提出する。
15	後期テストの総評/年間授業のまとめ	提出された課題についての評価

授業科目		授業時数
シンセサイザー		60
学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ミュージッククリエイター専攻
担当講師(プロフィール)		
桐畑 厚宏 機械音楽を業として活動するクリエイターが、生楽器以外の楽器の取り扱い方を指導する。		

前期	
到達目標	
シンセサイザーの仕組みと理論の理解 シンセサイザーの操作 意図通りに音色を作成する シンセサイザーに対する探求心を持つ	
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		実施内容
1	イントロダクション	授業で学ぶ内容について。シンセサイザーとはどういった楽器か。他の楽器との違いと同じ点
2	シンセサイザーの構造 仕組み	発振から変化、発音までの電気信号の流れを確認。アナログとデジタルの違い。
3	VCOについて	オシレーターとは何か。また、その種類と波形の変更、使用方法について解説を行います。
4	VCFについて	発信された信号に変化を加える方法とその考え方について、実際に機器を用いて解説していきます。
5	VCA EGIについて	発信された信号を発音する方法。発音される音に対して変化をつけた発音を行う方法とその考え方。
6	EG1について2	発信された信号を発音する方法。発音される音に対して変化をつけた発音を行う方法とその考え方。
7	LFOについて	LFOについて発信された信号に変化を加える方法とその考え方を実際に機器を用いて解説していきます。
8	オシレーターシンクについて	複数のオシレーターをどのように取り扱うかについて、実際の使用例を参考にし、解説していきます。
9	ホルタメント リトリガーについて	発信された信号に変化を加える方法とその考え方を実際の楽器を使用し、解説していきます。
10	練習曲のみで曲の制作	限定的なシンセサイザーを用いて、音作りと楽曲制作を実際に行っていきます。
11	提出	10週目の課題を完成させ、提出を行います。提出されたものに関しては添削を同時に行います。
12	音色作り1	1-9週目の知識をベースとし、更に複雑な音色変化や発音方法を学ぶ。
13	音色作り2	1-9週目、12週目の知識を使用し、更に複雑な音色変化や発音方法を学ぶ。
14	テスト	
15	まとめ	前期に学んだことについての復習、また補足説明なども行っていきます。

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・ 実習	
授業概要	
シンセサイザーを理解し、操作・音色制作を行うことを目的とします。また、デジタルであるコンピュータ上のソフトウェアシンセサイザーに対する理解も深めます。 <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・USBメモリー	

後期	
到達目標	
プロローグのOSCの理解 / プロローグのEGの理解 プロローグのLFOの理解 プロローグのEVENTの理解 プロローグのフィルターの理解	
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		実施内容
1	プロローグについて	DAW(Cubase)付属のシンセサイザー「プロローグ」を使用した実践的な音色作り。
2	オシレーターについて	信号の起点であるオシレーターについて、その種類を学び、変更方法についても解説を行います。
3	フィルターの種類について	発信された信号に変化を加える仕組みの理解。その種類と変化の仕方。
4	EG LFOについて	発信された信号に変化を加える仕組みの理解。その仕組みの理解と更に複合的な信号の変調。
5	リングモジュレーターについて	発信された信号に変化を加える仕組みの理解。リングモジュレーターの特徴的な音色。
6	FM変調について	FM音源の特徴的な音と扱い方。従来のシンセサイザーの仕組みとの相違。
7	様々なコントロール方法	1-6週目で学んだ方法以外での信号の変調方法。フィジカルコントローラーなど。
8	プロローグのみで楽曲制作	DAW(Cubase)付属のシンセサイザー「プロローグ」を使用し、1-7週目の学習内容を反映した楽曲制作。
9	提出	8週目で制作した楽曲の提出を行い、またその楽曲に対しての添削も行います。
10	効果音の制作	シンセサイザーのノイズなどを使用して音楽ではなく音そのものを作成する。
11	動画に合わせて効果音の制作	今まで学習した音や音楽の知識を駆使し、動画の素材に対して適切な音と音楽をつける。
12	提出	前回、制作した効果音を完成させ提出します。またその際、添削も行います。
13	テストについて	テストについての課題を発表し、その際に必要な技術の解説も行います。
14	テスト	
15	まとめ	年間を通して学んだことを復習して行きます。また、補足説明も行っていきます。

授業科目		授業時数
制作実習		120
学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ミュージッククリエイター専攻
担当講師(プロフィール)		
田中 裕平 DAWでの音楽制作技術に特化したクリエイターの見識から、コンピューターのみで完結する音楽制作の指導を行う。		

前期	
到達目標	
規格、納期を守る メロディとコード進行を作る力 アレンジ能力 打ち込みミキシング能力	
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	授業概要 DAWソフトの基本操作説明等を行い、既存曲のコピーを行います。その際の手順やポイントを解説していきます。
2	既存曲のコピー2 メロディ・コード・リズムなどを自分の耳で判別し、実際のデータに置き換えていく。
3	既存曲のコピー3 メロディ・コード・リズムなどを自分の耳で判別し、実際のデータに置き換えていく。
4	既存曲のアレンジ 1-1 2-3週目でコピーを行った既存曲のデータに、自分なりのアレンジを加えていきます。
5	既存曲のアレンジ 1-2 2-3週目でコピーを行った既存曲のデータに、自分なりのアレンジを加えていきます。
6	既存曲のアレンジ 1-3 2-3週目でコピーを行った既存曲のデータに、自分なりのアレンジを加えていきます。
7	前期課題制作1 1-6週目で解説や実践を行った知識を駆使し、オリジナルの楽曲制作を行います。
8	前期課題制作2 1-6週目で解説や実践を行った知識を駆使し、オリジナルの楽曲制作を行います。
9	バンドアレンジ ベーシックアレンジがある状態の曲に打ち込みを追加していきさらにアレンジを行っていく。
10	バンドアレンジ ベーシックアレンジがある状態の曲に打ち込みを追加していきさらにアレンジを行っていく。
11	前期課題制作3 9-10週目で解説や実践を行った知識を駆使し、楽曲の制作・アレンジメントを行う。
12	メロディから曲を完成させる1 コード・リズムなどの基本的な部分から、オブリガートなども含めた楽曲のアレンジメントを行う。
13	メロディから曲を完成させる2 コード・リズムなどの基本的な部分から、オブリガートなども含めた楽曲のアレンジメントを行う。
14	前期課題制作5(試験日) 1-13週目で学んでいた知識を駆使し、楽曲の制作・アレンジメントを行っていく。
15	前期試験解答 試験日に提出された課題についての個々の評価や課題についてを解説していきまたそれに応じた補足も行う。

授業の方法	
講義・演習・実験・実技(実習)	
授業概要	
楽曲制作の全工程(作曲～TDまで)をCubaseで完結させる手法を学ぶ制作作業です。各自がデジタルベースでの作品制作を行いながら学んでいきます。 ＜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・USBメモリー	

後期	
到達目標	
規格、納期を守る 作曲のクオリティアップ 趣旨を理解した楽曲制作 仕事として通用する作品制作	
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	場面に合わせた小曲の作成 1 シーン(場面)を設定し、楽曲の制作を行う。長い楽曲ではなく、短い楽曲でそのシーンを伝える手法を学ぶ
2	場面に合わせた小曲の作成 2 シーン(場面)を設定し、楽曲の制作を行う。長い楽曲ではなく、短い楽曲でそのシーンを伝える手法を学ぶ
3	後期課題制作1 1-2週目で学んだ内容、手法などを考慮した上での楽曲の制作を行っていく。
4	プリプロ レコーディングによる楽曲制作をおこなっていく。その際の注意点やポイントなども合わせて解説していく。
5	プリプロ レコーディングによる楽曲制作をおこなっていく。その際の注意点やポイントなども合わせて解説していく。
6	後期課題制作2 1-5週目で学んだ内容、手法などを考慮した上での楽曲の制作を行っていく。
7	レコーディング レコーディングによる楽曲制作をおこなっていく。その際の注意点やポイントなども合わせて解説していく。
8	レコーディング レコーディングによる楽曲制作をおこなっていく。その際の注意点やポイントなども合わせて解説していく。
9	後期課題制作3 1-8週目で学んだ内容、手法などを考慮した上での楽曲の制作を行っていく。
10	映像に合わせたサウンド、サウンドエフェクトの作成 1 1、2週目の発展した内容として映像素材に対して音楽、音そのもの(効果音)などをつけていく。
11	映像に合わせたサウンド、サウンドエフェクトの作成 2 1、2週目の発展した内容として映像素材に対して音楽、音そのもの(効果音)などをつけていく。
12	映像に合わせたサウンド、サウンドエフェクトの作成 3 1、2週目の発展した内容として映像素材に対して音楽、音そのもの(効果音)などをつけていく。
13	後期課題制作4 1-12週目で学んだ内容、手法などを考慮した上での楽曲の制作を行っていく。
14	後期課題制作5 1-12週目で学んだ内容、手法などを考慮した上での楽曲の制作を行っていく。
15	後期試験解答 提出された課題についての個々の評価や課題についてを解説していきまたそれに応じた補足も行う。

授業科目		授業時数
プリプロダクション		120
学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ミュージッククリエイター専攻
担当講師(プロフィール)		
小村 雅弘 実際にミュージシャンとしてもクリエイターとしても実務をこなすクリエイターが、スタジオワークを中心に楽曲制作の手法を指導する。		

前期	
到達目標	
ボーカルやギターのレコーディングが出来る 生楽器と打ち込みのミックスができる 自己のオリジナル作品を残す	
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	イントロダクション 実際に使用する機材の説明、楽器の演奏能力チェックを行う。 またドラムス録音も合わせて行っていく。
2	ボーカルについて ボーカル録音方法とその処理の方法について行うとともに個々のボーカル能力のチェックもしていく。
3	モデルケース プリプロ制作の流れについて様々なモデルケースを参考にし解説を行っていく。
4	モデルケース プリプロ制作の流れについて様々なモデルケースを参考にし解説を行っていく。
5	モデルケース プリプロ制作の流れについて様々なモデルケースを参考にし解説を行っていく。
6	個人作品の制作1 テーマを決めそれに沿った形で2-3週をかけて個人の作品を仕上げていく。
7	個人作品の制作1 テーマを決めそれに沿った形で2-3週をかけて個人の作品を仕上げていく。
8	個人作品の制作1 テーマを決めそれに沿った形で2-3週をかけて個人の作品を仕上げていく。
9	個人作品の制作2 テーマを決めそれに沿った形で2-3週をかけて個人の作品を仕上げていく。
10	個人作品の制作2 テーマを決めそれに沿った形で2-3週をかけて個人の作品を仕上げていく。
11	個人作品の制作2 テーマを決めそれに沿った形で2-3週をかけて個人の作品を仕上げていく。
12	個人作品の制作3 テーマを決めそれに沿った形で2-3週をかけて個人の作品を仕上げていく。
13	個人作品の制作3 テーマを決めそれに沿った形で2-3週をかけて個人の作品を仕上げていく。
14	テスト 1-14週で学んだ内容や手法を総括した楽曲生活を行っていく。
15	テスト返却 提出された楽曲についての添削を行い、今後必要なポイントについて解説をしていく。

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
楽曲制作を実際の楽器演奏で完結させる手法を学びます。スタジオ制作での譜面作成・ミュージシャンへのディレクション手法を行っていきます。 ＜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・使用楽器・USBメモリー	

後期	
到達目標	
スタジオ作業の流れを把握し効率よく制作できる 他の授業で学んだことを実践できる 自己のデモ作品を残す	
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	制作企画会議 後期の制作方針自体を授業内でミーティングしていき決定していく。またそれに沿ったスケジューリングを行う。
2	企画制作1 基本的には生徒の意思に従い実習を構成、他専攻とのコラボなども視野に入れる
3	企画制作1 基本的には生徒の意思に従い実習を構成、他専攻とのコラボなども視野に入れる
4	企画制作1 基本的には生徒の意思に従い実習を構成、他専攻とのコラボなども視野に入れる
5	企画制作1 基本的には生徒の意思に従い実習を構成、他専攻とのコラボなども視野に入れる
6	1年時の集大成制作 前期と後期1-5週目で学んだ知識を駆使し、制作を行う。企画・制作・アーティストのブックイングや動画の作成など。
7	1年時の集大成制作 前期と後期1-5週目で学んだ知識を駆使し、制作を行う。企画・制作・アーティストのブックイングや動画の作成など。
8	1年時の集大成制作 前期と後期1-5週目で学んだ知識を駆使し、制作を行う。企画・制作・アーティストのブックイングや動画の作成など。
9	1年時の集大成制作 前期と後期1-5週目で学んだ知識を駆使し、制作を行う。企画・制作・アーティストのブックイングや動画の作成など。
10	1年時の集大成制作 前期と後期1-5週目で学んだ知識を駆使し、制作を行う。企画・制作・アーティストのブックイングや動画の作成など。
11	1年時の集大成制作 前期と後期1-5週目で学んだ知識を駆使し、制作を行う。企画・制作・アーティストのブックイングや動画の作成など。
12	1年時の集大成制作 これまで制作してきたもののマスタリングを行う。またその際の注意点、やポイントも合わせて解説していく。
13	1年時の集大成制作 これまで制作してきたもののマスタリングを行う。またその際の注意点、やポイントも合わせて解説していく。
14	テスト 1-13週で学んだことや感じた内容を総括した楽曲の制作を行っていく。
15	テスト返却 提出された楽曲についての添削を行い、今後必要なポイントについて解説をしていく。また年間の総括も行う。

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	ミュージッククリエイター専攻
担当講師(プロフィール)		
小野 理久 職業作家として活動している作曲家が、座学のみには依らないメロディメイクの手法を指導する。		

前期	
到達目標	
楽曲依頼への対応力を高める。 楽曲制作速度を上げる。	

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		実施内容
授業項目		
1	メロディ概論	メロディの種類とその特徴。歌詞との兼ね合いを考える。
2	作曲レクチャー1	80年代の音楽の特徴を捉える、メロディ・コード・リズムの三要素の特徴を考える。
3	評価、リテイクについて	前週で学んだ年代の楽曲制作を行う。その後実際の仕事で発生するリテイクを学ぶこと説明。この授業における評価の対象箇所を説明。
4	作曲実践1	2週目のレクチャーを元に、80年代の楽曲制作を行う。
5	評価・リテイク	4週目で制作した楽曲の添削。リテイク指示を行う。
6	作曲レクチャー2	90年代の音楽の特徴を捉える、メロディ・コード・リズムの三要素の特徴を考える。
7	評価、リテイクについて	前週で学んだ年代の楽曲制作を行う。その後実際の仕事で発生するリテイクを学ぶこと説明。この授業における評価の対象箇所を説明。
8	作曲実践2	6週目のレクチャーを元に、90年代の楽曲制作を行う。
9	評価・リテイク	8週目で制作した楽曲の添削。リテイク指示を行う。
10	作曲レクチャー3	2000年代の音楽の特徴を捉える、メロディ・コード・リズムの三要素の特徴を考える。
11	評価、リテイクについて	前週で学んだ年代の楽曲制作を行う。その後実際の仕事で発生するリテイクを学ぶこと説明。この授業における評価の対象箇所を説明。
12	作曲実践3	10週目のレクチャーを元に、2000年代の楽曲制作を行う。
13	評価・リテイク	12週目で制作した楽曲の添削。リテイク指示を行う。
14	テスト	課題提出
15	テスト返却	課題添削

授業の方法	
講義 演習 実験・実技・実習	
授業概要	
職業作家としての楽曲制作手法を学びます。クライアント(依頼者)からの発注に対して、ひとりのクリエイターとしての柔軟な発想や対応力を発揮できるように育てていきます。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:ヘッドフォン	

後期	
到達目標	
楽曲制作の精度を高める。自身の楽曲についてプレゼンテーションができるようにする。	

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		実施内容
授業項目		
1	作詞について	歌詞の中で登場する人物・場所・時間の考え方。「共感」する歌詞を制作する。
2	作曲レクチャー4	アイドル系の音楽の特徴を捉える、メロディ・コード・リズムの三要素の特徴を考える。
3	評価、リテイクについて	前週で学んだ年代の楽曲制作を行う。その後実際の仕事で発生するリテイクを学ぶこと説明。この授業における評価の対象箇所を説明。
4	作曲実践4	2週目のレクチャーを元に、アイドル系の楽曲制作を行う。
5	評価・リテイク	4週目で制作した楽曲の添削。リテイク指示を行う。
6	作曲レクチャー5	アニメ系の音楽の特徴を捉える、メロディ・コード・リズムの三要素の特徴を考える。
7	評価、リテイクについて	前週で学んだ年代の楽曲制作を行う。その後実際の仕事で発生するリテイクを学ぶこと説明。この授業における評価の対象箇所を説明。
8	作曲実践5	6週目のレクチャーを元に、アニメ系の楽曲制作を行う。
9	評価・リテイク	8週目で制作した楽曲の添削。リテイク指示を行う。
10	作詞実践①	良く取り上げられる歌詞の中での「共感」を生む内容をテーマに、作詞をする。
11	作詞実践②	良く取り上げられる歌詞の中での「共感」を生む内容をテーマに、作詞をする。
12	作詞実践③	実際には存在しない世界観を想像する。その中での「共感」できる歌詞の作成を考える
13	作詞実践③	10~12週目のレクチャー以外の内容での作詞内容を考える。「共感」を生まないがヒットする歌詞とはどんなものか。
14	テスト	課題提出
15	テスト返却	課題添削

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	ミュージッククリエイター専攻
担当講師(プロフィール)		
小野 理久 音楽クリエイターとして活動中、メジャーコンペの経験からその業界における様々な知識のレクチャーを行う		
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と理解して、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美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	クリエイターとしての職業 クリエイターという職業として、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確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が、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	

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 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えます。
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、楽器を持って鼻嗅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いろ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	ミュージッククリエイター専攻
担当講師(プロフィール)		
桐畑 厚宏 BGM制作やゲーム音楽のクリエイターとして活躍し音源制作を行っている。その経験から、様々な音楽ジャンル知識を学生へ教授する。		

前期
到達目標
民族音楽の特色を理解し、その知識をBGM制作へ活かす
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	民族音楽/ケルト系音楽	アイルランド・スコットランドなどのケルト民族が関わった音楽の旋法の理解と特徴を捉え、楽曲の制作を行う。	
2	民族音楽/ケルト系音楽	アイルランド・スコットランドなどのケルト民族が関わった音楽の旋法の理解と特徴を捉え、楽曲の制作を行う。	
3	民族音楽/東欧諸国	東欧諸国、フランス、スペインなどロマ民族が関わった音楽の旋法の理解と特徴を捉え、楽曲の制作を行う。	
4	民族音楽/ケルト系	現在のスペインで発達した楽器の特徴、リズム、旋法の理解、特徴を捉え楽曲の制作を行う。	
5	民族音楽/イスラム圏	現在のイスラムで発達した楽器の特徴、リズム、旋法の理解、特徴を捉え楽曲の制作を行う。	
6	民族音楽/アラビア	アラビア圏で発達した楽器の特徴、リズム、旋法の理解、特徴を捉え楽曲の制作を行う。	
7	民族音楽/アフリカ	西部、南部アフリカで発達した楽器の特徴、ポリリズム、旋法の理解、特徴を捉え楽曲の制作を行う。	
8	民族音楽/インド	インド北部、南部音楽の旋法と特徴 インドネシアのメタロフォン	
9	民族音楽/インド2	インド音楽で発達したバリ、ガムランの特徴、リズム、旋法の理解、特徴を捉え楽曲の制作を行う。	
10	民族音楽/中国	シルクロードと楽器の形態変化について 中国、日本の旋法と特徴	
11	民族音楽/ケルト系音楽	日本の陰旋法、都節音階	
12	民族音楽/ケルト系音楽	キューバ、トリニダード・トバゴ等中南米音楽の特徴 キューバ、トリニダード・トバゴ等中南米音楽の特徴	
13	民族音楽/ケルト系音楽	ブラジル、アルゼンチン、アンデス地方など南米音楽の特徴	
14	テスト	作品提出	
15	テスト返却	まとめ	

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:

後期
到達目標
オーケストレーション、民族音楽、インダストリアルな要素を楽曲へ取り入れる
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	クラシック	5世紀ごろからはじまるクラシックの原泉。グレゴリオ聖歌からチャーチモード(教会旋法)の内容を学ぶ。	
2	民族音楽/アメリカ音楽	18世紀~20世初期のアメリカ音楽の関わった音楽の旋法の理解と特徴を捉え、楽曲の制作を行う。	
3	オーケストレーション1	弦楽器の実際に演奏される際の配置(パンニング)と人数構成を学ぶ。	
4	オーケストレーション2	管楽器の実際に演奏される際の配置(パンニング)と人数構成を学ぶ。	
5	テーマを設けストリングスを使用した楽曲制作	1、3-4週目に学んだオーケストレーションの知識を駆使し、テーマに沿った楽曲制作を行う。	
6	提出・添削	4週目で制作した楽曲の提出・添削を行う。	
7	喜怒哀楽を表現した楽曲制作	5週目の発展した楽曲制作を行う。人間の感情を露出させるシーンに対する音楽制作の手法を学ぶ。	
8	提出・添削	7週目で制作した楽曲の提出・添削を行う。	
9	動画に合わせたBGM制作1	民族音楽をテーマとして映像素材に沿った楽曲制作を行う。旋律・音源の使用法。	
10	動画に合わせたBGM制作2	民族音楽をテーマとして映像素材に沿った楽曲制作を行う。旋律・音源の使用法。	
11	提出・添削	9-10週目で制作した楽曲の提出・添削を行う。	
12	動画に合わせテーマに沿ってテスト用楽曲制作 1	前期・後期11週目までの知識を駆使し、楽曲制作をおこなう。感情・場面変化など、より複合的な流れを表現できる楽曲制作の手法。	
13	動画に合わせテーマに沿ってテスト用楽曲制作 2	前期・後期11週目までの知識を駆使し、楽曲制作をおこなう。感情・場面変化など、より複合的な流れを表現できる楽曲制作の手法。	
14	テスト	作品提出	
15	テスト返却	まとめ	

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	ミュージッククリエイター専攻

担当講師(プロフィール)
 松川 貴陽
 音響現場の経験を生かした、繊細かつスピード感あるミキシングを、コミュニケーションを含めたかたちで教授

前期
到達目標

Pro Tools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	ミキシングの準備 Pro Tools各ウインドウ切り替え マスタートラック 再生/停止/ロケート 01Vへのアウト接続の説明 トラックカラー・バス作成 ロケーション作成・グループ作成
2	ミキシングからマスタリングへ マスタートラック 再生/停止/ロケート トラックカラー・バス作成 ロケーション入力・グループ作成
3	セッションセットアップ ミックスを行うための準備として、各機器のセッティングを順を追って解説していきます。
4	チャンネルに対するエフェクトの使用 バスの使い方、またそれを使用するメリット解説していきます、その中で、V2のセッションごとのトラック使い分け
5	ミキシング実技1 各自の課題曲を用意し、それぞれこれまで学んできたミックスについての知識を使いミキシングを行う。
6	ミキシング実技1 各自の課題曲を用意し、それぞれこれまで学んできたミックスについての知識を使いミキシングを行う。
7	提出・添削 前回までに行っていた、ミキシングの課題曲を提出しそれぞれの各ポイントを添削していく。また、補足として、マキシマイザーの使用法、課題曲内音源を元としたドラムベースの音作りを学んでいく。
8	ミキシング実技2 各自の課題曲を用意し、それぞれこれまで学んできたミックスについての知識を使いミキシングを行う。
9	ミキシング実技2 各自の課題曲を用意し、それぞれこれまで学んできたミックスについての知識を使いミキシングを行う。また補足として、Auxエフェクトバスの解説も行っていきます。
10	提出・データの取り扱い 前回までに行っていた、ミキシングの課題曲を提出していきます。その際のデータの管理方法、取扱いについて学んでいきます。
11	添削 前回提出された各自でミキシングを行った課題曲を各々で聞き比べ添削を行っていき、次回の提出へ向けブラッシュアップを行っていきます。
12	提出2 前回の添削後、再度ミキシングを行ったものを提出していきます。
13	外部との連携 新たな課題曲を設定し、それぞれミックスを行っていきます。また、外部との連携に必要なとなるバスアウト、ステムアウトの解説を行っていきます。
14	前期試験 試験として、前回までに行っていた、ミキシングの課題曲を完成、提出をしていきます。
15	復習 前回提出された各自でミキシングを行った課題曲を各々で聞き、採点を行っていきます。

授業の方法	
講義	演習 実験・実技・実習

授業概要

楽器や音響機材について理解を広げ、1人1台のデジタルコンソールを使用して音作りやバランス、エフェクター操作などのミキシングを学びます。
 <実務経験のある教員等による授業科目>

使用教材:ヘッドフォン・USBメモリー

後期
到達目標

Pro Toolsでのレコーディングと編集、データ管理知識

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	データの取り扱い1 音源素材を元としたミキシングを行っていき、その際のDrの音作りのポイントなどを解説していきます。
2	データの取り扱い2 音源素材を元としたミキシングを行っていき、その際のGtセッションごとの切り分け方法、その効果について解説を行っていきます。
3	ミキシング講義1 今後、音源素材などを取り扱っていき中でのアンブリエーターの効果、注意点と低音処理の方法、効果について学んでいきます。
4	音作り ギターや様々な音をソフト上で作成していく上でのバスアサインの使用法やボーカルのEQ・コンプレッサー処理の方法やポイントを解説していきます。
5	ミキシング実技3 各自の課題曲を用意し、それぞれこれまで学んできたミックスについての知識を使いミキシングを行う。
6	ミキシング実技3 各自の課題曲を用意し、それぞれこれまで学んできたミックスについての知識を使いミキシングを行う。
7	ミキシング実技3 各自の課題曲を用意し、それぞれこれまで学んできたミックスについての知識を使いミキシングを行う。
8	提出・添削 前回提出された各自でミキシングを行った課題曲を各々で聞き、採点を行っていきます。
9	提出・添削 前回提出された各自でミキシングを行った課題曲を各々で聞き、採点を行っていきます。
10	ミキシング実技4 各自の課題曲を用意し、それぞれこれまで学んできたミックスについての知識を使いミキシングを行う。
11	ミキシング実技4 各自の課題曲を用意し、それぞれこれまで学んできたミックスについての知識を使いミキシングを行う。
12	ミキシング実技4 各自の課題曲を用意し、それぞれこれまで学んできたミックスについての知識を使いミキシングを行う。
13	ミキシング実技4 各自の課題曲を用意し、それぞれこれまで学んできたミックスについての知識を使いミキシングを行う。
14	後期試験 前回提出された各自でミキシングを行った課題曲を各々で聞き、採点を行っていきます。
15	復習 前回提出された各自でミキシングを行った課題曲を各々で聞き、採点を行っていきます。

授業科目		授業時数
イベント制作		32
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ミュージッククリエイター専攻
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。		

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。具体的に作る作業内容、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いく。	
6	制作③	広報的な内容にも理解を示していく。実際には、どれだけ集客を望めた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	ミュージッククリエイター専攻
担当講師(プロフィール)		
小野 理久 職業作家として活動する音楽業界での実務経験を活かし、その業界における知識を上げ、作品のチェックを行っていく。		

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) 立場をプロデューサー位置に置いた目線でレコスタの作業を学んでいく。特に仕上げ工程となるトラックダウンにおいて自分がイメージするものを具体化するため、その後のマスタリング、ハイレゾ等も知識も習得。
2	作品発表会 (4) 第3回目の発表会とは、自分が作った作品に対するプレゼンテーション能力を学ぶ。作品の意味合いや狙い、イメージ等を、作品の音以外でも表せる言葉の力はとても重要な要素。
3	実際の現場で行われるレコーディング工程を理解するために、Demoとなる作品素材を使用して生楽器の録音もおこなう。
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
実際の現場で行われるレコーディング工程を理解することや、コンペ・オーディション形式での楽曲査定を行います。学生自身が他の学生から評価をもらい、制作者とリスナーの認識の差異を意識することを目的とします。 <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、他の学科との仕事の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	作品発表会 (4) 第4回目の発表会は、今まで習得したものを発揮して、自分の作品に対しての支持を集める発表会。選出されるとレコーディング実習の素材として提供を認められる。
2	レコーディング実習 (4) 作品発表会で選ばれた作品を実際に録音する。あくまでもオーディエンス(クラスメイト)が選んだ作品を作者は責任を持ってプロデュースしていくことになる。
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
DAW		120
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ミュージッククリエイター専攻
担当講師(プロフィール)		
田中 裕平 音楽クリエイターとして多方面で活躍、DAWのシステムに精通する。その経験から学生にDAWの活用法を指導下さる。		

前期
到達目標
Cubaseの操作性向上

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 Cubaseとパソコンの関係を理解する、タスクマネージャー、CPU、メモリ、HDDの役割、パフォーマンス向上テクニックについて解説を行います。
2	Cubase操作 ショートカットキーやマクロコマンドの編集方法を解説し、素早い操作を確実にを行うための解説を行います。
3	トラックの種類 テンポトラック、拍子トラック、マーカートラック、フォルダトラック、アレンジメントトラックについてそれぞれの概要についての解説を行います。
4	効率的な作業方法1 選択の効率化、画面の拡大/縮小、トランスポートの効率化などを説明し、効率の良い制作方法を学んでいきます。
5	効率的な作業方法2 DAW(Cubase)のワークスペース機能についての概要について説明をし、効率の良い制作方法を学んでいきます。
6	効率的な作業方法3 キーエディタ詳細、各種編集ツール、制御ツール、コントロールデータの編集について解説を行い、実際操作がしやすいようにカスタマイズを行います。
7	MIDIの編集1 MIDIについての様々なクオンタイズの方法、それぞれの使用シーンについて解説を行います。
8	MIDIの編集2 様々なMIDI編集機能を紹介し、実際どのような場面で多く使われるのかの解説もを行います。
9	データの管理 ドラムエディタ詳細、ドラムマップ、リストエディタ詳細を学び、それぞれデータをどのように管理していくのかを解説していきます。
10	譜面の作成 スコアエディタを活用しての譜面の作成方法また、その際の注意点について学んでいきます。
11	MIDIレコーディング MIDIでのステップレコーディングについての方法やその際の注意点について解説を行います。
12	ストリングス表現1 今後様々な楽器を打ち込んでいくにあたって楽器の表現の概要について学んでいきます。
13	ストリングス表現2 ストリングスの各種奏法を学びそれをどう打ち込みで表現していくかについて学んでいきます。
14	前期試験
15	まとめ 前期試験の解答を行いそれについての補足をを行います。また前期で学んできたことの復習もしていきます。

授業の方法
講義・演習・実験・ 実技 ・実習
授業概要
Cubaseでの打ち込みを中心にMIDIオーディオ編集から簡単なレコーディングに至るまで、Cubaseの基本的な機能を理解して自由に操作出来るように練習します。 ＜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・USBメモリー

後期
到達目標
MIDIでの表現と発展的な使用

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	鍵盤楽器表現1 鍵盤楽器の種類についての解説を行い、その打ち込み方法についての解説を行います。
2	鍵盤楽器表現2 鍵盤楽器についてのポインティングを学んでいき、鍵盤楽器特有の表現方法について学んでいきます。
3	テンポ合わせのテクニック 様々なものを打ち込んでいく際のテンポ合わせのテクニックを解説していきます。
4	MIDIの編集3 インスペクタの設定やMIDIエフェクトについての概要、方法について解説をしていきます。
5	MIDIの編集4 MIDIデータを使用し、プラグインエフェクトをコントロールする方法、またそのメリットについて解説を行います。
6	MIDIのエフェクト MIDIコントローラーのCC割当、Generic Remote、クイックコントロール、MIDI Learn、フィジカルコントローラーなどの概要、またその方法について学んでいきます。
7	ブラス表現1 ブラス楽器の種類についての解説を行い、移調楽器についての考え方やその注意を学んでいきます。
8	ブラス表現2 ブラス楽器の各種奏法をそれぞれ学び、その打ち込み方法を学んでいきます。
9	ブラス表現3 ブラス楽器についてのポインティングを学んでいき、またそれを打ち込んでいく際のポイントを解説していきます。
10	ブラス表現4 ブラス楽器についてのポインティングを学んでいき、またそれを打ち込んでいく際のポイントを解説していきます。
11	音源の使用方法 音源をコントロールする際に必要となるVSTエクステンションの概要、その効果について解説を行います。
12	より発展したMIDIの使用法 よりMIDIを使いこなしていくために必要なロジカルエディタ、インプットトランスフォーマーについての概要、その効果について解説していきます。
13	外部機器との連携 外部の機器と連携をさせるための方法として、MTCIによる同期、VST system linkをしようした方法を解説していきます。
14	後期試験
15	まとめ 後期試験の返却を行い、各問題についての解説、また、補足説明を行います。

授業科目		授業時数
アレンジメント		120
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ミュージッククリエイター専攻
担当講師(プロフィール)		
戸田 篤志 十数年に渡り職業クリエイターとして活動する経験から、様々な用途に合わせた編曲知識を教授する		
前期		
到達目標		
アレンジメントの知識と技術の習得		
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	アレンジメントの概念① より深いアレンジメントに迫っていくために、商用レベルのアレンジ考察/トラックパラデータを使ったアレンジ考察などを行います。	
2	アレンジメントの知識① ジャンル考察を行い、そのアレンジ手法を解説していき理解を深めていきます。	
3	現代音楽のアレンジ手法① - TRANCE系 実際の制作を通じてジャンル別アレンジ手法の理解と極意を学び現代の音楽について理解を深めていきます。	
4		
5	現代音楽のアレンジ手法② - HOUSE(MINIMAL)系 実際の制作を通じてジャンル別アレンジ手法の理解と極意を学び現代の音楽について理解を深めていきます。	
6		
7	現代音楽のアレンジ手法③ - TECHNO系 実際の制作を通じてジャンル別アレンジ手法の理解と極意を学び現代の音楽について理解を深めていきます。	
8		
9	現代音楽のアレンジ手法④ - Electronica系 実際の制作を通じてジャンル別アレンジ手法の理解と極意を学び現代の音楽について理解を深めていきます。	
10		
11	アレンジメント実践① 現代のEditテクニックを解説し、それをオリジナル作品に取り入れる為にはどうしたらよいかを解説していきます。 前期テストで行われる課題を出題し、その制作を数回にわたって行っていきます。	
12	アレンジメント実践② 現代のアレンジメント領域におけるMixingの手法をいくつか解説していき、実際に実践をしていきます。 前期テストで行われる課題を出題し、その制作を数回にわたって行っていきます。	
13	テスト課題制作 前回に引き続き前期テストの課題の制作を行います。	
14	前期テスト 数回にわたって行ってきた課題の制作を時間内に提出していきます。	
15	まとめ 前期テストについての総評を行います。また、前期で学んだことを復習し、補足も行っていきます。	

授業の方法	
講義・(演習)・実験・実技・実習	
授業概要	
編曲の基礎知識や技法を学習、既成曲の分析も含めメロディー・ハーモニー・リズムの構築方法を研究していく内容です。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:ヘッドフォン・USBメモリー	
後期	
到達目標	
業界で通用するアレンジメント技術の習得	
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	アレンジメントの概念② さらに深いアレンジメントに迫るために、感情に訴えかけるアレンジ考察を行い、アレンジメントの極意を学んでいきます。
2	現代音楽のアレンジ手法⑤ - Hip Hop & Dub系 実際の制作を通じてジャンル別アレンジ手法の理解と極意を学び現代の音楽について理解を深めていきます。
3	
4	現代音楽のアレンジ手法⑥ - DRUM'N BASS系 実際の制作を通じてジャンル別アレンジ手法の理解と極意を学び現代の音楽について理解を深めていきます。
5	
6	現代音楽アレンジ手法⑦ - Broke'n Beats & Future Jazz系 実際の制作を通じてジャンル別アレンジ手法の理解と極意を学び現代の音楽について理解を深めていきます。
7	
8	現代アレンジメントの考察とノウハウ 様々な近代的なアレンジ手法からオーソドックスな手法までを考えていきます。
9	オーケストレーションの考察と実践 管/弦楽器の編曲方法を通して基本的なオーケストラアレンジを学んでいきます。
10	商用レベルのアレンジメントの考察 商用レベルのアレンジメントを考察していき、流通商品レベルのクオリティーを出すにはどのような手法を用いればよいかを考えていきます。
11	アレンジメント実践③ ハイレベルなカンパケ制作の為のMix & Masteringの実践法について学んでいきます。
12	オリジナル作品のアレンジメント 後期テストで行われる課題を出題し、その制作を数回にわたって行っていきます。
13	テスト課題制作 前回に引き続き後期テストの課題の制作を行います。
14	後期テスト 数回にわたって行ってきた課題の制作を時間内に提出していきます。
15	まとめ 後期テストの総評を行います。また、2年間通して学んだことについての復習、補足も行っていきます。

授業科目		授業時数
シンセサイザー		60
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ミュージッククリエイター専攻
担当講師(プロフィール)		
桐畑 厚宏 BGM制作やゲーム音楽のクリエイターとして活躍し、音色づくりに精通している。その経験から、音作りの技術を学生へ伝授してくれる		

前期

到達目標

ソフトサンプラーで的確なマッピングができる
ソフトサンプラーで的確なループポイントを設定できる
ソフトサンプラーでKeyスイッチの設定を行える

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	サンプラーについて サンプラーの基本的な概念や役割について説明します。また授業で使用するもの以外の代表的なエンジンについても解説していきます。
2	HALionの操作 授業で使用するサンプラー『HALion』の基本的な操作を学んでいきます。まず、データのマッピングの方法とループの設定方法について解説します。
3	HALionの操作 エンベロープとフィルターの役割を解説していき実際に『HALion』を操作し学んでいきます。
4	簡単なドラムセットの制作 ドラムセットで使用する音色を選び、それを実施にマッピングしていき、簡単なドラムセットの音色のセットを製作していきます。
5	マッピング ベロシティ レイヤー スプリット 録音された音素材の取り扱い方法とその音素材のリアルタイムな編集方法を解説していきます。
6	細かなループの設定 作業効率を考えた音素材の利用方法や音の変化を簡単に加える方法について学んでいきます。
7	WAVEデータごとの出力先の変更 各音をパラデータとして出力する方法と理由を解説し、それぞれのデータの容量の違いについて解説を行います。
8	EG ステップエンベロープ 発信された音の変化量と変化の仕方を解説し、発展的な音色編集について学んでいきます。
9	モジュレーション コントローラーについて 外部機器のコントローラーとPCとの連動方法を解説し、その使用方法を学んでいきます。
10	KEYスイッチの設定 MIDIコントロールでのエフェクトのかけ方、またその効果について解説していく。
11	素材を録音しオリジナル音色の制作1 ピッチ・タイムによる音色の変化を実際に操作を行い理解をしていきます。
12	素材を録音しオリジナル音色の制作2 ピッチ・タイムによる音色の変化を実際に操作を行い理解をしていきます。
13	提出 11、12週目で制作を行ったオリジナルの音源の提出を行います。
14	テスト
15	まとめ 前期のテストについての総評、解説を行い、改めて前期で行った内容について、復習、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	
シンセサイザーを理解し、操作・音色制作を行うことを目的とします。また、デジタルであるコンピュータ上のソフトウェアシンセサイザーに対する理解も深めます。 ＜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・USBメモリー	

後期

到達目標

オーケストレーション、民族音楽、インダストリアルを取り入れたBGMをテーマに合わせ制作できる

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	音色制作1 シンセサイザーを使用したアンビエント、PADの制作の手法と考え方について解説を行います。
2	音色制作2 シンセサイザーを使用したストリングス系の音色制作の手法と考え方について、解説を行います。
3	音色制作3 シンセサイザーを使用したトランジション系の音色制作の手法と考え方を解説していきます。
4	リズムの構築 インダストリアルパーカッションについての解説を行います。またそれらを使用したリズムの構築について学んでいきます。
5	オーディオ素材でのリズム サンプル1 オーディオ素材を使用したループ素材を作成し、その加工を行います。
6	オーディオ素材でのリズム サンプル2 オーディオ素材を使用したループ素材を作成し、その加工を行います。
7	オーディオ素材でのリズム サンプル3 オーディオ素材を使用したループ素材を作成し、その加工を行います。
8	テーマを設けて楽曲制作1 1-7週目の知識を駆使し、テーマに沿った楽曲の制作を行います。
9	提出 前回、テーマに沿って制作を行った楽曲を完成まで持っていく、提出を行います。
10	テーマを設けて楽曲制作2 1-7週目の知識を駆使し、テーマに沿った楽曲の制作を行います。
11	提出 前回、テーマに沿って制作を行った楽曲を完成まで持っていく、提出を行います。
12	テーマを設けて楽曲制作3 前期・後期1-7週目の知識を駆使し、テーマに沿った楽曲の制作を行います。
13	提出 前回、テーマに沿って制作を行った楽曲を完成まで持っていく、提出を行います。
14	テスト2
15	まとめ 2年間を通して学んできたことのおさらいを行い、またそれに対する補足を行います。

授業科目		授業時数
制作実習		120

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ミュージッククリエイター専攻

担当講師(プロフィール)	
桐畑 厚宏 BGM制作やゲーム音楽のクリエイターとして活躍し、音色づくりに精通している。その経験から、音作りの技術を学生へ伝授してくれる	

前期	
到達目標	
DAWでの音楽分析	

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		実施内容
1	理論と実践・ソフトの使い方	今後の授業を行うにあたっての耳コピのレベルをチェックしていきます。また、授業で使用する教室についてのレクチャーと実践を行います。
2	理論と実践・ソフトの使い方	「ファッションショー音楽」をテーマにし、それについてのBGMを指導していきます。
3	理論と実践・ソフトの使い方	「男性歌モノ」というテーマでJ-popの曲の制作を行います。サビメロから制作をしていき、歌入れまで行います
4	理論と実践・ソフトの使い方	「男性歌モノ」というテーマでJ-popの曲の制作を行います。メロディのみの試聴を行い、メロディーに対してコード付けを行います。
5	理論と実践・ソフトの使い方	「男性歌モノ」というテーマでJ-popの曲の制作を行います。途中経過を試聴しアドバイスを行い、修正をしていきます。また作詞とその方法についても解説を行います。
6	理論と実践・ソフトの使い方	「男性歌モノ」というテーマでJ-popの曲の制作の最終チェックを行います。特に、ベースラインについての修正をしていき、そのポイントを解説していきます。また、完成した楽曲のCM譜を作成していきます。
7	理論と実践・ソフトの使い方	前回まで制作を行っていた楽曲のバックトラックのレコーディングを実際に行っていきます。
8	理論と実践・ソフトの使い方	ミニマルミュージックについての解説を行い、その代表的な作曲家の手法を学んでいきます。また、制作を行っている楽曲についてのプレゼン資料を制作していきます。
9	理論と実践・ソフトの使い方	制作を行っていく楽曲の歌詞を制作していきます。前回の作詞についての手法を振り返り、その補足もしながら進めていきます。
10	理論と実践・ソフトの使い方	歌詞が完成したら、自身で仮歌のレコーディングを行います。その際の注意点やポイントを合わせて解説していきます。
11	理論と実践・ソフトの使い方	実際にボーカルを迎え、レコーディングを行います。その際のディレクションのやり方、アーティストとのコミュニケーションの取り方についても解説を行います。
12	理論と実践・ソフトの使い方	前回、レコーディングを行ったバックトラックとボーカルのミックスを行います。その際のワークフローやポイントを解説していきます。
13	テスト準備	テストの内容について解説を行い、その際のポイントを解説していきます。
14	テスト	楽曲の耳コピを行います。
15	テスト返却	テストを返却し、各自の評価をしていきます。また、その際に授業の内容についての補足も行います。

授業の方法	
講義・演習・実験・実技(実習)	

授業概要	
楽曲制作の全工程(作曲～TDまで)をCubaseで完結させる手法を学ぶ制作作業です。各自がデジタルベースでの作品制作を行いながら学んでいきます。 ＜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・USBメモリー	
---------------------	--

後期	
到達目標	
DAWでの音楽的な表現力	

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		実施内容
1	スキルアップのための制作(主に理論の実践)	後期を通して、制作する卒業制作についての、概要説明を行い、企画を考えていきます。また、様々なベースラインの作成をしていき、弱点を克服していきます。
2	スキルアップのための制作(主に理論の実践)	後期を通して、制作する卒業制作について行っていきます。前回同様の、ベースラインの作成として、ウォーキングベースについての打ち込みの方法について学んでいきます。
3	スキルアップのための制作(主に理論の実践)	後期を通して、制作する卒業制作について行っていきます。前回同様の、ベースラインの作成として、ファンクにおける、ワンコードの打ち込みを行います。
4	スキルアップのための制作(主に理論の実践)	後期を通して、制作する卒業制作について行っていきます。また、弦楽四重奏の分析を行いその中のチェロの役割を学んでいきます。
5	卒業制作 2年間の集大成	後期を通して、制作する卒業制作について行っていきます。また、学園祭用の楽曲を製作し、仕上げていきます。
6	卒業制作 2年間の集大成	後期を通して、制作する卒業制作について行っていきます。また、アカペラコーラスについての概要を解説しアレンジの手法を学びます。
7	卒業制作 2年間の集大成	後期を通して、制作する卒業制作について行っていきます。また、前回学んだアカペラを実際にレコーディングしていきます。
8	卒業制作 2年間の集大成	後期を通して、制作する卒業制作について行っていきます。また、前回に引き続き、アカペラを実際にレコーディングしていきます。
9	卒業制作 2年間の集大成	後期を通して、制作する卒業制作について行っていきます。また、前回レコーディングを行ったアカペラについての音程修正やアレンジ修正を行います。
10	卒業制作 2年間の集大成	後期を通して行っている卒業制作についての進行チェックを行い、またアドバイスもしていきます。
11	卒業制作 2年間の集大成	後期を通して、制作する卒業制作について行っていきます。また、耳コピについて再チェックを行います。
12	卒業制作 2年間の集大成	後期を通して行っている卒業制作のボーカルレコーディングを行います。その際の注意点など、前期を振り返り復習も行います。
13	卒業制作 2年間の集大成	後期を通して行っている卒業制作のボーカルレコーディングを行います。また、個々の制作した曲のベースライン構成を修正していきます。
14	テスト	後期を通して、制作してきた卒業制作について提出を行い、評価をしていきます。
15	テスト返却	テストを返却し、それぞれの曲に対しての評価を発表し、それについてのアドバイス、補足を行います。

授業科目		授業時数
プリプロダクション		120
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ミュージッククリエイター専攻
担当講師(プロフィール)		
小村 雅弘 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を学生に指導している。		

前期	
到達目標	
楽曲制作完成度の向上	
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		実施内容
1	エンジニアの知識	レコーディングを行うにあたってのマイキングやモニタリングの基本的な知識について、レクチャーを行います。
2	課題作品制作	1年次の知識を駆使し、楽曲の企画・制作を行います。またブッキング、DDPの制作を考慮した製作についても考えていきます。
3	課題作品制作	1年次の知識を駆使し、楽曲の企画・制作を行います。またブッキング、DDPの制作を考慮した製作についても考えていきます。
4	課題作品制作	1年次の知識を駆使し、楽曲の企画・制作を行います。またブッキング、DDPの制作を考慮した製作についても考えていきます。
5	課題作品制作	1年次の知識を駆使し、楽曲の企画・制作を行います。またブッキング、DDPの制作を考慮した製作についても考えていきます。
6	課題作品制作	企画し、制作をおこなった楽曲について、ボーカルのレコーディングをしていきます。またその際の注意も合わせて行います。
7	課題作品制作	企画し、制作をおこなった楽曲について、ボーカルのレコーディングをしていきます。またその際の注意も合わせて行います。
8	課題作品制作(スキルアップ)	1年次の知識を駆使し、自由作品の楽曲の企画・制作を行います。またブッキング、DDPの制作を考慮した製作についても考えていきます。
9	課題作品制作(スキルアップ)	1年次の知識を駆使し、自由作品の楽曲の企画・制作を行います。またブッキング、DDPの制作を考慮した製作についても考えていきます。
10	課題作品制作(スキルアップ)	1年次の知識を駆使し、自由作品の楽曲の企画・制作を行います。またブッキング、DDPの制作を考慮した製作についても考えていきます。
11	課題作品制作(スキルアップ)	1年次の知識を駆使し、自由作品の楽曲の企画・制作を行います。またブッキング、DDPの制作を考慮した製作についても考えていきます。
12	多様な楽曲制作	1年次の知識を駆使し、自由作品の楽曲の企画・制作を行います。またブッキング、DDPの制作を考慮した製作についても考えていきます。また映像作品の録音方法についてももんでいきます。
13	多様な楽曲制作	1年次の知識を駆使し、自由作品の楽曲の企画・制作を行います。またブッキング、DDPの制作を考慮した製作についても考えていきます。また映像作品の録音方法についてももんでいきます。
14	テスト	制作した、自由曲の譜面を制作し、提出を行います。
15	テスト返却	課題を返却し、講評を行います。また、後期についての大まかな概要についての説明を行います。

授業の方法	
講義・演習・実験・実技(実習)	
授業概要	
楽曲制作を実際の楽器演奏で完結させる手法を学びます。スタジオ制作での譜面作成・ミュージシャンへのディレクション手法を行っていきます。 ＜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・使用楽器・USBメモリー	

後期	
到達目標	
制作プロデュース能力の開発	
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		実施内容
1	生録音のエディット	生で録音したものについて、その音程修正の方法、テクニックについて解説を行います。
2	生録音のエディット	録音をした、ドラムについてそのリズムの修正の方法や、テクニックなどを解説していきます。
3	生録音のエディット	生演奏したものと、打ち込みを置き換える際の注意点やテクニックなどを解説していきます。
4	プラグインの使用法	プラグインエフェクターの使用方法を解説し、インサート・FXの違いと注意点を合わせて解説していきます。
5	課題作品制作(スキルアップ)	1年次の知識を駆使し、自由作品の楽曲の企画・制作を行います。またブッキング、DDPの制作を考慮した製作についても考えていきます。
6	課題作品制作(スキルアップ)	1年次の知識を駆使し、自由作品の楽曲の企画・制作を行います。またブッキング、DDPの制作を考慮した製作についても考えていきます。
7	課題作品制作(スキルアップ)	1年次の知識を駆使し、自由作品の楽曲の企画・制作を行います。またブッキング、DDPの制作を考慮した製作についても考えていきます。
8	課題作品制作(スキルアップ)	1年次の知識を駆使し、自由作品の楽曲の企画・制作を行います。またブッキング、DDPの制作を考慮した製作についても考えていきます。
9	多様な楽曲制作	特殊な楽器や効果音などの録音方法を例を紹介しながら、解説して行きます。またその際の注意点も説明します。
10	多様な楽曲制作	特殊な楽器や効果音などの録音方法を例を紹介しながら、解説して行きます。またその際の注意点も説明します。
11	多様な楽曲制作	特殊な楽器や効果音などの録音方法を例を紹介しながら、解説して行きます。またその際の注意点も説明します。
12	卒業制作	2年間の集大成として1年次の知識を駆使し、自由作品の楽曲の企画・制作を行います。またブッキング、DDPの制作を考慮した製作についても考えていきます。
13	卒業制作	2年間の集大成として1年次の知識を駆使し、自由作品の楽曲の企画・制作を行います。またブッキング、DDPの制作を考慮した製作についても考えていきます。
14	テスト	2年間の集大成として行ってきた、制作物に関して、提出を行い評価していきます。
15	テスト返却	個々の制作したものを聴き、講評を行います。また2年間で学んだことについて復習、補足を行います。

授業科目		授業時数
ソングライティング		60
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ミュージッククリエイター専攻
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が、クライアント(依頼者)に対してどういった音楽を提案するかを指導す		

前期
到達目標
完成物のイメージを持つことができる
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	イントロダクション トラックメイキングとは何か。作曲、アレンジとの違いを理解し、楽曲制作を行う。アウトプット(成果物)を意識する。
2	概論 トラックメイクの位置付け。成果物としての役割。クライアントを意識した楽曲制作を行う。
3	音をイメージする 音の位置づけ。楽曲の中でどのような音が必要で、どのような音を考えるべきかをイメージする。
4	パートの設計図 パートの位置づけ。楽曲の中でどのようなパートが必要で、どのようなパートを考えるべきかをイメージする。
5	エフェクター① 原音に対して必要なエフェクトをかける。その時の注意点と考え方。リバブ、ディレイの種類とかけ方。
6	エフェクター② 原音に対して必要なエフェクトをかける。その時の注意点と考え方。リバブ、ディレイの種類とかけ方。
7	音高と音量 音の高さとダイナミクスレンジを考える。楽曲の中で音・パートの変化をイメージし、設計する。
8	デジタルの音量、聴感上の音量 デジタルメーターでの音量とスピーカーから流れる実際の音(聴感上の音量)の違いを捉える。
9	音の設計 音の発生部分であるアタックと残響部分であるリリースのコントロールと考え方。
10	音像の設計1 モノラルとステレオの違いと、ステレオ感について。パンニングのイメージと考え方。
11	音の設計2 1つの音を作り込む必要性。音のレイヤーについて。その2つの考え方とイメージング。
12	テスト事前準備 前期に学んだことを生かし、テスト用の楽曲制作を行います。
13	前期まとめ 前期で学んだ内容についての総括を行い、その内容についての補足を行います。
14	テスト テスト用の楽曲を仕上げ、補足を行います。
15	テスト返却 楽曲についての添削を個々に行い問題点を洗い出し、後期へつなげていきます。

授業の方法
講義 (演習) 実験・実技・実習
授業概要
職業作家としての楽曲制作手法を学びます。クライアント(依頼者)からの発注に対して、ひとりのクリエイターとしての柔軟な発想や対応力を発揮できるように育てていきます。 <実務経験のある教員等による授業科目>
使用教材:USBメモリー

後期
到達目標
コンセプトに沿ったトラックメイクができる 完成物のイメージを具現化できる。
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	音色と音程 音色に見合う音程を考える。音色の選択を考える。音色に依った得手不得手を考える。
2	歪み ディストーションについて。アンプシミュレーターの使用方法和考え方。イメージ。
3	ノイズ ノイズの有無。ノイズ除去の方法と必要性。オーディオの取り扱いを考える。
4	タイムストレッチアルゴリズム 収録されたオーディオの再編集と必要性、考え方。リズムに対するオーディオ素材の使用手法。
5	音の設計3 EQの処理。オートメーションのテクニック。一つ一つの音の整音を考える。
6	音の設計4 全体の音像からのEQを考える。LowCutの必要性をイメージする。
7	ボリュームコントロール 楽曲全体をイメージした各音のボリュームコントロールを考える。出過ぎた音。小さい音。
8	音像の設計2 中音域の処理について、そのテクニックや重要なポイントを解説していきます。
9	音像の設計3 低音の処理について、そのテクニックや重要なポイントを解説していきます。
10	リズムトラック グループを考慮したリズムトラックの作成と考え方。制作方法とイメージング。
11	エフェクター③ FX系のトラックの考え方と使用方法。インサートとの違い。とりまとめと複数使用する場合の注意点。
12	テスト事前準備 年間で学んだことを生かし、テスト用の楽曲制作を行います。
13	後期まとめ 後期についての総括を行い、その内容についての補足を行います。
14	テスト テスト用の楽曲を仕上げ、補足を行います。
15	テスト返却 楽曲についての添削を個々に行い問題点を洗い出し、その点についての補足を行います。