

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

授業科目		授業時数
音楽業界概論		60
学年	学科	
1	ミュージシャン学科	
担当講師(プロフィール)		
サザランド 賢悟 バンド活動をはじめ、ミュージシャンとしての様々な現場経験と実績をもとにエンタテインメント全般について指導する。		

前 期
到達目標
音楽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	ギ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、ギター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と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「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?いろいろ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なそうですね。
14	前期試験	1～13までのペーパーテスト
15	テスト返却と解説	

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するの対比や同類の紹介、音楽の考え方を吸収します。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞
使用教材:

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、ギターさんとベースは荷物が多かったり…。簡単に楽器弾きの人たちの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、デビューに近づく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
音楽業界概論		60
学年	学科	
2	ミュージシャン学科	
担当講師(プロフィール)		
サザランド 賢悟 バンド活動をはじめ、ミュージシャンとしての様々な現場経験と実績をもとにエンタテインメント全般について指導する。		

前 期
到達目標
音楽活動への理解を深める/音源制作とその収益ビジネスの知識を得る

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画	
授業項目	実施内容
1	2年のギター専攻カリキュラムについて 2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と説明していきます。
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	ギタリストとしての職業 ギターを弾く職業として、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。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。売上げが上があれば増える内容、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 自分にあると信じて「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
音響基礎		60
学年	学科	
1	ミュージシャン学科	
担当講師(プロフィール)		
小池 敏 演奏者・作家として複数のメジャー契約。イベント主催者として多数のイベントを制作。プロダクション業務の経験もあり業界経験が多岐にわたる		

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います。
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います。
4	ライブ活動④	関西圏に置いたライブにおいて、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トリストを作成していきます。
8	ライブ活動⑤	リハーサル時の各パートにおけるモニタリングやリハーサル時における注意を学んでいきます。
9	ライブ活動⑥	ライブ等で楽器を演奏する際のアンプとモニターの位置や注意事項について学んでいきます。
10	ライブ活動⑦	バンドでツアーを行うに当たっての注意事項を例を用いて解説していきます。
11	ライブ活動⑧	プロフィール、ディスコグラフィ、バイオグラフィ、アー写などのプロモーション資料の作成方法や作成時のポイントを解説していきます。
12	ライブ活動⑨	ステージ上での様々な知識をプレイヤーが認識しておく意味やメリットを解説していきます。
13	資料④	前期ステージ実習に向けて、今まで学んできたものを振り返り、ステージ進行・制作資料プロットなどの作成を実際に行っていきます。
14	前期試験	
15	前期まとめ / 振り返り	前期のまとめとして、ライブ活動と制作資料についての復習また補足を行います。

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

後 期
到達目標
●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の習得 ●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います。
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、その補足を行います。
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います。
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
音響基礎		60
学年	学科	
2	ミュージシャン学科	
担当講師(プロフィール)		
濱田 一平 EFFECTRONICS ENGINEERING代表。エフェクター等、音楽機材の製作に長年携わった経験を基に楽器の構造等について指導する。		

前 期
到達目標
それぞれの楽器の細部について、種類や特性などの専門的な知識を身につけます

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画		
授業項目	実施内容	
1 デジタル①	DTMに使用する音源のベンシックは、歴史ある楽器の音色を参考にしていため、元々の色んな楽器を知る。また、様々な考え方があがるが、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。また、レコーディング現場やライブ現場での同期についての状況や対処を学びます。	
3 ポピュラー楽器①	クラシックギター(ガットギター)は、柔らかいナイロン弦を使用し、指で弾くことが多いものです。クラシック、スパンニッシュ、ボサノバ等、いろんな音楽に使用されます。	
4 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。	
5 ポピュラー楽器③	ドラムの基本3点(HH、BD、SN)が織りなすビート感を学びます。色々な聞こえ方があるので紹介していきます。※記譜法	
6 ポピュラー楽器④	Fill inやアタックに使われるタム類、シンバルの音色を理解します。プレーヤーによって、全く考え方が違うことも知ってもらいます。	
7 ポピュラー楽器⑤	エレキギターが楽曲中に担当するソロやカッティング等の役割からみた解説をします。	
8 ポピュラー楽器⑥	エレキギターの音について歪み、クリアを中心に、エフェクト等も紹介していきます。本当にいろんなスタイルや音色があるので研究します。	
9 ポピュラー楽器⑦	ベースの奏法(指弾き、ピック弾き、チョップ等)による音の違いを学びます。	
10 ポピュラー楽器⑧	ベースの奏法(指弾き、ピック弾き、チョップ等)による音の違いを学びます。	
11 ポピュラー楽器⑨	楽曲における鍵盤楽器の役割を理解していきます。和声やリズムのトータルを認識できる楽器です。	
12 ポピュラー楽器⑩	鍵盤楽器の種類と歴史について学習します。	
13 前期復習	デジタル/ポピュラー楽器(LM)は、日々進歩していきます。その方向性等も勉強していきます。	
14 前期試験	前期授業内容から出題	
15 FOLLOW	試験返却 また、4リズムに関する補足を行います。	

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

後 期
到達目標
それぞれの楽器の細部について、種類や特性などの専門的な知識を身につけます

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

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