

文化・教養専門課程 ミュージシャン学科

学科区分	専攻	授業科目	第1学年 前期 授業時数	第1学年 後期 授業時数	第2学年 前期 授業時数	第2学年 後期 授業時数	授業時数 合計	授業方法	実務経験 のある教員 等による授 業科目	
共通科目	共通	音楽業界概論	30	30	30	30	120	講義	○	
		音楽理論	30	30			60	講義	○	
		音楽史	30	30	30	30	120	講義	○	
		音響基礎	30	30	30	30	120	演習	○	
		イベント制作		32			32	64	実習	○
		業界研究	34	34	34	34	136	実習	○	
必修科目	ボーカル専攻	歌唱技術	120	120	120	120	480	実技	○	
		アンサンブル	60	60	60	60	240	実技	○	
		コーラス	30	30	30	30	120	実技	○	
		フィジカルコントロール	30	30	30	30	120	実技	○	
		音楽理論Ⅱ			30	30	60	講義	○	
	ソングライティング	30	30	30	30	120	演習	○		
	ミュージシャン ギター専攻 ベース専攻 ドラム専攻 キーボード専攻	演奏技術	120	120	120	120	480	実技	○	
		アンサンブル	60	60	60	60	240	実技	○	
		楽器演奏ゼミ	30	30	30	30	120	実技	○	
		音楽理論Ⅱ			30	30	60	講義	○	
		ソングライティング	30	30	60	60	180	演習	○	
	ミュージッククリエ ーター専攻	DAW	30	30	60	60	180	実技	○	
		アレンジメント	60	60	60	60	240	演習	○	
		シンセサイザー	30	30	30	30	120	実技	○	
		制作実習	60	60	60	60	240	実習	○	
プリプロダクション		60	60	60	60	240	実習	○		
ソングライティング		30	30	30	30	120	演習	○		
選択 必修科目	ミュージシャン 1科目選択	リズムゼミ	30	30			60	演習	○	
		コードゼミ	30	30			60	演習	○	
共通教科授業時数			154	186	124	156	620			
必修教科授業時数（ボーカル専攻）			270	270	300	300	1140			
必修教科授業時数（ミュージシャン）			240	240	300	300	1080			
必修教科授業時数（ミュージッククリエイター専攻）			270	270	300	300	1140			
選択必修教科授業時数（ミュージシャン）			30	30	0	0	60			
卒業に必要な総授業時数（ボーカル専攻）			424	456	424	456	1760			
卒業に必要な総授業時数（ミュージシャン）			424	456	424	456	1760			
卒業に必要な総授業時数（ミュージッククリエイター専攻）			424	456	424	456	1760			

# シラバス

ミュージシャン学科

ボーカル専攻

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	ボーカル専攻
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。		
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	ボーカル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、ボーカル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、色々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おう内容となります。
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		
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
音楽理論		60

学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ボーカル専攻

担当講師(プロフィール)	
大野 正人 プロミュージシャンとして長年活動している経験から単なる知識の理論だけでなく、歌唱や創作に向けた実践的な活用法を教授	

前期	
到達目標	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●基礎楽典の習得。</li> <li>●調合の理解 コードの基礎。</li> <li>●ダイアトニックコードの理解。</li> </ul>	

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> 音楽を演奏、創作、発展させるために、従来の基準的な音楽のルールを学びます。「音楽理論」の必要性を理解してもらうような授業展開を考えていきます。
2	ドレミ音階の説明、ドレミとアルファベット 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。
3	五線と音階/楽譜の記号について 実際の五線紙上の音階を学び、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。
4	音譜のデュレーション 色んな音符の長さを学びます。いろんな拍子記号の中で、リズムの変化が表されていますので、音符形式、強弱表現等を確認します。
5	リズムトレーニング(その1) 8分音符を使った、色々なリズムの形状を覚えます。実際に8分音符や休符が混じったものをトレーニングします。
6	リズムトレーニング(その2) 8分音符を中心としたシンコペーションを含むリズムを練習します。
7	音程のレッスン(その1) 五線紙に表現された音程を実際にギターやピアノで弾いて、その音の隔たりが持つ「音程」のイメージを体感していきます。
8	音程のレッスン(その2) 五線紙に表現された単音をギターやピアノで弾き、3度や5度の音程を自分の声で歌います。その響きや高さのイメージを付けていきます。
9	コード(その1)3コード&ダイアトニックコード 3コード(例:C、F、G7)や、起承転結となるI-IV-V-Iの流れをハーモニーとして理解します。そして、調性からの成り立ちとしてダイアトニックコードを説明していきます。
10	コード(その3)ダイアトニックコードの連鎖 調性内に位置する単純なメロディーにいろんなコード付けを考えてみます。これは、与えられたコードを繋ぐことによる楽曲のハーモニーが動いていることを理解してもらいます。
11	コード(その4)特殊なコード ブルースコードといわれるIV7やトニック7thが持つ独特な響きを理解してもらいます。
12	スケール(その1)ペンタトニックスケール 機能的な動きを直接与える音を使用せずに配列させることができるペンタトニックスケールを学びます。ダイアトニックペンタトニック
13	スケール(その2)ペンタトニックスケール 配列上に既にブルース的イメージの音を含む(マイナー)ペンタトニックスケールを理解します。
14	前期試験 第1週～第13週の内容から出題
15	答案用紙返却と解説

授業の方法	
講義 演習・実験・実技・実習	

授業概要	
音楽の基礎理論と譜面の読み方・書き方を学ぶ事により総合的な音楽知識を習得する授業です。また、音感、リズム感などのミュージシャンとして必須の能力を身につけていきます。また音楽の理論を理解する為の下準備としてコード楽器を弾く事を進行させつつ、基本的な理論を指導する。<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	

後期	
到達目標	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●テンションコードの理解。</li> <li>●コードの転調。</li> <li>●聞き取る能力の習得。</li> </ul>	

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	音程(その1)ソルフェージュ ボーカリストとして、ハモる部分でも大切なものです。最初は3度、5度を中心に聴き取りをしていきます。
2	音程(その2)ソルフェージュ 2週目は、他の音程の聴き取り練習も行います。
3	コード(その5)度数でアナライズ 例題曲Aのコード進行に対して度数(ディグリー)を記述できるように学んでいきます。
4	コード(その6)度数でアナライズ 例題曲Bのコード進行を原曲Keyとして、そのKeyの度数(ディグリー)とダイアトニックコードを理解します。
5	リズムトレーニング(その3) 16分音符の符割を使用したリズムを学んでいきます。
6	リズムトレーニング(その4) 16分音符に休符や簡単なシンコペーションを入れて込んで練習します。
7	コード(その6)転調 度数表現のコード進行を、自分が決めたKeyでのコード進行に書き直す作業を行う。また、メロディラインの移調も行ってみる。
8	コード(その7)tension コード進行に出てくる9度以上のテンションノートについての意味と響きを体感する。今後の参考となるような内容まで。
9	リズムトレーニング(その5) 3/4拍子や3連(12ビート)に関するリズムのトレーニング
10	リズムトレーニング(その6) 少し跳ねるビートに関する知識習得や練習を行う。2拍3連、5連(奇数拍)に関するリズムの取り方。
11	フレーズの聞き取りと採譜(その1) 実際の楽曲の一部を聞き取り、五線紙上に書いてみる。※コピー作業の一部
12	フレーズの聞き取りと採譜(その2) 実際の楽曲の一部を聞き取り、五線紙上に書いてみる。※コピー作業の一部
13	テストの出題範囲の打ち出しと復習 音程の響き、リズム譜の読み方、ディグリーによるコード表現または、自分が使用するKeyへの流用方法等を再度確認する。
14	後期試験 後期第1週～第13週の内容を中心に出题
15	答案用紙返却と解説

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	ボーカル専攻
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。		
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	ボーカル専攻
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。		

前期	
到達目標	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●会場の種類と把握</li> <li>●ステージの構造・名称の理解</li> <li>●専門用語の理解</li> <li>●コンサート・ライブの流れの理解</li> <li>●モニタリング知識の理解</li> </ul>	
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	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、セッティスト、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ティ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、パイオグラフィ、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	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●アナログ機器に関する基礎知識の習得</li> <li>●レコーディングに関する知識を習得</li> <li>●デジタル機器に関する基礎知識の習得</li> <li>●CD制作、流通、プロモーションに関する基礎知識習得</li> </ul>	
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	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和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
イベント制作		32
学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ボーカル専攻
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	ボーカル専攻
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	
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・ <b>その他</b>	

授業計画		実施内容
授業項目		
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		

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・ <b>実習</b>	
授業概要	
演奏系、技術系、総合学科の学生たちが日常学んでいる内容を業界関係者の協力や外部施設利用を含んだかたちで発表していきます。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	

後期	
到達目標	
学内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・ <b>その他</b>	

授業計画		実施内容
授業項目		
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
歌唱技術		240
学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ボーカル専攻
担当講師(プロフィール)		
薄田 麻子 小、中、高での音楽教育から大手プロダクションでの豊富な指導経験をもとに確かな技術を教授する。		
前期		
到達目標		
歌唱技術の向上 概要、及び指導内容に準ずる理解力と実践力の達成		
評価方法		
筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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&自己紹介	これから一緒に勉強していく仲間にも、判ってもらえる自己紹介をします。ステージに立つものとして、「人前で話すという行為」はとても大切なポイントです。
2	個々の選択曲プレゼン	カラオケデータの扱いも兼ねて、自分の歌い方がわかる選曲をします。※毎回、トレーニング・発声・課題曲は、授業で行います。
3	発声理論① メンテナンスとウォームアップ	声帯等の構造と発声のメカニズムを学び、胸式呼吸と腹式呼吸の違いも理解していきます。その後、ウォームアップの方法論を説明、実際に行ってみる。歌うための体幹を強化、ストレッチを理解していきます。
4	楽器(弾き語り)	自分が歌うために自分の伴奏をします。そのために、ギターもしくは、ピアノを勉強、安定してコード進行を弾けるようになります。
5	課題曲	●邦楽ストレート8ビートMajorを基準に選曲をします。
6	リズムについて①	8/16ビートのリズムを理解するため、両手で膝を叩いてリズムを出していきます。左右がズレないよう工夫をします。
7	譜面について	実際のCメロ譜を見ながら、楽曲を追いかけしていきます。逆に自分の課題曲を「ハコ譜」に戻してみます。
8	課題曲チェック	●邦楽16ビートを基準に選曲をします。
9	発声理論②	「身体が楽器」というボーカリスト。発声時の基本的な姿勢の確認をしながら姿勢の矯正等を行います。より声の出やすいポジションを意識しましょう。
10	楽器(弾き語り)	自分の伴奏ができるように、ギター、ピアノを勉強します。安定してコード進行を弾けるようにしましょう。
11	音感トレーニング	音感のトレーニングのための音程差を理解するためのエチュードを行います。
12	課題曲分析	選んだ課題曲の分析を行います。自分の知っている知識で、曲構成・歌詞・コード進行・メロディ等の理解度を確認するための分析を発表します。
13	課題曲チェック	【リハーサル】時間をかけて、各自の前期課題曲のうち、2曲を10分ステージとしてMCを入れて発表します。
14	前期試験	【本番】
15	FOLLOW	前期の状況を確認して後期に対しての課題を申し渡します。

授業の方法		
講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・実習		
授業概要		
歌唱技術を基礎から習得する内容です。正確な音程やリズム感を身につけ、様々な音楽スタイルの理解やニーズに対応できる歌唱表現技術を習得していきます。 ＜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		
歌唱技術の向上 概要、及び指導内容に準ずる理解力と実践力の達成		
評価方法		
筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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	後期ガイダンス&自己紹介	再度、入学時と同じように自己紹介を行います。ボーカリストにとってMCは、絶対的に必要な内容となりますので、自分の強みのパターンを作っていきます。
2	オーディション対策	オーディションに対する対策を考えていきます。個人のキャラクターを優先してステージを作りたいと考えています。
3	プロフィール作成	この部分は、人生を左右する部分にもなります。写真撮影、プロフィール、テキスト等を含めて、自己の印象値をUPできることを考えていきます。※学校が作成する部分もあります。
4	課題曲	●邦楽J=180~200程度の8ビート曲を基準に選曲をします。
5	楽器(弾き語り)	自分が唄うために自分の伴奏をします。そのために、ギターもしくは、ピアノを勉強、安定してコード進行を弾けるようになります。
6	オリジナル曲	指定するコード進行を弾きながら、歌詞無しで歌を唄います。ハミングレベルですが、ハーブ等を使用しても結構です。
7	ピッチ・リズム	高さが合っているピッチ、基準ピッチまでの早さやベンド、ビブラートの基準位置等を理論的に理解します。リズムの感じ方のタイプを説明します。
8	発声理論③	「マイク」に乗る／乗らない、声の大きさや圧力等、アマチュアとプロの違いをしっかりと理解しましょう。
9	課題曲	●ゆっくりとしたテンポの邦楽Minor曲(バラード)を選曲をします。これは、自分が伴奏できるレベルのものを選んでください。
10	リズムについて②	リズムを声に出して、しっかり出す訓練をします。出音がハッキリできるよう何度も練習をします。
11	楽器(弾き語り)&MC	弾き語り曲
12	指定曲	●邦楽アカベラ課題曲 ※KEYは、自分で選択してください。
13	課題曲	●アタック音もしくはシャウト音がある曲を選曲してください。
14	後期試験	【本番】時間をかけて各自課題曲と指定曲の2曲を10分のステージとしてMCを入れて発表します。今回は、1曲が弾き語り曲となります。
15	FOLLOW	総括として、個人の課題をそれぞれに話しますので、2年次は、そのポイントを克服できるように頑張ります。

授業科目		授業時数
アンサンブル		120

学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ボーカル専攻

担当講師(プロフィール)	
林 幸司 ギターリスト、バンドプロデューサーとしての豊富なバックバンド経験を生かし、ボーカリストにアンサンブルのポイントを理解させていきます。	

前期	
到達目標	
概要、及び指導内容に準ずる理解力と実践力の達成	

評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ <b>その他</b>	

授業計画		授業項目	実施内容
1		ガイダンス、バンド編成の各楽器の特性の解説、課題曲アンサンブル指導についての心構え	・教室設備について解説 ・楽譜作成について ・バンド編成の各楽器の特性の解説
2		課題曲アンサンブル指導	メジャーキー / 8ビート ミディアム 課題曲A 最初の楽曲は、無理なく音程を意識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。
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 ハーモニーの流れが判りやすく、演奏できる楽曲です。ボーカリストとして、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 一部16ビートを感じさせるフレーズ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 生演奏をバックに歌うことにも慣れ、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 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なく、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ます。
14			
15			

授業の方法	
講義・演習・実験・実技 <b>実習</b>	
授業概要	
アンサンブルを通じて、バンドサウンドにおけるリズム、ハーモニー、メロディーなどのアレンジを体得します。また、ステージ上でのルール、マナー、音響・照明・進行に至るまでの知識を理解していきます。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞	
使用教材:	

後期	
到達目標	
概要、及び指導内容に準ずる理解力と実践力の達成	

評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ <b>その他</b>	

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 ハーモニー進行が、よりスムーズなイメージになり、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、ボーカリストとしての声の「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 ロッカバラード3連の楽曲が選択されています。シャッフルビート、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 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 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 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タンパ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広がる。
14			
15			

授業科目		授業時数
コーラス		60
学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ボーカル専攻
担当講師(プロフィール)		
深見 かよ バックコーラスなどの自身の活動、大手プロダクションでの豊富な指導経験をもとにハーモニーの構築や重要性を伝えていく。		

前期	
到達目標	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●バックコーラス、メロディーに付帯するコーラス等様々なスタイルのコーラスの歌唱</li> <li>●楽譜、コードネームを読み取る事を通して各コードやサウンドを理解、会得する</li> <li>●様々なスタイルの楽曲を通して、ハーモニー、コーラススタイルの習得</li> </ul>	

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 年間の授業の流れ、課題曲となる楽曲の紹介。プログラムを始める前の発声について
2	レベルチェック 各自のレベルチェック、今後の方向性、セールスポイント、ウィークポイントの確認、目標の設定をディスカッションしていきます。
3	レベルチェック 各自のレベルチェック、今後の方向性、セールスポイント、ウィークポイントの確認、目標の設定をディスカッションしていきます。
4	コーラスとは バックコーラス、合唱、ゴスペル、アカペラ、音源を聞きながら解説していきます。
5	和音の解説 3度、5度のハーモニーをとっていきます。それにあたっての、ポイントやコツ、注意する点などを解説していきます。
6	和音の解説 3度、5度のハーモニーをとっていきます。それにあたっての、ポイントやコツ、注意する点などを解説していきます。
7	2声合唱(課題曲①) 2声合唱を行う楽曲についてのガイダンスを行い、そしてパート決めもしていきます。
8	2声合唱(課題曲①) 課題曲のチェックを行っていきます。また、それに対する歌唱指導も合わせて行っていきます。
9	2声合唱(課題曲①) 課題曲のチェックを行っていきます。また、それに対する歌唱指導も合わせて行っていきます。
10	課題曲② 課題曲の楽曲についてのガイダンスを行い、それぞれのパートを決めて練習をしていきます。
11	課題曲② 課題曲のチェックを行っていきます。また、それに対する歌唱指導も合わせて行っていきます。
12	課題曲② 課題曲のチェックを行っていきます。また、それに対する歌唱指導も合わせて行っていきます。
13	プレテスト テストの前段階として、テスト内容と同等のものを使いプレテストを行います。
14	テスト
15	まとめ 前期のまとめとして、前期で学んだ内容の復習をし、またそれについての補足を行っていきます。

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
コーラスワークによるハーモニーの習得の授業です。ハーモニーの構築や重要性を体感、バックコーラスから合唱まで幅広いスタイルについて学びます。 ＜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	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●バックコーラス、メロディーに付帯するコーラス等様々なスタイルのコーラスの歌唱</li> <li>●楽譜、コードネームを読み取る事を通して各コードやサウンドを理解、会得する</li> <li>●様々なスタイルの楽曲を通して、ハーモニー、コーラススタイルの習得</li> </ul>	

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③ 課題曲を決め、それについての楽曲ガイダンスを行います。そして、ソロパートやハーモニーパートをそれぞれ決めていきます。
2	課題曲③ 課題曲のソロパートについて、個々に指導を行い、注意すべきポイントなどを明確にしていきます。
3	課題曲③ 課題曲のソロパートについて、個々に指導を行い、注意すべきポイントなどを明確にしていきます。
4	課題曲③ 課題曲のソロパートについて、個々に指導を行い、注意すべきポイントなどを明確にしていきます。
5	課題曲③ 課題曲のハーモニーについて、音の構成などのガイダンスを行い、実際に練習をしていきます。
6	課題曲③ 課題曲のハーモニーについて、パートごとに気を付けるべき点などを明確にしていきます。
7	課題曲③ 課題曲のハーモニーについて、パートごとに気を付けるべき点などを明確にしていきます。
8	課題曲③ 課題曲のクワイヤーパートについてのそれぞれのパートの役割についてのガイダンスを行います。
9	課題曲③ 課題曲のクワイヤーパートについて、各パートの注意すべき点などの指導を行います。
10	課題曲③ 課題曲のクワイヤーパートについて、各パートの注意すべき点などの指導を行います。
11	課題曲③ 課題曲のクワイヤーパートのチェックを行い、パートそれぞれの課題を洗い出します。
12	課題曲③ 課題曲の全体のチェックを行い、ソロ、ハーモニー、クワイヤーのパートのバランスを整えていきます。
13	プレテスト テストの前段階として、テスト内容と同等のものを使いプレテストを行います。
14	テスト
15	まとめ 年間のまとめとして、年間を通して学んだ内容の復習をし、またそれについての補足を行っていきます。

授業科目		授業時数
フィジカルコントロール		60
学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ボーカル専攻
担当講師(プロフィール)		
田頭 沙希 幼少期からの豊富な芸能、舞台経験を活かした技術やセルフトレーニングの方法、様々なパフォーマンスを指導する。		

前期	
到達目標	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●体幹強化・フィジカル向上・リズム体感力強化</li> <li>●基本エクササイズ・ストレッチ・筋肉トレーニング・アップダウン等リズム取り・アイソレーションを使ったボディコントロール</li> <li>●ステージング、パフォーマンス</li> </ul>	
評価方法	
筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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	自己紹介を行い、導入として、簡単なストレッチ、インナーマッスルトレーニング説明などを行います。	
2	ストレッチ1	上半身集中の筋トレを行います。特に腹筋、背筋を曲に合わせてトレーニングをしていきます。	
3	ストレッチ2	下半身集中の筋トレを行います。腕立て伏せ3パターンをレクチャーしそれぞれに鍛えられる部位を説明していきます。	
4	ストレッチ3	全身の筋トレを行っていきます。また前回レクチャーした腕立て伏せをそれぞれのパターン実践していきます。	
5	アイソレーション1	頭や首を中心としたアイソレーションを解説し行っていきます。また、体幹トレーニングを行っていき、その際の注意点を細かく解説していきます。	
6	アイソレーション2	胸、肩を中心としたアイソレーションを解説し行っていきます。また、体幹トレーニングを行っていき、その際の注意点を細かく解説していきます。	
7	アイソレーション3	お腹、腰を中心としたアイソレーションを解説し行っていきます。また、体幹トレーニングを行っていき、その際の注意点を細かく解説していきます。	
8	リズムトレーニング1	ダウン&アップリズムの基本をレクチャーしていきダウンを中心としたリズムのトレーニングを行っていきます。	
9	リズムトレーニング2	ダウン&アップリズムの基本をレクチャーしていきアップを中心としたリズムのトレーニングを行っていきます。	
10	ステップ	曲に合わせてダウン&アップのステップをレクチャーしていき、その際の注意点を解説していきます。	
11	課題曲発表	グループごとに課題曲に合わせて、振りを発表し、それに対する、アドバイスや、課題を指摘し解説していきます。	
12	表現力	課題曲を使用し、これまで学んだアイソレーションやステップを組み込んで振付を行っていきます。	
13	表現力	課題曲を使用し、これまで学んだアイソレーションやステップを組み込んで振付を行っていきます。	
14	表現力 実技試験	自由曲を使用し、これまで学んだアイソレーションやステップを組み込んで振付を行っていきます。	
15	総合、発表	これまで学んだことを発表していき、今後の課題点や注意点を指摘し、解説を行います。	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・ <b>実習</b>	
授業概要	
ボークリストにおける体幹強化と柔軟性を中心に指導。発声時における声帯と身体のコントロール、ステージで必要となる様々なパフォーマンスを学びます。 ＜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	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●体幹強化・フィジカル向上・リズム体感力強化</li> <li>●基本エクササイズ・ストレッチ・筋肉トレーニング・アップダウン等リズム取り・アイソレーションを使ったボディコントロール</li> <li>●ステージング、パフォーマンス</li> </ul>	
評価方法	
筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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	前期で行った、ストレッチ、トレーニング、アイソレーション、ステップを復習していき、また後期で行う内容についてのガイダンスも行います。	
2	個人曲パフォーマンスチェック	導入部分で、ストレッチトレーニングを行い、その後個人の自由曲に対する、パフォーマンスのチェックを行っていきます。	
3	個人曲パフォーマンスチェック	導入部分で、ストレッチトレーニングを行い、その後個人の自由曲に対する、パフォーマンスのチェックを行っていきます。	
4	個人曲パフォーマンスチェック	導入部分で、ストレッチトレーニングを行い、その後個人の自由曲に対する、パフォーマンスのチェックを行っていきます。	
5	個人曲パフォーマンスチェック	導入部分で、ストレッチトレーニングを行い、その後個人の自由曲に対する、パフォーマンスのチェックを行っていきます。	
6	個人曲パフォーマンスチェック	導入部分で、ストレッチトレーニングを行い、その後個人の自由曲に対する、パフォーマンスのチェックを行っていきます。	
7	課題曲	課題曲を使用し、今まで行ってきた内容を振り返り、特に手の動きに重点を置いた指導を行います。また、体幹がぶれないよう指導も行います。	
8	課題曲	課題曲を使用し、今まで行ってきた内容を振り返り、特に足の動きに重点を置いた指導を行います。また、体幹がぶれないよう指導も行います。	
9	課題曲	課題曲を使用し、今まで行ってきた内容を振り返り、特に表現力に重点を置いた指導を行います。また、体幹がぶれないよう指導も行います。	
10	課題曲	課題曲を使用し、今まで行ってきた内容を振り返り、振付全体の指導を行います。また、体幹がぶれないよう注意していきます。	
11	課題曲発表	4週にわたって行ってきた、課題曲についてグループごとの発表を行い、それぞれの課題を洗い出していきます。	
12	総合トレーニング1、自由曲	これまで行ったトレーニングの振り返りを行います。また、自由曲を選びそれに対するの振付、指導を行っていきます。	
13	総合トレーニング2、自由曲	これまで行ったトレーニングの振り返りを行います。また、自由曲を選びそれに対するの振付、指導を行っていきます。	
14	総合トレーニング3、自由曲 実技試験	これまで行ったトレーニングの振り返りを行います。また、自由曲を選びそれに対するの振付、指導を行っていきます。	
15	一年まとめ、トレーニング、 総評	1年行ってきた内容について、重要な点をまとめ振り返りを行っていきます。	

授業科目		授業時数
ソングライティング		60
学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ボーカル専攻
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、座学の上に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	
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き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・パソコンのスペックについて	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。また、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。	
9	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。	
10	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。	
11	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	
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②	
13	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。	
14	前期試験	第1週～12週の内容から課題作成	
15	前期試験返却及びまとめ	まとめ	

授業の方法	
講義 (演習) 実験・実技・実習	
授業概要	
様々なジャンルの楽曲のコード理論、進行、メロディ及び歌詞の構成などを分析、研究、理解し、オリジナル楽曲の作成に対する様々なアプローチを学び、完成させていきます。 ＜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	
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していきます。	
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います。	
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います。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
音楽業界概論		60
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ボーカル専攻
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。		
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年のボーカル専攻カリキュラムについて	
2	オーディション・コンテスト	
3	ライブブッキングについて	
4	バンドの仕組み	
5	ボーカルとしての職業	
6	デビュー①[プロフィール編]	
7	デビュー②[コミュニケーション能力編]	
8	メジャーとインディーズ	
9	CD制作の仕組み①	
10	CD制作の仕組み②	
11	音楽配信の仕組み	
12	いろいろな収益構造	
13	アーティストに関わる契約	
14	前期試験	
15	テスト返却と解説	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
音楽業界の歴史的背景や成り立ち、そして、業種の仕組みやその関連業種等についても学びます。著作権、流行、ソーシャルメディアへの対応も含め業界への指向を深めていく内容です。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞	
使用教材:	
後期	
到達目標	
権利と収益の知識を得る/創作活動について自身の考えを持つ	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	著作権②
2	著作権③
3	アーティストの収入
4	音楽ビジネス全般についてのお金の流れと収益構造
5	海外の音楽業界事情①
6	海外の音楽業界事情②
7	作曲
8	作詞
9	アレンジメント
10	オリジナリティ
11	プレゼンテーション1週目
12	プレゼンテーション2週目
13	これからの音楽業界
14	後期試験
15	テスト返却と解説

授業科目		授業時数
音楽史		60

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ボーカル専攻

**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。

**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		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広がっています。
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す。また、現在の若者がこのメジャーとインディーズという言葉はどう受け止めているのかを検証します。
7	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。
8	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す。
9	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。
10	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、大きく広がっています。
11	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」という人間の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。
12	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的に感じられるものを研究します。
13	前期試験対策	1～13の内容を復習します。
14	前期試験	
15	前期まとめ	試験返却/前期の復習及びまとめ

**授業の方法**  
 講義・演習・実験・実技・実習

**授業概要**  
 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**

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		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		商品売上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となります。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す。
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権隣接権(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		60

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ボーカル専攻

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。	

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、元々の色々な楽器を知る。また、様々な考え方があがるが、DTM(打ち込み)というものを考える機会を作る。
2	デジタル② オーディオインターフェイスについて学び、MIDIインターフェイスの傾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ブ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 スチール弦を使用しているアコースティックギターは、ガットギターに比べると硬質なイメージの音になります。バンドアンサンブル等でも有効なリズムが出せます。
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。本当にいろいろ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

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(ネック、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つながりました。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ティック / 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、ピアナカ。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	ボーカル専攻
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おう。	
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	ボーカル専攻
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	
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		実施内容
授業項目		
1	レコーディング実習 (8)	レコーディング工程となるリズム録り、オーバーダブ、Vo録り等のテイクを重ねながら、技術サイドの思考も理解していく。また、最終的なTDの工程も学ぶ。あくまでも演奏者の立場で、知識を深めていく授業。
2	ステージ実習 (4)	学内ホールを使用した前期演奏アンサンブルの発表授業。16週で学んだ中からの選曲、または特別指定曲等を盛り込んで行われるステージ演奏。
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業の方法	
(講義)・(演習)・(実験)・(実技)・(実習)	
授業概要	
演奏系、技術系、総合学科の学生たちが日常学んでいる内容を業界関係者の協力や外部施設利用を含んだかたちで発表していきます。<実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	

後期	
到達目標	
学内外での実習内容を消化しながら、他の学科との仕事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		実施内容
授業項目		
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、その一体感の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
歌唱技術		240

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ボーカル専攻

担当講師(プロフィール)
薄田 麻子 小、中、高での音楽教育から大手プロダクションでの豊富な指導経験をもとに確かな技術を教授する。

前期
到達目標
歌唱技術の向上 概要、及び指導内容に準ずる理解力と実践力の達成

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	フィジカル&指定曲 体幹トレーニング/ストレッチを個々の課題として行う。 ※ミディアムテンポの洋楽3曲、自分が演奏できそうな1曲を選択。
2	選択曲プレゼン&MC カラオケデータから自分らしいと感じる歌い方ができる選曲をします。個性を感じさせてくれるものが、芽生えてくれることを期待します。
3	発声理論④ 積み上げてきた「発声」に対して、よりレベルをUPした内容を混ぜていきます。
4	楽器(弾き語り) 指定するコード進行を弾きながら、歌詞無しの歌を唄います。ハミングレベルですが、ハーブ等を使用しても結構です。思いつきで歌詞を入れても構いません。少しでも譜面に残しましょう。
5	オリジナル曲 先週の内容を、発表します。簡単なものでも歌詞があれば、より判りやすいものになると思います。
6	課題曲 1970～1990年代の名曲とされる洋楽を1曲選曲してください。 ※1、2年演奏アンサンブルで採用している曲を推奨してください。
7	歌唱スタイル 沢山のボーカリストの中で、学生に良い影響を与えられると感じるボーカリストを紹介する。できれば、学生の雰囲気と似ている、参考になると思われるアーティストが良い。
8	歌唱チェック 現状で、それぞれの歌い方をチェックして、留意点を伝えていきます。良い内容は伸ばす、悪い癖は、これ以上にならない工夫を心がけます。
9	課題曲チェック 1970～1990年代の名曲とされる洋楽を1曲選曲の審査をしていきます。結果的に良いボーカリストは、経験のために演奏系アンサンブルの方へ推薦する可能性があります。
10	発声理論⑤ 音感トレーニング ファルセット、ミドルボイス等、声帯のコントロールを学びます。また、音程差を理解するためのエチュードを充分に行っていきます。
11	楽器(弾き語り) ミディアムテンポの洋楽3曲、自分が演奏できそうな1曲を選択して 実際に演奏することを具体化していきます。
12	課題曲分析 選んだ課題曲の分析を行います。曲構成・歌詞・コード進行・メロディ等の理解度を確認するための分析を発表します。
13	課題曲チェック 【リハーサル】時間をかけて、各自の前期課題曲のうち、2曲を10分ステージとしてMCを入れて発表します。
14	前期試験 【本番】
15	FOLLOW 前期の状況を確認して後期に対しての課題を申し渡します。

授業の方法
講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・実習

授業概要
歌唱技術を基礎から習得する内容です。正確な音程やリズム感を身につけ、様々な音楽スタイルの理解やニーズに対応できる歌唱表現技術を習得していきます。 ＜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
歌唱技術の向上 概要、及び指導内容に準ずる理解力と実践力の達成

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	ユニット練習① クラスのメンバーでユニットを組み、自由曲1曲を必ず、自分たちの演奏でハモリを入れて披露します。
2	ユニット練習② 練習
3	ユニット【本番】 自由曲1曲ですが、即席ユニットで、発表します。
4	課題曲 3連、12ビートの曲を基準に選曲します。
5	楽器(弾き語り) 自分が唄うために自分の伴奏をします。そのために、ギターもしくは、ピアノを勉強、安定してコード進行を弾けるようになります。
6	オリジナル曲 オリジナル曲を創るようになっています。メロ先行、ハコ譜コード先行、歌詞先行、打ち込み先行等、どのようなかたちでも結構ですので「オリジナル」に拘ります。
7	ピッチ・リズム もう一度、ピッチやリズムに関しての時間をかけたチェックポイントとして授業を行います。
8	発声理論⑥ ファルセット、ミドルボイス等、声帯のコントロールをチェックしていきます。
9	課題曲 4ビートやブルース、ラテン、ボサノバ等のリズムを持つ楽曲を選曲します。
10	オリジナル曲 何かのかたちで「譜面」を用意します。担当講師が伴奏してくれるので一旦、唄ってみましょう。
11	楽器(弾き語り) 自分が唄うために自分の伴奏をします。そのために、ギターもしくは、ピアノを勉強、安定してコード進行を弾けるようになります。
12	指定曲 アカペラ課題曲 今回は、同級生とハモリます。
13	課題曲 自由選択 後期試験で歌う曲をカラオケでプレゼンしてください。
14	後期試験 【本番】自由曲とオリジナル曲の2曲を10分のステージとしてMCを入れて発表します。できれば、オリジナル曲は、弾き語りであれば良いと考えます。
15	FOLLOW 総括として、個人のポイントを話していきます。今後においても努力できるようにしてほしいです。

授業科目		授業時数
アンサンブル		120
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ボーカル専攻
担当講師(プロフィール)		
大野 正人 プロミュージシャンとして長年活動している経験からボーカル学生と4リズムパートの合奏精度を高めていく方法を教えてくれる。		
前期		
到達目標		
他パートの演奏の把握 アレンジへの対応 楽曲に合った音量、音色の表現 アイコンタクトの実施		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト(その他)		

授業計画		授業項目	実施内容
1	2	3	■課題曲アンサンブル指導 フ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フリティッシュハードロックとウエストコーストロックの代表的な曲を取り上げます。1年次に習得した技術でしっかり演奏できる内容になっています。
4	5	6	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 I M7-VIm7-II m7-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。
7	8	9	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。
10	11	12	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。
13	14	15	課題曲アンサンブル指導 1曲の中に色々な場面が展開される曲 課題曲O-①② 各リハーサルマークごとに曲のイメージがめまぐるしく変化して組曲のような展開を持つ曲を演奏してみよう。ビートもストレート、バウンスと入替部分があります。3~4曲分のネタを持っていますが、惜しげも無く上手くまとられています。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。 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。

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、マネー、音響・照明・進行に至るまでの知識を理解していきます。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	
後期	
到達目標	
他パートの演奏の把握 アレンジへの対応 楽曲に合った音量、音色の表現 アイコンタクトの実施	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト(その他)	

授業計画		授業項目	実施内容
1	2	3	課題曲アンサンブル指導 AOR楽曲と歌伴奏 課題曲P-①② 今までの楽曲とは少し違うAORの名曲に挑戦します。ブルース形式を使っていますが、多様な楽曲に仕上がっているという事実も紹介します。そして、ブルースっぽいですが、ブルース形式に基づく進行では無い3連ロックバラードもやってみましょう。
4	5	6	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 ギターのカットングで始まる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、 $\text{♩} = 136$ 程度の16ビートが途中で4ビートに変わります。その同じ表示テンポで違うジャンルのビートを感じてもらえるようにしました。
7	8	9	課題曲アンサンブル指導 2ビート系とエッジの立った16ビート 課題曲R-①② 2/2ラテン的な要素を持つ楽曲を練習します。今までにない全楽器ユニゾンもあり、フレーズも少し馴染みがないものになります。2曲目は、指弾きファンクベースのフレーズが先行していくエッジの立った名曲を練習します。同じ16分音符の音価があるのにも関わらず、表現の違いを体感してもらえようようにします。
10	11	12	課題曲アンサンブル指導 16ビートジャズ(バウンス)でタイプの違う2曲 課題曲S-①② ドラムの16ビートジャズ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ビートジャズのリフのユニゾン曲です。バシッと合わなくても何かカッコいいお祭りのような要素を持つ曲。アンサンブル楽器の音色が全く違うのですが、同じ雰囲気のリフを使用しています。
12	13	14	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。
15	15	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
コーラス		60
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ボーカル専攻
担当講師(プロフィール)		
<p>深見 かよ バックコーラスなどの自身の活動、大手プロダクションでの豊富な指導経験をもとにハーモニーの構築や重要性を伝えていく。</p>		

前期	
到達目標	
<p>バックコーラス、メロディーに付帯するコーラス等様々なスタイルのコーラスの歌唱楽譜、コードネームを読み取る事を通して各コードやサウンドを理解、会得する様々なスタイルの楽曲を通して、ハーモニー、コーラススタイルの習得</p>	
評価方法	
<p>筆記試験・<b>実技試験</b>・実習評価・課題評価・小テスト・その他</p>	

授業計画		授業項目	実施内容
1	ガイダンス①	課題曲の楽曲ガイダンス 複数人のソロパートとコーラ部分で構成された楽曲の進行を確認。半期をかけてレパートリーとしての完成を目指す	
2	ガイダンス②	コーラスパートのガイダンス	
3	ガイダンス③	ソロパート、ハーモニーパートのガイダンス	
4	パート分け	各自の歌唱部分とコーラスパートの担当分け	
5	コーラス①	コーラスパート指導① 音程、リズム、声量をチェックしながら演習	
6	コーラス②	コーラスパート指導② 音程、リズム、声量をチェックしながら演習	
7	コーラス③	コーラスパート指導③ 音程、リズム、声量をチェックしながら演習	
8	ソロ&ハーモニー①	ソロパート、ハーモニーパート指導① 音程、リズム、声量をチェックしながら演習	
9	ソロ&ハーモニー②	ソロパート、ハーモニーパート指導② 音程、リズム、声量をチェックしながら演習	
10	全体チェック①	1曲を通してリハーサル。それぞれの課題となる部分をクリアし完成度を高める。	
11	全体チェック②	リハーサル2週目	
12	全体チェック③	リハーサル3週目。最終のチェック。	
13	試験対策	楽曲における自分の役割が出来ているかを確認	
14	試験	各自の完成度、および全体の完成度	
15	まとめ	半期を振り返り、それぞれの課題ポイントを確認します	

授業の方法	
<p>講義・演習・実験・<b>実技</b>・実習</p>	
授業概要	
<p>コーラスワークによるハーモニーの習得の授業です。ハーモニーの構築や重要性を体感、バックコーラスから合唱まで幅広いスタイルについて学びます。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞</p>	
使用教材:	

後期	
到達目標	
<p>バックコーラス、メロディーに付帯するコーラス等様々なスタイルのコーラスの歌唱楽譜、コードネームを読み取る事を通して各コードやサウンドを理解、会得する様々なスタイルの楽曲を通して、ハーモニー、コーラススタイルの習得</p>	
評価方法	
<p>筆記試験・<b>実技試験</b>・実習評価・課題評価・小テスト・その他</p>	

授業計画		授業項目	実施内容
1	ガイダンス④	デュオ、トリオ、ユニット、バックコーラス形態でのワークショップ、メンバー、楽曲決め	
2	バックコーラス①	バックコーラス形態でのワークショップ①	
3	バックコーラス②	バックコーラス形態でのワークショップ②	
4	デュオ①	デュオ形態でのワークショップ①	
5	デュオ②	デュオ形態でのワークショップ②	
6	デュオ③	デュオ形態でのワークショップ③	
7	トリオ①	トリオ形態でのワークショップ①	
8	トリオ②	トリオ形態でのワークショップ②	
9	トリオ③	トリオ形態でのワークショップ③	
10	ユニット①	ユニット形態でのワークショップ①	
11	ユニット②	ユニット形態でのワークショップ②	
12	ユニット③	ユニット形態でのワークショップ③	
13	試験対策	楽曲における自分の役割が出来ているかを確認	
14	試験	各自の完成度、および全体の完成度	
15	まとめ	半期を振り返り、それぞれの課題ポイントを確認します	

授業科目		授業時数
フィジカルコントロール		60
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ボーカル専攻
担当講師(プロフィール)		
田頭 沙希 幼少期からの豊富な芸能、舞台経験を活かした技術やセルフトレーニングの方法、様々なパフォーマンスを指導する。		

前期
到達目標
体幹強化・フィジカル向上・リズム体感力
評価方法
筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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① 簡単なストレッチ、インナーマッスルトレーニング説明など
2	柔軟性と筋力① ストレッチ1(上半身集中)、筋トレ(腹筋、背筋を曲に合わせて)
3	柔軟性と筋力② ストレッチ2(下半身集中)、筋トレ、腕立て伏せ3パターン
4	柔軟性と筋力③ ストレッチ3(全身)、筋トレ、腕立て伏せ
5	体幹① アイソレーション1(頭、首集中)、体幹A
6	体幹② アイソレーション2(胸、肩集中)、体幹B
7	体幹③ アイソレーション3(お腹、腰集中)、体幹C
8	リズム感① リズムトレーニング1(down集中)、理解
9	リズム感② リズムトレーニング2(up集中)、理解
10	リズム感③ ステップ(曲に合わせて、up downなど)
11	課題曲① 表現力(課題曲)
12	課題曲② ストレッチ、トレーニング、課題曲
13	課題曲③ 課題曲発表(グループごと)
14	自由曲① 表現力(自由曲)グループごと強化
15	まとめ 総合、発表

授業の方法
講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・実習
授業概要
ボーカリストにおける体幹強化と柔軟性を中心に指導。発声時における声帯と身体のコントロール、ステージで必要となる様々なパフォーマンスを学びます。 ＜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
体幹強化・フィジカル向上・リズム体感力
評価方法
筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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② 前期復習、後期ガイダンス、ストレッチ、トレーニング
2	パフォーマンスチェック ストレッチ、トレーニング、個人曲パフォーマンスチェックA
3	パフォーマンスチェック ストレッチ、トレーニング、個人曲パフォーマンスチェックB
4	パフォーマンスチェック ストレッチ、トレーニング、個人曲パフォーマンスチェックC
5	パフォーマンスチェック ストレッチ、トレーニング、個人曲パフォーマンスチェックD
6	パフォーマンスチェック ストレッチ、トレーニング、個人曲パフォーマンスチェックE
7	課題曲④ 課題曲(今までの総合、手の動き集中)※体幹を使ってブレないように
8	課題曲⑤ 課題曲(足の動き集中)※体幹使ってブレないように
9	課題曲⑥ 課題曲(表現力集中)
10	課題曲⑦ 課題曲(全体)
11	課題曲⑧ 課題曲発表
12	自由曲② 総合トレーニング1、自由曲
13	自由曲③ 総合トレーニング2、自由曲
14	自由曲④ 総合トレーニング3、自由曲
15	まとめ 一年まとめ、トレーニング、総評

授業科目		授業時数
音楽理論Ⅱ		60
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ボーカル専攻
担当講師(プロフィール)		
大野 正人 プロミュージシャンとして長年活動している経験から単なる知識の理論だけでなく、歌唱や創作に向けた実践的な活用法を教授		
前期		
到達目標		
楽譜作成(バンドスコア、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	4声ダイアトニックコード(その1)	1年次に習得している各KEYにおけるDiatonicChordを、もう一度書き並べチェックしていきます。Vocalであれば、各譜面にあるコード進行を自分の唄うKEYに調整し直す方法も理解していきます。
2	4声ダイアトニックコード(その2)	各DiatonicChordのファンクション(機能)を理解して3コードへの代理を理解します。
3	リズムトレーニング①	目の前で叩くシンコペーションしない1小節内の16分音符の聴き取り、譜面上にも表していく。また、示された16分音符を自分自身が叩いてリズム出しも行う。
4	リズムトレーニング②	目の前で叩くシンコペーションしない2小節内の16分音符の聴き取り、譜面として表す。それを自分なりに叩いてリズム取りを行う。また、楽曲の中のいろんな楽器が演奏する音符を書き取ってみる。
5	リズムトレーニング③	目の前で叩くシンコペーションしない1~2小節の3連符の聴き取り。自分で3連符を両手を使って叩く。左右反転を繰り返すことを理解する。
6	分数コード(転回形)	コードの1stの音をベースとする元々のコード以外に、3rdや5thの音がベースに来る内容を理解する。
7	分数コード(ストラクチャー)	sus4やテンション等をトライアード等にまとめ表現する方法を勉強する。Bass音(I)の上にb VIIΔやII Δ、またはVII Δが表現される場合のサウンドカラーを知る。
8	ドミナントコードのテンション(natural)	V7上に現れるナチュラルテンションの表記とサウンドを理解します。9th、(#11)、13th
9	ドミナントコードのテンション(altered)	V7上に現れるオルタードテンションの表記とサウンドを理解します。b 9th、#9th、(b 5th)、b 13th(#5th)
10	ブルーノートについて	Major Keyにおいて、同主調マイナーに現れるb 3の音を歌で表現していく。具体的には、ブルーノートという表現になる。
11	ブルースペナトニックとメジャーペナトニック	Major Keyにおいて、マイナーのペナトニックが同軸音に重ねることができる仕組みを理解する。
12	メロディーの聴き取り	オリジナルメロディ8小節を繰り返し演奏。そのリズム譜を楽譜に書き表すようにしていく。
13	前期授業のまとめと、試験問題の出題傾向	DiatonicChord、リズム譜、コードの表し方、ブルーノートの扱いについて復習する。
14	前期試験	
15	試験問題の解答と解説	再度、前期1~12までの授業内容を確認していく。

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。前期には自分の中の音楽を具体化するための方法としてスコアライティングを学びます。 <実務経験のある教員等による授業科目>		
使用教材:		
後期		
到達目標		
音楽的感覚養成(セオリーとフィーリングの一致、相対音感の習得)		
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	リズムトレーニング(その1) 8分シンコペーション	拍を跨ぐシンコペーションを理解していく。しっかりと1.2.3.4拍を意識できるように練習、小節を跨ぐようなものも理解していく。
2	リズムトレーニング(その2) 16分シンコペーション	16分音符を中心に拍を跨ぐものを勉強していく。シンコペーションとなる符割をしっかりと口で発音できるようにしたい。
3	マイナーキーの講義(その1)	マイナーダイアトニックコードを表し、スケールの音を調整してドミナントモーションになるポイントを学ぶ。
4	マイナーキーの講義(その2)	一般に聴くことができるマイナー楽曲を聴いて貰い、ハーモニックマイナーやそのダイアトニックの成り立ちをして理解していく。
5	メロディーの聴き取り(その2)	オリジナルメロディ4小節を聞いて、そのリズム譜をしっかりと楽譜に表せるよう繰り返し行う。
6	メロディーの聴き取り(その3)	オリジナルメロディ全体を聞いて、リズムや音の高さを確認していく。自分が使用しやすい楽器を選んでCOPYするかたちを理解していく。
7	リズムの聴き取り(その4) 様々なビートで	3連系のリズムの聴き取りを行い、2拍3連等の仕組み等も勉強していく。
8	リズムの聴き取り(その5) 跳ねているビートや3/4拍子、または、変拍子(5拍子Take Five等)曲、または、一般的なビートを使用する楽曲に入っている1~2小節程度の変更される拍子記号等の例を学ぶ。	
9	リハーモナイズ(その1)	3コードの繰り返しに対して、ハミングや鼻唄レベルでメロディを自分なりに創作していく。簡単でもいいのでも、思い浮かぶものを譜面にする。
10	リハーモナイズ(その2)	1つのコードまたは、2つのコードの繰り返しでメロディを作成してみる。これも譜面に書いてみる。
11	リハーモナイズ(その3)	8小節の循環コードに対して自分なりのオリジナルメロディを作成。楽器で音程を探りながらリズムも考え、譜面にまとめてみる。
12	メロディーの聴き取り(その6)	誰でも知っている曲を、リズムを聴き取りながら、個々の楽器を使い音の高さも聴き取りながら譜面に表す。また、その曲のKeyの導き出し方を勉強します。
13	後期授業のまとめと、試験問題の出題傾向	シンコペーションが混在するリズム、マイナーキーのダイアトニックや進行、メロディの聴き取り、簡単なメロディの作曲を復習する。
14	後期試験	
15	試験問題の解答と解説	再度、後期1~12までの授業内容を確認していく。

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	ボーカル専攻
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。		

前期	
到達目標	
DAWソフト「Cubase」の応用力 打ち込みの精度 / 打ち込みの入力速度 各調整の応用力 / Cubaseの理解度(操作)	
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	ガイダンス	授業内容についての解説を行い、DAWソフトウェア、パソコンの基本概要と使用方法について学びます。	
2	Cubaseの基本操作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の基本を勉強します。	
3	Cubaseの基本操作②	トランスポートパネルのショートカット、クオンタイズ、スナップとグリッドの設定、ペロシティの操作を学びます。	
4	Cubaseの基本操作③	ミュート、ソロ、音量設定、タイミングの微調整、フラム、ラフの表現を理解していきます。	
5	Cubaseの基本操作④	ゴーストノートの表現を学びます。	
6	MIDIの打ち込み②	パーカッション等の打ち込みを行い、グルーブ感を表現したいという感性や感覚を生み出してもらえるようにします。	
7	MIDIの打ち込み③	基本的な8ビートのベースラインの打ち込みを行います。	
8	MIDIの打ち込み④	少しスムーズなライン取りをしているベースラインの打ち込みを行います。	
9	MIDIの打ち込み⑤	サイドギターの打ち込みに挑戦します。	
10	MIDIの打ち込み⑥	ギターの打ち込み表現は他の楽器に比べて難しい内容になることも理解して貰います。	
11	MIDIの打ち込み⑦	ハーモニーを堅実に捉えたキーボードの打ち込みを行い、バックグラウンドに豊さを求めます。リズムに動きがあるキーボードを打ち込みます。	
12	MIDIの打ち込み⑧	メロディパートの打ち込みとして、オリジナル楽曲のプリプロ制作を行います。	
13	MIDIの打ち込み⑨	先週に続けて、オリジナル楽曲のプリプロ制作を行い、3週で作品提出になります。	
14	試験	前期試験 作品提出	
15	試験	前期試験内容から得られる振り返りを行います。	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
様々なジャンルの楽曲のコード理論、進行、メロディ及び歌詞の構成などを分析、研究、理解し、オリジナル楽曲の作成に対する様々なアプローチを学び、完成させていきます。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	

後期	
到達目標	
DAWソフト「Cubase」の応用力 エフェクト使用のノウハウ / オーディオデータ編集についての知識 マスタリング知識 / 打ち込みの入力速度 Cubaseの理解度(操作)	
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	プリプロ制作①	前期に作成したオリジナルメロディ1を考察、次のオリジナル曲の構想を練っていきます。※オリジナル楽曲のプリプロ制作	
2	プリプロ制作②	オリジナルメロディ2を作成、オリジナル楽曲のプリプロを行います。	
3	プリプロ制作③	オリジナルメロディ2に簡単なダイアトニックコードを使いコード進行をつけていきます。 ※オリジナル楽曲のプリプロ制作	
4	ベースのニュアンス	オリジナルメロディ2に対してベースラインを付けていきます。メロディと共に動く重要な要素なので、その表現に集中しましょう。	
5	ギターのニュアンス②	続いてギターバックキング[アレンジ1]を入れていきます。	
6	ギターのニュアンス③	ギターバックキング[アレンジ2]、あればリードパートを入れていきます。	
7	キーボードのニュアンス	キーボードのニュアンスによって広がりが見えます。	
8	オーディオ①	各入力された楽器類を相互関係を考えて編集していく作業(オーディオレコーディング)を行います。	
9	オーディオ②	各楽器音色に関して音量/音色/定位等を考えて波形編集を行っていきます。	
10	オーディオ③	↓	
11	エフェクター①	オリジナルメロディ2にアレンジされて入力された各音源を使用してエフェクト設定(リバンプ)を行い、理解を深めていきます。	
12	エフェクター②	オリジナルメロディ2にアレンジされて入力された各音源を使用してエフェクト設定(ディレイ)を行い、理解を深めていきます。	
13	エフェクター③	オリジナルメロディ2にアレンジされて入力された各音源を使用してエフェクト設定(EQ)を行い、理解を深めていきます。	
14	試験	後期試験 作品提出	
15	まとめ	総括としてオリジナル音源のCD化	



# シラバス

ミュージシャン学科

ギター専攻

授業科目		授業時数
音楽業界概論		60
学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ギター専攻
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、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。		
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、出演者になっ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		
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
音楽理論		60
学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ギター専攻
担当講師(プロフィール)		
<p>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。</p>		
前期		
到達目標		
<ul style="list-style-type: none"> <li>●基礎楽典の習得</li> <li>●調性の理解 コードの基礎</li> </ul>		
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	五線線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いきます。	
3 記譜法③ 音価	色々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。まずは色々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、色々な角度から理解していきます。	
8 調性・関係調	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。また、それぞれに関係を持つことによる近親調、属・下屬調、平行調・同主調等を学習します。	
9 移調と転調	記述されているKeyからある目的があつて別の高さに移動させる「移調」、曲の進行中にある効果をj考えて別のKeyに変わる「転調」を学習します。	
10 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)	
11 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)	
12 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+、-)	
13 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。	
14 前期試験	記譜法と理論の基礎について	
15 前期の復習及びまとめ	前期内容について、各自の理解が足りない項目の把握と復習を行う。	

授業の方法	
講義 演習・実験・実技・実習	
授業概要	
<p>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＞</p>	
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	
後期	
到達目標	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●コード理論基礎の習得</li> <li>●聞き取る能力の習得</li> </ul>	
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 Δ	主要三和音を中心に、まずは3声コードをベースとして考えて進めていきます。
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、各自の理解が足りない項目の把握と復習

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	ギター専攻

**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:総合音楽史**

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	ギター専攻
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。		

前期	
到達目標	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●会場の種類と把握</li> <li>●ステージの構造・名称の理解</li> <li>●専門用語の理解</li> <li>●コンサート・ライブの流れの理解</li> <li>●モニタリング知識の理解</li> </ul>	
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	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、セッティスト、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ティ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、パイオグラフィ、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	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●アナログ機器に関する基礎知識の習得</li> <li>●レコーディングに関する知識の習得</li> <li>●デジタル機器に関する基礎知識の習得</li> <li>●CD制作、プロモーションに関する基礎知識の習得</li> </ul>	
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	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和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事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
イベント制作		32
学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ギター専攻
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	ギター専攻
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	
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・ <b>その他</b>	

授業計画		実施内容
授業項目		
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		

授業の方法	
<b>講義</b> ・演習・実験・実技・ <b>実習</b>	
授業概要	
演奏系、技術系、総合学科の学生たちが日常学んでいる内容を業界関係者の協力や外部施設利用を含んだかたちで発表していきます。<実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	

後期	
到達目標	
学内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・ <b>その他</b>	

授業計画		実施内容
授業項目		
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		240

学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ギター専攻

**担当講師(プロフィール)**  
 眞作 元総 他  
 多岐に渡る演奏活動を行い、様々な音楽ジャンルに通じている。その経験から総合的なギター実技を指導くださる。

前期
到達目標
<ul style="list-style-type: none"> <li>●指板上に対する音の把握</li> <li>●ペンタニックスケール</li> <li>●メジャースケール</li> <li>●マイナースケール</li> <li>●コードの把握</li> </ul>

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	ギターフォームとチューニング 「ギターを弾く姿勢」は立つ・座るの2種類。ピッキング・カッティング、左手のフォーム等を考慮してストラップ調整をしながら自分の弾きやすいポジションを探します。そして、色々なチューニング方法を学びます。
2	指板上の音の配置 開放弦の音の並びや基本となる「C」の位置を理解します。ギターは、同じ音の高さが複数ある弦楽器なので覚える工夫を考えていきます。★フィンガル 1.2.3.4/4.3.2.1./1.3.2.4/4.2.3.1/2.4.3.1等の順列組み合わせ
3	ピッキング オルタネイトを基準に↑↓の繰り返しを単音SLOW～UPを行います。異弦にスムーズに移れる練習。また「メトロノーム」を使用して合わせます。★Circle・Sweepの紹介
4	基本コード△とポジション Root音が最低音になるオープン、セーハポジションで理解していきます。また「カポタスト」を使いKeyの理解をしていきます。レベルに合わせてコードチェンジを行います。
5	ギターフレーズ概念 訳がわからなくても「弾ける」ギター。その手癖、指癖の理屈を少し教えます。決まり文句のようなフレーズもあるのでアンサンブル等で試みましょう。基本は「歌うこと」です。
6	Major Scale① 5弦3F「C」～2弦1F開放弦を含むもの、5弦3F「C」～3弦5F～1弦8Fまでの2オクターブ等を中心とした指使いとポジション移動を覚えます [参考資料:Berklee モダンメソッドギター]
7	読譜① 譜面に書かれている音符の読み方を学びます。ギターは2タッチなのでミス無く弾くことが非常に難しい内容になります。メロディはPentatonic/Major Scale等を使用。
8	読譜② 初見練習を行う。譜面一音の高さとリズムを知る→カウント認知→音名変換→ポジション認識→押さえる→ピッキングという工程を具体的に考えてみます。
9	装飾音 プリング・ハンマリング・トリル・チョーキング・スライド等の装飾的な音の出し方を学びます。またハーモニクス音についても学びます。(※コードトーンに向かう簡単なアプローチノート)
10	アルペジオ コードを押さえたかたちで、6～1弦、1～6弦なめらかに弾く練習。コードチェンジをしながらアルペジオを繋ぎます。右手のピッキング角度に注意します。また指弾きにも少し挑戦します。
11	エフェクト:歪み&揺れ 歪みを使ってリフやブリッチミュートを学びます。ピッキングで音の変化が最も判りやすい内容です。また、揺れる音を使ってアルペジオを弾いてみましょう。
12	アンプチューニング ギタリストのスタイルにより大幅に違ってくるアンプチューニング。アンプの種類によってサウンドは異なりますのでMasterVol、T/M/B、Reverbの基本的なものを理解します。
13	フィンガルトレーニング&カッティング クロマチックを中心にメカニカルな題材を用いてトレーニングを行います。メトロノームの速度も↑させて練習します。(同弦長3度のストレッチも含める)カッティングでは8ビートも含めた16ビートカッティングを練習します。リズム譜を読みながら音の伸ばしや明確な直切れ音(サウンド)を目指します。
14	実技試験 1～13の内容を含んだ実技試験
15	前期FOLLOW 質疑応答 ギター弦、ピック、シールド、エフェクター等についての補足事項

授業の方法
講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・実習

**授業概要**  
 演奏技術に関する基礎的な反復練習を行い、無理なく実際の演奏に応用できる技術を養います。演奏するための持久力や安定性を高め、読譜や発想にも力を付けていく内容です。  
 <実務経験のある教員等による授業科目>

**使用教材:**

後期
到達目標
<ul style="list-style-type: none"> <li>●コードに対してのスケールの応用</li> <li>●スケールを用いたアドリブソロ</li> <li>●リズムに応じたバックイング</li> <li>●単音でのピッキング</li> <li>●スムーズなコードチェンジ</li> </ul>

評価方法
筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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	Pentatonic フレーズ① マイナーペンタニックで作られているフレーズを練習します。リックフレーズ、8部音符、16部音符が混在するものを中心に練習します。
2	Pentatonic フレーズ② マイナーペンタニックで作られている3連符を意識して弾きます。3連符の中を抜いたビート感を練習する目的もあります。3連UP/DOWNするフレーズも練習します。
3	4声コードのポジション ※sus4や分数コードも説明 トライアードに7thを乗せるボイシングを色々なポジションを展開していきます。音名やコード構成音も順次理解していきます。Root音が必ずしも最低音にこないケースも出てきます。
4	Major Scale② Key=C から離れ、Key=G、FのMajor Scaleを練習します。変化記号の付く音、それが調性記号上の表現、ギター指板上の位置等も含んだかたちで理解したい。
5	読譜③ 譜面を見て、フレット上の指のかたちを創造しながら動いて行きます。多少の変化記号が入ってきます。
6	読譜④ コード表記もある12～24小節程度の一般曲の譜面を見ながら、止まらずに最後まで読めるように練習します。
7	Tension Chord ポジション 4声Chordに9thや13thの音を入れ込んだポジションを表します。その押さえ方を学び、カッティング、アルペジオ等を弾き、例題曲をもとにそのサウンドを確認します。
8	Major Scale③ 色々なKeyのMajor Scaleを考えながら弾いていきます。特に、「C」の上下となる半音ズレているKEY=B、D♭のRoot音の位置を意識します。
9	Minor Scale① Key=C の同音スケールとなるラジレミファソラのKey=Amのスケール練習をします。平行調の位置関係等の理解も含みます。
10	Pentatonic フレーズ③ マイナーペンタニックに♭5を入れて、それらの音の仕組みを理解していきます。ひとつひとつのコードタイプに関わるのではなく、調性に属する強いフレーズのフレーム要素を理解していきます。
11	ブルース形式の進行 12小節のブルースアドリブを実践する。ひとはアドリブ、ひとはコードバックイングをするというかたちで練習。Minor Bluesからのアプローチが可能性高い練習。Major Keyも導入。
12	ブルースセッション 前回の授業の続きを行う。学生には、「唄うように弾く」という課題を与えるようにします。
13	モーダルなフレーズ&コードなフレーズ スケール上行下降、順列組み合わせ的なモーダルなフレーズ、コードトーンを意識した配列のフレーズという意味を持ちながら弾くようにします。
14	実技試験 後期1～13の内容を含んだ実技試験
15	後期FOLLOW 実技試験の振り返りと質疑応答 「好きなギタリストの、どんな部分が好きなのか??」という座談会



授業科目		授業時数
アンサンブル		120

学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ギター専攻

**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。

**前期**

到達目標
<ul style="list-style-type: none"> <li>●他パートの演奏の把握</li> <li>●アレンジへの対応</li> <li>●楽曲に合った音量、音色の表現</li> <li>●アイコンタクトの実施</li> </ul>

**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
2	
3	
4	課題曲アンサンブル指導
5	
6	
7	課題曲アンサンブル指導
8	
9	
10	課題曲アンサンブル指導
11	
12	
13	課題曲アンサンブル指導
14	
15	

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、マネー、音響・照明・進行に至るまでの知識を理解していきます。  
 <実務経験のある教員等による授業科目>

**使用教材:**

**後期**

到達目標
<ul style="list-style-type: none"> <li>●他パートの演奏の把握</li> <li>●アレンジへの対応</li> <li>●楽曲に合った音量、音色の表現</li> <li>●アイコンタクトの実施</li> </ul>

**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
2	
3	
4	課題曲アンサンブル指導
5	
6	
7	課題曲アンサンブル指導
8	
9	
10	課題曲アンサンブル指導
11	
12	
13	課題曲アンサンブル指導
14	
15	

授業科目		授業時数
楽器演奏ゼミ		60
学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ギター専攻
担当講師(プロフィール)		
廣重 祐二 他 多岐に渡る音楽家としての活動経験から、アンサンブル構築に必要な感覚を学生に伝えていきます。		

前期	
到達目標	
他パートの演奏内容を把握する / アレンジへ対応できる 楽曲にあった音量・音色の表現ができる / アイコンタクトが出来る 楽曲にあったグルーブ表現	
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		実施内容
1	課題曲指導	課題曲 8Beat#01 I-VI <sup>m</sup> -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ブルな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を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、バックイ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	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。
15	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。

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
各々が演奏する楽器を通してバンドアンサンブル全体を捉える感覚を身に付けていきます。自分のプレイスタイルを構築していくための実験的ゼミナール型式をとっています。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	

後期	
到達目標	
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ブ表現	
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		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・バックイ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		60
学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ギター専攻
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	
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き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	著作権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・パソコンのスペックについて	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。また、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。	
9	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。	
10	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。	
11	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	
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②	
13	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。	
14	前期試験	第1週～12週の内容から課題作成	
15	前期試験返却及びまとめ	まとめ	

授業の方法	
講義	演習 実験・実技・実習
授業概要	
曲作りの方法としてPC音楽ソフトを使用して簡単な音楽制作・打ち込みができるように学習します。SNS等でのオリジナル楽曲や動画配信も含めたものとして考えていきます。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	

後期	
到達目標	
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していきます。	
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います。	
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います。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		60
学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ギター専攻
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		

前期
到達目標
<ul style="list-style-type: none"> <li>●テンポキープ</li> <li>●8Beatのリズム感 ●16Beatのリズム感</li> <li>●8・16系のリズムパターンとのバックキンを創作</li> </ul>
評価方法
筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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 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⑧。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。 キメ等とバックキグ①(課題曲①)
13	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。 キメ等とバックキグ②(課題曲②)
14	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) 実技試験
15	前期の復習及びまとめ	

授業の方法
講義 <b>演習</b> 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ブ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

後期
到達目標
<ul style="list-style-type: none"> <li>●テンポキープ</li> <li>●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</li> <li>●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クキンを創作</li> </ul>
評価方法
筆記試験・ <b>実技試験</b> ・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画		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。 キメ等とバックキグ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。 キメ等とバックキグ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。 キメ等とバックキグ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。 キメ等とバックキグ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クキグ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クキグ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。 実技試験
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		60
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ギター専攻
担当講師(プロフィール)		
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。		
前期		
到達目標		
音楽活動への理解を深める/音源制作とその収益ビジネスの知識を得る		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	2年のギター専攻カリキュラムについて	
2	オーディション・コンテスト	
3	ライブブッキングについて	
4	バンドの仕組み	
5	ギタリストとしての職業	
6	デビュー①[プロフィール編]	
7	デビュー②[コミュニケーション能力編]	
8	メジャーとインディーズ	
9	CD制作の仕組み①	
10	CD制作の仕組み②	
11	音楽配信の仕組み	
12	いろいろな収益構造	
13	アーティストに関わる契約	
14	前期試験	
15	テスト返却と解説	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
音楽業界の歴史的背景や成り立ち、そして、業種の仕組みやその関連業種等についても学びます。著作権、流行、ソーシャルメディアへの対応も含め業界への指向を深めていく内容です。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞	
使用教材:	
後期	
到達目標	
権利と収益の知識を得る/創作活動について自身の考えを持つ	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	著作権②
2	著作権③
3	アーティストの収入
4	音楽ビジネス全般についてのお金の流れと収益構造
5	海外の音楽業界事情①
6	海外の音楽業界事情②
7	作曲
8	作詞
9	アレンジメント
10	オリジナリティ
11	プレゼンテーション1週目
12	プレゼンテーション2週目
13	これからの音楽業界
14	後期試験
15	テスト返却と解説

授業科目		授業時数
音楽史		60
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ギター専攻
担当講師(プロフィール)		
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。		
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広がっています。	
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す。また、現在の若者がこのメジャーとインディーズという言葉はどう受け止めているのかを検証します。	
7	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。	
8	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す。	
9	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。	
10	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、大きく広がっています。	
11	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」という人間の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。	
12	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的に感じられるものを研究します。	
13	前期試験対策 1～13の内容を復習します。	
14	前期試験	
15	前期まとめ 試験返却/前期の復習及びまとめ	

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
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		
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	商品売上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となります。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す。	
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権隣接権(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		60

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ギター専攻

担当講師(プロフィール)	
綿貫 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。	

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、様々な考え方があがるが、DTM(打ち込み)というものを考える機会を作る。
2 デジタル②	オーディオインターフェイスについて学び、MIDIインターフェイスの頃からの問題点となるレイテンシーを解消するモニター方法を学ぶ。また、レコーディング現場やライブ現場での同期についての状況や対処を学びます。
3 ポピュラー楽器①	クラシックギター(ガットギター)は、柔らかいナイロン弦を使用し、指で弾くことが多いものです。クラシック、スパンニッシュ、ボサノバ等、いろんな音楽に使用されます。
4 ポピュラー楽器②	スチール弦を使用しているアコースティックギターは、ガットギターに比べると硬質なイメージの音になります。バンドアンサンブル等でも有効なリズムが出せます。
5 ポピュラー楽器③	ドラムの基本3点(HH、BD、SN)が織りなすビート感を学びます。色々な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いたします。
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(ネック、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。少し参考例を紹介いたします。
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、ピアナカ。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 後期復習	弦楽器と擦弦楽器、マイク、ピックアップ、息を使う楽器、エフェクター等についての質疑応答
14 後期試験	後期授業内容から出題
15 まとめ	試験返却 及び一年間のまとめ

授業科目		授業時数
イベント制作		32

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ギター専攻

担当講師(プロフィール)	
<b>杉山 徹</b> 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おう。	
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、最後の撤収作業まで責任を持って行う。その後、廃棄・保存・記録等の作業が次年度に関係してくるので、申し送り等の作業をしっかり行う。	
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			



授業科目		授業時数
業界研究		68
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ギター専攻
担当講師(プロフィール)		
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
目指す業界の幅広い仕事内容を知ってもらう。習得した知識や実技内容との関連も考えながら、業界との接点を感じてもらう。

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画	
授業項目	実施内容
1	レコーディング実習 (8) レコーディング工程となるリズム録り、オーバーダブ、Vo録り等のテイクを重ねながら、技術サイドの思考も理解していく。また、最終的なTDの工程も学ぶ。あくまでも演奏者の立場で、知識を深めていく授業。
2	ステージ実習 (4) 学内ホールを使用した前期演奏アンサンブルの発表授業。16週で学んだ中からの選曲、または特別指定曲等を盛り込んで行われるステージ演奏。
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業の方法
講義・演習・実験・実技・実習
授業概要
演奏系、技術系、総合学科の学生たちが日常学んでいる内容を業界関係者の協力や外部施設利用を含んだかたちで発表していきます。 <実務経験のある教員等による授業科目>
使用教材:

後期
到達目標
学内外での実習内容を消化しながら、他の学科との仕事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	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、その一体感のものを学んでもらう内容。
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業科目		授業時数
演奏技術		240
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ギター専攻
担当講師(プロフィール)		
<b>眞作 元総</b> 多岐に渡る音楽家としての活動経験から、総合的なギター演奏力を学生へ教授する。		
前期		
到達目標		
それぞれの音楽ジャンルを生かしたかたちで、自己の音表現のためにフィジカルや奏法力を鍛え、フレージング・音色・アレンジ能力等の特徴を掴めるようにする。		
評価方法		
筆記試験・ <b>実技試験</b> ・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	フィジカルトレーニング 1年間頑張った内容を含め、2年最初に改めてフィジカル的な要素の足らずや不得意を明かにして調整をしていきます。	
2	初見演奏 Chord 譜面に書かれているコードを初見で弾く練習をします。メロノームに合わせて最初はゆっくりで結構です。実際の演奏では他の楽器も演奏が続いています。間違ってもすぐに戻って弾くことを前提とします。	
3	初見演奏 Melody & Phrase 譜面に書かれているメロディやフレーズを初見で弾く練習をします。メロノームに合わせて最初はゆっくりで結構です。実際の演奏では他の楽器も演奏が続いています。間違ってもすぐに戻って弾くことを前提とします。	
4	Tension Chord 転回形と各音の位置の理解 9th、(#11)、13thの音を入れ込んだポジションを理解。Rootが最低音のケース、Rootが内声に入り込んだ転回形になるケースもある。b9、#9、b5、#5、b13等の組み合わせもあります。	
5	エフェクターに関するプレゼン 2年生になると色々なエフェクターを持っているので、みんなで、それらの紹介や特徴をプレゼン、アンプに関するチューニングの拘りも話せる範囲で発表してみます。	
6	バックギン ギターリストは一部の楽曲を除いて、自分の役割はバックギンになる。16ビートカッティング、単音カッティング、ミュート、アルペジオ、ダブルストップ、ブロックコード、オクターブ等を再認識します。	
7	フラットピッキング 中級 意外に難しい「ゆったりとしたフラットピッキング」。これは、アコギとVocalのデューオをやってみるとすぐに判る内容。アルペジオ～フラットピッキングという流れの盛り上がりや一定のテンポで練習。	
8	Pentatonicで弾くアドリブ講座① コードの流れを考えてアドリブを実践。CM7-Dm7 Dm7-Em7 FM7-Em7 ある程度できればKeyを変更。この例題は進行が変更されても感覚は同じようなPhraseを弾いていると感じてくれることを目的とします。	
9	Pentatonicで弾くアドリブ講座② コードの流れを考えてアドリブを実践。GやAのブルースは、前回とはバックグラウンドの雰囲気は全く異なるが、弾くことができる内容となります。	
10	Pentatonicで弾くアドリブ講座③ コードの流れを考えてアドリブを実践。E7やBb7の1発モノを馴染みやすい8ビート、16ビート等、いろんなビートで弾いてみる。ここでは、アドリブをする次の人に渡す方法を学んでもらう。	
11	Pentatonicで弾くアドリブ講座④ コードの流れを考えてアドリブを実践する。ペンタトニックスケールを転調するかたちで使用する例 (What's goin' on)。ここでは Gm7-Bb7m7で弾いてみます。また、CM7-A b M7というコード進行も試してみます。	
12	Available note scale ダイアトニックスケールの各コードに理論上使用できるものとして紹介されるモードスケールを弾きながら確認します。8～11の授業で行ったコード進行を今回の考え方で弾いてみます。	
13	MajorとMinorのケーデンスに対する対応を検討 Dm7(b9)-G7-Cm7/Ebで弾いたものを Dm7-G7-CM7/Eに重ね合わせると少しAltered感覚を感じれるものになります。 ※H-P5 ↓ / Altered等	
14	実技試験 1～14の内容を含んだ実技試験	
15	前期FOLLOW 質疑応答 「Phraseを作る、メロを作る、曲を創る・・・」「バンドをやっている、やっていない。活動の方向性??」「どんなことを考えてギターリストをやっているのか」という座談会	

授業の方法	
講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・実習	
授業概要	
演奏技術に関する基礎的な反復練習を行い、無理なく実際の演奏に応用できる技術を養います。演奏するための持久力や安定性を高め、読譜や発想にも力を付けていく内容です。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞	
使用教材:	
後期	
到達目標	
それぞれの音楽ジャンルを生かしたかたちで、自己の音表現のためにフィジカルや奏法力を鍛え、フレージング・音色・アレンジ能力等の特徴を将来に向かって伸ばしていく。	
評価方法	
筆記試験・ <b>実技試験</b> ・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	フィジカル & 特殊なスケール フィジカル的訓練をしながらDiminish、Combination of Diminish、Whole Tone、H-P5 ↓ Altered、Augment等の弾き方が覚えられるように練習します。
2	ピッキングニュアンスの問題 クラスメイト、先生も含め、それぞれのピッキングがその人の音を作っていくこととなります(左手の装飾音の扱い方もある)。ピッキングの角度や当たり方、ピックの素材、ギター弦等も含めて考察します。
3	コードソロ① コードを弾きながら、メロディをトップノートにしてスムーズに動かす練習をします。ロックの場合は、ブロックコード的に使用する場合があります。
4	コードソロ② 例題曲のメロディをコードのトップに乗せて演奏します。譜面やコードボイスの理解、コードチェンジのスムーズさが必要となってきます。
5	コードトーンを考えたアドリブ① コードトーンとなるRoot、3rd、5th、7thが中心となるアドリブを考えてみます。A7-D7とAm7-D7のふたつの流れで弾いてみると判りやすいかもしれません。
6	コードトーンを考えたアドリブ② Cm7-Bb7-A b M7-G7や Cm7-A b M7-Dm7(b9)-G7等、マイナーダイアトニックコードの連結を練習します。
7	コードトーンを考えたアドリブ③ CM7-Am7-Dm7-G7という進行に対して、自分が弾こうとするフレーズを五線紙に書き記してみよう。それを弾いてみます。
8	コードトーンを考えたアドリブ④ SOLOを弾いている時、今現在どのコードがなっているのかどうかが判るようになるには、それなりの時間がかかります。アドリブに使用しやすいコードアルペジオ連指を覚え、それをその場で弾けるようにしましょう。
9	初見演奏 譜面に書かれているメロディやフレーズを初見で弾く練習をします。実際の演奏では他の楽器も演奏が続いています。間違ってもすぐに戻って弾くことを前提として弾きましょう。
10	コードトーンを考えたアドリブ⑤ tempo=120程度 (samba de ~ Key=C) 明るい歌いややすいナンバーです。サビに Sub-Dominant / Sub-Dominant minorの流れがあります。
11	4beat Blues スタンダードなBlues Key=Bb ペンタニックでも弾けますが、あえてそのコードにはめ込んだものを大切に挑戦してください。
12	Tension Chord 9th、(#11)、13th b9、#9、b5、#5、b13等の組み合わせ。Root音が無いケースも多いです。響きの美しいギターらしいサウンド等も押さえてみます。
13	CHORD SOLO 曲 ひとつの機会として、メロディ、テンション、コード、リズム等の要素が入ったソロ曲を練習してみよう。
14	実技試験 後期1～13の内容を含んだ実技試験
15	後期FOLLOW 実技試験の振り返りと質疑応答 「これから先、どういうかたちでギターリストをやっていくか??」という座談会

授業科目		授業時数
アンサンブル		120
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ギター専攻
担当講師(プロフィール)		
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。		

前期	
到達目標	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●他パートの演奏の把握</li> <li>●アレンジへの対応</li> <li>●楽曲に合った音量、音色の表現</li> <li>●アイコンタクトの実施</li> </ul>	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト(その他)	

授業計画		授業項目	実施内容
1	2	3	■課題曲アンサンブル指導 フ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フリティッシュハードロックとウエストコーストロックの代表的な曲を取り上げます。1年次に習得した技術でしっかり演奏できる内容になっています。
4	5	6	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-II m7-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。今までは違い、少し脱力した楽器演奏が必要とされます。
7	8	9	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。
10	11		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ほしい内容です。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。
12	13	14	課題曲アンサンブル指導 1曲の中に色々な場面が展開される曲 課題曲O-①② 各リハーサルマークごとに曲のイメージがめまぐるしく変化して組曲のような展開を持つ曲を演奏してみましょう。ビートもストレート、バウンスと入替部分があります。3~4曲分のネタを持っていますが、惜しげも無く上手くまとめられています。もう一つは、馴染みやすいロックっぽいベースのリフを使用したPOPなモータウンチューンです。この曲の展開も流れるような美しさを持っています。
15			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。

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、マネー、音響・照明・進行に至るまでの知識を理解していきます。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	

後期	
到達目標	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●他パートの演奏の把握</li> <li>●アレンジへの対応</li> <li>●楽曲に合った音量、音色の表現</li> <li>●アイコンタクトの実施</li> </ul>	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト(その他)	

授業計画		授業項目	実施内容
1	2	3	課題曲アンサンブル指導 AOR楽曲と歌伴奏 課題曲P-①② 今までの楽曲とは少し違うAORの名曲に挑戦します。ブルース形式を使っていますが、多様な楽曲に仕上がっているという事実も紹介します。そして、ブルースっぽいですが、ブルース形式に基づく進行では無い3連ロックバラードもやってみましょう。
4	5	6	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 ギターのカットングで始まるAORの名曲。音が鳴っていない部分の休符に存在するビートを感じてもらいます。また、 $J=136$ 程度の16ビートが途中で4ビートに変わります。その同じ表示テンポで違うジャンルをのビートを感じてもらえる楽曲をチョイスしました。
7	8	9	課題曲アンサンブル指導 2ビート系とエッジの立った16ビート 課題曲R-①② 2/2ラテン的な要素を持つ楽曲を練習します。今までにない全楽器ユニゾンもあり、フレーズも少し馴染みがないものになります。2曲目は、指弾きファンクベースのフレーズが先行していくエッジの立った名曲を練習します。同じ16分音符の音価があるのにも関わらず、表現の違いを体感してもらえようようにします。
10	11		課題曲アンサンブル指導 16ビートジャズ(バウンス)でタイプの違う2曲 課題曲S-①② ドラムの16ビートジャズ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ビートジャズハネものユニゾン曲です。バシッと合わなくても何かカッコいいお祭りの要素を持つ曲。アンサンブル楽器の音色が全く違うのですが、同じ雰囲気のあるビートを使用しています。
12	13	14	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。
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		60
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ギター専攻
担当講師(プロフィール)		
<b>廣重 祐二 他</b> 多岐に渡る演奏活動を行い、様々な音楽ジャンルに通じている。その経験から総合的なギター実技を指導くださる。		

前期	
到達目標	
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ブ表現	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ <b>その他</b>	

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
2		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。
3		・12小節ワンコーラスのジャズブルース曲
4		・ギターがテーマメロディを奏でるロックインスト曲
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
8		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。
9		・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
10		・チャーチモード形式の定番曲をモチーフにしたもの
11	自由曲指導	学生自由曲でアンサンブル形式の授業
12		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。
13		・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
14	課題曲指導	課題曲 Bossa
15		ワールドミュージックの系列として挙げられるブラジル音楽の代名詞として広く知られている「Bossa」を学びます。8ビートを基にルートと5thで構築されるベースラインにスネアドラムのリムを使ったリズムパターンに合わせてバックギンクとアドリブソロを練習していきます。

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・ <b>実習</b>	
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形式をとっています。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	

後期	
到達目標	
各パートへ演奏指示を速やかに伝達できる 他のパートの演奏を理解しイメージを具現化し曲創造していく	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ <b>その他</b>	

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
2		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。
3		
4	自由曲指導	学生オリジナル曲のプリプロ
5		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
6		
7	自由曲指導	オリジナル曲REC
8		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。 ・ベシック録り(ドラム、ベース、リフを含むリズムギターなど) ・飯ウタ録り ・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
12		先に学んだラテン音楽の流れは同じですが、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。グルーブ・テンポキープはもとより、集中力の重要性を学びます。
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		60
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ギター専攻
担当講師(プロフィール)		
<p>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。</p>		

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		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ズにした内容がII m7-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)とトリックに解決せず、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リ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	リハーモニゼーション	原曲の持つコード進行の流れを充分理解をして、また新たなハーモニーを創作していくことを作業として「リハーモニゼーション」を学びます。ある部分のみをハーモナイズすることも出来ます。
11	ブルース形式	12小節に示されたブルース形式を学びます。Major Minor、ジャンル、IV7やII-Vの扱いによってサウンドは変化します。
12	分数コード&cliché	分数コードとなる①コード転回による最低音の変化形、②別機能への変化③テンションノートのトライアード化等、いろんなケースとサウンドを知ります。また、クリシェ(メロディック・ハーモニック)となるパターンを学びます。
13	試験対策	1~13を復習して試験対策を行う。
14	前期試験	
15	FOLLOW	前期の復習及びまとめ

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
<p>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。 &lt;実務経験のある教員等による授業科目&gt;</p>	
使用教材:モダンミュージックセオリー	

後期	
到達目標	
楽譜作成(バンドスコア作成、リードシート作成)	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	

授業計画		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ポ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	ポインティング	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。そのポインティングを理解しましょう。
6	スケール活用①	Major II m7-V7に適應するドリアンとミクソリディアンについて学びましょう。この基本的なところを充分理解します。
7	スケール活用②	Minor II m7(b5)-V7に適應するロクリアン、フリジアン&ハーモニクマイナー5th belowの内容を学びます。※V7(b9th)のドミナントMotionに対するフォロー効果
8	スケール活用①+②	ミクソリディアン、ドリアン、ロクリアン、フリジアン&ハーモニクマイナー5th belowの整理をします。
9	DominantScaleまとめ	Major/Minorの分類、自然/変化を考えたDominant7thChordに対するスケールリングを学びます。
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する対応を勉強します。
11	メロディライティング①	与えられたダイアトニックコード進行に対して自分なりのメロディライティングを行います。ここでは、コードトーンを中心に経過音も使用して書きます。
12	メロディライティング②	与えられたダイアトニックコード+Secondary.D進行に対して、半音アプローチや音程差を考えたものを音を探りながら書きます。
13	試験対策	後期1~12を復習して試験対策を行う。
14	後期試験	
15	FOLLOW	二年間の復習及びまとめ

授業科目		授業時数
ソングライティング		120
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ギター専攻
担当講師(プロフィール)		
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。		

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		実施内容
授業項目		
1	イントロダクション	授業ガイダンス。授業説明。DAWソフトウェアで出来る事の紹介。パソコンの基本概要と使用方法について。
2	DAWの基本操作	プロジェクトの新規作成、保存、終了、トランスポートパネル、インストゥルメントトラックの作成、ドラムエディタ入力基本
3	MIDI入力の基礎	トランスポートパネルのショートカット、クオンタイズ、スナップとグリッドの設定、ペロシティの変更
4	MIDIの編集方法	ミュート、ソロ、音量設定、タイミングの微調整、フラム、ラフの表現
5	リズムパートの打ち込み	ゴーストノート表現
6	リズムパートの打ち込み	パーカッション等の打ち込み、グルーブ感を打ち込みで表現する
7	ベースの打ち込み	低音楽器であるベースの打ち込み方法。演奏に即したMIDIの編集方法。デュレーションの設定。
8	ベースの打ち込み	低音楽器であるベースの打ち込み方法。演奏に即したMIDIの編集方法。デュレーションの設定。
9	ギターの打ち込み	ギターの演奏を意識したMIDIの編集方法。プリング・ハンマリングのMIDI編集。
10	ギターの打ち込み	ギターの演奏を意識したMIDIの編集方法。カッティング・コードのバックイングのMIDI編集で注意すべき点。
11	キーボードの打ち込み	ピアノ系の打ち込み手法。
12	キーボードの打ち込み	オルガンやシンセサイザーなどの打ち込み手法。
13	楽曲制作	メロディパートの打ち込み 1 オリジナル楽曲のプリプロ制作
14	テスト	前期試験
15	テスト返却	前期試験発表

授業の方法	
講義 演習 実験・実技・実習	
授業概要	
曲作りの方法としてPC音楽ソフトを使用して簡単な音楽制作・打ち込みができるように学習します。SNS等でのオリジナル楽曲や動画配信も含めたものとして考えていきます。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞	
使用教材:	

後期	
到達目標	
DAWソフト「Cubase」の応用力	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	

授業計画		実施内容
授業項目		
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	ギターのニュアンス付けアレンジ 1
6	発展的なギター	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が違い。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が違い。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の使用の方法と考え方。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

# シラバス

ミュージシャン学科

ベース専攻

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	ベース専攻

**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**

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 ベース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、ベース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、色々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、プロモーター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**

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
音楽理論		60
学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ベース専攻
担当講師(プロフィール)		
<p>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。</p>		
前期		
到達目標		
<ul style="list-style-type: none"> <li>●基礎楽典の習得</li> <li>●調性の理解 コードの基礎</li> </ul>		
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	五線線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いきます。
3	記譜法③ 音価	色々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。まずは色々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、色々な角度から理解していきます。
8	調性・関係調	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。また、それぞれに関係を持つことによる近親調、属・下屬調、平行調・同主調等を学習します。
9	移調と転調	記述されているKeyからある目的があつて別の高さに移動させる「移調」、曲の進行中にある効果をj考えて別のKeyに変わる「転調」を学習します。
10	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)
11	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)
12	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+、-)
13	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。
14	前期試験	記譜法と理論の基礎について
15	前期の復習及びまとめ	前期内容について、各自の理解が足りない項目の把握と復習を行う。

授業の方法		
講義 演習・実験・実技・実習		
授業概要		
<p>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＞</p>		
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		
後期		
到達目標		
<ul style="list-style-type: none"> <li>●コード理論基礎の習得</li> <li>●聞き取る能力の習得</li> </ul>		
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 Δ	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いきます。
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、各自の理解が足りない項目の把握と復習

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	ベース専攻

**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:総合音楽史**

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		62
学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ベース専攻
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。		

前期	
到達目標	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●会場の種類と把握</li> <li>●ステージの構造・名称の理解</li> <li>●専門用語の理解</li> <li>●コンサート・ライブの流れの理解</li> <li>●モニタリング知識の理解</li> </ul>	
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、パイオグラフィ、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	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●アナログ機器に関する基礎知識の習得</li> <li>●レコーディングに関する知識の習得</li> <li>●デジタル機器に関する基礎知識の習得</li> <li>●CD制作、流通、プロモーションに関する基礎知識の習得</li> </ul>	
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和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
イベント制作		32
学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ベース専攻
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	ベース専攻
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	
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・ <b>その他</b>	

授業計画		実施内容
授業項目		
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		

授業の方法	
<b>講義</b> ・演習・実験・実技・ <b>実習</b>	
授業概要	
演奏系、技術系、総合学科の学生たちが日常学んでいる内容を業界関係者の協力や外部施設利用を含んだかたちで発表していきます。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	

後期	
到達目標	
学内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・ <b>その他</b>	

授業計画		実施内容
授業項目		
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		240
学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ベース専攻
担当講師(プロフィール)		
角谷 光敏 他 多岐に渡る長年の音楽家としての活動経験から、ベースプレイヤーを志す学生を指導する。		

前期	
到達目標	
ベーシックなベース演奏技術と楽器知識を身に付ける	
評価方法	
筆記試験・ <b>実技試験</b> ・実習評価・課題評価・小テスト・その他	

授業計画		実施内容
1	はじめに	TLルームの機能を説明 ベースの基礎知識としてチューニングの仕方や楽器のメンテナンス、ベースの構え方とフィンガリングフォーム(左手の構え方)を覚えます。
2	ピッキング	指弾き、一般的な2フィンガーピッキングについて、アポヤンドとアルアレイ奏法の違い、ピッキングポジションの違いによる音色への影響を知ります。また、ミュートについて考えていきます。
3	フィンガリングトレーニング	フィンガリングにおけるポジション移動、左手4本の指の動きをコントロールしていくためのノウハウから、日々のウォームアップエクササイズを紹介します。
4	フィンガーボードの把握	フィンガーボード(指板)上の音を把握していきます。 CDEFGABという音名表記、メジャースケールの音の間隔をフィンガーボード上で確認します。
5	ベースライン	スタイルとしてよくあるパターンフレーズ、ピッキングやフィンガリングに気を付けながら、3コードのベースラインを弾いていきます。
6	ピッキング	ピック弾き、ピックを用いたピッキングについて取り上げます。ピックの持ち方、ピッキングフォーム、ダウンピッキングで違いを確認していきます。また、ピック弾きでオルタネイトピッキング(アップ&ダウン)の8&16の音価を表現。またオルタネイト
7	リズムトレーニング	4分音符、8分音符、3連符、16分音符と拍を表現。テンポを維持してピッキング。ピック弾きと指弾きで同じように。
8	ベースライン	スタイルとしてよくあるパターンフレーズ、ピック弾きでガンガン攻めてみます。音価の組み合わせやシンコペーションも登場します。
9	フィンガリングテクニック	左手のコントロールで様々なテクニック表現。スライド、グリス、ハンマリングオン、プリングオフ、それぞれに名称があります。
10	スラップ	スラップ奏法の基礎、サムとブルの基本動作から実際にサウンドが出せるように。オクターブのフォームを体得していきます。
11	ベースライン	スラップ奏法を使ったベースライン。バスドラムとのコンビネーションやアクセントの活かし方、左手のテクニックとの組み合わせなど。
12	フィンガリングテクニック	いつもと違った左手のコントロールを必要とするテクニック。タイミングが難しい右手との動き。ナチュラルハーモニクスと人工ハーモニクス、レイキングを紹介。
13	実技課題	1~13週の内容を踏まえ、前期試験となる実技課題を提示します。
14	前期試験	課題による実技テスト
15	まとめ	後期に向け実技課題の振り返り。

授業の方法	
講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・実習	
授業概要	
演奏技術に関する基礎的な反復練習を行い、無理なく実際の演奏に応用できる技術を養います。演奏するための持久力や安定性を高め、読譜や発想にも力を付けていく内容です。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞	
使用教材:	

後期	
到達目標	
フィンガリングの精度向上 演奏の持久力 リズム感の養成と聴感の発達	
評価方法	
筆記試験・ <b>実技試験</b> ・実習評価・課題評価・小テスト・その他	

授業計画		実施内容
1	コードトーン	色んなタイプのコードの構造を理解、フィンガーボード上で把握します。メジャーとマイナーの3度と7度、増減を含めた5度。コードトーンを絡めたサンプルフレーズを弾いてみます。
2	ベースライン	スタイルとしてよくあるフレーズ、ブルージーな感じ。ランニングスタイルでスローなブルースを弾いてみます。
3	スラップ	パーカッシブなサウンドを取り入れるスラップの奏法の紹介。両手のコンビネーションが複雑になってもリズムが乱れないように練習します。
4	課題曲	第3週の内容を含む有名曲フレーズを取り上げます。ベーシストを研究、「ファンキーな人々」。
5	課題曲	先週に引き続き
6	スケール	ペンタトニックスケールとブルースペンタトニックスケール
7	運指トレーニング	スケールのフラグメントを利用して運指をトレーニングをおこないます。3連符、16分音符。
8	ベースライン	スタイル別のベースライン、「R&Bな匂い」定番フレーズ。サウンド研究 ジェイムス・ジェマソン、ジェリー・ジェモット、ドナルド・タック・ダン
9	課題曲	先週に引き続き
10	課題曲	先週に引き続き
11	ピッキング	フィンガーピッキングによる工夫(ピッキングコントロールも含む)を考えます。ベースをピッキングするさいの、速さや音量、複雑な動きをトレーニングする
12	課題曲	第11週の内容を含む有名曲フレーズの耳コピー。シンコペーション、弦移動、ポジション移動を必要とするフレーズを研究する。
13	課題曲	先週に引き続き
14	後期試験	後期に課題で取り上げた課題曲で実技
15	まとめ	2年次に向けて各自が取り組むことを考える

授業科目		授業時数
アンサンブル		120

学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ベース専攻

**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。

**前期**

到達目標
<ul style="list-style-type: none"> <li>●他パートの演奏の把握</li> <li>●アレンジへの対応</li> <li>●楽曲に合った音量、音色の表現</li> <li>●アイコンタクトの実施</li> </ul>

**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
2	
3	
4	マイナー・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。
5	
6	
7	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。
8	
9	
10	マイナー・メジャーキー / 8ビート 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。
11	
12	
13	マイナー・メジャーキー / 8&16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。
14	
15	

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、マネー、音響・照明・進行に至るまでの知識を理解していきます。

**使用教材:**

**後期**

到達目標
<ul style="list-style-type: none"> <li>●他パートの演奏の把握</li> <li>●アレンジへの対応</li> <li>●楽曲に合った音量、音色の表現</li> <li>●アイコンタクトの実施</li> </ul>

**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、よりスムーズなイメージになり、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。シャッフルビート、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い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タン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広がる。
14	
15	

授業科目		授業時数
楽器演奏ゼミ		60
学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ベース専攻
担当講師(プロフィール)		
岩田 晶 他 多岐に渡る長年の音楽家としての活動経験から、アンサンブル構築に必要な感覚を学生に伝えていきます。		
前期		
到達目標		
他パートの演奏内容を把握する / アレンジへ対応できる 楽曲にあった音量・音色の表現ができる アイコンタクトが出来る / 楽曲にあったグルーブ表現		
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 自分以外のプレイヤーがどう演奏しているのか？をしっかりと聴けるように、ゆとりを持って演奏できる曲になっています。 I-VI <sup>m</sup> -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ブルな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と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。 I 7-IV 7-V 7の全てのコードにドミナントセブが含まれる、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を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のようになりますが、テーマを演奏する者含め、リズムセクションのBs、Drがどういう風にダイナミクスを付けて演奏するのかを学ぶ授業です。	
6		
7	課題曲指導 課題曲 8Beat#04 ドミナント7th#9コードが印象的ないわゆる一発モノの曲ですが、ベースのフレーズが弱拍中心に構成されており、シンプルなフレーズながらもドラムとバスドラムとしっかりシンクロ演奏しないと成立しない曲です。ブリッジのオルガンの8分3連フレーズに惑わされないよう、テーマ含め、テンポキープがしっかりと行えるよう学習します。	
8		
9	課題曲指導 課題曲 8Beat#05 各パートの主となるグルーブが異なり、いわゆるポリリズム的要素が多い曲です。自分以外のパートをしっかりと聴きながらも、自分自身のグルーブやテンポキープがしっかりとできていないと演奏が成立しない曲なので、周りの音も聞きながら、いかに集中力を切らさずに演奏する事を学びます。	
10		
11		
12	課題曲指導 シャッフル系 8Beat#02のメロとコードを使用し、リズムとグルーブを変えて演奏する事で、自分自身何処にポイント置いて演奏しないといけないのか？を学んでいきます。	
13	課題曲指導 課題曲 Shuffle-Triplet#01 6/8拍子と12/8拍子のロックバラード風のリズムで構成される曲から1拍に於ける3連符の捉え方を学習していきます。	
14		
15	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「ロックバラード」と言われるシャッフルビートの課題曲です。グルーブを変えずいかにテンポキープができるのかを学びます。	

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践的ゼミナール型式をとっています。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	
後期	
到達目標	
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ブ表現	
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「ロックバラード」と言われるシャッフルビートの課題曲です。グルーブを変えずいかにテンポキープができるのかを学びます。
2	
3	課題曲指導 課題曲 Shuffle-Triplet#03 マイナーキーで、2拍子系に分類される6/8拍子のリズムを基に1拍3連シャッフルを学ぶためのオリジナル課題曲です。 ベースはタイで繋がれた音価とドラマーのバスドラムのタイミングを合わせながら、遅れたり、突っ込まないよう演奏する事がポイントになります。
4	
5	課題曲指導 課題曲 Shuffle-Triplet#04 テーマに複雑なシンコペーションのキメがあり、気を抜くと小節の頭を見失いそうになる難度の高い曲です。テーマ後は12小節のブルース形式の進行になりますが、いわゆる典型的なミディアムテンポの8ビートシャッフルでテンポ及びグルーブの奥深さを学んでいきます。
6	
7	
8	課題曲指導 課題曲 16Beat#02 bpm=74 (03slow) 1年次に学ぶ初めての16ビート課題曲です。スローテンポのリズムにマイナーキーのシンプルな曲、ドラム・ベース共に16分音符・休符の音価の重要性を学んでいきます。
9	
10	
11	課題曲指導 課題曲 16Beat#01 bpm=95 ドミナント7thコード系のファンクスタイルのオリジナル課題曲で、16分音符・休符の長さ、タイミング、ダイナミクス等の表現力を演奏を通して体感できるよう学んでいきます。
12	
13	
14	課題曲指導 課題曲 16Beat#03 #1同様、ドミナント7thコード系のファンクスタイルの曲ですが、ベースラインが指定されており、曲全体のグルーブを牽引していく役割を担っています。特に16分音符の発音・休符の取り方、ダイナミクス等、演奏を通して体感できるよう学んでいきます。
15	



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	ベース専攻
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	
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き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	著作権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・パソコンのスペックについて	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。また、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。	
9	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。	
10	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。	
11	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	
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②	
13	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。	
14	前期試験	第1週～12週の内容から課題作成	
15	前期試験返却及びまとめ	まとめ	

授業の方法	
講義	演習 実験・実技・実習
授業概要	
曲作りの方法としてPC音楽ソフトを使用して簡単な音楽制作・打ち込みができるように学習します。SNS等でのオリジナル楽曲や動画配信も含めたものとして考えていきます。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞	
使用教材:	

後期	
到達目標	
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していきます。	
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います。	
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います。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
コードゼミ		60
学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ベース専攻
担当講師(プロフィール)		
藤寄 佳里 クラシックピアノからジャズピアノまで幅広く活動する演奏家としての経験から、ドラム・ベースを演奏する学生にコードの知識を指導する		

前期	
到達目標	
コードが理解出来る。 メジャー・スケール、アルペジオが弾ける。 三和音が押さえられる。 課題曲演奏の完成。	
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		実施内容
1	レベルチェック クラス分け コード	メジャーコード・マイナーコード
2	コード スケールの説明 ソルフェージュ 課題曲①	メジャー・マイナー復習 メジャースケールを弾いてみる リズムの読み、4分音符と8分音符の混合、ト音記号とヘ音記号、課題曲イントロ
3	コード スケール ソルフェージュ 課題曲①	メジャー・マイナー復習→セブンスコード 課題曲イントロ～レットルA
4	課題曲① コード ソルフェージュ	課題曲イントロ～A～B復習→間奏 セブンスまでの復習→シックス ト音記号ソラシドレ、ヘ音記号ドレミファソ、のポジション
5	課題曲① コード スケールと3コード	イントロ、A、B、間奏 ディミニッシュとオーギュメント Cメジャー ダイアトニックコードの説明
6	課題曲① コード スケールと3コード	通し 復習→「Study2」プリントa(メジャー、マイナー) Cメジャーの課題曲→右:メロディ、左:コードで
7	課題曲① コード スケールと3コード 課題曲②	通し sus4(次回復習7sus4)「Study2」プリントaをもう一回 Cメジャーの課題曲復習、両手で イントロ
8	スケールと3コード 課題曲① 課題曲② コード	Gメジャー Gメジャーの例題曲の練習 通し練習 レットルA 「Study2」プリントb
9	スケールと3コード 課題曲① 課題曲②	Fメジャー Fメジャーの例題曲の練習 通し練習 レットルB
10	スケールと3コード 課題曲① 課題曲② コードプリント	DメジャーDメジャーの例題曲の練習 通し練習 レットルC ト音記号とヘ音記号の読み
11	スケールと3コード 課題曲① 課題曲②	B♭メジャー
12	3コードによる伴奏付け ダイアトニックコードの表作成 スケールとコードの復習	例題曲①②(Key:C) (#♭3つまで)弾いてみる
13	3コードによる伴奏付け スケールと3コード復習 課題曲①課題曲②	例題曲③(Key:C) Key:D、B♭まで
14	テスト	課題曲①、課題曲②、スケール、3コード
15	前期復習	

授業の方法	
講義 演習 実験・実技・実習	
授業概要	
鍵盤楽器を学ぶ事によりハーモニーのイメージやコード進行法を理解してもらい、リズム隊として客観的に自分の役割を考えて演奏できるようにしていきます。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞	
使用教材:ヘッドフォン	

後期	
到達目標	
コードチェンジがスムーズにできる 伴奏付けができる 課題曲演奏の完成 自由曲演奏の完成	
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		実施内容
1	3和音の転回練習 転回形を自分で見つける 伴奏付け課題	メジャーコード(白鍵から) 例題曲④3小節まで Key:C以外のコード表を作る→Key:F「課題曲①」
2	3和音転回練習 伴奏付け課題	プリント 3コード②を1度を基本形で Key:F「課題曲①」
3	3和音 プリント3コード② 伴奏付け課題 パッキングパターン8ビート	転回練習(メジャーコード) (key:C,F,G)1度を基本形で(覚えてくる) 課題曲① EX.1とEX.3とEX.4
4	3和音 プリント3コード② 伴奏付け課題 パッキングパターン8ビート	転回メジャーコード 1度を第一転回形で Key:F「課題曲①」 復習
5	スケール練習 3和音転回練習 プリント3コード② 伴奏付け課題	(C,G,F,D,Bb) メジャーコード 1度を第二転回形で 「課題曲①」(F)「課題曲②」(D)
6	マイナースケール 3和音 プリント3コード(マイナー)① 伴奏付け課題	平行調を見つける 転回練習(マイナーコード) 1度を基本形で 「課題曲③」(Key:Bb)Ex.1,3,4
7	マイナースケール 3和音転回(マイナー) プリント3コード① 伴奏付け課題	マイナーを復習 「T」としてのⅢm、Ⅵm 「課題曲①」(D)、「課題曲②」(C)、「課題曲④」レットルA
8	コード進行 伴奏付け課題	「T」のⅢm、Ⅵm 「課題曲①」(D)、「課題曲②」(C)、「課題曲④」レットルA
9	コード進行 伴奏付け課題 スケール アルペジオ 3コード復習	「SD」としてのⅡm 「課題曲⑤」(Bb)「課題曲④」A、B→C
10	コード進行 伴奏付け課題 スケール アルペジオ 3コード復習	Ⅱm-V7 「課題曲⑥」(D)「課題曲④」
11	スケール、アルペジオ、3 コード復習 F 伴奏付け課題 プリント循環コード	「課題曲④」最後まで PRACTICE8「課題曲①」(F)
12	プリント 伴奏付け課題	セカンダリドミナント 表作成 「課題曲④」最後まで
13	伴奏付け課題 プリント	「課題曲④」「課題曲⑦」 セカンダリー(Ⅱ7-V7)
14	テスト	
15	セカンダリドミナント 伴奏付け課題	Ⅰ7-Ⅳ、Ⅱ7-V7、Ⅵ7-Ⅱm 「課題曲④」「課題曲⑦」「課題曲⑥」(D)

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	ベース専攻
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。		
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年のベース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	ベーシストとしての職業	ベースを弾く職業として、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	ベース専攻
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。		
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広がっています。	
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す。また、現在の若者がこのメジャーとインディーズという言葉はどう受け止めているのかを検証します。	
7	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。	
8	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す。	
9	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。	
10	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、大きく広がっています。	
11	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。	
12	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的に感じられるものを研究します。	
13	前期試験対策 1～13の内容を復習します。	
14	前期試験	
15	前期まとめ 試験返却/前期の復習及びまとめ	

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
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		
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	商品売上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となります。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す。	
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権隣接権(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		60
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ベース専攻
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。		

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、元々の色々な楽器を知る。また、様々な考え方があがるが、DTM(打ち込み)というものを考える機会を作る。
2 デジタル②	オーディオインターフェイスについて学び、MIDIインターフェイスの傾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ブ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	スチール弦を使用しているアコースティックギターは、ガットギターに比べると硬質なイメージの音になります。バンドアンサンブル等でも有効なリズムが出せます。
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

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(ネック、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ティック / 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、ピアナカ。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	ベース専攻
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と行う。	
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	ベース専攻
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
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・ <b>その他</b>

授業計画	
授業項目	実施内容
1	レコーディング実習 (8) レコーディング工程となるリズム録り、オーバーダブ、Vo録り等のテイクを重ねながら、技術サイドの思考も理解していく。また、最終的なTDの工程も学ぶ。あくまでも演奏者の立場で、知識を深めていく授業。
2	ステージ実習 (4) 学内ホールを使用した前期演奏アンサンブルの発表授業。16週で学んだ中からの選曲、または特別指定曲等を盛り込んで行われるステージ演奏。
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業の方法
講義・演習・実験・実技・ <b>実習</b>
授業概要
演奏系、技術系、総合学科の学生たちが日常学んでいる内容を業界関係者の協力や外部施設利用を含んだかたちで発表していきます。 <実務経験のある教員等による授業科目>
使用教材:

後期
到達目標
学内外での実習内容を消化しながら、他の学科との仕事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・ <b>その他</b>

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、その一体感のものを学んでもらう内容。
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業科目		授業時数
演奏技術		240
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ベース専攻
担当講師(プロフィール)		
角谷 光敏 他 スタジオミュージシャン、大所帯バンドのリズムセクションをベースで長年支える経験を活かし、ベースプレイヤーを志す学生を指導する。		

前期
到達目標
演奏表現の技術力 音色作り
評価方法
筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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	スケールトレーニング 各スケールの構造を理解してフラグメントにより連指トレーニングを行います。メジャースケールから派生するチャーチモード。
2	スケールトレーニング スケールの構造を理解してフラグメントにより連指トレーニングを行います。マイナースケール3種とその成り立ちについて。
3	アルペジオトレーニング IM7、II m7、III m7、IV M7、V7、VI m7、VII m7 b5、ダイアトニックコード構成音配置をフィンガーボード上で把握します。
4	ベースライン メジャーKeyコード進行のベースラインをコードトーンや経過音を意識して演奏していきます。
5	スケールトレーニング マイナーkeyに現れるドミナントコード、Vm7がV7に変化した場合のスケールについて理解します。Harmonic Minor Perfect 5th Below
6	ベースライン マイナーKeyコード進行のベースラインをコードトーンや経過音を意識して演奏していきます。
7	スケール ドミナントセブンスコードのアベイラブルノートスケールの考え方。コードに対して使用できるテンションを加えて、アドリブ等で使用できるスケールを紹介していきます。
8	スコアライティング 課題曲などを用いたスコアライティング。音源からコードやフレーズを聞き取り、演奏用のスコアを作成していきます。
9	スコアライティング 先週に引き続き
10	ピッキング フィンガーピッキングの精度を高めます。正確さはもとより、アタックやトーンの質にこだわってトレーニング。確認のためにDAWの録音機能活用も行っていきます。
11	課題曲 第9週の内容について課題演奏とピッキングの確認
12	フィンガリングとピッキング ピッキングのタイミングとマッチするフィンガリングの感覚をつかみます。正確さはもとより、アタックやトーンの質にこだわってトレーニング。確認のためにDAWの録音機能活用も行っていきます。
13	課題曲 第11週の内容について課題演奏とDAW録音確認
14	前期試験 スケールフラグメントと課題曲演奏
15	まとめ

授業の方法
講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・実習
授業概要
演奏技術に関する基礎的な反復練習を行い、無理なく実際の演奏に応用できる技術を養います。演奏するための持久力や安定性を高め、読譜や発想にも力を付けていく内容です。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞
使用教材:

後期
到達目標
演奏感覚の養成 音楽の捉え方
評価方法
筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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	ビートの研究 バウンスビートの詳細について考えていきます。8分と16分、シャッフルやバウンスのビートの対比を色々試していきます。
2	課題曲 モータウンの名曲を課題にしてバウンスとイーブンの狭間にあるビートを研究していきます。
3	課題曲 先週に引き続き
4	課題曲 先週に引き続き
5	ビートの研究 変拍子とポリリズムについて考えていきます。拍子が変わるビートや、拍の一致しないリズムが同時に演奏される独特のリズム感。
6	課題曲 第5週の内容について課題曲演奏
7	課題曲 先週に引き続き
8	ニュアンス 音量のコントロールに焦点をあてます。ランダムな音量の変化、本当の意味での大きな音、使用可能な小さい音、他の音より強く演奏するアクセントを入れながらのリズムキープ
9	ベースライン これまでの課題曲等のベースラインを用いて第8週の内容をトレーニングします
10	ベースライン 先週に引き続き
11	アーティキュレーション ベースフレイのなかで、機械的な感じ(抑揚がない、均一的である)から感情的な感じ(抑揚の大きい)までを表現していく事を考えます
12	ベースライン 第8週の内容について課題演奏、各自の捉え方や表現を比較します。
13	ベースライン 先週に引き続き
14	後期試験 後期に学んだ内容を意識して第2週課題曲を実技
15	まとめ 年間のまとめとこれからの音楽探求について考えます。



授業科目		授業時数
アンサンブル		120
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ベース専攻
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。		

前期	
到達目標	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●他パートの演奏の把握</li> <li>●アレンジへの対応</li> <li>●楽曲に合った音量、音色の表現</li> <li>●アイコンタクトの実施</li> </ul>	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト(その他)	

授業計画		授業項目	実施内容
1	2	3	■課題曲アンサンブル指導 フ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フリティッシュハードロックとウエストコーストロックの代表的な曲を取り上げます。1年次に習得した技術でしっかり演奏できる内容になっています。
4	5	6	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-II m7-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。今までは違い、少し脱力した楽器演奏が必要とされます。
7	8	9	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。
10	11		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ほしい内容です。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。
12	13	14	課題曲アンサンブル指導 1曲の中に色々な場面が展開される曲 課題曲O-①② 各リハーサルマークごとに曲のイメージがめまぐるしく変化して組曲のような展開を持つ曲を演奏してみましょう。ビートもストレート、バウンスと入替部分があります。3~4曲分のネタを持っていますが、惜しげも無く上手くまとめられています。もう一つは、馴染みやすいロックっぽいベースのリフを使用したPOPなモータウンチューンです。この曲の展開も流れるような美しさを持っています。
15			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。

授業の方法	
講義・演習・実験・実技(実習)	
授業概要	
アンサンブルを通じて、バンドサウンドにおけるリズム、ハーモニー、メロディーなどのアレンジを体得します。また、ステージ上でのルール、マナー、音響・照明・進行に至るまでの知識を理解していきます。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	

後期	
到達目標	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●他パートの演奏の把握</li> <li>●アレンジへの対応</li> <li>●楽曲に合った音量、音色の表現</li> <li>●アイコンタクトの実施</li> </ul>	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト(その他)	

授業計画		授業項目	実施内容
1	2	3	課題曲アンサンブル指導 AOR楽曲と歌伴奏 課題曲P-①② 今までの楽曲とは少し違うAORの名曲に挑戦します。ブルース形式を使っていますが、多様な楽曲に仕上がっているという事実も紹介します。そして、ブルースっぽいですが、ブルース形式に基づく進行では無い3連ロックバラードもやってみましょう。
4	5	6	課題曲アンサンブル指導 休符に存在するビート感と曲の途中でビートが変わる楽曲 課題曲Q-①② ギターのカッティングで始まるAORの名曲。音が鳴っていない部分の休符に存在するビートを感じてもらいます。また、 $J=136$ 程度の16ビートが途中で4ビートに変わります。その同じ表示テンポで違うジャンルをのビートを感じてもらえる楽曲をチョイスしました。
7	8	9	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きエッジの立った名曲を練習します。同じ16分音符の音価があるのにも関わらず、表現の違いを体感してもらえようようにします。
10	11		課題曲アンサンブル指導 16ビートジャズ(バウンス)でタイプの違う2曲 課題曲S-①② ドラムの16ビートジャズ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ビートジャズハネものユニゾン曲です。バシッと合わなくても何かカッコいいお祭りのような要素を持つ曲。アンサンブル楽器の音色が全く違うのですが、同じ雰囲気のリフを使用しています。
12	13	14	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。
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		60
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ベース専攻
担当講師(プロフィール)		
岩田 晶 他 多岐に渡る長年の音楽家としての活動経験から、アンサンブル構築に必要な感覚を学生に伝えていきます。		

前期	
到達目標	
他パートの演奏内容を把握する / アレンジへ対応できる 楽曲にあった音量・音色の表現ができる アイコンタクトが出来る / 楽曲にあったグルーブ表現	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ <b>その他</b>	

授業計画	
授業項目	実施内容
1	課題曲指導① 課題曲 swing_16beat 1年後期に学んでいた16ビートのグルーブやダイナミクス、リズムの捉え方などを復習しつつ、いわゆるハーフタイムシャッフルやバウンスビートと呼ばれる16ビートシャッフルを学びます。1拍6連を4分割した16分音符を感じて演奏できるようになる事を目的とします。
2	
3	
4	課題曲指導② 課題曲 Reggae #1 ここから2年次の新しい項目「ワールドミュージック」「ルーツミュージック」を学びます。 1回目はジャマイカをルーツとするレゲエ音楽のリズムの骨格を学んでいきます。先に学んだハーフタイムシャッフルのフィールにも似たビートに1拍目を抜いたベースラインとそれに絡む変則的なスネアとバスドラムで作るグルーブがポイントです。
5	
6	課題曲指導③ 課題曲 swing #1 「スウィングしなげりや意味ないね」というスタンダード曲があるくらい、4/4拍子のリズムがここまでふくよかで心地良いビートを作り出せるのかが最も重要なポイント。1小節に4分音符を4つ、コードアルペジオを基に音を配置するだけではなく、ドラムのシンバルレガートと共に作り出すバリエーションを学びます。
7	
8	課題曲指導③ 課題曲 swing #2 swing #1とは違い、モードを用いた楽曲を学びます。特にベースはチャーチモードを使ったウォーキングベースを構築しながらも、ドラマーとのコンビネーションを求められます。
9	
10	課題曲指導③ 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を練習していきます。
11	
12	課題曲指導④ 課題曲 cha cha ここからは南米スペイン語圏のルーツミュージックを学んでいきます。8ビートを基にシンプルなコード進行に合わせて頭抜きのベースラインが独特のビートを生み出しています。クラベス(木製のパチ)を用いたリズムパターンに合わせて特有のバリエーションを練習していきます。
13	課題曲指導⑤ 課題曲 son 引き続きラテン音楽の学習です。2-3クラーベ(クラベス)を使って作るリズムパターンに合わせてグルーブを作る事を学びます。
14	課題曲指導⑥ 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。複雑なシンクォーゼーション、グルーブ・テンポキープはもとより、集中力の重要性を学びます。
15	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・ <b>実習</b>	
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践的ゼミナール型式をとっています。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	

後期	
到達目標	
各パートへ演奏指示を速やかに伝達できる 他のパートの演奏を理解しイメージを具現化し曲を創造していく	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ <b>その他</b>	

授業計画	
授業項目	実施内容
1	課題曲指導⑦ FUNK課題曲① 様々なシチュエーションやミュージシャンと演奏できるようになる為に既存曲を使いセッション力を高めていきます。  ドミナント7thのコードのみを使用したいいわゆる一発モノと言われる曲を練習していきます。 ポイントは、延々と繰り返される反復フレーズから生み出されるビート・バリエーションを感じられるよう学習します。
2	
3	
4	課題曲指導⑧ FUNK課題曲② 様々なシチュエーションやミュージシャンと演奏できるようになる為に既存曲を使いセッション力を高めていきます。  同じドミナント7thコードのみの曲ですが、#9のテンションが入っており、ミディアムテンポで続く曲なので、グルーブやテンポキープはもとより、ダイナミクスの付け方などを学びます。
5	
6	
7	課題曲指導⑧ FUNK課題曲③ 様々なシチュエーションやミュージシャンと演奏できるようになる為に既存曲を使いセッション力を高めていきます。  先の曲と同じタイプの曲調ですが、途中転調を伴い、元のキーに戻るまでの小節数が変則的なので、演奏しながら高い集中力が要求されます。
8	
9	
10	課題曲指導⑨ 課題曲① 様々なシチュエーションやミュージシャンと演奏できるようになる為に既存曲を使いセッション力を高めていきます。
11	
12	
13	課題曲指導⑩ 課題曲② 様々なシチュエーションやミュージシャンと演奏できるようになる為に既存曲を使いセッション力を高めていきます。
14	課題曲指導⑪ AOR課題曲 様々なシチュエーションやミュージシャンと演奏できるようになる為に既存曲を使いセッション力を高めていきます。  1980年代に流行したマイナーキーでお洒落なコード進行で構成されるミディアムテンポの曲を練習していきます。 ボーカルレスでいかにダイナミクスを付けて表現力豊かな演奏ができるのかを学んでいきます。
15	

授業科目		授業時数
音楽理論Ⅱ		60
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ベース専攻
担当講師(プロフィール)		
<p>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。</p>		

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ズにした内容がII m7-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)とトリックに解決せず、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リ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	リハーモニゼーション 原曲の持つコード進行の流れを充分理解をして、また新たなハーモニーを創作していくことを作業として「リハーモニゼーション」を学びます。ある部分のみをハーモナイズすることも出来ます。
11	ブルース形式 12小節に示されたブルース形式を学びます。Major Minor、ジャンル、IV7やII-Vの扱いによってサウンドは変化します。
12	分数コード&cliché 分数コードとなる①コード転回による最低音の変化形、②別機能への変化③テンションノートのトライアード化等、いろんなケースとサウンドを知ります。また、クリシェ(メロディック・ハーモニック)となるパターンを学びます。
13	試験対策 1~13を復習して試験対策を行う。
14	前期試験
15	FOLLOW 前期の復習及びまとめ

授業の方法
講義・演習・実験・実技・実習
授業概要
<p>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。 &lt;実務経験のある教員等による授業科目&gt;</p>
使用教材:モダンミュージックセオリー

後期
到達目標
楽譜作成(バンドスコア作成、リードシート作成)
評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画	
授業項目	実施内容
1	コードトーン スケールから発生するコード及びそのコードトーンの関係について理解していきます。
2	テンションノート 基本的なテンションノートを学び、そのサウンドを確認します。また、音価の長い使用を原則禁止としているアポ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	ポインティング 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。そのポインティングを理解しましょう。
6	スケール活用① Major II m7-V7に適應するドリアンとミクソリディアンについて学びましょう。この基本的なところを充分理解します。
7	スケール活用② Minor II m7(b9)-V7に適應するロクリアン、フリジアン&ハーモニクマイナー5th belowの内容を学びます。※V7(b9th)のドミナントMotionに対するフォロー効果
8	スケール活用①+② ミクソリディアン、ドリアン、ロクリアン、フリジアン&ハーモニクマイナー5th belowの整理をします。
9	DominantScaleまとめ Major/Minorの分類、自然/変化を考えたDominant7thChordに対するスケールリングを学びます。
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する対応を勉強します。
11	メロディライティング① 与えられたダイアトニックコード進行に対して自分なりのメロディライティングを行います。ここでは、コードトーンを中心に経過音も使用して書きます。
12	メロディライティング② 与えられたダイアトニックコード+Secondary.D進行に対して、半音アプローチや音程差を考えたものを音を探りながら書きます。
13	試験対策 後期1~12を復習して試験対策を行う。
14	後期試験
15	FOLLOW 二年間の復習及びまとめ

授業科目		授業時数
ソングライティング		120
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ベース専攻
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。		

前期
到達目標
DAWソフト「Cubase」の応用力
評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画		授業項目	実施内容
1	イントロダクション	授業ガイダンス。授業説明。DAWソフトウェアで出来る事の紹介。パソコンの基本概要と使用方法について。	
2	DAWの基本操作	プロジェクトの新規作成、保存、終了、トランスポートパネル、インストゥルメントトラックの作成、ドラムエディタ入力基本	
3	MIDI入力の基礎	トランスポートパネルのショートカット、クオンタイズ、スナップとグリッドの設定、ペロシティの変更	
4	MIDIの編集方法	ミュート、ソロ、音量設定、タイミングの微調整、フラム、ラフの表現	
5	リズムパートの打ち込み	ゴーストノートの表現	
6	リズムパートの打ち込み	パーカッション等の打ち込み、グルーブ感を打ち込みで表現する	
7	ベースの打ち込み	低音楽器であるベースの打ち込み方法。演奏に即したMIDIの編集方法。デュレーションの設定。	
8	ベースの打ち込み	低音楽器であるベースの打ち込み方法。演奏に即したMIDIの編集方法。デュレーションの設定。	
9	ギターの打ち込み	ギターの演奏を意識したMIDIの編集方法。プリング・ハンマリングのMIDI編集。	
10	ギターの打ち込み	ギターの演奏を意識したMIDIの編集方法。カッティング・コードのバックイングのMIDI編集で注意すべき点。	
11	キーボードの打ち込み	ピアノ系の打ち込み手法。	
12	キーボードの打ち込み	オルガンやシンセサイザーなどの打ち込み手法。	
13	楽曲制作	メロディパートの打ち込み 1 オリジナル楽曲のプリプロ制作	
14	テスト	前期試験	
15	テスト返却	前期試験発表	

授業の方法	
講義	演習 実験・実技・実習
授業概要	
曲作りの方法としてPC音楽ソフトを使用して簡単な音楽制作・打ち込みができるように学習します。SNS等でのオリジナル楽曲や動画配信も含めたものとして考えていきます。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	

後期
到達目標
DAWソフト「Cubase」の応用力
評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画		授業項目	実施内容
1	楽曲制作	前期復習・オリジナルメロディの作成 1 オリジナル楽曲のプリプロ制作	
2	楽曲制作	オリジナルメロディの作成 2 オリジナル楽曲のプリプロ制作	
3	和声の理解	簡単なダイアトニックコードでメロディにコードをつける オリジナル楽曲のプリプロ制作	
4	発展的なベースの打ち込み	ベースのニュアンス付け・アレンジ	
5	発展的なギター	ギターのニュアンス付け・アレンジ 1	
6	発展的なギター	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が違い。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が違い。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の使用の方法と考え方。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	

# シラバス

ミュージシャン学科

ドラム専攻

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	ドラム専攻
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。		
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	ドラム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、ドラム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		
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、ギターさんやベースは荷物が多かったり…。簡単に楽器弾きの人もたくさん勉強しましょう。
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	ドラム専攻
担当講師(プロフィール)		
<p>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。</p>		
前期		
到達目標		
<ul style="list-style-type: none"> <li>●基礎楽典の習得</li> <li>●調性の理解 コードの基礎</li> </ul>		
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	五線線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いきます。	
3 記譜法③ 音価	色々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。まずは色々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、色々な角度から理解していきます。	
8 調性・関係調	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。また、それぞれに関係を持つことによる近親調、属・下屬調、平行調・同主調等を学習します。	
9 移調と転調	記述されているKeyからある目的があつて別の高さに移動させる「移調」、曲の進行中にある効果をj考えて別のKeyに変わる「転調」を学習します。	
10 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)	
11 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)	
12 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+、-)	
13 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。	
14 前期試験	記譜法と理論の基礎について	
15 前期の復習及びまとめ	前期内容について、各自の理解が足りない項目の把握と復習を行う。	

授業の方法	
講義 演習・実験・実技・実習	
授業概要	
<p>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＞</p>	
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	
後期	
到達目標	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●コード理論基礎の習得</li> <li>●聞き取る能力の習得</li> </ul>	
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 Δ	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いきます。
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、各自の理解が足りない項目の把握と復習

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	ドラム専攻
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:総合音楽史	
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	ドラム専攻
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。		

前期	
到達目標	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●会場の種類と把握</li> <li>●ステージの構造・名称の理解</li> <li>●専門用語の理解</li> <li>●コンサート・ライブの流れの理解</li> <li>●モニタリング知識の理解</li> </ul>	
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、セッティスト、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ティ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、パイオグラフィ、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	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●アナログ機器に関する基礎知識の習得</li> <li>●レコーディングに関する知識の習得</li> <li>●デジタル機器に関する基礎知識の習得</li> <li>●CD制作、流通、プロモーションに関する基礎知識の習得</li> </ul>	
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事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
イベント制作		32
学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ドラム専攻
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	ドラム専攻
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	
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・ <b>その他</b>	

授業計画		実施内容
授業項目		
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		

授業の方法	
<b>講義</b> ・演習・実験・実技・ <b>実習</b>	
授業概要	
演奏系、技術系、総合学科の学生たちが日常学んでいる内容を業界関係者の協力や外部施設利用を含んだかたちで発表していきます。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	

後期	
到達目標	
学内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・ <b>その他</b>	

授業計画		実施内容
授業項目		
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		240
学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ドラム専攻
担当講師(プロフィール)		
吉村 文彦 ドラム・パーカッション演奏に精通する音楽家として活躍、その経験からドラム演奏を学ぶ学生に体系的な実技指導を行っていく。		

前期	
到達目標	
スティッキング・コントロールの習得 手足のコンビネーションの習得 リーディングによるスティッキングができる リーディング情報をドラム演奏表現へ応用できる	
評価方法	
筆記試験・ <b>実技試験</b> ・実習評価・課題評価・小テスト・ <b>その他</b>	

授業計画		実施内容
1	概要説明	年間を通しての授業の概要を説明していく。導入として、基本的なエクササイズの方法、やフォームのチェック、レクチャー、ドラム譜の記譜法、読み方などを解説していく。
2	グリップ、オルタネートスティッキング	4分音符のオルタネートで行い、前回に引き続き、フォームの確認、また修正を行っていく。合わせてグリップの種類などを解説、そちらも合わせて修正していく。
3	ストロークについてスティッキングコントロール	基本的な4つのストロークをレクチャーしていく、また叩き方の基本として、アクセント、オープン、強弱を意識しコントロールしていき、合わせて、フットコントロールも解説実践していく。
4	4分音符のリーディング	4分音符はクリック音と並行するので、わかりやすく説明していく。また、ドラミングは休符が一番大事なところであり、そこをしっかりと習得できるようにトレーニングをしていく。
5	8ビート系リズムトレーニング	8ビートのリズムパターンを中心としたコントロールの習得を行う。また、3点における叩き方をチェックし基本的なフォームのレクチャーを受けていく。
6	チェンジアップアクセント	同じテンポでフレーズをコントロールしていく基本的なトレーニングをレクチャーしていく。また、16分音符のアクセント移動をレクチャーし、よりスティックコントロールができるようにしていく。
7	4分音符、8分音符のリーディング	4分、8分の混合した譜面のリーディングを行います。併せて初見等のトレーニングも行っていきます。
8	16分音符オルタネートアクセント、レスト	16分音符の手順を知ることにより、様々な状態の16分音符のパターンに対応できるようになる。またアクセント、レストも習得しバリエーションを増やしていく。
9	シンコペーション	8分音符のシンコペーションを導入として16分、3連などと発展させてい理解を深めていきます。またそれと同時に、手足のコンビネーションも行っていく
10	楽器によるリーディング	今までスネアドラムを基準に行ってきたリーディングをドラムセットに発展させていきます。
11	16ビート系リズムトレーニング	16ビートのリズムパターンを中心としたバリエーションを学び、そのコントロールの習得を行う。
12	ルーディメンツ	ドラムにおける基本であるルーディメンツの歴史、種類などを解説していき、簡単なものから実践をしていく。
13	スティックワークのまとめ	スティックワークのまとめとして、シングル、ダブルストロークを中心とした、8,16分系のリズムの総合コンビネーションを行います。
14	前期試験	
15	前期のまとめ、復習	前期のまとめ、復習を行い、また後期に行うものについての解説を行います。

授業の方法	
講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・実習	
授業概要	
演奏技術に関する基礎的な反復練習を行い、無理なく実際の演奏に応用できる技術を養います。演奏するための持久力や安定性を高め、読譜や発想にも力を付けていく内容です。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞	
使用教材:	

後期	
到達目標	
スティッキング・コントロールの習得 手足のコンビネーションの習得 リーディングによるスティッキングができる リーディング情報をドラム演奏表現へ応用できる	
評価方法	
筆記試験・ <b>実技試験</b> ・実習評価・課題評価・小テスト・ <b>その他</b>	

授業計画		実施内容
1	3連符のバリエーション	3連符のさまざまな休符のパターンを習得していきます。この際16分音符同様にオルタネートで行います。この際パターンにより、手順が交互になるので注意していきます。
2	3連符のリーディング	8分音符で表現する3連系のリーディングでレクチャーします。オルタネート奏法で行うため、奇数なので、手順が逆になることに注意をします。また、タムへの応用も解説していきます。
3	ロール・ルーディメント	ロール系のルーディメントの中のさまざまなバリエーションについて、一つずつ解説、指導を行っていく。
4	ロール・ルーディメント②	シングル・ダブル・トリプルストロークロールについての細かな奏法や、注意点などを実践しながら、解説していく。
5	6連符のリーディング	3連符の連続したフレーズと考え、リーディングを行っていく。また、休符、アクセントが繊細になるため、注意して指導していきます。
6	16分音符のアクセント移動	1打ずつ丁寧に行っていく、16分音符におけるアクセント位置の習得と休符・レストの感覚を習得します。
7	ドットッド・ノートリーディング	ドットッド・ノートの解説を行います。4分・8分・16分音符の読み替えについて、レクチャーのを行います。
8	ロール・ルーディメント③	5-7ストロークロールまでを解説する。各ロールの手順をしっかり理解しドラムセットでも応用できるようにする。
9	ロール・ルーディメント④	9-17ストロークロールについて解説していく。各ロールの手順をしっかり理解し、また代表的なフレーズを紹介する。ドラムセットでの応用も行う。
10	16分音符のアクセント移動	前回行った内容について、さらに深めていく。またドラムセットで応用できるフレーズも練習していく。
11	タイノートルーディング	タイノートルーディングについての解説。また4分・8分・16分音符のよみかえもレクチャーをしていく。
12	ビートパターン	8BeatからSLOWROCKまでのさまざまなパターンを勉強していきます。そこに対してのルーディメントの応用についてもレクチャーしていきます。
13	譜面によるリーディング	メロディー譜やスコア譜、ピアノ譜のヒヤリング・リーディングを行い、それに対するドラミングをレクチャーしていく。
14	後期試験	
15	1年間のまとめ	年間で行った内容を振り返り、復習をしていきます。また2年次へつなげていくための導入も行います。

授業科目		授業時数
アンサンブル		120

学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ドラム専攻

**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。

前期
到達目標
<ul style="list-style-type: none"> <li>●他パートの演奏の把握</li> <li>●アレンジへの対応</li> <li>●楽曲に合った音量、音色の表現</li> <li>●アイコンタクトの実施</li> </ul>

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
2	
3	
4	課題曲アンサンブル指導
5	
6	
7	課題曲アンサンブル指導
8	
9	
10	課題曲アンサンブル指導
11	
12	
13	課題曲アンサンブル指導
14	
15	

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、マネー、音響・照明・進行に至るまでの知識を理解していきます。  
 <実務経験のある教員等による授業科目>

**使用教材:**

後期
到達目標
<ul style="list-style-type: none"> <li>●他パートの演奏の把握</li> <li>●アレンジへの対応</li> <li>●楽曲に合った音量、音色の表現</li> <li>●アイコンタクトの実施</li> </ul>

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
2	
3	
4	課題曲アンサンブル指導
5	
6	
7	課題曲アンサンブル指導
8	
9	
10	課題曲アンサンブル指導
11	
12	
13	課題曲アンサンブル指導
14	
15	

授業科目		授業時数
楽器演奏ゼミ		60
学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ドラム専攻
担当講師(プロフィール)		
<p>岩田 晶 他 多岐に渡る長年の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。</p>		

前期	
到達目標	
<p>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ブ表現</p>	

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	課題曲指導	課題曲 8Beat#01 自分以外のプレイヤーがどう演奏しているのか？をしっかりと聴けるように、ゆとりを持って演奏できる曲になっています。 I-VI <sup>m</sup> -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ブルな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。 I 7-IV 7-V 7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を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のようになりますが、テーマを演奏する者含め、リズムセクションのBs, Drがどういう風にダイナミクスを付けて演奏するのかを学ぶ授業です。
6		
7	課題曲指導	課題曲 8Beat#04 ドミナント7th#9コードが印象的ないわゆる一発モノの曲ですが、ベースのフレーズが弱拍中心に構成されており、シンプルなフレーズながらもドラムとバスドラムとしっかりシンクロ演奏しないと成立しない曲です。ブリッジのオルガンの8分3連フレーズに惑わされないよう、テーマ含め、テンポキープがしっかりと行えるよう学習します。
8		
9	課題曲指導	課題曲 8Beat#05 各パートの主となるグルーブが異なり、いわゆるポリリズム的要素が多い曲です。自分以外のパートをしっかりと聴きながらも、自分自身のグルーブやテンポキープがしっかりとできていないと演奏が成立しない曲なので、周りの音も聞きながら、いかに集中力を切らさずに演奏する事を学びます。
10		
11		
12	課題曲指導	シャッフル系 8Beat#02のメロとコードを使用し、リズムとグルーブを変えて演奏する事で、自分自身何処にポイント置いて演奏しないといけないのか？を学んでいきます。
13	課題曲指導	課題曲 Shuffle-Triplet#01 6/8拍子と12/8拍子のロックバラード風のリズムで構成される曲から1拍に於ける3連符の捉え方を学習していきます。
14		
15	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「ロックバラード」と言われるシャッフルビートの課題曲です。グルーブを変えずにテンポキープができるのかを学びます。

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
<p>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践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＞</p>	
使用教材:	

後期	
到達目標	
<p>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ブ表現</p>	

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	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「ロックバラード」と言われるシャッフルビートの課題曲です。グルーブを変えずにテンポキープができるのかを学びます。
2		
3	課題曲指導	課題曲 Shuffle-Triplet#03 マイナーキーで、2拍子系に分類される6/8拍子のリズムを基に1拍3連シャッフルを学ぶためのオリジナル課題曲です。 ベースはタイで繋がれた音価とドラマーのバスドラムのタイミングを合わせながら、遅れたり、突っ込まないよう演奏する事がポイントになります。
4		
5	課題曲指導	課題曲 Shuffle-Triplet#04 テーマに複雑なシンコペーションのキメがあり、気を抜くと小節の頭を見失いそうになる難度の高い曲です。テーマ後は12小節のブルース形式の進行になりますが、いわゆる典型的なミディアムテンポの8ビートシャッフルでテンポ及びグルーブの奥深さを学んでいきます。
6		
7		
8	課題曲指導	課題曲 16Beat#02 bpm=74 (03slow) 1年次に学ぶ初めての16ビート課題曲です。スローテンポのリズムにマイナーキーのシンプルな曲、ドラム・ベース共に16分音符・休符の音価の重要性を学んでいきます。
9		
10		
11	課題曲指導	課題曲 16Beat#01 bpm=95 ドミナント7thコード系のファンクスタイルのオリジナル課題曲で、16分音符・休符の長さ、タイミング、ダイナミクス等の表現力を演奏を通して体感できるよう学んでいきます。
12		
13		
14	課題曲指導	課題曲 16Beat#03 #1同様、ドミナント7thコード系のファンクスタイルの曲ですが、ベースラインが指定されており、曲全体のグルーブを牽引していく役割を担っています。特に16分音符の発音・休符の取り方、ダイナミクス等、演奏を通して体感できるよう学んでいきます。
15		

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	ドラム専攻
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、座学の上に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	
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き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 著作権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・パソコンのスペックについて 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。また、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。
9	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。
10	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。
11	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
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②
13	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。
14	前期試験 第1週～12週の内容から課題作成
15	前期試験返却及びまとめ まとめ

授業の方法	
講義	演習 実験・実技・実習
授業概要	
曲作りの方法としてPC音楽ソフトを使用して簡単な音楽制作・打ち込みができるように学習します。SNS等でのオリジナル楽曲や動画配信も含めたものとして考えていきます。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞	
使用教材:	

後期	
到達目標	
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していきます。
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います。
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います。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
コードゼミ		60
学年	学科	専攻
1	ミュージシャン学科	ドラム専攻
担当講師(プロフィール)		
<b>藤寄 佳里</b> クラシックピアノからジャズピアノまで幅広く活動する演奏家としての経験から、経験から、ドラム・ベースを演奏する学生にコードの知識を指導する		

前期	
到達目標	
コードが理解出来る / メジャー・スケール、アルペジオが弾ける 三和音が押さえられる / 課題曲演奏の完成 3コードでの伴奏付け	

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	レベルチェック クラス分け コード	メジャーコード・マイナーコード
2	コード スケールの説明 ソルフェージュ 課題曲①	メジャー・マイナー復習 メジャースケールを弾いてみる リズムの読み、4分音符と8分音符の混合、ト音記号とヘ音記号、課題曲イントロ
3	コード スケール ソルフェージュ 課題曲①	メジャー・マイナー復習→セブンスコード 課題曲イントロ～レットルA
4	課題曲① コード ソルフェージュ	課題曲イントロ～A～B復習→間奏 セブンスまでの復習→シックス ト音記号ソラシドレ、ヘ音記号ドレミファソ、のポジション
5	課題曲① コード スケールと3コード	イントロ、A、B、間奏 ディミニッシュとオーギュメント Cメジャー ダイアトニックコードの説明
6	課題曲① コード スケールと3コード	通し 復習→「Study2」プリントa(メジャー、マイナー) Cメジャーの課題曲→右:メロディ、左:コードで
7	課題曲① コード スケールと3コード 課題曲②	通し sus4(次回復習7sus4)「Study2」プリントaをもう一回 Cメジャーの課題曲復習、両手で イントロ
8	スケールと3コード 課題曲① 課題曲② コード	Gメジャー Gメジャーの例題曲の練習 通し練習 レットルA 「Study2」プリントb
9	スケールと3コード 課題曲① 課題曲②	Fメジャー Fメジャーの例題曲の練習 通し練習 レットルB
10	スケールと3コード 課題曲① 課題曲② コードプリント	DメジャーDメジャーの例題曲の練習 通し練習 レットルC ト音記号とヘ音記号の読み
11	スケールと3コード 課題曲① 課題曲②	B♭メジャー
12	3コードによる伴奏付け ダイアトニックコードの表作成 スケールとコードの復習	例題曲①②(Key:C) (#♭3つまで)弾いてみる
13	3コードによる伴奏付け スケールと3コード復習 課題曲①課題曲②	例題曲③(Key:C) Key:D、B♭まで
14	テスト	課題曲①、課題曲②、スケール、3コード
15	前期復習	

授業の方法	
講義 <b>演習</b> 実験・実技・実習	
授業概要	
鍵盤楽器を学ぶ事によりハーモニーのイメージやコード進行法を理解してもらい、リズム隊として客観的に自分の役割を考えて演奏できるようにしていきます。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:ヘッドフォン	

後期	
到達目標	
コードチェンジがスムーズにできる / 伴奏付けができる 課題曲演奏の完成 / 自由曲演奏の完成	

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		実施内容
1	3和音の転回練習 転回形を自分で見つける 伴奏付け課題	メジャーコード(白鍵から) 例題曲④3小節まで Key:C以外のコード表を作る→Key:F「課題曲①」
2	3和音転回練習 伴奏付け課題	プリント 3コード②を1度を基本形で Key:F「課題曲①」
3	3和音 プリント3コード② 伴奏付け課題 パッキングパターン8ビート	転回練習(メジャーコード) (key:C,F,G)1度を基本形で(覚えてくる) 課題曲① EX.1とEX.3とEX.4
4	3和音 プリント3コード② 伴奏付け課題 パッキングパターン8ビート	転回メジャーコード 1度を第一転回形で Key:F「課題曲①」 復習
5	スケール練習 3和音転回練習 プリント3コード② 伴奏付け課題	(C,G,F,D,Bb) メジャーコード 1度を第2転回形で 「課題曲①」(F)「課題曲②」(D)
6	マイナースケール 3和音 プリント3コード(マイナー)① 伴奏付け課題	平行調を見つける 転回練習(マイナーコード) 1度を基本形で 「課題曲③」(Key:Bb)Ex.1,3,4
7	マイナースケール 3和音転回(マイナー) プリント3コード① 伴奏付け課題	マイナーを復習 「T」としてのⅢm、ⅤIm 「課題曲①」(D)、「課題曲②」(C)、「課題曲④」レットルA
8	コード進行 伴奏付け課題	「T」のⅢm、ⅤIm 「課題曲①」(D)、「課題曲②」(C)、「課題曲④」レットルA
9	コード進行 伴奏付け課題 スケール アルペジオ 3コード復習	「SD」としてのⅡm 「課題曲⑤」(Bb)「課題曲④」A、B→C
10	コード進行 伴奏付け課題 スケール アルペジオ 3コード復習	Ⅱm-V7 「課題曲⑥」(D)「課題曲④」
11	スケール、アルペジオ、3 コード復習 F 伴奏付け課題 プリント循環コード	「課題曲④」最後まで PRACTICE8「課題曲①」(F)
12	プリント 伴奏付け課題	セカンダリドミナント 表作成 「課題曲④」最後まで
13	伴奏付け課題 プリント	「課題曲④」「課題曲⑦」 セカンダリ(Ⅱ7-V7)
14	テスト	
15	セカンダリドミナント 伴奏付け課題	Ⅰ7-Ⅳ、Ⅱ7-V7、Ⅴ7-Ⅱm 「課題曲④」「課題曲⑦」「課題曲⑥」(D)



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	ドラム専攻
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。		
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年のドラム専攻カリキュラムについて	
2	オーディション・コンテスト	
3	ライブブッキングについて	
4	バンドの仕組み	
5	ドラマーとしての職業	
6	デビュー①[プロフィール編]	
7	デビュー②[コミュニケーション能力編]	
8	メジャーとインディーズ	
9	CD制作の仕組み①	
10	CD制作の仕組み②	
11	音楽配信の仕組み	
12	いろいろな収益構造	
13	アーティストに関わる契約	
14	前期試験	
15	テスト返却と解説	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
音楽業界の歴史的背景や成り立ち、そして、業種の仕組みやその関連業種等についても学びます。著作権、流行、ソーシャルメディアへの対応も含め業界への指向を深めていく内容です。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞	
使用教材:	
後期	
到達目標	
権利と収益の知識を得る/創作活動について自身の考えを持つ	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	著作権②
2	著作権③
3	アーティストの収入
4	音楽ビジネス全般についてのお金の流れと収益構造
5	海外の音楽業界事情①
6	海外の音楽業界事情②
7	作曲
8	作詞
9	アレンジメント
10	オリジナリティ
11	プレゼンテーション1週目
12	プレゼンテーション2週目
13	これからの音楽業界
14	後期試験
15	テスト返却と解説

授業科目		授業時数
音楽史		60
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ドラム専攻
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。		
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広がっています。	
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す。また、現在の若者がこのメジャーとインディーズという言葉はどう受け止めているのかを検証します。	
7	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。	
8	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す。	
9	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。	
10	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、大きく広がっています。	
11	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。	
12	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的に感じられるものを研究します。	
13	前期試験対策 1～13の内容を復習します。	
14	前期試験	
15	前期まとめ 試験返却/前期の復習及びまとめ	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
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	
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	商品売上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となります。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す。
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権隣接権(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		60
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ドラム専攻
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。		
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、様々な考え方があがるが、DTM(打ち込み)というものを考える機会を作る。	
2 デジタル②	オーディオインターフェイスについて学び、MIDIインターフェイスの頃からの問題点となるレイテンシーを解消するモニター方法を学ぶ。また、レコーディング現場やライブ現場での同期についての状況や対処を学びます。	
3 ポピュラー楽器①	クラシックギター(ガットギター)は、柔らかいナイロン弦を使用し、指で弾くことが多いものです。クラシック、スパンニッシュ、ボサノバ等、いろんな音楽に使用されます。	
4 ポピュラー楽器②	スチール弦を使用しているアコースティックギターは、ガットギターに比べると硬質なイメージの音になります。バンドアンサンブル等でも有効なリズムが出せます。	
5 ポピュラー楽器③	ドラムの基本3点(HH、BD、SN)が織りなすビート感を学びます。色々な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いたします。	
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(ネック、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。少し参考例を紹介いたします。	
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ティック / 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	ドラム専攻
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おう。	
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のかが結果として出てくるものになるので、その集計やアンケート回収などの知識を学ぶ。	
7	実施運営①	具体的な用意(仕込み/準備等)を行う。担当箇所の運営にあたる人のスケジュールを作成。その担当者のチェック項目を明確にするもの等を揃えて実施運営としていく。また簡単なルール・マニュアル作りも大切な要素となる。	
8	実施運営②	実施運営を行い、最後の撤収作業まで責任を持って行う。その後、廃棄・保存・記録等の作業が次年度に関係してくるので、申し送り等の作業をしっかり行う。	
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

授業科目		授業時数
業界研究		68

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ドラム専攻

担当講師(プロフィール)
<p>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。</p>

前期
到達目標
<p>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。</p>

評価方法
<p>筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト(その他)</p>

授業計画	
授業項目	実施内容
1	レコーディング実習 (8) レコーディング工程となるリズム録り、オーバーダブ、Vo録り等のテイクを重ねながら、技術サイドの思考も理解していく。また、最終的なTDの工程も学ぶ。あくまでも演奏者の立場で、知識を深めていく授業。
2	ステージ実習 (4) 学内ホールを使用した前期演奏アンサンブルの発表授業。16週で学んだ中からの選曲、または特別指定曲等を盛り込んで行われるステージ演奏。
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業の方法
<p>講義・演習・実験・実技(実習)</p>

授業概要
<p>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。&lt;実務経験のある教員等による授業科目&gt;</p>

使用教材:

後期
到達目標
<p>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。</p>

評価方法
<p>筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト(その他)</p>

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、その一体感のものを学んでもらう内容。
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業科目		授業時数
演奏技術		240
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ドラム専攻
担当講師(プロフィール)		
吉村 文彦 ドラム・パーカッション演奏に精通する音楽家として活躍、その経験からドラム演奏を学ぶ学生に体系的な実技指導を行っていく。		
前期		
到達目標		
リズムパターンとコンビネーションの基礎		
評価方法		
筆記試験・ <b>実技試験</b> ・実習評価・課題評価・小テスト・ <b>その他</b>		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	1年次の復習	
2	演奏技術 ルーディメンツのトレーニングとしてパラディドル系、16Beat系のルーディメンツのレクチャー、解説を行い、実践していきます。	
3	演奏技術 ルーディメンツのトレーニングとしてパラディドル系、16Beat系のルーディメンツのレクチャー、解説を行い、実践していきます。	
4	フィジカルトレーニング 手足のコーディネーションを行っていきます。その中で、8分音符のバリエーションを重点としたレクチャーを行います。	
5	演奏技術 ルーディメンツのトレーニングとしてパラディドル系、16Beat系のルーディメンツのレクチャー、解説を行い、実践していきます。	
6	演奏技術 ルーディメンツのトレーニングとしてパラディドル系、16Beat系のルーディメンツのレクチャー、解説を行い、実践していきます。	
7	リーディング 1年次に行ったリーディングを発展させ、タイノトリディング。また、Swing 16th grooveの課題を行っていきます。	
8	フレージング研究 1年次に習得したビート、グルーブの復習を行い、2年次に必要なグルーブとFill inのレクチャーを行います。	
9	フレージング研究 Rock系ドラマーの研究として、代表的なドラマーを紹介し、その代表的な曲からリズムやフレーズを学んでいきます。	
10	演奏技術 ルーディメンツのトレーニングとしてフラム・ラフ系、ハーフタイム系のルーディメンツのレクチャー、解説を行い、実践していきます。	
11	演奏技術 ルーディメンツのトレーニングとしてフラム・ラフ系、ハーフタイム系のルーディメンツのレクチャー、解説を行い、実践していきます。	
12	リーディング カットタイムリーディングについての方法をレクチャーしていき、実際に譜面を使いリーディングを行っていきます。	
13	演奏技術 ルーディメンツのトレーニングとしてフラム・ラフ系、ハーフタイム系のルーディメンツのレクチャー、解説を行い、実践していきます。	
14	前期試験	
15	前期の復習、まとめ 前期に学んだことを復習していき、後期に向けて個々の課題の確認を行っていきます。	

授業の方法	
講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・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活用できる技術を養います。演奏するための持久力や安定性を高め、読譜や発想にも力を付けていく内容です。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞	
使用教材:	
後期	
到達目標	
リズムパターンとコンビネーションの応用	
評価方法	
筆記試験・ <b>実技試験</b> ・実習評価・課題評価・小テスト・ <b>その他</b>	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	フィジカルトレーニング シングルパラディドルのバリエーションについてのレクチャーを行い、ドラムセットに応用を行っていきます。
2	フィジカルトレーニング 16分音符のドラッグ移動についてレクチャーを行い、ドラムセットに応用を行っていきます。
3	フレージング研究 R&B系ドラマーの研究として、代表的なドラマーを紹介し、その代表的な曲からリズムやフレーズを学んでいきます。
4	演奏技術 ルーディメンツのトレーニングとして、ドラミング系のレクチャーを行いルーディメンツのドラムへの応用について実践していきます。
5	演奏技術 ルーディメンツのトレーニングとして、ドラミング系のレクチャーを行いルーディメンツのドラムへの応用について実践していきます。
6	リーディング コンバウンドリーディングの方法をレクチャーしていき、実際に譜面を使いリーディングを行っていきます。
7	リーディング チェンジングミーターリーディングの方法をレクチャーしていき、実際に譜面を使いリーディングを行っていきます。
8	フレージング研究 Funk系ドラマーの研究として、代表的なドラマーを紹介し、その代表的な曲からリズムやフレーズを学んでいきます。
9	演奏技術 ルーディメンツのトレーニングとして、ハイブリッド系のレクチャーを行います。また、ルーディメンツのフィルインへの応用について解説し、実践していきます。
10	演奏技術 ルーディメンツのトレーニングとして、ハイブリッド系のレクチャーを行います。また、ルーディメンツのフィルインへの応用について解説し、実践していきます。
11	フィジカルトレーニング 16分音符のフラム移動についてのレクチャーを行い、ドラムセットへ応用、発展させていきます。
12	演奏技術 これまで学んできた様々なルーディメンツを復習していき、それぞれのビート、フィルインへの応用について学んでいきます。
13	リーディング セクションアンサンブルリーディングについての方法、ポイントを学び実際に所見演奏を行っていきます。
14	後期試験
15	2年間のまとめ 2年間学んできた中でのドラマーとしての今後やまた音楽を続けて上で必要なことについて考えていきます。

授業科目		授業時数
アンサンブル		120
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ドラム専攻
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。		

前期	
到達目標	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●他パートの演奏の把握</li> <li>●アレンジへの対応</li> <li>●楽曲に合った音量、音色の表現</li> <li>●アイコンタクトの実施</li> </ul>	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト(その他)	

授業計画		授業項目	実施内容
1	2	3	■課題曲アンサンブル指導 フ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フリティッシュハードロックとウエストコーストロックの代表的な曲を取り上げます。1年次に習得した技術でしっかり演奏できる内容になっています。
4	5	6	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-II m7-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。今までは違い、少し脱力した楽器演奏が必要とされます。
7	8	9	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。
10	11		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ほしい内容です。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。
12	13	14	課題曲アンサンブル指導 1曲の中に色々な場面が展開される曲 課題曲O-①② 各リハーサルマークごとに曲のイメージがめまぐるしく変化して組曲のような展開を持つ曲を演奏してみましょう。ビートもストレート、バウンスと入替部分があります。3~4曲分のネタを持っていますが、惜しげも無く上手くまとめられています。もう一つは、馴染みやすいロックっぽいベースのリフを使用したPOPなモータウンチューンです。この曲の展開も流れるような美しさを持っています。
15			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。

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、マネー、音響・照明・進行に至るまでの知識を理解していきます。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	

後期	
到達目標	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●他パートの演奏の把握</li> <li>●アレンジへの対応</li> <li>●楽曲に合った音量、音色の表現</li> <li>●アイコンタクトの実施</li> </ul>	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト(その他)	

授業計画		授業項目	実施内容
1	2	3	課題曲アンサンブル指導 AOR楽曲と歌伴奏 課題曲P-①② 今までの楽曲とは少し違うAORの名曲に挑戦します。ブルース形式を使っていますが、多様な楽曲に仕上がっているという事実も紹介します。そして、ブルースっぽいですが、ブルース形式に基づく進行では無い3連ロックバラードもやってみましょう。
4	5	6	課題曲アンサンブル指導 休符に存在するビート感と曲の途中でビートが変わる楽曲 課題曲Q-①② ギターのカッティングで始まるAORの名曲。音が鳴っていない部分の休符に存在するビートを感じてもらいます。また、 $J=136$ 程度の16ビートが途中で4ビートに変わります。その同じ表示テンポで違うジャンルをのビートを感じてもらえる楽曲をチョイスしました。
7	8	9	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きエッジの立った名曲を練習します。同じ16分音符の音価があるのにも関わらず、表現の違いを体感してもらえようようにします。
10	11		課題曲アンサンブル指導 16ビートジャズ(バウンス)でタイプの違う2曲 課題曲S-①② ドラムの16ビートジャズ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ビートジャズハネものユニゾン曲です。バシッと合わなくても何かカッコいいお祭りの要素を持つ曲。アンサンブル楽器の音色が全く違うのですが、同じ雰囲気のリフを使用しています。
12	13	14	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。
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		60
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ドラム専攻
担当講師(プロフィール)		
岩田 晶 他 多岐に渡る長年の音楽家としての活動経験から、アンサンブル構築に必要な感覚を学生に伝えていきます。		
前期		
到達目標		
他パートの演奏内容を把握する アレンジへ対応できる 楽曲にあった音量・音色の表現ができる アイコンタクトが出来る		
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	課題曲指導①	課題曲 swing_16beat 1年後期に学んでいた16ビートのグルーヴやダイナミクス、リズムの捉え方などを復習しつつ、いわゆるハーフタイムシャッフルやバウンスビートと呼ばれる16ビートシャッフルを学びます。1拍6連を4分割した16分音符を感じて演奏できるようになる事を目的とします。
2		
3		
4	課題曲指導②	課題曲 Reggae #1 ここから2年次の新しい項目「ワールドミュージック」「ルーツミュージック」を学びます。 1回目はジャマイカをルーツとするレゲエ音楽のリズムの骨格を学んでいきます。先に学んだハーフタイムシャッフルのフィールにも似たビートに1拍目を抜いたベースラインとそれに絡む変則的なスネアとバスドラムで作るグルーヴがポイントです。
5		
6	課題曲指導③	課題曲 swing #1 「スウィングしなげりや意味ないね」というスタンダード曲があるくらい、4/4拍子のリズムがここまでふくよかで心地良いビートを作り出せるのが最も重要なポイント。1小節に4分音符を4つ、コードアルペジオを基に音を配置するだけではなく、ドラムのシンバルレガートと共に作り出すパルスを学びます。
7		
8	課題曲指導③	課題曲 swing #2 swing #1とは違い、モードを用いた楽曲を学びます。特にベースはチャーチモードを使ったウォーキングベースを構築しながらも、ドラマーとのコンビネーションを求められます。
9		
10	課題曲指導③	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を練習していきます。
11		
12	課題曲指導④	課題曲 cha cha ここからは南米スペイン語圏のルーツミュージックを学んでいきます。8ビートを基にシンプルなコード進行に合わせて頭抜きのベースラインが独特のビートを生み出しています。クラベス(木製のパチ)を用いたリズムパターンに合わせて特有のパルスを練習していきます。
13	課題曲指導⑤	課題曲 son 引き続きラテン音楽の学習です。2-3クラーベ(クラベスを使って作るリズムパターン)に合わせてグルーヴを作る事を学びます。
14	課題曲指導⑥	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。複雑なシンクベーション、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。
15		

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践的ゼミナール型式をとっています。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	
後期	
到達目標	
各パートへ演奏指示を速やかに伝達できる 他のパートの演奏を理解しイメージを具現化し曲を創造していく	
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		実施内容
1	課題曲指導⑦	FUNK課題曲① 様々なシチュエーションやミュージシャンと演奏できるようになる為に既存曲を使いセッション力を高めていきます。  ドミナント7thのコードのみを使用したいいわゆる一発モノと言われる曲を練習していきます。 ポイントは、延々と繰り返される反復フレーズから生み出されるビート・パルスを感ぜられるよう学習します。
2		
3		
4	課題曲指導⑧	FUNK課題曲② 様々なシチュエーションやミュージシャンと演奏できるようになる為に既存曲を使いセッション力を高めていきます。  同じドミナント7thコードのみの曲ですが、#9のテンションが入っており、ミディアムテンポで続く曲なので、グルーヴやテンポキープはもとより、ダイナミクスの付け方などを学びます。
5		
6		
7	課題曲指導⑧	FUNK課題曲③ 様々なシチュエーションやミュージシャンと演奏できるようになる為に既存曲を使いセッション力を高めていきます。  先の曲と同じタイプの曲調ですが、途中転調を伴い、元のキーに戻るまでの小節数が変則的なので、演奏しながら高い集中力が要求されます。
8		
9		
10	課題曲指導⑨	課題曲① 様々なシチュエーションやミュージシャンと演奏できるようになる為に既存曲を使いセッション力を高めていきます。
11		
12		
13	課題曲指導⑩	課題曲② 様々なシチュエーションやミュージシャンと演奏できるようになる為に既存曲を使いセッション力を高めていきます。
14	課題曲指導⑪	AOR課題曲 様々なシチュエーションやミュージシャンと演奏できるようになる為に既存曲を使いセッション力を高めていきます。  1980年代に流行したマイナーキーでお洒落なコード進行で構成されるミディアムテンポの曲を練習していきます。 ボーカルレスでいかにダイナミクスを付けて表現力豊かな演奏ができるのかを学んでいきます。
15		



授業科目		授業時数
音楽理論Ⅱ		60
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ドラム専攻
担当講師(プロフィール)		
<p>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。</p>		
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ズにした内容がII m7-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)とトリックに解決せず、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リ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	リハーモニゼーション 原曲の持つコード進行の流れを充分理解をして、また新たなハーモニーを創作していくことを作業として「リハーモニゼーション」を学びます。ある部分のみをハーモナイズすることも出来ます。	
11	ブルース形式 12小節に示されたブルース形式を学びます。Major Minor、ジャンル、IV7やII-Vの扱いによってサウンドは変化します。	
12	分数コード&cliché 分数コードとなる①コード転回による最低音の変化形、②機能への変化③テンションノートのトライアード化等、いろんなケースとサウンドを知ります。また、クリシェ(メロディック・ハーモニック)となるパターンを学びます。	
13	試験対策 1~13を復習して試験対策を行う。	
14	前期試験	
15	FOLLOW 前期の復習及びまとめ	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
<p>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＞</p>	
使用教材:モダンミュージックセオリー	
後期	
到達目標	
楽譜作成(バンドスコア作成、リードシート作成)	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	コードトーン スケールから発生するコード及びそのコードトーンの関係について理解していきます。
2	テンションノート 基本的なテンションノートを学び、そのサウンドを確認します。また、音価の長い使用を原則禁止としているアポ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	ポインティング 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。そのポインティングを理解しましょう。
6	スケール活用① Major II m7-V7に適應するドリアンとミクソリディアンについて学びましょう。この基本的なところを充分理解します。
7	スケール活用② Minor II m7(b5)-V7に適應するロクリアン、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(b9th)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に対するスケールリングを学びます。
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する対応を勉強します。
11	メロディライティング① 与えられたダイアトニックコード進行に対して自分なりのメロディライティングを行います。ここでは、コードトーンを中心に経過音も使用して書きます。
12	メロディライティング② 与えられたダイアトニックコード+Secondary.D進行に対して、半音アプローチや音程差を考えたものを音を探りながら書きます。
13	試験対策 後期1~12を復習して試験対策を行う。
14	後期試験
15	FOLLOW 二年間の復習及びまとめ

授業科目		授業時数
ソングライティング		120
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	ドラム専攻
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。		

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		実施内容
授業項目		
1	イントロダクション	授業ガイダンス。授業説明。DAWソフトウェアで出来る事の紹介。パソコンの基本概要と使用方法について。
2	DAWの基本操作	プロジェクトの新規作成、保存、終了、トランスポートパネル、インストゥルメントトラックの作成、ドラムエディタ入力基本
3	MIDI入力の基礎	トランスポートパネルのショートカット、クオンタイズ、スナップとグリッドの設定、ペロシティの変更
4	MIDIの編集方法	ミュート、ソロ、音量設定、タイミングの微調整、フラム、ラフの表現
5	リズムパートの打ち込み	ゴーストノートの表現
6	リズムパートの打ち込み	パーカッション等の打ち込み、グルーブ感を打ち込みで表現する
7	ベースの打ち込み	低音楽器であるベースの打ち込み方法。演奏に即したMIDIの編集方法。デュレーションの設定。
8	ベースの打ち込み	低音楽器であるベースの打ち込み方法。演奏に即したMIDIの編集方法。デュレーションの設定。
9	ギターの打ち込み	ギターの演奏を意識したMIDIの編集方法。プリング・ハンマリングのMIDI編集。
10	ギターの打ち込み	ギターの演奏を意識したMIDIの編集方法。カッティング・コードのバックイングのMIDI編集で注意すべき点。
11	キーボードの打ち込み	ピアノ系の打ち込み手法。
12	キーボードの打ち込み	オルガンやシンセサイザーなどの打ち込み手法。
13	楽曲制作	メロディパートの打ち込み 1 オリジナル楽曲のプリプロ制作
14	テスト	前期試験
15	テスト返却	前期試験発表

授業の方法	
講義	演習 実験・実技・実習
授業概要	
曲作りの方法としてPC音楽ソフトを使用して簡単な音楽制作・打ち込みができるように学習します。SNS等でのオリジナル楽曲や動画配信も含めたものとして考えていきます。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞	
使用教材:	

後期
到達目標
DAWソフト「Cubase」の応用力

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画		実施内容
授業項目		
1	6	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	ギターのニュアンス付け・アレンジ 1
6	発展的なギター	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が違い。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が違い。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の使用の方法と考え方。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

# 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		60
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。		
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、出演者になっただけでどうやっ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		
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	キーボード専攻
担当講師(プロフィール)		
<p>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。</p>		
前期		
到達目標		
<ul style="list-style-type: none"> <li>●基礎楽典の習得</li> <li>●調性の理解 コードの基礎</li> </ul>		
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	五線線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いきます。
3	記譜法③ 音価	色々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。まずは色々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、色々な角度から理解していきます。
8	調性・関係調	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。また、それぞれに関係を持つことによる近親調、属・下屬調、平行調・同主調等を学習します。
9	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j考えて別のKeyに変わる「転調」を学習します。
10	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)
11	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)
12	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+、-)
13	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。
14	前期試験	記譜法と理論の基礎について
15	前期の復習及びまとめ	前期内容について、各自の理解が足りない項目の把握と復習を行う。

授業の方法		
講義 演習・実験・実技・実習		
授業概要		
<p>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＞</p>		
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		
後期		
到達目標		
<ul style="list-style-type: none"> <li>●コード理論基礎の習得</li> <li>●聞き取る能力の習得</li> </ul>		
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 Δ	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いきます。
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、各自の理解が足りない項目の把握と復習

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	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。		
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:総合音楽史	
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	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。		

前期	
到達目標	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●会場の種類と把握</li> <li>●ステージの構造・名称の理解</li> <li>●専門用語の理解</li> <li>●コンサート・ライブの流れの理解</li> <li>●モニタリング知識の理解</li> </ul>	
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、セッティスト、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ティ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、パイオグラフィ、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	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●アナログ機器に関する基礎知識の習得</li> <li>●レコーディングに関する知識を習得</li> <li>●デジタル機器に関する基礎知識の習得</li> <li>●CD制作、流通、プロモーションに関する基礎知識習得</li> </ul>	
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事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
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)		
<b>杉山 徹</b> 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	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。		

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・ <b>その他</b>

授業計画		実施内容
授業項目		
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		

授業の方法
講義・演習・実験・実技・ <b>実習</b>
授業概要
演奏系、技術系、総合学科の学生たちが日常学んでいる内容を業界関係者の協力や外部施設利用を含んだかたちで発表していきます。 <実務経験のある教員等による授業科目>
使用教材:

後期
到達目標
学内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・ <b>その他</b>

授業計画		実施内容
授業項目		
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		240
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)		
<p>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。</p>		
前期		
到達目標		
<ul style="list-style-type: none"> <li>●ペダル、ピッチベンドの操作</li> <li>●一定の音域でコードチェンジできる</li> <li>●ジャンルごとの基本的なパッキングパターン習得</li> <li>●アドリブ演奏への意識を持つ</li> <li>●シンセサイザーの基本的知識の取得</li> </ul>		
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ドのストについての考察	
2	鍵盤楽器の各音色と楽器の種類について	
3	PCM音源についての考察	
4	エレクトリックピアノについて考察	
5	ペダル、ピッチベンドなどの基本的な使用方法	
6	運指とフォーム	
7	エレクトリックピアノについて習熟度の確認	
8	オルガンについて考察	
9	スタイル別のパッキングフレーズ	
10	オルガンについて習熟度の確認	
11	シンセサイザーについて考察	
12	ソロスタイルのフレーズ	
13	シンセサイザーについて習熟度の確認	
14	前期試験	
15	前期の復習及びまとめ	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
<p>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＞</p>	
使用教材:	
後期	
到達目標	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●各キーのダイアトニックコードの理解</li> <li>●ピアノ伴奏</li> <li>●8ビート、16ビート、シャッフル等のビートの理解</li> <li>●フレーズの活用とアレンジ</li> <li>●フレーズのアドリブへの活用</li> </ul>	
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
2	シンセサイザーの基本的知識
3	様々なコードパターンとビート
4	アコースティックピアノについて習熟度の確認
5	デジタルシンセサイザーについて考察
6	ペントニック
7	マイナーペントニック
8	デジタルシンセサイザーについて習熟度の確認
9	クラビネットやアコーディオンについて考察
10	ブルーススケール
11	フレーズの演習
12	テンションノート、その他のコード
13	その他の鍵盤楽器について習熟度の確認
14	後期試験
15	一年間の復習及びまとめ

授業科目		授業時数
アンサンブル		120

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。

**前期**

到達目標
<ul style="list-style-type: none"> <li>●他パートの演奏の把握</li> <li>●アレンジへの対応</li> <li>●楽曲に合った音量、音色の表現</li> <li>●アイコンタクトの実施</li> </ul>

**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
2	
3	
4	課題曲アンサンブル指導
5	
6	
7	課題曲アンサンブル指導
8	
9	
10	課題曲アンサンブル指導
11	
12	
13	課題曲アンサンブル指導
14	
15	

授業の方法
講義・演習・実験・実技(実習)

**授業概要**

アンサンブルを通じて、バンドサウンドにおけるリズム、ハーモニー、メロディーなどのアレンジを体得します。また、ステージ上でのルール、マナー、音響・照明・進行に至るまでの知識を理解していきます。  
 <実務経験のある教員等による授業科目>

**使用教材:**

**後期**

到達目標
<ul style="list-style-type: none"> <li>●他パートの演奏の把握</li> <li>●アレンジへの対応</li> <li>●楽曲に合った音量、音色の表現</li> <li>●アイコンタクトの実施</li> </ul>

**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
2	
3	
4	課題曲アンサンブル指導
5	
6	
7	課題曲アンサンブル指導
8	
9	
10	課題曲アンサンブル指導
11	
12	
13	課題曲アンサンブル指導
14	
15	

授業科目		授業時数
楽器演奏ゼミ		60
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。		

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ブ表現	
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		実施内容
1	課題曲指導	課題曲 8Beat#01 I-VI <sup>m</sup> -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ブルな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。 I 7-IV 7-V 7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を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、バックイ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	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。
15	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。

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
各々が演奏する楽器を通してバンドアンサンブル全体を捉える感覚を身に付けていきます。自分のプレイスタイルを構築していくための実験的ゼミナール型式をとっています。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞	
使用教材:	

後期	
到達目標	
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ブ表現	
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		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「ロックバラード」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・バックイ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		60
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	
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き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	著作権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・パソコンのスペックについて	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。また、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。	
9	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。	
10	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。	
11	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	
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②	
13	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。	
14	前期試験	第1週～12週の内容から課題作成	
15	前期試験返却及びまとめ	まとめ	

授業の方法	
講義 (演習) 実験・実技・実習	
授業概要	
曲作りの方法としてPC音楽ソフトを使用して簡単な音楽制作・打ち込みができるように学習します。SNS等でのオリジナル楽曲や動画配信も含めたものとして考えていきます。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞	
使用教材:	

後期	
到達目標	
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していきます。	
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います。	
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います。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		60
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		

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クキンを創作
評価方法 筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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⑧。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。 キメ等とバックキグ①(課題曲①)
13 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。 キメ等とバックキグ②(課題曲②)
14 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) 実技試験
15 前期の復習及びまとめ	

授業の方法
講義 <b>演習</b> 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ブ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

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クキンを創作
評価方法 筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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。 キメ等とバックキグ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。 キメ等とバックキグ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。 キメ等とバックキグ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。 キメ等とバックキグ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クキグ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クキグ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。 実技試験
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		60
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。		
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	オーディション・コンテスト	
3	ライブブッキングについて	
4	バンドの仕組み	
5	キーボーディストとしての職業	
6	デビュー①[プロフィール編]	
7	デビュー②[コミュニケーション能力編]	
8	メジャーとインディーズ	
9	CD制作の仕組み①	
10	CD制作の仕組み②	
11	音楽配信の仕組み	
12	いろいろな収益構造	
13	アーティストに関わる契約	
14	前期試験	
15	テスト返却と解説	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
音楽業界の歴史的背景や成り立ち、そして、業種の仕組みやその関連業種等についても学びます。著作権、流行、ソーシャルメディアへの対応も含め業界への指向を深めていく内容です。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞	
使用教材:	
後期	
到達目標	
権利と収益の知識を得る/創作活動について自身の考えを持つ	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	著作権②
2	著作権③
3	アーティストの収入
4	音楽ビジネス全般についてのお金の流れと収益構造
5	海外の音楽業界事情①
6	海外の音楽業界事情②
7	作曲
8	作詞
9	アレンジメント
10	オリジナリティ
11	プレゼンテーション1週目
12	プレゼンテーション2週目
13	これからの音楽業界
14	後期試験
15	テスト返却と解説

授業科目		授業時数
音楽史		60
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	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。		
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広がっています。	
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す。また、現在の若者がこのメジャーとインディーズという言葉はどう受け止めているのかを検証します。	
7	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。	
8	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す。	
9	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。	
10	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、大きく広がっています。	
11	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」という人間の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。	
12	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的に感じられるものを研究します。	
13	前期試験対策 1～13の内容を復習します。	
14	前期試験	
15	前期まとめ 試験返却/前期の復習及びまとめ	

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
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		
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	商品売上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となります。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す。	
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権隣接権(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		60
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。		
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、様々な考え方があがるが、DTM(打ち込み)というものを考える機会を作る。	
2 デジタル②	オーディオインターフェイスについて学び、MIDIインターフェイスの頃からの問題点となるレイテンシーを解消するモニター方法を学ぶ。また、レコーディング現場やライブ現場での同期についての状況や対処を学びます。	
3 ポピュラー楽器①	クラシックギター(ガットギター)は、柔らかいナイロン弦を使用し、指で弾くことが多いものです。クラシック、スパンニッシュ、ボサノバ等、いろんな音楽に使用されます。	
4 ポピュラー楽器②	スチール弦を使用しているアコースティックギターは、ガットギターに比べると硬質なイメージの音になります。バンドアンサンブル等でも有効なリズムが出せます。	
5 ポピュラー楽器③	ドラムの基本3点(HH、BD、SN)が織りなすビート感を学びます。色々な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いたします。	
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(ネック、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。少し参考例を紹介いたします。	
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。		

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おう。	
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のか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と行う。	
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	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。		

前期
到達目標
目指す業界の幅広い仕事内容を知ってもらう。習得した知識や実技内容との関連も考えながら、業界との接点を感じてもらう。

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト(その他)

授業計画	
授業項目	実施内容
1	レコーディング実習 (8) レコーディング工程となるリズム録り、オーバーダブ、Vo録り等のテイクを重ねながら、技術サイドの思考も理解していく。また、最終的なTDの工程も学ぶ。あくまでも演奏者の立場で、知識を深めていく授業。
2	ステージ実習 (4) 学内ホールを使用した前期演奏アンサンブルの発表授業。16週で学んだ中からの選曲、または特別指定曲等を盛り込んで行われるステージ演奏。
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業の方法
講義・演習・実験・実技(実習)
授業概要
演奏系、技術系、総合学科の学生たちが日常学んでいる内容を業界関係者の協力や外部施設利用を含んだかたちで発表していきます。<実務経験のある教員等による授業科目>
使用教材:

後期
到達目標
学内外での実習内容を消化しながら、他の学科との仕事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	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、その一体感のものを学んでもらう内容。
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業科目		授業時数
演奏技術		240

学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	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。	

前期	
到達目標	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●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。 <ul style="list-style-type: none"> <li>●様々なビートに対する演奏法の理解</li> <li>●コードにあうスケールがわかる</li> </ul> </li> </ul>	

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、代表的な奏者、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&リーディングノート 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。また、リーディングノートのその特性、効果を理解します。実際にどういった使い方をしていくのかを研究していきます。
10	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。
11	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。
12	V7のテンション(-9、13)のサウンドとスケール ドミナント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郎のスケールについて解説を行います。
13	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。
14	前期試験
15	試験返却と前期のまとめ

授業の方法	
講義・演習・実験・ <b>実技</b> ・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	

後期	
到達目標	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●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。 <ul style="list-style-type: none"> <li>●コードに合うスケールの理解</li> <li>●メロディーを意識したコードチェンジができる</li> <li>●曲に合わせてバックアップできる</li> </ul> </li> </ul>	

評価方法	
筆記試験・ <b>実技試験</b> ・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、ジャンルによつ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	デミニッシュスケール デ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、また現在にわたつ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	セカンダリドミナント セカンダリドミナントについて、その概要や用法について解説していく。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		120
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。		

前期	
到達目標	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●他パートの演奏の把握</li> <li>●アレンジへの対応</li> <li>●楽曲に合った音量、音色の表現</li> <li>●アイコンタクトの実施</li> </ul>	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト(その他)	

授業計画		授業項目	実施内容
1	2	3	■課題曲アンサンブル指導 フ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フリティッシュハードロックとウエストコーストロックの代表的な曲を取り上げます。1年次に習得した技術でしっかり演奏できる内容になっています。
4	5	6	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-II m7-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。今までは違い、少し脱力した楽器演奏が必要とされます。
7	8	9	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。
10	11		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ほしい内容です。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。
12	13	14	課題曲アンサンブル指導 1曲の中に色々な場面が展開される曲 課題曲O-①② 各リハーサルマークごとに曲のイメージがめまぐるしく変化して組曲のような展開を持つ曲を演奏してみましょう。ビートもストレート、バウンスと入替部分があります。3~4曲分のネタを持っていますが、惜しげも無く上手くまとめられています。もう一つは、馴染みやすいロックっぽいベースのリフを使用したPOPなモータウンチューンです。この曲の展開も流れるような美しさを持っています。
15			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。

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、マネー、音響・照明・進行に至るまでの知識を理解していきます。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	

後期	
到達目標	
<ul style="list-style-type: none"> <li>●他パートの演奏の把握</li> <li>●アレンジへの対応</li> <li>●楽曲に合った音量、音色の表現</li> <li>●アイコンタクトの実施</li> </ul>	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト(その他)	

授業計画		授業項目	実施内容
1	2	3	課題曲アンサンブル指導 AOR楽曲と歌伴奏 課題曲P-①② 今までの楽曲とは少し違うAORの名曲に挑戦します。ブルース形式を使っていますが、多様な楽曲に仕上がっているという事実も紹介します。そして、ブルースっぽいですが、ブルース形式に基づく進行では無い3連ロックパレードもやってみましょう。
4	5	6	課題曲アンサンブル指導 休符に存在するビート感と曲の途中でビートが変わる楽曲 課題曲Q-①② ギターのカッティングで始まるAORの名曲。音が鳴っていない部分の休符に存在するビートを感じてもらいます。また、 $J=136$ 程度の16ビートが途中で4ビートに変わります。その同じ表示テンポで違うジャンルをのビートを感じてもらおう楽曲をチョイスしました。
7	8	9	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きエッジの立った名曲を練習します。同じ16分音符の音価があるのにも関わらず、表現の違いを体感してもらえようにします。
10	11		課題曲アンサンブル指導 16ビートジャズ(バウンス)でタイプの違う2曲 課題曲S-①② ドラムの16ビートジャズ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ビートジャズハネものユニゾン曲です。パシッと合わなくても何かカッコいいお祭りのような要素を持つ曲。アンサンブル楽器の音色が全く違うのですが、同じ雰囲気のあるビートを使用しています。
12	13	14	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。
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		60

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)	
廣重 祐二 他 多岐に渡る音楽家としての活動経験から、アンサンブル構築に必要な感覚を学生に伝えていきます。	

前期
到達目標

他パートの演奏内容を把握する / アレンジへ対応できる 楽曲にあった音量・音色の表現ができる アイコンタクトが出来る / 楽曲にあったグルーブ表現
---

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ <b>その他</b>

授業計画	
------	--

授業項目	実施内容
自由曲指導	学生自由曲でアンサンブル形式の授業
1	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。
2	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。
3	・12小節ワンコーラスのジャズブルース曲
4	・ギターがテーマメロディを奏でるロックインスト曲
5	
自由曲指導	学生自由曲でアンサンブル形式の授業
6	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。
7	後期にオリジナル楽曲の制作に入る為、個々のオリジナリティを尊重し、それに繋がるよう、前期は学生の自由曲を基にアレンジメント及び演奏を行います。
8	・メジャー&マイナーキーのⅡm-V7-I が混在する曲をモチーフにしたもの
9	・チャーチモード形式の定番曲をモチーフにしたもの
10	
自由曲指導	学生自由曲でアンサンブル形式の授業
11	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。
12	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。
13	・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
14	
15	
課題曲指導	課題曲 Bossa
13	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。
14	8ビートを基にルードと5thで構築されるベースラインにスネアドラムのリムを使ったリズムパターンに合わせてバックアップとアドリブソロを練習していきます。
15	

授業の方法
講義・演習・実験・実技・ <b>実習</b>

授業概要
各々が演奏する楽器を通してバンドアンサンブル全体を捉える感覚を身に付けていきます。自分のプレイスタイルを構築していくための実験的ゼミナール型式をとっています。 <実務経験のある教員等による授業科目>

使用教材:
-------

後期
到達目標

各パートへ演奏指示を速やかに伝達できる 他のパートの演奏を理解しイメージを具現化し曲創造していく
---

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ <b>その他</b>

授業計画	
------	--

授業項目	実施内容
自由曲指導	学生自由曲でアンサンブル形式の授業
1	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。
2	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。
3	
自由曲指導	学生オリジナル曲のプリプロ
4	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。
5	・リズム(ビートやテンポなど)
6	・コード付けやコードアレンジ
7	・楽曲の構成
8	・譜面作成
9	・リハーサル進行など
自由曲指導	オリジナル曲REC
10	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。
11	・ベッキング録り(ドラム、ベース、リフを含むリズムギターなど)
12	・仮ウタ録り
13	・Gtソロなどオーバーダビング
14	・本ウタ録り、コーラスパート等々
15	・最終調整
16	・トラックダウン及びマスタリング
課題曲指導	課題曲 salsa
17	先に学んだラテン音楽の流れは同じですが、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。グルーブ・テンポキープはもとより、集中力の重要性を学びます。
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。
18	
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。
19	

授業科目		授業時数
音楽理論Ⅱ		60
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	キーボード専攻
担当講師(プロフィール)		
<p>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。</p>		

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ズにした内容がII m7-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)とトリックに解決せず、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リ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	リハーモニゼーション 原曲の持つコード進行の流れを充分理解をして、また新たなハーモニーを創作していくことを作業として「リハーモニゼーション」を学びます。ある部分のみをハーモナイズすることも出来ます。
11	ブルース形式 12小節に示されたブルース形式を学びます。Major Minor、ジャンル、IV7やII-Vの扱いによってサウンドは変化します。
12	分数コード&cliché 分数コードとなる①コード転回による最低音の変化形、②別機能への変化③テンションノートのトライアード化等、いろんなケースとサウンドを知ります。また、クリシェ(メロディック・ハーモニック)となるパターンを学びます。
13	試験対策 1~13を復習して試験対策を行う。
14	前期試験
15	FOLLOW 前期の復習及びまとめ

授業の方法
講義・演習・実験・実技・実習
授業概要
<p>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。 &lt;実務経験のある教員等による授業科目&gt;</p>
使用教材:モダンミュージックセオリー

後期
到達目標
楽譜作成(バンドスコア作成、リードシート作成)
評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画	
授業項目	実施内容
1	コードトーン スケールから発生するコード及びそのコードトーンの関係について理解していきます。
2	テンションノート 基本的なテンションノートを学び、そのサウンドを確認します。また、音価の長い使用を原則禁止としているアポ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	ポインティング 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。そのポインティングを理解しましょう。
6	スケール活用① Major II m7-V7に適應するドリアンとミクソリディアンについて学びましょう。この基本的なところを充分理解します。
7	スケール活用② Minor II m7(b5)-V7に適應するロクリアン、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(b9th)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に対するスケールリングを学びます。
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する対応を勉強します。
11	メロディライティング① 与えられたダイアトニックコード進行に対して自分なりのメロディライティングを行います。ここでは、コードトーンを中心に経過音も使用して書きます。
12	メロディライティング② 与えられたダイアトニックコード+Secondary.D進行に対して、半音アプローチや音程差を考えたものを音を探りながら書きます。
13	試験対策 後期1~12を復習して試験対策を行う。
14	後期試験
15	FOLLOW 二年間の復習及びまとめ

授業科目		授業時数
ソングライティング		120
学年	学科	専攻
2	ミュージシャン学科	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。		

前期
到達目標
DAWソフト「Cubase」の応用力
評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画	
授業項目	実施内容
1	イントロダクション 授業ガイダンス。授業説明。DAWソフトウェアで出来る事の紹介。パソコンの基本概要と使用方法について。
2	DAWの基本操作 プロジェクトの新規作成、保存、終了、トランスポートパネル、インストゥルメントトラックの作成、ドラムエディタ入力基本
3	MIDI入力の基礎 トランスポートパネルのショートカット、クオンタイズ、スナップとグリッドの設定、ペロシティの変更
4	MIDIの編集方法 ミュート、ソロ、音量設定、タイミングの微調整、フラム、ラフの表現
5	リズムパートの打ち込み ゴーストノートの表現
6	リズムパートの打ち込み パーカッション等の打ち込み、グルーブ感を打ち込みで表現する
7	ベースの打ち込み 低音楽器であるベースの打ち込み方法。演奏に即したMIDIの編集方法。デュレーションの設定。
8	ベースの打ち込み 低音楽器であるベースの打ち込み方法。演奏に即したMIDIの編集方法。デュレーションの設定。
9	ギターの打ち込み ギターの演奏を意識したMIDIの編集方法。プリング・ハンマリングのMIDI編集。
10	ギターの打ち込み ギターの演奏を意識したMIDIの編集方法。カッティング・コードのバックイングのMIDI編集で注意すべき点。
11	キーボードの打ち込み ピアノ系の打ち込み手法。
12	キーボードの打ち込み オルガンやシンセサイザーなどの打ち込み手法。
13	楽曲制作 メロディパートの打ち込み 1 オリジナル楽曲のプリプロ制作
14	テスト 前期試験
15	テスト返却 前期試験発表

授業の方法
講義 演習 実験・実技・実習
授業概要
曲作りの方法としてPC音楽ソフトを使用して簡単な音楽制作・打ち込みができるように学習します。SNS等でのオリジナル楽曲や動画配信も含めたものとして考えていきます。 <実務経験のある教員等による授業科目>
使用教材:

後期
到達目標
DAWソフト「Cubase」の応用力
評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画	
授業項目	実施内容
1	楽曲制作 前期復習・オリジナルメロディの作成 1 オリジナル楽曲のプリプロ制作
2	楽曲制作 オリジナルメロディの作成 2 オリジナル楽曲のプリプロ制作
3	和声の理解 簡単なダイアトニックコードでメロディにコードをつける オリジナル楽曲のプリプロ制作
4	発展的なベースの打ち込み ベースのニュアンス付け・アレンジ
5	発展的なギターへの打ち込み ギターニュアンス付け・アレンジ 1
6	発展的なギターへの打ち込み ギターニュアンス付け・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の使用の方法と考え方。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



# 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、プロモーター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"> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・理論の必要性を感じ追求する姿勢がある</li> </ul>

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"> <li>・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</li> <li>・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</li> </ul>

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	マイナーキーダンスについて 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(♭9)、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・ <b>実技試験</b> ・実習評価・ <b>課題評価</b> ・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
<b>講義</b> 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・ <b>実技試験</b> ・実習評価・ <b>課題評価</b> ・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っていきます。
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っていきます。
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っていきます。
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っていきます。
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っていきます。
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っていきます。
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	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)		
<b>小野 理久</b> 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・ <b>その他</b>	

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・ <b>実習</b>	
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・ <b>その他</b>	

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・ <b>実習</b>	
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ードや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・ <b>実習</b>	
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・ <b>実技試験</b> ・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リ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 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		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・ <b>実技試験</b> ・実習評価・ <b>課題評価</b> ・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・トバゴ等中米音楽の特徴 キューバ、トリニダード・トバゴ等中米音楽の特徴
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
<b>講義</b> 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、インダストリアルを楽曲へ取り入れる
評価方法
筆記試験・ <b>実技試験</b> ・実習評価・ <b>課題評価</b> ・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・ <b>課題評価</b> ・小テスト・その他	

授業計画		実施内容
1	ミキシングの準備	Pro Tools各ウィンドウ切り替え 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	<b>演習</b> 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・ <b>課題評価</b> ・小テスト・その他	

授業計画		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おう。	
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)		
<b>小野 理久</b> 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掛け、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		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か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・ <b>実技</b> ・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・ <b>実技試験</b> ・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画		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		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っていきます。
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の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っていきます。
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		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の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っていきます。
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 <b>実技</b> 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		授業項目	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Cメロ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		授業項目	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、仕上げしていきます。	
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	
授業項目	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	
授業項目	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。リバーブ、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。リバーブ、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する方法。
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。