

文化・教養専門課程 総合学科

学科区分	共通選択の別	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
共通教科	共通	音楽業界概論	32	30	32	30	124	講義	○
		音響工学	32	30	32	30	124	講義	○
		音響実習	96	90	96	90	372	実習	○
		照明実習	64	60			124	実習	○
必修教科	総合音楽専攻	演奏技術	64	60	64	60	248	実技	○
		アンサンブル	64	60	64	60	248	実技	○
		音楽理論	32	30	32	30	124	講義	○
		音楽史	32	30			62	講義	○
		パソコン演習			32	30	62	演習	○
		イベント制作		32		32	64	実習	○
		業界研究	36	16	12	20	84	実習	○
	総合スタッフ専攻	企画制作	32	30	32	30	124	実習	○
		映像制作	64	60	64	60	248	実習	○
		照明実習			64	60	124	実習	○
		照明工学	32	30	32	30	124	講義	○
		パソコン演習	32	30	32	30	124	演習	○
		一般教養	32	30	32	30	124	演習	○
		イベント制作		32		32	64	実習	○
選択 必修教科	総合音楽専攻 1科目選択	レコーディング実習			64	60	124	実習	○
		照明実習			64	60	124	実習	○
共通教科授業時数			224	210	160	150	744		
必修教科授業時数（総合音楽専攻）			228	228	204	232	892		
必修教科授業時数（総合スタッフ専攻）			226	226	274	290	1016		
選択必修教科授業時数（総合音楽専攻）					64	60	124		
卒業に必要な総授業時数（総合音楽専攻）			452	438	428	442	1760		
卒業に必要な総授業時数（総合スタッフ専攻）			450	436	434	440	1760		

シラバス

総合学科

総合音楽専攻

授業科目		授業時数
音楽業界概論		62
学年	学科	専攻
1	総合学科	総合音楽専攻
担当講師(プロフィール)		
<p>杉山 徹 ギタリスト、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		
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	総合音楽専攻カリキュラムについて	就職・デビュー両方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、総合音楽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。担任が、いろんなケースを紹介してくれま。
5	ミュージシャンについて②	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学ばせていきます。
6	スタッフについて	音楽業界で働くには、考え方や技術の向上が不可欠です。そのために「裏方でアーティストをさせる」という考え方を覚えてもらいます。失敗、挫折、復活の繰り返しを見ていきます。
7	楽器について①	身近なLM楽器、Guitarの構造や各モデルの音色の違い、有名なギタリストについて学びます。
8	楽器について②	身近なLM楽器、Bassの構造や各モデルの音色の違い、有名なベーシストについて学びます。
9	楽器について③	身近なLM楽器、Drumの構造や各モデルの音色の違い、有名なドラマーについて学びます。
10	楽器について④	身近なLM楽器、Keyboardの構造や各モデルの音色の違い、有名なキーボーディストについて学びます。
11	Amp Effectorについて	AmpやEffectorの構造や各モデルの音色の違いについて学びます。
12	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。
13	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、出演者側や裏方側になった時にどうい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
14	ライブハウス	だれかが判りやすい「ライブハウス」でのライブイベントの勉強をします。対バン、チケット、セットリスト、ステージ進行、MC、音楽以外にも、いろんな要素が出てきます。
15	前期試験	1～14までのペーパーテスト
16	テスト返却と解説	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
<p>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スタッフ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、楽器のしくみ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目></p>	
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	前期総括内容 前期1～14までの復習をもう一度行います。
2	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。
3	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。
4	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。
5	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。
6	音楽について① 現在、J-POP等でヒットしているものを取り上げてみます。みんなの好きなボーカリストやバンド、5年前と比べてどう変化しているのかを考えてみます。
7	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。
8	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。
9	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。
10	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」をどういふかたちで買っていますか? やはり、メディアから考えると変化しないといけないですね。
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
音響工学		62

学年	学科	専攻
1	総合学科	総合音楽専攻

担当講師(プロフィール)

坂本 済
音響の現場で培われた経験と知識をもとに、実際の実務に活用できる音響的知識内容を判りやすく指導して頂く。

前期

到達目標

- 音に関する基礎知識の習得
- スピーカーやマイク、コンソールなど機器の知識

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	音の伝達	音源から媒質(空気等)を伝わる理屈を知り、様々な媒質での音の進み方の違いを理解する。	
2	音の三要素	音量、音程、音色の特色を知り、音色を形作る波形、倍音構成、エンヴェロープを学ぶ。	
3	音の回折と屈折	音速、周波数特性、音程による屈折率の違い、気温変化による屈折の原理を理解する。	
4	音場とアンビエンス①	空間での音の進み方や反射による反響と残響の違いを学びます。	
5	音場とアンビエンス②	吸音率を学び、部屋の音の響きを考える。また、自然空間でのリバーブを考察する。	
6	ステレオとモノラル・立体音響	イメージシートを用いて立体感を感じる感覚を持つ。そして、疑似ステレオとモノラルの違いを理解する。	
7	音響心理効果	ドップラー効果やマスキング効果、カクテルパーティ効果、ハース効果、ピッチ効果(メル尺度)等の心理学的効果について学ぶ。	
8	小テスト	1~7の音響基礎の内容から出題する小テスト実施	
9	音響機器① マイクロフォン	マイクロフォンの構造と動作原理、周波数特性、指向性、感度等の特性を理解します。また、近接効果等の使用例やコネクタとバランス回路を学びます。	
10	音響機器② マイクロフォン+α	付属品(マイクホルダー、変換ネジ、マイクスタンド、ウインドスクリーン、ショックマウント等)の使用法や特殊マイク、ダイレクトボックスについて学びます。	
11	デシベル①	基本的な単位としての意味や成り立ちを勉強します。そして計算方法、基準レベル等の実際の使用を理解していきます。	
12	デシベル②	デシベルの計算練習や誤差の理解をしていきます。基準電圧、基準レベル、機器接続時の注意点を学びます。	
13	音響機器③ パワーアンプ	パワーアンプの特徴と種類、そしてランク、保護回路、DF等について講義を行います。	
14	音響機器④ スピーカー	ダイナミックスピーカーの動作原理を理解していきます。ユニットとエンクロージャー・マルチウェイとネットワークについて学んでいきます。	
15	前期筆記試験	前期1~14週の内容の筆記試験	
16	成績発表	試験内容の解説とFOLLOW	

授業の方法

講義 演習・実験・実技・実習

授業概要

音響エンジニアにとって必要な知識を講義形式で学びます。「音響映像設備マニュアル」を用いて、音の基礎から用語の解説、実際に現場で使用する機材の概要や構造を学習します。また、デジタルコンソールやレコーディングに関する基礎知識を学び、実際の現場で使える生きた知識を習得します。<実務経験のある教員等による授業科目>

使用教材:音響映像設備マニュアル

後期

到達目標

- エフェクターに関しての基礎知識の習得
- アナログとデジタルの違い、使用方法の習得

評価方法

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画		授業項目	実施内容
1	回路と電位差	音響エンジニアとして電気に関する知識を学びます。①電圧、②電流、③抵抗、④電力の理解をしていきます。	
2	オームの法則	オームの法則を再度認識を深め、直流回路における抵抗器の働きについて学びます。	
3	オームの法則を用いた計算練習	直流回路での合成抵抗計算、分圧と分流、電力量の計算を行います。	
4	Effectorについて①	ミキサーにおけるAUX回路、INSERT回路の理解。PriとPostの違いとその使用例を紹介し、そして、ここ数週間に学ぶエフェクターの分類を行います。	
5	Effectorについて②	周波数系エフェクターとして、イコライザの種類と特徴を理解してもらい、その使用方法例を説明します。	
6	Effectorについて③	空間系のリバーブとディレイの違いを理論的、数値的に理解します。そして、ディレイタイムの計算、リバーブパラメーターの解析をしていきます。	
7	Effectorについて④	ダイナミック系エフェクターとして、コンプレッサー/リミッターの特徴と使用方法を学びます。エキスパンダー/ノイズゲートの特徴と使用方法も理解していきます。	
8	Effectorについて⑤	位相系エフェクターとしてフェイザー、フランジャー、コーラスの特徴を理解していきます。そしてミキシングでの使用方法も考えられるようにしていきます。	
9	小テスト	電気・Effectorの内容から出題する小テスト実施	
10	デジタルとアナログ①	アナログとデジタルの違いや意味を理解していきます。そして、アナログとデジタル、それぞれの限界を知る。	
11	デジタルとアナログ②	A/D/A変換について学ぶ。サンプリング周波数と量子化ビット数の意味やアナログ機器とデジタル機器の違いを理解します。	
12	デジタルとアナログ③	タイムコードとワードクロック、そして同期(シンクロイズ)を理解していきます。	
13	総まとめ	後期内容に加え前期内容と合わせた総括的なまとめ	
14	後期筆記試験	後期1~12週を中心に年間内容の筆記試験	
15	成績発表	試験内容の解説とFOLLOW	

授業科目		授業時数
音響実習		186
学年	学科	専攻
1	総合学科	総合音楽専攻
担当講師(プロフィール)		
坂本 済 他 音響の現場で培われた経験と知識をもとに、実際の実務に活用できる音響的知識内容を判りやすく指導して頂く。		
前期		
到達目標		
<ul style="list-style-type: none"> ●基本的な作業の理解と仕込みの習得 ●検定試験の合格 ●ミキシングにおける基礎の習得 ●ミキシング音源の作成 		
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 PA イントロダクション	『PAとはどういうことなのか?』その意味を理解し、心構えをしていく。 また基礎である、ケーブルの巻き方(ハの字巻き)の意味、方法、効果を理解し、その習得するため繰り返し練習する。	
2 ミキシング イントロダクション	ミキシングとは何なのかという概要を説明し、実習室にある機材の使用方法やマナーや心構えを説く。	
3 PA マイクについて	マイクの種類や使用シーンを覚え、また取り扱い方法についても開設する。 合わせて、マイクスタンド、小規模な現場で使用されるスピーカースタンドの組み立て方、取り扱い方も学ぶ。	
4 ミキシング 機材の説明、設定	授業で使用するミキサーなどの機材やソフトウェアの使用法や初期設定を行っていきます。 また、ミキサーの各パーツの説明も行い、ミキシングが始められる状態まで持っていくよう、練習していきます。	
5 PA パワーアンプについて	PAの現場で実際に使用されているパワーアンプの接続方法を学び、どのような役割を担っているのか理解をしていく。	
6 ミキシング EQの説明	ミキシングに必要なイコライジングについて、その役割や効果を説明していきます。	
7 PA マルチケーブルについて	マルチケーブルの仕組みと用途を学び、またそれをきれいに巻き取るための巻き方を習得します。	
8 ミキシング EQの使用	サンプルの楽曲を使用して、EQが実際どのように働くのかを学んでいきます。	
9 PA マイクのセッティング方法について	回線表に記載されているさまざまな記号の読み取り方を知り、それに合わせたマイクとスタンドがセッティングできるように習得していきます。	
10 ミキシング ドラムのミックス	ドラムのミキシングを行っていきます。 ドラムという楽器の特性を理解して、ミキシングの際に必要なポイントを合わせて解説していきます。	
11 PA 検定①	今まで学んできた『マイクケーブル巻き・マイクスタンド立て・スタンド式スピーカー立て・マルチケーブル巻き・マイク識別』以上の5項目を決められた時間内にできるまで検定を受けていく。	
12 ミキシング 上モノのミックス	ドラム以外の所謂ウワモノ楽器の特徴を学び実際にミックスを行っていきます。 その際のポイントなどもあわせて解説していきます。	
13 PA 検定②	今まで学んできた『マイクケーブル巻き・マイクスタンド立て・スタンド式スピーカー立て・マルチケーブル巻き・マイク識別』以上の5項目を決められた時間内にできるまで検定を受けていく。	
14 ミキシング テスト	いままで行ってきた、ドラムと上モノの音源を使いテストを行います。	
15 PA 実技試験	前期の学習内容より、実技試験を行います。	
16 ミキシング テスト返却 前期のまとめ	テストで出された各ミックスをきき、今後の課題をフィードバックしていきます。	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
音響機器の設営、操作やホール規模のPAの仕込み、チューニングなど実習します。またミキシングは1人1台のデジタルコンソールを使用し、音作りやバランス、エフェクター操作を学びます。 <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	
後期	
到達目標	
<ul style="list-style-type: none"> ●小規模システムの理解と実践(仕込み〜バラシ) ●各エフェクターの基礎の習得 ●ミキシング音源の作成 	
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 PA 舞台用語 ケーブルコネクタの種類	現場でよく使用される用語や装置の名称を用途とともに学び理解していきます。 また現場でよく使用されるケーブル、コネクタの種類と規格も合わせて学びます。
2 ミキシング 前期の復習 AUXとINSERTの使用法	前期の復習もかねて、授業で使用する機器の設定を行います。 また今後、エフェクトかけるうえで重要なAUXとINSERTの違い、使用方法、使用シーンを理解していきます。
3 PA ミキシングコンソールの基本 操作	ミキシングで学んだことに基づき、正しい卓の操作手順を実践し、実際の信号の流れを確認し理解していきます。
4 ミキシング リバーブの説明・使用	リバーブの種類や使用方法、効果を学びます。 そして、ミキシングでかける際の設定、接続方法をサンプル曲を使用し実践しながら学んでいきます。
5 PA 小規模PA①	マイクからスピーカーまでの信号の流れを「ブロック図」を用いて理解できるように、またその流れを簡単な「ブロック図」で表すことができるようになる。
6 ミキシング ディレイの説明・使用	ディレイの種類や使用方法、効果を学びます。 そして、ミキシングでかける際の設定、接続方法をサンプル曲を使用し実践しながら学んでいきます。
7 PA 小規模PA②	ブロック図に基づいての機材セッティングや配線ができるようになり、フロントスピーカー、モニタースピーカーの役割とその仕組みを実践しながら学んでいく。またBOX型のスピーカーのスタッキング(ラッキングを含む)方法なども習得していく。
8 ミキシング 2Trackの編集	パラチャンネルでミックスしたものを2Trackにバウンスする方法を学び、またそこへのエフェクトのかけ方やコツを学びます。
9 PA トータルシステム①	今までに学んだ小規模PAシステムの復習として、マイク・エフェクター・フロントスピーカー・モニタースピーカーなどをセッティングし、その接続方法と信号の流れを再確認する。
10 ミキシング テスト課題のミックス	今まで学んだ、ミキシングの知識、テクニックを生かして、課題曲のミキシングを行います。
11 PA 音出し	トータルシステムをセットアップした上で、そのシステムを使って実際に音を出し、接続が確実にできているかなどをチェックしていく。
12 ミキシング テスト	名前を伏せた状態でミックスを聴き、個人で採点をしていく。
13 PA グラフィックイコライザー・ チューニングについて	PAの現場における「グラフィックイコライザー」の役割とその必要性を理解し、それを使用したセッティングができるようになる。また、それを使用したスピーカーのチューニング方法を学び、自分でできるように練習していく。
14 ミキシング 成績発表 年間のまとめ	前回は行ったミキシングの採点の結果をします。 また、年間を通して行ったミキシングを振り返り、2年次のミキシング、PAにつなげていきます。
15 PA ラインアレイスピーカーシステム	大規模なPA現場で使用される「ラインアレイスピーカー」を使用したシステムのセッティング方法を学び、その構造や特徴を理解する。また、グループごとにセッティングと回線チェックを行い、安全で確実なセッティング方法を習得する。

授業科目		授業時数
照明実習		124
学年	学科	専攻
1	総合学科	総合音楽専攻
担当講師(プロフィール)		
松井 智恵美 照明センスに加え、色彩を使いこなすイラストレーターでもあるため、高いアーティスト的な感覚を学生にも伝えてくれる教育をしてくれる		
前期		
到達目標		
●基本的な器具の扱いや仕込みの習得 ●検定試験の合格		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価・小テスト・その他)		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	オリエンテーション	校舎内に設置されるホールにおいて実習を行っていく。その作業での安全基準を説明、舞台機構や名所、器具の取り扱い方法を解説する。
2	吊り仕込みの基礎①	SUSでの吊り込み方法を学習、ハンガーや落下防止ワイヤー等、安全対策について理解をしていく。大まかな回路の仕組みについても勉強していく。
3	吊り仕込みの基礎②	SUS仕込みでの2又ケーブルを使用した回路取りを学び、仕込み図の記号や名称等も理解する。
4	吊り仕込みの基礎③	SUS仕込みでの延長ケーブルを使用した回路取りを行う。
5	吊り仕込みの基礎④	SUS仕込みでの延長ケーブルと二又を使用した回路取りを学習する。
6	置き仕込みの基礎①	置き仕込みで使用使用するスタンドとオペタの取り扱い作業を行い、ステージ上に影響がある直物のケーブル処理をしっかり理解する。
7	置き仕込みの基礎②	ハイスタンドの構造と器具のセッティング、配線方法を実践していく。
8	シュート棒の使用	ステージ上の吊り器具に使用するシュート棒の操作方法やシュート時の指示と意味を理解する。
9	CL・FRのシュート	シーリングスポットライトとフロントサイドスポットライトの役割とシュート方法を実習する。
10	吊り置き仕込み①	吊り仕込みから置き仕込み、シュートまでの一連の作業を行う。仕込みの手順など確認しつつ確実にできるように学習する。
11	吊り置き仕込み②	
12	ピンスポットライトの基礎①	1kwクセノンピンスポットライトの構造と操作方法、バルブの交換方法を学び、基本的な操作の練習をする。
13	ピンスポットライトの基礎②	ピンスポットライトの狙いの取り方、カットイン、カットアウトやフェードイン、フェードアウト等の違いを学び練習をする。
14	●模擬試験	企業研修見極め試験対策として実際の試験と同様の形式で模擬試験を行い作業の確実性とスピードアップを図る。
15	●企業研修見極め試験	企業研修見極め試験の実施
16	●企業研修見極め試験(補講日)	企業研修見極め試験の実施及びFOLLOW

授業の方法	
講義・演習・実験・実技(実習)	
授業概要	
照明器具の取り扱いや実践に近い形での「仕込み」を学習します。また、調光操作卓の操作方法や楽曲とキューシートに合わせて、オペレートを行います。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:革手袋	
後期	
到達目標	
●調光操作卓の基礎習得 ●オペレート実践	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価・小テスト・その他)	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	調光周辺機器について① 調光ユニット、D/Aコンバータ、調光卓の接続方法を説明、それぞれの機器の役割りを学ぶ。
2	調光周辺機器について② 調光操作卓を操作する中で一番基本となるフェーダーパッチとABフェーダーの概念を学習する。
3	調光周辺機器について③ 調光操作卓の機能にあるサブマスターフェーダーについて理解、RECや修正の仕方等を学ぶ。
4	シュート シュートする際の指示の出し方について理解していく。相手に伝えるためのコミュニケーション、確実な指示について勉強する。
5	仕込み～バラしまでの反復練習① 実際の現場と同じように、仕込み→パッチ→シュート→バラシという流れに沿った一連の作業を反復練習していく。
6	仕込み～バラしまでの反復練習②
7	オペレート実習(アップテンポ)① 1曲内の照明演出に関するオペレーティングを行っていく。資料として使用されるキューシートの読み方等も同時に学習する。
8	オペレート実習(アップテンポ)② 先週と同じアップテンポの課題曲を使用。サブマスターフェーダーを使用しシーンを変えるタイミングやアオリ方などを学習する。
9	オペレート実習(アップテンポ)③ (学生個人が、実際にオペレートしていけるように指導していく。)
10	オペレート実習(スローテンポ)① 次にスローテンポの課題曲を使用。そのオペレートについて学習していく。曲構成を示すキューシート内容の理解も進める。
11	オペレート実習(スローテンポ)② 先週と同じスローテンポの課題曲を使用。ABフェーダーを使用したオペレート方法を学習する。
12	オペレート実習(スローテンポ)③ (学生個々が、自分以外の演出にも学ぶポイントを探せるような指導をしていく)
13	●後期試験対策 グループでの仕込み作業が、円滑に進むように個々が自分自身の立ち位置を考えながら動いていく。
14	●後期試験 仕込み→パッチ→シュート→バラシという一連の作業やオペレーションに関する内容をレポート提出
15	●1年間のまとめ 一年間で学習したことの復習及びFOLLOW

授業科目		授業時数
演奏技術		124
学年	学科	専攻
1	総合学科	総合音楽専攻
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	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	声帯等の構造と発声のメカニズムと学び、胸式呼吸と複式呼吸の違いも理解していきます。
4	メンテナンスとウォームアップ	ウォームアップの方法論を説明、実際に行ってみる。唄うための体幹を強化、ストレッチを理解していきます。
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	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。
7	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に工夫します。
8	譜面について	実際のCメロ譜を見ながら、楽曲を追いかけていきます。逆に自分の課題曲を「ハコ譜」に戻してみます。
9	課題曲チェック	●邦楽16ビートを基準に選曲をします。
10	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。
11	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。
12	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。
13	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。
14	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。
15	前期試験	【本番】
16	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 実技 実習		
授業概要		
歌唱・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		
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	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=180~200程度の8ビート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	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。
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、ピッチ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しょう。

授業科目		授業時数
演奏技術		124
学年	学科	専攻
1	総合学科	総合音楽専攻
担当講師(プロフィール)		
岡田 充弘 他 卓越した技術を持つ演奏家としてミュージシャン活動をされている経験から、学生の演奏力を向上させてくださる。		
前期 到達目標		
<ul style="list-style-type: none"> ●指板上に対する音の把握 ●ペンタニックスケール ●メジャースケール ●マイナースケール ●コードの把握 		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・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、色ん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 オルタナティブを基準に「↓」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 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→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)	
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	フィジカルトレーニング 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上げて練習します。(同弦長3度のストレッチも含める)	
14	カッティング 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歯切れ良いサウンドを目指します。	
15	実技試験 1～14の内容を含んだ実技試験	
16	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 実技 実習	
授業概要	
歌唱・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"> ●コードに対してのスケール応用 ●スケールを用いたアドリブ ●リズムに応じたバックイング ●単音でのピッキング ●スムーズなコードチェンジ 	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・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を乗せるポインティングを色ん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 色んな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ッドレミアソラの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まれます。
10	Pentatonic フレーズ③ マイナーペンタニックにb5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。ひとりではアドリブ、ひとりで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 & コードトーンなフレーズ 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識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
演奏技術		124
学年	学科	専攻
1	総合学科	総合音楽専攻
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		
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・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	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と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)を憶えます。
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、アポヤント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。 ODEFGAB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、ピックを用いての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。
7	ピッキング	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。またオルタネイトピッキングと3連符、シャッフルを含む形の関係を考えます。
8	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。
9	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。
10	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せん。
11	スラップ	スラップ奏法の基礎、サムとプ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。
12	ベースライン	スラップ奏法を使ったベースライン。バスター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。
13	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。
14	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。
15	前期試験	課題による実技テスト
16	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(実技)・実習		
授業概要		
歌唱・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・実技試験・実習評価・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	色々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ズを弾いてみます。
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。ページストを研究、「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	連指トレーニング	スケールのフラグメントを利用して連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・ジェマーソン、ジェリー・ジェモット、ドナルド・ダック・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。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
演奏技術		124
学年	学科	専攻
1	総合学科	総合音楽専攻
担当講師(プロフィール)		
河上 正史 他 長年のドラム演奏歴の経験からロジカルでポイントをつかんだ細やかな指導ができる。		
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・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	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、イーブン、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連など発展させて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	バラディドル	バラディドルの概要や種類などを説明して、実践をしていく。この際の気を付ける点などを合わせて解説していく。
14	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。
15	前期試験	
16	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・ 実技 ・実習		
授業概要		
歌唱・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・ 実技試験 ・実習評価・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をしていきます。
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い奏法や、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打ずつ丁寧にいき、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	ドットド・ノートルーディング	ドットド・ノートルーディングの解説を行います。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と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と理解し、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
演奏技術		124
学年	学科	専攻
1	総合学科	総合音楽専攻
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"> ●ペダル、ピッチベンドの操作 ●一定の音域でコードチェンジできる ●ジャンルごとの基本的なバックアップパターン習得 ●アドリブ演奏への意識を持つ ●シンセサイザーの基本的知識の取得 		
評価方法		
筆記試験(実技試験)実習評価・課題評価・小テスト(その他)		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	音楽ジャンル別キーボードの考察	各音楽ジャンルによって使用されているキーボードの種類や、その代表的なアーティストについての考察を行います。
2	鍵盤楽器の各音色と楽器の種類について	ピアノ系、エレクトリックピアノ系、オルガン系やシンセサイザーがあるなかでそれぞれの楽器の構造や特徴について解説していきます。
3	PCM音源についての考察	PCM音源の名称の意味またその仕組みや構造について歴史などを踏まえて解説し、理解を深めていきます。
4	エレクトリックピアノについて考察	エレクトリックピアノの代表的な2社の音色の違いを理解し、その代表的なプレイヤーを紹介。またプレイスタイルについても考察していきます。
5	ペダル、ピッチベンドなどの基本的な使用方法	ペダルやピッチベンドなどキーボードの基本的な操作方法を学び、それが実際にどのように使われているのかなどを解説していきます。
6	運指とフォーム	キーボードを弾き始めるに当たり運指の方法や、フォームについての確認を行い、効率的な運指や、負担のないフォームを学んでいきます。
7	エレクトリックピアノについて習熟度の確認	エレピについてのプレイスタイルやフレーズについての復習を行いその習熟度について確認を行います。
8	オルガンについて考察	オルガンの音色や代表的なプレイヤーの紹介を行い、ジャンルにおけるスタイルの違いなどを考察していきます。
9	スタイル別のバックアップフレーズ	各ジャンルやスタイルごとの特徴を解説し、それに対するバックアップフレーズについて、解説をしていきます。
10	スタイル別のバックアップフレーズ	前回に引き続いて、各ジャンルやスタイルごとの特徴を解説し、それに対するバックアップフレーズについて、解説をしていきます。
11	オルガンについて習熟度の確認	オルガンについてのフレーズやスタイル、奏法などについての復習を行い、習熟度を確認します。
12	シンセサイザーについて考察	シンセサイザーについての歴史や構造、音色などを学んでいきます。また、代表的なプレイヤーやスタイルなどを考察していきます。
13	ソロスタイルのフレーズ	ソロを弾く上でのフレーズやリズムの構築の仕方や実際に楽曲で行われているソロフレーズを分析を行い解説をしていきます。
14	シンセサイザーについて習熟度の確認	シンセサイザーについてスタイル、音色の作り方を復習し、習熟度について確認を行います。
15	前期試験	
16	前期の復習及びまとめ	前期に行った各キーボードの考察や基本的な演奏技術の復習を行い後期につなげるとともに、補足を行います。

授業の方法		
講義・演習・実験(実技)・実習		
授業概要		
歌唱・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"> ●各キーのダイアトニックコードの理解 ●ピアノ伴奏 ●8ビート、16ビート、シャッフル等のビートの理解 ●フレーズの活用とアレンジ ●フレーズのアドリブへの活用 		
評価方法		
筆記試験(実技試験)実習評価・課題評価・小テスト(その他)		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	アコースティックピアノについて考察	アコースティックピアノについて、各大手メーカーの歴史や音の特徴についての解説を行う。また、POPS,JAZZにおいての代表的なプレイヤーの紹介、考察、分析を行っていく
2	シンセサイザーの基本的知識	シンセサイザーの音の鳴る仕組みを理解し、各パラメーターの解説を行い、実際に音色を作っていきます。
3	様々なコードパターンとビート	様々なコードのパターンを学び、ビートに応じたパターンのつけ方やスタイルを学んでいきます。
4	アコースティックピアノについて習熟度の確認	アコースティックピアノについて、学んだ内容の復習を行い、その習熟度の確認を行います。また前回行った内容の補足もします。
5	デジタルシンセサイザーについて考察	デジタルシンセサイザーについての構造や歴史について学び、その扱い方について解説していきます。また代表的なプレイヤーを紹介し、分析も行います。
6	ペントニック	ペントニックについての概要、構成音などを解説し実際の使用について曲を使い行っていく。
7	マイナーペントニック	マイナーペントニックについて前回行ったペントニックについて、補足する形で参考曲を使い、理解していきます。
8	デジタルシンセサイザーについて習熟度の確認	デジタルシンセサイザーについての構造や歴史、音色について復習を行い、習熟度を確認していきます。
9	クラビネットやアコーディオン等、その他の鍵盤楽器について考察	クラビネットやアコーディオンなど、その他の鍵盤楽器についての歴史や構造、音色を学びます。また各楽器を使用した代表的な楽曲やプレイヤーについても分析していきます。
10	ブルーススケール	ブルーススケールについての概要、構成音などを解説していきます。また、前回学習した、ペントニック・スケールとの関係なども解説していきます。
11	フレーズの演習	様々なフレーズを研究し、実際に弾いていき、各ジャンル、スタイルを理解していきます。
12	テンションノート、その他のコード	テンションコードの役割、その響きなどを実際に弾いて確かめていきます。また、様々なコードについても2年次の導入として行います。
13	その他の鍵盤楽器について習熟度の確認	様々な鍵盤楽器の特徴や音色などを復習し習熟度の確認を行います。その際に補足も行います。
14	後期試験	
15	一年間の復習及びまとめ	年間で学んだキーボードやコード・スケールについての復習を行います。また2年次の授業の導入についても行っていきます。

授業科目		授業時数
アンサンブル		124
学年	学科	専攻
1	総合学科	総合音楽専攻
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"> ●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		
授業項目		実施内容
1	■教室設備について解説 ■課題曲アンサンブル指導についての心構え	メジャーキー / 8ビート ミディアム 課題曲A-①② 最初の2曲は、どのパートも無理なく音をストレートに出して演奏できるシンプルなコード進行の楽曲内容のものを扱います。
2		
3		
4	課題曲アンサンブル指導	マイナー・メジャーキー / 8ビート ミディアム 課題曲B-①② ハーモニーの流れが判りやすく、歌いながら演奏できる楽曲です。バンドとして、少しフレーズを合わせる部分が登場します。
5		
6		
7	課題曲アンサンブル指導	マイナーキー / 8ビート ミディアム&アップテンポ 課題曲C-①② 一部16ビートを感じさせるギターカッティングが入りますが基本は8ビート。少しテンポ感のある楽曲が導入されていきます。
8		
9		
10	課題曲アンサンブル指導	マイナー・メジャーキー / 8ビート アップテンポ 課題曲D-①② 各楽器の個別実技にも慣れ、そろそろテクニク的なものが要求される時期になってきます。8ビートですが、16分音符の多様される楽曲になってきます。
11		
12		
13	課題曲アンサンブル指導	マイナー・メジャーキー / 8&16ビートアップテンポ 課題曲E-①② 演奏的には、ほぼ16ビートを感じて演奏する楽曲の登場です。ストレートロックだけでは無く、ロック表現ですが、コードの流れ、キメポイント等が多様されていきます。
14		
15		
16		前期の復習及びまとめ

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"> ●他パートの演奏の把握 ●アレンジへの対応 ●楽曲に合った音量、音色の表現 ●アイコンタクトの実施 	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	課題曲アンサンブル指導 メジャーキー / 8及び16ビート スローテンポ 課題曲F-①② ハーモニー進行が、よりスムー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 ロックバラード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も優れたナンバー。
11	
12	
13	課題曲アンサンブル指導 メジャーキー / 8及びハーフタイムシャッフル/ミディアム 課題曲J-①② 邦楽の名曲を2曲。ソウルフルなビートを使用したものやディズニータンポ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おうと音楽感性が広がる。
14	
15	

授業科目		授業時数
音楽理論		62
学年	学科	専攻
1	総合学科	総合音楽専攻
担当講師(プロフィール)		
<p>綿貴 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。</p>		
前期		
到達目標		
<ul style="list-style-type: none"> ●音符と休符の種類の理解 ●記号の理解(速度、拍子記号など) 		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・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 四分音符の定義 4小節単位.	年間で行う音楽理論の内容の紹介をしていきます。 また、導入として、四分音符の定義のされ方、小節について解説していきます。
2	リズムの概念 色々な拍子の曲を聴く。	リズムの概要についての解説を行い、拍子について例題曲を出しながら、解説していきます。
3	裏拍の概念 16分音符	裏拍とはどういうことなのか、また16分音符の概要について、例題曲を2曲使用し解説していきます。
4	休符、付点音符、譜面の進行	休符や、付点のついた音符の読み方リズムの取り方を解説し、また、譜面の進行の仕方についても例題曲を使い学習していきます。
5	譜面の進行、ハコ譜の書き方。	前回に続き譜面の進行について学んでいき、アンサンブルやセッションなどが必要になるハコ譜(Cメロ譜)の書き方について学んでいきます。
6	ハコ譜の書き方、メジャースケールの音程関係	前回のハコ譜の作成を行い、今回はスケールの音程の関係について学んでいきます。
7	ト音記号、ヘ音記号、調号。	ト音記号、ヘ音記号の役割、また書き方を学んでいきます。また、調号についても学んでいきます。
8	音程の数え方	根音に対しての音程の数え方について学んでいきます。
9	トライアドの解説	3和音について、音の積み方、名称、種類について解説し、実際に書いていきます。
10	4和音、テンションの考え方	4和音についての音の積み方、それによる名称の違いや響きの違いについて解説していきます。また、テンションについても解説します。
11	ダイアトニックコード、三和音のみ、ファンクションの解説	ダイアトニックコードについて解説していきます。それに応じて、ファンクションの解説も行います。
12	ダイアトニックコード、ファンクション、五度進行の法則	前回に引き続き、ダイアトニックコード、ファンクションの解説を行います。また、調性について、五度進行の法則も解説します。
13	マイナースケールが3種類ある理由	マイナースケールについて、種類が、ナチュラル、メロディック、ハーモニックと3種類ある理由を解説していきます。
14	前期の復習	前期の内容について復習を行い、また、補足も合わせて行います。
15	前期試験	
16	前期試験返却	前期試験を返却し、内容の解説を行っていきます。

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
<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,五線紙	
後期	
到達目標	
<ul style="list-style-type: none"> ●調号とトナーリティの理解 ●スケールとモードの理解 	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	ダイアトニックコード 復習 前期で学習したダイアトニックコード、ファンクションについての復習を行います。
2	F⇄Dm7⇄Dmについて F⇄Dm7⇄Dmの動きについての解説を行い、いくつかの例題曲を使って、度数の聞き取りを行います。
3	ドミナントモーション II m7-V 応用として Gm7-C7-F~ 例題曲2曲を使い、ドミナントモーションなどを解説していきます。
4	転調の手法 例題曲を何曲か使って、実際に使われている転調の手法を学んでいきます。
5	転調の手法 例題曲を用いて、その楽曲を分析していき、実際に使用されている転調の手法を解説していきます。
6	転調の手法 例題曲を用いて、その楽曲を分析していき、実際に使用されている転調の手法を解説していきます。
7	クリシェ クリシェの概要、使用方法について解説をしていきます。また、例題曲を使い、実際にどのような場面で使われているのかを解説していきます。
8	バッシング ディミニッシュ バッシングディミニッシュについての概要、構成、使用方法についての解説を行っていきます。
9	ペナトニックスケール ペナトニックスケールについての概要、構成を学び、どのようなシーンで使われるのかを解説していきます。
10	チャーチモード チャーチモードの概要、構成、その種類、効果について解説を行っていきます。
11	チャーチモードの具体例 チャーチモードが実際にどのような場面で使われているのかを具体例を紹介し解説していきます。
12	移調について 移調の方法についての解説を行い、実際に行っていきます。またその際の注意なども解説していきます。
13	後期の復習 後期に学んだ、音楽理論、手法などの復習を行っていきます。
14	後期試験
15	後期試験返却 及び補足説明 後期試験の返却をし、それについての補足をしていきます。また、年間で学んだことについての復習、補足も行っていきます。

授業科目		授業時数
音楽史		62
学年	学科	専攻
1	総合学科	総合音楽専攻
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		
<ul style="list-style-type: none"> ●ロックンロール登場以前に対する理解 ●ロックンロールの意味に対する理解 ●ロックンロールの変遷に対する理解 ●ビートルズの成功に対する理解 ●ビートルズの影響に対する理解 		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	オリエンテーション	歴史認識の基本点をおさえながら、1年間、なにを目的として当授業を展開していくかを指導。
2	ロックンロール以前①	エジソンによる蓄音機の発明から始まる「レコード(記録)・メディア」の発生。初期のアメリカン・ポップス(大衆音楽)を通して音楽産業の萌芽時代。
3	ロックンロール以前②	アメリカを発信源として、レコードにより世界中をゆるやかに伝播していったポップスの源流である「C&W、BLUES、JAZZ」を学ぶ。
4	ロックンロール以前③	ロックンロールの登場は、アメリカの音楽がレコード産業として成長し、拡大してゆく歴史的な分岐点である。ハリウッドを中心としたスタンダード・ポップスを取り上げ、時代の背景を学ぶ。
5	ロックンロール登場	アメリカの都市構造の変化により黒人が増え、彼らの音楽であるブルースも活発になり、多くの白人が聴く事となる。レイス・ミュージックから初期R&B、ロックンロール登場について。
6	ロックンロールのアーティストたち①	その初期には、10代の大人社会に対する反抗の象徴となる音楽とされていたロックンロール。白人ティーンエイジャーの圧倒的な支持を集めることになる。当時の黒人の「ビート・サウンド」について。
7	ロックンロールのアーティストたち②	初期ロックンロールの様々なヒット曲を取り上げ、それぞれのアーティストの背景について。
8	ロックンロールのアーティストたち③	現在、「オールディーズ」と呼ばれている後期ロックンロール時代のさまざまなヒット曲。アイドル・タレント(サウンド)を演出する裏方であるプロデューサー、特に「ウォール・オブ・サウンド」のフィル・スペクターについて。
9	ロックンロールの時代	1950年代のアメリカは、歴史上かつてない豊かな社会であった。また、初期ロックンロールの普及にはラジオ放送の影響が大きい。当時のラジオDJの果たした役割、その衰退について。
10	フォークVSアイドル・ミュージック	1960年初頭、アメリカでブームが起こり、世界中の若者の支持を得ることになるフォーク・ソング。「プロテスト・ソング」とも呼ばれたメッセージ性の高いフォークの歴史背景。
11	ビートルズ前夜	1960年初頭、イギリス産のロックンロール(ビートルズ)が生まれることになる。ビートルズのバンド結成を通じ、当時のイギリスのポップ・ミュージックの歴史背景。
12	ビートルズ登場	1960年代初め、イギリスのリバプールで結成されたビートルズ。メンバー結成後の活動、ドイツ、ハンブルグでの苦労時代、メジャー・デビュー、その後のイギリスでの成功について。
13	ビートルズの成功	1962年、イギリスを完全制覇したビートルズ。その後、アメリカ進出を果たし、チャート記録を塗り替えることになる。アメリカでの成功の背景について。
14	ビートルズ、米上陸、解散	世界中の若者達の支持を得たビートルズ成功の裏側、ファッションやイメージ戦略に長けたマネージャーの役割など。また大成功のその後。巨大なスタジアム・コンサートなどに疲れ、レコーディング・バンド化したビートルズ。さまざまなサウンド革命を成し遂げるが、バンドとしては活動を停止することに。
15	前期試験	
16	試験返却	試験の返却し、解説、補足を行います。

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
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		
<ul style="list-style-type: none"> ●ハードロック・プログレッシブロックの理解 ●グラムロックの理解 ●巨大化するロックビジネスの理解 ●パンク、レゲエの理解 ●ファンク・ヒップホップの理解 		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	サウンド革命	1967年、ビートルズ「サー・ジェントル・マナーズ(略)」により成し遂げられたサウンド革命により、ポップ・サウンドの方向性が全方位に拡大に向かう。
2	ソウル・ミュージック	60年代、アメリカ黒人社会の地位向上とともに、より洗練された新しい黒人サウンド「ソウル・ミュージック」が生まれることになる。
3	ロックの多様化① ギターサウンド	ハード・ロックの台頭とともに、その中心楽器であるエレクトリック・ギターサウンドに注目が集まることになった。さらに60年代初頭のシティ・ブルース(米)が再評価される。
4	ロックの多様化② サイケデリック	アメリカの大量消費社会への批判からか、ヒッピー・ムーブメントが発生。また、ドラッグが若者社会に入り込み、その経験から生み出される幻想的なロック・サウンドも生まれた。
5	ロックの多様化③ グラム・ロック	1971年頃、ロンドンで派手な衣装でステージに立つグラム・ロックが話題になる。グラム・ロックを代表するアーティスト、デビット・ボウについて。
6	ロックの多様化④ サウンドの冒険	バンドごとに独自性を持たすためか、各種のサウンド実験がポップに持ち込まれた。「プログレッシブ・ロック/アート・ロック」と呼ばれた実験的バンドの紹介。
7	ロックの拡大① ウッドストック	1969年夏、全米各地で巨大なロック・フェスティバルが開催された。なかでも、「ウッド・ストック」は後に映画として記録され、巨大化するロック・エイジのシンボルとなる。
8	ロックの拡大② ヒーローの死	ロックが巨大化し産業化していくなか、ジミ・ヘンドリクス、ジャニス・ジョプリン、ジム・モリソンなどの才能あるアーティストが亡くなっていく。
9	ロックの拡大③ マーケットの拡大	1970年代、英米のポップ・マーケットは拡大していく一方、音楽業界のみならず一般社会をも巻き込んだ「パンク・ロック」が発生。パンクは後に「レゲエ」を巻き込み、「ニューウェイブ」として定着する。
10	ファンク	1970年代、ロックと共に変化し、多様化し、複雑化した黒人音楽。16ビートのリズムのうねりを利用し、各種のダンス・ミュージックが発生した。さらに黒人音楽の当時の歴史背景について学ぶ。
11	ワールド・ポップス	1980年代、ポップ・ミュージックの世界もマルチメディア(映像)化した時代となる。「MTV」を取り上げ、MTVを通じてスーパー・スターになったマイケル・ジャクソンを紹介する。
12	ラップ&クラヴ・ミュージックまとめ	ヒップ・ポップ・カルチャーの中から生まれた「ラップ」、クラヴ・ミュージックからの「ハウス」を紹介し、ほぼ10年おきに発生する新しいムーヴメント(サウンド)が、巨大な産業システムに吸収されていく過程を学ぶ。
13	日本のポップス① 戦前・戦後・歌謡曲	レコード・システムの輸入、日本独自の「歌謡曲」の発生、初期のヒット曲を紹介し、日本のポップスの源流を学ぶ。
14	後期試験	
15	年間まとめ	1年間の音楽史について復習し、最新の音楽事情、今後の音楽の展望について考察していきます。

授業科目		授業時数
音楽業界概論		62
学年	学科	専攻
2	総合学科	総合音楽専攻
担当講師(プロフィール)		
<p>杉山 徹 ギタリスト、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		
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年の総合音楽専攻カリキュラムについて	2年次のカリキュラムを説明しながら、本質的な内容をしっかりと説明していきます。
2	PC操作①	PCの操作の基礎を学び、メールアドレスを取得します。
3	PC操作②	ワードソフトを使用してビジネス文章の作成をします。
4	PC操作③	ワードソフトを使用して公演概要の作成をします。
5	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。
6	ライブフッキングについて	最初の「ライブに出演」は紹介や友人知人からの依頼になります。ここでは自己のバンドとして、もう一段上を目指すかたちで、ライブフッキングをしていく為の内容です。
7	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。
8	メジャーとインディーズ	メジャーレーベルからデビュー、しかしCDが売れる時代ではありません。振り切っているインディーズの方が判りやすいのかも知れません。今後を考えていきます。
9	CD制作の仕組み①	CD制作工程を、レコーディング(原盤制作)も入れて理解をしていきます。企画、楽曲A&R、アレンジ企画、ミュージシャンPU、スタジオ、エンジニア、ジャケット撮影、リリース等、商品を作るために沢山の人が動きます。
10	CD制作の仕組み②	プレスされたCDが、どのようなかたちで流通するのか？また、売上げはどういう方法で加算されるのか等、制作～流通、消費者に届くまでを勉強します。
11	PC操作④	エクセルソフトを使用してタイムスケジュールの作成をします。
12	PC操作⑤	エクセルソフトを使用して進行表の作成をします。
13	PC操作⑥	パワーポイントを使用してイベントプレゼン資料の作成をします。
14	PC操作⑦	ワードを使用してコンサートフライヤーの作成をします。
15	前期試験	1～14ペーパーテスト
16	テスト返却と解説	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
<p>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、PC操作、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＞</p>	
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。
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 その時期の一般的なUSAやUKの音楽事情を解説します。
6	PC操作⑧ フォトショップを使用して写真の加工を学びます。
7	PC操作⑨ フォトショップを使用して卒業制作CDジャケットの作成をします。
8	PC操作⑩ イラストレーターを使用して卒業制作CDブックレットの作成をします。
9	写真・ビデオ撮影 スマートフォンのカメラを使用してPV制作のための写真やビデオ撮影をします。
10	PC操作⑪ 撮影した素材をもとに「imovie」を使用してPVの編集をします。
11	音楽配信の仕組み① CDの流通は激減、配信によって音楽が購入されていきます。基本的な流れを理解してもらい、今後の変化にも対応します。
12	音楽配信の仕組み② 音楽配信のおかげで今まで、知ることができなかった、様々なミュージシャンたちの演奏も見ることが出来てしまいます。各国のアーティストが発信を続けて行く限りない世界に突入している現状です。
13	いろいろな収益構造 音楽ビジネスは、原盤制作となるものが基本となり、その商品に埋め込まれた配分システムがあります。売上げが上がりれば増える内容、売上げとは関係の無い「買取り」等、色んな収益構造を学びます。
14	後期試験 1～13ペーパーテスト
15	テスト返却と解説

授業科目		授業時数
音響工学		62
学年	学科	専攻
2	総合学科	総合音楽専攻
担当講師(プロフィール)		
坂本 済 音響の現場で培われた経験と知識をもとに、実際の実務に活用できる音響的知識内容を判りやすく指導して頂く。		
前期 到達目標		
PAとレコーディングのシステム、デジタルの理解		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	レコーディング①	録音機器の歴史、スタジオの仕組み
2	レコーディング②	レコーディングコンソールの知識① ・インラインとL/Oモジュール ・スプリットコンソールとの違い
3	レコーディング③	レコーディングコンソールの知識② ・HAとEQ ・インサートエフェクト
4	レコーディング④	パッチベイ ・タイプ別接続方法 ・パンタムケーブルの取扱い モニターシステムの使用法
5	レコーディング⑤	モニターシステム ・パワーアンプ ・パワードスピーカー ・ラージモニターとニアフィールドの使い分け
6	レコーディング⑥	録音機 ・マスターレコーダー ・ProTools
7	レコーディング⑦	ProTools ・簡単なオペレート ・ミックスモードとトラックモードの理解
8	レコーディング⑧	ここまでの纏め、小テスト
9	PA①	PA機器の歴史 舞台芸術の種類と歴史 舞台技術概論
10	PA②	舞台と設備 ・舞台装置 ・音響設備 ・照明設備
11	PA③	安全衛生 ・関連法令 ・実例紹介
12	PA④	PA機材① ・スピーカーシステム ・パワーアンプ ・プロセッサー(チャンネルディバイダー)
13	PA⑤	PA機材② ・アナログコンソール ・デジタルコンソール ・ネットワークシステム
14	PA⑥	PA機材③ ・マイク、アクセサリ、スタンド ・ケーブル各種 ・アウドボード
15	テスト	前期内容から
16	テスト返却	解答の解説

授業の方法	
講義 演習・実験・実技・実習	
授業概要	
音響エンジニアにとって必要な知識を講義形式で学びます。「音響映像設備マニュアル」を用いて、音の基礎から用語の解説、実際に現場で使用する機材の概要や構造を学習します。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:音響映像設備マニュアル	
後期 到達目標	
実際のミキシングに対する応用力の向上	
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	エフェクタ 復習編① 周波数系 空間系 アウトボードとデジタルコンソールDSPでの違い
2	エフェクタ 復習編② ダイナミック系 アウトボードとデジタルコンソールDSPでの違い
3	エフェクタ 復習編③ 位相系 アウトボードとデジタルコンソールDSPでの違い
4	ミキシングイメージ① ステレオ感とモノラル感 ・イメージシート ・ライブとパッケージ
5	ミキシングイメージ② イコライジング ・EQとフィルターの違い ・効果的な使用法 ・失敗例
6	ミキシングイメージ③ 空間確保 ・ステレオ感と位相 ・位相ずれによる障害
7	ミキシングイメージ④ 音程感 ・高くも低くも無い音程とは? ・高音と低音のバランス
8	ミキシングイメージ⑤ まとめ ・効果的なミキシング目標 ・場面に応じた対処法
9	MA① プリプロとポストプロ ポストプロダクションの仕組み
10	MA② タイムコード ・タイムコードの扱い ・VTRとMTRの同期 ・ドロップフレームの意味
11	MA③ MAテクニク ・SEとBGM ・MEと台詞
12	MA④ ミキシング ・ステレオとモノラル ・サラウンド
13	MA⑤ 映画とテレビの違い 総まとめ
14	テスト 後期内容から
15	テスト返却 解答の解説

授業科目		授業時数
音響実習		186
学年	学科	専攻
2	総合学科	総合音楽専攻
担当講師(プロフィール)		
松川 貴陽 他 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		
ベーシックなバランスを基礎にエフェクターを使用し個性のある音源に仕上げる 様々なパターンのセッティングを身に付ける		
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		
授業項目	実施内容	
1	音響エンジニアの心構え 音響エンジニアの実際の仕事内容の説明、及び一年間受講していくにあたり将来どんなエンジニアになりたいのか?など学生との意思確認を行う。	
2	ミキシング Dr.&Ba.ミックスをリズムセクションのバランスを編集する。	
3	前回行ったDr.&Ba.に上モノ入れてミックスを行い2MixまでDryの状態に仕上げる。	
4	小規模PAシステムのセッティング1 一年時の復習として、PAシステムのセッティングを確実に覚える。また、時間を計ってセッティングをし、セッティングをする際の注意点を守り、マイクからスピーカーまでの信号の流れを確実に覚える。	
5	機器の取り扱い、信号の流れやグラフィックイコライザーの特性を学び、小規模システムのスピーカーのチューニングを行う。	
6	PAシステムのセッティング マルチBOXの構造とその役割に関することやケーブルに関することやマルチウェイスピーカーシステムの仕組みを学ぶ。INPUT数を増やしてのステージセッティングを行い、注意する点を学ぶ。スピーカーのスタッキングする際の注意点を学	
7	ステージモニターセッティング フロント卓、モニター卓と分岐をし、結線などを覚えると共にモニターのチューニングを学んでいく。	
8	デジタルミキサーの取り扱い デジタルミキサーの基本的な概念、操作方法を学んでいく。	
9	PAシステムのセッティング1 フロント、モニター、ステージとポジション分けをする。各ポジションの役割を学んでいく。PA現場でよく使用される周辺機器の取り扱いを学んでいく。	
10	PAシステムのセッティング2 フロント、モニター、ステージとポジション分けをする。各ポジションの役割を学んでいく。PA現場でよく使用される周辺機器の取り扱いを学んでいく。	
11	ミキシング1 課題の曲のMixをDryの状態に完成させる。	
12	ミキシング2 課題の曲のMixをDryの状態に完成させる。	
13	ミキシングテスト テスト用の課題曲のMixを1曲完成させる。 ※Dryで	
14	テスト採点 全員でMixを聴き比べ、採点を行う。	
15	テスト結果返却	
16	前期総括・復習	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
音響機器の設営、操作やホール規模のPAの仕込み、チューニングなど実習します。またミキシングは1人1台のデジタルコンソールを使用し、音作りやバランス、エフェクター操作を学びます。 <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	
様々なジャンルで、ミキシング方法の違いを理解 エフェクターを使いこなし思い通りの音源に仕上げる ステージ転機とオペレーションを身に付ける	
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	
授業項目	実施内容
1	前期の復習 INPUT、モニター、アウトシステム等のsetting、ミキサー、周辺機器の操作方法の復習を行う。
2	PA実習 ドラム、ベースパートのみPAする。その際セッティング方法、マイキングなど注意点を学ぶ。
3	PA実習 ドラム、ベースパートのみPAする。その際セッティング方法、マイキングなど注意点を学ぶ。
4	ミキシング 各機器のセッティング、レファレンスを行う。 課題曲を使用し、Dynamics系、EQ、Panにあわせて空間系Fx (Rev.Delay)も使用してのMixを行う
5	ミキシング 各機器のセッティング、レファレンスを行う。 課題曲を使用し、Dynamics系、EQ、Panにあわせて空間系Fx (Rev.Delay)も使用してのMixを行う
6	ミキシング 前回に引き続き、課題曲を使用し、Dynamics系、EQ、Panにあわせて空間系Fx (Rev.Delay)も使用してのMixを行う
7	ミキシングテスト テスト用の課題曲のMixを1曲完成させる。 DelayやRevなどのオーダーを受けて、リアルタイムで機器を操作し2Mixとして録音をする。
8	テスト採点 全員でMixを聴き比べ、採点を行う。
9	PA実習 さまざまなパターンでのセッティングができるよう実践しながら学んでいく。
10	PA実習 さまざまなパターンでのセッティングができるよう実践しながら学んでいく。
11	PA実習 さまざまなパターンでのセッティングができるよう実践しながら学んでいく。
12	ミキシングテスト テスト用の課題曲のMixを1曲完成させる。 DelayやRev、スイッチングなどのオーダーを受けて、リアルタイムで機器を操作し2Mixとして録音をする。
13	テスト採点 全員でMixを聴き比べ、採点を行う。
14	テスト結果返却
15	1年間の総括

授業科目		授業時数
演奏技術		124
学年	学科	専攻
2	総合学科	総合音楽専攻
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ります。	
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 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。	
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	音感トレーニング 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。	
13	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。	
14	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。	
15	前期試験 【本番】	
16	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・実技・ 実習	
授業概要	
歌唱・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	
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します。
6	オリジナル曲 オリジナル曲を創るようになっていきます。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します。
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
演奏技術		124
学年	学科	専攻
2	総合学科	総合音楽専攻
担当講師(プロフィール)		
<p>廣重 祐二 他 多岐に渡る演奏活動を行い、様々な音楽ジャンルに通じている。その経験から総合的なギター実技を指導くださる。</p>		
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掘るようになる。		
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	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	ギターリストの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を一定のテンポで練習。
8	Pentatonicで弾くアドリブ講座①	コードの流れを考えてアドリブを実践。CM7-Dm7 Dm7-Em7 FM7-Em7 ある程度できればKeyを変更。この例題は進行が変更されても感覚は同じようなPhraseを弾いていると感じてくれることを目的とします。
9	Pentatonicで弾くアドリブ講座②	コードの流れを考えてアドリブを実践。GやAのブルースは、前回とはバックグラウンドの雰囲気は全く異なるが、弾くことができる内容となります。
10	Pentatonicで弾くアドリブ講座③	コードの流れを考えてアドリブを実践。E7や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-Ab7M7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/Eb7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	フィジカルトレーニング	フィジカル的な不安要素または何度やっても不得意な内容に関してのヒアリングを行い対策を立てていく。
15	実技試験	1～14の内容を含んだ実技試験
16	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・ 実技 ・実習		
授業概要		
歌唱・演奏技術に関する基礎的な反復練習を行い、無理なく実際の演奏に応用できる技術を養います。演奏するための持久力や安定性を高め、読譜や発想にも力を付けていく内容です。 <実務経験のある教員等による授業科目>		
使用教材:		
後期 到達目標		
それぞれの音楽ジャンルを生かしたかたちで、自己の音表現のためにフィジカルや奏法力を鍛え、フレージング・音色・アレンジ能力等の特徴を将来に向かって伸ばしていく。		
評価方法		
筆記試験・ 実技試験 ・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	フィジカル&特殊なスケール	フィジカル的訓練をしながらDiminish、Combination of Diminish、Whole Tone、H-P5 ↓ Altered、Augment等の弾き方が覚え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-A7 M7-G7や CM7-A7 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) 明るい歌いやし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 ペンタトニックでも弾けますが、あえてそのコードにはめ込んだものを大切に挑戦してください。
12	Tension Chord	9th、(#11)、13th 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ましょう。
14	実技試験	後期1～13の内容を含んだ実技試験
15	後期FOLLOW	実技試験の振り返りと質疑応答 「これから先、どういうかたちでギタ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
演奏技術		124
学年	学科	専攻
2	総合学科	総合音楽専攻
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・ 実技試験 ・実習評価・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運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運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	I M7、II m7、III m7、IV M7、V7、VI m7、VII m7 b5、ダイア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 Bellow
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	課題曲	先週に引き続き
13	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。
14	課題曲	第12週の内容について課題演奏とDAW録音確認
15	前期試験	スケールフラグメントと課題曲演奏
16	まとめ	

授業の方法		
講義・演習・実験・ 実技 ・実習		
授業概要		
歌唱・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:ヘッドフォン		
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・ 実技試験 ・実習評価・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	ベースプレイのなかで、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
演奏技術		124
学年	学科	専攻
2	総合学科	総合音楽専攻
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・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	1年次の復習	
2	演奏技術	
3	演奏技術	
4	フィジカルトレーニング	
5	演奏技術	
6	演奏技術	
7	リーディング	
8	フレーズ研究	
9	フレーズ研究	
10	演奏技術	
11	演奏技術	
12	リーディング	
13	演奏技術	
14	フィジカルトレーニング	
15	前期試験	
16	前期の復習、まとめ	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
歌唱・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	
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・実技試験・実習評価・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
2	フィジカルトレーニング
3	フレーズ研究
4	演奏技術
5	演奏技術
6	リーディング
7	リーディング
8	フレーズ研究
9	演奏技術
10	演奏技術
11	フィジカルトレーニング
12	演奏技術
13	リーディング
14	後期試験
15	2年間のまとめ

授業科目		授業時数
演奏技術		124
学年	学科	専攻
2	総合学科	総合音楽専攻
担当講師(プロフィール)		
<p>藤寄 佳里 他 クラシックピアノからジャズピアノまで幅広い音楽シーンの演奏家としての経験から、音楽知識を伴った演奏力を学生へ教授する。</p>		
前期		
到達目標		
<ul style="list-style-type: none"> ●各音色のフレーズを完全マスターし、個人のオリジナリティーへ発展させる。 ●様々なビートに対する演奏法の理解 ●コードにあうスケールがわかる 		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ジャンルについて	様々なジャンルに対しての鍵盤楽器の種類、音色、プレイスタイルについてのレクチャーを行っていきます。
2	鍵盤楽器の音色と種類	鍵盤楽器の音色や種類を理解し、その代表的な製品などについて触れていき理解を深めていきます。
3	PCM音源について	アナログからデジタルに移り変わる過程でのPCM音源の誕生、原理を理解します。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ツァーについて代表的なプレイヤーや楽曲を解説し、そのプレイや代表的な楽曲について学んでいきます
5	コードとスケールの関連付け	各スケールに対してのコードについて学んでいきます。またファンクションについても理解し実際に楽曲を弾いていきます。
6	チャーチモード	チャーチモードの概要、種類について学んでいきます。そして、どのような楽曲に使われているのかを知り実際に弾いていきます。
7	エレピについての習熟度の確認	エレピの歴史や奏法、代表的な楽曲について学んできた中で、実技、知識などの確認を行います。
8	オルガンについて	オルガンについての歴史を学びその開発理由、当時の時代背景などを理解します。また、代表的な楽興、プレイヤー、奏法を理解し、実際に楽曲を練習していきます。
9	マイナースケール	マイナースケールについての3種類を解説し、その使用するシーンについてや役割について理解を深めていきます。
10	リーディングノート	リーディングノートのその特性、効果を理解します。実際にどういう使われ方をしているのかを研究していきます。
11	オルガンについての習熟度の確認	オルガンの歴史や奏法、使用された代表的な楽曲について学んできた中で、実技、知識などの確認また補足を行います。
12	シンセサイザーの構造や種類、音色のエディットについて	シンセサイザーの原理、構造を理解します。また代表的な製品についての音色を解説し、音色のエディットの方法についての解説していきます。
13	V7のテンション(-9、13)のサウンドとスケール	ドミナン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。
14	シンセサイザーについての習熟度の確認	シンセサイザーの構造原理について学んできた中で、実技や知識などを確認していき、またその中で、補足も行います。
15	前期試験	
16	試験返却と前期のまとめ	

授業の方法		
講義・演習・実験(実技)・実習		
授業概要		
<p>歌唱・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目></p>		
使用教材:		
後期		
到達目標		
<ul style="list-style-type: none"> ●各ジャンルを代表する奏法やフレーズを完全マスターし、個人のオリジナリティーへ発展させる。 ●コードに合うスケールの理解 ●メロディーを意識したコードチェンジができる ●曲に合わせてバックアップできる 		
評価方法		
筆記試験(実技試験)・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	アコースティックピアノについて	アコースティックピアノの歴史、構造について解説を行います。また代表的なメーカー、ジャンルによっての使われ方の変化についても学んでいきます。
2	様々なビートに対する演奏法の理解	様々な音楽ジャンルやビートに対する演奏方法の違いについての解説を行い、実際に演奏をおこなっていきます。
3	ディミニッシュスケール	ディミニッシュスケールの概要について解説を行います。使用に際して気を付けるべきポイント、やコードについて解説してしていきます。
4	アコビについての習熟度の確認	アコビについての歴史や奏法について学んできた中で、実際に弾いていき習熟度を確認します。
5	デジタルシンセサイザーについて	デジタルシンセサイザーについての歴史、また現在にわたった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	クラベ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	ホールトーンスケールについての構成音、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		124
学年	学科	専攻
2	総合学科	総合音楽専攻
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		
他パートの演奏の把握 アレンジへの対応 楽曲に合った音量、音色の表現 アイコンタクトの実施		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト(その他)		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	■課題曲アンサンブル指導 プリティッシュロックとウエストコースト 課題曲K-①② 2年生の最初は、ストレートな誰もが聴いたことのあるプリティッシュハードロックとウエストコーストロックの代表的な曲を取り上げます。1年次に習得した技術でしっかり演奏できる内容になっています。	
2		
3		
4	課題曲アンサンブル指導 ソウルフル＆ファンキー 課題曲L-①② 音楽理論で学ぶ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。	
5		
6		
7	課題曲アンサンブル指導 アコースティックな響き打ち込み的な楽曲の対応 課題曲M-①② ここではアコースティックな楽曲や打ち込み的なループフレーズを使用した楽曲を、普通の4リズムで演奏してみます。やはり、楽曲のイメージを崩すことなく再現できるような音色や代埋パートをやってみます。	
8		
9		
10	課題曲アンサンブル指導 通常の8ビート、16ビートとは少し違うリズムパターンを使用した曲 課題曲N-①② ドラムがハイハットで基本リズムを刻むのではなく、リズム隊がそれぞれのコンビネーションでリフになっているパターンの曲を勉強します。これは、バンドアレンジに変化をつける為にも知ってもらいたい内容です。そして、音符を一杯に伸ばして軽いタッチで演奏するという楽曲も体験します。	
11		
12		
13	課題曲アンサンブル指導 1曲の中に色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、バウンズと入替部分があります。3~4曲分のネタを持っていますが、惜しげも無く上手くまとめられています。もう一つは、馴染みやすいロックっぽいベースのリフを使用したPOPなモータウンチューンです。この曲の展開も流れるような美しさを持っています。	
14		
15		
16	前期まとめ 前期課題曲からランダムに選曲して演奏する。	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技(実習)	
授業概要	
アンサンブルを通じて、バンドサウンドにおけるリズム、ハーモニー、メロディーなどのアレンジを体得します。また、ステージ上でのルール、マナー、音響・照明・進行に至るまでの知識を理解していきます。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	
後期	
到達目標	
他パートの演奏の把握 アレンジへの対応 楽曲に合った音量、音色の表現 アイコンタクトの実施	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト(その他)	
授業計画	
授業項目	実施内容
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。
1	
2	
3	
4	課題曲アンサンブル指導 休符に存在するビート感と曲の途中でビートが変わる楽曲 課題曲Q-①② ギターのカッティングで始まるAORの名曲。音が鳴っていない部分の休符に存在するビートを感じてもらいます。また、J=136程度の16ビートが途中で4ビートに変わります。その同じ表示テンポで違うジャンルのビートを感じてもらえる楽曲をチョイスしました。
5	
6	
7	課題曲アンサンブル指導 2ビート系とエッジの立った16ビート 課題曲R-①② 2/4拍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ますようにします。
8	
9	
10	課題曲アンサンブル指導 16ビートシャフル(バウンズ)でタイプの違う2曲 課題曲S-①② ドラムの16ビートシャフルに全ての楽器が同じリフで乗っかっていくようなAORの名曲です。2曲目も16ビートシャフルのハネものユニゾン曲です。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、同じ雰囲気のリフを使用しています。
11	
12	後期ステージ実習リハーサル 後期最終に行われるステージ実習(CAT HALL)に向けて選曲を行い、ステージ発表の内容を完成させていく。
13	
14	
15	1年間総括 1年間の課題曲からランダムに選曲して演奏をする。

授業科目		授業時数
音楽理論		62
学年	学科	専攻
2	総合学科	総合音楽専攻
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、実践的な形式も用いて楽曲分析を行います。		
前期 到達目標		
コードの理解・応用とスケールの発展形		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ダイアトニックコード	調性内の機能的なコードプロGRESSIONについて再度復習をします。調性感の明確な音楽に於ける和音連結の基礎となります。
2	Motion of 5th	調性感を明確にするルートがP5 ↓ or P4 ↑ という動きについて学びます。
3	Dominant Motion	Motion of 5thの動きの中で7thChordがP5 ↓ or P4 ↑ して次のコードに進むかたちを特にドミナントMotionという。これを応用するものが色々なケースで登場します。
4	II-V Motion	SD-D-Tのケーデンスにおいて、3コードのかたちからルートの動きをスムーズにした内容が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)とトニックに解決せず、その代理コードに解決させるかたちをディセプティブケーデンス(偽終止)。
7	セカンダリドミナント	I 以外のダイアトニックコード各種を一時的なトニックコードと考えドミナントモーションさせるかたちを学びます。
8	バッキ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。バッキングコード/バッキ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	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、いろいろなケースとサウンドを知ります。
13	cliché	クリシェ(メロディック・ハーモニック)となるパターンを学びます。
14	試験対策	1~13を復習して試験対策を行う。
15	前期試験	
16	FOLLOW	前期の復習及びまとめ

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: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	アペイラブルノートスケール	スケールから発生するコードに対して非構成音となる2度、4度、6度の音関係を調性を通じて決定するかたちとなる内容を学ぶ。
5	ボイスン	コード場合は、1、3、5、7と判りやすく表すが、実際に使用するものは、楽器のしくみにもより色々なかたちで順番が異なります。そのボイスンを理解しましょう。
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(b9)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、自然ノ変化を考えたDominant7thChordに対するスケールを学びます。
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+SecondaryD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
パソコン演習		62
学年	学科	専攻
2	総合学科	総合音楽専攻
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		
トラックの種類やMIDIとオーディオの違いを理解し、基本的な編集能力を身につける		
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		
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、ベ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ますようにします。
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。
12	MIDIの打ち込み⑧	リズムに動きがあるキーボードを打ち込みます。
13	MIDIの打ち込み⑨	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。
14	MIDIの打ち込み⑩	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。
15	試験	前期試験 作品提出
16	FOLLOW	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	
DAWソフトを使用しMIDI打ち込み、MIDI音源使用方法、HDレコーディング、エフェクト、オーディオデータ編集等コンピューターベースでの操作方法、ノウハウを学びコンポーザーとして作曲に役立てる知識を学びます。 <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	
DAWならではの表現ができるようになる。	
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	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てきます。
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(リバーブ)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

授業科目		授業時数
レコーディング実習		124
学年	学科	専攻
2	総合学科	総合音楽専攻
担当講師(プロフィール)		
伊東 克彦 長年にわたりレコーディングやライブの音響エンジニアとして活躍。音響現場において必要とされる知識や技術の指導を行う。		
前期 到達目標		
準備～録音～ミックスダウンまでの理解と実践		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価(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年次の復習及びスタジオシステム・ワークについての説明①
2	ガイダンス	1年次の復習及びスタジオシステム・ワークについての説明②
3	録音のセッティング	実際に録音する際のセッティングが出来るようにスタジオのバッチペイの仕組みを学習し信号の流れを理解する。
4	録音のセッティング	ミキシングコンソールとスタジオのアウトボードを使ってのセッティングを理解する。
5	ボーカル録音	ヴォーカリストを呼び、セッティング準備から録音の実作業を行う(パンチインの練習及びロケータリングの練習)。
6	ボーカル録音	ヴォーカリストを呼び、セッティング準備から録音の実作業を行う(パンチインの練習及びロケータリングの練習)。
7	ミキシング編集	上記のボーカル録音のPro Toolsセッションデータをスタジオのコンソールを活用しながら編集していきます
8	ミキシング編集	上記のボーカル録音のPro Toolsセッションデータをスタジオのコンソールを活用しながら編集していきます
9	小編成でのレコーディング	ヴォーカルにピアノもしくはアコースティックギターを加えた編成でセッティングから録音までの実作業を行う。
10	小編成でのレコーディング	ヴォーカルにピアノもしくはアコースティックギターを加えた編成でセッティングから録音までの実作業を行う。
11	ミキシング編集	上記の小編成録音のPro Toolsセッションデータをスタジオのコンソールを活用しながら編集していきます。
12	ミキシング編集	上記の小編成録音のPro Toolsセッションデータをスタジオのコンソールを活用しながら編集していきます。
13	バンドレコーディング	ボーカル・ギター・ベース・ドラムのバンド編成で録音。それぞれの楽器の音色やバランスを整えて一発録音を行う。
14	ミキシング編集	バンド編成録音のマルチトラックデータのミックスを行う。
15	ミキシング編集	バンド編成録音のマルチトラックデータのミックスを行う。
16	前期総括・補修	前期のセッションを振り返り、それぞれの理解度を確認。

授業の方法	
講義・演習・実験・実技(実習)	
授業概要	
自分たちの演奏を録音、作品として仕上げるというバンドの原盤制作的な内容で授業が行われ、ProToolsを使用したレコーディングのノウハウを学びます。 <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	
バンドでの録音～ミックスダウン	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価・小テスト・その他)	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	バンドレコーディング及び編集・Mix 前期で学んだセッティング方法やレコーディングの作業の流れを確認しながらセッティングを行ってみる。
2	バンドレコーディング① バンド編成の録音を仮歌、リズム隊、オーバーダビング、ボーカル、コーラスといったセッションごとの流れで録音を行っていく。
3	バンドレコーディング① バンド編成の録音を仮歌、リズム隊、オーバーダビング、ボーカル、コーラスといったセッションごとの流れで録音を行っていく。
4	バンドレコーディングのミキシング編集 バンド編成録音のミキシング。トラック数の多いセッションデータのミキシングをプラグインなども多数活用して編集を行っていく。
5	バンドレコーディングのミキシング編集 バンド編成録音のミキシング。トラック数の多いセッションデータのミキシングをプラグインなども多数活用して編集を行っていく。
6	バンドレコーディング② バンド編成の録音を仮歌、リズム隊、オーバーダビング、ボーカル、コーラスといったセッションごとの流れで録音を行っていく。
7	バンドレコーディング② バンド編成の録音を仮歌、リズム隊、オーバーダビング、ボーカル、コーラスといったセッションごとの流れで録音を行っていく。
8	バンドレコーディングのミキシング編集 バンド編成録音のミキシング。トラック数の多いセッションデータのミキシングをプラグインなども多数活用して編集を行っていく。
9	バンドレコーディングのミキシング編集 バンド編成録音のミキシング。トラック数の多いセッションデータのミキシングをプラグインなども多数活用して編集を行っていく。
10	バンドレコーディング③ バンド編成の録音を仮歌、リズム隊、オーバーダビング、ボーカル、コーラスといったセッションごとの流れで録音を行っていく。
11	バンドレコーディング③ バンド編成の録音を仮歌、リズム隊、オーバーダビング、ボーカル、コーラスといったセッションごとの流れで録音を行っていく。
12	バンドレコーディングのミキシング編集 バンド編成録音のミキシング。トラック数の多いセッションデータのミキシングをプラグインなども多数活用して編集を行っていく。
13	バンドレコーディングのミキシング編集 バンド編成録音のミキシング。トラック数の多いセッションデータのミキシングをプラグインなども多数活用して編集を行っていく。
14	作品評価 後期セッションそれぞれの完成音源を確認する。
15	後期総括 年間の内容まとめ

授業科目		授業時数
照明実習		62
学年	学科	専攻
2	総合学科	総合音楽専攻
担当講師(プロフィール)		
川原 正弘 照明技術者として、イベント制作の流れに沿ったかたちで舞台・照明を教え込み、全体を見渡せる技術者を養成する		
前期 到達目標		
イントレ、トラスなどの仮設仕込みの習得 仮設電源ユニットの理解		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	カウンターウエイト方式吊り物昇降機構① カウンターウエイト方式パトンの機構の仕組みと作業方法を解説する。使用する際の安全確認に重点を置き確実かつ安全に操作する方法を学ぶ。	
2	カウンターウエイト方式吊り物昇降機構② カウンターウエイト方式のパトンで仕込む場合の重量計算方法を学ぶ。重量計算をする際の誤差重量や重量がわからない場合の目安の立て方を学ぶ。	
3	イントレ① イントレを仕込む際の注意事項と安全事項を確認し各部の名称を説明し基本的な組み方を学ぶ。その他、イントレにタンカンなど設置する際に使用するクランプの使用方法を学ぶ。	
4	イントレ② イントレを仕込む際の注意事項と安全事項を確認し各部の名称を説明し基本的な組み方を学ぶ。その他、イントレにタンカンなど設置する際に使用するクランプの使用方法を学ぶ。イントレを仕込む際の注意事項と安全事項を確認し各部の名称を説明し基本的な組み方を学ぶ。	
5	トラス① トラスを仕込む際の注意事項と安全事項を確認し各部の名称を説明し基本的な組み方を学ぶ。	
6	トラス② トラスを仕込む際の注意事項と安全事項を確認し各部の名称を説明し基本的な組み方を学ぶ。	
7	仮設電源ユニット① 一般的なホールで使用されている単相三線配電方式と三相四線配電方式の仕組みと違いを解説する。主に配線方法と各相の間の電圧の違い、負荷回路の入れ込み方法を学習する。	
8	仮設電源ユニット② D/Aコンバータの使用方法を説明し仮設電源ユニットとD/Aコンバータ、デジタル式調光卓を接続し調光操作ができるようにする。その他、ホールの常設回路も同時に使用可能にできるよう接続方法を学ぶ。	
9	仮設照明① イントレ/トラスを仕込み回路は仮設電源ユニットから取るなどホール以外の場所での仕込み方を学ぶ。	
10	仮設照明② イントレ/トラスを仕込み回路は仮設電源ユニットから取るなどホール以外の場所での仕込み方を学ぶ。	
11	ムービングライト① ミラースキャンタイプとムービングヘッドタイプの違いと信号線の配線方法など基本的な取り扱い方を学習する。	
12	ムービングライト② ムービングライト用操作卓を使用して、シーンの作り方を学習する。	
13	ムービングライト③ ムービングライト用操作卓を使用して、シーンの作り方を学習する。	
14	前期試験対策 前期授業を中心に復習する。	
15	前期試験実施予定日	
16	前期のまとめ 前期で学んだ内容についての振り返りを行い、それに対する補足などを行う	

授業の方法	
講義 演習 実験・実技・実習	
授業概要	
照明器具の取り扱いや、調光操作卓の操作方法や照明プランや仕込みを学びます。仮設照明で必要となってくるイントレ、トラスなどのセッティング方法や仮設電源の取り方も学びます。 <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	
プランニングから仕込み、シュート、オペレーション、ばらし、までの流れの理解、技術の習得	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	複合照明① ムービングライトや一般照明を一度に仕込みそれぞれの注意点や段取りを学ぶ。
2	複合照明② ムービングライトや一般照明を一度に仕込みそれぞれの注意点や段取りを学ぶ。
3	複合照明③ ムービングライトや一般照明を一度に仕込みそれぞれの注意点や段取りを学ぶ。
4	プランニング プランニングするために必要な情報の整理の仕方を学習する。
5	学生自身による照明プラン仕込み① 2~3人のグループに分かれ各個人の好きな曲に合わせた照明プランを合同で制作しそれに基づいた仕込み、シュートをし曲に合わせて実際にオペレートをする。
6	学生自身による照明プラン仕込み② 2~3人のグループに分かれ各個人の好きな曲に合わせた照明プランを合同で制作しそれに基づいた仕込み、シュートをし曲に合わせて実際にオペレートをする。
7	学生自身による照明プラン仕込み③ 2~3人のグループに分かれ各個人の好きな曲に合わせた照明プランを合同で制作しそれに基づいた仕込み、シュートをし曲に合わせて実際にオペレートをする。
8	学生自身による照明プラン仕込み④ 2~3人のグループに分かれ各個人の好きな曲に合わせた照明プランを合同で制作しそれに基づいた仕込み、シュートをし曲に合わせて実際にオペレートをする。
9	学生自身による照明プラン仕込み⑤ 2~3人のグループに分かれ各個人の好きな曲に合わせた照明プランを合同で制作しそれに基づいた仕込み、シュートをし曲に合わせて実際にオペレートをする。
10	学生自身による照明プラン仕込み⑥ 2~3人のグループに分かれ各個人の好きな曲に合わせた照明プランを合同で制作しそれに基づいた仕込み、シュートをし曲に合わせて実際にオペレートをする。
11	学生自身による照明プラン仕込み⑦ 2~3人のグループに分かれ各個人の好きな曲に合わせた照明プランを合同で制作しそれに基づいた仕込み、シュートをし曲に合わせて実際にオペレートをする。
12	学生自身による照明プラン仕込み⑧ 2~3人のグループに分かれ各個人の好きな曲に合わせた照明プランを合同で制作しそれに基づいた仕込み、シュートをし曲に合わせて実際にオペレートをする。
13	後期試験対策 後期授業を中心に復習する。
14	後期試験実施予定日
15	2年間のまとめ 2年間で学んだ内容についての振り返りを行い、それに対する補足などを行う

シラバス

総合学科

総合スタッフ専攻

授業科目		授業時数
音楽業界概論		62
学年	学科	専攻
1	総合学科	総合スタッフ専攻
担当講師(プロフィール)		
小池敏 演奏者・作家として複数のメジャー契約。イベント主催者として多数のイベントを制作。プロダクション業務の経験もあり業界経験が多岐にわたる		
前期 到達目標		
音楽業界の知識・ビジネスの仕組みを知る		
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 学内生活説明① 施設設備について	学内にあるいろんな専攻が使用する施設・設備の見学を行い「音楽」に携わる仕事が理解できるように説明していきます。	
2 学内生活説明② 音楽技術学科のカリキュラムについて	制作・マネージメント関連の授業内容や担当される講師方々の紹介を行い、年間で予定されている行事やイベント等も説明していきます。	
3 学内生活説明③ 他専攻について	音楽業界の一部をシミュレートしたかたちの学校を紹介し、「原盤制作」があり音楽の世界は出来上がっている、その内容を支えている意味で技術・演奏・総合・楽器・(ダンス)があります。	
4 学内生活説明④ PC類について	デジタル化が急激に進む中、技術系は、とても進歩しています。その入口となるキーボード操作、その意味を理解してください。PCへの意思付けを重要としています。音楽パッケージのかたちも理解しましょう。	
5 音楽ジャンル① J-POP、歌謡曲全般	ここでは、一般的な洋楽ロック・ポップスを取り上げます。やはり流行も大切ですが、歴史上必要な音楽も沢山あります。担任ヴォイスの一例を取り上げます。(VTR視聴)	
6 音楽ジャンル② R&B、ジャズ、ゴスペル、ソウル、ファンク、ラップ、サンバ、ボサノバ、ラテン、ワールドミュージック等を、その他の分野としました。(VTR視聴)	日本で就職することを考えると必要な分野だと感じます。大枠としての内容を理解していきます。(VTR視聴)	
7 音楽ジャンル③ その他の分野	R&B、ブルース、ジャズ、ゴスペル、ソウル、ファンク、ラップ、サンバ、ボサノバ、ラテン、ワールドミュージック等を、その他の分野としました。(VTR視聴)	
8 研修関連についての説明	企業研修についての取扱いや公欠処理のルールについて、また検定やメール・電話検定の実施に関しての説明を行う。	
9 音楽業界について	第一段階として、基本的なプロダクション、レコード会社、音楽出版社、から成り立つ音楽業界の仕組みを少し学んでみましょう。	
10 舞台芸術①	音響芸術に直接関係のあるイベント作品を学びます。屋内コンサート、野外コンサート、ライブハウス、イベント催事等	
11 舞台芸術②	音響芸術に直接関係のあるイベント作品を学びます。宝塚大劇場、オーケストラ等	
12 舞台芸術③	音響芸術に直接関係のあるイベント作品を学びます。歌舞伎、能舞台、オペラ等	
13 ライブハウス・コンサート等 音楽を主体とする大小の興業について	音楽を生で届ける方法として、ライブが一般的ですが、その方法も変化していきます。ここでは、ワンマン、チケット販売、グッズ、プロダクション、イベンター等も交えて、音響関連企業に発注されるまでの流れを知ってください。	
14 総復習	職業としての音楽技術学科は、ソフトの理解が必要です。ある程度のことを知っていれば、その現場終了後に、再度勉強すれば頑張れます。そのためにも、前期内容のおさらいをしておきましょう。	
15 前期試験		
16 FOLLOW	自分の不得意な部分を知り、ハッキリさせた上で次の目標を考えたり、自分が進むべき方向感を持って後期に望みます。	

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	
音楽業界のビジネスモデルを実際に運用する力をつける	
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	
授業項目	実施内容
1 楽器について	身近なLM楽器。ギター、ベース、ドラム、キーボード(PIANO)の内容について学びます。イベント中、彼らが袖に来た時にチェックできる内容やプロとアマチュアでは、こちらも出来る内容が変わります。
2 著作権①	まずは、原盤制作に関係する著作権について学んでいきます。作詞・作曲、アーティストに対する印税等、まずは、音楽直接の権利です。
3 著作権②	音楽の世界だけでなく、大きな意味での「著作」を学んでいきます。演出・振付・図面・建築・キャラクター等も含めて知っておきたいものです。
4 聴覚	音が、空気中を伝わる仕組みとそれを受ける耳の構造(外耳～中耳～内耳)と働きを学びます。
5 一般教養[物理/科学]	世間一般的な内容を中心にテスト問題を解いていきます。成績に反映されるものではなく、あくまで就職試験を想定したものと活用していきます。
6 一般教養[スポーツ/芸能]	
7 一般教養[歴史/地理]	
8 コンサートPA	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。
9 レコーディング	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、人の出入りやスケジュール等色々な影響で作業手順も変わります。また、譜面の必要性も問われます。
10 映像関連	イベント会場では、もうお馴染みの映像関連。そのシステムを簡単に学んでみましょう。学校では、学園祭シーズンに配置されます。
11 放送業界①	TV業界について、その仕組みと構造を知識として勉強していきます。沢山の制作会社やプロダクション等が仕事をの請け負いをしています。
12 放送業界②	ラジオ業界についての仕組みも理解していきます。音楽が好きであれば、クルーが小さいため、制作とひとつのチームとして仕事ができる職業です。
13 総復習	関連業界の内容も含み、ちょっとした知識が沢山出てきました。就職に役立つ内容として理解してください。
14 後期試験	
15 FOLLOW	ある程度の研修をこなせる実力は、あるようになってきます。後は、現場は「人」ありきのものなので、コミュニケーション力をUPさせる努力をしていきましょう。

授業科目		授業時数
音響工学1		62

学年	学科	専攻
1	総合学科	総合スタッフ専攻

担当講師(プロフィール)	
坂本 済 音響の現場で培われた経験と知識をもとに、実際の実務に活用できる音響的知識内容を判りやすく指導して頂く。	

前期 到達目標	
●音に関する基礎知識の習得 ●スピーカーやマイク、コンソールなど機器の知識	

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	音の伝達	音源から媒質(空気等)を伝わる理屈を知り、様々な媒質での音の進み方の違いを理解する。	
2	音の三要素	音量、音程、音色の特色を知り、音色を形作る波形、倍音構成、エンヴェロープを学ぶ。	
3	音の回折と屈折	音速、周波数特性、音程による屈折率の違い、気温変化による屈折の原理を理解する。	
4	音場とアンビエンス①	空間での音の進み方や反射による反響と残響の違いを学びます。	
5	音場とアンビエンス②	吸音率を学び、部屋の音の響きを考える。また、自然空間でのリバーブを考察する。	
6	ステレオとモノラル・立体音響	イメージシートを用いて立体感を感じる感覚を持つ。そして、疑似ステレオとモノラルの違いを理解する。	
7	音響心理効果	ドップラー効果やマスキング効果、カクテルパーティ効果、ハース効果、ピッチ効果(メル尺度)等の心理学的効果について学ぶ。	
8	小テスト	1~7の音響基礎の内容から出題する小テスト実施	
9	音響機器① マイクロフォン	マイクロフォンの構造と動作原理、周波数特性、指向性、感度等の特性を理解します。また、近接効果等の使用例やコネクタとバランス回路を学びます。	
10	音響機器② マイクロフォン+α	付属品(マイクホルダー、変換ネジ、マイクスタンド、ウインドスクリーン、ショックマウント等)の使用法や特殊マイク、ダイレクトボックスについて学びます。	
11	デシベル①	基本的な単位としての意味や成り立ちを勉強します。そして計算方法、基準レベル等の実際の使用を理解していきます。	
12	デシベル②	デシベルの計算練習や誤差の理解をしていきます。基準電圧、基準レベル、機器接続時の注意点を学びます。	
13	音響機器③ パワーアンプ	パワーアンプの特徴と種類、そしてランク、保護回路、DF等について講義を行います。	
14	音響機器④ スピーカー	ダイナミックスピーカーの動作原理を理解していきます。ユニットとエンクロージャー・マルチウェイとネットワークについて学んでいきます。	
15	前期筆記試験	前期1~14週の内容の筆記試験	
16	成績発表	試験内容の解説とFOLLOW	

授業の方法
講義 演習・実験・実技・実習

授業概要
音響エンジニアにとって必要な知識を講義形式で学びます。「音響映像設備マニュアル」を用いて、音の基礎から用語の解説、実際に現場で使用する機材の概要や構造を学習します。また、デジタルコンソールやレコーディングに関する基礎知識を学び、実際の現場で使える生きた知識を習得します。<実務経験のある教員等による授業科目>

使用教材:音響映像設備マニュアル

後期 到達目標	
●エフェクターに関する基礎知識の習得 ●アナログとデジタルの違い、使用方法の習得	

評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	

授業計画		授業項目	実施内容
1	回路と電位差	音響エンジニアとして電気に関する知識を学びます。①電圧、②電流、③抵抗、④電力の理解をしていきます。	
2	オームの法則	オームの法則を再度認識を深め、直流回路における抵抗器の働きについて学びます。	
3	オームの法則を用いた計算練習	直流回路での合成抵抗計算、分圧と分流、電力量の計算を行います。	
4	Effectorについて①	ミキサーにおけるAUX回路、INSERT回路の理解。PriとPostの違いとその使用例を紹介し、そして、ここ数週間に学ぶエフェクターの分類を行います。	
5	Effectorについて②	周波数系エフェクターとして、イコライザの種類と特徴を理解してもらい、その使用方法例を説明します。	
6	Effectorについて③	空間系のリバーブとディレイの違いを理論的、数値的に理解します。そして、ディレイタイムの計算、リバーブパラメーターの解析をしていきます。	
7	Effectorについて④	ダイナミック系エフェクターとして、コンプレッサー/リミッターの特徴と使用方法を学びます。エキスパンダー/ノイズゲートの特徴と使用方法も理解していきます。	
8	Effectorについて⑤	位相系エフェクターとしてフェイザー、フランジャー、コーラスの特徴を理解していきます。そしてミキシングでの使用方法も考えられるようにしていきます。	
9	小テスト	電気・Effectorの内容から出題する小テスト実施	
10	デジタルとアナログ①	アナログとデジタルの違いや意味を理解していきます。そして、アナログとデジタル、それぞれの限界を知る。	
11	デジタルとアナログ②	A/D/A変換について学ぶ。サンプリング周波数と量子化ビット数の意味やアナログ機器とデジタル機器の違いを理解します。	
12	デジタルとアナログ③	タイムコードとワードクロック、そして同期(シンクロナイズ)を理解していきます。	
13	総まとめ	後期内容に加え前期内容と合わせた総括的なまとめ	
14	後期筆記試験	後期1~12週を中心に年間内容の筆記試験	
15	成績発表	試験内容の解説とFOLLOW	

授業科目		授業時数
音響実習		186

学年	学科	専攻
1	総合学科	総合スタッフ専攻

担当講師(プロフィール)
坂本 済 他 音響の現場で培われた経験と知識をもとに、実際の実務に活用できる音響的知識内容を判りやすく指導して頂く。

前期 到達目標
<ul style="list-style-type: none"> ●基本的な作業の理解と仕込みの習得 ●検定試験の合格 ●ミキシングにおける基礎の習得 ●ミキシング音源の作成

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	音響基礎①	音の伝達 音源から媒質(空気等)を伝わる理屈を理解。 様々な媒質での音の進み方の違いを知る。
2	音響基礎②	音の三要素 音量、音程、音色の特色を知る。 更に音色を形作る波形、倍音構成、エンヴェロープを学ぶ。
3	音響基礎③	音の回折、屈折 音速、周波数特性を理解し、音程による屈折率の違い、 気温変化による屈折の原理を理解する。
4	音響基礎④	音場、アンビエンス① 空間での音の進み方を理解し、反射による反響と残響の 違いを学ぶ。
5	音響基礎⑤	音場、アンビエンス② 吸音率を理解し、室での音の響きを考える。 自然空間でのリバーブを考察する。
6	音響基礎⑥	ステレオとモノラル、立体音響 イメージシートを用いて立体感を学ぶ。 更に疑似ステレオの意味を学び、モノラルとの違いを理解する。
7	音響基礎⑦	音響心理効果 ドップラー効果、マスキング効果、カウテルパーティ効果、 ハース効果、ピッチ効果(メル尺度)など心理的效果について 学ぶ。
8	小テスト	音響基礎内容から出題
9	音響機器①	マイクroフォン① 構造と動作原理、周波数特性、指向性、感度など特性。 近接効果など使用例。コネクタとバランス回路。
10	音響機器②	マイクroフォン② 付属品(マイクホルダー、変換ネジ、マイクスタンド、ウインド スクリーン、ショックマウント等)の使用法 特殊マイク、ダイレクトボックスについて
11	音響機器③	デシベル① 単位としての意味、成り立ち 計算方法、基準レベル
12	音響機器④	デシベル② 計算練習、誤差の理解 基準電圧、基準レベル、機器接続時の注意点
13	音響機器⑤	パワーアンプ 特徴と種類、ランク、保護回路、DF
14	音響機器⑥	スピーカー ダイナミックスピーカーの動作原理、ユニットとエンクロー ジャー マルチウェイとネットワーク
15	前期筆記試験	前期1~14週の内容から
16	成績発表	試験内容の解説

授業の方法
講義・演習・実験・実技・実習

授業概要
音響機器の設営、操作やホール規模のPAの仕込み、チューニングなど 実習します。またミキシングは1人1台のデジタルコンソールを使用し、音 作りやバランス、エフェクター操作を学びます。 <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

後期 到達目標
<ul style="list-style-type: none"> ●小規模システムの理解と実践(仕込み~バラシ) ●各エフェクターの基礎の習得 ●ミキシング音源の作成

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	電気について①	回路、電位差 電圧、電流、抵抗、電力の理解
2	電気について②	オームの法則とは 直流回路における抵抗器の働き
3	電気について③	オームの法則を用いた計算練習 直流回路での合成抵抗計算、分圧と分流 電力量の計算
4	Effectorについて①	ミキサーにおけるAUX回路、INSERT回路の理解。 PriとPostの違いと使用例。 エフェクターの分類
5	Effectorについて②	周波数系 イコライザの種類と特徴、使用方法
6	Effectorについて③	空間系 リバーブとディレイの違い ディレイタイム計算、リバーブパラメーター解析
7	Effectorについて④	ダイナミック系 コンプレッサー/リッターの特徴と使用方法 エキスパンダー/ノイズゲートの特徴と使用方法
8	Effectorについて⑤	位相系 フェイザー、フランジャー、コーラスの特徴 ミキシングでの使用方法
9	小テスト	電気について・Effectorについてより出題
10	デジタルとアナログ①	アナログとデジタルの違い、意味を理解する。 アナログ、デジタルの限界を知る。
11	デジタルとアナログ②	A/D/A変換の理屈を学ぶ。 サンプリング周波数と量子化ビット数の意味。 アナログ機器とデジタル機器の違い。
12	デジタルとアナログ③	タイムコードとワードクロック 同期(シンクロナイズ)を理解する。
13	総まとめ	後期内容に加え前期内容と合わせた総括的なまとめ
14	後期テスト	後期1~12週の内容を中心に年間内容から
15	成績発表	試験内容の解説

授業科目		授業時数
照明実習		124
学年	学科	専攻
1	総合学科	総合スタッフ専攻
担当講師(プロフィール)		
松井 智恵美 照明センスに加え、色彩を使いこなすイラストレーターでもあるため、高いアーティスト的な感覚を学生にも伝えてくれる教育をしてくれる		
前期		
到達目標		
●基本的な器具の扱いや仕込みの習得 ●検定試験の合格		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	オリエンテーション	校舎内に設置されるホールにおいて実習を行っていく。その作業での安全基準を説明、舞台機構や名所、器具の取り扱い方法を解説する。
2	吊り仕込みの基礎①	SUSでの吊り込み方法を学習、ハンガーや落下防止ワイヤー等、安全対策について理解をしていく。大まかな回路の仕組みについても勉強していく。
3	吊り仕込みの基礎②	SUS仕込みでの2又ケーブルを使用した回路取りを学び、仕込み図の記号や名称等も理解する。
4	吊り仕込みの基礎③	SUS仕込みでの延長ケーブルを使用した回路取りを行う。
5	吊り仕込みの基礎④	SUS仕込みでの延長ケーブルと二又を使用した回路取りを学習する。
6	置き仕込みの基礎①	置き仕込みで使用使用するスタンドとオペタの取り扱い作業を行い、ステージ上に影響がある直物のケーブル処理をしっかり理解する。
7	置き仕込みの基礎②	ハイスタンドの構造と器具のセッティング、配線方法を実践していく。
8	シュート棒の使用	ステージ上の吊り器具に使用するシュート棒の操作方法やシュート時の指示と意味を理解する。
9	CL・FRのシュート	シーリングスポットライトとフロントサイドスポットライトの役割とシュート方法を実習する。
10	吊り置き仕込み①	吊り仕込みから置き仕込み、シュートまでの一連の作業を行う。仕込みの手順など確認しつつ確実にできるように学習する。
11	吊り置き仕込み②	
12	ピンスポットライトの基礎①	1kwクセノンピンスポットライトの構造と操作方法、バルブの交換方法を学び、基本的な操作の練習をする。
13	ピンスポットライトの基礎②	ピンスポットライトの狙いの取り方、カットイン、カットアウトやフェードイン、フェードアウト等の違いを学び練習をする。
14	●模擬試験	企業研修見極め試験対策として実際の試験と同様の形式で模擬試験を行い作業の確実性とスピードアップを図る。
15	●企業研修見極め試験	企業研修見極め試験の実施
16	●企業研修見極め試験(補講日)	企業研修見極め試験の実施及びFOLLOW

授業の方法	
講義・演習・実験・実技(実習)	
授業概要	
照明器具の取り扱いや実践に近い形での「仕込み」を学習します。また、調光操作卓の操作方法や楽曲とキューシートに合わせて、オペレートを行います。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:革手袋	
後期	
到達目標	
●調光操作卓の基礎習得 ●オペレート実践	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	調光周辺機器について① 調光ユニット、D/Aコンバータ、調光卓の接続方法を説明、それぞれの機器の役割りを学ぶ。
2	調光周辺機器について② 調光操作卓を操作する中で一番基本となるフェーダーパッチとABフェーダーの概念を学習する。
3	調光周辺機器について③ 調光操作卓の機能にあるサブマスターフェーダーについて理解、RECや修正の仕方等を学ぶ。
4	シュート シュートする際の指示の出し方について理解していく。相手に伝えるためのコミュニケーション、確実な指示について勉強する。
5	仕込み～バラしまでの反復練習①
6	仕込み～バラしまでの反復練習②
7	オペレート実習(アップテンポ)①
8	オペレート実習(アップテンポ)②
9	オペレート実習(アップテンポ)③
10	オペレート実習(スローテンポ)①
11	オペレート実習(スローテンポ)②
12	オペレート実習(スローテンポ)③
13	●後期試験対策
14	●後期試験
15	●1年間のまとめ

授業科目		授業時数
企画制作		62
学年	学科	専攻
1	総合学科	総合スタッフ専攻
担当講師(プロフィール)		
小池 敏 演奏者・作家として複数のメジャー契約。イベント主催者として多数のイベントを制作。プロダクション業務の経験もあり業界経験が多岐にわたる		
前期		
到達目標		
製作者としての感覚をつかむ 制作の仕事の進め方		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価(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 イベント実施に向け、制作者としての考え方、ステージ関係の基礎知識、イベント制作にかかわる資料作成を学ぶ	
2	ガイダンス② ・企画書 ・タイムテーブル ・運営マニュアル	
3	ガイダンス③ ・進行台本 ・セッティング表	
4	音楽イベント制作① ベーシックな音楽イベントを素材として、実際に資料作成等の準備作業を行います。ここではシンプルな内容で全体の流れをつかみます。	
5	音楽イベント制作② ・公演概要、プレゼンテーション資料作成 ・ステージ進行、アーティスト管理、来場受付の各セクション業務	
6	音楽イベント制作③ ・担当者自身、各セクションの動きの中から振り返り	
7	音楽イベント制作④	
8	音楽イベント制作④	
9	企画制作イベント① 共有スペース等を利用した小規模イベント制作。アイデアからの企画立案に重点を置いて進めていきます。	
10	企画制作イベント② ・企画書 ・プレゼンテーション資料作成 ・タイムテーブル作成	
11	企画制作イベント③ ・MC台本作成 ・集客の工夫	
12	企画制作イベント④ ・ステージ進行、アーティスト管理 ・担当者自身、各セクションの動きの中から振り返り	
13	企画制作イベント⑤	
14	学園祭制作① 学園祭に向けた企画制作。人を呼び込むためのコンテンツを企画していきます。	
15	学園祭制作② ・企画のアイデア出し ・集客の工夫～SNS ・イベントプレゼンテーション	
16	学園祭制作③	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
ライブイベントの企画制作をする実習です。学内の様々な施設を使い、ライブイベントを実施することにより、総合スタッフで学ぶ照明・音響・映像各分野の連携を理解することが出来ます。 ＜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	
イベントを企画し、実施に向けた制作が出来る イベント実施の進行業務の理解	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	学園祭制作④ 学園祭のライブイベント制作、コンテンツ制作を行います ・コンテンツ企画
2	学園祭制作⑤ ・ライブ出演者情報、コンテンツ情報の発信 ・タイムテーブル ・進行台本
3	学園祭制作⑥ ・音響・照明との連携 ・出演者への対応
4	学園祭制作⑦
5	学園祭制作⑧
6	ライブハウスを想定したイベント制作 ライブハウス規模のスペースを想定したライブイベントの企画制作。コンセプトから出演者募集を行い学内外からの集客を考えます。
7	ライブハウスを想定したイベント制作 ・コンセプト～企画立案 ・イベントプレゼンテーション ・出演者募集告知
8	ライブハウスを想定したイベント制作 ・タイムテーブル作成 ・進行台本作成/MC台本作成
9	ライブハウスを想定したイベント制作 ・出演者の対応 ・音響/照明との連携
10	ライブハウスを想定したイベント制作 ・集客の工夫 ・ステージ進行、アーティスト管理
11	HALLを使用するイベント制作 HALL規模で行うコンサート企画制作年度末実施のコンサートイベントを企画 ・コンセプト～企画立案
12	HALLを使用するイベント制作 ・イベントプレゼンテーション ・出演者募集告知
13	HALLを使用するイベント制作 ・タイムテーブル作成 ・進行台本作成/MC台本作成
14	HALLを使用するイベント制作 ・出演者の対応 ・音響/照明との連携
15	HALLを使用するイベント制作 ・集客の工夫 ・ステージ進行、アーティスト管理

授業科目		授業時数
映像制作		124
学年	学科	専攻
1	総合学科	総合スタッフ専攻
担当講師(プロフィール)		
村上 健 映像撮影から制作、音楽制作までマルチにこなす。様々な種類の映像作品を制作することが出来る		
前期 到達目標		
●映像制作における基礎の理解 ●検定試験の合格		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	オリエンテーションと授業概要の紹介 現在とこれからにおける映像媒体のジャンル、需要、映像業界の仕組みと職種を解説。PC基本操作の解説。各種ソフトウェアの概要の紹介。	
2	静止画作品制作① 写真等静止画を素材として作品を制作。映像制作に必要なPCのファイルの種類や取り扱いを解説。合わせてフォトショップの基本知識、操作を学習します。	
3	静止画作品制作② 写真等静止画を素材として作品を制作するに当たって完成へのプランを考えます。	
4	静止画作品制作③ フォトショップの基本操作を学習します。ファイルの読み込み、2つ以上の静止画の合成や画像の切り取りや抽出等、作品の完成に向けて各機能を学びます。	
5	静止画作品制作④ フォトショップの基本操作を学習します。レイヤーの理解。色やコントラストの調整、文字タイトルの挿入等、作品の完成に向けて各機能を学びます。	
6	静止画作品制作⑤ 作品の完成に際して発表を行います。他の作品の感想や意見を交換し合います。まとめとしてのフォトショップの解説も合わせておこなっていきます。	
7	映像制作概要 制作の企画から完パケまでの手順の解説やセクションの紹介等、映像制作に必要な基本的な知識を学びます。	
8	ショートムービー制作① 班に分かれてのショートムービーの作成を行います。企画・制作作業として作品内容の打ち合わせを行い、シノプシスを作成します。また緒作業の方法・必要性の解説も合わせて行います。	
9	ショートムービー制作② 企画・制作作業としてシナリオ・コンテの作成、小道具等の準備物の手配等の緒作業を行います。	
10	ショートムービー制作③ 撮影作業としてカメラ操作や撮影時における注意点を解説を行います。リハーサルと合わせて撮影の手順を学ぶ中で演出、カットのつながり、構図の基本を解説していきます。	
11	ショートムービー制作④ ショートムービーの作成として前回、学んだ事を意識しての撮影を行います。実際に撮影するに当たっての疑問点を解説します。	
12	ショートムービー制作⑤ ショートムービーの作成として前回、前々回に学んだ事を意識しての撮影を行います。実際に撮影するに当たっての疑問点を解説します。	
13	ショートムービー制作⑥ プレミアの概念、基本操作、動画ファイルの形式等の知識的内容を中心として解説します。合わせてコンテを参照とし、編集プランの確認を行います。	
14	ショートムービー制作⑦ ショートムービーの作成として動画編集を行いながらプレミアの基本知識・操作を学びます。キャプチャやファイル管理等を理解します。	
15	ショートムービー制作⑧ ショートムービーの作成として動画編集を行いながらプレミアの基本知識・操作を学びます。In point out pointの設定、カット編集方法等、白マザーの完成を目指します。	
16	ショートムービー制作⑨ ショートムービーの作成として動画編集を行いながらプレミアの基本知識・操作を学びます。エフェクト、タイトル作成等、作品の完成を目指します。	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
映像の企画・撮影・編集を学習します。企画書・絵コンテ作成・スケジュール管理などの制作進行や構図、カメラ操作、静止画素材の加工、動画編集ソフトの操作、カット割り等知識を身につけます。 <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	
●用途に応じた映像の企画(イベント) ●映像制作の基礎技術の習得	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	ショートムービー制作⑩ 前期の復習、またアフターエフェクトの概要と機能を解説します。エフェクトが必要なシーンの抜き出し、その完成イメージの構成。コンポジションの設定等を行います。
2	ショートムービー制作⑪ アフターエフェクト演習としてショートムービーを題材にキーフレーム調整によるアニメーション、各種調整等の基礎テクニックを学習します。
3	ショートムービー制作⑫ アフターエフェクト演習としてショートムービーを題材にエフェクト調整します。出来上がったシーンの書き出し方やまたそのファイル形式等の基礎知識と合わせて解説します。
4	ショートムービー制作⑬ ショートムービーの作成としてMA作業を行うにあたっての音についての解説を行います。MAの概要やレベル調節、エフェクト紹介等を学びます。
5	ショートムービー制作⑭ ショートムービーの作成として動画編集を行いながらプレミアの基本知識・操作を学びます。最終的な調整として映像、音とのバランスの確認等、作品をプレミア上で完成させます。
6	ショートムービー制作⑮ 書き出し方法の解説を行います。AVI、MPEG等の形式と用途の紹介と実際にプレミア内の作品を書き出します。また次作業であるDVDオーサリングの概要の解説を行います。
7	ショートムービー制作⑯ DVDオーサリングの解説を行います。メニューやチャプターの設定等の解説を作品のDVDオーサリングの実作業を行いながら学習していきます。
8	ショートムービー制作⑰ 完成したショートムービーDVDの試写を行います。各班の作品を視聴し感想や意見を交換します。また、まとめとして一連の作業についての疑問点の解説、復習を行います。
9	告知ポスター制作① イラストレーター演習としてポスターを作成します。まずイラストレーター概念、基本機能等の基礎的なことの解説を行います。またポスターの案を考えます。
10	告知ポスター制作② イラストレーターの基本的な取り扱いを学習します。その中でデザイン、色彩、レイアウトの基本的な事柄も合わせて解説しポスターデザインを進めていきます。
11	告知ポスター制作③ 実際に制作に入るに当たっての基礎知識の解説を行います。写真の取り込みやタイトル挿入等を行い、またベジェ曲線の考え方、基本的な扱い方を学びます。
12	告知ポスター制作④ ベジェ曲線を使ったロゴ等のデザイン作成を行います。まずは既存のロゴ等のトレースを行い扱い方を学習していきます。
13	告知ポスター制作⑤ フォトショップで調整した静止画等を読み込んでレイアウト等、ポスター制作を進めていきます。その際にレイアウトのバランスや各素材の色合いなどの確認も行っていきます。
14	告知ポスター制作⑥ 紙媒体に印刷する為の最終調整とその為の基礎知識の解説を行います。印刷後、出来上がりを確認し調整を重ね完成させます。
15	告知ポスター制作⑦ 各ポスターを発表します。ポスターのポイントを1人1人発表しディスカッションを実施します。そのことにより様々な意見交換が活発に図れ知識や技術のよりよい向上を目指します。また、1年間のまとめとして疑問点等の解説を行います。

授業科目		授業時数
照明工学		62

学年	学科	専攻
1	総合学科	総合スタッフ専攻

担当講師(プロフィール)
堀田 裕子 プランニングから仕込みまでスピード感を持った作業を信条としており、学生にも素早い行動を教授している。

前期 到達目標
知識として必要な舞台用語、歴史、照明用語や、直流電流など、舞台及び、照明用語の習得。

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	オリエンテーション	自己紹介・ファーストレポート(CATI)に入学するきっかけになったこと等)尺貫法・インチ法・舞台についての説明
2	舞台の名称編	CATホール・CAT第2ホールの大きさについて説明する。また、舞台の名称についても解説
3	照明設備の名称編	1. サスペンションライト2. ボーダーライト等照明設備の基本的な部分の名称について解説
4	照明器機編	フラッドライト・スポットライト等の照明機材についての名称を解説する
5	カラーフィルター編	ポリカラーフィルターの色番号。色温度変換フィルター・拡散フィルター・その他のフィルターについて解説
6	照明器具の重さについて	照明で使用する機材の重量を予測し記入する。また、実際に機材の重量を測定し覚える
7	シューティングについて	地明かり・斜め明かり・フロントサイド・シーリング・サイドスポットの明かりの当て方を解説。また、さまざまな当て方がある事も学ぶ
8	単位について	SI基本単位・SI組立単位・接頭語について学ぶ。また、電気についての考え方、東日本・西日本での周波数の違いについても解説する
9	直流電源	電池の仕組みを説明しながら直流電源の仕組みについて学びます。また、さまざまな電池の種類を説明し、直列接続・並列接続についてかいつまみます
10	感電および短絡(ショート)について	感電および短絡(ショート)について説明。スライダックを使用して指での感電を体験する。また、実際にショートも体験する
11	電気の抵抗	電気を扱う上でもっとも基礎となるオームの法則について学習します
12	オームの法則	先週学習したオームの法則について、さまざまな練習問題を通して学習していきます
13	電力について	電力・電力量の計算について解説します。同時に練習問題を通して学習していきます。また、電気の3作用(磁気、発熱、化学)についても説明します
14	前期試験	
15	試験返却と試験問題の解説	
16	前期のまとめ	前期で学習したことを振り返り苦手とする分野を中心に復習し後期授業に備える

授業の方法
講義・演習・実験・実技・実習

授業概要
舞台用語や歴史、直流・交流電流などの電氣的な知識を学びます。その他、調光操作卓の仕組み、電子工学について知ることにより、実習など実技作業の学びが定着するようになります。 <実務経験のある教員等による授業科目>

使用教材: 舞台テレビジョン照明 基礎編

後期 到達目標
知識として必要な直流電流、交流電流などの電氣的な知識の習得。

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	負荷の接続	直列接続・並列接続を復習しながら抵抗(負荷)についても学びます
2	オームの法則①	直列接続した2つの抵抗を含む回路図を使って練習問題からそれぞれの合成抵抗を求める
3	コネクタ・プラグの許容電流、許容電圧	さまざまな種類のコネクタ・プラグの許容電流、許容電圧について説明します。また、電線の許容電流、キャプタイヤケーブルの許容電流についても学習します
4	交流	交流電流についての説明。また、ここでは交流が使用される利点についても解説します
5	交流における電圧・電流・抵抗の関係	抵抗・コイル・コンデンサーに交流電圧を加えた時に流れる電流について学びます
6	皮相電力・交流の電力と効率	電力を各必要な場所へ供給するための配電方法について解説し学習する
7	配電方式①	単相交流・三相交流を元に交流電源の配電方法について図を塚手説明します
8	配電方法②	交流電源の中でもっともシンプルな単相二線式と単相三線式の配電方式について学びます
9	配電方法③	交流電源の中でもっとも効率の良い三相三線式・三相四線式の配電方法について学びます
10	仮設電源	常設の調光ユニットが足りない場合や、常設ユニットがない野外イベントなどの説明を入れながら、仮設電源について設営・撤収の段取り等を学びます
11	調光ユニットへの負荷の接続	ニュートラル線が方が一断線した場合を問題形式で、どのような症状が起こるのかを学びます
12	ユニットの入れ込み	1Φ3Kwのユニットの入れ込み
13	後期試験	
14	試験返却と試験問題の解説	
15	1年間のまとめ	1年間で学習したことを振り返り苦手とする分野を中心に復習し2年生に備える

授業科目		授業時数
パソコン演習		62
学年	学科	専攻
1	総合学科	総合スタッフ専攻
担当講師(プロフィール)		
佐久本優子 他 パーソナルコンピューター、ビジネスソフトの指導員として経験豊富。論理的思考を学生に植え付けるのが非常に上手い		
前期 到達目標		
●Word・Excel・PowerPointの基本操作を習得する		
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	Wordの基本操作、文字入力 起動～画面構成～保存～終了までの基本操作と、IMEパッドの使い方を練習／フォルダ操作について学ぶ	
2	W:文書作成① (ページ設定・オートフォーマット・範囲選択・編集・装飾)表のないビジネス文書の作成	
3	W:表作成とイラストの利用 表(挿入・レイアウト変更・線種変更・塗りつぶし)とイラスト(ワードアート・クリップアート)を入れたビジネス文書の作成	
4	W:図形描画／課題作成 (図形・テキストボックス・SmartArtの挿入と書式設定)図形描画の機能を使用した文書作成／W:課題作成	
5	Excelの基本操作と数式・簡単な関数の挿入 簡単な関数(SUM AVERAGE MAX MIN)の入った表を作成	
6	E:関数の活用①(絶対参照 IF RANK ROUND 等) 関数を利用した表を作成	
7	E:グラフの作成と表の書式設定 縦棒や円グラフの挿入～構成要素～書式設定と表の書式設定(表示形式・列と行の操作・セルの挿入や削除)を学ぶ	
8	E:印刷機能とシートの操作 ページレイアウト～ページ設定～ヘッダーとフッター機能の学習と、シート名変更～3D集計を学ぶ／課題発表	
9	E:課題作成 これまで学習した機能を使った課題を仕上げる	
10	E:条件付き書式・データの入力規則 条件値を指定して書式を設定する・カラースケールなどの新機能を学習する・データの入力規則を学習する	
11	Power Pointの基本操作 ブレースホルダーへの入力・スライドの追加・箇条書き・デザイン・アニメーション・画面切替効果について学ぶ	
12	P:画像の書式設定・印刷設定／課題作成 取り込んだ写真等に書式を設定するノット機能・配布資料としての印刷方法を学ぶ／課題作成	
13	P:課題作成 課題を作成する	
14	W:基礎編の復習 前期で学習した内容を元に、作品を完成させる	
15	E:基礎編の復習 前期で学習した内容を元に、作品を完成させる	
16	P:プレゼン スライドショーの機能を学習し、各自リハーサル機能を利用して、作成済の課題を発表する	

授業の方法	
講義 (演習) 実験・実技・実習	
授業概要	
パソコンを使用し、ビジネスソフトの使用方法を学びます。様々な書式、表やグラフの作成、プレゼンテーションの資料などを制作します。また、DTPでは業界標準のIllustratorやPhotoshopの基本操作を学びます。<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	
●Officeソフトの機能を使いこなす ●考えて資料を作成することができるようになる	
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	フォルダ操作 フォルダ操作と他のソフト(ペイント)との連携 その他スクリーンショット機能
2	W:見栄えの良い文書の編集 (段組み・改ページ・タブとリーダー・インデント・ページ罫線・ページ番号・置換)
3	W:図形描画の応用・Excelデータの利用 複数の図形を組み合わせて文書を作成する
4	W:課題作成1 複数ページにわたる文書の作成
5	W:グリーティングカードの作成 年賀状、クリスマスカード、誕生日カード、バレンタイン、暑中見舞い、様々なレイアウトを考える
6	P:アニメーションを組み合わせる・プレゼンとは 開始・強調・終了・軌跡を組み合わせる効果的なプレゼンの仕方を学習する／企画を考える
7	P:企画書作成 今まで習得したことを応用し、各自でテーマを決め企画書を作成する
8	P:企画書作成 今まで習得したことを応用し、各自でテーマを決め企画書を作成する
9	P:リハーサル・発表 リハーサルを入念に行うプレゼンを行う・他人の作品の評価をする
10	P:発表 プレゼンを行う・他人の作品の評価をする 総復習
11	E:復習 前期で学習した内容を元に、表を完成させる
12	E:表の活用 (表示形式・入力規則・シートの保護)入力を補助する機能や、見栄えの良い資料の作成方法を学ぶ
13	E:課題作成 これまで学習した機能を利用し、課題を作成
14	後期テスト
15	後期テスト振り返り

授業科目		授業時数
一般教養		62
学年	学科	専攻
1	総合学科	総合スタッフ専攻
担当講師(プロフィール)		
山田敏子 「現代マナーズ研究会」代表。ビジネスマナー研修を軸に関西を中心企業・団体・大学等で人材育成に携わる。		
前期 到達目標		
●社会に出て必要なビジネスマナーを身に付ける ●ビジネスにふさわしい応対や尊敬語、謙譲語、丁寧語の使い分けをマスターする		
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	授業概要の説明・動機付け	この授業の趣旨、目的を理解し、学生生活と職場の違いや仕事の取り組み方について説明し、この1年で達成したい目標を設定する。
2	自己紹介の仕方	職場での挨拶、公の場での自己紹介の仕方を学び、基本形に則した手法で実技を取り入れながら学習する。
3	挨拶・お辞儀の重要性	基本の立ち姿・立礼三種を接遇用語を活用し実技を取り入れながら身に付ける。
4	話し方・あがり対処法	あがらずに人前で自分の考えを述べるような様々な手法を取り入れながら実技を行う。
5	3分間スピーチ	人前でスピーチの基本形を知り、テーマを設定したスピーチを交えながら問題点、注意点を話し合い学ぶ。
6	企業の求める人間像	これから始まる就職活動や企業研修に向けて、求められる人材を集団面接や新入社員教育でも用いられるグループディスカッション形式で意見を出し合い学ぶ。
7	電話でのアポイントメントの取り方	就職活動や企業研修等で企業に電話をかける際の手順や失礼にならない話し方を学ぶ。
8	名刺交換	名刺の渡し方や受け方、名刺を切らしている時などの対処法の仕方等、実践を取り入れながら学習する。
9	敬語の基本1	ビジネスにふさわしい言葉や尊敬語、謙譲語、丁寧語の使い分けを学び、実践できるよう理解する。
10	敬語の基本2	二重敬語などの誤った使い方や、ビジネス上での人の呼び方を学び実際に場面を設定して実践する。
11	敬語の応用	お客様に対する接遇用語や使い方を学び、実際に場面を設定して実践し、注意点、問題点を話し合い深める。
12	ビジネスでの贈答の心得	慶事や用事のマナーを知り、将来仕事でも発生する場合に備え相当の種類や送る期間、慰斗や金封紙、それぞれの使い分けを学ぶ。
13	電話応対	電話対応で会社のレベルも判断されるということから正しい電話の受け方やかけ方、取次ぎ方などを説明し実践を取り入れながら学習する。
14	電話応対応用	不在時に行き届いた臨機応変なメールの作成、また苦情電話を上手に受け、固定客につなげる手法を実技を取り入れながら学習する。
15	前期試験実施日	
16	社外文書の書き方	メール・封書・はがき等での企業への資料請求を通して、時候の挨拶、頭語結語、敬称の使い方などビジネス文書の基本構成を学ぶ。

授業の方法		
講義 演習 実験・実技・実習		
授業概要		
社会人としての一般教養を学びます。挨拶や敬語、電話応対、名刺交換などのビジネスマナーや、履歴書の書き方や面接など就職に役立つスキルを学習します。 <実務経験のある教員等による授業科目>		
使用教材:		
後期 到達目標		
就職活動の流れをつかみ、各々の場面で必要なマナーやスキルを習得する。		
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	お礼状・挨拶状の書き方	迅速にお礼状を出す習慣をつけるとともに、文字の大きさやバランスを考えた封書・はがきの表書きを学ぶ。
2	履歴書	就職活動時に必要となる履歴書の書き方を、見た目の印象を大切にしながら良い例と悪い例を知った上で作成する。
3	履歴書	履歴書の書き方、特に志望動機・自己アピールの仕方にポイントを絞り作成する。
4	履歴書	清書を仕上げて提出する。また、それに伴う封筒の書き方、封緘の仕方を学ぶ。
5	面接のマナー	面接室での立ち振る舞いや言葉遣い、座席の順位などを学び、就職活動時の面接に備える。
6	模擬面接	質疑応答を交えながら実戦形式で行い、各人に合ったアドバイスを受け、注意点や問題点を話し合い深める。
7	模擬面接	質疑応答を交えながら実戦形式で行い、各人に合ったアドバイスを受け、注意点や問題点を話し合い深める。
8	自己診断チェック	人物本位と言われる面接で自分自身について聞かれる質問を想定し、いかにポイントをおさえてアピールするかを学ぶ。
9	企業診断・学生診断チェック	会社に関してどういった項目を調べ準備すれば良いか、また学生生活について聞かれるであろう内容について準備する。
10	一般教養チェック・身だしなみ他 当日の注意	一般教養に関して聞かれる内容の準備、第一印象の重要性、当日の持ち物や控室などでの注意事項を学ぶ。
11	是非知っておきたいテーブルマナー	ビジネスで人と会食を共にすることは人間関係を築く上でも重要である。周囲を不快にさせない会食のマナーを身に付ける。
12	立食パーティーのマナー	会社の各種行事では立食パーティーが主流である。歓談を目的とし、マナーをわきまえた振る舞いを身に付けるよう実技を交えて学ぶ。
13	後期試験実施日	
14	後期試験返却と解説 命令の受け方・報告の仕方	信頼される仕事の受け方、口頭・文書による報告の仕方やタイミング、要領などのポイントを学習する。
15	学生と社会人の違い	仕事に必要とされる8つの意識を学び、社会人としての心構えを醸成。即戦力として役立つ人材になることを目指す。

授業科目		授業時数
音楽業界概論		62
学年	学科	専攻
2	総合学科	総合スタッフ専攻
担当講師(プロフィール)		
小池 敏 演奏者・作家として複数のメジャー契約。イベント主催者として多数のイベントを制作。プロダクション業務の経験もあり業界経験が多岐にわたる		
前期		
到達目標		
音楽業界のみならず広く一般に通ずる社会常識を理解する		
評価方法		
筆記試験・実技試験(実習評価)・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1 年間スケジュール	2年生の年間スケジュールの説明、就職対策講座や会社説明会等の仕組みとその内容を改めて解説します。	
2 検定試験	再度、検定試験等の受験を説明、2年間で色んなものを勉強して検定取得を目指します。	
3 面談(就職活動相談)	個々に時間を取って、方向性・活動状況・家族の同意・自分自身が迷う事等をリサーチしていきます。	
4 面談(就職活動相談)		
5 面談(就職活動相談)		
6 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。	
7 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。	
8 検定試験対策①	模擬試験等を用意して実際に実施をします。採点は、学生自身もしくは隣同士で採点を行い、弱い部分等をPULしていきます。	
9 検定試験対策②	別問題の模擬試験を用意して実際に実施をします。採点は、学生自身もしくは隣同士で採点を行い、弱い部分等をPULしていきます。	
10 プロダクションにやイベント制作について	実際の現場では、まずイベント・コンサート・(レコーディング)等の企画を起こして「実施を企てる」ところからスタートします。皆さんの現場は、その後発注されるものでもあります。	
11 舞台制作会社について	イベントホールやコンサートホールの管理についての仕組みを学びます。また、野外特設等で何も無いところからステージを製作していく会社の存在にも着目します。	
12 照明会社について	照明会社のホール管理部門、イベント特設部門等の仕組みについて理解を深めます。	
13 映像関連について	映像に関しては、TV局の撮影・収録・編集(送出)やイベント現場でのスクリーン設置、映像収録やライブ中継等、多岐にわたります。	
14 総復習	個々の方向性をしっかり固めて、就職活動をしていきます。その為の補足的内容も付け加えて行きます。	
15 前期試験		
16 FOLLOW	研修先等での行動をしっかり行い、自分が吸収した内容を見直し、後期に臨みます。	

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	
最終教育機関として相応しい教育を身に着ける	
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	
授業項目	実施内容
1 音楽配信の仕組み①	CDの流通は激減、配信によって音楽が購入されていきます。基本的な流れを理解してもらい、今後の変化にも対応します。
2 音楽配信の仕組み②	音楽配信のおかげで今まで、知ることができなかった、様々なミュージシャンたちの演奏も見ることが出来ます。各国のアーティストが発信を続けて行く限りない世界に突入している現状です。
3 裏方に対するの表方[運営]について	ステージ上もしくは、ステージに関連する内容を行う裏方さんと、そのイベントやコンサートを観覧するお客様の案内・誘導を行う「表方」が存在します。みんなの仕事は、そのチケット代で成立しています。
4 学園祭準備①	音楽ビジネス専攻1、2年が協力して、学園祭制作内容を支えていきます。そのための配分や担当を考えて進めて行きます。実行委員会からの情報を共有します。
5 学園祭準備②	内容が明確にわかってくると、それに向かった準備を、1年、2年で協力して行います。2年生は先輩として、1年生を教える立場でもあります。
6 学園祭準備③	現場を仕込む段取り、事前に作られたプランを参考にみんな協力していく体制を作っていく、本番に臨みます。
7 面談(就職活動相談)	時期的には、最終の就職相談時期となります。再度、方向性・活動状況・家族の同意・悩む内容に対してキャリアスタッフと共に相談していきます。
8 面談(就職活動相談)	
9 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が、自分の長所を見極めていけると嬉しく、自信にも繋がります。
10 プレゼンテーション1週目	2週に渡って、「自分の将来像」を自分なりにまとめ、自己分析も含め、自分の説明を考えてもらい、発表する場面を作っていきます。
11 プレゼンテーション2週目	
12 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。
13 総復習	作業も含まれ、自分の周りの専攻だけではない状況で作業をしていきます。就職に役立つ内容として理解してください。
14 前期試験	
15 FOLLOW	任される内容に対して答えていける実力を培ってもらえれば大丈夫です。現場は「人」ありきのものなので、コミュニケーション力をUPさせる努力をしていきましょう。

授業科目		授業時数
音響工学		62
学年	学科	専攻
2	総合学科	総合スタッフ専攻
担当講師(プロフィール)		
坂本 済 音響の現場で培われた経験と知識をもとに、実際の実務に活用できる音響的知識内容を判りやすく指導して頂く		
前期 到達目標		
PAとレコーディングのシステム、デジタルの理解		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	レコーディング① 録音機器の歴史、スタジオの仕組み	
2	レコーディング② レコーディングコンソールの知識① ・インラインとI/Oモジュール ・スプリットコンソールとの違い	
3	レコーディング③ レコーディングコンソールの知識② ・HAとEQ ・インサートエフェクト	
4	レコーディング④ パッチベイ ・タイプ別接続方法 ・パンタムケーブルの取扱い ・モニターシステムの使用法	
5	レコーディング⑤ モニターシステム ・パワーアンプ ・パワードスピーカー ・ラジモニターとニアフィールドの使い分け	
6	レコーディング⑥ 録音機 ・マスターレコーダー ・ProTools	
7	レコーディング⑦ ProTools ・簡単なオペレート ・ミックスモードとトラックモードの理解	
8	レコーディング⑧ ここまででの纏め、小テスト	
9	PA① PA機器の歴史 ・舞台芸術の種類と歴史 ・舞台技術概論	
10	PA② 舞台と設備 ・舞台装置 ・音響設備 ・照明設備	
11	PA③ 安全衛生 ・関連法令 ・実例紹介	
12	PA④ PA機材① ・スピーカーシステム ・パワーアンプ ・プロセッサー(チャンネルディバイダー)	
13	PA⑤ PA機材② ・アナログコンソール ・デジタルコンソール ・ネットワークシステム	
14	PA⑥ PA機材③ ・マイク、アクセサリ、スタンド ・ケーブル各種 ・アウドボード	
15	テスト 前期内容から	
16	テスト返却 解答の解説	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
音響エンジニアにとって必要な知識を講義形式で学びます。「音響映像設備マニュアル」を用いて、音の基礎から用語の解説、実際に現場で使用する機材の概要や構造を学習します。 <実務経験のある教員等による授業科目目>	
使用教材:音響映像設備マニュアル	
後期 到達目標	
基礎知識から幅を広げ、実際の現場で使用できる技術や応用力を学ぶ	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	エフェクタ 復習編① 周波数系 空間系 アウトボードとデジタルコンソールDSPでの違い
2	エフェクタ 復習編② ダイナミック系 アウトボードとデジタルコンソールDSPでの違い
3	エフェクタ 復習編③ 位相系 アウトボードとデジタルコンソールDSPでの違い
4	ミキシングイメージ① ステレオ感とモノラル感 ・イメージシート ・ライブとパッケージ
5	ミキシングイメージ② イコライジング ・EQとフィルターの違い ・効果的な使用法 ・失敗例
6	ミキシングイメージ③ 空間確保 ・ステレオ感と位相 ・位相ずれによる障害
7	ミキシングイメージ④ 音程感 ・高くも低くも無い音程とは? ・高音と低音のバランス
8	ミキシングイメージ⑤ まとめ ・効果的なミキシング目標 ・場面に応じた対処法
9	MA① プリプロとポストプロ ポストプロダクションの仕組み
10	MA② タイムコード ・タイムコードの扱い ・VTRとMTRの同期 ・ドロップフレームの意味
11	MA③ MAテクニック ・SEとBGM ・MEと台詞
12	MA④ ミキシング ・ステレオとモノラル ・サラウンド
13	MA⑤ 映画とテレビの違い 総まとめ
14	テスト 後期内容から
15	テスト返却 解答の解説

授業科目		授業時数
音響実習		186
学年	学科	専攻
2	総合学科	総合スタッフ専攻
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		
PAのセッティングとオペレーション ミキシングコンソールと周辺機器の取り扱い		
評価方法		
筆記試験(実技試験) 実習評価・課題評価・小テスト(その他)		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	音響エンジニアの心構え	音響エンジニアの実際の仕事内容の説明、及び一年間受講していくに当たり将来どんなエンジニアになりたいのか?など学生との意思確認を行う。
2	ミキシング	Dr.&Ba.ミックスをリズムセクションのバランスを編集する。
3		前回行ったDr.&Ba.に上モノ入れてミックスを行い2MixまでDryの状態仕上げる。
4	小規模PAシステムのセッティング1	一年時の復習として、PAシステムのセッティングを確実に覚える。また、時間を計ってセッティングをし、セッティングをする際の注意点を守り、マイクからスピーカーまでの信号の流れを確実に覚える。
5		機器の取り扱い、信号の流れやグラフィックイコライザーの特性を学び、小規模システムのスピーカーのチューニングを行う。
6	PAシステムのセッティング	マルチBOXの構造とその役割に関することやケーブルに関することやマルチウェイスピーカーシステムの仕組みを学ぶ。INPUT数を増やしてのステージセッティングを行い、注意する点を学ぶ。スピーカーのスタッキングする際の注意点を学
7	ステージモニターセッティング	フロント卓、モニター卓と分岐をし、結線などを覚えると共にモニターのチューニングを学んでいく。
8	デジタルミキサーの取り扱い	デジタルミキサーの基本的な概念、操作方法を学んでいく。
9	PAシステムのセッティング1	フロント、モニター、ステージとポジション分けをする。各ポジションの役割を学んでいく。PA現場でよく使用される周辺機器の取り扱いを学んでいく。
10	PAシステムのセッティング2	フロント、モニター、ステージとポジション分けをする。各ポジションの役割を学んでいく。PA現場でよく使用される周辺機器の取り扱いを学んでいく。
11	ミキシング1	課題の曲のMixをDryの状態まで完成させる。
12	ミキシング2	課題の曲のMixをDryの状態まで完成させる。
13	ミキシングテスト	テスト用の課題曲のMixを1曲完成させる。 ※Dryで
14	テスト採点	全員でMixを聴き比べ、採点を行う。
15	テスト結果返却	
16	前期総括・復習	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技(実習)	
授業概要	
音響機器の設営、操作やホール規模のPAの仕込み、チューニングなど実習します。またミキシングは1人1台のデジタルコンソールを使用し、音作りやバランス、エフェクター操作を学びます。 <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	
PAのセッティングとオペレーション ミキシングコンソールと周辺機器の取り扱い	
評価方法	
筆記試験(実技試験) 実習評価・課題評価・小テスト(その他)	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	前期の復習
2	PA実習
3	PA実習
4	ミキシング
5	ミキシング
6	ミキシング
7	ミキシングテスト
8	テスト採点
9	PA実習
10	PA実習
11	PA実習
12	ミキシングテスト
13	テスト採点
14	テスト結果返却
15	1年間の総括

授業科目		授業時数
企画制作		62
学年	学科	専攻
2	総合学科	総合スタッフ専攻
担当講師(プロフィール)		
小池 敏 演奏者・作家として複数のメジャー契約。イベント主催者として多数のイベントを制作。プロダクション業務の経験もあり業界経験が多岐にわたる。		
前期		
到達目標		
今までの経験を生かし、イベント全体の流れと進め方を再認識していく。		
評価方法		
筆記試験・実技試験(実習評価) 課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1 イベント制作	2年生の企画制作は、イベント制作者としてのものの考え方を中心に進めて行く。授業内で制作していくイベントも含めて、クラス全員が、担当&資料作成にも対応できるようにしたい。	
2 企画	企画が必要とされるものを再度考えて行く。音楽意外でも考えられるもののかたちにしていく。MEMO書きの落書きが大企画になるケースもある。	
3 出演者	イベントに出演する人たちを調べ、今後ブックングが必要な場合は、どうしたら良いのかをしっかりと考える。Webだけで調べるのではなく、実際に電話をかけて訪ねてみよう。	
4 公演概要	イベントを実施する際の「公演概要」色んなフォームを見て、個々がシミュレーションで作成する。	
5 プレゼンテーション資料	イベント実施計画段階のプレゼン資料の制作をするための準備について学ぶ。	
6 タイムテーブル	タイムテーブルは、企画段階の第一プラン(時間帯)、告知段階の第2プラン(開場/開演時間)、第3プラン(進行レベル)程度の進み具合で詳しくは作らない。	
7 運営マニュアル	スタッフが見て全体が判る運営マニュアル。組織図、会場図、タイムスケジュール、非常時連絡先等の記載。イベントの各ポジション設定、人員配置プラン等の明記を説明。	
8 進行台本	ステージ上の作業、本番、出演～演出の最初から最後までの様子がわかる進行を記したものを確認できるようにしていく。	
9 MC台本	MCが使うことを記した内容のものを指すが、一語一句表記するもの、ポイントのみ記載しているもの、ガイドラインのみ等、いろいろなタイプのものがあります。	
10 出演者への対応	入り時間、場所、搬入関連、駐車場手配、楽屋、準備物、リハーサル～本番等のタイムテーブル等の確認事項も多い。これらの確実性が、迎える側の信用に繋がっていくことになる。	
11 音響・照明への対応	イベントの演出効果、または演者に対する環境保全を考えた内容にもっていく対応を考えたい。	
12 集客への工夫	出演者自身の持つ集客力が、大きなウエイトだが、制作側の宣伝力やSNS含む媒体プランも影響が大きい。一般世間での実例も知ってもらいながら学んで欲しい。	
13 イベントの準備	前日・当日に関するイベント準備について色々な経験をもとに考えて行きたい。事前準備で仕事のやり方は大きく変わります。	
14 ステージ進行	舞台装置の責任者の舞台監督、演目の総合監督としての演出家、仕込替えや演者の出入りを仕切る進行部隊、音響・照明等のスタッフ等が、協力して進める内容を再認識していく。	
15 アーティスト管理	いろいろな出演者がある場合のイベントは、楽屋、衣装、出演準備項目、導線、取り巻きのスタッフ等、経験をしないと判りにくいものも多い。進行は、時間または出演順を理解して動きたい。	
16 議事録	後期には、ディレクターとして色んなイベントに関わっていく。その打ち合わせ等の記録を残すようにしていく。※議事録作成	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・ 実習	
授業概要	
ライブイベントの企画制作をする実習です。校内の様々な施設を使い、ライブイベントを実施することにより、総合スタッフで学ぶ照明・音響・映像各分野の連携を理解することが出来ます。 ＜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	
自分たちが企画して進めるもの、他者が企画したものを理解して進めるものの違いを認識して問題無く制作者として稼働出来る人材を作る。	
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	
1 いろいろなイベントに参加	後期は、クラスではなく各学生がグループまたは個人で、自分たちが企画していない色んなイベントに参加、ディレクションやイベント補助を行います。
2 他イベント参加FOLLOW ①イベント組織の確認	参加した場合、自分に任せられる仕事、そのリーダー、組織の位置等を意識できる状態で動きます。
3 他イベント参加FOLLOW ②学園祭	自身のクラスの出演コンテンツもあるとは思いますが、他の専攻や他の有志団体に参加してプランニング等の実力を試していきます。
4 他イベント参加FOLLOW ③学校紹介イベント	(土)(日)に開催されるオープンキャンパスに参加することで、その目的や状況を理解していきます。
5 他イベント参加FOLLOW ④他専攻イベント	他専攻とのコミュニケーションができる状況を取ることが、大きな勉強に繋がってきます。他から「何故かいつも手伝ってくれる。」と認められることは、社会的にも大きな貢献度を表していく可能性があります。
6 他イベント参加FOLLOW ⑤学外イベント	外部研修等の経験を積むことで、いろいろな進め方や考え方を理解出来ます。「郷に入れば郷に従え」的に仕事ができれば怖いもの無しです。
7 卒業コンサート制作 ①情報整理	後期終わりに行われる卒業コンサートに向かって、昨年VTRや先輩から情報送りを確認しながら、今年度の企画会議を行う。個々のプレゼン資料の制作等も行い次週に検討。
8 ②企画会議～方向性の決定	コンサート全体の方向性や特別企画、演出プラン等を考えながら大枠を詰める。それに、宣伝できる「キーワード」「コピー」「タイピング」「キャラクター」等の媒体用データを準備
9 ③媒体制作スタート	●出演者募集を表すもの ●イベント実施を知らせるもの 紙、SNS、放送、映像等、学内で表すことが出来るあらゆるものに担当別で挑戦していく。大きな目的としてイメージの統一、大量の手配。
10 ④募集開始	
11 ⑤進行プラン及びタイムスケジュール、当日準備物	MC、出演数、スタート、クローズ、コンテンツ等のMeeting
12 ⑥募集完了	
13 ⑦アーティストとのコミュニケーション	出演者の演奏状況確認とセットリスト回収や情報収集も含め、担当者が中心にコミュニケーションとして動きます。
14 ⑧音響・照明資料準備	音響や照明担当者や打ち合わせを行います。特殊な内容も含めて、その進め方を理解していきます。
15 ⑨運営/進行/演出プラン確認と配置	正規授業終了の1週間後にイベント開催となりますが、前日の仕込からの立ち会いや、その日の仕事の確認、当日の配置等をしっかりと打ち合わせします。

授業科目		授業時数
映像制作		124

学年	学科	専攻
2	総合学科	総合スタッフ専攻

担当講師(プロフィール)	
村上 健 映像撮影から制作、音楽制作までマルチにこなす。様々な種類の映像作品を制作することが出来る	

前期 到達目標	
企画書の制作方法の理解し制作技術を実践の中で身に付けていきます。また配信に関する技術・知識の習得を目指します。	

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	ミュージッククリップ制作 班に分かれてのミュージッククリップ制作を行います。プレストからの原案の打ち合わせを行いこれから制作していく企画・構成を練ります。
2	ミュージッククリップ制作 企画・制作としてテーマ・コンセプトの明確な選定を行います。またその重要性も解説していきます。シナプシス、アーティスト、スタッフ等々の決定をし内容についても打ち合わせしていきます。
3	ミュージッククリップ制作 コンテの作成、各セクションプランの案出し、重要シーンの必要テクニックの方法模索、手配物の段取り等、制作に必要な調整を行っていきます。
4	ミュージッククリップ制作 香盤表の作成を行い撮影におけるセクションごとの技術的リハーサル等撮影に向けて、解説、調整をしていきます。また撮影以外の必要素材(静止画・デザイン物)の段取りも組んでいきます。
5	ミュージッククリップ制作 撮影を行っていきます。その際に手順、構図、ライティング等技術的な面と演出、背景の映りこみ等の演出面と合わせて解説、実習していきます。
6	ミュージッククリップ制作 前回に引き続き、撮影を行っていきます。その際に編集セクション担当は必要に応じて撮影以外の必要素材の作成も行っていきます。
7	ミュージッククリップ制作 撮影した素材のラッシュ、キャプチャ、オフライン編集を行います。エフェクト必要シーンはアフターエフェクトにてエフェクト加工していきます。
8	ミュージッククリップ制作 アフターエフェクト実習として3Dレイヤーの平面3Dアニメーションの解説、実習を行います。キーフレーム管理の理解も合わせて学習していきます。
9	ミュージッククリップ制作 ミュージッククリップ完成に向けオンライン編集と最終調整を行います。アフターエフェクトで加工した素材も合わせて作品を完成させます。
10	ミュージッククリップ制作 完成したミュージッククリップの試写を行います。各班の作品を視聴し感想や意見を交換します。また、まとめとして一連の作業についての疑問点の解説、復習を行います。
11	DVDオーサリング 前回までに作成したミュージッククリップをDVDに書き出す為にDVDオーサリングを学びます。その為の基本的知識の解説を行います。またWEBに関してなど関連基礎知識もあわせて学習します。
12	DVDオーサリング メニュー画面の作成、ボタン、チャプター設定等DVD制作を進めながらMPEGの形式や圧縮についてやストリーミング等の知識も解説していきます。
13	DVDオーサリング フォトショップを使用するメニュー、ボタン作成、またリンクの設定等のDVDオーサリングの作業を進めていきます。
14	DVDオーサリング 最終調整後書き出しを行います。完成後試写を行い出来上がりについてディスカッションを行います。
15	卒業制作 企画 卒業制作として企画原案のミーティングを行います。どのような作品にするのか話し合います。またスタッフ等も合わせて打ち合わせしていきます。
16	卒業制作 企画 卒業制作として企画原案のミーティングを行います。どのような作品にするのか話し合います。またスタッフ等も合わせて打ち合わせしていきます。

授業の方法	
講義・演習・実験・実技(実習)	

授業概要	
映像の企画・撮影・編集を学習します。企画書・絵コンテ作成・スケジュール管理などの制作進行や構図、カメラ操作、静止画素材の加工、動画編集ソフトの操作、カット割り等知識を身につけます。 <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	
目的に対しての演出効果を企画、また伴う技術的工夫をチームワークの中で実践できる様になることを目指します。	

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	卒業制作① 企画 シナリオを決定する為にすり合わせを行います。各セクションからの意見を考慮し、コンテに落とし込んでいきます。合わせて企画書のまとめとしての解説も行っていきます。
2	卒業制作② 企画 香盤表の作成を行い撮影におけるセクションごとの技術的リハーサル、制作的な手配等、撮影に向けて、解説、調整をしていきます。
3	卒業制作③ 撮影 香盤表の作成を行い撮影におけるセクションごとの技術的リハーサル等撮影に向けて、解説、調整をしていきます。
4	卒業制作④ 撮影 撮影を行っていきます。その際に手順、構図、ライティング等技術的な面と演出、背景の映りこみ等の演出面と合わせて解説、実習していきます。
5	卒業制作⑤ 素材仕込み 撮影に合わせてその他の必要素材(静止画・デザイン物)の作成を行っていきます。
6	卒業制作⑥ 音声・SE収録 作品に必要な音素材を収録していきます。またその方法を解説し編集、MAでどのように活用するかを意識しながら収録していきます。
7	卒業制作⑦ 編集 撮影した素材のラッシュ、キャプチャ、オフライン編集を行います。エフェクト必要シーンはアフターエフェクトにてエフェクト加工していきます。
8	卒業制作⑧ 編集 今まで学習したソフトを活用して編集作業を行います。その際の技術的な事柄を実践的に解説します。また今までの復習を合わせて行っていきます。
9	卒業制作⑨ 編集 今まで学習したソフトを活用して編集作業を行います。その際の技術的な事柄を実践的に解説します。また今までの復習を合わせて行っていきます。
10	卒業制作⑩ 編集 今まで学習したソフトを活用して編集作業を行います。その際の技術的な事柄を実践的に解説します。また今までの復習を合わせて行っていきます。
11	卒業制作⑪ 音編集 MA作業として収録した音の挿入や音源の編集、また素材として出来上がった音を映像に重ねていきます。
12	卒業制作⑫ 音編集 MA作業として最終的な各種調整を行っていきます。その作業でのポイント、疑問を解説しながら実践的に学習していきます。
13	卒業制作⑬ マスター制作 マスターとしてテープメディアに書き出します。そのフォーマットの解説等、制作のまとめとして重要点の確認、復習を行っていきます。
14	卒業制作⑭ DVD制作 今まで制作した作品をDVDとしてまとめます。その際にDVDオーサリングの復習、さらに詳細技術、知識の解説を行います。
15	卒業制作 DVD制作 出井上がったDVDを試写します。また2年間のまとめとして復習、疑問点の解説を行います。

授業科目		授業時数
照明実習Ⅱ		124
学年	学科	専攻
2	総合学科	総合スタッフ専攻
担当講師(プロフィール)		
川原 正弘 照明技術者として、イベント制作の流れに沿ったかたちで舞台・照明を教え込み、全体を見渡せる技術者を養成する		
前期		
到達目標		
イントレ、トラスなどの仮設仕込みの習得 仮設電源ユニットの理解		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	カウンターウエイト方式吊り物昇降機構①	カウンターウエイト方式パトンの機構の仕組みと作業方法を解説する。使用する際の安全確認に重点を置き確実に安全に操作する方法を学ぶ。
2	カウンターウエイト方式吊り物昇降機構②	カウンターウエイト方式のパトンで仕込む場合の重量計算方法を学ぶ。重量計算をする際の誤差重量や重量がわからない場合の目安の立て方を学ぶ。
3	イントレ①	イントレを仕込む際の注意事項と安全事項を確認し各部の名称を説明し基本的な組み方を学ぶ。その他、イントレにタンカンなど設置する際に使用するクランプの使用方法を学ぶ。
4	イントレ②	イントレを仕込む際の注意事項と安全事項を確認し各部の名称を説明し基本的な組み方を学ぶ。その他、イントレにタンカンなど設置する際に使用するクランプの使用方法を学ぶ。イントレを仕込む際の注意事項と安全事項を確認し各部の名称を説明し基本的な組み方を学ぶ。
5	トラス①	トラスを仕込む際の注意事項と安全事項を確認し各部の名称を説明し基本的な組み方を学ぶ。
6	トラス②	トラスを仕込む際の注意事項と安全事項を確認し各部の名称を説明し基本的な組み方を学ぶ。
7	仮設電源ユニット①	一般的なホールで使用されている単相三線配電方式と三相四線配電方式の仕組みと違いを解説する。主に配線方法と各相の間の電圧の違い・負荷回路の入れ込み方法を学習する。
8	仮設電源ユニット②	D/Aコンバータの使用方法を説明し仮設電源ユニットとD/Aコンバータ、デジタル式調光卓を接続し調光操作ができるようにする。その他、ホールの常設回路も同時に使用可能にできるよう接続方法を学ぶ。
9	仮設照明①	イントレ/トラスを仕込み回路は仮設電源ユニットから取るなどホール以外の場所での仕込み方を学ぶ。
10	仮設照明②	イントレ/トラスを仕込み回路は仮設電源ユニットから取るなどホール以外の場所での仕込み方を学ぶ。
11	ムービングライト①	ミラースキャンタイプとムービングヘッドタイプの違いと信号線の配線方法など基本的な取り扱い方を学習する。
12	ムービングライト②	ムービングライト用操作卓を使用して、シーンの作り方を学習する。
13	ムービングライト③	ムービングライト用操作卓を使用して、シーンの作り方を学習する。
14	前期試験対策	前期授業を中心に復習する。
15	前期試験実施予定日	
16	前期のまとめ	前期で学んだ内容についての振り返りを行い、それに対する補足などを行う

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
照明器具の取り扱いや、調光操作卓の操作方法や照明プランや仕込みを学びます。仮設照明で必要となってくるイントレ、トラスなどのセッティング方法や仮設電源の取り方も学びます。 <実務経験のある教員等による授業科目>		
使用教材:革手袋		
後期		
到達目標		
プランニングから仕込み、シュート、オペレーション、ばらし、までの流れの理解、技術の習得		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	複合照明①	ムービングライトや一般照明を一度に仕込みそれぞれの注意点や段取りを学ぶ。
2	複合照明②	ムービングライトや一般照明を一度に仕込みそれぞれの注意点や段取りを学ぶ。
3	複合照明③	ムービングライトや一般照明を一度に仕込みそれぞれの注意点や段取りを学ぶ。
4	プランニング	プランニングするために必要な情報の整理の仕方を学習する。
5	学生自身による照明プラン仕込み①	2～3人のグループに分かれ各個人の好きな曲に合わせた照明プランを合同で制作しそれに基づいた仕込み、シュートをし曲に合わせて実際にオペレートをする。
6	学生自身による照明プラン仕込み②	2～3人のグループに分かれ各個人の好きな曲に合わせた照明プランを合同で制作しそれに基づいた仕込み、シュートをし曲に合わせて実際にオペレートをする。
7	学生自身による照明プラン仕込み③	2～3人のグループに分かれ各個人の好きな曲に合わせた照明プランを合同で制作しそれに基づいた仕込み、シュートをし曲に合わせて実際にオペレートをする。
8	学生自身による照明プラン仕込み④	2～3人のグループに分かれ各個人の好きな曲に合わせた照明プランを合同で制作しそれに基づいた仕込み、シュートをし曲に合わせて実際にオペレートをする。
9	学生自身による照明プラン仕込み⑤	2～3人のグループに分かれ各個人の好きな曲に合わせた照明プランを合同で制作しそれに基づいた仕込み、シュートをし曲に合わせて実際にオペレートをする。
10	学生自身による照明プラン仕込み⑥	2～3人のグループに分かれ各個人の好きな曲に合わせた照明プランを合同で制作しそれに基づいた仕込み、シュートをし曲に合わせて実際にオペレートをする。
11	学生自身による照明プラン仕込み⑦	2～3人のグループに分かれ各個人の好きな曲に合わせた照明プランを合同で制作しそれに基づいた仕込み、シュートをし曲に合わせて実際にオペレートをする。
12	学生自身による照明プラン仕込み⑧	2～3人のグループに分かれ各個人の好きな曲に合わせた照明プランを合同で制作しそれに基づいた仕込み、シュートをし曲に合わせて実際にオペレートをする。
13	後期試験対策	後期授業を中心に復習する。
14	後期試験実施予定日	
15	2年間のまとめ	2年間で学んだ内容についての振り返りを行い、それに対する補足などを行う

授業科目		授業時数
照明工学		62
学年	学科	専攻
2	総合学科	総合スタッフ専攻
担当講師(プロフィール)		
堀田 裕子 プランニングから仕込みまでスピード感を持った作業を信条としており、学生にも素早い行動を教授している。		
前期 到達目標		
発光原理、色についての知識		
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	さまざまなランプの種類1 白熱電球・ハロゲン電球・放電ランプ・HID等のランプの種類について学習します	
2	さまざまなランプの種類2 白熱電球・ハロゲン電球・放電ランプ・HID等のランプの種類について学習します	
3	白熱電球の構造 白熱電球と放電灯の違いを知るためにまず白熱灯の発達についてやタングステン電球の特性、構造を解説し学ぶ	
4	ハロゲンサイクルの原理 前週の続きで同じ白熱灯の中のハロゲン電球の特性、構造、種類を解説し学ぶ	
5	放電ランプ タングステン電球、ハロゲン電球などの白熱灯とは構造が違う放電灯についてその種類や構造、特性を解説し学ぶ	
6	放電の原理 水銀ランプ・アーク・プラズマの放電・発光の原理について解説します。また、蛍光ランプ・水銀ランプの違い・点灯方法・発光方法・点灯後の状態についても学ぶ	
7	メタルハライドランプについて メタルハライドランプとはどういったものなのか詳しく解説し、メタルハライドランプの種類についても説明します	
8	キセノンランプについて アーク放電によって発光するキセノンランプについて解説します。また、キセノンアークショートランプの特徴として、スペクトル・始動から安定までの時間・ガス圧・指導方法にいたるまでを詳しく解説します	
9	光・目の構造について 人間の光を感じる部分として目がどのようにして光を感じ取るかを知るために光と目の関係、目の構造、順応性、残像について詳しく解説します	
10	光について 光の単位・照度と距離の関係について学ぶ。また、光の反射・透過・屈折(レンズを使用した例を元に)を解説します	
11	光について 光の単位・照度と距離の関係について学ぶ。また、光の反射・透過・屈折(レンズを使用した例を元に)を解説します	
12	色について 物体色と光源色・色の3要素について学ぶ。また、加法混色・減法混色についても表を使用して解説します	
13	色について 物体色と光源色・色の3要素について学ぶ。また、加法混色・減法混色についても表を使用して解説します	
14	前期試験	
15	前期試験の返却と解説	
16	前期のまとめ 前期で学習した照明工学の基礎についてもう一度復習し、後期からの授業に備える	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
舞台用語や歴史、直流・交流電流などの電気的な知識を学びます。その他、調光操作卓の仕組み、電子工学について知ることにより、実習など実技作業の学びが定着するようになります。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材: 舞台テレビジョン照明 基礎編	
後期 到達目標	
DMX信号、三段プリセット調光操作卓やムービング卓の機能の習得	
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	電力について 電力・電力量の計算について解説します。同時に練習問題を通して学習していきます。また、電気の仕事(磁気、発熱、化学)についても説明します
2	負荷の接続 直列接続を復習しながら抵抗(負荷)についても学び、それについての練習問題を行います。
3	負荷の接続 並列接続を復習しながら抵抗(負荷)についても学び、それについての練習問題を行います。
4	小テスト これまでの内容について、復習を行い、それについての小テストを行います。
5	小テスト答え合わせ 前回の小テストの答え合わせを行い、それについての解説、補足を行います。
6	コネクター・プラグの許容電流、許容電圧 さまざまな種類のコネクター・プラグの許容電流、許容電圧について説明します。また、電線の許容電流、キャブタイヤケーブルの許容電流についても学習します また電圧降下についても解説します。
7	交流 交流電流についての説明。また、ここでは交流が使用される利点についても解説します
8	交流における電圧・電流・抵抗の関係 抵抗・コイル・コンデンサーに交流電圧を加えた時に流れる電流について学びます
9	配電方式① 単相交流・三相交流を元に交流電源の配電方式について図を使って説明します。交流電源の中でもっともシンプルな単相二線式と単相三線式の配電方式について学びます。
10	配電方式② 交流電源の中でもっともシンプルな単相二線式と単相三線式の配電方式について学びます。交流電源の中でもっとも効率の良い三相三線式・三相四線式の配電方式について学びます。
11	仮設電源 常設の調光ユニットが足りない場合や、常設ユニットがない野外イベントなどの説明を入れながら、仮設電源について設営・撤収の段取り等を学びます
12	仮設電源 常設の調光ユニットが足りない場合や、常設ユニットがない野外イベントなどの説明を入れながら、仮設電源について設営・撤収の段取り等を学びます
13	試験範囲説明 これまでに学んだ内容を復習し、後期試験の範囲の解説を行います。
14	後期試験
15	答え合わせ 後期試験の返却を行い、内容についての解説、補足などを行っていきます。

授業科目		授業時数
パソコン演習		62
学年	学科	専攻
2	総合学科	総合スタッフ専攻
担当講師(プロフィール)		
山崎 美樹 いろんなアイデアを検討して、より良い作品創りを指導。イベント媒体としてのスケジュールめ切に沿った納品までを教育してくれる		
前期		
到達目標		
Illustratorの基本操作を習得する Photoshopの基本操作を習得する		
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	Illustrator基本ツール アドビ社のIllustratorについて基本的な内容を勉強していく。ディスプレイでの表示や作業デスクトップの仕様を触りながら確認していく。	
2	ツールの基本 図形ツールを使用して簡単な絵を作成していく。マウスやカーソルとの感覚的なものも同時に慣れるようにしていく。	
3	文字ツール 図形・文字ツールを使用dw名刺を作成。文字サイズ・フォントや横書き・縦書き等の操作を理解する。	
4	レイヤー操作と構造① 同一軸に現れるレイヤーの切替を行いながら、部署・役職・氏名等が違う名刺を9枚綴りを作成していく。	
5	レイヤー操作と構造② (4週目から継続)仕上げ	
6	ペンツール作業① レイヤーに下絵を入れ込み、ペンツールを仕様して、上から別レイヤーに書き取っていく作業を行い、滑らかな線を描く練習をする。	
7	ペンツール作業② (6週目から継続)	
8	Photoshop[着色] 6、7週の下絵画像をPhotoshopに取り込み、着色する作業を行う。	
9	イラストレーション作品制作 6、7、8週の前線と画像を統合、仕上げ	
10	地図作成 アピアランスを使い分け、地図を描く	
11	案内用フライヤー作成① テキスト原稿から文字起こし、画像配置や地図を挿入、ライブフライヤーを作成していく。	
12	案内用フライヤー作成② (11週目から継続)	
13	案内用フライヤー作成③ (11週目から継続)仕上げ	
14	ロゴデザイン タイトル等のロゴデザイン等で使えるような線取り、影、囲み等をつける練習を行う。	
15	まとめ 1~14週でを使用したツールを駆使しての試験課題	
16	自由課題 絵文字素材を使い自身の好きな楽曲のCDジャケットをデザインしていく。	

授業の方法	
講義 (演習) 実験・実技・実習	
授業概要	
パソコンを使用し、ビジネスソフトの使用方法を学びます。様々な書式、表やグラフの作成、プレゼンテーションの資料などを制作します。また、DTPでは業界標準のIllustratorやPhotoshopの基本操作を学びます。<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	
誌面、CDジャケットのデータ制作を行う 作品の完成度を高める	
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	Photoshop [簡単な画像調整] Photoshopで画像を切り取り、統合保存。Illustrator上でトリミングしてカードをデザインをしていく。
2	制作作業① (1週目から継続)
3	制作作業② (1週目から継続)仕上げ
4	デスクトップの整理 Illustratorの移動パレットを使い、効率よくデザインする方法を学ぶ。PCディスプレイの大きさによっても、作業のスムーズさは変わるので、自分の視覚範囲の理解は意識したい。
5	テキスト原稿流し込み作業 (4週目から継続)ダミー文字で組んだデザインに、テキスト原稿を流し込む。
6	Photoshop[配置と加工] (4週目から継続)Photoshopで配置画像に着色。色々な色彩調整等も学んでいく。
7	Illustrator/Photoshop 同時進行作業 (4週目から継続)IllustratorとPhotoshopを同時進行させる、仕上げ作業
8	雑誌広告① テキスト原稿から文字起こし、使用画像を自身が選び雑誌広告を作成していく。画一化されやすいデザインの中、個々のバランス感覚やレイアウト感を磨いていく。
9	雑誌広告② (8週目から継続)
10	雑誌広告③ (8週目から継続)仕上げ
11	素材を取り込む作業 絵素材を使用しながらクリスマスカードをデザインしていく。季節に現れるカラーリング等も学んで行く。
12	CD制作① CDジャケット両面、サイドキャップ、盤面をデザインする。リアルな感覚を持ってもらうために、outlineされたロゴや指定素材は配布して、バランスを磨いていく作業を中心に行う。
13	CD制作② (12週目から継続)
14	CD制作③ (12週目から継続)試験課題として提出
15	まとめ 前期・後期の内容を復習

授業科目		授業時数
一般教養		62
学年	学科	専攻
2	総合学科	総合スタッフ専攻
担当講師(プロフィール)		
山田 敏子 「現代マナーズ研究会」代表。ビジネスマナー研修を軸に関西を中心企業・団体・大学等で人材育成に携わる		
前期		
到達目標		
エントリーシートや履歴書で自己アピールできる 社外文書形式でオリジナルの添え状や御礼状が書ける 面接の場で美しい立ち居振る舞いや受け答えができる		
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	授業概要の説明・動機付け この授業の趣旨、目的を理解し、学生生活と職場の違いや仕事の取り組み方について説明し、この1年で達成したい目標を設定する。	
2	社外文書の書き方 履歴書等、企業へ書類を郵送する際のカバーレター(添え状)を決められた形式に沿って書けるようにする。	
3	封書・はがき・ビジネスメールの書き方 企業へ郵便物やメールを送る際に、正しくルールに沿った書き方ができるようになる。	
4	SPI・適性検査・筆記対策 本番で戸惑わないよう事前に演習を行う。	
5	面接のマナー 面接室での立ち振る舞いや言葉遣い、座席の順位などを学び、就職活動時の面接に備える。	
6	模擬面接 質疑応答を交えながら実践形式で行い、各人に合ったアドバイスを受け、注意点や問題点を話し合い深める。	
7	自己診断チェック 人物本位と言われる面接で自分自身について聞かれる質問を想定し、いかにポイントをおさえてアピールするかを学ぶ。	
8	企業診断・学生診断チェック 会社に関してどういった項目を調べ準備すれば良いか、また学生生活について聞かれるであろう内容について準備する。	
9	一般教養チェック・身だしなみ他 当日の注意 一般教養に関して聞かれる内容の準備、第一印象の重要性、当日の持ち物や控え室などでの注意事項を学ぶ。	
10	名刺交換 名刺の渡し方や受け方、名刺を切らしている時などの対処法の仕方等、実践を取り入れながら学習する。	
11	敬語の基本1 ビジネスにふさわしい言葉や尊敬語、謙譲語、丁寧語の使い分けを学び、実践できるよう理解する。	
12	敬語の基本2 二重敬語などの誤った使い方や、ビジネス上での人の呼び方を学び実際に場面を設定して実践する。	
13	敬語の応用 お客様に対する接遇用語や使い方を学び、実際に場面を設定して実践し、注意点、問題点を話し合い深める。	
14	電話対応 電話対応で会社のレベルも判断されるということから正しい電話の受け方やかけ方、取次ぎ方などを説明し実践を取り入れながら学習する。	
15	前期試験実施日	
16	電話対応応用 不在時に行き届いた臨機応変なメモの作成、また苦情電話を上手に受け、固定客につなげる手法を実技を取り入れながら学習する。	

授業の方法	
講義 演習 実験・実技・実習	
授業概要	
社会人としての一般教養を学びます。挨拶や敬語、電話対応、名刺交換などのビジネスマナーや、履歴書の書き方や面接など就職に役立つスキルを学習します。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	
後期	
到達目標	
社会人としてのマナーやコミュニケーション能力を身につける 社会人としての幅広い基本スキルを身につける	
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	
授業項目	実施内容
1	就職活動振り返り これまでの活動を振り返り、良かったところ足りなかったところを分析し、今後に活かして結果につなげる。
2	グループ面接模擬 グループ面接時での立ち居振る舞いを確認し、質疑応答を交えながら実践形式で行い、各人に合ったアドバイスを受け深める。
3	模擬面接フォローアップ① 質疑応答を交えながら実践形式で行い、各人に合ったアドバイスを受け、注意点や問題点を話し合い深める。
4	模擬面接フォローアップ② 質疑応答を交えながら実践形式で行い、各人に合ったアドバイスを受け、注意点や問題点を話し合い深める。
5	指示・命令の受け方 積極的な態度で、信頼される仕事の受け方のポイントを実技を取り入れながら学習する。
6	報告の仕方 ビジネスでは欠かせない口頭・文書による報告の仕方や信頼されるための報告のポイントを学習する。
7	コミュニケーション(エゴグラム・傾聴スキル) 公私共に他者と良い信頼関係を築くために自己の対人傾向を掴み、傾聴スキルを習得する。
8	コミュニケーション(アサーション) ビジネスでもプライベートでも自己と他者ともに尊重した意見の主張の仕方を習得する。
9	来客対応・訪問のマナー 自社に来たお客様を親切・正確・迅速・丁寧にお迎えし、また他社を訪問した際にもマナーに沿った振る舞いができるようになる。
10	ビジネスでの茶菓のマナー 自社に来たお客様をもてなし、ホスピタリティが伝わるお茶の出し方、他社を訪問した際のいただき方を学ぶ。
11	是非知っておきたいテーブルマナー ビジネスで人と会食を共にすることは人間関係を築く上でも重要である。周囲を不快にさせない会食のマナーを身に付ける。
12	ビジネスでの贈答の心得 慶事や弔事のマナーを知り、将来仕事でも発生する場合に備え贈答の種類や贈る期間、熨斗や金封紙それぞれの使い分けを学ぶ。
13	学生と社会人の違い 顧客意識・コスト意識等、社会人としての心構えを持ち、スムーズな社会生活のスタートを切るためグループで討論しまとめて発表する。
14	後期試験実施日
15	後期試験返却と解説 立食パーティーのマナー 会社の各種行事では立食パーティーが主流である。歓談を目的とし、マナーをわきまえた振る舞いを身に付けるよう実技を交えて学ぶ。