

文化・教養専門課程 音楽技術学科

学科区分	専攻	授業科目	第1学年 前期 授業時数	第1学年 後期 授業時数	第2学年 前期 授業時数	第2学年 後期 授業時数	授業時数 合計	授業方法	実務経験 のある教員 等による授 業科目
共通教科	共通	音楽業界概論	30	30	30	30	120	講義	○
		音楽技術論	30	30	30	30	120	講義	○
		技術演習	60	60	60	60	240	演習	○
必修教科	音響エンジニア専攻	ハード実習	60	60	30	30	180	実習	○
		ミキシング	30	30	30	30	120	実習	○
		Pro Tools	30	30			60	実技	○
		PA実習	60	60			120	実習	○
		レコーディング実習	60	60			120	実習	○
		一般教養	30	30			60	演習	○
		イベント制作		32		32	64	実習	○
		業界研究	34	34	34	34	136	実習	○
	照明スタッフ専攻	パソコン演習	30	30			60	演習	○
		音響ゼミ	30	30			60	演習	○
		照明ゼミ			60	60	120	演習	○
		舞台制作	30	30			60	実習	○
		プランニング			30	30	60	実習	○
		メンテナンス	30	30			60	実習	○
		ムービングライト			60	60	120	実習	○
		照明実習	120	120	120	120	480	実習	○
		一般教養	30	30			60	演習	○
	音楽ビジネス専攻	イベント制作		32		32	64	実習	○
		業界研究	34	34	34	34	136	実習	○
		パソコン演習	30	30			60	演習	○
		ソーシャルメディア	30			30	60	演習	○
		音楽ライターゼミ	30			30	60	演習	○
		コンテンツ制作		60	60		120	演習	○
		メディア制作			60	60	120	実習	○
		DTP	30	30			60	演習	○
		コンサート制作		60	60	60	120	実習	○
		マネージメント	60	60	60	60	240	実習	○
		企画制作	30	30	30	30	120	実習	○
		音響実習	30				30	実習	○
		照明実習		30			30	実習	○
	ギタークラフト専攻	一般教養	30	30			60	演習	○
		イベント制作		40		40	80	実習	○
		業界研究	30	30	30	30	120	実習	○
		クラフト実習	150	150	150	150	600	実習	○
		リペア実習	120	120	90	90	420	実習	○
選択 必修教科	音響エンジニア専攻 3科目選択	音響基礎	30	30	60	60	180	実習	○
		イベント制作		32		32	64	実習	○
		業界研究	34	34	34	34	136	実習	○
		レコーディング実習Ⅱ			120	120	240	実習	○
		Pro ToolsⅡ			60	60	120	実技	○
		レコーディング工学			30	30	60	講義	○
		PA実習Ⅱ			120	120	240	実習	○
		PA技術			60	60	120	実技	○
		PA演習			30	30	60	演習	○
		共通教科授業時数	120	120	120	120	480		
		必修教科授業時数（音響エンジニア専攻）	304	336	94	126	860		
		必修教科授業時数（照明スタッフ専攻）	304	336	304	336	1280		
		必修教科授業時数（音楽ビジネス専攻）	300	340	300	340	1280		
		必修教科授業時数（ギタークラフト専攻）	334	366	334	366	1400		
		選択必修教科授業時数（音響エンジニア専攻）			210	210	420		
		卒業に必要な総授業時数（音響エンジニア専攻）	424	456	424	456	1760		
		卒業に必要な総授業時数（照明スタッフ専攻）	424	456	424	456	1760		
		卒業に必要な総授業時数（音楽ビジネス専攻）	420	460	420	460	1760		
		卒業に必要な総授業時数（ギタークラフト専攻）	454	486	454	486	1880		

シラバス

音楽技術学科

音響エンジニア専攻

授業科目		授業時数
音楽業界概論		60
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音響エンジニア専攻
担当講師(プロフィール)		
太田 一行 ライブ、ダンス、舞台の照明スタッフとして現場経験を積み、イベント制作、映像編集などの経験と併せて、エンタテインメント業界を目指す学生たちを指導していきます。		

前期
到達目標
音楽ジャンルの知識を持つ / 音楽業界の仕組みがわかる 様々な舞台芸術、コンサートと興行について理解する

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 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・設備の見学を行います。また、技術者として「音楽」の表し方を理解できるように導いていきます。
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	技術者としてソフトからハードまで勉強を重ねていくカリキュラムを説明、担当される講師方々も紹介していきます。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ュミレートしたかたちの学校を紹介しします。「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 ロック・ポップス全般	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。担任チャオスの一例を取り上げます。(VTR視聴)
6 音楽ジャンル② J-POP、歌謡曲	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、歌舞伎、能舞台、オペラ等
12 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。
13 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。
14 前期試験	
15 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
音響関連企業、照明関連企業、映像関連企業、プロダクション、レーベル、レコード会社等、多岐にわたる業界関連企業を理解して、個々の就職に向けた活動に役立てていける概論です。 ＜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
著作権の基礎知識がわかる / 音の伝達について理解 映像関連と放送業界を知る / 就活対策を行う

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画	
授業項目	実施内容
1 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、彼らが袖にき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」を学んで行きます。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 聴覚と言語	耳の仕組み(外耳～中耳～内耳)とそれぞれの働きを学びます。また日本語と英語の音節数の違い等を理解していきます。
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して活用していきます。
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(サウンドリフォーセメント)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、諸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。この業界では、音声さんと呼ばれます。音響会社と業務提携というかたちで仕事になります。
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
音楽技術論		60
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音響エンジニア専攻
担当講師(プロフィール)		
杉山 正吾 コンサート音響を基本にミュージカルや合唱、アイドルグループイベントや古典芸能など多岐にわたる経験を元に、現場での実践テクニックを教授する。		

前期
到達目標
音響技術者に必要な基礎知識を学び、舞台機構調整技能士3級レベルの実力を身につける。

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	基礎舞台用語 音の三要素①	音程－可聴周波数帯、周期と波長 ラウドネスレベル 音量－、振幅、Dレンジ、S/N比
2	音の三要素② 心理効果①	音色－波形、f特、倍音構成、エンヴェロープ 音速－屈折と回折 マスキング効果、カクテルパーティー効果
3	心理効果②	ハース効果、ビッチ効果(メル尺度)、反響と残響、 Delay・Reverbの弁別値
4	舞台芸術の種類①	様々な音楽ジャンル
5	舞台芸術の種類②	オペラ、バレエ、ミュージカル、和物 劇場、舞台機構－プロセニウム、回り舞台、迫り、花道、スッポン、オケピット、斜幕
6	舞台一般①	尺貫法とインチー平台、箱馬、所作台 ホールの種類－多目的(プロセニウムアーチ)、オーブステージ、ワインヤード型、シューボックス型 電気・電源－商用100Vと動力200V
7	舞台一般②	舞台機構－ホリゾン幕と大黒幕、袖幕、緞帳、迫りと奈落、ぶどう棚、フライズ、避難誘導灯、裸火の使用、スモークマシンの使用、非常放送、ワイヤレスマイク、ローリングタワー、安全帯
8	技能士試験対策①	筆記試験演習 舞台用語①
9	技能士試験対策②	筆記試験演習 舞台用語②
10	技能士試験対策③	筆記試験演習 舞台用語③
11	技能士試験対策④	筆記試験演習 舞台用語④
12	技能士試験対策⑤	筆記試験演習、要素試験演習 舞台用語⑤
13	技能士試験対策⑥	筆記試験演習、要素試験演習
14	前期試験	
15	まとめ	

授業の方法
講義 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習
授業概要
音響技術者に必要な基礎知識の習得を目指します。音響学、専門用語を中心に現場作業での実演家に対応する能力を身につけます。 <実務経験のある教員等による授業科目>
使用教材:プロ音響データブック、音響映像設備マニュアル 舞台音響技術概論、舞台機構調整試験問題解説集

後期
到達目標
レコーディングや放送の技術、音楽的知識など 音響技術者に必要な知識を習得する。

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	聴覚	耳の仕組み、特徴、「何故日本人は英語が苦手か」
2	アナログとデジタルの違い	サンプリング周波数とビットレート、A/D変換、インターリーブ 関連用語－AES/EBU、S/PDIF、WAV、ロスレス圧縮
3	MAとは	プリプロとポストプロ、MA作業、 T/CとシンクロナイザーSMPTE、フレームとフィールド、 NTSC、走査線とインターレース、ドロップフレーム
4	音響用語①	音響機器、音楽理論などを含めた専門用語
5	音響用語②	音響機器、音楽理論などを含めた専門用語
6	音響用語③	音響機器、音楽理論などを含めた専門用語 音場－防音の基礎知識
7	音響用語④	音響機器、音楽理論などを含めた専門用語 様々なアンプ(増幅器)
8	音響用語⑤	音響機器、音楽理論などを含めた専門用語 電波－変調、周波数帯、運用方法
9	音響用語⑥	音響機器、音楽理論などを含めた専門用語 JASRAC－著作権、コンテンツビジネスの仕組み
10	音響用語⑦	音響機器、音楽理論などを含めた専門用語 アースの理屈、LAN-TCP/IP、Wi-Fiの仕組み
11	デシベル①	指数的感覚と対数的評価、電力比と電圧比、計算練習、 基準電圧ベル、最小可聴値
12	デシベル②	インピーダンスとは－内部抵抗、r=R、ロー出しハイ受けの 意味、T字抵抗でのマッチングへトランス、基準レベルとコネク タ、レベルマッチングとコネクタ、バランス－アンバランスのレ ベル低下
13	デシベル③	音圧計算、音圧加算、逆二乗則、Delay Tower
14	後期試験	
15	まとめ	

技術演習		120
1	音楽技術学科	音響エンジニア専攻
松川 貴陽 他 長年の音響現場の経験を活かし、その経験から総合的な機材知識をわかりやすく解説してくださる。		

前 期		
・基本的な電気概念から学び、電気の種類や抵抗などのパーツの知識を身に付け、『オームの法則』を中心に分圧や分流などの計算方法を学習し、音響で使用する基本的な機器の特徴や使用方法などの知識や、デシベルの概念・計算方法についても習得する。 ・Macの基本的な操作、及びPro Toolsやそれに付随するソフトウェアのインストールとアカウントの理解。		

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
------------------------------	--	--

1	音響機器	音響機器についての導入を行い、まず、マイクロフォンに関して、その役割。種類についてや、その他マイクに付随する様々な要素についても理解していく。
2	音響機器	スピーカーの原理や構造を知り、様々なエンクロージャやユニット分類を知る。また古レンジとマルチウェイシステム、ネットワークなどについての知識を深める。
3	音響機器	スピーカーの原理や構造を知り、様々なエンクロージャやユニット分類を知る。また古レンジとマルチウェイシステム、ネットワークなどについての知識を深める。
4	音響機器	スピーカーについて、定格入力と最大入力、出力音圧level、インピーダンスなどを知り、スピーカーの主なメーカーや品番、エージング、位相のことも理解していく。
5	音響機器	スピーカーについて、定格入力と最大入力、出力音圧level、インピーダンスなどを知り、スピーカーの主なメーカーや品番、エージング、位相のことも理解していく。
6	音響機器	パワーアンプについての解説を行います。パワーアンプの役割とはどのようなものなのか？また、定格出力と最大出力、出力インピーダンスとスピーカーの合成抵抗値など取り扱っていく上での基本的なことを学んでいく。
7	音響機器	PA用ラックの使用方法、C型コンセント、保護回路、入力感度、ダンピングファクタなどを理解し、パワーアンプの主なメーカーと品番を知る。
8	音響機器	デシベルについて学んでいく。デシベルとはいったい何か？その意味と現場で使用する計算方法を学ぶ。また電力比や電圧比などについても学んでいく。また基準電圧、音圧レベル、音圧加算なども理解していく。
9	PC演習	Macの自動更新の停止の必要性についての説明と実際の措置。及び、文字入力の切り替え設定について解説。
10	PC演習	Google Chromeのインストール及びメールアドレスの作成。Macのメールでのアカウント設定。
11	PC演習	前週で作成したメールアドレスを用いて、Avid Master Accountの作成作業。
12	PC演習	iLok License Managerのダウンロードとインストール作業。
13	PC演習	iLok Accountの作成とAvid Master Accountとの紐付けを行う。
14	前期試験	前期内容を筆記試験
15	前期のまとめ	前期で行った内容についての復習、また補足説明を行います。

講義・演習・実験・実技・実習
電気知識を含めた音響機器・楽器・コンピュータ等の取扱いを学び、単に知識習得に止まる事無く、作業的にも技術的にも実際の現場対応を想定したものにします。また、パソコンでは、Macの日常使いでの基本的な操作の習得と、Pro Tools等を含めた、各種ソフトウェアのインストール方法、及び、ミキシング・Pro Tools実習等での活用を学びます。 <実務経験のある教員等による授業科目>
使用教材：

後 期	
・インピーダンス、増幅の概念及び電源回路の仕組みと使用方法を理解する。また、さまざまなエフェクターの特徴や構造、使用方法などの知識や音響機器に必要な電源などの基本的な知識を身に付ける。 ・Office等の事務用ソフトを用いて、基本的な回線表等の作成及びPro Toolsのハードウェア部分の知識を習得し、ミキシングコンソールのエディターを使用する。	

筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
------------------------------	--

1	PC演習	自身のAvid Master Accountへのアカデミック版ライセンスの登録とiLok License Managerへの反映を確認後、各自のAvid Master Accountに記載されているインストーラーの説明をしてから、Pro Tools、及び各Plug-inのインストール作業まで行う。
2	PC演習	Pro Tools、及び各Plug-inのインストール作業。
3	PC演習	O1V96iのドライバソフトのインストールとPro Toolsでのプレイバックエンジン設定。
4	PC演習	Pro Toolsを起動させて、自身のMacでの音源再生の為のI/O設定と再生チェック。
5	PC演習	Avid Link、及びその自動起動停止について説明し理解を深める。
6	PC演習	Avid Linkの停止作業について説明し、停止希望の学生については停止作業を行う。
7	PC演習	ギガファイル便等のファイルのアップロードサービスについての説明及び利用方法について説明する。
8	音響機器	デジタルの機器についての解説を行う。各部の名称や動作原理、使用方法を学び、音声信号の入出力を理解する。また、アナログとの違いや注意する点などを解説する。
9	音響機器	パッチベイについての解説を行います。レコーディングなどにおけるパッチベイの使用法や利点、仕組みについて理解していきます。
10	音響機器	様々なエフェクターの種類について解説し、特徴について理解をし、大きく分類をしていきます。
11	音響機器	リバーブやディレイなどの空間系エフェクターの歴史、また各パラメーターについて学んでいきます。
12	音響機器	ダイナミック系のエフェクターの種類や違い動作原理についての解説を行います。また各パラメーターの効果についての解説もします。
13	音響機器	これまで学んできた以外の種類のエフェクターについてその効果を紹介して解説をしていきます。
14	後期試験	後期内容を筆記試験
15	後期のまとめ	後期で行った内容の復習を行うとともに、年間で行った内容の重要な点について、解説、補足を行います。

授業科目		授業時数
ハード実習		120
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音響エンジニア専攻
担当講師(プロフィール)		
金谷 昇治 音響機器、楽器を問わず電気・電子回路に精通しており、様々なケースのトラブルシュート、メンテナンス法を初歩から手ほどきする。		

前 期
到達目標
ケーブルを製作しながら、半田の基礎技術や電気回路の知識を身に付ける。

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	ガイダンス	工具の配布、名称や取り扱い方法を説明
2	線加工①	線剥ぎと予備半田の基本を理解し、今後「ミキシング実習1」などで使用していくケーブルを作成しながら加工の基本を学んでいく。 ※XLR、2P、3Pなどのコネクターを使用したケーブル作成。
3	線加工②	線剥ぎと予備半田の基本を理解し、今後「ミキシング実習1」などで使用していくケーブルを作成しながら加工の基本を学んでいく。 ※XLR、2P、3Pなどのコネクターを使用したケーブル作成。
4	線加工③	線剥ぎと予備半田の基本を理解し、今後「ミキシング実習1」などで使用していくケーブルを作成しながら加工の基本を学んでいく。 ※XLR、2P、3Pなどのコネクターを使用したケーブル作成。
5	線加工④	線剥ぎと予備半田の基本を理解し、今後「ミキシング実習1」などで使用していくケーブルを作成しながら加工の基本を学んでいく。 ※XLR、2P、3Pなどのコネクターを使用したケーブル作成。
6	線加工⑤	線剥ぎと予備半田の基本を理解し、今後「ミキシング実習1」などで使用していくケーブルを作成しながら加工の基本を学んでいく。 ※XLR、2P、3Pなどのコネクターを使用したケーブル作成。
7	線加工⑥	線剥ぎと予備半田の基本を理解し、今後「ミキシング実習1」などで使用していくケーブルを作成しながら加工の基本を学んでいく。 ※XLR、2P、3Pなどのコネクターを使用したケーブル作成。
8	線加工⑦	線剥ぎと予備半田の基本を理解し、今後「ミキシング実習1」などで使用していくケーブルを作成しながら加工の基本を学んでいく。 ※XLR、2P、3Pなどのコネクターを使用したケーブル作成。
9	線加工⑧	線剥ぎと予備半田の基本を理解し、今後「ミキシング実習1」などで使用していくケーブルを作成しながら加工の基本を学んでいく。 ※XLR、2P、3Pなどのコネクターを使用したケーブル作成。
10	線加工⑨	線剥ぎと予備半田の基本を理解し、今後「ミキシング実習1」などで使用していくケーブルを作成しながら加工の基本を学んでいく。 ※XLR、2P、3Pなどのコネクターを使用したケーブル作成。
11	電気回路の実験	テスターを使った基礎電子回路の実験 合成抵抗の実験
12	電気回路の実験	テスターを使った基礎電子回路の実験 分圧の法則の実験
13	電気回路の実験	テスターを使った基礎電子回路の実験 オームの法則の実験
14	電気回路の実験	LED、ボリューム、ダイオードなどにおける半導体の実験1
15	電気回路の実験	オシロスコープにおける音質の観測 発信機、ミリバルにおける音量の測定

授業の方法
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習
授業概要
機材のメンテナンスや現場での応急処置などをするにあたり、実際にケーブル製作や電子機器の作成を行いながらハードウェアに関する知識を習得していきます。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞
使用教材:工具一式

後 期
到達目標
オリジナルプランによる電子回路や電子機器の製作を行い、半田付けや測定などが正確にできるような技術と知識を習得する。

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	SRの現場における音場の測定	音場と音圧分布
2	SRの現場における音場の測定	音場と周波数特性
3	SRの現場における音場の測定	色々な電源とノイズ
4	電子工作	オリジナルプランによる電子機器製作
5	電子工作	オリジナルプランによる電子機器製作
6	電子工作	オリジナルプランによる電子機器製作
7	電子工作	オリジナルプランによる電子機器製作
8	電子工作	オリジナルプランによる電子機器製作
9	電子工作	オリジナルプランによる電子機器製作
10	電子工作	オリジナルプランによる電子機器製作
11	電子工作	オリジナルプランによる電子機器製作
12	電子工作	オリジナルプランによる電子機器製作
13	電子工作	オリジナルプランによる電子機器製作
14	製作物の電氣的測定	後期にわたって行った制作物に関して、正常に動作しているかの電氣的測定を行います。
15	まとめ	年間を通して行った、電氣的な創作物や測定についての振り返りを行い、またそれに対する補足を行います。

授業科目		授業時数
ミキシング		60
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音響エンジニア専攻
担当講師(プロフィール)		
松川 貴陽 音響現場の経験を生かした、繊細かつスピード感あるミキシングを、コミュニケーションを含めたかたちで教授		

前 期
到達目標
ミキシングコンソールの基本構造や信号の流れを理解し、操作方法を身に付ける。

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

授業の方法
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 実習
授業概要
デジタル音響調整卓の取扱いとミキシングの手順と手法を学習、アナログとの対比も含め、自分の耳で判断する為の音楽的知識も含めたものになっています。 <実務経験のある教員等による授業科目>
使用教材：CD900ST(ヘッドホン)

後 期
到達目標
エフェクターなどを使用し、あらゆる状況に対応したミキシングをする。

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

授業科目		授業時数
Pro Tools		60
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音響エンジニア専攻
担当講師(プロフィール)		
松川 貴陽 音響現場の経験を生かした、繊細かつスピード感あるミキシングを、コミュニケーションを含めたかたちで教授		
前 期		
到達目標		
Pro Toolsを使って簡単な曲の編集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	イントロダクション Pro Toolsを扱う前段階としてMac OSの基本操作を学び、授業で使用するHDDのフォーマットを行い、その意味を説明する	
2	セッションの作成 音源を編集するためのセッション作成を行いそこへのオーディオインポートの方法、またセッションの管理の仕方を学ぶ。	
3	ウィンドウの説明① メイン編集ウィンドウに表示されている、ロケート、編集ツール、ウィンドウ切り替え、拡大/縮小などの役割を理解する。	
4	ウィンドウの説明② コピー&ペースト、ループ再生、繰り返し、フェードファイル、ボリュームオートメーション	
5	ウィンドウの説明③ 編集モード、カウンターモードなどの使用方法、効果などを学んでいきます。ナッジ、テンポ設定などの学び、合わせて、コマンドショートカットを覚えていきます。	
6	マスター作成 編集した音源のマスター作成の方法を学んでいきます。あわせて、これまで学んだ各ウィンドウの役割、モード、コマンドショートカットを復習します。	
7	I/O設定 I/O設定でのインプット、アウトプットの設定方法を学び、また起動時のトラブルシュートの方法も理解していきます。	
8	トラック編集 録音したトラックの編集の方法を学ぶ、その際のコマンド操作、注意点、ポイントなども合わせて学ぶ	
9	バウンス バウンスの意味を理解し実践していく。その際のマスターデータの管理も学んでいく	
10	フラッシュ作成① 各自の好きな曲を取り込みつないで編集をしてバウンスを行う。この際積極的にコマンド操作を使い、作業になれるように指導をする	
11	フラッシュ作成② 各自の好きな曲を取り込みつないで編集をしてバウンスを行う。この際積極的にコマンド操作を使い、作業になれるように指導をする	
12	フラッシュ作成③ 各自の好きな曲を取り込みつないで編集をしてバウンスを行う。この際積極的にコマンド操作を使い、作業になれるように指導をする。最後に、各自で編集した音源を提出する。	
13	復習 今までの画面や操作方法などを実際にソフトを扱いながら復習を行っていく	
14	前期実技試験	
15	まとめ 前期で学んだことの復習を行い、また各操作に対する補足説明も行っていきます。	

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
DTM(HDDレコーダー)の取扱いをProToolsを使って行います。CAT独自のシステムによる各学生への音源供給を行い、リアルな音楽環境を再現しています。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞		
使用教材：CD900ST(ヘッドホン)、HDD		
後 期		
到達目標		
プラグインやオートメーション機能を使ってPro Toolsでのミキシング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	プラグインの使い方 各トラックにプラグインエフェクトをかける方法をレクチャーしていきます。また、プラグインの管理方法についても解説します。	
2	AUXトラックの使用 AUXトラックの使用しての複数のトラックをまとめる方法を解説していきます。	
3	AUXトラックのセンドリターン AUXトラックのセンドリターンを使い、1種類のプラグインをかける方法を解説実践していきます。	
4	トラックグループ ソロセーフ 複数トラックをグループでまとめて一括で操作する方法を学んでいきます。またソロの際ほかのトラックに影響を与えないセーフソロの方法も学んでいきます。	
5	オートメーション 各トラックにオートメーションを書いていく方法をいくつか解説し、実践していきます。	
6	課題曲①ミキシング これまで学んだ手法を用いて実際にマルチトラックをミキシングしていきます。この際、積極的にショートカットコマンドを用いるよう指導することで、実際のスタジオ業務の際に要求されるスピードを身に付けていきます。	
7	課題曲①ミキシング これまで学んだ手法を用いて実際にマルチトラックをミキシングしていきます。この際、積極的にショートカットコマンドを用いるよう指導することで、実際のスタジオ業務の際に要求されるスピードを身に付けていきます。	
8	課題曲①提出 ミキシングの出来上がったトラックを2Trackにバウンスをし、提出します。	
9	課題曲①採点 完成した、各自の音源を聴き採点を行います。またその際、正しいルーティンで行われているかについても確認していきます。	
10	ファイル管理の復習 各システムの管理方法を復習し、トラブル等に対処できるようにしていきます。	
11	録音作業、ルーティングの復習 録音作業の際に必要な操作設定を繰り返し行い、効率よく作業ができるようにトレーニングをします。	
12	編集作業の復習 編集作業で必要な、操作、ショートカットコマンドを復習し業務の迅速化を目指します。	
13	ミキシング作業の復習 ミキシングの際に必要な操作、プラグインのかけ方や、ショートカットコマンドなどを復習していきます。	
14	実技試験	
15	1年間まとめ 年間を通して学んだPro Toolsの操作方法のこれからの活用をおさらいして、2年次へつなげていきます。	

授業科目		授業時数
PA実習		120
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音響エンジニア専攻
担当講師(プロフィール)		
富江 昌令 ホール管理と仮設現場双方の経験を持つ。安全第一を主眼に、大規模から小規模まで様々なエンジニアリングに対応できるスキルを教授。		
前期 到達目標		
実際の現場ではじめに必要とされる基本的な作業を確実に身に付ける。		
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	PAの概要 『PAとはいったい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。	
2	マイクケーブル巻き PAに必要なケーブルの巻き方(ハの字巻き)の意味と方法を知り、その習得にあたっての練習を繰り返し行っていく。	
3	マイクアフォンについて 様々なマイクの種類が区別できるように、使用用途の説明などを通して現場でよく使用されるマイクを覚えていく。またマイクによつての取り扱い方も学び、機材の大切さを知っていく。	
4	マイクスタンドについて マイクスタンドの種類やスタンドについている各ネジの種類などを知り、その立て方を習得する。すばやく的確にマイクスタンドを立てるにはどうすればよいのか?その方法を繰り返し練習して身に付けていく。	
5	スタンド式スピーカの立て方 小規模PAでよく使用されるスタンド式スピーカの立て方を学び、ひとりでスタンド式のスピーカが立てれるようになることを目標とする。	
6	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んでいく。またパワーアンプとは実際にどのような役割を果たしているのか実習を通して理解していく。	
7	マルチケーブル巻き マルチケーブルの仕組みと用途、またすばやくきれいに巻き取るための巻き方を習得していく。	
8	マイクのセッティング方法 回線表に記載されている様々な記号の読み取り方を知り、それに合わせたマイクとマイクスタンドがセッティングできるようになる。	
9	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。	
10	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。	
11	検定③ 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	検定④ 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。	
13	ホール実習について 夏期休業中に実施される『ホール実習』にむけての説明とPA現場での仕込み～本番～バラシまでの仕事の流れを理解していく。	
14	検定⑤ 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。	
15	前期のまとめ 前期に習得したことに基づき、後期で学ぶ小規模PAシステムセッティングにおける導入を行っていく。	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
学校施設を中心に小規模から中規模程度までの仮設音響機器の取扱いや設営方法を学び、現場と同じような仕込みを繰り返して体感していく実習です。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞	
使用教材:SM58(マイク)	
後期 到達目標	
PAシステムを組みながら最低限必要な知識を身に付け、セッティングから音出しまで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	舞台用語について 現場でよく使用されている用語や装置の名称など、講義で学んだ用途と合わせて理解していく。
2	卓(ミキシングコンソール)の基本操作 前期の「ミキシング実習1」で学んだことに基づき、正しい卓(ミキシングコンソール)の操作手順を考えながら実践し、実際の信号の流れ方を確認する。
3	ケーブルとコネクタの種類 音響の現場でよく使用される各種ケーブルとコネクタプラグなどの種類と規格を知り、それがシステム全体を左右するものだという重要性を確認、理解していく。
4	小規模PA①(SXセット) マイクからスピーカ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なり、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。
5	小規模PA①(フロントスピーカについて) 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型のスピーカのスタッキング(ラッシングを含む)方法なども習得していく。
6	小規模PA③(モニタースピーカについて) モニタースピーカの役割やその必要性を考えながら、そのセッティングができるようになる。
7	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・モニタースピーカなどをセッティングし、その結線方法と信号の流れを再確認する。
8	トータルシステム② 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・モニタースピーカなどをセッティングし、その結線方法と信号の流れを再確認する。
9	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、結線が確実にできているか?などをチェックしていく。
10	トータルシステム③ 仕込み図に基づいた機材のセッティングから回線チェックまでを行い、すばやく確実にセッティングできるようになるため、グループごとで時間を計ってセッティングするなどの練習を行っていく。
11	トータルシステム④ 仕込み図に基づいた機材のセッティングから回線チェックまでを行い、すばやく確実にセッティングできるようになるため、グループごとで時間を計ってセッティングするなどの練習を行っていく。
12	グラフィックイコライザーについて 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。
13	チューニングについて 前週学んだ「グラフィックイコライザー」をセッティングし、それを使用したスピーカのチューニング方法を知り、自分でできるように練習していく。
14	ラインアレイスピーカシステム① 大規模なPA現場で使用される「ラインアレイスピーカ」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。
15	ラインアレイスピーカシステム② グループごとにラインアレイスピーカの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
レコーディング実習		120
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音響エンジニア専攻
担当講師(プロフィール)		
山本 篤士 数多くのミュージシャンとの現場作業経験を生かし、その場の現場対応技術も含めたかたちでレコーディングを指導。		

前 期
到達目標
スタジオのシステム、基本的な信号の流れを理解し、簡単なボーカルレコーディング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	レコーディングスタジオ概要と心構え	レコーディングエンジニアに必要とされるスタジオでのマナーや心構えを知り、これから学んでいく作業への意識を高めると共にレコーディングスタジオの概要を理解していく。
2	スタジオ内の機材について	実作業で必要となる最低限の機材(ミキシングコンソールやPro Tools、アウトボードなど)を知り、電源の入れ方や使用方法などを学習していく。
3		前週の機材に加え、スタジオ内のあるマイク、スタンドの種類なども学び、それぞれの役割や特徴などを身につけていく。
4	スタジオ内の信号の流れ	マスターレコーダーを使用し、スタジオ内での音の鳴らし方を習得。その流れをシステム系統図を用いて理解していく。
5		前週に引き続き、マスターレコーダーを使用しながら信号の流れ、注意点などを学んでいく。
6	Pro Toolsセッティング	Pro Toolsのセッションの作り方を学び、レコーディングで使用するツールの説明などを行っていく。合わせてタイム取りも行っていく。
7		↓
8	スコアリーディング①	録音される楽曲の譜面・歌詞を読むことができるのは重要なポイントとなるため、その練習を行う。
9	マイクセッティングと回線チェック・録音	少ない本数でのマイクセッティング(たとえばヴォーカル録音用セッティング)を学び、実際に録音していく。その際に信号の流れやレコーディング作業の流れ、注意点を学んでいく。
10		前週に引き続き、少ない本数でのマイクセッティング(たとえばヴォーカル録音用セッティング)を学び、実際に録音していく。その際に信号の流れやレコーディング作業の流れ、注意点を学んでいく。
11		セッティングや作業の流れなど学習しながら録音していく。特にマルチトラックレコーダーを中心にさらに知識を身に付けていく。
12	RECシミュレーション&TD	学生からVOCALISTを選び、今まで学んだ内容をもとにレコーディングスタジオの作業を確認しながら進めていく。
13		↓
14	前期試験	
15	前期のまとめ	授業での疑問点等のFollowを行いながら後期予定等の打ち合わせも兼ねる。

授業の方法
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 (実習)
授業概要
録音スタジオでの所作から始まり、周辺機器の取扱いや操作法、その効果を学びます。音楽的な内容が数多く現れる現場として、その作業の進め方を学んでいきます。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞
使用教材:

後 期
到達目標
リズム録りやオーバーダビングといった、さまざまな録音方法を理解し、基本的なバンドレコーディング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	スコアリーディング②	録音される楽曲の譜面・歌詞を読むことができるのは重要なポイントとなるため、その練習を行う。
2	演奏ブース	コントロールルームの内容以外に演奏ブースの仕様を説明。ボーカル、ピアノ、ドラム、ベース、ギター等の録音イメージをもってもらう。
3	ボーカルRecの流れ①	ボーカル録音をセッティング。実際にボーカリストに入ってもい、回線チェック〜リハーサル〜録音の流れを理解していく。
4	ボーカルRecの流れ②	ボーカル録音を行うための仕組み、ボーカリスト誘導、リハーサル・録音・Vocal edit・コミュニケーションまでの流れを学ぶ。
5	ボーカルRecの流れ③	ボーカル録音の技として良い部分を組み合わせるVocal editについて学ぶ。歌詞カードや実際の譜面を見るという工程も伴うようにしていく。
6	ボーカル録音 (カラオケ録音)	在校生のボーカル2名を録音する。しっかりした録音として仕上げることを目的とする。
7	弾き語り録音 & TD	弾き語り(Piano or Guitar)のプリプロ音源を制作する。ライブ感ある音場に仕上げて、ご本人に郵送する。
8		TD
9	Pro Tools追加セミナー	現場でのPro Tools使用は、スピードと確実性が求められる。数を熟していく現場経験が必要なものとして、授業でできる最大限を追求していく。
10	楽器(ドラム)	実際にドラマーにスタジオに来てもらいセッティング、マイク立込み、サウンドチェックまでの作業を行う。
11	楽器(ギター・ベース)	実際にギタリスト、ベーシストに来てもらいセッティング、マイク立て込み、サウンドチェックまでの作業を行う。
12	バンド録音 & TD	粗めの3Pバンド一発取りライブ録音を行う。レコーディングスタジオで目一杯鳴らすドラム・ギターを録り込んでみましょう。
13		先生のTDその音で、サウンドの変化とバランスをみんなで体感していきます。
14	後期試験	
15	1年間のまとめ	録音業務としてアーティストと対峙する仕事なので、コミュニケーションの力を付けていくこと。この内容に関しては、音楽やエンターテインメント等により興味を持ち続け勉強が必要。

授業科目		授業時数
一般教養		60
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音響エンジニア専攻
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
●基本マナーやコミュニケーションの重要性を理解する ●挨拶、美しいお辞儀、きちんとした自己紹介ができる

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	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 基本の立ち姿や立礼・かけ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ことができるような手法を取り入れながら実技を行う。	
5	3分間スピーチ 人前での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、注意点を出し合い学ぶ。	
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 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。また、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。	
10	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、問題点を出し合い深める。	
11	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。	
12	電話応対応用 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。	
13	ビジネスでの贈答の心得 慶事や弔事のマナーを知り、仕事で発生した場合に備え慰斗や金封紙の種類や使い分け、送る時期等を学ぶ。	
14	前期試験実施日 前期内容より出題	
15	命令の受け方 安心して仕事を任せられるための指示・命令の受け方のポイントを学習する。	

授業の方法
講義 演習 実験・実技・実習
授業概要
仕事への取り組み姿勢、挨拶や敬語の使い方、電話応対、名刺交換の仕方などのビジネスマナーと共に、履歴書の書き方や面接の受け方など就職活動時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
●エントリーシートや履歴書でアピールできる ●社外文書の形式で添え状や御礼状が書ける ●面接の場での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	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。	
2	自己分析シート 自分にとって働くとはどういうことかを考え、就職活動の日程を確認し、自身の就職についての思いを整理して伝えられるようにする	
3	エントリーシート 企業へのアプローチのファーストステップとなるエントリーの仕方や伝わりやすい表現法について学ぶ。	
4	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。	
5	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。	
6	履歴書 各々添削を受けた上で清書を仕上げて提出する。	
7	社外文書の形式・添え状・封書の書き方 頭語結語・時候の挨拶などビジネス文書の基本構成を学び、添え状を作成すると共に、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。	
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、当日の持ち物や控え室などでの注意事項を学ぶ。	
11	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。	
12	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、注意点や問題点を出し合い深める。	
13	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、注意点や問題点を出し合い深める。	
14	後期試験実施日 後期内容より出題	
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。	

授業科目		授業時数
イベント制作		32
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音響エンジニア専攻
担当講師(プロフィール)		
太田 一行 ライブ、ダンス、舞台の照明スタッフとして現場経験を積み、イベント制作、映像編集などの経験と併せて、エンタテインメント業界を目指す学生たちを指導していきます。		

前 期	
到達目標	

評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	

授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
学生たちの自主性を重視したかたちで様々なイベント・コンテンツ等の発表を行います。互いに協力し企画・立案から実施運営に至るまでの内容を学びます。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	

後 期	
到達目標	
学校全体の行事として実施、各学科の特徴を生かしたかたちで成果発表を盛り込む。学年及び各学科・専攻により制作レベルには違いはあるが、学校全体としての大きな目標を理解して進める。	

評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	

授業計画		
授業項目	実施内容	
1	全体構想	過去のイベントを参考に、「イベント」といわれる催事についての解説を行い、各学科が習得している内容を生かすヒントを与えていく。そして、大きな仕組みの理解をしてもらう。
2	イベント準備	今回のイベント趣旨やその目的等をわかりやすく解説。公募されるものの仕組みや学生全体で担当する具体的なものを紹介していく。
3	参加内容	自分たちの参加内容をアイデア出し、企画・プランニングしていく。学科・専攻で参加するものやグループ・個人で出演やコンテンツ参加等、いろんな関わり方を知ってもらう。
4	制作①	具体的な計画術を学んでいく。具体的にする作業内容、そこから導くチェックリスト、制作スケジュールや予算等を明確にしていく。
5	制作②	担当別にグループや個人に依頼して割り振る考え方を持っていく。そのための期限等は、その次のスケジュールに影響を及ぼすことも学んで行く。
6	制作③	広範的な内容にも理解を示していく。実際には、どれだけの集客を望めたのかが結果として出てくるものになるので、その集計やアンケート回収などの知識を学ぶ。
7	実施運営①	具体的な用意(仕込み／準備等)を行う。担当箇所の運営にあたる人のスケジュールを作成。その担当者のチェック項目を明確にするもの等を揃えて実施運営としていく。また簡単なルール・マニュアル作りも大切な要素となる。
8	実施運営②	実施運営を行い、最終的なものとしての撤収作業。準備時間よりも早く終わるものだが、廃棄・保存・記録等の作業が次年度に関係してくるものとなる。
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業科目		授業時数
業界研究		68
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音響エンジニア専攻
担当講師(プロフィール)		
太田 一行 ライブ、ダンス、舞台の照明スタッフとして現場経験を積み、イベント制作、映像編集などの経験と併せて、エンタテインメント業界を目指す学生たちを指導していきます。		
前 期		
到達目標		
目指す業界の基本的な仕事内容を理解していく。他の実習授業との兼ね合いも関連していくことを十分に理解して学内外のイベントや実習に触れていく。		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	新歓コンサート (4)	入学してすぐに1学年上の学生が担当する演奏・技術・制作を含めた総合的な内容のコンサートイベントを見学。特に自分たちが目指す内容の仕事を意識したかたちで体感してもらう。
2	検定対策 (16)	学外での研修を受けるために最低限必要な知識や動きの基本的な内容を学び検定というかたちで理解を確認していく。
3	ホール実習 (8)	前期16週の成果として学内ホールのPAセッティング作業(フロント・モニターmixer/sp)を12～15名1グループで行う。搬入～セッティング～回線チェックまでとして撤収。
4	足場の組立て (8)	イベントやコンサートで使用されているイントレ等の扱いに関して労働安全衛生法にもとづく特別教育をおこなう。
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・ 実習	
授業概要	
依頼される学内外のクライアント主導イベントの制作業務、ガイダンス参加、業界での必要な資格取得への取り組みなど自身の視野を広げる職種研究を行います。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
学内の基本的な実習内容を理解した上で、他の学科との関係性を考える。自分自身が携わる部分を意識出来るようにしてもらい、その業界での仕事スタイルや慣習を学ぶ。	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・ その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	芸術鑑賞 (4)
2	就活対策講座 (8)
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業科目		授業時数
音楽業界概論		60
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	音響エンジニア専攻
担当講師(プロフィール)		
太田 一行 ライブ、ダンス、舞台の照明スタッフとして現場経験を積み、イベント制作、映像編集などの経験と併せて、エンタテインメント業界を目指す学生たちを指導していきます。		
前 期		
到達目標		
CD制作の仕組みを理解 音楽業界の各分野の会社組織を知る		
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 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 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、その後に発注されるものでもあります。	
10 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。	
11 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。	
12 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。	
13 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。	
14 前期試験		
15 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		
音響関連企業、照明関連企業、映像関連企業、プロダクション、レーベル、レコード会社等、多岐にわたる業界関連企業を理解して、個々の就職に向けた活動に役立てていける概論です。 ＜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		
音楽配信の仕組みを理解する / 自分たちでイベント制作を行う 自分自身をプレゼンテーションできる		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1 音楽配信の仕組み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 裏方に対しての表方[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。みんなの事は、そのチケット代で成立しています。	
4 学園祭準備①	クラス単位で、学園祭のイベント・コンサート音響を支えています。そのための配分や担当を考えて進めて行きます。音楽ビジネス専攻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で協力していく体制を作っていきます。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、自信にも繋がってきます。	
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。	

音楽技術論		60
2	音楽技術学科	音響エンジニア専攻
山本 篤士 数多くのミュージシャンとの現場作業経験を生かし、音響業界とエンジニアのありかたを紹介していきます。		
前 期		
ミキサーの信号の流れやエフェクターの使用法や応用の仕方を理解し、その技術をミキシングに活かすことができるようになる。		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
1	ミキシング	ミキシングパターンに応じたシーンメモリの作成。個々のミキシングスキルと傾向チェックの為に、1年次の内容を踏まえて、個々にミキシングを行う。
2	ミキシング	1年次の内容を踏まえて、個々にミキシング。
3	ミキシング	1年次の内容を踏まえて、個々にミキシングを行った後、視聴用に録音作業を実施。
4	ミキシング	レコーディングスタジオにて検聴、各ミックスに関してのコメントを学生へフィードバックする。
5	ミキシング	全体的なバランスの取り方についての、一つの考え方についての説明と、短時間でのラフミックス(3回し)作り。
6	ミキシング	前週での短時間ミックスを踏まえて、新曲でミキシングを行う。
7	ミキシング	引き続き前週でのミキシング後、視聴用に録音作業を実施。
8	ミキシング	レコーディングスタジオにて検聴、各ミックスに関してのコメントを学生へフィードバックする。
9	ミキシング	前期提出課題に向けて、ミキシング。併せて、ゲートとコンプレッサーについて、PAとRecでの違いを繰り返し交ぜながら、実際の設定についての目安等を実践しながら説明。
10	ミキシング	前期提出課題に向けて、ミキシング。併せて、ゲートとコンプレッサーについて、PAとRecでの違いを繰り返し交ぜながら、実際の設定についての目安等を実践しながら説明。
11	ミキシング	前期提出課題に向けて、ミキシング。併せて、ゲートとコンプレッサーについて、PAとRecでの違いを繰り返し交ぜながら、実際の設定についての目安等を実践しながら説明。
12	ミキシング	前期提出課題に向けて、ミキシング。併せて、ゲートとコンプレッサーについて、PAとRecでの違いを繰り返し交ぜながら、実際の設定についての目安等を実践しながら説明。
13	ミキシング	前期提出課題に向けて、ミキシング。完成した学生から順次、提出の為に録音作業を実施。
14	前期試験	前期課題、最終提出後、全作品をレコーディングスタジオにて検聴。
15	追試験	提出課題についてのコメントを学生へフィードバックする。

講義・演習・実験・実技・実習		
1年次で習得したミキシング技術をベースに、更に高度なテクニックを基本的な知識の復習も合わせて学んでいきます。また、エフェクターの構造や操作方法を学ぶことによりミキシングの幅をさらに広げていきます。 <実務経験のある教員等による授業科目>		
使用教材:		
後 期		
エフェクターを使いながらさまざまな音楽をミキシングしていき、その音楽に合ったミキシングができるようになる。		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
	ミキシング	リバーブとディレイについて、各パラメーターの役割を、実際に聞きながら、より掘り下げて説明し、それを踏まえてミキシングを行う。
	ミキシング	リバーブとディレイについて、各パラメーターの役割を、実際に聞きながら、より掘り下げて説明し、それを踏まえてミキシングを行う。
	ミキシング	学園祭、Live Recording授業を見据えてのミキシング実習。(短時間でのラフミックス作り。)
	ミキシング	学園祭、Live Recording授業を見据えてのミキシング実習。(短時間でのラフミックス作り。)
	ミキシング	学園祭、Live Recording授業を見据えてのミキシング実習。(短時間でのラフミックス作り。)
	ミキシング	学園祭、Live Recording授業を見据えてのミキシング実習。(短時間でのラフミックス作り。)
	ミキシング	歌詞・譜面等にミキシングでのポイントや、ギミックのメモを盛り込み、リアルタイムでのオペレーション、或いはオートメーションを使用してのミキシング作業を行う。
	ミキシング	歌詞・譜面等にミキシングでのポイントや、ギミックのメモを盛り込み、リアルタイムでのオペレーション、或いはオートメーションを使用してのミキシング作業を行う。
	ミキシング	歌詞・譜面等にミキシングでのポイントや、ギミックのメモを盛り込み、リアルタイムでのオペレーション、或いはオートメーションを使用してのミキシング作業を行う。
	ミキシング	後期提出課題に向けて、ミキシング作業を行う。
	ミキシング	後期提出課題に向けて、ミキシング作業を行う。
13	総まとめ	後期提出課題に向けて、ミキシング作業を行う。完成した学生から順次、提出の為に録音作業を実施。
14	後期試験	後期課題、最終提出後、全作品をレコーディングスタジオにて検聴。
15	追試験	1年間の総括

授業科目		授業時数
技術演習		120
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	音響エンジニア専攻
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		
楽曲の構成を表にまとめる パソコンの基本操作ができる ワープロソフトでの文書作成等ができる		
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	音楽理論	Jの定義について学習。4小節単位で楽曲が構成されていることの確認を行う。
2	音楽理論	リズムの概要について色々な拍子の曲を聴き、様々な楽曲のパターンについて解説します。
3	音楽理論	「You Really Got Me」「Rock And Roll」の楽曲を元に、裏拍の概念についての知識を深める。
4	音楽理論	休符、付点音符 譜面の進行について、リビート・マーク、標語の解説を行います。
5	音楽理論	ハコ譜についてやメジャースケールの音程関係について解説します。
6	パソコンの取り扱い Word	基本操作、文字入力 ワードの基本操作を学び、タイピングに慣れることを目標として学習する。
7	パソコンの取り扱い Word	基本編集(フォントサイズ、書体、加線、網掛け、文字囲み、中央揃え、右揃え、均等割付等) 簡単なビジネス文書の作成
8	パソコンの取り扱い Word	図形描画(ワードアート、オートシェイプ、クリップアート等) 図形描画の機能を使用した文書の作成
9	パソコンの取り扱い Word	罫線(表作成、種類、網掛け、挿入、削除、結合、分割、幅、高さの変更等) 罫線を使った文書を作成する。
10	パソコンの取り扱い Word	罫線の応用 タブとリーダー 複雑な罫線を使った文書を作成する。地図の入った文書を作成する。
11	パソコンの取り扱い Word	今まで習得した機能を使用し、メモ書きの文書を完成させる(地図含む)
12	パソコンの取り扱い Word	書式のコピー、スタイルの編集 複雑な書式設定を使い文書を作成する。
13	パソコンの取り扱い Word	今まで習得した機能を使用し、プロフィールを作成する。 他人の作品(プロフィール)を評価する。
14	パソコンの取り扱い Word	段組、インデント、タブとリーダーを利用した文書を作成する。
15	パソコンの取り扱い Word	今まで習得した機能を使いポスターを作成する。 他人の作品(ポスター)を評価する。 セクションに区切りを付け、ページごとに異なる形式の複雑な文章を作成する

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
音楽の基礎理論と譜面の読み方・書き方を学ぶ事により、エンジニアに必要な音楽知識を習得。アーティストと同じ土俵で作業が出来るように、読譜力も養います。 また、パソコンを使用しWord・Excel・PowerPointなどのOfficeソフトの使用方法を学びます。文書の書き方や仕事で必要となる様々な書式、よく使用する表やグラフの作成、プレゼンテーションの為の資料などを制作。ソフトウェアの理解だけでなくプレゼンテーションする事も合わせて学んでいきます。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
コード進行を理解する 表計算ソフトで書類作成ができる プレゼンテーションソフトで資料作成ができる	
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	音楽理論 ト音記号、ヘ音記号 調号の意味について理解します。また、音程の教え方についても学習します。
2	音楽理論 トライアード、4和音について解説します。テンションの考え方についても学びます。
3	音楽理論 ダイアトニック・コード、ファンクションのについて解説します。
4	音楽理論 五度進行の法則について学習します。また、マイナースケールが3種類ある理由についてを解説します。
5	音楽理論 現場での様々な状況に対応出来る力を身に付ける為の楽曲分析を行います。
6	パソコンの取り扱い Excel 基本操作、関数式(SUM AVERAGE MAX MIN COUNT等) 様々なスタイルの表を作成する。成績表を作成し合計、平均などの関数式を求める。
7	パソコンの取り扱い Excel 関数式(IF関数 AND 絶対値、COUNTIF、VLOOKUP HLOOKUP)入力規則を使って実際に資料を作成します。
8	パソコンの取り扱い Excel 表計算の数値からグラフを作成します。売上表などを作成し、円グラフ、棒グラフなどを作成する方法を学ぶ。
9	パソコンの取り扱い Excel 入力規則、並び換え、抽出、リストの作成を行って、後に並び替えや抽出する方法を学びます。
10	パソコンの取り扱い Excel シート間の計算を行います。別々のシートに入力したデータの編集をし、集計表を作成していきます。
11	パソコンの取り扱い Power Point プレゼンなどに用いられるPower Pointの基本操作を学習します。
12	パソコンの取り扱い Power Point プレゼンなどに用いられるPower Pointの基本操作を学習します。
13	まとめ 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。
14	まとめ 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。作品提出。
15	まとめ 作品の評価返却、年間のまとめ

授業科目		授業時数
ハード実習		60
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	音響エンジニア専攻
担当講師(プロフィール)		
金谷 昇治 音響機器、楽器を問わず電気・電子回路に精通しており、様々なケースのトラブルシューティング、メンテナンス法を初歩から手ほどきする。		

前 期
到達目標
・不具合なケースを経験してみる事で正しい事を理解する力をつける ・これにより、現場でのトラブルシューティングの力を上げる ・電子回路、電子部品の基礎力を上げる

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価・小テスト・その他)

授業計画		
授業項目	実施内容	
1	作品製作①	半期にかけて電子工作を行い、電子回路の理解や簡単なメンテナンスができるようになる。
2	作品製作①	半期にかけて電子工作を行い、電子回路の理解や簡単なメンテナンスができるようになる。
3	作品製作①	半期にかけて電子工作を行い、電子回路の理解や簡単なメンテナンスができるようになる。
4	作品製作①	半期にかけて電子工作を行い、電子回路の理解や簡単なメンテナンスができるようになる。
5	作品製作①	半期にかけて電子工作を行い、電子回路の理解や簡単なメンテナンスができるようになる。
6	作品製作①	半期にかけて電子工作を行い、電子回路の理解や簡単なメンテナンスができるようになる。
7	作品製作①	半期にかけて電子工作を行い、電子回路の理解や簡単なメンテナンスができるようになる。
8	作品製作①	半期にかけて電子工作を行い、電子回路の理解や簡単なメンテナンスができるようになる。
9	作品製作①	半期にかけて電子工作を行い、電子回路の理解や簡単なメンテナンスができるようになる。
10	作品製作①	半期にかけて電子工作を行い、電子回路の理解や簡単なメンテナンスができるようになる。
11	作品製作①	半期にかけて電子工作を行い、電子回路の理解や簡単なメンテナンスができるようになる。
12	作品製作①	半期にかけて電子工作を行い、電子回路の理解や簡単なメンテナンスができるようになる。
13	前期総括・補修	
14	作品製作①	半期にかけて電子工作を行い、電子回路の理解や簡単なメンテナンスができるようになる。
15	作品製作①と後期への導入	半期にかけて電子工作を行い、電子回路の理解や簡単なメンテナンスができるようになる。

授業の方法
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技・実習
授業概要
機材のメンテナンスや現場での応急処置などをするにあたり、実際にケーブル製作や電子機器の作成を行いながらハードウェアに関する知識を習得していきます。 <実務経験のある教員等による授業科目>
使用教材:

後 期
到達目標
・オリジナルの音響機器を制作する事で電子回路、電子部品の理解力を身に着ける ・機材を比較及び改造することで音の違いを理解する。

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	作品製作②(1年次より通して3作品目)	半期をかけて電子工作を行い、電子回路の理解や簡単なメンテナンスができるようになる。
2	作品製作②(1年次より通して3作品目)	半期をかけて電子工作を行い、電子回路の理解や簡単なメンテナンスができるようになる。
3	作品製作②(1年次より通して3作品目)	半期をかけて電子工作を行い、電子回路の理解や簡単なメンテナンスができるようになる。
4	作品製作②(1年次より通して3作品目)	半期をかけて電子工作を行い、電子回路の理解や簡単なメンテナンスができるようになる。
5	作品製作②(1年次より通して3作品目)	半期をかけて電子工作を行い、電子回路の理解や簡単なメンテナンスができるようになる。
6	作品製作②(1年次より通して3作品目)	半期をかけて電子工作を行い、電子回路の理解や簡単なメンテナンスができるようになる。
7	作品製作②(1年次より通して3作品目)	半期をかけて電子工作を行い、電子回路の理解や簡単なメンテナンスができるようになる。
8	作品製作②(1年次より通して3作品目)	半期をかけて電子工作を行い、電子回路の理解や簡単なメンテナンスができるようになる。
9	作品製作②(1年次より通して3作品目)	半期をかけて電子工作を行い、電子回路の理解や簡単なメンテナンスができるようになる。
10	作品製作②(1年次より通して3作品目)	半期をかけて電子工作を行い、電子回路の理解や簡単なメンテナンスができるようになる。
11	作品製作②(1年次より通して3作品目)	半期をかけて電子工作を行い、電子回路の理解や簡単なメンテナンスができるようになる。
12	作品製作②(1年次より通して3作品目)	半期をかけて電子工作を行い、電子回路の理解や簡単なメンテナンスができるようになる。
13	作品製作②(1年次より通して3作品目)	半期をかけて電子工作を行い、電子回路の理解や簡単なメンテナンスができるようになる。
14	作品製作②(1年次より通して3作品目)	半期をかけて電子工作を行い、電子回路の理解や簡単なメンテナンスができるようになる。
15	まとめ	

授業科目		授業時数
ミキシング		60
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	音響エンジニア専攻
担当講師(プロフィール)		
山本 篤士 数多くのミュージシャンとの現場作業経験を生かし、その場の現場対応技術も含めたかたちでレコーディングを指導。		
前 期		
到達目標		
ミキサーの信号の流れ、エフェクターの使用法や応用の仕方を理解し、その技術をミキシングに活かす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	ガイダンス 年間の授業計画を説明、次週にミキシングスキルと現状の傾向をチェックしていくことを告知します。	
2	レベルチェック エンジニアを志す学生として、1年間学習したミキシングに対して、その吸収状況と好みの傾向をチェックします。	
3	Drums① ドラムサウンドのスタイルを説明、ミキシングのポイントを説明します。	
4	Drums② ドラムの基本3点(HH、BD、SN)が織りなすビート感に集中します。録り込んだ音を生かしたかたちで、より良いサウンドを求めます。色々な聞こえ方があるので紹介していきます。	
5	Drums③ Fill inやアタックに使われるタム類、シンバルの音色は、プレーヤーによって、全く考え方が違うことも紹介して進めます。	
6	空間系エフェクト リバーブ、ディレイの各パラメーターなどの復習と実践	
7	空間系エフェクト ドラムの基本3点(HH、BD、SN)に対して音楽ジャンルを意識した奥行き感や定位を求めてサウンド作りをしていきます。	
8	空間系エフェクト Fill inやアタックに使われるタム類、シンバルにエフェクト作業を行い広がりあるサウンドを求めます。	
9	ダイナミクス系エフェクト ゲートやコンプについて再度実践していきます。ドラム、ベースに対しての必要性を考えて行きます。	
10	ダイナミクス系エフェクト ゲート:音源の元となる打点から入口になるマイクまでを考えますが、周りには他の打点が数多く存在しており周り込みもあります。整理するノライヴ感を出す等のバランスを考えましょう。	
11	ダイナミクス系エフェクト コンプ:ベースの低音は、音として揺れ幅も大きいため、芯になる音の増減を考えた圧力調整します。そのやり方にセンスが問われます。	
12	Mix演習① 与えられた指定音源の調整を行います。個々が自分のミキシングを表す機会となります。	
13	Mix演習② ↓ 作品提出	
14	前期テスト 全作品をスピーカー＆ヘッドフォンで試聴	
15	前期総括＆FOLLOW それぞれの良いところ、直してほしいところ等を申し送ります。	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
デジタル音響調整卓の取扱いとミキシングの手順と手法を学習、アナログとの対比も含め、自分の耳で判断する為の音楽的知識も含めたものになっています。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
エフェクターを使いながら様々な音楽をミキシングしていき、その音楽に合ったミキシング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	ガイダンス ミキサーの信号経路について復習、スイッチング等のより高度なミキシングを目指します。
2	課題演習① 3Pバンドのロック曲をミキシングしていきます。ライブ感ある演奏を迫力ある状態で生かすミックスを希望します(質疑応答受付)。
3	↓
4	↓ 提出
5	課題演習② 4リズム歌モノ(Medium)のミキシングを行います。バックが出過ぎず存在感あるイメージ、ボーカルがしっかり立つことを希望します(質疑応答受付)。
6	↓
7	↓ 提出
8	課題演習③ 4リズム+管楽器の歌モノ(16Medium)のミキシングを行います。ドラムとベースが出るリズム隊に聞こえるかたちにして管楽器soloの空気感を出すように頑張ってください(質疑応答受付)。
9	↓
10	↓ 提出
11	テスト課題 4リズム・2VOハモリのミキシングを行います。ハモリ部分が美しいかたちの楽曲になるよう調整ください。リズム隊のまとめはエンジニアにお任せします(質疑応答受付無し)。
12	↓
13	↓ 提出
14	後期テスト 11～13週にかけて作った作品をスピーカー＆ヘッドフォンで試聴
15	1年間の総括＆FOLLOW 前期成長度合い等を含めた総括

授業科目		授業時数
イベント制作		32
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	音響エンジニア専攻
担当講師(プロフィール)		
太田 一行 ライブ、ダンス、舞台の照明スタッフとして現場経験を積み、イベント制作、映像編集などの経験と併せて、エンタテインメント業界を目指す学生たちを指導していきます		
前 期		
到達目標		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
学生たちの自主性を重視したかたちで様々なイベント・コンテンツ等の発表を行います。互いに協力し企画・立案から実施運営に至るまでの内容を学びます。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
学校全体の行事として実施、各学科の特徴を生かしたかたちで成果発表を盛り込む。学年及び各学科・専攻により 制作レベルには違いはあるが、学校全体としての大きな目標を理解して進める。2年次は、後輩となる1年の指導もイベント制作の重要項目となる。	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	全体構想 2年目の「イベント」として昨年の反省を踏まえ、各学科が習得している内容を生かせる工夫をしていく。また、全体の動きを理解して、色んな担当を任せていく。
2	イベント準備 今回のイベント趣旨やその目的等をわかりやすく解説。公募されるものの内容、学生全体で担当する具体的なものに参加していく。
3	参加内容 自分たちの参加内容をアイデア出し、企画・プランニングしていく。学科・専攻で参加するものやグループ・個人で出演やコンテンツ参加等、いろんな関わり方を知ってもらう。
4	制作① 具体的な計画術を学んでいく。具体的に作る作業内容、そこから導くチェックリスト、制作スケジュールや予算等を明確にしていく。
5	制作② 担当別にグループや個人に依頼して割り振る考え方を持っていく。そのための期限等は、その次のスケジュールに影響を及ぼすことも学んで行く。
6	制作③ 広報的な内容にも理解を示していく。実際には、どれだけの集客を望めたのか結果として出てくるものになるので、その集計やアンケート回収などの知識を学ぶ。
7	実施運営① 具体的な用意(仕込み／準備等)を行う。担当箇所の運営にあたる人のスケジュールを作成。その担当者のチェック項目を明確にするもの等を揃えて実施運営としていく。また簡単なルール・マニュアル作りも大切な要素となる。
8	実施運営② 実施運営を行い、最後の撤収作業まで責任を持って行う。その後、廃棄・保存・記録等の作業が次年度に関係してくるので、申し送り等の作業をしっかり行う。
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業科目		授業時数
業界研究		68
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	音響エンジニア専攻
担当講師(プロフィール)		
太田 一行 ライブ、ダンス、舞台の照明スタッフとして現場経験を積み、イベント制作、映像編集などの経験と併せて、エンタテインメント業界を目指す学生たちを指導していきます。		
前 期		
到達目標		
目指す業界の幅広い仕事内容を知ってもらう。習得した知識や実技内容との関連も考えながら、業界との接点を感じてもらう。		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	就活対策講座 (8)	
2	具体的に就職に必要な様式について学び、勤務地や企業選別も含め、企業研究の知識も学ぶ。自分の将来を決めるターニングポイントでもあるため、しっかりした意識を維持していく。	
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
依頼される学内外のクライアント主導イベントの制作業務、ガイダンス参加、業界での必要な資格取得への取り組みなど自身の視野を広げる職種研究を行います。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
学内外での実習内容を消化しながら、他の学科との仕事的な位置関係を学んで行く。自分自身が携わる部分、また協力できる部分等を意識してもらい、創り上げていく流れを体感、理解するようにする。	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	芸術鑑賞 (4)
2	卒業コンサート (4)
3	プロの現場の見学するために、チケット販売をされている内容の劇場・コンサート会場・ライブハウス等を利用した鑑賞。各学科により、その内容を年度毎に吟味して実施する。
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業科目		授業時数
レコーディング実習Ⅱ		240
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	音響エンジニア専攻
担当講師(プロフィール)		
片石 喜之 数多くの一流ミュージシャンとのセッションを重ねた技量で、現場第一の精神とテクニックを教授する。		
前 期		
到達目標		
スタジオのシステムをより深く理解し、基本的な録音が確実にできるようになる。		
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 復習ガイダンス	1年次の復習及びスタジオシステム・ワークについて再度徹底をする。また、レコーディングスタジオへの就職を考えたかたちで、スタジオの仕組み、スタッフ、受注、準備、本番、その他の雑作業等の説明をする。	
2 セッティング①	スタジオのバッチペイの仕組みについてより詳しく説明を行い、そのセッティングに時間をかけて取り組みます。	
3 セッティング②	スタジオのアウトボード(アンプ・エフェクター類等)について再認識をもらいセッティングを学びます。	
4 ボーカル録音①	ProToolsやMixerの操作を行いロケーティングの練習をやっていきます。	
5	↓	
6 TD①	第4～5週目に録音したセッションデータを用いて音声編集を行い、トラックダウンを行っていきます。	
7	↓	
8 小編集レコーディング	(Vo+A.Pf)(Vo+A.Gt)	
9 TD	第8週目に録音したセッションデータを用いて音声編集を行い、トラックダウンを行っていきます。	
10	↓	
11 準備・セッティング～本番までの流れ	1～10週までに行った仕事としての準備・セッティング～本番、そしてTDまでの流れを整理してみる。当然操作する側なのでハードに左右されるが、あくまでも「人」「音」を大切に進める。	
12	↓	
13 前期総括・補習	入力された音が、いろんなところを通過して録音される過程をしっかりと理解してもらう。その行き渡りに最善を尽くすように。	
14 前期試験	バンドレコーディング及び編集ミックス	
15 FOLLOW	各学生の特徴を生かして後期に望む内容を申し送る。また、コミュニケーションがとても重要な仕事であることを再度徹底する。	

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
録音作業を重ねることで、録音現場の統括力を養います。また、録音される音源の特徴を研究することや演奏者とのコミュニケーションについても勉強します。 ＜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		
さまざまなバンドスタイルに対応した録音を行っていき、作業を通してトラブルの対処や知識、コミュニケーション能力を付ける。		
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 後期スタート スケジュール	再度、作業の流れやセッティング方法、マイキング、GUE BOX)についてレクチャーを行い録音に備える。後期は、①録音／②TDの連続で進めて行く。	
2 ボーカル録音 (カラオケ録音)	在校生のボーカル2名を録音する。しっかりした録音として仕上げることを目的とする。	
3 弾き語り録音	弾き語り(Piano or Guitar)のプリプロ音源を制作する。ライブ感ある音場に仕上げて、ご本人にお渡しする。	
4 バンド録音	粗めの3Pバンド録音を行う。レコーディングスタジオで目一杯鳴らすドラム・ギターを録り込んでみましょう。	
5 TD	↓	
6 バンド録音	Keyboardが入った4リズムVocal程度の録音を行う。繊細にブレいされる内容をしっかりと録音します。	
7 TD	↓	
8 ラジオドラマ	15分程度のラジオドラマを録音します。声優5名程度の演技です。台本を見ながら、それぞれの「声」を録っていきます。	
9 TD	↓	
10 中継収録	CATHALLでPA実習として演奏されるバンドを中継収録していきます。ホール側とコミュニケーションを取りながら行っていきます。	
11 TD	↓	
12 公開オーディショングループ録音	2月上旬に行う「公開オーディション」出演グループの録音を行います。	
13 TD	↓	
14 後期試験		
15 1年間のまとめ	録音業務としてアーティストと対峙する仕事なので、コミュニケーションの力を付けていくこと。この内容に関しては、音楽やエンターテインメント等により興味を持ち続け勉強が必要。	

授業科目		授業時数
Pro Tools II		120
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	音響エンジニア専攻
担当講師(プロフィール)		
山本 篤士 数多くのミュージシャンとの現場作業経験を生かし、その場の現場対応技術も含めたかたちでレコーディングを指導。		
前 期		
到達目標		
操作スタイルの確立とオペレーションのスピードアップ		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1 セットアップ①	・電源投入～初期設定確認 ・I/Oセットアップ ・クリックの作り方	
2 セットアップ②	・テンポ検出 ・クリック作成① ・クリックに関わるショートカット確認	
3 セットアップ③	・クリック作成②ー裏拍・リタルダント等 ・楽曲へのクリック付け ・カウント振り・ロケート準備	
4 セットアップ④	・楽曲へのクリック当て込み①	
5 セットアップ⑤	・楽曲へのクリック当て込み② ・カウント振りとロケートの練習	
6 操作練習①	・ボーカルレコーディング① ・セレクトにおける、テイクの管理の考え方と編集方法	
7 操作練習②	・ボーカルレコーディング② ・編集の理解 ・ボーカルエディット	
8 操作練習③	・ボーカルレコーディング③ ・ボーカルエディット練習	
9 操作練習④	・ドラム編集 ・ドラム編集法の理解 ・BeatDetectiveを用いた編習	
10 操作練習⑤	・ベースギター編集 ・編集法の理解 ・実践練習	
11 操作練習⑥	・ギター、キーボード編集 ・編集法の理解 ・実践練習	
12 操作練習⑦	・その他の楽器の編集 ・パーカッション ・管楽器、弦楽器 ・コーラス、等	
13 前期総括・補修		
14 前期試験		
15 追試験	楽曲Edit・不可者追試	

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
さまざまなProTools作業を理解して、個々の作業レベルを高めます。音楽制作に必要な表現能力を磨き、原盤制作や番組制作を勉強します。 <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	
アシスタントエンジニアとしてのオペレートスキルの向上	
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 復習①	・前期内容の再確認 ・編集作業内容の確認と復習
2 復習②	オートメーション ・各種設定 ・タイムコード管理
3 エディットとミキシング①	楽曲を用いて練習 ※1曲目1回目 ・データエディット ・ミキシング
4 エディットとミキシング②	楽曲を用いて練習 ※1曲目2回目 ・データエディット ・ミキシング
5 エディットとミキシング③	楽曲を用いて練習 ※1曲目3回目 ・データエディット ・ミキシング ・バウンス
6 エディットとミキシング④	楽曲を用いて練習 ※2曲目1回目 ・データエディット ・ミキシング
7 エディットとミキシング⑤	楽曲を用いて練習 ※2曲目2回目 ・データエディット ・ミキシング
8 エディットとミキシング⑥	楽曲を用いて練習 ※2曲目3回目 ・データエディット ・ミキシング ・バウンス
9 エディットとミキシング⑦	楽曲を用いて練習 ※3曲目1回目 ・データエディット ・ミキシング
10 エディットとミキシング⑧	楽曲を用いて練習 ※3曲目2回目 ・データエディット ・ミキシング
11 エディットとミキシング⑨	楽曲を用いて練習 ※3曲目3回目 ・データエディット ・ミキシング ・バウンス
12 総復習①	データエディット ・失敗例の考察 ・作業効率の考え方
13 総復習②	ミキシング ・効果的なミキシング法の考察 ・プラグイン使用の注意点
14 後期試験	
15 追試験	

授業科目		授業時数
レコーディング工学		60
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	音響エンジニア専攻
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		
スタジオシステムや作業の知識を習得する。		
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	音響の基礎 音響機器の歴史とデシベル (JAPRSサウンドレコーディング技術認定試験対策)	
2	音響物理の基礎 音圧・音の強さなど、音響物理 (JAPRSサウンドレコーディング技術認定試験対策)	
3	電気音響の基礎① 電源および信号伝送の基本 (JAPRSサウンドレコーディング技術認定試験対策)	
4	電気音響の基礎② オームの法則・位相・合成抵抗・合成容量の計算方法 (JAPRSサウンドレコーディング技術認定試験対策)	
5	スタジオシステム スタジオの基本的な構造 (JAPRSサウンドレコーディング技術認定試験対策)	
6	マイクロフォン エフェクター① ヴァンテージマイクも含め、様々なマイクの構造と取り扱い 時の注意点、エフェクターのパラメーター (JAPRSサウンドレコーディング技術認定試験対策)	
7	エフェクター② テープレコーダー スタジオ定番のエフェクターやテープレコーダーの構造や規格について (JAPRSサウンドレコーディング技術認定試験対策)	
8	メータリング VUメーターとピークメーターの違いを知り、その使用方法を理解し、実習で活用していける知識を身に付ける。	
9	ミキシングコンソールの知識 VCAとムービングフェーダーの違いについて理解し、さまざまなモードの使用法を知る。	
10	タイムコード 同期とワードシンク タイムコードの種類と理屈を理解する。 SMPTEタイムコードの構造を覚える。 ワードクロックの重要性と分配方法に関する理解を深める。	
11	デジタル接続とDAWについての知識 デジタル接続時の利点と注意点、有効なDAWの利用法を身に付けていく。	
12	トラックシートおよび楽譜について 正確なトラックシートの書き方と譜面の読み方について学んでいき、実習で活かしていく。	
13	前期総括・補修	
14	前期試験	
15	期末テスト結果の弱点強化 苦手な内容についての復習と後期への導入を行う。	

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
過去から現在までの流れも理解しながら、録音作業に必要な知識の習得、録音機器の取扱いや保守方法、「音」についてのより深い知識を学んでいきます。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞		
使用教材:		
後 期		
到達目標		
ミキシングからサウンドまで、さまざまな作業に関しての知識を習得する。		
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	メータリングとアナログレコーダー 適正入力とアナログレコーダーの仕組みについての知識を付ける。	
2	アナログレコーダーの調整方法 アナログレコーダーの調整方法に関する理解を深める。	
3	デジタルレコーダーの仕組みとその利用方法 デジタルレコーダーの仕組みと正しい使用方法について	
4	マルチマイクによるマルチトラック收音 オーケストラ録音における理想的なマイキング方法について学習していき、実践で活かせるようになる。	
5	リズムトラックレコーディング リズムトラックレコーディングでの効果的なマイキングとトラック割りに関する知識を得る。	
6	オーバーダビングとボーカルダビング 実習で学んでいることを思い出しながら、オーバーダビングとボーカルダビング時の注意点等について理解を深める。	
7	ミックスダウン ミックスダウン時の技術と各メディアによる手法の違いについて知り、実践に活かしていく。	
8	DAWの利用とライブレコーディングについて DAWの効果的な利用法とライブレコーディング時の注意点に関する理解を深める。	
9	マスタリング マスタリングの歴史と目的、これからのマスタリングについて理解を深めていく。	
10	確認テスト 前週まで学んだ事柄についての確認を行い、まだ理解できていない部分の克服を目標としていく。	
11	次世代音響について① 様々なメディアによる音響特性を知っておく。	
12	次世代音響について② データの互換性とネットワーク化に関する知識を身に付ける。	
13	次世代音響について③ サラウンド収録におけるマイキングについて学ぶ。	
14	後期試験	
15	後期試験結果の弱点強化と総復習(まとめ) 一年間学んだことに関しての総復習を行う。	

授業科目		授業時数
PA実習Ⅱ		240
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	音響エンジニア専攻
担当講師(プロフィール)		
富江 昌令 ホール管理と仮設現場双方の経験を持つ。安全第一を主眼に、大規模から小規模まで様々なエンジニアリングに対応できるスキルを教授。		
前 期		
到達目標		
●PAシステムのセッティング方法の理解 ●スピーカーチューニング ●モニターセッティングの理解		
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	PAエンジニアの心構え	
2	小規模PAシステムのセッティング1	
3	小規模PAシステムのセッティング2	
4	小規模PAシステムのセッティング3	
5	小規模PAシステムのセッティング4	
6	PAシステムのセッティング1	
7	PAシステムのセッティング2	
8	ステージモニターセッティング1	
9	ステージモニターセッティング2	
10	PAシステムのセッティング3	
11	PAシステムのセッティング4	
12	デジタルミキサーの取り扱い1	
13	デジタルミキサーの取り扱い2	
14	前期試験	
15	前期の復習	

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
ステージ照明／楽器等も考えた音響機器搬入、仕込み設営を行い他業種との現場の乗入れも理解します。サウンドチェック、リハーサル～本番を繰り返していきます。 ＜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		
●実際のバンド演奏での音作りの理解 ●ライブでの各作業の理解		
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	前期の復習1	
2	前期の復習2	
3	実習1	
4	実習2	
5	実習3	
6	実習4	
7	実習5	
8	実習6	
9	実習7	
10	実習8	
11	実習9	
12	実習10	
13	実習11	
14	後期試験	
15	年間	

授業科目		授業時数
PA技術		120
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	音響エンジニア専攻
担当講師(プロフィール)		
杉山 正吾 コンサート音響を基本にミュージカルや合唱、アイドルグループイベントや古典芸能など多岐にわたる経歴を元に、現場での実践テクニックを教授する。		
前 期		
到達目標		
●回線表の理解、作成 ●楽器の理解、ドラムセットの組み方など ●モニターセッティング、ステージ転換の理解		
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	仕込みの流れ① 回線表の見方を学び、実際に仕込みを行いながら順序や動きなどを習得して行きます。	
2	仕込みの流れ② 回線表の見方を学び、実際に仕込みを行いながら順序や動きなどを習得して行きます。	
3	仕込みの流れ③ 回線表の見方を学び、実際に仕込みを行いながら順序や動きなどを習得して行きます。	
4	仕込みの流れ④ 回線表の見方を学び、実際に仕込みを行いながら順序や動きなどを習得して行きます。	
5	仕込みの流れ⑤ 回線表の見方を学び、実際に仕込みを行いながら順序や動きなどを習得して行きます。	
6	楽器に関して① ドラムセットの組み方やギターアンプ、ベースアンプなどの楽器のセッティングについて学びます。	
7	楽器に関して② ドラムセットの組み方やギターアンプ、ベースアンプなどの楽器のセッティングについて学びます。	
8	楽器に関して③ ドラムセットの組み方やギターアンプ、ベースアンプなどの楽器のセッティングについて学びます。	
9	ステージマンの役割① ステージでのすばやい転換作業やSPチューニング、モニターのセッティングについて学びます。	
10	ステージマンの役割② ステージでのすばやい転換作業やSPチューニング、モニターのセッティングについて学びます。	
11	ステージマンの役割③ ステージでのすばやい転換作業やSPチューニング、モニターのセッティングについて学びます。	
12	ステージマンの役割④ ステージでのすばやい転換作業やSPチューニング、モニターのセッティングについて学びます。	
13	前期総括・補修	
14	ステージマンの役割⑦ ステージでのすばやい転換作業やSPチューニング、モニターのセッティングについて学びます。	
15	まとめ	

授業の方法		
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		
授業概要		
進行するイベントや番組に対応できるように様々な持込音源形態への対応、仕込み、進行指示も含めたPA技術を学びます。 <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		
●デジタルコンソールの構造と使用方法の理解 ●機材メンテナンスの理解とチェック方法の理解 ●トラブル時の対処方法		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	デジタルコンソールについて①	デジタルコンソールの構造と使用方法について学びます。
2	デジタルコンソールについて②	デジタルコンソールの構造と使用方法について学びます。
3	デジタルコンソールについて③	デジタルコンソールの構造と使用方法について学びます。
4	デジタルコンソールについて④	デジタルコンソールの構造と使用方法について学びます。
5	デジタルコンソールについて⑤	デジタルコンソールの構造と使用方法について学びます。
6	デジタルコンソールについて⑥	デジタルコンソールの構造と使用方法について学びます。
7	デジタルコンソールについて⑦	デジタルコンソールの構造と使用方法について学びます。
8	デジタルコンソールについて⑧	デジタルコンソールの構造と使用方法について学びます。
9	様々なバンド編成でのセッティングとステージ転換①	ライブやイベントなど、様々な状況のステージを想定し、ステージがスムーズに進行できるよう学びます。
10	様々なバンド編成でのセッティングとステージ転換②	ライブやイベントなど、様々な状況のステージを想定し、ステージがスムーズに進行できるよう学びます。
11	様々なバンド編成でのセッティングとステージ転換③	ライブやイベントなど、様々な状況のステージを想定し、ステージがスムーズに進行できるよう学びます。
12	様々なバンド編成でのセッティングとステージ転換④	ライブやイベントなど、様々な状況のステージを想定し、ステージがスムーズに進行できるよう学びます。
13	様々なバンド編成でのセッティングとステージ転換⑤	ライブやイベントなど、様々な状況のステージを想定し、ステージがスムーズに進行できるよう学びます。
14	様々なバンド編成でのセッティングとステージ転換⑥	ライブやイベントなど、様々な状況のステージを想定し、ステージがスムーズに進行できるよう学びます。
15	まとめ	

授業科目		授業時数
PA演習		60
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	音響エンジニア専攻
担当講師(プロフィール)		
杉山 正吾 コンサート音響を基本にミュージカルや合唱、アイドルグループイベントや古典芸能など多岐にわたる経験を元に、現場での実践テクニックを教授する。		
前 期		
到達目標		
中規模設備のセッティング方法、運営ノウハウの習得		
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	マイク ・特徴と取扱い ・ホルダーとスタンド ・オプション(Wスクリーンとショックマウント)	
2	ピアノについて ・楽器の構造と音響的特徴 ・マイキング ・音作りのコツ	
3	スピーカーについて ・特性と使用法 ・トラブルシュート ・メンテナンス法	
4	ミキサーについて ・デジタル卓とアナログ卓の差違 ・セッティング時の注意点 ・電源について	
5	ホール作業① 仕込み～マルチケーブル配線 ・作業順序と注意点 ・照明仕込みとの兼ね合い	
6	ホール作業② マルチケーブル配線～サイドフィル設置 ・作業順序と注意点 ・ワイヤリング経路の確保	
7	ホール作業③ モニター卓設置～アンプ設置～出力回線チェック ・作業順序と注意点 ・電源投入時の注意点 ・チェック段取り	
8	ホール作業④ メインSP設置～出力チェック～インプット仕込み ・作業順序と注意点 ・電源投入時の注意点 ・チェック段取り	
9	ホール作業⑤ チューニング ・フロントスピーカーのチューニング ・モニタースピーカーのチューニング	
10	ホール作業⑥ 本番時の動き方 ・トラブルの予見、防止 ・トラブル時の対応	
11	ホール作業⑦ 撤収/安全衛生 ・撤収順序と機材安全確保 ・積み込み、積み下ろし時の注意点 ・仕込み、撤収時の注意点	
12	スピーカーシステム PCコントロール ・システム専用PCソフトの使用法 ・トラブルシュート	
13	復習 総まとめ	
14	前期試験	
15	追試験	

授業の方法	
講義 演習・実験・実技・実習	
授業概要	
PA(SRも含む)音響機器に関する応用的な使用の研究をします。電源供給と確保、機器メンテナンス、トラブルシュートなど現場対応的なノウハウを習得します。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
様々な仕様、形態の現場への対応力強化	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	関連法令と資格 劇場音響、仮設音響に関わる関連法 音響技術者が関連する資格試験
2	電気 安全衛生に基づく ・容量と配線 ・接地と測定
3	劇場内連絡設備 ・音声設備 ・映像設備 ・非常設備、その他
4	映像設備 ・表示機器と映像回線 ・操作機器と再生機器 ・撮影機器(カメラ)
5	音響設備① 出力系 ・スピーカー 電力増幅器 ・パワーアンプ
6	音響設備② 入力系① ・マイク、付属品 ・ワイヤレスマイク
7	音響設備③ 入力系② ・録音再生機器 ・PCによる録音再生
8	音響設備④ コントロール系① ・音響調整卓 ・デジタル機とアナログ機
9	音響設備⑤ コントロール系② ・ケーブル、コネクタ類 ・パッチ盤、コネクタボックス
10	照明設備 ・照明負荷設備 ・調光操作 ・照明機器
11	舞台機構① ・吊物機構 ・床機構 ・音響反響板、ポータル、ラダー
12	舞台機構② ・幕類 ・操作盤、制御盤
13	復習 総まとめ
14	後期試験
15	追試験

シラバス

音楽技術学科

照明スタッフ専攻

授業科目		授業時数
音楽業界概論		60
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	照明スタッフ専攻
担当講師(プロフィール)		
太田 一行 ライブ、ダンス、舞台の照明スタッフとして現場経験を積み、イベント制作、映像編集などの経験と併せて、エンタテインメント業界を目指す学生たちを指導していきます。		
前 期		
到達目標		
音楽ジャンルの知識を持つ / 音楽業界の仕組みがわかる 様々な舞台芸術、コンサートと興行について理解する		
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	学内生活説明① 施設設備について	学内にあるいろいろな専攻が使用する施設・設備の見学を行います。また、技術者として「音楽」の表し方を理解できるように導いていきます。
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	技術者としてソフトからハードまで勉強を重ねていくカリキュラムを説明、担当される講師方々も紹介していきます。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ュミレートしたかたちの学校を紹介します。「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 ロック・ポップス全般	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。担任チョイスの一例を取り上げます。(VTR視聴)
6	音楽ジャンル② J-POP、歌謡曲	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・電話検定の実施についての説明を行う。
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、歌舞伎、能舞台、オペラ等
12	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。
13	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。
14	前期試験	
15	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	
音響関連企業、照明関連企業、映像関連企業、プロダクション、レーベル、レコード会社等、多岐にわたる業界関連企業を理解して、個々の就職に向けた活動に役立てていける概論です。 ＜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	
著作権の基礎知識がわかる / 音の伝達について理解 映像関連と放送業界を知る / 就活対策を行う	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	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、彼らが袖にき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」を学んで行きます。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	聴覚と言語 耳の仕組み(外耳～中耳～内耳)とそれぞれの働きを学びます。また日本語と英語の音節数の違い等を理解していきます。
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して 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(サウンドリフォーセメント)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、諸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。この業界では、音声さんと呼ばれます。音響会社と業務提携というかたちで仕事になります。
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
音楽技術論		60
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	照明スタッフ専攻
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とともに技術や知識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
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		
授業項目		実施内容
1	オリエンテーション	授業の導入として、学校へ入学するきっかけなどを聴いていきます。また、照明業務で必要な単位についてや舞台についての基本的な内容についても解説を行います。
2	CATホール	実際の授業を行うホールについての説明を行うとともに舞台、幕類の名称や舞台機構の名称の解説を行います。
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を行う。
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する。
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・並列接続について解説します。
10	安全な電機への取り扱い	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、練習問題をいくつか解いていきます。
12	電気の作用について	電気の作用についての解説を行います。
13	テスト範囲説明	前期の試験範囲の説明を行い、またこれまでの復習や補足を行います。
14	前期試験	
15	答え合わせ	前期試験の返却を行い、それについての答え合わせ、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
照明の仕事としての舞台用語や歴史、ホールの種類や構造、照明器具類や電気の知識、現場などでの仮設電源に関する知識を学びます。 <実務経験のある教員等による授業科目>
使用教材: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、交流電流などの電気的な知識の習得と舞台照明への応用。

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	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。
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、キャプタイヤケー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
技術演習		120
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	照明スタッフ専攻
担当講師(プロフィール)		
川原 正弘 数々の舞台、イベント現場で照明を担当、新旧の機材に精通しており、特に初心者への教育には定評がある。自らの会社でも後進の育成に励んでいる。		
前 期		
到達目標		
企業研修見極め試験に向けて照明の基礎となる部分を反復して行い、企業研修見極め試験合格を目指す。		
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	オリエンテーション	作業での安全基準の説明をし舞台機構や名称、器具の取扱い方を解説する
2	吊り込みの基礎	サスペンションライトでの吊り込み方法と回路取りについて解説し実際に作業を行う。回路取りをする際には延長ケーブルを使用し、使用上の注意事項を含め作業に取りかかる
3	吊り込みの基礎	サスペンションライトでの吊り込み方法と回路取りについて解説し実際に作業を行う。回路取りをする際には二又ケーブルを使用し、使用上の注意事項を含め作業に取りかかる
4	吊り込みの基礎	サスペンションライトでの吊り込み方法と回路取りについて解説し実際に作業を行う。回路取りをする際には二又ケーブルを使用し、使用上の注意事項を含め作業に取りかかる
5	吊り込みの基礎	サスペンションライトでの吊り込み方法と回路取りについて解説し実際に作業を行う。回路取りをする際には二又ケーブルを使用し、使用上の注意事項を含め作業に取りかかる
6	CLのシュート	シーリングスポットライトの役割とシュート方法を解説し実際に作業を行う。シュート方法を理解し確実に作業を行えるようになることを目標とする
7	FRのシュート	フロントサイドスポットの役割とシュート方法を解説し実際に作業を行う。シュート方法を理解し確実に作業を行えるようになることを目標とする
8	ピンスポットライトの基礎	1Kwクセノンピンスポットライトの構造と操作方法を説明する。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説明し確実に操作を行なえる事を目標とする
9	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
10	企業研修見極め試験	企業研修見極め試験の実施
11	企業研修見極め試験	企業研修見極め試験の実施
12	企業研修見極め試験	企業研修見極め試験の実施
13	吊り置き混合の仕込み	7月までの復習を兼ね吊り、置きのトータル的な仕込みを行う。吊り、置き仕込みを同時に行うことによって発生する問題点を上げ円滑に仕込みが行えるようになることを目標とする
14	吊り置き混合の仕込み	吊り、置きのトータル的な仕込みをするにあたっての各個人の動きを明確にしチームワーク作業での確実性とスピードアップを目標とする
15	前期のまとめ	前期の復習と苦手分野を中心に行い、それを克服する事を目標とする

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
プランナー、チーフ、オペレーターとして必要となってくる知識や技術を習得するための授業です。実践的な仕込み、手書き図面の書き方、曲構成表の作り方、楽譜の読み方や理論などを学習します。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:革手袋,工具一式	
後 期	
到達目標	
実際に行われる学内イベントでの設営を仕込み図を使って行い、現場での作業の流れを身に付けます。	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	トータル的な仕込み(実践) 講師がチーフとなり、週末に行われるイベント用図面を使用して、さまざまなプランの設営方法を行う
2	ピンスポットライトの練習 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操作を確実にこなせる事を目標とする
3	トータル的な仕込み(実践) 講師がチーフとなり、週末に行われるイベント用図面を使用して、さまざまなプランの設営方法を行う。
4	ピンスポットライトの練習 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操作を確実にこなせる事を目標とする
5	トータル的な仕込み(実践) 講師がチーフとなり、週末に行われるイベント用図面を使用して、さまざまなプランの設営方法を行う。
6	トータル的な仕込み(実践) 講師がチーフとなり、週末に行われるイベント用図面を使用して、さまざまなプランの設営方法を行う。
7	トータル的な仕込み(実践) 講師がチーフとなり、週末に行われるイベント用図面を使用して、さまざまなプランの設営方法を行う。
8	ピンスポットライトの練習 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操作を確実にこなせる事を目標とする
9	トータル的な仕込み(実践) 講師がチーフとなり、週末に行われるイベント用図面を使用して、さまざまなプランの設営方法を行う。
10	トータル的な仕込み(実践) 講師がチーフとなり、週末に行われるイベント用図面を使用して、さまざまなプランの設営方法を行う。
11	トータル的な仕込み(実践) 講師がチーフとなり、週末に行われるイベント用図面を使用して、さまざまなプランの設営方法を行う。
12	トータル的な仕込み(実践) 講師がチーフとなり、週末に行われるイベント用図面を使用して、さまざまなプランの設営方法を行う。
13	トータル的な仕込み(実践) 講師がチーフとなり、週末に行われるイベント用図面を使用して、さまざまなプランの設営方法を行う。
14	カウンターウエイト方式の吊り物 カウンターウエイト方式の吊り物機構の上げ方、下げ方、パランスの取り方などを練習する
15	1年間のまとめ 1年間で学習したことの復習をする。特に調光卓の操作方法とカウンターウエイト方式の吊り物について重点的に復習する

授業科目		授業時数
パソコン演習		60
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	照明スタッフ専攻
担当講師(プロフィール)		
松本 みさえ ソーシャルネットワークサービスの幅広い知識、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		
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	E:基礎編の復習 前期テスト 前期で学習した内容を元に、作品を完成させる	
15	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	
パソコン起動から操作方法、タイピング、基本的な使用方法を理解していきます。社会人として必要なスキル(Word、Excel、Power Point)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	
●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で文書を作成する
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 後期で学習した内容を元に、作品を完成させる
15	後期テスト振り返り

授業科目		授業時数
音響ゼミ		60
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	照明スタッフ専攻
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、知識だけにとどまらず、実践的ノウハウへと活用できるよう指導を行う。		
前 期		
到達目標		
・楽譜の読み書きが正確にできる・調号そして長調短調の関係を理解している ・メジャースケール・マイナースケールを理解している・音程及び3和音そして4和音の理解 ・理論の必要性を感じ追求する姿勢がある		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	楽典／記譜法①	音符の長さについて学びます。曲のテンポによっても、その絶対的長さが変わったりするものなので、基本をしっかり身に付けます。
2	楽典／記譜法②	音符、休符についての書き方や表記の際に注意すべきことを学びます。1小節に表す際のルールや判りやすい表記も必要な部分です。
3	楽典／記譜法③	音符、休符を例題に沿って記述していきます。譜面に表現される反復記号、省略記号等の理解をしていきます。コードや音符が現状で書けなくても、リズムがある以上、ある一定の速度で小節が移動していきます（ハコ譜の作成）
4	楽典／記譜法④	音部記号（ト音記号・ヘ音記号）と拍子記号・調整記号について学びます。各音名の読み方
5	長音階 メジャースケールについて	Key＝Cのメジャースケールから考え、その構成や聞こえ方について学びます。その音の隔たりを持って、別の高さの音から並ぶと他のメジャースケールになります。
6	音程について	ある音と音の隔たりを音程(Interval)といい、いろんな隔たりが存在します。ユニゾンからオクターブまでに存在するものを理解します。
7	音程・音階について	メジャースケールの6番目からスタートすれば、マイナースケール。同じ根音を持つメジャー・マイナー(同主調)とも比べます。その比較に音程を理解していると便利です。
8	トライアード	Chord structureとして結びつきが強いトライアード(M、m、)について学びます。その他、ベシニックとなる3声コードには、aug、dimが存在します。
9	4声コード	トライアード及び、それを基礎として成り立つ4声コードの構成も勉強していきます。
10	コード表記と転回形	コードネームの表記ルールとそのカラーリングを勉強していきます。また、実際にそれらのコードが使用される際の転回形というものも理解していきます。
11	テンションノート	7th以上に位置するテンションノートの響きや表記について学びます。
12	ダイアトニックコード	ダイアトニックコードについて理解していきます。特殊なものを除いて楽曲を構成するコードの殆どが、ダイアトニックコードを基準に考えられています。
13	コードファンクション	ダイアトニックコードのファンクション(機能)について学びます。それぞれが持つ特徴を理解していきます。
14	前期試験	記譜法、基礎的な音楽理論、コードネームより出題
15	前期試験返却	試験返却、出題内容の解説

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

授業科目		授業時数
舞台製作		60
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	照明スタッフ専攻
担当講師(プロフィール)		
川原 正弘 数々の舞台、イベント現場で照明を担当、新旧の機材に精通しており、特に初心者への教育には定評がある。自らの会社でも後進の育成に励んでいる。		
前 期		
到達目標		
舞台専門用語、尺貫法を学び、照明スタッフに必要な知識を得、舞台セットを設営する事によって照明と舞台との関わりについて学習する。		
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	オリエンテーション 1年間の授業の目的と内容を説明。大道具作業に必要な工具の種類と役割について説明	
2	尺貫法について 現在、日本の舞台関係で大きさを表す単位として使用されている尺貫法を解説し目安となる大きさを体の一部分を使って測れるように練習する	
3	舞台セット(平台の組み方) 箱馬と平台を使用しての基本的な組み方を解説する。6×6、9×9、1尺高、1尺半、2尺高の組み合わせ方を学ぶ	
4	舞台セット(平台の組み方) 箱馬と平台を使用して実際に平台を組み上げる。ガイの打つ位置や打ち方、バランス方を学ぶ	
5	イントレの立て方 各部品の名称の解説と立て方を解説する。1基1段、2基2段など基本的な組み方を実践する	
6	イントレの立て方 先週に引き続きイントレの様々な組み方を実践する。また、イントレへの昇り降りも注意事項を交えながら行う	
7	トラスの立て方 トラスにベースを付けて立てる方法を学ぶ。ここではラチェット、マイナスドライバーの使用方を正しく学ぶ	
8	トラスの結合 トラスを固定ジョイント、自在ジョイントを使用してもう少し複雑な形を組む。ここではラチェットの使用方を正しく学ぶ	
9	イントレの立て方 イントレにタンカンやトラスをつける仕込み方を解説し、実践する	
10	イントレの立て方 先週に引き続きイントレにタンカンやトラスをつける仕込みを行う。また、イントレなどへの機材の仕込み方も学ぶ	
11	トラスの立て方 ベースやタンカンなどを使用したトラスの立て方を学ぶ	
12	トラスの結合 トラスを固定ジョイント、自在ジョイントを使用して様々な形を組む	
13	トラスの立て方 ベースやタンカンなどを使用したトラスの立て方を学ぶ	
14	トラスの結合 トラスを固定ジョイント、自在ジョイントを使用して様々な形を組む	
15	前期のまとめ 前期の復習としてそれぞれの組み立てを行い、それについての解説、補足を行う。	

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
平台や箱馬を使用した台の組み方、イントレやトラスの設営方法など大道具に関連する内容を学びます。組んだセットに機材を仕込んだり、照明の当て方などを研究します。 <実務経験のある教員等による授業科目>		
使用教材:革手袋,工具一式		
後 期		
到達目標		
舞台セットを使用した照明演出の関わり方、ライブ照明以外の照明演出方法について学ぶ。		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ステージの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、週末に行われるイベント用図面を使用して、平台やトラスなどを使用したステージの設営方法を行う。	
2	トラスのイメージ図面作成 クラスのメンバーで次週に向けて作成するトラスセットのイメージ図面を書き込む(空図面に手書きで)	
3	ステージの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、週末に行われるイベント用図面を使用して、平台やトラスなどを使用したステージの設営方法を行う。	
4	トラスセットの作成 前回作成した図面を基にトラスセットを作成する。ここでは怪我なく作業する事を第一とし、イメージ通りに作成できるかを学ぶ	
5	ステージの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、週末に行われるイベント用図面を使用して、平台やトラスなどを使用したステージの設営方法を行う。	
6	ステージの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、週末に行われるイベント用図面を使用して、平台やトラスなどを使用したステージの設営方法を行う。	
7	ステージの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、週末に行われるイベント用図面を使用して、平台やトラスなどを使用したステージの設営方法を行う。	
8	物の結束・固定 舞台でよく使用されるパインド線とビニールテープの正しい使用方法を学ぶ	
9	ステージの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、週末に行われるイベント用図面を使用して、平台やトラスなどを使用したステージの設営方法を行う。	
10	ステージの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、週末に行われるイベント用図面を使用して、平台やトラスなどを使用したステージの設営方法を行う。	
11	ステージの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、週末に行われるイベント用図面を使用して、平台やトラスなどを使用したステージの設営方法を行う。	
12	ステージの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、週末に行われるイベント用図面を使用して、平台やトラスなどを使用したステージの設営方法を行う。	
13	ステージの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、週末に行われるイベント用図面を使用して、平台やトラスなどを使用したステージの設営方法を行う。	
14	火を表現してみる 本火を使用しないで火を表現する舞台セットの製作を行う。同時に照明を用いてより本物の火を連想させるかを学ぶ	
15	後期のまとめ 年間で行った内容について復習を行う。また、それらについての解説、補足説明などを行っていく。	

授業科目		授業時数
メンテナンス		60
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	照明スタッフ専攻
担当講師(プロフィール)		
川原 正弘 数々の舞台、イベント現場で照明を担当、新旧の機材に精通しており、特に初心者への教育には定評がある。自らの会社でも後進の育成に励んでいる。		
前 期		
到達目標		
ニッパーやペンチなど工具の基本的な取り扱いを習得し、平打ちケーブル・キャプタイヤケーブルの製作、メンテナンスが出来るようになる。		
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 ガイダンス	実習で使用するニッパーや半田ごてなど工具の名称や取り扱い方法を説明	
2 線加工①	平打ちケーブルを使いケーブルの構造を理解すると共に、線剥きを繰り返し練習する ※今回はニッパーを使つてのケーブル剥きを学ぶ	
3 線加工②	平打ちケーブルを使いケーブルの構造を理解すると共に、線剥きを繰り返し練習する ※今回はカッターを使つてのケーブル剥きを学ぶ	
4 ケーブル製作①	平打ちケーブルを使い、ケーブル剥きからミニCコネクタの取り付けまでを行い、延長ケーブルを製作し照明ケーブルの構造を理解する	
5 ケーブル製作②	平打ちケーブルを使い、ケーブル剥きからミニCコネクタの取り付けまでを行い、延長ケーブルを製作し照明ケーブルの構造を理解する	
6 ケーブル製作③	平打ちケーブルを使い、ケーブル剥きからミニCコネクタの取り付けまでを行い、延長ケーブルを製作し照明ケーブルの構造を理解する	
7 測定練習	テスターを使用して、完成したケーブルにトラブルがないか回路測定していく	
8 線加工①	キャプタイヤケーブルを使い、ケーブルの構造を理解すると共に、線剥きを繰り返し練習する	
9 線加工②	キャプタイヤケーブルを使い、ケーブルの構造を理解する共に、線剥きを繰り返し練習する	
10 ケーブル製作①	キャプタイヤケーブルを使い、ケーブル剥きからミニCコネクタの取り付けまでを行い、延長ケーブルを製作し照明ケーブルの構造を理解する	
11 ケーブル製作②	キャプタイヤケーブルを使い、ケーブル剥きからミニCコネクタの取り付けまでを行い、延長ケーブルを製作し照明ケーブルの構造を理解する	
12 ケーブル製作③	キャプタイヤケーブルを使い、ケーブル剥きからミニCコネクタの取り付けまでを行い、延長ケーブルを製作し照明ケーブルの構造を理解する	
13 測定練習	テスターを使用して、完成したケーブルにトラブルがないか回路測定していく	
14 試験提出	前期のまとめとして試験提出用にキャプタイヤケーブルの延長ケーブルを製作し提出する。また、注意点などを確認し後期につなげる	
15 前期のまとめ	前期で学んだことを復習しながら、後期に製作していくものについての導入を行う	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技(実習)	
授業概要	
現場や就職先でメンテナンスができるようになることを目的として実施しています。工具の扱い方の学習、延長ケーブル、信号線の作成を行います。＜実務経験のある教員等による授業科目＞	
使用教材:工具一式	
後 期	
到達目標	
田ごての取り扱い方法を習得し、3P信号ケーブル・5P信号ケーブルの制作、メンテナンスが出来るようになる。	
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 ガイダンス	信号ケーブルを製作するにあたって半田ごての取り扱い方法や、ケーブルの構造について説明する
2 線加工①	信号ケーブルを使いケーブルの構造を理解すると共に、線剥きを繰り返し練習しケーブル加工の基本を学んでいく
3 線加工②	信号ケーブルを使いケーブルの構造を理解すると共に、線剥きを繰り返し練習しケーブル加工の基本を学んでいく
4 線加工③	線剥きされた信号ケーブルを使いケーブルの構造を理解すると共に、線剥きを繰り返し練習しケーブル加工の基本を学んでいく
5 線加工④	線剥きされた信号ケーブルを使いケーブルの構造を理解すると共に、線剥きを繰り返し練習しケーブル加工の基本を学んでいく
6 3P信号ケーブルの製作	信号ケーブルを使って①～④の工程を行い、3P信号ケーブルを製作する
7 測定練習	テスターを使用して、完成したケーブルにトラブルがないか回路測定していく
8 線加工①	信号ケーブルを使いケーブルの構造を理解すると共に、線剥きを繰り返し練習しケーブル加工の基本を学んでいく
9 線加工②	信号ケーブルを使いケーブルの構造を理解すると共に、線剥きを繰り返し練習しケーブル加工の基本を学んでいく
10 線加工③	線剥きされた信号ケーブルで5Pキャノンを使い、半田付けを繰り返し練習し、半田付け作業の基本を学んでいく
11 線加工④	線剥きされた信号ケーブルを使いケーブルの構造を理解すると共に、線剥きを繰り返し練習しケーブル加工の基本を学んでいく
12 5P信号ケーブルの製作	信号ケーブルを使って①～④の工程を行い、5P信号ケーブルを製作する
13 測定練習	テスターを使用して、完成したケーブルにトラブルがないか回路測定していく
14 試験提出	後期のまとめとして試験提出用に3P、5P信号ケーブルを製作し提出する。また、注意点などを確認し製作のクオリティを上げる
15 後期のまとめ	後期で学んだ事を復習しながら、2年次には授業中のトラブルにも対処できるようにする

授業科目		授業時数
照明実習		240
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	照明スタッフ専攻
担当講師(プロフィール)		
川原 正弘 数々の舞台、イベント現場で照明を担当、新旧の機材に精通しており、特に初心者への教育には定評がある。自らの会社でも後進の育成に励んでいる。		
前 期		
到達目標		
照明スタッフに必要な基礎技術を学ぶと共に、吊り仕込みの基礎、置き仕込みの基礎、CL・FRのシュート、ピンスポットライトの基礎と企業研修検定に必要な項目を習得します。		
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	オリエンテーション 作業での安全基準の説明をし舞台機構や名称、器具の取り扱い方法を解説する	
2	吊り仕込みの基礎 SUSでの吊り込み方と回路取りについて解説し実際に作業を行う。回路取りをする際には二又ケーブルを使用し、使用上の注意事項を含め作業に取りかかる	
3	吊り仕込みの基礎 先週の続きでSUSでの吊り込み方と回路取りについて解説し実際に作業を行う。回路取りをする際には延長ケーブルを使用し、使用上の注意事項を含め作業に取りかかる	
4	置き仕込みの基礎 置物関係を中心に行いスタンド、ハイスタンド、オベタ等の取扱い方法を説明し実際に作業を行う。置物を仕込む事にあたってのケーブルのはわせ方を説明し作業を行う	
5	置き仕込みの基礎 先週の続きで置物関係を中心に行いスタンド、ハイスタンド、オベタ等の取り扱い方法を説明し実際に作業を行う。置物を仕込む事にあたってのケーブルのはわせ方を説明し作業を行う	
6	CLのシュート シーリングスポットライトの役割とシュート方法を解説し実際に作業を行う。シュート方法を理解し確実に作業を行えるようになることを目標とする	
7	FRのシュート フロントサイドスポットの役割とシュート方法を解説し実際に作業を行う。シュート方法を理解し確実に作業を行えるようになることを目標とする	
8	ピンスポットライトの基礎 1Kwクセノンピンスポットライトの構造と操作方法を説明する。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説明し確実に操作を行なえることを目標とする	
9	ピンスポットライトの基礎 1Kwクセノンピンスポットライトの構造と操作方法を説明する。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説明し確実に操作を行なえることを目標とする	
10	模擬試験 先週の続きで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	
11	企業研修見極め試験 企業研修見極め試験の実施	
12	企業研修見極め試験 企業研修見極め試験の実施	
13	吊り置き仕込み 7月までの復習を兼ね、吊り・置きのトータル的な仕込みを行う。吊り・置き仕込みを同時に行うことによって発生する問題点を挙げ円滑に仕込みが行えるようになることを目標とする	
14	吊り置き仕込み 吊り、置きのトータル的な仕込みをするにあたっての各個人の動きを明確にしチームワーク作業での確実性とスピードアップを目標とする	
15	前期のまとめ 前期の復習と苦手分野を中心に行い、それを克服し後期からの授業が円滑に進められるようにする	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
機材の解説や舞台機構の説明など基礎的な部分から始まり、反復練習を行いながら2年間で照明スタッフとして必要な技術を身につけます。2年次は音響と合同でイベントをイメージした授業展開を実施します。＜実務経験のある教員等による授業科目＞	
使用教材:革手袋,工具一式	
後 期	
到達目標	
前期で学んだ事を活かして吊り、置きのトータル的な仕込みを学習します。また、調光操作卓の操作方法からカウンターウェイト方式の吊り方、仮設ユニットの仕込みと設営の応用まで学びます。	
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	水平幕の使用 タワーの使用方法を学び、タワーを使用して水平幕の使用方法を学ぶ
2	水平幕の使用 タワーの使用方法を学び、タワーを使用して水平幕の使用方法を学ぶ
3	水平幕・アッパー・ロー水平の使用 前回同様に水平幕を仕込み、それに付随してアッパー・ロー水平ライトを設置する。また、UH・LHの卓への入れ込み、明かり作りまで行う
4	水平幕・アッパー・ロー水平の使用 前回同様に水平幕を仕込み、それに付随してアッパー・ロー水平ライトを設置する。また、UH・LHの卓への入れ込み、明かり作りまで行う
5	水平幕・アッパー・ロー水平の使用 前回同様に水平幕を仕込み、マシーンを使用してネタを移す方法を学び、効果を検証する
6	トータル的な仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。照明実習で学んだ事を活用し、決められた時間内での仕込みを行う
7	トータル的な仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。照明実習で学んだ事を活用し、決められた時間内での仕込みを行う
8	水平幕の使用 星の仕組み、仕込み方、効果などを学ぶ
9	トータル的な仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。照明実習で学んだ事を活用し、決められた時間内での仕込みを行う
10	トータル的な仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。照明実習で学んだ事を活用し、決められた時間内での仕込みを行う
11	トータル的な仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。照明実習で学んだ事を活用し、決められた時間内での仕込みを行う
12	カウンターウェイト方式の吊り物 カウンターウェイト方式の吊り物機構の上げ方、下げ方、バランスの取り方などを練習する
13	トータル的な仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。照明実習1Aで学んだ事を活用し、決められた時間内での仕込みを行う
14	仮設ユニット、ムービングの仕込み方 仮設電源ユニットの組み方、電源の取り方、電圧の測り方とムービングライトの仕込み方を学び、練習する
15	1年間のまとめ 1年間で学習したことでの復習をする。特に調光卓の操作方法とカウンターウェイト方式の吊り物について重点的に復習する

授業科目		授業時数
一般教養		60
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	照明スタッフ専攻
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		
●基本マナーやコミュニケーションの重要性を理解する ●挨拶、美しいお辞儀、きちんとした自己紹介ができる		
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	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 基本の立ち姿や立礼・かけ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ができるよう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 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。また、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。	
10	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。	
11	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。	
12	電話応対応用 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。	
13	ビジネスでの贈答の心得 慶事や弔事のマナーを知り、仕事で発生した場合に備え慰労や金封紙の種類や使い分け、送る時期等を学ぶ。	
14	前期試験実施日 前期内容より出題	
15	命令の受け方 安心して仕事を任せられるための指示・命令の受け方のポイントを学習する。	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
仕事への取り組み姿勢、挨拶や敬語の使い方、電話応対、名刺交換の仕方などのビジネスマナーと共に、履歴書の書き方や面接の受け方など就職活動時に役立つスキルを学びます。 <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	
●エントリーシートや履歴書でアピールできる ●社外文書の形式で添え状や御礼状が書ける ●面接の場での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	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、当日の持ち物や控え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
イベント制作		32
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	照明スタッフ専攻
担当講師(プロフィール)		
川原 正弘 数々の舞台、イベント現場で照明を担当、新旧の機材に精通しており、特に初心者への教育には定評がある。自らの会社でも後進の育成に励んでいる。		
前 期		
到達目標		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
学生たちの自主性を重視したかたちで様々なイベント・コンテンツ等の発表を行います。照明プラン&図面、仕込み、当日配置やシフト等すべての工程を実施します。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
学校全体の行事として実施、各学科の特徴を生かしたかたちで成果発表を盛り込む。学年及び各学科・専攻により制作レベルには違いはあるが、学校全体としての大きな目標を理解して進める。	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	全体構想 過去のイベントを参考に、「イベント」といわれる催事についての解説を行い、各学科が習得している内容を生かすヒントを与えていく。そして、大きな仕組みの理解をしてもらう。
2	イベント準備 今回のイベント趣旨やその目的等をわかりやすく解説。公募されるものの仕組みや学生全体で担当する具体的なものを紹介していく。
3	参加内容 自分たちの参加内容をアイデア出し、企画・プランニングしていく。学科・専攻で参加するものやグループ・個人で出演やコンテンツ参加等、いろんな関わり方を知ってもらう。
4	制作① 具体的な計画術を学んでいく。具体的にする作業内容、そこから導くチェックリスト、制作スケジュールや予算等を明確にしていく。
5	制作② 担当別にグループや個人に依頼して割り振る考え方を持っていく。そのための期限等は、その次のスケジュールに影響を及ぼすことも学んで行く。
6	制作③ 広範的な内容にも理解を示していく。実際には、どれだけの集客を望めたのかが結果として出てくるものになるので、その集計やアンケート回収などの知識を学ぶ。
7	実施運営① 具体的な用意(仕込み／準備等)を行う。担当箇所の運営にあたる人のスケジュールを作成。その担当者のチェック項目を明確にするもの等を揃えて実施運営としていく。また簡単なルール・マニュアル作りも大切な要素となる。
8	実施運営② 実施運営を行い、最終的なものとしての撤収作業。準備時間よりも早く終わるものだが、廃棄・保存・記録等の作業が次年度に関係してくるものとなる。
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業科目		授業時数
業界研究		68
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	照明スタッフ専攻
担当講師(プロフィール)		
太田 一行 ライブ、ダンス、舞台の照明スタッフとして現場経験を積み、イベント制作、映像編集などの経験と併せて、エンタテインメント業界を目指す学生たちを指導していきます。		
前 期		
到達目標		
目指す業界の基本的な仕事内容を理解していく。他の実習授業との兼ね合いも関連していくことを十分に理解して学内外のイベントや実習に触れていく。		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	新歓コンサート (4)	入学してすぐに1学年上の学生が担当する演奏・技術・制作を含めた総合的な内容のコンサートイベントを見学。特に自分たちが目指す内容の仕事を意識したかたちで体感してもらう。
2	検定対策 (20)	学外での研修を受けるために最低限必要な知識や動きの基本的な内容を学び検定というかたちで理解を確認していく。
3	足場の組立て (8)	イベントやコンサートで使用されているイントレ等の扱いに関して労働安全衛生法にもとづく特別教育をおこなう。
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業の方法	
講義・ 演習・ 実験・ 実技・ 実習	
授業概要	
依頼される学内外のクライアント主導イベントの制作業務、ガイダンス参加、業界での必要な資格取得への取り組みなど自身の視野を広げる職種研究を行います。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
学内の基本的な実習内容を理解した上で、他の学科との関係性を考える。自分自身が携わる部分を意識出来るようにしてもらい、その業界での仕事スタイルや慣習を学ぶ。	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	芸術鑑賞 (4) プロの現場の見学するために、チケット販売をされている内容の劇場・コンサート会場・ライブハウス等を利用した鑑賞。各学科により、その内容を年度毎に吟味して実施する。
2	就活対策講座 (8) 「就職」という内容に対する基礎的な知識や心構えを吸収していく。イベント・コンサートツアー・ホール勤務・ライブハウス等、仕事内容的な違いも理解する。
3	照明特別授業 (4) 学内ホールで使用していない機材を特別に持込み、その構造やセッティング方法、そして使用方法や効果を確認する実習。
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業科目		授業時数
音楽業界概論		60
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	照明スタッフ専攻
担当講師(プロフィール)		
太田 一行 ライブ、ダンス、舞台の照明スタッフとして現場経験を積み、イベント制作、映像編集などの経験と併せて、エンタテインメント業界を目指す学生たちを指導していきます。		
前 期		
到達目標		
CD制作の仕組みを理解 音楽業界の各分野の会社組織を知る		
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 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PUしていきます。	
9 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、その後に発注されるものでもあります。	
10 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。	
11 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。	
12 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。	
13 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。	
14 前期試験		
15 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	
音響関連企業、照明関連企業、映像関連企業、プロダクション、レーベル、レコード会社等、多岐にわたる業界関連企業を理解して、個々の就職に向けた活動に役立てていける概論です。 ＜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	
音楽配信の仕組みを理解する / 自分たちでイベント制作を行う 自分自身をプレゼンテーションできる	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1 音楽配信の仕組み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。
3 裏方に対する表方[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	クラス単位で、学園祭のイベント・コンサート音響を支えています。そのための配分や担当を考えて進めて行きます。音楽ビジネス専攻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、自信にも繋がってきます。
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く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
音楽技術論		60
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	照明スタッフ専攻
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とともに技術や知識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		
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 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	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	
3	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	
4	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	
5	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	
6	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	
7	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	
8	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	
9	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	
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	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	
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	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もう一度復習し、後期からの授業に備える	
14	前期試験	
15	前期試験の返却と解説	

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
照明の仕事としての舞台用語や歴史、ホールの種類や構造、照明器具類や電気の知識、現場などでの仮設電源に関する知識を学びます。 <実務経験のある教員等による授業科目>		
使用教材: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	電子について1 電気の流れから電子というものについて詳しく解説します。導体・絶縁体・半導体についても例となる物質を挙げ、詳しく解説します	
2	電子について2 電気の流れから電子というものについて詳しく解説します。導体・絶縁体・半導体についても例となる物質を挙げ、詳しく解説します	
3	調光装置 現在の調光装置について説明し、制御している信号の流れや負荷をかける電気の流れを解説し学習する	
4	調光信号について 前週、解説した信号流れを復習し実際に使用しているデジタル信号とアナログ信号の違いや概念を解説し学習する	
5	DMX512とDMX信号関連機器 デジタル信号の特性やデジタル8ビットについて解説する。その他、パッチの種類やパッチの方式について学習する。また、スプリッター・ターミネーター・信号変換器機等のDXM信号の関連器機について説明します	
6	信号の配線について DMXの配線について、ムービングライト・カラーチェンジャーの調光信号の配線方法を例に別紙にて学習します	
7	パッチング パッチにはどのような種類があるかや種類ごとの使用方法について解説し学習する。また、ソフトパッチのの特徴、メリット等についても解説します	
8	調光操作卓の機能 調光操作卓の記憶機能についてどのような記憶ができ、使用方法、記憶の種類などを解説し学習する	
9	調光卓のその他の機能 クロスフェーダーの役割と機能(メモリー再生フェーダーでのCUEメモリー再生方法)、パート機能・バックアップ機能・マクロ機能・ヒートアップ機能・同期機能について解説します	
10	ムービングスポットの機能 各種ムービングスポットの種類や機能について解説します	
11	ムービングスポットの機能 各種ムービングスポットの種類や機能について解説します	
12	ムービング卓の機能 ムービング卓に備わっている各種機能について解説します	
13	1年間のまとめ 1年間で学習したことを再確認し学習したこと的重要性、必要性を読み取り卒業後にも活かせるよう復習をする	
14	後期試験	
15	後期試験の返却と解説	

授業科目		授業時数
技術演習		120
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	照明スタッフ専攻
担当講師(プロフィール)		
羽森 由衣 確実性をモットーとした作業手順を伝授する。現場でのあらゆるトラブルに精通しており、その説明は具体的で理解しやすい。		

前 期
到達目標
テンプレートの使用方法及び、図面制作における基礎の習得。 音源から楽曲の構成を理解し、簡単な譜面に書き表せるようになること。 リズムの概念を理解することで、照明オペレーターのタイミングに対応出来るようになること

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価・小テスト・その他)

授業計画		
授業項目	実施内容	
1	イメージの学習・音楽照明の色コンテ	1年間で行なわれる授業の内容についての説明。自分の中で曲のイメージを膨らませ色として再現するためのノウハウを学習する
2	図面を読み取るための知識	仕込み図を作成するにあたり、必要な知識を解説する
3	図面を読み取るための知識	仕込み図を作成するにあたり、必要な知識を解説する
4	仕込み図の制作	照明用テンプレートを使用して手書きの仕込み図と調光卓フェーダー入れ込み表、ユニット入れ込み表を制作する
5	仕込み図の制作	照明用テンプレートを使用して手書きの仕込み図と調光卓フェーダー入れ込み表、ユニット入れ込み表を制作する
6	仕込み図の制作	照明用テンプレートを使用して手書きの仕込み図と調光卓フェーダー入れ込み表、ユニット入れ込み表を制作する
7	仕込み図の制作	照明用テンプレートを使用して手書きの仕込み図と調光卓フェーダー入れ込み表、ユニット入れ込み表を制作する
8	仕込み図の制作 リズムの概念について	照明用テンプレートを使用して手書きの仕込み図と調光卓フェーダー入れ込み表、ユニット入れ込み表を制作する
9	仕込み図の制作	照明用テンプレートを使用して手書きの仕込み図と調光卓フェーダー入れ込み表、ユニット入れ込み表を制作する
10	仕込み図の制作	照明用テンプレートを使用して手書きの仕込み図と調光卓フェーダー入れ込み表、ユニット入れ込み表を制作する
11	仕込み図の制作	照明用テンプレートを使用して手書きの仕込み図と調光卓フェーダー入れ込み表、ユニット入れ込み表を制作する
12	仕込み図の制作	照明用テンプレートを使用して手書きの仕込み図と調光卓フェーダー入れ込み表、ユニット入れ込み表を制作する
13	仕込み図の制作	照明用テンプレートを使用して手書きの仕込み図と調光卓フェーダー入れ込み表、ユニット入れ込み表を制作する
14	仕込み図の制作	照明用テンプレートを使用して手書きの仕込み図と調光卓フェーダー入れ込み表、ユニット入れ込み表を制作する
15	様々な照明の研究	各自で持ち寄ったDVDを鑑賞し、照明デザインやオペレート、効果について話し合い、研究する。

授業の方法
講義・(演習)・実験・実技・実習
授業概要
プランナー、チーフ、オペレーターとして必要となってくる知識や技術を習得するための授業です。実践的な仕込み、手書き図面の書き方、曲構成表の作り方、楽譜の読み方や理論などを学習します。 <実務経験のある教員等による授業科目>
使用教材:テンプレート

後 期
到達目標
学内イベントの図面を制作する事で実践力を高め、イベントで使用出来る、吊り、置き、立面図のプランニングが出来るようになる。 楽曲の成り立ちを理解することを、コンサート等の演出に役立てられるようになること。

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価・小テスト・その他)

授業計画		
授業項目	実施内容	
1	様々な照明の研究	各自で持ち寄ったDVDを鑑賞し、照明デザインやオペレート、効果について話し合い、研究する。
2	様々な照明の研究	各自で持ち寄ったDVDを鑑賞し、照明デザインやオペレート、効果について話し合い、研究する。
3	様々な照明の研究	各自で持ち寄ったDVDを鑑賞し、照明デザインやオペレート、効果について話し合い、研究する。
4	様々な照明の研究	各自で持ち寄ったDVDを鑑賞し、照明デザインやオペレート、効果について話し合い、研究する。
5	様々な照明の研究	各自で持ち寄ったDVDを鑑賞し、照明デザインやオペレート、効果について話し合い、研究する。
6	様々な照明の研究	各自で持ち寄ったDVDを鑑賞し、照明デザインやオペレート、効果について話し合い、研究する。
7	様々な照明の研究	各自で持ち寄ったDVDを鑑賞し、照明デザインやオペレート、効果について話し合い、研究する。
8	様々な照明の研究	各自で持ち寄ったDVDを鑑賞し、照明デザインやオペレート、効果について話し合い、研究する。
9	様々な照明の研究	各自で持ち寄ったDVDを鑑賞し、照明デザインやオペレート、効果について話し合い、研究する。
10	様々な照明の研究	各自で持ち寄ったDVDを鑑賞し、照明デザインやオペレート、効果について話し合い、研究する。
11	様々な照明の研究	各自で持ち寄ったDVDを鑑賞し、照明デザインやオペレート、効果について話し合い、研究する。
12	様々な照明の研究	各自で持ち寄ったDVDを鑑賞し、照明デザインやオペレート、効果について話し合い、研究する。
13	様々な照明の研究	各自で持ち寄ったDVDを鑑賞し、照明デザインやオペレート、効果について話し合い、研究する。
14	様々な照明の研究	各自で持ち寄ったDVDを鑑賞し、照明デザインやオペレート、効果について話し合い、研究する。
15	様々な照明の研究	各自で持ち寄ったDVDを鑑賞し、照明デザインやオペレート、効果について話し合い、研究する。

授業科目		授業時数
照明ゼミ		120
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	照明スタッフ専攻
担当講師(プロフィール)		
川原 正弘 数々の舞台、イベント現場で照明を担当、新旧の機材に精通しており、特に初心者への教育には定評がある。自らの会社でも後進の育成に励んでいる。		
前 期		
到達目標		
学生主催イベントの設営をプランニングから行い、チーフを担当する事によって、本番に対する責任感、チームの一体感を学びます。		
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	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める	
2	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める	
3	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める	
4	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める	
5	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める	
6	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める	
7	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める	
8	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める	
9	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める	
10	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める	
11	複合照明 仮設電源ユニット、常設回路を複合した仕込みを行う。ここでは常設回路と仮設電源ユニットの負荷回路の振り分け方法などを学ぶ	
12	学生主体イベントの仕込み(実践) 学生が主体となってプランニングから行い、そのプランを元に設営→シュートまで学生たち自らで考え実践する	
13	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める	
14	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める	
15	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める	

授業の方法	
講義・ 演習 ・実験・実技・実習	
授業概要	
基礎的な照明技術を基に、それらを繰り返し応用していく授業です。実際にオーダーがあるイベントの仕込みを行う内容となります。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:革手袋、工具一式	
後 期	
到達目標	
学生主催イベントの設営をプランニングから行い、チーフを担当する事によって、本番に対する責任感、チームとしての一体感を学びます。	
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	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める
2	トータル的な仕込み 学生がチーフとなり、図面を作成。それをもとに仕込みを行い、早く確実に仕込みを行えることを目標とする
3	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める
4	トータル的な仕込み 学生がチーフとなり、図面を作成。それをもとに仕込みを行い、早く確実に仕込みを行えることを目標とする
5	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める
6	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める
7	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める
8	トータル的な仕込み 学生がチーフとなり、図面を作成。それをもとに仕込みを行い、早く確実に仕込みを行えることを目標とする
9	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める
10	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める
11	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める
12	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める
13	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める
14	トータル的な仕込み 学生がチーフとなり、図面を作成。それをもとに仕込みを行い、早く確実に仕込みを行えることを目標とする
15	1年間のまとめ 1年間で学習したことを振り返り、就職後にすぐに役立つようもう一度、十分学習する

授業科目		授業時数
プランニング		60
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	照明スタッフ専攻
担当講師(プロフィール)		
羽森 由衣 確実性をモットーとした作業手順を伝授する。現場でのあらゆるトラブルに精通しており、その説明は具体的に理解しやすい。		

前 期
到達目標
仕込み図制作におけるCADソフトの基本操作方法の習得。

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	基本操作	CADソフトの基本操作の解説。操作に慣れるためにそれぞれのツールの使用方法、ハレットの種類などの使用方法を学ぶ
2	基本操作	CADソフトの操作に慣れるために円や四角形などを数値で入力する方法やパーツの結合方法、展開方法などを学ぶ
3	基本操作	CADソフトの操作に慣れるために円や四角形などを数値で入力する方法やパーツの結合方法、展開方法などを学ぶ
4	図面作成	CATHALLの図面を使用して、各自で考えた図面を作成する。
5	図面作成	CATHALLの図面を使用して、各自で考えた図面を作成する。
6	図面作成	CATHALLの図面を使用して、各自で考えた図面を作成する。
7	図面作成	CATHALLの図面を使用して、各自で考えた図面を作成する。
8	図面作成	CATHALLの図面を使用して、各自で考えた図面を作成する。
9	図面作成	CATHALLの図面を使用して、各自で考えた図面を作成する。
10	図面作成	CATHALLの図面を使用して、各自で考えた図面を作成する。
11	図面作成	CATHALLの図面を使用して、各自で考えた図面を作成する。
12	図面作成	CATHALLの図面を使用して、各自で考えた図面を作成する。
13	学園祭仕込み図の製作	学園祭の仕込み図、調光卓入れ込み表、仮設電源入れ込み表を製作する
14	学園祭仕込み図の製作	学園祭の仕込み図、調光卓入れ込み表、仮設電源入れ込み表を製作する
15	学園祭仕込み図の製作	学園祭の仕込み図、調光卓入れ込み表、仮設電源入れ込み表を製作する

授業の方法
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習
授業概要
フリーCADソフトを使用し、ソフトの使い方や照明の仕込み図面の描き方を学び、学内イベントで使用する仕込み図を作成します。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞
使用教材:USBフラッシュメモリ

後 期
到達目標
実際に行われるイベントの図面を制作する事で、プランニング力、応用力を習得。

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他平常点

授業計画		
授業項目	実施内容	
1	学園祭仕込み図の製作	学園祭仕込み図、調光卓入れ込み表、仮設電源入れ込み表を製作する
2	学園祭仕込み図の製作	学園祭仕込み図、調光卓入れ込み表、仮設電源入れ込み表を製作する
3	学園祭仕込み図の製作	学園祭仕込み図、調光卓入れ込み表、仮設電源入れ込み表を製作する
4	学園祭仕込み図の製作	学園祭仕込み図、調光卓入れ込み表、仮設電源入れ込み表を製作する
5	卒業コンサート仕込み図の製作	卒業コンサートの仕込み図、調光卓入れ込み表、仮設電源入れ込み表を製作する
6	卒業コンサート仕込み図の製作	卒業コンサートの仕込み図、調光卓入れ込み表、仮設電源入れ込み表を製作する
7	卒業コンサート仕込み図の製作	卒業コンサートの仕込み図、調光卓入れ込み表、仮設電源入れ込み表を製作する
8	卒業コンサート仕込み図の製作	卒業コンサートの仕込み図、調光卓入れ込み表、仮設電源入れ込み表を製作する
9	卒業コンサート仕込み図の製作	卒業コンサートの仕込み図、調光卓入れ込み表、仮設電源入れ込み表を製作する
10	卒業コンサート仕込み図の製作	卒業コンサートの仕込み図、調光卓入れ込み表、仮設電源入れ込み表を製作する
11	卒業コンサート仕込み図の製作	卒業コンサートの仕込み図、調光卓入れ込み表、仮設電源入れ込み表を製作する
12	卒業コンサート仕込み図の製作	卒業コンサートの仕込み図、調光卓入れ込み表、仮設電源入れ込み表を製作する
13	卒業コンサート仕込み図の製作	卒業コンサートの仕込み図、調光卓入れ込み表、仮設電源入れ込み表を製作する
14	卒業コンサート仕込み図の製作	卒業コンサートの仕込み図、調光卓入れ込み表、仮設電源入れ込み表を製作する
15	卒業コンサート仕込み図の製作	卒業コンサートの仕込み図、調光卓入れ込み表、仮設電源入れ込み表を製作する

授業科目		授業時数
ムービングライト		120
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	照明スタッフ専攻
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		
ムービングライトの構造の理解、調光卓の操作方法を学び、カラー、ゴボ、ポジション決め等を習得。データ入力から簡単なオペレーションが出来る事を目指します。		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他平常点		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ムービングライト(ヨークタイプ) ムービングライト(灯体)の内部構造と各部の名称と役割を解説する	
2	ムービングライト(ヨークタイプ) ムービングライト(灯体)の内部構造と各部の名称と役割を解説する	
3	ムービングライト(ヨークタイプ) ムービングライト(灯体)の内部構造と各部の名称と役割を解説する	
4	ムービングライト(ヨークタイプ) ムービングライトのディスプレイの解説。灯体のアドレス設定の方法。灯体でのランプON、OFF等を学ぶ	
5	調光卓、シミュレーションソフトの解説 調光卓、シミュレーションソフトを使用して、カラー、ゴボ、フォーカス、プリズム、アイリス、アニメーション、ポジションの説明	
6	調光卓、シミュレーションソフトの解説 調光卓、シミュレーションソフトを使用してポジションの記憶方法を解説する。ここでは固定ポジションの記憶方法を学ぶ。あわせて他の機能の記憶方法も解説	
7	調光卓、シミュレーションソフトの解説 調光卓、シミュレーションソフトを使用してサブマスターの解説。実際に明かりを作り、サブマスターにデータを打ち込む	
8	調光卓、シミュレーションソフトの解説 調光卓、シミュレーションソフトを使用してサブマスターの解説。実際に明かりを作り、サブマスターにデータを打ち込む	
9	調光卓、シミュレーションソフトの解説 調光卓、シミュレーションソフトを使用してマトリックスの解説。マトリックスを使用して、タイムを打ってサブマスターに記憶する方法を学ぶ	
10	調光卓、シミュレーションソフトの解説 調光卓、シミュレーションソフトを使用してチェイスの解説。DIMでチェイス機能を使用しランダムストロボを作成。POSITIONでチェイス機能を使用しサークルを作成。チェイス機能の基礎を学ぶ	
11	調光卓、シミュレーションソフトの解説 調光卓、シミュレーションソフトを使用してチェイスの解説。POSITIONでチェイス機能を使用しウエイブの作成。POSITION等で複雑なチェイスの作り方の仕組みを学ぶ	
12	ムービングライトトラブルシューティング 灯体のトラブルが起こった場合のリセットの方法や、灯体が正常に作動しない場合の信号線の問題や、灯体の問題の解説を学ぶ	
13	前期のまとめ	
14	前期試験	
15	試験返却	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
ムービングライトの機材構造や仕込み・調整、各シーン作りなどを学習します。PC上のシミュレーションソフトを使用してシーン作りの研究を行います。＜実務経験のある教員等による授業科目＞	
使用教材:革手袋、工具一式	
後 期	
到達目標	
チェイス機能などの調光卓の応用を学び、トラブルシューティングまでマスターします。サポート無しで設営から本番オペレーションが出来る事を目指します。また、シミュレーションソフトを使用したPC上でのシーン作り等も学習します。	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他平常点	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	ムービングライトデモンストレーション これまで学んできた基本的な機能を使用して、曲のシーンに合わせて明かりを作ってみる。次週に向けてのデータの作成
2	ムービングライトデモンストレーション これまで学んできた基本的な機能を使用して、曲のシーンに合わせて明かりを作ってみる。次週に向けてのデータの作成
3	ムービングライトデモンストレーション これまで学んできた基本的な機能を使用して、曲のシーンに合わせて明かりを作ってみる。次週に向けてのデータの作成
4	ムービングライトデモンストレーション これまで学んできた基本的な機能を使用して、曲のシーンに合わせて明かりを作ってみる。次週に向けてのデータの作成
5	ムービングライトデモンストレーション これまで学んできた基本的な機能を使用して、曲のシーンに合わせて明かりを作ってみる。次週に向けてのデータの作成
6	ムービングライトデモンストレーション これまで学んできた基本的な機能を使用して、曲のシーンに合わせて明かりを作ってみる。次週に向けてのデータの作成
7	ムービングライトデモンストレーション これまで学んできた基本的な機能を使用して、曲のシーンに合わせて明かりを作ってみる。次週に向けてのデータの作成
8	ムービングライトデモンストレーション これまで学んできた基本的な機能を使用して、曲のシーンに合わせて明かりを作ってみる。次週に向けてのデータの作成
9	ムービングライトデモンストレーション これまで学んできた基本的な機能を使用して、曲のシーンに合わせて明かりを作ってみる。次週に向けてのデータの作成
10	ムービングライトデモンストレーション これまで学んできた基本的な機能を使用して、曲のシーンに合わせて明かりを作ってみる。次週に向けてのデータの作成
11	ムービングライトデモンストレーション これまで学んできた基本的な機能を使用して、曲のシーンに合わせて明かりを作ってみる。次週に向けてのデータの作成
12	ムービングライトデモンストレーション これまで学んできた基本的な機能を使用して、曲のシーンに合わせて明かりを作ってみる。次週に向けてのデータの作成
13	ムービングライトデモンストレーション これまで学んできた基本的な機能を使用して、曲のシーンに合わせて明かりを作ってみる。次週に向けてのデータの作成
14	ムービングライトデモンストレーション 先週までに作成したデータを使用しての制作発表
15	1年間のまとめ

授業科目		授業時数
照明実習		240
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	照明スタッフ専攻
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		
カウンターウエイト方式、仮設仕込みといった設営の応用を学ぶ。 また、実際に行われるイベントの設営を行うことにより、実践力を高める。		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他平常点		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める	
2	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める	
3	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める	
4	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める	
5	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める	
6	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める	
7	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める	
8	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める	
9	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める	
10	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める	
11	複合照明 仮設電源ユニット、常設回路を複合した仕込みを行う。ここでは常設回路と仮設電源ユニットの負荷回路の振り分け方法などを学ぶ	
12	学生主体イベントの仕込み(実践) 学生が中心となってプランニングから行い、そのプランを元に設営→シュートまで学生たち自らで考え実践する	
13	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める	
14	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める	
15	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
機材の解説や舞台機構の説明など基礎的な部分から始まり、反復練習を行いながら2年間で照明スタッフとして必要な技術を身につけます。2年次は音響と合同でイベントをイメージした授業展開を実施します。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞	
使用教材:革手袋、工具一式	
後 期	
到達目標	
学生主催イベントの設営をプランニングから行い、チーフを担当する事によって、 本番に対する責任感、チームとしての一体感を学びます。	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他平常点	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める
2	トータル的な仕込み 学生がチーフとなり、図面を作成。それをもとに仕込みを行い、早く確実に仕込みを行えることを目標とする
3	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める
4	トータル的な仕込み 学生がチーフとなり、図面を作成。それをもとに仕込みを行い、早く確実に仕込みを行えることを目標とする
5	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める
6	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める
7	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める
8	トータル的な仕込み 学生がチーフとなり、図面を作成。それをもとに仕込みを行い、早く確実に仕込みを行えることを目標とする
9	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める
10	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める
11	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める
12	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める
13	イベントの仕込み(実践) 講師がチーフとなり、さまざまなプランの設営方法を行う。決められた時間内での設営→シュートを行い、現場さながらの応用力を高める
14	トータル的な仕込み 学生がチーフとなり、図面を作成。それをもとに仕込みを行い、早く確実に仕込みを行えることを目標とする
15	1年間のまとめ 1年間で学習したことを振り返り、就職時にすぐ役立つようもう一度、十分復習をする

授業科目		授業時数
イベント制作		32
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	照明スタッフ専攻
担当講師(プロフィール)		
川原 正弘 数々の舞台、イベント現場で照明を担当、新旧の機材に精通しており、特に初心者への教育には定評がある。自らの会社でも後進の育成に励んでいる。		
前 期		
到達目標		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
学生たちの自主性を重視したかたちで様々なイベント・コンテンツ等の発表を行います。照明プラン&図面、仕込み、当日配置やシフト等すべての工程を実施します。 <実務経験のある教員等による授業科目>		
使用教材:		
後 期		
到達目標		
学校全体の行事として実施、各学科の特徴を生かしたかたちで成果発表を盛り込む。学年及び各学科・専攻により、制作レベルには違いはあるが、学校全体としての大きな目標を理解して進める。2年次は、後輩となる1年の指導もイベント制作の重要項目となる。		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	全体構想 2年目の「イベント」として昨年の反省を踏まえ、各学科が習得している内容を生かせる工夫をしていく。また、全体の動きを理解して、色んな担当を任せていく。	
2	イベント準備 今回のイベント趣旨やその目的等をわかりやすく解説。公募されるものの内容、学生全体で担当する具体的なものに参加していく。	
3	参加内容 自分たちの参加内容をアイデア出し、企画・プランニングしていく。学科・専攻で参加するものやグループ・個人で出演やコンテンツ参加等、いろんな関わり方を知ってもらう。	
4	制作① 具体的な計画術を学んでいく。具体的にする作業内容、そこから導くチェックリスト、制作スケジュールや予算等を明確にしていく。	
5	制作② 担当別にグループや個人に依頼して割り振る考え方を持っていく。そのための期限等は、その次のスケジュールに影響を及ぼすことも学んでいく。	
6	制作③ 広範的な内容にも理解を示していく。実際には、どれだけの集客を望めたのかの結果として出てくるものになるので、その集計やアンケート回収などの知識を学ぶ。	
7	実施運営① 具体的な用意(仕込み／準備等)を行う。担当箇所の運営にあたる人のスケジュールを作成。その担当者のチェック項目を明確にするもの等を揃えて実施運営としていく。また簡単なルール・マニュアル作りも大切な要素となる。	
8	実施運営② 実施運営を行い、最後の撤収作業まで責任を持って行う。その後、廃棄・保存・記録等の作業が次年度に関係してくるので、申し送り等の作業をしっかり行う。	
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業科目		授業時数
業界研究		68
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	照明スタッフ専攻
担当講師(プロフィール)		
太田 一行 ライブ、ダンス、舞台の照明スタッフとして現場経験を積み、イベント制作、映像編集などの経験と併せて、エンタテインメント業界を目指す学生たちを指導していきます。		
前 期		
到達目標		
目指す業界の幅広い仕事内容を知ってもらう。習得した知識や実技内容との関連も考えながら、業界との接点を感じてもらう。		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	就活対策講座 (8)	
2	具体的に就職に必要な様式について学び、勤務地や企業選別も含め、企業研究の知識も学ぶ。自分の将来を決めるターニングポイントでもあるため、しっかりした意識を維持していく。	
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
依頼される学内外のクライアント主導イベントの制作業務、ガイダンス参加、業界での必要な資格取得への取り組みなど自身の視野を広げる職種研究を行います。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
学内外での実習内容を消化しながら、他の学科との仕事の関係性を学んで行く。自分自身が携わる部分、また協力できる部分等を意識してもらい、創り上げていく流れを体感、理解するようにする。	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	芸術鑑賞 (4)
2	卒業コンサート (4)
3	プロの現場の見学するために、チケット販売をされている内容の劇場・コンサート会場・ライブハウス等を利用した鑑賞。各学科により、その内容を年度毎に吟味して実施する。
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

シラバス

音楽技術学科

音楽ビジネス専攻

授業科目		授業時数
音楽業界概論		60
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
岡本 真由子 長年にわたる就職指導経験と業界企業との連携を活かし、音楽・エンターテインメント業界での活躍を目指す学生の指導を行う。		
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	
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	
3	学内生活説明③ 他専攻について	
4	学内生活説明④ PC類について	
5	音楽ジャンル① ロック・ポップス全般	
6	音楽ジャンル② J-POP、歌謡曲	
7	音楽ジャンル③ その他の分野	
8	研修関連についての説明	
9	音楽業界について	
10	舞台芸術①	
11	舞台芸術②	
12	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	
13	総復習	
14	前期試験	
15	FOLLOW	

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
音響関連企業、照明関連企業、映像関連企業、プロダクション、レーベル、レコード会社等、多岐にわたる業界関連企業を理解して、個々の就職に向けた活動に役立てていける概論です。 <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	楽器について	
2	著作権①	
3	著作権②	
4	聴覚	
5	一般教養[物理/科学]	
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	
9	レコーディング	
10	映像関連	
11	放送業界①	
12	放送業界②	
13	総復習	
14	後期試験	
15	FOLLOW	

授業科目		授業時数
音楽技術論		60
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
西川 博美 一般社団法人 日本イベント産業振興協会 イベント業務管理士資格試験指導員 様々なイベントを運営・管理・制作する。		
前 期		
到達目標		
イベント検定の知識習得		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	イベント検定対策 導入・イベント業務管理者・イベント検定について	
2	イベントの歴史 イベントの発展と歴史、そして現在行われている内容の分類を学びます。	
3	博覧会① 博覧会により発展した事や「モノ」について過去の事例から紹介していきます。	
4	内国博覧会 物品や資料などを集めて一般公開する催しとしての内国博覧会についての説明。	
5	ソフト化 時代は流れ、ハード化からソフト化へと移行されている現状を学びます。	
6	経済社会の変化 構造的な転換期を迎えた経済社会とイベントの関連性を学びます。	
7	少子高齢化 人口構成が大きく変化していく中、ニーズやターゲットの変化が起こります。	
8	イベントの概念 イベントの概念が多様化してきたその分類について学びます。	
9	イベントの機能 イベントそのものが持つ機能や、もたらされる効果を学習します。	
10	イベントの効果と役割 先週に続き、イベントの効果、そしてその役割を知っていきます。また、スタッフの役割・イベントの3段階・会場選びについて考えていきます。	
11	評価 そのイベントの評価とは、どのような目的で行われたのか？来場者の感想、売り手側の意見、売上げ等を参考にします。	
12	制作過程と技術 準備期間からのイベント制作過程について追求していきます。当日を演出する音響・照明・映像効果について学びます。	
13	プロデューサー・ディレクター について イベントにおけるプロデューサー・ディレクターの役割について勉強していきます。	
14	前期試験	
15	FOLLOW 後期のイベント検定試験に対する対策	

授業の方法	
講義・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
イベント企画や制作知識を深め、自らプランニングした企画を繰り返してプレゼンテーション。自己の意思・考えをわかりやすく相手に伝えるコミュニケーション能力の向上を目指します。 ＜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	
イベント検定取得を目指す	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	イベント実施① 実際の会場運営計画やプログラムの構成についての事例をもとに勉強します。
2	イベント実施② 「効果的なイベントづくりのために、どんな方法があるのか？」とても大切な部分になります。
3	イベント実施③ 特に毎年行われているイベントには課題として「イベントの質の向上」があります。この「質」について学びます。
4	イベント検定試験 【検定試験対策】
5	イベント実施④ 計画的で効果的な告知・集客活動について学びます。
6	イベント実施⑤ 効果的なイベントづくりのための「4つのポイント」を理解します。
7	イベントの構造と種類 イベントの構造・地域とイベント
8	地域経営戦略 基本構造・地域経営戦略
9	目的と効果 目的と効果・期待する効果
10	地域イベント 地域イベントの特性
11	マーケティング 経営感覚とマーケティング的視点について
12	産業と暮らしに関係するイベント 産業とイベントの関連性や私たちの暮らしと関連するイベント等を理解していきます。
13	ノーマライゼーション 社会福祉をめぐる社会理念の一つで、障害者も健常者と同様の生活が出来る様に支援するべきという考え方を学びます。
14	後期試験
15	統括／FOLLOW まとめ

授業科目		授業時数
技術演習		120
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
白藤浩史 他 多岐にわたるイベント制作に長年携わる講師が、エンタテインメント業界、社会におけるイベントを多角的にとらえて学生に必要な知識指導する。		

前 期
到達目標
・現代にいたる音楽、アーティストの歴史を学ぶことで、音楽業界の変遷を理解する ・知的財産全般についての概要を理解する ・著作権法について深く学び、エンタテインメント業界との関連性を理解する

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	音楽史①	過去の音楽チャリティーのドキュメントDVDの鑑賞
2	音楽史②	前回鑑賞した映像に出ていた参加アーティストの研究① 前回鑑賞した映像についてその当時の時代背景やなぜそのようなことが行われたのかなどを研究していきます。
3	音楽史③	前々回鑑賞した映像に出ていた参加アーティストの研究② この回では、アーティストにスポットを当て、各アーティストの代表的な楽曲やルーツを研究していきます。
4	音楽史④	ルーツ研究① 現代の音楽のルーツとなる70年代から80年代にかけてのアーティスト、および楽曲について研究していきます。
5	音楽史⑤	ルーツ研究② 現代の音楽のルーツとなる80年代から90年代にかけてのアーティスト、および楽曲について研究していきます。
6	日本の音楽産業	日本の音楽産業に焦点を絞り、今日のJ-POPの発展までの音楽産業の歴史を学んでいきます。
7	知的財産①	特許法、意匠法、商標法、著作権法など知的財産に関する概要について学習します。
8	知的財産②	著作権① 著作権法の概要と著作物、著作者の関係性について学習を行います。
9	知的財産③	著作権② 著作者人格権について学習を行います。
10	知的財産④	著作権③ 著作(財産)権について学習を行います。
11	知的財産⑤	著作権④ 著作権の発生と存続期間、制限される条件について学習を行います。
12	知的財産⑥	著作権⑤ 著作権隣接権について学習を行います。
13	知的財産⑦	特許法、実用新案法の概要と申請要件等について学習を行います。
14	知的財産⑧	意匠法、商標法の概要と申請要件等について学習を行います。
15	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
著作権、特許、意匠、商標など知的財産についての基本的な知識について学習します。知的財産管理の職種における初級の技能者が通常有する技能、知識の習得を目指します。また、国家資格である「知的財産管理技能士3級」の取得を目標として、試験対策も行います。現在の音楽から遡ってそのルーツを学ぶ。さまざまな音楽ジャンル学ぶことにより著名な作品、アーティストを知る。 IllustratorやPhotoshopを使い、イベントフライヤーやDM、誌面、CDジャケットの制作基礎を実習を通じて習得します。 <実務経験のある教員等による授業科目>
使用教材:

後 期
到達目標
・知的財産管理技能検定 3級の試験対策を行い、検定合格を目指す ・PCを使ったデザインやレイアウトのノウハウを習得する

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	知的財産⑨	知的財産に関する国際条約等について学習を行います。
2	知的財産⑩	種苗法やその他知的財産に関する法律について学習を行います。
3	知的財産⑪	知的財産管理技能検定 3級の模擬試験を行います。
4	知的財産⑫	前回の模擬試験の結果を振り返ります。
5	カードの作成①	DTP後期を通してIllustrator,Photoshopを用いて広告やメディアの制作を行う。そのための各スキルを身に付けていく。
6	カードの作成②	DTPPhotoshopで画像を切り取り、統合保存。Illustrator上でトリミングをしカードをデザインする。
7	カードの作成③	DTP 前回前々回で行っていたカードの作成を仕上げる。
8	フライヤー作成①	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。 また、ダミー文字で組んだデザインにテキストを流し込む
9	フライヤー作成②	前回作成したものにPhotoshopで配色画像に着色していく。 Illustratorも使用し同時進行で仕上げていく
10	雑誌広告	テキスト原稿から文字起こし、使用する画像を自身で選び雑誌広告を作成していきます。
11	雑誌広告	前回に引き続いて雑誌広告を作成、仕上げまで持っていきます。
12	CDジャケットの作成	CDジャケット両面、サイドキャップ、盤面をデザインしていきます。
13	CDジャケットの作成	CDジャケット両面、サイドキャップ、盤面をデザインしていきます。 その際の注意点も合わせて説明していきます。
14	CDジャケットの作成	CDジャケット両面、サイドキャップ、盤面をデザインを仕上げていきます。
15	年間のまとめ	

授業科目		授業時数
パソコン演習		60
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
佐久本 優子 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 ノート機能・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	E:基礎編の復習 前期テスト 前期で学習した内容を元に、作品を完成させる	
15	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・軌跡を組み合わせた 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 後期で学習した内容を元に、作品を完成させる	
15	後期テスト振り返り	

授業科目		授業時数
ソーシャルメディア		30
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
松本 みさえ ソーシャルネットワークサービスの幅広い知識、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		
前 期		
到達目標		
●インターネットの基礎を理解する ●twitter、facebook、ブログの利活用 ●ホームページ作成WEBサービスの利活用		
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	ガイダンス 授業の全体像ねらいを把握する。 年間の授業の流れの説明	
2	ウェブサービスの活用① Googleアカウントの作成しGmailのアドレスを取得する。 また、Google Appsの活用についての説明を行う。	
3	インターネット概要(1) ホームページの仕組み・基本的なつくりについて	
4	インターネット概要(2) ホームページとWEBサービスの違いについて	
5	インターネット概要(3) 検索の仕組み / ソーシャルメディアの種類について	
6	ウェブサービスの活用② 音楽業界のWEB活用、ソーシャルメディア活用 インターネットでのマナーについて	
7	SNSの活用① twitter登録・基本操作説明 / 活用方法	
8	SNSの活用② facebook登録・基本操作説明 / 活用方法	
9	SNSの活用③ facebookページ作成	
10	SNSの活用④ ブログサービス登録・基本操作説明 / 活用方法	
11	SNSの活用⑤ 音楽イベントに向けての取り組み プロモーション計画	
12	オリジナルホームページ作成 1ヶ月程度かけてWEBサービス(wordpress)を利用したオリジナルホームページの作成をしていきます。	
13		
14		
15	SNSの活用⑥ 音楽系ソーシャルサイトの利用	

授業の方法	
講義 (演習) 実験・実技・実習	
授業概要	
コミュニケーションツールであるソーシャルメディアの利活用について学びます。イベント広報等で実際に使用しながら、HPを含むSNS等の情報発信技術の理解を深めます。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
●ホームページ・SNSでの使用素材の入手・作成 ●イベントサイト作成WEBサービスの利活用	
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	インターネット概要(4) WEBでの画像フォーマット及び著作権についての説明。
2	掲載コンテンツ ホームページ掲載コンテンツの入手・作成・使用方法について勉強していきます。
3	
4	
5	YouTube YouTube登録の仕方や基本操作説明、活用方法を学びます。
6	プロモーション イベントに向けての取り組みとしてプロモーションを行うための計画を作り、UPしていく方法を学びます。
7	イベントプロモーション用 ホームページ作成 実際に行うイベントのプロモーション的内容をUPしていきます。まずは、イベント内容と日程、アーティスト、会場、料金等、フライヤーで使用した情報等もプラスとして収集します。
8	出演アーティストホームページの作成 (1)
9	出演アーティストホームページの作成 (2)
10	出演アーティストホームページの作成 (3)
11	WEBサービスについて WEBサービスを利用したイベントサイト作成 (1)
12	WEBサービスを利用したイベントサイト作成 (2)
13	WEBサービスを利用したイベントサイト作成 (3)
14	WEBサービスを利用したイベントサイト作成 (4)
15	総括/FOLLOW 振り返り・まとめ

授業科目		授業時数
音楽ライターゼミ		30
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
エイミー野中 音楽ライター歴25年超。音楽シーンの第一線で活躍し、アーティストのインタビューやレポートをしてきた		
前 期		
到達目標		
●アーティスト紹介ができる ●インタビューができる ●文章力や分析力を養う		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価) 小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ガイダンス イントロダクション	
2	Interview取材と現場	
3	アーティスト紹介①	
4	アーティスト紹介②	
5	アーティスト紹介③	
6	アーティスト紹介④	
7	アーティスト紹介⑤	
8	インタビューについて	
9	インタビュー シミュレーション①	
10	インタビュー シミュレーション②	
11	インタビュー シミュレーション③	
12	原稿作成①	
13	原稿作成②	
14	前期試験	
15	前期まとめ	

授業の方法		
講義 (演習) 実験・実技・実習		
授業概要		
文章力の向上を目指し、アーティストインタビュー、CDレビュー、ライブレポートなどの原稿作成を学びます。指定されたフォーマットでの原稿制作やリライト技術も身に付けます。 <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		
●アーティスト紹介ができる ●インタビューができる ●文章力や分析力を養う ●ライブレポートが書ける		
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」を取り上げた文章表現	
2	音楽雑誌からのPU①	
3	音楽雑誌からのPU②	
4	音楽雑誌からのPU③	
5	専門的な言葉と表現①	
6	専門的な言葉と表現②	
7	課題音源からのCDレビュー制作①	
8	課題音源からのCDレビュー制作②	
9	課題音源からのCDレビュー制作③	
10	課題音源からのCDレビュー制作④	
11	課題映像からのコンサートレポート①	
12	課題映像からのコンサートレポート②	
13	課題映像からのコンサートレポート③	
14	後期試験	
15	総括 & FOLLOW	

授業科目		授業時数
DTP		60
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
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に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	Adobe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・文字ツールを使用し名刺を作成。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週の下絵と画像を統合、仕上げ
10	地図作成	アビプランスを使い分け、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縁取り、影、囲み等をつける練習を行う。
15	まとめ	1～14週で使用したツールを駆使しての試験課題

授業の方法
講義・(演習) 実験・実技・実習
授業概要
広報媒体制作やプロモーション手段として必要となるコンピュータソフトのIllustratorやPhotoshopの基本操作を学んでいきます。この授業は、他の制作実習にも連動していく内容となります。 <実務経験のある教員等による授業科目>
使用教材:

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
マネージメント		120
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
西川 勢二郎 現場で現れる色々な条件を仮定してマネージメントの基本から応用までをしっかりと指導頂ける。		
前 期		
到達目標		
●A&R業務の理解 ●プランニング構築の基礎&体得		
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	マネージャー業務について マネージャー業務についての説明及び、マネージャーの本質を知るような事例も知ってもらう。	
2	音楽業界について 音楽業界の構造とマネージャーの関わり方	
3	A&Rという仕事 アーティストとA&Rとマネージャーでコンセプト設計。※ Artists and Repertoire (アーティスト・アンド・レパートリー) は、アーティストの発掘・契約・育成とそのアーティストに合った楽曲の発掘・契約・制作を担当するもの	
4	楽曲コンセプトと音の方向性 楽曲(商品)ができあがる前 商品コンセプト開発 クリエーターへの楽曲発注	
5	プリプロとレコーディング 楽曲(商品)ができあがる途中にある商品プロモーション計画、レコーディング中に考えられるマネージメント	
6	イメージ戦略 ビジュアル展開、HP、パッケージ、PV、宣伝素材等、より多くのオーディエンスに知ってもらう、印象に残るもの、購入をしてもらうための工夫を考えていきます。	
7	具体的なプロモーション 楽曲(商品)が完成したら 商品プロモーション実施 商品リリースまでに何をやる	
8	マネージャー業務 立会い、チェック、ブランド管理、マネージャーとしての営業	
9	ファンクラブ ファンクラブの立ち上げとその目的、一般的な手法と管理を学びます。	
10	アーティストに求めるもの アーティスト自身の商品開発 ライブ・イベント	
11	グッズ等の派生商品 楽曲以外のアーティスト派生商品の開発	
12	ライブ・イベント・ツアーにおける活躍 ライブ・イベント・ツアーでは、マネージャー業務の手腕が問われます。	
13	著作と予算管理 予算管理、著作権の知識を学び、現場でのリスクヘッジも考えて行きます。	
14	業界内での間接的な関係者 全体を再度見渡し、マネージャー業務の位置付けを考えます。	
15	総復習	

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
アーティストの発掘や育成、スケジュールなど、プロダクション業務を学習します。またレーベルの業務、プロモーション、ファンクラブ運営、各メディアの特性や著作権についても学びます。 <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	
●PR業務の理解 ●プランニングの実践行動&体得	
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	シミュレーション【コンセプト設計】 ↓
2	
3	シミュレーション【商品開発】 ↓
4	
5	シミュレーション【プロモーション】 ↓
6	
7	シミュレーション【紙媒体】 ↓
8	
9	レコーディングディレクター及びプロデューサーとの折衝 アーティスト自身が持っているイメージや音作りを理解するために、マネージャーとしても音楽的な見解を持てる努力をしていきます。まわりのミュージシャンにも配慮が必要です。
10	レコード会社プロモーターとの折衝 アーティストイメージをしっかりと共有できることは、とても大切な内容となります。やはり、アーティスト発言、レコード会社プロモーション、マネージャー対処等、一環したものが有益です。
11	マネージャー業 仕事を進める上で、自分自身が考えるアーティストの売り込み、関係各社との繋がりを経験を元に伝える。やはり、「素晴らしいアーティスト」には決まって敏腕マネージャーです。
12	ポップ作成作業 仮想アーティスト(後期1~8)のポップ作成
13	レコーディング工程 プリプロ・レコーディング体験
14	企画制作内容プレゼン 各グループの仮想アーティスト制作物発表
15	総復習

授業科目		授業時数
企画制作		60
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
白藤浩史 多岐にわたるイベント制作に長年携わる講師が、エンタテインメント業界、社会におけるイベントを多角的にとらえて学生に必要な知識指導する。		
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、来場受付の各セッション業務
6	音楽イベント制作③	・担当者自身、各セッ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	
10	企画制作イベント②	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。
11	企画制作イベント③	・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
12	企画制作イベント④	・MC台本作成 ・集客の工夫
13	企画制作イベント⑤	・ステージ進行、アーティスト管理 ・担当者自身、各セッションの動きの中から振り返り
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

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
実践的に企画制作を実施する授業。学内の様々な施設を使い、ライブイベントの企画、制作、実施を通し、制作者としての感覚や仕事の進め方を身に付けます。 <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	
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③ 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
2	学園祭製作④ ・コンテンツ企画 ・ライブ出演者情報、コンテンツ情報 の発信
3	学園祭制作⑤ ・タイムテーブル ・進行台本
4	学園祭制作⑥ ・音響・照明との連携 ・出演者への対応
5	学園祭制作⑦
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	・コンセプト～企画立案 ・イベントプレゼンテーション
8	・出演者募集告知 ・タイムテーブル作成
9	・進行台本作成/MC台本作成 ・出演者の対応
10	・音響/照明との連携 ・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
12	・コンセプト～企画立案 ・イベントプレゼンテーション
13	・出演者募集告知 ・タイムテーブル作成
14	・進行台本作成/MC台本作成 ・出演者の対応
15	・音響/照明との連携 ・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
音響実習		30
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
藤原 成史 レコーディングをはじめ、ラジオやテレビ音声のエンジニアからディレクションに至るまで現場経験が豊富。その他イベント制作やソーシャルメディアなどへの情報発信などエンタメ業界に幅広く関わりをもっている。		
前 期		
到達目標		
音響用語、ステージの基礎知識を身につける ●ケーブル巻きを習得する ●マイクスタンドの立て方を取得する ●スピーカースタンドの立て方を習得する ●ドラムセットの組み立て方を理解する		
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	PAについて PAの役割を学んでいきます。 また授業に際しての安全管理や注意事項の説明、教室の説明も行います。	
2	ケーブル巻き PAに必要なケーブルの巻き方(ハの字巻き)の意味と方法を 知り、その習得にあたっての練習を繰り返し行っていく。	
3	マイク、マイクスタンド 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 も解説する。 合わせて、マイクスタンド、小規模な現場で使用するスピー カースタンドの組み立て方、取り扱い方も学ぶ。	
4	スタンド式スピーカー、パ ワーアンプ 小規模PAでよく使用されるスタンド式スピーカの立て方を学び、ひと りでスタンド式のスピーカが立てれるようになることを目標とする。また、 パワーアンプの接続方法を学んでいく。そして、実際にどのような 役割を果たしているのか実習を通して理解していく。	
5	マルチケーブル 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。	
6	楽器基礎 ドラムセットを使用し、その特徴や注意すべき点を理解し、実 際にセッティングをしてみます。	
7	楽器基礎 ギター、ベース、キーボードなどを実際使用し、PAの観点から 気を付ける点を解説します。合わせて各アンプ類の使用方 法や特徴も理解していきます。	
8	基礎総合復習1 前半までで学んだことの復習として実際にマイクやスピー カーを結線していき、定着させていきます。	
9	基礎総合復習2 前半までで学んだことの復習として実際にマイクやスピー カーを結線していき、楽器もセッティングします。	
10	舞台用語について 現場でよく使用されている用語や装置の名称などを用途と併 せて学んでいきます。 またバンドのセッティングや、セッティング図の書き方、読み方 も学びます。	
11	システム構築① 現場でも使用されるPA回線表の読み方を学び、実際に小規 模PAシステムを組んでいきます。	
12	システム構築② 小規模システムの組み立て、ばらしの練習	
13	システム構築③ 小規模システムの組み立て、ばらしの練習	
14	実技テスト	
15	システム構築④ 小規模PAシステムを組み立て、カラオケができるセッティング 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	
ライブイベントを運営していく上で必要となる音響に関する基礎知識を学 びます。音響機器類の扱い方を身につけ、音響スタッフとの打ち合わせ や進行スケジュール作りに役立てます。(前期:音響/後期:照明) <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	
評価方法	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業科目		授業時数
照明実習		30
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
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

評価方法

授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業の方法
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習
授業概要
ライブイベントを運営していく上で必要となる照明に関する基礎知識を学びます。照明機器類の扱い方を身につけ、照明スタッフとの打ち合わせや進行スケジュール作りに役立てます。(前期:音響/後期:照明) ＜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
● 機材の名称、効果を理解する ● 吊り仕込みを理解する ● 置き仕込みを理解する ● シュートを理解する

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	オリエンテーション	作業での安全基準の説明をし舞台機構や名所、器具の取り扱い方法を解説する。
2	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し、それぞれの機器の役割を解説し学習する。
3	ライトの種類について	ステージで使われるさまざまなライトの種類について学習します。
4	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。
5	吊り仕込みの基礎①	SUSでの吊り込み方法を学習する。まずはハンガーや落下防止ワイヤーなど安全対策について学び、回路の仕組みについて学習する。
6	吊り仕込みの基礎② (パッチ等)	SUS仕込みでの2又ケーブルを使用した回路取りを学習する。また、仕込み図の読み方も学習する。
7	吊り仕込みの基礎③	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、シュート作業も行う。
8	置き仕込みの基礎①	置き仕込みで使用する。スタンドとオベタの取り扱い方法を説明し実際に作業を行う。置物を仕込む事に当たってのケーブルのはわせ方を説明し作業を行う。
9	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、配線方法を実践し学習する。
10	トータルな仕込作業①	吊り仕込みから置き仕込み、シュートまで一連の作業を行う。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	トータルな仕込作業②	↓
12	ピンスポットライト	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	試験対策	試験対策として、今まで学んだ内容を復習しながら、仕込みを行います。
14	後期試験	
15	半年間のまとめ	今までに、学んだことの復習をしていき、ライブイベントなどでの照明の重要性を解説していきます。

授業科目		授業時数
一般教養		60
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
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		
●基本マナーやコミュニケーションの重要性を理解する ●挨拶、美しいお辞儀、きちんとした自己紹介ができる		
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	
2	自己紹介の仕方	
3	挨拶・お辞儀の重要性	
4	話し方・あがり対処法	
5	3分間スピーチ	
6	企業の求める人間像	
7	電話でのアポイントメントの取り方	
8	ビジネス能力検定対策	
9	ビジネス能力検定対策①	
10	ビジネス能力検定対策②	
11	学内敬語検定対策	
12	学内敬語検定	
13	ビジネス能力検定対策③	
14	前期試験実施日	
15	ビジネス能力検定対策④	

授業の方法	
講義 演習 実験・実技・実習	
授業概要	
仕事への取り組み姿勢、挨拶や敬語の使い方、電話対応、名刺交換の仕方などのビジネスマナーと共に、履歴書の書き方や面接の受け方など就職活動時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	
●ビジネス能力検定に合格する ●エントリーシートや履歴書でアピールできる ●社外文書の形式で添え状や御礼状が書ける	
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	報告の仕方
2	ビジネス能力検定対策⑤
3	ビジネス能力検定対策⑥
4	ビジネス能力検定対策⑦
5	ビジネス能力検定対策⑧
6	ビジネス能力検定対策⑨
7	ビジネス能力検定対策⑩
8	ビジネス能力検定対策⑪
9	ビジネス能力検定対策⑫
10	自己分析シート
11	エントリーシート
12	履歴書
13	履歴書
14	後期試験実施日
15	履歴書

授業科目		授業時数
イベント制作		32
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
岡本 真由子 長年にわたる就職指導経験と業界企業との連携を活かし、音楽・エンターテインメント業界での活躍を目指す学生の指導を行う。		
前 期		
到達目標		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
他専攻から立案される様々なイベント・コンテンツ等をトータルプロデュースする立場としてのイベント制作や情報発信技術を学びます。互いに協力しながら、実施運営に至るまでの内容を行います。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
学校全体の行事として実施、各学科の特徴を生かしたかたちで成果発表を盛り込む。学年及び各学科・専攻により制作レベルには違いはあるが、学校全体としての大きな目標を理解して進める。	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	全体構想 過去のイベントを参考に、「イベント」といわれる催事についての解説を行い、各学科が習得している内容を生かすヒントを与えていく。そして、大きな仕組みの理解をしてもらう。
2	イベント準備 今回のイベント趣旨やその目的等をわかりやすく解説。公募されるものの仕組みや学生全体で担当する具体的なものを紹介していく。
3	参加内容 自分たちの参加内容をアイデア出し、企画・プランニングしていく。学科・専攻で参加するものやグループ・個人で出演やコンテンツ参加等、いろんな関わり方を知ってもらう。
4	制作① 具体的な計画術を学んでいく。具体的に作る作業内容、そこから導くチェックリスト、制作スケジュールや予算等を明確にしていく。
5	制作② 担当別にグループや個人に依頼して割り振る考え方を持っていく。そのための期限等は、その次のスケジュールに影響を及ぼすことも学んでいく。
6	制作③ 広報的な内容にも理解を示していく。実際には、どれだけの集客を望めたのかが結果として出てくるものになるので、その集計やアンケート回収などの知識を学ぶ。
7	実施運営① 具体的な用意(仕込み／準備等)を行う。担当箇所の運営にあたる人のスケジュールを作成。その担当者のチェック項目を明確にするもの等を揃えて実施運営としていく。また簡単なルール・マニュアル作りも大切な要素となる。
8	実施運営② 実施運営を行い、最終的なものとしての撤収作業。準備時間よりも早く終わるものだが、廃棄・保存・記録等の作業が次年度に関係してくるものとなる。
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業科目		授業時数
業界研究		68
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
岡本 真由子 長年にわたる就職指導経験と業界企業との連携を活かし、音楽・エンターテインメント業界での活躍を目指す学生の指導を行う。		

前 期
到達目標
目指す業界の基本的な仕事内容を理解していく。他の実習授業との兼ね合いも関連していくことを十分に理解して学内外のイベントや実習に触れていく。

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画		
授業項目	実施内容	
1	新歓コンサート (4)	入学してすぐに1学年上の学生が担当する演奏・技術・制作を含めた総合的な内容のコンサートイベントを見学。特に自分たちが目指す内容の仕事を意識したかたちで体感してもらう。
2	企画制作イベント (4)	リンクする他の授業でイベントアイデアからスタート。ライブ等の実施日となる日を設定、時間は短いですが、まずは当日準備～実施～撤収までを行う。
3	足場の組立て (8)	イベントやコンサートで使用されているイントレ等の扱いに関して労働安全衛生法にもとづく特別教育をおこなう。
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業の方法
講義・演習・実験・実技・実習
授業概要
依頼される学内外のクライアント主導イベントの制作業務、ガイダンス参加、業界での必要な資格取得への取り組みなど自身の視野を広げる職種研究を行います。 <実務経験のある教員等による授業科目>
使用教材:

後 期
到達目標
学内の基本的な実習内容を理解した上で、他の学科との関係性を考える。自分自身が携わる部分を意識出来るようにしてもらい、その業界での仕事スタイルや慣習を学ぶ。

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画		
授業項目	実施内容	
1	モデルミュージシャン (6)	ミュージシャン学科に協力をしてもらい、アーティストデビューのプロセスをシミュレート。アー写撮影、プロフィール作成、ミニアルバムRec、ライブも含め実際に作り、業界の流れを理解する。
2	就活対策講座 (8)	「就職」という内容に対する基礎的な知識や心構えを吸収していく。イベントPA、コンサートPA、ライブハウス、プライダル、レコーディング等の仕事内容的な違いも理解する。
3	企画制作イベント (4)	制作スケジュール・ブックイング・宣伝・実施も含め立案された企画を実施する。集客も含めた内容となる。
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業科目		授業時数
音楽業界概論		60
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
岡本 真由子 長年にわたる就職指導経験と業界企業との連携を活かし、音楽・エンターテインメント業界での活躍を目指す学生の指導を行う。		

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PUしていきます。
9 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、その後に発注されるものでもあります。
10 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。
11 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。
12 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。
13 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。
14 前期試験	
15 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
音響関連企業、照明関連企業、映像関連企業、プロダクション、レーベル、レコード会社等、多岐にわたる業界関連企業を理解して、個々の就職に向けた活動に役立てていける概論です。 ＜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できています。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。
3 裏方に対しての表方[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ます。そのための配分や担当を考慮して進めて行きます。実行委員会からの情報を共有します。
5 学園祭準備②	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 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	自分にあると信じて「オリジナリティ」の勉強です。意外に音楽内容では無い可能性もありますが、自分の長所を見極めていけると嬉しく、自信にも繋がってきます。
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く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
音楽技術論		60
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
西川 博美 一般社団法人 日本イベント産業振興協会 イベント業務管理士資格試験指導員 様々なイベントを運営・管理・制作する		
前 期		
到達目標		
プレゼンテーションの基礎		
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	自分の現状技量を理解 「自己紹介」という自分自身のプロモーションをやってみます。現状の自分の能力の「自己紹介技量」を理解しましょう。	
2	プレゼンテーションについて その目的を知ってもらいます。資料作りとしてTitle・コピー・グラフ・イラスト・図解・写真等を使うこと、また適切な言葉や伝えた方も踏まえた印象度で承認されようとする事項は大きく動くものになります。	
3	コミュニケーション コミュニケーション&ビジネスコミュニケーションについての理解を深めていきます。	
4	ホウレンソウ ビジネス用語として一般的な報告・連絡・相談について勉強します。	
5	チームワーク いろんな情報収集や判別・処理していくために自分ひとりでは出来ないものも多くなってきました。チームとして動く責任を学んでいきます。	
6	情報について 情報収集は、一般的なインターネットだけでは薄いものです。現地取材・アンケートやヒアリング等も必要となってくるものなので、その収集法やまとめ方を知ります。	
7	広告 広告・宣伝というものの分類や費用、そして実際の効果・効力を再認識します。	
8	プレゼン制作課題① 「自分の町をみんなに紹介しよう!!」という内容の個人別プレゼンテーションの資料制作を行います。個人が紹介するための「説明内容箇条書き」等の資料も合わせて作ります。	
9	※個人が自分のよく知っている内容をまとめて自分で発表する。	
10		
11	プレゼン・総評	
12	プレゼン制作課題② 「商業施設」の販売促進企画を考えます。	
13	※ふたり1組で話し合いを行い企画内容を作り上げ、協力して発表プレゼンを行う。	
14		
15	プレゼン・総評	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
イベント企画や制作知識を深め、自らプランニングした企画を繰り返してプレゼンテーション。自己の意思・考えをわかりやすく相手に伝えるコミュニケーション能力の向上を目指します。 ＜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	
プレゼンテーションの応用	
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	プレゼン制作課題③ 「企業用プレゼン」として、与えられた仕事の内容のプレゼン資料を作成してもらいます。
2	※前回と違うふたり1組で話し合いを行いプレゼン資料を作成。但し、別のグループからプレゼンターとなる学生を選び、その内容に関しては事前説明をして、当日のプレゼンを行う。
3	
4	プレゼン・総評
5	プレゼン制作課題④ 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	※クラスに2チームを作り、互いの「地域活性化イベント」を企画していきます。多い人数で行うかたちとなるため、ブレーンストーミング等の概念を知ってもらいます。そして、企画を煮詰めチームとして作業の分担を行います。
7	※企画内容、プラン～実施の整理、Powerpoint上の構成等を分担して作成していきます。
8	
9	プレゼン・総評
10	プレゼン制作課題⑤ 【卒業制作】個人が選ぶ自由課題となります。企画～内容の制作過程、計画からもたらす効果・効力を考え研究していきます。
11	※最終課題として、Powerpointデータ、説明resumeとしての要約版資料、個人のプレゼンテーション等が課題として作成して頂きます。
12	
13	
14	プレゼン・総評
15	まとめ

授業科目		授業時数
技術演習		120
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
山田 敏子 他 「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		
就職活動での基本的な教養		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価(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くようにする	
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 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。また、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。	
12	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。	
13	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。	
14	前期試験	
15	電話応対応用 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	
音楽業界人として相応しい技術を様々な演習により学んでいきます。知識、文章作成能力、パソコン操作など多角的に学ぶことにより企画書、提案書類の作成など制作者としてのスキルを身に着けます。 ＜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	
社会人としての基本的な教養	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価(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 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	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・丁寧に迎え、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	ビジネスでの茶業のマナー 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
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。

授業科目		授業時数
コンテンツ制作		60
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
藤原 成史 ラジオ等メディア全般から、レコーディングやPAの音響エンジニア、映像クリエイターなど幅広いスキルと知識があり、総合的に学生に指導ができる。		

前 期
到達目標
番組制作に必要な企画、全体構成、選曲等の基本的な制作情報をグループとして協力してできるようにする。

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画	
授業項目	実施内容
1	放送収録について 録音スタジオやコーナー～選曲M①の紹介等を実際に行う。指定原稿をBGにませてしゃべるイメージや感覚を掴んでもらう。ONAIRの都合で次週収録となるが、固定フォームの理解をしてもらう。
2	ウメダFM 4月分収録 学校で用意したフォームAに対して、自分たちの選曲等を入れ込んだ構成シートを作成する。オープニング、コーナー設定、曲紹介、クロージング等のエッジを理解してリハーサル→収録。この時点では、1発録りではなくコーナーごとで収録。
3	構成フォーム&CUE SHEET 年間納品番組の管理方法を学ぶ。企画～構成・選曲・コーナー情報整理～リハ、収録～編集～納品～ONAIRの流れを逆算してスケジュール化。構成の考え方や収録時のタイム記録等。
4	原稿と情報 自分たちの固定原稿の作成や情報をしゃべる場合の手元原稿の整理の仕方を学ぶ。
5	曲紹介とCUE PATTERN FM番組の基本として曲紹介のパターンを練習する。紹介M①、イントロ乗せ、サビ飛び出し、アウトロ紹介等のパターンを知る。 ★次週内容の構成Meeting
6	ウメダFM 5月分収録 ある程度、自分たちが作成したフォームに対して、各コーナーごとにリハーサルを間に入れながら分けて収録作業。
7	選曲 30分番組全体での選曲を考えた構成を考える。テーマに沿ったもの、アーティスト、音楽ジャンル、時代別、DJのチョイス等、色んな意見を聞きながら検討する。
8	番組企画構成 PR的なものを盛り込むための構成を学ぶ。★次週内容の構成Meeting
9	ウメダFM 6月分収録 3本目収録。ディレクティングを自分たちで確認しながら行っていく。できれば、M●放送中の3'00"～4'00"の間に次の場面の打ち合わせができるように練習。
10	CM (コマーシャルメッセージ)ディレクターからのCUE出し ★次週内容の構成Meeting しゃべり側と進行指示側のコミュニケーションの練習 CMの内容を企画立案。後期に収録を行うための前段階。
11	ウメダFM 7月分収録 4本目収録。前回同様、自分たちでディレクティングを行っていく。事前打ち合わせ、リハーサル確認、本番収録、M●放送中の打ち合わせ、切り返し部分のコミュニケーション等を実地研修的にやっていく。
12	担当ディレクターについて ★次週内容の構成Meeting 番組責任者(8月～2月の各月ディレクター)の選出
13	ウメダFM 8月分収録 ゲストを入れる部分を作った構成の収録。事前の打ち合わせ時に、ゲスト紹介テキスト、質疑応答の打ち合わせ、リクエストCDの準備等しておく。
14	ゲストング準備 ★次週内容の構成Meeting 取材等を行う場合、学園祭といえば、実行委員長をゲストングするのが常道手段。
15	ウメダFM 9月分収録 11月実施の学園祭ムードを出せる演出の録音を行う。ひな壇芸人風の収録方法。

授業の方法
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 (実習)
授業概要
ラジオ番組制作を通じて番組制作企画、構成演出、録音、時間管理などを学びます。また、映像、SNSなどコミュニティ型のWebサイトを考察、コンテンツ制作のノウハウをつかみます。電波として月1回ウメダFM「Be Happy78.9」30分番組の収録を行う。 <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
番組構成、演出、取材、ディレクティングとしての時間管理や録音技術の理解が出来る。

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画	
授業項目	実施内容
1	CM録音 前期に立案したCMを2本収録、0'30"程度のもの。構成企画、配役、SEや音楽等を用意。
2	取材(学園祭関連・ゲスト音源) ★次週内容の構成Meeting
3	ウメダFM 10月分収録 11月実施の学園祭に向かって、詳しい内容をPULした番組構成
4	DJとディレクター、エンジニア 再度、各役割を見直し、出来ていない部分等を話し合う機会を設ける。学園祭等に今まで集めた情報を送ったりすることも授業範囲の内容。
5	音源制作 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	学園祭準備 学園祭等で使用するCM等の制作
7	年内2本と年明け2本の収録の運動性を考える ★次週内容の構成Meeting
8	ウメダFM 11月分収録 今年ヒットした作品や話題をPULした番組。今年も残り1ヶ月となる時期なので、その内容も踏まえたものに。
9	自分たちの収録データ 9～11月の収録を振り返って聞いてみる時間を設ける。
10	エンジニアが変わる収録 ★次週内容の構成Meeting いつも慣れている技術の方が、別のエンジニアに変わるケースを想定すると、番組の説明、音源管理、すべての説明が必要となってくる。その体験を考える。
11	ウメダFM 12月分収録 Xmas特集。今年のクリスマスソング、過去の名曲、自分たちが思い出あるもの等を集めて企画したものを収録。
12	構成・制作に時間がかからない場合の運営。 ★次週内容の構成Meeting 年明けに収録するため、いつもより準備の少ない内容で取り組めるものを検討する。Ex 制作クラスのほぼ全員が出演する番組。
13	ウメダFM 1月分収録 簡単な打ち合わせ→選曲内容の説明→原稿の確認→声・CDチェック→本番収録→収録をプレイバック
14	引継ぎ内容の整理 ★次週内容の構成Meeting 来年度も続けて制作チームが後輩に譲られること等、できれば、バトンタッチの番組構成が少しでも入るものに。
15	ウメダFM 2月分収録 簡単な打ち合わせ→選曲内容の説明→原稿の確認→声・CDチェック→本番収録→収録をプレイバック

授業科目		授業時数
メディア制作		120
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
山崎 美樹 メディア業界での幅広い経験からデザイン、印刷物の豊富な知識を持つ、Adobeアプリケーションの使用方法を教えるスキルが高い		
前 期		
到達目標		
雑誌紙面の企画制作の習得 ●各メディアの特性が理解できる ●DTPデータを作成できる		
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	ロゴマーク作成 ベシックDTPで学んだ内容を踏まえ、より高度な使用方法を実践していく。まずロゴマーク作成を行います。	
2	誌面デザイン 誌面企画を考案、題材を選択していきます。ある程度のラフデザインを作り、素材を集めます。テキストに関しては、当て込みでも良いので、テキスト文字数を算出しておきます。	
3	使用画像を選び、移動パレットを操作しながら作業します。定型の紙面サイズをに対して誌面をデザインしていきます。	
4	テキストを流し込み、タイトル、コピー等を揃え、仕上げ工程まで進めて行きます。	
5	長文の誌面デザイン リンクした文字ボックスを作り、長文の誌面デザインができるようにしていきます。	
6		
7	(仮)学園祭表紙プラン 【課題①】学園祭表紙案やサムネイルを考えています。実際のタイトリング等は、後に差し替えるものとして大枠のレイアウトを決めていくため作業します。	
8	ライブイベントのフライヤー 【追加課題②】同時に色々なものを進めて行きます。学園祭と同時に並行としてライブフライヤーのデザインをスタートします。	
9	↓	
10	課題①②③制作 【追加課題③】新しくCD作成とその印刷についての説明を行います。	
11	文化祭表紙案、サムネイル	
12	CD作成についてより詳しい内容のプレゼンがあり、それを受けるかたちになります。(ジャケット両面、盤面、歌詞カード、サイドキャップ)	
13	↓	
14	※学園祭コンテンツや実行委員からの情報を整理	
15	↓	

授業の方法		
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		
授業概要		
音楽雑誌やフリーペーパーの企画、取材、デザイン、編集を実践的に学びます。CDの盤面デザイン、ジャケット制作やライブイベントの宣伝フライヤーの制作に必要なDTPスキルを習得します。 <実務経験のある教員等による授業科目>		
使用教材:		
後 期		
到達目標		
雑誌紙面の企画制作の習得 ●DTPを使いこなすことができる ●作品の完成度を高める ●ターゲットに対し効果のあるデザインが理解できる		
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	正式な学園祭パンフレット作成作業 学園祭パンフレットを印刷するためのデータを作っていきます。ページネーションされた内容をもとに、各ページごとに担当者を割り振って1ヶ月以内の完成を目指します。	
2	※実行委員会や他の有志制作チームの情報も捉える。	
3	※校正作業に移れるように早めの始動	
4	↓	
5	音楽ビジネス 外部ライブイベント 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	※interview取材	
7	※ライブ販売グッズのデザイン	
8	↓	
9	↓	
10	最終課題作成 自身の好きなアーティストの情報を集めてフライヤー作成(表面フルカラー、裏面モノクロ1色)素材集め、情報の精査	
11	↓	
12	↓	
13	↓	
14	※上記課題を完成させ試験課題として提出します。	
15	参考機能 Illustratorグラフ機能など、ここまで使用しなかったツールについても体験&実践します。	

授業科目		授業時数
コンサート制作		120
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
佐藤 悠生 ヘッドライン、アームエンタープライズグループで豊富な経験を積む。自身の主催のイベントを数多く開催している。		

前 期
到達目標
学外ライブイベントの企画・アーティストのライブハウスへのブッキング ●イベント企画制作の基礎知識を理解する ●発想力、行動力を身に付ける ●協調性を身に付ける

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画		
授業項目	実施内容	
1	オリエンテーション	前期の授業スケジュールを確認行い、色んな意見を取りまとめる。行いイベントの進め方を明確にしています。
2	企画立案	資料集め(アーティスト・会場資料等)を行い、個々にまとめる準備を行います。
3	企画書作成	前週に集めた資料を使って各自の企画書作成を行います。
4	企画プレゼン	企画概要のクラス内プレゼンテーションを行い、半期行っていく内容を決定します。単一企画、混合企画等、色々ありますが、公平な判断、実施可能な環境も加味していきます。
5	アーティストへのオファー	プレストされて決定した案は、一旦、営業用企画書として書き改められ紙資料／データとしてKEEP。日程を考えたブッキング作業や会場押さえという内容になります。また、ラフなタイムテーブルの作成を行います。
6	日程とブッキング	イベントの場合、会場の押さえが重要になります。業界も、先に複数のホールを押さえ、アーティスト公演をはめ込んでいきます。
7	公演実施概要書	実際に行うイベントに関しては、全ての情報を集約させた公演実施概要書を作成します。
8	プロモーション会議	フライヤー作成・配布手続とプロモーション計画会議
9	PG配券	PG配券手続書の作成とフライヤー作成開始(モノクロ・学内制作)
10	プロモーションスタート	プロモーション実施と現場資料作成の準備
11	現場資料作成	タイムテーブル・運営マニュアル・MC台本・セトリリスト等を作り始めていきます。
12	打ち合わせ運営について	音響・照明等の技術用資料、アーティスト管理 当日の役割分担と現場作業の講義
13	チケット精算	精算手続の講義とイベント実施までの最終確認
14	実施日	(講義前日程に持込イベント実施)精算書・損益確認書等の作成。
15	FOLLOW	前期イベントの反省会と後期イベントに向けての講義

授業の方法
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習
授業概要
学外のホール、ライブハウスなどでのイベントを企画開催します。予算管理、アーティストブッキング、プレイガイドでのチケット発券、宣伝、制作、当日の運営までを実習として行います。 <実務経験のある教員等による授業科目>
使用教材:

後 期
到達目標
学外ライブイベントの制作 ●イベント企画制作／運営を理解する ●判断力、責任感を身に付ける ●コンサートの収支を理解できる

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	後期 企画プレゼン	休職中に作成してもらった後期イベント企画書を元に決定版の企画書を作成。
2	予算	企画書に基づき予算案を作成。
3	アーティストへのオファー	アーティストブッキングを開始、直接／間接等どのようなかたちでも良いので、取り敢えずマネージャー又は代表までに出るだけ早く送り着くようにします。
4	日程とブッキング	アーティストブッキングを開始と同時に会場押さえも重要な要素です。一押しと会場を合わせ込むためにも、グループのコミュニケーションは大切になります。
5	公演実施概要書	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	プロモーション会議	フライヤー作成・配布手続とプロモーション計画会議
7	他のイベントへり乗り込み	実施イベントのプロモーションをするために、他のイベントに乗り込んでプロモーション(宣伝)ができる機会を作ります。
8	外部交渉	フライヤーデザインを外注する段取りを行います。
9	PG配券	PG配券手続書の作成とフライヤー作成開始(4C/1C・印刷業者に受注)
10	プロモーションスタート	プロモーション実施と現場資料の作成
11	運営について	当日の役割分担と現場作業の講義
12	イベント最終確認	精算手続の講義とイベント実施までの最終確認
13	実施日	(講義前日程に持込イベント実施)精算書・損益確認書等の作成。
14	コンサートレポート作成	アフタープロモーションとして、自分たちの実施したイベントの記事を書いてみましょう。
15	FOLLOW	後期イベントのを振り返っての討論・講義

授業科目		授業時数
マネージメント		120
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
藤井 大介 メジャーレーベルA&Rを経て独立。マネージメントから、映像制作など幅広くビジネスを展開する業界人		
前 期		
到達目標		
アーティストマネジメントの基礎～実践 ●PR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	オリエンテーション マネジメントゼミについてのレクチャー／年間構想MTG&モデルMusicianの希望タレントカラー決定	
2	「モデルミュージシャン」 「モデルミュージシャン」というかたちで原盤製作過程～プロモーション～レコ発ライブ～追加ライブ等の設定を知ってもらいます。	
3	公募準備 オーディション募集要項作成～告知準備&募集へ	
4	A&Rについての説明 プリプロ～RECに向けての準備	
5	年間予定の具体化 年間のプランニング構想具体化に向けて、学生たちに説明をします。その中で、やってみたいこと等の意見をヒアリングしてはめ込みがきく場合は、スケジュール化していきます。	
6	アーティストに対するヒアリング 応募期間中でも申込みしてくれたアーティストに具体的に面談。バンド形態、メンバー、ジャンル、オリジナル等の情報をヒアリングして選出の材料としていきます。	
7	試聴会&選出 応募を切をします。面談状況や選出するための材料を揃え、これから先の構想プランとして繋げられるかを議論します。	
8	モデルミュージシャン確定 アーティストに対して、こちらの考えをしっかりと説明します。そのためコンセプトや方向性を示すプレゼンテーションが必要になります。その部分をしっかりと固めて資料化します。	
9	全体会議 方向性に関するミュージシャンも含んだ全体会議を行い、アーティスト、楽曲に関する要求を具体化させ、プロモーションしていくことをしっかりと伝えて行きます。※レコ発Live&学園祭出演	
10	セットリスト REC準備として、収録楽曲決定、B.Musicianの必要性、プリプロ準備等があります。この部分に関する理解を深めます。	
11	CDパッケージ① CDパッケージ製作に関わる準備&打合せ	
12	CDパッケージ② 紙資料作成1(Profile/チラシ/アー写/ジャケット写)	
13	プリプロ 実際に録音される2曲の楽曲(予定)に対しての、音楽的内容のチェックシーンです。この部分に関する理解を深めます。	
14	レコーディング レコーディング	
15	TD～ TD～マスタリング～プレス	

授業の方法		
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		
授業概要		
アーティストの発掘や育成、スケジュールなど、プロダクション業務を学習します。またレーベルの業務、プロモーション、ファンクラブ運営、各メディアの特性や著作権についても学びます。 <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		
アーティストマネジメントの基礎～実践 ●プランニングの実践		
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	CD納品 後期にはCD納品となり、その後の展開として打ち合わせが再スタート。レコ発Live準備も行っていく。	
2	プロモーション会議 プロモーション会議(Liveブッキング含む) リリース日の確定。外部イベントへの出演枠を営業していく。FMウメダ、FMモリグチ、学園祭用制作ラジオ等でのONAIR等。	
3	レコ発Live準備① 学内においても、できるだけ沢山のレコ発Live集客を目指して、PR活動と工夫を続ける。	
4	レコ発Live準備② SNS、口コミ、掲示、ビラ配付等、沢山のアイデアを急速的に行う練習をする。	
5	レコ発Live 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	Live出演後の展開 ライブ模様等をSNS等を使い、しっかりした話題作りを行い、学園祭枠に出演する案内を行う。また、3本目のライブ計画を行っていく。	
7	CD販売 アーティストも含め、プレスしたCDの販売を行う。	
8	営業ツールとしてのPowerpointデータ作成① アーティストの展開をより判りやすくするために、CDジャケットデザインやライブ風景、日常の写真、または動画等を埋め込んだ、Powerpointデータ等を作成しておく。※そのデータを使用したライブ出演用フライヤーを準備。	
9	営業ツールとしてのPowerpointデータ作成② 本人たちのキャラクターを使ったものが企画できればやってみる。 ※そのデータを使用したライブ出演用フライヤーを準備。	
10	マネージメントに関して 話題性を上げるための工夫、CD音源の使い方等も工夫していく。 ※そのデータを使用したライブ出演用フライヤーを準備。	
11	ライブ準備 ライブ会場にて新たなプロモーションフライヤーを配付できるように準備。	
12	ライブ実施 3本目のライブ実施。	
13	モデルミュージシャンのポイント ①アーティストとの合同会議 ②制作スタッフのミーティング ③CD売上げ枚数の発表 ④プロジェクト全体を振り返り	
14	後期テスト (レポート提出)	
15	FOLLOW プロジェクト全体を振り返り総括と反省会を行う	

授業科目		授業時数
企画制作		60
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
白藤浩史 多岐にわたるイベント制作に長年携わる講師が、エンタテインメント業界、社会におけるイベントを多角的にとらえて学生に必要な知識指導する。		
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	企画	
3	出演者	
4	公演概要	
5	プレゼンテーション資料	
6	タイムテーブル	
7	運営マニュアル	
8	進行台本	
9	MC台本	
10	出演者・音響・照明への対応	
11	集客への工夫	
12	イベントの準備	
13	ステージ進行	
14	アーティスト管理	
15	議事録	

授業の方法		
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		
授業概要		
実践的に企画制作を実施する授業。学内の様々な施設を使い、ライブイベントの企画、制作、実施を通し、制作者としての感覚や仕事の進め方を身に付けます。 <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		
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	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、ディレクティングやイベント補助を行います。	
2	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	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	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	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	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、いろんな進め方や考え方を理解出来ます。「郷に入っては郷に従え」的に仕事ができれば怖いもの無しです。	
7	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	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」「タイプリング」「キャラクター」等の媒体用データを準備	
9	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	10 ④募集開始	
11	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	12 ⑥募集完了	
13	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	14 ⑧音響・照明資料準備 音響や照明担当者とは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	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打ち合わせします。	

授業科目		授業時数
イベント制作		32
学年	学科	専攻
2	音楽技術	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
岡本 真由子 長年にわたる就職指導経験と業界企業との連携を活かし、音楽・エンターテインメント業界での活躍を目指す学生の指導を行う。		

前 期
到達目標

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業の方法
講義・演習・実験・実技・実習
授業概要
他専攻から立案される様々なイベント・コンテンツ等をトータルプロデュースする立場としてのイベント制作や情報発信技術を学びます。互いに協力しながら、実施運営に至るまでの内容を行います。 ＜実務経験のある教員等による授業科目＞
使用教材:

後 期
到達目標
学校全体の行事として実施、各学科の特徴を生かしたかたちで成果発表を盛り込む。学年及び各学科・専攻により、制作レベルには違いはあるが、学校全体としての大きな目標を理解して進める。2年次は、後輩となる1年の指導もイベント制作の重要項目となる。

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画		
授業項目	実施内容	
1	全体構想	2年目の「イベント」として昨年の反省を踏まえ、各学科が習得している内容を生かせる工夫をしていく。また、全体の動きを理解して、色んな担当を任せていく。
2	イベント準備	今回のイベント趣旨やその目的等をわかりやすく解説。公募されるものの内容、学生全体で担当する具体的なものに参加していく。
3	参加内容	自分たちの参加内容をアイデア出し、企画・プランニングしていく。学科・専攻で参加するものやグループ・個人で出演やコンテンツ参加等、いろんな関わり方を知ってもらう。
4	制作①	具体的な計画術を学んでいく。具体的にする作業内容、そこから導くチェックリスト、制作スケジュールや予算等を明確にしていく。
5	制作②	担当別にグループや個人に依頼して割り振る考え方を持っていく。そのための期限等は、その次のスケジュールに影響を及ぼすことも学んで行く。
6	制作③	広報的な内容にも理解を示していく。実際には、どれだけの集客を望めたのかが結果として出てくるものになるので、その集計やアンケート回収などの知識を学ぶ。
7	実施運営①	具体的な用意(仕込み／準備等)を行う。担当箇所の運営にあたる人のスケジュールを作成。その担当者のチェック項目を明確にするもの等を揃えて実施運営としていく。また簡単なルール・マニュアル作りも大切な要素となる。
8	実施運営②	実施運営を行い、最後の撤収作業まで責任を持って行う。その後、廃棄・保存・記録等の作業が次年度に関係してくるので、申し送り等の作業をしっかりと行う。
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業科目		授業時数
業界研究		68
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	音楽ビジネス専攻
担当講師(プロフィール)		
岡本 真由子 長年にわたる就職指導経験と業界企業との連携を活かし、音楽・エンターテインメント業界での活躍を目指す学生の指導を行う。		

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

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画		
授業項目	実施内容	
1	モデルミュージシャン (6)	ミュージシャン学科に協力をしてもらい、アーティストデビューのプロセスをシミュレート。アー写撮影、プロフィール作成、ミニアルバムRec、ライブも含め実際に作り、業界の流れを理解する。
2	就活対策講座 (8)	具体的に就職に必要な様式について学び、勤務地や企業選別も含め、企業研究の知識も学ぶ。自分の将来を決めるターニングポイントでもあるため、しっかりした意識を維持していく。
3	企画制作イベント (4)	開催場所・アーティストブックイング・宣伝・全体予算等を考えた企画を計画していく。
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業の方法
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習
授業概要
依頼される学内外のクライアント主導イベントの制作業務、ガイダンス参加、業界での必要な資格取得への取り組みなど自身の視野を広げる職種研究を行います。 <実務経験のある教員等による授業科目>
使用教材:

後 期
到達目標
学内外での実習内容を消化しながら、他の学科との仕事の位置関係を学んで行く。自分自身が携わる部分、また協力できる部分等を意識してもらい、創り上げていく流れを体感、理解するようにする。

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画		
授業項目	実施内容	
1	芸術鑑賞 (4)	プロの現場の見学するために、チケット販売をされている内容の劇場・コンサート会場・ライブハウス等を利用した鑑賞。各学科により、その内容を年度毎に吟味して実施する。
2	企画制作イベント (4)	開催場所・アーティストブックイング・宣伝・全体予算等を考えた企画を計画していく。
3	卒業コンサート (4)	学内で行う学生たちの主導で行うイベントの最終形。出演・技術／制作／運営等のスタッフやオーディエンス等も含め、その一体感的なものを学んでもらう内容。
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

シラバス

音楽技術学科

ギタークラフト専攻

授業科目		授業時数
音楽業界概論		60
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	ギタークラフト専攻
担当講師(プロフィール)		
横山 友之 豊かな現場経験をもとに、クラフトマンとして必要な知識や技術を伝授。アーティストからの信頼を得るような考え方の育成にも力を注ぐ。		

前 期
到達目標
楽器業界を知り様々な楽器メーカーの知識を得る 近代ロック史の理解 一般常識・ビジネスマナーを身に付ける

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	授業ガイダンス	「楽器業界概論1」で学ぶ内容について年間スケジュールをもとにガイダンスを行います。
2	大型機器/音響機器等備品の使用方法	各実習系授業内で使用する大型電動工具や音響機器の種類とその使用方法についてレクチャーします。
3	楽器業界ガイダンス	卒業後の進路となる楽器業界について、関連図をもとに各業種の業務内容と代表される企業について学びます。
4	学外実習・研修のガイダンス	GW/長期休み等に行われる学外実習・研修についてスケジュールを確認、各実習内容について詳しく説明し、必要な準備を行います。
5	楽器業界知識①	楽器業界と関わりのある様々な業種について、担当する分野と仕事の内容、代表的な騎乗などを紹介します。
6	楽器業界知識②	各業種における過去の卒業生の就職実績を紹介。必要とされるスキルや就職活動のスケジュールを確認し、業界へ向けた就職活動の大まかな予定を立てていきます。
7	一般常識/ビジネスマナー①	慣用句や国・都市名、各道府県県庁所在地などの知識や、税率の計算など、楽器業界で必要とされる一般常識について講義形式で学びます。
8	一般常識/ビジネスマナー②	メールや電話でのやりとりや名刺交換のしかたなど、一般的なビジネスマナーについてレクチャーします。
9	近代ロック史①	近代ロック史以前の時代について、流行した音楽とその成り立ち、時代背景などをもとに音楽的知見を広める講義を行います。
10	近代ロック史②	R&Bとカントリーが融合し生まれた近代ロック史の礎となるロックンロールについて紹介し、代表的なミュージシャンや楽曲について学びます。
11	様々な楽器メーカー①	ギター/ベースについて、音楽ジャンル別に使用される楽器の特徴と代表的な機種について学びます。
12	様々な楽器メーカー②	国内以外の有名なギターブランドについて紹介し、代表的なモデルと使用するアーティスト等について学びます。
13	様々な楽器メーカー③	ギター・ベースアンプとエフェクターについて、代表的なメーカーを紹介。代表的な機種と使用するアーティスト等について学びます。
14	前期試験	前期「楽器業界概論」で学んだ内容についておさらいし、筆記試験を行ってそれぞれの理解度を確認します。
15	業界研究①	9月に行われる工場見学で訪問予定の企業を紹介、それぞれの企業研究を行います。

授業の方法
講義・演習・実験・実技・実習
授業概要
楽器ブランドやメーカーの成り立ちを楽器の歴史を織り交ぜながら学習していきます。将来進んでいく楽器業界そのものを理解することで、就職活動などに生かしていくことを目的とした授業です。 <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
PCIに関する知識を得る。 近代ロック史の理解 オリジナルモデルのコンセプトを企画

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画		
授業項目	実施内容	
1	業界研究②	9月に行われた工場見学で学んだことをレポートにまとめ、お互いに発表して情報交換を行います。
2	近代ロック史③	現代の多くのアーティストに多大な影響を与えたビートルズを紹介。バンド結成～活動を停止するまでの経緯、代表作や後世に与えた影響について学びます。
3	イベント制作準備①	学園祭に開催する楽器展示等の企画を例に、イベント制作に必要な知識をレクチャーします。
4	イベント制作準備②	学園祭に専攻で担当する企画について、実際にポスター制作等を行い、イベント制作について学びます。
5	イベント制作準備③	前回に引き続き、学園祭に専攻で担当する企画について実際にポスター制作等を行い、イベント制作について学びます。
6	近代ロック史④	現代の多くのアーティストに多大な影響を与えたビートルズ以降、アメリカの音楽シーンを大きく変えたプリティッシュロックについて紹介。代表的なアーティストとその代表作などについて学びます。
7	PCIに関する知識①	楽器業界の業務でも必須となっているパソコンの知識について、基本的な扱い方をレクチャーします。
8	PCIに関する知識②	楽器業界の業務でも必須となっているパソコンの知識について、インターネットの内容を中心に、検索サイトの有効な利用方法などをレクチャーします。
9	PCIに関する知識③	楽器業界の業務でも必須となっているパソコンの知識について、祖チャルネットワークの商用利用やインターネットリテラシーなどについて解説します。
10	PCIに関する知識④	楽器業界の業務でも必須となっているパソコンの知識について、excelの基礎を学び、実際に請求書を作成して表計算ソフトの使い方をマスターします。
11	ギター/ベースの企画について①	2年次に製作する3作目作品の製作について、オリジナルモデルのコンセプト設定など企画の手順をレクチャーします。
12	ギター/ベースの企画について②	企画のプレゼンテーションの基礎を学び、前回の授業で作成したオリジナルモデルの企画書をもとに企画内容のプレゼンテーション準備を行います。
13	ギター/ベースの企画について③	3作自身が作成予定のギター/ベースについて企画内容の発表を行い、プレゼンテーションのノウハウを学びます。
14	後期試験	後期「楽器業界概論」で学んだ内容についておさらいし、筆記試験を行ってそれぞれの理解度を確認します。
15	楽器業界概論1まとめ	1年間「楽器業界概論」で学んだ内容をおさらいし、総括を行います。

授業科目		授業時数
音楽技術論		60
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	ギタークラフト専攻
担当講師(プロフィール)		
松原 真人 楽器工場で楽器製作に携わり現在は個人工房を営む経験を活かして、楽器製作に必要な木工・塗装・組み込み工程に関する指導を行う。		
前 期		
到達目標		
図面作成の基礎知識 製図の完成度 1作目STの製作工程の理解度 刃物の仕立て・工具の使用方法についての理解度		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価(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作目の製作工程について スタンダードなSTについて学び、大まかな工程やルーターの使い方などをレクチャーします。	
2	1作目の製作工程について 基準線、センターラインの決定、図面をもとに各ザグリ位置を確認しザグリ工程の準備を行います。	
3	刃物研ぎについて 刃物、鉋の各部名称や砥石の種類・扱い方について紹介し、刃物研ぎの手順を学びます。	
4	木地研磨、マスキングなど塗装の準備について 木地研磨の必要性を解説、実際の木地研磨の手順やマスキングすべきポイントの確認、マスキングの方法を学びます。	
5	塗料、塗装について ラッカー系とウレタン系塗料の違いと各塗料の働きについて解説。またカラーリングの手順についてやガンの使用方法についても学びます。	
6	2作目JB、PBIについて スタンダードなJB・PBをはじめ、ベースについて紹介し、2作目JBまたはPBの企画を行います。	
7	図面の書き方、ジグについて 図面を書くときの注意点や基本的な製図方法を紹介。併せて、ジグの製作方法も学びます。	
8	2作目JB・PBの図面を製図しよう① ギター/ベース特有の設計方法について解説。2作目の作品図面を例に、実際に楽器を設計していきます。	
9	塗装後の仕上げ工程 バフを使った艶出しなど、塗装後の仕上げ工程について解説し、1作目艶出し工程の準備を行います。	
10	2作目JB・PBの図面を製図しよう② ピックアップの位置によるサウンドの変化を解説。2作目のピックアップの位置を決め、コントロール系ザグリの製図を行います。	
11	2作目JB・PBの図面を製図しよう③ 楽器製作時に必要なジグ製作について解説、2作目図面をジグ製作に有効な製図になっているかを確認、修正します。	
12	木材、木取りについて 楽器製作に使用される材木の種類と各木材の特徴、木材の製材方法などを学びます。	
13	ギター、ベースの各パーツについて ギター/ベースに使用される各パーツの名称を学びます。また、1・2作目に使用したパーツを例に、日本を代表するパーツメーカーGOTOHの製品について解説します。また、有名メーカーとその代表的なモデルなどを学びます。	
14	前期試験 前期「クラフト講義」にて学んだ知識を筆記試験形式で確認し、理解を深めます。	
15	ギター、ベースのコントロールについて ギター/ベースにおいて、代表的なモデルのコントロールを紹介、サウンドアレンジに与える影響などについて考察します。	

授業の方法		
講義 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		
授業概要		
楽器ブランドやメーカーの成り立ちを楽器の歴史を織り交ぜながら学習していきます。将来進んでいく楽器業界そのものを理解することで、就職活動などに生かしていくことを目的とした授業です。 ＜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		
2作目JB・PB製図の完成度 2作目JB・PBの製作工程の理解度 ジョイント角がある場合の設計方法の理解度 3作目プランニングのオリジナリティ		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	フレット割り(平均率)各スケールについて 音律の歴史について学び、十二平均律を使用したフレット割りの計算を学びます。またギター/ベースの代表的なスケールとその特徴についてもレクチャーします。	
2	楽器のデザイン、セットネック/スルーネックについて ネックテンションとヘッドテンションについて解説、ギターベースのネック接続方法のうちセットネック、スルーネックの構造と特徴を学びます。	
3	楽器の細部のデザインについて ヒール、グリップ、ポリウレタの形状など、ギター/ベースのディテールについてレクチャー、オリジナルモデルのボディ/ヘッドシェイプのデザインについて学びます。	
4	代表的なメーカーの製品について① ギターメーカーGibson社の各製品を紹介、スタンダードな機種の特徴について学びます。	
5	代表的なメーカーの製品について② ギターメーカーFender社の各製品を紹介、スタンダードな機種の特徴について学びます。	
6	代表的なメーカーの製品について③ ギターメーカーPRS社、Steinberger社の各製品を紹介、スタンダードな機種の特徴について学びます。	
7	代表的なメーカーの製品について④ ギターメーカーRickenbacker社、Gretsch社の各製品を紹介、スタンダードな機種の特徴について学びます。	
8	代表的なメーカーの製品について⑤ ここまで学んだギターメーカー以外のその他の有名メーカーとその代表モデルについて解説します。	
9	3作目のプランニング 3作目製作のセットネック/スルーネック構造、シースルーカラーを使用したオリジナルモデルのプランニングを行います。	
10	3作目の製図 アングルヘッドのギター/ベースの楽器の設計について解説。ギブソン系ギターの構造を学びます。	
11	3作目の製図 アーチドトップの楽器の構造、アーチの量の設定方法やアーチドトップ特有の設計方法について学びます。	
12	3作目の製図 3作目に製作する作品の工程に基き、実際に設計と製図を行います。	
13	3作目の製図 前回に引き続き、3作目に製作する作品の工程に基き、実際に設計と製図を行います。	
14	後期試験 後期「クラフト講義」にて学んだ知識を筆記試験形式で確認し、理解を深めます。	
15	3作目(セットネック/スルーネック)の製作工程 3作目セットネック/スルーネックのネック製作における具体的な工程について解説、製作準備を行います。	

授業科目		授業時数
技術演習		120
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	ギタークラフト専攻
担当講師(プロフィール)		
金谷 昇治 エフェクターやアンプ、音響機器の修理・製造などに長年にわたって関わった経験をもとに、楽器にまつわる電気の知識を指導する。		

前 期
到達目標
半田付けの技術 サーキットの理解 コンデンサー抵抗の特徴の理解 ケーブル処理の技術

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ガイダンス	年間に学ぶ電気の知識についての概要をレクチャーしていきます。
2	周波数とは	周波数に焦点を当て、CGS単位、電気と音と周波数の関係についての講義を行います。
3	ギターシールド製作	基本的なシールドケーブルの構造や種類について学んでいきます。
4	ギターシールド製作	プラグの形状を理解し、はんだ付けの注意点を学びます。
5	ギターシールド製作	ケーブルの処理方法を学びその際のはんだ付けの注意点を学んでいきます。
6	電流、電圧、抵抗	電気の流れと抵抗の種類、読み方、合成抵抗など、電気に関する基本的な知識を復習していきます。
7	抵抗の計算	抵抗の計算を行う上での分圧の法則、キルヒホッフの法則を学んでいきます。
8	抵抗の計算	前回学んだ分圧の法則を用いて実験を行います。
9	コンデンサーの構造	コンデンサーの基本構造と働きを学んでいきます。また、様々な種類のコンデンサーを特性を紹介しながら学んでいきます。
10	ピックアップの構造とインダクタンスの概念	エレキギター、ベースに使用されるピックアップについて、その仕組みや構造を解説していきます。
11	ピックアップの構造とインダクタンスの概念	ハムバッキングのピックアップの仕組みを解説し、シングルタイプとの違いや特性を学びます。
12	実態配線図、配線図によるサーキット	実態配線図と配線図の違いについて学んでいきます。
13	実態配線図、配線図によるサーキット	ストラトのサーキットを実際に楽器を用いて理解していきます。
14	前期試験	
15	実態配線図、配線図によるサーキット	ストラトのサーキットを実際に配線図に起こしていきます。

授業の方法
講義・演習・実験・実技・実習
授業概要
楽器ブランドやメーカーの成り立ちを楽器の歴史を織り交ぜながら学習していきます。将来進んでいく楽器業界そのものを理解することで、就職活動などに生かしていくことを目的とした授業です。 <実務経験のある教員等による授業科目>
使用教材:工具一式

後 期
到達目標
基盤の制作と理解 基礎的な電気理論についての理解

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	ギターサーキットの復習	前期に学んだ、スタンダードなサーキットについての復習を行います。
2	ギターサーキットの復習	実際にスタンダードなサーキットを配線していきます。
3	オームの法則、仕事率の計算	電圧/電流/抵抗の関係、ワット(W)について基本的な内容を改めて学んでいきます。
4	導体、絶縁体、半導体	導体、絶縁体、半導体についての個々の特性や違いを理解していきます。
5	LEDの点灯	LEDを使用する際の方法、注意点を学びます。
6	トランジスタ、FET、ダイオード、IC	トランジスタ、FETとは何なのかを特性を含めて解説していきます。
7	トランジスタ、FET、ダイオード、IC	ダイオード、ICについての特性、を解説していきます。
8	バッファアンプの製作	バッファアンプ制作にあたり、バッファアンプとは何なのかをレクチャーしていきます。
9	バッファアンプの製作	前回のレクチャーを受けて実際にバッファアンプを実際に製作していきます。
10	バッファアンプの製作	前回に引き続きバッファアンプを製作していきます。
11	蛇の目基盤を使つての実習	蛇の目基盤を使いエフェクターの製作を行っていきます。エフェクターとしては比較的シンプルな構造のファズを製作していきます。
12	蛇の目基盤を使つての実習	前回に引き続きファズの製作を行います。
13	エフェクター等の製作	ファズが完成したのち、その他のエフェクターの製作に取り掛かります。
14	後期試験	
15	エフェクター等の製作	前々回のエフェクター製作の続きを行います。

授業科目		授業時数
クラフト実習		300
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	ギタークラフト専攻
担当講師(プロフィール)		
松原 真人 楽器工場で楽器製作に携わり現在は個人工房を営む経験を活かして、楽器製作に必要な木工・塗装・組み込み工程に関する指導を行う。		

前 期
到達目標
木工技術 塗装技術 作業効率作業内容の理解度 材料、パーツなど楽器にまつわる知識

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	工具の名称・使い方	教材で配布されている工具についての名称、使い方、注意点をレクチャーしていきます。
2	電動工具の名称・使い方	教室にあるルーター、トリマー、ピンルーターなどの電動工具の使用法や注意点を実際に使ってレクチャーしていきます。
3	刃物研ぎ①	ギター製作に移る前に使用する刃物等を使える状態に準備をしていきます。 まずは砥石の仕立て、刃物の仕組みについて解説をしていきます。その後、南京錠、鑿の刃物研ぎ方を学びます。
4	刃物研ぎ②	ギター製作に移る前に使用する刃物等を使える状態に準備をしていきます。 南京錠の台の仕立てを行います。
5	パッド製作①	ギター製作に移る前に使用する制作に使用する、すり板の製作を行います。
6	パッド製作②	ギター製作に移る前に使用する制作に使用するパッドを大・小、製作の製作していきます。
7	パッド製作③	ギター製作に移る前に使用する制作に使用するRパッドの製作をしていきます。
8	1作目STについて	1本目のストラトキャスターの製作工程概要について説明を行い、その準備をしていきます。
9	1作目STルーター加工①	基準線の設定し、ジグの取り付けを行っていきます。
10	1作目STルーター加工②	ハンドルーターを使いザグリ加工を行います。
11	1作目ST木地研磨①	アルダー材のボディの木地研磨を行います。
12	1作目ST木地研磨②	木地研磨仕上げを行いその後マスキングをしていきます。
13	1作目塗装工程①	ウッドシーラーの吹き付けを行い研磨作業も行います。
14	1作目塗装工程②	サンディングシーラーの吹き付けを行います。
15	1作目塗装工程③	サンディング研磨を行いトップコート吹き付けをします。

授業の方法
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 (実習)
授業概要
楽器ブランドやメーカーの成り立ちを楽器の歴史を織り交ぜながら学習していきます。将来進んでいく楽器業界そのものを理解することで、就職活動などに生かしていくことを目的とした授業です。 <実務経験のある教員等による授業科目>
使用教材:工具一式

後 期
到達目標
木工技術 塗装技術 作業効率作業内容の理解度 材料、パーツなど楽器にまつわる知識

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	1作目ST水研ぎ①	水研ぎを行うにあたり、水研ぎにおける注意点を説明し、またペーパーの選択の仕方学びます。
2	1作目ST水研ぎ②	前回の内容に注意をしながら水研ぎ工程を行っていきます。
3	1作目STバフあて	バフによる艶出しを行います。
4	1作目STバフあて	バフを使い、艶出しの最終仕上げを行います。
5	2作目ジグ製作①	ジャズベース/プレジジョンベース(JB/PB)のジグについての説明を行い、実際の製作工程に移っていきます。
6	2作目ジグ製作②	2作目のジグを製作していきます。
7	2作目ボディ加工①	ピンルーターを使用して外周加工を行っていきます。
8	2作目ボディ・ネック加工②	ハンドルーターを使い、ザグリ加工を行います。
9	2作目ボディ・ネック加工③	ボディ・ネックのR加工、エルボーコンター加工を行います。
10	2作目木地研磨	JB・PBのボディの木地研磨を行います。
11	2作目塗装工程①	マスキングをして、ウッドシーラー吹き付けを行います。
12	2作目塗装工程②	ウッドシーラー研磨研磨を行い、サンディングシーラーを吹き付けます。
13	2作目塗装工程③	サンディングシーラーを吹き付けたのち、トップコートを吹き付けます。
14	2作目水研ぎ	JB・PBの水研ぎを行います。
15	2作目バフあて①	JB・PBの艶出しの工程を行います。

授業科目		授業時数
リペア実習		240
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	ギタークラフト専攻
担当講師(プロフィール)		
榎本 卓司 リペアマンとして信頼される実力を養うために様々な楽器の現状の見極め方や留意点等を、長い現場経験をもとに指導する。		

前 期
到達目標
切削加工技術/楽器調整技術 楽器の取り扱い 作業スピード 独自の工夫、応用力

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他

授業計画		
授業項目	実施内容	
1	年間の授業ガイダンス	一年間「リペア実習1」で取り扱う修理・調整について解説し、到達目標の確認を行います。
2	ネック枕、各種パッド製作①	平面とはどういうことかを解説、その確認方法を学び、実際に木材のフラット、平行を出す作業を行います。
3	ネック枕、各種パッド製作②	大型の電動機器・バンドソーを使ったラフカット方法をレクチャー、木材の大まかな成型方法を学びます。
4	ネック枕、各種パッド製作③	リペア作業等に使用する工具のより使いやすい仕立て方や実際の使用方法などを解説します。
5	リペアー用ギター調整、分解、組み立て①	スタンダードなSTタイプギターの分解方法と作業における注意点や、各パーツの名称、役割について解説します。
6	リペアー用ギター調整、分解、組み立て②	スタンダードなSTタイプギターの各種調整方法、標準的な数値等について解説、各調整が与えるサウンド面、プレイヤビリティ一面における影響を学びます。
7	リペアー用ギター調整、分解、組み立て③	教材のSTタイプギターを使用して、実際に指定された数値、状態に調整する実習を行います。
8	ナット交換①	スタンダードなSTタイプのナットの取り外し方法や、交換材料の大まかな成型について解説、実際に加工を行います。
9	ナット交換②	スタンダードなSTタイプナット溝の位置決めについて基本的な方法の解説、実際に教材のSTタイプギターを使用し位置決めを行います。
10	ナット交換③	教材のSTタイプギターを使用し、実際にナット溝を加工、外形成型、仕上げをする実習を行います。
11	フレット摺り合わせ①	ギター/ベースに使用されるフレットの構造と種類、その取り扱い方法について学びます。
12	フレット摺り合わせ②	デタッチャブルタイプネックのフレットのチェック方法とフレット浮きがあった場合の対処方法にすいてレクチャーします。
13	フレット摺り合わせ③	ギター/ベースのフレット摺り合わせに必要なマスキング技術を紹介、実際に教材のSTタイプギターを使用して摺り合わせの実習を行います。
14	前期試験	前期に学んだことをもとに、ギター全体の再調整実習を行い、理解度をチェックします。
15	フレット摺り合わせ④	ギター/ベースのフレット摺り合わせを行った後のフレット仕上げについて解説、実際に教材のSTタイプギターを使用してフレット仕上げの実習を行います。

授業の方法
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 (実習)
授業概要
楽器ブランドやメーカーの成り立ちを楽器の歴史を織り交ぜながら学習していきます。将来進んでいく楽器業界そのものを理解することで、就職活動などに生かしていくことを目的とした授業です。 <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
切削加工技術/楽器調整技術 楽器の取り扱い 作業スピード 独自の工夫、応用力

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価(課題評価)・小テスト・その他

授業計画		
授業項目	実施内容	
1	裏パネル製作①	スタンダードなSTタイプギターの裏パネルのジグ製作を行います。
2	裏パネル製作②	テーブルルーターを使用してスタンダードなSTタイプ裏パネルを製作します。
3	ピックガード製作①	スタンダードなSTタイプギターのピックガード製作工程についてレクチャー、ジグ製作を行います。
4	ピックガード製作②	前回製作したジグをもとに、テーブルルーターを使用してスタンダードなSTタイプピックガード製作を行います。
5	ピックガード製作③	前回製作したピックガードを教材のSTタイプギターに組み込み換装、全体的な調整を行います。
6	フレット交換①	デタッチャブルネックタイプのギター/ベースのフレット交換手順について学びます。
7	フレット交換②	フレット交換において、古いフレットの抜き方とフレット打ち換えの下準備を解説、実際に教材のSTタイプギターのフレット交換の準備を行います。
8	フレット交換③	教材のSTタイプギターを使用して、実際にフレット打ち込み実習を行います。
9	フレット交換④	スタンダードなフレットエッジ処理の種類を解説、実際に教材のSTタイプギターを使用してエッジ処理実習を行います。
10	フレット交換④	教材のSTタイプギターを使用して、摺り合わせ、組み込み調整の自習を行います。
11	ストラトキャスター組み込み①	クラフト実習で製作した1作目STタイプギターを使用し、フレット等ネックの仕上げを行います。
12	ストラトキャスター組み込み②	クラフト実習で製作した1作目STタイプギターを使用し、ネックジョイントと各種パーツの組み込み工程を行います。
13	ストラトキャスター組み込み③	クラフト実習で製作した1作目STタイプギターを使用し、ナット加工等を行います。
14	後期試験	クラフト実習で製作した1作目STタイプギターを使用し、最終調整したものを評価、必要なスキルを各自確認します。
15	ストラトキャスター組み込み④	STタイプギター組み込み工程全体の振り返りと必要があれば修正を行います。

授業科目		授業時数
音響基礎		60
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	ギタークラフト専攻
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		
実際の現場ではじめに必要なとされる基本的な作業を確実に身に付ける。		
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	年間の授業ガイダンス	
2	マイクケーブルの収束 1	
3	マイクケーブルの収束 2 ・マイクケーブルの収束実習	
4	基礎音響理論	
5	マイクフォンの基礎知識	
6	マイクフォンの取扱い	
7	マイクスタンドの取扱い 1	
8	マイクスタンドの取扱い 2	
9	スピーカースタンドの取扱い 1	
10	スピーカースタンドの取扱い 2	
11	マルチケーブルの収束	
12	基本的な作業の練習 1	
13	基本的な作業の練習 2	
14	前期実技試験 1	
15	用語や記号	

授業の方法		
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		
授業概要		
楽器ブランドやメーカーの成り立ちを楽器の歴史を織り交ぜながら学習していきます。将来進んでいく楽器業界そのものを理解することで、就職活動などに生かしていくことを目的とした授業です。 ＜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		
小規模PAシステムの理解と実践		
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	伝送回路の基礎知識 1	
2	伝送回路の基礎知識 2	
3	パワーアンプ ・PAで使用される様々なパワーアンプについて	
4	スピーカー ・PAで使われる様々なスピーカーについて	
5	スピーカーの設置 ・スピーカーの設置実習	
6	セッティングとチェックの手順 1 ・PA機器のセッティング概要	
7	セッティングとチェックの手順 2 ・PA機器のチェックの仕方	
8	楽器のセッティング ・ドラムのセッティングについて	
9	楽器のセッティング ・ギター/ベースのセッティング	
10	楽器のセッティング ・キーボードのセッティング	
11	セッティングとチェックの作業 1 ・音響機器を使ったセッティング実習	
12	セッティングとチェックの作業 2 ・音響機器を使った機材チェックの実	
13	セッティングとチェックの作業 3 ・実際のオペレートとステージワーク	
14	後期実技試験	
15	年間のまとめ ・1年間の授業内容の総括	

授業科目		授業時数
イベント制作		32
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	ギタークラフト専攻
担当講師(プロフィール)		
横山 友之 豊かな現場経験をもとに、クラフトマンとして必要な知識や技術を伝授。アーティストからの信頼を得るような考え方の育成にも力を注ぐ。		

前 期	
到達目標	

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業の方法
講義・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習
授業概要
授業で製作した作品の展示会や中古楽器販売の模擬実習等の企画・運営を通して、楽器を扱うスペシャリストとしての知見を広める実習を行っています。 <実務経験のある教員等による授業科目>
使用教材:

後 期	
到達目標	
学校全体の行事として実施、各学科の特徴を生かしたかたちで成果発表を盛り込む。学年及び各学科・専攻により制作レベルには違いはあるが、学校全体としての大きな目標を理解して進める。	

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画		
授業項目	実施内容	
1	全体構想	過去のイベントを参考に、「イベント」といわれる催事についての解説を行い、各学科が習得している内容を生かすヒントを与えていく。そして、大きな仕組みの理解をしてもらう。
2	イベント準備	今回のイベント趣旨やその目的等をわかりやすく解説。公募されるものの仕組みや学生全体で担当する具体的なものを紹介していく。
3	参加内容	自分たちの参加内容をアイデア出し、企画・プランニングしていく。学科・専攻で参加するものやグループ・個人で出演やコンテンツ参加等、いろんな関わり方を知ってもらう。
4	制作①	具体的な計画術を学んでいく。具体的にする作業内容、そこから導くチェックリスト、制作スケジュールや予算等を明確にしていく。
5	制作②	担当別にグループや個人に依頼して割り振る考え方を持っていく。そのための期限等は、その次のスケジュールに影響を及ぼすことも学んで行く。
6	制作③	広報的な内容にも理解を示していく。実際には、どれだけの集客を望めたのかが結果として出てくるものになるので、その集計やアンケート回収などの知識を学ぶ。
7	実施運営①	具体的な用意(仕込み／準備等)を行う。担当箇所の運営にあたる人のスケジュールを作成。その担当者のチェック項目を明確にするもの等を揃えて実施運営としていく。また簡単なルール・マニュアル作りも大切な要素となる。
8	実施運営②	実施運営を行い、最終的なものとしての撤収作業。準備時間よりも早く終わるものだが、廃棄・保存・記録等の作業が次年度に関係してくるものとなる。
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業科目		授業時数
業界研究		68
学年	学科	専攻
1	音楽技術学科	ギタークラフト専攻
担当講師(プロフィール)		
横山 友之 豊かな現場経験をもとに、クラフトマンとして必要な知識や技術を伝授。アーティストからの信頼を得るような考え方の育成にも力を注ぐ。		

前 期
到達目標
目指す業界の基本的な仕事内容を理解していく。他の実習授業との兼ね合いも関連していくことを十分に理解して学内外のイベントや実習に触れていく。

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業の方法
講義・演習・実験・実技・実習
授業概要
楽器業界について様々な角度から研究する授業です。業界就職についての対策講座や、楽器工場・メーカーの見学、他専攻・講師等から持ち込まれる楽器に対してよりリアルに技術を磨いていきます。 <実務経験のある教員等による授業科目>
使用教材:

後 期
到達目標
学内の基本的な実習内容を理解した上で、他の学科との関係性を考える。自分自身が携わる部分を意識出来るようにしてもらい、その業界での仕事スタイルや慣習を学ぶ。

評価方法
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他

授業計画		
授業項目	実施内容	
1	工場見学 (16)	1泊2日で長野県～岐阜県・愛知県を訪ねる。著名な楽器メーカーや原料となる木材を扱う問屋を見学、流れ作業的に工程管理されている工場の各セクションを観ると業界を感じることができる。
2	就活対策講座 (8)	「就職」という内容に対する基礎的な知識や心構えを吸収していく。工房・工場・メンテナンス・楽器店・関連業種等、仕事内容の違いも理解する。
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業科目		授業時数
業界概論		60
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	ギタークラフト専攻
担当講師(プロフィール)		
横山 友之 豊かな現場経験をもとに、クラフトマンとして必要な知識や技術を伝授。アーティストからの信頼を得るような考え方の育成にも力を注ぐ。		
前 期		
到達目標		
知的財産権についての理解 グループディスカッションの理解 グループワークの理解		
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 授業ガイダンス	一年間「楽器業界概論」にて扱う授業内容のガイダンスを行います。	
2 知的財産権について① ・著作権について	「著作権」の考え方と種類について解説。楽曲等の取り扱い時に注意が必要な点を学びます。	
3 知的財産権について② ・特許/意匠登録について	「特許/意匠登録」の考え方と種類について解説。楽器製作などの際に注意が必要な点や、その取得方法などを学びます。	
4 近代ロック史⑤ ・ウッドストック	60年代後半からのヒッピー文化などが音楽に与えた影響を、ウッドストックフェスティバルの映像などを交え紹介、同年代に流行したアーティストや楽曲について学びます。	
5 近代ロック史⑥ ・ハードロック・プログレッシブロック	70年代～80年代に流行した「ハードロック」「プログレッシブロック」について紹介、その成り立ちと特徴、代表的なアーティストや楽曲について学びます。	
6 就職活動にまつわる実習① ・グループディスカッションについて	就職活動における選考で行われるグループディスカッションについて、攻略方法や各役割の解説を行います。	
7 就職活動にまつわる実習② ・グループディスカッション実習	前回に学んだグループディスカッションに関する知識をもとに、実際に実習を行い、各自の問題点や改善点について理解を深めます。	
8 業界研究② ・活躍する卒業生による特別授業	業界で活動する卒業生や第一線で活躍する業界人を招き、専門分野や普段の業務について解説してもらいます。	
9 業界研究③ ・活躍する卒業生による特別授業	業界で活動する卒業生や第一線で活躍する業界人を招き、専門分野や普段の業務について解説してもらいます。	
10 就職活動にまつわる実習③ ・グループワーク	就職活動における選考で行われるグループワークについて、攻略方法や各役割の解説を行い、その後に実習を行い理解を深めていきます。	
11 サンプル製作実習① ・サンプル製作の企画	クラフト実習とは違った、複数人で楽器製作を行うチームビルドによる楽器製作の企画を行い、チーム内で意見交換を行います。	
12 サンプル製作実習② ・サンプル製作の製作工程プラン作成	前回行った複数人で楽器製作を行うチームビルドによる楽器製作の企画をもとに、制作工程のプランニングを行います。	
13 一般常識/ビジネスマナー③ ・税金/健康保険について	卒業後の業界での仕事に必要な不可欠な税金や健康保険について、種類やその違いなどを学びます。	
14 前期試験	前期「楽器業界概論2」で学んだ内容について筆記試験を行い、理解度を確認します。	
15 業界研究⑤ ・会社訪問の計画	就職活動における会社訪問の仕方をレクチャー。自身が長期休みに訪問予定の企業について、実際に計画を立てます。	

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
楽器ブランドやメーカーの成り立ちを楽器の歴史を織り交ぜながら学習していきます。将来進んでいく楽器業界そのものを理解することで、就職活動などに生かしていくことを目的とした授業です。 <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	
PCIに関する知識を持ちヘッドロゴのデザインが出来る 近代ロック史の理解 学祭を通じて店舗運営の知識を得る	
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 PCIに関する知識④ ・Illustrator/Photoshopについて	楽器業界でも必須となりつつあるPCアプリケーション、Illustrator/Photoshopについて解説。基本的な操作方法などを学びます。
2 PCIに関する知識⑤ ・Illustratorを使ってヘッドロゴのデザイン	楽器業界でも必須となりつつあるPCアプリケーション、Illustratorを使用してオリジナルヘッドロゴのデザインをするための下準備を行います。
3 イベント制作準備① ・学園祭内に開催する楽器店のイベント制作準備	学園祭にて開催する模擬店(楽器店)について計画を立て、店舗運営などについて学びます。
4 イベント制作準備② ・学園祭内に開催する楽器店のイベント制作準備	前回に引き続き、学園祭にて開催する模擬店(楽器店)について計画・準備を行い、店舗運営などについて学びます。
5 イベント制作準備③ ・学園祭内に開催する楽器店のイベント制作準備	前回に引き続き、学園祭にて開催する模擬店(楽器店)について計画・準備を行い、店舗運営などについて学びます。
6 イベント制作準備④ ・イベント制作の振り返り	学園祭にて開催した模擬店(楽器店)について、振り返りを行い、改善点などについてディスカッションを行います。
7 PCIに関する知識⑥ ・Illustratorを使ってヘッドロゴのデザイン	楽器業界でも必須となりつつあるPCアプリケーション、Illustratorを使用し、実際にオリジナルヘッドロゴのデザインを行います。
8 PCIに関する知識⑦ ・Illustratorを使ってヘッドロゴのデザイン	前回に引き続き、楽器業界でも必須となりつつあるPCアプリケーション、Illustratorを使用し、実際にオリジナルヘッドロゴのデザインを行います。
9 近代ロック史⑦ ・グラムロック/パンクロック/ニューウェイブ	70年代～80年代に流行したグラムロックやパンクロックについて、その時代背景と共に紹介、代表的なアーティストや楽曲について学びます。
10 近代ロック史⑧ ・ファンク	60年代後半～80年代に流行したファンクについて、その時代背景と共に紹介、代表的なアーティストや楽曲について学びます。
11 近代ロック史⑨ ・ジャズ	近代音楽にも多大な影響を与えたジャズについて、大まかなジャンル分けと代表するアーティスト・楽曲を解説します。
12 一般常識・ビジネスマナー④ ・事業計画書について	独立する際に作成する必要がある事業計画とはどのようなものかをレクチャー。作成が必要になるシチュエーションなどについても解説を行います。
13 業界研究④ ・活躍する卒業生による特別授業	業界で活動する卒業生や第一線で活躍する業界人を招き、専門分野や普段の業務について解説してもらいます。
14 後期試験	後期「楽器業界概論2」で学んだ内容について筆記試験を行い、理解度を確認します。
15 楽器業界概論2まとめ	一年間の楽器業界概論で学んだこととおさらいし、業界への理解を深めます。

授業科目		授業時数
音楽技術論		60
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	ギタークラフト専攻
担当講師(プロフィール)		
園尾 幸一 ビンテージショップの経営者・リペアマンとして関西楽器業界で活躍。長い業界経験からなる、楽器にまつわる豊富な知識をレクチャーする。		
前 期		
到達目標		
ヴィンテージギターの知識 ヴィンテージギターに対する探究心 ヴィンテージギターを技術に反映 ヴィンテージギターに対するリスペクト		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	年間の授業ガイダンス	
2	vintageとは	
3	ヴィンテージギター/ベース	
4	ヴィンテージギター/ベース	
5	ヴィンテージギター/ベース	
6	ヴィンテージギター/ベース	
7	ヴィンテージギター/ベース	
8	ヴィンテージギター/ベース	
9	ヴィンテージギター/ベース	
10	ヴィンテージギター/ベース	
11	ヴィンテージギター/ベース	
12	ヴィンテージギター/ベース	
13	ヴィンテージギター/ベース	
14	ヴィンテージギター/ベース	
15	前期試験	
16	前期試験振り返り	

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
取り扱いが難しく復元の方法も限定されるオールド楽器の特徴を、調整・修理の際に必要な楽器別の知識や注意点と合わせて学びます。オールド楽器への理解を深めることを目的とした授業です。 <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		
ヴィンテージギターの知識 ヴィンテージギターに対する探究心 ヴィンテージギターを技術に反映 ヴィンテージギターに対するリスペクト		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ヴィンテージギター/ベース	
2	ヴィンテージギター/ベース	
3	ヴィンテージギター/ベース	
4	ヴィンテージギター/ベース	
5	ヴィンテージギター/ベース	
6	ヴィンテージギターに関する実習	
7	ヴィンテージギターに関する実習	
8	ヴィンテージギターに関する実習	
9	ヴィンテージギターに関する実習	
10	ヴィンテージギターに関する実習	
11	ヴィンテージギターに関する実習	
12	ヴィンテージギターに関する実習	
13	ヴィンテージギターに関する実習	
14	後期試験	
15	ヴィンテージゼミまとめ	

授業科目		授業時数
技術演習		120
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	ギタークラフト専攻
担当講師(プロフィール)		
金谷 昇治 エフェクターやアンプ、音響機器の修理・製造などに長年にわたって関わった経験をもとに、楽器にまつわる電気の知識を指導する。		
前 期		
到達目標		
オームの法則の理解 / オペアンプの理解 CRフィルター回路の理解 デシベルの理解 / ギターサーキットの理解		
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	STサーキット内部における各メーカーのパーツ音色の比較	
2	STサーキット内部における各メーカーのパーツ音色の比較	
3	STサーキット内部における各メーカーのパーツ音色の比較	
4	測定器の使い方	
5	測定器の使い方	
6	測定器の使い方	
7	デシベルについて	
8	デシベルについて	
9	ハイカット、ローカット	
10	バンドパスフィルターについて	
11	フィルターの測定	
12	フィルターの測定	
13	電源の種類ととりかた	
14	前期試験	
15	エフェクターの動作解析	

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
エレキギター・ベースと周辺機器、音響機器などの電気回路について学びます。また、エフェクター製作やアンプ等の修理を通して基本的な電気回路の設計や半田付けの技術などを習得します。 <実務経験のある教員等による授業科目>		
使用教材:		
後 期		
到達目標		
実際の電気修理の技術 / サーキットの理解 ケーブル処理の技術 スピーカーシステムの理解 / フィルター回路の理解		
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	アンプ等の修理について	
2	アンプ等の修理について	
3	アンプ等の修理について	
4	アンプ等の修理について	
5	アンプ等の修理について	
6	音響システムの組み方	
7	音響システムの組み方	
8	音響システムの組み方	
9	音響システムの組み方	
10	音響システムの組み方	
11	制作物	
12	制作物	
13	制作物	
14	後期試験	
15	制作物	

授業科目		授業時数
クラフト実習		300
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	ギタークラフト専攻
担当講師(プロフィール)		
横山 友之 豊かな現場経験をもとに、クラフトマンとして必要な知識や技術を伝授。 アーティストからの信頼を得るような考え方の育成にも力を注ぐ。		
前 期		
到達目標		
作業工程の理解度 / 的確な工具の使用判断 スムーズな作業進行 安全な作業環境の確保 作品完成度		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ベース(2作目)の組み込み ベース組み込み工程について解説し制作を行っていきます。	
2	ベース(2作目)の組み込み ネックジョイントを行い、ブリッジの位置決めを行います。	
3	ベース(2作目)の組み込み ナットを作成して、最終調整を行っていきます。	
4	3作目治具製作	3作目を作成するにあたり、セットネックとスルーネックのジグ製作についての解説を行います。
5	3作目治具製作	3作目のジグ製作工程を行います。その際の注意点も説明していきます。
6	3作目治具製作	前回に引き続き3作目のジグ製作工程を行っていきます。
7	3作目ネック製作	ネック材の平面出しを行い、その後ラフカットまで行っていきます。その際の注意点なども併せて解説していきます。
8	3作目ネック製作	ネックグリップのラフ加工を行っていきます。その後、ロッド埋め込みまで行います。
9	3作目ネック製作	指板を貼り付けていきます。
10	3作目ネック製作	フレットの打ち込みを行い、その後にベグ穴加工等の工程を行っていきます。
11	3作目ボディー製作	ボディを制作していきます。まず、ボディ材平面出しを行い、外周加工をしていきます。
12	3作目ボディー製作	各種ザグリ加工を行っていきます。
13	3作目ボディー製作	アーチドトップ加工を行っていきます。
14	3作目ボディー製作	ネックジョイントの加工を行っていきます。
15	3作目最終木地研磨、塗装	セットネック/スルーネックの木地研磨をしていく上での注意すべきポイントを説明しながら行っていきます。

授業の方法	
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習	
授業概要	
スタンダードモデルのコピーからフルオリジナルまで、ギター・ベースの製作を行います。具体的な工具の使用法、木工加工、塗装や組み込み等の製作工程などを基礎から順序を追って学びます。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
作業工程の理解度 / 的確な工具の使用判断 スムーズな作業進行 安全な作業環境の確保 作品完成度	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・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作目塗装、4作目図面・治具製作 セットネック/スルーネックの中塗りを行っていきます。また、4作目のオリジナル作品の設計も行います。
2	3作目塗装、4作目治具製作 セットネック/スルーネックのカラーリングを行います。前回に引き続き、4作目の図面製作も行います。
3	3作目塗装、4作目シグ製作 セットネック/スルーネックのトップコートを行います。また4作目ジグ製作を行っていきます。
4	3作目塗装、水研ぎ、バフ当て工程、組み込み セットネック/スルーネックの水研ぎを行っていきます。
5	3作目塗装、水研ぎ、バフ当て工程、組み込み セットネック/スルーネックのバフあてを行っていきます。
6	3作目塗装、水研ぎ、バフ当て工程、組み込み セットネック/スルーネックの組み込みを行っていきます。
7	3作目塗装、水研ぎ、バフ当て工程、組み込み セットネック/スルーネックの組み込みを行っていきます。
8	4作目木工加工、塗装 4作目のボディの加工を行っていきます。
9	4作目木工加工、塗装 4作目の木地の研磨を行っていきます。
10	4作目木工加工、塗装 4作目の下地と中塗り塗装を行っていきます。
11	4作目木工加工、塗装 4作目のトップコートを行います。
12	4作目水研ぎとバフ当て 4作目の水研ぎ工程を行います。
13	4作目水研ぎとバフ当て 4作目のバフあてを行っていきます。
14	4作目組み込み調整 4作目の組み込み工程を行っていきます。
15	4作目組み込み調整 4作目の最終調整を行っていきます。

授業科目		授業時数
リペア実習		180
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	ギタークラフト専攻
担当講師(プロフィール)		
園尾 幸一 ビンテージショップの経営者・リペアマンとして関西楽器業界で活躍。長い業界経験からなる、楽器にまつわる豊富な知識をレクチャーする。		
前 期		
到達目標		
塗装技術 ナット製作 リフレットの仕上げ 配線技術、調整技術		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	オリジナル工具製作 これから実習を行うにあたり、実習で使用するためのナイフを製作していきます。	
2	オリジナル工具製作 これから実習を行うにあたり、実習で使用するためのパッドを製作していきます。	
3	ストラトキャスター ナット交換、フレット交換 ボルトオンネックタイプのギターの取り扱い方、また気を付けるポイントなどについて学んでいきます。	
4	ストラトキャスター ナット交換、フレット交換 ボルトオンネックタイプのギターのフレット交換の方法や注意点などの説明を受け実践していきます。	
5	ストラトキャスター ナット交換、フレット交換 ボルトオンネックタイプのギターのナット交換方法を学んでいきます。	
6	セミアコースティックギターのリペア セミアコースティックギターのリペアとして、まずセミアコの配線を理解し、実際に結線などをしていきます。	
7	ギブソンタイプのギターのリペア ギブソンタイプのギターのリペアとしてセットネックのナット交換を説明し、実際に行っていきます。	
8	ギブソンタイプのギターのリペア セットネックのフレット交換を説明していきます。併せて、交換する上での注意する点などを解説します。	
9	ギブソンタイプのギターのリペア 前回の説明を踏まえ、セットネックのフレット交換を実際に行っていきます。	
10	アコースティックギターのリペア アコースティックギターのリペアとして、アコギのナット交換を説明し、実際に行っていきます。	
11	アコースティックギターのリペア アコースティックギターのフレット交換を説明していきます。併せて、交換する上での注意する点などを解説します。	
12	アコースティックギターのリペア 前回の説明を踏まえ、アコースティックギターのフレット交換を実際に行っていきます。	
13	アコースティックギターのリペア ピックガードの交換とサドルの交換を解説して、実際に行っていきます。また、ボディのクラックのリペアの方法や、気を付けるべきポイントを解説し、実際に行っていきます。	
14	前期試験	
15	ベースのフレットレス加工 ベースのフレットレス加工を行っていくにあたり、フレットレス加工の方法、効果などを説明していきます。	

授業の方法		
講義 ・ 演習 ・ 実験 ・ 実技 ・ 実習		
授業概要		
エレキからアコースティックまで、さまざまなギター・ベースの修理・調整を習得する授業です。作業を効率化するための工具製作や、基本的なリペアをより発展させた応用技術も扱います。 <実務経験のある教員等による授業科目>		
使用教材:		
後 期		
到達目標		
塗装技術 ナット製作 フレットの仕上げ 配線技術、調整技術		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	ベースのフレットレス加工	ジャズベースのフレットレス化を前回の授業を振り返り、行っていきます。
2	各種塗装について	オールラッカー塗装についてのレクチャーを行い、特徴、注意すべき点を解説していきます。
3	各種塗装について	前回の内容を振り返り、実際にオールラッカー塗装を行っていきます。
4	ヴィンテージギターの復元	ヴィンテージギターの特徴を理解し、ヴィンテージギター特有のリペア方法や気を付けるべき点を
5	ヴィンテージギターの復元	前回の内容を踏まえ実際にヴィンテージギターのリペアを行っていきます。
6	ヴィンテージギターの復元	前回、前々回の内容を踏まえ実際にヴィンテージギターのリペアを行っていきます。
7	テレキャスターコンポーネント製作	テレキャスターを使い、ヴィンテージを再現したザグリ加工を行っていきます。
8	テレキャスターコンポーネント製作	テレキャスターを使い、ヴィンテージを再現したネック加工を行っていきます。
9	テレキャスターコンポーネント製作	ヴィンテージを再現した塗装工程を行っていきます。その際のコツなども併せて解説していきます。
10	テレキャスターコンポーネント製作	前回到引き続き、ヴィンテージを再現した塗装工程を行っていきます。
11	テレキャスターコンポーネント製作	ヴィンテージを再現した塗装工程としてレリック加工を行っていきます。その際のコツなどを解説します。
12	テレキャスターコンポーネント製作	前回到引き続き、ヴィンテージを再現した塗装工程としてレリック加工を行っていきます。
13	テレキャスターコンポーネント製作	ヴィンテージ加工レリック加工の終わった、テレキャスターを組み込み、調整していきます。
14	後期試験	
15	テレキャスターコンポーネント製作	組み込み後に行うレリック加工について解説をし、実際に行っていきます。

授業科目		授業時数
音響基礎		120
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	ギタークラフト専攻
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		
PA周辺機材理解		
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	年間の授業ガイダンス 一年間の「音響基礎」授業内で扱う内容について解説します。	
2	一年次の復習① 一年次に学んだ、「マイクケーブルの収束」「マイクロフォンの取り扱い」について再度確認し、実習形式で復習を行います。	
3	一年次の復習② 一年次に学んだ、「マイクスタンドの取扱い」「スピーカースタンドの取扱い」について再度確認し、実習形式で復習を行います。	
4	一年次の復習③ 一年次に学んだ、「伝送回路の知識」について再度確認し、講義形式で復習を行います。	
5	一年次の復習④ 一年次に学んだ、「ミキシングコンソール」について再度確認し、講義形式で復習を行います。	
6	一年次の復習⑤ 一年次に学んだ、「パワーアンプとスピーカー」について再度確認し、講義形式で復習を行います。	
7	小規模PAシステムの構築① 小規模PAシステムについて解説、実際に現場を想定したシステムプランニングを行います。	
8	小規模PAシステムの構築② 小規模PAシステムについて解説、実際に現場を想定したシステムの設営を行います。	
9	エフェクターの接続① PAで使用されるエフェクターのうち、リバーブやディレイといった空間系エフェクターについて解説します。	
10	中規模PAシステムの構築 中規模PAシステムについて解説、実際に現場を想定したシステムプランニングと設営を行います。	
11	実践的なPAシステムプラン 前回の実習を踏まえ、さらに現場を想定した実践的なPAシステムプランについて学びます。	
12	DI DI(ダイレクトボックス)について、その働きと代表的な機種・特徴を解説します。	
13	前期実技試験対策 PAシステムの設営を想定した前期実技試験について、試験内容を解説しガイダンスを行います。	
14	前期実技試験① PAシステムの設営を想定した前期実技試験を行い、理解度を確認します。	
15	前期のまとめ 前期授業内で学んだ内容をおさらいし、さらに理解を深めます。	

授業の方法		
講義・演習・実験・実技・実習		
授業概要		
音響に関する知識を学び、ステージで使用されるアンプや音響機器(ミキサー、マイク等)の取扱い等を習得、実際の現場を想定したアーティストとのコミュニケーション能力を高めます。 <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仕込み知識		
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	ドラムのセッティング① 様々な音楽ジャンルにおけるドラムの構成について解説。またドラムのセッティング～バラシを実習形式で学びます。	
2	ドラムのセッティング② ドラムの口径とチューニング、それぞれのマイキングについて学びます。	
3	ベースのセッティング ベースアンプの取り扱いとマイキング、DIを使用した出力方法についてレクチャーします。	
4	ギターのセッティング 代表的な各モデルのギターアンプの取り扱いとマイキングについてレクチャーします。	
5	キーボード/エレクトリックピアノのセッティング キーボード/エレクトリックピアノの代表的な機種とDIを使った出力方法についてレクチャーします。	
6	グランドアース 音響におけるグランドの考え方について解説します。また、グランドループとグランドリフトについても学びます。	
7	エフェクターの接続② PAで使用されるエフェクターのうち、コンプレッサー、リミッター、ノイズゲートといったダイナミクス系エフェクターについて解説します。	
8	ステージワーク① 音響現場におけるステージワークの内容と実際の業務について解説、必要な知識や技術について学びます。	
9	ステージワーク② 前回学んだステージワークについて、実際の現場を想定し実習形式で学びます。	
10	ステージワーク③ 前回学んだ引き続き、ステージワークについて実際の現場を想定し実習形式で学びます。	
11	ミキシングオペレーション① ミキシングオペレーションについて、大まかな内容を解説。次週以降の実習の準備を行います。	
12	ミキシングオペレーション② ミキシングオペレーションについて、実際の現場を想定し実習形式で学びます。	
13	テクニシャンワーク① テクニシャンワークについて、必要な知識・技術を解説し、次週以降の実習の準備を行います。	
14	後期実技試験 テクニシャンワークについて、実際の現場を想定し実技試験を行います。	
15	テクニシャンワーク② テクニシャンワークについて、実際の現場を想定し実技形式で学びます。また、一年間の授業内容をおさらいし、再確認します。	

授業科目		授業時数
イベント制作		32
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	ギタークラフト専攻
担当講師(プロフィール)		
横山 友之 豊かな現場経験をもとに、クラフトマンとして必要な知識や技術を伝授。アーティストからの信頼を得るような考え方の育成にも力を注ぐ。		
前 期		
到達目標		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
授業で製作した作品の展示会や中古楽器販売の模擬実習等の企画・運営を通して、楽器を扱うスペシャリストとしての知見を広める実習を行っています。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
学校全体の行事として実施。各学科の特徴を生かしたかたちで成果発表を盛り込む。学年及び各学科・専攻により、制作レベルには違いはあるが、学校全体としての大きな目標を理解して進める。2年次は、後輩となる1年の指導もイベント制作の重要項目となる。	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	全体構想 2年目の「イベント」として昨年の反省を踏まえ、各学科が習得している内容を生かせる工夫をしていく。また、全体の動きを理解して、色んな担当を任せていく。
2	イベント準備 今回のイベント趣旨やその目的等をわかりやすく解説。公募されるものの内容、学生全体で担当する具体的なものに参加していく。
3	参加内容 自分たちの参加内容をアイデア出し、企画・プランニングしていく。学科・専攻で参加するものやグループ・個人で出演やコンテンツ参加等、いろんな関わり方を知ってもらう。
4	制作① 具体的な計画術を学んでいく。具体的にする作業内容、そこから導くチェックリスト、制作スケジュールや予算等を明確にしていく。
5	制作② 担当別にグループや個人に依頼して割り振る考え方を持っていく。そのための期限等は、その次のスケジュールに影響を及ぼすことも学んで行く。
6	制作③ 広範的な内容にも理解を示していく。実際には、どれだけの集客を望めたのかの結果として出てくるものになるので、その集計やアンケート回収などの知識を学ぶ。
7	実施運営① 具体的な用意(仕込み／準備等)を行う。担当箇所の運営にあたる人のスケジュールを作成。その担当者のチェック項目を明確にするもの等を揃えて実施運営としていく。また簡単なルール・マニュアル作りも大切な要素となる。
8	実施運営② 実施運営を行い、最後の撤収作業まで責任を持って行う。その後、廃棄・保存・記録等の作業が次年度に関係してくるので、申し送り等の作業をしっかり行う。
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

授業科目		授業時数
業界研究		68
学年	学科	専攻
2	音楽技術学科	ギタークラフト
担当講師(プロフィール)		
横山 友之 豊かな現場経験をもとに、クラフトマンとして必要な知識や技術を伝授。アーティストからの信頼を得るような考え方の育成にも力を注ぐ。		
前 期		
到達目標		
目指す業界の幅広い仕事内容を知ってもらう。習得した知識や実技内容との関連も考えながら、業界との接点を感じてもらう。		
評価方法		
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他		
授業計画		
授業項目	実施内容	
1	就活対策講座 (8)	具体的に就職に必要な様式について学び、勤務地や企業選別も含め、企業研究の知識も学ぶ。自分の将来を決めるターニングポイントでもあるため、しっかりした意識を維持していく。
2	リペア工房 (48)	放課後にギタークラフト室が、楽器メンテナンス専用工房となる。学内(講師・卒業生も含む)のギターリストやベーシストの楽器を修理することで実践感覚を磨く。
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

授業の方法	
講義・演習・実験・実技・実習	
授業概要	
楽器業界について様々な角度から研究する授業です。業界就職についての対策講座や、楽器工場・メーカーの見学、他専攻・講師等から持ち込まれる楽器に対してよりリアルに技術を磨いていきます。 <実務経験のある教員等による授業科目>	
使用教材:	
後 期	
到達目標	
学内外での実習内容を消化しながら、他の学科との仕事の関係性を学んで行く。自分自身が携わる部分、また協力できる部分等を意識してもらい、創り上げていく流れを体感、理解するようにする。	
評価方法	
筆記試験・実技試験・実習評価・課題評価・小テスト・その他	
授業計画	
授業項目	実施内容
1	リペア工房 (56)
2	放課後にギタークラフト室が、楽器メンテナンス専用工房となる。学内(講師・卒業生も含む)のギターリストやベーシストの楽器を修理することで実践感覚を磨く。
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	