

科目名	【グローバルコミュニケーション】 グローバルコミュニケーション(1)	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4)	担当教員	ILC
教員の略歴	* 2015~2021.3 英会話イーオン 非常勤教師 * 2021.5 ~ 株式会社国際教育社 ILC国際語学センター 非常勤英語教師として勤務						
授業の学習内容	よく使われる日常的表現と基本的な言い回しは理解し、用いることもできる。 自分や他人を紹介することができ、個人的情報について、質問をしたり、答えたりできる。会話相手がゆっくり、はっきりと話して、サポートしてくれるなら簡単なやり取りをすることができる。						
到達目標	自宅での生活について話すことができる。ブログ記事を読み、書くことができる 自身のスキルや能力について話すことができる。自分の意見について、オンラインでコメントを読む、また書くことができる。 旅行計画を立てる、また計画について話すことができる。旅行ガイドを読む、また場所の説明を書くことができる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する。						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	「現在進行形」陳述文(肯定形、否定形)を学ぶ。自宅周辺の生活について話すことができる。
2	「現在進行形」疑問形を学ぶ。旅行について話すことができる。
3	[-ing]の発音を学ぶ。電話でニュースを伝えることができる。
4	最近の出来事についてのブログ記事を読む、書くことができる。
5	定期試験:Time to Speak:「最近の生活について話す」後期発表と連動する内容
6	[Can/Can't](能力)を使う陳述文・疑問文を学ぶ。自身のスキルや能力について話すことができる
7	[Can/Can't](可能性)を使う陳述文・疑問文を学ぶ。職場・学校において、できること・できないことについて話すことができる
8	自分の意見を述べることができる
9	自分の意見について、オンラインでコメントを読む、書くことができる
10	定期試験:Time to Speak:「自国民が何が得意化について話す」後期発表と連動する内容
11	[This/These]の使い方を学ぶ。休暇、旅行について話すことができる
12	[I like to, want to, need to, have to]の使い方を学ぶ;使い分けがわかる。旅行計画を立てることができる
13	お店で情報を確認することができる
14	旅行ガイドを読む、また場所の説明を聞く
15	定期試験:Time to Speak:「休暇の予定をたてる」後期発表と連動する内容
【使用教科書・教材・参考書】 EVOLVE 1	

科目名	【グローバルコミュニケーション】 グローバルコミュニケーション(2)	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4)	担当教員	ILC
教員の略歴	* 2015~2021.3 英会話イーオン 非常勤教師 * 2021.5 ~ 株式会社国際教育社 ILC国際語学センター 非常勤英語教師として勤務						
授業の学習内容	よく使われる日常的表現と基本的な言い回しは理解し、用いることもできる。 自分や他人を紹介することができ、個人的情報について、質問をしたり、答えたりできる。会話相手がゆっくり、はっきりと話して、サポートをしてくれるなら簡単なやり取りをすることができる。						
到達目標	好きなことについて話すことができる。商品のレビューを読み、書くことができる 平日、週末のアクティビティについてのレポートを読む、また書くことができる。 道順について尋ねる、また教えることができる。場所についての特徴について読み、書くことができる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する。						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	「現在形」陳述文を学ぶ(I,you,we)好きな事について話すことができる
2	「現在形」疑問文を学ぶ(I,you,we)技術の使い方を説明することができる
3	連絡を取り合う方法について話すことができる
4	商品のレビューを読む、書くことができる
5	定期試験:Time to Speak:「好きな音楽について」後期発表と連動する内容
6	現在形」陳述文(肯定形、否定形)を学ぶ(he,she,they)平日、週末のアクティビティについて話すことができる
7	「現在形」疑問文(yes/no/WH-question)を学ぶ。時間・ルーティンについて話すことができる
8	頻度副詞を使い、質問に短く答えることができる。
9	日常のアクティビティについてのレポートを読む、書くことが出来る、
10	定期試験:Time to Speak:「異なる週の活動について比較する」後期発表と連動する内容
11	[There(is,are),(a lot,some no)]の使い方を学ぶ。町にある場所について話す
12	「可算名詞・不可算名詞」を学ぶ。近所にある自然について話す
13	道順について尋ねる、また教える際に使う表現を学ぶ。情報を確認することができる。
14	場所についての特徴について読む、書くことができる
15	定期試験:Time to Speak:後期発表
【使用教科書・教材・参考書】	
EVOLVE 1	

科目名		【デジタルファウンデーション】 デジタルファウンデーション(1)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部		授業形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	ごまダレ
教員の略歴	デザイン系専門学校卒。 ゲーム制作会社にてアートディレクターとして勤務後、フリーイラストレーターとして活動。 現在はグラフィックデザインも含め、デザイン全般の業務を受け持つ。							
授業の学習内容	・ Adobe illustrator、Adobe Photoshopの使い方を学ぶ							
到達目標	・ フライヤーやポートフォリオを制作できるようになる							
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する							

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	【授業のオリエンテーション】① ・ ディスコード、各種ソフトの導入 ・ 寿司打を使用したタイプライティング練習・ショートカットキーの紹介 ・ ショートカットキー表の制作
2	【授業のオリエンテーション】② ・ ポートフォリオとは何か ・ illustratorを使ったポートフォリオの紹介 ・ ウェブサイトを使ったポートフォリオの紹介
3	【Ai】 Adobe illustratorの基本操作理解 ・ 新規アートボードの作成及び設定 ・ ツールパネルについての紹介 ・ 選択ツールの使い方
4	【Ai】 Adobe illustratorの基本操作理解 ・ 図形ツール、文字ツールの使い方 ・ ペンツール、アンカーポイントツールの使い方 (バウンディングボックス・ハンドルの使用方法)
5	【Ai】 Adobe illustratorの基本操作理解 ・ グラデーションツール、変形ツールの使い方（パスファインダー） ・ クリッピング機能の使い方
6	【Ps】 Adobe Photoshopの基本操作理解 ・ 画面構成、パネル、デジタル画像仕組みの紹介 ・ 画像解像度についての紹介、実践 ・ 写真の色補正機能についての紹介（フィルター効果、グラデーションツールの使い方）
7	【Ps】 Adobe Photoshopの基本操作理解 ・ 選択範囲の紹介 ・ 選択範囲の切り抜き、マスク機能、コンテンツに応じた塗りつぶしの紹介 ・ ゴミや不要物の消し方の紹介
8	【Ai】 【Ps】 ポートフォリオ制作実践 ・ 作成するポートフォリオのイメージ作成・素材制作（一律A4サイズで作成）
9	【Ai】 【Ps】 ポートフォリオ制作実践 ・ ポートフォリオ内で使用する素材制作、作品画像の補正・EPSファイル化
10	【Ai】 【Ps】 ポートフォリオ制作実践 ・ 制作した素材、作品画像の配置、文字構成①
11	【Ai】 【Ps】 ポートフォリオ制作実践 ・ 制作した素材、作品画像の配置、文字構成②
12	【Ai】 【Ps】 ポートフォリオ制作実践 ・ 制作物のプリントアウト、色構成のチェック・修正①
13	【Ai】 【Ps】 ポートフォリオ制作実践 ・ 制作物のプリントアウト、色構成のチェック・修正②
14	【Ai】 【Ps】 ポートフォリオ制作実践 ・ 制作物のプリントアウト、色構成のチェック・修正③
15	前期定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	
・ 配色アイデア手帖 めくって見つける新しいデザインの本[完全保存版] SBクリエイティブ 1,980円＋税	

科目名	【デジタルファウンデーション】 デジタルファウンデーション	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	後期
		受業形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	担当教員	ごまダレ
学科	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部						
教員の略歴	過去にオンラインでのゲームイベントを350回以上開催する その中で使用するタイトルテロップなどを制作 現在は各イベントの配信オペレーターや配信後の動画制作などを手掛けている						
授業の学習内容	①動画制作アプリケーションであるPremiereProやAfterEffectsを使用して動画を制作する ②動画を彩るエフェクトやテロップを挿入する方法・手順						
到達目標	切り抜き動画が制作できるようになる						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容
1	adobeCCの契約と導入・各ソフトのインストール方法 著作権について 動画編集に使用するアプリケーションの紹介とそれぞれの得意不得意について PremiereProのワークフロー・ワークスペースの解説及びファイル管理について 最終目標制作物の提示
2	【Pr】PremiereProの基本操作理解 新規プロジェクト作成、シーケンス作成、素材の読み込み、カット編集、字幕入力及び動画書き出し ミュージックビデオに歌詞を追加する文字ツールの使い方 エッセンシャルグラフィックスの使用方法
3	【Ae】AfterEffectsの基本操作理解 新規プロジェクト作成、コンポジション作成、平面作成、テキスト入力、図形作成及び素材読み込み 画面サイズとフレームレートについて 基本的なパラメータを使用したキーフレームアニメーションの作成及び動画書き出し方法を学ぶ
4	【Ae】AfterEffectsの基本操作理解 テキストモーションの制作 モーションブラーとエフェクトコントロールの使用 ビデオエフェクト及び調整レイヤーの使い方
5	【Pr】切り抜き動画のカット編集 カットをしながらストーリーを組み立て手順 スピーカーが複数いるときの字幕挿入
6	【Pr】【Ae】動きのあるグラフィックを挿入してみる キーフレームのイーズインイーズアウトのつけ方（速度グラフ） テキストアニメーションプリセットの使用
7	【Pr】モザイク処理とマスクの使用方法 レイヤー構造の理解 ストップモーション・スローモーションエフェクト(タイムリマップ)とオプティカルフロー フレームの保存方法
8	【Pr】インタビュービデオの字幕挿入方法 キャプションとテキストスタイルの使い方 【Pr】サウンドエフェクトの使用と調整 ノイズ除去とノーマライズについて トラックごとの音量バランスを調整する方法
9	【個人制作】 切り抜き動画素材の収集とカット編集を行う
10	【個人制作】 字幕とアニメーションを追加する①
11	【個人制作】 字幕とアニメーションを追加する②
12	【個人制作】 サウンドの調整と書き出し Youtubeにアップロードする方法①
13	【個人制作】 サウンドの調整と書き出し Youtubeにアップロードする方法②
14	制作発表会
15	後期定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名		【キャリア教育】 キャリア教育(1)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	磯野 秀太
教員の略歴	大阪芸術大学放送学科卒業後 映像制作会社・株式会社東通インフィニティにてディレクターとして3年半勤務							
授業の学習内容	自立した人になるためのキャリア形成を明確にしてい							
到達目標	自分の興味や能力を考慮しながら、様々な職業やキャリアの可能性を探求する能力を身につけます。自己分析や職業リサーチのスキルを磨き、自身の目標や適職を見つけるための情報収集能力を向上させます。							
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する							

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	仲間作りワークショップ・スカウト(契約書)について学ぶ①
2	仲間作りワークショップ・スカウト(契約書)について学ぶ②
3	業界研究・電話マナー/メールマナーを理解できる①
4	業界研究・電話マナー/メールマナーを理解できる②
5	主体性ワークショップができる
6	計画力ワークショップができる
7	傾聴力ワークショップができる
8	発信力ワークショップができる
9	ホスピタリティについて学ぶ①
10	ホスピタリティについて学ぶ②
11	ホスピタリティについて学ぶ③
12	チームワークワークショップができる
13	創造力ワークショップができる
14	働きかけ力ワークショップができる
15	前期定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名		【キャリア教育】 キャリア教育(2)	必修 選択	必修	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	磯野 秀太
教員の略歴	大阪芸術大学放送学科卒業後 映像制作会社・株式会社東通インフィニティにてディレクターとして3年半勤務							
授業の学習内容	自立した人になるためのキャリア形成を明確にしていく							
到達目標	将来の目標を明確にし、それに向けたキャリア計画を立てる能力を身につけます。自分の興味や価値観に基づいてキャリアゴールを設定し、その達成に向けた具体的なステップや行動計画を作成します。							
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する							

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	面接礼法について実践できる①
2	面接礼法について実践できる②
3	ファイナンス系(貯蓄)・ITリテラシーについて理解できる①
4	ファイナンス系(貯蓄)・ITリテラシーについて理解できる②
5	履歴書の書き方について理解する
6	履歴書が書くことができる
7	SDGsについて理解できる
8	目標達成シートを書くことができる①
9	目標達成シートを書くことができる②
10	組織に入るということについて理解できる①
11	組織に入るということについて理解できる②
12	自分を成長させるキャリアパスを作ることができる①
13	自分を成長させるキャリアパスを作ることができる②
14	電話マナー/メールマナー・名刺の渡し方を実践することができる
15	後期定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【イベント制作】 コンサート企画制作(1)	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	榎本 真也
学科・コース	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部						
教員の略歴	イベント関連会社にて、各種イベント・ライブ・コンサート等の制作・舞台監督を手掛ける						
授業の学習内容	舞台における基礎知識・用語・慣例を学び理解し実践する 業界人として最低限のステージ知識を会得する 音楽系ステージにてプランニングや進行の方法を理解し実践する						
到達目標	舞台監督・進行ディレクターとして動けるようになる 音楽系ステージにおいてのプランニングができるようになる 現場の全体的な動きを把握することができる						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	ライブ制作とは何か(制作業務・企画・プロモーション)を学び理解する、学園祭に向けた座組およびスケジュール作成
2	ライブ企画(実施するイベントの意味・意義・ストーリー性)についてを思考し企画を立てる、内容を作り込む
3	企画概要書の完成・運営マニュアル作成(学園祭開催概要リリース目標)
4	校舎レイアウト(部屋割り)・会場造作関係の決定
5	最終調整・リハーサル・運営ロールプレイング(学園祭前最終授業)
6	定期試験(振り返り): 学園祭反省会・実施報告書の作成
7	ライブ配信について、仕組みと収益の確立・著作権や原盤権を理解した上で円滑かつ効果的な配信を組める
8	ハイブリッド型ライブ(有観客+生配信)においての発想や座組・準備についてを理解し制作できる
9	ビジュアル等デザインについての発想や効果についてを理解し発注(依頼)もしくは基礎的なレイアウトを行える
10	自主企画イベントについて 案出し(テーマタイトルの選定) 概要組み立てを行う
11	音響・照明・映像・楽器・美術・特殊効果などテクニカルセクションについてを理解した上で発注(依頼)ができるようになる
12	ライブ制作と地方プロモーターの関係について、プロモーターの業務内容を理解することができる
13	学内イベントで進行・舞台監督・制作・運営などでプランニングし準備ができる
14	学内イベントの実施ができる
15	学内イベントの振り返りができる
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名		必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
【イベント制作】 コンサート企画制作(2)		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	榎本 真也
学科・コース	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部						
教員の略歴	イベント関連会社にて、各種イベント・ライブ・コンサート等の制作・舞台監督を手掛ける						
授業の学習内容	ライブ制作とは何かを理解し、ライブ制作の仕組みや過程を学び理解する ライブイベントを行う際の具体的な作業や進め方を学ぶ ライブ・コンサートの企画力を養う						
到達目標	ライブ制作スタッフとしての作業を行うことができる ライブに関わる各セクションを依頼し統括して円滑なライブイベントを実施できる ライブにおけるプロモーション施策を進め効果を得ることができる						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	ライブ制作、会場毎の使用(借用)方法や準備について 会場打ち合わせ(小屋打ち合わせ)の進め方
2	ライブ制作、予算・出演条件・出演交渉についてを理解し実践できるようにする
3	ライブチケットについての概念・作成および販売・記載事項を理解し実際にチケットを販売(配布)できるようになる
4	ライブにおける「プロモーション」という概念について理解する(リリースとの兼ね合いやインスタライブなど)
5	アーティストの対応やアテンドについてを学び実践できる+ライブイベントでのヘアメイク/メイクについての仕組み
6	ライブ制作における手配物・備品関係について各項目を覚え理解し実践できる
7	各種申請について(警察・消防・保健所・会場)種類と必要性を理解し実際に申請を提出できるようになる
8	資料作成 より高度な詳細資料をPCを使用して作成できるようになる
9	開催告知・プロモーションについてWebおよび各媒体を活用した展開ができるようになる
10	各種名義の獲得 協賛や協力名義・後援名義についてを理解し活用することができるようになる
11	手配関係 出演者サイドに向けた各種手配物(交通宿泊・楽屋・控室等)の種類を理解し実際に手配できる
12	予算について ライブ・コンサートにかかる費用項目を理解し、収支計算ができるようになる
13	学内イベントで進行・舞台監督・制作・運営などで上記の学んだ知識を活かして考えることができる
14	定期試験:学内イベントの実施ができる
15	学内イベントの振り返りができる
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名		必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
デザインベーシック(1)		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	岩瀬聡子
学科・コース	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部						
教員の略歴	東京・札幌の民間企業をへて独立。ポスター・企業・商業店舗ディスプレイ・ロゴマークデザインなどがける。現在は短大・専門学校にて指導を行い現在に至る。						
授業の学習内容	デザイン業界だけではなく、多くの業界で写真の加工や簡単な印刷物が作成できる、IllustratorとPhotoshopのスキルがあると、就活する際の強みになる。本授業ではIllustratorとPhotoshopの操作と基礎デザインについて学習し、前期終了までには、簡単なキャラクターやフライヤーを一つ仕上げる。使用ソフト: Adobe Illustrator /Photoshop 基本的な操作技術を学習する。						
到達目標	①IllustratorとPhotoshopの体系的な知識・操作が身につけることができる。 ②前期で制作したパーツを使用し、フライヤーを制作することができる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する。						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	オリエンテーション IllustratorとPhotoshopの初期設定と基本操作を知ることができる。(1)アプリケーションの起動 (2)新規ドキュメントの作成 (3)作業環境の初期設定 (4)ツールパネルの基本操作
2	IllustratorとPhotoshopの基本の操作ができる。(5)パネル基本操作 (6)画面の拡大と縮小 (7)操作の取り消しと図面の初期化 (8)ファイルの保存 (9)カラーモードと解像度
3	基本図形で簡単な絵を描くツールを理解することができる。(1)新規ドキュメント (2)図形制作 (3)複製 (4)回転 (5)拡大縮小
4	基本図形で簡単な絵を描くことができる。(6)アンカーポイント (7)削除 (8)シェイプ形成ツール (9)塗りと線の指定
5	簡単なキャラクターのイラストを描くツールや手順を理解できる。(1)配置 (2)レイヤー追加・ロック (3)鉛筆ツールの設定
6	簡単なキャラクターのイラストを描くことができる。(1)配置 (2)レイヤー追加・ロック (3)鉛筆ツールの設定
7	簡単なキャラクターのイラストに色を塗るツールや手順を理解することができる (1)スウォッチ (2)ライブペイントツール
8	簡単なキャラクターのイラストに色を塗り完成させることができる。(3)ライブペイント選択ツール (4)CCライブラリ
9	定期試験:フライヤー制作:店名のロゴを制作する手順を理解できる。(1)文字入力 (2)文字サイズ (3)フォント変更 (4)文字タッチツール (5)アウトライン作成
10	定期試験:店名ロゴを作ることができる (6)Adobe Fonts
11	マークを作るため形の整列を理解することができる。(1)垂直方向中央に整列 (2)水平方向中央に整列 (3)パスファインダー
12	写真編集の修正を理解することができる。(1)スポット修復ブラシ (2)ブラシ設定 (3)塗りつぶしまたは調整レイヤー
13	学内イベントでポスターやフライヤー、パンフレットなどの制作物を作成することができる
14	作成した制作物を互いに評価し、良い点、改善点をあげることができる
15	制作物を実際に活用したイベントを通して、次回の課題を見つけることができる
【使用教科書・教材・参考書】	
これからはじめるIllustrator&Photoshopの本 技術評論社	

科目名		【楽器演奏】 デザインベーシック(2)	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	岩瀬聡子
教員の略歴	東京・札幌の民間企業をへて独立。ポスター・企業・商業店舗ディスプレイ・ロゴマークデザインなどがける。現在は短大・専門学校にて指導を行い現在に至る。							
授業の学習内容	デザイン業界だけではなく、多くの業界で写真の加工や簡単な印刷物が作成できる、IllustratorとPhotoshopのスキルがあると、就活する際の強みになる。本授業ではIllustratorとPhotoshopの操作と基礎デザインについて学習し、前期終了までには、簡単なキャラクターやフライヤーを一つ仕上げる。使用ソフト:Adobe Illustrator /Photoshop 基本的な操作技術を学習する。							
到達目標	①IllustratorとPhotoshopの体系的な知識・操作が身につけることができる。 ②後期で制作したパーツを使用し、背景のあるイラストを完成させることができる。							
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する。							

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	解像度について理解することができる。(4)画面サイズに合わせる (5)クイック選択ツール (5)選択範囲の保存
2	マスクについて理解することができる。(6)選択範囲の読み込み (7)レベル補正 (8)マスク
3	写真編集の修正について操作手順を理解をすることができる。(1)切り抜き (2)コンテンツに応じる (3)比率変更 (4)コピー・ペースト
4	写真を切り抜いて合成することができる。(1)コピー・ペースト (2)スマートオブジェクト (3)自由変形 (4)水平方向に反転
5	写真編集の画像の色彩調整をすることができる。(1)覆い焼きツールの設定 (2)登録
6	写真のゆがみや合成をすることができる。(1)ゆがみの調整 (2)被写体を選択
7	調整レイヤーについて理解できる。(3)選択とマスク (4)境界線調整ブラシ (5)合成
8	写真の画面の修正をすることができる。(6)塗りつぶし (7)選択範囲の変更 (8)選択範囲外をマスク
9	定期試験:フライヤー制作:店名のロゴを制作する手順を理解できる。(1)文字入力 (2)文字サイズ (3)フォント変更 (4)文字タッチツール (5)アウトライン作成
10	定期試験:店名ロゴを作ることができる (6)Adobe Fonts
11	ビジネス用の名刺のデザインの特徴を理解することができる
12	定期試験:名刺を制作することができる
13	作成した名刺を実際に企業説明会やプロジェクトで利用し、より良い名刺デザインを検討できる
14	場面にあった名刺デザインを数種類もつことができる
15	就職活動で活用できるデザインデータや、作品データを各自でもつことができる
【使用教科書・教材・参考書】	
これからはじめるIllustrator&Photoshopの本 技術評論社／ Illustratorでイラストを描こう(超入門教室)技術評論社	

科目名	【演技】 アーティストプロモーション(1)	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	吉田 敏彦
学科・コース	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部						
教員の略歴	レコード会社などでアーティストや作品のプロモーションに長年携わり、多種多様な経験を積んでいる						
授業の学習内容	①2年生で学ぶプロモーションをより理解する為と、音楽業界内で常識的な事の最低限の知識を身に付ける為。②全ての授業との関連性有り。③知識や情報を吸収して、目指す音楽業界の職業に就いた際、仕事に応用出来る頭の中の基礎体力を付ける。①～③を踏まえて、音楽関係の仕事をする為に必要な事を広範囲に、時には深掘りしながら取り上げます。						
到達目標	扱う内容は業界内でのモノの見方ですので、一般人の見方とは違う角度から音楽シーンなどを見るようにすると、同時に2年生で受講する授業の基礎知識が大部分を占めるので、それらをしっかりと理解して次のステップへの準備を整える事。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	ガイダンス(シラバスを使って説明)／授業内容の概要・目標などを理解できる
2	業界内相関図／業界内でのアーティストを取り巻く企業や人などの関連性を理解できる
3	インディーズとメジャー、アーティストとタレントそれぞれの業界内での解釈の違いを理解できる
4	ディスカッションまたは補足知識／状況次第で理解不足や追加の知識などを取り上げ理解を深める
5	音楽産業の中心であるJ-POPと、旗艦産業のレコード会社①の基本を理解できる
6	レコード会社②過去／日本の音楽シーンの変遷とレコード会社の役割を理解できる
7	レコード会社③現在／パッケージとノンパッケージ、音楽の売り方の変遷を理解できる
8	レコード会社④未来／ストリーミングを巡る動きを理解できる
9	ディスカッションまたは補足知識／状況次第で理解不足や追加の知識などを取り上げ理解を深める
10	音楽産業の未来①音源ビジネスの現状を理解できる
11	音楽産業の未来②音源から得られる収入の仕組みを理解できる①
12	音楽産業の未来③音源から得られる収入の仕組みを理解できる②
13	学内イベントにてのプロモーションプランを立てることができる
14	定期試験:学内イベントにてSNSやHPなどの媒体でプロモーションができる
15	学内イベントでのプロモーションの効果を振り返りできる
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【演技】 アーティストプロモーション(2)	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	吉田 敏彦
学科・コース	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部						
教員の略歴	レコード会社などでアーティストや作品のプロモーションに長年携わり、多種多様な経験を積んでいる						
授業の学習内容	①2年生で学ぶプロモーションをより理解する為と、音楽業界内で常識的な事の最低限の知識を身に付ける為。②全ての授業との関連性有り。③知識や情報を吸収して、目指す音楽業界の職業に就いた際、仕事に応用出来る頭の中の基礎体力を付ける。①～③を踏まえて、音楽関係の仕事をする為に必要な事を広範囲に、時には深掘りしながら取り上げます。						
到達目標	扱う内容は業界内でのモノの見方ですので、一般人の見方とは違う角度から音楽シーンなどを見るようにするのと、同時に2年生で受講する授業の基礎知識が大部分を占めるので、それらをしっかりと理解して次のステップへの準備を整える事。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	前期授業総括と後期授業の取り組み方のレクチャー
2	音楽産業の未来④／フィジカル商品の現状と今後の展望を理解できる
3	オールドメディア①／インターネットとオールドメディアの違いを理解できる
4	オールドメディア②／インターネット時代のオールドメディアの在り方を理解できる
5	オールドメディア③／テレビの仕組みと利用法を理解できる
6	オールドメディア④／ラジオと音楽業界の関係性を理解できる
7	オールドメディア⑤／ラジオの仕組みと利用法を理解できる
8	ディスカッションまたは補足知識／状況次第で理解不足や追加の知識などを取り上げ理解を深める
9	ライブシーン①／ライブの基本、プロモーションツアーを理解できる
10	ライブシーン②／開催時の関連会社とその役割を理解できる
11	ライブシーン③イベンターの役割とその仕事内容を理解できる
12	ライブシーン④会場などの補足関連事項を理解できる／授業総括
13	学内イベントにてのプロモーションプランを立てることができる
14	定期試験：学内イベントにてSNSやHPなどの媒体でプロモーションができる
15	学内イベントでのプロモーションの効果を振り返りできる
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【音声編集】 イベントプロジェクト対策(1)	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	担当教員	佐々木萌
教員の略歴	25歳から照明家として、札幌・東京の照明会社と共に、現場では主にピンスポットオペレーターを担当。ダンスイベントや音楽イベントでメインオペレーターも担当。						
授業の学習内容	学内外にて行われるイベント・プロジェクトに対する事前準備、話し合い、打ち合わせ等を行う。 イベント、プロジェクトに合わせた照明プランニング、シュート、そのほか必要機材の準備等を行う。各種イベント等に対する照明仕込み図作成のノウハウを学ぶ。 各種イベントに合わせた照明プランを作成することで各々のセンスを磨く。 使用する照明器具、調光卓、調光システムを理解して、スムーズに操作するスキルを身に着ける。						
到達目標	各々個人が打ち合わせや話し合いの中で必要な情報をそろえられること。 イベントに合わせた照明プランニングを作成できるスキルを取得する。 調光卓の理解を深めプログラムのスピードアップを目指す						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容
1	照明卓の操作基礎を学ぶ。灯りデーターを作りオペレートが出来る
2	イベント(学祭)に向けて灯りの構成を学びオペレートが出来る
3	イベント(学祭)に向けて担当を決め、灯りのプランが出来る
4	イベント(学祭)に向けての情報収集と準備が出来る
5	イベント(学祭)を終えて反省と次のイベントに向けての心構えを学ぶ
6	灯りのプランとオペレートのスキルアップ出来る①
7	灯りのプランとオペレートのスキルアップ出来る②
8	9月イベントに向けて灯りの構成を学びオペレートが出来る①
9	9月イベントに向けて灯りの構成を学びオペレートが出来る②
10	9月イベントに向けて担当を決め、灯りのプランが出来る
11	9月イベントに向けての情報収集と準備が出来る
12	9月イベントに向けての照明リハーサルが出来る①
13	9月イベントに向けての照明リハーサルが出来る②
14	9月イベントに向けての照明リハーサルが出来る③
15	前期定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	
動きやすい恰好、黒っぽい服が好ましい、 皮手袋、 その他	

科目名	【音声編集】 イベントプロジェクト対策(2)	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	担当教員	佐々木萌
学科	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部						
教員の略歴	25歳から照明家として、札幌・東京の照明会社と共に、現場では主にピンスポットオペレーターを担当。ダンスイベントや音楽イベントでメインオペレーターも担当。						
授業の学習内容	学内外にて行われるイベント・プロジェクトに対する事前準備、話し合い、打ち合わせ等を行う。 イベント、プロジェクトに合わせた照明プランニング、シュート、そのほか必要機材の準備等を行う。各種イベント等に対する照明仕込み図作成のノウハウを学ぶ。 各種イベントに合わせた照明プランを作成することで各々のセンスを磨く。 使用する照明器具、調光卓、調光システムを理解して、スムーズに操作するスキルを身に着ける。						
到達目標	各々個人が打ち合わせや話し合いの中で必要な情報をそろえられること。 イベントに合わせた照明プランニングを作成できるスキルを取得する。 調光卓の理解を深めプログラムのスピードアップを目指す						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容
1	灯りのプランとオペレートのスキルアップ出来る①
2	灯りのプランとオペレートのスキルアップ出来る①
3	去年のミュージカルの映像を見て内容を理解出来る
4	ミュージカルに向けて担当を決め灯りをプラン出来る
5	ミュージカルの実際の仕込み図を用いてシミュレーションソフトでデーターの打ち込みが出来る①
6	ミュージカルの実際の仕込み図を用いてシミュレーションソフトでデーターの打ち込みが出来る②
7	ミュージカル終えての灯りのプランとオペレートのスキルアップ出来る
8	イベント(We are)に向けての話し合いと取り組み方が出来る①
9	イベント(We are)に向けての話し合いと取り組み方が出来る②
10	イベント(We are)に向けて担当を決め灯りのプランと取り組み方が出来る
11	イベント(We are)に向けての話し合いと取り組み方が出来る
12	イベントに向けてシミュレーションソフトでデーターの打ち込みが出来る①
13	イベントに向けてシミュレーションソフトでデーターの打ち込みが出来る②
14	イベントに向けてシミュレーションソフトでデーターの打ち込みが出来る③
15	後期定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	
動きやすい恰好、黒っぽい服が好ましい、 皮手袋、 その他	

科目名	【舞台制作】 プリプロダクションゼミ(1)	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	90 (6)	担当教員	新貝幸広
教員の略歴	1986年CAPTUREDでデビュー後メジャー、インディーズ問わずギタリスト・作曲家・エンジニアとして活動。 現在はGYZEのギタリストとしてVictor Entertainment・OUT OF LINEに所属						
授業の学習内容	プロデュース概念・定期的コンペティションの対策・音響機器等の仕組みや操作を把握						
到達目標	コンペティションの採用達成・プロデュース能力・レコーディング、作曲・アレンジ能力の向上						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容
1	第一回課題 発注内容を読み制作楽曲の方向性、役割分担、スケジュールの話し合い。
2	作詞、作曲、アレンジ、の作業を通して1曲作れるようになる ①
3	作詞、作曲、アレンジ、の作業を通して1曲作れるようになる ②
4	学内コンペ、楽曲プレゼン、コンペシートの作成、改善ポイントの話し合いが出来るようになる。
5	第二回課題 発注内容を読み制作楽曲の方向性、役割分担、スケジュールの話し合いが出来るようになる。
6	作詞、作曲、アレンジ、の実践を通して自分の役割をこなせるよう一歩進んだ制作が出来るようになる ③
7	作詞、作曲、アレンジ、の実践を通して自分の役割をこなせるよう一歩進んだ制作が出来るようになる ④
8	学内コンペ、楽曲プレゼン、コンペシートの作成、改善ポイントの話し合いが出来るようになる。
9	第三回課題 発注内容を読み制作楽曲の方向性、役割分担、スケジュールの話し合いが出来るようになる。
10	作詞、作曲、アレンジ、の実践を通して自分の役割をこなせるよう一歩進んだ制作が出来るようになる ⑤
11	作詞、作曲、アレンジ、の実践を通して自分の役割をこなせるよう一歩進んだ制作が出来るようになる ⑥
12	【定期試験】学内コンペ、楽曲プレゼン、コンペシートの作成、改善ポイントのプレゼンが出来るようになる
13	イベント準備週/ライブイベントに向けて、学んだ知識や情報を活かし準備ができるようになる。
14	イベント準備週/ライブイベントに向けて、学んだ知識や情報を活かし準備ができるようになる。
15	イベント/準備週で用意したものを活かし、本番のパフォーマンスが出来るようになる。
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【舞台制作】 プリプロダクションゼミ(2)	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	90 (6)	担当教員	新貝幸広
教員の略歴	1986年CAPTUREDでデビュー後メジャー、インディーズ問わずギタリスト・作曲家・エンジニアとして活動。現在はGYZEのギタリストとしてVictor Entertainment・OUT OF LINEに所属						
授業の学習内容	プロデュース概念・定期的コンペティションの対策・音響機器等の仕組みや操作を把握						
到達目標	コンペティションの採用達成・プロデュース能力・レコーディング、作曲・アレンジ能力の向上						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容
1	第全国大会反省会、第四回課題 発注内容を読み制作楽曲の方向性、役割分担、スケジュールの話し合いが出来るようになる。
2	作詞、作曲、アレンジ、の実践を通して楽曲制作作業が出来るようになる ⑦
3	ミュージカル準備/ミュージカル公演に向けて学んだものを活かし、準備が出来るようになる。
4	ミュージカル/ミュージカル公演で、準備したものを活かし本番でパフォーマンスが出来るようになる。
5	作詞、作曲、アレンジ、の実践を通して楽曲制作作業が出来るようになる ⑧
6	学内コンペ、楽曲プレゼン、コンペシートの作成、改善ポイントの話し合い、プレゼンの練習、人前で話す事に慣れる事が出来るようになる。
7	第五回課題 発注内容を読み制作楽曲の方向性、役割分担、スケジュールの話し合いが出来るようになる。
8	作詞、作曲、アレンジ、の実践を通して制作の重要なパートに取り組む事が出来るようになる ⑨
9	作詞、作曲、アレンジ、の実践を通して制作の重要なパートに取り組む事が出来るようになる ⑩
10	学内コンペ、楽曲プレゼン、コンペシートの作成、改善ポイントの話し合い、自分の意見を言えるスキルを身に付ける事が出来るようになる。
11	第六回課題 we are楽曲制作 スケジュール、役割分担が出来るようになる。
12	作詞、作曲、アレンジ、の実践を通して個人で制作できるスキルを身に付ける事が出来るようになる ⑪
13	作詞、作曲、アレンジ、の実践を通して個人で制作できるスキルを身に付ける事が出来るようになる ⑫
14	学内コンペ、楽曲プレゼン、コンペシートの作成 今期の反省、来季に向けての話し合いが出来るようになる。
15	【定期試験】We areにて学んだことを活かし、実践できるようになる。
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名【音響技術】 PAベーシック(1)		必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科・コース	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	90 6	担当教員	仁井田正樹
教員の略歴	1999年専門学校卒業後、複数の音響会社で勤務、現在(株)音響スタッフに所属しPAエンジニアとして活躍						
授業の学習内容	①PAエンジニアとして必要になる基礎的な機材知識を学ぶ ②使用機材の名前、用途、扱い方、仕込み図を見て機材設営を学ぶ ③学んだ知識を使い、複数名で協力して作業を進める						
到達目標	①機材の名前、用途を理解する ②音声信号の流れを理解し、簡単なPAセットを組めるようになる ③仕込み図を理解する ④他者とコミュニケーションをとり円滑に作業をできるようになる ⑤学内イベントを経験し、達成感、自信をつける						
評価方法と基準	定期テスト(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	PAエンジニアとしての心得、仕事内容を理解する／現場で使用するケーブル、コネクタの名称、用途を知ることができる
2	機材の設営、撤去、安全作業について知る／ケーブルの8の字巻き、マイクスタンドの設営を理解できる
3	簡単な仕込み図を見て設営を知る／機材と機材の配線方法を知ることができる
4	簡単な仕込み図を見て設営を理解できる
5	学園祭準備、個々の作業内容の理解できる
6	ミキサーの機能、機材の名称を知ることができる
7	デジタルミキサーについて学ぶ①
8	デジタルミキサーについて学ぶ②
9	マイク、スピーカー、パワーアンプの機能を知ることができる①
10	マイク、スピーカー、パワーアンプの機能を知ることができる②
11	マルチウェイスピーカーの設営を理解できる①
12	マルチウェイスピーカーの設営を理解できる②
13	小規模イベント程度の仕込み図を見て設営設営の順序、効率の良い設営を理解できる①
14	小規模イベント程度の仕込み図を見て設営設営の順序、効率の良い設営を理解できる②
15	前期定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【音響技術】 PAベーシック(2)	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	90 6	担当教員	仁井田正樹
学科・コース	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部						
教員の略歴	1999年専門学校卒業後、複数の音響会社で勤務、現在(株)音響スタッフに所属しPAエンジニアとして活躍						
授業の学習内容	①PAエンジニアとして必要になる基礎的な機材知識を学ぶ ②使用機材の名前、用途、扱い方、仕込み図を見て機材設営を学ぶ ③学んだ知識を使い、複数名で協力して作業を進める						
到達目標	①機材の名前、用途を理解する ②音声信号の流れを理解し、ホールの機材を組めるようになる ③仕込み図を理解する ④作業に関わる人とコミュニケーションをとり、役割分担で効率良く作業できるようになる ⑤学内イベントを経験して、達成感、自信をつける						
評価方法と基準	定期テスト(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	音声分岐、モニターエンジニアについて知ることができる①
2	音声分岐、モニターエンジニアについて知ることができる②
3	音声分岐、モニターエンジニアについて理解することができる①
4	音声分岐、モニターエンジニアについて理解することができる②
5	サウンドチェックの方法を知ることができる①
6	サウンドチェックの方法を知ることができる②
7	デジタルミキサーについて学ぶ①□
8	デジタルミキサーについて学ぶ②□
9	エフェクターの効果、違いを学ぶ
10	ワイヤレスマイクの設営を理解することができる
11	デジタルミキサーについて学ぶ
12	ミュージカル準備、校内でのリハーサルを元に現場作業を学ぶ
13	少人数でバンド編成の設営、撤去、コミュニケーションの重要性を学ぶ
14	少人数でバンド編成の設営、撤去、コミュニケーションの重要性を理解できる
15	後期定期試験
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名		必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
【企画】 イベント運営基礎(1)		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 2	担当教員	須川 敏治
学科・コース	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部						
教員の略歴	ソニー・ミュージックエンタテインメント制作・宣伝・営業・総務～SMAマネジメント制作・宣伝～Zepp Sapporo支配人、現在FMノースウエーブ番組審議委員会委員長						
授業の学習内容	イベント運営授業を通して本人達が目指している職業につくには、音楽業界関係の基礎知識を完全かつ迅速に取得しなくては成らない。常に国内外の情報を元に授業を展開し各コースと密接な連携をしてイベント運営のパワーアップを図って行き、音楽業界全般に通用するマインドを作り上げて行く。						
到達目標	実践的かつ専門的な職業感覚を身に付ける。 イベント内容を理解し制作計画に沿った進行を目指す。 オペレーションに関連する基本的な作業と現場ルールを習得する。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容
1	自己紹介 授業内容の紹介 イベント運営内容を理解する事が出来る
2	イベントに使用するライブハウス見学(Zepp Sapporo)の構造をI理解する事が出来る
3	イベントの定義・歴史を習得することが出来る
4	イベントの分類・仕組み・効果・社会とイベントの種類を習得出来る
5	イベントの分類 学園祭実習イベントでの基礎知識を活用出来る
6	イベントの分類と事例 地域活性 企業活動を知ることが出来る
7	イベントの実務知識 組織・予算管理・行程管理・広報計画の内容を知ることが出来る
8	イベントの実務知識 基本構想・基本計画・実施計画の内容を知ることが出来る
9	イベントの分類 事業イベント・コンサート・ライブの内容を知ることが出来る
10	定期試験：イベントの実務 札幌市主催 パークJAZZ コンサートの制作・運営 現場実習での運営が出来る
11	イベントの分類 事業イベント・野外フェス・ミュージカル内容把握が出来る
12	イベントの分類 事業イベント・スポーツイベント内容を知ることが出来る
13	学内イベントにて運営の仕事を理解し、何が必要か準備ができる
14	学内イベントでお客様へホスピタリティをもった対応ができる
15	学内イベントの振り返りができる
【使用教科書・教材・参考書】 イベントクリエイティブ概論	

科目名	【企画】 イベント運営基礎(2)	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	担当教員	須川 敏治
学科	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部						
教員の略歴	ソニー・ミュージックエンタテインメント制作・宣伝・営業・総務～SMAプロダクションマネージメント制作・宣伝 Zepp Sapporo支配人 現在FMノースウエーブ番組審議委員会委員長						
授業の学習内容	イベント運営授業を通して本人達が目指している職業につくには、音楽業界関係の基礎知識を完全かつ迅速に取得しなくては成らない。常に国内外の情報を元に授業を展開し各コースとの密接な連携をしてイベント運営のパワーアップ図って行き、音楽業界全般に通用するマインドを作り上げて行く。						
到達目標	実践的かつ専門的な職業感覚を身に付ける。 イベント内容を理解し制作計画に沿った進行を目指す。 オペレーションに関する基本的な作業と現場ルールを取得する						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容
1	イベント実習結果 運営計画・動員計画・プロモーション計画の反省により次回実施の展開を習得出来る
2	イベント実習 在札のプロダクションとアーティストを絡めてのイベントの実習が出来る
3	イベント制作実務 計画作成 現地調査・ロケハンを通しての企画制作が出来る
4	イベント制作実務 演出① 舞台・ステージ・音響・照明・映像の演出が出来る
5	イベント制作実務 演出② 舞台装飾・展示装飾・美術装飾のプランニングが出来る
6	イベント制作実務 施工 搬入・施工・設営・リハーサル・搬出業務が出来る
7	イベント制作実務 演出① 運営マニュアルを作成する事が出来る
8	イベント制作実務 演出② 運営進行台本の作成・人員配置の割り振り表を作成する事が出来る
9	イベント制作実務 演出③ 各ホール・ライブハウス人員配置表・バクヤードの管理が出来る
10	イベント制作実務 演出④ 各会場のお客の誘導・サービス・安全・衛生管理・会場警備が出来る
11	イベント実習・企画・制作書の作成① 企画立案のコンセプトづくりが出来る
12	定期試験: イベント実習・企画・制作書の作成② 基本プラン企画書作成しプレゼンテーションが出来る
13	学内イベントにて、どのような仕事をしていきたいか目標を立てることができる
14	学内イベントでお客様へホスピタリティをもった対応ができる
15	学内イベントの振り返りができる
【使用教科書・教材・参考書】 イベントクリエイト概論	

【 レコーディング演習 】		必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
科目名 VectorWorks(1)		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	中村浩一
学科	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部						
教員の略歴	1984年から札幌の照明会社に所属し、舞台、イベント等の照明プラン、オペレートに携わっております。業界経歴39年目を迎えます。現在は主に照明プラン、イベント図面プラン、舞台監督を主に行っております。						
授業の学習内容	VectorWorksソフトを使い、業界で即戦力としてスキルを身に着ける 舞台監督の立ち位置を理解し、現場に立つ迎えるスキルを身に着ける						
到達目標	VectorWorksのソフトを理解し、平面図、立面図を描けるようになる 舞台監督の仕事を理解して、現場での実務が出来るようになる						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	Vctorworksについて、特徴や仕組みシステムを理解できる
2	Vctorworks 基本操作を理解できる①
3	Vctorworks 基本操作を理解できる②
4	Vctorworks 2Dで図面作図方法理解できる
5	Vctorworks 図面製作① 503,4 LS-1図面制作に必要な会場の寸法測定し覚えることができる
6	Vctorworks 図面製作② 寸法測定をした会場を図面化し覚えることができる
7	Vctorworks 照明仕込図の作成理解できる
8	Vctorworks 劇場図面製作 劇場図面作成理解できる
9	VctorworksでPLOT(転換表)の書き方を理解できる①
10	VctorworksでPLOT(転換表)の書き方を理解できる②
11	Vctorworks 平面図、展開図の作成を理解できる①
12	Vctorworks 平面図、展開図の作成を理解できる②
13	Vctorworks 舞台プランの作成理解できる①
14	Vctorworks 舞台プランの作成理解できる②
15	前期定期試験
【使用教科書・教材・参考書】 なし(プリント用意します)	

【 レコーディング演習 】		必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
科目名 VectorWorks(2)		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	中村浩一
学科	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部						
教員の略歴	1984年から札幌の照明会社に所属し、舞台、イベント等の照明プラン、オペレートに携わっております。 業界経歴39年目を迎えます。現在は主に照明プラン、イベント図面プラン、舞台監督を主に行っております。						
授業の学習内容	VectorWorksソフトを使い、業界で即戦力としてスキルを身に着ける 舞台監督の立ち位置を理解し、現場に立つ迎えるスキルを身に着ける						
到達目標	VectorWorksのソフトを理解し、平面図、立面図を描けるようになる 舞台監督の仕事を理解して、現場での実務が出来るようになる						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	Vctorworksについて、特徴や仕組みシステムを理解できる
2	Vctorworks 基本操作を理解できる①
3	Vctorworks 基本操作を理解できる②
4	Vctorworks 2Dで図面作図方法理解できる
5	Vctorworks 図面製作① 503,4 LS-1図面制作に必要な会場の寸法測定し覚えることができる
6	Vctorworks 図面製作② 寸法測定をした会場を図面化し覚えることができる
7	Vctorworks 照明仕込図の作成理解できる
8	Vctorworks 劇場図面製作 劇場図面作成理解できる
9	VctorworksでPLOT(転換表)の書き方を理解できる①
10	VctorworksでPLOT(転換表)の書き方を理解できる②
11	Vctorworks 平面図、展開図の作成を理解できる①
12	Vctorworks 平面図、展開図の作成を理解できる②
13	Vctorworks 舞台プランの作成理解できる①
14	Vctorworks 舞台プランの作成理解できる②
15	前期定期試験
【使用教科書・教材・参考書】 なし(プリント用意します)	

【 照明技術 】		必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
科目名 照明ベーシック(1)		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	中村浩一
学科	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部						
教員の略歴	1984年から札幌の照明会社に所属し、舞台、イベント等の照明プラン、オペレートに携わっております。業界経歴39年目を迎えます。現在は主に照明プラン、イベント図面プラン、舞台監督を主に行っております。						
授業の学習内容	この授業を受け、舞台に関する基礎と照明に関する基礎を身に着ける。学校のホールを基本とし、外部のイベントなどで、他のホールに行っても、少しでも動けるようになり、危険なことを無くし、与えられた時間内に作業を終える力を身に着ける。						
到達目標	基礎をしっかりと身に着ける。本番オペレートするまでにどれだけの作業が必要なのかを、しっかりと覚える。学校外でも照明作業に参加できるようになる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	テキストを使用して舞台、テレビ照明の用語や中身、構築について覚えることができる
2	テキストを使用して照明で扱う機材 スポット、卓(コンソール)、カラーフィルターを覚えることができる
3	基礎実践(照明機材、コンソールを使つてのライティングの基礎)一般照明、LED機材、PINSPOTを学ぶ
4	テキストを使用して舞台照明の現場 舞台機構、設備、図面、仕込、仮設電源について覚えることができる
5	仕込替え・LS-1での仕込み替えを体験して仕込の段取りを覚えることができる
6	テキストを使用してテレビ照明 物体の見え方の検証し、どの様に見えるかを覚えることができる
7	テキストを使用して照明をコントロールする仕組み、コンソール、ケーブルを理解できる
8	テキストを使用して照明家に必要な知識 電源、関係法令を理解できる①
9	テキストを使用して照明家に必要な知識 電源、関係法令を理解できる②
10	仕込替え・仕込み図面を理解してスムーズに行うことができる①
11	仕込替え・仕込み図面を理解してスムーズに行うことができる②
12	仕込替え・仕込み図面を理解してスムーズに行うことができる③
13	基礎実践・課題曲で明かり作りができる①
14	基礎実践・課題曲で明かり作りができる②
15	前期定期試験
【使用教科書・教材・参考書】 なし(プリント用意します)	

【 照明技術 】		必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
科目名 照明ベーシック(2)		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	中村浩一
学科	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部						
教員の略歴	1984年から札幌の照明会社に所属し、舞台、イベント等の照明プラン、オペレートに携わっております。業界経歴38年目を迎えます。現在は主に照明プラン、イベント図面プラン、舞台監督を主に行っております。						
授業の学習内容	この授業を受け、舞台に関する基礎と照明に関する基礎を身に着ける。学校のホールを基本とし、外部のイベントなどで、他のホールに行っても、少しでも動けるようになり、危険なことを無くし、与えられた時間内に作業を終える力を身に着ける。						
到達目標	基礎をしっかりと身に着ける。本番オペレートするまでにどれだけの作業が必要なのかを、しっかりと覚える。学校外でも照明作業に参加できるようになる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績による評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	仕込替え・仕込み作業を安全円滑にスムーズに行うことができる
2	テキストを使用してより深い理解の為に。歴史を覚えることができる
3	高所作業 ジニーを使い安全に作業ができる
4	DMX信号、ケーブルの作成ができる
5	機材メンテナンス (機材のクリーニング、ケーブルのメンテナンス)を学ぶ
6	仕込替え・仕込み作業を安全円滑にスムーズに行うことができる①
7	仕込替え・仕込み作業を安全円滑にスムーズに行うことができる②
8	仕込替え・仕込み作業を安全円滑にスムーズに行うことができる③
9	基礎実践・課題曲で明かり作りができる①
10	基礎実践・課題曲で明かり作りができる②
11	基礎実践・課題曲で明かり作りができる③
12	基礎実践・課題曲のオペレートができる①
13	基礎実践・課題曲のオペレートができる②
14	基礎実践・課題曲のオペレートができる③
15	後期定期試験
【使用教科書・教材・参考書】 なし(プリント用意します)	

科目名	【作詞・作曲・編曲】 スタジオワークベーシック(1)	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	90 (6)	担当教員	鶴羽宏一
教員の略歴	音響スタッフ入社後、ヒットスタジオのメインエンジニアとして、レコーディング、PA業務に携わる。令和2年より、株式会社ヒットスタジオの代表取締役役に就任、エンジニア業務、ヒットスタジオの経営にも携わる						
授業の学習内容	基礎的な音響理論、機材知識を吸収し、レコーディングスタジオを多角的に使いこなし、実務的なレコーディングの作法を学ぶ。ミュージシャンとコミュニケーションを取りながら要望を形にできる人材の育成を目指す。						
到達目標	校内のレコーディングスタジオを使いこなせるようになり、1人でもレコーディングを完結させられる技術と知識を身につける。他コースの学生、講師、外部のミュージシャンと意思疎通を図るコミュニケーション能力を身につける。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容
1	レコーディングデモンストレーションから、レコーディングの仕事を理解出来るようになる。
2	前回の復習から課題の設定する。
3	ミキシングデモンストレーションから、ミキシングの仕事を理解出来るようになる。
4	前回の復習から課題の設定を行う。
5	コンソール・MTR等のレコーディング機材の使用方法を理解出来るようになる。
6	マイクの特性・マイキング方法を理解出来るようになる。
7	レコーディングのオペレーション・アーティストのとのコミュニケーションの取り方が理解出来るようになる。
8	実習を通して、ドラムのマイキング・レコーディングが出来るようになる。
9	実習を通して、ギター・ベースのマイキング・レコーディングが出来るようになる。
10	実習を通して、ヴォーカルのマイキング・レコーディングが出来るようになる。
11	前回までに収録した素材を用い、ドラム・ベース・ギターのミキシングが出来るようになる。
12	前回ミキシングをした楽器類に加え、ヴォーカルのミキシングが出来るようになる。
13	イベント準備週/ライブイベントに向けて、学んだ知識や情報を活かし準備ができるようになる。①
14	イベント準備週/ライブイベントに向けて、学んだ知識や情報を活かし準備ができるようになる。②
15	【定期試験】イベント/準備週で用意したものを活かし、本番のパフォーマンスが出来るようになる。
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【作詞・作曲・編曲】 スタジオワークベーシック(2)	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	90 (6)	担当教員	鶴羽宏一
教員の略歴	音響スタッフ入社後、ヒットスタジオのメインエンジニアとして、レコーディング、PA業務に携わる。令和2年より、株式会社ヒットスタジオの代表取締役役に就任、エンジニア業務、経営にも携わる						
授業の学習内容	基礎的な音響理論、機材知識を吸収し、レコーディングスタジオを多角的に使いこなし、実務的なレコーディングの作法を学ぶ。ミュージシャンとコミュニケーションを取りながら要望を形にできる人材の育成を目指す。						
到達目標	校内のレコーディングスタジオを使いこなせるようになり、1人でもレコーディングを完結させられる技術と知識を身につける。他コースの学生、講師、外部のミュージシャンと意思疎通を図るコミュニケーション能力を身につける。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容
1	アウトボード類を積極的に用いたドラム・パーカッションのマイキング・レコーディングが出来るようになる。
2	アウトボード類を積極的に用いたベース・ギター・キーボードのマイキング・レコーディングが出来るようになる。
3	ミュージカル準備/ミュージカル公演に向けて学んだものを活かし、準備が出来るようになる。
4	ミュージカル/ミュージカル公演で、準備したものを活かし本番でパフォーマンスが出来るようになる。
5	アウトボード類を積極的に用いたヴォーカルのマイキング・レコーディングが出来るようになる。
6	アウトボード類を積極的に用いたコーラスのマイキング・レコーディングが出来るようになる。
7	前回までに収録した楽器類の素材を使用し、プラグインを積極的に用いたミキシングが出来るようになる。
8	前回までにミキシングした楽器類に加え、プラグインを積極的に用いヴォーカル・コーラスのミキシングが出来るようになる。
9	実技試験
10	マスタリング作業を理解出来るようになる。
11	音源制作におけるプロジェクト管理・データ管理等のトータルマネージメントを理解出来るようになる。
12	レコーディングスタジオのマシナールームのシステム構成を理解出来るようになる。
13	レコーディングスタジオのパッチベイ・ウォールパッチの構造を理解出来るようになる。
14	レコーディングスタジオのブースの音響調整(反響・吸音・防音)について理解出来るようになる。
15	We areにて学んだことを活かし、実践出来るようになる。
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【ヴォイストレーニング】 音楽制作(1)	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4)	担当教員	風間泰弘
教員の略歴	セピアムーンレコーズ代表。シンガーソングライター、サウンドプロデューサーとして活動。						
授業の学習内容	ProToolsやLogicPro等のDAWを使った音楽制作ワークフローを学びながら、作曲・作詞・アレンジの技術を身につけていきます。作曲の手法を基礎から学びます。音楽理論やDAWのテクニック、サウンドアレンジを学びながら、楽曲制作の技術を高めます。						
到達目標	自らの感性を信じ、クリエイティブな作業を通じて、新しい音楽やコンテンツを作ることができる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容
1	音楽の3要素と作曲のプロセスを理解出来るようになる
2	MIDIとAUDIOとDAWを理解出来るようになる
3	デモ制作の手法を理解出来るようになる
4	インスピレーションとモチーフを理解出来るようになる
5	コード・プログレッション基礎を理解出来るようになる #1
6	コード・プログレッション基礎を理解出来るようになる #2
7	DAWテクニック基礎を理解出来るようになる #1
8	DAWテクニック基礎を理解出来るようになる #2
9	サウンドアレンジテクニック基礎を理解出来るようになる #1
10	サウンドアレンジテクニック基礎を理解出来るようになる #2
11	前期課題制作 #1
12	前期課題制作 #2
13	イベント準備週/ライブイベントに向けて、学んだ知識や情報を活かし準備ができるようになる。
14	イベント準備週/ライブイベントに向けて、学んだ知識や情報を活かし準備ができるようになる。
15	イベント/準備週で用意したものを活かし、本番のパフォーマンスが出来るようになる。
【使用教科書・教材・参考書】 なし	

科目名	【ヴォイストレーニング】 音楽制作 (2)	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科	音楽ビジネス科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4)	担当教員	風間泰弘
教員の略歴	セピアムーンレコーズ代表。シンガーソングライター、サウンドプロデューサーとして活動。						
授業の学習内容	ProToolsやLogicPro等のDAWを使った音楽制作ワークフローを学びながら、作曲・作詞・アレンジの技術を身につけていきます。作曲の手法を基礎から学びます。音楽理論やDAWのテクニック、サウンドアレンジを学びながら、楽曲制作の技術を高めます。						
到達目標	自らの感性を信じ、クリエイティブな作業を通じて、新しい音楽やコンテンツを作ることができる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容
1	歌詞とメロディの合わせ方を理解出来るようになる #1
2	歌詞とメロディの合わせ方を理解出来るようになる #2
3	ミュージカル準備/ミュージカル公演に向けて学んだものを活かし、準備が出来るようになる。
4	ミュージカル/ミュージカル公演で、準備したものを活かし本番でパフォーマンスが出来るようになる。
5	リズムックアプローチを理解出来るようになる #1
6	リズムックアプローチを理解出来るようになる #2
7	コード・プログレッション中級レベルを理解出来るようになる #1
8	コード・プログレッション中級レベルを理解出来るようになる #2
9	サウンドアレンジテクニック中級レベルを理解出来るようになる #1
10	サウンドアレンジテクニック中級レベルを理解出来るようになる #2
11	オーケストレーション基礎を理解出来るようになる #1
12	オーケストレーション基礎を理解出来るようになる #2
13	後期課題制作 #1
14	後期課題制作 #2
15	卒業・進級制作展 We are で 今までに学んだことを活かし、実践できるようになる。
【使用教科書・教材・参考書】 なし	

科目名 【 イベント制作演習 】		必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
ミュージックビデオ制作(1)		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	芳井勇気
学科・コース	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部						
教員の略歴	監督・映像作家 / ものかたり株式会社フィルムディレクター / 映画・TV番組・MV・PV等の映像を手がける						
授業の学習内容	映画は総合芸術と呼ばれ、撮影、編集はもとより、演技・アート・音楽など様々な分野の知見と技術で成り立っています。本講義を受講することにより、映画を学習の軸として、多様な映像演出技術を実践し、深みのある映画・ドラマ・PVを制作する技術を習得出来ます。 1年時は映画制作の基礎を解説しながら、演習・実習を重ね、発想力と想像力を持って映像を具現化する力を身につけます。						
到達目標	様々な映像作品を制作し、映像の骨組みを理解しつつ、演出技術を習得します。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	イントロダクション 映画・ドラマ・PVの基礎知識を学習し、自身の目標を設定出来る
2	様々な映画ドラマの考察が出来る
3	基礎的な映像の構成が出来る
4	基礎的な映像の演出・撮影が出来る
5	基礎的な映像の編集が出来る
6	基礎的なミュージックビデオシナリオを読解することが出来る
7	基礎的なミュージックビデオのシナリオ構成をつくる事が出来る
8	基礎的なミュージックビデオのシナリオを書くことが出来る
9	基礎的なミュージックビデオの企画立案が出来る①
10	基礎的なミュージックビデオの企画立案が出来る②
11	基礎的なミュージックビデオの制作が出来る①
12	基礎的なミュージックビデオの制作が出来る②
13	基礎的なミュージックビデオの撮影・編集が出来る①
14	基礎的なミュージックビデオ」の撮影・編集が出来る②
15	定期試験・課題提出
【使用教科書・教材・参考書】	
序盤はiPad・iPhoneのiMovieを使用します。また編集用のPCを使用します。	

科目名 【 イベント制作演習 】 ミュージックビデオ制作(2)		必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科・コース	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	芳井勇気
教員の略歴	監督・映像作家 / ものかたり株式会社フィルムディレクター / 映画・TV番組・MV・PV等の映像を手がける						
授業の学習内容	映画は総合芸術と呼ばれ、撮影、編集はもとより、演技・アート・音楽など様々な分野の知見と技術で成り立っています。本講義を受講することにより、映画を学習の軸として、多様な映像演出技術を実践し、深みのある映画・ドラマ・PVを制作する技術を習得出来ます。 1年時は映画制作の基礎を解説しながら、演習・実習を重ね、発想力と想像力を持って映像を具現化する力を身につけます。						
到達目標	様々な映像作品を制作し、映像の骨組みを理解しつつ、演出技術を習得します。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	プリプロ① 基礎的な香盤表を制作出来る
2	プリプロ② 登場人物の設定をつくることが出来る
3	プリプロ③ ロケハンやコンテ制作を実践出来る
4	プリプロ④ カメラテストを実践できる
5	撮影① カメラを扱い、撮影を実践出来る
6	撮影② 照明を組み立て、光をコントロール出来る
7	撮影③ 音声を収録することが出来る
8	撮影④ 出演者の演出することが出来る
9	撮影⑤ 撮影①から④を踏まえて、総合的にミュージックビデオの実践出来る
10	編集① Adobe premiere proでミュージックビデオの編集を実践出来る
11	編集② Adobe premiere proでミュージックビデオの編集を実践出来る
12	高度編集① Adobe premiere proでミュージックビデオのエフェクトを制作出来る
13	高度編集② Adobe premiere proでミュージックビデオのエフェクトを制作出来る
14	高度編集③ Adobe premiere proでミュージックビデオのエフェクトを制作出来る
15	定期試験・課題提出
【使用教科書・教材・参考書】 編集用のPCを使用します。	

【 イヤートレーニング 】		必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
イヤートレーニング(2)		授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	担当教員	堀 裕
科目名							
学科・コース	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部						
教員の略歴	ジャズピアニスト田中朋子氏に指示、音楽サークルにて研鑽を積む他、プロの前座を務める。 卒業後はオリジナルのバンドでCDリリース、コンテスト出場など経験。 現在に至るまで数多くのグループ、ヴォーカリストのサポート、楽曲制作などの活動している。						
授業の学習内容	音楽に関わる全ての分野、現場で必要とされる感覚である。 しかし一朝一夕で身につくものではないため、この一年を通して感覚を鍛えていく。自分が出してる音、出した い音、また耳で聴こえている音がどの音に当たるかを導き出せるように感覚を強化していく。						
到達目標	3和音、4和音の構成と種類を理解し、メロディーの裏にあるコード、曲全体のコード進行を捉えることができる。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

授業計画・内容	
回数	学習内容
1	3和音(トライアド)の基本形(メジャー・マイナー)を聴き、判別できるようにする。コードの構成を理解できる。
2	ダイアトニックコードについて学び、度数、コードネーム、玉符を書けるようになる。
3	Keyをチェンジしてダイアトニックコードについて学び、度数、コードネーム、玉符を書けるようになる。
4	3和音(トライアド)の変化系を学び、トレースできるようになる。
5	3和音(トライアド)の展開形を学び、トレースできるようになる。
6	3和音(トライアド)のバリエーションを学び、トレースできるようになる。
7	実際の楽曲を分析よくあるコード進行を学び、コードネームで書けるようになる。
8	実際の楽曲を分析よくあるコード進行を学び、コードネームで書けるようになる。
9	Practice Test 理解不足の部分を洗い出すことができる。
10	4和音(セブンス)の基本形(メジャー・マイナー)を聴き、判別できるようにする。コードの構成を理解できる。
11	4和音のダイアトニックコードについて学び、度数、コードネーム、玉符を書けるようになる。
12	4和音(セブンス)の変化系を学び、トレースできるようになる。
13	4和音(セブンス)の展開形を学び、トレースできるようになる。
14	後期定期試験 後期学んだことの復習ができる。
15	後期試験解説 間違えた部分を見直し解釈することができる。
【使用教科書・教材・参考書】	
※学校から支給されたIpadを使用。接続可能なイヤホン・ヘッドホン持参必須。五線譜はこちらで用意します。資料は適宜配布予定。	

科目名	【プロダクション実務】 楽曲制作プロダクション(1)	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4)	担当教員	林悠亮
教員の略歴	株式会社ヒットスタジオ入社所属。 サウンドエンジニアとしてレコーディングやミックス等の業務に携わる。						
授業の学習内容	主にProToolsの使い方、ミックスをするにあたっての基礎知識を学ぶ。 自分のリファレンスとなるものを見つけ、理想の音に近づける感覚を養う。						
到達目標	基礎的なProToolsの使い方を覚えて、各エフェクター等の役割を覚えて実践的に使えるようにする。また、 レコーディング等にも活用できるように、できるだけ長い時間ProToolsに触れて自由に使いこなせるようにする。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容
1	パソコンの基礎的な使い方、ProToolsの基礎的な使い方の説明。
2	ProToolsの基礎的な使い方の説明。
3	イコライザー、コンプレッサーの基本的な使い方の説明と実践。
4	AUXトラックを使った、グループやリバーブ、ディレイなどの説明と実践。
5	オートメーションやクリップゲイン、パンの説明。アナライザーやVUメーターの使い方の説明と実践。
6	これまでの復讐を兼ねて、INST2MIXのボーカルミックスの実践。
7	前回の続きのミックス、アドバイスによる修正をして課題の作品を完成させる。
8	アコースティックギターとボーカルのミックスの実践。
9	前回の続きのミックス、アドバイスによる修正をして課題の作品を完成させる。
10	ドラムの素材を用いて、位相の説明とドラムのミックス練習。
11	ドラム、ベース、ギター、ボーカルのミックスの実践。
12	前回の続きのミックス、アドバイスによる修正をして課題の作品を完成させる。
13	音楽産業の流れを意識したイベント制作をすることができる。①
14	音楽産業の流れを意識したイベント制作をすることができる。②
15	【定期試験】イベントを通しての知識定着の確認。
【使用教科書・教材・参考書】 なし	

科目名	【楽器演奏】 楽曲制作プロダクション(2)	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4)	担当教員	林悠亮
教員の略歴	株式会社ヒットスタジオ入社所属。 サウンドエンジニアとしてレコーディングやミックス等の業務に携わる。						
授業の学習内容	主にProToolsの使い方、ミックスをするにあたっての基礎知識を学ぶ。 自分のリファレンスとなるものを見つけ、理想の音に近づける感覚を養う。						
到達目標	基礎的なProToolsの使い方を覚えて、各エフェクター等の役割を覚えて実践的に使えるようにする。また、 レコーディング等にも活用できるように、できるだけ長い時間ProToolsに触れて自由に使いこなせるようにする。						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容
1	各楽器やボーカル等のタイミングエディットや波形編集の練習。
2	前回配布した素材を使用してミックス。
3	前回の続きのミックス、アドバイスによる修正をして課題の作品を完成させる。
4	授業でレコーディングした素材を用いて、各自エディットやミックス練習。
5	授業でレコーディングした素材を用いて、各自エディットやミックス練習。
6	授業でレコーディングした素材を用いて、各自エディットやミックス練習。
7	バンド編成のミックス。(実技試験)
8	前回の続き。(実技試験)
9	前回の続き。(実技試験)
10	前回の続き。(実技試験)
11	授業でレコーディングした素材を用いて、各自エディットやミックス練習。
12	授業でレコーディングした素材を用いて、各自エディットやミックス練習。
13	音楽産業の流れを意識したイベント制作をすることができる。①
14	音楽産業の流れを意識したイベント制作をすることができる。②
15	【定期試験】イベントを通しての知識定着の確認。
【使用教科書・教材・参考書】 なし	

科目名	【音響技術演習】 アフターエフェクト(1)	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	麓 拓磨
教員の略歴	1989年CMプロダクションに入社。数々のCMの演出・編集&VFXを担当。現在はフリー映像作家として活動中。						
授業の学習内容	映像業界標準のアプリケーションになりつつあるAfterEffectsの使用方法を学ぶ アニメーションの概念であるキーフレームを理解する 視聴する映像がどのように制作されているかを理解することができる						
到達目標	AfterEffectsの基本的操作を理解し、モーショングラフィックスの制作ができるようになる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容
1	オリエンテーション 授業の進め方 タイピング練習 Googleアカウントの開設とYoutubeチャンネルの開設 AfterEffectsの起動と制作物紹介
2	AfterEffectsの基本操作理解 新規プロジェクト作成、コンポジション作成、平面作成、テキスト入力、図形作成、素材読み込み
3	キーフレームアニメーションの理解 基本的なパラメータを使用したキーフレームアニメーションの作成、動画書き出し方法を学ぶ 動画拡張子とアルファチャンネル プリコンポーズ
4	動きのあるグラフィックを挿入してみる エフェクトコントロールパネルの使い方 キーフレームのイーズインイーズアウトのつけ方(速度グラフ)
5	図形のトリミングを理解する① 音楽に合わせて出現したり移動するアニメーションを制作する
6	図形のトリミングを理解する②修正しやすいレイヤー構造とエフェクトをかける
7	ヌルオブジェクトを使用して、リリックムービーを制作する① (音楽に合わせた歌詞のアニメーション映像の制作)
8	ヌルオブジェクトを使用して、リリックムービーを制作する②背景の制作方法
9	イベント配信で使えるスティンガートランジションムービーを制作してみる① スティンガートランジションとは 制作方針の決定
10	学校祭で使えるスティンガートランジションムービーを制作してみる②個人制作
11	学校祭で使えるスティンガートランジションムービーを制作してみる③書き出し
12	【定期試験】個人制作発表会
13	イベントに向けて映像を制作する①
14	イベントに向けて映像を制作する②
15	イベント本番で作品の評価を得る
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【音響技術演習】 アフターエフェクト(2)	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部	授業形態	演習	総時間 (単位)	60 4	担当教員	麓 拓磨
教員の略歴	1989年CMプロダクションに入社。数々のCMの演出・編集&VFXを担当。現在はフリー映像作家として活動中。						
授業の学習内容	映像業界標準のソフトになりつつあるAfterEffectsの使用方法を学ぶ アニメーションの概念であるキーフレームを理解する 視聴する映像がどのように制作されているかを理解することができる						
到達目標	アイキャッチ動画が制作できるようになる						
評価方法と基準	定期試験（実技、筆記、レポート等）の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容
1	調整レイヤーとプリコンポーズを使用して、フレキシブルなプロジェクトを作る
2	エフェクトを学ぶ ノイズ・タービュレントディスプレイ・フラクタルノイズなど マップの調整
3	テキストモーションでのピクセル風エフェクトやドット風エフェクトを追加する
4	パーティクルシステムⅡを使用して背景と前景に雨や雪を降らせる
5	3Dスイッチを使用して3次元でのテキストモーションを制作してみる①
6	3Dスイッチを使用して3次元でのテキストモーションを制作してみる②ライトレイヤーの使用と影のエフェクト
7	イベントで使えるアイキャッチ動画(5秒)を制作する(特にホスピで使用できるように制作する)
8	アイキャッチ動画の制作 仕上げまでアップロード
9	制作発表会ホスピ制作委員会に提示したい作品を学生が選出する
10	エクスペッションについてどんな機能なのかの説明と主に使用するエクスペッションの紹介
11	3Dカメラとエクスペッションを使用して手振れ感を演出する 全期を総合して学習が足りないところをヒアリングする
12	全期を総合して学習が足りないところを復習する
13	卒業・進級制作展を通して映像技術を身につける①
14	卒業・進級制作展を通して映像技術を身につける②
15	【定期試験】卒業・進級制作展を通して作品の評価を得る
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【映像編集】 ノンリニア編集(1)	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	前期
学科	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4)	担当教員	麓 琢磨
教員の略歴	1989年CMプロダクションに入社。数々のCMの演出・編集&VFXを担当。現在はフリー映像作家として活動中。						
授業の学習内容	Adobeのアプリケーションを横断的に使った映像コンテンツの制作						
到達目標	基礎的なビデオ編集と合成やモーショングラフィクスなどを組み合わせた映像コンテンツが作れるようになる						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容
1	講師の経歴と、現在の映像業界全般について / 身の回りにある映像機器について正しく学ぶ(画面サイズなど)
2	Adobe premiere Proを使った、基礎的な編集(手順、カット編集)が出来るようになる
3	Adobe premiere Proを使った、基礎的な編集(手順、カット編集)が出来るようになる
4	Adobe premiere Proを使った、基礎的な編集(基本的なエフェクト)が出来るようになる
5	テレビ画面の構成 / Adobe Illustrator、Photoshopについて、基礎的な使用方法を理解出来るようになる
6	Adobe Illustrator、Photoshopの、基礎的な使用方法が理解出来るようになる
7	アプリケーションを横断的に使って、テロップを入れる事が出来るようになる
8	Adobe Illustrator、Photoshopがより正確に使えるようになる(カーニングなど)
9	アプリケーションを横断的に使って、より実践的な画面構成が出来るようになる
10	Adobe After Effectの使い方が理解出来るようになる
11	After Effectを使って、簡単なタイトルを作ることが出来るようになる1
12	After Effectを使って、簡単なタイトルを作る事が出来るようになる2
13	イベントを通して演出に合ったエフェクトの使い方を理解出来るようになる
14	イベントを通して演出に作品編集ができるようになる
15	【定期試験】イベントでの演出作品制作確認
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名	【映像編集】 ノンリニア編集(2)	必修 選択	必修選択	年次	1	開講区分	後期
学科	音楽ビジネス科昼間Ⅱ部	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4)	担当教員	麓 琢磨
教員の略歴	1989年CMプロダクションに入社。数々のCMの演出・編集&VFXを担当。現在はフリー映像作家として活動中。						
授業の学習内容	Adobeのアプリケーションを横断的に使った映像コンテンツの制作						
到達目標	基礎的なビデオ編集と合成やモーショングラフィクスなどを組み合わせた映像コンテンツが作れるようになる						
評価方法と基準	定期試験(実技、筆記、レポート等)の成績により評価する						

回数	授業計画・学習内容
1	ビデオコンテンツ制作を企画できるようになる
2	Adobe premiere Proを使った、小作品作りが出来るようになる1
3	Adobe premiere Proを使った、小作品作りが出来るようになる2
4	After Effectを使った高度な合成が出来るようになる
5	After Effectを使った高度なアニメーションが作れるようになる
6	After Effectを使ったスローモーションのアイデアを考えられるようになる
7	実際の例を参考にCMを作る事が出来るようになる
8	実際の例を参考にCMを作る事が出来るようになる
9	Adobe premiere Proを使って、撮影と複雑な編集方法を理解出来るようになる(マッチカット)
10	Adobe premiere Proを使って、撮影と複雑な編集方法を理解出来るようになる(モンタージュ)
11	アプリケーションを連携させた小作品作りが出来るようになる 1
12	アプリケーションを連携させた小作品作りが出来るようになる 2
13	イベントを通して演出に合ったエフェクトの使い方を理解出来るようになる
14	イベントを通して演出に作品編集ができるようになる
15	【定期試験】イベントを通して演出に作品を完成できるようになる
【使用教科書・教材・参考書】	