

実務経験のある教員等による授業科目一覧

学科名(修業年限)	ミュージックスタッフ科(2年) コンサートプロデュースコース
-----------	-----------------------------------

学科名(修業年限)	ミュージックスタッフ科(2年) 舞台美術照明コース
-----------	------------------------------

1年次			
授業科目名	単位 時間数	実務経験 教員	シラバス ページ番号
キャリアデザイン(1)	60	○	MS1-01
音楽理論	60	○	MS1-03
電気音響概論	60	○	MS1-04
照明概論	60	○	MS1-05
イベントプロデュース演習	60	○	MS1-06
舞台美術実習	60	○	MS1-07
映像編集実習	60	○	MS1-09
PA・SR実習(1)	120	○	MS1-10
レコーディング実習(1)	120	○	MS1-11
Pro Tools実習(1)	60	○	MS1-12
舞台機構調整技能講座(1)	60	○	MS1-13
コンサート実践(1)	60	○	MS1-14
合計時間数	840		

1年次			
授業科目名	単位 時間数	実務経験 教員	シラバス ページ番号
キャリアデザイン(1)	60	○	MS1-01
音楽理論	60	○	MS1-03
電気音響概論	60	○	MS1-04
照明概論	60	○	MS1-05
イベントプロデュース演習	60	○	MS1-06
舞台美術実習	60	○	MS1-07
映像編集実習	60	○	MS1-09
PA・SR実習(1)	120	○	MS1-10
レコーディング実習(1)	120	○	MS1-11
Pro Tools実習(1)	60	○	MS1-12
舞台機構調整技能講座(1)	60	○	MS1-13
コンサート実践(1)	60	○	MS1-14
合計時間数	840		

2年次			
授業科目名	単位 時間数	実務経験 教員	シラバス ページ番号
キャリアデザイン(2)	60	○	MS2-15
舞台機構調整技能講座(2)	120	○	MS2-16
コンサート実践(2)	60	○	MS2-17
舞台演出実習A	120	○	MS2-26
エンターテインメントビジネス	60	○	MS2-27
コンサートプロデュース実習	330	○	MS2-28
デザインソフト実習	120	○	MS2-29
プロモーション演習	120	○	MS2-30
合計時間数	990		

2年次			
授業科目名	単位 時間数	実務経験 教員	シラバス ページ番号
キャリアデザイン(2)	60	○	MS2-15
舞台機構調整技能講座(2)	120	○	MS2-16
コンサート実践(2)	60	○	MS2-17
舞台演出実習B	60	○	MS2-31
【選択A】ステージライティング実習(2)	420	○	MS2-32
【選択A】舞台照明プランニング実習	120	○	MS2-33
【選択B】ステージアート実践	420	○	MS2-34
【選択B】舞台美術図面制作実習	120	○	MS2-35
合計時間数	840		

総合計時間数(2年間) 1830

総合計時間数(2年間) 1680

学科名(修業年限)	ミュージックスタッフ科(2年) PAエンジニアコース
-----------	-------------------------------

学科名(修業年限)	ミュージックスタッフ科(2年) レコーディング・MAコース
-----------	----------------------------------

1年次			
授業科目名	単位 時間数	実務経験 教員	シラバス ページ番号
キャリアデザイン(1)	60	○	MS1-01
音楽理論	60	○	MS1-03
電気音響概論	60	○	MS1-04
照明概論	60	○	MS1-05
イベントプロデュース演習	60	○	MS1-06
舞台美術実習	60	○	MS1-07
映像編集実習	60	○	MS1-09
PA・SR実習(1)	120	○	MS1-10
レコーディング実習(1)	120	○	MS1-11
Pro Tools実習(1)	60	○	MS1-12
舞台機構調整技能講座(1)	60	○	MS1-13
コンサート実践(1)	60	○	MS1-14

合計時間数 840

1年次			
授業科目名	単位 時間数	実務経験 教員	シラバス ページ番号
キャリアデザイン(1)	60	○	MS1-01
音楽理論	60	○	MS1-03
電気音響概論	60	○	MS1-04
照明概論	60	○	MS1-05
イベントプロデュース演習	60	○	MS1-06
舞台美術実習	60	○	MS1-07
映像編集実習	60	○	MS1-09
PA・SR実習(1)	120	○	MS1-10
レコーディング実習(1)	120	○	MS1-11
Pro Tools実習(1)	60	○	MS1-12
舞台機構調整技能講座(1)	60	○	MS1-13
コンサート実践(1)	60	○	MS1-14

合計時間数 840

2年次			
授業科目名	単位 時間数	実務経験 教員	シラバス ページ番号
キャリアデザイン(2)	60	○	MS2-15
舞台機構調整技能講座(2)	120	○	MS2-16
コンサート実践(2)	60	○	MS2-17
PA・SR実習(2)	420	○	MS2-18
音響概論(2)	120	○	MS2-19
Pro Tools実習(2)	120	○	MS2-22

合計時間数 900

2年次			
授業科目名	単位 時間数	実務経験 教員	シラバス ページ番号
キャリアデザイン(2)	60	○	MS2-15
舞台機構調整技能講座(2)	120	○	MS2-16
コンサート実践(2)	60	○	MS2-17
JAPRS SR検定対策	60	○	MS2-20
JAPRS PT検定対策	60	○	MS2-21
レコーディング実習(2)	420	○	MS2-23
MA実習	120	○	MS2-24
DAW実習(2)	60	○	MS2-25

合計時間数 960

総合計時間数(2年間) 1740

総合計時間数(2年間) 1800

授業科目名	キャリアデザイン(1)		担当者名	三浦 貴子			
			実務経験	企業団体教育研修・秘書検定面接審査員			
教科書	2023年ビジネス能力検定ジョブパス	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	3級公式テキスト	4					
	3級公式試験問題集	時間数	ミュージックスタッフ科	1年	通年	必修	講義
		60					
授業概要	社会人としての基本的な考え方を身に着けると共に、社会人に広く求められるマナー等の知識を身に着け、実践できる事を目指し、社会人としてふさわしい人物像へと成長する事を目的とします。						
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>自身のキャリア形成の中で役立つ知識を習得する。・社会人として必要と言われるマナーやルールを理解する。</li> <li>コミュニケーション能力を修得し他者との円滑な関係を構築する。</li> <li>自己分析を通じ、自己の柱を認識し、社会人として環境の変化に対する対応力を高める。</li> </ul>						
評価方法	定期試験(60%)、演習(20%)、平常点(20%)						
週数	授業内容		到達目標・学習課題など				
1	【第1編】1章 キャリアと仕事へのアプローチ		働く意義や会社の基本ルールを理解				
2	2章 仕事の基本となる8つの意識		顧客・品質・納期・時間・目標・協調・改善・コスト意識				
3	3章 コミュニケーションとビジネスマナーの基本		コミュニケーションとは・ビジネスマナーとの関係				
4	3章 コミュニケーションとビジネスマナーの基本		身だしなみとあいさつ				
5	3章 コミュニケーションとビジネスマナーの基本 4章 指示の受け方・報連相		仕事中の態度・出勤と休暇取得・指示の受け方				
6	5章 話し方と聞き方のポイント		話し方と言葉遣い				
7	5章 話し方と聞き方のポイント		敬語の必要性・尊敬語、謙譲語				
8	6章 来客対応と訪問の基本マナー		来客への対応の仕方と流れ・面談方法				
9	6章 来客対応と訪問の基本マナー		名刺交換と訪問マナー				
10	7章 会社関係での付き合い		会食と会食中のマナー・冠婚葬祭について				
11	【第2編】1章 仕事への取り組み方		計画の重要性・マニュアルと業務				
12	1章 仕事への取り組み方		スケジュール管理と情報				
13	1章 仕事への取り組み方		PCスキルの基本・eメールについて				
14	2章 ビジネス文書の基本		ビジネス文書の種類と決まり				
15	前期末試験						
16	2章 ビジネス文書の基本		ビジネス文書の作成				
17	3章 電話対応		電話対応の重要性と取次のマナー				
18	4章 統計データの読み方・まとめ方		数字とグラフ・情報の読み取り方				
19	5章 情報収集とメディアの活用		情報の取捨選択・ネットリテラシー・新聞について				
20	6章 会社を取り巻く環境と経済の基本		近代の日本経済と世界とのかかわり・これからの人材について				
21	ビジ 初能力検定ジョブパス用語の基本		各種用語理解				
22	検定対策①		過去問題を解答				
23	検定対策②		過去問題を解答				
24	検定対策③		過去問題を解答				
25	検定対策④		過去問題を解答				
26	履歴書の書き方と、求人票の読み方		履歴書・ESについて・求人票から読み取れる情報を理解				
27	自己分析と自己PR		自己分析を通じ、強み弱みを知る事からPRを考える				
28	面接対策		所作・頻出質問項目などを知る				
29	キャリアデザイン I 総括		進級後に始まる実際の就職活動について				
30	後期末試験						

授業科目名	音楽理論		担当者名	内ヶ崎雅人			
			実務経験	ヤマハ東北地区A&Rディレクター経験後、 作編曲等、エンジニアなど			
教科書	配布資料(プリント、PDF)	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数					
		4	ミュージックスタッフ	1年	通年	必修	講義
授業概要	楽譜、コード、リズムなどの音楽理論。音楽ジャンルや楽器の知識など、音楽業界に必要な基礎となる音楽知識を学ぶ。						
学習到達目標	音楽業界で仕事するために必要な楽器や音楽知識を修得します。簡単な譜面の読み書きを理解する。音楽ジャンルや歴史、著作権等を幅広く理解する。音楽を聴いたり、楽器を使って耳で理解できるように指導します。						
評価方法	出席・課題取組・試験の結果を総合評価						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	各楽器の名称の理解、説明		J-pop等で使用する基本的な楽器の名称や、簡単な説明をします。				
2	五線譜の見方、音部記号の見方、音名		譜面、音階を読むための記号の説明をします。				
3	音符の見方、リズム符の見方		譜面、音階を読むための記号の説明をします。				
4	リズム譜の作成法、採符法		リズム譜を理解、作成させます。				
5	リズム譜の採符法①		基本的なドラムやビートを理解できるようにします。				
6	リハーサル記号の名称、理解		曲の基本的な構成や組み立て方を理解できるようにします。				
7	コード譜作成法、ラフな構成譜の作成①		バンドで演奏、レコーディングなど 実践的な譜面を作らせる。				
8	音程について 調号(b、#記号)		音と音の間隔や組み合わせを説明します。				
9	2音間の音程について(P1、P4、aug4 etc)		基本的な和音やハーモニーについて説明します。				
10	メジャースケールについて		長音階について、ピアノとギターで説明します。				
11	マイナースケールについて		短音階について、ピアノとギターで説明します。				
12	各調号におけるメジャー、マイナースケール		各調とスケールの関係性、聞こえ方について説明します。				
13	トライアドコードについて		基本的な3和音を覚える				
14	前期末試験対策授業		前期の復習				
15	前期末試験		筆記試験				
16	4和音について(7thコード)		4和音のしくみや、組み合わせを知る。				
17	メジャーダイアトニックコードについて		ダイアトニックコードを理解し、どのような働きかを理解する。				
18	音楽ジャンル①		クラシック音楽、管弦楽、吹奏楽、室内楽				
19	音楽ジャンル②		日本、中国、インドの音楽、楽器				
20	音楽ジャンル③		アフリカ、イタリア、スペインの音楽、楽器				
21	音楽ジャンル④		ロシア、ドイツ、スイスの音楽、楽器				
22	音楽ジャンル⑤		南米、ラテン音楽、ハワイの音楽、楽器				
23	楽器について①		楽器の構造や奏法、音域、音色を理解。管楽器など				
24	楽器について②		楽器の構造や奏法、音域、音色を理解。ギターなど				
25	構成譜作成		曲を聴いて簡単な、構成を作成。曲の展開などを理解。				
26	ランキングチャートについて		現在のチャートから流行、ヒットする実例の紹介。				
27	音楽プロモーション		音楽どのようにして発信するかを説明をします。				
28	音律について		時代によって考えられた音律を理解します。				
29	後期末試験対策授業		後期の復習				
30	後期末試験 本番		筆記、リスニング試験				

授業科目名	電気音響概論		担当者名	内ヶ崎雅人			
			実務経験	ヤマハ東北地区A&Rディレクター経験後、作編曲等、エンジニアなど			
教科書	・配布資料(プリント、PDF) ・音響映像設備マニュアル	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
授業概要	音響機材や照明機材で使用する電気の基礎(直流・交流)を理解 専門課程で使用される機材の役割と近年使用されている機材役割の理解。ケーブル及び、機材等の補修・点検・修繕						
学習到達目標	目に見えない危険な電気なので安全に使用する為にも、基礎的な直流・交流の違いや、素子の働きを理解させる。機材の構造や近年使用されている機材を実体験を交えながら説明し理解させる						
評価方法	出席・課題取組・試験の結果を総合評価						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	電気の基本音響に関わりのある電気(ケーブル・強電弱電・交流直流)		義務教育課程で学んだはずの電気部分の復習を含め、もう一度直流と交流の違いを実験を交えながら理解させる				
2							
3	強電源、弱電源と電池		電圧の違いと、みじかにある物からを例えにして電源の理解をさせる				
4	交流と直流の違い		波形や、実際にスピーカーを利用して交流と直流の違いを学ぶ				
5	電気のメカニズム		発電の仕組みと送電の仕組みを理解させる				
6	電磁誘導		理解が難しいため、フレミングの法則を簡単な実験を用いて指導する				
7	感電と回路(直流回路)		直流回路を製作し回路を理解させ感電も起こりうる事を学ぶ				
8	抵抗・直流・交流の抵抗・電圧測定		さまざまなテスターの使い方を学ぶ				
9	オームの法則と電力		多くの学生が苦手としている電気知識なので時間をかけて理解を促し公式や計算式、単位の暗記をさせる				
10							
11	抵抗器(固定抵抗と可変抵抗器)		実際に素子をみて、カラーコードを確認計算してみる				
12	ケーブルやコネクタの種類と特徴		実際にハンダをしてみせて、ケーブルがどの様に作られているかを見せ理解を深める				
13							
14	試験対策授業						
15	前期末試験						
16	抵抗器(固定抵抗と可変抵抗器)		実際に素子をみて、カラーコードを確認計算してみる				
17	コンデンサ(静電誘導)		コンデンサを利用して、充電放電をさせ理解を深める				
18	合成抵抗と合成容量		並列・直列接続 直並接続の場合の計算				
19	インダクタと変圧器(相互誘導)		直流・交流の違いを確認させ、どんな場合にコイルなのか、トランスなのかを理解させる				
20	能動素子とその役割(トランジスタ・整流器)		学生はあまり馴染みが無いが、何気なく使っている能動動作を例にあげて、理解を深め学習させる				
21	能動素子の利得について		電波の伝わりかた				
22	電気計器		計器の使い方を学ぶ				
23	単相交流と三相交流		相間電圧・線間電圧・最大値と実効値を理解学習する				
24	電波の伝わりかた		変調方式と種類を理解させる				
25	デジタル周辺機器		音声信号のアナログ音声デジタル音声の混在が当たり前となっているため、必須な機材について学んでもらう				
26	デジタルオーディオの基礎		デジタルの基本を理解して、デジタルオーディオの世界を学んでもらう				
27	PAシステムのデジタル化・ネットワーク化		ネットワーク化の基礎知識の理解、現時点でのメリット・デメリットについて考察する				
28	音響システムを運用するためのサポート機材		実際に現場で運用する機材の使い方を学んでもらう。				
29	試験対策授業						
30	後期末試験						

授業科目名	照明概論		担当者名	柴成美			
			実務経験	現場経験10年以上			
教科書	舞台・テレビジョン照明	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
授業概要	1、劇場・舞台機構と照明器具についての説明と実演。 2、図面の見方・光と色について。 3、舞台照明の1日と作業の流れ。		ミュージックスタッフ科	1年	通年	必修選択	講義
学習到達目標	舞台照明の世界と仕事を知ることを第一に参考資料として十分に利用。 実践で知り得た情報を知識・技術として発揮でき、実力・人脈共に豊かなライフスタイルの創造の構築。						
評価方法	出席率・期末試験						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	前期授業内容の説明と自己分析			講義内容の把握と理解			
2	舞台上での挨拶・服装について。働く環境について説明			舞台での仕事や身なりを知る			
3	舞台機構について			劇場・舞台全体を知る			
4	照明器具の取り扱いについて「説明」と「実演」①			ライトの種類・特徴と用途・各光の効果を知る			
5							
6							
7							
8	照明器具の取り扱いについて「説明」と「実演」②			特殊器具の種類・特徴と用途・各光の効果を知る			
9							
10	照明器具「付属器具」についての「説明」と「実演」			ライトに取り付けるアクセサリを知る			
11							
12	照明の図面について(基本)			図面を読み考察・行動に活かす			
13	舞台の用語と光の名称について			舞台を演出する名のある光を知る			
14							
15	前期末試験			高得点目指し後期への目標を立てる			
16	照明の図面(応用)と許容電力について			許容量と電気回路について知る			
17				ケーブル・コネクタの種類を知る			
18	光と色について①			日本の製品を知る			
19	光と色について②			海外の製品と、光と眼の構造について知る			
20	光と色の三原色			光と色の関係性を結び付け、創造性を磨く			
21	舞台における照明の仕事			実際の現場での流れを知る			
22	舞台における照明の仕事「作業時の初動①」			準備・積込みに必要な心得、安全管理			
23				会場入りしてからの作業と流れを知り理解する			
24	舞台における照明の仕事「作業時の手順」			明り合わせの種類を知り手順と流れを理解			
25				先読み行動のできる姿勢を整える			
26	舞台における照明の仕事「明り作りと各リハーサルについて」			舞台・演者・技術者の関係性を考える			
27							
28	舞台における照明の仕事「本番と撤去」			各ポジションの役割を知り、備える			
29				舞台を観る心得を理解する			
30	後期末試験			高得点目指し来年への目標を立てる			

授業科目名	イベントプロデュース演習		担当者名	関口 修			
			実務経験	舞台監督・イベント制作に携わり30年の経験がある。			
教科書	配布資料(プリント)	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数					
		60					
授業概要	イベント、コンサートに必要なプロセスや資料作成、運営のノウハウを学ぶ。企画書作成に必要な能力養成、想像力、プレゼン力の向上を図る。エンターテインメント業界に必要な基本知識、常識をみにつける。						
学習到達目標	イベントの成り立ち、歴史を理解する。企画作成に必要な能力を助成する。自分が思い描くイメージを他人へどのように伝えたらよいか方法を見出す。						
評価方法	出席・授業に取り組む様子・前期と後期試験による総合評価						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	オリエンテーション(講師経歴紹介)		授業内容説明・スタッフとしての心構え				
2	オリエンテーション(学生自己紹介)		各々の目標を確認				
3	イベント概論・コンセプトワーク		コンセプトの重要性・イベントの成り立ちや歴史				
4	イベント概論		企画書の成り立ち				
5	企画構成 基礎(オリジナルランキング)		オリジナルテーマを設定し、調査、資料収集				
6	企画構成 基礎(オリジナルランキング)		PCにて資料作成の実践(PC・ソフト操作指導)				
7	企画構成 基礎(オリジナルランキング)		PCにて資料作成の実践(PC・ソフト操作指導)				
8	企画構成 基礎(オリジナルランキング)		PCにて資料作成の実践(PC・ソフト操作指導)				
9	企画構成 基礎(オリジナルランキング)		PCにて資料作成の実践(PC・ソフト操作指導)				
10	楽器の知識(エレキギターとギターアンプ)		スタッフとして楽器の基礎知識を身に着ける				
11	楽器の知識(ベースギター)		スタッフとして楽器の基礎知識を身に着ける				
12	楽器の知識(ドラム)		スタッフとして楽器の基礎知識を身に着ける				
13	楽器の知識(ミニテスト)		理解度の確認				
14	前期講義のまとめ		前期の講義内容の復習				
15	前期テスト		前期講義の理解度確認				
16	リスクマネージメント		業界における事故などによる安全管理を理解				
17	イベント業界の法律知識とコンプライアンス		経費・契約・社会通念について理解				
18	イベント企画書作成 実習 企画立案		企画立案における情報収集				
19	イベント企画書作成 実習 企画概要		企画概要のまとめと裏付け				
20	イベント企画書作成 実習 企画内容		具体的な企画内容の整理				
21	イベント企画書作成 実習 企画書入力		PCにて企画書の作成(PC・ソフト操作指導)				
22	イベント企画書作成 実習 企画書入力		PCにて企画書の作成(PC・ソフト操作指導)				
23	イベント企画書作成 実習 企画書入力		PCにて企画書の作成(PC・ソフト操作指導)				
24	イベント企画書作成 実習 企画書仕上げ		PCにて企画書の作成(PC・ソフト操作指導)				
25	イベント企画プレゼンテーション		クラス内にて企画プレゼン				
26	イベント企画プレゼンテーション		クラス内にて企画プレゼン				
27	世界の様々なイベント・コンサート		世界の様々な演出を知る				
28	日本の伝統的な政		古来から続く暦や習慣				
29	年間講義のまとめ		前期・後期の講義内容の復習				
30	後期テスト		年間講義の理解度確認				

授業科目名	舞台美術実習		担当者名	木村 芳孝			
			実務経験	テレビ、舞台美術40年の実務経験			
教科書	講師作成プリント	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数		ミュージックスタッフ	1年	通年	必修
授業概要	テレビ、舞台美術の基礎の実体験を伝え、実習を行うことにより教科書や理論では得られない実践型授業とする。						
学習到達目標	基礎知識を理解習得し、実現場体験(実習)を遂行出来る基礎的力を習得させる。また卒業後には即戦力となるべく人材を育てる。						
評価方法	期末テスト、課題提出、実習取り組み姿勢、出席率等を総合的に判断して評価する。						
週数	授業内容			到達目標・学習課題など			
1	舞台美術とは			舞台美術を必要とする分野と理由…			
2	舞台の歴史、劇場の種類と形式			劇場、ホールについての基本的知識			
3	テレビ、舞台の制作現場の組織			業界現場のスタッフ構成と各役割			
4	舞台機構の名称と役割(各種図面配布)			舞台業界の基礎知識、国家試験の必要知識			
5	バトンの名称と役割(各種図面配布)			舞台現場に必要不可欠な知識			
6	幕の名称と役割						
7	尺貫法						
8	舞台の基礎大道具の名称と役割(各種図面配布)						
9	実習 台組の基本(平台、箱馬)			実物に触れ、組込みを体験する			
10	積木で遊ぶ 台組の基本(ミニチュアを使用)			ミニチュアを使って様々な台組を考える			
11	舞台美術の装備及び工具と安全管理			安全管理の知識			
12	企画から公演までの仕事			美術部門の具体的な仕事の流れ			
13	図面を読む～図面の基礎			美術部門のみならず舞監、照明部門にも必要な知識			
14	図面を作成する(平面図を見て正面図を作成)			舞台美術に必要な図面を理解する			
15	前期テスト			図面作成含む			
16	実習 巨大迷路を組む			舞台美術に興味を持たせるために…			
17	実習 幕の吊り方、バトンにロープを結ぶ			吊り方、結び方、たたみ方等の実習			
18	実習 バトン操作			プロ以外禁止されている作業の体験			
19	幕と場			芝居の流れを考える			
20	幕と場(芝居「桃太郎」)			童話桃太郎を学芸会用にデザインする			
21	実習 大道具製作(3×6パネル)			大道具作りを体験する			
22							
23	図面を作成する(平面図を見て投影図を作成)			前期図面のレベルアップ			
24	D-POP鑑賞			次年度専攻の参考に?			
25	迷路を作る(図面～模型)			模型製作は舞台美術に必要な事項			
26	図面練習 or 模型製作 (自己選択で)			図面は後期テストに含む 迷路図、模型は課題評価対象とする			
27							
28							
29							
30	後期テスト			図面作成含む			



授業科目名	映像編集実習		担当者名	田村康晴			
			実務経験	株式会社東北記録映画社20年以上実務経験			
教科書	・サンプル映像素材	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	・サンプル音源等	2					
	・PremierePro&AfterEffects	時間数	ミュージックスタッフ科	1年	通年	必修	講義・実習
		60					
授業概要	映像編集ソフト・Adobeプレミアを使用し、編集の基本を習得し、映像分野の楽しさを重視する。 特にミュージックビデオ・ライブビデオの編集を行い、ミュージックスタッフ科としての習得の幅を広げる。						
学習到達目標	CM制作、ミュージックビデオ・ライブビデオを中心に、感性・感覚を身につけ、映像分野の楽しさと難しさを感じる。						
評価方法	出席率、授業意欲、課題提出、期末試験						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	自己紹介		自己紹介				
2	映像の世界・ミュージックビデオの世界		映像の世界 講義				
3	映像編集・Adobeプレミアプロの基本操作		premiereソフトの基本				
4	映像編集・Adobeプレミアプロの基本操作		premiereソフトの基本				
5	映像編集・Adobeプレミアプロの基本操作		premiereソフトの基本				
6	CM制作 5分の映像を30秒に編集する実施		premiere実践				
7	CM制作 5分の映像を30秒に編集する実施		premiere実践				
8	CM制作 5分の映像を30秒に編集する実施		premiere実践				
9	CM制作 5分の映像を30秒に編集する実施		premiere実践				
10	CM制作 5分の映像を30秒に編集する実施		premiere実践				
11	試写会・総評		総評				
12	CM制作 5分の映像を30秒に編集する実施②		premiere実践②				
13	CM制作 5分の映像を30秒に編集する実施②		premiere実践②				
14	CM制作 5分の映像を30秒に編集する実施②		premiere実践②				
15	前期テスト		実技テスト				
16	CM制作 5分の映像を30秒に編集する実施②		premiere実践②				
17	CM制作 5分の映像を30秒に編集する実施②		premiere実践②				
18	試写会・総評		総評				
19	ライブ映像編集 講義		音楽ライブの編集方法講義				
20	ライブ映像編集 実習		音楽ライブの編集実習				
21	ライブ映像編集 実習		音楽ライブの編集実習				
22	ライブ映像編集 実習		音楽ライブの編集実習				
23	ライブ映像編集 実習		音楽ライブの編集実習				
24	ライブ映像編集 実習		音楽ライブの編集実習				
25	試写会		試写会				
26	CM制作 5分の映像を30秒に編集する実施③		premiere 最終まとめ				
27	CM制作 5分の映像を30秒に編集する実施③		premiere 最終まとめ				
28	CM制作 5分の映像を30秒に編集する実施③		premiere 最終まとめ				
29	試写会		全体試写会・総評				
30	後期テスト		実技テスト				

授業科目名	PA・SR実習(1)		担当者名	石田拓			
			実務経験	音響会社での実務経験あり			
教科書	音響映像設備マニュアル 配布資料(プリント)	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
授業概要	実技を中心とした授業内容を展開。要所では板書を用いて回路理解等を促す。外部実習へ参加するための基礎作りが目標となり、理解だけではなく実際の立ち回りを習慣化させるために少数でのグループワークも積極的に実施していく。						
学習到達目標	1. 機材セッティングおよび接続を迅速に行える回路理解を身に着ける 2. 安全な音出し操作を学び、音響補正技術(音つくり)を学び始める準備を行う						
評価方法	出席・レポート・課題取組・発表・試験の結果を総合評価						
週数	授業内容			到達目標・学習課題など			
1	機材紹介/ケーブル巻き/マイクスタンドの扱い方			1年間実習を行う環境を把握する			
2	スタンドスピーカーの設置方法/電源の理解			安全な持ち上げ方、複数人での取り組み方を理解			
3	ミキシングコンソールの基本操作説明/マイクからスピーカーまでの各種機材の理解、結線			ミキシングコンソールの基本機能を理解し、その後の音出し手順習得へ繋げる			
4	CDデッキの基本操作説明/小規模セッティングの復習			業務用CDデッキの基本操作・設定の説明			
5	小規模セッティングの復習②(一人で行う)/スピーカーのバラレル接続について/パワーアンプ使用方法の応用編			セッティングを行い、これまで自分が担当できなかった仕込みも理解			
6	様々なミキシングコンソールを理解する/音出し操作の習得(stereo LR)			名称の違いや操作性の違いがあるため、様々なミキサーを理解する			
7	音出し操作の習得②(minitor SP)/プリフェーダーポストフェーダー			音出し操作の復習及び、新たにモニタースピーカーを足して操作を習得する			
8	接続～音出し操作の復習/リバーマシンの説明			リバーマシンの設置および操作を習得			
9	仕込み図の読み方と書き方/仕込み図を参考にしたセッティング練習			配線番号や設置方法が記載されている仕込み図の読み解きと書き方を習得。			
10	中規模スピーカーの構造理解とセッティング及び音出し方法			これまで使用してきたスピーカーとは構造が違うスピーカーの理解を深める			
11	楽器のセッティング方法/中規模セッティングへの移行			Drセットの組み立て方やGtrアンプ、Baアンプの扱い方を習得。			
12	連絡回線(TB、Hotline)の考え方、接続方法、操作方法			相手のミキサーに信号を送る際にどのような点に注意が必要かを理解			
13	複数箇所での信号伝送			連絡回線で学んだ信号伝送の応用編。より複雑な回路での信号伝送に挑戦			
14	前期末試験対策授業			これまで学んできた内容を復習し、どこまで理解しているかをチェック			
15	前期末試験			マイクケーブル巻き/機材のセッティング/結線/ミキサー操作			
16	各種エフェクターの操作方法及びインサート接続について			各種エフェクターを使用する意味を理解。その後、操作方法を学ぶ。			
17	チャンネルデバイスの原理を理解/チャンネルデバイダを使用したマルチウェイシステムの構築			これまでのフルレンジシステムとの違い、メリットデメリットを理解。			
18	houseセクションとmonitorセクションの違い/monitorセクションのセッティングと注意事項について			分業にするとどのようになるのかをレクチャー。メリットデメリットを理解する。			
19	houseセクションとmonitorセクションの違い②/monitorセクションのセッティングと注意事項について②			monitorセクションに特化した説明。			
20	中規模システムのセッティング(復習)			グループごとに実際にセッティングしてみる。時間と正確さ目標とする。			
21	チューニングについて			なぜチューニングが必要なのかを理解する。チューニング方法をレクチャー			
22	チューニングについて②/デジタルミキサーの理解			アナログミキサーとデジタルミキサーの違いを理解。			
23	デジタルミキサーの操作方法			デジタルミキサーの操作方法を習得			
24	メーターによるレベル監視の違いについて			アナログで採用されているVUとデジタルで採用されているpeakの違いを理解			
25	自分たちで出演者を想定した仕込み図作りおよびセッティング			自分たちで仕込み図をつくる。			
26	アーティスト科バンドのライブイベント実施の準備①			年度末に行う進級ライブに向けての準備			
27	アーティスト科バンドのライブイベント実施の準備②			出来上がった仕込み図を基にセッティング			
28	後期末試験 対策授業①			1年間で習得してきた内容を実際の試験に近い形で実習			
29	後期末試験 対策授業②			1年間で習得してきた内容を実際の試験に近い形で実習			
30	後期末試験						

授業科目名	レコーディング実習(1)		担当者名	伊藤 司			
			実務経験	(有)音屋で8年勤務・フリーランスとして7年活動 (株)サウンドテックスを6年経営の経験がある			
教科書	PROTOOLS11software徹底操作ガイド 配布資料	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
授業概要	録音における、音響機器の「操作」「機能」「仕組み」「活用法」の基礎を学ぶ。 様々な作品制作を実践し、制作現場での役割や対応方法の理解を深める。						
学習到達目標	レコーディングエンジニアに必要かつ実践的な技術と知識の基礎を習得する。 録音機器の基礎を理解し、理論に基づいた作品制作の工程を習得しエンターテイメントにおける活用方法を見出す。						
評価方法	出席・課題提出・試験(9月・2月)の結果を総合評価						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	【オリエンテーション】レコーディングエンジニアの制作現場での役割について		レコーディングエンジニアの業務と必要なスキルについて学ぶ				
2	【レコーディングの流れ】集音から録音までの信号の流れと各機材の役割について		録音までの工程を仕組みを理解する				
3	【マイクロフォンの基礎】マイクロフォンの仕組み		音声を信号に変換する仕組みと構造を理解する				
4	【マイクロフォンの基礎】マイクロフォンの種類や特性について学ぶ		マイクロフォンの機種の違いによる特性の違いを理解する				
5	【配線の基礎①1/2】機材の接続方法とパッチベイについて		機材の接続方法をパッチベイの構造を理解する				
6	【配線の基礎②2/2】機材の接続方法とパッチベイについて		機材の接続方法をパッチベイの構造を理解する				
7	【ミキシングコンソールの基礎】ミキシングコンソールの各部名称と機能について学ぶ		インラインコンソールを理解する				
8	【ミキシングコンソールの基礎】チャンネルモジュールの構成と名称、機能を学ぶ		各部の名称と役割を理解する				
9	【PROTOOLSの基礎】DAWソフトprotocolsの機能と各種設定法を学ぶ		初期設定方法や新規セッションの作成を習得する。				
10	【PROTOOLSの基礎】オーディオフォーマットの違いによる音の違いを学ぶ		デジタルオーディオフォーマットを理解する				
11	【PROTOOLSの基礎】インターフェイスと内部パッチを学ぶ		protocols内部設定とインターフェイスの関係を理解する				
12	【マイキングの基礎】レキギターでの録音方法を学ぶ		音源とマイクの距離や角度によっての音の違いについて理解する				
13	【マイキングの基礎】ルチマイクでのドラムの録音方法を学ぶ		位相、カブリによる音絵の影響を理解しマイキング技術を習得する				
14	【マイキングの基礎】バンド編成のセッティングを実践		作業の工程と留意すべき事を理解する				
15	前期試験		実技試験で前期に行った内容の理解度を確認する				
16	【ボイカル録音】テイクの管理方法とテイクの修正を学ぶ		プレイリストの活用法とパンチンでの修正技術を習得する				
17	【ミキシングの基礎①】音楽的な音量のバランスの取り方		音楽における、音量の決め方を理解する				
18	【ミキシングの基礎②】音色の調整を学ぶ		EQの使い方と用途を理解する				
19	【ミキシングの基礎③】ミキシングにおける空間演出を学ぶ		リバーブの効果や使い方を理解し距離感の演出を理解する				
20	【ミキシングの基礎④】ミックスダウンでのプラグインの活用法と音像の構築を実践から学ぶ		ミックスダウンでの作業工程を理解する				
21	【作品制作①1/2】グループごとに企画する作品のプランニング。		発想力と企画力を養い作品制作で求められる技術を理解する				
22	【作品制作②2/2】グループごとに企画する作品のプランニング。		発想力と企画力を養い作品制作で求められる技術を理解する				
23	【作品制作③】企画に必要な素材の準備		企画内容に沿った録音方法や作業のプランの立て方を理解する				
24	【作品制作④1/2】作品のプリダクション		試作品をもとに改善点を検討				
25	【作品制作⑤2/2】作品のプリダクション		試作品をもとに改善点を検討				
26	【作品制作⑥1/2】作品の本録音		完成を見据えた収録を試し想像力を養う				
27	【作品制作⑦2/2】作品の本録音		完成を見据えた収録を試し想像力を養う				
28	【作品制作⑧1/2】作品の仕上げと発表		作品制作についてのディスカッションを通じて作品の意図の伝わり方やその表現方法の違いを学ぶ				
29	【作品制作⑨2/2】作品の仕上げと発表		作品制作についてのディスカッションを通じて作品の意図の伝わり方やその表現方法の違いを学ぶ				
30	後期試験		実技試験で習得した技術、知識を再確認する				

授業科目名	ProTools実習(1)		担当者名	佐々木 朋義			
			実務経験	コンポーザー、ギタリスト			
教科書	配布資料(プリント、PDF) ・ProTools11徹底操作ガイド	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
	時間数	60					
授業概要	音楽制作ソフト『ProTools』の基本と知識を学ぶ。						
学習到達目標	1、音楽制作ソフト『ProTools』の扱い方を学び、基本的な編集方法を身につける。 2、音楽業界で使用される事が多い、『Mac』の扱い方にも慣れておく。 3、ラジオ番組制作における編集作業の基礎を身につける。						
評価方法	出席率、課題提出、実技試験。						
週数	授業内容		到達目標・学習課題など				
1	自己紹介とこの授業について。 ProToolsについて。		授業紹介。Macの起動とProTools立ち上げ。				
2	Macの起動とProTools立ち上げ。		ProToolsの基本的な使用方法と波形再生を習得する。				
3	波形のインポートと2mix編集①		波形のインポートと切り取り編集を行ショートカットキーを理解する。				
4	2mix編集②		前回インポートした波形を、よりタイミングを重視して繋ぐ方法を学ぶ。				
5	2mix編集③		複数の楽曲を繋ぎ、つなぎ目の処理を習得する。				
6	2mix編集④		編集をより扱いやすくする為の、ツールを使い分けを学ぶ。				
7	クリックに合わせた編集①		クリックに合った素材を用いて、小節管理された素材を理解する。				
8	クリックに合わせた編集②		前回の素材を使用し、音楽的に仕上げる方法を習得する。				
9	クリックに合わせた編集③		前回の素材を使用し、音楽的に仕上げる方法を習得する。				
10	クリックに合わせた編集④		前回の素材を使用し、音楽的に仕上げる方法を習得する。				
11	エフェクター解説講座①		各エフェクターの解説と使用方法				
12	エフェクター解説講座②とパウンス		各エフェクターの解説と使用方法				
13	前期試験対策						
14	前期試験						
15	前期試験解説						
16	テンポ検出①		波形よりテンポ検出の方法を学ぶ。				
17	テンポ検出②		前回のデータを使用しての編集				
18	テンポ検出③		前回のデータを使用しての編集				
19	声の編集①		声を実際に録音する方法の習得。				
20	声の編集②		声のデータ編集				
21	バンドMix①		パラデータ波形を使用してのMix方法				
22	バンドMix②		パラデータ波形を使用してのMix方法				
23	バンドMix③		パラデータ波形を使用してのMix方法				
24	バンドMix④		パラデータ波形を使用してのMix方法				
25	バンドMix⑤		パラデータ波形を使用してのMix方法				
26	ミックスとパウンス		2Mixデータのバウンス方法を学ぶ				
27	カラオケ制作		カラオケ音源を使用してのデータ作成				
28	後期試験対策						
29	後期試験						
30	後期試験解説						

授業科目名	舞台機構対策講座(1)		担当者名	佐々木 朋義			
			実務経験	コンポーザー、ギタリスト			
教科書	舞台音響技能検定・過去問題ナビゲーション	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
授業概要	①楽器・作曲家・ジャンルなど、幅広く音楽の知識を身につける。②実際の試験を想定した練習問題に取り組む。 ③テキストの内容を理解する。						
学習到達目標	・要素試験の簡単な問題を解けるようになる。 ・問題集の過去問題で満点をとれるようになる。						
評価方法	出席率(50点) + 定期試験(50点)						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	イントロダクション			授業概要説明			
2	楽器の知識1			60種類の楽器			
3	楽器の知識2			わかりづらい楽器の解説1			
4	楽器の知識3			わかりづらい楽器の解説2			
5	楽器の知識4			似ている楽器の解説			
6	楽器の知識5			鍵盤楽器の種類			
7	楽器の知識6			弦楽器の種類			
8	楽器の知識7			金管楽器の種類			
9	楽器の知識8			木管楽器の種類			
10	楽器の知識9			打楽器			
11	楽器の知識10			ドラム、ベース、ギター			
12	楽器の知識11			エレキギター			
13	前期試験問題解説						
14	前期試験						
15	前期試験解説						
16	楽器の知識12			民族楽器1			
17	楽器の知識13			民族楽器2			
18	問題集1			正誤だけでなく理由を理解する			
19	問題集2			正誤だけでなく理由を理解する			
20	問題集3			正誤だけでなく理由を理解する			
21	問題集4			正誤だけでなく理由を理解する			
22	問題集5			正誤だけでなく理由を理解する			
23	問題集6			正誤だけでなく理由を理解する			
24	問題集7			正誤だけでなく理由を理解する			
25	曲と作曲家とジャンル1			様々は音楽を知る 作曲家と音楽を知る			
26	曲と作曲家とジャンル2			様々は音楽を知る 作曲家と音楽を知る			
27	曲と作曲家とジャンル3			様々は音楽を知る 作曲家と音楽を知る			
28	後期試験の説明						
29	後期試験						
30	後期試験解説						

授業科目名	コンサート実践(1)		担当者名	比留川純夫			
			実務経験	1985年音響会社(有限会社音屋経営) 業務内容(レコーディング、PA)			
教科書	単位数	時間数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	2						
授業概要	職業実践専門課程の一環として企業と連携しコンサートやイベントの現場へ参加し、現場でどのように仕事をしていくかを学ぶ。						
学習到達目標	コンサートやイベントの現場でアシスタントレベルまで到達する						
評価方法	現場実習での企業からの評価						
週数	授業内容		到達目標・学習課題など				
1	ミーティング		コンサート及びイベントスタッフへの心構え				
2	現場実習への参加		コンサートやイベントのスタッフとして現場で問題なく働くことができる				
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12	現場実習への参加		コンサートやイベントのスタッフとして現場で問題なく働くことができる				
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22	現場実習への参加		コンサートやイベントのスタッフとして現場で問題なく働くことができる				
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							
29	現場実習で学んだことをレポート提出						
30	現場実習で学んだことをレポート提出						

授業科目名	キャリアデザイン(2)		担当者名	石田拓			
			実務経験	音響会社での実務経験あり			
教科書	・専門学校生のための 就職内定基本テキスト	単位数 4	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	・一問一答！一般常識問題集	時間数 60					
授業概要	卒業年度生に対し、働くことへの理解を深め、企業から内定をもらうためのビジネスマナーを身につける。						
学習到達目標	就職決定とビジネスマナーの習得						
評価方法	出席率、レポート提出						
週数	授業内容		到達目標・学習課題など				
1	働くとは・・・		働く事への理解と動機づけ				
2	履歴書の記載 ・ 個人面談(1)						
3	履歴書の記載 ・ 個人面談(2)						
4	履歴書の記載 ・ 個人面談(3)		履歴書の完成				
5	自己分析① 過去を振り返り現在の時間を知る						
6	自己分析② 将来の自分を考える						
7	自己分析③ 自分の適性を知る		分析シートの提出				
8	求人検索+面接練習(1)						
9	求人検索+面接練習(2)						
10	求人検索+面接練習(3)		面接の対応力				
11	メール、文書、応募書類の記載方法 電話のかけ方(1)						
12	メール、文書、応募書類の記載方法 電話のかけ方(2)						
13	メール、文書、応募書類の記載方法 電話のかけ方(3)						
14	メール、文書、応募書類の記載方法 電話のかけ方(4)						
15	求人への応募 (内定者は入社準備、新生活の準備等々)(1)						
16	求人への応募 (内定者は入社準備、新生活の準備等々)(2)						
17	求人への応募 (内定者は入社準備、新生活の準備等々)(3)						
18	求人への応募 (内定者は入社準備、新生活の準備等々)(4)						
19	求人への応募 (内定者は入社準備、新生活の準備等々)(5)						
20	求人への応募 (内定者は入社準備、新生活の準備等々)(6)						
21	求人への応募 (内定者は入社準備、新生活の準備等々)(7)						
22	求人への応募 (内定者は入社準備、新生活の準備等々)(8)						
23	求人への応募 (内定者は入社準備、新生活の準備等々)(9)						
24	求人への応募 (内定者は入社準備、新生活の準備等々)(10)						
25	求人への応募 (内定者は入社準備、新生活の準備等々)(11)						
26	求人への応募 (内定者は入社準備、新生活の準備等々)(12)						
27	求人への応募 (内定者は入社準備、新生活の準備等々)(13)						
28	求人への応募 (内定者は入社準備、新生活の準備等々)(14)						
29	求人への応募 (内定者は入社準備、新生活の準備等々)(15)						
30	求人への応募 (内定者は入社準備、新生活の準備等々)(16)						

授業科目名	舞台機構調整技能講座(2)		担当者名	石田 拓			
			実務経験	音響会社での実務経験あり			
教科書	・舞台音響技能検定・過去問題ナビゲーション 舞台機構調整技能士3級 ・配布資料(プリント)	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		8					
時間数	120						
授業概要	①要素試験を対象の授業 VTRや色々な音源を使い、実際の試験に沿った授業を行い、冷静に音を聞き分ける力を持たせる。 ②実技試験・作業試験受験対策 機材の正しい操作方法を学び、操作する技術を習得する。						
学習到達目標	国家資格 舞台機構調整 音響調整 3級 の 取得						
評価方法	出席率、授業ごとのテストの成績、期末試験						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	舞台機構調整とは			どのような資格で、なんのプラスになるか			
2	試験はどのような内容なのか			範囲を知る			
3	楽器1			木管楽器・金管楽器・弦楽器・打楽器			
4	楽器2			音の出る仕組み。 シングルリード等			
5	楽器3・編成・ジャンルと楽器			オーケストラ・フルバンド・地方等			
6	楽器4・構造・分類			不思議な楽器と形状の不思議			
7	楽器5・国と楽器			音色の違いと構造・演奏方法			
8	音の変化とバランス			音量の変化や音色の違い・音の正しいを知る			
9	作曲者を知る (曲名と作曲者名)①			クラシック・童謡・等範囲が広いため、			
10	作曲者を知る (曲名と作曲者名)②			世界で有名な作曲者を学ぶ			
11	チェック ・実際の試験のように選択肢より答えを選び点数を知る。			改めて楽器の音と、映像と名前を確認する			
12	音のバランス			音楽を聴き、標準音と問題音の違いを当てる			
13	音の変化			音質・移送・定位・雑音等に気がつか			
14	総合的な試験1			合格点が取れているか			
15	仕上げ 要素試験と筆記試験(どれだけできているか)			国家試験			



授業科目名	舞台演出実習A		担当者名	前沢健二			
			実務経験	ラジオラジオ番組・イベント制作に携わり30年の経験			
教科書	配布資料(プリント)	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数					
授業概要	舞台演出に必要なプロセスや資料作成、ノウハウを実践する。企画書やスケジュール、台本作成を行う。実際に様々な角度から演出、制作を行う。						
学習到達目標	イベントの企画コンセプトにもとづき、自分たちが目指した内容に到達できるよう他スタッフとお互いに理解しあい成功を目指す。						
評価方法	出席・授業に取り組む様子・積極的な発言・イベント実習における貢献度を総合評価。						
週数	授業内容			到達目標・学習課題など			
1	年間スケジュールの再確認			作業時間を把握			
2							
3	年間スケジュールの作成			年間予定の確認と把握			
4							
5	企画会議(企画書作成)①			企画概要と企画内容を理解する			
6							
7	企画会議(企画書作成)②			コンセプトについて理解し模索			
8							
9	企画会議(企画書作成)③			コンセプトにもとづきタイトル案の検討			
10							
11	企画会議(企画書作成)④			コンセプトにもとづきタイトル案の検討			
12							
13	企画会議(動画制作具体案作成)①			企画に関する情報収集			
14							
15	企画会議(動画制作具体案作成)②			具体的に実施する詳細を検討			
16							
17	企画会議(役割分担・広報展開)			組織づくり・広報活動の検討			
18							
19	素材撮影①			ロケハン等を含めた情報収集			
20							
21	素材撮影②			リハーサル等			
22							
23	素材撮影③			コメントや現場での収録撮影			
24							
25	素材撮影④			スタジオでのコメントや収録撮影			
26							
27	編集作業			本格的な制作にむけて課題点を検討			
28							
29	完パケ作業			編集したも音源や映像等をひとつのものにする作業			
30							

授業科目名	コンサート実践(2)		担当者名	比留川純夫			
			実務経験	1985年音響会社(有限会社音屋経営) 業務内容(レコーディング、PA)			
教科書	単位数	時間数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	2		60	ミュージックスタッフ科	1年	通年	必修
授業概要	職業実践専門課程の一環として企業と連携しコンサートやイベントの現場へ参加し、現場でどのように仕事をしていくかを学ぶ。						
学習到達目標	コンサートやイベントの現場でアシスタントレベルまで到達する						
評価方法	現場実習での企業からの評価						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	ミーティング		コンサート及びイベントスタッフへの心構え				
2	現場実習への参加		コンサートやイベントのスタッフとして現場で問題なく働くことができる				
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12	現場実習への参加		コンサートやイベントのスタッフとして現場で問題なく働くことができる				
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22	現場実習への参加		コンサートやイベントのスタッフとして現場で問題なく働くことができる				
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							
29	現場実習で学んだことをレポート提出						
30							

授業科目名	エンタテインメントビジネス		担当者名	佐々木 憲司			
			実務経験	ソニーミュージックにて長年音楽業界に携わる			
教科書	音楽著作権ビジネスのすべて	単位数 4	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数 60					
授業概要	テキスト、業界のデータや新聞記事等を活用した説明と、後期はテキストを使った講義						
学習到達目標	著作権に対する理解、音楽業界全体の知識習得、進路の目標確立						
評価方法	課題提出による採点、出席率						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	自己紹介、講義内容説明、アンケート等		授業スケジュールの確認				
2	CDの中味、音楽著作権の常識テスト		基礎知識の確認				
3	TV視聴率、マスコミの系列、業界規模等		TV業界についての基礎知識を学ぶ				
4	映画業界、映画白書		映画業界の現状について学ぶ				
5	広告業界、代理店ビジネスと白書		広告業とCMIについてのビジネスを学ぶ				
6	アーティストの肖像権		肖像権に関する基礎知識を学ぶ				
7	プロダクション・ビジネス		マネージメント業についての知識を学ぶ				
8	音楽出版社ビジネス		出版者のビジネスについての基礎を学ぶ				
9	マーチャンダイジング・ビジネス		グッズビジネス、ファンクラブに関する知識を得る				
10	レコード会社の仕事、プロデューサーの仕事		プロデューサーの役割と仕事について				
11	再販制度、リクープ・ライン等の中味		再販CDと損益分岐についてを学ぶ				
12	宣伝予算、新人アーティストの宣伝プラン		新人発掘の仕事について				
13	著作権、印税、JASRAC問題		著作権や税金に関して実例をもとに研究				
14	返品制度、景表法、タイアップ等		タイアップによる広報効果について学ぶ				
15	アニメの歴史、映画製作/前期末試験		アニメの歴史、映画製作について				
16	放送と音楽著作権		放送使用料、放送用録音使用料について学ぶ				
17	レコード製作者と二次使用料		二次使用料の法律について学ぶ				
18	レコード製作者と二次使用料		二次使用料のついて学ぶ				
19	CMと著作権		CMIに利用する際の権利について学ぶ				
20	ゲーム音楽と著作権		ゲームソフトにおける権利について学ぶ				
21	カラオケと著作権		カラオケの楽曲データの権利について学ぶ				
22	ライブ演奏と著作権		コンサートホール・ライブハウスでの演奏権使用料について学ぶ				
23	音楽配信と著作権1		音楽配信にかかる権利について考える				
24	音楽配信と著作権1		音楽配信にかかる権利について考える				
25	音楽配信と著作権2		サブスクリプション・サービスについて学ぶ				
26	音楽配信と著作権3		動画配信サービスにおける著作について学ぶ				
27	パブリシティ権1		パブリシティ権について学ぶ				
28	パブリシティ権2		過去に問題となった実例を元にパブリシティ権について学ぶ				
29	パブリシティ権2		過去に問題となった実例を元にパブリシティ権について学ぶ				
30	後期試験		レポート作成				

授業科目名	コンサートプロデュース実習		担当者名	関口 修			
			実務経験	舞台監督・イベント制作に携わり30年の経験がある。			
教科書	・配布資料(プリント)	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		11					
		時間数					
330							
授業概要	イベント、コンサートに必要なプロセスや資料作成、運営のノウハウを実践する。組織づくり、会議の進め方、企画書やスケジュール、台本作成を行う。卒業制作のD-POPにおいては、企画立案、全体の統括、演出、運営を行う。						
学習到達目標	イベントコンセプトにもとづき、自分たちが目指した内容に到達できるよう他スタッフと互いに理解しあい成功を目指す。						
評価方法	出席・授業に取り組む様子・積極的な発言・イベント実習における貢献度を総合評価						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	年間のスケジュールの確認と作成		年間予定いにおける作業の実時間を把握				
2	運営会議(実務作業における役割分担)		命令系統・組織づくり・役割の確認				
3	D-POP 校内実習の出演者会議		出演者の検討				
4	D-POP 校内実習の出演者会議		出演者の検討				
5	D-POP 校内実習の出演者調整D-POP		出演者のマネージメント				
6	D-POP 校内実習の企画会議(企画書作成)		コンセプトに基づきタイトル案の検討				
7	D-POP 校内実習の制作会議(実施具体案作成)		具体的に実施する詳細を検討				
8	D-POP 校内実習の制作会議(マニュアル作成)		運営に必要な台本、資料作成・打合せ				
9	D-POP 校内実習の制作会議(マニュアル作成)		運営に必要な台本、資料作成・打合せ				
10	D-POP 校内実習の制作会議(マニュアル作成)		運営に必要な台本、資料作成・打合せ				
11	D-POP 校内実習の制作会議(マニュアル作成)		運営に必要な台本、資料作成・打合せ				
12	D-POP 校内実習の開催		スムーズな運営遂行				
13	D-POP 校内実習の検証及び反省会		実習内容の検証と確認				
14	D-POP 運営会議		本格的な制作にむけて課題点を検討				
15	D-POP 運営会議		作業スケジュール・課題確認				
16	D-POP 演出会議		出演順・演出内容など詳細な内容検討				
17	D-POP 演出会議		出演順・演出内容など詳細な内容検討				
18	D-POP スケジュール管理調整		各科・出演者・施設などのマネージメント				
19	D-POP 台本作成・映像制作・ロゴ・ポスター		進行台本・映像など制作作業				
20	D-POP マニュアル制作		イベント運営に必要な情報整理				
21	D-POP 演出シミュレーション		リハーサルによる課題の修正				
22	D-POP 運営会議		全ての資料の仕上げ作業				
23	D-POP 運営最終会議		全ての資料の仕上げ作業				
24	卒業制作 D-POP2023 実習		イベント実践				
25	実施報告書作成 検証		開催の成果を検証				
26	実施報告書作成 検証		データ整理と報告書作成				
27	実施報告書作成 検証		データ整理と報告書作成				
28	実施報告書作成 検証		データ整理と報告書作成				
29	実施報告書作成		データ整理と報告書作成				
30	実施報告書作成		全資料作成完了・提出 配信用動画確認と配信手配				

授業科目名	プロモーション演習		担当者名	田村康晴			
			実務経験	株式会社東北記録映画社20年以上実務経験			
教科書	・サンプル映像素材	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	・サンプル音源等	8					
	・PremierePro&AfterEffects	時間数	ミュージックスタッフ科	2年	通年	必修	講義・実習
		120					
授業概要	企画・構成・脚本・絵コンテ、映像・写真を使用した撮影、及び編集実習を通し、映像制作全般を学ぶ。インターネット動画、CM制作等の制作実習を中心に実施する。						
学習到達目標	映像制作の基盤となる「発想力」、映像撮影・編集の基本技術力を習得する。						
評価方法	出席率、授業意欲、課題提出、期末試験						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	企画・構成・脚本について		映像制作の流れ講義				
2	CM制作30秒制作		premiere映像実習				
3	用意した素材のCM編集実習		premiere映像実習②				
4	プレゼン・作品視聴会		試写会				
5	ライブ編集実習①		卒業生撮影のライブ編集実習				
6	ライブ編集実習①		卒業生撮影のライブ編集実習				
7	ライブ編集実習①		卒業生撮影のライブ編集実習				
8	ライブ編集実習①		卒業生撮影のライブ編集実習				
9	ライブ編集実習① 試写会		試写会				
10	CM用写真撮影実習&講義		写真撮影実習				
11	CM用写真撮影実習&講義		写真撮影実習				
12	CM用編集実習		撮影素材を使用した編集実習				
13	CM用編集実習		撮影素材を使用した編集実習				
14	試写会		全体試写会・総評				
15	前期テスト		実技テスト				
16	AfterEffects実習&イラストレーター①		AfterEffects実習				
17	AfterEffects実習&イラストレーター②		AfterEffects実習				
18	AfterEffects実習&イラストレーター③		AfterEffects実習				
19	AfterEffects実習&イラストレーター④		AfterEffects実習				
20	映画予オープニング映像制作		AfterEffects実習				
21	映画予オープニング映像制作		AfterEffects実習				
22	映画予オープニング映像制作		AfterEffects実習				
23	映画予オープニング映像制作		AfterEffects実習				
24	試写会		試写会				
25	ライブ編集実習②		卒業生撮影のライブ編集実習②				
26	ライブ編集実習②		卒業生撮影のライブ編集実習②				
27	ライブ編集実習②		卒業生撮影のライブ編集実習②				
28	ライブ編集実習②		卒業生撮影のライブ編集実習②				
29	試写会		全体試写会・総評				
30	後期テスト		実技テスト				

授業科目名	舞台演出実習B		担当者名	柴成美			
			実務経験	現場経験10年以上			
教科書	舞台・テレビジョン照明	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数					
		60					
授業概要	ライトの構造、特性の理解を深める実習。舞台装置を意識した明かり・空間創りの課題演出。照明概論の内容を更に深掘した応用講義。						
学習到達目標	作品のイメージを大切に、自ら調べて日々発見や勉強・努力を重ね、舞台の魅力舞台上立つ演者・演奏者を輝かせ観客を楽しませる表現者、芸術家を目指す。また目標を見つけ出す。						
評価方法	出席率、課題提出、期末試験、演出力と表現力の評価						
週数	授業内容			到達目標・学習課題など			
1	講義内容についての説明/課題演出「自己紹介」(グループワーク)			内容の理解/自己表現・自己評価の分析			
2	劇場に関する法について/自己紹介発表(グループワーク)			文化芸術への理解と興味/クラス交流と人脈構築			
3	劇場の種類と成り立ち・運営制度について			管理制度の概要と課題への理解			
4							
5	照明器具の製造・メーカーについて			ライトの構造を調べ、理解を深める			
6	公演に携わる者として/課題「機材リスト」の作成(グループワーク)			部署ごとの役割を知る/リスト完成を目指す			
7							
8							
9							
10	課題演出「プラン・デザイン」			グループワーク・個人の特性の発揮			
11							
12	課題演出「図面の作成」						
13							
14	前期末試験「実技」			高得点を目指し後期への目標を立てる			
15	前期末試験「筆記」						
16	上演芸術の起源と歴史について			日本文化と海外文化の成り立ちを理解			
17							
18	ヨーロッパ由来の上演芸術について			最古の演劇・バレエについて知る			
19							
20	日本古来の上演芸術について			伝統芸能の多様化、継承、育成について興味を持つ			
21				文化を知る			
22	舞台を演出するまでの流れ			作業の流れ・芸術家とサポートチームの関係性			
23				本番までの下見と作品創りに触れる			
24	課題演出①			企画・製作を行う			
25							
26	課題演出②			デザインとプランを立てる			
27							
28	課題演出③			課題の実験と検証、完成・発表を目指す			
29							
30	後期末試験			高得点を目指し将来への目標を立てる			

授業科目名	PA・SR実習(2)		担当者名	(株)東北共立 鈴木健司			
			実務経験	業界歴24年			
教科書	配布資料	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	音響映像設備マニュアル	14					
	時間数	420					
授業概要	実習を通して機器の設置、使用法、ステージワーク、オペレーションをおこなう。						
学習到達目標	コンサート・イベント等における仕込みから調整、本番、撤収までの一連のルーティンワークの習得。個々の楽器の音作りの基礎、音量、音質、バランス感覚を身に付ける。コンサートスタッフとしてのコミュニケーション能力、協調性を養う。						
評価方法	出席率 実習の取り組み 実技試験 の総合評価						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	オリエンテーション		業界の形態と目標とする業種、到達点の確認				
2	デジタルミキサー(1)		デジタル伝送の理解、セッティング方				
3	デジタルミキサー(2)		基本的な使用・運用法				
4	FOHスピーカー(1)		指向性・エリアマネジメントの理解、機器の設置配線				
5	FOHスピーカー(2)		チューニング基礎				
6	FOHスピーカー(3)		SmaartLive、LAKEを使用した高度なチューニング方				
7	MONITERスピーカー(1)		指向性・エリアマネジメントの理解、機器の設置配線				
8	MONITERスピーカー(2)		チューニング基礎				
9	ステージワーク(1)		仕込み図の理解、仕込み～回線チェック				
10	ステージワーク(2)		回線の分岐の理解、転換作業				
11	サウンドチェック(1)		マイクの選定とマイキング				
12	サウンドチェック(2)		各楽器の単音作り				
13	サウンドチェック(3)		モニターフィードバック				
14	サウンドチェック(4)		エフェクター基礎				
15	前期末試験						
16	プランニング		システム及び回線プランニング、資料作成				
17	ワイヤレスマイク		ラジオマイクの基礎、多チャンネルプラン				
18	オペレーション実践		TalkMicの調整、SE・BGMのCUE出し・フェーダー操作				
19	サウンドチェック実践(1)		フルバンドのオペレートの習得 デジタルミキサーの高度な活用				
20	サウンドチェック実践(2)						
21	サウンドチェック実践(3)						
22	サウンドチェック実践(4)						
23	サウンドチェック実践(5)						
24	卒業制作コンサート実践(1)		1つのショーを通してのプランニング PAセクションとして遅延無く作業がおこなえる 演者、観客とも満足度の高いオペレートがおこなえる				
25	卒業制作コンサート実践(2)						
26	卒業制作コンサート実践(3)						
27	卒業制作コンサート実践(4)						
28	卒業制作コンサート実践(5)						
29	卒業制作コンサート実践(6)						
30	後期末試験						

授業科目名	音響概論(2)		担当者名	石田拓			
			実務経験	音響会社での実務経験あり			
教科書	音響映像設備マニュアル	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数					
		120					
授業概要	あらゆる音が必要とされる業界を理解する。音響はもちろん業界ごとの規格・機材の違い・目的や立場の違いを知る。						
学習到達目標	設備や機材の資料の理解力をもつ。出来れば図面等の資料を製作する知識をもつ。						
評価方法	出席率・毎時間に行う試験・資料の理解力を試すためにイベント企画させそのイベント用のPAプランの、資料を作成させ評価する。						
週数	授業内容		到達目標・学習課題など				
1	音とは		情報の入り口				
2	音業界		伝える力				
3	音のない世界		伝わらない				
4	音の必要性		変わる情報				
5	出す音・録る音・出る音・入ってくる音・入れない音①		音との付き合い方 音響等				
6	出す音・録る音・出る音・入ってくる音・入れない音②		録音 ノイズ				
7	出す音・録る音・出る音・入ってくる音・入れない音③		録音 ノイズ				
8	出す音・録る音・出る音・入ってくる音・入れない音④		取材・ENG 現場対応				
9	出す音・録る音・出る音・入ってくる音・入れない音⑤		ホールcc (クラシック用のコンサートホール)NC値				
10	仮設/常設		1から10まで(電源から雨対策まで)				
11	持ち込み機材		常設とのマッチング (打ち合わせの必要性)				
12	機材の規格		業界ごとの規格				
13	名称と業界ごとの中身の違い		機材の個性				
14	良い機材と悪い機材		良い機材とは？				
15	前期試験		前期試験				
16	目的と機材		スペースや電源の制限				
17	マイクロフォン		自分が良いと思うものと、				
18	スピーカー		目的に合わせたシステム選び、 置き場所等も				
19	ミキサー		今と今後・将来の増設 流行りとブランド志向				
20	パワーアンプ		出力と設定・消費電力を考える				
21	ケーブル		露出の場合と埋設の場合				
22	コネクタ		業界と仮設等の互換性を				
23	デジタル・アナログ		音で選ぶか操作性で選ぶか？				
24	システムの考え方		目的をはっきりさせる				
25	設備のワイヤリング		他の設備との関係				
26	電源・消防法・電波法等の厳守		許可・申請・不可・				
27	メインテナンス・保守(トラブルを起こした機材のチェックと原因を調べ、今後に生かす)		目的と予算・操作性・等				
28	音響設備の設計をしてみよう (必要な情報とは?)		目的を作る。広さ・内容・時間・予算等				
29	評価・修正・提出 (機材などの知識がないと、選択肢がなく、ワンパターンになる)		全体を網羅しているか、目的は、?				
30	優秀設計の開示・全員のプランを各自が評価・良い点・修正が必要な点を伝える		提出物を評価。 年度末成績				



授業科目名	JAPRS SR検定対策		担当者名	比留川純夫			
			実務経験	1985年音響会社(有限会社音屋経営) 業務内容(レコーディング、PA)			
教科書	S.R概論 最新年度版	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	日本音楽スタジオ協会発行 問題集 技術資料集 プリント配布	4					
		時間数					
		60					
授業概要	JAPRS(日本音楽スタジオ協会)が実施する「サウンドレコーディング技術認定試験」高レベル認定証の交付を目指す。						
学習到達目標	レコーディングスタジオに限定せず、広く音楽業界の制作現場スタッフとして必要な知識を習得する。特にスタジオでは当検定のランクを重視している現状もあり全員B以上、レコーディング専攻クラスはAを目指しそれを目標とする。						
評価方法	サウンドレコーディング技術認定試験ランク参考及び出席						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	サウンドレコーディング技術概論 1章			音響の基礎を理解する。			
2	サウンドレコーディング技術概論 2章			音響物理の基礎理解する。			
3	サウンドレコーディング技術概論 3章			電気音響の基礎を理解する。			
4	技術資料集			電気の基礎知識を修得する。			
5	サウンドレコーディング技術概論 4章			スタジオシステム 室内音響 について理解する。			
6	サウンドレコーディング技術概論 4章			音響設計ガイドブックを参考にスタジオ全般を理解する。			
7	サウンドレコーディング技術概論 4章			スタジオシステム 信号伝送について理解する。			
8	サウンドレコーディング技術概論 4章			マイクロフォンについて理解する。			
9	サウンドレコーディング技術概論 4章			ミキシングコンソールについて理解する。			
10	サウンドレコーディング技術概論 4章			エフェクターについて理解する。			
11	サウンドレコーディング技術概論 4章			テープレコーダーについて理解 修得する。			
12	サウンドレコーディング技術概論 4章			モニタースピーカーについて理解 修得する。			
13	サウンドレコーディング技術概論 4章			規格表 スペック表の読み方を理解する。			
14	技術資料集			定番の音響機器について知る。			
15	前期末試験						

授業科目名	JAPRS PT検定対策		担当者名	比留川純夫			
			実務経験	1985年音響会社(有限会社音屋経営) 業務内容(レコーディング、PA)			
教科書	ProTools技術認定問題集最新 日本音楽スタジオ協会発行 問題集 技術資料集 プリント配布	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数					
		60					
授業概要	JAPRS(日本音楽スタジオ協会)が実施する「ProTools技術認定試験」高レベル認定証の交付を目指す。						
学習到達目標	「ProTools」のオペレートは現在レコーディングスタジオに限らず音楽制作スタッフの必須となっている、特にレコーディングスタジオではproTools検定のランクを重視している現状もあり全員B以上、レコーディング専攻クラスはAを目指しそれを目標とする。						
評価方法	ProTools技術認定試験ランク参考及び出席						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	Protools 概要		ProTools誕生に至るまでの経緯や基本動作について知る。				
2	セッションとトラック		大元となる『セッション』とはなにか、音データを立ち上げる『トラック』とはなにかを理解する。				
3	録音		最大録音数や録音作業時の注意点を知る。				
4	編集		集時の表示から読み取る内容や操作方法を修得する。				
5	ミキシングの基礎		ミックス時のショートカットや入力出力の基本を理解する。				
6	プラグイン		音に付加するエフェクト効果を司るプラグインの種類を知る。				
7	オートメーション		時間軸に合わせ自動変化するオートメーションの基本を理解する。				
8	ミックスダウン		編集後の最終工程に関する注意事項を理解する。				
9	シンク・MIDI・ファイル管理		外部機器とのシンクや行う時の注意点を認識する。				
10	セッションデータのインポート／エクスポート		インポート＝取り込み。エクスポート＝掃出し。それぞれの基本的な考え方を理解する。				
11	ファイルの管理と互換性		ファイル管理の注意点を修得する。				
12	MIDI		MIDIの基本を理解する。				
13	用語集		スタジオ用語を修得する。				
14	過去問 2017年～2019		最終チェックを行い理解不足な点を洗い出す。				
15	前期末試験						

授業科目名	レコーディング実習(2)		担当者名	比留川純夫			
			実務経験	1985年音響会社(有限会社音屋経営)業務内容(レコーディング、PA)			
教科書	適時 プリント配布	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		14					
		時間数					
	420						
授業概要	レコーディングスタジオ、映像制作会社、M.Aスタジオ等マルチメディアを取り巻く環境はデジタルメディアに対応する能力が求められる。動画制作及び音楽配信等の先進DVD-Audio,SACD,音声圧縮メディア等、様々なデジタル技術への対応を習得する。						
学習到達目標	先進の録音機器のオペレーションする技術、動画配信アプリのオペレート、コミュニケーション能力、音楽的知識、音楽とテクノロジーの融合の時代に働く「人としての能力」を身につける。						
評価方法	出席、ProTools操作技術、コミュニケーション能力、積極性、作品クオリティ、試験の結果で評価						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	電源 機材概要 プース について		現代音楽と電気の関係性、録音機材、プース、以上3点について理解を深め、実習への取り組みかたを知る。				
2	作業環境整備		あらゆるシーンを想定してフォーマットを作りスタジオ業務の効率化を図るため制作物について理解し、音動的に判断できるようになる。				
3	楽器の知識 マイクの特性 マイクング-1		pf,AG,EB,GA以上4点の収録方法を学びマイク選定、マイキングを的確に判断できるようになる。				
4	楽器の知識 マイクの特性 マイクング-2		Dr,Vo,per,cho(複数人一発録音)以上4点の収録方法を学びマイク選定、マイキングを早く的確に判断できるようになる。				
5	制作側クライアントとの打ち合わせシュミレーション-1		クライアント、アーティスト、が目指しているものを把握し制作者の一員であることの自覚を身につける。				
6	制作側クライアントとの打ち合わせシュミレーション-2		スケジュールを含めマイク選定等積極的に提案できるようになる。				
7	ProTools基本操作1		制作物により適正なフォーマットでのセッション作成の判断ができるようになる。				
8	ProTools基本操作2		録音→再生→修正 の手順をストレスなくオペレートできるようになる。				
9	ProTools応用編1		録音→再生→高度な修正→波形編集 の手順をストレスなくオペレートできるようになる。				
10	ProTools応用編2		録音→再生→より高度な修正(特殊パンチン 録音)→高度な波形編集 の手順をストレスなくオペレートできるようになる。				
11	録音 再生 特にモニターバランス 音量を体感する		レコーディング時のモニターバランスの良し悪しが作品のクオリティに影響することを実際に演者立ち位置で体験し認識する。				
12	録音 再生 特にモニターバランス 音量を体感する ラージモニタースピーカー		レコーディング時、演者近の2ミックスバランスを素早く作る、さらにラージモニターを使用し、あらゆる環境においても再生音に不具合がない音作りを習得する。				
13	音源に対するマイク選定		音源の周波数特性とアーティストが目指す音を素早く把握し的確なマイク選定及び演奏環境作りを授業経験を基にあらゆる視点で判断できるようになる。				
14	楽譜の読み方		楽譜、または楽曲構成表の見方及び現場用語を身につけ、スタジオワークをスムーズに進めることができるようになる。				
15	前期末試験						
16	プレイリストの活用		デイクの扱いについての方法を習得する。現場ではプレイリストの活用は必須である、それを理解し的確に判断及び操作ができるようになる。				
17	オーバーダビング及び直し1 同日の場合		楽器のオーバーダビング。(Gt Ba 等、弦楽器系の波形を考慮し的確な処理ができるようになる。)				
18	オーバーダビング及び直し1 同日の場合		楽器のオーバーダビング。(Pf key 等、鍵盤楽器系の波形を考慮し的確な処理ができるようになる。)				
19	オーバーダビング及び直し2 別日の場合		歌系オーバーダビング1。(Vo 等、歌詞カード及びマーカー付けの重要性を理解し歌系の波形を考慮し的確な対応、処理ができるようになる。)				
20	オーバーダビング及び直し2 別日の場合		歌系オーバーダビング2。(choユニゾン 字ハモ 及びワーア系 等、歌系の波形を考慮し的確な処理ができるようになる。)				
21	ミックスダウン1		バランスの基本について理解し、プラグイン及びアウトボードの効果的な使用ができるようになる。				
22	ミックスダウン2		定位の基本、ステレオ モノラルの場合 について理解する。				
23	ミックスダウン3		イコライザー コンプレッサーの各パラメーターの動作を理解し、快適なサウンドを創る判断ができる耳を作る。				
24	マスタリング		実習で制作した素材を基にマスタリングを体験する。(マスタリングの重要性を理解し実際の工程及びコツを知る。)				
25	ライブレコーディング 配信用動画制作 1		D-POP PROJECTION(コンサートイベント)の収録のための機材選定。				
26	ライブレコーディング 配信用動画制作 2		D-POP PROJECTION(コンサートイベント)の収録。オンマイク収録におけるP,Aセッションとのマイクの共有を認識し他セッションとの共同作業の問題点、進め方を見える。				
27	ライブレコーディング 配信用動画制作 3		D-POP PROJECTION(コンサートイベント)の収録。オフマイク				
28	ライブレコーディング 配信用動画制作 4		D-POP PROJECTION(コンサートイベント)本番のリハーサル、グネプロへの絡みを実践。				
29	ライブレコーディング 配信用動画制作 5		D-POP PROJECTION(コンサートイベント)本番収録。機器の誤作動への対応を身につける。				
30	後期末試験						

授業科目名	MA実習		担当者名	田村康晴			
			実務経験	株式会社東北記録映画社20年以上実務経験			
教科書	・サンプル映像素材	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	・サンプル音源等	4					
	・PremierePro&AfterEffects	時間数	ミュージックスタッフ科	2年	通年	必修	講義・実習
		120					
授業概要	企画・構成・脚本・絵コンテ、映像と音声を使用したビデオ撮影、及び音声編集実習を通し、映像制作の音声を中心に学ぶ。ラジオCMなど制作等で、MA制作実習を中心に実施する。						
学習到達目標	映像の音制作の基盤となる「感性力」、映像撮影の音声技術・音編集のMA基本技術力を習得する。						
評価方法	出席率、授業意欲、課題提出、期末試験						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	MAについて・MAの仕事とは・映像制作の過程		MA仕事の基本講義				
2	CM制作30秒制作		MA用映像素材制作				
3	制作したCMの音入れ込み実習		SE・効果音・音楽素材を使用したMA実習				
4	制作したCMの音入れ込み実習		SE・効果音・音楽素材を使用したMA実習				
5	制作したCMの音入れ込み実習		SE・効果音・音楽素材を使用したMA実習				
6	プレゼン・作品試写会・総評		全体試写会・総評				
7	効果音・SE制作		様々な道具を使用した音源制作				
8	効果音・SE制作		様々な道具を使用した音源制作				
9	ラジオCM収録実習 MA実習		制作した音源を使用したMA実習				
10	ラジオCM収録実習 MA実習		制作した音源を使用したMA実習				
11	ラジオCM収録実習 試写会		全体試写会・総評				
12	映画予告CM映像 SE編集		プロの音源を参考にしたMA制作				
13	映画予告CM映像 SE編集		プロの音源を参考にしたMA制作				
14	映画予告CM映像 試写会		全体試写会・総評				
15	前期テスト		実技テスト				
16	映画予告CM映像2 効果音音源制作		プロの音源を参考にしたMA制作2				
17	映画予告CM映像2 効果音音源制作		プロの音源を参考にしたMA制作2				
18	映画予告CM映像2 効果音編集		制作した音源を使用したMA実習				
19	映画予告CM映像2 効果音編集		制作した音源を使用したMA実習				
20	映画予告CM映像2 効果音編集		制作した音源を使用したMA実習				
21	映画予告CM映像2 試写会		全体試写会・総評				
22	企業用サウンドロゴ用 アニメーション作成		企業ロゴ制作(Photoshop使用)				
23	企業用サウンドロゴ制作		それぞれが作った企業ロゴの音源当て制作				
24	企業用サウンドロゴ制作		それぞれが作った企業ロゴの音源当て制作				
25	企業用サウンドロゴ制作		それぞれが作った企業ロゴの音源当て制作				
26	企業用サウンドロゴ制作 完成試写会		全体試写会・総評				
27	プロ用MA素材 同様仕上げ実習		プロの音源に限りなく近づけるMA実技の集大成				
28	プロ用MA素材 同様仕上げ実習		プロの音源に限りなく近づけるMA実技の集大成				
29	プロ用MA素材 同様仕上げ実習 試写会		全体試写会・総評				
30	後期テスト		実技テスト				

授業科目名	ステージライティング実習(2)		担当者名	佐藤 新			
			実務経験	東北共立にて舞台照明、テレビ照明(25年)			
教科書	コンサートライティング入門 配布資料(プリント)	単位数 14	学科 ミュージックスタッフ科	学年 2年	学期 通年	科目種別 必修選択	授業方法 実習
		時間数 420					
授業概要	舞台照明の理論と実技を学ぶ。 照明機材の安全な操作方法、様々な灯具の光の特性を活かした効果的な演出方法を取得する。 コンサートホール、ライブハウス、野外特設ステージなどあらゆる場所で実習を行い現場で求められる技術力、対応力を身につける。						
学習到達目標	実習で学んだ照明の知識と技術をより実践的に使い更なる向上を目的とする。 自己表現や対人力を身につけ舞台制作が遂行出来る力をつける事を目標とする。						
評価方法	出席率、実習の取り組み方、課題提出、期末試験の結果を総合評価						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	学校にある一般照明、LEDライト、ムービングライトの取り扱い、仕込み、撤去の仕方		様々な灯具の理解、安全な取り扱い方の説明				
2	灯具の配線の仕方、電気の容量などについて(強電、弱電)		仕込み、撤去の際に事故防止の安全な作業の理解				
3	スプリッター、DMXワイヤレスについて		DMX信号の流れを理解する				
4	仕込みから回路取り、仮シフト、本シフトの実践		実践的な流れの中での作業が出来るようになる				
5	照明卓の使い方について説明、実際に卓を触って操作方法の説明		卓を触れて調光卓について理解を深める				
6	ムービングライト、LEDライトのエフェクトの作成、修正について		調光卓のより実践的な使用方法を身につける				
7	実際のコンサートやお芝居などの仕込み図面を参照しながらどの様に視覚的な演出をしているかを説明		様々な仕込み図面などを参照して照明効果などを理解する				
8	仕込み図面の作成方法の仕方、PINSPOTの使用方法について		PCでの仕込み図面を作成出来る PINSPOTを思ったように操作出来る				
9	課題曲での仕込みから明かり作り、PINSPOT操作		調光とPINをしっかりと合わせる事を理解する				
10							
11	ライブハウスでの照明実習		D-POPでの会場となる場所で実習をして色々な経験値を得る				
12	PINSPOTのQだしについて		曲を身体で覚えるという事 小節を数えながら相手にQを出せる				
13	前期課題曲でグループ内での照明プランからプログラム調光操作		自分のプランニング通り出来たか 出来なければその理由を考える				
14							
15	※前期末試験						
16	調光卓での打ち込み等について (D-POPチーフ、サブチーフ決め)		自分が思うように操作が出来る				
17	様々なホール、ライブハウス、野外特設ステージに向いて照明実習 音楽ホールや野外特設ステージの舞台機構などを説明		様々なホールを使用して、より現場に 近い環境での経験値を得る事				
18							
19	後期課題曲での照明プランニング		課題曲から自分で照明プランからプログラムまで 出来る				
20	D-POP校内リハーサルに向けての仕込み図面作成 フェーダー表作成、D-POP本番でのポジション決め確認		照明図面を作成し学生達での検証確認 問題点の確認				
21							
22	校内リハーサルに向けての仕込み段取り確認 Qシート作成、卓での打ち込み、修正等について		頭の中で明かりを作る事 Qシート作成と修正				
23	校内リハーサル本番。それぞれ担当場所での役割確認		本番を想定しながら自分の役割を 理解し任務を遂行出来る				
24	仙台PITでのD-POPに向けての実習。本番会場での仕込みから演出までの 総合的な実習をする		本番会場での実習により表現力や創造性 を養う事が出来る				
25							
26	D-POP本番、PINSPOTオペレート、卓オペレートの仕方確認		自分の思う照明を表現出来る				
27	綱元操作方法など様々な舞台機構などを説明		舞台機構の使い方を理解する				
28	学生達による照明プランと調光オペレート		受講してきた事の集大成として 舞台照明をより楽しむことが出来る				
29							
30	※後期末試験						

授業科目名	舞台照明プランニング実習		担当者名	石川智英			
			実務経験	全国コンサートツアーオペレーター			
教科書	コンサートライティング入門	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	電気技術講義テキスト 配布資料	4 時間数 120					
授業概要	照明プランニングの概要の習得と電気技術の基礎知識の習得						
学習到達目標	照明プランの作成と照明家協会2級試験合格程度(電気技術)の実力の習得						
評価方法	出席率 授業態度 期末試験 レポートによる考査 総合評価						
週数	授業内容		到達目標・学習課題など				
1	コンサートライティング入門 スタッフの1日		業界の仕事内容をさわりについて理解				
2	制作会社 プロダクションの紹介 就職ガイダンス 資料の配布		照明制作プロダクション会社の紹介				
3	光の性質 方向による表現 光の制御コントロールによる表現		照明の性質を理解してもらう				
4	光の色についての表現 カラーフィルター 色温度の変化について		基礎となる色とその表現を具体的に説明				
5	各演目によるライティングデザインの考え方 舞踊(洋舞 日舞)コンサート TV		参考課題による映像の紹介レポート課題				
6	図面作成に至るまでの手順 Qシート作成 図面作成 フェーダー表/データ作成		図面作成の課題				
7	図面作成に至るまでの手順 Qシート作成 図面作成 フェーダー表/データ作成		データ表作成の課題				
8	曲を提供してのQシートの作成とデーター作成		Qが的確かどうか				
9	曲を提供してのQシートの作成とデーター作成		データの表現が的確かどうか				
10	歌詞の表現から照明プランの作成		起承転結の構成データの作成がポイント				
11	お芝居 台詞による照明図面の作成		場面の变化 構成を考えてもらう事				
12	照明器具について 紹介 ムービング LED		制御システムについて理解してもらう事				
13	演出空間において特殊効果器具について紹介		演出プランの習得				
14	テレビ照明による表現方法		照度と輝度の知識の習得				
15	テレビ照明による表現方法 実技 色温度の使い方		実技				
16	安全管理		配布資料				
17	制御信号 DMX512について		配布資料				
18	照明家協会2級試験の問題		配布資料				
19	映像に見る配信における照明のプランについて		配布資料				
20	前期末 年度末試験の実施		評価対象				
21	電気の歴史、電気の基礎、		オームの法則など説明できること				
22	演出空間照明家に求められる資格		電気の取扱いに必要な資格について理解してもらう				
23	世界の電圧と周波数について		日本の電圧、周波数を説明できること				
24	照明設備電源 電源方式 中性線 負荷バランスについて		電源方式を説明できること				
25	電源コード コードの選択について		各種許容範囲内の電源コードの説明				
26	演出用空間配線器具と制御について		使用できる電線について理解してもらう事				
27	照明設備について プラグ アダプタ と接地の重要性について		100V 200Vの形状について理解				
28	仮設照明設備について 発電機 ジェネレーターの説明		発電機から照明卓までの設置方法				
29	電気事故 ノイズ障害 漏電など様々なトラブルについての説明と対策 発電機 実技説明		傾向と対策を理解すること 因スターに使い方 電気容量確認				
30	学期末試験		総合評価				

授業科目名	ステージアート実践		担当者名	木村 芳 孝			
			実務経験	テレビ、舞台美術40年の実務経験			
教科書	講師作成プリント	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数					
授業概要	テレビ、舞台美術の基礎の実体験を伝え、実習を行うことにより教科書や理論では得られない実践型授業とする。						
学習到達目標	基礎知識を理解習得し、実現場体験(実習)を遂行出来る基礎的力を習得させる。また卒業後には即戦力となるべく人材を育てる。						
評価方法	課題評価(制作物)、実習取り組み姿勢、出席率等を総合的に判断して評価する。						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	作業の基本	・ 工具、電動工具の使い方と安全管理	工具の使い方の習得と安全作業の必要性				
2	作業の基本	・ 製作材料と消耗品について	材料の種類、名称、寸法を知る				
3	製作作業	・ 基本パネル(3×6)パネルの製作	一年生での製作の復習				
4	製作作業	・ 経師作業	パネル作業の応用				
5	製作作業	・ 工房で必要な物品(廃材収納BOX)を作る	必要な物は自分で作る				
6	製作作業	・ 応用パネル(3×8, 4×6)パネルの製作	基本パネル(3×6)の応用製作				
7	体験作業	・ 6Fステージの保守点検作業(階段、框塗装他)	実舞台の保守の実際の体験				
8	作業実習	・ パネルの繋と立て方	基本パネルの組み合わせと繋ぎ				
9	舞台実習	・ 吊り物作業(パトンの基本)	一年生の実習復習とレベルアップ				
10	舞台実習	・ 吊り物作業(幕の吊り方)	一年生の実習復習とレベルアップ				
11	舞台実習	・ 吊り物作業(大パネルの吊り方)	繋いだ大きなパネルの吊り方体験				
12	製作作業	・ 階段を作る(箱階段2,3段)	6Fステージ用に挑戦				
13	体験作業	・ 仕掛け物(雪降り、振り落とし他)	6Fステージで体験				
14	評価課題	・ 課題道具の製作	前期評価の課題大道具の製作				
15	評価課題	・ 課題道具の製作	前期評価の課題大道具の製作				
16	製作作業	・ 尺柱を作る(3尺、8尺)	前期制作の図面				
17	製作作業	・ 尺柱を作る 2	道具製作の時間を早める必要を覚える				
18	汚し作業	・ 尺柱を作る 3 (大理石模様を描く)	芝居の汚し作業となる				
19	課題作業	・ D-POPのプラ、卒業作品のプラン	コンプロ等他セクションとの協力の大切さ				
20	製作作業	・ D-POPの大道具の製作	製作、購入、改造、予算等を考える				
21	製作作業	・ D-POPの大道具の製作・卒展作品製作	スケジュールに従い遅れの無いように段取りする				
22	製作作業	・ D-POPの大道具の製作・卒展作品製作	スケジュールに従い遅れの無いように段取りする				
23	仕込作業	・ D-POP仕込	現場体験(D-POP仕込)				
24	本 番	・ D-POP本番	現場体験(D-POP本番)				
25	製作作業	・ 卒展作品製作の製作/会場道具製作	自己作品の他展示会場道具の製作				
26	製作作業	・ 卒展作品製作の製作/会場道具製作	自己作品の他展示会場道具の製作				
27	卒業展示	・ 卒業会場の設営	2年生ラスト作業				
28	整理整頓	・ 卒展中、美術室の整理整頓作業	立つ鳥跡を濁さず～新2年生のために				
29	卒業展寺	・ 卒業会場の撤去	2年生ラスト作業				
30	最終授業	・ 美術室の整理と廃棄物処理	FKのスケジュール調整が必要				

授業科目名	舞台美術図面制作実習		担当者名	木村 芳孝			
			実務経験	テレビ、舞台美術40年の実務経験			
教科書	講師作成プリント	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数					
授業概要	テレビ、舞台美術の基礎の実体験を伝え、実習を行うことにより教科書や理論では得られない実践型授業とする。						
学習到達目標	基礎知識を理解習得し、実現場体験(実習)を遂行出来る基礎的力を習得させる。また卒業後には即戦力となるべく人材を育てる。						
評価方法	課題評価(制作物)、実習取り組み姿勢、出席率等を総合的に判断して評価する。						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	図面制作に必要なMacの基礎知識			図面用イラストレーターの基本を知る			
2	手書き平面図、正面図、投影図の復習			一年次の図面作成の復習			
3	マイ図面を作る(自分専用の1/100、1/50の方眼図面～名前入りで)			作成した図面は全てマイ図面で仕上げ提出する			
4	マイ図面を作る 2			課題1として提出する			
5	迷路図を作成			一年次課題の手書き迷路図をイラレで作成			
6	迷路図を作成 2			課題2として提出する			
7	道具図を作成(3×8、4×6パネルの展開図)			実際のパネルの作り方を図面で表現する			
8	道具図を作成 2			課題3として提出する			
9	舞台平面図をトレース(・仙台ピット、・各自の地元会館)			ネットより原図を探してイラレにコピーする			
10	舞台平面図をトレース 2			課題4として提出する			
11	舞台平面図をトレース 3			仙台ピットは全員、各自の舞台図は各一枚を提出			
12	課題図面作成(指定する道具図の展開図～制作道具裏に貼り込)			図面と制作物を合わせて提出する			
13	課題図面作成 2			課題5として提出する			
14	尺柱図面作成(3尺、6尺、8尺高)			後期で制作する道具図面となる			
15	尺柱図面作成 2			課題6として提出する			
16	D-POP、卒業作品について考える			2年間の集大成実習授業となる			
17	D-POPについては、コンプロスタッフと話し合って図面を作成			D-POP美術としてのプランを考える			
18	卒業作品については、自己作品1点、共同作品1点とする			卒業制作のプランを考える			
19	D-POP関連図面制作			自由にイラストレーターを使ってみる			
20							
21							
22							
23							
24	卒業展示会関連図面制作			自由にイラストレーターを使ってみる			
25							
26							
27							
28							
29							
30	最終授業	・1年間使用したPCの整理と清掃		新二年生のためクリーンにしておく			



授業科目名	ProTools実習(2)		担当者名	佐々木 朋義			
			実務経験	コンポーザー			
教科書	配布資料(プリント、PDF) ・ProTools11徹底操作ガイド	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数					
		4	ミュージックスタッフ	2年	通年	必修	実習
授業概要	音楽制作ソフト『ProTools』の基本と知識を学ぶ。現場での使用を目的としたスキルを身につける。						
学習到達目標	1、音楽制作ソフト『ProTools』の扱い方を学び、基本的な編集方法を身につける。 2、Mix、編集など、業界の現場で即戦力になる技術と知識を会得する。						
評価方法	出席率、課題提出、実技試験。						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	この授業について		授業紹介。Macの起動とProTools立ち上げ等の確認。				
2	昨年のおさらいと2Mix編集①		ProToolsの基本的な使用方法の確認。各コマンドの確認。				
3	2mix編集②		動画トレーラーを参考に、音声ファイルを作成する。				
4	クリックに合わせた編集①		クリックに合った素材を用いて、小節管理された素材を理解する。				
5	クリックに合わせた編集②		前回の素材を使用し、音楽的に仕上げる方法を習得する。				
6	プラグインの使い方を学ぶ。		プラグインの使用法と、各種効果を理解する。				
7	ヴォーカルOKテイク作成①		ヴォーカルのOKテイクの作成方法。				
8	ヴォーカルOKテイク作成②		ヴォーカルのOKテイクの作成し、プラグイン処理も行う。				
9	弾き語りMix①		歌とギターの弾き語りMixを習得する。				
10	弾き語りMix②		歌とギターに対する適切な処理を学ぶ。				
11	バンドMix解説①		バンドMixを行う上での知識、各種基本的な扱い方を学ぶ。				
12	バンドMix②		バンドMixの基本的な項目の編集を行う。				
13	前期試験対策						
14	前期試験						
15	前期試験解説						
16	バンドMix試聴会。		前期提出されたバンドMixを試聴し学ぶ。				
17	バンドMix①		バンドMixの基本的な項目の編集を行う。				
18	バンドMix②		プラグイン処理を行い、マスタリングを行う。				
19	弾き語り録音する①		弾き語りの楽曲を、グループ別に録音する。				
20	弾き語り録音する②		弾き語りの楽曲を、グループ別に録音する。				
21	弾き語りMix①		録音されたのMixを行う。				
22	弾き語りMix②		録音されたのMix、マスタリング。				
23	バンドMix③		よりトラック数の多いバンドMixを学ぶ。				
24	バンドMix④		ミックスダウン処理を学ぶ。				
25	バンドMix⑤		Mixのイメージの確認。テーマに沿ったMixを学ぶ。				
26	バンドMix⑥		テーマに沿ったプラグイン処理、マスタリングを習得する。				
27	バンドMix試聴会		バンドMixを視聴し、他者のMix音源より学ぶ。				
28	後期試験対策						
29	後期試験						
30	後期試験解説						

授業科目名	DAW実習(2)		担当者名	内ヶ崎雅人			
			実務経験	ヤマハ東北地区A&Rディレクター経験後、 作編曲等、エンジニアなど			
教科書	配布資料(プリント、PDF)	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	Pro Tools Software徹底操作ガイド	2					
		時間数					
		60					
授業概要	実際に一人一台のPC環境での授業、基本操作 プラグイン データの扱いかた						
学習到達目標	音楽業界で標準と位置づけされてるDAW ソフトウェア「ProTools」、プラグインソフトの操作方法を習得。						
評価方法	出席・課題取組を総合評価						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	PCの基本知識1		PC全般について				
2	PCの基本知識2		Macについて				
3	波形編集1		切りはり、OKテイク作成				
4	Protoolsのショートカットについて		作業を効率よくする方法①				
5	メモリーロケーションとバウンス		曲の構成を理解と書き出し				
6	ミックスダウン1		歌とコーラスと簡単なMIX				
7	ミックスダウン2		ドラムのグループについて				
8	ミックスダウン3		オートメーション				
9	各パートの定位について		音像を理解する。				
10	マスタリング		シングル曲のマスタリングについて				
11	ラジオ制作1		番組構成				
12	ラジオ制作2		制作				
13	M.A実習1		アフレコ実習				
14	M.A実習2		S.E挿入				
15	前期末課題						
16	波形編集4		バンドサウンドのMixについて				
17	波形編集5		打ち込み系のサウンドのMixについて				
18	波形編集6		ノイズ処理				
19	ミックスダウン4		EQ Compなどのプラグインについて				
20	ミックスダウン5		参考曲からのMixについて				
21	ミックスダウン6		ライブレコーディングでのMix				
22	MA1		SEの制作				
23	MA2		タイミングなどの補正について				
24	ラウドネスノーマライゼーション		メディアにおける役割を説明。				
25	Remix1		音の素材でトラック制作				
26	Remix2		作業の効率化について				
27	マスタリング2		複数曲のマスタリングについて1				
28	マスタリング3		複数曲のマスタリングについて2				
29	マスタリング4		複数曲のマスタリングについて3				
30	後期末試験						