

2024年度（前期）

ミュージッククリエイト学科 1年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ホームルーム I			2	立川 眞佐人
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	32	レコーディングエンジニア

 授業概要

個別面談を通して、卒業後のビジョンを明確にし、就活の次の一手の準備と実行。

 授業テーマ

個別のキャリアプラン

 授業項目

 授業内容

1	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
2	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
3	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
4	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
5	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
6	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
7	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
8	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
9	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
10	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
11	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
12	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
13	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
14	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
15	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
16	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題

 到達目標

進路設定

 評価方法

課題制作、提出物での評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（後期）

ミュージッククリエイト学科1年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ホームルームⅠ			2	立川 眞佐人
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	必修	32	レコーディングエンジニア

 授業概要

個別面談を通して、卒業後のビジョンを明確にし、就活の次の一手の準備と実行。

 授業テーマ

個別のキャリアプラン

 授業項目

 授業内容

1	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
2	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
3	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
4	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
5	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
6	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
7	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
8	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
9	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
10	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
11	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
12	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
13	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
14	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
15	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
16	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題

 到達目標

進路設定

 評価方法

課題制作、提出物での評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（前期）

ミュージッククリエイト学科 1年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	アンサンブルテクニクⅠ			8	永田 健志
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	128	演奏家として多方面で活躍

 授業概要

学内コンサートホールを使っでの、「合奏」を通じて、楽曲への独自アプローチからスタイルの確立を目指す実践の基礎的な取り組み。

 授業テーマ

楽曲への独自アプローチからスタイルの確立を目指す

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	アンサンブル	シンプルな8ビートの楽曲
3	アンサンブル	シンプルな8ビートの楽曲
4	アンサンブル	ドラムとベースの関係性
5	アンサンブル	ドラムとベースの関係性の理解（楽曲2）
6	アンサンブル	スピーディーな8ビートの楽曲
7	アンサンブル	スピーディーな8ビートの楽曲をスムーズに演奏
8	アンサンブル	ブルース研究、簡単なブルースセッション
9	アンサンブル	オリエンテーション
10	アンサンブル	16ビートのフィーリングの習得
11	アンサンブル	シャッフルのリズム
12	アンサンブル	ファンクグルーヴ
13	アンサンブル	セッション（合奏）
14	アンサンブル	セッション（合奏）
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

楽曲への独自アプローチからスタイルの確立を目指す

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（後期）

ミュージッククリエイト学科1年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	アンサンブルテクニクⅠ			8	永田 健志
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	必修	128	演奏家として多方面で活躍

 授業概要

学内コンサートホールを使っでの、「合奏」を通じて、楽曲への独自アプローチからスタイルの確立を目指す実践の基礎的な取り組み。

 授業テーマ

楽曲への独自アプローチからスタイルの確立を目指す

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	アンサンブル	シンプルな8ビートの楽曲
3	アンサンブル	シンプルな8ビートの楽曲
4	アンサンブル	ドラムとベースの関係性
5	アンサンブル	ドラムとベースの関係性の理解（楽曲2）
6	アンサンブル	スピーディーな8ビートの楽曲
7	アンサンブル	スピーディーな8ビートの楽曲をスムーズに演奏
8	アンサンブル	ブルース研究、簡単なブルースセッション
9	アンサンブル	オリエンテーション
10	アンサンブル	16ビートのフィーリングの習得
11	アンサンブル	シャッフルのリズム
12	アンサンブル	ファンクグルーヴ
13	アンサンブル	セッション（合奏）
14	アンサンブル	セッション（合奏）
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

楽曲への独自アプローチからスタイルの確立を目指す

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（前期） ミュージッククリエイト学科 1年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	コード基礎			4	永田 健志 / 藤本 喝起
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	64	プロミュージシャン

 授業概要

コード、和音、スケールの理解と楽曲への応用

 授業テーマ

音楽ビジネスの基本となる、オリジナル曲の制作を目指し、コードの基礎を学ぶ

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	コード基礎学習	音程
3	コード基礎学習	三和音
4	コード基礎学習	四和音
5	コード基礎学習	コードの記述法
6	コード基礎学習	コードの機能
7	コード基礎学習	終止法
8	コード基礎学習	テンション
9	コード基礎学習	オリエンテーション
10	コード基礎学習	セカンダリードミナント # 1
11	コード基礎学習	セカンダリードミナント # 2
12	コード基礎学習	セカンダリードミナント # 3
13	コード基礎学習	同主調借用コード # 1
14	コード基礎学習	同主調借用コード # 2
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

コード、スケールの基礎の習得し、楽曲に応用

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（後期）

ミュージッククリエイト学科1年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	コード基礎			4	永田 健志 / 藤本 喝起
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	必修	64	プロミュージシャン

 授業概要

コード、和音、スケールの理解と楽曲への応用

 授業テーマ

音楽ビジネスの基本となる、オリジナル曲の制作を目指し、コードの基礎を学ぶ

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	コード基礎学習	セカンダリードミナントと同主調借用コード併用 #2
3	コード基礎学習	ドミナントコード #1
4	コード基礎学習	ドミナントコード #2
5	コード基礎学習	ドミナントコード #3
6	コード基礎学習	ペダルポイント
7	コード基礎学習	コード進行から曲を導き出す
8	コード基礎学習	まとめ
9	コード基礎学習	実践演習 1
10	コード基礎学習	実践演習2
11	コード基礎学習	楽器の知識 #2
12	コード基礎学習	セカンダリードミナント #3
13	コード基礎学習	同主調借用コード #1
14	コード基礎学習	同主調借用コード #2
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

コード、スケールの基礎の習得し、楽曲に応用

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（前期）

ミュージッククリエイト学科 1年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	作編曲基礎			4	松下典由
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	64	プロミュージシャン

 授業概要

作曲から、アレンジ、編曲コードを習得する

 授業テーマ

音楽ビジネスの基本となる、オリジナル曲の制作を実践し、編曲技術を学ぶ

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	作編曲基礎	作品とアレンジ
3	作編曲基礎	初歩の作曲
4	作編曲基礎	初歩のアレンジ
5	作編曲基礎	楽曲研究
6	作編曲基礎	楽曲研究
7	作編曲基礎	コード進行と作曲 #1
8	作編曲基礎	コード進行と作曲 #2
9	作編曲基礎	オリエンテーション
10	作編曲基礎	聴音 # 1
11	作編曲基礎	聴音 # 2
12	作編曲基礎	聴音 # 3
13	作編曲基礎	アレンジ基本
14	作編曲基礎	楽器の知識 # 1
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

音楽、楽器の知識とコード、スケールの基礎の習得し、
アレンジ、編曲を習得

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（後期）

ミュージッククリエイト学科1年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	作編曲基礎			4	松下典由
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	必修	64	プロミュージシャン

 授業概要

作曲から、アレンジ、編曲コードを習得する

 授業テーマ

音楽ビジネスの基本となる、オリジナル曲の制作を実践し、編曲技術を学ぶ

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	作編曲基礎	メロディーとコード
3	作編曲基礎	リズム #1
4	作編曲基礎	作曲と編曲の起承転結
5	作編曲基礎	コード進行と作曲 #2
6	作編曲基礎	コード進行と作曲 #3
7	作編曲基礎	コード進行と作曲 #4
8	作編曲基礎	テスト3回答と解説
9	作編曲基礎	オリエンテーション
10	作編曲基礎	複合技で駄曲を名曲にする #1
11	作編曲基礎	複合技で駄曲を名曲にする #2
12	作編曲基礎	複合技で駄曲を名曲にする #3
13	作編曲基礎	プロのスピードと作業tips
14	作編曲基礎	質問 解説
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

音楽、楽器の知識とコード、スケールの基礎の習得し、
アレンジ、編曲を習得

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（前期）

ミュージッククリエイト学科 1年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	音楽知識基礎			4	永田 健志
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	講義	必修	64	プロミュージシャン

 授業概要

音楽、楽器の見知を広げるための情報をインプットする。
音楽のプロとしての視点、知識ををすることにつなげていく。

 授業テーマ

音楽、楽器の見知を広げるための情報をインプットする。
音楽のプロとしての視点、知識ををすることにつなげていく。

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	音楽知識	リズム研究、ドラム研究
3	音楽知識	マイケルジャクソン研究
4	音楽知識	ギター研究
5	音楽知識	ベース研究
6	音楽知識	ビートルズ研究その1
7	音楽知識	ビートルズ研究その2
8	音楽知識	音源制作の流れ、仕事の役割の理解
9	音楽知識	オリエンテーション
10	音楽知識	音楽映画研究
11	音楽知識	イギリスのロック研究
12	音楽知識	アメリカのロック研究
13	音楽知識	日本のロック研究
14	音楽知識	ダンスミュージックその1（アメリカ）
15	音楽知識	ダンスミュージックその2（イギリス）
16	音楽知識	グループ討論

 到達目標

音楽、楽器の見知を広げるための情報をインプットする。
音楽のプロとしての視点、知識ををすることにつなげていく。

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（後期）

ミュージッククリエイト学科1年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	音楽知識基礎			4	永田 健志
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	講義	必修	64	プロミュージシャン

 授業概要

音楽、楽器の見知を広げるための情報をインプットする。
音楽のプロとしての視点、知識ををすることにつなげていく。

 授業テーマ

音楽、楽器の見知を広げるための情報をインプットする。
音楽のプロとしての視点、知識ををすることにつなげていく。

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	音楽知識	音楽映画研究その2
3	音楽知識	音楽と映像1
4	音楽知識	音楽と映像2
5	音楽知識	レゲエ、スカ、ジャマイカの音楽
6	音楽知識	ブラジルの音楽
7	音楽知識	フランスの音楽
8	音楽知識	ブルース研究、簡単なブルースセッション
9	音楽知識	オリエンテーション
10	音楽知識	進化するジャズ
11	音楽知識	クラブミュージック
12	音楽知識	ブルース研究、簡単なブルースセッション
13	音楽知識	モータウンレコード、スタックスレーベル
14	音楽知識	細野晴臣研究
15	音楽知識	音楽映画研究
16	音楽知識	著作権

 到達目標

音楽、楽器の見知を広げるための情報をインプットする。
音楽のプロとしての視点、知識ををすることにつなげていく。

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（前期）

ミュージッククリエイト学科 1年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	キャリアプランニングⅠ			2	立川 眞佐人
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	32	レコーディングエンジニア

 授業概要

企業説明会による企業研究、業界理解

 授業テーマ

業界研究／自己分析

 授業項目

 授業内容

1	社会人基礎力鍛錬	テーマ有無フリートーク
2	社会人基礎力鍛錬	グループディスカッション
3	業界理解	企業研究、業界分析1
4	社会人基礎力鍛錬	自己紹介／他己紹介
5	業界理解	企業説明会1
6	業界理解	企業説明会2
7	社会人基礎力鍛錬	自己PRプレゼン
8	社会人基礎力鍛錬	フリートーク強化
9	社会人基礎力鍛錬	グループディスカッション
10	社会人基礎力鍛錬	グループディスカッション
11	業界理解	企業説明会3
12	業界理解	企業説明会4
13	業界理解	企業研究、業界分析2
14	業界理解	企業研究、業界分析3
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

業界理解した後の希望企業研究

 評価方法

テスト、提出物による評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（後期）

ミュージッククリエイト学科1年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	キャリアプランニングII			2	立川 眞佐人
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	必修	32	レコーディングエンジニア

 授業概要

企業説明会による企業研究、業界理解

 授業テーマ

業界研究／自己分析

 授業項目

 授業内容

1	社会人基礎力鍛錬	テーマ有無フリートーク
2	社会人基礎力鍛錬	グループディスカッション
3	業界理解	企業研究、業界分析1
4	社会人基礎力鍛錬	自己紹介／他己紹介
5	業界理解	企業説明会1
6	業界理解	企業説明会2
7	社会人基礎力鍛錬	自己PRプレゼン
8	社会人基礎力鍛錬	フリートーク強化
9	社会人基礎力鍛錬	グループディスカッション
10	社会人基礎力鍛錬	グループディスカッション
11	業界理解	企業説明会3
12	業界理解	企業説明会4
13	業界理解	企業研究、業界分析2
14	業界理解	企業研究、業界分析3
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

業界理解した後の希望企業研究

 評価方法

テスト、提出物による評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（前期）

ミュージッククリエイト学科 1年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ホームルーム II			2	立川 眞佐人
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	32	レコーディングエンジニア

 授業概要

個別面談を通して、卒業後のビジョンを明確にし、就活の次の一手の準備と実行。

 授業テーマ

個別のキャリアプラン

 授業項目

 授業内容

1	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
2	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
3	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
4	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
5	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
6	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
7	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
8	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
9	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
10	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
11	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
12	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
13	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
14	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
15	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
16	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題

 到達目標

内定・デビュー獲得

 評価方法

課題制作、提出物での評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（後期）

ミュージッククリエイト学科 2年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ホームルーム II			2	立川 眞佐人
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	必修	32	レコーディングエンジニア

 授業概要

個別面談を通して、卒業後のビジョンを明確にし、就活の次の一手の準備と実行。

 授業テーマ

個別のキャリアプラン

 授業項目

 授業内容

1	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
2	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
3	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
4	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
5	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
6	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
7	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
8	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
9	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
10	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
11	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
12	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
13	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
14	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
15	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題
16	個人面談	課題：企業研究/企業ピックアップ/エントリー/履歴書/面接/内定後の課題

 到達目標

内定・デビュー獲得

 評価方法

課題制作、提出物での評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（前期）

ミュージッククリエイト学科1年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	アンサンブルテクニクⅡ			8	立川 眞佐人
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	128	レコーディングエンジニア

 授業概要

学内コンサートホールを使つての、「合奏」を通じて、
楽曲への独自アプローチからスタイルの確立を目指す実践

 授業テーマ

楽曲への独自アプローチからスタイルの確立を目指す

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	アンサンブル	シンプルな8ビートの楽曲
3	アンサンブル	シンプルな8ビートの楽曲
4	アンサンブル	ドラムとベースの関係性
5	アンサンブル	ドラムとベースの関係性の理解（楽曲2）
6	アンサンブル	スピーディーな8ビートの楽曲
7	アンサンブル	スピーディーな8ビートの楽曲をスムーズに演奏
8	アンサンブル	ブルース研究、簡単なブルースセッション
9	アンサンブル	オリエンテーション
10	アンサンブル	16ビートのフィーリングの習得
11	アンサンブル	シャッフルのリズム
12	アンサンブル	ファンクグルーヴ
13	アンサンブル	セッション（合奏）
14	アンサンブル	セッション（合奏）
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

楽曲への独自アプローチからスタイルの確立を目指す

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（後期）

ミュージッククリエイト学科 2年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	アンサンブルテクニクⅡ			8	立川 眞佐人
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	必修	128	レコーディングエンジニア

 授業概要

学内コンサートホールを使つての、「合奏」を通じて、
楽曲への独自アプローチからスタイルの確立を目指す実践

 授業テーマ

楽曲への独自アプローチからスタイルの確立を目指す

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	アンサンブル	シンプルな8ビートの楽曲
3	アンサンブル	シンプルな8ビートの楽曲
4	アンサンブル	ドラムとベースの関係性
5	アンサンブル	ドラムとベースの関係性の理解（楽曲2）
6	アンサンブル	スピーディーな8ビートの楽曲
7	アンサンブル	スピーディーな8ビートの楽曲をスムーズに演奏
8	アンサンブル	ブルース研究、簡単なブルースセッション
9	アンサンブル	オリエンテーション
10	アンサンブル	16ビートのフィーリングの習得
11	アンサンブル	シャッフルのリズム
12	アンサンブル	ファンクグルーヴ
13	アンサンブル	セッション（合奏）
14	アンサンブル	セッション（合奏）
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

楽曲への独自アプローチからスタイルの確立を目指す

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（前期） ミュージッククリエイト学科 1年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	作品研究			4	立川 眞佐人
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	講義	必修	64	レコーディングエンジニア

 授業概要

様々な音楽に触れ、業界マインドを形成する

 授業テーマ

各時代、各ジャンル、各曲の気づきをシェアし、音楽の可能性を捉える

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	作品研究 1	概要、PICK UP、時代背景、考察、シェア
3	作品研究 2	概要、PICK UP、時代背景、考察、シェア
4	作品研究 3	概要、PICK UP、時代背景、考察、シェア
5	作品研究 4	概要、PICK UP、時代背景、考察、シェア
6	作品研究 5	概要、PICK UP、時代背景、考察、シェア
7	作品研究 6	概要、PICK UP、時代背景、考察、シェア
8	作品研究 7	概要、PICK UP、時代背景、考察、シェア
9	作品研究 8	概要、PICK UP、時代背景、考察、シェア
10	作品研究 9	概要、PICK UP、時代背景、考察、シェア
11	作品研究 1 0	概要、PICK UP、時代背景、考察、シェア
12	作品研究 1 1	概要、PICK UP、時代背景、考察、シェア
13	作品研究 1 2	概要、PICK UP、時代背景、考察、シェア
14	作品研究 1 3	概要、PICK UP、時代背景、考察、シェア
15	作品研究 1 4	概要、PICK UP、時代背景、考察、シェア
16	まとめ	振り返り

 到達目標

音楽、楽器の知識とコード、スケールの基礎の習得し、
アレンジ、編曲を習得

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（後期）

ミュージッククリエイト学科 2年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	作品研究			4	立川 眞佐人
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	講義	必修	64	レコーディングエンジニア

 授業概要

様々な音楽に触れ、業界マインドを形成する

 授業テーマ

各時代、各ジャンル、各曲の気づきをシェアし、音楽の可能性を捉える

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	作品研究 1 5	概要、PICK UP、時代背景、考察、シェア
3	作品研究 1 6	概要、PICK UP、時代背景、考察、シェア
4	作品研究 1 7	概要、PICK UP、時代背景、考察、シェア
5	作品研究 1 8	概要、PICK UP、時代背景、考察、シェア
6	作品研究 1 9	概要、PICK UP、時代背景、考察、シェア
7	作品研究 2 0	概要、PICK UP、時代背景、考察、シェア
8	作品研究 2 1	概要、PICK UP、時代背景、考察、シェア
9	作品研究 2 2	概要、PICK UP、時代背景、考察、シェア
10	作品研究 2 3	概要、PICK UP、時代背景、考察、シェア
11	作品研究 2 4	概要、PICK UP、時代背景、考察、シェア
12	作品研究 2 5	概要、PICK UP、時代背景、考察、シェア
13	作品研究 2 6	概要、PICK UP、時代背景、考察、シェア
14	作品研究 2 7	概要、PICK UP、時代背景、考察、シェア
15	作品研究 2 8	概要、PICK UP、時代背景、考察、シェア
16	まとめ	振り返り

 到達目標

音楽、楽器の知識とコード、スケールの基礎の習得し、
アレンジ、編曲を習得

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（前期）

ミュージッククリエイト学科 1年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ボーカル基礎			8	吉永 匡
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	128	ボーカリスト

 授業概要

楽器別のプレイルesson、共通学習項目としてコード理論、スケール、それぞれの楽器での応用アンサンブル授業とも連動し、課題曲へのアプローチ方法も指導、習得を目指す

 授業テーマ

音楽ビジネスの基本となる、オリジナル曲の制作を目指し、その基礎学力、演奏能力を訓練する

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	音楽理論・楽器別プレイルesson	呼吸法
3	音楽理論・楽器別プレイルesson	ウォーミングアップ
4	音楽理論・楽器別プレイルesson	母音歌発声の仕組み①（発声器官の名称）唱で声の響きを感じる
5	音楽理論・楽器別プレイルesson	発声の仕組み②（体の使い方）
6	音楽理論・楽器別プレイルesson	既存声を形のあるものとしてイメージして発声曲で歌詞分析①
7	音楽理論・楽器別プレイルesson	スタジオ使用の注意点①
8	音楽理論・楽器別プレイルesson	スタジオ使用の注意点②
9	音楽理論・楽器別プレイルesson	オリエンテーション
10	音楽理論・楽器別プレイルesson	共鳴（響き）の確認
11	音楽理論・楽器別プレイルesson	コードのハミングで声を当てるポイントを見つける
12	音楽理論・楽器別プレイルesson	楽器としての声の捉え方
13	音楽理論・楽器別プレイルesson	楽器としての声の捉え方
14	音楽理論・楽器別プレイルesson	リズムトレーニング
15	音楽理論・楽器別プレイルesson	リズムに合わせたプレス
16	音楽理論・楽器別プレイルesson	曲の持つリズムを素早く捉える

 到達目標

コード、スケールの基礎の習得、プレイテクニックを訓練する

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（後期）

ミュージッククリエイト学科1年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ボーカル基礎			8	吉永 匡
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	必修	128	ボーカリスト

 授業概要

楽器別のプレイレッスン、共通学習項目としてコード理論、スケール、それぞれの楽器での応用アンサンブル授業とも連動し、課題曲へのアプローチ方法も指導、習得を目指す

 授業テーマ

音楽ビジネスの基本となる、オリジナル曲の制作を目指し、その基礎学力、演奏能力を訓練する

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	音楽理論・楽器別プレイレッスン	楽器基礎体を使ったリズムの感じ方知識①
3	音楽理論・楽器別プレイレッスン	譜面の基礎知識知識②
4	音楽理論・楽器別プレイレッスン	リズム譜読み
5	音楽理論・楽器別プレイレッスン	リズム譜書き
6	音楽理論・楽器別プレイレッスン	コード譜の書き方
7	音楽理論・楽器別プレイレッスン	メロディ譜の書き方
8	音楽理論・楽器別プレイレッスン	聴音（単音の聴き取り）
9	音楽理論・楽器別プレイレッスン	オリエンテーション
10	音楽理論・楽器別プレイレッスン	聴音（音程の聴き取り）
11	音楽理論・楽器別プレイレッスン	聴音（和音の聴き取り）
12	音楽理論・楽器別プレイレッスン	聴音をしてメロディ譜書き
13	音楽理論・楽器別プレイレッスン	自分の声の分析①
14	音楽理論・楽器別プレイレッスン	コードを理解する（三和音）
15	音楽理論・楽器別プレイレッスン	根音から3度、5度をとる
16	音楽理論・楽器別プレイレッスン	スタジオ使用の注意点②

 到達目標

コード、スケールの基礎の習得、プレイテクニックを訓練する

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（前期）

ミュージッククリエイト学科 1年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ギター基礎/ベース基礎/キーボード基礎			8	永田 健志 / 藤本 喝起 / 松下 典由
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	128	プロミュージシャン

 授業概要

コード楽器のプレイレッスン、共通学習項目としてコード理論、スケール、それぞれの楽器での応用
アンサンブル授業とも連動し、課題曲へのアプローチ方法も指導、習得を目指す

 授業テーマ

音楽ビジネスの基本となる、オリジナル曲の制作を目指し、その基礎学力、演奏能力を訓練する

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	音楽理論・楽器別プレイレッスン	オープンコード/ダイアトニック
3	音楽理論・楽器別プレイレッスン	指板上の音名 5,6弦 パワーコード #とb
4	音楽理論・楽器別プレイレッスン	リズムリーディング/トレーニング 音価/シンコペーション
5	音楽理論・楽器別プレイレッスン	メジャースケール 2ndポジション オルタネイトピッキング
6	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ハイポジションコード (三和音) 空ピック
7	音楽理論・楽器別プレイレッスン	左手基礎テクニック cho. h. p. s. .etc
8	音楽理論・楽器別プレイレッスン	マイナーペンタトニックスケール
9	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ナチュラルマイナースケール 平行調
10	音楽理論・楽器別プレイレッスン	sus4とadd9コード オクターブ奏法 1～4 弦の音名
11	音楽理論・楽器別プレイレッスン	スリーコード12小節 ターンバック
12	音楽理論・楽器別プレイレッスン	四和音コードとクリシェ
13	音楽理論・楽器別プレイレッスン	メジャースケール5th ポジション アドリブ
14	音楽理論・楽器別プレイレッスン	インプロヴァイズ コードトーン編
15	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ノンダイアトニックコード セカンダリードミナント
16	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ドリアンスケール #2

 到達目標

コード、スケールの基礎の習得、プレイテクニックを訓練する

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（後期）

ミュージッククリエイト学科1年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ギター基礎/ベース基礎/キーボード基礎			8	永田 健志 / 藤本 喝起 / 松下典由
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	選択	128	プロミュージシャン

 授業概要

コード楽器のプレイレッスン、共通学習項目としてコード理論、スケール、それぞれの楽器での応用アンサンブル授業とも連動し、課題曲へのアプローチ方法も指導、習得を目指す

 授業テーマ

音楽ビジネスの基本となる、オリジナル曲の制作を目指し、その基礎学力、演奏能力を訓練する

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	音楽理論・楽器別プレイレッスン	四和音コードとクリシェ
3	音楽理論・楽器別プレイレッスン	メジャースケール5th ポジション アドリブ
4	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ノンダイアトニックコード セカンダリードミナント
5	音楽理論・楽器別プレイレッスン	マイナーペンタトニック 横移動型
6	音楽理論・楽器別プレイレッスン	省略系 オミットコード Arp
7	音楽理論・楽器別プレイレッスン	Onコード（オープン） 転回系
8	音楽理論・楽器別プレイレッスン	リズムリーディング/トレーニング Halftime Shuffle 6/8
9	音楽理論・楽器別プレイレッスン	オリエンテーション
10	音楽理論・楽器別プレイレッスン	指板上の度数 インターバル調号 key signature #とb
11	音楽理論・楽器別プレイレッスン	メジャースケール1st ポジション アドリブ
12	音楽理論・楽器別プレイレッスン	.DiminishとAugmentコード
13	音楽理論・楽器別プレイレッスン	メジャーペンタトニック 横移動型
14	音楽理論・楽器別プレイレッスン	メジャースケール4th ポジション アドリブ
15	音楽理論・楽器別プレイレッスン	フィンガーピッキング Arp
16	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ミックスペンタ+α m3rd/b5th ..etc

 到達目標

コード、スケールの基礎の習得、プレイテクニックを訓練する

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（前期）

ミュージッククリエイト学科 1年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ドラム基礎			8	尾池 善充
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	128	プロミュージシャン

 授業概要

楽器別のプレイレッスン、共通学習項目としてコード理論、スケール、それぞれの楽器での応用アンサンブル授業とも連動し、課題曲へのアプローチ方法も指導、習得を目指す

 授業テーマ

音楽ビジネスの基本となる、オリジナル曲の制作を目指し、その基礎学力、演奏能力を訓練する

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	音楽理論・楽器別プレイレッスン	8ビート、クラッシュシンバルの導入と4分、8分音符&休符
3	音楽理論・楽器別プレイレッスン	2拍4拍のフィルイン、ブレイク、タムワーク
4	音楽理論・楽器別プレイレッスン	8ビートバリエーション①
5	音楽理論・楽器別プレイレッスン	16分音符の理解と2拍4拍フィルイン
6	音楽理論・楽器別プレイレッスン	タイと付点音符の理解、シンコペーション6
7	音楽理論・楽器別プレイレッスン	8ビートバリエーション②
8	音楽理論・楽器別プレイレッスン	16分音符の分解8
9	音楽理論・楽器別プレイレッスン	オリエンテーション
10	音楽理論・楽器別プレイレッスン	シェイクビートバリエーション10
11	音楽理論・楽器別プレイレッスン	16分音符の分解とタムワーク
12	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ハイハットのオープン&クローズ12
13	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ハードロックスタイルリズムとそのバリエーション13
14	音楽理論・楽器別プレイレッスン	フラムと装飾系ルーディメンツ
15	音楽理論・楽器別プレイレッスン	コーディネーションを用いたリズムパターン及びフィルイン15
16	音楽理論・楽器別プレイレッスン	16分音符系の付点とタイ、3連符の理解

 到達目標

コード、スケールの基礎の習得、プレイテクニックを訓練する

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（後期）

ミュージッククリエイト学科1年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ドラム基礎			8	尾池 善充
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	必修	128	プロミュージシャン

 授業概要

楽器別のプレイレッスン、共通学習項目としてコード理論、スケール、それぞれの楽器での応用アンサンブル授業とも連動し、課題曲へのアプローチ方法も指導、習得を目指す

 授業テーマ

音楽ビジネスの基本となる、オリジナル曲の制作を目指し、その基礎学力、演奏能力を訓練する

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	音楽理論・楽器別プレイレッスン	連符系のチェンジアップと6連符の導入
3	音楽理論・楽器別プレイレッスン	6連符の分解とタムワーク
4	音楽理論・楽器別プレイレッスン	スローロックリズムの導入及びバリエーションパターン20
5	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ブルースの歴史とアプローチについて21
6	音楽理論・楽器別プレイレッスン	リズムックアーティキュレーション②22
7	音楽理論・楽器別プレイレッスン	リズムパターン及びフィルインのダイナミクス変化への対応23
8	音楽理論・楽器別プレイレッスン	6連符系のタム移動及びコーディネーションを用いたフィルイン24
9	音楽理論・楽器別プレイレッスン	オリエンテーション
10	音楽理論・楽器別プレイレッスン	6連符の分解とハンドインディペンデンス26
11	音楽理論・楽器別プレイレッスン	スロー16ビートのバリエーションとバスドラムのダブルについて27
12	音楽理論・楽器別プレイレッスン	シャッフルビートの導入及びバリエーションパターン28
13	音楽理論・楽器別プレイレッスン	リズムックアーティキュレーション③29
14	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ハイハットのオープン&クローズ8分&16分
15	音楽理論・楽器別プレイレッスン	半拍3連符の理解とフィルイン
16	音楽理論・楽器別プレイレッスン	リズム&グルーブチェンジの対応 32

 到達目標

コード、スケールの基礎の習得、プレイテクニックを訓練する

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（前期）

ミュージッククリエイト学科 1年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ソングライト基礎			4	松下典由
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	64	プロミュージシャン

 授業概要

学外の作家事務所との連携で、メジャーレコード会社のコンペティションに参加することテーマに、作曲技法を身につける

 授業テーマ

音楽ビジネスの基本となる、オリジナル曲の制作を実践し、編曲技術を学ぶ

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	ソングライト	オーディオ録音に関する最低限必要な環境
3	ソングライト	楽曲を構成する最低限のパーツ
4	ソングライト	NVA井筒先生より契約書の内容解説
5	ソングライト	歌メロらしいメロディ制作
6	ソングライト	言葉の音の動きから歌詞制作
7	ソングライト	歌詞メロ制作実践
8	ソングライト	歌詞メロ制作実践
9	ソングライト	オリエンテーション
10	ソングライト	制作曲(2年生も含め)視聴会及びコーライトの可能性の検討
11	ソングライト	メロディの裏にある基本のリズムとキー
12	ソングライト	リズムとベースフレーズ制作
13	ソングライト	王道リズムパターン (+ベース)
14	ソングライト	メロ+コードからドラムとベース編曲(1)
15	ソングライト	メロ+コードからドラムとベース編曲(2)
16	ソングライト	制作楽曲の発表会とコーライトチーム作成

 到達目標

音楽、楽器の知識とコード、スケールの基礎の習得し、
アレンジ、編曲を習得

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書 ・ 参考文献

 その他

2024年度（後期） ミュージッククリエイト学科1年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ソングライト基礎			4	松下典由
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	必修	64	プロミュージシャン

 授業概要

学外の作家事務所との連携で、メジャーレコード会社のコンペティションに参加することテーマに、作曲技法を身につける

 授業テーマ

音楽ビジネスの基本となる、オリジナル曲の制作を実践し、編曲技術を学ぶ

 授業項目 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	ソングライト	ボーカルピッチ&タイミング修正
3	ソングライト	ボーカル修正の説明・実践(1)
4	ソングライト	ボーカル修正の説明・実践(2)
5	ソングライト	録音スケジューリング・録音時ディレクション
6	ソングライト	短時間制作練習(デモ制作と録音スケジュール)
7	ソングライト	リズムを基準に楽曲を構成
8	ソングライト	複数人ボーカルの可能性と実践
9	ソングライト	オリエンテーション
10	ソングライト	音楽ジャンルごとの編曲の基本(1)
11	ソングライト	音楽ジャンルごとの編曲の基本(2)
12	ソングライト	コーライトチーム制作(1)
13	ソングライト	コーライトチーム制作(2)
14	ソングライト	コーライトチーム制作(3)
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

音楽、楽器の知識とコード、スケールの基礎の習得し、アレンジ、編曲を習得

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献 その他

2024年度（前期） ミュージッククリエイト学科 2年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ボーカル演習			8	吉永 匡
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	128	ボーカリスト

 授業概要

楽器別のプレイルesson、共通学習項目としてコード理論、スケール、それぞれの楽器での応用アンサンブル授業とも連動し、課題曲へのアプローチ方法も指導、習得を目指す

 授業テーマ

音楽ビジネスの基本となる、オリジナル曲の制作を目指し、その基礎学力、演奏能力を訓練する

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	音楽理論・楽器別プレイルesson	声の立ち上げ方
3	音楽理論・楽器別プレイルesson	声のコンディションの整え方
4	音楽理論・楽器別プレイルesson	母音歌唱で声の響きを感じる
5	音楽理論・楽器別プレイルesson	子音強調歌唱で発音の明瞭化を図る
6	音楽理論・楽器別プレイルesson	既存曲で歌詞分析①
7	音楽理論・楽器別プレイルesson	既存曲で歌詞分析②
8	音楽理論・楽器別プレイルesson	ステージング研究①
9	音楽理論・楽器別プレイルesson	オリエンテーション
10	音楽理論・楽器別プレイルesson	ステージング研究②
11	音楽理論・楽器別プレイルesson	コードの理解（四和音）
12	音楽理論・楽器別プレイルesson	ハーモニー
13	音楽理論・楽器別プレイルesson	音の性質を知る、倍音
14	音楽理論・楽器別プレイルesson	楽器基礎知識①
15	音楽理論・楽器別プレイルesson	楽器基礎知識②
16	音楽理論・楽器別プレイルesson	弾き語りでもコード知識、作曲能力を養う

 到達目標

コード、スケールの基礎の習得、プレイテクニックを訓練する

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（後期）

ミュージッククリエイト学科 2年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ボーカル演習			8	吉永 匡
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	必修	128	ボーカリスト

 授業概要

楽器別のプレイレッスン、共通学習項目としてコード理論、スケール、それぞれの楽器での応用アンサンブル授業とも連動し、課題曲へのアプローチ方法も指導、習得を目指す

 授業テーマ

音楽ビジネスの基本となる、オリジナル曲の制作を目指し、その基礎学力、演奏能力を訓練する

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	音楽理論・楽器別プレイレッスン	楽器基礎知識①
3	音楽理論・楽器別プレイレッスン	楽器基礎知識②
4	音楽理論・楽器別プレイレッスン	弾き語りでコード知識、作曲能力を養う
5	音楽理論・楽器別プレイレッスン	弾き語りでコード知識、作曲能力を養う
6	音楽理論・楽器別プレイレッスン	既存曲のコードパターンで即興歌唱①
7	音楽理論・楽器別プレイレッスン	既存曲のコードパターンで即興歌唱②
8	音楽理論・楽器別プレイレッスン	個別レッスンで課題の確認①
9	音楽理論・楽器別プレイレッスン	オリエンテーション
10	音楽理論・楽器別プレイレッスン	個別レッスンで課題の確認②
11	音楽理論・楽器別プレイレッスン	個別レッスンで課題の確認③
12	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ボーカリストの声の分析
13	音楽理論・楽器別プレイレッスン	自分の声の分析①
14	音楽理論・楽器別プレイレッスン	歌唱法の分析（音の長さ、強弱）
15	音楽理論・楽器別プレイレッスン	歌唱法の分析（声色、歌い直し）
16	音楽理論・楽器別プレイレッスン	指導法概論

 到達目標

コード、スケールの基礎の習得、プレイテクニックを訓練する

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（前期）

ミュージッククリエイト学科 2年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ギター演習/ベース演習/キーボード演習			8	永田 健志 / 藤本 喝起 / 松下典由
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	128	プロミュージシャン

 授業概要

コード楽器のプレイレッスン、共通学習項目としてコード理論、スケール、それぞれの楽器での応用アンサンブル授業とも連動し、課題曲へのアプローチ方法も指導、習得を目指す

 授業テーマ

音楽ビジネスの基本となる、オリジナル曲の制作を目指し、その基礎学力、演奏能力を訓練する

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ハーモニックマイナースケール #1
3	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ハーモニックマイナースケール #2
4	音楽理論・楽器別プレイレッスン	リズムリーディング/トレーニング ポリリズム
5	音楽理論・楽器別プレイレッスン	4wayコードポイシング #1
6	音楽理論・楽器別プレイレッスン	4wayコードポイシング #2
7	音楽理論・楽器別プレイレッスン	4wayコードポイシング #3
8	音楽理論・楽器別プレイレッスン	オリエンテーション
9	音楽理論・楽器別プレイレッスン	メロディックマイナースケール #2
10	音楽理論・楽器別プレイレッスン	Onコード (クローズド)
11	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ナチュラルテンションコード #1
12	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ナチュラルテンションコード #2
13	音楽理論・楽器別プレイレッスン	リズムリーディング/ライティング
14	音楽理論・楽器別プレイレッスン	インプロヴァイズ コードトーン編
15	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ドリアンスケール #1
16	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ドリアンスケール #2

 到達目標

コード、スケールの基礎の習得、プレイテクニックを訓練する

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（後期）

ミュージッククリエイト学科 2年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ギター演習/ベース演習/キーボード演習			8	永田 健志 / 藤本 喝起 / 松下典由
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	必修	128	プロミュージシャン

 授業概要

コード楽器のプレイレッスン、共通学習項目としてコード理論、スケール、それぞれの楽器での応用アンサンブル授業とも連動し、課題曲へのアプローチ方法も指導、習得を目指す

 授業テーマ

音楽ビジネスの基本となる、オリジナル曲の制作を目指し、その基礎学力、演奏能力を訓練する

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ドリアンスケール #1
3	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ドリアンスケール #2
4	音楽理論・楽器別プレイレッスン	メロディリーディング #系key
5	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ミクソリディアンスケール #1
6	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ミクソリディアンスケール #2
7	音楽理論・楽器別プレイレッスン	メロディリーディング b系key
8	音楽理論・楽器別プレイレッスン	インプロヴァイズ ターゲットノート編
9	音楽理論・楽器別プレイレッスン	オリエンテーション
10	音楽理論・楽器別プレイレッスン	オルタードドミナント7thスケール #1
11	音楽理論・楽器別プレイレッスン	オルタードドミナント7thスケール #2
12	音楽理論・楽器別プレイレッスン	オルタードテンションとナチュラルテンションコード
13	音楽理論・楽器別プレイレッスン	リディアン7thスケール
14	音楽理論・楽器別プレイレッスン	クロマチックアプローチノート
15	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ホールトーン/ディミニッシュスケール
16	音楽理論・楽器別プレイレッスン	指導法概論

 到達目標

コード、スケールの基礎の習得、プレイテクニックを訓練する

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（前期）

ミュージッククリエイト学科 2年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ドラム演習			8	尾池 善充
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	128	プロミュージシャン

 授業概要

楽器別のプレイレッスン、共通学習項目としてコード理論、スケール、それぞれの楽器での応用アンサンブル授業とも連動し、課題曲へのアプローチ方法も指導、習得を目指す

 授業テーマ

音楽ビジネスの基本となる、オリジナル曲の制作を目指し、その基礎学力、演奏能力を訓練する

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ファンクビートのバリエーション
3	音楽理論・楽器別プレイレッスン	グラッドストーン奏法とモーラー奏法
4	音楽理論・楽器別プレイレッスン	調号と音階、コードネームとコードトーン
5	音楽理論・楽器別プレイレッスン	速さ&強さの表示法例と反復記号
6	音楽理論・楽器別プレイレッスン	オールアメリカンスタンダードルーディメンツ40
7	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ハードロックシャッフルビートとバリエーション
8	音楽理論・楽器別プレイレッスン	スローロックと6/8拍子表記リズムの区別について
9	音楽理論・楽器別プレイレッスン	オリエンテーション
10	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ファンクシャッフルビートとバリエーション
11	音楽理論・楽器別プレイレッスン	6連符系バスドラムのダブルキックを含んだリズムパターン
12	音楽理論・楽器別プレイレッスン	6連符系ダブルストロークを含んだリズムパターン
13	音楽理論・楽器別プレイレッスン	4分音符～32分音符までのチェンジアップ&ダウン
14	音楽理論・楽器別プレイレッスン	リズムックアーティキュレーション④
15	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ワールドリズム「ボサノバ」
16	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ワールドリズム「サンバ」

 到達目標

コード、スケールの基礎の習得、プレイテクニックを訓練する

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（後期）

ミュージッククリエイト学科 2年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ドラム演習			8	尾池 善充
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	必修	128	プロミュージシャン

 授業概要

楽器別のプレイレッスン、共通学習項目としてコード理論、スケール、それぞれの楽器での応用アンサンブル授業とも連動し、課題曲へのアプローチ方法も指導、習得を目指す

 授業テーマ

音楽ビジネスの基本となる、オリジナル曲の制作を目指し、その基礎学力、演奏能力を訓練する

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ワールドリズム「ラテンロック」
3	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ワールドリズム「サルサ」
4	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ワールドリズム「レゲエ&スカ」
5	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ワールドリズム「マンボ&ルンバ&チャチャチャ」
6	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ワールドリズム「アフリカ系リズム」
7	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ジャズ・ドラミングとその歴史
8	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ジャズ演奏における考え方と対処法
9	音楽理論・楽器別プレイレッスン	オリエンテーション
10	音楽理論・楽器別プレイレッスン	コール&レスポンスとインプロビゼーション
11	音楽理論・楽器別プレイレッスン	ジャズの演奏形態の種類とその対処法
12	音楽理論・楽器別プレイレッスン	変拍子系リズムの経験とスリッピート
13	音楽理論・楽器別プレイレッスン	奇数形グルーピングリズムとインタープリテーション
14	音楽理論・楽器別プレイレッスン	4ウェイズ・インディペンデンス
15	音楽理論・楽器別プレイレッスン	初見演奏対処法
16	音楽理論・楽器別プレイレッスン	指導法概論

 到達目標

コード、スケールの基礎の習得、プレイテクニックを訓練する

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（前期）

ミュージッククリエイト学科 2年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ソングライト			4	松下典由
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	64	プロミュージシャン

 授業概要

1年次の繰り返しになるが、学外の作家事務所との連携し、メジャーレコード会社のコンペティションに参加することをテーマに、作曲技法を身につける。

 授業テーマ

音楽ビジネスの基本となる、オリジナル曲の制作を実践し、編曲技術を学ぶ

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	ソングライト	オーディオ録音に関する最低限必要な環境
3	ソングライト	楽曲を構成する最低限のパーツ
4	ソングライト	NVA井筒先生より契約書の内容解説
5	ソングライト	歌メロらしいメロディ制作
6	ソングライト	言葉の音の動きから歌詞制作
7	ソングライト	歌詞メロ制作実践
8	ソングライト	歌詞メロ制作実践
9	ソングライト	オリエンテーション
10	ソングライト	制作曲(2年生も含め)視聴会及びコーライトの可能性の検討
11	ソングライト	メロディの裏にある基本のリズムとキー
12	ソングライト	リズムとベースフレーズ制作
13	ソングライト	王道リズムパターン（+ベース）
14	ソングライト	メロ+コードからドラムとベース編曲(1)
15	ソングライト	メロ+コードからドラムとベース編曲(2)
16	ソングライト	制作楽曲の発表会とコーライトチーム作成

 到達目標

音楽、楽器の知識とコード、スケールの基礎の習得し、アレンジ、編曲を習得

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（後期）

ミュージッククリエイト学科 2年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	ソングライト			4	松下典由
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	必修	64	プロミュージシャン

 授業概要

1年次の繰り返しになるが、学外の作家事務所との連携し、メジャーレコード会社のコンペティションに参加することをテーマに、作曲技法を身につける。

 授業テーマ

音楽ビジネスの基本となる、オリジナル曲の制作を実践し、編曲技術を学ぶ

 授業項目 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	ソングライト	ボーカルピッチ&タイミング修正
3	ソングライト	ボーカル修正の説明・実践(1)
4	ソングライト	ボーカル修正の説明・実践(2)
5	ソングライト	録音スケジューリング・録音時ディレクション
6	ソングライト	短時間制作練習(デモ制作と録音スケジュール)
7	ソングライト	リズムを基準に楽曲を構成
8	ソングライト	複数人ボーカルの可能性と実践
9	ソングライト	オリエンテーション
10	ソングライト	音楽ジャンルごとの編曲の基本(1)
11	ソングライト	音楽ジャンルごとの編曲の基本(2)
12	ソングライト	コーライトチーム制作(1)
13	ソングライト	コーライトチーム制作(2)
14	ソングライト	コーライトチーム制作(3)
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

音楽、楽器の知識とコード、スケールの基礎の習得し、アレンジ、編曲を習得

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献 その他

2024年度（前期）

ミュージッククリエイト学科 2年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	作編曲演習			4	松下典由
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	64	プロミュージシャン

 授業概要

1年次に学んだ、作曲・アレンジ・編曲コードを利用し、オリジナル曲制作を行う。

 授業テーマ

音楽ビジネスの基本となる、オリジナル曲の制作を実践し、編曲技術を学ぶ

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	作編曲基礎	作品とアレンジ
3	作編曲基礎	初歩の作曲
4	作編曲基礎	初歩のアレンジ
5	作編曲基礎	楽曲研究
6	作編曲基礎	楽曲研究
7	作編曲基礎	コード進行と作曲 #1
8	作編曲基礎	コード進行と作曲 #2
9	作編曲基礎	オリエンテーション
10	作編曲基礎	聴音 #1
11	作編曲基礎	聴音 #2
12	作編曲基礎	聴音 #3
13	作編曲基礎	アレンジ基本
14	作編曲基礎	楽器の知識 #1
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

音楽、楽器の知識とコード、スケールの基礎の習得し、
アレンジ、編曲を習得

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（後期）

ミュージッククリエイト学科 2年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	作編曲演習			4	松下典由
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	必修	64	プロミュージシャン

 授業概要

1年次に学んだ、作曲・アレンジ・編曲コードを利用し、オリジナル曲制作を行う。

 授業テーマ

音楽ビジネスの基本となる、オリジナル曲の制作を実践し、編曲技術を学ぶ

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	作編曲基礎	メロディーとコード
3	作編曲基礎	リズム #1
4	作編曲基礎	作曲と編曲の起承転結
5	作編曲基礎	コード進行と作曲 #2
6	作編曲基礎	コード進行と作曲 #3
7	作編曲基礎	コード進行と作曲 #4
8	作編曲基礎	テスト3回答と解説
9	作編曲基礎	オリエンテーション
10	作編曲基礎	複合技で駄曲を名曲にする #1
11	作編曲基礎	複合技で駄曲を名曲にする #2
12	作編曲基礎	複合技で駄曲を名曲にする #3
13	作編曲基礎	プロのスピードと作業tips
14	作編曲基礎	質問 解説
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

音楽、楽器の知識とコード、スケールの基礎の習得し、
アレンジ、編曲を習得

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（前期） ミュージッククリエイト学科 2年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	制作演習Ⅰ			2	立川 眞佐人
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	必修	32	レコーディングエンジニア

 授業概要

レコーディング実践を通じての楽曲制作

 授業テーマ

レコーディング実践を通じての楽曲制作

 授業項目

 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	音楽制作実践	楽譜の読み方、音符、休符、臨時記号
3	音楽制作実践	楽譜の読み方、リードシート
4	音楽制作実践	クリックに合わせる精度を高める
5	音楽制作実践	クリックに合わせる精度を高める練習
6	音楽制作実践	作曲練習
7	音楽制作実践	作曲練習
8	音楽制作実践	作曲練習
9	音楽制作実践	オリエンテーション
10	音楽制作実践	レコーディングスタジオ、機材などの理解
11	音楽制作実践	リズムトラック録音
12	音楽制作実践	リズムトラック録音
13	音楽制作実践	ダビング
14	音楽制作実践	高度なダビング
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

音楽、楽器の見知を拓げるための情報をインプットする。

音楽のプロとしての視点、知識ををすることにつなげていく。

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（後期）

ミュージッククリエイト学科 2年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	制作演習Ⅱ			2	立川 眞佐人
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	必修	32	レコーディングエンジニア

 授業概要

レコーディング実践を通じての楽曲制作

 授業テーマ

レコーディング実践を通じての楽曲制作

 授業項目 授業内容

1	導入	オリエンテーション
2	音楽制作実践	高度なダビング
3	音楽制作実践	コーラス録音
4	音楽制作実践	ループを組む
5	音楽制作実践	シーケンスに合わせたレコーディング
6	音楽制作実践	生楽器、ホーンセクション
7	音楽制作実践	ディレクション実践
8	音楽制作実践	オリジナル楽曲制作
9	音楽制作実践	オリエンテーション
10	音楽制作実践	オリジナル楽曲制作
11	音楽制作実践	オリジナル楽曲制作
12	音楽制作実践	レコーディング実践1
13	音楽制作実践	レコーディング実践2
14	音楽制作実践	レコーディング実践3
15	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施
16	学びの実践	学期末学習実践期間/学習フォロー実施

 到達目標

音楽、楽器の見知を拓げるための情報をインプットする。

音楽のプロとしての視点、知識ををすることにつなげていく。

 評価方法

課題、プレゼンテーションでの評価

 教科書・参考文献 その他

2024年度（後期）

ミュージッククリエイイト学科 1年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	企業研修			14	立川 眞佐人
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	選択	224	レコーディングエンジニア

 授業概要

現場経験の重要性を理解し、現場での実践を体験する。
(学内での準備も含む)

 授業テーマ

授業では学べない、撮影現場での直接的な気づきを得る。

 授業項目

 授業内容

1	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
2	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
3	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
4	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
5	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
6	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
7	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
8	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
9	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
10	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
11	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
12	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
13	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
14	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
15	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
16	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験

 到達目標

現場理解を深める。

 評価方法

企業側からの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（前期）

ミュージッククリエイト学科 2年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	企業研修			14	立川 眞佐人
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	前期 4月～9月	演習	選択	224	レコーディングエンジニア

 授業概要

現場経験の重要性を理解し、現場での実践を体験する。

（学内での準備も含む）

 授業テーマ

授業では学べない、撮影現場での直接的な気づきを得る。

 授業項目

 授業内容

1	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
2	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
3	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
4	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
5	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
6	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
7	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
8	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
9	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
10	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
11	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
12	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
13	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
14	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
15	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
16	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験

 到達目標

現場理解を深める。

 評価方法

企業側からの評価

 教科書・参考文献

 その他

2024年度（後期）

ミュージッククリエイイト学科 2年

授業コード	授業科目名			週間授業時数	担当講師名
	企業研修			14	立川 眞佐人
コースNo.	授業期間	授業分類	必須・必須選択・選択	年間授業時数	実務経験
	後期 10月～3月	演習	選択	224	レコーディングエンジニア

 授業概要

現場経験の重要性を理解し、現場での実践を体験する。

（学内での準備も含む）

 授業テーマ

授業では学べない、撮影現場での直接的な気づきを得る。

 授業項目

 授業内容

1	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
2	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
3	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
4	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
5	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
6	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
7	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
8	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
9	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
10	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
11	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
12	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
13	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
14	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
15	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験
16	現場経験に振り替え	学内では学べない経験を直接的に体験

 到達目標

現場理解を深める。

 評価方法

企業側からの評価

 教科書・参考文献

 その他