

# 音楽アーティスト科 アーティスト総合コース 受講科目一覧 2年次

文化・教養専門課程（文化・教養分野）

1 単位時間 45分

授業科目		年間授業 時間数	週授業 時間数	単位数
講義	一般教養Ⅱ	74	2	4
講義	音楽理論/調音Ⅱ	74	2	4
講義	音楽史Ⅱ	74	2	4
講義	作曲編曲Ⅱ	74	2	4
実習	作品制作	148	4	4
実習	分野別実習Ⅱ	74	2	2
実習	歌唱/演奏基礎技術Ⅱ	74	2	2
実習	サウンドアナライズⅡ	74	2	2
実習	楽曲制作Ⅱ	74	2	2
実習	作曲技法Ⅱ	74	2	2
演習	アンサンブル応用Ⅱ	74	2	4
合計		888	24	34

# 専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	プロデュースⅡ		授業形態 / 必選	講義	選択
	学則別表上表記	一般教養Ⅱ	年次	2年次	
授業時間	90分(1単位時間45分)	年間授業数	37回(74単位時間)	年間単位数	4単位
科目設置学科コース	■音楽アーティスト科 アーティスト総合				
授業科目要件	実務経験のある教員等による授業科目			該当 ■	非該当 □
担当講師 実務経歴	・つぼみ(よしもとクリエイティブエージェンシー)「パッパラPARTY」/作曲 ・こまごめビペット(よしもとクリエイティブエージェンシー)「アストロ・コード」「魔法トマホーク」「ネバーランド」/ 作詞・作曲 上記の経歴を活かし、職業として求められる「音楽理論、調音力等」の指導を行う。				
<b>授業概要</b>					
様々なアーティストたちの芸術性、技術力、考え方が時代によるテクノロジーの進化によって変遷していく様を紹介し、「自分」のアート感を歴史の流れの中で感じ取っていきます。また生徒各自がピックアップしたミュージシャンのプロデュースを行います。歴史の側面から音楽を追及していきま					
<b>到達目標</b>					
・現在自分が生きている、時代外の音楽に目を向けることにより新しい発見を目指す。 ・世代を超えた考えや手法を、自曲へ応用する力を身につける。					

授業計画・内容	
【前期】 1～4回目	プロデュースとは。プロデュースについて議論
【前期】 5～8回目	ジャンル別、国内のプロデュース、プロデューサーの歴史①(歌もの)
【前期】 9～12回目	ジャンル別、国内のプロデュース、プロデューサーの歴史②(インストもの)
【前期】 13～16回目	ジャンル別、海外のプロデュース、プロデューサーの歴史①(歌もの)
【前期】 17～19回目	ジャンル別、海外のプロデュース、プロデューサーの歴史②(インストもの) ■前期試験:筆記試験(作文)により「学習意欲/研究意欲」を確認する。
【後期】 20～23回目	国内のプロデューサー、歴史と作品
【後期】 24～27回目	海外のプロデューサー、歴史と作品
【後期】 28～31回目	アーティストとプロデューサーの関係(ビートルズとジョージ・マーティンなど)
【後期】 32～35回目	プロデューサー全仕事
【後期】 36～37回目	プロデューサーによるアーティストの変化について ■後期試験:筆記試験(作文)により「学習意欲/研究意欲」を確認する。
評価方法	S(90点以上)/A(80点以上)/B(70点以上)/C(60点以上)/D(60点未満)/E(未受講)の6段階評価。 学期末に実施する試験により「学習意欲/研究意欲」の2項目の到達度を総合的に評価する。
学生へのメッセージ	芸術に関してプロデュースの重要性を学び、そこから楽曲を創る事を学びます。
備考	

## 専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	ソングメーカーⅡ		授業形態 / 必選	講義	選択
	学則別表上表記	音楽理論/聴音Ⅱ	年次	2年次	
授業時間	90分(1単位時間45分)	年間授業数	37回(74単位時間)	年間単位数	4単位
科目設置学科コース	■音楽アーティスト科 シンガーソングライター/ギターヴォーカル/アーティスト総合				
授業科目要件	実務経験のある教員等による授業科目			該当 ■	非該当 □
担当講師 実務経歴	楽曲「小さな光」「少しだけ」「少年」などメジャーレーベルからCDをリリース。 自身もDUOでシンガーソングライターとして精力的にライブ活動を実施している。 上記の経歴を活かし、職業として求められる「楽曲制作の技術と知識、歌唱技術等」の指導を行う。				
<b>授業概要</b>					
作詞・作曲に必要なアイデアを増やす。メロディー作り。コード進行の構築。リズムの種類に対する理解。作文・ポエムにならないような歌詞作り 生徒自身で作成したオリジナル楽曲に対して編曲をする。編曲における各種楽器の理解、logicX及びPC(Mac)操作					
<b>到達目標</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・生徒が作曲する作品の多くは偏ったジャンル、かつ狭い範囲で制作することが殆どである為、生徒が持ち合わせていない作詞作曲に関する知識、情報、テクニックを紹介し、センスの幅を広げてもらうこと。</li> <li>・生徒本人が持つ個性を自覚し、その個性を武器として、卒業後もその個性を追求し、アーティストとして作品作りが出来るようにする。</li> <li>・オリジナル曲をボイスメモ引き語りで完結させず、logicX上で管理し、自身のプロモーション活動及びアレンジャー委託用のヘッドアレンジを出来るようにする。</li> <li>・logicXの操作習得、自身オリジナル曲のファイル管理、各楽器の役割アプローチを理解する。</li> </ul>					

授業計画・内容	
【前期】 1～4回目	ミディアムテンポで楽曲作成：オープンやシャッフルの意識を再確認してもらう。作詞にて、景色と気持ちのバランス、慣用句の使いかた、固有名詞を入れるポイント
【前期】 5～8回目	アップテンポで楽曲制作：ハイテンポにおけるコードの適切な配置、ブレイクやキメなどのリズムの仕掛け作り。歌詞、ワードに対するポジティブとネガティブの切り分け、スピード感のある言葉とは。
【前期】 9～12回目	スローテンポ(バラード)で楽曲作成：バラードにおけるストリングスの使い方。1/16・1/32のクオンタイズの切り替え。6/8拍子で楽曲作成：スロー3連。logicXにて、テンポチェンジ、拍子チェンジのやり方
【前期】 13～16回目	マイナーkeyで楽曲制作：メジャースケール、マイナースケールのおさらい。ハーモニックマイナー、メロディックマイナー、マイナーペンタトニック。Ⅱm→Ⅴの実践的な使い方。
【前期】 17～19回目	シャッフルビートで楽曲制作：8ビートシャッフル16ビートシャッフルの実践的な違い方。Ⅰ、△Ⅳ△7、Ⅵmのトニックに関する解説と実践方法。「ラブソングのどこを切り取るのか？」について考えてみる ■前期試験：楽曲の制作により「作曲クオリティ/編曲の理解/DAW操作の理解/Mixクオリティ」の到達度を確認する。
【後期】 20～23回目	ロックンロールで楽曲制作：ロックンロールの定義についての研究。ロックとロックンロールの違いについて、ギターとピアノのロックンロールアプローチの解説。歌詞：ライミングについて。母音を合わせるタイミングについて
【後期】 24～27回目	R&Bで楽曲制作：昨今のリズムアンドブルースについて、踊れるビートとはなにか？ベースとキックのシンクロについて再認識。音価、ノートOFFのコントロール。
【後期】 28～31回目	ボサノヴァで楽曲制作：ボサノヴァの文化について、J-Popにおけるボサノヴァの使われ方。ボサノヴァとサンバの違いについて理解する。モンテウノ奏法について。ウイスパーボイスなど、楽曲に合わせた発声を研究する。
【後期】 32～35回目	レゲエで楽曲制作：レゲエの歴史について。黒レゲエ、白レゲエの違い。裏拍、バックビートの使い方。ギターの音色について、クリーン、クランチ、オーバードライブ、ディストーション、ファズ。
【後期】 36～37回目	jazzで楽曲制作：ジャズの種類、ビックバンド、スタンダード、モダン、ビバップなど。スイングの概念について。モードスケール・オルタードスケールの実践的な使い方。セカンダリードミナントの実践的な使い方。 ■後期試験：楽曲の制作により「作曲クオリティ/編曲の理解/DAW操作の理解/Mixクオリティ」の到達度を確認する。
評価方法	S(90点以上)/A(80点以上)/B(70点以上)/C(60点以上)/D(60点未満)/E(未受講)の6段階評価。 学期末に実施する試験により「作曲クオリティ/編曲の理解/DAW操作の理解/Mixクオリティ」の4項目の到達度を総合的に評価する。
学生へのメッセージ	作詞・作曲は、音楽業界では中心になります。楽曲がなければ、レコーディンもできないし、ライブもできない、PAや照明などの業種も存在しなくなります。アーティストは楽曲を作成し販売をする商売です。その為に必要なノウハウをDAWを使って一緒に勉強していきましょう。
備考	参考書「Logic Pro X 10.2 徹底操作ガイド」

# 専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	動画撮影Ⅱ		授業形態 / 必選	講義	選択
	学則別表上表記	音楽史Ⅱ	年次	2年次	
授業時間	90分(1単位時間45分)	年間授業数	37回(74単位時間)	年間単位数	4単位
科目設置学科コース	■音楽アーティスト科 ネットアーティスト/アーティスト総合				
授業科目要件	実務経験のある教員等による授業科目			該当 ■	非該当 □
担当講師 実務経歴	<p>絵画教室講師や3DCG映像制作会社を経て、現在はフリーランスのイラストレーターとして活動中。店舗イラストや商品冊子の挿絵、美術予備校から介護施設のパンフレットデザインなど幅広く担当。その他作家として個展・グループ展・ライブイベントを開催。</p>				
<b>授業概要</b>					
<p>歌い手Ⅱの授業で準備した楽曲等を使用し実施。            Adobe After Effects、Character Animatorを使用し、基本操作や応用方法を身につけ、動画編集について実習を行う。            最低限の撮影の知識を身につける。</p>					
<b>到達目標</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・動画編集に必要なPC技術を学ぶ。</li> <li>・動きを絵コンテから考えることができる。</li> <li>・曲に沿った演出表現が出来る。</li> <li>・必要な素材の選定判断を身に付ける。</li> </ul>					

授業計画・内容	
【前期】 1～4回目	「歌ってみた①」既存曲を自分らしく演出。実写。
【前期】 5～8回目	「歌ってみた②」グリーンバック撮影。撮影に必要なフレームレート等を理解する。
【前期】 9～12回目	「歌ってみた③」撮影したものに歌詞・エフェクト等 編集を行う。
【前期】 13～16回目	「テキストアニメーション」After Effectsを使用してのテキストアニメーション。
【前期】 17～19回目	「エフェクトエクスプレッション」使用頻度の高いエクスプレッションを覚える。 ■前期試験:「LIVE WEEK予告CM」タイポグラフィをメインに15秒の予告アニメーションを制作。
【後期】 20～23回目	「モーショントラッキング」LIVEWEEK時の自身の映像にモーショントラッキングを加える。
【後期】 24～27回目	「自己紹介」PV制作前に自身の好きなものを詰め込んだ映像を制作。
【後期】 28～31回目	「PV制作①」自身のプロモーションビデオを想定。簡単な絵コンテとテイストの決定。
【後期】 32～35回目	「PV制作②」ダイジェストとして過去映像と、新規で撮影。
【後期】 36～37回目	「PV制作③」効果的なエフェクトをつける。 ■後期試験:「FINAL WEEKアタック」自身のLIVE前のアタックを制作。
評価方法	S(90点以上)/A(80点以上)/B(70点以上)/C(60点以上)/D(60点未満)/E(未受講)の6段階評価。 学期末に実施する試験により「各リズムの体現・理解 / 歴史の理解 / 体の理解」の3項目の到達度を総合的に評価する。
学生へのメッセージ	動画は近年特に身近になったコンテンツです。普段何気なく観ている動画も、実際に作ってみると地道な作業でいっぱいです。観る側から、制作し発信していく立場になる皆さんの為にサポートをしていきます。複数ソフトの基本操作からフレームレート等の知識面もしっかり押さえていきます。
備考	

## 専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	動画編集Ⅱ		授業形態 / 必選	講義	選択
	学則別表上表記	作曲編曲Ⅱ	年次	2年次	
授業時間	90分(1単位時間45分)	年間授業数	37回(74単位時間)	年間単位数	4単位
科目設置学科コース	■音楽アーティスト科 ネットアーティスト/シンガーソングライター/アーティスト総合				
授業科目要件	実務経験のある教員等による授業科目 該当 ■ 非該当 □				
担当講師 実務経歴	絵画教室講師や3DCG映像制作会社を経て、現在はフリーランスのイラストレーターとして活動中。店舗イラストや商品冊子の挿絵、美術予備校から介護施設のパンフレットデザインなど幅広く担当。その他作家として個展・グループ展・ライブペイントを開催。				
<b>授業概要</b>					
動画撮影Ⅱと同様、Adobe Premiere Pro、After Effectsの応用方法を身につけ、動画編集について実習を行う。					
<b>到達目標</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・動画撮影Ⅱの講義をもとに動画編集に必要なPC技術を学ぶ。</li> <li>・動きを絵コンテから考えることができる。</li> <li>・曲に沿った演出表現が出来る。</li> <li>・必要な素材の選定判断を身に付ける。</li> </ul>					

授業計画・内容	
【前期】 1～4回目	「After Effects 基本操作」シーケンスの設定・図形の描画・テキスト入力 等。
【前期】 5～8回目	「モーショングラフィックス」基本的な動きを制作。
【前期】 9～12回目	「Illustrator 基本操作」図形・柄・複製 等。
【前期】 13～16回目	「キャラクター制作」Illustratorでオリジナルのキャラクターを1から制作。レイヤーを理解し、パーツごとに分ける。
【前期】 17～19回目	「背景制作・ループ」Illustratorで背景も制作し、BGMと共にループの動きもつける。 ■前期試験:「キャラクターアニメーション」パーツすべてに的確にリグを打ち、キャラクターを動かすことができる。
【後期】 20～23回目	「オリジナルCM①」自身の私物に対し、架空のCMを制作。コメントやカットも考える。
【後期】 24～27回目	「オリジナルCM②」効果的なエフェクトをつける。
【後期】 28～31回目	「ポーカロイドMV①」After Effects内の3Dカメラを理解し、画面構成を考える。
【後期】 32～35回目	「ポーカロイドMV②」1枚絵をPhotoshopでレイヤー分けし、After Effectsで動きをつける。
【後期】 36～37回目	「ポーカロイドMV③」文字スタイルやエフェクトを自身で作成し、雰囲気に沿った表現ができる。 ■後期試験:「アイキャッチ制作」5秒程度のアニメーションを制作。
評価方法	S(90点以上)/A(80点以上)/B(70点以上)/C(60点以上)/D(60点未満)/E(未受講)の6段階評価。 学期末に実施する試験により「編曲の理解/DAW操作の理解/Mixクオリティ」の3項目の到達度を総合的に評価する。
学生へのメッセージ	動画は近年特に身近になったコンテンツです。普段何気なく観ている動画も、実際に作ってみると地道な作業でいっぱいです。観る側から、制作し発信していく立場になる皆さんの為にサポートをしていきます。複数ソフトの基本操作からフレームレート等の知識面もしっかり押さえていきます。
備考	

## 専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	スタジオワークⅡ		授業形態 / 必選	実習	選択
	学則別表上表記	作品制作	年次	2年次	
授業時間	90分(1単位時間45分)	年間授業数	74回(148単位時間)	年間単位数	4単位
科目設置学科コース	■音楽アーティスト科 ヴォーカル/シンガーソングライター/ギターヴォーカル/ギター/ベース/ドラム/アーティスト総合				
授業科目要件	実務経験のある教員等による授業科目			該当 <input type="checkbox"/>	非該当 <input checked="" type="checkbox"/>
担当講師 実務経歴					
<b>授業概要</b>					
基礎課程で積み上げてきた知識、技能の総体としてクリエイティブな応用実践で音楽やパフォーマンス作品を作り上げていきます。また、グループプロジェクトとして企画、打合せ、譜面制作、リハーサル、レコーディング、ステージ本番に至るスケジューリングを行い、構成員の考えや芸術観などお互いにコネクトしながらより良い制作の方法を考えることにも重点を置きます。					
<b>到達目標</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・エンターテインメントの基本構造の理解、表現学習、作品制作、ステージ発表などを習得のサイクルとし、徐々に表現レベルを上げていきます。</li> <li>・メンバー全員でひとつのプロジェクトを作ることを経験し、今後の活動に生かすことが出来るようにし、且つクオリティーの高い楽曲制作と演奏が出来るようにシミュレーションを重ねます。</li> <li>・自身のポテンシャルを高めて、将来的な可能性の幅を広げることが可能になります。</li> <li>・チームワーク、協調性を養います。</li> </ul>					

授業計画・内容	
【前期】 1～8回目	決められたメンバーと協力し合い、ひとつのプロジェクトを作り、ライブ演奏、レコーディングに向けた企画とスケジューリングを行う。構成員の発想を集約し方向性の確認も行う。
【前期】 9～16回目	イベントプロジェクトの企画案に従い、オリジナルの抽出、楽曲の選定、またアレンジの振り分けなど個々の特性と将来像に応じて構成員の役割を決定していく。
【前期】 17～24回目	オリジナルナンバーのコンセプトやアレンジを確認しあい、演奏や歌唱を行いながら修正点を抽出していきます。また活発な意見の発議でそれぞれの考えを確認する。
【前期】 25～32回目	楽曲演出や演奏の完成度を上げるためにグループとしての実力を指導すると同時に個々へ与えられた課題を確実にクリアし、プロジェクトに反映させていく。
【前期】 33～38回目	前期の授業で制作してきた作品の総仕上げ～ステージ発表またはレコーディングを行い形に残す。 ■前期試験：作品の発表により「クオリティー/技術力/表現力/コミュニケーション力」の到達度を確認する。
【後期】 39～46回目	後期はより高度なプロジェクトコンセプトをグループごとに思考し、ライブ演奏、レコーディングに向けた企画とスケジューリングを行う。構成員の発想を集約し方向性の確認も行う。
【後期】 47～54回目	イベントプロジェクトの企画案に従い、オリジナルの抽出、楽曲の選定、またアレンジの振り分けなど個々の特性と将来像に応じて構成員の役割を決定していく。
【後期】 55～62回目	オリジナルナンバーのコンセプトやアレンジを確認しあい、演奏や歌唱を行いながら修正点を抽出していきます。また活発な意見の発議でそれぞれの考えを確認する。
【後期】 63～70回目	楽曲演出や演奏の完成度を上げるためにグループとしての実力を指導すると同時に個々へ与えられた課題を確実にクリアし、プロジェクトに反映させていく。
【後期】 71～74回目	後期の授業で制作した作品の総仕上げ～ステージ発表またはレコーディングを行い形に残す。 ■後期試験：作品の発表により「クオリティー/技術力/表現力/コミュニケーション力」の到達度を確認する。
評価方法	S(90点以上)/A(80点以上)/B(70点以上)/C(60点以上)/D(60点未満)/E(未受講)の6段階評価。 学期末に実施する試験により「クオリティー/技術力/表現力/コミュニケーション力」の4項目の到達度を総合的に評価する。
学生へのメッセージ	一作品をグループで作りに上げるプロセスの中で生じる葛藤や苦悩という生みの苦しみを経験しながら、作品完成時に感じる達成感や喜びを授業を通してシミュレーションしておきましょう。また基礎課程で培ったパーツを組み合わせる応用課程のクリエイティブティも存分に発揮してください。
備考	

## 専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	ネット配信実習Ⅱ		授業形態 / 必選	実習	選択
	学則別表上表記	歌唱/演奏基礎技術Ⅱ	年次	2年次	
授業時間	90分(1単位時間45分)	年間授業数	37回(74単位時間)	年間単位数	2単位
科目設置学科コース	■音楽アーティスト科 ネットアーティスト/アーティスト総合				
授業科目要件	実務経験のある教員等による授業科目 該当 ■ 非該当 □				
担当講師 実務経歴	ポール・ギルバート、シェーン・ガラーズ、Allen・Hindsとのセッションも経験。中洲jazzやバルーンフェスタ、イスラデサルサ等イベントにも多数出演。デヴィッド・ボウイなどのアーティスト写真を撮った写真家鋤田正義氏の写真展でのBGMにギターでの参加するなどアート方面での音楽でも活躍。上記の経歴を活かし、職業として求められる職業として求められる「動画配信に関する知識と技術等」の指導を行う。				
<b>授業概要</b>					
配信用動画の音の処理や生配信の方法などの知識を身につけて行きます。					
<b>到達目標</b>					
動画作成、音源作成、生配信を自分で出来るようにする。また、そのクオリティを上げる。					

授業計画・内容	
【前期】 1～4回目	Mixの工程・動画用の音源の処理について
【前期】 5～8回目	RecからMixまでの流れについて
【前期】 9～12回目	撮影・Rec・Mixまでの流れをやってみよう
【前期】 13～16回目	動画の音の細かな処理について
【前期】 17～19回目	トータル復習 ■前期試験:動画を作成し提出
【後期】 20～23回目	OBSを使った生配信について
【後期】 24～27回目	生配信を実際におこなってみる
【後期】 28～31回目	SNSに上げる動画を作ってみよう①
【後期】 32～35回目	SNSに上げる動画を作ってみよう②
【後期】 36～37回目	SNSに上げる動画を作ってみよう③ ■後期試験:生配信の設定確認
評価方法	S(90点以上)/A(80点以上)/B(70点以上)/C(60点以上)/D(60点未満)/E(未受講)の6段階評価。 学期末に実施する試験により「発声メカニズムの理解 / 基礎発声の習得 / 声域」の3項目の到達度を総合的に評価する。
学生へのメッセージ	難しい部分もありますが配信について頑張って知識を身につけていきましょう。
備考	

## 専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	アレンジ&アナライズⅡ		授業形態 / 必選	実習	選択
	学則別表上表記	サウンドアナライズⅡ	年次	2年次	
授業時間	90分(1単位時間45分)	年間授業数	37回(74単位時間)	年間単位数	2単位
科目設置学科コース	■音楽アーティスト科 サウンドクリエイター/アーティスト総合				
授業科目要件	実務経験のある教員等による授業科目 該当 ■ 非該当 □				
担当講師 実務経歴	高校卒業後ソルフェ音楽専門学院に入学し同時に活動していたメタルバンド「ANOTHER STREAM」(アナザーストリーム)にてインディーズデビュー。国内外から様々な評価を得つつ2012年に脱退。2013年よりレコーディングエンジニア・アレンジャーとしてのキャリアを開始し、メジャーアーティストを始め様々なアーティストのレコーディング、編曲などに参加。上記の経歴を活かし、職業として求められる「音楽理論、調音力等」の指導を行う。				
<b>授業概要</b>					
既存曲、オリジナル曲を、あらゆる角度から分析します。日本のサウンドプロデューサーやヒット作品の秘密を分析し、自らのアレンジノウハウとして取り入れる学習を行います。					
<b>到達目標</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・楽曲の中で、旋律、コードワーク、リズムがどのように使用されているかを理解します。</li> <li>・分析結果を自身のオリジナル作品に活かせる技術を習得します。</li> </ul>					

授業計画・内容	
【前期】 1～4回目	既存曲のリズム隊についてアナライズ。(ドラム、ベース、パーカッション)
【前期】 5～8回目	既存曲の上モノについてアナライズ。(ピアノ、エレピ類、ギター類、シンセ類)
【前期】 9～12回目	ジャンル別、リズム隊のフィルインについてアナライズ(ドラム、ベース、パーカッション)
【前期】 13～16回目	ジャンル別、上モノのフィルインについてのアナライズ。(ピアノ、エレピ類、ギター類、シンセ類)
【前期】 17～19回目	既存曲のリズムアナライズ、イントロ～サビまでを考察。 ■前期試験: 楽曲の制作により「学習意欲/研究意欲/DAWの操作能力/クリエイティビティ」の到達度を確認する。
【後期】 20～23回目	既存曲のコード進行のアナライズ、イントロ～サビまでを考察。
【後期】 24～27回目	既存曲のメロディラインのアナライズ、イントロ～サビまでを考察。
【後期】 28～31回目	時代背景とアレンジメント①～1980年台
【後期】 32～35回目	時代背景とアレンジメント②1990年～現在まで
【後期】 36～37回目	国、文化別アレンジを総合アナライズ ■後期試験: 楽曲の制作により「学習意欲/研究意欲/DAWの操作能力/クリエイティビティ」の到達度を確認する。
評価方法	S(90点以上)/A(80点以上)/B(70点以上)/C(60点以上)/D(60点未満)/E(未受講)の6段階評価。 学期末に実施する試験により「学習意欲/研究意欲/DAWの操作能力/クリエイティビティ」の4項目の到達度を総合的に評価する。
学生へのメッセージ	音楽の聴き方に幅をもたせる事により、オリジナル楽曲制作の幅も自然に増えていきます。様々なジャンルの音楽を聴くことを心がけましょう。
備考	

## 専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	ソングライティングⅡ		授業形態 / 必選	講義	選択
	学則別表上表記	作曲編曲Ⅱ	年次	2年次	
授業時間	90分(1単位時間45分)	年間授業数	37回(74単位時間)	年間単位数	4単位
科目設置学科コース	■音楽アーティスト科 サウンドクリエイター/アーティスト総合				
授業科目要件	実務経験のある教員等による授業科目		該当 ■	非該当 □	
担当講師 実務経歴	高校卒業後ソルフェ音楽専門学院に入学し同時に活動していたメタルバンド「ANOTHER STREAM」(アナザーストリーム)にてインディーズデビュー。国内外から様々な評価を得つつ2012年に脱退。2013年よりレコーディングエンジニア・アレンジャーとしてのキャリアを開始し、メジャーアーティストを始め様々なアーティストのレコーディング、編曲などに参加。上記の経歴を活かし、職業として求められる「音楽理論、調音力等」の指導を行う。				
<b>授業概要</b>					
オリジナルの曲を作る過程で出てくる問題や、必要な知識・技術を講師と一緒に考え、解決できるスキルと経験をつんでいく。前期と後期に分けて最低2曲制作。原曲を作るうえで必要な理論を学びながら、オリジナルを作曲していきます。様々なコード進行や効果的な展開を自分の楽曲に反映させていくことで、プロの作曲テクニックに迫ります。					
<b>到達目標</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・自ら曲を作ることで、自分にとってよりリアルな問題を具体化することができる。</li> <li>・学科スタート時点では分からなかった、自分にとって必要なスキルや経験を理解する。そして、それを課題として可能な限りクリアしていくことで、現実的なスキルの習得をする。</li> </ul>					

授業計画・内容	
【前期】 1～4回目	90分の前半は教科書を使っての作曲についての講義。後半は作曲開始。講師とのQ&A形式で進む。
【前期】 5～8回目	90分の前半は教科書を使っての作曲についての講義。後半は作曲。講師とのQ&A形式で進む。
【前期】 9～12回目	90分の前半は教科書を使っての作曲についての講義。後半現段階での制作物の中間発表。クラスメイトの意見をヒアリング。
【前期】 13～16回目	90分の前半は教科書を使っての作曲についての講義。後半は作曲。講師とのQ&A形式で進む。
【前期】 17～19回目	90分の前半は教科書を使っての作曲についての講義。後半は最終週の発表に向けて調整。19週目にクラス内で楽曲を発表。 ■前期試験: 楽曲の制作により「楽曲のクオリティ / 制作の速度」を確認する。
【後期】 20～23回目	90分の前半は教科書を使っての作曲についての講義。後半は作曲開始。講師とのQ&A形式で進む。
【後期】 24～27回目	90分の前半は教科書を使っての作曲についての講義。後半は作曲。講師とのQ&A形式で進む。
【後期】 28～31回目	90分の前半は教科書を使っての作曲についての講義。後半現段階での制作物の中間発表。クラスメイトの意見をヒアリング。
【後期】 32～35回目	90分の前半は教科書を使っての作曲についての講義。後半は作曲。講師とのQ&A形式で進む。
【後期】 36～37回目	90分の前半は教科書を使っての作曲についての講義。後半は最終週の発表に向けて調整。37週目にクラス内で楽曲を発表。 ■後期試験: 楽曲の制作により「楽曲のクオリティ / 制作の速度」を確認する。
評価方法	S(90点以上)/A(80点以上)/B(70点以上)/C(60点以上)/D(60点未満)/E(未受講)の6段階評価。 学期末に実施する試験により「楽曲のクオリティ / 制作の速度」の2項目の到達度を総合的に評価する。
学生へのメッセージ	実際に曲を作ってみてわかる、自分の問題点。それを講師が第三の目となって一緒に解決していくので、自分の個性にとってダイレクトなスキルや、個人的に伸び悩んでいるポイントなどを把握して、よりオリジナリティのあるアーティスト目指して頑張りましょう。
備考	使用教科書「作編曲技法&楽曲制作」

# 専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	デジタルオーディオワークステーションAⅡ		授業形態 / 必選	実習	選択
	学則別表上表記	作曲技法Ⅱ	年次	2年次	
授業時間	90分(1単位時間45分)	年間授業数	37回(74単位時間)	年間単位数	2単位
科目設置学科コース	■音楽アーティスト科 サウンドクリエイター/アーティスト総合				
授業科目要件	実務経験のある教員等による授業科目 該当 <input checked="" type="checkbox"/> 非該当 <input type="checkbox"/>				
担当講師 実務経歴	<ul style="list-style-type: none"> <li>・博多駅大型広告パネル「FINE VISION J オープニングセレモニー動画」BGM制作</li> <li>・二次元アイドル 桐原アイ(CV:新田恵海) リリースCD「明日は少し笑ってみよう/Hello」作詞作曲</li> <li>・お弁当チェーン店「ほっともっと」店内BGM制作</li> </ul> 上記の経歴を活かし、職業として求められる「作曲ソフト(Logix Pro X)の操作、作曲と編曲の技術と知識等」の指導を行う。				
<b>授業概要</b>					
作詞・作曲に必要なアイデアを増やす。メロディー作り。コード進行の構築。リズムの種類に対する理解。作文・ポエムにならないような歌詞作り 生徒自身で作成したオリジナル楽曲に対して編曲をする。編曲における各種楽器の理解、logicX及びPC(Mac)操作					
<b>到達目標</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・生徒が作曲する作品の多くは偏ったジャンル、かつ狭い範囲で制作することが殆どである為、生徒が持ち合わせていない作詞作曲に関する知識、情報、テクニックを紹介し、センスの幅を広げてもらうこと。</li> <li>・生徒本人が持つ個性を自覚し、その個性を武器として、卒業後もその個性を追求し、アーティストとして作品作りが出来るようにする。</li> <li>・オリジナル曲をボイスメモ引き語りで完結させず、logicX上で管理し、自身のプロモーション活動及びアレンジャー委託用のヘッドアレンジを出来るようにする。</li> <li>・logicXの操作習得、自身オリジナル曲のファイル管理、各楽器の役割アプローチを理解する。</li> </ul>					

授業計画・内容	
【前期】 1～4回目	ミディアムテンポで楽曲作成：イブニングやシャッフルの意識を再確認してもらう。作詞にて、景色と気持ちのバランス、慣用句の使いかた、固有名詞を入れるポイント
【前期】 5～8回目	アップテンポで楽曲制作：ハイテンポにおけるコードの適切な配置、ブレイクやキメなどのリズムの仕掛け作り。歌詞、ワードに対するポジティブとネガティブの切り分け、スピード感のある言葉とは。
【前期】 9～12回目	スローテンポ(バラード)で楽曲作成：バラードにおけるストリングスの使い方。1/16・1/32のクオンタイズの切り替え。6/8拍子で楽曲作成：スロー3連。logicXにて、テンポチェンジ、拍子チェンジのやり方
【前期】 13～16回目	マイナーkeyで楽曲制作：メジャースケール、マイナースケールのおさらい。ハーモニックマイナー、メロディックマイナー、マイナーペンタニック。Ⅱm→Ⅴの実践的な使い方。
【前期】 17～19回目	シャッフルビートで楽曲制作：8ビートシャッフル16ビートシャッフルの実践的な違い。Ⅰ、ⅣⅤⅥⅦ、ⅥⅦのトニックに関する解説と実践方法。「ラブソングのどこを切り取るのか？」について考えてみる ■前期試験：楽曲の制作により「作曲クオリティ/編曲の理解/DAW操作の理解/Mixクオリティ」の到達度を確認する。
【後期】 20～23回目	ロックンロールで楽曲制作：ロックンロールの定義についての研究。ロックとロックンロールの違いについて、ギターとピアノのロックンロールアプローチの解説。歌詞：ライミングについて。母音を合わせるタイミングについて
【後期】 24～27回目	R&Bで楽曲制作：昨今のリズムアンドブルースについて、踊れるビートとはなにか？ベースとキックのシンクロについて再認識。音価、ノートOFFのコントロール。
【後期】 28～31回目	ボサノヴァで楽曲制作：ボサノヴァの文化について、J-Popにおけるボサノヴァの使われ方。ボサノヴァとサンバの違いについて理解する。モントゥーノ奏法について。ウイスパーボイスなど、楽曲に合わせた発声を研究する。
【後期】 32～35回目	レゲエで楽曲制作：レゲエの歴史について。黒レゲエ、白レゲエの違い。裏拍、バックビートの使い方。ギターの音色について、クリーン、クランチ、オーバードライブ、ディストーション、ファズ。
【後期】 36～37回目	jazzで楽曲制作：ジャズの種類、ビックバンド、スタンダード、モダン、ビバップなど。スイングの概念について。モードスケール・オルタードスケールの実践的な使い方。セカンダリードミナントの実践的な使い方。 ■後期試験：楽曲の制作により「作曲クオリティ/編曲の理解/DAW操作の理解/Mixクオリティ」の到達度を確認する。
評価方法	S(90点以上)/A(80点以上)/B(70点以上)/C(60点以上)/D(60点未満)/E(未受講)の6段階評価。 学期末に実施する試験により「制作楽曲のクオリティ / 制作意欲」の2項目の到達度を総合的に評価する。
学生へのメッセージ	とにかく作曲の数をこなすこと(アウトプット)も大切ですが、インプットも大切です。特にリファレンス曲がリファレンス曲たる所以を、しっかり分析することも行ってください。自身の楽曲を客観的に捉えられるようになること。主観も大切ですが、特に客観性の強化、世の中の感性と自身の感性との誤差を客観的に捉えられようになることが商業作家として重要な事項の一つになると思います。そのあたりを念頭にオリジナル曲作りに励んでください。
備考	

# 専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	デジタルオーディオワークステーションBⅡ		授業形態 / 必選	演習	選択
	学則別表上表記	アンサンブル応用Ⅱ	年次	2年次	
授業時間	90分(1単位時間45分)	年間授業数	37回(74単位時間)	年間単位数	4単位
科目設置学科コース	■音楽アーティスト科 アーティスト総合				
授業科目要件	実務経験のある教員等による授業科目 該当 ■ 非該当 □				
担当講師 実務経歴	<ul style="list-style-type: none"> <li>・博多駅大型広告パネル「FINE VISION J オープニングセレモニー動画」BGM制作</li> <li>・二次元アイドル 桐原アイ(CV:新田恵海) リリースCD「明日は少し笑ってみよう/Hello」作詞作曲</li> <li>・お弁当チェーン店「ほっともっとな」店内BGM制作</li> </ul> 上記の経歴を活かし、職業として求められる「作曲ソフト(Logic Pro X)の操作、作曲と編曲の技術と知識等」の指導を行う。				
<b>授業概要</b>					
作曲、作詞、編曲の方法や、PC(Mac)の操作における理解と習得。音源制作を行う手順を一から理解できるようにする。DAWを使用してMIDI入力することにより、PC操作に慣れ親しみ、音符の持つ意味と実際に鳴る音色、楽曲のイメージを養う。					
<b>到達目標</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・作曲知識の習得と実践。・編曲知識の習得と実践。・DTM知識の習得と実践。</li> <li>・主に1年次に行った内容を実践、そして知識としてしっかり定着させる。・クオリティとスピードを両立させる力をつける。</li> <li>・全ての工程において、リファレンス曲がその楽曲たる所以を頭に置き、可能な限り思考を巡らしながら楽曲制作を行う。</li> <li>・感性だけでなく、「論理的にオリジナル曲の制作すること」を実行可能にする。</li> <li>・ゼロから楽曲を生み出す技術と知識をつけ、ひとりでイメージ通りのオリジナル楽曲を完成させる力をつける。</li> </ul>					

授業計画・内容	
【前期】 1～4回目	オリジナル楽曲の制作。(まずは自由に制作を行う)
【前期】 5～8回目	リファレンス曲を設定したのち、リファレンス曲の分析を可能な限り行う(リファレンス楽曲の楽曲たる所以の分析)。
【前期】 9～12回目	リファレンス曲を念頭に置きながら、楽曲制作を行う。
【前期】 13～16回目	9-12週目で制作した自身の楽曲の内容を分析する。
【前期】 17～19回目	16週目までの内容を踏まえ、改めて既存曲の分析を行う(リファレンス楽曲の楽曲たる所以の分析)。 ■前期試験:オリジナル楽曲の制作により「制作楽曲のクオリティ / 制作意欲」の到達度を確認する。
【後期】 20～23回目	17-19週目で分析した楽曲の中から、改めてリファレンス曲を設定し、オリジナル曲の制作を行う。
【後期】 24～27回目	20-23週目で制作した楽曲のフィードバック。アドバイス後、分析を行う。
【後期】 28～31回目	DTM知識の習得。プラグインやTIPSなどの解説。
【後期】 32～35回目	リファレンス曲の設定・分析・を行い、オリジナル曲の制作開始。
【後期】 36～37回目	36-37週目で制作した楽曲のフィードバック。アドバイス後、分析を行う。 ■後期試験:オリジナル楽曲の制作により「制作楽曲のクオリティ / 制作意欲」の到達度を確認する。
評価方法	S(90点以上)/A(80点以上)/B(70点以上)/C(60点以上)/D(60点未満)/E(未受講)の6段階評価。 学期末に実施する試験により「制作楽曲のクオリティ / 制作意欲」の2項目の到達度を総合的に評価する。
学生へのメッセージ	とにかく作曲の数をこなすこと(アウトプット)も大切ですが、インプットも大切です。特にリファレンス曲がリファレンス曲たる所以を、しっかり分析することも行ってください。自身の楽曲を客観的に捉えられるようになること。主観も大切ですが、特に客観性の強化、世の中の感性と自身の感性との誤差を客観的に捉えられようになることが商業作家として重要な事項の一つになると思います。そのあたりを念頭にオリジナル曲作りに励んでください。
備考	