

音楽アーティスト科 サウンドクリエイターコース 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	音楽史Ⅱ	74	2	4
講義	作曲編曲Ⅱ	74	2	4
講義	表現Ⅱ	74	2	4
実習	作品制作	148	4	4
実習	楽曲制作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	分野別実習Ⅱ	74	2	2
実習	作曲技法Ⅱ	74	2	2
実習	DAW・DTMⅡ	74	2	2
合計		888	24	32

# 専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	分野別ゼミ		授業形態 / 必選	講義	必修
	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 サウンドクリエイター				
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>					
主にパフォーミングアートの歴史(音楽史、演劇史、芸能史、身体表現の歴史)を通してこれらの体系を理解することでアーティストとしての自らの在り方を探ると同時に、哲学などを学びながらそれらのエッセンスを加味することによりそれぞれの美学に立脚した活動を促す。					
<b>到達目標</b>					
オリジナルパフォーマンス、オリジナルアンサンブル、セッションワークなどの様々なパフォーミングアートの理論を通してそれらコンテンツの基本構造を理解し、実際の表現学習の類型を体系的に捉えることにより知識量を飛躍的に向上させます。 またプロフェッショナルへの入り口として技や演出力のレベルを上げ、実際のショービジネスの世界で通用しうるかのシビアな目線によって、より高度な表現方法への造詣を深め、且つ表現者としてそれらを体得していく。					

授業計画・内容	
【前期】 1～4回目	エンタテインメント作品とは歴史や人間性など人生哲学がダイレクトに投影されるという視点から様々な先人の類型を紐解きながらアーティストとしての生き様を討議などを交えて考え出していく。
【前期】 5～8回目	音楽の起源から中世・ルネッサンス、バロック、典派、ロマン、近代・現代の音楽と作曲家、また現代ポピュラーミュージックへ多大な影響を与えたアメリカンルーツミュージックの体系・系譜を学びそれらが現代音楽へ与える影響を推察する。
【前期】 9～12回目	日本の音楽史の中でポイントとなる雅楽、声明、琵琶楽、能、文楽、歌舞伎、地歌、箏曲、尺八などの演奏、発声、ステージシステムなどを体系的に理解しそれらが現代音楽へ与える影響を推察する。
【前期】 13～16回目	身体表現の歴史では舞踏やダンスは様々なスタイルの累積により進化し、過去から現代へと融合し、新たなムーブメントが生み出される。そのルーツやスタイルの系譜を見ながらそれぞれの表現の成り立ちを推察する。
【前期】 17～19回目	演劇の起源、古代ギリシア、宗教との関わり、シェイクスピアなどの劇作家の登場、貴族、大衆文化による発展など西洋演劇史と日本の古代から中世にかけての伎楽、猿楽、田楽、能、狂言など、また近世の歌舞伎、人形浄瑠璃などの在り方を学ぶ。 ■前期試験:筆記試験にて、前期で学習した内容の理解度を確認する。
【後期】 20～23回目	近世の歌舞伎役者から戦前戦後のテレビ、漫才、落語、コント、ドラマ、時代劇、マジック、ラジオなど大衆文化の担い手となったコンテンツが何故、人気を博したかの推察を行う。また、芸能事務所、エージェントなどの担った役割も解説する。
【後期】 24～27回目	デジタル技術やインターネットの普及によって、パフォーマンス側が自らのイベント情報を発信し、直接オーディエンスやユーザーと繋がり、ダイレクトにビジネスを行なうことが可能な時代において自らが自分という商品のブランドを高め、且つビジネスの知識、業界の仕組みを知らないとセルフプロデュースを試みられないことから現代におけるプロデュース論を学習する。
【後期】 28～31回目	コンサートの企画・立案から運営まで、またステージにおける音響、照明、テック、ローディー、舞台監督など技術系スタッフの動きや役割などの全般理解を行い、多角的な視点でイベント運営を見つめられるようにする。
【後期】 32～35回目	民族交流や伝播による世界各地の思想・宗教・文学・歴史・民俗・美術・音楽などの発生を知ると同時に、新たな地域文化が生まれる際のメカニズムなどを推察していく。
【後期】 36～37回目	ビジネススキルとして対人関係、主にコミュニケーション、会話、交渉、プレゼンスキル、コーチングなど、また自己管理としてスケジュール、目標、タスク管理術を理解させ、一社会人として業界で活躍できるようにこれらの有効性を学習させる。 ■後期試験:筆記試験にて、後期で学習した内容の理解度を確認する。
評価方法	前期試験、後期試験ともに筆記試験を実施し、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段階評価を行う。
学生へのメッセージ	一般教養は、社会人としての必須条件であり、特に就職希望者にとっては大変重要な知識となります。アーティストとして活動する為のノウハウ、音楽業界で活躍する為に必要な知識を習得し、自身の音楽活動に活かしてください。また、音楽業界に求められる人材として自己をアピールできるように、様々な教養を身につけていくことを目的としています。
備考	

## 専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	プロデュース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 サウンドクリエイター				
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>・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</p> <p>・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</p> <p>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。</p>				
<b>授業概要</b>					
<p>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す。</p>					
<b>到達目標</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>					

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				
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>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。</p>				
<b>授業概要</b>					
<p>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。</p>					
<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	トラックメイキングⅡ		授業形態 / 必選	講義	選択
	学則別表上表記	表現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				
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「作曲技術と知識等」の指導を行う。				
<b>授業概要</b>					
各楽器の特徴を捉え、よりリアルな打ち込みやジャンルに合わせたトラックの制作方法を学んでいきます。1年次より更に造詣の深いサウンドプロジェクトを作成出来る様に習得します。					
<b>到達目標</b>					
・アレンジ&アナライズで研究した楽曲から各自のトラックメイキングに体现していき制作課題の提出による作品の作成。・各楽器の打ち込み方法を習得することによる楽曲制作の幅の拡張。					

授業計画・内容	
【前期】 1～4回目	既存曲のリズム隊をアナライズした上で打ち込み方やサウンドの模倣
【前期】 5～8回目	既存曲の上モノをアナライズした上で打ち込み方やサウンドの模倣
【前期】 9～12回目	8回目までの経験を踏まえ課題曲①に各自オリジナルのドラムやベースを制作。12回目に完成、発表
【前期】 13～16回目	8回目までの経験を踏まえ課題曲②に各自オリジナルのギターやキーボードを制作。16回目に完成、発表
【前期】 17～19回目	各自のリファレンス曲を選定後1コーラス程度の制作プロジェクトを立てる。この時に打ち込み方やサウンドメイクに留意する旨を伝え19回目で中期発表。■前期試験:楽曲制作により「クリエイティビティ/オリジナリティ/制作意欲」の到達度を確認する。
【後期】 20～23回目	前期に発表した制作曲(以下、課題曲③)を2コーラス～エンドまで制作
【後期】 24～27回目	課題曲③について適宜アドバイス及び指導を行い楽曲のブラッシュアップに務める
【後期】 28～31回目	各自の課題曲③の最終的な楽曲制作の完成を目指す。完成後に順次音源制作に必要なミキシングについて解説。
【後期】 32～35回目	課題曲③をミキシングのフェーズに移行させ、ボリュームや定位を整えつつEQやDynamics、Reverbを用い音源としての完成を目指す。
【後期】 36～37回目	32～35回の内容を続行しつつ各自Q&A方式で完成に向けて制作を完遂し発表及び提出。■後期試験:楽曲制作により「クリエイティビティ/オリジナリティ/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「クリエイティビティ / オリジナリティ / 制作意欲」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	リファレンスからしっかり分析し理解を深めることでより楽曲制作に於いて理解やスピードや判断がスムーズになります。トラックメイキングを通じ更なるクオリティ向上に繋げていきましょう。
備考	

# 専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	スタジオワーク		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 サウンドクリエイター				
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>菅田将暉「雨が上がる頃に」、嵐「素晴らしき世界」(まごまご嵐エンディング):作曲</li> <li>アイドリング「キャラメルソング」、KAT-TUN「想いの詩」、kaede「care」:作編曲</li> <li>「泣かないで」JR九州タイアップ、「ミヤネ屋」エンディング曲、「コトノハ」日本テレビテーマソング等のCM楽曲:作曲、編曲</li> </ul> 上記の経歴を活かし、職業として求められる「作曲と編曲の技術と知識等」の指導を行う。				
<b>授業概要</b>					
各々の持った才能を、それが生きる分野に割り振り、大きなプロジェクトの一部となりながら一つの大きな制作を成功させる。					
<b>到達目標</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>個人という単位ではなく、何人かのチームと言う単位で行動し、個人よりもより大きな結果を残すことの経験を積む。</li> <li>チームになって楽曲を制作し、自分の得意な分野を活かした上で、スケジュール通りに制作物を完成させる。</li> </ul>					

授業計画・内容	
【前期】 1～8回目	各部門の生徒とのミーティング。目標設定、役割分担。主にスケジュールリング。
【前期】 9～16回目	各部門に分かれての制作開始。7週目で一旦一度ミーティング。制作進行状況、進路の確認。
【前期】 17～24回目	各部門に分かれての制作。進行状況を考えた上で、リスケジュールリングなど、進みだして気づいた点など、もろもろ反省もしつつ進路変更など。講師との対話形式で解決しないといけない問題点など洗い出しておく。
【前期】 25～32回目	各部門集まっでの制作スタート。各分野を一つにまとめてみて、チーム単位でのヒアリング。目標に対しての進行進路の確認。他のエリアに関しての意見を出し合い、自分では気づかない、新しい視点を入れる。
【前期】 33～38回目	他のエリアからの意見に対しての反省点を活かし、初めにイメージした目標との誤差や、もっとよくなる点などを考えつつ、他のエリアと一緒に最終調整。スケジュール内で作品を完成させる。 ■前期試験:オリジナル楽曲の制作により「チームワーク / 発想力 / 楽曲のクオリティ」の到達度を確認する。
【後期】 39～46回目	各部門の生徒とのミーティング。目標設定、役割分担。主にスケジュールリング。
【後期】 47～54回目	各部門に分かれての制作開始。26週目で一旦一度ミーティング。制作進行状況、進路の確認。
【後期】 55～62回目	各部門に分かれての制作。進行状況を考えた上で、リスケジュールリングなど、進みだして気づいた点など、もろもろ反省もしつつ進路変更など。講師との対話形式で解決しないといけない問題点など洗い出しておく。
【後期】 63～70回目	各部門集まっでの制作スタート。各分野を一つにまとめてみて、チーム単位でのヒアリング。目標に対しての進行進路の確認。他のエリアに関しての意見を出し合い、自分では気づかない、新しい視点を入れる。
【後期】 71～74回目	他のエリアからの意見に対しての反省点を活かし、初めにイメージした目標との誤差や、もっとよくなる点などを考えつつ、他のエリアと一緒に最終調整。スケジュール内で作品を完成させる。 ■後期試験:オリジナル楽曲の制作により「チームワーク / 発想力 / 楽曲のクオリティ」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「チームワーク / 発想力 / 楽曲のクオリティ」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	チームでの制作は、個人での制作と違う点がたくさんあります。現代に置いて確実に通ることになるので、いざチームになっても自分の魅力をアピールできるように、また集団で動く利点を最大限に生かせるように、リアルな制作現場を沢山経験しましょう。
備考	

## 専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	プロジェクトⅡ		授業形態 / 必選	実習	選択
	学則別表上表記	楽曲制作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				
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「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>					
各生徒各々の抱えている制作物へのアドバイス、進行途中の補助を行う。					
<b>到達目標</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・進行途中に出てくる色々な課題や、現場の環境に応じた対処で、自分に合った実際の解決策やテクニックを習得する。</li> <li>・どんな環境でも自分の音楽性をしっかり作品に出せるようになる。</li> </ul>					

授業計画・内容	
【前期】 1～4回目	音楽理論に基づいた、オリジナルトラックを使った知識のレクチャー①
【前期】 5～8回目	音楽理論に基づいた、オリジナルトラックを使った知識のレクチャー②
【前期】 9～12回目	楽器に関するのアレンジのレクチャー。
【前期】 13～16回目	各々の制作段階で浮かんだ問題をみんなで共有。
【前期】 17～19回目	共有した問題についての解決策を実演&スキルとしての定着① ■前期試験:楽曲の制作により「意欲/ 曲のアイデア/ 楽曲の完成度」の到達度を確認する。
【後期】 20～23回目	共有した問題についての解決策を実演&スキルとしての定着②
【後期】 24～27回目	失敗や、学んだことを生かして、再度各々の曲・トラックに修正や改良を加えていく。
【後期】 28～31回目	失敗や、学んだことを生かして、再度各々の曲・トラックに修正や改良を加えていく。
【後期】 32～35回目	曲やトラックに対して第三の視点での改良を加えるために、生徒みんなでディスカッション。
【後期】 36～37回目	曲の最終調整&発表。 ■後期試験:楽曲の制作により「意欲/ 曲のアイデア/ 楽曲の完成度」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「意欲/ 曲のアイデア/ 楽曲の完成度」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	実際に自分のトラックや曲に対して起こる問題や理想に対して、的確な解決法やスキルを学ぶことでさらに楽曲のクオリティを上げていきましょう。
備考	

## 専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	プロダクティブシュミレーション		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 サウンドクリエイター				
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「作曲と編曲の技術と知識等」の指導を行う。				
<b>授業概要</b>					
楽曲提供、クライアント要望に合わせた曲作り、楽曲コンペに対するプレゼンテーションスキル、作品提出 〆切に合わせたスケジュール管理を学ぶ。					
<b>到達目標</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>・楽曲提供に必要な、クライアントイメージの具体化ができるスキルを身につける。</li> <li>・楽曲だけで表現するプレゼンテーションスキルを習得する。</li> <li>・〆切にあわせたスケジュール管理を実践的にかつシュミレーション形式で学習し、習得する。</li> <li>・〆切までに確実に作品を提出する習慣を身につけよう。</li> <li>・リファレンスに対する、クライアントの狙いを理解する。</li> </ul>					

授業計画・内容	
【前期】 1～4回目	男性アイドルを想定した楽曲コンペのシュミレーション。仮歌、仮歌詞はあり。自分で仮歌を歌ってみる。自分の為ではなく、人の為に曲を書く意識を持ってもらう。
【前期】 5～8回目	女性声優シンガーを想定した楽曲コンペのシュミレーション。仮歌は女性シンガーに歌ってもらう。シンガーに仮歌を歌ってもらう時、どのようにこの曲の意図を伝えるのかを研究してもらう。
【前期】 9～12回目	アニメOPを想定した楽曲コンペのシュミレーション。タイアップに関して重要な放送時間。アニメの物語や媒体の世界観やイメージに合わせた曲づくりについて研究してもらう。
【前期】 13～16回目	サウンドロゴを想定したトラックコンペのシュミレーション。指定された秒数に対して、イラストや対象物イメージをより良くする為の方法を研究する。パターン違いを数種つくってもらうことにより固定概念を崩す練習も目的として含まれている。
【前期】 17～19回目	ストック曲の管理と〆切期間が短い場合ストック曲の活用方法について、素早く曲を書く為のテクニックを紹介。素早く歌詞を書く為のテクニックを紹介。日本語仮歌詞・英語仮歌詞を求めるクライアントの意図とは？ ■前期試験：楽曲の制作により「楽曲クオリティ / プレゼンカ / 作業スピード」の到達度を確認する。
【後期】 20～23回目	企業CMを想定した楽曲コンペのシュミレーション。規定分数内で楽曲を終える方法、キメやブレイク多めの音楽主導のスタイルのトラックメイキング、企業ロゴを入れるタイミングなど各テクニックを紹介し作曲する。
【後期】 24～27回目	ラジオ番組OPジングルを想定した楽曲コンペ。インパクトのあるトラックについて研究する。クライアントにとって何をインパクトがあると感じているのか？指定秒数を超えない曲作り。
【後期】 28～31回目	YouTuberチャンネルOPを想定した楽曲コンペ。未発達のジャンルに対して、どのようにアプローチを取れば採用率が上がるのか？を考え実践する。
【後期】 32～35回目	ゲームアプリBGMを想定した楽曲コンペ。ゲームの世界観を意識したサウンドメイキング・音作り。歌ものとBGMの違いについて考える。目立つ音楽、目立たない音楽の違い。
【後期】 36～37回目	不得意ジャンルの対応方法。コーライティング。クラウドサービスなどを利用した、バックアップの手順、及び重要性について解説。 ■後期試験：楽曲の制作により「楽曲クオリティ / プレゼンカ / 作業スピード」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「楽曲クオリティ / プレゼンカ / 作業スピード」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	職業作家として必要な楽曲提供のスキルを勉強します。自分の為に書くのではなく、人の為に書く音楽とはなんなのか？どうすれば相手は満足してくれるのか？というスキルを磨いていきます。またこの授業ではシュミレーションだけに留まらず、ESPと企業がコラボして、実践として楽曲コンペも展開するので、もしかしたら在学中にキャリアを築くことが出来るかもしれません。
備考	使用参考書「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	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				
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	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				
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」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、logixX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、logixX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>・logixX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。logixX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。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	実習	選択
	学則別表上表記	DAW・DTMⅡ			
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				
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。				
授業概要	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。				
到達目標	<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	