

専門学校ESPエンタテインメント東京 音楽アーティスト科

授業科目名	DAW基礎		授業形態 / 必・選	講義	必修
	学則上表記	DAW基礎	年次	1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
科目設置コース	サウンドクリエイターコース			教員の 実務経験の有無	該当
担当講師 実務経歴	実務経験18年。高校卒業後に音楽系専門学校に進学。卒業後はサクソ奏者として、ジャズを中心にロックやポップス、舞台や映画等で演奏。その後DTMを始め、作曲家やミキシングエンジニアとして活動の場を広げ、様々なアーティストやや企画に携わる。現在、自身のバンドやサポート、イベントの企画主催等の活動をしている。				
授業概要					
現在の音楽制作において最も必要とされている「DAW (Logic)」を使えるように学習。 Macの使い方も併せてコンピュータの操作方法を覚え、様々な用途でMacを使用できるようにする。 フォルダの作成やショートカットの使用、DTMの技術を総合的に学習する。					
到達目標					
Macにて、データの作成やデータのやりとり、MacとiPhoneの連携の仕方等を学習し快適に音楽活動ができるようになる。 「DAW (Logic)」を使用し、MIDIの取り扱いやレコーディングのやり方等を学習し、自身で楽曲制作ができるようになる。					
授業計画・内容					
【前期】 1～5回目	[Macの使い方] 電源の入れ方、文字の入れ方、フォルダの作り方、ショートカット等のMacの基本的な使い方を学習。				
【前期】 6～10回目	[Logicの使い方基礎 1] Logicの基本操作、ショートカット等の基礎知識を学習。 MIDIの知識と打ち込み方法を学習。				
【前期】 11～16回目	[Logicの使い方基礎 2] トラックのグループのまとめ方や、プラグインの種類や設定方法を学習。 バウンスの種類や種類を学習。				
【前期】 17回目	「前期試験」				
【前期】 18～20回目	[Logicの使い方基礎 3] 実際の作曲でのMIDI打ち込みのやり方を学習。 実践のやり方を学び、自作曲の作曲方法に慣れていく。				
【後期】 21～24回目	[Logicの使い方応用 1] エフェクトの使い方や、エディットの方法を学習。 ヴォーカルのピッチ修正等の実践的な知識を高める。				
【後期】 25～28回目	[Logicの使い方応用 2] ミックスの基礎知識を学習。 音量調整、パン、トラックのまとめ方等のファイルの使い方を学習。				
【後期】 29～31回目	[Logicの使い方応用 3] ミックスでよく使われるイコライザやコンプレッサーの基礎知識や使い方を学習し、 自作曲のクオリティをあげるような学習。				
【後期】 32回目	「後期試験」				
【後期】 33～37回目	[Logicの使い方応用 4] 2年次のために、ミックスに使う様々なプラグインを知る。 どのようなことをすると音が良くなっていくかを学習。				
評価方法	学期末の試験、及び平常点(授業態度、レポート提出状況・内容、出席率等を総合的に評価)				
備考					

専門学校ESPエンタテインメント東京 音楽アーティスト科

授業科目名	音楽理論Ⅰ		授業形態 / 必・選	講義	必修	
	学則上表記	音楽理論Ⅰ	年次	1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
科目設置コース	ヴォーカルコース・ダンスヴォーカルコース・シンガーソングライターコース ギターヴォーカルコース・サウンドクリエイターコース・ギターコース ベースコース・ドラムコース			教員の 実務経験の有無	該当	
担当講師 実務経歴	実務経験33年 ギター演奏を中心に多数のレコーディングやアーティストサポート、アーティストへの楽曲提供、 劇伴、作編曲、楽曲プログラミング、教則本の執筆やトレーナーなど活動は、多岐に渡る。					
授業概要						
音楽に関する基礎的な音楽理論(ベーシックセオリー)を学び音楽に対する基礎的な知識を身に付け、 楽曲制作や演奏する楽曲の理解や実演奏へのフィードバックさせる為の授業内容になってます。						
到達目標						
アーティスト、演奏家にとって大事な共通言語とされる 基礎的な音楽理論の理解を深め自己の演奏に反映させ修得出来る事を目指す。						
授業計画・内容						
【前期】 1～5回目	基礎知識(1) ・音楽記号・拍子記号・音名・音符・休符・音の高さ ・調号、Keyに付いて、#系とb系(1)・Tone Interval(1)1度、3度、5度、7度音程(完全、長、短、減)					
【前期】 6～10回目	基礎知識(2) ・調号、Keyに付いて、#系とb系(2)・Tone Interval(2)1度、3度、5度、7度音程(完全、長、短、減) ・Degree(度数)表記(1)Ⅰ-Ⅱ-Ⅲ-Ⅳ-Ⅴ-Ⅵ-Ⅶ・サークルオブフィフス(五度圏)・コードネームの表記方法(1)					
【前期】 11～16回目	基礎知識(3) ・調号、Keyに付いて、#系b系(3)・Tone Interval(3)1度、2度、3度、4度、5度、6度、7度音程(完全、長、短、減) ・Degree(度数)表記(2)Ⅰ-Ⅱ-Ⅲ-Ⅳ-Ⅴ-Ⅵ-Ⅶ・Major Scale上に出来る三声、四声と音・コードネームの表記方法(2)					
【前期】 17～19回目 (前期試験)	Diminished(減5、減7)音程、Augment(増5)音程から出来る和声とは、 / Chord FunctionからDominant Motion / Secondary Dominant ・Diminished Chord、Augment Triad Chord・ダブルフラット、ダブルシャープ ・Chord Function(1)・Dominant Motion(1)・導音、トライトーンとは、何か・Secondary Dominant(1)二次的なDominantとは、					
【後期】 20～25回目	ケーデンスに付いて、 ・ケーデンスのパターン Tonic Sub Dominat Dominantの進行パターン ・Dominant Motion(2)・Secondary Dominant(2) Secondary Dominantを使ってみる					
【後期】 26～30回目	転調のパターン / コードプログレッション ・平行調、同主調、近親調、遠隔調・各調へのコードプログレッションなど ・Dominant Motion(3)・Secondary Dominant(3)					
【後期】 31～35回目	[Logicの使い方応用 3] ミックスでよく使われるイコライザやコンプレッサーの基礎知識や使い方を学習し、 自作曲のクオリティを上げるような学習。					
【後期】 36～37回目 (後期試験)	Tonic minor Scaleとは(2) ・Natural minor、Harmonic minor、Melodic minor Scale上に構築されるダイアトニックコードとDegree(度数) ・Natural、Harmonic、Melodic上に構築されるダイアトニックコードダイアトニックコードとDegree(度数) / コードプログレッション					
評価方法	学期末の試験、及び平常点(授業態度、レポート提出状況・内容、出席率等を総合的に評価)					
備考						

専門学校ESPエンタテインメント東京 音楽アーティスト科

授業科目名	分野別講座		授業形態 / 必・選	講義	必修
	学則上表記	分野別講座	年次	1年次	
授業時間	90分(1単位時間45分)	年間授業数	44回(88単位時間)	年間単位数	5単位
科目設置コース	音楽アーティスト科全コース			教員の 実務経験の有無	該当
担当講師 実務経歴	実務経験5年以上の各科目担当講師。現場での豊富な経験と技術への深い知見をもとに次世代の育成に取り組む。				
授業概要					
専攻コースの授業内では習得の難しい様々な分野の基礎知識を、動画配信によるオンライン授業形式で行う。					
到達目標					
自身が音楽・芸能活動や仕事を行う上で、大半の事は自分で理解・判断し、達成への方法論を自ら考え出せる事を目標とする。					
授業計画・内容					
【前期】 1～6回目	ビジネス文書				
【前期】 7～14回目	コミュニケーションについて				
【前期】 15～17回目	・音楽活動における基礎知識 音、電気、マイクスピーカーについて				
【前期】 18～19回目	所得税と源泉徴収・確定申告				
【前期】 20～23回目	音楽業界基礎知識＃1-3				
【後期】 24～44回目	音楽業界基礎知識＃4-25				
評価方法	学期末の試験、及び平常点(授業態度、レポート提出状況・内容、出席率等を総合的に評価)				
備考					

専門学校ESPエンタテインメント東京 音楽アーティスト科

授業科目名	アーティスト実地演習Ⅰ		授業形態 / 必・選	演習	必修
	学則上表記	アーティスト実地演習Ⅰ	年次	1年次	
授業時間	90分(1単位時間45分)	年間授業数	20回(40単位時間)	年間単位数	2単位
科目設置コース	ヴォーカルコース・ダンスヴォーカルコース・シンガーソングライターコース ギターヴォーカルコース・サウンドクリエイターコース・ギターコース ベースコース・ドラムコース			教員の 実務経験の有無	該当
担当講師 実務経歴	各科目担当講師、及び研修先のご担当者様等。				
授業概要					
それぞれのイベント等において接客対応、現場における作業について研修を行う。					
到達目標					
現場における作業、流れ等のノウハウ習得。 イベント等を協力して作り上げることによるコミュニケーション能力の向上。					
授業計画・内容					
【前期】 1～3回目	アーティスト特別セミナー				
【前期】 4～6回目	個人プロフィール制作				
【前期】 7～9回目	各コースイベント				
【前期】 10回目	アンサンブル発表会				
【後期】 11～13回目	コースイベント				
【後期】 14～16回目	ライブ見学				
【後期】 17～19回目	アンサンブル発表会				
【後期】 20回目	コース別ファイナルイベント				
評価方法	学期末の試験、及び平常点(授業態度、レポート提出状況・内容、出席率等を総合的に評価)				
備考					

専門学校ESPエンタテインメント東京 音楽アーティスト科

授業科目名	DTMギター＆ベース		授業形態 / 必・選	実習	必修	
	学則上表記	DTMギター＆ベース I a	年次	1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	1単位
科目設置コース	サウンドクリエイターコース				教員の 実務経験の有無	該当
担当講師 実務経歴	実務経験7年。専門学校で音楽を学び卒業後大手レコード会社のバンドのオーディションにてバンドでベーシストとして活動。 現在メジャーインディーズ問わずアレンジャー兼エンジニアとして活動中。					
授業概要						
昨今のポピュラー音楽にて使用されているギターの音色をどのように演奏するか、またどのようなボイスイングやリズムパターンをもってして弾かれているかの分析。 それらをギターを弾いた事がない学生に対してキーボードでの打ち込みに落とし込みやすいように理論的な説明。						
到達目標						
作曲する際に最初にギターを用いる、またキーボードを用いてもギターを弾く上での思考から始められる事。 ギターを作曲に用いる際のアイデア出しの精度の向上。 楽器を修練する事へのモチベーションを高めひいては音楽活動へのモチベーションの向上。						
授業計画・内容						
【前期】 1～5回目	CAGEDシステムを用いたコードの習得 ・5パターンのコードの押さえ方の把握。 ・ギターのコードボイスイングの理解。					
【前期】 6～10回目	音楽制作ソフトのピアノロールを用いたギター演奏のMIDIへの反映 ・ギターのコードボイスイングをMIDIデータに起こす事によるピアノとの差異の確認。 ・リズムパターンをMIDIデータに起こす事によるピアノを含め、他リズムセクションとの差異の確認。					
【前期】 11～15回目	Aマイナー(Cメジャー)スケールの習得 ・単音を用いる事によるギターのリード楽器としての側面の把握。 ・ギター特有のシグネチャーフレーズの把握。					
【前期】 16～19回目	ジャンル毎によるギターの音色作成 ・各ギターアンプ、エフェクトの差異の理解。 ・リード用、リズム用の音色作成の習得。					
評価方法	学期末の試験、及び平常点(授業態度、レポート提出状況・内容、出席率等を総合的に評価)					
備考						

専門学校ESPエンタテインメント東京 音楽アーティスト科

授業科目名	DTMギター＆ベース		授業形態 / 必・選	実習	必修	
	学則上表記	DTMギター＆ベース I b	年次	1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	1単位
科目設置コース	サウンドクリエイターコース				教員の 実務経験の有無	該当
担当講師 実務経歴	実務経験7年。専門学校で音楽を学び卒業後大手レコード会社のバンドのオーディションにてバンドでベーシストとして活動。 現在メジャーインディーズ問わずアレンジャー兼エンジニアとして活動中。					
授業概要						
昨今のポピュラー音楽にて使用されているギターの音色をどのように演奏するか、またどのようなボイスイングやリズムパターンをもってして弾かれているかの分析。 それらをギターを弾いた事がない学生に対してキーボードでの打ち込みに落とし込みやすいように理論的な説明。						
到達目標						
作曲する際に最初にギターを用いる、またキーボードを用いてもギターを弾く上での思考から始められる事。 ギターを作曲に用いる際のアイデア出しの精度の向上。 楽器を修練する事へのモチベーションを高めひいては音楽活動へのモチベーションの向上。						
授業計画・内容						
【前期】 1～5回目	CAGEDシステムを用いたコードの習得 ・5パターンのコードの押さえ方の把握。 ・ギターのコードボイスイングの理解。					
【前期】 6～10回目	音源制作ソフトのピアノロールを用いたギター演奏のMIDIへの反映 ・ギターのコードボイスイングをMIDIデータに起こす事によるピアノとの差異の確認。 ・リズムパターンをMIDIデータに起こす事によるピアノを含め、他リズムセクションとの差異の確認。					
【前期】 11～15回目	Aマイナー(Cメジャー)スケールの習得 ・単音を用いる事によるギターのリード楽器としての側面の把握。 ・ギター特有のシグネチャーフレーズの把握。					
【前期】 16～19回目	ジャンル毎によるギターの音色作成 ・各ギターアンプ、エフェクトの差異の理解。 ・リード用、リズム用の音色作成の習得。					
評価方法	学期末の試験、及び平常点(授業態度、レポート提出状況・内容、出席率等を総合的に評価)					
備考						

専門学校ESPエンタテインメント東京 音楽アーティスト科

授業科目名	イヤートレーニング		授業形態 / 必・選	実習	必修	
	学則上表記	イヤートレーニング	年次	1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
科目設置コース	サウンドクリエイターコース				教員の 実務経験の有無	該当
担当講師 実務経歴	実務経験30年。大手ゲーム制作会社所属にてゲームBGM制作、その後ポップロックバンドのキーボーディストとしてメジャーデビュー、その後インペグ屋所属ミュージシャンとして様々なアーティストのライブやレコーディングに参加、その後2024年現在まで作家事務所に所属し、様々なアーティストに楽曲・歌詞を提供。					
授業概要						
基本的には既成の音楽を聴いてもらって、それを音源制作ソフトで再現していく作業、いわゆる耳コピーを繰り返していく授業です。						
到達目標						
もともと備わっている音感のレベルが学生によってまちまちなので、ここという到達目標はなく、それぞれ個人が今よりも高いレベルの音感を身に付けられるようにサポートをしていきます。耳コピを楽しいと感じてもらえれば幸いです。						
授業計画・内容						
【前期】 1～5回目	・まずは音程による響きの違い、感じる情緒の違い等をじっくりと感じて覚えてもらう作業から始める。 ・ピアノを弾いて、声を出して歌ってもらったり、ピアノでコードを弾いて、コードの種類(メジャーかマイナーか、等)を考えてもらうといった、「響き」を覚える授業を行う。					
【前期】 6～10回目	同時発音数の少ない簡単な曲(ファミコン時代のゲームBGM等)の耳コピー					
【前期】 11～16回目	・少し発音数の増えた簡単な曲(スーフami時代?のゲームBGM等)の耳コピー ・さらに原曲音源に近づけるため、この機会にアナログシンセサイザーの音作りも教える。					
【前期】 17回目	「前期試験」					
【前期】 18～20回目	ゲーム曲以外の、発音数の少ない曲(パッハ:2声のインベンション、3声のシンフォニア等)の耳コピー					
【後期】 21～24回目	・バンド系音源、ボカロ系音源など、学生たちにとって一般的であろうジャンルの曲の耳コピー ・適宜、楽器ごとの発音方法なども教える。 (例:ギターが構造的に同時に音程の近い音は出しにくいこと、開放弦、奏法などの知識、それらを踏まえたリアルな打ち込み方法等)					
【後期】 25～28回目	同上 (耳コピする曲の選定は、学生の理解度や雰囲気を見て選定)					
【後期】 29～31回目	同上 (耳コピする曲の選定は、学生の理解度や雰囲気を見て選定)					
【後期】 32回目	「後期試験」					
【後期】 33～37回目	同上 (耳コピする曲の選定は、学生の理解度や雰囲気を見て選定)					
評価方法	学期末の試験、及び平常点(授業態度、レポート提出状況・内容、出席率等を総合的に評価)					
備考						

専門学校ESPエンタテインメント東京 音楽アーティスト科

授業科目名	リズムトレーニング		授業形態 / 必・選	実習	必修	
	学則上表記	リズムトレーニング	年次	1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
科目設置コース	サウンドクリエイターコース			教員の 実務経験の有無	該当	
担当講師 実務経歴	専門学校ESPエンタテインメント東京を卒業後、Be-ing(現B-ZONE)に所属 アニメスラムダークのOPテーマ「ぜったいに誰も」を担当したバンド、ZYVGのドラマーとしてデビュー。同バンド解散後、ドラム講師を務めるとともにジャンル問わず様々なアーティストサポート「Sound Horizon、Joe Lynn Turner等」やアニメ、ゲームなど劇版レコーディング等、国内、海外問わず多岐にわたる活動を展開する。					
授業概要						
身体や得意な楽器を使ったリズムトレーニングを基に音符の理解やリズム感の向上、譜面の読譜や進行、リズム譜の書き方などを理解をしていく。またそういった内容を基に黙々と 授業を受けるのではなく、なるべく能動的、自発的にコミュニケーションが取れる、またはそういったきっかけを作っていく授業です。						
到達目標						
ソルフェージュ等を使った音符の理解。譜面の進行のルールや読む、書くことの習得。色んな音符へのアプローチとリズム感のトレーニング。学生それぞれの得意、興味のある楽器を使っているリズムトレーニング。電子ドラムを使っているDAWへのRecやDAWでの打ち込み等のフレーズやリズムパターンの理解やアイディア提供等。リズムのトレーニングのみならず、ある意味多岐にわたる創造の作業に必要なリズムやドラムに関係することを学び活用していきます。						
授業計画・内容						
【前期】 1～5回目	自己紹介、学生とのコミュニケーション。授業の概要、目標等の説明。授業使用機材や教室の説明。 授業使用資料の配布と説明。簡単な音符や譜面の理解等説明。					
【前期】 6～10回目	具体的に音符(4分音符を身体で感じつつそこから派生した4分音符以外の音符)を使ったリズムトレーニング、またシンプルな譜面の進行への理解等や メトロノームを使用しているリズム感のトレーニング。					
【前期】 11～15回目	実際に教室内にある楽器(アコースティックドラム、電子ドラム)に触れてみて(リズムトレーニング、フレーズや パターンも含む)それぞれの特徴やDAWにフィードバックする方法等。アイディアを話し合い今後どのように授業と普段の制作の作業を繋げていくかイメージ&ディスカッションしていく。					
【前期】 16～19回目	それぞれの得意楽器(歌唱でも何でも可)を選び、もしくはイメージしてそれぞれの楽器の演奏やDAWにおけるフレーズ作りなどに授業内容やリズムの取り方等をフィードバックできるよう説明、体感していく。学生に簡単なリズム入りのデモ音源を作ってもらい そのパターンやフレーズに対してのアドバイスや改善点等をみんなで話す。					
【後期】 20～24回目	いろんなBPM、テンポでの音符の理解や音符のマジック等(例 メトリックモジュレーション等)さらにDAWへのアイディアや、フレーズ等への興味を持てるよう、リズムのトレーニングとともに講師の実演や楽曲のフレーズやパターンへの理解を促す等、説明。					
【後期】 25～29回目	今までのリズムのトレーニングと並行して楽曲の譜面を使用し進行の確認や実際に演奏もしてみる。(担当楽器なのかクラップやスティッキングなのか等は学生と都度相談)					
【後期】 30～35回目	練習的な枠を超えてより実践的な事をやっていきます(例 電子ドラムとDAWのソフトを使用し実際にRecしてみる等)そういった実践的な事以外は今までの授業の内容の再確認ややり残している事等やります。またクラスによって進行具合も違うので学生とも内容含め相談して進めます。					
【後期】 36～37回目	この2回に関しては授業のまとめや今までの質問や振り返り等 色んなディスカッションができる時間にします。もし何もそういった事項がなければ前回からの続きをやります。					
評価方法	学期末の試験、及び平常点(授業態度、レポート提出状況・内容、出席率等を総合的に評価)					
備考						

専門学校ESPエンタテインメント東京 音楽アーティスト科

授業科目名	スコアライティング		授業形態 / 必・選	講義	必修	
	学則上表記	スコアライティング	年次	1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
科目設置コース	サウンドクリエイターコース				教員の 実務経験の有無	該当
担当講師 実務経歴	実務経験12年。音源制作ソフトとそのプラグインを用いたトラックメイキングと編曲、作詞、歌とバイオリンのセルフレコーディングを行い楽曲制作をしている。 自身での活動の他、ボーカリストへの楽曲提供、ゲーム音楽でのヴァイオリン演奏、ライブでのサポートピアニストなどを行っている。					
授業概要						
楽譜の基本的な書き方を学びながら、聴音の訓練課題をこなすことで譜面の読み書きを行う。						
到達目標						
自身の楽曲のマスター譜をかけることと オーケストラのスコアを読めるスキルの習得までを目指す。						
授業計画・内容						
【前期】 1～5回目	音部記号、拍子記号、小説線などの最も基礎的な譜面の読み方、書き方の説明。 四分音符、四分休符~符点のリズムまでの聴音。					
【前期】 6～10回目	シンコペーション~16分音符までの聴音。					
【前期】 11～16回目	2声課題の聞き取りと、16分音符の符点までの聴音。					
【前期】 17回目	「前期試験」					
【前期】 18～20回目	16分音符のシンコペーション、小説線を跨ぐスラーのメロディ聴音					
【後期】 21～24回目	3声課題の聞き取りと、既存楽曲のメロディ聴音。					
【後期】 25～28回目	コードの聞き取り~マスター譜を書くための記譜の基礎知識 (コードの書き方、リズムックスラッシュ、構成の解釈など)					
【後期】 29～31回目	自作曲のマスター譜を書くこと、および 既存曲を耳コピし、マスター譜に起こすトレーニング					
【後期】 32回目	「後期試験」					
【後期】 33～37回目	オーケストレーションにおける譜面知識全般 (ハ音記号、移調楽器の読み取り、特殊記号など)					
評価方法	学期末の試験、及び平常点(授業態度、レポート提出状況・内容、出席率等を総合的に評価)					
備考						

専門学校ESPエンタテインメント東京 音楽アーティスト科

授業科目名	キーボード実技Ⅰ		授業形態 / 必・選	実習	必修	
	学則上表記	キーボード実技Ⅰ	年次	1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
科目設置コース	サウンドクリエイターコース			教員の 実務経験の有無	該当	
担当講師 実務経歴	実務経験29年。1980年レコードデビュー。1984年より音楽学校講師に就任。 1995年よりESP学園にて講師就任 現在もキーボードプレイヤー＆コンポーザーとして活動中。					
授業概要						
MIDIキーボードを使った基礎的な鍵盤での打ち込みができるようになるための授業						
到達目標						
PCへのデータ入力を鍵盤楽器を使って素早く入力出来るようになる。鍵盤プレイに慣れる。						
授業計画・内容						
【前期】 1～5回目	音源制作ソフトの使い方① 鍵盤を使ってリアルタイムにて入力する。					
【前期】 6～10回目	鍵盤楽器に慣れるために、簡単な曲をプレイしデータ入力する。					
【前期】 11～16回目	コード譜克服。コードが書かれた曲譜面を入力する。(コード譜面数曲用意)					
【前期】 17回目	「前期試験」					
【前期】 18～20回目	メロディ譜克服。音符が書かれた曲譜面を入力する。(メロディ譜面数曲用意)					
【後期】 21～24回目	音源制作ソフトの使い方② 鍵盤を使ってリアルタイム入力したデータを修正する。					
【後期】 25～28回目	より複雑なコード譜克服。コードが書かれた曲譜面を入力する。(コード譜面数曲用意)					
【後期】 29～31回目	より複雑なメロディ譜克服。音符が書かれた曲譜面を入力する。(メロディ譜面数曲用意)					
【後期】 32回目	「後期試験」					
【後期】 33～37回目	音源制作ソフトの使い方③ メロディとコードが書かれた譜面をデータ入力しデータ修正する。					
評価方法	学期末の試験、及び平常点(授業態度、レポート提出状況・内容、出席率等を総合的に評価)					
備考						

専門学校ESPエンタテインメント東京 音楽アーティスト科

授業科目名	コライトⅠ		授業形態 / 必・選	実習	必修	
	学則上表記	コライトⅠ	年次	1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
科目設置コース	サウンドクリエイターコース			教員の 実務経験の有無	該当	
担当講師 実務経歴	実務経験16年。様々な職業作家たちとのコライトワークを経てDa-iCEをはじめとする数々のメジャーアーティストやアニメ作品の楽曲、赤坂サカスのテーマソングなどの作詞提供を行う。					
授業概要						
自身の強み、一緒に制作するメンバーの強みや個性を活かしグループワークでの楽曲制作を行う。						
到達目標						
卒業後、現場に出た際に必ず必要となってくる「他者と作品作りに関わる」ということの難しさを学びグループワークの中で見えてくる自身の強み、共同制作者の個性を引き出せるアーティストになることを目指していく。						
授業計画・内容						
【前期】 1～6回目	授業の中で対話を重ね、それぞれの特質、なりたいアーティスト像、好きな音楽ジャンルなどを共有しどのような楽曲を制作するかのイメージを高めていく。					
【前期】 7～11回目	ボーカルディレクション、作詞の座学などを交えながら学生同士のチーム分け、役割分担を決め、コミュニケーションを深めていく。					
【前期】 12～16回目	それぞれのグループで前期試験までに講師の指導のもと、一曲提出するための楽曲制作を行なっていく。提出のためのスケジュールも決める。					
【前期】 17～22回目	制作、必要に応じて授業内でレコーディングを行う。レコーディングエンジニア役や歌唱、本人が歌わない場合の歌唱者への依頼なども学生たちにそれぞれで行わせる。					
【後期】 23～26回目	前期と違うメンバーにて冬季休暇までに一曲提出するための楽曲制作を行なっていく。前期の反省点、改善点も見直しつつ、さらに学生の理想へと近づくための実践的作詞、ボーカルディレクションの指導を行う。					
【後期】 27～30回目	冬季休暇前の楽曲提出。					
【後期】 31～33回目	さらに新たなグループに分かれ、後期試験までに一曲提出するための楽曲制作を行なっていく。来年度の就職、卒業を視野に入れた本格的なコライト制作に向けて学生自身のアーティスト性、得意分野の発見を促す指導を行う。					
【後期】 34～37回目	授業内にて後期試験課題の楽器録り、歌録り、ミキシング。					
評価方法	学期末の試験、及び平常点(授業態度、レポート提出状況・内容、出席率等を総合的に評価)					
備考						

専門学校ESPエンタテインメント東京 音楽アーティスト科

授業科目名	映像制作		授業形態 / 必・選	実習	必修	
	学則上表記	映像研究a		年次	1年次	
授業時間	90分(1単位時間45分)		年間授業数	37回(単位時間)	年間単位数	単位
科目設置コース	サウンドクリエイターコース				教員の 実務経験の有無	該当
担当講師 実務経歴	バンドの中でVJを担当。様々なアーティストのライブで使用する映像制作に携わる。					
授業概要						
Adobe Premiere Proの基本的な使用方法から、映像制作に関わる基礎を学ぶ。						
到達目標						
Adobe Premier Proを用いて、音楽現場で求められる動画を作成する方法を身につける。						
授業計画・内容						
【前期】 1～5回目	Adobe Premiere Proを起動する。Adobeアカウントを作成する。 データの保存方法としてGoogle Driveの使用方法を学ぶ。 Premiere Proを開き、基本的な操作を学ぶ。 写真と動画の違いを認識する。動画編集の基本的な流れを学ぶ。					
【前期】 5～10回目	素材を読み込み方について シーケンスの作成、タイムパネルを確認するクリップの追加、削除、分割、移動について 上記を繰り返し練習する					
【前期】 11～15回目	音楽の追加方法について 映像に関わるトランジションの設定について、音声に関わる トランジションの設定について 上記を繰り返し練習する					
【前期】 16～19回目	作品制作 発表会					
評価方法	学期末の試験、及び平常点(授業態度、レポート提出状況・内容、出席率等を総合的に評価)					
備考						

専門学校ESPエンタテインメント東京 音楽アーティスト科

授業科目名	映像制作		授業形態 / 必・選	実習	必修	
	学則上表記	映像研究b		年次	1年次	
授業時間	90分(1単位時間45分)		年間授業数	37回(単位時間)	年間単位数	1単位
科目設置コース	サウンドクリエイターコース				教員の 実務経験の有無	該当
担当講師 実務経歴	バンドの中でVJを担当。様々なアーティストのライブで使用する映像制作に携わる。					
授業概要						
Adobe Premiere Proの基本的な使用方法から、映像制作に関わる基礎を学ぶ。						
到達目標						
Adobe Premier Proを用いて、音楽現場で求められる動画を作成する方法を身につける。						
授業計画・内容						
【前期】 1～5回目	Adobe Premiere Proを起動する。Adobeアカウントを作成する。 データの保存方法としてGoogle Driveの使用方法を学ぶ。Premiere Proを開き、基本的な操作を学ぶ 写真と動画の違いを認識する。動画編集の基本的な流れを学ぶ。					
【前期】 5～10回目	素材を読み込み方についてシーケンスの作成、タイムパネルを確認する クリップの追加、削除、分割、移動について 上記を繰り返し練習する					
【前期】 11～15回目	音楽の追加方法について 映像に関わるトランジションの設定について。音声に関わるトランジションの設定について。 上記を繰り返し練習する					
【前期】 16～19回目	作品制作 発表会					
評価方法	学期末の試験、及び平常点(授業態度、レポート提出状況・内容、出席率等を総合的に評価)					
備考						

専門学校ESPエンタテインメント東京 音楽アーティスト科

授業科目名	課題曲制作		授業形態 / 必・選	実習	必修	
	学則上表記	課題曲制作	年次	1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
科目設置コース	サウンドクリエイターコース			教員の 実務経験の有無	該当	
担当講師 実務経歴	実務経験29年。1980年レコードデビュー。1984年より音楽学校講師に就任。 1995年よりESP学園にて講師就任 現在もキーボードプレイヤー&コンポーザーとして活動中。					
授業概要						
講師から与えられた映像や画像のイメージから楽曲を制作する。できる人はリリックビデオやMV制作にも挑戦する。 合成音声も授業内で取り扱う。						
到達目標						
DAWソフト、映像編集ソフト、などを使いこなし、 与えられた課題を期限内に完成させるプロダクト能力を身につける。合成音声ソフトにも慣れ親しむ事を目標とする。						
授業計画・内容						
【前期】 1～5回目	音源制作ソフトに慣れてもらう実技。 リアルタイム入力でコードを入力。メロディー制作。リズムトラック制作。					
【前期】 6～10回目	出来た作品に自由アレンジを加える。 作品提出と試聴会を実施。					
【前期】 11～16回目	合成音声ソフトなどの使い方などを説明。 合成音声ソフトなどを使いボーカルメロを歌わせてみる。 ボカロ課題提案。試聴会実施。					
【前期】 17回目	「前期試験」					
【前期】 18～20回目	題材として用意した画像に音楽をつける課題を提示する。					
【後期】 21～24回目	題材として用意した映像に音楽をつける課題を提示する ①					
【後期】 25～28回目	引き続き、映像に音楽をつける課題を提示する ②					
【後期】 29～31回目	題材として用意した映像に音楽をつける課題を提示する ③ 映像編集も手掛けてみる。					
【後期】 33回目	「後期試験」					
【後期】 34～37回目	まとめ。1年間の総集編的な課題を提示、試聴会を行う。					
評価方法	学期末の試験、及び平常点(授業態度、レポート提出状況・内容、出席率等を総合的に評価)					
備考						

専門学校ESPエンタテインメント東京 音楽アーティスト科

授業科目名	創作実技Ⅰ		授業形態 / 必・選	実習	必修	
	学則上表記	創作実技Ⅰ	年次	1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
科目設置コース	サウンドクリエイターコース				教員の 実務経験の有無	該当
担当講師 実務経歴	昭和音楽大学を卒業後、映画、舞台の音楽監督、アーティストプロデュース、ポップスソング、自身の作品のリリース等国内、海外に問わず多岐にわたる活動を展開する。					
授業概要						
自分の作りたい作品を能動的に講師に見てもらうパーソナルな授業						
到達目標						
自分の音楽表現の軸となるジャンルやスタイルを確立する。年間を通じて、少なくとも1曲以上のオリジナル楽曲を完成させる。制作過程で生じる課題に対し、講師との対話を通じて解決策を見出す能力を養う。						
授業計画・内容						
【前期】 1～5回目	目標設定と制作準備 方向性明確化、講師と目標・計画設定 音楽理論・DAW基礎確認、参考曲分析					
【前期】 6～9回目	作曲・編曲基礎 基本要素(メロディ等)作成、デモ制作 多ジャンル音楽分析、講師FBと改善					
【前期】 10～14回目	編曲・サウンドデザイン 楽器選定、音作り、アレンジ 他ジャンル研究、ミックス基礎					
【前期】 15～18回目	中間発表・改善 相互評価、FB基に修正 著作権等学習、追加作業					
【後期】 19～24回目	楽曲完成度向上 ミックス・マスタリング、試聴　＊ 質疑応答					
【後期】 25～30回目	楽曲応用 リミックス等制作、映像用音楽試作 他者楽曲アレンジ等					
【後期】 31～35回目	ポートフォリオ・プレゼン準備 作品集作成、プレゼン方法学習 リハ、講師FB					
【後期】 36～37回目	最終発表 発表、講評 今後計画相談、振り返り					
評価方法	学期末の試験、及び平常点(授業態度、レポート提出状況・内容、出席率等を総合的に評価)					
備考						