

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

サウンドクリエイター専攻

文化・教養専門課程（文化・教養分野）

1 単位時間

4 5 分

授業科目		年間授業 時間数	週授業 時間数	単位数
実習	分野別実習Ⅱ（前期）	34	2	1
実習	分野別実習Ⅱ（後期）	34	2	1
講義	業界知識Ⅱ	72	2	4
演習	共同演習Ⅱ	68	2	4
講義	音楽史Ⅱ	68	2	4
講義	作曲編曲Ⅱ	68	2	4
講義	表現Ⅱ	68	2	4
実習	歌唱/演奏実技Ⅱ	68	2	2
実習	楽曲制作Ⅱ	68	2	2
実習	サウンドアナライズⅡ	68	2	2
実習	DAW・DTM基礎Ⅱ	68	2	2
実習	DAW・DTM応用Ⅱ	68	2	2
実習	作品制作基礎Ⅱ	68	2	2
実習	作品制作応用Ⅱ	68	2	2
合計		888	28	36

専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	オンデマンドⅡ		授業形態 / 必選	講義	必修	
	学則別表上表記	業界知識Ⅱ		年次	2年次	
授業時間	90分(1単位時間45分)		年間授業数	36回(72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 全コース					
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						
授業概要						
著作物の定義や著作権者の権利及び著作隣接権について学び、それぞれの権利がどのような働きをしているのかを理解することが出来る。						
到達目標						
音楽ビジネスの仕組みを知り、著作権にまつわる企業や団体がどのような役割を果たしているかを理解し、印税の仕組みや金額、著作権保護の条件や重要性についての理解を深める。						

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	形のない知的財産について理解し、著作権を守る意義について理解する。 著作物の定義と著作物の種類を理解する 著作権者の権利の内容を理解し、支分権と内容を結びつけることが出来る①
【前期】 4～7回目	著作権者の権利の内容を理解し、支分権と内容を結びつけることが出来る② 著作隣接権の内容について理解する ① 著作隣接権の内容について理解する ② 音源の権利 原盤について理解する
【前期】 8～10回目	NHKスペシャル「知は誰のものか」映像視聴及び解説 著作権保護期間延長に関する作文 【作文提出】 音楽業界の基本構造とJASRACとの契約
【前期】 11～13回目	JASRACの成り立ちと自由化への流れ JASRACの功罪 音楽教室から著作権使用料を徴収することの是非について 【作文提出】
【前期】 14～17回目	テスト対策 ここまでのポイントをまとめたプリント 前期テスト実施・前期テストの内容を振り返り、修正ポイントを確認し改善につなげる。
【後期】 18～20回目	CD制作に関する印税の仕組み レコード会社の収益について 原盤制作費とリクープラインについて
【後期】 21～24回目	インタラクティブ配信における印税の仕組み 動画投稿サイトに関する著作権について 放送・カラオケに関する著作権について
【後期】 25～27回目	演奏・レンタルに関する著作権について 音楽ビジネスの現状 【作文提出】 著作物の利用に関して 著作物の利用手続き、所有権と著作権の違いを理解する
【後期】 28～30回目	著作物の自由利用の範囲について理解を深める 著作権侵害の行為と罰則に関しての理解を深める AIと著作権 ビデオ視聴
【後期】 31～34回目	AIと著作権 【作文提出】 テスト対策 ここまでのポイントをまとめたプリント 後期テスト実施・後期テストの内容を振り返り、修正ポイントを確認し改善につなげる。
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	前期では著作権の基本的な知識と著作権ビジネスの構造について学びます。 また、JASRACに関しても、自身で正しい判断が出来るような知識を身につけ、これをキッカケに興味を広げ、自身でも積極的に調べるようにしていきましょう。 後期では主に音楽ビジネスの根幹となる印税システムについての理解を深め、音楽ビジネスの成り立ちについてアーティストサイドの考え方も理解した上で、自分なりの考えを身につけるようにしてください。
備考	HRも兼ねるため、日常の連絡業務や学校行事のプリント配布、アンケート調査、就職ゼミなどが実施される週もある。

専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	グループプロジェクトⅡ		授業形態 / 必選	演習	必修	
	学則別表上表記	共同演習Ⅱ		年次	2年次	
授業時間	90分(1単位時間45分)		年間授業数	34回(68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	作曲家でありバンドMuchaMuchaMのギタリスト。自身が作曲したアルバム“WOOLONGCHAINOISE”はApple Music、iTunesのテクノチャートで1位を獲得。 “Qantikala”という作品は世界中のストアでアナログレコードが即完売する程の実績を持つ。 その他にも瀧廉太郎“荒城の月”のオフィシャルRemixを担当。トラックメイカー名義のORANCHAではSpotifyの総再生数は500万回以上。					
授業概要						
プロジェクト毎にグループを編成しチームで制作に臨みつつ、クライアントからの依頼を想定した楽曲制作や楽曲提供といった制作におけるノウハウについて実践的に学習します。制作楽曲のクオリティを高められるように、グループでの連携術について深く学びます。						
到達目標						
・より高度な要望にも応えられるように、楽曲制作能力の向上。						
・各自の得意分野や苦手分野を互いにカバーし、自身に無いアプローチや発想の共有化。						
・制作過程における様々な課題に応じた対応や解決策を会得し楽曲制作の幅を広げる。						
・クライアントの求める内容を反映し表現していく能力を身につける。						

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	グループ編成を行い、グループ毎に方向性やリファレンス曲について協議する。
【前期】 4～7回目	リファレンス曲を元にベーシック部分(メロディ・コード進行)を完成させる。
【前期】 8～10回目	ベーシック楽曲からリファレンス曲に従い各自の担当部署(ビートやベースの打ち込みや楽器の録音)にて編曲を開始。
【前期】 11～13回目	編曲と同時進行にて歌物制作の場合は作詞を行い歌の録音まで完了する。
【前期】 14～17回目	各チームで楽曲制作を完了し、簡単なミックス作業後にリリース出来る状態まで仕上げる。 ■前期試験:オリジナル楽曲の制作により「作編曲の理解/DAW操作の理解/Mixクオリティ」の到達度を確認する。
【後期】 18～20回目	他コース若しくは講師よりクライアント想定で提示された条件でチーム若しくは個人で楽曲制作に臨む。前期とは異なり依頼側よりリファレンスを指定。
【後期】 21～24回目	リファレンスを元にベーシック部分を作成し依頼側に確認及び協議。
【後期】 25～27回目	ベーシック作成後依頼側と確認作業を行いながら編曲を行う。
【後期】 28～30回目	プロジェクト楽曲の発表を行う。その際に各自にアドバイス及び指導を行いより高いクオリティへの飛躍を狙う。
【後期】 31～34回目	依頼に基づく解釈や表現の総合的に作編曲の評価と各自の課題や改善点を協議する。 ■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	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	卒業後の制作現場をイメージしながら、グループでの楽曲制作について更に深く学んでいきます。自身の得手不得手や他の方との連携方法など実践に役立つ知識や技術も身につけて行きます。
備考	

専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	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	34回(68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	作曲家でありバンドMuchaMuchaMのギタリスト。自身が作曲したアルバム“WOOLONGCHAINOISE”はApple Music、iTunesのテクノチャートで1位を獲得。 “Qantikala”という作品は世界中のストアでアナログレコードが即完売する程の実績を持つ。 その他にも瀧廉太郎“荒城の月”のオフィシャルRemixを担当。トラックメイカー名義のORANCHAではSpotifyの総再生数は500万回以上。				
授業概要					
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。					
到達目標					
・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】 1～3回目	プロデュースとは。プロデュースについて議論
【前期】 4～7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】 8～10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】 11～13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】 14～17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】 18～20回目	国内のプロデューサー、歴史と作品
【後期】 21～24回目	海外のプロデューサー、歴史と作品
【後期】 25～27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】 28～30回目	プロデューサー全仕事
【後期】 31～34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	34回(68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	・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 ・こまごめビベット(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				
授業概要					
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。					
到達目標					
・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。					
・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。					

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	90分の前半は教科書を使つ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】 4～7回目	90分の前半は教科書を使つ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】 8～10回目	90分の前半は教科書を使つ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】 11～13回目	90分の前半は教科書を使つ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】 14～17回目	90分の前半は教科書を使つ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】 18～20回目	90分の前半は教科書を使つ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】 21～24回目	90分の前半は教科書を使つ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】 25～27回目	90分の前半は教科書を使つ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】 28～30回目	90分の前半は教科書を使つ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】 31～34回目	90分の前半は教科書を使つ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	34回(68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	自身のオリジナルバンド『Raspberry Dream』(ラズベリー・ドリーム)では作詞作曲も担当し、4枚のアルバムを全国リリース。鹿児島繋がるキャンペーン、トヨタカローラ福岡等のCM楽曲制作も行う。				
授業概要					
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。					
到達目標					
・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】 1～3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】 4～7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】 8～10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】 11～13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】 14～17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】 18～20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】 21～24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】 25～27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】 28～30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】 31～34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	プロダクティブシミュレーションⅡ		授業形態 / 必選	実習	選択	
	学則別表上表記	歌唱/演奏実技Ⅱ	年次	2年次		
授業時間	90分(1単位時間45分)		年間授業数	34回(68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	作曲家でありバンドMuchaMuchaMのギタリスト。自身が作曲したアルバム“WOOLONGCHAINOISE”はApple Music , iTunesのテクノチャートで1位を獲得。 “Qantikala”という作品は世界中のストアでアナログレコードが即完売する程の実績を持つ。 その他にも瀧廉太郎“荒城の月”のオフィシャルRemixを担当。トラックメイカー名義のORANCHIAではSpotifyの総再生数は500万回以上。					
授業概要						
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。						
到達目標						
・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。						
・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。						
・ 〆切にあわせたスケジュール管理を実践的にかつシミュレーション形式で学習し、習得する。						
・ 〆切までに確実に作品を提出する習慣を身につけもらう。						
・リファレンスに対する、クライアントの狙いを理解する。						

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	男性アイドルを想定した楽曲コンペのシミュレーション。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】 4～7回目	女性声優シンガーを想定した楽曲コンペのシミュレーション。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】 8～10回目	アニメOPを想定した楽曲コンペのシミュレーション。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】 11～13回目	サウンドロゴを想定したトラックコンペのシミュレーション。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】 14～17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】 18～20回目	企業CMを想定した楽曲コンペのシミュレーション。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】 21～24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】 25～27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】 28～30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】 31～34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ミュ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	クリエイター実習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	34回(68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	・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 ・こまごめピペット(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				
授業概要					
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。					
到達目標					
・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。 ・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。					

授業計画・内容	
【前期】 1～3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】 4～7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】 8～10回目	楽器に関するのアレンジのレクチャー。
【前期】 11～13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】 14～17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】 18～20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】 21～24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】 25～27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】 28～30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】 31～34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	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	34回(68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	自身のオリジナルバンド『Raspberry Dream』(ラズベリー・ドリーム)では作詞作曲も担当し、4枚のアルバムを全国リリース。鹿児島繋がるキャンペーン、トヨタカローラ福岡等のCM楽曲制作も行う。				
授業概要					
パソコンを使用し様々なサンプルレコーディングを行い、マイキング、録音、ミキシング・マスタリングなどPCレコーディングの流れを学びます。					
到達目標					
音楽ソフト「Logic Pro X」応用操作、ミキシングやマスタリング、シーケンス、サンプリング、レコーディング等を習得する。レコーディング・制作現場に対応できるレベルでの知識・スキルの獲得。					

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	授業内容説明/デモ演習 MIDIプログラミング Apple loops/Drummer
【前期】 4～7回目	Audio Recording/Edit Equrizer Dynamic Plug in
【前期】 8～10回目	Reverb/Delay 実技トレーニング Review1、Audio Edit
【前期】 11～13回目	ソフトウェア音源、オートメーション Vocal Mix(Dyn/EQ/Rev/Delayアドバンス)
【前期】 14～17回目	ミキサー画面周辺の知識、設定。 ■前期試験：前期コンピューターレコーディングについて「知識 / 速度 / 対応力」の到達度を確認する。
【後期】 18～20回目	ミキシング/マスタリング：マルチデータのコンプレッション、サチュレーション、空間処理など各エディットの応用。VUメーター、RMS、ラウドネスメーターの説明。 実習1：MIDIプログラミング、オーディオ録音、ミックスマスタリング。
【後期】 21～24回目	実習1のプレゼンテーション。セッションデータの提出。 譜面：Logicで譜面作成。作曲/編曲の違いについて。実習2・3の説明。
【後期】 25～27回目	実習2(作曲/編曲)：ペアを組みフルコーラス1曲を共作。実習2のプレゼン。 バウンス/リリース：バウンスのビットレート、サンプルレート、圧縮形式の違いCD/配信/映像音楽など用途の違いについて。有料配信の仕組みについて。
【後期】 28～30回目	実際のレコーディングデータを使用してのエディットや簡単なMix。
【後期】 31～34回目	実習3(編曲/アレンジ/リミックス)：個別実習。講師が用意するステムデータのアレンジ。 ■後期試験：年間のコンピューターレコーディングについて「知識 / 速度 / 対応力」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「知識 / 速度 / 対応力」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	日本のどのレコーディングスタジオでも見かけるDAWソフトの使い方を知ることで、個人的ではない業界の共通認識を手に入れてください。共通項を持つことで、レコーディング現場以外のところでも役に立つことがたくさんあります。共通イメージを持つことで、より正確に自分の意見をや相手の考えを交換することができます。
備考	

専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	デジタルオーディオワークステーション①Ⅱ		授業形態 / 必選	実習	選択	
	学則別表上表記	DAW・DTM基礎Ⅱ	年次	2年次		
授業時間	90分(1単位時間45分)		年間授業数	34回(68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	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。					
授業概要						
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						
到達目標						
・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。 ・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。 ・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。 ・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。						

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	ミディアムテンポで楽曲作成：イーブ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】 4～7回目	アップテンポで楽曲制作：ハイトempo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】 8～10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】 11～13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】 14～17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使い方。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】 18～20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】 21～24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？ペ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】 25～27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】 28～30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】 31～34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だと思います。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②Ⅱ		授業形態 / 必選	実習	選択	
	学則別表上表記	DAW・DTM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	34回(68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	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。					
授業概要						
基礎授業の内容を発展させ応用技術と知識を学ぶ。 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						
到達目標						
・基礎から発展し応用技術と知識を学ぶ。 ・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。 ・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。 ・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。 ・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。						

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	ミディアムテンポで楽曲作成：イーブ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】 4～7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】 8～10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】 11～13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】 14～17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△Ⅶ、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】 18～20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】 21～24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】 25～27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におけるボサノバの使われ方。ボサノバ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。ウィスパボイスなど、楽曲に合わせた発声を研究する。
【後期】 28～30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】 31～34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	オリジナルワークⅡ		授業形態 / 必選	実習	選択	
	学則別表上表記	作品制作基礎Ⅱ	年次	2年次		
授業時間	90分(1単位時間45分)		年間授業数	34回(68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 ヴォーカル/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	・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 ・アイドリング「想いの詩」、KAT-TUN「care」、kaede「コトノハ」:作編曲 ・「泣かないで」J9九州タイアップ、「ミヤネ屋」エンディング曲、日本テレビテーマソング等のCM楽曲:作曲、編曲					
授業概要						
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。						
到達目標						
・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。						
・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。						

授業計画・内容	
【前期】 1～3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】 4～7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】 8～10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】 11～13回目	各部門集まっての制作スタート。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】 14～17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】 18～20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】 21～24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】 25～27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】 28～30回目	各部門集まっての制作スタート。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】 31～34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	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	34回(68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 ヴォーカル/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	・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 ・アイドリング「想いの詩」、KAT-TUN「care」、kaede「コトノハ」:作編曲 ・「泣かないで」J9九州タイアップ、「ミヤネ屋」エンディング曲、日本テレビテーマソング等のCM楽曲:作曲、編曲						
授業概要							
オリジナルワークⅡ同様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。							
到達目標							
・オリジナルワークⅡでの内容を更に応用し制作していきます。							
・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。							
・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。							

授業計画・内容	
【前期】 1～3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】 4～7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】 8～10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】 11～13回目	各部門集まっての制作スタート。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】 14～17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、もっとよくでき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】 18～20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】 21～24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】 25～27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】 28～30回目	各部門集まっての制作スタート。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】 31～34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、もっとよくでき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	

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

アーティスト&クリエイター専攻

文化・教養専門課程（文化・教養分野）

1 単位時間

4 5 分

授業科目		年間授業 時間数	週授業 時間数	単位数
実習	分野別実習Ⅱ（前期）	34	2	1
実習	分野別実習Ⅱ（後期）	34	2	1
講義	業界知識Ⅱ	72	2	4
演習	共同演習Ⅱ	68	2	4
講義	作曲編曲Ⅱ	68	2	4
講義	表現Ⅱ	68	2	4
実習	楽曲制作Ⅱ	68	2	2
実習	サウンドアナライズⅡ	68	2	2
演習	アンサンブル基礎Ⅱ	68	2	4
演習	アンサンブル応用Ⅱ	68	2	4
実習	DAW・DTM基礎Ⅱ	68	2	2
実習	DAW・DTM応用Ⅱ	68	2	2
実習	作品制作基礎Ⅱ	68	2	2
実習	作品制作応用Ⅱ	68	2	2
合計		888	28	38

専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	オンデマンドⅡ		授業形態 / 必選	講義	必修		
	学則別表上表記	業界知識Ⅱ	年次	2年次			
授業時間	90分(1単位時間45分)		年間授業数	36回(72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 全コース						
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							
授業概要							
著作物の定義や著作権者の権利及び著作隣接権について学び、それぞれの権利がどのような働きをしているのかを理解することが出来る。							
到達目標							
音楽ビジネスの仕組みを知り、著作権にまつわる企業や団体がどのような役割を果たしているかを理解し、印税の仕組みや金額、著作権保護の条件や重要性についての理解を深める。							

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	形のない知的財産について理解し、著作権を守る意義について理解する。 著作物の定義と著作物の種類を理解する 著作権者の権利の内容を理解し、支分権と内容を結びつけることが出来る①
【前期】 4～7回目	著作権者の権利の内容を理解し、支分権と内容を結びつけることが出来る② 著作隣接権の内容について理解する ① 著作隣接権の内容について理解する ② 音源の権利 原盤について理解する
【前期】 8～10回目	NHKスペシャル「知は誰のものか」映像視聴及び解説 著作権保護期間延長に関する作文 【作文提出】 音楽業界の基本構造とJASRACとの契約
【前期】 11～13回目	JASRACの成り立ちと自由化への流れ JASRACの功罪 音楽教室から著作権使用料を徴収することの是非について 【作文提出】
【前期】 14～17回目	テスト対策 ここまでのポイントをまとめたプリント 前期テスト実施・前期テストの内容を振り返り、修正ポイントを確認し改善につなげる。
【後期】 18～20回目	CD制作に関する印税の仕組み レコード会社の収益について 原盤制作費とリクープラインについて
【後期】 21～24回目	インタラクティブ配信における印税の仕組み 動画投稿サイトに関する著作権について 放送・カラオケに関する著作権について
【後期】 25～27回目	演奏・レンタルに関する著作権について 音楽ビジネスの現状 【作文提出】 著作物の利用に関して 著作物の利用手続き、所有権と著作権の違いを理解する
【後期】 28～30回目	著作物の自由利用の範囲について理解を深める 著作権侵害の行為と罰則に関しての理解を深める AIと著作権 ビデオ視聴
【後期】 31～34回目	AIと著作権 【作文提出】 テスト対策 ここまでのポイントをまとめたプリント 後期テスト実施・後期テストの内容を振り返り、修正ポイントを確認し改善につなげる。
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	前期では著作権の基本的な知識と著作権ビジネスの構造について学びます。 また、JASRACに関しても、自身で正しい判断が出来るような知識を身につけ、これをキッカケに興味を広げ、自身でも積極的に調べるようにしていきましょう。 後期では主に音楽ビジネスの根幹となる印税システムについての理解を深め、音楽ビジネスの成り立ちについてアーティストサイドの考え方も理解した上で、自分なりの考えを身につけるようにしてください。
備考	HRも兼ねるため、日常の連絡業務や学校行事のプリント配布、アンケート調査、就職ゼミなどが実施される週もある。

専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	グループプロジェクトⅡ		授業形態 / 必選	演習	必修
	学則別表上表記	共同演習Ⅱ	年次	2年次	
授業時間	90分(1単位時間45分)	年間授業数	34回(68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	作曲家でありバンドMuchaMuchaMのギタリスト。自身が作曲したアルバム“WOOLONGCHAINOISE”はApple Music , iTunesのテクノチャートで1位を獲得。 “Qantikala”という作品は世界中のストアでアナログレコードが即完売する程の実績を持つ。 その他にも瀧廉太郎“荒城の月”のオフィシャルRemixを担当。トラックメイカー名義のORANCHAではSpotifyの総再生数は500万回以上。				
授業概要					
プロジェクト毎にグループを編成しチームで制作に臨みつつ、クライアントからの依頼を想定した楽曲制作や楽曲提供といった制作におけるノウハウについて実践的に学習します。制作楽曲のクオリティを高められるように、グループでの連携術について深く学びます。					
到達目標					
・より高度な要望にも応えられるように、楽曲制作能力の向上。 ・各自の得意分野や苦手分野を互いにカバーし、自身に無いアプローチや発想の共有化。 ・制作過程における様々な課題に応じた対応や解決策を会得し楽曲制作の幅を広げる。 ・クライアントの求める内容を反映し表現していく能力を身につける。					

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	グループ編成を行い、グループ毎に方向性やリファレンス曲について協議する。
【前期】 4～7回目	リファレンス曲を元にベーシック部分(メロディ・コード進行)を完成させる。
【前期】 8～10回目	ベーシック楽曲からリファレンス曲に従い各自の担当部署(ビートやベースの打ち込みや楽器の録音)にて編曲を開始。
【前期】 11～13回目	編曲と同時進行にて歌物制作の場合は作詞を行い歌の録音まで完了する。
【前期】 14～17回目	各チームで楽曲制作を完了し、簡単なミックス作業後にリリース出来る状態まで仕上げる。 ■前期試験:オリジナル楽曲の制作により「作編曲の理解/DAW操作の理解/Mixクオリティ」の到達度を確認する。
【後期】 18～20回目	他コース若しくは講師よりクライアント想定で提示された条件でチーム若しくは個人で楽曲制作に臨む。前期とは異なり依頼側よりリファレンスを指定。
【後期】 21～24回目	リファレンスを元にベーシック部分を作成し依頼側に確認及び協議。
【後期】 25～27回目	ベーシック作成後依頼側と確認作業を行いながら編曲を行う。
【後期】 28～30回目	プロジェクト楽曲の発表を行う。その際に各自にアドバイス及び指導を行いより高いクオリティへの飛躍を狙う。
【後期】 31～34回目	依頼に基づく解釈や表現の総合的に作編曲の評価と各自の課題や改善点を協議する。 ■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	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	卒業後の制作現場をイメージしながら、グループでの楽曲制作について更に深く学んでいきます。自身の得手不得手や他の方との連携方法など実践に役立つ知識や技術も身につけて行きます。
備考	

専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	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	34回(68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	・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 ・こまごめピペット(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				
授業概要					
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。					
到達目標					
・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。					
・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。					

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	90分の前半は教科書を使つ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】 4～7回目	90分の前半は教科書を使つ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】 8～10回目	90分の前半は教科書を使つ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】 11～13回目	90分の前半は教科書を使つ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】 14～17回目	90分の前半は教科書を使つ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】 18～20回目	90分の前半は教科書を使つ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】 21～24回目	90分の前半は教科書を使つ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】 25～27回目	90分の前半は教科書を使つ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】 28～30回目	90分の前半は教科書を使つ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】 31～34回目	90分の前半は教科書を使つ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	セルフプロデュース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	34回(68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	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。					
授業概要						
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。						
到達目標						
・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】 1～3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】 4～7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】 8～10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】 11～13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】 14～17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】 18～20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】 21～24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】 25～27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】 28～30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】 31～34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	クリエイター実習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	34回(68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	・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 ・こまごめピペット(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				
授業概要					
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。					
到達目標					
・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。 ・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。					

授業計画・内容	
【前期】 1～3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】 4～7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】 8～10回目	楽器に関するのアレンジのレクチャー。
【前期】 11～13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】 14～17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】 18～20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】 21～24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】 25～27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】 28～30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】 31～34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	コンピューターレコーディング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	34回(68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	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。					
授業概要						
パソコンを使用し様々なサンプルレコーディングを行い、マイキング、録音、ミキシング・マスタリングなどPCレコーディングの流れを学びます。						
到達目標						
音楽ソフト「Logic Pro X」応用操作、ミキシングやマスタリング、シーケンス、サンプリング、レコーディング等を習得する。 レコーディング・制作現場に対応できるレベルでの知識・スキルの獲得。						

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	授業内容説明/デモ演習 MIDIプログラミング Apple loops/Drummer
【前期】 4～7回目	Audio Recording/Edit Equrizer Dynamic Plug in
【前期】 8～10回目	Reverb/Delay 実技トレーニング Review1、Audio Edit
【前期】 11～13回目	ソフトウェア音源、オートメーション Vocal Mix(Dyn/EQ/Rev/Delayアドバンス)
【前期】 14～17回目	ミキサー画面周辺の知識、設定。 ■前期試験：前期コンピューターレコーディングについて「知識 / 速度 / 対応力」の到達度を確認する。
【後期】 18～20回目	ミキシング/マスタリング：マルチデータのコンプレッション、サチュレーション、空間処理など各エディットの応用。VUメーター、RMS、ラウドネスメーターの説明。 実習1：MIDIプログラミング、オーディオ録音、ミックスマスタリング。
【後期】 21～24回目	実習1のプレゼンテーション。セッションデータの提出。 譜面：Logicで譜面作成。作曲/編曲の違いについて。実習2・3の説明。
【後期】 25～27回目	実習2(作曲/編曲)：ペアを組みフルコーラス1曲を共作。実習2のプレゼン。 バウンス/リリース：バウンスのビットレート、サンプルレート、圧縮形式の違いCD/配信/映像音楽など用途の違いについて。有料配信の仕組みについて。
【後期】 28～30回目	実際のレコーディングデータを使用してのエディットや簡単なMix。
【後期】 31～34回目	実習3(編曲/アレンジ/リミックス)：個別実習。講師が用意するステムデータのアレンジ。 ■後期試験：年間のコンピューターレコーディングについて「知識 / 速度 / 対応力」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「知識 / 速度 / 対応力」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	日本のどのレコーディングスタジオでも見かけるDAWソフトの使い方を知ることで、個人的ではない業界の共通認識を手に入れてください。共通項を持つことで、レコーディング現場以外のところでも役に立つことがたくさんあります。共通イメージを持つことで、より正確に自分の意見をや相手の考えを交換することができます。
備考	

専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	ライブスタイル実習Ⅱ		授業形態 / 必選	演習	選択	
	学則別表上表記	アンサンブル基礎Ⅱ		年次	2年次	
授業時間	90分(1単位時間45分)		年間授業数	34回(68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	YAMAHAポピュラーミュージックコンテストボーカル部門優勝経験を持ち、1999年よりアーティスト活動開始。 歌手としてデビューし4枚のCDをリリースしている。 黒人霊歌、ソウル、R&B、ジャズなど、アメリカンブラックミュージック中心に現在もライブ活動をしている。 様々なジャンルの音楽に携わってきたヴォーカリストとしての活動経験を活かした講義内容となっている。					
授業概要						
幅の広い楽曲を用い、実際のライブ形式で演奏していきます。演奏技術の向上はもちろん、演奏だけでなくステージング、音響、照明など含めた総合的な演出まで考える力を養っていきます。						
到達目標						
・魅せる演奏ができるようになる。 ・演奏だけでなく、ステージング、音響、照明などを含めた演出プランを考える力を習得する。 ・オーディエンスを意識した演奏ができる。 ・ステージング・音響・照明などを含めた演出を考えられる。						

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	【課題曲①】テーマ・リフ・バックিং・ソロ・リズムの考察、練習。ボーカルを含めたアンサンブル形式での練習、アレンジ。音響・照明プロットの提出。ライブホールでのリハーサル、発表、撮影。映像を見ながらのディスカッション。【課題曲②】テーマ・リフ・バックিং・ソロ・リズムの考察、練習。
【前期】 4～7回目	【課題曲②】ボーカルを含めたアンサンブル形式での練習、アレンジ。アンサンブルルームでの発表、撮影。映像を見ながらのディスカッション。【課題曲③】テーマ・リフ・バックিং・ソロ・リズムの考察、練習。ボーカルを含めたアンサンブル形式での練習、アレンジ。音響・照明プロットの提出。
【前期】 8～10回目	【課題曲③】ライブホールでのリハーサル、発表、撮影。映像を見ながらのディスカッション。ライブウィークに向けた練習、アレンジ、演出プラン作成。
【前期】 11～13回目	ライブウィークでの発表。テストレビュー/前記テスト/【課題曲④】テーマ・リフ・バックিং・ソロ・リズムの考察、練習。ボーカルを含めたアンサンブル形式での練習、アレンジ。
【前期】 14～17回目	【課題曲④】アンサンブルルームでの発表、撮影。映像を見ながらのディスカッション。/前期まとめ ■前期試験：課題曲の演奏により「リズム / コミュニケーション / 楽曲の把握 / ダイナミクス / パフォーマンス」の到達度を確認する。
【後期】 18～20回目	【課題曲⑤】テーマ・リフ・バックিং・ソロ・リズムの考察、練習。ボーカルを含めたアンサンブル形式での練習、アレンジ。音響・照明プロットの提出。ライブホールでのリハーサル、発表、撮影。映像を見ながらのディスカッション。【課題曲⑥】テーマ・リフ・バックিং・ソロ・リズムの考察、練習。
【後期】 21～24回目	【課題曲⑥】ボーカルを含めたアンサンブル形式での練習、アレンジ。アンサンブルルームでの発表、撮影。映像を見ながらのディスカッション。【課題曲⑦】テーマ・リフ・バックিং・ソロ・リズムの考察、練習。ボーカルを含めたアンサンブル形式での練習、アレンジ。音響・照明プロットの提出。
【後期】 25～27回目	【課題曲⑦】ライブホールでのリハーサル、発表、撮影。映像を見ながらのディスカッション。【課題曲⑧】テーマ・リフ・バックিং・ソロ・リズムの考察、練習。ボーカルを含めたアンサンブル形式での練習、アレンジ。
【後期】 28～30回目	【課題曲⑧】アンサンブルルームでの発表、撮影。映像を見ながらのディスカッション。テストレビュー/後期テスト/ライブウィークに向けた練習、アレンジ、演出プラン作成。
【後期】 31～34回目	年間まとめ ■後期試験：課題曲の演奏により「リズム / コミュニケーション / 楽曲の把握 / ダイナミクス / パフォーマンス」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「リズム / コミュニケーション / 楽曲の把握 / ダイナミクス / パフォーマンス」の5項目の到達度を総合的に評価する。
学生へのメッセージ	皆さんが憧れるアーティストのライブには、演奏技術だけでなく様々な惹きつけられる要素があるはずです。ただ上手いだけの演奏ではなく、オーディエンスを沸かせるステージング、演出を考えていきましょう。
備考	

専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	ライブパフォーマンス実習Ⅱ		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	34回(68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	YAMAHAポピュラーミュージックコンテストボーカル部門優勝経験を持ち、1999年よりアーティスト活動開始。 歌手としてデビューし4枚のCDをリリースしている。 黒人霊歌、ソウル、R&B、ジャズなど、アメリカンブラックミュージック中心に現在もライブ活動をしている。 様々なジャンルの音楽に携わってきたヴォーカリストとしての活動経験を活かした講義内容となっている。						
授業概要							
幅の広い楽曲を用い、実際のライブ形式で演奏していきます。ライブ実習Ⅱ①の講義と合わせ、演奏技術の向上はもちろん、演奏だけでなくステージング、音響、照明など含めた総合的な演出まで考える力を養っていきます。							
到達目標							
・ライブ実習Ⅱ①の講義をもとに、さらに魅せる演奏ができるようになる。 ・演奏だけでなく、ステージング、音響、照明などを含めた演出プランを考える力を習得する。 ・オーディエンスを意識した演奏ができる。 ・ステージング・音響・照明などを含めた演出を考えられる。							

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	【課題曲①】テーマ・リフ・バックキング・ソロ・リズムの考察、練習。ボーカルを含めたアンサンブル形式での練習、アレンジ。音響・照明プロットの提出。ライブホールでのリハーサル、発表、撮影。映像を見ながらのディスカッション。【課題曲②】テーマ・リフ・バックキング・ソロ・リズムの考察、練習。
【前期】 4～7回目	【課題曲②】ボーカルを含めたアンサンブル形式での練習、アレンジ。アンサンブルルームでの発表、撮影。映像を見ながらのディスカッション。【課題曲③】テーマ・リフ・バックキング・ソロ・リズムの考察、練習。ボーカルを含めたアンサンブル形式での練習、アレンジ。音響・照明プロットの提出。
【前期】 8～10回目	【課題曲③】ライブホールでのリハーサル、発表、撮影。映像を見ながらのディスカッション。ライブウィークに向けた練習、アレンジ、演出プラン作成。
【前期】 11～13回目	ライブウィークでの発表。テストレビュー/前記テスト/【課題曲④】テーマ・リフ・バックキング・ソロ・リズムの考察、練習。ボーカルを含めたアンサンブル形式での練習、アレンジ。
【前期】 14～17回目	【課題曲④】アンサンブルルームでの発表、撮影。映像を見ながらのディスカッション。/前期まとめ ■前期試験：課題曲の演奏により「リズム / コミュニケーション / 楽曲の把握 / ダイナミクス / パフォーマンス」の到達度を確認する。
【後期】 18～20回目	【課題曲⑤】テーマ・リフ・バックキング・ソロ・リズムの考察、練習。ボーカルを含めたアンサンブル形式での練習、アレンジ。音響・照明プロットの提出。ライブホールでのリハーサル、発表、撮影。映像を見ながらのディスカッション。【課題曲⑥】テーマ・リフ・バックキング・ソロ・リズムの考察、練習。
【後期】 21～24回目	【課題曲⑥】ボーカルを含めたアンサンブル形式での練習、アレンジ。アンサンブルルームでの発表、撮影。映像を見ながらのディスカッション。【課題曲⑦】テーマ・リフ・バックキング・ソロ・リズムの考察、練習。ボーカルを含めたアンサンブル形式での練習、アレンジ。音響・照明プロットの提出。
【後期】 25～27回目	【課題曲⑦】ライブホールでのリハーサル、発表、撮影。映像を見ながらのディスカッション。【課題曲⑧】テーマ・リフ・バックキング・ソロ・リズムの考察、練習。ボーカルを含めたアンサンブル形式での練習、アレンジ。
【後期】 28～30回目	【課題曲⑧】アンサンブルルームでの発表、撮影。映像を見ながらのディスカッション。テストレビュー/後期テスト/ライブウィークに向けた練習、アレンジ、演出プラン作成。
【後期】 31～34回目	年間まとめ ■後期試験：課題曲の演奏により「リズム / コミュニケーション / 楽曲の把握 / ダイナミクス / パフォーマンス」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「リズム / コミュニケーション / 楽曲の把握 / ダイナミクス / パフォーマンス」の5項目の到達度を総合的に評価する。
学生へのメッセージ	皆さんが憧れるアーティストのライブには、演奏技術だけでなく様々な惹きつけられる要素があるはずです。ただ上手いだけの演奏ではなく、オーディエンスを沸かせるステージング、演出を考えていきましょう。
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	デジタルオーディオワークステーションⅡ		授業形態 / 必選	実習	選択	
	学則別表上表記	DAW・DTM基礎Ⅱ	年次	2年次		
授業時間	90分(1単位時間45分)		年間授業数	34回(68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	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。					
授業概要						
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						
到達目標						
・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。 ・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。 ・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。 ・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。						

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	ミディアムテンポで楽曲作成：イーブ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】 4～7回目	アップテンポで楽曲制作：ハイトempo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】 8～10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】 11～13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】 14～17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使い方。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】 18～20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】 21～24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？ペ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】 25～27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】 28～30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】 31～34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だと思います。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Ⅱ		授業形態 / 必選	実習	選択	
	学則別表上表記	DAW・DTM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	34回(68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	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。					
授業概要						
基礎授業の内容を発展させ応用技術と知識を学ぶ。 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						
到達目標						
・基礎から発展し応用技術と知識を学ぶ。 ・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。 ・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。 ・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。 ・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。						

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	ミディアムテンポで楽曲作成：イーブ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】 4～7回目	アップテンポで楽曲制作：ハイトempo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】 8～10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】 11～13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】 14～17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遣い方。Ⅰ、△Ⅳ△Ⅶ、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】 18～20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】 21～24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】 25～27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。ウィスパーボイスなど、楽曲に合わせた発声を研究する。
【後期】 28～30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】 31～34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だと思います。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	オリジナルワークⅡ		授業形態 / 必選	実習	選択		
	学則別表上表記	作品制作基礎Ⅱ	年次	2年次			
授業時間	90分(1単位時間45分)		年間授業数	34回(68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 ヴォーカル/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	サポートベーシストとして、Mega Shinnosuke, こはならむ, 吉野裕行, 91ana×AKUGETSU等の楽曲レコーディングに参加。福岡県内ではライブやコンサートのサポートミュージシャンとしても活動中。						
授業概要							
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。							
到達目標							
・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。							
・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。							

授業計画・内容	
【前期】 1～3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】 4～7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】 8～10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】 11～13回目	各部門集まっての制作スタート。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】 14～17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、もっとよくでき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】 18～20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】 21～24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】 25～27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】 28～30回目	各部門集まっての制作スタート。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】 31～34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、もっとよくでき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	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	34回(68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 ヴォーカル/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	サポートベーシストとして、Mega Shinnosuke, こはならむ, 吉野裕行, 91ana×AKUGETSU等の楽曲レコーディングに参加。福岡県内ではライブやコンサートのサポートミュージシャンとしても活動中。					
授業概要						
オリジナルワークⅡ同様、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。						
到達目標						
・オリジナルワークⅡでの内容を更に応用し制作していきます。						
・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。						
・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。						

授業計画・内容	
【前期】 1～3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】 4～7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】 8～10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】 11～13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】 14～17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、もっとよくでき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】 18～20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】 21～24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】 25～27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】 28～30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】 31～34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、もっとよくでき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	