

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 1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 I（前期）	34	2	1
実習	分野別実習 I（後期）	34	2	1
講義	業界知識 I	72	2	4
演習	共同演習 I	68	2	4
講義	音楽理論/調音 I	68	2	4
講義	音楽史 I	68	2	4
講義	作曲編曲 I	68	2	4
講義	表現 I	68	2	4
実習	歌唱/演奏応用技術 I	68	2	2
実習	演奏/ダンス分野別基礎 I	68	2	2
実習	楽曲制作 I	68	2	2
実習	サウンドアナライズ I	68	2	2
実習	DAW・DTM基礎 I	68	2	2
実習	DAW・DTM応用 I	68	2	2
合計		888	26	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 I		授業形態 / 必選	講義	必修
	学則別表上表記	業界知識 I	年次	1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 ヴォーカル/シンガーソングライター/ギター/ベース/ドラム/サウンドクリエイター/ヴォーカルパフォーマンス/ダンスパフォーマンス/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					
授業概要	音楽業界に関わる様々な業種について理解を深めることで、音楽業界の仕組みを学ぶ。				
到達目標	<p>前期では音楽業界の中心となるプロダクション、レコード会社、音楽出版社の役割とコンサート業界、レコーディング業界の仕事内容について学びます。</p> <p>後期では音楽ビジネスに関わる権利、著作権、印税の仕組み、著作物について学びます。</p>				

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	音楽業界の仕組み① 音楽業界のお仕事～プロダクションの働きについて理解する 音楽業界の仕組み② レコード会社の働きについて理解する 音楽業界の仕組み③ 音楽出版社とJASRACの働きについて理解する
【前期】 4～7回目	イベント・コンサート業界の仕組み イベント・コンサートに関わる各セクションの仕事について理解する コンサート制作の仕事 イベントターやコンサート制作会社の働きについて理解する コンサートスタッフの仕事 舞台監督や各業種の仕事内容について理解を深める コンサート関連の技術系の仕事の流れ PA・照明・ローディーの仕事の流れについて理解を深める
【前期】 8～10回目	業界用語と舞台用語 業界や現場で使われる用語を理解する 音源制作の仕事① CDが出来るまでの流れと楽曲発注について理解する 音源制作の仕事② プリプロ～レコーディングの流れを理解する
【前期】 11～13回目	音源制作の仕事③ マスタリングについて理解を深める 音源制作の仕事④ ジャケット制作について理解する 音楽ビジネスの現状 変化する音楽産業とミュージシャンの収入について
【前期】 14～17回目	ここまでのまとめとテスト 前期テスト テストの解説
【後期】 18～20回目	音楽ビジネスに関わる権利 ① ミュージシャンに関わる権利について理解する 音楽ビジネスに関わる権利 ② 著作権について理解する 音楽ビジネスに関わる権利 ③ 実演家とレコード製作者の両方に認められている権利について理解する
【後期】 21～24回目	音楽ビジネスに関わる権利 ④ 原盤について理解する 著作権管理事業の現状 著作権管理事業について理解する JASRAC の問題点 JASRAC の功罪などについて理解する 著作者に関わる印税の仕組み① CD販売の場合の著作権使用料による印税収入などについて理解する
【後期】 25～27回目	著作者に関わる印税の仕組み ② 動画投稿(共有)における著作権使用料などについて理解する 著作者に関わる印税の仕組み ③ 放送使用における著作権使用料について理解する 著作隣接権に関わる印税の仕組み アーティスト印税の計算などについて理解する
【後期】 28～30回目	著作権にまつわる問題点 インターネットの普及でばら撒かれる海賊版の氾濫などについて理解する 著作物を利用する方法① ビジネス契約と著作権～「所有権」と「著作権」について理解する 著作物を利用する方法② 著作物の自由利用について理解する
【後期】 31～34回目	ここまでのまとめとテスト 後期テスト テストの解説
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	仕事内容の伝わりにくい業界ですので、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。
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 I		授業形態 / 必選	演習	必修
	学則別表上表記	共同演習 I	年次	1年次	
授業時間	90分(1単位時間45分)	年間授業数	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	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。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・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中間発表を行う。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	グループやチームで案件を動かしていく時、どの様に対応すればいいかなど想定してシミュレーションする機会は中々ありません。実践を経て実際の仕事に繋げていけるように、コミュニケーション能力も含めて力をつけて行きましょう。
備考	

専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	アーティストセオリー&イヤートレーニングⅠ		授業形態 / 必選	講義	選択
	学則別表上表記	音楽理論/調音Ⅰ	年次	1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	<ul style="list-style-type: none"> ・つぼみ(よしもとクリエイティブエージェンシー)「パッパ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	<p>一年間を通して、現代の音楽活動・制作に必要な、基本的音楽理論を学ぶ。 五線譜の書き方、音名、コード、スケール、インターバル等の理論と正確なピッチを身につけるための聴覚トレーニングを行います。</p>				
到達目標	<p>様々なシチュエーションで使われる音楽理論。その理論を基本的な部分から理解し、現代音楽の現場で実際に使えるコミュニケーションのツールとして、自分の知識を形成する。 また、関わる音楽を、より多角的・第三者的に捉えるための判断材料の一環として利用できるようになる。 世の中にある様々な楽曲、サウンドを、土台の部分から理解し、その楽曲のエッセンスを自分の曲やシチュエーションで利用できるようになる。</p>				

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	音高・音名。シャープ系のメジャースケール。
【前期】 4～7回目	フラット系のメジャースケール。調号・キーサイン。インターバル。
【前期】 8～10回目	ダブルシャープ、ダブルフラット。インターバルの作成。トライアド。
【前期】 11～13回目	音符・休符。拍子・拍子記号。
【前期】 14～17回目	マイナースケール、同名調(同主調、パラレルキー) ■前期試験:筆記試験にて「譜面の基礎名称の理解 / イヤトレカ / 読譜力」の到達度を確認する。
【後期】 18～20回目	メジャースケールのハーモニー。マイナースケールのハーモニー。
【後期】 21～24回目	ダイアトニックセブンス・コード。キーセンター。コードの転回形。
【後期】 25～27回目	テンションコード。コードのヴァリエーション。コードシンボル。
【後期】 28～30回目	モード。マイナーハーモニーとそのバリエーション。
【後期】 31～34回目	モーダルインターチェンジ。セカンダリー・ドミナント。 ■後期試験:筆記試験にて「譜面の基礎名称の理解 / イヤトレカ / 読譜力」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「譜面の基礎名称の理解 / イヤトレカ / 読譜力」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	一見めんどくさいと思われがちな科目ですが、基本が分かれば案外簡単です。深く潜りすぎない、必要最低限な項目をチョイスしたので、しっかり理解して皆さんの音楽に役立ててください。
備考	

専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	プロデュース I		授業形態 / 必選	講義	選択
	学則別表上表記	音楽史 I	年次	1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 <input checked="" type="checkbox"/> 非該当 <input type="checkbox"/>				
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					
歴史の側面から音楽を見つめ、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。					
到達目標					
<ul style="list-style-type: none"> ・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、様々な発見を目指す。 ・世代を超えた考えや手法を、自曲へ応用します。 ・プロデュース題材に対して自分のセンスを如何に反映させていくかを熟考できるようにします。 					

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	プロデューサー手法①紹介/各種楽器説明 (ドラム、ベース) 実演も兼ねて説明
【前期】 8～10回目	プロデューサー手法②紹介各種楽器説明(鍵盤楽器) 実演も兼ねて説明
【前期】 11～13回目	プロデューサー手法③紹介/各種楽器説明 (エレキギター、アコースティック・ギター) 実演も兼ねて説明
【前期】 14～17回目	ヴォーカルプロデュースの企画書提出 ■前期試験:筆記試験(作文)にて「学習意欲 / 研究意欲」を確認する。
【後期】 18～20回目	プロデューサーの経歴について
【後期】 21～24回目	既存のアーティストを架空プロデュース、どのアーティストをどのようにプロデュースするのか議論
【後期】 25～27回目	アーティストとプロデューサーの関係
【後期】 28～30回目	プロデューサー全仕事(レコーディング現場にて)
【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(既存のアーティストにて説明) ■後期試験:筆記試験(作文)にて「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、そこから物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 I		授業形態 / 必選	講義	選択
	学則別表上表記	作曲編曲 I	年次	1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					
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を行います。 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					
<ul style="list-style-type: none"> ・作曲の基礎的なセオリーを理解し。 ・作詞に必要なテクニックを学ぶ。 ・ダイアトニックコード内でのコード進行構築、それに対するメロディが作れるようになる。 ・logic X ドラマーなど簡易的なリズム構築やビートメイキングを出来るようになる。 					

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	既存曲を研究/コード進行だけを抽出しオリジナルのメロディを作ってみる/この曲がなぜ好きなのか？どこが好きなのか？/この曲がなぜ嫌いなのか？どこが嫌いなのか？/
【前期】 4～7回目	メロディの作り方/メジャースケールの理解/音符リズムについての認識も持ってもらおう。/ギター・ピアノの場合のコードの押さえ方、コードネームの読み方。コード構成音について/メジャーコード、マイナーコード、ダイアトニックなどの違いを理解してもらおう
【前期】 8～10回目	ピアノの弾き方について理解する/右手のフォームは？左手のフォームは？/ストラミングとアルペジオの違いを認識する/フラム、グリッサンドについて、クオンタイズの発動や設定について
【前期】 11～13回目	ベースについて理解する/ベースがになっている役割とは？/ベースラインの構築について/ルート音、5th、3th、8va/プレベ、エレベ、コントラバス、シンセベースなど音色の種類について/ベースの適切な音域について
【前期】 14～17回目	ギターについて/クラシックギター、アコースティックギター、エレキギターなど楽器の種類と特性について/ギターの適切な音域/打ち込み方法、ダウンストローク、アップストローク、アルペジオ/ボイスのきりかえ、オクターブ移動。 ■前期試験: 楽曲制作にて「作曲クオリティ/編曲の理解/DAW操作の理解」の到達度を確認する。
【後期】 18～20回目	ビートの作り方/LogicドラマーUI操作説明/kick SD HH、3点の重要性について。タムタム、シンバル、カホン、シェーカー、タンバリンなどの取り入れ方。
【後期】 21～24回目	シンセサイザーの使い方/モノフォニック/ポリフォニック/padの使い方/アルペジエーターについて/コードトリガーの使い方/音の3要素について/アタック、ディケイ、サステイン、リリースの理解。
【後期】 25～27回目	ストリングスへの理解/1st 2st vl cl baそれぞれの役割、奏法、アーティキュレーションについて。それに伴った打ち込みテクニックの研究及び習得。Rock、バラード、EDM、クラシックなど各ジャンルにおけるストリングスの役割やフレーズの動き方を研究する。
【後期】 28～30回目	ブラスへの理解/tp tb Hr Tubそれぞれの役割、奏法、アーティキュレーションについて。それに伴った打ち込みテクニックの研究及び習得。Rock、バラード、EDM、クラシックなど各ジャンルにおけるブラスの役割やフレーズの動き方を研究する。
【後期】 31～34回目	木管楽器の理解/fl Cl Fg saxそれぞれの役割、奏法、アーティキュレーションについて。それに伴った打ち込みテクニックの研究及び習得。Rock、バラード、EDM、クラシックなど各ジャンルにおけるwoodwindの役割やフレーズの動き方を研究する。 ■後期試験: 楽曲制作にて「作曲クオリティ/編曲の理解/DAW操作の理解」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」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	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、レコーディングもできないし、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を使って勉強していきましょう。
備考	

専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	トラックメイキング I		授業形態 / 必選	講義	選択
	学則別表上表記	表現 I	年次	1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	<ul style="list-style-type: none"> ・つぼみ(よしもとクリエイティブエージェンシー)「パッパ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 				
授業概要	<p>様々なバリエーションの課題フレーズを打ち込みながらトラックの制作基礎力と音楽への総合的な造詣を深めていきます。「サウンドプロジェクト」で制作中のプロジェクトや作曲を行っていく上でどの様なアプローチで楽曲制作して行くかを習得します。</p>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・デジタルオーディオワークステーションで学習しているオペレーション学習進度に応じた制作課題の提出による作品制作。 ・効率的なオペレーション、制作の進め方を把握する。 ・パターンやコードの打ち込み、サンプル音源の使い方などを覚え、スムーズなトラック制作を習得する。 				

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	すでに完成されているDAWのプロジェクトを用いり作曲プロジェクトの立て方について理解を深め、どの様なアプローチで楽曲を構成し制作を行っていくかを学ぶ。
【前期】 4～7回目	課題曲①こちらで選定した楽曲(HIP HOP)をリファレンスとし1分程度の制作プロジェクトを立て制作。楽曲を作成していく上でHip Hop特有のドラムパターンの打ち込みを習得する。8回目で完成、発表。
【前期】 8～10回目	課題曲②制作した楽曲に対しての反省点等を挙げアドバイスを出し、それらを踏まえこちらで選定した楽曲(House)を使いリファレンスとし新たな1分程度の中期制作プロジェクトを立てる。12回目で完成、発表。
【前期】 11～13回目	9～12回目で完成した楽曲の1分から先を制作し3分程度の1曲に仕上げる。その際にドラムパターンやコードについてのアドバイスをを行う。12回目で完成、発表。
【前期】 14～17回目	課題曲③ ①②で立てたプロジェクトを参考に各自リファレンス曲を選定し、2分程度の制作プロジェクトを立てる。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	17～19回目で制作した楽曲の2分から先を制作し3分強4分弱程度の一曲に仕上げる。19回目で完成、提出。
【後期】 21～24回目	課題曲③での楽曲に対してアドバイスをを行い、また新たに各自リファレンス楽曲を用いり2分程度の制作プロジェクトを立てる。
【後期】 25～27回目	課題曲③24～31回目の制作プロジェクトの中間発表を行う。その際に各自にアドバイス及び指導を行い、2分の楽曲を4分程度に仕上げ1曲にする。27回目で完成、発表。
【後期】 28～30回目	DAWにおけるミキシングでのEQやCompressorの基礎知識を理解し、実際にそれらを使用し理解を深める。
【後期】 31～34回目	ミキシングを行う上でPanの振り方音量のバランスの取り方について理解を深める。またそれと同時にセンド/リターンの使い方も習得する。 ■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	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	DAWで楽曲制作を行うにあたりDAWとはどういったものかや、それによって何が出来るかへの理解を深めて頂き、スムーズに楽曲制作を行っていく様になって頂きたいと思っております。
備考	

専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	サウンドプロジェクト I		授業形態 / 必選	実習	選択
	学則別表上表記	歌唱/演奏応用技術 I	年次	1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	<p>自らの興味や関心、またはビジョンを具現化していくためのプロジェクトを通してサウンド制作におけるスキルアップをはかり、また理想の作品に近づけるように講師指導のもとその精度を上げるためのトレーニングを行います。</p>				
到達目標	<p>・自らの作品を作る過程やアプローチを講師のアドバイスを受けながらステップアップさせ、作曲、作詞、編曲の方法を把握する。</p> <p>・作曲を行う上での基礎的なDAWの効率的な操作や、多ジャンルの楽曲構成を学び実際に作曲制作を行ってゆき、自分の力で楽曲を制作できる力を身につける。</p>				

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	課題曲①こちらで選定したHip Hopの楽曲を使いリファレンスとし1分程度の制作プロジェクトを立て制作。4回目に完成、発表。
【前期】 4～7回目	課題曲②制作した楽曲に対しての反省点等を挙げ、それらを踏まえ、こちらで選定したHouseの楽曲を使いリファレンスとし新たな1分程度の中期制作プロジェクトを立てる。8回目に完成、発表。
【前期】 8～10回目	5～8回目で完成した楽曲の1分から先を制作し3分程度の1曲に仕上げる。12回目で完成、発表。
【前期】 11～13回目	課題曲③ ①②で立てたプロジェクトを参考に各自リファレンス曲を選定し、2分程度の制作プロジェクトを立てる。16回目で中期発表。
【前期】 14～17回目	13～16回目で制作した楽曲の2分から先を制作し3分強4分弱程度の一曲に仕上げる。19回目で完成、提出。 ■前期試験:楽曲制作により「制作意欲 / DAWの操作能力 / 楽曲のクオリティ/クリエイティビティ」の到達度を確認する。
【後期】 18～20回目	課題曲③での反省点を生かし、また新たに各自リファレンス楽曲を用い2分程度の制作プロジェクトを立てる。
【後期】 21～24回目	課題曲③20～30回目の制作プロジェクトの中間発表を行い、2分の楽曲を4分程度に仕上げ1曲にする。27回目で完成、発表。
【後期】 25～27回目	DAWにおけるプラグインソフトを実際に使用しそれを使う事でいかに楽曲制作への変化が現れるか理解を深める。
【後期】 28～30回目	各自リファレンス楽曲を持参し、プラグインソフト等を使い2分程度の制作プロジェクトを立てる。
【後期】 31～34回目	32～35回目の制作プロジェクトの中間発表を行い、2分の楽曲を4分程度の楽曲に仕上げる。この時に各自ある程度のミキシングオペレーションも行う。37回目に完成、発表。 ■後期試験:楽曲制作により「制作意欲 / DAWの操作能力 / 楽曲のクオリティ/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「制作意欲 / DAWの操作能力 / 楽曲のクオリティ/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	現代音楽はDAWによって支えられていると言っても過言では無いと思います。サウンドクリエイターを目指す皆さんには、まずPCで音楽を作る事を学んで頂き、将来どのようなジャンルの音楽でも作れ、尚且つ自分のアイデアを具現化できる様になって頂きたいと思っています。
備考	

専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	キーボード I		授業形態 / 必選	実習	選択
	学則別表上表記	演奏/ダンス分野別基礎 I	年次	1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/シンガーソングライター/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	幼少の頃から本格的にクラシックピアノを20年間学び、コンクール等で多数受賞。 現在は自身で作詞作曲をジャンル問わず行いながら、鍵盤などで多くの演奏サポートや制作に携わる。 これまでに発表した作詞・作曲作品、またアレンジした楽曲は80曲以上ある。				
授業概要	コード(和音)について理論的に学び、様々なコードやリズムパターンを覚える。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・キーボードを触ることに慣れ、コードネームだけで鍵盤で伴奏できるようになる。 ・初見でコード譜を見て、一度曲を聞いたなら弾けるようになる。 				

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	鍵盤の位置を覚えてドレミを弾いてみよう(運指) 【理論】スケール(Major, minor)コードについて(Major, minor) 【理論】コードの構成を覚えたら、弾いてみよう(C G F Am)【Let it be】
【前期】 4～7回目	【実践】左手を使ってみよう 猫踏んじやった 【理論】曲を弾いてみよう(C G F Am)【Let it be】
【前期】 8～10回目	【実践】曲を弾いてみよう(C G Em Am D B Bm)【上を向いて歩こう】 【理論】おしやれコードについて(トライアド、7th, sus4など) 【実践】上を向いて歩こう Bメロ込み
【前期】 11～13回目	【課題曲】上を向いて歩こう・Lemon
【前期】 14～17回目	【自由曲】好きな曲を、コード譜を見ながら弾いてみよう ■前期試験:課題曲の演奏により「リズム / コード(和音) / 演奏力 / 理解力」の到達度を確認する。
【後期】 18～20回目	【自由曲】好きな曲を、コード譜を見ながら弾いてみよう
【後期】 21～24回目	【課題曲】コード譜をもとにサイズ譜を作ってみよう(小節の数え方、繰り返し記号の書き方など、基本的な採譜に必要な知識の習得)
【後期】 25～27回目	【自由曲】好きな曲を、サイズ譜を作成しメロディーラインとともに弾いてみよう
【後期】 28～30回目	【自由曲】好きな曲を、コード譜を見てメロディーラインとともに弾いてみよう
【後期】 31～34回目	【自由曲】好きな曲を、コード譜を見てメロディーラインとともに弾いてみよう ■後期試験:課題曲の演奏により「リズム / コード(和音) / 演奏力 / 理解力」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「リズム / コード(和音) / 演奏力 / 理解力」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	キーボードを演奏するには、まずキーの概念や和音の構成など簡単な音楽理論を理解することが必要です。また、左手ではベースラインでリズム感を出し、右手で和音を出していきます。最初は左右違う動きをすることやコードを覚え瞬時に和音を抑えるのに手こずるかもしれませんが、いつのコードだけで弾ける簡単な曲から始めていきますので安心してください。コード譜があれば伴奏できる・弾き語りができるレベルまで頑張りましょう。
備考	参考書「ピアノコード表」

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 I		授業形態 / 必選	実習	選択
	学則別表上表記	楽曲制作 I	年次	1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	<ul style="list-style-type: none"> ・つぼみ(よしもとクリエイティブエージェンシー)「パッパ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 				
授業概要	<p>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PCLレコーディングの流れを学びます。</p>				
到達目標	<p>音楽ソフト「Logic Pro X」「Pro Tools」の基本操作、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。 ・簡易的なレコーディング・制作現場に対応できるレベルでの知識・スキルの獲得。</p>				

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 Equirizer 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。 パウンス/リリース:パ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	アレンジ&アナライズⅠ		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Ⅰ	年次	1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。鹿児島繁がるキャンペーン、トヨタカラー福岡等のCM楽曲制作も行う。				
授業概要					
楽器の理解、ドラム、ベース、ギター、ピアノ、ストリングス、金管楽器、木管楽器、シンセサイザーを使ったサウンドメイキング。コード進行のパターン収集。プレイク、変拍子、シャッフル、スイングなどのリズムの種類について。Rock、クラシック、ラテン、EDMなど音楽ジャンルについて研究。					
到達目標					
アレンジに関わる基礎知識を増加させ、それらを活かした技能とできるように多くの編曲事例を紐解きながら週間スケジュールにそって段階的に編曲センスを磨きます。 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、作品制作に活かせるようにします。					

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	アレンジを行う前に「楽曲構成、音楽ジャンル、拍子、ハーモニーとは」を把握しておく。
【前期】 4～7回目	アレンジしながら弦楽器、低音楽器、打楽器、鍵盤楽器、金管楽器など楽器への造詣を深める。
【前期】 8～10回目	楽曲構成のパターン理解。アレンジで起承転結をつけてみる。
【前期】 11～13回目	メロディに様々なコードを付けて、楽曲ニュアンスの変化を感じてみよう。
【前期】 14～17回目	明るい、暗いをコードアレンジで変化させてみよう。 ■前期試験:主に知識量を審査。コード、楽器、楽曲展開パターン理解の到達度を確認する。
【後期】 18～20回目	リズムとビートに変化を加えて楽曲の感じ方の違いを感じてみる。
【後期】 21～24回目	音色の種類に変化を加えて楽曲の感じ方の違いを感じてみる。
【後期】 25～27回目	ダイナミズムや強弱をに変化を加えて楽曲の感じ方の違いを感じてみる。
【後期】 28～30回目	リズム、グルーブ、ノリ、拍、ハネに変化を加えて楽曲の感じ方の違いを感じてみる。
【後期】 31～34回目	35回目までをまとめて総合的に編曲の実践を行う。 ■後期試験:「編曲の理解」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「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	音楽は日常に溢れています。洋服を着替えるように有名楽曲のイメージが編曲によって聞こえ方、捉えられ方が変わります。アレンジの重要性を理解していきましょう。
備考	

専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	デジタルオーディオワークステーション I		授業形態 / 必選	実習	選択
	学則別表上表記	DAW・DTM基礎 I	年次	1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					
Logic Pro X等のDAWソフトを用いり基本操作及び楽曲制作の基礎知識を習得します。 PC(Mac)の操作を理解・習得します。 音源制作を行う手順を一から理解できるようにします。 プロジェクトや作曲を行っていく上で、どのようなアプローチで楽曲制作していくかを習得します。					
到達目標					
<ul style="list-style-type: none"> ・楽曲制作を行う上での基礎的なDAWの操作の習得。 ・ドラムパターンやコードの打ち込み、そしてサンプル音源の使い方などを覚えて、スムーズな楽曲制作を習得。 ・生徒自身で作詞・作曲した作品を、DAWを用いて具体化することができる。 ・メロディ、リズム、ハーモニーを元とする基礎編曲の理解。 ・ドラム、ベース、ピアノ、ストリングスなどのMIDIノート打ち込みから、ギターやヴォーカルなどのオーディオRECに関するDAW全般の操作を習得する。 					

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	logicの起動、終了、作成ファイルの管理/録音、デバイス設定/ステップ入力、リアルタイム入力、オーディオREC
【前期】 4～7回目	譜面の読み方/耳コピ曲を決める、前期までにこれを完成させる
【前期】 8～10回目	ドラム打ち込み(8ビート、16ビート、4つうち、フィル、クオンタイズ)/ドラム打ち込み(ドラマー、808kit、その他ドラム音色)/ベースの打ち込み(ルート、3th、5th、オクターブ奏法)
【前期】 11～13回目	ピアノの打ち込み(右手・左手のフォーム、ストラムとアルペジオ)/ギターの打ち込み(適正なポインティング、ピアノロール画面8va移動)
【前期】 14～17回目	シンセメロの打ち込み(メロディック、ポリフォニック、単音耳コピ)/ボーカル録音(入力レベル、パンチIN OUT)/バウンス、Googleドライブでファイルバックアップ ■前期試験:オリジナル楽曲の制作により「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	ストリングスの使い方(アーティキュレーションの動かし方)音色の種類、logic、コンタクト/プラスの使い方(アーティキュレーションの動かし方)
【後期】 21～24回目	プラスの使い方(音色の種類、logic、コンタクト)/オートメーション(クレッシェンド、デクレッシェンド)/woodwindの使い方(特にフルート、sax)
【後期】 25～27回目	シンセの使い方(音の3要素、オシレーター)/シンセの使い方(フィルター、ADSR)/シンセの使い方(LFO、モノ、ポリ)
【後期】 28～30回目	オートメーション(ビルドアップの作り方)/サイドチェインの作り方
【後期】 31～34回目	コンプ・EQ・リバーブの使い方/ディレイ・コーラス・モジュレーションの使い方 ■後期試験:オリジナル楽曲の制作により「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「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	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を使って勉強していきます。
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	デジタルオーディオワークステーション I		授業形態 / 必選	実習	選択
	学則別表上表記	DAW・DTM応用 I	年次	1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	Logic Pro X等のDAWソフトを用いり基本操作及び楽曲制作の基礎知識を習得します。 PC(Mac)の操作を理解・習得します。 音源制作を行う手順を一から理解できるようにします。 プロジェクトや作曲を行っていく上で、どのようなアプローチで楽曲制作していくかを習得します。 ※DAW・DTM基礎 I の二コマ目として実施				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・楽曲制作を行う上での基礎的なDAWの操作の習得。 ・ドラムパターンやコードの打ち込み、そしてサンプル音源の使い方などを覚えて、スムーズな楽曲制作を習得。 ・生徒自身で作詞・作曲した作品を、DAWを用いて具体化することができる。 ・メロディ、リズム、ハーモニーを元とする基礎編曲の理解。 ・ドラム、ベース、ピアノ、ストリングスなどのMIDIノート打ち込みから、ギターやヴォーカルなどのオーディオRECに関するDAW全般の操作を習得する。 				

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	logicの起動、終了、作成ファイルの管理/録音、デバイス設定/ステップ入力、リアルタイム入力、オーディオREC
【前期】 4～7回目	譜面の読み方/耳コピ曲を決める、前期までにこれを完成させる
【前期】 8～10回目	ドラム打ち込み(8ビート、16ビート、4つうち、フィル、クオンタイズ)/ドラム打ち込み(ドラマー、808kit、その他ドラム音色)/ベースの打ち込み(ルート、3th、5th、オクターブ奏法)
【前期】 11～13回目	ピアノの打ち込み(右手・左手のフォーム、ストラムとアルペジオ)/ギターの打ち込み(適正なポインティング、ピアノロール画面8va移動)
【前期】 14～17回目	シンセメロの打ち込み(メロディック、ポリフォニック、単音耳コピ)/ボーカル録音(入力レベル、パンチIN OUT)/バウンス、Googleドライブでファイルバックアップ ■前期試験:オリジナル楽曲の制作により「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	ストリングスの使い方(アーティキュレーションの動かし方)(音色の種類、logic、コンタクト)/プラスの使い方(アーティキュレーションの動かし方)
【後期】 21～24回目	プラスの使い方(音色の種類、logic、コンタクト)/オートメーション(クレッシェンド、デクレッシェンド)/woodwindの使い方(特にフルート、sax)
【後期】 25～27回目	シンセの使い方(音の3要素、オシレーター)/シンセの使い方(フィルター、ADSR)/シンセの使い方(LFO、モノ、ポリ)
【後期】 28～30回目	オートメーション(ビルドアップの作り方)/サイドチェインの作り方
【後期】 31～34回目	コンプ・EQ・リバーブの使い方/ディレイ・コーラス・モジュレーションの使い方 ■後期試験:オリジナル楽曲の制作により「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「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	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を使って勉強していきます。
備考	参考書「Logic Pro X 10.2 徹底操作ガイド」

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 1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 I（前期）	34	2	1
実習	分野別実習 I（後期）	34	2	1
講義	業界知識 I	72	2	4
演習	共同演習 I	68	2	4
講義	音楽理論/調音 I	68	2	4
講義	作曲編曲 I	68	2	4
講義	表現 I	68	2	4
実習	演奏/ダンス分野別基礎 I	68	2	2
実習	楽曲制作 I	68	2	2
実習	サウンドアナライズ I	68	2	2
演習	アンサンブル基礎 I	68	2	4
演習	アンサンブル応用 I	68	2	4
実習	DAW・DTM基礎 I	68	2	2
実習	DAW・DTM応用 I	68	2	2
合計		888	26	40

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 I		授業形態 / 必選	講義	必修
	学則別表上表記	業界知識 I	年次	1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 ヴォーカル/シンガーソングライター/ギター/ベース/ドラム/サウンドクリエイター/ヴォーカルパフォーマンス/ダンスパフォーマンス/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					
授業概要	音楽業界に関わる様々な業種について理解を深めることで、音楽業界の仕組みを学ぶ。				
到達目標	<p>前期では音楽業界の中心となるプロダクション、レコード会社、音楽出版社の役割とコンサート業界、レコーディング業界 の仕事内容について学びます。</p> <p>後期では音楽ビジネスに関わる権利、著作権、印税の仕組み、著作物について学びます。</p>				

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	音楽業界の仕組み① 音楽業界のお仕事～プロダクションの働きについて理解する 音楽業界の仕組み② レコード会社の働きについて理解する 音楽業界の仕組み③ 音楽出版社とJASRACの働きについて理解する
【前期】 4～7回目	イベント・コンサート業界の仕組み イベント・コンサートに関わる各セクションの仕事について理解する コンサート制作の仕事 イベントターやコンサート制作会社の働きについて理解する コンサートスタッフの仕事 舞台監督や各業種の仕事内容について理解を深める コンサート関連の技術系の仕事の流れ PA・照明・ローディーの仕事の流れについて理解を深める
【前期】 8～10回目	業界用語と舞台用語 業界や現場で使われる用語を理解する 音源制作の仕事① CDが出来るまでの流れと楽曲発注について理解する 音源制作の仕事② プリプロ～レコーディングの流れを理解する
【前期】 11～13回目	音源制作の仕事③ マスタリングについて理解を深める 音源制作の仕事④ ジャケット制作について理解する 音楽ビジネスの現状 変化する音楽産業とミュージシャンの収入について
【前期】 14～17回目	ここまでのまとめとテスト 前期テスト テストの解説
【後期】 18～20回目	音楽ビジネスに関わる権利 ① ミュージシャンに関わる権利について理解する 音楽ビジネスに関わる権利 ② 著作権について理解する 音楽ビジネスに関わる権利 ③ 実演家とレコード製作者の両方に認められている権利について理解する
【後期】 21～24回目	音楽ビジネスに関わる権利 ④ 原盤について理解する 著作権管理事業の現状 著作権管理事業について理解する JASRAC の問題点 JASRAC の功罪などについて理解する 著作者に関わる印税の仕組み① CD販売の場合の著作権使用料による印税収入などについて理解する
【後期】 25～27回目	著作者に関わる印税の仕組み ② 動画投稿(共有)における著作権使用料などについて理解する 著作者に関わる印税の仕組み ③ 放送使用における著作権使用料について理解する 著作隣接権に関わる印税の仕組み アーティスト印税の計算などについて理解する
【後期】 28～30回目	著作権にまつわる問題点 インターネットの普及でばら撒かれる海賊版の氾濫などについて理解する 著作物を利用する方法① ビジネス契約と著作権～「所有権」と「著作権」について理解する 著作物を利用する方法② 著作物の自由利用について理解する
【後期】 31～34回目	ここまでのまとめとテスト 後期テスト テストの解説
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	仕事内容の伝わりにくい業界ですので、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。
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 I		授業形態 / 必選	演習	必修
	学則別表上表記	共同演習 I	年次	1年次	
授業時間	90分(1単位時間45分)	年間授業数	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 <input checked="" type="checkbox"/> 非該当 <input type="checkbox"/>				
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	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。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・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中間発表を行う。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	グループやチームで案件を動かしていく時、どの様に対応すればいいかなど想定してシミュレーションする機会は中々ありません。実践を経て実際の仕事に繋げていけるように、コミュニケーション能力も含めて力をつけて行きましょう。
備考	

専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	アーティストセオリー&イヤートレーニングⅠ		授業形態 / 必選	講義	選択
	学則別表上表記	音楽理論/調音Ⅰ	年次	1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	<ul style="list-style-type: none"> ・つぼみ(よしもとクリエイティブエージェンシー)「パッパ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	<p>一年間を通して、現代の音楽活動・制作に必要な、基本的音楽理論を学ぶ。 五線譜の書き方、音名、コード、スケール、インターバル等の理論と正確なピッチを身につけるための聴覚トレーニングを行います。</p>				
到達目標	<p>様々なシチュエーションで使われる音楽理論。その理論を基本的な部分から理解し、現代音楽の現場で実際に使えるコミュニケーションのツールとして、自分の知識を形成する。 また、関わる音楽を、より多角的・第三者的に捉えるための判断材料の一環として利用できるようになる。 世の中にある様々な楽曲、サウンドを、土台の部分から理解し、その楽曲のエッセンスを自分の曲やシチュエーションで利用できるようになる。</p>				

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	音高・音名。シャープ系のメジャースケール。
【前期】 4～7回目	フラット系のメジャースケール。調号・キーサイン。インターバル。
【前期】 8～10回目	ダブルシャープ、ダブルフラット。インターバルの作成。トライアド。
【前期】 11～13回目	音符・休符。拍子・拍子記号。
【前期】 14～17回目	マイナースケール、同名調(同主調、パラレルキー) ■前期試験:筆記試験にて「譜面の基礎名称の理解 / イヤトレカ / 読譜力」の到達度を確認する。
【後期】 18～20回目	メジャースケールのハーモニー。マイナースケールのハーモニー。
【後期】 21～24回目	ダイアトニックセブンス・コード。キーセンター。コードの転回形。
【後期】 25～27回目	テンションコード。コードのヴァリエーション。コードシンボル。
【後期】 28～30回目	モード。マイナーハーモニーとそのバリエーション。
【後期】 31～34回目	モーダルインターチェンジ。セカンダリー・ドミナント。 ■後期試験:筆記試験にて「譜面の基礎名称の理解 / イヤトレカ / 読譜力」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「譜面の基礎名称の理解 / イヤトレカ / 読譜力」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	一見めんどくさいと思われがちな科目ですが、基本が分かれば案外簡単です。深く潜りすぎない、必要最低限な項目をチョイスしたので、しっかり理解して皆さんの音楽に役立ててください。
備考	

専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	ソングライティング I		授業形態 / 必選	講義	選択
	学則別表上表記	作曲編曲 I	年次	1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					
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を行います。 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					
・作曲の基礎的なセオリーを理解し。 ・作詞に必要なテクニックを学ぶ。 ・ダイアトニックコード内でのコード進行構築、それに対するメロディが作れるようになる。 ・logic X ドラマーなど簡易的なリズム構築やビートメイキングを出来るようになる。					

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	既存曲を研究/コード進行だけを抽出しオリジナルのメロディを作ってみる/この曲がなぜ好きなのか？どこが好きなのか？/この曲がなぜ嫌いなのか？どこが嫌いなのか？/
【前期】 4～7回目	メロディの作り方/メジャースケールの理解/音符リズムについての認識も持ってもらおう。/ギター・ピアノの場合のコードの押さえ方、コードネームの読み方。コード構成音について/メジャーコード、マイナーコード、ダイアトニックなどの違いを理解してもらおう
【前期】 8～10回目	ピアノの弾き方について理解する/右手のフォームは？左手のフォームは？/ストラミングとアルペジオの違いを認識する/フラム、グリッサンドについて、クオンタイズの発動や設定について
【前期】 11～13回目	ベースについて理解する/ベースがになっている役割とは？/ベースラインの構築について/ルート音、5th、3th、8va/ブレベ、エレベ、コントラバス、シンセベースなど音色の種類について/ベースの適切な音域について
【前期】 14～17回目	ギターについて/クラシックギター、アコースティックギター、エレキギターなど楽器の種類と特性について/ギターの適切な音域/打ち込み方法、ダウンストローク、アップストローク、アルペジオ/ボイスिंगのきりかえ、オクターブ移動。 ■前期試験: 楽曲制作にて「作曲クオリティ/編曲の理解/DAW操作の理解」の到達度を確認する。
【後期】 18～20回目	ビートの作り方/LogicドラマーUI操作説明/kick SD HH、3点の重要性について。タムタム、シンバル、カホン、シェーカー、タンバリンなどの取り入れ方。
【後期】 21～24回目	シンセサイザーの使い方/モノフォニック/ポリフォニック/padの使い方/アルペジエーターについて/コードトリガーの使い方/音の3要素について/アタック、ディケイ、サステイン、リリースの理解。
【後期】 25～27回目	ストリングスへの理解/1st 2st vl cl baそれぞれの役割、奏法、アーティキュレーションについて。それに伴った打ち込みテクニックの研究及び習得。Rock、バラード、EDM、クラシックなど各ジャンルにおけるストリングスの役割やフレーズの動き方を研究する。
【後期】 28～30回目	ブラスへの理解/tp tb Hr Tub それぞれの役割、奏法、アーティキュレーションについて。それに伴った打ち込みテクニックの研究及び習得。Rock、バラード、EDM、クラシックなど各ジャンルにおけるブラスの役割やフレーズの動き方を研究する。
【後期】 31～34回目	木管楽器の理解/fl Cl Fg sax それぞれの役割、奏法、アーティキュレーションについて。それに伴った打ち込みテクニックの研究及び習得。Rock、バラード、EDM、クラシックなど各ジャンルにおけるwoodwindの役割やフレーズの動き方を研究する。 ■後期試験: 楽曲制作にて「作曲クオリティ/編曲の理解/DAW操作の理解」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」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	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、レコーディングもできないし、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を使って勉強していきましょう。
備考	

専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	トラックメイキング I		授業形態 / 必選	講義	選択
	学則別表上表記	表現 I	年次	1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	<ul style="list-style-type: none"> ・つぼみ(よしもとクリエイティブエージェンシー)「パッパ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 				
授業概要					
<p>様々なバリエーションの課題フレーズを打ち込みながらトラックの制作基礎力と音楽への総合的な造詣を深めていきます。「サウンドプロジェクト」で制作中のプロジェクトや作曲を行っていく上でどの様なアプローチで楽曲制作して行くかを習得します。</p>					
到達目標					
<ul style="list-style-type: none"> ・デジタルオーディオワークステーションで学習しているオペレーション学習進度に応じた制作課題の提出による作品制作。 ・効率的なオペレーション、制作の進め方を把握する。 ・パターンやコードの打ち込み、サンプル音源の使い方などを覚え、スムーズなトラック制作を習得する。 					

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	すでに完成されているDAWのプロジェクトを用いり作曲プロジェクトの立て方について理解を深め、どの様なアプローチで楽曲を構成し制作を行っていくかを学ぶ。
【前期】 4～7回目	課題曲①こちらで選定した楽曲(HIP HOP)をリファレンスとし1分程度の制作プロジェクトを立て制作。楽曲を作成していく上でHip Hop特有のドラムパターンの打ち込みを習得する。8回目で完成、発表。
【前期】 8～10回目	課題曲②制作した楽曲に対しての反省点等を挙げアドバイスを出し、それらを踏まえこちらで選定した楽曲(House)を使いリファレンスとし新たな1分程度の中期制作プロジェクトを立てる。12回目で完成、発表。
【前期】 11～13回目	9～12回目で完成した楽曲の1分から先を制作し3分程度の1曲に仕上げる。その際にドラムパターンやコードについてのアドバイスをを行う。12回目で完成、発表。
【前期】 14～17回目	課題曲③ ①②で立てたプロジェクトを参考に各自リファレンス曲を選定し、2分程度の制作プロジェクトを立てる。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	17～19回目で制作した楽曲の2分から先を制作し3分強4分弱程度の一曲に仕上げる。19回目で完成、提出。
【後期】 21～24回目	課題曲③での楽曲に対してアドバイスをを行い、また新たに各自リファレンス楽曲を用いり2分程度の制作プロジェクトを立てる。
【後期】 25～27回目	課題曲③24～31回目の制作プロジェクトの中間発表を行う。その際に各自にアドバイス及び指導を行い、2分の楽曲を4分程度に仕上げ1曲にする。27回目で完成、発表。
【後期】 28～30回目	DAWにおけるミキシングでのEQやCompressorの基礎知識を理解し、実際にそれらを使用し理解を深める。
【後期】 31～34回目	ミキシングを行う上でPanの振り方音量のバランスの取り方について理解を深める。またそれと同時にセンド/リターンの使い方も習得する。 ■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	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	DAWで楽曲制作を行うにあたりDAWとはどういったものかや、それによって何が出来るかへの理解を深めて頂き、スムーズに楽曲制作を行っていく様になって頂きたいと思っております。
備考	

専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	キーボード I		授業形態 / 必選	実習	選択
	学則別表上表記	演奏/ダンス分野別基礎 I	年次	1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/シンガーソングライター/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	幼少の頃から本格的にクラシックピアノを20年間学び、コンクール等で多数受賞。 現在は自身で作詞作曲をジャンル問わず行いながら、鍵盤などで多くの演奏サポートや制作に携わる。 これまでに発表した作詞・作曲作品、またアレンジした楽曲は80曲以上ある。				
授業概要	コード(和音)について理論的に学び、様々なコードやリズムパターンを覚える。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・キーボードを触ることに慣れ、コードネームだけで鍵盤で伴奏できるようになる。 ・初見でコード譜を見て、一度曲を聞いたなら弾けるようになる。 				

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	鍵盤の位置を覚えてドレミを弾いてみよう(運指) 【理論】スケール(Major, minor)コードについて(Major, minor) 【理論】コードの構成を覚えたら、弾いてみよう(C G F Am)【Let it be】
【前期】 4～7回目	【実践】左手を使ってみよう 猫踏んじやった 【理論】曲を弾いてみよう(C G F Am)【Let it be】
【前期】 8～10回目	【実践】曲を弾いてみよう(C G Em Am D B Bm)【上を向いて歩こう】 【理論】おしやれコードについて(トライアド、7th, sus4など) 【実践】上を向いて歩こう Bメロ込み
【前期】 11～13回目	【課題曲】上を向いて歩こう・Lemon
【前期】 14～17回目	【自由曲】好きな曲を、コード譜を見ながら弾いてみよう ■前期試験:課題曲の演奏により「リズム / コード(和音) / 演奏力 / 理解力」の到達度を確認する。
【後期】 18～20回目	【自由曲】好きな曲を、コード譜を見ながら弾いてみよう
【後期】 21～24回目	【課題曲】コード譜をもとにサイズ譜を作ってみよう(小節の数え方、繰り返し記号の書き方など、基本的な採譜に必要な知識の習得)
【後期】 25～27回目	【自由曲】好きな曲を、サイズ譜を作成しメロディーラインとともに弾いてみよう
【後期】 28～30回目	【自由曲】好きな曲を、コード譜を見てメロディーラインとともに弾いてみよう
【後期】 31～34回目	【自由曲】好きな曲を、コード譜を見てメロディーラインとともに弾いてみよう ■後期試験:課題曲の演奏により「リズム / コード(和音) / 演奏力 / 理解力」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「リズム / コード(和音) / 演奏力 / 理解力」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	キーボードを演奏するには、まずキーの概念や和音の構成など簡単な音楽理論を理解することが必要です。また、左手ではベースラインでリズム感を出し、右手で和音を出していきます。最初は左右違う動きをすることやコードを覚え瞬時に和音を抑えるのに手こずるかもしれませんが、いつのコードだけで弾ける簡単な曲から始めていきますので安心してください。コード譜があれば伴奏できる・弾き語りができるレベルまで頑張りましょう。
備考	参考書「ピアノコード表」

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 I		授業形態 / 必選	実習	選択
	学則別表上表記	楽曲制作 I	年次	1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	<ul style="list-style-type: none"> ・つぼみ(よしもとクリエイティブエージェンシー)「パッパ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 				
授業概要	<p>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PCLレコーディングの流れを学びます。</p>				
到達目標	<p>音楽ソフト「Logic Pro X」「Pro Tools」の基本操作、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。 ・簡易的なレコーディング・制作現場に対応できるレベルでの知識・スキルの獲得。</p>				

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 Equirizer 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。 パウンス/リリース:パ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	アレンジ&アナライズⅠ		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Ⅰ	年次	1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、トヨタカラー福岡等のCM楽曲制作も行う。				
授業概要					
楽器の理解、ドラム、ベース、ギター、ピアノ、ストリングス、金管楽器、木管楽器、シンセサイザーを使ったサウンドメイキング。コード進行のパターン収集。プレイク、変拍子、シャッフル、スイングなどのリズムの種類について。Rock、クラシック、ラテン、EDMなど音楽ジャンルについて研究。					
到達目標					
アレンジに関わる基礎知識を増加させ、それらを活かした技能とできるように多くの編曲事例を紐解きながら週間スケジュールにそって段階的に編曲センスを磨きます。 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、作品制作に活かせるようにします。					

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	アレンジを行う前に「楽曲構成、音楽ジャンル、拍子、ハーモニーとは」を把握しておく。
【前期】 4～7回目	アレンジしながら弦楽器、低音楽器、打楽器、鍵盤楽器、金管楽器など楽器への造詣を深める。
【前期】 8～10回目	楽曲構成のパターン理解。アレンジで起承転結をつけてみる。
【前期】 11～13回目	メロディに様々なコードを付けて、楽曲ニュアンスの変化を感じてみよう。
【前期】 14～17回目	明るい、暗いをコードアレンジで変化させてみよう。 ■前期試験:主に知識量を審査。コード、楽器、楽曲展開パターン理解の到達度を確認する。
【後期】 18～20回目	リズムとビートに変化を加えて楽曲の感じ方の違いを感じてみる。
【後期】 21～24回目	音色の種類に変化を加えて楽曲の感じ方の違いを感じてみる。
【後期】 25～27回目	ダイナミズムや強弱をに変化を加えて楽曲の感じ方の違いを感じてみる。
【後期】 28～30回目	リズム、グルーブ、ノリ、拍、ハネに変化を加えて楽曲の感じ方の違いを感じてみる。
【後期】 31～34回目	35回目までをまとめて総合的に編曲の実践を行う。 ■後期試験:「編曲の理解」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「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	音楽は日常に溢れています。洋服を着替えるように有名楽曲のイメージが編曲によって聞こえ方、捉えられ方が変わります。アレンジの重要性を理解していきましょう。
備考	

専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	ライブスタイル実習 I		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 I	年次	1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 <input checked="" type="checkbox"/> 非該当 <input type="checkbox"/>				
担当講師 実務経歴	The 8th Music Revolution Hi-Gain大会でグランプリを獲得。 V3新人オーディション20thファイナリストに選出、そのポテンシャルの高さを披露。 2012年には、Fukuoka Music Factoryの第6弾ファイナルアーティストに選出さる。 2016佐賀年気球世界選手権応援ソングに「Life」が採用される。2020年配信弾き語りワンマンライブ「Voyage」を開催。				
授業概要					
課題曲を用いて、バンドアンサンブルに必要な知識と技術、また優れたライブパフォーマンスを実現するためのメソッドを学ぶ。					
到達目標					
<ul style="list-style-type: none"> ・バンド全体のサウンドを意識した演奏を習得する。 ・シチュエーションに応じた適切な演奏とふるまいを身につける。 ・本番ステージに向けた意味のあるバンドリハーサル方法を理解する。 ・自身の演奏のみに集中することなく、全体の演奏状態をリアルタイムで把握しながら最善のアンサンブルを作ることができる。 ・観客やステージを意識した演奏状態を作り、本番ステージに直結したアンサンブルを行うことができる。 					

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	バンドアンサンブルでの演奏に慣れ、自身の担当楽器の役割を理解する
【前期】 4～7回目	リズムやタイムを音楽的にコントロールし、休符をしっかり意識したリズムワークを身に着ける
【前期】 8～10回目	ステージでライブをしていることをしっかり認識し観客をイメージした演奏を心がける。周りのパートをよく確認し、統一感のあるアンサンブルを目指す。
【前期】 11～13回目	ワイルドさ、ファジーさを伴いながらも整った演奏を目指す。音価を意識した演奏を学ぶ。
【前期】 14～17回目	ここまでの課題曲で学んだことを全て取り入れ、理想的な演奏を目指す。 ■前期試験：課題曲の演奏により「サウンドメイク / 表現力 / アンサンブル力 / 演奏時の視野確保」の到達度を確認する。
【後期】 18～20回目	音作りをアンサンブルの重要な一要素として捉え、適切な機材セッティングを分析する。
【後期】 21～24回目	自身の担当楽器以外のサウンドの質を理解し、総合的なアンサンブルをイメージし演奏力の向上をはかる。
【後期】 25～27回目	タイムやダイナミクスを意識し、有機的で生き活きた演奏を目指す。
【後期】 28～30回目	演奏クオリティを保ちながらステージングなどのパフォーマンスも意識し、聴衆に何を届けたいかを考えたライブアンサンブルを目指す。
【後期】 31～34回目	年間総合復習 ■後期試験：課題曲の演奏により「サウンドメイク / 表現力 / アンサンブル力 / 演奏時の視野確保」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「サウンドメイク / 表現力 / アンサンブル力 / 演奏時の視野確保」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	アンサンブルとは、単純に各楽器が集まって好きに音を出し合った結果ではなく、もっと綿密で計画的に混ざり合っており、そこにダイナミクスやストーリーが存在します。自身のアンサンブルのイメージをより高め、それらをステージ上で観客に思い通りに届けるための実践方法を磨きましょう。
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 I		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 I	年次	1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 <input checked="" type="checkbox"/> 非該当 <input type="checkbox"/>				
担当講師 実務経歴	The 8th Music Revolution Hi-Gain大会でグランプリを獲得。 V3新人オーディション20thファイナリストに選出、そのポテンシャルの高さを披露。 2012年には、Fukuoka Music Factoryの第6弾ファイナルアーティストに選出さる。 2016佐賀年気球世界選手権応援ソングに「Life」が採用される。2020年配信弾き語りワンマンライブ「Voyage」を開催。				
授業概要					
課題曲を用いて、バンドアンサンブルに必要な知識と技術、また優れたライブパフォーマンスを実現するためのメソッドを学ぶ。 ※アンサンブル基礎 I のニコマ目として実施					
到達目標					
<ul style="list-style-type: none"> ・バンド全体のサウンドを意識した演奏を習得する。 ・シチュエーションに応じた適切な演奏とふるまいを身につける。 ・本番ステージに向けた意味のあるバンドリハーサル方法を理解する。 ・自身の演奏のみに集中することなく、全体の演奏状態をリアルタイムで把握しながら最善のアンサンブルを作ることができる。 ・観客やステージを意識した演奏状態を作り、本番ステージに直結したアンサンブルを行うことができる。 					

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	バンドアンサンブルでの演奏に慣れ、自身の担当楽器の役割を理解する
【前期】 4～7回目	リズムやタイムを音楽的にコントロールし、休符をしっかり意識したリズムワークを身に着ける
【前期】 8～10回目	ステージでライブをしていることをしっかり認識し観客をイメージした演奏を心がける。周りのパートをよく確認し、統一感のあるアンサンブルを目指す。
【前期】 11～13回目	ワイルドさ、ファジーさを伴いながらも整った演奏を目指す。音価を意識した演奏を学ぶ。
【前期】 14～17回目	ここまでの課題曲で学んだことを全て取り入れ、理想的な演奏を目指す。 ■前期試験：課題曲の演奏により「サウンドメイク / 表現力 / アンサンブル力 / 演奏時の視野確保」の到達度を確認する。
【後期】 18～20回目	音作りをアンサンブルの重要な一要素として捉え、適切な機材セッティングを分析する。
【後期】 21～24回目	自身の担当楽器以外のサウンドの質を理解し、総合的なアンサンブルをイメージし演奏力の向上をはかる。
【後期】 25～27回目	タイムやダイナミクスを意識し、有機的で生き生きとした演奏を目指す。
【後期】 28～30回目	演奏クオリティを保ちながらステージングなどのパフォーマンスも意識し、聴衆に何を届けたいかを考えたライブアンサンブルを目指す。
【後期】 31～34回目	年間総合復習 ■後期試験：課題曲の演奏により「サウンドメイク / 表現力 / アンサンブル力 / 演奏時の視野確保」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「サウンドメイク / 表現力 / アンサンブル力 / 演奏時の視野確保」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	アンサンブルとは、単純に各楽器が集まって好きに音を出し合った結果ではなく、もっと綿密で計画的に混ざり合っており、そこにダイナミクスやストーリーが存在します。自身のアンサンブルのイメージをより高め、それらをステージ上で観客に思い通りに届けるための実践方法を磨きましょう。
備考	

専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	デジタルオーディオワークステーション I		授業形態 / 必選	実習	選択
	学則別表上表記	DAW・DTM基礎 I			
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	Logic Pro X等のDAWソフトを用いり基本操作及び楽曲制作の基礎知識を習得します。 PC(Mac)の操作を理解・習得します。 音源制作を行う手順を一から理解できるようにします。 プロジェクトや作曲を行っていく上で、どのようなアプローチで楽曲制作していくかを習得します。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・楽曲制作を行う上での基礎的なDAWの操作の習得。 ・ドラムパターンやコードの打ち込み、そしてサンプル音源の使い方などを覚えて、スムーズな楽曲制作を習得。 ・生徒自身で作詞・作曲した作品を、DAWを用いて具体化することができる。 ・メロディ、リズム、ハーモニーを元とする基礎編曲の理解。 ・ドラム、ベース、ピアノ、ストリングスなどのMIDIノート打ち込みから、ギターやヴォーカルなどのオーディオRECに関するDAW全般の操作を習得する。 				

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	logicの起動、終了、作成ファイルの管理/録音、デバイス設定/ステップ入力、リアルタイム入力、オーディオREC
【前期】 4～7回目	譜面の読み方/耳コピ曲を決める、前期までにこれを完成させる
【前期】 8～10回目	ドラム打ち込み(8ビート、16ビート、4つうち、フィル、クオンタイズ)/ドラム打ち込み(ドラマー、808kit、その他ドラム音色)/ベースの打ち込み(ルート、3th、5th、オクターブ奏法)
【前期】 11～13回目	ピアノの打ち込み(右手・左手のフォーム、ストラムとアルペジオ)/ギターの打ち込み(適正なポインティング、ピアノロール画面8va移動)
【前期】 14～17回目	シンセメロの打ち込み(メロディック、ポリフォニック、単音耳コピ)/ボーカル録音(入力レベル、パンチIN OUT)/バウンス、Googleドライブでファイルバックアップ ■前期試験:オリジナル楽曲の制作により「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	ストリングスの使い方(アーティキュレーションの動かし方)音色の種類、logic、コンタクト/プラスの使い方(アーティキュレーションの動かし方)
【後期】 21～24回目	プラスの使い方(音色の種類、logic、コンタクト)/オートメーション(クレッシェンド、デクレッシェンド)/woodwindの使い方(特にフルート、sax)
【後期】 25～27回目	シンセの使い方(音の3要素、オシレーター)/シンセの使い方(フィルター、ADSR)/シンセの使い方(LFO、モノ、ポリ)
【後期】 28～30回目	オートメーション(ビルドアップの作り方)/サイドチェインの作り方
【後期】 31～34回目	コンプ・EQ・リバーブの使い方/ディレイ・コーラス・モジュレーションの使い方 ■後期試験:オリジナル楽曲の制作により「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「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	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を使って勉強していきます。
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	デジタルオーディオワークステーション I		授業形態 / 必選	実習	選択
	学則別表上表記	DAW・DTM応用 I	年次	1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					
Logic Pro X等のDAWソフトを用いり基本操作及び楽曲制作の基礎知識を習得します。 PC(Mac)の操作を理解・習得します。 音源制作を行う手順を一から理解できるようにします。 プロジェクトや作曲を行っていく上で、どのようなアプローチで楽曲制作していくかを習得します。 ※DAW・DTM基礎 I の二コマ目として実施					
到達目標					
<ul style="list-style-type: none"> ・楽曲制作を行う上での基礎的なDAWの操作の習得。 ・ドラムパターンやコードの打ち込み、そしてサンプル音源の使い方などを覚えて、スムーズな楽曲制作を習得。 ・生徒自身で作詞・作曲した作品を、DAWを用いて具体化することができる。 ・メロディ、リズム、ハーモニーを元とする基礎編曲の理解。 ・ドラム、ベース、ピアノ、ストリングスなどのMIDIノート打ち込みから、ギターやヴォーカルなどのオーディオRECに関するDAW全般の操作を習得する。 					

授業計画・内容	
【前期】 1～3回目	logicの起動、終了、作成ファイルの管理/録音、デバイス設定/ステップ入力、リアルタイム入力、オーディオREC
【前期】 4～7回目	譜面の読み方/耳コピ曲を決める、前期までにこれを完成させる
【前期】 8～10回目	ドラム打ち込み(8ビート、16ビート、4つうち、フィル、クオンタイズ)/ドラム打ち込み(ドラマー、808kit、その他ドラム音色)/ベースの打ち込み(ルート、3th、5th、オクターブ奏法)
【前期】 11～13回目	ピアノの打ち込み(右手・左手のフォーム、ストラムとアルペジオ)/ギターの打ち込み(適正なポインティング、ピアノロール画面8va移動)
【前期】 14～17回目	シンセメロの打ち込み(メロディック、ポリフォニック、単音耳コピ)/ボーカル録音(入力レベル、パンチIN OUT)/バウンス、Googleドライブでファイルバックアップ ■前期試験:オリジナル楽曲の制作により「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	ストリングスの使い方(アーティキュレーションの動かし方)(音色の種類、logic、コンタクト)/プラスの使い方(アーティキュレーションの動かし方)
【後期】 21～24回目	プラスの使い方(音色の種類、logic、コンタクト)/オートメーション(クレッシェンド、デクレッシェンド)/woodwindの使い方(特にフルート、sax)
【後期】 25～27回目	シンセの使い方(音の3要素、オシレーター)/シンセの使い方(フィルター、ADSR)/シンセの使い方(LFO、モノ、ポリ)
【後期】 28～30回目	オートメーション(ビルドアップの作り方)/サイドチェインの作り方
【後期】 31～34回目	コンプ・EQ・リバーブの使い方/ディレイ・コーラス・モジュレーションの使い方 ■後期試験:オリジナル楽曲の制作により「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「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	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を使って勉強していきます。
備考	参考書「Logic Pro X 10.2 徹底操作ガイド」