

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

45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	26	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 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	著作物の定義や著作権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 著作権の権利の内容を理解する 著作権の権利の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	著作権の権利の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	DVD視聴NHKスペシャル「知は誰のものか」インターネットにおける違法コピーと著作権の保護期間延長について 前回のDVDからの問題点のまとめ 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① プロダクションの役割を理解する
【前期】 11～13回目	音楽業界の基本構造② レコード会社の役割を理解する 音楽業界の基本構造③ 音楽出版社の役割を理解する～著作権ビジネスの流れを理解する 音楽ビジネスの現状
【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することができる。
【後期】 18～20回目	JASRACの役割について理解を深める 著作権管理事業の現状 JASRACの使用料徴収の是非について自分の意見をまとめ 【作文作成 & 提出】
【後期】 21～24回目	印税の仕組みがどのようになっているか理解出来るようになる レーベルの収益について理解することができる。 リカーブラインについて理解することができる。 CD以外の著作権使用料① インタラクティブ配信
【後期】 25～27回目	CD以外の著作権使用料② 動画投稿サイト CD以外の著作権使用料③ 放送～カラオケ CD以外の著作権使用料④ 演奏/上演とレンタル 私的録音補償金
【後期】 28～30回目	著作物の利用に関して 著作物の利用手続きと所有権と著作権の違いを理解する 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ついて理解を深める
【後期】 31～34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 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することができる。
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、音楽出版社の役割について学びます。 後期では主にJASRACの役割と印税について学びます。 JASRACに関しては、インターネット上で不確かな情報が飛び交っているのが現状ですが、自身で正しい判断が出来るような知識を身につけてください。 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	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	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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	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	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					
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					
<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	<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>オリジナルの曲を作る過程で出てくる問題や、必要な知識・技術を講師と一緒に考え、解決できるスキルと経験をつんでいく。前期と後期に分けて最低2曲制作。原曲を作るうえで必要な理論を学びながら、オリジナルを作曲していきます。様々なコード進行や効果的な展開を自分の楽曲に反映させていくことで、プロの作曲テクニックに迫ります。</p>					
到達目標					
<ul style="list-style-type: none"> ・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	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	プロダクティブシュミレーション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	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	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、作品提出に合わせたスケジュール管理を学ぶ。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・切にあわせたスケジュール管理を実践的にかつシュミレーション形式で学習し、習得する。 ・切までに確実に作品を提出する習慣を身につけよう。 ・リファイレンスに対する、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ュミレーション。仮歌、仮歌詞はあり。自分で仮歌を歌ってみる。自分の為ではなく、人の為に曲を書く意識を持ってもらう。
【前期】 4～7回目	女性声優シンガーを想定した楽曲コンペのシュミレーション。仮歌は女性シンガーに歌ってもらう。シンガーに仮歌を歌ってもらう時、どのようにこの曲の意図を伝えるのかを研究してもらう。
【前期】 8～10回目	アニメOPを想定した楽曲コンペのシュミレーション。タイアップに関して重要な放送時間。アニメの物語や媒体の世界観やイメージに合わせた曲づくりについて研究してもらう。
【前期】 11～13回目	サウンドロゴを想定したトラックコンペのシュミレーション。指定された秒数に対して、イラストや対象物イメージをより良くする為の方法を研究する。パターン違いを数種つくってもらうことにより固定概念を崩す練習も目的として含まれている。
【前期】 14～17回目	ストック曲の管理と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ュミレーション。規定分数内で楽曲を終える方法、キメやブレイク多めの音楽主導のスタイルのトラックメイキング、企業ロゴを入れるタイミングなど各テクニックを紹介し作曲する。
【後期】 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ュミレーションだけに留まらず、ESPと企業がコラボして、実践として楽曲コンペも展開するので、もしかしたら在学中にキャリアを築くことが出来るかもしれません。
備考	使用参考書「Logic Pro X 10.2 徹底操作ガイド」

専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	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 <input checked="" type="checkbox"/> 非該当 <input type="checkbox"/>				
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	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	<ul style="list-style-type: none"> ・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 <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	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 Equalizer 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。 パワンス/リリース:パワ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ソフトの使い方をすることで、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Ⅱ		授業形態 / 必選	実習	選択
	学別別表上表記	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	<p>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</p>				
到達目標	<p>・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。</p> <p>・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。</p> <p>・オリジナル曲をボイスメモ引き語りて完結させず、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。</p> <p>・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。</p>				

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：イープンやシャッフルの意識を再確認してもらう。作詞にて、景色と気持ちのバランス、慣用句の使いかた、固有名詞を入れるポイント
【前期】 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。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、フェーズ。
【後期】 31～34回目	jazzで楽曲制作：ジャズの種類、ピックバンド、スタンダード、モダン、ビバップなど。スイングの概念について。モードスケール・オルタードスケールの実践的な使い方。セカンダリードミナントの実践的な使い方。 ■後期試験：楽曲の制作により「作曲クオリティ/編曲の理解/DAW操作の理解/Mixクオリティ」の到達度を確認する。
評価方法	S(90点以上)/A(80点以上)/B(70点以上)/C(60点以上)/D(60点未満)/E(未受講)の6段階評価。 学期末に実施する試験により「制作楽曲のクオリティ / 制作意欲」の2項目の到達度を総合的に評価する。
学生へのメッセージ	とにかく作曲の数をこなすこと(アウトプット)も大切ですが、インプットも大切です。特にリファレンス曲がリファレンス曲たる所以を、しっかり分析することも行ってください。自身の楽曲を客観的に捉えられるようになること。主観も大切ですが、特に客観性の強化、世の中の感性と自身の感性との誤差を客観的に捉えられようになることが商業作家として重要な事項の一つになると思います。そのあたりを念頭にオリジナル曲作りに励んでください。
備考	

専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	デジタルオーディオワークステーションⅡ		授業形態 / 必選	実習	選択
	学別別表上表記	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	<ul style="list-style-type: none"> ・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：イープンやシャッフルの意識を再確認してもらう。作詞にて、景色と気持ちのバランス、慣用句の使いかた、固有名詞を入れるポイント
【前期】 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。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？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。モンターノ奏法について。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、フェーズ。
【後期】 31～34回目	jazzで楽曲制作：ジャズの種類、ピックバンド、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る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 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"> 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「キャラメルソング」、KAT-TUN「想いの詩」、kaede「care」:作編曲 「泣かないで」J.R九州タイアップ、「ミヤネ屋」エンディング曲、「コトノハ」日本テレビテーマソング等のCM楽曲:作曲、編曲 				
授業概要	<p>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。</p>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 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 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"> 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「キャラメルソング」、KAT-TUN「想いの詩」、kaede「care」:作編曲 「泣かないで」J.R九州タイアップ、「ミヤネ屋」エンディング曲、「コトノハ」日本テレビテーマソング等のCM楽曲:作曲、編曲 				
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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	

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

45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	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 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	著作物の定義や著作権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 著作権の権利の内容を理解する 著作権の権利の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	著作権の権利の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	DVD視聴NHKスペシャル「知は誰のものか」インターネットにおける違法コピーと著作権の保護期間延長について 前回のDVDからの問題点のまとめ 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① プロダクションの役割を理解する
【前期】 11～13回目	音楽業界の基本構造② レコード会社の役割を理解する 音楽業界の基本構造③ 音楽出版社の役割を理解する～著作権ビジネスの流れを理解する 音楽ビジネスの現状
【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することができる。
【後期】 18～20回目	JASRACの役割について理解を深める 著作権管理事業の現状 JASRACの使用料徴収の是非について自分の意見をまとめ【作文作成&提出】
【後期】 21～24回目	印税の仕組みがどのようにになっているか理解出来るようになる レーベルの収益について理解することができる。 リカーブラインについて理解することができる。 CD以外の著作権使用料① インタラクティブ配信
【後期】 25～27回目	CD以外の著作権使用料② 動画投稿サイト CD以外の著作権使用料③ 放送～カラオケ CD以外の著作権使用料④ 演奏/上演とレンタル 私的録音補償金
【後期】 28～30回目	著作物の利用に関して 著作物の利用手続きと所有権と著作権の違いを理解する 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ついて理解を深める
【後期】 31～34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 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することができる。
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、音楽出版社の役割について学びます。 後期では主にJASRACの役割と印税について学びます。 JASRACに関しては、インターネット上で不確かな情報が飛び交っているのが現状ですが、自身で正しい判断が出来るような知識を身につけてください。 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 <input checked="" type="checkbox"/> 非該当 <input type="checkbox"/>				
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	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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	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	<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					
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					
<ul style="list-style-type: none"> ・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	<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	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	<ul style="list-style-type: none"> ・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 <input checked="" type="checkbox"/> 非該当 <input type="checkbox"/>				
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	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	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 パワンス/リリース:パワ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	テレビCM「ビブレ」音源制作 ・LA☆CAPE「暗黙の了解」/作曲 また演奏においてはマイク・スターン、マーカス・ミラー、ポール・ジャクソンなど、世界で活躍するアーティストとも共演。				
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					
<ul style="list-style-type: none"> ・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	テレビCM「ビブレ」音源制作 ・LA☆CAPE「暗黙の了解」/作曲 また演奏においてはマイク・スターン、マーカス・ミラー、ポール・ジャクソンなど、世界で活躍するアーティストとも共演。				
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、照明などを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					
<ul style="list-style-type: none"> ・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	<p>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</p>				
到達目標	<p>・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。</p> <p>・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。</p> <p>・オリジナル曲をボイスメモ引き語りて完結させず、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。</p> <p>・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。</p>				

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：イープンやシャッフルの意識を再確認してもらう。作詞にて、景色と気持ちのバランス、慣用句の使いかた、固有名詞を入れるポイント
【前期】 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。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、フェーズ。
【後期】 31～34回目	jazzで楽曲制作：ジャズの種類、ピックバンド、スタンダード、モダン、ビバップなど。スイングの概念について。モードスケール・オルタードスケールの実践的な使い方。セカンダリードミナントの実践的な使い方。 ■後期試験：楽曲の制作により「作曲クオリティ/編曲の理解/DAW操作の理解/Mixクオリティ」の到達度を確認する。
評価方法	S(90点以上)/A(80点以上)/B(70点以上)/C(60点以上)/D(60点未満)/E(未受講)の6段階評価。 学期末に実施する試験により「制作楽曲のクオリティ / 制作意欲」の2項目の到達度を総合的に評価する。
学生へのメッセージ	とにかく作曲の数をこなすこと(アウトプット)も大切ですが、インプットも大切です。特にリファレンス曲がリファレンス曲たる所以を、しっかり分析することも行ってください。自身の楽曲を客観的に捉えられるようになること。主観も大切ですが、特に客観性の強化、世の中の感性と自身の感性との誤差を客観的に捉えられようになることが商業作家として重要な事項の一つになると思います。そのあたりを念頭にオリジナル曲作りに励んでください。
備考	

専門学校ESPエンタテインメント福岡

授業科目名	デジタルオーディオワークステーションⅡ		授業形態 / 必選	実習	選択
	学別別表上表記	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	<ul style="list-style-type: none"> ・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：イープンやシャッフルの意識を再確認してもらう。作詞にて、景色と気持ちのバランス、慣用句の使いかた、固有名詞を入れるポイント
【前期】 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。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？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。モンターノ奏法について。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、フェズ。
【後期】 31～34回目	jazzで楽曲制作：ジャズの種類、ピックバンド、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 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"> 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「キャラメルソング」、KAT-TUN「想いの詩」、kaede「care」:作編曲 「泣かないで」J.R九州タイアップ、「ミヤネ屋」エンディング曲、「コトノハ」日本テレビテーマソング等のCM楽曲:作曲、編曲 				
授業概要	<p>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。</p>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 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 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"> 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「キャラメルソング」、KAT-TUN「想いの詩」、kaede「care」:作編曲 「泣かないで」J.R九州タイアップ、「ミヤネ屋」エンディング曲、「コトノハ」日本テレビテーマソング等のCM楽曲:作曲、編曲 				
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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	