

科目名 (英)	韓国語講座 I Korean I	必修 選択	選択	年次	1		
学科・コース	音楽プロデュース科	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分 曜日・時限	前期 水曜2限
【授業の学習内容】 文字の読み、書き、発音。挨拶をする/ 自己紹介をする。国籍、趣味、職業、好みを尋ねる。家族紹介をする。場所を尋ねる。 (講師プロフィール) 韓国出身。日本在住22年。大学で観光経営学を学ぶ。日韓通訳案内士の免許を持って、通訳や翻訳。日本認定心理士の資格を持つ。							
【到達目標】 文字を読める書ける。 簡単な挨拶が出来る。 平易な韓国語が理解でき、初歩的な韓国語でコミュニケーションがとれるようになる							

授業計画・内容	
1回目	ハングルの仕組みと基本母音字
2回目	子音字（1）平音
3回目	子音字（2）激音、濃音
4回目	合成母音字
5回目	パッチム（一文字パッチム、二文字パッチム）
6回目	日本語のハングル表記、辞書引き方、キーボードの打ち方、発音上手になるコツ、小テスト（単語の正しい表記、発音通りの表記）
7回目	自己紹介：私は日本人です（～は、～です、～と申します、～といいます）
8回目	趣味は何ですか？（～が、～は、～ですか）語彙 単語
9回目	韓国人ではありません（～でいらしゃいますか、～ではありません）
10回目	今、日本にいます（あります・います/ありません・いません）、こそあど言葉
11回目	週末には普段何をしていますか？（します、しています、～です、～ですか）
12回目	演劇を見ます（です、ますのかしこまった丁寧語、用言の否定語、動詞の反対語、ハッピーバースデーの歌）
13回目	何料理が好きですか（です、ますの打ち解けた丁寧語）
14回目	テスト実施
15回目	特別授業
準備学習 時間外学習	テキストを見て学習した内容の復習をしましょう
評価方法	■ 出席率 5 0 % ■ 受講態度 ■ 【到達目標に対する達成度】小テスト 5 0 %
受講生への メッセージ	前期の授業ですべての韓国語の文字が読めます。文字が読めるとKPOPももっと楽しめます 自分の名前も韓国語で書いて簡単な自己紹介もできます。
【使用教科書・教材・参考書】 楽しく学べる韓国語	

科目名 (英)	韓国語講座 II	必修 選択	選択	年次	1		
	Korean II	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分	後期
学科・コース	音楽プロデュース科					曜日・時限	水曜2限
【授業の学習内容】 値段を尋ねる（買い物）。予定について話す。道を尋ねる。食事や映画を誘う。希望を述べる。 (講師プロフィール) 韓国出身。日本在住22年。大学で観光経営学を学ぶ。日韓通訳案内士の免許を持って、通訳や翻訳。日本認定心理士の資格を持つ。							
いつ、どこ、誰が、なぜ、どのように、いくらなどを使って簡単な会話ができる。韓国旅行で買い物ができる。電車に乗ったり、道を尋ねる事が出来る。食堂で好きな食べ物を注文することなど簡単な会話ができる。							
授業計画・内容							
1回目	とても素敵でよかったです 用言の過去形（～した、～かった、だった）形容詞の反対語						
2回目	この靴いくらですか？漢数詞いち、に さん,,,,, けれど～ですね						
3回目	夕方6時から10時まであります、固有名詞一つ、二つ、三つ,,,,,						
4回目	運転できますか 可能、不可能の表現						
5回目	食事はされましたか 敬語（現在の尊敬語、～なさる、～される/過去の敬語、～なさった）						
6回目	旅行はどこへ行きますか 勧誘形、しましょう/ざんざいな言い方/助詞～で、～の方へ						
7回目	映画を見たいです ～がしたい/～したがる						
8回目	写真を撮ってもいいですか してもいい/してみる/しないでください禁止						
9回目	報告書を作らなければなりません 義務、条件 しなければならません						
10回目	コンビニがあるのでそこで尋ねてください 原因、理由 ～だから、～ので						
11回目	何をなさいますか ～します意志や推測の表現						
12回目	冬休みの時何をするつもりですか ～と思います、～のために						
13回目	<期末テスト>						
14回目	卒業進級制作展						
15回目	卒業進級制作展						
準備学習 時間外学習	特にありません。						
評価方法	■出席率50% ■受講態度 ■【到達目標に対する達成度】小テスト50%						
受講生への メッセージ	文字は読めるようになったので、楽しく、しっかり基礎を勉強することによって、ますます興味を持つようになると思います。これからは自分で言いたいことを会話文を作ってどんどん会話しましょう。日本語の語順とほぼ同じなので単語はたくさん覚えましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							
楽しく学べる韓国語							

科目名 (英)	韓国語講座 Ⅲ Korean Ⅲ	必修 選択	選択	年次	2		
学科・コース	音楽プロデュース科	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分 曜日・時限	前期 水曜2限
【授業の学習内容】 初対面の人と話す。趣味、家族、職業について話す。手紙やメールを書く。道案内をする。誘ったり、希望を述べる 感想をいう。 (講師プロフィール) 韓国出身。日本在住22年。大学で観光経営学を学ぶ。日韓通訳案内士の免許を持って、通訳や翻訳。日本認定心理士の資格を持つ。							
【到達目標】 自己紹介と他人の紹介ができる。交通手段を尋ねる事ができる。手紙やメールを書ける。誘ったり、希望を述べたり、 感想をいう事ができる。							

授業計画・内容	
1回目	お名前は何とおっしゃいますか (インタビューする) 会話 単語 表現
2回目	打ち解けた敬語 ～でいらっしゃいますか/条件、仮定 ～たら /意図、計画 ～ししたいと思います①練習問題 日本語を韓国語に訳する
3回目	朝子といいますが、日本から来ました (自己紹介) 会話 単語 表現
4回目	説明、紹介 ～なので/ 以来、期間～してから/動作の順序～した後で、～する前に 1) メールを読む
5回目	魚は焼かないでください(決まりを言う) 会話 単語 表現
6回目	義務～しなければなりません 2) メールを読む ② 練習問題 日本語を韓国語に訳する
7回目	丁寧な命令、許可、禁止～ください/～でもいいですか/～してはいけません
8回目	ファンの集いに行くことになりました(約束をする) 会話 単語 表現
9回目	形容詞の連体形～な、～い/理由～で、～なので/決心～することにしました ③ 練習問題 日本語を韓国語に訳する
10回目	道を渡って左にずっと行ってください(道案内をする) 会話 単語 表現
11回目	位置を表す語 前、後、左、右/ 手段～で/動作の順序～してから 3) メールを書く
12回目	ファンの集いに行ってみたんですけど…(感想を言う) 会話 単語 表現
13回目	動作、存在しの現在連体形 ～している、～する～/試行、経験 ～してみました
14回目	テスト実施
15回目	特別授業
準備学習 時間外学習	特にありません。
評価方法	■ 出席率 5 0 % ■ 受講態度 ■ 【到達目標に対する達成度】小テスト 5 0 %
受講生への メッセージ	日常会話が少しずつ言えるようになります。 KPOPの歌詞も少しずつ訳することができます。
【使用教科書・教材・参考書】 楽しく学べる韓国語	

科目名 (英)	韓国語講座 IV Korean IV	必修 選択	選択	年次	2		
学科・コース	音楽プロデュース科	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分 曜日・時限	後期 水曜2限
【授業の学習内容】 一日の日課を話す。敬語で丁寧に依頼する。体の具合を言う。人の趣向や性格を言う。間接話法で伝える。 (講師プロフィール) 韓国出身。日本在住22年。大学で観光経営学を学ぶ。日韓通訳案内士の免許を持って、通訳や翻訳。日本認定心理士の資格を持つ。 【到達目標】 最近のマイブームや経験したことを話することが出来る。敬語を使ってより丁寧な依頼をすることができる。体の具合を説明できる。間接話法で伝えることができる。							

授業計画・内容	
1回目	「朝子さんの一日」 読解 読んで韓国語で質問したり、答えましょう
2回目	「少し安くしてください」店での買い物 依頼
3回目	～してみてください（勧誘/アドバイス）/～していただけますか（より丁寧な依頼）
4回目	「私の気持ちですから受け取ってください」（プレゼントする） ～だから（理由）
5回目	～ですね（感嘆）/～そうです、～だろうと思います（推測）
6回目	「咳がひどくて眠れませんでした」（体の具合をいう）
7回目	～出来ない（不可能）/～時、するとき（時間、場合）
8回目	「字幕を見ながら勉強しています」（勉強の仕方を話す）
9回目	～する方です（傾向）/～しながら（同時、並行動作）/～するのが（事柄）
10回目	「今日は来られないそうです」（話を伝える、間接話法）
11回目	～だそうです、～だったそうです（間接話法過去）
12回目	久しぶりに来てみて、どうですか（思い出を話す）
13回目	<期末テスト>
14回目	卒業進級制作展
15回目	卒業進級制作展
準備学習 時間外学習	特にありません。
評価方法	■ 出席率 50% ■ 受講態度 ■ 【到達目標に対する達成度】小テスト 50%
受講生への メッセージ	日常会話が出来て、一人で韓国に行った場合でも基本的な事柄に対応が出来るようになります。
【使用教科書・教材・参考書】 ちょこっとチャレンジ！韓国語	

科目名 (英)	韓国語講座 V Korean V	必修 選択	選択	年次	3		
学科・コース	音楽プロデュース科	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分 曜日・時限	前期 水曜2限
【授業の学習内容】 一日の日課を話す。敬語で丁寧に依頼する。体の具合を言う。人の趣向や性格を言う。間接話法で伝える。 (講師プロフィール) 韓国出身。日本在住22年。大学で観光経営学を学ぶ。日韓通訳案内士の免許を持って、通訳や翻訳。日本認定心理士の資格を持つ。 【到達目標】 韓国語の中級文法を理解し、日常会話や簡単なビジネス会話ができる。 自分の意見や感想を韓国語で表現することができる 簡単な韓国語エッセイやスピーチ文を書けるようになる。							

授業計画・内容	
1回目	オリエンテーション／中級文法の復習・自己紹介リニューアル
2回目	～しなければなりません／～してもいいですか？（義務・許可）
3回目	～と思います／～つもりです（意見・意志の表現）
4回目	～しながら／～した後で（連続・並行動作）
5回目	短い記事やコラムの読解練習①（読解と要約）
6回目	韓国の文化紹介プレゼン①準備（テーマ選定・語彙準備）
7回目	韓国の文化紹介プレゼン①発表＆フィードバック
8回目	韓国語での買い物・レストランのやりとり練習
9回目	韓国語でのSNS投稿を読んで、意見交換
10回目	韓国語日記・エッセイの書き方①（構成と語彙）
11回目	韓国語エッセイ執筆①「私の好きな場所」
12回目	韓国語で電話・メールでのやりとり
13回目	テスト実施
14回目	振り返り
15回目	特別授業
準備学習 時間外学習	特にありません。
評価方法	■ 出席率 50% ■ 受講態度 ■ 【到達目標に対する達成度】小テスト 50%
受講生への メッセージ	日常会話が出来て、一人で韓国に行った場合でも基本的な事柄に対応が出来るようになります。
【使用教科書・教材・参考書】 ちょこっとチャレンジ！韓国語	

科目名 (英)	韓国語講座 VI Korean VI	必修 選択	選択	年次	3		
学科・コース	音楽プロデュース科	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分 曜日・時限	後期 水曜2限
【授業の学習内容】 一日の日課を話す。敬語で丁寧に依頼する。体の具合を言う。人の趣向や性格を言う。間接話法で伝える。 (講師プロフィール) 韓国出身。日本在住22年。大学で観光経営学を学ぶ。日韓通訳案内士の免許を持って、通訳や翻訳。日本認定心理士の資格を持つ。 【到達目標】 韓国語のニュースや映像を聞いて要点を理解する力を養う。 複雑な意見交換やディスカッションが韓国語でできる。 実践的な会話力と表現力を高め、社会的テーマにも対応できる。							

授業計画・内容	
1回目	オリエンテーション／3年次の学びの振り返りと目標設定
2回目	ニュース記事を読む①（社会・文化）
3回目	ニュース記事を読む②（政治・経済）
4回目	韓国語のニュース映像を見て要約／内容確認
5回目	中級～上級文法①（仮定・条件文）
6回目	意見を述べる表現（～と思われる、～と考えられる）
7回目	ディスカッション①：日韓の若者文化
8回目	中級～上級文法②（原因・理由の複文構造）
9回目	韓国語でのSNS論争を読んで考察／まとめ
10回目	韓国語ディベート準備①（立場・主張の練習）
11回目	韓国語ディベート実践②（グループ形式）
12回目	韓国語のエッセイ執筆②「未来の社会」
13回目	<期末テスト>
14回目	卒業進級制作展
15回目	卒業進級制作展
準備学習 時間外学 習	特にありません。
評価方法	■ 出席率 5 0 % ■ 受講態度 ■ 【到達目標に対する達成度】小テスト 5 0 %
受講生への メッセージ	日常会話が出来て、一人で韓国に行った場合でも基本的な事柄に対応が出来るようになります。
【使用教科書・教材・参考書】 ちょこっとチャレンジ！韓国語	

科目名 (英)	著作権 I Copyright I	必修 選択	選択必修	年次	1		
学科・コース	音楽プロデュース科	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分 曜日・時限	後期 水曜1限
【授業の学習内容】 著作権の基礎理解 ※実務者経験：株式会社国際エジュケーションズ所属、クラシック・ポピュラーミュージック業界での活動を10年以上続けるミュージシャン・音楽家たちが担当							
【到達目標】 著作権とは何か、なぜ重要か、基本的な権利と用語の理解							

授業計画・内容	
1回目	オリエンテーション：著作権とは/知的財産、権利の意味、なぜ守る必要があるか
2回目	著作権の歴史と意義/著作権法の背景、日本と世界の違い
3回目	著作物とは何か/対象となるもの・ならないもの、著作物の例
4回目	著作者の権利/著作者人格権、著作財産権の基礎
5回目	権利の発生と保護期間/自動発生、保護期間の年数など
6回目	著作権と産業・教育/現代社会での著作権の役割
7回目	著作権と日常生活/SNS、動画、音楽の利用時の注意
8回目	引用のルール①正しい引用とは、条件の説明
9回目	引用のルール②実際の文章や画像での引用練習
10回目	フェアユースと日本の制度/フェアユースの概念、日本との違い
11回目	著作権と他の権利/肖像権、商標権との違いと関係
12回目	著作権侵害とは？/違反例、罰則、訴訟の事例紹介
13回目	ケーススタディ①/アニメ・マンガにおける著作権問題
14回目	ケーススタディ②/学校・授業内での利用問題
15回目	まとめと振り返り/理解度確認テスト、感想共有
準備学習 時間外学習	毎時間プリントを渡して提出
評価方法	理解度テストによる判定
受講生への メッセージ	基礎座学で面白くないかもしれませんが、楽しく学べるよう工夫します。一緒に頑張りましょう。
【使用教科書・教材・参考書】 プリント、筆記用具	

科目名 (英)	著作権Ⅱ CopyrightⅡ	必修 選択	選択必修	年次	1		
学科・コース	音楽プロデュース科	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分 曜日・時限	後期 木曜1限
【授業の学習内容】 著作権について応用と実践Ⅱ ※実務者経験：株式会社国際エジュケーションズ所属、クラシック・ポピュラーミュージック業界での活動を10年以上続けるミュージシャン・音楽家たちが担当							
【到達目標】 実際の著作物を扱う中での著作権処理・引用・違反事例を知る							

授業計画・内容	
1回目	著作物の利用手続き/許諾、ライセンス、申請の流れ
2回目	Creative Commonsとは/利用方法、マークの読み方
3回目	オープンデータの活用/国や自治体の著作物利用
4回目	教育における著作権特例/学校教育法との関連
5回目	SNSの著作権/利用規約・転載・二次創作
6回目	二次創作とパロディ/ファンアート、同人活動の問題点
7回目	企業の著作権戦略/任天堂、ディズニーなどの事例研究
8回目	実際に申請してみよう/写真利用・音楽利用の模擬申請
9回目	著作物をリミックスする/合法的なリミックス制作体験
10回目	フリー素材の利用演習/正しく使う、改変ルールの確認
11回目	引用を使った作品制作①引用ポスター制作
12回目	引用を使った作品制作②文章引用エッセイ作成
13回目	グループディスカッション/実際の違反事例を議論する
14回目	著作権管理団体の調査/JASRAC等について調べて発表
15回目	まとめと発表/グループ発表・レポート提出
準備学習 時間外学 習	毎時間プリントを渡して提出
評価方法	学期末の発表会にて、理解度を評価
受講生への メッセージ	基礎座学で面白くないかもしれませんが、楽しく学べるよう工夫します。一緒に頑張りましょう。
【使用教科書・教材・参考書】 プリント、筆記用具	

科目名 (英)	著作権Ⅲ CopyrightⅢ	必修 選択	選択必修	年次	1		
学科・コース	音楽プロデュース科	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分 曜日・時限	後期 月曜1限
【授業の学習内容】 著作権について実務と創作 ※実務者経験：株式会社国際エジュケーションズ所属、クラシック・ポピュラーミュージック業界での活動を10年以上続けるミュージシャン・音楽家たちが担当							
【到達目標】 自ら著作物を作成・発表しながら、著作権と向き合う姿勢の習得をする							

授業計画・内容	
1回目	創作活動と著作権/自分が著作権になる意識
2回目	自作著作物の登録方法/登録制度、記録の取り方
3回目	発表と公開の手続き/Web公開時の注意点
4回目	模擬著作権トラブル①ロールプレイ：違反を指摘されたら
5回目	模擬著作権トラブル②ロールプレイ：他人の著作物を使ったら
6回目	プレゼン準備①自作作品のコンセプト構想
7回目	プレゼン準備②使用素材の整理と出典明記
8回目	作品制作①実際に作品を作成（映像・音楽・文章など）
9回目	作品制作②引用・利用素材のチェック
10回目	作品制作③フィードバックの受け取り
11回目	発表リハーサル/著作権に配慮した発表準備
12回目	作品発表会①プレゼンテーション
13回目	作品発表会②フィードバックと振り返り
14回目	著作権の将来/AI・生成コンテンツと著作権
15回目	まとめと修了/学習の振り返り・今後の課題
準備学習 時間外学 習	毎時間プリントを渡して提出
評価方法	学期末の発表会にて、理解度を評価
受講生への メッセージ	基礎座学で面白くないかもしれませんが、楽しく学べるよう工夫します。一緒に頑張りましょう。
【使用教科書・教材・参考書】 プリント、筆記用具	

科目名 (英)	ビジネススキル I Business Skills I	必修 選択	選択 必修	年次	1		
学科・コース	音楽プロデュース科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	前期
						曜日・時限	月曜 1・2時限目
【授業の学習内容】 下記内容について、必須の能力の習得と、その能力を発揮するためのマーケットの関係を実務を通じて身につける為に構成する [1] エンタテインメント業界での音楽ビジネスにおける基礎能力である、企画（プランニング）についての基礎知識を学習する [2] エンタテインメント業界での音楽ビジネスのコア 3 ビジネスのうちイベント（コンサート/ライブ他）企画の実施についての基礎知識を学習する [3] エンタテインメント業界での音楽ビジネスにおける基礎能力である、企画（プランニング）について学ぶ中から企画実務の基本を学習する <講師プロフィール> 一般社団法人コンサートプロモーターズ協会所属のキョードー東京在籍中より、主業務先は主要放送局（フジテレビ、テレビ朝日、日本テレビ等のテレビ局や新規開局FM局のイベントや音楽番組の制作に関わる。現在、イベント制作会社ピーハイブ代表。							
【到達目標】 エンタテインメント業界での音楽ビジネスにおける基礎能力である、企画（プランニング）についての基礎知識をと方法論を修得 <具体的な目標> [1] 音楽業界への就職に必要な音楽ビジネスのコアを知る事で業界人として必要な基礎知識を構築する [2] 音楽業界への就職に必要な音楽ビジネスの仕組みを知る事で業界人として必要な基礎知識を構築する [3] 音楽業界への就職後に必要な音楽ビジネスの実務を知る事で業界人として必要な心構えを構築する							

授業計画・内容	
1回目	授業ガイダンス 授業目的を知り、自分自身への成長戦略が立てられるように
2回目	会社のしくみⅠ：会社を運営すること
3回目	会社のしくみⅡ：経営に必要な資源とは
4回目	会社のしくみⅢ：事業運営のプロセス
5回目	会社の形態Ⅰ：個人事業と法人事業
6回目	会社の形態Ⅱ：株式の売買システム
7回目	会社の形態Ⅲ：所有と経営の分離
8回目	大企業と中小企業Ⅰ：規模の違い
9回目	大企業と中小企業Ⅱ：働くうえでの特徴
10回目	大企業と中小企業Ⅲ：ベンチャー企業
11回目	会社倒産について
12回目	会社の再生及び再建Ⅰ
13回目	会社の再生及び再建Ⅱ
14回目	前期振り返りを行い、後期に向けて取組む
15回目	前期振り返りを行い、後期に向けて取組む
準備学習 時間外 学習	(目標①) 前提：この授業を受けるには、エンタテインメント業界への興味が不可欠です。さらに流行、芸能ニュース、等について予習が必要です。 (目標②) 各自の趣味趣向だけにとらわれず、広くエンタテインメントビジネスについて関わりを持つ心がけが必要です。 (目標③) 自動車運転免許取得に際し、実際に動かすだけではなく法規が必要なのと同じく、演習前には講義で学習した理論の復習が必要です。 (目標④) 各講義の内容は関連性を持っていますので、講義の復習が必要です。
評価方法	■出席率 30% ■受講態度 30% ■【到達目標に対する達成度】 40%
受講生への メッセージ	魅 力：イベントビジネスプランニングにおける企画（プランニング）と制作実施をプロデュースする事は、エンタテインメントビジネス業界を目指す究極目標であり、将来にとっても大きなモチベーションとなります。また、この学習を通じてエンタテインメントマーケットの仕組みや、流れの情報を多く知る事で、実務に着いた際にも自信を持って業務に当たる事が出来るでしょう。そしてその成功を掴む為にも身に付けるべき能力の一つです。 授業計画：この授業で身に付けた能力を試すものとして、実際のイベントで実習を行います。その必要な理論(知識) は、前半の授業から常に行いますので体調管理には、気を付けて欠席をしない様にしてください。
【使用教科書・教材・参考書】 オリジナル資料	

科目名 (英)	ビジネススキルⅡ Business SkillsⅡ	必修 選択	選択 必修	年次	2		
学科・コース	音楽プロデュース科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	後期
						曜日・時限	月曜 1・2時限目
【授業の学習内容】 下記内容について、必須の能力の習得と、その能力を発揮するためのマーケットの関係を実務を通じて身につける為に構成する [1] エンタテインメント業界での音楽ビジネスにおける基礎能力である、企画（プランニング）についての基礎知識を学習する [2] エンタテインメント業界での音楽ビジネスのコア3ビジネスのうちイベント（コンサート/ライブ他）企画の実施についての基礎知識を学習する [3] エンタテインメント業界での音楽ビジネスにおける基礎能力である、企画（プランニング）について学ぶ中から企画実務の基本を学習する <講師プロフィール> 一般社団法人コンサートプロモーターズ協会所属のキョードー東京在籍中より、主業務先は主要放送局（フジテレビ、テレビ朝日、日本テレビ等のテレビ局や新規開局FM局のイベントや音楽番組の制作に関わる。現在、イベント制作会社ピーハイブ代表。							
【到達目標】 エンタテインメント業界での音楽ビジネスにおける基礎能力である、企画（プランニング）についての基礎知識をと方法論を修得 <具体的な目標> [1] 音楽業界への就職に必要な音楽ビジネスのコアを知る事で業界人として必要な基礎知識を構築する [2] 音楽業界への就職に必要な音楽ビジネスの仕組みを知る事で業界人として必要な基礎知識を構築する [3] 音楽業界への就職後に必要な音楽ビジネスの実務を知る事で業界人として必要な心構えを構築する							

授業計画・内容	
1回目	イベントのスタイルとビジネスモデル [演習課題:ACPCの資料を検証]
2回目	企画書作成の準備をする・1 [演習課題:アーティストの調査]
3回目	企画書作成の準備をする・2 [演習課題:夏フェスティバルの調査]
4回目	実在のイベントをモデルに企画書化する・1 [演習課題:夏フェスティバルの調査]
5回目	実在のイベントをモデルに企画書化する・2 [演習課題:モデルタイムテーブルの作成]
6回目	会場設備理論（全国の会場を分析する）ホール編 [演習課題:全国のホールを調査する]
7回目	会場設備理論（全国の会場を分析する）ライブハウス編 [演習課題:全国のホールを調査する]
8回目	会場設備理論（全国の会場を分析する）アリーナスタジアム編 [演習課題:全国のホールを調査する]
9回目	イベント企画の研究 [演習課題:オリンピックについて調査する]
10回目	イベントと法規 [演習課題:消防申請について調査する]
11回目	単体イベントとツアー [演習課題:クリスマスツアーの調査]
12回目	ツアーの企画を立案する [演習課題:交通インフラの調査]
13回目	ミュージカル演習
14回目	We are FSM 卒業進級制作 リハーサル
15回目	We are FSM 卒業進級制作 本番
準備学習 時間外 学習	(目標①) 前提：この授業を受けるには、エンタテインメント業界への興味が不可欠です。さらに流行、芸能ニュース、等について予習が必要です。 (目標②) 各自の趣味趣向だけにとらわれず、広くエンタテインメントビジネスについて関わりを持つ心がけが必要です。 (目標③) 自動車運転免許取得に際し、実際に動かすだけではなく法規が必要なと同じく、演習前には講義で学習した理論の復習が必要です。 (目標④) 各講義の内容は関連性を持っていますので、講義の復習が必要です。
評価方法	■出席率 30% ■受講態度 30% ■【到達目標に対する達成度】 40%
受講生への メッセージ	魅カ：イベントビジネスプランニングにおける企画（プランニング）と制作実施をプロデュースする事は、エンタテインメントビジネス業界を目指す究極目標であり、将来にとっても大きなモチベーションとなります。また、この学習を通じてエンタテインメントマーケットの仕組みや、流れの情報を多く知る事で、実務に着いた際にも自信を持って業務に当たる事が出来るでしょう。そしてその成功を掴む為に身に付けるべき能力の一つです。 授業計画：この授業で身に付けた能力を試すものとして、実際のイベントで実習を行います。その必要な理論(知識)は、前半の授業から常に行いますので体調管理には、気を付けて欠席をしない様にしてください。
【使用教科書・教材・参考書】 オリジナル資料	

科目名 (英)	ビジネススキルⅢ Business Skills Ⅲ	必修 選択	選択 必修	年次	3		
学科・コース	音楽プロデュース科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	通年
						曜日・時限	月曜 1・2時限目
【授業の学習内容】 下記内容について、必須の能力の習得と、その能力を発揮するためのマーケットの関係を実務を通じて身につける為に構成する [1] エンタテインメント業界での音楽ビジネスにおける基礎能力である、企画（プランニング）についての基礎知識を学習する [2] エンタテインメント業界での音楽ビジネスのコア3ビジネスのうちイベント（コンサート/ライブ他）企画の実施についての基礎知識を学習する [3] エンタテインメント業界での音楽ビジネスにおける基礎能力である、企画（プランニング）について学ぶ中から企画実務の基本を学習する <講師プロフィール> 一般社団法人コンサートプロモーターズ協会所属のキョードー東京在籍中より、主業務先は主要放送局（フジテレビ、テレビ朝日、日本テレビ等のテレビ局や新規開局FM局のイベントや音楽番組の制作に関わる。現在、イベント制作会社ピーハイブ代表。							
【到達目標】 エンタテインメント業界での音楽ビジネスにおける基礎能力である、企画（プランニング）についての基礎知識をと方法論を修得 <具体的な目標> [1] 音楽業界への就職に必要な音楽ビジネスのコアを知る事で業界人として必要な基礎知識を構築する [2] 音楽業界への就職に必要な音楽ビジネスの仕組みを知る事で業界人として必要な基礎知識を構築する [3] 音楽業界への就職後に必要な音楽ビジネスの実務を知る事で業界人として必要な心構えを構築する							

授業計画・内容	
1回目	時間の流れを企画する [演習課題:ガントチャート理論を応用し企画立案を行う]
2回目	企画の基本を確認する [演習課題:企画アイデアシートの使用によるチェック]
3回目	企画の準備作業について [演習課題:企画アウトラインを検証する]
4回目	地域催事の企画立案演習・1 [演習課題:地域で行われている年間催事の調査・レポート]
5回目	地域催事の企画立案演習・2 [演習課題:企画提案の可能性を探る]
6回目	野外フェスティバルの企画立案演習・1 [演習課題:今年度開催される野外音楽フェスティバルの調査]
7回目	野外フェスティバルの企画立案演習・2 [演習課題:昨年度開催実績の調査]
8回目	ビジネスモデルと企画 [演習課題:スポーツビジネスの収益性を探る]
9回目	出演者をキャスティングするには [演習課題:音楽事業者協会と音楽制作者連盟についての調査を行う]
10回目	会場のタイプと仕組み [演習課題:公益社団法人 全国公立文化施設協会についての調査を行う]
11回目	季節型催事の企画立案演習・1 [演習課題:レジャー白書の調査]
12回目	季節型催事の企画立案演習・2 [演習課題:マリンスポーツの研究]
13回目	9月特別授業
14回目	9月特別授業
15回目	ミュージカル演習
準備学習 時間外 学習	(目標①) 前提：この授業を受けるには、エンタテインメント業界への興味が不可欠です。さらに流行、芸能ニュース、等について予習が必要です。 (目標②) 各自の趣味趣向だけにとらわれず、広くエンタテインメントビジネスについて関わりを持つ心がけが必要です。 (目標③) 自動車運転免許取得に際し、実際に動かすだけではなく法規が必要ななどと同じく、演習前には講義で学習した理論の復習が必要です。 (目標④) 各講義の内容は関連性を持っていますので、講義の復習が必要です。
評価方法	■出席率 30% ■受講態度 30% ■【到達目標に対する達成度】 40%
受講生への メッセージ	魅 力：イベントビジネスプランニングにおける企画（プランニング）と制作実施をプロデュースする事は、エンタテインメントビジネス業界を目指す究極目標であり、将来にとっても大きなモチベーションとなります。また、この学習を通じてエンタテインメントマーケットの仕組みや、流れの情報を多く知る事で、実務に着いた際にも自信を持って業務に当たる事が出来るでしょう。そしてその成功を掴む為にも身に付けるべき能力の一つです。 授業計画：この授業で身に付けた能力を試すものとして、実際のイベントで実習を行います。その必要な理論(知識) は、前半の授業から常に行いますので体調管理には、気を付けて欠席をしない様にしてください。
【使用教科書・教材・参考書】 オリジナル資料	

科目名 (英)	ビジネススキルⅣ Business Skills Ⅳ	必修 選択	選択 必修	年次	4		
学科・コース	音楽プロデュース科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	通年
						曜日・時限	月曜 1・2時限目
【授業の学習内容】 下記内容について、必須の能力の習得と、その能力を発揮するためのマーケットの関係を実務を通じて身につける為に構成する [1] エンタテインメント業界での音楽ビジネスにおける基礎能力である、企画（プランニング）についての基礎知識を学習する [2] エンタテインメント業界での音楽ビジネスのコア３ビジネスのうちイベント（コンサート/ライブ他）企画の実施についての基礎知識を学習する [3] エンタテインメント業界での音楽ビジネスにおける基礎能力である、企画（プランニング）について学ぶ中から企画実務の基本を学習する <講師プロフィール> 一般社団法人コンサートプロモーターズ協会所属のキョードー東京在籍中より、主業務先は主要放送局（フジテレビ、テレビ朝日、日本テレビ等のテレビ局や新規開局FM局のイベントや音楽番組の制作に関わる。現在、イベント制作会社ピーハイブ代表。							
【到達目標】 エンタテインメント業界での音楽ビジネスにおける基礎能力である、企画（プランニング）についての基礎知識をと方法論を修得 <具体的な目標> [1] 音楽業界への就職に必要な音楽ビジネスのコアを知る事で業界人として必要な基礎知識を構築する [2] 音楽業界への就職に必要な音楽ビジネスの仕組みを知る事で業界人として必要な基礎知識を構築する [3] 音楽業界への就職後に必要な音楽ビジネスの実務を知る事で業界人として必要な心構えを構築する							

授業計画・内容	
1回目	ヒットの仕組みを知る [演習課題:昨年飛び出したヒットの研究]
2回目	フェスティバル受けする出演者を知る [演習課題:アーティストのランキングリスト作成]
3回目	同世代の企画を検証する [演習課題:大学リストの作成]
4回目	全国の大学で開催されているイベント（学園祭）を調査する [演習課題:学園祭イベント一覧調査]
5回目	企画を通すには（プレゼンテーション技術） [演習課題:TEDの研究]
6回目	採用された企画を制作する（会議技法） [演習課題:議事録ドリブン演習]
7回目	採用された企画を制作する（ガントチャートによる作業進行管理技法） [演習課題:夏フェス型イベント調査レポート]
8回目	予算の管理を考える [演習課題:機材使用量の調査研究]
9回目	プロモーションについて検証する（広告と広報） [演習課題:CM好感度調査]
10回目	企画における印刷媒体 [演習課題:新聞協会の研究]
11回目	企画は流行を読むことから始まる [演習課題:SMBCコンサルティングの資料を検証]
12回目	スポーツイベントのビジネスモデルを知る [演習課題:東京オリンピック開催概要の調査]
13回目	ミュージカル演習
14回目	We are FSM 卒業進級制作 リハーサル
15回目	We are FSM 卒業進級制作 本番
準備学習 時間外 学習	(目標①) 前提：この授業を受けるには、エンタテインメント業界への興味が不可欠です。さらに流行、芸能ニュース、等について予習が必要です。 (目標②) 各自の趣味趣向だけにとらわれず、広くエンタテインメントビジネスについて関わりを持つ心がけが必要です。 (目標③) 自動車運転免許取得に際し、実際に動かすだけではなく法規が必要なと同じく、演習前には講義で学習した理論の復習が必要です。 (目標④) 各講義の内容は関連性を持っていますので、講義の復習が必要です。
評価方法	■出席率 30% ■受講態度 30% ■【到達目標に対する達成度】 40%
受講生への メッセージ	魅 力：イベントビジネスプランニングにおける企画（プランニング）と制作実施をプロデュースする事は、エンタテインメントビジネス業界を目指す究極目標であり、将来にとっても大きなモチベーションとなります。また、この学習を通じてエンタテインメントマーケットの仕組みや、流れの情報を多く知る事で、実務に着いた際にも自信を持って業務に当たる事が出来るでしょう。そしてその成功を掴む為に身に付けるべき能力の一つです。 授業計画：この授業で身に付けた能力を試すものとして、実際のイベントで実習を行います。その必要な理論(知識)は、前半の授業から常に行いますので体調管理には、気を付けて欠席をしない様にしてください。
【使用教科書・教材・参考書】 オリジナル資料	

科目名 (英)	ビジネススキルⅤ Business Skills Ⅴ	必修 選択	選択 必修	年次	4		
学科・コース	音楽プロデュース科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	通年
						曜日・時限	月曜 1・2時限目
【授業の学習内容】 下記内容について、必須の能力の習得と、その能力を発揮するためのマーケットの関係を実務を通じて身につける為に構成する [1] エンタテインメント業界での音楽ビジネスにおける基礎能力である、企画（プランニング）についての基礎知識を学習する [2] エンタテインメント業界での音楽ビジネスのコア３ビジネスのうちイベント（コンサート/ライブ他）企画の実施についての基礎知識を学習する [3] エンタテインメント業界での音楽ビジネスにおける基礎能力である、企画（プランニング）について学ぶ中から企画実務の基本を学習する <講師プロフィール> 一般社団法人コンサートプロモーターズ協会所属のキョードー東京在籍中より、主業務先は主要放送局（フジテレビ、テレビ朝日、日本テレビ等のテレビ局や新規開局FM局のイベントや音楽番組の制作に関わる。現在、イベント制作会社ピーハイブ代表。							
【到達目標】 エンタテインメント業界での音楽ビジネスにおける基礎能力である、企画（プランニング）についての基礎知識をと方法論を修得 <具体的な目標> [1] 音楽業界への就職に必要な音楽ビジネスのコアを知る事で業界人として必要な基礎知識を構築する [2] 音楽業界への就職に必要な音楽ビジネスの仕組みを知る事で業界人として必要な基礎知識を構築する [3] 音楽業界への就職後に必要な音楽ビジネスの実務を知る事で業界人として必要な心構えを構築する							

授業計画・内容	
1回目	ガイダンス：3年次の到達目標と業界動向（キャリアパスとポートフォリオ作成）
2回目	音楽業界の収益構造分析（ストリーミング・ライブ・物販等）
3回目	プロジェクトの立ち上げとチームビルディング（チーム編成演習）
4回目	イベント企画実践1：ターゲットとコンセプト設計
5回目	イベント企画実践2：KPI設定と達成プロセス
6回目	エンタメ業界のマーケティング戦略（演習：プロモーション立案）
7回目	スポンサー・営業基礎（企業協賛と提案書づくり）
8回目	アーティストとの契約とマネジメント（演習：契約書草案の検討）
9回目	プレスリリースとメディア対応（実践：告知文の作成演習）
10回目	サステナブルなイベント運営（環境配慮・地域連携）
11回目	クライアントとの交渉と信頼構築（ロールプレイ演習）
12回目	企画プレゼンテーション演習①（事前リハーサル）
13回目	企画プレゼンテーション演習②（本番・録画あり）
14回目	フィードバックと自己評価／改善点の明確化
15回目	学期総括と次期目標設定（個別フィードバック）
準備学習 時間外 学習	(目標①) 前提：この授業を受けるには、エンタテインメント業界への興味が不可欠です。さらに流行、芸能ニュース、等について予習が必要です。 (目標②) 各自の趣味趣向だけにとらわれず、広くエンタテインメントビジネスについて関わりを持つ心がけが必要です。 (目標③) 自動車運転免許取得に際し、実際に動かすだけではなく法規が必要ななどと同じく、演習前には講義で学習した理論の復習が必要です。 (目標④) 各講義の内容は関連性を持っていますので、講義の復習が必要です。
評価方法	■出席率 30% ■受講態度 30% ■【到達目標に対する達成度】 40%
受講生への メッセージ	魅 力：イベントビジネスプランニングにおける企画（プランニング）と制作実施をプロデュースする事は、エンタテインメントビジネス業界を目指す究極目標であり、将来にとっても大きなモチベーションとなります。また、この学習を通じてエンタテインメントマーケットの仕組みや、流れの情報を多く知る事で、実務に着いた際にも自信を持って業務に当たる事が出来るでしょう。そしてその成功を掴む為に身に付けるべき能力の一つです。 授業計画：この授業で身に付けた能力を試すものとして、実際のイベントで実習を行います。その必要な理論(知識) は、前半の授業から常に行いますので体調管理には、気をつけて欠席をしない様にしてください。
【使用教科書・教材・参考書】 オリジナル資料	

科目名 (英)	ビジネススキルVI Business Skills VI	必修 選択	選択 必修	年次	4		
学科・コース	音楽プロデュース科	授業 形態	講義 演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	通年
						曜日・時限	月曜 1・2時限目
【授業の学習内容】 下記内容について、必須の能力の習得と、その能力を発揮するためのマーケットの関係を実務を通じて身につける為に構成する [1] エンタテインメント業界での音楽ビジネスにおける基礎能力である、企画（プランニング）についての基礎知識を学習する [2] エンタテインメント業界での音楽ビジネスのコア3ビジネスのうちイベント（コンサート/ライブ他）企画の実施についての基礎知識を学習する [3] エンタテインメント業界での音楽ビジネスにおける基礎能力である、企画（プランニング）について学ぶ中から企画実務の基本を学習する <講師プロフィール> 一般社団法人コンサートプロモーターズ協会所属のキョードー東京在籍中より、主業務先は主要放送局（フジテレビ、テレビ朝日、日本テレビ等のテレビ局や新規開局FM局のイベントや音楽番組の制作に関わる。現在、イベント制作会社ピーハイブ代表。							
【到達目標】 エンタテインメント業界での音楽ビジネスにおける基礎能力である、企画（プランニング）についての基礎知識をと方法論を修得 <具体的な目標> [1] 音楽業界への就職に必要な音楽ビジネスのコアを知る事で業界人として必要な基礎知識を構築する [2] 音楽業界への就職に必要な音楽ビジネスの仕組みを知る事で業界人として必要な基礎知識を構築する [3] 音楽業界への就職後に必要な音楽ビジネスの実務を知る事で業界人として必要な心構えを構築する							

授業計画・内容	
1回目	後期ガイダンス：ゼロからイベントを立ち上げる挑戦へ
2回目	事業計画書の作成①（概要とビジョン構築）
3回目	事業計画書の作成②（予算と収支計画）
4回目	事業計画書の作成③（集客戦略・ターゲティング）
5回目	ライブ配信・オンラインイベントの可能性
6回目	海外フェス・海外ビジネスモデル研究（例：Coachella、SXSW）
7回目	音楽フェスの現場組織図と人材配置（ロール設計）
8回目	安全管理とリスクヘッジ（保険・緊急対応・トラブル対策）
9回目	チケット販売戦略と価格設定（ダイナミックプライシング）
10回目	グッズ制作・EC展開の戦略（収益最大化）
11回目	NFT・ブロックチェーンとエンタメ（次世代の収益手法）
12回目	プロジェクト報告書作成演習（成果・課題・改善点）
13回目	模擬カンファレンス（複数グループでビジネス発表）
14回目	「We are FSM」制作最終準備（企画調整・実務サポート）
15回目	「We are FSM」本番・振り返り（成果発表・クロージング）
準備学習 時間外 学習	(目標①) 前提：この授業を受けるには、エンタテインメント業界への興味が不可欠です。さらに流行、芸能ニュース、等について予習が必要です。 (目標②) 各自の趣味趣向だけにとらわれず、広くエンタテインメントビジネスについて関わりを持つ心がけが必要です。 (目標③) 自動車運転免許取得に際し、実際に動かすだけではなく法規が必要ななどと同じく、演習前には講義で学習した理論の復習が必要です。 (目標④) 各講義の内容は関連性を持っていますので、講義の復習が必要です。
評価方法	■出席率 30% ■受講態度 30% ■【到達目標に対する達成度】 40%
受講生への メッセージ	魅 力：イベントビジネスプランニングにおける企画（プランニング）と制作実施をプロデュースする事は、エンタテインメントビジネス業界を目指す究極目標であり、将来にとっても大きなモチベーションとなります。また、この学習を通じてエンタテインメントマーケットの仕組みや、流れの情報を多く知る事で、実務に着いた際にも自信を持って業務に当たる事が出来るでしょう。そしてその成功を掴む為にも身に付けるべき能力の一つです。 授業計画：この授業で身に付けた能力を試すものとして、実際のイベントで実習を行います。その必要な理論(知識) は、前半の授業から常に行いますので体調管理には、気をつけて欠席をしない様にしてください。
【使用教科書・教材・参考書】 オリジナル資料	

科目名 (英)	CAD I	必修 選択	必修	年次	1		
	CAD I	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
学科・コース	音楽プロデュース科 舞台美術&製作コース					曜日・時限	月曜、1・2限目
【授業の学習内容】 いくつかの操作マニュアルのテキスト課題において、CAD／Vector Worksの基本操作および2D&3D機能のシステムを可能な限り短期間で簡単かつ明解に理解する。舞台ワークショップの授業課題と連動し、 授業課題で完成した作品をCAD／Vector Worksにて、2D図面あるいは3D表現へと、各自が実践的な応用を試みる。 ※主として空間インスタレーションを表現手段とする現代美術家であると同時に、建築デザイン事務所のスタッフとして空間デザインに従事する。							
【到達目標】 CAD／Vector Worksの操作習得を通して、自分が見ている世界を観察し分析し再構築、視覚化する能力を実践的手段として具体化できるようになる。立 舞台制作あるいは舞台デザインの表現手段として、このツールの有効性を理解できるようになる。Vector 体表現や空間表現のシミュレーションスタディとしてイメージを膨らませ、 Worksの理解を促すと同時に、平面図・立面図・透視図による空間表現あるいは写真などを統合したプレゼンテーション表現ができるようになる。 Vector Works (2D&3Dの表現)・Illustrator (プレゼンシートの作成)・Photoshop (画像表現の加工)の互換性を理解し応用ができるようになる。							

授業計画・内容	
1回目	○「テーブルセットをつくる」 VWの基本操作_インターフェイス・初期設定・環境設定・2Dツールパレット ● 提出
2回目	○「 3 面図からアイソメ図を描く」 手描きの3面図とアイソメ図からVWの3D入力／VWの3Dシステムの理解_3Dツールパレット ● 提出
3回目	1.「リートフェルトの椅子_R&B」 VWの3D入力から3Dモデルのレンダリング表現演習_投影図法 ● 2方向からのパースの提出
4回目	2.「リートフェルトの椅子_R&B」 3Dモデルから2D表現へ_3面図の作成とレイアウト／3面図 + アイソメ図 + 記述事項 ● 3面図の提出
5回目	3.「リートフェルトの椅子_R&B」 レイヤー設定の理解_多面図の作成 ● 多面図の提出
6回目	1.「立方体の解体と再構築」 立体モデル表現への応用_プロセススケッチの作成 （ 舞台ワークショップの授業課題と連動 ）
7回目	2.「立方体の解体と再構築」 立体モデル表現への応用_3Dモデルからレンダリング表現 （ 舞台ワークショップの授業課題と連動 ）
8回目	3.「立方体の解体と再構築」 立体モデル表現への応用_3Dモデルから3面図の作成 （ 舞台ワークショップの授業課題と連動 ）
9回目	4.「立方体の解体と再構築」 立体モデル表現への応用_プレゼンシートの作成／VectorWorksとPhotoshop & Illustlatorとの互換性の理解
10回目	5.「立方体の解体と再構築」 立体モデル表現への応用_プレゼンシートの作成／3面図+アイソメ図+模型写真+記述事項 ● プレゼンシートの提出
11回目	1. 回転体の課題「椅子とグラス」 Vector Works の多機能な性格を知る_3D入力からtexture表現へ
12回目	2. 回転体の課題「椅子とグラス」 Vector Works の多機能な性格を知る_プレゼンシートの作成 ● プレゼンシートの提出
13回目	3. 回転体の課題「椅子とグラス」 Vector Works の多機能な性格を知る_プレゼンシートの作成 ● プレゼンシートの提出
14回目	まとめ
15回目	テスト
準備学習 時間外学習	授業前と授業後には、配布された資料を必読し、CAD操作の正しい理解に努める。
評価方法	●取組姿勢：40点(学習に対する取組姿勢) ○出席：別途規定(出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) ●課題：40点(課題完成度と提出状況) ○合否：60点以上で合格 ●成長・成熟：20点(到達目標に対する成長具合や習熟度)
受講生への メッセージ	この授業では、CAD／Vector Worksを習得すると同時に、正しい図面の表現と表記やパース表現やアイソメ表現の仕方、 あるいは、CAD data からPhotoshop & Illustlatorを活用したプレゼンシートの作成などを学ぶ大切な授業です。 各課題の参考資料と配布資料を必ず携帯すること を忘れず、休まずに出席して下さい。
【使用教科書・教材・参考書】 インターフェイス解説・初期設定・環境設定・操作マニュアル資料の配布。 オリジナル課題表現の方法と参考資料の配布。	

科目名 (英)	CAD II	必修 選択	必修	年次	1		
	CAD II	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期
学科・コース	音楽プロデュース科 舞台美術&製作コース					曜日・時限	月曜、1・2限目
【授業の学習内容】 いくつかの操作マニュアルのテキスト課題において、 Vector Worksの基本操作および2D&3D機能のシステムを可能な限り短期間で簡単かつ明解に理解する。 授業課題と運動し、 Vector Worksにて、2D図面あるいは3D表現へと、各自が実践的な応用を試みる。 ※主として空間インスタレーションを表現手段とする現代美術家であると同時に、建築デザイン事務所のスタッフとして空間デザインに従事する。 CAD／ 舞台ワークショップの 授業課題で完成した作品をCAD／							
【到達目標】 CAD／Vector Worksの操作習得を通して、自分が見ている世界を観察し分析し再構築、視覚化する能力を実践的手段として具体化できるようになる。 舞台制作あるいは舞台デザインの表現手段として、このツールの有効性を理解できるようになる。 立体表現や空間表現のシミュレーションスタディとしてイメージを膨らませ、 Vector Worksの理解を促すと同時に、平面図・立面図・透視図による空間表現あるいは写真などを統合したプレゼンテーション表現ができるようになる。 Vector Works (2D&3Dの表現)・Illustrator (プレゼンシートの作成)・Photoshop (画像表現の加工)の互換性を理解し応用ができるようになる。							

授業計画・内容	
1回目	1.「箱馬の3面図を描く」 配布された2D図面を読み3D入力 ● アクソメ図の提出
2回目	2.「箱馬の3面図を描く」 3DデータからViewport機能を使い3面図を作成・寸法を表記する ● 3面図の提出
3回目	1.「建築平面図の製図_SCALE 1:100」 初期設定・環境設定+レイヤー設定+2Dツール・建築ツール
4回目	2.「建築平面図の製図_SCALE 1:100」 2Dツールと建築ツールを使い平面図を作成する
5回目	3.「建築平面図の製図_SCALE 1:100」 2Dツールと建築ツールを使い平面図を作成する
6回目	4.「建築平面図の製図_SCALE 1:100」 寸法と表記を記入する／リソースパレットを活用する ● 建築平面図の提出
7回目	5.「建築図面と外観3D表現のプレゼンシートをつくる」 Illustratorに加工した素材をレイアウトする ● プレゼンシートの完成と提出
8回目	1.「福岡市民会館／FSM Hospital & Miracle_SCALE 1:100」 本格的な舞台図面をトレースする／舞台の機能・設備と配置・ボタン ● 出力A3
9回目	2.「福岡市民会館／FSM Hospital & Miracle_SCALE 1:100」 舞台大道具のレイアウトと寸法記入 ● 出力A3
10回目	3.「福岡市民会館／FSM Hospital & Miracle_SCALE 1:100」 舞台照明の仕込み図を作成する／Stage_Lighting Plot ● 出力A3
11回目	4.「福岡市民会館／FSM Hospital & Miracle_SCALE 1:100」 舞台照明の仕込み図を作成する／StageからSuspensionへ
12回目	5.「福岡市民会館／FSM Hospital & Miracle_SCALE 1:100」 舞台照明の仕込み図を作成する／Suspension_Lighting Plot ● 出力A3
13回目	6.「福岡市民会館／FSM Hospital & Miracle_SCALE 1:100」 舞台照明の仕込み図を作成する／Suspension_Lighting Plot ● 出力A3
14回目	まとめ
15回目	テスト
準備学習 時間外学習	授業前と授業後には、配布された資料を必読し、CAD操作の正しい理解に努める。
評価方法	●取組姿勢：40点(学習に対する取組姿勢) ○出席：別途規定(出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) ●課題：40点(課題完成度と提出状況) ○合否：60点以上で合格 ●成長・成熟：20点(到達目標に対する成長具合や習熟度)
受講生への メッセージ	この授業では、CAD／Vector Worksを習得すると同時に、正しい図面の表現と表記やバース表現やアイソメ表現の仕方、 CAD dataからPhotoshop & Illustlatorを活用したプレゼンシートの作成などを学ぶ大切な授業です。 料を必ず携帯することを忘れず、休まずに出席して下さい。 あるいは、 各課題の参考資料と配布資料
【使用教科書・教材・参考書】 インターフェイス解説・初期設定・環境設定・操作マニュアル資料の配布。 オリジナル課題表現の方法と参考資料の配布。	

科目名 (英)	CADⅢ	必修 選択	必修	年次	2		
	CADⅢ	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
学科・コース	音楽プロデュース科 舞台美術&製作コース					曜日・時限	月曜、1・2限目

【授業の学習内容】

舞台ワークショップの授業課題と運動し、プロセニウム舞台の構造図面_2Dや
舞台空間_3D表現、小道具や大道具、あるいは、舞台平面図の作成など、舞台美術
プランの表現にCAD／VectorWorksの実践的な応用を試みる。
※主として空間インスタレーションを表現手段とする現代美術家であると同時に、建築デザイン事務所のスタッフとして空間デザインに従事する。

【到達目標】

CAD／Vector Worksの操作習得を通して、自分が見ている世界を観察し分析し再構築、視覚化する能力を実践的手段として具体化できるようになる。
舞台制作と舞台デザインの表現手段として、このツールの多機能な対応力を理解できるようになる。
立体表現や空間表現から舞台空間の提案まで、シミュレーションスタディとしてイメージを表現として顕在化させ、
平面図・立面図、さらに、陰影表現や照明効果などRender Worksを活用した透視図による仮想舞台の空間表現ができるようになる。
Vector Works＋Render Works・Illustrator・Photoshopの互換性を理解し、レベルの高い応用力を身につける。

授業計画・内容	
1回目	1.「階段のプロジェクトの2D図面と3D表現」 各自の階段のプロジェクト3Dモデルの入力（舞台ワークショップの1年後期の授業課題と連動）
2回目	2.「階段のプロジェクトの2D図面と3D表現」 各自の階段のプロジェクト3Dモデルの入力（舞台ワークショップの1年後期の授業課題と連動）
3回目	3.「階段のプロジェクトの2D図面と3D表現」 3Dモデルの入力から5面図を作成する
4回目	4.「階段のプロジェクトの2D図面と3D表現」 3Dモデルの入力からパース表現とアイソメ図を作成する
5回目	5.「階段のプロジェクトの2D図面と3D表現」 CAD／Render Worksにて陰影表現や照明を活用しメインイメージを作成する
6回目	6.「階段のプロジェクトの2D図面と3D表現」 Photoshopを活用しメインイメージの背景を作成する
7回目	7.「階段のプロジェクトの2D図面と3D表現」 Photoshopを活用しメインイメージに挿入する人物シルエットを作成する
8回目	8.「階段のプロジェクトの2D図面と3D表現」 Photoshopを活用し模型写真を選択・適切に画像加工する
9回目	1.「階段のプロジェクトのプレゼンシート」 CAD表現からの2D図面と3Dイメージファイルを取り出す
10回目	2.「階段のプロジェクトのプレゼンシート」 タイトル・コンセプト・メインイメージ・2D図面・3D表現・模型写真・記述事項など
11回目	3.「階段のプロジェクトのプレゼンシート」 Illustratorの有効なレイアウト機能を活用しプレゼンシートAを作成する
12回目	4.「階段のプロジェクトのプレゼンシート」 Illustratorの有効なレイアウト機能を活用しプレゼンシートBを作成する ● 完成と提出
13回目	5.「階段のプロジェクトのプレゼンシート」 Illustratorの有効なレイアウト機能を活用しプレゼンシートBを作成する ● 完成と提出
14回目	まとめ
15回目	テスト
準備学習 時間外学習	授業外に制作した作品においてもCAD表現を試み応用力と実践力を身につける。
評価方法	●取組姿勢：40点(学習に対する取組姿勢) ○出席：別途規定(出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) ●課題：40点(課題完成度と提出状況) ○合格：60点以上で合格 ●成長・成熟：20点(到達目標に対する成長具合や習熟度)
受講生への メッセージ	この授業は舞台ワークショップと連動し、各自が制作したプロジェクトや提案舞台を CAD／Vector Works＋Render Worksにて作成してこそ完結する授業です。 下さい。休まずに出席して
【使用教科書・教材・参考書】	
オリジナル課題表現の方法と参考作品の資料配布。	

科目名 (英)	CADⅣ	必修 選択	必修	年次	2		
	CADⅣ	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期
学科・コース	音楽プロデュース科 舞台美術&製作コース					曜日・時限	月曜、1・2限目
【授業の学習内容】 舞台ワークショップの授業課題と連動し、 舞台空間_3D表現、 プランの表現にCAD／VectorWorksの実践的な応用を試みる。 ※主として空間インスタレーションを表現手段とする現代美術家であると同時に、建築デザイン事務所のスタッフとして空間デザインに従事する。							
【到達目標】 CAD／Vector Worksの操作習得を通して、自分が見ている世界を観察し分析し再構築、視覚化する能力を実践的手段として具体化できるようになる。 舞台制作と舞台デザインの表現手段として、このツールの多機能な対応力を理解できるようになる。 立体表現や空間表現から舞台空間の提案まで、シミュレーションスタディとしてイメージを表現として顕在化させ、 平面図・立面図、さらに、陰影表現や照明効果などRender Worksを活用した透視図による仮想舞台の空間表現ができるようになる。 Vector Works＋Render Works・Illustrator・Photoshopの互換性を理解し、レベルの高い応用力を身につける。							

授業計画・内容	
1回目	1.「プロセニウム舞台美術の表現」 舞台美術の基本空間2D図面の表現：平面図と正面図・立面図／参考舞台空間：福岡シンフォニーホール
2回目	2.「プロセニウム舞台美術の表現」 舞台美術の基本空間2D図面の表現：平面図と正面図・立面図
3回目	3.「プロセニウム舞台美術の表現」 舞台美術の基本空間2D図面の表現：寸法表記と記述事項 ● 完成と提出
4回目	1.「提案舞台美術の表現」 舞台2D図面の表現（舞台ワークショップの授業課題と連動）
5回目	2.「提案舞台美術の表現」 舞台2D図面の表現（舞台ワークショップの授業課題と連動）
6回目	3.「提案舞台美術の表現」 舞台3D空間の表現（舞台ワークショップの授業課題と連動）
7回目	4.「提案舞台美術の表現」 舞台3D空間の表現（舞台ワークショップの授業課題と連動）
8回目	5.「提案舞台美術の表現」 舞台3D空間の表現（舞台ワークショップの授業課題と連動）
9回目	6.「提案舞台美術の表現」 舞台3D／幕の挿入（舞台ワークショップの授業課題と連動）
10回目	7.「提案舞台美術の表現」 プレゼンシートの作成／舞台図面と3D表現＋舞台模型写真
11回目	8.「提案舞台美術の表現」 プレゼンシートの作成／舞台図面と3D表現＋舞台模型写真 ● 完成と提出
12回目	○「ポートフォリオをつくる」 授業課題の制作およびイベント参加など授業外の制作_作品を整理する
13回目	○「ポートフォリオをつくる」 授業課題の制作およびイベント参加など授業外の制作_作品を整理する
14回目	まとめ
15回目	テスト
準備学習 時間外学習	授業外に制作した作品においてもCAD表現を試み応用力と実践力を身につける。
評価方法	●取組姿勢：40点(学習に対する取組姿勢) ○出席：別途規定(出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) ●課題：40点(課題完成度と提出状況) ○合格 否：60点以上で合格 ●成長・成熟：20点(到達目標に対する成長具合や習熟度)
受講生への メッセージ	この授業は舞台ワークショップと連動し、 CAD／Vector Works＋Render Worksにて作成してこそ完結する授業です。 各自が制作したプロジェクトや提案舞台を 休まずに出席して 下さい。
【使用教科書・教材・参考書】 オリジナル課題表現の方法と参考作品の資料配布。	

科目名 (英)	CAD V	必修 選択	必修	年次	3		
	CAD V	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
学科・コース	音楽プロデュース科 舞台美術&製作コース					曜日・時限	月曜、1・2限目
【授業の学習内容】							
舞台ワークショップの授業課題と連動し、プロセニウム舞台の構造図面、2Dや 舞台空間、小道具や大道具、あるいは、舞台平面図の作成など、舞台美術 プランの表現にCAD／Vector Worksの実践的な応用を試みる。 ※主として空間インスタレーションを表現手段とする現代美術家であると同時に、建築デザイン事務所のスタッフとして空間デザインに従事する。							
【到達目標】							
CAD／Vector Worksの操作習得を通して、自分が見ている世界を観察し分析し再構築、視覚化する能力を実践的手段として具体化できるようになる。 舞台制作と舞台デザインの表現手段として、このツールの多機能な対応力を理解できるようになる。 立体表現や空間表現から舞台空間の提案まで、シミュレーションスタディとしてイメージを表現として顕在化させ、 平面図・立面図、さらに、陰影表現や照明効果などRender Worksを活用した透視図による仮想舞台の空間表現ができるようになる。 Vector Works＋Render Works・Illustrator・Photoshopの互換性を理解し、レベルの高い応用力を身につける。							

授業計画・内容	
1回目	1.「プロセニウム舞台美術の表現」 舞台美術の基本空間2D図面の表現：平面図と正面図／参考舞台空間：福岡シンフォニーホール
2回目	2.「プロセニウム舞台美術の表現」 舞台美術の基本空間2D図面の表現：平面図と正面図
3回目	3.「プロセニウム舞台美術の表現」 舞台美術の基本空間2D図面の表現：右側面図とアイソメ図
4回目	4.「プロセニウム舞台美術の表現」 舞台美術の基本空間2D図面の表現：寸法表記と記述事項 ● 完成と提出
5回目	1.「提案舞台美術の表現」 舞台2D図面の表現（舞台ワークショップの授業課題と連動）
6回目	2.「提案舞台美術の表現」 舞台2D図面の表現（舞台ワークショップの授業課題と連動）
7回目	3.「提案舞台美術の表現」 舞台3D空間の表現（舞台ワークショップの授業課題と連動）
8回目	4.「提案舞台美術の表現」 舞台3D空間の表現（舞台ワークショップの授業課題と連動）
9回目	5.「提案舞台美術の表現」 舞台3D空間の表現（舞台ワークショップの授業課題と連動）
10回目	6.「提案舞台美術の表現」 舞台3D／幕の挿入（舞台ワークショップの授業課題と連動）
11回目	7.「提案舞台美術の表現」 プレゼンシートの作成／舞台図面と3D表現＋舞台模型写真
12回目	8.「提案舞台美術の表現」 プレゼンシートの作成／舞台図面と3D表現＋舞台模型写真 ● 完成と提出
13回目	9.「提案舞台美術の表現」 プレゼンシートの作成／舞台図面と3D表現＋舞台模型写真 ● 完成と提出
14回目	まとめ
15回目	テスト
準備学習 時間外学習	授業外に制作した作品においてもCAD表現を試み応用力と実践力を身につける。
評価方法	●取組姿勢：40点(学習に対する取組姿勢) ○出席：別途規定(出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) ●課題：40点(課題完成度と提出状況) ○合格 否：60点以上で合格 ●成長・成熟：20点(到達目標に対する成長具合や習熟度)
受講生への メッセージ	この授業は舞台ワークショップと連動し、 各自が制作したプロジェクトや提案舞台を CAD／Vector Works＋Render Worksにて作成してこそ完結する授業です。 休まずに出席して 下さい。
【使用教科書・教材・参考書】	
オリジナル課題表現の方法と参考作品の資料配布。	

科目名 (英)	CADVI	必修 選択	必修	年次	3		
	CADVI	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期
学科・コース	音楽プロデュース科 舞台美術&製作コース					曜日・時限	月曜、1・2限目
【授業の学習内容】 舞台ワークショップの授業課題と連動し、 舞台空間_3D表現、 プランの表現にCAD／VectorWorksの実践的な応用を試みる。 ※主として空間インスタレーションを表現手段とする現代美術家であると同時に、建築デザイン事務所のスタッフとして空間デザインに従事する。 プロセニアム舞台の構造図面_2Dや 小道具や大道具、あるいは、舞台平面図の作成など、舞台美術							
【到達目標】 CAD／Vector Worksの操作習得を通して、自分が見ている世界を観察し分析し再構築、視覚化する能力を実践的手段として具体化できるようになる。 舞台制作と舞台デザインの表現手段として、このツールの多機能な対応力を理解できるようになる。 立体表現や空間表現から舞台空間の提案まで、シミュレーションスタディとしてイメージを表現として顕在化させ、 平面図・立面図、さらに、陰影表現や照明効果などRender Worksを活用した透視図による仮想舞台の空間表現ができるようになる。 Vector Works+Render Works+Illustrator+Photoshopの互換性を理解し、レベルの高い応用力を身につける。							

授業計画・内容	
1回目	1.「ポートフォリオをつくる」 授業課題の制作のプレゼンシート&画像・授業外のイベント参加など制作資料&写真_作品資料を整理する
2回目	2.「ポートフォリオをつくる」 ～ ポートフォリオの掲載作品と全体構成を考える
3回目	3.「ポートフォリオをつくる」 ～ タイトル表紙・目次・掲載内容を精査する
4回目	4.「ポートフォリオをつくる」 それぞれのページレイアウトを決定していく
5回目	5.「ポートフォリオをつくる」 それぞれのページレイアウトを決定していく
6回目	6.「ポートフォリオをつくる」 それぞれのページレイアウトを決定していく
7回目	7.「ポートフォリオをつくる」 掲載内容のタイトルと簡単な解説・記述事項の作成 ● 完成と提出
8回目	1.「3次元空間のコンポジション」抽象絵画、その形態操作による空間構成・自分自身の発想で作品と取り組む（舞台ワークショップと連動）
9回目	2.「3次元空間のコンポジション」抽象絵画、その形態操作による空間構成・自分自身の発想で作品と取り組む（舞台ワークショップと連動）
10回目	3.「3次元空間のコンポジション」抽象絵画、その形態操作による空間構成・自分自身の発想で作品と取り組む（舞台ワークショップと連動）
11回目	4.「3次元空間のコンポジション」抽象絵画、その形態操作による空間構成・自分自身の発想で作品と取り組む（舞台ワークショップと連動）
12回目	5.「3次元空間のコンポジション」抽象絵画、その形態操作による空間構成・自分自身の発想で作品と取り組む ● 完成と提出
13回目	6.「3次元空間のコンポジション」抽象絵画、その形態操作による空間構成・自分自身の発想で作品と取り組む ● 完成と提出
14回目	まとめ
15回目	テスト
準備学習 時間外学習	授業外に制作した作品においてもCAD表現を試み応用力と実践力を身につける。
評価方法	●取組姿勢：40点(学習に対する取組姿勢) ○出席：別途規定(出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) ●課題：40点(課題完成度と提出状況) ○合格 否：60点以上で合格 ●成長・成熟：20点(到達目標に対する成長具合や習熟度)
受講生への メッセージ	この授業は舞台ワークショップと連動し、 CAD／Vector Works+Render Worksにて作成してこそ完結する授業です。 各自が制作したプロジェクトや提案舞台を 休まずに出席して 下さい。
【使用教科書・教材・参考書】 オリジナル課題表現の方法と参考作品の資料配布。	

科目名 (英)	電気・ネットワーク知識 I Electricity・Networks Knowledge I	選択 必修	選択必修	年次	1		
学科・コース	音楽プロデュース科・照明&ステージデザイナーコース	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分	前期
						曜日・時限	木曜5限
【授業の学習内容】 電気の基本（電圧・電流・抵抗・オームの法則）、回路図の読み方と基本配線 LANの基礎、IPアドレス、機器の接続方法 <講師プロフィール> ステージオフィスヤマダ代表。コンサートや日本舞踊、バレエなどの多くの公演に携わる。クロスエフエム開局に携わり、博多駅スタジオのシステム担当、ユニバーシアード福岡大会コミュニティラジオシステム担当の他、九州各県のコミュニティ放送設立に際してシステム設計から立ち上げに関わっている。							
【到達目標】 電気の基本（電圧・電流・抵抗・電力）の概念を理解できる。 舞台・スタジオで使われるAC電源・ケーブルの種類や接続方法が分かる。							

授業計画・内容	
1回目	オリエンテーション - 授業の目的、概要、評価基準
2回目	電気の基礎①：電気とは - 電気の性質、電圧・電流・抵抗の基本
3回目	電気の基礎②：オームの法則 - 電力計算と電気回路の基本計算
4回目	回路図の読み方① - 回路記号、基本回路の構造
5回目	回路図の読み方② - 実用的な回路例の解析
6回目	回路図の読み方③ - 実用的な回路例の解析
7回目	配線と接続の基本 - ケーブル種別、色分け、結線技術
8回目	安全と工具の使い方 - 安全対策、基本工具の使い方
9回目	電気設備の種類 - コンセント、分電盤、照明等の構成
10回目	電力供給の仕組み - 商用電源、UPS、バッテリーの役割
11回目	照明と電気の関係 - 舞台・設備照明における電気管理
12回目	ネットワークの基礎① - ネットワークの構造と用語
13回目	ネットワークの基礎② - IPアドレス、MACアドレス、LAN/WAN
14回目	ネットワークの基礎③ - IPアドレス、MACアドレス、LAN/WAN
15回目	前期まとめ
準備学習 時間外学 習	学内外において開催されている各種催事・イベントを見学することで、あらゆる場面を見ることができるので積極的に触れるように努力する。各種メディア（4K-TV、インターネット等）での劇場上演映像等を、聴取することで多くの舞台に触れる事ができるので、機会があれば聴取するように努める。
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト：40% ○課題提出：30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度：30%（到達目標に対する習熟度） 出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	判らない事は、なんでも質問して可能な限り疑問の解消に努めましょう。
【使用教科書・教材・参考書】 ・PA照明舞台用語辞典 ・公立文化施設 舞台技術ハンドブック	

科目名 (英)	電気・ネットワーク知識 II Electricity・Networks Knowledge II	選択 必修	選択必修	年次	1		
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分	後期
学科・コース	音楽プロデュース科・照明&ステージデザイナーコース					曜日・時限	木曜5限
【授業の学習内容】 電気の基本（電圧・電流・抵抗・オームの法則）、回路図の読み方と基本配線 LANの基礎、IPアドレス、機器の接続方法 <講師プロフィール> ステージオフィスヤマダ代表。コンサートや日本舞踊、バレエなどの多くの公演に携わる。クロスエフエム開局に携わり、博多駅スタジオのシステム担当、ユニバーシアード福岡大会コミュニティラジオシステム担当の他、九州各県のコミュニティ放送設立に際してシステム設計から立ち上げに関わっている。							
【到達目標】 コンセント、分電盤、ブレーカー等の構造と安全な使用法が分かる。 感電・火災などの電気事故を防ぐための基礎的安全知識を理解する。							

授業計画・内容	
1回目	ネットワーク機器① - ルーター、スイッチ、HUBの役割
2回目	ネットワーク機器② - 実際の配線と接続手順
3回目	ネットワーク機器③ - 実際の配線と接続手順
4回目	ネットワーク機器④ - 実際の配線と接続手順
5回目	ネットワーク機器⑤ - 実際の配線と接続手順
6回目	中間確認テスト - 理論確認と理解度テスト
7回目	実習課題（電気・ネットワーク）① - 模擬配線・簡易ネットワーク構築・トラブル対応演習
8回目	実習課題（電気・ネットワーク）② - 模擬配線・簡易ネットワーク構築・トラブル対応演習
9回目	実習課題（電気・ネットワーク）③ - 模擬配線・簡易ネットワーク構築・トラブル対応演習
10回目	実習課題（電気・ネットワーク）④ - 模擬配線・簡易ネットワーク構築・トラブル対応演習
11回目	実習課題（電気・ネットワーク）⑤ - 模擬配線・簡易ネットワーク構築・トラブル対応演習
12回目	実習課題（電気・ネットワーク）⑥ - 模擬配線・簡易ネットワーク構築・トラブル対応演習
13回目	実習課題（電気・ネットワーク）⑦ - 模擬配線・簡易ネットワーク構築・トラブル対応演習
14回目	実習課題（電気・ネットワーク）⑧ - 模擬配線・簡易ネットワーク構築・トラブル対応演習
15回目	振り返りとまとめ - 1年次の復習と理解度の確認
準備学習 時間外学 習	学内外において開催されている各種催事・イベントを見学することで、あらゆる場面を見ることができるので積極的に触れるように努力する。各種メディア（4 K-TV、インターネット等）での劇場上演映像等を、聴取することで多くの舞台に触れる事ができるので、機会があれば聴取するように努める。
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト : 40% ○課題提出 : 30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度 : 30%（到達目標に対する習熟度） 出席 : 別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	判らない事は、なんでも質問して可能な限り疑問の解消に努めましょう。
【使用教科書・教材・参考書】 ・PA照明舞台用語辞典 ・公立文化施設 舞台技術ハンドブック	

科目名 (英)	電気・ネットワーク知識 Ⅲ Electricity・Networks Knowledge Ⅲ	選択 必修	選択必修	年次	2		
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分	前期
学科・コース	音楽プロデュース科・照明&ステージデザイナーコース					曜日・時限	木曜6限
【授業の学習内容】 分電盤・コンセント・電源設計、トラブル対応（断線・漏電・通信不良） DHCPや固定IP設定などネットワーク実践、DMX・ArtNet等の業務用ネットワークの理解 <講師プロフィール> ステージオフィスヤマダ代表。コンサートや日本舞踊、バレエなどの多くの公演に携わる。クロスエフエム開局に携わり、博多駅スタジオのシステム担当、ユニバーシアード福岡大会コミュニティラジオシステム担当の他、九州各県のコミュニティ放送設立に際してシステム設計から立ち上げに関わっている。							
【到達目標】 舞台・音響・映像機器の電源管理方法（容量計算、分岐方法）を理解する。 映像・音響・照明ネットワークの基礎構造（LAN、IP、スイッチ、VLAN）を理解する。							

授業計画・内容	
1回目	電源管理の実践 - 電源容量・分配・電源スケジュール管理
2回目	コンセント・分電盤の配線計画 - 機材に合わせた電源設計
3回目	アースと安全設計 - 接地・漏電対策・ブレーカーの仕組み
4回目	電圧変換と機材保護 - トランス・変圧器の使い方
5回目	DMX・ArtNetなど照明系ネットワーク - 舞台・照明系のネットワーク基礎
6回目	IPアドレッシングとDHCP - 固定IPと動的IPの仕組み
7回目	ネットワーク構築演習① - 小規模ネットワークの設計と構築
8回目	ネットワーク構築演習② - 実践的な配線とトポロジー設計
9回目	ネットワーク構築演習③ - 実践的な配線とトポロジー設計□
10回目	ネットワーク構築演習④ - 実践的な配線とトポロジー設計
11回目	ネットワーク構築演習⑤ - 実践的な配線とトポロジー設計□
12回目	ネットワーク監視とログ - ping、traceroute、ログ閲覧
13回目	トラブル対応① - 電気トラブル（断線・漏電）
14回目	トラブル対応② - ネットワークトラブル（通信不良・設定ミス）
15回目	前期まとめ
準備学習 時間外学 習	学内外において開催されている各種催事・イベントを見学することで、あらゆる場面を見ることができるので積極的に触れるように努力する。各種メディア（4K-TV、インターネット等）での劇場上演映像等を、聴取することで多くの舞台に触れる事ができるので、機会があれば聴取するように努める。
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト：40% ○課題提出：30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度：30%（到達目標に対する習熟度） 出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	判らない事は、なんでも質問して可能な限り疑問の解消に努めましょう。
【使用教科書・教材・参考書】 ・PA照明舞台用語辞典 ・公立文化施設 舞台技術ハンドブック	

科目名 (英)	電気・ネットワーク知識 IV Electricity・Networks Knowledge IV	選択 必修	選択必修	年次	2		
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分	後期
学科・コース	音楽プロデュース科・照明&ステージデザイナーコース					曜日・時限	木曜6限
【授業の学習内容】 分電盤・コンセント・電源設計、トラブル対応（断線・漏電・通信不良） DHCPや固定IP設定などネットワーク実践、DMX・ArtNet等の業務用ネットワークの理解 <講師プロフィール> ステージオフィスマダ代表。コンサートや日本舞踊、バレエなどの多くの公演に携わる。クロスエフエム開局に携わり、博多駅スタジオのシステム担当、ユニバーシアード福岡大会コミュニティラジオシステム担当の他、九州各県のコミュニティ放送設立に際してシステム設計から立ち上げに関わっている。							
【到達目標】 CAT5e・CAT6ケーブル、光ファイバーなどの特性と用途を使い分けられる。 Dante、Art-Net、sACNなど業界標準プロトコルの基礎が説明できる。							

授業計画・内容	
1回目	Wi-Fiと電波の知識 - 無線LANの基礎とセキュリティ
2回目	ネットワークとセキュリティ - パスワード管理、ファイアウォール
3回目	実習：簡易舞台電源設計 - 計画から結線までの実践
4回目	中間課題提出 - 応用設計レポート or 実習作品
5回目	プロジェクト課題演習① - グループによる設計・施工・動作確認
6回目	プロジェクト課題演習② - グループによる設計・施工・動作確認
7回目	プロジェクト課題演習③ - グループによる設計・施工・動作確認
8回目	プロジェクト課題演習④ - グループによる設計・施工・動作確認
9回目	プロジェクト課題演習⑤ - グループによる設計・施工・動作確認
10回目	プロジェクト課題演習⑥ - グループによる設計・施工・動作確認
11回目	プロジェクト課題演習⑦ - グループによる設計・施工・動作確認
12回目	プロジェクト課題演習⑧ - グループによる設計・施工・動作確認
13回目	プレゼンと講評① - 成果発表・質疑応答・フィードバック
14回目	プレゼンと講評② - 成果発表・質疑応答・フィードバック
15回目	後期まとめ
準備学習 時間外学 習	学内外において開催されている各種催事・イベントを見学することで、あらゆる場面を見ることができるので積極的に触れるように努力する。各種メディア（4K-TV、インターネット等）での劇場上演映像等を、聴取することで多くの舞台に触れる事ができるので、機会があれば聴取するように努める。
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト：40% ○課題提出：30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度：30%（到達目標に対する習熟度） 出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	判らない事は、なんでも質問して可能な限り疑問の解消に努めましょう。
【使用教科書・教材・参考書】 ・PA照明舞台用語辞典 ・公立文化施設 舞台技術ハンドブック	

科目名 (英)	電気・ネットワーク知識 V Electricity・Networks Knowledge V	選択 必修	選択必修	年次	3		
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分	前期
学科・コース	音楽プロデュース科・照明&ステージデザイナーコース					曜日・時限	木曜6限
【授業の学習内容】 現場での電源・LAN設計と施工、配線図・ネットワーク構成図の作成 複雑な電源・ネットワーク構成の統合管理、トラブルシューティング演習 <講師プロフィール> ステージオフィスマダ代表。コンサートや日本舞踊、バレエなどの多くの公演に携わる。クロスエフエム開局に携わり、博多駅スタジオのシステム担当、ユニバーシアード福岡大会コミュニティラジオシステム担当の他、九州各県のコミュニティ放送設立に際してシステム設計から立ち上げに関わっている。							
【到達目標】 大規模な舞台・イベント等の電源・通信ネットワーク構成を自ら設計できる。 複数の電源回路を分散・統合し、安全かつ効率的に配線できる。							

授業計画・内容	
1回目	現場対応の心得 - 現場での立ち回りと連携
2回目	イベント電源計画 - 電力量・同時使用・ブレーカー容量計算
3回目	配線図と施工図作成 - 専用CADや手書き図面の作成演習
4回目	ネットワーク構成図作成 - サーバー・クライアント構成の可視化
5回目	実習：複合電源・LAN設計演習① - 現場設定想定の特ータル設計
6回目	実習：複合電源・LAN設計演習② - 現場設定想定の特ータル設計
7回目	実習：複合電源・LAN設計演習③ - 現場設定想定の特ータル設計
8回目	実習：複合電源・LAN設計演習④ - 現場設定想定の特ータル設計
9回目	実習：複合電源・LAN設計演習⑤ - 現場設定想定の特ータル設計
10回目	実習：構築・動作チェック① - 全体配線・機器設定・テスト実施
11回目	実習：構築・動作チェック② - 全体配線・機器設定・テスト実施
12回目	実習：構築・動作チェック③ - 全体配線・機器設定・テスト実施
13回目	実習：構築・動作チェック④ - 全体配線・機器設定・テスト実施
14回目	実習：構築・動作チェック⑤ - 全体配線・機器設定・テスト実施
15回目	前期まとめ
準備学習 時間外学 習	学内外において開催されている各種催事・イベントを見学することで、あらゆる場面を見ることができるので積極的に触れるように努力する。各種メディア（4K-TV、インターネット等）での劇場上演映像等を、聴取することで多くの舞台に触れる事ができるので、機会があれば聴取するように努める。
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト：40% ○課題提出：30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度：30%（到達目標に対する習熟度） 出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	判らない事は、なんでも質問して可能な限り疑問の解消に努めましょう。
【使用教科書・教材・参考書】 ・PA照明舞台用語辞典 ・公立文化施設 舞台技術ハンドブック	

科目名 (英)	電気・ネットワーク知識 VI Electricity・Networks Knowledge VI	選択 必修	選択必修	年次	3		
		授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分	後期
学科・コース	音楽プロデュース科・照明&ステージデザイナーコース					曜日・時限	木曜6限
【授業の学習内容】 現場での電源・LAN設計と施工、配線図・ネットワーク構成図の作成 複雑な電源・ネットワーク構成の統合管理、トラブルシューティング演習 <講師プロフィール> ステージオフィスヤマダ代表。コンサートや日本舞踊、バレエなどの多くの公演に携わる。クロスエフエム開局に携わり、博多駅スタジオのシステム担当、ユニバーシアード福岡大会コミュニティラジオシステム担当の他、九州各県のコミュニティ放送設立に際してシステム設計から立ち上げに関わっている。							
【到達目標】 ネットワーク障害（接続不良、IP重複、スループット不足）を診断し対応できる。 UPS（無停電電源装置）やリモート制御機器を適切に運用できる。							

授業計画・内容	
1回目	トラブル対応シナリオ演習① - 想定トラブルへの即時対応訓練
2回目	トラブル対応シナリオ演習② - 想定トラブルへの即時対応訓練
3回目	トラブル対応シナリオ演習③ - 想定トラブルへの即時対応訓練
4回目	トラブル対応シナリオ演習④ - 想定トラブルへの即時対応訓練
5回目	トラブル対応シナリオ演習⑤ - 想定トラブルへの即時対応訓練
6回目	ネットワーク拡張・中継技術① - VLAN、PoE、中継器、仮想ネットワーク
7回目	ネットワーク拡張・中継技術② - VLAN、PoE、中継器、仮想ネットワーク
8回目	ネットワーク拡張・中継技術③ - VLAN、PoE、中継器、仮想ネットワーク
9回目	卒業制作プロジェクト① - 実案件に近い電源・ネットワーク統合設計実施
10回目	卒業制作プロジェクト② - 実案件に近い電源・ネットワーク統合設計実施
11回目	卒業制作プロジェクト③ - 実案件に近い電源・ネットワーク統合設計実施
12回目	卒業制作プロジェクト④ - 実案件に近い電源・ネットワーク統合設計実施
13回目	卒業制作プロジェクト⑤ - 実案件に近い電源・ネットワーク統合設計実施
14回目	発表準備・資料制作 - プレゼン資料・技術資料作成
15回目	最終プレゼン・講評 - 成果発表・評価・総括・進路相談
準備学習 時間外学 習	学内外において開催されている各種催事・イベントを見学することで、あらゆる場面を見ることができるので積極的に触れるように努力する。各種メディア（4K-TV、インターネット等）での劇場上演映像等を、聴取することで多くの舞台に触れる事ができるので、機会があれば聴取するように努める。
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト：40% ○課題提出：30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度：30%（到達目標に対する習熟度） 出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	判らない事は、なんでも質問して可能な限り疑問の解消に努めましょう。
【使用教科書・教材・参考書】 ・PA照明舞台用語辞典 ・公立文化施設 舞台技術ハンドブック	

科目名 (英)	動画撮影制作 I Video shooting production	必修 選択	選択 必修	年次	1		
学科・コース	音楽プロデュース科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分	前期
						曜日・時限	水曜2限
【授業の学習内容】 動画撮影制作は動画クリエイターとして、Youtuber、SNSで活動続ける為にセルフマネジメントを身につけるためにも、創造力、アイデア、自由な発想を身につけます。ブレインストーミングから自由な発想を得て具体的に活動展開する力を習得します。SNSマーケティング、セルフマネジメント、セルフマーケティングを中心に学びます。※実務経験：電子コミック編集部を経てフリーのイラストレーター・ライター・Live2Dクリエイターとして活動、ライバー活動など多彩に活動中							
【到達目標】 クリエイターとして必要な基本的考え方からアイデアの作り方、クリエイティブなコンテンツ制作の基礎を徹底的に習得します。創造力、アイデア、自由な発想を身につけ、SNSマーケティング、セルフマネジメント、セルフマーケティングを学び、具体的な活動展開できる基礎力を目標とします。							

授業計画・内容	
1回目	オリエンテーション（今後の授業内容説明）
2回目	クリエイティブデザイン基礎(自由な発想と創造的思考、ブレインストーミング) ①
3回目	クリエイティブデザイン基礎(アイデア思考、プランニングの基本)②
4回目	クリエイティブデザイン基礎(デザイン思考、クリティカルシンキングの基本)③
5回目	SNSマーケティング基礎(法的な問題点、SNSメディアの倫理と社会的責任)①
6回目	SNSマーケティング基礎(コンテンツマーケティングの基本原則、データ管理)②
7回目	SNSマーケティング基礎(SNSプラットフォーム、コミュニティマネジメント)③
8回目	セルフマーケティング基礎(キャラクター設定、個性、強みと特徴) ①
9回目	セルフマーケティング基礎(キャラクター設定、個性、強みと特徴) ②
10回目	セルフマーケティング基礎(キャラクター設定、インフルエンサーの強みと特徴)③
11回目	コンテンツデザイン基礎(コンテンツの種類とフォーマット)①
12回目	コンテンツデザイン基礎(クリエイティブなコンテンツの構成と編集)②
13回目	コンテンツデザイン基礎(コンテンツのクオリティ、メディア比較)③
14回目	期末テスト
15回目	振り返り
準備学習 時間外学習	
評価方法	■出席率 30% ■受講態度 40% ■【到達目標に対する達成度】 30%
受講生への メッセージ	差別化された独自のコンテンツを作る為に、自身の個性やアイデアをカタチにするために様々な経験と多くのことに興味を持ち、好奇心を大切に過ごしましょう。
【使用教科書・教材・参考書】 Mac	

科目名 (英)	動画撮影制作Ⅱ Video shooting production	必修 選択	必修 選択	年次	1		
学科・コース	音楽プロデュース科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分	後期
						曜日・時限	水曜2限
【授業の学習内容】 撮影機材の扱い方、カメラ、ライティング、画面デザインなど動画撮影に関する基本的な知識を学び、再生数の多いコンテンツの特徴をビジュアル的に研究し、動画編集、コンテンツ制作を行う。※実務経験：電子コミック編集部を経てフリーのイラストレーター・ライター・Live2Dクリエイターとして活動、ライバー活動など多彩に活動中							
【到達目標】 機材の扱い方を知り、活用できるようになること、効果的な画面デザインで視認性の高い動画を制作できるようになること、セルフマーケティングにより自らの強みと特徴を考え、キャラクター設定ができるようになる。							

授業計画・内容	
1回目	動画制作の基礎（動画制作の概要と制作の流れ、スケジュール管理）①
2回目	動画制作の基礎（ロケハン、進行台本、構成）②
3回目	動画制作の基礎（ライティング、音声収録、ナレーション）③
4回目	動画制作の基礎（ライティング、音声収録、ナレーション）④
5回目	撮影方法の基礎（機材・機能の理解、構成とフレーミングの基本）①
6回目	撮影方法の基礎（撮影技術、レンズの選択と効果、カメラアングル）②
7回目	撮影方法の基礎（映像編集、ビジュアルコンテンツ、キャプション）③
8回目	撮影方法の基礎（映像編集、ビジュアルコンテンツ、キャプション）④
9回目	制作課題に対するフィードバック評価
10回目	コンテンツ制作基礎（画面デザイン、サムネイル、編集、調査）①
11回目	コンテンツ制作基礎（画面デザイン、サムネイル、編集、調査）②
12回目	コンテンツ制作基礎（作品制作、課題フィードバック）③
13回目	コンテンツ制作基礎（作品制作、課題フィードバック）④
14回目	卒業進級制作 準備
15回目	卒業進級制作 準備
準備学習 時間外学 習	
評価方法	■出席率 30% ■受講態度 40% ■【到達目標に対する達成度】 30%
受講生への メッセージ	多くのコンテンツを研究し、作品制作に向けて機材の使い方、目を引くサムネイルとタイトルなども研究し、動画をクリックしたくなるような魅力的な要素が何かを学びましょう。
【使用教科書・教材・参考書】 Mac	

科目名 (英)	動画撮影制作Ⅲ Video shooting production	必修 選択	必修 選択	年次	2		
学科・コース	音楽プロデュース科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分	前期
						曜日・時限	水曜2限
【授業の学習内容】 動画クリエイターとしてのクオリティアップを目標にデザインソフトを中心に学びます。デザインセンスを磨き、画面デザイン、サムネイル制作を習得します。※実務経験：電子コミック編集部を経てフリーのイラストレーター・ライター・Live2Dクリエイターとして活動、ライバー活動など多彩に活動中							
【到達目標】 動画クリエイターとしてのクオリティアップを目標に魅力的なデザイン、視認性の高いデザインセンスを身につけ、コンテンツ制作に取り組みます。画面デザイン、サムネイル制作能力の向上を目指します。							

授業計画・内容	
1回目	オリエンテーション（今後の授業内容説明）
2回目	コンテンツデザイン基礎（カラー・色を与える影響・色彩感覚Ⅰ）①
3回目	コンテンツデザイン基礎（カラー・色を与える影響・色彩感覚Ⅱ）②
4回目	コンテンツデザイン基礎（画面デザイン、サムネイル編Ⅰ）①
5回目	コンテンツデザイン基礎（PhotoshopⅠ・Ⅱ）①
6回目	コンテンツデザイン基礎（PhotoshopⅢ・Ⅳ）②
7回目	コンテンツデザイン基礎（illustratorⅠ・Ⅱ）③
8回目	コンテンツデザイン基礎（illustratorⅢ・Ⅳ）④
9回目	コンテンツデザイン基礎（画面デザイン、サムネイル編Ⅱ）②
10回目	コンテンツデザイン基礎（AfterEffectsⅠ・Ⅱ）①
11回目	コンテンツデザイン基礎（AfterEffectsⅢ・Ⅳ）②
12回目	コンテンツデザイン基礎（画面デザイン、サムネイル編Ⅲ）③
13回目	制作課題に対するフィードバック評価
14回目	期末テスト
15回目	振り返り
準備学習 時間外学 習	
評価方法	■出席率 30% ■受講態度 40% ■【到達目標に対する達成度】 30%
受講生への メッセージ	視認性の高いデザイン、映画、MV、写真など動画・静止画問わず多くのコンテンツに触れることが重要です。様々な目的に合わせたデザインセンスを身につけましょう。
【使用教科書・教材・参考書】 Mac	

科目名 (英)	動画撮影制作IV Video shooting production	必修 選択	選択 必修	年次	2		
学科・コース	音楽プロデュース科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分	後期
						曜日・時限	水曜2限
【授業の学習内容】 動画制作コンテンツの質を技術面でも高め、コンスタントに制作、反復投稿し、SNSマーケティングとも連動し、クリエイターとしての活動の質を高めます。※実務経験：電子コミック編集部を経てフリーのイラストレーター・ライター・Live2Dクリエイターとして活動、ライバー活動など多彩に活動中							
【到達目標】 動画制作コンテンツのテクニカル面でのクオリティアップ、投稿のスケジュール管理、SNSマーケティング、セルフマーケティングの連動を積極的に展開できる能力を習得します。							

授業計画・内容	
1回目	映像演出（様々な演出方法、アイデアとビジョン）①
2回目	映像演出（様々な演出方法、アイデアとビジョン）②
3回目	映像演出（様々な演出方法、アイデアとビジョン）③
4回目	セルフマーケティング応用（SNS効果測定、マーケティング）①
5回目	作品制作（テキストとタイトルのデザイン）①
6回目	作品制作（ビジュアルエフェクト効果）②
7回目	制作課題に対するフィードバック評価
8回目	セルフマーケティング応用（SNS効果測定、マーケティング）②
9回目	作品制作（サウンドミキシングとバランスの調整）③
10回目	作品制作（音楽の選択と編集）④
11回目	作品制作（ファイルフォーマットと圧縮、配信）⑤
12回目	制作課題に対するフィードバック評価
13回目	セルフマーケティング応用（SNS効果測定、マーケティング）③
14回目	卒業進級制作 準備
15回目	卒業進級制作 準備
準備学習 時間外学 習	
評価方法	■出席率 30% ■受講態度 40% ■【到達目標に対する達成度】 30%
受講生への メッセージ	各SNSの特徴について知り、SNSマーケティング、セルフマーケティングを学び、習慣的に投稿するスケジュール管理を身につけましょう。
【使用教科書・教材・参考書】 Mac	

科目名 (英)	動画撮影制作Ⅴ Video shooting production	必修 選択	選択 必修	年次	3		
学科・コース	音楽プロデュース科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分	前期
						曜日・時限	水曜2限
【授業の学習内容】 グループワーク、企業・外部とのコラボレーション制作課題の取り組み、投稿コンテンツがより注目されるSNSマーケティングの分析やコミュニティマネジメントのしくみを学び、実践的に展開する力を身につけます。本格的に質の高い動画制作と動画アップを反復して行います。 ※実務経験：電子コミック編集部を経てフリーのイラストレーター・ライター・Live2Dクリエイターとして活動、ライバー活動など多彩に活動中							
【到達目標】 質の高い動画制作と動画のアップをコンスタントに行い、コミュニティマネジメントの知識を学び、グループワークにおいて共同で作業するコミュニケーション能力を身につけ、セルフマネジメントを習慣化します。各SNSの特徴について知り、セルフマーケティングを学ぶことでリスクを減少させながら適切にSNSを運営する力を身につけます。							

授業計画・内容	
1回目	オリエンテーション（今後の授業内容説明）
2回目	SNSマーケティングプロジェクト制作（作品制作、各SNS特性、セルフマネジメント）①
3回目	SNSマーケティングプロジェクト制作（作品制作、各SNS特性、セルフマネジメント）②
4回目	SNSマーケティングプロジェクト制作（作品制作、各SNS特性、セルフマネジメント）③
5回目	制作課題に対するフィードバック評価
6回目	SNSマーケティングプロジェクト制作（作品制作、グループワーク課題）①
7回目	SNSマーケティングプロジェクト制作（作品制作、グループワーク課題）②
8回目	SNSマーケティングプロジェクト制作（作品制作、グループワーク課題）③
9回目	制作課題に対するフィードバック評価
10回目	SNSマーケティングプロジェクト制作（作品制作、コミュニティマネジメント）①
11回目	SNSマーケティングプロジェクト制作（作品制作、コミュニティマネジメント）②
12回目	SNSマーケティングプロジェクト制作（作品制作、コミュニティマネジメント）③
13回目	制作課題に対するフィードバック評価
14回目	期末テスト
15回目	振り返り
準備学習 時間外学習	
評価方法	■出席率 30% ■受講態度 40% ■【到達目標に対する達成度】 30%
受講生への メッセージ	SNSマーケティングの分析、コミュニティマネジメントのしくみを徹底的に学び、注目される動画コンテンツを制作を目指しましょう。
Mac	

科目名 (英)	動画撮影制作VI Video shooting production	必修 選択	必修 選択	年次	3		
学科・コース	音楽プロデュース科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分	後期
						曜日・時限	水曜2限
【授業の学習内容】 他のYouTuberやインフルエンサーとのコラボレーションワークや外部の協力を活用し、積極的にSNSプロモーションを展開し、セルフマネジメントを駆使し、注目度の高いコンテンツ制作、投稿を反復して行います。※実務経験：電子コミック編集部を経てフリーのイラストレーター・ライター・Live2Dクリエイターとして活動、ライバー活動など多彩に活動中							
【到達目標】 外部（企業やインフルエンサー等）とのコラボレーションワークを積極的に活用できる、動画クリエイターとしてクオリティ、注目度の高いコンテンツを制作できる、SNSをマーケティング、セルフマネジメントを習得し高いレベルで活用できることを目標とします。							

授業計画・内容	
1回目	コンテンツコラボレーション制作(企業、YouTuber、インフルエンサー)①
2回目	コンテンツコラボレーション制作(企業、YouTuber、インフルエンサー)②
3回目	コミュニティマネジメント（視聴者とのコミュニケーション、SNSプロモーション）①
4回目	コンテンツコラボレーション制作(企業、YouTuber、インフルエンサー)③
5回目	コンテンツコラボレーション制作(企業、YouTuber、インフルエンサー)④
6回目	コミュニティマネジメント（視聴者とのコミュニケーション、SNSプロモーション）②
7回目	コンテンツコラボレーション制作(企業、YouTuber、インフルエンサー)⑤
8回目	コンテンツコラボレーション制作(企業、YouTuber、インフルエンサー)⑥
9回目	コミュニティマネジメント（視聴者とのコミュニケーション、SNSプロモーション）③
10回目	コンテンツコラボレーション制作(企業、YouTuber、インフルエンサー)⑦
11回目	コンテンツコラボレーション制作(企業、YouTuber、インフルエンサー)⑧
12回目	コミュニティマネジメント（視聴者とのコミュニケーション、SNSプロモーション）④
13回目	制作課題に対するフィードバック評価
14回目	卒業進級制作 準備
15回目	卒業進級制作 準備
準備学習 時間外学習	
評価方法	■出席率 30% ■受講態度 40% ■【到達目標に対する達成度】 30%
受講生への メッセージ	継続的な努力と創造力を持ってコンテンツを制作し続けましょう。忍耐力や根気も必要です。高いクオリティを目指していきましょう。
【使用教科書・教材・参考書】 Mac	

科目名 (英)	スタッフワークショップ I Staff Workshop I	選択 必修	選択必修	年次	3		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	講義/演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	後期
						曜日・時限	月曜5,6限
【授業の学習内容】 プロジェクト制作、マスタリング技術、プレゼン・納品スキルを学びます。 <講師プロフィール> 安室奈美恵、荻野目洋子、ゴダイゴ、ミッキー吉野のレコーディングエンジニアを務める。 映画「スウィング・ガールズ」、「ロボジー」、「ハッピーフライト」などの映画音楽制作にも携わるなどその仕事は多岐にわたる。 【到達目標】 他者（講師や仮想クライアント）からのフィードバックを受け、修正対応ができる。 映像作品やインタビュー素材への音声編集・整音ができる。 自作の作品集（ポートフォリオ）を制作し、進路選択に活用できる。							

授業計画・内容	
1回目	オリエンテーション（授業概要・業界説明）
2回目	イベント業界の種類（音楽・展示・企業・地域）
3回目	スタッフの役割（制作・運営・技術）
4回目	現場の基本マナー
5回目	挨拶・言葉遣いトレーニング
6回目	身だしなみと印象管理
7回目	指示の受け方・報連相
8回目	タイムスケジュールの読み方
9回目	イベントの流れ理解（搬入～本番～撤収）
10回目	安全管理基礎（事故防止）
11回目	会場図面の見方
12回目	基本動線の考え方
13回目	誘導・案内の基本
14回目	チケット・受付業務基礎
15回目	機材の基礎知識（音響・照明・映像）
準備学習 時間外学習	Macの基本操作、知識。□
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト：40% ○課題提出：30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度：30%（到達目標に対する習熟度） 出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	グループワークを通して、コミュニケーション、特にスケジューリングが大切です。
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	スタッフワークショップⅡ Staff Workshop Ⅱ	選択 必修	選択必修	年次	3		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	講義/演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	後期
						曜日・時限	月曜5,6限
【授業の学習内容】 プロジェクト制作、マスタリング技術、プレゼン・納品スキルを学びます。 <講師プロフィール> 安室奈美恵、荻野目洋子、ゴダイゴ、ミッキー吉野のレコーディングエンジニアを務める。 映画「スウィング・ガールズ」、「ロボジー」、「ハッピーフライト」などの映画音楽制作にも携わるなどその仕事は多岐にわたる。							
【到達目標】 他者（講師や仮想クライアント）からのフィードバックを受け、修正対応ができる。 映像作品やインタビュー素材への音声編集・整音ができる。 自作の作品集（ポートフォリオ）を制作し、進路選択に活用できる。							

授業計画・内容	
1回目	ケーブルの扱い方
2回目	簡単な設営体験
3回目	受付ロールプレイ
4回目	クレーム対応基礎
5回目	チームワークトレーニング
6回目	簡単な現場シミュレーション
7回目	無線機の使い方
8回目	連絡系統の理解
9回目	現場での危険予測
10回目	基本的な体力・動作トレーニング
11回目	雨天・トラブル時の対応
12回目	簡易イベント運営（校内）
13回目	振り返り・改善点抽出
14回目	理解度チェック
15回目	年次総括
準備学習 時間外学習	Macの基本操作、知識。□
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト：40% ○課題提出：30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度：30%（到達目標に対する習熟度） 出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	グループワークを通して、コミュニケーション、特にスケジューリングが大切です。
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	スタッフワークショップⅢ Staff Workshop Ⅲ	選択 必修	選択必修	年次	3		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	講義/演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	後期
						曜日・時限	月曜5,6限
【授業の学習内容】 プロジェクト制作、マスタリング技術、プレゼン・納品スキルを学びます。 <講師プロフィール> 安室奈美恵、荻野目洋子、ゴダイゴ、ミッキー吉野のレコーディングエンジニアを務める。 映画「スウィング・ガールズ」、「ロボジー」、「ハッピーフライト」などの映画音楽制作にも携わるなどその仕事は多岐にわたる。 【到達目標】 他者（講師や仮想クライアント）からのフィードバックを受け、修正対応ができる。 映像作品やインタビュー素材への音声編集・整音ができる。 自作の作品集（ポートフォリオ）を制作し、進路選択に活用できる。							

授業計画・内容	
1回目	1年次復習・応用導入
2回目	現場リーダーの役割
3回目	スタッフ配置計画
4回目	詳細スケジュール作成
5回目	会場設営応用（ステージ周り）
6回目	機材搬入出の効率化
7回目	音響・照明との連携
8回目	舞台進行の基本
9回目	ケータリング・楽屋管理
10回目	VIP対応基礎
11回目	観客導線設計
12回目	混雑時の誘導
13回目	トラブル事例研究
14回目	クレーム対応応用
15回目	緊急時対応（救急・避難）
準備学習 時間外学習	Macの基本操作、知識。□
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト：40% ○課題提出：30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度：30%（到達目標に対する習熟度） 出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	グループワークを通して、コミュニケーション、特にスケジューリングが大切です。
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	スタッフワークショップⅣ Staff Workshop IV	選択 必修	選択必修	年次	3		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	講義/演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	後期
						曜日・時限	月曜5,6限
【授業の学習内容】 プロジェクト制作、マスタリング技術、プレゼン・納品スキルを学びます。 <講師プロフィール> 安室奈美恵、荻野目洋子、ゴダイゴ、ミッキー吉野のレコーディングエンジニアを務める。 映画「スウィング・ガールズ」、「ロボジー」、「ハッピーフライト」などの映画音楽制作にも携わるなどその仕事は多岐にわたる。 【到達目標】 他者（講師や仮想クライアント）からのフィードバックを受け、修正対応ができる。 映像作品やインタビュー素材への音声編集・整音ができる。 自作の作品集（ポートフォリオ）を制作し、進路選択に活用できる。							

授業計画・内容	
1回目	無線オペレーション実践
2回目	チームマネジメント基礎
3回目	外部スタッフとの連携
4回目	設営～撤収の効率改善
5回目	小規模イベント企画
6回目	実践イベント①（校内）
7回目	振り返り・課題抽出
8回目	イベント記録の取り方
9回目	レポート作成
10回目	スポンサー・企業理解
11回目	接客スキル強化
12回目	スタッフ教育の基礎
13回目	実践イベント②
14回目	成果発表
15回目	年次総括
準備学習 時間外学習	Macの基本操作、知識。□
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト：40% ○課題提出：30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度：30%（到達目標に対する習熟度） 出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	グループワークを通して、コミュニケーション、特にスケジューリングが大切です。
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	スタッフワークショップV Staff Workshop V	選択 必修	選択必修	年次	3		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	講義/演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	後期
						曜日・時限	月曜5,6限
【授業の学習内容】 プロジェクト制作、マスタリング技術、プレゼン・納品スキルを学びます。 <講師プロフィール> 安室奈美恵、荻野目洋子、ゴダイゴ、ミッキー吉野のレコーディングエンジニアを務める。 映画「スウィング・ガールズ」、「ロボジー」、「ハッピーフライト」などの映画音楽制作にも携わるなどその仕事は多岐にわたる。							
【到達目標】 他者（講師や仮想クライアント）からのフィードバックを受け、修正対応ができる。 映像作品やインタビュー素材への音声編集・整音ができる。 自作の作品集（ポートフォリオ）を制作し、進路選択に活用できる。							

授業計画・内容	
1回目	応用復習・実践導入
2回目	中規模イベント設計
3回目	進行台本作成
4回目	ステージ進行実践
5回目	テクニカルスタッフとの連携強化
6回目	問題発見カトレーニング
7回目	瞬時判断トレーニング
8回目	クレーム・トラブル実践対応
9回目	雨天・災害対応シミュレーション
10回目	安全管理計画作成
11回目	スタッフ統括業務
12回目	チームビルディング応用
13回目	リーダーシップ訓練
14回目	大人数誘導訓練
15回目	会場レイアウト設計
準備学習 時間外学習	Macの基本操作、知識。□
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト：40% ○課題提出：30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度：30%（到達目標に対する習熟度） 出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	グループワークを通して、コミュニケーション、特にスケジューリングが大切です。
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	スタッフワークショップVI Staff Workshop VI	選択 必修	選択必修	年次	3		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	講義/演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	後期
						曜日・時限	月曜5,6限
【授業の学習内容】 プロジェクト制作、マスタリング技術、プレゼン・納品スキルを学びます。 <講師プロフィール> 安室奈美恵、荻野目洋子、ゴダイゴ、ミッキー吉野のレコーディングエンジニアを務める。 映画「スウィング・ガールズ」、「ロボジー」、「ハッピーフライト」などの映画音楽制作にも携わるなどその仕事は多岐にわたる。 【到達目標】 他者（講師や仮想クライアント）からのフィードバックを受け、修正対応ができる。 映像作品やインタビュー素材への音声編集・整音ができる。 自作の作品集（ポートフォリオ）を制作し、進路選択に活用できる。							

授業計画・内容	
1回目	機材配置計画
2回目	外部業者との打ち合わせ
3回目	実践イベント③（中規模）
4回目	現場リーダー経験
5回目	振り返り・改善
6回目	効率化・コスト意識
7回目	ドキュメント管理
8回目	SNS・広報連携基礎
9回目	観客満足度向上施策
10回目	問題解決ワークショップ
11回目	実践イベント④
12回目	成果分析
13回目	後輩指導
14回目	総合演習
15回目	年次総括
準備学習 時間外学習	Macの基本操作、知識。□
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト：40% ○課題提出：30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度：30%（到達目標に対する習熟度） 出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	グループワークを通して、コミュニケーション、特にスケジューリングが大切です。
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	デザインワークショップ I	必修 選択	必修	年次	1		
	Design Workshop I	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
学科・コース	音楽プロデュース科 舞美術&制作コース					曜日・時限	火曜、1・2限目
【授業の学習内容】							
課題で与えられたテーマに対応したスケッチから立体制作までの一連のプロセス、 したアイデアスケッチから制作図面の作成_平面図および立面図、 最終的に立体モデルおよび空間モデル制作を行う。 に、建築デザイン事務所のスタッフとして空間デザインに従事する。 アイソメ図あるいはアクソメ図を活用 制作図面から1点あるいは2点透視図の完成予想図の作成、最 ※主として空間インスタレーションを表現手段とする現代美術家であると同時に							
【到達目標】							
固定観念や既存概念にとらわれない無意識の領域に及ぶ創造力を課題のテーマを通して活性化させ、 価値観を前提とした発想のあり方と論理的なプロセスを重視しながら、 きるようになる。 画一的ではない多様な価 平面作品および立体作品における表現が実践的にで							

授業計画・内容	
1回目	オリエンテーション（授業概要・デザインとは）
2回目	デザインの役割と種類（広告・UI・映像など）
3回目	良いデザインとは何か
4回目	配色基礎（色の三要素・心理効果）
5回目	カラーパレット作成
6回目	タイポグラフィ基礎（フォントの種類）
7回目	文字組みの基本
8回目	レイアウト基礎（余白・整列・視線誘導）
9回目	グリッドシステム入門
10回目	画像の扱い方（解像度・トリミング）
11回目	デザインツール基礎①（Illustrator系）
12回目	デザインツール基礎②（Photoshop系）
13回目	図形・アイコン制作
14回目	簡単なロゴ制作
15回目	バナー制作①（模写）
準備学習 時間外学習	映画鑑賞・舞台観劇・美術展覧会の鑑賞・音楽や読書など、自分自身を豊かに育むこと。
評価方法	●取組姿勢：40点(学習に対する取組姿勢) ○出席：別途規定(出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) ●課題：40点(課題完成度と提出状況) ○合格：60点以上で合格 ●成長・成熟：20点(到達目標に対する成長具合や習熟度)
受講生への メッセージ	この授業は、「モノづくり」プロセスの基本を学ぶと同時に、「モノづくり」の楽しさを体感し共有する大切な授業です。 まずに出席して下さい。 休
【使用教科書・教材・参考書】	
課題プリントあるいは作図プリントの配布。各課題に対応した参考作品および参考図書の提示と参考資料の配布。	

科目名 (英)	デザインワークショップⅡ Design WorkshopⅡ	必修 選択	必修	年次	1		
学科・コース	音楽プロデュース科 舞美術&制作コース	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
【授業の学習内容】							
課題で与えられたテーマに対応したスケッチから立体制作までの一連のプロセス、 したアイデアスケッチから制作図面の作成、平面図および立面図、 最終的に立体モデルおよび空間モデル制作を行う。 に、建築デザイン事務所のスタッフとして空間デザインに従事する。							アイソメ図あるいはアクソメ図を活用 制作図面から1点あるいは2点透視図の完成予想図の作成、最 ※主として空間インスタレーションを表現手段とする現代美術家であると同時に
【到達目標】							
固定観念や既存概念にとらわれない無意識の領域に及ぶ創造力を課題のテーマを通して活性化させ、 価値観を前提とした発想のあり方と論理的なプロセスを重視しながら、 きるようになる。							画一的ではない多様な価 平面作品および立体作品における表現が実践的にで

授業計画・内容	
1回目	バナー制作②（オリジナル）
2回目	ポスター制作基礎
3回目	情報整理の考え方
4回目	コンセプトの作り方
5回目	アイデア発想トレーニング
6回目	参考リサーチ方法
7回目	模写トレーニング
8回目	フィードバックの受け方
9回目	修正・ブラッシュアップ
10回目	印刷基礎（CMYK・入稿）
11回目	データ管理と書き出し
12回目	ミニ課題制作
13回目	プレゼンテーション基礎
14回目	成果発表
15回目	年次総括
準備学習 時間外学習	映画鑑賞・舞台観劇・美術展覧会の鑑賞・音楽や読書など、自分自身を豊かに育むこと。
評価方法	●取組姿勢：40点(学習に対する取組姿勢) ○出席：別途規定(出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) ●課題：40点(課題完成度と提出状況) ○合格：60点以上で合格 ●成長・成熟：20点(到達目標に対する成長具合や習熟度)
受講生への メッセージ	この授業は、「モノづくり」プロセスの基本を学ぶと同時に、「モノづくり」の楽しさを体感し共有する大切な授業です。 まずに出席して下さい。 休
【使用教科書・教材・参考書】	
課題プリントあるいは作図プリントの配布。各課題に対応した参考作品および参考図書の提示と参考資料の配布。	

科目名 (英)	デザインワークショップⅢ Design WorkshopⅢ	必修 選択	必修	年次	1		
学科・コース	音楽プロデュース科 舞美術&制作コース	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日・時限	前期 火曜、1・2限目
【授業の学習内容】 課題で与えられたテーマに対応したスケッチから立体制作までの一連のプロセス、 アイソメ図あるいはアクソメ図を活用 したアイデアスケッチから制作図面の作成、平面図および立面図、 制作図面から1点あるいは2点透視図の完成予想図の作成、最 最終的に立体モデルおよび空間モデル制作を行う。 ※主として空間インスタレーションを表現手段とする現代美術家であると同時に に、建築デザイン事務所のスタッフとして空間デザインに従事する。							
【到達目標】 固定観念や既存概念にとらわれない無意識の領域に及ぶ創造力を課題のテーマを通して活性化させ、 画一的ではない多様な価 値観を前提とした発想のあり方と論理的なプロセスを重視しながら、 平面作品および立体作品における表現が実践的にで きるようになる。							

授業計画・内容	
1回目	1年次復習・応用導入
2回目	ターゲット設定とペルソナ
3回目	ブランディング基礎
4回目	ロゴデザイン応用
5回目	ビジュアルコンセプト設計
6回目	レイアウト応用（情報量の多い構成）
7回目	タイポグラフィ応用
8回目	カラー設計応用
9回目	写真・ビジュアル加工
10回目	広告デザイン基礎
11回目	SNSバナー制作
12回目	パッケージデザイン入門
13回目	フライヤー制作
14回目	Webデザイン基礎（UI/UX）
15回目	ワイヤーフレーム作成
準備学習 時間外学習	映画鑑賞・舞台観劇・美術展覧会の鑑賞・音楽や読書など、自分自身を豊かに育むこと。
評価方法	●取組姿勢：40点(学習に対する取組姿勢) ○出席：別途規定(出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) ●課題：40点(課題完成度と提出状況) ○合格：60点以上で合格 ●成長・成熟：20点(到達目標に対する成長具合や習熟度)
受講生への メッセージ	この授業は、「モノづくり」プロセスの基本を学ぶと同時に、「モノづくり」の楽しさを体感し共有する大切な授業です。 まずに出席して下さい。 休
【使用教科書・教材・参考書】 課題プリントあるいは作図プリントの配布。各課題に対応した参考作品および参考図書の提示と参考資料の配布。	

科目名 (英)	デザインワークショップⅣ Design WorkshopⅣ	必修 選択	必修	年次	1		
学科・コース	音楽プロデュース科 舞美術&制作コース	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日・時限	前期 火曜、1・2限目
【授業の学習内容】 課題で与えられたテーマに対応したスケッチから立体制作までの一連のプロセス、 アイソメ図あるいはアクソメ図を活用 したアイデアスケッチから制作図面の作成、平面図および立面図、 制作図面から1点あるいは2点透視図の完成予想図の作成、最 最終的に立体モデルおよび空間モデル制作を行う。 ※主として空間インスタレーションを表現手段とする現代美術家であると同時に に、建築デザイン事務所のスタッフとして空間デザインに従事する。							
【到達目標】 固定観念や既存概念にとらわれない無意識の領域に及ぶ創造力を課題のテーマを通して活性化させ、 画一的ではない多様な価 値観を前提とした発想のあり方と論理的なプロセスを重視しながら、 平面作品および立体作品における表現が実践的にで きるようになる。							

授業計画・内容	
1回目	デザインの言語化
2回目	クライアントワーク基礎
3回目	修正対応・意図説明
4回目	チーム制作①（役割分担）
5回目	チーム制作②（制作）
6回目	チーム制作③（発表）
7回目	実案件風課題①
8回目	フィードバック・改善
9回目	実案件風課題②
10回目	スケジュール管理
11回目	デザインのトレンド分析
12回目	著作権・素材利用ルール
13回目	プレゼンテーション応用
14回目	成果発表
15回目	年次総括
準備学習 時間外学習	映画鑑賞・舞台観劇・美術展覧会の鑑賞・音楽や読書など、自分自身を豊かに育むこと。
評価方法	●取組姿勢：40点(学習に対する取組姿勢) ○出席：別途規定(出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) ●課題：40点(課題完成度と提出状況) ○合格：60点以上で合格 ●成長・成熟：20点(到達目標に対する成長具合や習熟度)
受講生への メッセージ	この授業は、「モノづくり」プロセスの基本を学ぶと同時に、「モノづくり」の楽しさを体感し共有する大切な授業です。 まずに出席して下さい。 休
【使用教科書・教材・参考書】 課題プリントあるいは作図プリントの配布。各課題に対応した参考作品および参考図書の提示と参考資料の配布。	

科目名 (英)	美術デザイン基礎 I Art Design Basics I	必修 選択	必修	年次	1		
学科・コース	音楽プロデュース科 舞美術&制作コース	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
曜日・時限							火曜、1・2限目
【授業の学習内容】							
課題で与えられたテーマに対応したスケッチから立体制作までの一連のプロセス、 アイソメ図あるいはアクソメ図を活用 したアイデアスケッチから制作図面の作成、平面図および立面図、 制作図面から1点あるいは2点透視図の完成予想図の作成、最 最終的に立体モデルおよび空間モデル制作を行う。 ※主として空間インスタレーションを表現手段とする現代美術家であると同時に に、建築デザイン事務所のスタッフとして空間デザインに従事する。							
【到達目標】							
固定観念や既存概念にとらわれない無意識の領域に及ぶ創造力を課題のテーマを通して活性化させ、 画一的ではない多様な価 値観を前提とした発想のあり方と論理的なプロセスを重視しながら、 平面作品および立体作品における表現が実践的にで きるようになる。							

授業計画・内容	
1回目	1.「1点透視図法と2点透視図法」フリーハンドによる基礎演習
2回目	2.「1点透視図法と2点透視図法」フリーハンドによる基礎演習 ● 完成と提出
3回目	1.「立方体の解体と再構築」アクソメ図によるプロセススケッチ (CAD／Vector Works & Stage Design の授業と連動)
4回目	2.「立方体の解体と再構築」アクソメ図によるプロセススケッチ (CAD／Vector Works & Stage Design の授業と連動)
5回目	3.「立方体の解体と再構築」プロセススケッチの完成から3面図の作図 (CAD／Vector Works & Stage Design の授業と連動)
6回目	4.「立方体の解体と再構築」 2 方向から2点透視図の下図を作成する
7回目	5.「立方体の解体と再構築」 ブラッシングによるパースの陰影表現と色彩表現を試みる
8回目	6.「立方体の解体と再構築」 オブジェ：立体モデルの制作／模型制作の基礎を学ぶ
9回目	7.「立方体の解体と再構築」 オブジェ：立体モデルの制作／模型制作の基礎を学ぶ
10回目	8.「立方体の解体と再構築」 オブジェ：立体モデルの制作／模型制作の基礎を学ぶ ● 完成と提出
11回目	1.「鉛筆デッサン／箱馬と2つの幾何学形態」 観察力と描写力／正確に物体を表現する技法を学ぶ
12回目	2.「鉛筆デッサン／箱馬と2つの幾何学形態」 観察力と描写力／正確に物体を表現する技法を学ぶ ● 完成と提出
13回目	
14回目	
15回目	
準備学習 時間外学習	映画鑑賞・舞台観劇・美術展覧会の鑑賞・音楽や読書など、自分自身を豊かに育むこと。
評価方法	●取組姿勢：40点(学習に対する取組姿勢) ○出席：別途規定(出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) ●課題：40点(課題完成度と提出状況) ○合格：60点以上で合格 ●成長・成熟：20点(到達目標に対する成長具合や習熟度)
受講生への メッセージ	この授業は、「モノづくり」プロセスの基本を学ぶと同時に、「モノづくり」の楽しさを体感し共有する大切な授業です。 まずに出席して下さい。 休
【使用教科書・教材・参考書】	
課題プリントあるいは作図プリントの配布。 各課題に対応した参考作品および参考図書の提示と参考資料の配布。	

科目名 (英)	美術デザイン基礎 II	必修 選択	必修	年次	1		
	Art Design Basics II	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期
学科・コース	音楽プロデュース科 舞美術&制作コース					曜日・時限	火曜、1・2限目
【授業の学習内容】							
課題で与えられたテーマに対応したスケッチから立体制作までの一連のプロセス、 したアイデアスケッチから制作図面の作成_平面図および立面図、 最終的に立体モデルおよび空間モデル制作を行う。 に、建築デザイン事務所のスタッフとして空間デザインに従事する。 アイソメ図あるいはアクソメ図を活用 制作図面から1点あるいは2点透視図の完成予想図の作成、最 ※主として空間インスタレーションを表現手段とする現代美術家であると同時に							
【到達目標】							
固定観念や既存概念にとらわれない無意識の領域に及ぶ創造力を課題のテーマを通して活性化させ、 価値観を前提とした発想のあり方と論理的なプロセスを重視しながら、 きるようになる。 画一的ではない多様な価 平面作品および立体作品における表現が実践的にで							

授業計画・内容	
1回目	1.「水彩画法／面取り石膏像の置かれた静物モチーフ」モチーフをセッティングする・描く場所を決める・構図を決める・計り棒を使う
2回目	2.「水彩画法／面取り石膏像の置かれた静物モチーフ」鉛筆デッサンと着彩表現
3回目	3.「水彩画法／面取り石膏像の置かれた静物モチーフ」鉛筆デッサンと着彩表現
4回目	4.「水彩画法／面取り石膏像の置かれた静物モチーフ」鉛筆デッサンと着彩表現 ● 完成と提出
5回目	1.「階段のプロジェクト」アイソメ図によるデザイン／アイデアを考える（CAD／Vector Works & Stage Design 2年の授業に連動）
6回目	2.「階段のプロジェクト」アイソメ図によるデザイン／アイデアを考える（CAD／Vector Works & Stage Design 2年の授業に連動）
7回目	3.「階段のプロジェクト」空間モデルの制作と色彩表現・アイデアを形態にする
8回目	4.「階段のプロジェクト」空間モデルの制作と色彩表現・アイデアを形態にする
9回目	5.「階段のプロジェクト」空間モデルの制作と色彩表現・アイデアを形態にする
10回目	6.「階段のプロジェクト」空間モデルの制作と色彩表現・アイデアを形態にする
11回目	7.「階段のプロジェクト」空間モデルの制作と色彩表現・アイデアを形態にする
12回目	8.「階段のプロジェクト」空間モデルの制作と色彩表現・アイデアを形態にする ● 完成と提出
13回目	
14回目	
15回目	
準備学習 時間外学習	映画鑑賞・舞台観劇・美術展覧会の鑑賞・音楽や読書など、自分自身を豊かに育むこと。
評価方法	●取組姿勢：40点(学習に対する取組姿勢) ○出席：別途規定(出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) ●課題：40点(課題完成度と提出状況) ○合格：60点以上で合格 ●成長・成熟：20点(到達目標に対する成長具合や習熟度)
受講生への メッセージ	この授業は、「モノづくり」プロセスの基本を学ぶと同時に、「モノづくり」の楽しさを体感し共有する大切な授業です。 まずに出席して下さい。 休
【使用教科書・教材・参考書】	
課題プリントあるいは作図プリントの配布。各課題に対応した参考作品および参考図書の提示と参考資料の配布。	

科目名 (英)	照明概論 I Lighting Overview I	選択 必修	選択必 修	年次	1		
学科・コース	音楽プロデュース科・照明&ステージデザイナーコース	授業 形態	講義/演習	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分	前期
						曜日・時限	水曜1限
【授業の学習内容】 照明の基本原理・機材・用語と簡単な操作とデザインを学ぶ。 <講師プロフィール> 福岡県内のさまざまなホールで管理・保守業務に携わる。主にイヅカコスモスモン・嘉穂劇場で舞台・音響・照明の各オペレーターを担当。FSM卒業生。							
【到達目標】 光の基本原理を理解し、視覚的・心理的な影響を説明できる。 照明機材の名称・特徴・使い方を理解している。							

授業計画・内容	
1回目	オリエンテーション／照明概論とは何か
2回目	照明の役割と機能
3回目	光の正体（物理的性質）
4回目	色温度・演色性・照度とは
5回目	光源の種類（白熱灯・蛍光灯・LEDなど）
6回目	照明の歴史（舞台・映画・建築）
7回目	照明デザイナーの仕事
8回目	実際の照明作品の鑑賞と分析
9回目	照明と視覚・心理効果
10回目	照明器具の構造（スポット・フレネルなど）
11回目	光の性質と器具ごとの特徴
12回目	照明スタンド・吊り・配線の基本
13回目	調光器のしくみ
14回目	照明卓（アナログ）の基本操作
15回目	基礎理解テストと復習
準備学習 時間外学 習	
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト ： 40% ○課題提出 ： 30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度 ： 30%（到達目標に対する習熟度） 出席 ： 別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	照明概論 II Lighting Overview II	選択 必修	選択必 修	年次	1		
学科・コース	音楽プロデュース科・照明&ステージデザイナーコース	授業 形態	講義/演習	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分	後期
						曜日・時限	水曜1限
【授業の学習内容】 照明の基本原理・機材・用語と簡単な操作とデザインを学ぶ。 <講師プロフィール> 福岡県内のさまざまなホールで管理・保守業務に携わる。主にイヅカコスモスコモン・嘉穂劇場で舞台・音響・照明の各オペレーターを担当。FSM卒業生。							
【到達目標】 舞台や映像における照明演出の基本的な役割を説明できる。 簡単なライティングプラン（明暗・色・方向など）を考案できる。							

授業計画・内容	
1回目	照明卓（デジタル）の基本操作
2回目	色フィルターとゲルの使い方
3回目	リフレクターとディフューザー
4回目	シンプルな照明プラン体験
5回目	グループによる基本照明演習
6回目	中間プレゼン：基本ライティング分析
7回目	明暗・コントラストとドラマ性
8回目	時間・季節・感情の表現
9回目	影の使い方
10回目	色と心理効果
11回目	舞台照明の基本演出例
12回目	ワークショップ：短いシーンの照明演出
13回目	自由照明課題の設計と準備
14回目	成果発表
15回目	全体講評
準備学習 時間外学 習	
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト ： 40% ○課題提出 ： 30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度 ： 30%（到達目標に対する習熟度） 出席 ： 別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	音響学 I Acoustics Knowledge I	選択 必修	選択必 修	年次	1		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分	前期
						曜日・時限	水曜1限
【授業の学習内容】 音響の基本知識と機材操作の基礎を学ぶ。 <講師プロフィール> 株式会社総合舞台 音響部 東京本社にて、南こうせつ等の全国ツアーを始め、様々なライブ、コンサート、イベントに携わる。1999年よりZepp Fukuokaの音響管理業務、ゴダイゴの全国ツアーなどを務める。現在は株式会社SLIにて様々なLIVE、コンサート、イベントの音響を手掛ける福岡を代表するPAエンジニア。							
【到達目標】 音の基本的性質（音波・周波数・デシベルなど）を理解し、音響の基礎理論を正しく説明できる。 マイク・スピーカー・ミキサーなど基本機材の名称と機能を理解し、安全に取り扱いができる。							

授業計画・内容	
1回目	オリエンテーション - 音響学とは何か
2回目	音の正体 - 振動と波動
3回目	音波の性質 - 周波数・振幅・波長
4回目	音速と媒質
5回目	音の伝播 - 空気中・水中・固体中
6回目	単純な正弦波と複雑な音
7回目	音の三要素 - 高さ・大きさ・音色
8回目	デシベルとは何か
9回目	音の可視化 - オシロスコープ演習
10回目	まとめと基礎確認テスト
11回目	聴覚の仕組み
12回目	音の知覚：音像定位とマスキング
13回目	騒音とその影響
14回目	音と心理：サイアコースティクス
15回目	聴覚の特性（ラウドネス曲線など）
準備学習 時間外学 習	基本的な知識になるので普段からの積み重ねになって行くので普段からの復習が大切です。
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト：40% ○課題提出：30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度：30%（到達目標に対する習熟度） 出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	普段からの積み重ねなのでわからないときはどんどん聞いて欲しいです
【使用教科書・教材・参考書】 ・舞台音響技能検定・過去問題ナビゲーション	

科目名 (英)	音響学 II Acoustics Knowledge II	選択 必修	選択必 修	年次	1		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	講義	総時間 (単位)	30 (2)	開講区分	後期
						曜日・時限	水曜1限
【授業の学習内容】 音響の基本知識と機材操作の基礎を学ぶ。 <講師プロフィール> 株式会社総合舞台 音響部 東京本社にて、南こうせつ全国ツアーを始め、様々なライブ、コンサート、イベントに携わる。1999年よりZepp Fukuokaの音響管理業務、ゴダイゴの全国ツアーなどを務める。現在は株式会社SLIにて様々なLIVE、コンサート、イベントの音響を手掛ける福岡を代表するPAエンジニア。							
【到達目標】 音響システムの簡易な接続・設定が自分の力でできる。 小規模なPA操作や録音実習において、基本的な音量調整・バランス調整ができる。							

授業計画・内容	
1回目	耳の保護と音環境
2回目	環境音の記録と分析演習
3回目	音響測定機器の基本操作
4回目	音と健康 - WHOガイドラインなど
5回目	マイクロフォンの原理と種類
6回目	スピーカーの仕組みと設計
7回目	録音・再生の基本
8回目	デジタルとアナログ音声の違い
9回目	信号とノイズ
10回目	音響機器の接続基礎演習
11回目	シグナルフロー入門
12回目	簡単な収録・再生実習①
13回目	簡単な収録・再生実習②
14回目	まとめと発表準備
15回目	まとめと発表
準備学習 時間外学 習	基本的な知識になるので普段からの積み重ねになって行くので普段からの復習が大切です。
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト : 40% ○課題提出 : 30% (課題提出、提出期限の厳守) ○習熟度 : 30% (到達目標に対する習熟度) 出席 : 別途規定 (出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) に基づきます
受講生への メッセージ	普段からの積み重ねなのでわからないときはどんどん聞いて欲しいです
【使用教科書・教材・参考書】 ・舞台音響技能検定・過去問題ナビゲーション	

科目名 (英)	音響学 Ⅲ Acoustics Knowledge Ⅲ	選択 必修	選択必 修	年次	2		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	前期
						曜日・時限	木曜1,2限
【授業の学習内容】 実践的なセッティング・ミキシング技術を学ぶ。 <講師プロフィール> 株式会社総合舞台 音響部 東京本社にて、南こうせつの全国ツアーを始め、様々なライブ、コンサート、イベントに携わる。1999年よりZepp Fukuokaの音響管理業務、ゴダイゴの全国ツアーなどを務める。現在は株式会社SLIにて様々なLIVE、コンサート、イベントの音響を手掛ける福岡を代表するPAエンジニア。							
【到達目標】 音響信号の流れ (Signal Flow) を正確に把握し、ルーティングやトラブルシューティングができる。 ライブ音響や演劇音響における現場の流れを理解し、リハーサル・本番に対応できる。							

授業計画・内容	
1回目	建築音響とは（響きのデザイン）
2回目	反射・吸音・遮音の理論
3回目	音の拡がりと残響時間
4回目	音響設計の基礎と実例
5回目	ホール・スタジオの音響特性
6回目	シミュレーションソフトの紹介
7回目	音響素材の研究と調査
8回目	簡単な吸音パネルの設計演習
9回目	現場見学 - ホール or スタジオ
10回目	音場設計レポート
11回目	PAとは何か
12回目	ミキサーの仕組みと信号経路
13回目	エフェクターとプロセッサ
14回目	ラウドスピーカー配置と設計
15回目	前期まとめ
準備学習 時間外学 習	基本的な知識になるので普段からの積み重ねになって行くので普段からの復習が大切です。
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト : 40% ○課題提出 : 30% (課題提出、提出期限の厳守) ○習熟度 : 30% (到達目標に対する習熟度) 出席 : 別途規定 (出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) に基づきます
受講生への メッセージ	普段からの積み重ねなのでわからないときはどんどん聞いて欲しいです
【使用教科書・教材・参考書】 ・舞台音響技能検定・過去問題ナビゲーション	

科目名 (英)	音響学 IV Acoustics Knowledge IV	選択 必修	選択必 修	年次	2		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	後期
						曜日・時限	木曜1,2限
【授業の学習内容】 実践的なセッティング・ミキシング技術を学ぶ。 <講師プロフィール> 株式会社総合舞台 音響部 東京本社にて、南こうせつ全国ツアーを始め、様々なライブ、コンサート、イベントに携わる。1999年よりZepp Fukuokaの音響管理業務、ゴダイゴの全国ツアーなどを務める。現在は株式会社SLIにて様々なLIVE、コンサート、イベントの音響を手掛ける福岡を代表するPAエンジニア。							
【到達目標】 デジタルミキサーやマルチチャンネル録音機器など、中規模以上のシステムを使った実習に対応できる。 音響効果（SE・BGM）の選定や演出意図の共有を通して、演出家や他部署とのコミュニケーションが取れる。							

授業計画・内容	
1回目	イコライジングとフィルタ
2回目	フィードバックの対策
3回目	モニターシステム
4回目	小規模PA実習（バンド等）
5回目	ライブ音響の役割とマナー
6回目	中間発表：小規模PA設計
7回目	フィールドレコーディング演習
8回目	ノイズ除去と音声クリーニング
9回目	DAW基礎（Pro Tools, Audacity等）
10回目	トラック編集・タイミング補正
11回目	エフェクト処理実践
12回目	音響効果（SE, Foley）の作成
13回目	ナレーション録音と整音
14回目	簡易サウンドデザイン
15回目	編集作品の試聴・講評
準備学習 時間外学 習	基本的な知識になるので普段からの積み重ねになって行くので普段からの復習が大切です。
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト：40% ○課題提出：30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度：30%（到達目標に対する習熟度） 出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	普段からの積み重ねなのでわからないときはどんどん聞いて欲しいです
【使用教科書・教材・参考書】 ・舞台音響技能検定・過去問題ナビゲーション	

科目名 (英)	音響学 V Acoustics Knowledge V	選択 必修	選択必 修	年次	3		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	講義	総時間 (単位)	90 (6)	開講区分	前期
						曜日・時限	木曜3,4,5限
【授業の学習内容】 自主企画・運営を通じて実務力を養う。 <講師プロフィール> 株式会社総合舞台 音響部 東京本社にて、南こうせつの全国ツアーを始め、様々なライブ、コンサート、イベントに携わる。1999年よりZepp Fukuokaの音響管理業務、ゴダイゴの全国ツアーなどを務める。現在は株式会社SLIにて様々なLIVE、コンサート、イベントの音響を手掛ける福岡を代表するPAエンジニア。							
【到達目標】 自主企画または指定された演出内容に基づき、音響プランを作成し、実装・運用までを一貫して行える。 フェーダーオートメーション、EQ・コンプレッサーなどの音響処理技術を演出に応じて活用できる。							

授業計画・内容	
1回目	総合音響設計の考え方
2回目	顧客ニーズと仕様の整理
3回目	実際の案件例から学ぶ
4回目	チーム分けと課題発表
5回目	コンセプトプランの立案
6回目	必要機器と構成案作成
7回目	システム図・配線図の作成
8回目	プレゼン準備
9回目	フィードバックと改善案検討
10回目	実践的な収録企画の立案
11回目	会場や対象に合わせた音響設計
12回目	機材手配・準備・ロジスティクス
13回目	リハーサル実施
14回目	本番音響オペレーション
15回目	前期まとめ
準備学習 時間外学 習	基本的な知識になるので普段からの積み重ねになって行くので普段からの復習が大切です。
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト : 40% ○課題提出 : 30% (課題提出、提出期限の厳守) ○習熟度 : 30% (到達目標に対する習熟度) 出席 : 別途規定 (出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) に基づきます
受講生への メッセージ	普段からの積み重ねなのでわからないときはどんどん聞いて欲しいです
【使用教科書・教材・参考書】 ・舞台音響技能検定・過去問題ナビゲーション	

科目名 (英)	音響学 VI Acoustics Knowledge VI	選択 必修	選択必 修	年次	3		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	講義	総時間 (単位)	90 (6)	開講区分	後期
						曜日・時限	木曜3,4,5限
【授業の学習内容】 自主企画・運営を通じて実務力を養う。 <講師プロフィール> 株式会社総合舞台 音響部 東京本社にて、南こうせつの全国ツアーを始め、様々なライブ、コンサート、イベントに携わる。1999年よりZepp Fukuokaの音響管理業務、ゴダイゴの全国ツアーなどを務める。現在は株式会社SLIにて様々なLIVE、コンサート、イベントの音響を手掛ける福岡を代表するPAエンジニア。							
【到達目標】 舞台・映像・展示など複数分野との連携において、音の役割を自立的に設計・提案できる。 公演や作品発表を通して、音響技術者としての責任感と創造性、そして問題解決能力を発揮できる。							

授業計画・内容	
1回目	トラブル対応演習
2回目	ポストプロダクション工程
3回目	音響記録・報告作成
4回目	チーム内レビュー
5回目	卒業制作テーマ決定
6回目	音響技術・理論の再確認
7回目	実験・実証と記録
8回目	制作進行チェック
9回目	作品仕上げ
10回目	発表会準備
11回目	発表会(学内または公開)
12回目	振り返りと改善点
13回目	最終講評
14回目	卒業制作①
15回目	卒業制作②
準備学習 時間外学 習	基本的な知識になるので普段からの積み重ねになって行くので普段からの復讐が大切です。
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト : 40% ○課題提出 : 30% (課題提出、提出期限の厳守) ○習熟度 : 30% (到達目標に対する習熟度) 出席 : 別途規定 (出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) に基づきます
受講生への メッセージ	普段からの積み重ねなのでわからないときはどんどん聞いて欲しいです
【使用教科書・教材・参考書】 ・舞台音響技能検定・過去問題ナビゲーション	

科目名 (英)	イベント制作 I Event Production I	選択 必修	選択必 修	年次	1		
学科・コース	音楽プロデュース科・スタッフ系全コース	授業 形態	演習	総時間 (単位)	90 (6)	開講区分	前期
						曜日・時限	金曜3,4,5限
【授業の学習内容】 ・イベント企画書の作成とプレゼンテーション ・会場設計、機材手配、タイムテーブル作成 ・チームでの役割分担と現場対応力の育成							
【到達目標】 イベントの企画・設計・実施を一貫して行う実践力を身につける。							

授業計画・内容	
1回目	オリエンテーション - 授業概要・役割分担・制作とは何か
2回目	イベントの種類と構成要素 - コンサート・舞台・展示などの違い
3回目	チームビルディング - コミュニケーション・協力の技術
4回目	イベント① - 企画書の作成 (コンセプト・目的設定)
5回目	イベント① - 企画書の作成 (内容・予算・スケジュール記載)
6回目	イベント① - 会場レイアウトと導線設計、ステージ・客席配置
7回目	イベント① - イベント演習
8回目	イベント① - フィードバック
9回目	会場使用に関する法知識 - 使用許可・消防・電源などの基礎
10回目	イベント② - 企画書の作成 (コンセプト・目的設定)
11回目	イベント② - 企画書の作成 (内容・予算・スケジュール記載)
12回目	イベント② - 会場レイアウトと導線設計、ステージ・客席配置
13回目	イベント② - イベント演習
14回目	イベント② - フィードバック
15回目	前期まとめ
準備学習 時間外学 習	・身近なイベントを観察・分析する。 ・イベントに関するニュースや事例を調べる。
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト : 40% ○課題提出 : 30% (課題提出、提出期限の厳守) ○習熟度 : 30% (到達目標に対する習熟度) 出席 : 別途規定 (出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) に基づきます
受講生への メッセージ	イベントは「人の心を動かす現場」です。企画・準備・運営といったすべての工程に関わることで、 舞台裏の面白さと大変さをリアルに体験できます。 仲間と協力し、失敗も成功も共有しながら、あなたならではのイベントを一緒に創り上げましょう！
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	イベント制作 II Event Production II	選択 必修	選択必 修	年次	1		
学科・コース	音楽プロデュース科・スタッフ系全コース	授業 形態	演習	総時間 (単位)	90 (6)	開講区分	後期
						曜日・時限	金曜3,4,5限
【授業の学習内容】 ・イベント企画書の作成とプレゼンテーション ・会場設計、機材手配、タイムテーブル作成 ・チームでの役割分担と現場対応力の育成							
【到達目標】 イベントの企画・設計・実施を一貫して行う実践力を身につける。							

授業計画・内容	
1回目	宣伝・広報の基礎 - SNS・ポスター・チラシなど
2回目	簡易機材リスト作成 - 照明・音響・映像機材の基本把握
3回目	イベント③ - 企画書の作成 (コンセプト・目的設定)
4回目	イベント③ - 企画書の作成 (内容・予算・スケジュール記載)
5回目	イベント③ - 会場レイアウトと導線設計、ステージ・客席配置
6回目	イベント③ - イベント演習
7回目	イベント③ - フィードバック
8回目	リアルイベントとオンライン配信 - 両者の特徴と併用方法
9回目	イベント④ - 企画書の作成 (コンセプト・目的設定)
10回目	イベント④ - 企画書の作成 (内容・予算・スケジュール記載)
11回目	イベント④ - 会場レイアウトと導線設計、ステージ・客席配置
12回目	イベント④ - イベント演習
13回目	イベント④ - フィードバック
14回目	予算管理と収支計画収入と支出の設計と調整
15回目	後期まとめ
準備学習 時間外学 習	・身近なイベントを観察・分析する。 ・イベントに関するニュースや事例を調べる。
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト : 40% ○課題提出 : 30% (課題提出、提出期限の厳守) ○習熟度 : 30% (到達目標に対する習熟度) 出席 : 別途規定 (出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) に基づきます
受講生への メッセージ	イベントは「人の心を動かす現場」です。企画・準備・運営といったすべての工程に関わることで、 舞台裏の面白さと大変さをリアルに体験できます。 仲間と協力し、失敗も成功も共有しながら、あなたならではのイベントを一緒に創り上げましょう！
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	イベント制作 Ⅲ Event Production Ⅲ	選択 必修	選択必 修	年次	2		
学科・コース	音楽プロデュース科・スタッフ系全コース	授業 形態	演習	総時間 (単位)	90 (6)	開講区分	前期
						曜日・時限	金曜3,4,5限
【授業の学習内容】 ・イベント企画書の作成とプレゼンテーション ・会場設計、機材手配、タイムテーブル作成 ・宣伝・広報・運営・接客の基礎実践							
【到達目標】 チームで協力しながら制作を進行するコミュニケーション力を養う。							

授業計画・内容	
1回目	1年次の振り返り - 課題の明確化と改善目標
2回目	スポンサー・協力依頼 - 協賛や後援の交渉練習
3回目	イベント⑤ - 企画書の作成 (コンセプト・目的設定)
4回目	イベント⑤ - 企画書の作成 (内容・予算・スケジュール記載)
5回目	イベント⑤ - 会場レイアウトと導線設計、ステージ・客席配置
6回目	イベント⑤ - イベント演習
7回目	イベント⑤ - フィードバック
8回目	安全対策とリスクマネジメント - 備品管理・トラブル対策計画
9回目	ゲスト対応・接客マナー - 招聘・当日対応の実践練習
10回目	イベント⑥ - 企画書の作成 (コンセプト・目的設定)
11回目	イベント⑥ - 企画書の作成 (内容・予算・スケジュール記載)
12回目	イベント⑥ - 会場レイアウトと導線設計、ステージ・客席配置
13回目	イベント⑥ - イベント演習
14回目	イベント⑥ - フィードバック
15回目	前期まとめ
準備学習 時間外学 習	・身近なイベントを観察・分析する。 ・イベントに関するニュースや事例を調べる。
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト : 40% ○課題提出 : 30% (課題提出、提出期限の厳守) ○習熟度 : 30% (到達目標に対する習熟度) 出席 : 別途規定 (出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) に基づきます
受講生への メッセージ	イベントは「人の心を動かす現場」です。企画・準備・運営といったすべての工程に関わることで、 舞台裏の面白さと大変さをリアルに体験できます。 仲間と協力し、失敗も成功も共有しながら、あなたならではのイベントを一緒に創り上げましょう！
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	イベント制作 IV Event Production IV	選択 必修	選択必 修	年次	2		
学科・コース	音楽プロデュース科・スタッフ系全コース	授業 形態	演習	総時間 (単位)	90 (6)	開講区分	後期
						曜日・時限	金曜3,4,5限
【授業の学習内容】 ・イベント企画書の作成とプレゼンテーション ・会場設計、機材手配、タイムテーブル作成 ・宣伝・広報・運営・接客の基礎実践							
【到達目標】 チームで協力しながら制作を進行するコミュニケーション力を養う。							

授業計画・内容	
1回目	中規模イベント企画会議 - 実施イベントのテーマと構成決定
2回目	イベント制作実習① - 実際のイベントを運営
3回目	イベント制作実習② - 実際のイベントを運営
4回目	イベント制作実習③ - 実際のイベントを運営
5回目	イベント制作実習④ - 実際のイベントを運営
6回目	イベント制作実習⑤ - 実際のイベントを運営
7回目	イベント制作実習⑥ - 実際のイベントを運営
8回目	実施イベント報告書作成成果・課題・改善点の整理
9回目	中規模イベント企画会議 - 実施イベントのテーマと構成決定
10回目	イベント制作実習⑦ - 実際のイベントを運営
11回目	イベント制作実習⑧ - 実際のイベントを運営
12回目	イベント制作実習⑨ - 実際のイベントを運営
13回目	イベント制作実習⑩ - 実際のイベントを運営
14回目	実施イベント報告書作成成果・課題・改善点の整理
15回目	後期まとめ
準備学習 時間外学 習	・身近なイベントを観察・分析する。 ・イベントに関するニュースや事例を調べる。
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト : 40% ○課題提出 : 30% (課題提出、提出期限の厳守) ○習熟度 : 30% (到達目標に対する習熟度) 出席 : 別途規定 (出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) に基づきます
受講生への メッセージ	イベントは「人の心を動かす現場」です。企画・準備・運営といったすべての工程に関わることで、 舞台裏の面白さと大変さをリアルに体験できます。 仲間と協力し、失敗も成功も共有しながら、あなたならではのイベントを一緒に創り上げましょう！
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	イベント制作 V Event Production V	選択 必修	選択必 修	年次	3		
学科・コース	音楽プロデュース科・スタッフ系全コース	授業 形態	演習	総時間 (単位)	90 (6)	開講区分	前期
						曜日・時限	金曜3,4,5限
【授業の学習内容】 ・イベント企画書の作成とプレゼンテーション ・会場設計、機材手配、タイムテーブル作成 ・学内外での模擬イベント・実践イベントの企画・運営							
【到達目標】 トラブルや変更柔軟に対応できる現場対応力を培う。							

授業計画・内容	
1回目	自主企画テーマ設定 - 個人またはグループによる自由テーマ設定
2回目	調査・ヒアリング① - 対象・ニーズ・事例調査
3回目	調査・ヒアリング② - 対象・ニーズ・事例調査□
4回目	企画立案・提案プレゼン① - 企画書作成とプレゼン実施
5回目	企画立案・提案プレゼン② - 企画書作成とプレゼン実施
6回目	企画立案・提案プレゼン③ - 企画書作成とプレゼン実施
7回目	本番に向けた準備① - 実施計画・スタッフ管理・機材手配など
8回目	本番に向けた準備② - 実施計画・スタッフ管理・機材手配など
9回目	本番に向けた準備③ - 実施計画・スタッフ管理・機材手配など
10回目	本番に向けた準備④ - 実施計画・スタッフ管理・機材手配など
11回目	本番に向けた準備⑤ - 実施計画・スタッフ管理・機材手配など
12回目	イベント実施① - 自主イベントの開催・運営
13回目	イベント実施② - 自主イベントの開催・運営
14回目	振り返りと成果報告 - レポート作成と自己評価
15回目	ポートフォリオ制作 - 写真・記録・企画書のまとめと発表
準備学習 時間外学 習	・身近なイベントを観察・分析する。 ・イベントに関するニュースや事例を調べる。
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト : 40% ○課題提出 : 30% (課題提出、提出期限の厳守) ○習熟度 : 30% (到達目標に対する習熟度) 出席 : 別途規定 (出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) に基づきます
受講生への メッセージ	イベントは「人の心を動かす現場」です。企画・準備・運営といったすべての工程に関わることで、 舞台裏の面白さと大変さをリアルに体験できます。 仲間と協力し、失敗も成功も共有しながら、あなたならではのイベントを一緒に創り上げましょう！
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	イベント制作 VI Event Production VI	選択 必修	選択必 修	年次	3		
学科・コース	音楽プロデュース科・スタッフ系全コース	授業 形態	演習	総時間 (単位)	90 (6)	開講区分	後期
						曜日・時限	金曜3,4,5限
【授業の学習内容】 ・イベント企画書の作成とプレゼンテーション ・会場設計、機材手配、タイムテーブル作成 ・学内外での模擬イベント・実践イベントの企画・運営							
【到達目標】 トラブルや変更柔軟に対応できる現場対応力を培う。							

授業計画・内容	
1回目	自主企画テーマ設定 - 個人またはグループによる自由テーマ設定
2回目	調査・ヒアリング① - 対象・ニーズ・事例調査
3回目	調査・ヒアリング② - 対象・ニーズ・事例調査□
4回目	企画立案・提案プレゼン① - 企画書作成とプレゼン実施
5回目	企画立案・提案プレゼン② - 企画書作成とプレゼン実施
6回目	企画立案・提案プレゼン③ - 企画書作成とプレゼン実施
7回目	本番に向けた準備① - 実施計画・スタッフ管理・機材手配など
8回目	本番に向けた準備② - 実施計画・スタッフ管理・機材手配など
9回目	本番に向けた準備③ - 実施計画・スタッフ管理・機材手配など
10回目	本番に向けた準備④ - 実施計画・スタッフ管理・機材手配など
11回目	本番に向けた準備⑤ - 実施計画・スタッフ管理・機材手配など
12回目	イベント実施① - 自主イベントの開催・運営
13回目	イベント実施② - 自主イベントの開催・運営□
14回目	振り返りと成果報告 - レポート作成と自己評価
15回目	ポートフォリオ制作 - 写真・記録・企画書のまとめと発表
準備学習 時間外学 習	・身近なイベントを観察・分析する。 ・イベントに関するニュースや事例を調べる。
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト : 40% ○課題提出 : 30% (課題提出、提出期限の厳守) ○習熟度 : 30% (到達目標に対する習熟度) 出席 : 別途規定 (出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) に基づきます
受講生への メッセージ	イベントは「人の心を動かす現場」です。企画・準備・運営といったすべての工程に関わることで、 舞台裏の面白さと大変さをリアルに体験できます。 仲間と協力し、失敗も成功も共有しながら、あなたならではのイベントを一緒に創り上げましょう！
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	スタジオワーク I Studio Work I	選択 必修	選択必 修	年次	1		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	講義/演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	前期
						曜日・時限	火曜4,5限
【授業の学習内容】 音響・録音の基礎知識とスタジオ機材、DAWの操作、録音と基本編集を学びます。 <講師プロフィール> 安室奈美恵、荻野目洋子、ゴダイゴ、ミッキー吉野のレコーディングエンジニアを務める。 映画「スウィング・ガールズ」、「ロボジー」、「ハッピーフライト」などの映画音楽制作にも携わるなどその仕事は多岐にわたる。							
【到達目標】 スタジオ機材の名称・接続方法を理解し、安全に扱える。 DAWを用いて基本的な録音・編集操作が自力でできる。							

授業計画・内容	
1回目	オリエンテーション - 授業の目的、評価、スタジオマナー、機材の安全確認
2回目	音の基本① - 音の性質、波形、周波数、dBなどの基礎理論
3回目	音の基本② - 位相、音速、反射・吸音と録音空間について
4回目	スタジオの構成と機材理解 - コンソール、マイク、インターフェース、モニター等
5回目	マイク基礎① - マイクの種類（ダイナミック、コンデンサー）と指向性
6回目	マイク基礎② - マイク技術（近接効果、セッティング実習）
7回目	録音準備① - シグナルフローの基礎と音声信号の流れ
8回目	録音準備② - パッチベイの理解、ケーブル種類と接続実習
9回目	Pro Tools入門① - ソフトウェアの基本操作と録音設定
10回目	Pro Tools入門② - トラック作成、入力設定、モニタリングの理解
11回目	実践：ナレーション録音① - 単一音源（ナレーション）の録音体験
12回目	実践：ナレーション録音② - 録音素材の整理と編集作業
13回目	EQと音作り入門① - 基本的なEQの仕組みと音色変化の体験
14回目	EQと音作り入門② - 実践：ボーカル録音素材でのEQ調整
15回目	音量とダイナミクス - コンプレッサー・リミッターの基礎理解
準備学習 時間外学 習	Macの基本操作、知識。□
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト : 40% ○課題提出 : 30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度 : 30%（到達目標に対する習熟度） 出席 : 別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	グループワークを通して、コミュニケーション、特にスケジューリングが大切です。
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	スタジオワーク II Studio Work II	選択 必修	選択必 修	年次	1		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	講義/演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	後期
						曜日・時限	火曜4,5限
【授業の学習内容】 音響・録音の基礎知識とスタジオ機材、DAWの操作、録音と基本編集を学びます。 <講師プロフィール> 安室奈美恵、荻野目洋子、ゴダイゴ、ミッキー吉野のレコーディングエンジニアを務める。 映画「スウィング・ガールズ」、「ロボジー」、「ハッピーフライト」などの映画音楽制作にも携わるなどその仕事は多岐にわたる。							
【到達目標】 単一音源（ナレーション、ボーカルなど）の録音・編集を完結できる。 EQやパンニングなどの基本ミキシング処理ができる。 スタジオ内での適切なコミュニケーションが取れる。							

授業計画・内容	
1回目	実践：簡易ミキシング① - トラックバランス調整とパンニング体験
2回目	実践：簡易ミキシング② - リバース・ディレイなど空間系エフェクト導入
3回目	グルーピングとバス処理 - トラック整理とグループ制御
4回目	セッション管理と保存 - ファイル整理、バックアップ、セッション書き出し
5回目	ボーカル録音① - 実習：ボーカリストを招いての収録準備
6回目	ボーカル録音② - 実習：録音とレベル調整、ディレクション演習
7回目	ボーカル録音③ - 編集・ピッチ補正、リップノイズ処理
8回目	複数トラックの録音① - ギター・ベースの同時録音
9回目	複数トラックの録音② - ステレオ録音の基礎とパンニング実践
10回目	MIDIの基本① - MIDI入力、音源、ベロシティと編集
11回目	MIDIの基本② - ドラム・ベースのMIDI打ち込み演習
12回目	MIDIとオーディオの連携 - MIDI→オーディオ書き出しと編集演習
13回目	小規模楽曲の録音・編集① - 素材準備とプランニング
14回目	小規模楽曲の録音・編集② - 実録音と編集の実習
15回目	まとめ・作品発表 - 作品提出と相互講評、リフレクション
準備学習 時間外学 習	Macの基本操作、知識。□
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト：40% ○課題提出：30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度：30%（到達目標に対する習熟度） 出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	グループワークを通して、コミュニケーション、特にスケジューリングが大切です。
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	スタジオワーク Ⅲ Studio Work Ⅲ	選択 必修	選択必 修	年次	2		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	講義/演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	前期
						曜日・時限	月曜3,4限
【授業の学習内容】 マルチマイク録音技術と応用編集・音響処理、実践的ミキシング技法を学びます。 <講師プロフィール> 安室奈美恵、荻野目洋子、ゴダイゴ、ミッキー吉野のレコーディングエンジニアを務める。 映画「スウィング・ガールズ」、「ロボジー」、「ハッピーフライト」などの映画音楽制作にも携わるなどその仕事は多岐にわたる。							
【到達目標】 マルチマイクを使用したバンド編成の録音が行える。 複数のトラックを用いて基本的なミックス設計ができる。							

授業計画・内容	
1回目	応用スタジオワーク概要 - 1年次復習と今年度の目標確認（楽曲制作・チーム制作）
2回目	DAWの高度操作① - マルチトラック編集、クリップゲイン、センド／バス処理
3回目	DAWの高度操作② - 複雑なルーティング設定とプラグイン管理
4回目	リファレンスミックス研究 - 商業楽曲の分析と模倣（音場・ダイナミクス）
5回目	実践：ドラム録音① - マイクング、位相チェック、セットアップ演習
6回目	実践：ドラム録音② - テイク管理、編集、タイミング補正
7回目	ベース／ギター録音 - アンプ収録／ライン録りの比較と処理法
8回目	ボーカルディレクション① - 指示の出し方、表現の引き出し方
9回目	ボーカルディレクション② - コンピング・ダブリング・補正の応用
10回目	リズムセクションのまとめ - ベーシックストラック構成とミックス設計
11回目	音楽ジャンル別ミックス① - ロック・ポップスにおけるアレンジと処理傾向
12回目	音楽ジャンル別ミックス② - ヒップホップ・エレクトロのビートと音像処理
13回目	サウンドデザイン入門① - 効果音制作、シンセ音色作りの基本
14回目	サウンドデザイン入門② - 実践：SE作成演習とアニメーションへの適用
15回目	前期まとめ
準備学習 時間外学 習	Macの基本操作、知識。□
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト：40% ○課題提出：30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度：30%（到達目標に対する習熟度） 出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	グループワークを通して、コミュニケーション、特にスケジューリングが大切です。
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	スタジオワーク IV Studio Work IV	選択 必修	選択必 修	年次	2		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	講義/演習	総時間 (単位)	6 (4)	開講区分	後期
						曜日・時限	月曜3,4限
【授業の学習内容】 マルチマイク録音技術と応用編集・音響処理、実践的ミキシング技法を学びます。 <講師プロフィール> 安室奈美恵、荻野目洋子、ゴダイゴ、ミッキー吉野のレコーディングエンジニアを務める。 映画「スウィング・ガールズ」、「ロボジー」、「ハッピーフライト」などの映画音楽制作にも携わるなどその仕事は多岐にわたる。							
【到達目標】 チームでの制作業務において自分の役割を明確に果たせる。 編集、コンピング、ピッチ補正を含む一連の編集作業ができる。 音楽ジャンルに応じた音像設計を意識したミックスが行える。							

授業計画・内容	
1回目	空間処理の応用① - 多段リバーブ、ステレオ拡張、奥行き感演出
2回目	空間処理の応用② - ダブリング、M/S処理、サチュレーション活用
3回目	実践：MIDIを中心とした制作① - DAW打ち込みを主軸としたトラック構成
4回目	実践：MIDIを中心とした制作② - サウンドライブラリとサンプラー使用
5回目	チーム制作①：企画立案 - テーマ決定、担当分担、制作スケジュール作成
6回目	チーム制作②：録音準備 - リハーサル・録音ブース設計・技術確認
7回目	チーム制作③：本番収録① - 各担当の分担に従い、全体録音実践（前半）
8回目	チーム制作④：本番収録② - 続き（後半）と収録完了チェック
9回目	チーム制作⑤：編集作業 - 波形編集、テイク選別、ピッチ修正
10回目	チーム制作⑥：ミックス前処理 - 音量調整、パン振り、基礎処理の統一
11回目	チーム制作⑦：ミックス実践① - コンプレッション、EQ、FX設計
12回目	チーム制作⑧：ミックス実践② - バランス最適化と空間調整
13回目	チーム制作⑨：マスタリング入門 - レベル調整、リミッター、書き出し設定
14回目	チーム制作⑩：成果発表準備 - ジャケット作成、データ整理、プレゼン構成
15回目	チーム制作⑪：発表と講評 - 完成作品のプレゼン、講評、質疑応答
準備学習 時間外学 習	Macの基本操作、知識。□
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト：40% ○課題提出：30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度：30%（到達目標に対する習熟度） 出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	グループワークを通して、コミュニケーション、特にスケジューリングが大切です。
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	スタジオワーク V Studio Work V	選択 必修	選択必 修	年次	3		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	講義/演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	前期
						曜日・時限	月曜5,6限
【授業の学習内容】 プロジェクト制作、マスタリング技術、プレゼン・納品スキルを学びます。 <講師プロフィール> 安室奈美恵、荻野目洋子、ゴダイゴ、ミッキー吉野のレコーディングエンジニアを務める。 映画「スウィング・ガールズ」、「ロボジー」、「ハッピーフライト」などの映画音楽制作にも携わるなどその仕事は多岐にわたる。							
【到達目標】 自主的に楽曲制作プロジェクトを立案・遂行できる。 プロ仕様に近い品質の録音・ミキシング・マスタリングが行える。							

授業計画・内容	
1回目	業界の制作現場を知る - プロの制作フロー、納品形式、現場マナー
2回目	企画プレゼン① - 自主プロジェクトまたはチーム制作のテーマ提出
3回目	企画プレゼン② - プレゼン資料・企画書の作成と発表
4回目	制作準備① - 編成、収録スケジュール、出演者依頼
5回目	制作準備② - 技術準備（機材設計、卓設定、ケーブル配置）
6回目	録音①（収録前リハ） - 本番環境を想定したテストと対応演習
7回目	録音②（ベーシック録音） - バンド全体の基本録音
8回目	録音③（個別パート収録） - OverDub、Punch In/Outの活用
9回目	録音④（ボーカル・コーラス） - 感情表現と複数テイク録音
10回目	編集① - 波形編集・フェード処理・ノイズ除去
11回目	編集② - クロスフェード、位相管理、タイミング補正
12回目	ミックス① - 各パートの調整とEQ・FX処理（中間レビュー）
13回目	ミックス② - リバース設計、マスター処理前の確認
14回目	マスタリング - 音圧調整、フォーマット変換、曲間設計
15回目	前期まとめ
準備学習 時間外学 習	Macの基本操作、知識。□
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト : 40% ○課題提出 : 30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度 : 30%（到達目標に対する習熟度） 出席 : 別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	グループワークを通して、コミュニケーション、特にスケジューリングが大切です。
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	スタジオワーク VI Studio Work VI	選択 必修	選択必 修	年次	3		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	講義/演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	後期
						曜日・時限	月曜5,6限
【授業の学習内容】 プロジェクト制作、マスタリング技術、プレゼン・納品スキルを学びます。 <講師プロフィール> 安室奈美恵、荻野目洋子、ゴダイゴ、ミッキー吉野のレコーディングエンジニアを務める。 映画「スウィング・ガールズ」、「ロボジー」、「ハッピーフライト」などの映画音楽制作にも携わるなどその仕事は多岐にわたる。							
【到達目標】 他者（講師や仮想クライアント）からのフィードバックを受け、修正対応ができる。 映像作品やインタビュー素材への音声編集・整音ができる。 自作の作品集（ポートフォリオ）を制作し、進路選択に活用できる。							

授業計画・内容	
1回目	実務型制作①（架空依頼対応） - クライアント要望を想定した制作課題スタート
2回目	実務型制作② - ディレクション、修正対応、納品形式理解
3回目	実務型制作③ - プレゼン資料・納品書・音源提出
4回目	映像連携制作① - 映像BGM、MA（Multi Audio）基礎
5回目	映像連携制作② - 実践：映像に合わせた音づくり
6回目	インタビュー音声編集 - ポッドキャスト・ドキュメンタリー編集演習
7回目	自主制作プロジェクト① - テーマ決定とプロジェクト開始
8回目	自主制作プロジェクト② - 制作途中チェック、アドバイス
9回目	自主制作プロジェクト③ - ミックス作業とレビュー会
10回目	自主制作プロジェクト④ - マスタリングと完パケ制作
11回目	自主制作プロジェクト⑤ - ジャケット制作・広報資料
12回目	ポートフォリオ作成① - 作品整理、プロフィール、制作ノート整備
13回目	ポートフォリオ作成② - ウェブ公開・プレゼン練習
14回目	最終プレゼンテーション - 制作作品の最終発表会と総合評価
15回目	振り返りと進路支援 -3年間のまとめ、自己評価、進路対策支援
準備学習 時間外学 習	Macの基本操作、知識。□
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト：40% ○課題提出：30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度：30%（到達目標に対する習熟度） 出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	グループワークを通して、コミュニケーション、特にスケジューリングが大切です。
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	PAテクニク I PA Technique I	選択 必修	選択必 修	年次	1		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	前期
						曜日・時限	火曜1,2限
【授業の学習内容】 音響の基本知識と機材操作の基礎を学ぶ。 <講師プロフィール> NumbershotやSunsetLive、阿蘇ロックフェスティバルなど九州各地の様々なイベントやコンサートを手掛けるPAエンジニア。FSM卒業生。							
【到達目標】 PAの役割と基本構成（入力・処理・出力）を理解し、音響機材の名称と機能を説明できる。 マイク、スピーカー、ミキサー、アンプなどの基本的な接続が安全にできる。							

授業計画・内容	
1回目	オリエンテーション - 音響とは、PAの役割
2回目	音の三要素と音波の性質 - 周波数、波長、dB
3回目	マイクの種類と特徴① - ダイナミック、コンデンサ
4回目	マイクの種類と特徴② - 指向性、セッティング
5回目	ケーブルとコネクタの基礎 - XLR、TRS、バランス・アンバランス
6回目	ミキサーの基本① - 入出力、チャンネル構成
7回目	ミキサーの基本② - ゲイン、EQ、PAN
8回目	スピーカーとアンプ - パッシブ、アクティブ、インピーダンス
9回目	モニターシステム - フロアモニター、IEM
10回目	シグナルフローの理解 - 音の流れを図で確認
11回目	ケーブル結線実習 - 実機で接続
12回目	基本セッティング実習① - 小編成（弾き語りなど）
13回目	基本セッティング実習② - ドラム含むバンド編成
14回目	PA用語集と図記号 - 用語確認、回路図の読み方
15回目	中間まとめ - 知識確認テスト
準備学習 時間外学 習	・できる限り、いろんなジャンルの音楽を聴く事 ・本校が協力する各研修に参加すること。 ・時間があれば自習等で復習を行い、わからない部分を明確にして授業時等で質問してもらう
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト : 40% ○課題提出 : 30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度 : 30%（到達目標に対する習熟度） 出席 : 別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	「情けは人の為ならず」
【使用教科書・教材・参考書】 ・PA入門 三訂版	

科目名 (英)	PAテクニク II PA Technique II	選択 必修	選択必 修	年次	1		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	後期
						曜日・時限	火曜1,2限
【授業の学習内容】 音響の基本知識と機材操作の基礎を学ぶ。 <講師プロフィール> NumbershotやSunsetLive、阿蘇ロックフェスティバルなど九州各地の様々なイベントやコンサートを手掛けるPAエンジニア。FSM卒業生。							
【到達目標】 小規模なPAシステムを使った簡単な音出し、音量調整、バランス調整ができる。 音響現場における基本的な用語やマナー、安全管理の意識を持って行動できる。							

授業計画・内容	
1回目	マイク実習① - ボーカルマイキング
2回目	マイク実習② - 楽器マイキング
3回目	ミキサー操作演習① - フェーダー、PAN、ゲイン調整
4回目	ミキサー操作演習② - イコライジング演習
5回目	ハウリングと対処法 - フィードバック抑制
6回目	音響トラブルの原因と対策 - ノイズ、接触不良など
7回目	ミニライブ音響プラン① - 設計
8回目	ミニライブ音響プラン② - 実習準備
9回目	ミニライブ実施① - PA担当ローテーション
10回目	ミニライブ実施② - フィードバック会
11回目	レコーディングとの違い - スタジオ音響との比較
12回目	会場音響の基礎知識 - ホール、ライブハウスの違い
13回目	小規模PAシステムの構成 - 持ち運び機材の構築例
14回目	自主企画準備 - 音響設計シミュレーション
15回目	発表と講評 - 機材提案、設計案発表
準備学習 時間外学 習	・できる限り、いろんなジャンルの音楽を聴く事 ・本校が協力する各研修に参加すること。 ・時間があれば自習等で復習を行い、わからない部分を明確にして授業時等で質問してもらう
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト : 40% ○課題提出 : 30% (課題提出、提出期限の厳守) ○習熟度 : 30% (到達目標に対する習熟度) 出席 : 別途規定 (出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) に基づきます
受講生への メッセージ	「情けは人の為ならず」
【使用教科書・教材・参考書】 ・PA入門 三訂版	

科目名 (英)	PAテクニク Ⅲ PA Technique Ⅲ	選択 必修	選択必 修	年次	2		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	演習	総時間 (単位)	90 (6)	開講区分	前期
						曜日・時限	火曜3,4,5限
【授業の学習内容】 実践的なセッティング・ミキシング技術を学ぶ。 <講師プロフィール> NumbershotやSunsetLive、阿蘇ロックフェスティバルなど九州各地の様々なイベントやコンサートを手掛けるPAエンジニア。FSM卒業生。							
【到達目標】 ライブや演劇現場に対応する中規模PAシステムの構成・ルーティングを設計・構築できる。 アナログ・デジタル両方のミキサーを用いて、複数入力（ボーカル・楽器など）を調整し、クリアな音質を確保できる。							

授業計画・内容	
1回目	1年次復習＋実習ガイドライン確認 - シグナルフロー、マイキング復習
2回目	ライブ音響の役割と構造 - FOH、Monitor、Stage Techの役割分担
3回目	デジタルミキサー基礎① - タッチパネル操作、シーン管理
4回目	デジタルミキサー基礎② - AUX、グループバスの活用
5回目	マルチマイクセッティング① - ドラム（キック、スネア）
6回目	マルチマイクセッティング② - ドラム（オーバーヘッド、タム）
7回目	マルチマイクセッティング③ - ギター・ベース・キーボード等
8回目	モニターシステム構築 - AUX送信、バンドとのコミュニケーション
9回目	グラフィックEQとチューニング - 会場特性に合わせた調整
10回目	イコライジング実習 - 音源に応じたEQ処理
11回目	ダイナミクス処理(コンプレッサー等) - スレッシュホールド/レシオ
12回目	エフェクト活用① - リバーブ、ディレイ、ルーム感の演出
13回目	エフェクト活用② - スペシャルエフェクト
14回目	実戦セッティング実習① - ステージ設営～音出しまで
15回目	実戦セッティング実習② - マルチチャンネル対応
準備学習 時間外学 習	・できる限り、いろんなジャンルの音楽を聴く事 ・本校が協力する各研修に参加すること。 ・時間があれば自習等で復習を行い、わからない部分を明確にして授業時等で質問してもらう
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト : 40% ○課題提出 : 30% (課題提出、提出期限の厳守) ○習熟度 : 30% (到達目標に対する習熟度) 出席 : 別途規定 (出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) に基づきます
受講生への メッセージ	「情けは人の為ならず」
【使用教科書・教材・参考書】 ・PA入門 三訂版	

科目名 (英)	PAテクニック IV PA Technique IV	選択 必修	選択 必修	年次	2		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	演習	総時間 (単位)	90 (6)	開講区分	後期
						曜日・時限	火曜3,4,5限
【授業の学習内容】 実践的なセッティング・ミキシング技術を学ぶ。 <講師プロフィール> NumbershotやSunsetLive、阿蘇ロックフェスティバルなど九州各地の様々なイベントやコンサートを手掛けるPAエンジニア。FSM卒業生。							
【到達目標】 イコライザー（EQ）、コンプレッサー、リバーブなど基本的な音響処理を演出意図に応じて使いこなせる。 リハーサルから本番までの流れを把握し、演出・演者・スタッフと協調してPAオペレーションが行える。							

授業計画・内容	
1回目	本番シミュレーション① - 音出し→リハ→本番
2回目	本番シミュレーション② - トラブル発生→対応演習
3回目	トラブルシュート訓練 - ノイズ除去、機材リセット訓練
4回目	インカムとチーム運営 - 現場での連携術
5回目	マイクプラン作成演習 - 楽器編成に応じたプランニング
6回目	音響図面の読み方・描き方 - ステージ配置・配線図作成
7回目	屋外PA実習① - 電源管理、耐候性の考慮
8回目	屋外PA実習② - 距離と音量の関係、タイムアライメント
9回目	ライブ録音演習 - スプリットボックスとレコーダー
10回目	現場用語と指示伝達訓練無線連携、タイムスケジュールの理解
11回目	外部イベント音響の模擬計画 - 予算、設営、進行管理の練習
12回目	模擬現場運営①：計画立案 - グループでの設計・ロール分担
13回目	模擬現場運営②：実施 - 模擬イベント開催
14回目	模擬現場運営③：振り返り - トラブル点、改善点共有
15回目	成果発表と中間講評 - 個別講評・今後の課題提示
準備学習 時間外学習	・できる限り、いろんなジャンルの音楽を聴く事 ・本校が協力する各研修に参加すること。 ・時間があれば自習等で復習を行い、わからない部分を明確にして授業時等で質問してもらう
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト：40% ○課題提出：30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度：30%（到達目標に対する習熟度） 出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	「情けは人の為ならず」
【使用教科書・教材・参考書】 ・PA入門 三訂版	

科目名 (英)	PAテクニク V PA Technique V	選択 必修	選択必 修	年次	3		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	演習	総時間 (単位)	90 (6)	開講区分	前期
						曜日・時限	月曜3,4,5限
【授業の学習内容】 自主企画・運営を通じて実務力を学ぶ。 <講師プロフィール> NumbershotやSunsetLive、阿蘇ロックフェスティバルなど九州各地の様々なイベントやコンサートを手掛けるPAエンジニア。FSM卒業生。							
【到達目標】 イベント・公演の内容に応じたPAプラン（マイク配置、卓設定、オペレーション設計など）を自立して作成・提案できる。 会場特性（残響、反響など）や音響トラブル（ハウリング、断線など）に応じた的確な判断と対処ができる。							

授業計画・内容	
1回目	オリエンテーション・3年間の総復習 - PAの役割、実務レベルの視点
2回目	プロ現場の事例分析 - ツアーPA、大型フェス、舞台PA
3回目	企画演習①：イベント内容の決定 - ジャンル・規模・会場の選定
4回目	企画演習②：音響設計プラン - 会場図・回線表・機材リスト
5回目	予算と見積もり - 機材レンタル、人件費、運搬費
6回目	タイムテーブルと段取り - 仕込み→リハー→本番→撤収
7回目	ステージプラン作成 - 楽器配置、マイク、モニター設計
8回目	音響資料作成(図面・伝達表) - ステージ図、伝達表、ケーブルマップ
9回目	プロジェクトチーム編成 - 現場リーダー、FOH、モニター係など
10回目	現場運営訓練①：指示出しと連携① 現場会話、無線の使い方訓練
11回目	機材搬入搬出訓練 - 配線・収納・順路と安全確認
12回目	外部音響現場見学・実習① - 実在イベント見学
13回目	外部音響現場見学・実習② - 質問、反省、比較考察
14回目	トラブル対処演習(ケーススタディ) - 緊急対応・代替案作成
15回目	前期まとめ
準備学習 時間外学 習	・できる限り、いろんなジャンルの音楽を聴く事 ・本校が協力する各研修に参加すること。 ・時間があれば自習等で復習を行い、わからない部分を明確にして授業時等で質問してもらう
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト：40% ○課題提出：30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度：30%（到達目標に対する習熟度） 出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	「情けは人の為ならず」
【使用教科書・教材・参考書】 ・PA入門 三訂版	

科目名 (英)	PAテクニク VI PA Technique VI	選択 必修	選択必 修	年次	3		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	演習	総時間 (単位)	90 (6)	開講区分	後期
						曜日・時限	月曜3,4,5限
【授業の学習内容】 自主企画・運営を通じて実務力を学ぶ。 <講師プロフィール> NumbershotやSunsetLive、阿蘇ロックフェスティバルなど九州各地の様々なイベントやコンサートを手掛けるPAエンジニア。FSM卒業生。							
【到達目標】 ワイヤレスマイク運用、複数拠点への音声分配、音響録音など発展的な応用技術を実践できる。 卒業制作や学外公演においてPAチーフとして全体設計・運用・チーム管理を遂行できる。							

授業計画・内容	
1回目	実地リハーサル①：システム設定 - プリプロダクション仕込み
2回目	実地リハーサル②：バンドサウンド構築 - モニター・FOH調整
3回目	実地リハーサル③：フィードバック会 - 問題点洗い出し
4回目	イベント本番①：準備日 - 搬入、設営
5回目	イベント本番②：リハーサル - 音出し・サウンドチェック
6回目	イベント本番③：実演日 - ローテーション担当実施
7回目	イベント本番④：撤収と反省会 - トラブル確認、成功点共有
8回目	音響レポート作成指導 - 設計～本番～課題まとめ
9回目	音響職の進路研究①：業界構造 - 音響会社、ホール、劇場など
10回目	音響職の進路研究②：面接と自己PR - ポートフォリオ、志望理由など
11回目	外部講師特別講義① - プロPA（実演 or 講義）
12回目	外部講師特別講義② - 大規模イベントの音響事例
13回目	卒業制作準備①：自主イベント企画 - 予算、出演者交渉、会場
14回目	卒業制作準備②：音響設計・チーム運営 - 音響マネジメント力
15回目	卒業制作実施 - フルオペレーション実践
準備学習 時間外学習	・できる限り、いろんなジャンルの音楽を聴く事 ・本校が協力する各研修に参加すること。 ・時間があれば自習等で復習を行い、わからない部分を明確にして授業時等で質問してもらう
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト：40% ○課題提出：30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度：30%（到達目標に対する習熟度） 出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	「情けは人の為ならず」
【使用教科書・教材・参考書】 ・PA入門 三訂版	

科目名 (英)	ライティングテクニック I Lighting Techniques I	選択 必修	選択必修	年次	1		
学科・コース	音楽プロデュース科・照明&ステージデザイナーコース	授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	前期
						曜日・時限	月曜1,2限/火曜1,2限
【授業の学習内容】 照明の基本原理・機材・用語を理解し、簡単な操作とデザインを学ぶ。□ □ □ ＜講師プロフィール＞ 演劇、バレエ、ダンス等を中心に様々なジャンルの照明プランを担当し、福岡の様々なホールの管理から照明エンジニアとしても活躍中。 第29回 日本照明家協会賞にノミネートされ奨励賞受賞。FSM卒業生。							
【到達目標】 照明の基本原理（光の性質、色温度、明暗、角度）を理解し、基本用語を正しく使える。 PARライト、ムービングライト、LEDバーなど基本的な照明器具の名称・構造・役割を理解し、安全に取り扱いできる。							

授業計画・内容	
1回目	舞台照明の役割と歴史 - 照明の基本的な役割、演出との関係、照明の歴史を学ぶ
2回目	舞台照明用語の基礎 - フォーカス、調光、フェードなど基本用語の理解
3回目	照明機材1：スポットライト - スポットライトの種類・構造・操作方法
4回目	照明機材2：フレネルライト - フレネルレンズとその効果、使用例
5回目	照明機材3：LEDライトと現代照明 - LED照明の特徴、利点、色制御方法
6回目	色の理論とフィルター - RGB、CMY理論とカラーフィルターの使い方
7回目	配線と電源の基礎知識 - 回路、容量、ブレーカー、安全管理
8回目	調光器の基礎 - 調光の原理、使用上の注意
9回目	照明操作卓の概要 - 照明卓の構造と基本操作
10回目	照明操作卓の実習 - プリセット作成、チャンネル操作
11回目	舞台図面の読み方 - 舞台図、照明プロットの基礎
12回目	吊り込みとフォーカス作業1 - 吊り込み作業の手順と安全確認
13回目	吊り込みとフォーカス作業2 - 実践的なフォーカス作業
14回目	光の角度と印象 - 光の当て方による心理的効果
15回目	影のコントロール - 複数灯の調整、影の演出
準備学習 時間外学 習	
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト : 40% ○課題提出 : 30% (課題提出、提出期限の厳守) ○習熟度 : 30% (到達目標に対する習熟度) 出席 : 別途規定 (出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) に基づきます
受講生への メッセージ	焦らず、ゆつくりと頑張ってください。
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	ライティングテクニク II Lighting Techniques II	選択 必修	選択必修	年次	1		
学科・コース	音楽プロデュース科・照明&ステージデザイナーコース	授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	後期
						曜日・時限	月曜1,2限/火曜1,2限
【授業の学習内容】 照明の基本原理・機材・用語を理解し、簡単な操作とデザインを学ぶ。□ □ □ ＜講師プロフィール＞ 演劇、バレエ、ダンス等を中心に様々なジャンルの照明プランを担当し、福岡の様々なホールの管理から照明エンジニアとしても活躍中。 第29回 日本照明家協会賞にノミネートされ奨励賞受賞。FSM卒業生。							
【到達目標】 小規模なライブ空間を想定したシンプルな照明構成を理解し、吊り込み・配線・調光ができる。 照明卓（アナログ/簡易デジタル）の基本操作を使い、明かりのON/OFFや色変更、簡単なキュー操作が行える。							

授業計画・内容	
1回目	舞台と照明の関係 - 美術・衣裳との連携基礎
2回目	ミニ演出と照明計画1 - 簡単な脚本を元に照明を構想
3回目	ミニ演出と照明計画2 - プラン作成と意見交換
4回目	実習：基本照明の設置と操作 - 単一シーンの照明を実施
5回目	振り返りと照明レビュー - 実習の成果をふりかえり考察
6回目	演出意図と照明のマッチング - 同じシーンを異なる照明で比較
7回目	リハーサルの基礎理解 - 照明準備とリハの流れ
8回目	舞台照明の安全管理 - 安全な設営・使用・撤去のルール
9回目	チームでの作業基礎 - 役割分担、チームワーク
10回目	舞台照明の職業と業界 - 現場の職種とキャリア
11回目	舞台鑑賞と照明観察1 - 舞台作品を鑑賞し照明の効果を記録
12回目	舞台鑑賞と照明観察2 - 感想共有と分析
13回目	照明プラン作成の導入 - 照明設計書の書き方
14回目	まとめとプレゼン準備 - 学んだ内容を整理し発表準備
15回目	発表とフィードバック - 照明プランの発表と講評
準備学習 時間外学 習	
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト : 40% ○課題提出 : 30% (課題提出、提出期限の厳守) ○習熟度 : 30% (到達目標に対する習熟度) 出席 : 別途規定 (出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) に基づきます
受講生への メッセージ	焦らず、ゆっくりと頑張ってください。
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	ライティングテクニックⅢ Lighting TechniquesⅢ	選択 必修	選択必修	年次	2		
学科・コース	音楽プロデュース科・照明&ステージデザイナーコース	授業 形態	講義	総時間 (単位)	90 (6)	開講区分	前期
						曜日・時限	月曜3,4,5限
【授業の学習内容】 作品の意図を読み取り、演出意図に合わせた照明設計・操作を学ぶ。□ □ □ <講師プロフィール> 演劇、バレエ、ダンス等を中心に様々なジャンルの照明プランを担当し、福岡の様々なホールの管理から照明エンジニアとしても活躍中。 第29回 日本照明家協会賞にノミネートされ奨励賞受賞。FSM卒業生。							
【到達目標】 音楽のテンポ・ジャンル・演出意図に応じて、適切な照明プラン（色・動き・タイミング）を自立して構成できる。 DMXアドレス設定やシグナルルーティングを理解し、トラブル時の初期対応ができる。							

授業計画・内容	
1回目	照明デザインのプロセス - 演出意図を読み取る方法とプランの立て方
2回目	シーン別の照明分析 - 演劇・ダンス・音楽における照明の違い
3回目	時間・季節・天候の表現技法 - 自然光表現と時間経過の演出
4回目	色と感情のリンク - 色を使った感情表現と心理的効果
5回目	照明変化の演出設計 - シーンチェンジにおける照明の工夫
6回目	DMX制御の基礎 - 信号の流れとアドレス設定
7回目	パッチ作業と管理 - チャンネルと回路の割り当て
8回目	調光とタイミングの演出 - ミキシングとフェードタイムの活用
9回目	複数照明器具の連携 - 空間全体を演出するための配置と組み合わせ
10回目	実習：小作品の照明設計1 - 簡単な演劇シーンを想定して設計
11回目	実習：小作品の照明設計2 - 実装とレビュー
12回目	ショー照明とライブ演出 - 音楽と照明のシンクロ技法
13回目	ストロボ・ゴボなど特殊効果 - 視覚的なインパクトの演出法
14回目	演出家とのコミュニケーション - 意図の理解と反映の技法
15回目	舞台転換と照明の工夫 - 照明による空間の切り替え演出
準備学習 時間外学 習	
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト : 40% ○課題提出 : 30% (課題提出、提出期限の厳守) ○習熟度 : 30% (到達目標に対する習熟度) 出席 : 別途規定 (出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) に基づきます
受講生への メッセージ	焦らず、ゆっくと頑張っていきましょう。
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	ライティングテクニック IV Lighting Techniques IV	選択 必修	選択必修	年次	2		
学科・コース	音楽プロデュース科・照明&ステージデザイナーコース	授業 形態	講義	総時間 (単位)	90 (6)	開講区分	後期
						曜日・時限	月曜3,4限
【授業の学習内容】 作品の意図を読み取り、演出意図に合わせた照明設計・操作を学ぶ。□ □ □ <講師プロフィール> 演劇、バレエ、ダンス等を中心に様々なジャンルの照明プランを担当し、福岡の様々なホールの管理から照明エンジニアとしても活躍中。 第29回 日本照明家協会賞にノミネートされ奨励賞受賞。FSM卒業生。							
【到達目標】 デジタル照明卓（GrandMA、Avolitesなど）の基本操作と、簡単なプログラミング・キュー構築ができる。 フェーダー操作・ライブキューの実演練習により、リアルタイム対応力と音との同期感覚を養える。 中規模ライブにおける照明チーフまたはオペレーターとして、他スタッフと連携して作業ができる。							

授業計画・内容	
1回目	他部署（音響・美術）との連携 - 共同作業による舞台作り
2回目	公演準備：テクニカルリハーサル - 設営から本番までの流れを学ぶ
3回目	公演実習の企画立案 - 小規模作品の照明企画をチームで立てる
4回目	実習：チーム制作1（プランニング） - チームごとに照明デザインを構想
5回目	実習：チーム制作2（実装・リハ） - 実地での確認と修正
6回目	舞台照明ソフトの活用 - WYSIWYGなどのソフトを使った可視化
7回目	プレゼンテーション技法 - プランの伝え方・図面の見せ方
8回目	講評と改善提案 - 他チームのプランを評価し学ぶ
9回目	舞台鑑賞と照明研究1 - プロ作品の分析
10回目	舞台鑑賞と照明研究2 - 自作との比較・考察
11回目	現場見学またはゲスト講義 - プロの話を聞き、視野を広げる
12回目	公演におけるトラブル対応 - 緊急対応とバックアップ
13回目	中間レビューとふりかえり - これまでの学びの整理
14回目	最終実習の準備 - 発表に向けた調整とリハーサル
15回目	成果発表とフィードバック - チーム制作発表と総合評価
準備学習 時間外学 習	
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト : 40% ○課題提出 : 30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度 : 30%（到達目標に対する習熟度） 出席 : 別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	焦らず、ゆっくりと頑張ってください。
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	ライティングテクニク V Lighting Techniques V	選択 必修	選択必修	年次	3		
学科・コース	音楽プロデュース科・照明&ステージデザイナーコース	授業 形態	講義	総時間 (単位)	90 (6)	開講区分	前期
						曜日・時限	火曜3,4,5限
【授業の学習内容】 オリジナルの照明プランの構想・設計を学ぶ。□ □ □ ＜講師プロフィール＞ 演劇、バレエ、ダンス等を中心に様々なジャンルの照明プランを担当し、福岡の様々なホールの管理から照明エンジニアとしても活躍中。 第29回 日本照明家協会賞にノミネートされ奨励賞受賞。FSM卒業生。							
【到達目標】 音楽アーティストや演出家の要望に応じて、演出意図を視覚化したオリジナル照明デザインを提案・実装できる。 楽曲に完全同期した照明演出（ビートに合わせたキュー、色展開、動きの構成）が構築できる。 レーザー、ストロボ、ムービングライト群など複雑な効果の演出を連携させ、空間演出として完成度を高められる。							

授業計画・内容	
1回目	オリジナル作品と照明の構想 - 創作作品における照明演出の意義
2回目	テーマ設定と演出意図の言語化 - 世界観やメッセージに基づく照明設計
3回目	照明デザインのプレゼン - 企画段階での提案方法
4回目	ライトプロットの描き方 - 機材配置と記号の使い方
5回目	実践的な機材選定と管理 - 予算と機材制限への対応
6回目	リハーサルスケジュールの管理 - 照明リハの段取りと管理能力
7回目	フォーカスと明かり合わせ - 照明の正確な位置決め
8回目	シーケンスとキューの設定 - 緻密なオペレーション設計
9回目	音響・映像との連携演出 - マルチメディアとの統合演出
10回目	実習：オリジナル作品制作1（前半） - 企画・構想・プラン策定
11回目	実習：オリジナル作品制作2（中盤） - 設営・フォーカス・リハ
12回目	実習：オリジナル作品制作3（後半） - 本番・録画・ふりかえり
13回目	ポートフォリオ作成1 - 照明プランのまとめ方
14回目	ポートフォリオ作成2 - 写真・図面・解説の整理
15回目	前期まとめ
準備学習 時間外学 習	
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト : 40% ○課題提出 : 30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度 : 30%（到達目標に対する習熟度） 出席 : 別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	焦らず、ゆっくりと頑張ってください。
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	ライティングテクニック VI Lighting Techniques VI	選択 必修	選択必修	年次	3		
学科・コース	音楽プロデュース科・照明&ステージデザイナーコース	授業 形態	講義	総時間 (単位)	90 (6)	開講区分	後期
						曜日・時限	火曜3,4,5限
【授業の学習内容】 オリジナルの照明プランの構想・設計を学ぶ。□ □ □ ＜講師プロフィール＞ 演劇、バレエ、ダンス等を中心に様々なジャンルの照明プランを担当し、福岡の様々なホールの管理から照明エンジニアとしても活躍中。 第29回 日本照明家協会賞にノミネートされ奨励賞受賞。FSM卒業生。							
【到達目標】 実際のコンサート（または模擬公演）において、プランニングからオペレーション、撤収まで全行程を主導できる。 照明スタッフとしてのマナー、職業倫理、安全管理能力を備え、業界就職に向けた実践力とポートフォリオを完成させる。							

授業計画・内容	
1回目	外部公演参加準備 - 学外活動に向けた対応
2回目	学外公演または合同発表会 - 実践経験と評価
3回目	技術資料の作成と管理 - 本番資料・進行台本など
4回目	トラブル再現と対応訓練 - 過去事例をもとに対処法を考える
5回目	ライティングのトレンドと研究 - 最新技術の調査と応用
6回目	実践課題：シーン再現 - 既存作品の照明を模倣・改良
7回目	コラボレーション実習（美術・演出） - 他分野との共同制作
8回目	成果発表準備1（構成と技術） - 卒業制作の設計
9回目	成果発表準備2（通しリハ） - 本番を想定した実践
10回目	成果発表本番 - 照明担当としての最終発表
11回目	振り返りと記録作成 - ログ、レポート、記録映像
12回目	自己評価と目標設定 - スキルシートと将来設計
13回目	照明業界研究 - 求人、現場環境、今後の展望①
14回目	照明業界研究 - 求人、現場環境、今後の展望②
15回目	最終講義と成果共有会 - 3年間のふりかえりと発表
準備学習 時間外学 習	
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト : 40% ○課題提出 : 30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度 : 30%（到達目標に対する習熟度） 出席 : 別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	焦らず、ゆっくりと頑張ってください。
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	バーチャルライティング I Virtual Lighting I	選択 必修	選択必修	年次	1		
学科・コース	音楽プロデュース科・照明&ステージデザイナーコース	授業 形態	講義/演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	前期
						曜日・時限	火曜3,4限
【授業の学習内容】 バーチャル照明の基本と操作スキルを学ぶ。 <講師プロフィール> ムービングライトを駆使したオペレートは圧巻の技術レベルを持つ。プロレスの照明演出の他、照明・舞台機器の施工も手掛ける。							
【到達目標】 光の基礎的特性（方向・拡散・色温度）を理解し、照明設計に応用できる。 バーチャルライティング用ソフト（例：Capture、Depence2）の基本操作ができる。							

授業計画・内容	
1回目	ガイダンス - 授業概要／照明の進化とバーチャル照明の現在地
2回目	照明とは何か - 照明の役割・種類・歴史的背景
3回目	光の基本性質 - 反射・屈折・拡散・色温度
4回目	3光の基本性質 - 反射・屈折・拡散・色温度
5回目	3D空間の理解 - XYZ座標・カメラ視点の概念理解
6回目	ソフト導入①（Capture） - Captureの基本操作、空間設定
7回目	ライト設置演習 - バーチャル空間内での照明配置
8回目	色と影のコントロール - 光と影の演出／色彩操作の基礎
9回目	DMXとパッチ - アドレス・ユニバースの概念と実習
10回目	照明コンソール基礎① - grandMA3などの概念解説と操作体験
11回目	照明コンソール基礎② - grandMA3などの概念解説と操作体験
12回目	キュー操作① - 照明キュー作成、基本的な動作設定
13回目	キュー操作② - キューの編集、トランジションの理解
14回目	再現演習① - 既存ライブの映像再現に向けた準備
15回目	再現演習② - 配置・色彩の模倣と再現演出
準備学習 時間外学 習	事前の照明プラン作成、仕込み図作成
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト : 40% ○課題提出 : 30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度 : 30%（到達目標に対する習熟度） 出席 : 別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	様々なジャンルが氾濫する中、照明家として一貫した考え方を持っていれば何にでも対応できるという自分のスタンスを軸に、ちょっとしたアイデアが大きな進歩につながります。まず自分が楽しくなくてはならないがそこに行き着くには数多くの現場に関わる大切が必要です。 基本照明の美しさへの拘りを育て、「優しさや思いやり」から発展する経験が照明に対しての取り組む姿勢に影響を与えます。
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	バーチャルライティング II Virtual Lighting II	選択 必修	選択必修	年次	1		
学科・コース	音楽プロデュース科・照明&ステージデザイナーコース	授業 形態	講義/演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	後期
						曜日・時限	火曜3,4限
【授業の学習内容】 バーチャル照明の基本と操作スキルを学ぶ。 <講師プロフィール> ムービングライトを駆使したオペレートは圧巻の技術レベルを持つ。プロレスの照明演出の他、照明・舞台機器の施工も手掛ける。							
【到達目標】 バーチャル空間における光源の配置・強度・色調整が可能である。 DMXアドレスやパッチの概念を理解し、基本的な信号構成が扱える。 実在の照明演出を模倣し、キューを設計・再現できる。							

授業計画・内容	
1回目	色彩と感情表現 - 色の心理効果と演出意図の関係
2回目	カラーパレット演習 - カラー選定とプリセット登録
3回目	ソフト導入② (Depence2) - 基本設定・DMX接続・動作確認
4回目	リアルタイム操作体験 - 実際のライブを想定した手動操作演習
5回目	エフェクト基礎① - シンプルなムーブメント演出演習
6回目	エフェクト基礎② - 繰り返し・波形・スピード設定
7回目	光と素材の関係 - バーチャルセットと照明の影響関係
8回目	小課題：セット照明プラン - 指定された空間に照明を設計する課題
9回目	作品構成と整理 - 記録用データ管理、プレゼン準備
10回目	自主制作① - 個人またはペアで簡易ライブ照明制作
11回目	自主制作② - 個人またはペアで簡易ライブ照明制作
12回目	自主制作③ - 個人またはペアで簡易ライブ照明制作
13回目	自主制作④ - 個人またはペアで簡易ライブ照明制作
14回目	自主制作⑤ - 個人またはペアで簡易ライブ照明制作
15回目	最終発表会 - 1年次の集大成作品発表と講評
準備学習 時間外学 習	事前の照明プラン作成、仕込み図作成
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト : 40% ○課題提出 : 30% (課題提出、提出期限の厳守) ○習熟度 : 30% (到達目標に対する習熟度) 出席 : 別途規定 (出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) に基づきます
受講生への メッセージ	様々なジャンルが氾濫する中、照明家として一貫した考え方を持っていれば何にでも対応できるという自分のスタンスを軸に、ちょっとしたアイデアが大きな進歩につながります。まず自分が楽しくなくてはならないがそこに行き着くには数多くの現場に関わる大切が必要です。 基本照明の美しさへの拘りを育て、「優しさや思いやり」から発展する経験が照明に対しての取り組み姿勢に影響を与えます。
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	バーチャルライティング Ⅲ Virtual Lighting Ⅲ	選択 必修	選択必修	年次	2		
学科・コース	音楽プロデュース科・照明&ステージデザイナーコース	授業 形態	講義/演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	前期
						曜日・時限	金曜1,2限
【授業の学習内容】 演出設計と映像・音楽との連携を学ぶ。 ＜講師プロフィール＞ ムービングライトを駆使したオペレートは圧巻の技術レベルを持つ。プロレスの照明演出の他、照明・舞台機器の施工も手掛ける。							
【到達目標】 音楽や映像に同期した照明演出がタイムコードベースで設計できる。 複雑なムービングエフェクトや照明のシーン切り替え演出を構築できる。							

授業計画・内容	
1回目	1年の振り返り - 習得技術の棚卸しと弱点の洗い出し
2回目	映像と照明 - 映像照明のポイント・クロマキーとライティング
3回目	音との連動① - BPM・小節と照明キューの関係
4回目	音との連動② - タイムコード制御（SMPTE／MIDI）実習
5回目	MV照明分析 - 実在のMVを構造的に分析する演習
6回目	MV照明再現演習① - チームごとに1作品を再現しプレゼン準備
7回目	MV照明再現演習② - チームごとに1作品を再現しプレゼン準備
8回目	MV照明再現演習③ - チームごとに1作品を再現しプレゼン準備
9回目	MV照明再現演習④ - チームごとに1作品を再現しプレゼン準備
10回目	MV照明再現演習⑤ - チームごとに1作品を再現しプレゼン準備
11回目	中間発表 - MV照明演習の成果発表と講評
12回目	Unreal Engine基礎① - UEでの空間設計と照明設置
13回目	Unreal Engine基礎② - 動的ライト・ポストプロセス理解
14回目	Unreal Engine基礎③ - 動的ライト・ポストプロセス理解
15回目	前期まとめ
準備学習 時間外学 習	事前の照明プラン作成、仕込み図作成
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト : 40% ○課題提出 : 30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度 : 30%（到達目標に対する習熟度） 出席 : 別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	様々なジャンルが氾濫する中、照明家として一貫した考え方を持っていれば何にでも対応できるという自分のスタンスを軸に、ちょっとしたアイデアが大きな進歩につながります。まず自分が楽しくなくてはならないがそこに行き着くには数多くの現場に関わる大切が必要です。 基本照明の美しさへの拘りを育て、「優しさや思いやり」から発展する経験が照明に対しての取り組む姿勢に影響を与えます。
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	バーチャルライティング IV Virtual Lighting IV	選択 必修	選択必修	年次	2		
学科・コース	音楽プロデュース科・照明&ステージデザイナーコース	授業 形態	講義/演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	後期
						曜日・時限	金曜1,2限
【授業の学習内容】 演出設計と映像・音楽との連携を学ぶ。 <講師プロフィール> ムービングライトを駆使したオペレートは圧巻の技術レベルを持つ。プロレスの照明演出の他、照明・舞台機器の施工も手掛ける。							
【到達目標】 Unreal EngineやTouchDesignerなどと連携し、マルチメディア演出が行える。 指定された演出要件をもとに、コンセプトに沿った照明プランを提案・制作できる。							

授業計画・内容	
1回目	マルチメディア連携① - TouchDesigner連携／音・映像・光の融合
2回目	マルチメディア連携② - OSC制御やリアルタイム反応演出
3回目	イベント空間演出① - ショー・展示会での照明事例研究
4回目	イベント空間演出② - ステージ以外でのライティング設計演習①
5回目	イベント空間演出③ - ステージ以外でのライティング設計演習②
6回目	エフェクト応用 - 複雑なパターン・クロスフェード演出
7回目	応用制作プロジェクト① - 各自の企画に基づいた作品制作（演出＋技術）
8回目	応用制作プロジェクト② - 各自の企画に基づいた作品制作（演出＋技術）
9回目	応用制作プロジェクト③ - 各自の企画に基づいた作品制作（演出＋技術）
10回目	応用制作プロジェクト④ - 各自の企画に基づいた作品制作（演出＋技術）
11回目	応用制作プロジェクト⑤ - 各自の企画に基づいた作品制作（演出＋技術）
12回目	応用制作プロジェクト⑥ - 各自の企画に基づいた作品制作（演出＋技術）
13回目	応用制作プロジェクト⑦ - 各自の企画に基づいた作品制作（演出＋技術）
14回目	応用制作プロジェクト⑧ - 各自の企画に基づいた作品制作（演出＋技術）
15回目	成果発表 - 実演または映像による発表・外部講師講評
準備学習 時間外学習	事前の照明プラン作成、仕込み図作成
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト : 40% ○課題提出 : 30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度 : 30%（到達目標に対する習熟度） 出席 : 別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	様々なジャンルが氾濫する中、照明家として一貫した考え方を持っていれば何にでも対応できるという自分のスタンスを軸に、ちょっとしたアイデアが大きな進歩につながります。まず自分が楽しくなくてはならないがそこに行き着くには数多くの現場に関わることが大切です。 基本照明の美しさへの拘りを育て、「優しさや思いやり」から発展する経験が照明に対しての取り組む姿勢に影響を与えます。
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	バーチャルライティング V Virtual Lighting V	選択 必修	選択必修	年次	3		
学科・コース	音楽プロデュース科・照明&ステージデザイナーコース	授業 形態	講義/演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	前期
						曜日・時限	金曜1,2限
【授業の学習内容】 企画・演出・プレゼン・業界対応を学ぶ。 <講師プロフィール> ムービングライトを駆使したオペレートは圧巻の技術レベルを持つ。プロレスの照明演出の他、照明・舞台機器の施工も手掛ける。							
【到達目標】 チームでの制作において、役割分担・協働・フィードバック対応ができる。 自らの企画に基づき、バーチャル照明演出の設計・構築が行える。							

授業計画・内容	
1回目	進路とキャリア - 作品の使い方・ポートフォリオの方向性
2回目	プロジェクト立案 - 自由課題としての演出企画立案
3回目	企画プレゼン準備① - 企画書作成・スケジュール管理・予算設定
4回目	企画プレゼン準備② - 企画書作成・スケジュール管理・予算設定
5回目	企画プレゼン準備③ - 企画書作成・スケジュール管理・予算設定
6回目	企画プレゼン準備④ - 企画書作成・スケジュール管理・予算設定
7回目	中間企画発表 - 進行状況共有とフィードバック
8回目	制作フェーズ① - 空間設計・照明設計・キュー作成
9回目	制作フェーズ② - 空間設計・照明設計・キュー作成
10回目	制作フェーズ③ - 空間設計・照明設計・キュー作成
11回目	制作フェーズ④ - 空間設計・照明設計・キュー作成
12回目	制作フェーズ⑤ - 空間設計・照明設計・キュー作成
13回目	制作フェーズ⑥ - ソフト連携・演出仕上げ・リハーサル
14回目	制作フェーズ⑦ - ソフト連携・演出仕上げ・リハーサル
15回目	前期まとめ
準備学習 時間外学 習	事前の照明プラン作成、仕込み図作成
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト : 40% ○課題提出 : 30% (課題提出、提出期限の厳守) ○習熟度 : 30% (到達目標に対する習熟度) 出席 : 別途規定 (出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) に基づきます
受講生への メッセージ	様々なジャンルが氾濫する中、照明家として一貫した考え方を持っていれば何にでも対応できるという自分のスタンスを軸に、ちょっとしたアイデアが大きな進歩につながります。まず自分が楽しくなくてはならないがそこに行き着くには数多くの現場に関わることが大切です。 基本照明の美しさへの拘りを育て、「優しさや思いやり」から発展する経験が照明に対しての取り組む姿勢に影響を与えます。
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	バーチャルライティング VI Virtual Lighting VI	選択 必修	選択必修	年次	3		
学科・コース	音楽プロデュース科・照明&ステージデザイナーコース	授業 形態	講義	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	後期
						曜日・時限	金曜1,2限
【授業の学習内容】 企画・演出・プレゼン・業界対応を学ぶ。 <講師プロフィール> ムービングライトを駆使したオペレートは圧巻の技術レベルを持つ。プロレスの照明演出の他、照明・舞台機器の施工も手掛ける。							
【到達目標】 完成度の高い照明演出をアウトプットし、発表・評価に耐えうる作品を制作できる。 業界仕様に準拠したポートフォリオを構成し、進路（就職・進学・起業）に活かせる。							

授業計画・内容	
1回目	映像編集・資料作成① - プレゼン動画や解説資料の制作
2回目	映像編集・資料作成② - プレゼン動画や解説資料の制作
3回目	最終プレゼン準備① - 本番を想定した全体通し・改善
4回目	最終プレゼン準備② - 本番を想定した全体通し・改善
5回目	最終プレゼン準備③ - 本番を想定した全体通し・改善
6回目	最終プレゼン準備④ - 本番を想定した全体通し・改善
7回目	最終プレゼン準備⑤ - 本番を想定した全体通し・改善
8回目	最終プレゼン準備⑥ - 本番を想定した全体通し・改善
9回目	最終プレゼン準備⑦ - 本番を想定した全体通し・改善
10回目	最終プレゼン準備⑧ - 本番を想定した全体通し・改善口
11回目	終発表会①
12回目	終発表会②
13回目	終発表会③
14回目	終発表会レビュー・学外ゲストによる評価・総括・修了式
15回目	まとめ①
準備学習 時間外学 習	事前の照明プラン作成、仕込み図作成
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト : 40% ○課題提出 : 30% (課題提出、提出期限の厳守) ○習熟度 : 30% (到達目標に対する習熟度) 出席 : 別途規定 (出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし) に基づきます
受講生への メッセージ	様々なジャンルが氾濫する中、照明家として一貫した考え方を持っていれば何にでも対応できるという自分のスタンスを軸に、ちょっとしたアイデアが大きな進歩につながります。まず自分が楽しくなくてはならないがそこに行き着くには数多くの現場に関わる大切が必要です。 基本照明の美しさへの拘りを育て、「優しさや思いやり」から発展する経験が照明に対しての取り組み姿勢に影響を与えます。
【使用教科書・教材・参考書】	

科目名 (英)	ソフトウェアオペレート I Software operation I	選択 必修	選択必修	年次	1		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	講義/演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	前期
						曜日・時限	月曜 1,2限
【授業の学習内容】 DAWソフトの基本操作、オーディオ録音と編集、MIDI入力と打ち込みを学びます。 <講師プロフィール> 大物アーティストのライブレコーディングでエンジニアを務める。また、九州最大級のクラブ、Bijouのハウスエンジニアとして音響を行うなどPAエンジニア業も精力的に行う。							
【到達目標】 DAWの基本構成（オーディオ/MIDIトラック、ミキサー、プラグイン）の理解。 簡単な録音、編集、MIDI打ち込みによる1曲の制作ができる。							

授業計画・内容	
1回目	オリエンテーション：DAWとは何か、授業概要
2回目	DAWの基本構造（トラック、ミキサー、タイムライン）
3回目	音の基本（波形、周波数、音量、パン）
4回目	オーディオインターフェースと接続
5回目	録音の基礎（マイク収録・インプット設定）
6回目	オーディオ編集①（切り貼り・フェード）
7回目	オーディオ編集②（ピッチ調整・タイムストレッチ）
8回目	MIDIの基礎（ノート、ベロシティ）
9回目	ソフト音源とMIDI打ち込み①（ドラム）
10回目	ソフト音源とMIDI打ち込み②（ベース、コード）
11回目	ソフト音源とMIDI打ち込み③（メロディ）
12回目	プラグインエフェクト基礎（EQ、リバーブなど）
13回目	簡単な1曲の構成（イントロ～アウトロ）
14回目	アレンジと構成法の基礎（8小節ルールなど）
15回目	中間課題：8小節ループ制作と発表
準備学習 時間外学 習	課題曲の音源、譜面等の事前確認をしておく事
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト：40% ○課題提出：30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度：30%（到達目標に対する習熟度） 出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	音楽制作の現場では、アイデアを形にするスピードと柔軟性が求められます。 DAW（Digital Audio Workstation）を活用し、自分の思い描く音を形にしていけるスキルを目指しましょう。
【使用教科書・教材・参考書】 ・Mac Book (ProTools)	

科目名 (英)	ソフトウェアオペレート II Software operation II	選択 必修	選択必修	年次	1		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	講義/演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	後期
						曜日・時限	月曜 1,2限
【授業の学習内容】 ソフト音源の利用と基本音作り、EQ・コンプ・リバーブなど基本エフェクト、簡単な楽曲制作を学びます。 <講師プロフィール> 大物アーティストのライブレコーディングでエンジニアを務める。また、九州最大級のクラブ、Bijouのハウスエンジニアとして音響を行うなどPAエンジニア業も精力的に行う。							
【到達目標】 EQやリバーブなどの基本的なプラグイン操作が行える。 基本的な作曲理論（コード進行・リズム構造）を使って音楽を組み立てられる。							

授業計画・内容	
1回目	自作ドラムパターン制作
2回目	ベースラインの作り方とMIDI実演
3回目	コード進行の基本（I-IV-Vなど）
4回目	メロディ制作の演習（短旋律の創作）
5回目	ボーカル録音の基礎
6回目	オートメーションの基礎（音量、パン）
7回目	ミックス入門①（バランスのとり方）
8回目	ミックス入門②（EQとリバーブの活用）
9回目	ミックス入門③（ステレオ感と奥行き）
10回目	マスタリングとは何か（基礎解説）
11回目	自由制作①：1曲完成に向けたワーク
12回目	自由制作②：1曲完成に向けたワーク
13回目	自由制作③：1曲完成に向けたワーク
14回目	自由制作④：1曲完成に向けたワーク
15回目	期末発表⑤：1年のまとめ・作品発表会
準備学習 時間外学 習	課題曲の音源、譜面等の事前確認をしておく事
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト：40% ○課題提出：30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度：30%（到達目標に対する習熟度） 出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	音楽制作の現場では、アイデアを形にするスピードと柔軟性が求められます。 DAW（Digital Audio Workstation）を活用し、自分の思い描く音を形にしていけるスキルを目指しましょう。
【使用教科書・教材・参考書】 ・Mac Book (ProTools)	

科目名 (英)	ソフトウェアオペレート Ⅲ Software operation Ⅲ	選択 必修	選択必修	年次	2		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	講義/演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	前期
						曜日・時限	火曜 1,2限
【授業の学習内容】 作曲構成とアレンジ技法、楽器ごとの打ち込み表現の工夫などを学びます。 <講師プロフィール> 大物アーティストのライブレコーディングでエンジニアを務める。また、九州最大級のクラブ、Bijouのハウスエンジニアとして音響を行うなどPAエンジニア業も精力的に行う。							
【到達目標】 複数ジャンル（J-POP、EDM、HIPHOP、BGMなど）に対応したアレンジ・ミックスができる。 ボーカルピッチ補正やコンプレッション、マスタリングなどを使い、クオリティの高い音源が制作できる。							

授業計画・内容	
1回目	1年の復習と自己分析
2回目	各DAWの比較（Logic, Cubase, Live, FLなど）
3回目	ジャンル分析①：J-POPのアレンジ構造
4回目	ジャンル分析②：EDMのビルドアップとドロップ
5回目	ジャンル分析③：HIPHOP／TRAPのリズムとループ
6回目	ジャンル分析④：BGM・劇伴の展開法
7回目	ジャンル分析⑤：その他□
8回目	ボーカルピッチ補正（Melodyne、Auto-Tuneなど）
9回目	サイドチェインコンプレッションの活用
10回目	セッション録音・編集（バンド素材の取り扱い）
11回目	ミックス応用①（マルチバンド、空間処理）
12回目	ミックス応用②（マルチバンド、空間処理）
13回目	ミックス応用③（ジャンルごとの仕上げ）
14回目	ミックス応用④（ジャンルごとの仕上げ）
15回目	前期まとめ
準備学習 時間外学 習	課題曲の音源、譜面等の事前確認をしておく事
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト：40% ○課題提出：30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度：30%（到達目標に対する習熟度） 出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	音楽制作の現場では、アイデアを形にするスピードと柔軟性が求められます。 DAW（Digital Audio Workstation）を活用し、自分の思い描く音を形にしていけるスキルを目指しましょう。
【使用教科書・教材・参考書】 ・Mac Book（ProTools）	

科目名 (英)	ソフトウェアオペレート IV Software operation IV	選択 必修	選択必修	年次	2		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	講義/演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	後期
						曜日・時限	火曜 1,2限
【授業の学習内容】 オートメーションの活用、ボーカル編集、ミックス基礎、複数トラックの構成と整理を学びます。 <講師プロフィール> 大物アーティストのライブレコーディングでエンジニアを務める。また、九州最大級のクラブ、Bijouのハウスエンジニアとして音響を行うなどPAエンジニア業も精力的に行う。							
【到達目標】 映像に合わせた効果音・BGM制作が行える（映像音響）。 チームで役割分担しながら音楽・音響作品を共同制作できる。							

授業計画・内容	
1回目	Foley & 環境音編集
2回目	映像と音楽①（映像にBGMをつける演習）
3回目	映像と音楽②（効果音・SEのタイミング演習）
4回目	ジャンル別楽曲制作①（個人課題）
5回目	ジャンル別楽曲制作②（個人課題）
6回目	ジャンル別楽曲制作③（個人課題）
7回目	ジャンル別楽曲制作④（個人課題）
8回目	ジャンル別楽曲制作⑤（個人課題）
9回目	ジャンル別楽曲制作⑥（個人課題）
10回目	チーム制作プロジェクト①（映像・展示等）
11回目	チーム制作プロジェクト②（映像・展示等）
12回目	チーム制作プロジェクト③（映像・展示等）
13回目	チーム制作プロジェクト④（映像・展示等）
14回目	チーム制作プロジェクト⑤（映像・展示等）
15回目	成果発表（映像付きサウンド作品の発表・講評）
準備学習 時間外学 習	課題曲の音源、譜面等の事前確認をしておく事
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト：40% ○課題提出：30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度：30%（到達目標に対する習熟度） 出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	音楽制作の現場では、アイデアを形にするスピードと柔軟性が求められます。 DAW（Digital Audio Workstation）を活用し、自分の思い描く音を形にしていけるスキルを目指しましょう。
【使用教科書・教材・参考書】 ・Mac Book (ProTools)	

科目名 (英)	ソフトウェアオペレート V Software operation V	選択 必修	選択必修	年次	3		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	講義/演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	前期
						曜日・時限	木曜 1,2限
【授業の学習内容】 マスタリング基礎、サウンドロゴやジングルの設計を学びます。 <講師プロフィール> 大物アーティストのライブレコーディングでエンジニアを務める。また、九州最大級のクラブ、Bijouのハウスエンジニアとして音響を行うなどPAエンジニア業も精力的に行う。							
【到達目標】 自らの企画に基づき、構想から制作・ミックス・完成までを一貫して行える。 プロ仕様の音源フォーマットや納品形式に対応できる。							

授業計画・内容	
1回目	自主制作企画の立案（作品の方向性決定）
2回目	業界研究：音楽制作の現場（ゲーム、映像、舞台）
3回目	個人プロジェクト制作①（楽曲 or 映像音楽）
4回目	個人プロジェクト制作②（楽曲 or 映像音楽）
5回目	個人プロジェクト制作③（楽曲 or 映像音楽）
6回目	個人プロジェクト制作④（楽曲 or 映像音楽）
7回目	個人プロジェクト制作⑤（楽曲 or 映像音楽）
8回目	個人プロジェクト制作①（最終仕上げ）
9回目	個人プロジェクト制作②（最終仕上げ）
10回目	個人プロジェクト制作③（最終仕上げ）
11回目	個人プロジェクト制作④（最終仕上げ）
12回目	個人プロジェクト制作⑤最終仕上げ）
13回目	個人プロジェクト制作⑥（最終仕上げ）
14回目	個人プロジェクト制作⑦（最終仕上げ）
15回目	前期まとめ
準備学習 時間外学 習	課題曲の音源、譜面等の事前確認をしておく事
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト：40% ○課題提出：30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度：30%（到達目標に対する習熟度） 出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	音楽制作の現場では、アイデアを形にするスピードと柔軟性が求められます。 DAW（Digital Audio Workstation）を活用し、自分の思い描く音を形にしていけるスキルを目指しましょう。
【使用教科書・教材・参考書】 ・Mac Book (ProTools)	

科目名 (英)	ソフトウェアオペレート VI Software operation VI	選択 必修	選択必修	年次	3		
学科・コース	音楽プロデュース科・PA&サウンドエンジニアコース	授業 形態	講義/演習	総時間 (単位)	60 (4)	開講区分	前期
						曜日・時限	木曜 1,2限
【授業の学習内容】 複数人での共同制作・分業フロー、クライアント（想定）とのやりとりと修正対応、ポートフォリオ制作と発表会を学びます。 <講師プロフィール> 大物アーティストのライブレコーディングでエンジニアを務める。また、九州最大級のクラブ、Bijouのハウスエンジニアとして音響を行うなどPAエンジニア業も精力的に行う。							
【到達目標】 SNSや配信サービスを活用し、自作品を公開・発信できる。 映像・ゲーム・舞台など他メディアとの連携にも柔軟に対応できる。							

授業計画・内容	
1回目	プロモーションとSNS発信①（SoundCloud、YouTubeなど）
2回目	プロモーションとSNS発信②（SoundCloud、YouTubeなど）
3回目	プロモーションとSNS発信③（SoundCloud、YouTubeなど）
4回目	業界仕様のポートフォリオ作成①
5回目	業界仕様のポートフォリオ作成②
6回目	業界仕様のポートフォリオ作成③
7回目	業界仕様のポートフォリオ作成④
8回目	業界仕様のポートフォリオ作成⑤
9回目	模擬案件制作①（仮クライアントとのやりとり）
10回目	模擬案件制作②（仮クライアントとのやりとり）
11回目	模擬案件制作③（仮クライアントとのやりとり）
12回目	模擬案件制作④（仮クライアントとのやりとり）
13回目	模擬案件制作⑤（仮クライアントとのやりとり）
14回目	最終発表準備・フィードバック
15回目	最終発表会（ゲスト講評・評価）＋修了式
準備学習 時間外学習	課題曲の音源、譜面等の事前確認をしておく事
評価方法	出席率と授業態度で判断します。 ○実技テスト：40% ○課題提出：30%（課題提出、提出期限の厳守） ○習熟度：30%（到達目標に対する習熟度） 出席：別途規定（出席率2/3を下回る場合は単位認定はなし）に基づきます
受講生への メッセージ	音楽制作の現場では、アイデアを形にするスピードと柔軟性が求められます。 DAW（Digital Audio Workstation）を活用し、自分の思い描く音を形にしていけるスキルを目指しましょう。
【使用教科書・教材・参考書】 ・Mac Book (ProTools)	