

ミュージックアーティスト科／プレイヤーコース											
ミュージックアーティスト科／プレイヤーコース											
オリジナル作品制作 2											
対象	1 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	30	単位	1
担当教員	鈴木一義/麻生祥一郎			実務経験	有	職種	アレンジャー				
担当教員紹介											
メジャーレーベルアーティストの楽曲制作・アレンジ等の作品制作、レコーディング等の実務経験を持つ。 他長年にわたり個人やグループ等で作曲やアレンジのレッスン経験を有する。											
授業概要											
楽曲の基本とも言える 4 リズムセクションの打ち込みを体得することで、打ち込みの基本について学ぶ。 他の授業との連携により個々で作成したリードシートを元に打ち込みを行い、自分がどのような曲を譜面に書いていたのかを認識するとともに、実際に打ち込むことで分かるミスや違和感を基に譜面のアップグレードを行う。 また基本的なDAWの操作に関しても楽曲制作を通じて学ぶ。 基本は一人で作業することが多いので、そういった状況での問題を打破できる解決能力を養う。											
到達目標											
ベーシックな楽器編成で歌モノをワンコーラス作ることを目標とする。 楽曲の構成（イントロ、Aメロ、Bメロ、サビ）をコード進行や楽器隊のアレンジで上手く表現出来るようになる。 自分で作成したリードシートを実際に音楽として形にしていくことで論理的な思考で曲を作れるようになる。 小さな目標を毎週クリアしていくことで問題を打破していく能力を身につける。 他の授業で分からなかった点やさらに発展した内容を補完できるとなお良い。											
授業方法											
この授業では、全体に向けた指導だけでなく生徒一人一人にヒアリングを行い、それぞれの生徒に合った指導を行う。個々の作業が中心となるので、楽曲の進捗や実力に合わせて指導の内容も変わるが、最終的には足並みが揃うように調整していく。 ほとんどの生徒が初めて本格的に曲を作るので、まずは曲作りに対しての苦手意識を持たないよう、より簡単などころからしっかりと基礎を固めていく。											
成績評価方法											
試験・課題	70%	課題毎に提出。検定試験の受験・点数により評価									
成果発表	20%	授業内に行われるロールプレイング・グループワークにより評価									
平常点	10%	積極的な姿勢									
履修上の注意											
授業の中で自発的に質問や意見を言えるような環境を構築できることが大切であるので、生徒には積極的な授業参加を求めるものとする。基本的には自分一人で作業を進めていく授業体系故、同じところで長く留まることことがないように自ら打開策を見つめられるよう努めることを求める。出席率、提出率が4分の3を満たしていない者、4分の3以上出席しない者は、定期試験受験不可、進級できない。											
教科書教材											
毎回授業にて資料配布を行う 参考書・参考資料等は授業中に指示をする											
回数	授業計画										
第1回	イントロ、A、B、C、Dメロについて学ぶ										
第2回	イントロの作成方法や例を提示してイントロの作成手順について学ぶ										
第3回	イントロを実際に作ってみる										
第4回	Aメロの作り方や手法について学ぶ										
第5回	Aメロを実際に作ってみる										

2022年度 日本工学院専門学校	
ミュージックアーティスト科／プレイヤーコース	
オリジナル作品制作2	
第6回	Bメロの作り方や手法について学ぶ
第7回	Bメロを実際につくってみる
第8回	サビの作り方や手法について学ぶ
第9回	サビを実際につくってみる
第10回	Cメロの作り方や手法について学ぶ
第11回	Cメロを実際につくってみる
第12回	2～11回で制作した曲をフルコーラスで完成させる。質問やアドバイスは随時受け付ける
第13回	2～11回で制作した曲をフルコーラスで完成させる。完成した曲のチェックを行う
第14回	最終確認を行う
第15回	完成した曲を発表する