2023年度 日本工学院専門学校											
音響芸術科											
実習・演習2 (REC)											
対象	1年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	180	単位	6
担当教員	倉本 淳二			実務 経験	有	職種	レコーディングエンジニア				
担当教員紹介											
1986年、銀座スモークスタジオでレコーディングエンジニアとしてのキャリアをスタートし、現在は、アライヴレコーディングスタジオを拠点に、フリーランスエンジニアとして活動中。また、シンガーソングライターの大柴広己と共に“ZOOLOGICAL(ゾロジカル)”という音楽レーベルを運営している。											
授業概要											
下記到達目標を達成するために【実習1】で学んだ基礎知識をふまえ、各種機器・機材を熟知し、セッティングからレコーディングの実践、ミックスダウンに至るまでの各工程を順次学習する。											
到達目標											
スタジオのシステムを信号の流れとそれぞれの仕組みを理解していく。機材の操作技術の習得と共に、DAWやモニターのシステムを組めるようになる。また、アーティストとのコミュニケーションを取りながらチームで作品を作っていく姿勢も学んで行く。											
授業方法											
各回のテーマに従って、レコーディングスタジオで実習を行う。オンデマンドにて講義動画も並行して配信する事で学生自ら復習や予習を主体的に行える環境を整え授業を進めていく。											
成績評価方法											
成果発表	50%	実技試験をもって評価をする									
平常点	50%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する									
履修上の注意											
テーマごとに教員が指導を行うが、実習において各学生が自主的に作業し学んでいくことが重要となる。なお、授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。											
教科書教材											
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	セッティング基礎1：ドラム録音ができる様にマイクを始めとするスタジオ機器のセッティングについて学習し実践する										
第2回	セッティング基礎2：ベース・ギター・キーボード、ボーカル録音のセッティング方法を学習し、実践する										
第3回	HDXシステムとインターフェース：ProToolsHDXシステムを組めるようになる										
第4回	ルーティング実習：チャンネル→DAW→モニターのシステムを構築する										
第5回	基本マイキング：マイク・スタンド・ケーブルの扱い方や音源に対するアプローチ										

2023年度 日本工学院専門学校	
音響芸術科	
実習・演習2 (REC)	
第6回	セッティング基礎3：4リズム録音のセッティングを実践、スムーズに行えるように練習
第7回	録音実習1：ボーカル録音に特化したレコーディングを行う
第8回	LiveRec実習：疑似的にライブ録音現場を作成し、録音システムを構築
第9回	ミックスアナライズ：課題作品のミックス手法を立体的に分析
第10回	録音実習練習：回線数の多い録音実習のための練習、本番に備える
第11回	録音実習2：ストリングスカルテットのレコーディングを行う
第12回	テープレコーダー導入：アナログオープンリールテープレコーダーの操作を実践
第13回	録音実習3：バンドレコーディングを行う
第14回	ミックスレクチャー：ミキシングの基礎知識を学ぶ
第15回	ミックスダウン：録音した音源を用いてミックス作品制作をする

2023年度 日本工学院専門学校											
音響芸術科											
実習・演習2 (RADIO)											
対象	1年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	180	単位	6
担当教員	坂下 冬樹・濱野歩			実務 経験	有	職種	放送ミキサー・ラジオDJ・ディレクター				
担当教員紹介											
FMラジオ局の社員として約16年間、ラジオ局内で様々な業務（アナウンサー・ラジオDJ・ディレクター・プロデューサー・AD・広報宣伝・SNS担当・番組編成・営業）を担当した実務経験を持つ。喋り手としてはアーティスト、俳優、スポーツ選手など約1000人以上のインタビューを経験。											
授業概要											
様々な形態の番組作りを通してラジオ番組の制作過程、スタッフの役割全般を学んで行く。近年はラジオは音声だけのメディアとは限らず、インターネットメディアとも連携した番組も増えている。また、映像も絡んだ番組を作って行くこともあり、番組制作者、企画者として将来幅広く活躍する可能性を学生一人一人が取得できることも目的である。番組作りの中で自動的にエンジニアリングについても理解し、番組目的を理解したエンジニアにもなれることも目的の一つである。											
到達目標											
番組の企画、制作、台本作り、配信、エンジニアリングなど全ての工程ができるようになること。機材に強くなることも大切であるが、どのような番組をつくるため、どのような技術やセンスが必要か常に考えながら行動にうつれるようになることも大切である。1年次では学内の基本的システムをマスターする。そして学科より外部の学生、先生スタッフへのインタビュー、または学外や地域と連携した番組作りにも挑戦してコミュニケーション力も養っていく。											
授業方法											
この授業では、個人ワークやグループワークを採り入れる。他人が発する情報をどのように受けとめ、理解するか、さらにそれをどのように伝えていくかを意識しながら、自分たちで企画した番組を制作して行く。 放送基準・倫理に沿った番組制作し完成させる											
成績評価方法											
試験・課題 80% 試験を総合的に評価する 平常点 20% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する											
履修上の注意											
この授業では、学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。キャリア形成の観点から、実習中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める（詳しくは、最初の授業で説明）。グループ作業に於いて積極的ではない学生に対して、社会に出た際の協働の必要性を伝え、積極的な参加を促すことが必要となる。なお、授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。											
教科書教材											
参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	オリエンテーション：実習概要説明および講師紹介、デモ番組視聴、実習に於ける心構えや服装など再確認、班分け、役割分担										
第2回	作品制作1（5分コーナーA①）：指定の企画書をもとにしたキューシート、台本の制作、内容に沿ったBGMの選定ができる										
第3回	作品制作1（5分コーナーA②）：コーナー収録における機材セッティング、収録オペレーションができる										
第4回	作品制作1（5分コーナーA③）：ジングル・コーナー本編・選曲の流れでコーナー単体としての完パケができる										
第5回	作品制作2（5分コーナーB①）：指定の企画書をもとにキューシート、台本の制作、内容に沿ったBGMの選定ができる										

2023年度 日本工学院専門学校	
音響芸術科	
実習・演習 2 (RADIO)	
第6回	作品制作 2 (5分コーナーB②) : コーナー収録における機材セッティング、収録オペレーションができる
第7回	作品制作 2 (5分コーナーB③) : ジングル・コーナー本編・選曲の流れでコーナー単体としての完パケができる
第8回	作品制作 3 (5分コーナーC①) : 自分たちでゼロからコーナー企画の立案し、チーム間でアイデアを集約し、告知展開を考える
第9回	作品制作 3 (5分コーナーC②) : 自分たちでゼロから作った企画書をもとにキューシート、台本の制作、内容に沿うBGM選定ができる
第10回	作品制作 3 (5分コーナーC③) : コーナー収録における機材セッティング、収録オペレーションができる
第11回	作品制作 3 (5分コーナーC④) : ジングル・コーナー本編・選曲の流れでコーナー単体としての完パケができる
第12回	作品制作 4 : (CM制作) : 企業の広報担当者等に取材を行い、必要な情報をまとめ、ゼロから20秒CM原稿作成ができる
第13回	作品制作 4 (CM制作) : クライアントのニーズに寄りそう演出をしたCMを作ることができる (BGM・ナレーション収録)
第14回	作品制作 5 (30分番組ランスルー) : 30分番組ランスルー、各コーナー・素材データ最終確認
第15回	作品制作 5 : 30分生放送形式で試聴会&反省会、次年度に向けての課題考察

2023年度 日本工学院専門学校											
音響芸術科											
実習・演習2 (MA)											
対象	1年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	180	単位	6
担当教員	丸山 由美・蓑輪 直子			実務 経験	有	職種	MAエンジニア				
担当教員紹介											
放送業界におけるポストプロダクションスタジオにてMAエンジニアとして従事。撮影の音声から効果音・選曲、仕上げのMixまで幅広い業務経験を有している。											
授業概要											
放送業界を目指す学生の為の基礎実技能力を伸ばす目的で行う。放送業界の仕組みを理解し、作品制作の過程を実際に体験することで、世の中に出ている作品により深い興味を持ち、研究していくことが目的である。											
到達目標											
放送業界でのProTools（ソフトウェア）の使い方、作品の音響制作についての基礎知識を養い、企業に入ってから活動するために必要な能力を具体的にイメージすること、社会や組織で協働することの重要性を理解することなどができるようになることを目標にしている。											
授業方法											
この授業では、個人ワークやグループワークを採り入れる。映像作品に対して音響効果、選曲、整音、ミキサーなどの役割を決めグループで1作品を完成させる。役割ごとの作業は個人で行う。最終的に全ての作品を鑑賞し、作品の音響に対する意見交換などを行い、考え方の違いなどを理解する。											
成績評価方法											
試験・課題	60%	試験と課題を総合的に評価する									
小テスト	10%	授業内容の理解度を確認するために実施する									
成果発表	20%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する									
平常点	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する									
履修上の注意											
この授業では、学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。キャリア形成の観点から、実習中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める（詳しくは、最初の授業で説明）。グループ作業に於いて積極的ではない学生に対して、社会に出た際の協働の必要性を伝え、積極的な参加を促すことが必要となる。なお、授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。											
教科書教材											
参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	オリエンテーション（概要説明、及び講師紹介）：実習に於ける心構えや服装など再確認。実習概要説明										
第2回	作品制作1 1分CM作品の音響制作（音楽、効果音付け1）：作品の内容に沿った音楽、効果音の選定ができること										
第3回	作品制作1 1分CM作品の音響制作（音楽、効果音付け2）：作品の内容に沿った音楽、効果音の選定ができること										
第4回	作品制作1 1分CM作品の音響制作（ナレーション収録）：ナレーション収録に於ける機材セッティングが出来ること										
第5回	作品制作1 1分CM作品の音響制作（ナレーション整音、Mix）：ナレーション素材の整音の定義を理解すること										

2023年度 日本工学院専門学校	
音響芸術科	
実習・演習 2 (MA)	
第6回	作品制作2 15分情報番組の音響制作（同録整音、音楽、効果音付け1）：撮影時に同時録音した素材の整音の仕方
第7回	作品制作2 15分情報番組の音響制作（同録整音、音楽、効果音付け2）：情報番組の仕組みを理解し、番組に沿った効果音の選定が出来ること
第8回	作品制作2 15分情報番組の音響制作（同録整音、音楽、効果音付け3）：動画の動きに合わせて効果音の貼り付けが出来ること
第9回	作品制作2 15分情報番組の音響制作（同録整音、音楽、効果音付け4）：情報番組の仕組みを理解し、番組に沿った音楽の選定、及び音楽編集が出来ること
第10回	作品制作2 15分情報番組の音響制作（ナレーション収録）：ナレーションセッティング及び、ナレーターに合わせたマイキングが出来ること
第11回	作品制作2 15分情報番組の音響制作（Mix）：情報番組に於けるMix方法の定義を理解すること（レベル操作）
第12回	作品制作3 TVCM制作（企画、台本制作、打合せ）：企画立案方法。台本制作の基礎理解
第13回	作品制作3 TVCM制作（撮影技法）：撮影に於けるカメラ・音声機材の使い方を理解すること
第14回	作品制作3 TVCM制作（映像編集）：Adobe Premiere Proを初め、Adobe製品を使用した映像編集が出来ること
第15回	作品制作3 TVCM制作（音楽、効果音付け、Mix）：TVCMに於けるMix方法の定義を理解すること（レベル操作）