科目名	アドバン	ノスレ	ッスン	1				年度	2025
英語科目名	Advar	Advanced lesson 1					学期	前期	
学科・学年	ミュージックアーティスト科 サウンドクリエイターコース 2年次	必/選	必	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	BAN・藤田美保	教員の領	実務経験	有	実務経験	険の職種	ミュージ: プロデュ- ター	ンャン、作 ーサー、デ	編曲家、 ィレク

楽器の名称、分類、構造や音色、ルーツ(歴史)、演奏方法、音域、主に使用されている音楽ジャンルなどの知識を得ることで、楽曲制作・アレンジに取り入れられるようになり、豊かな音楽表現を追求していく。

【科目の概要】

音楽制作のスキルをさらにアップ。オリジナリティを磨くトレーニングを継続し、各種オーディションやコンテスト等に積 極的に参加。

音楽業界で通用するスキルと知識を持った音楽家育成します。

【到達目標】

- A. 小規模アンサンブルの特徴や楽器奏法が理解できる。
- B. 音を聞いて小規模アンサンブルの各楽器の名称がわかるようになる。
- C. 小規模アンサンブルの特性を活かして楽曲制作に効果的に取り入れられるようになる。

【授業の注意点】

授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。公共交通機関の影響によるやむを得ない理由をのぞき遅刻や欠席は認めない。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。

		評価基準=/	レーブリック	
ルーブリック 評価	レベル3 優れている		レベル2 ふつう	レベル 1 要努力
到達目標 A	小規模アンサンブル の特徴や楽器奏法が 理解できる		小規模アンサンブル の特徴が理解できる	到達目標Aについてさ らなる努力が必要
到達目標 B	音を聞いて小規模ア ンサンブルの各楽器 の名称がわかるよう になる		小規模アンサンブル の各楽器の名称がわ かる	到達目標Bについてさ らなる努力が必要
到達目標 C	小規模アンサンブル の特性を活かして楽 曲制作に効果的に取 り入れられるように なる		小規模アンサンブル の特性を説明するこ とができる	到達目標Cについてさ らなる努力が必要

【教科書】

特になし

【参考資料】

必要に応じて、プリントを配布する

【成績の評価方法・評価基準】

評価基準はルーブリック評価に基づき、14回目または15回目にて授業内発表を行い、その巧拙を判定する。60%(知識及び技能のほかに思考・判断・表現を評価する)、 授業後に提出するレポートによる平常点40%(主体的に学習に取り組む態度を評価する)

1大米及に促出するとが、「による」市が40%(工作は)に子目に収り組む念及と計画

	科目名		アドバンス	·	年度		025
	英語表記		Advanced	lesson I	学期	_	期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標=修得するスキル		評価方法	召評
			1 楽器の歴史	楽器の歴史理解			
1	楽器の歴史	楽器の理解	2 楽器の分類	楽器分類ができる		3	
			3 オーケストラ	オーケストラ認識			
			1 ヴァイオリン概要	ヴァイオリン基礎			
2	ヴァイオリン	ヴァイオリン習得	2 ヴァイオリン奏法	ヴァイオリン奏法習得		3	
			3 ヴァイオリン役割	ヴァイオリン役割把握			
			1 ヴィオラ特徴	ヴィオラ特性把握			
3	ヴィオラ等	ヴィオラ・チェロ習得	2 ヴィオラ演奏	チェロ奏法理解		3	
			3 チェロの役割	チェロ演奏実践			
			1 ベース技法	ベース構造理解			
4	ベース類	ベース系習得	2 コントラバス構造	コントラバス役割把握		3	
			3 弦楽器範囲	弦楽器音域認識			
			1 ハープの役割	ハープ演奏基礎			
5	ハープ等	ハープ等習得	2 ギターの歴史	ギター歴史把握		3	
			3 その他弦楽器	多様な弦楽器知識			
			1 弦楽合奏理論	合奏で旋律演奏			
6	弦楽合奏	旋律譜面読解	2 譜面の読み方	弦楽器譜面読解		3	
			3 旋律と和声	合奏で和声作成			
			1 高音木管特性	高音木管の特徴			Ī
7	高音木管	高音木管習得	2 木管楽器構造	木管楽器奏法習得		3	
			3 フルートの技法	フルート演奏実践			
			1 低音木管概論	低音木管理解			
8	低音木管	低音木管習得	2 ファゴット奏法	ファゴット基本演奏		3	
			3 クラリネット役割	クラリネット演奏実践			
			1 高音金管概要	高音金管知識			
9	高音金管	高音金管習得	2 トランペット特性	トランペット基礎		3	
			3 ホルンの役割	ホルン特性理解			
			1 低音金管特性	低音金管の理解			
10	低音金管	低音金管習得	2 トロンボーン技法	トロンボーン奏法		3	
			3 チューバの構造	チューバ演奏技法			
			1 管楽器総合	管楽器総合理解			
11	管楽合奏	管楽旋律理解	2 管楽器譜面	管楽器譜面読解		3	
			3 オーケストラ配置	管楽器演奏実践			
			1ピアノの歴史	ピアノ演奏基礎			T
12	ピアノ	ピアノ技術習得	2 ピアノ演奏法	ピアノの役割理解		3	
			3ピアノの役割	ピアノ演奏習得		1	
			1 オルガンの概要	オルガン特性理解			T
13	オルガン	オルガン技術習得	2 オルガン演奏法	オルガン演奏実践		3	
			3 鍵盤楽器の範囲	鍵盤楽器全般知識			
			1 他鍵盤楽器特性	その他鍵盤楽器演奏			T
14	鍵盤総論	鍵盤総括理解	2 鍵盤楽器応用	鍵盤楽器演奏応用		3	
			3 まとめの発表	まとめの発表ができる		1	
			1 学期の総括	学習内容総括		+	H
		\dot	2 楽器演奏発表	楽器理解深化		3	
15	まとめ	楽器総合理解					

自己評価:S:とてもよくできた、A:よくできた、B:できた、C:少しできなかった、D:まったくできなかった

科目名	アドバン	ノスレ	ッスン	1				年度	2025
英語科目名	Advar	Advanced lesson 1						学期	前期
学科・学年	ミュージックアーティスト科 サウンドクリエイターコース 2年次	必/選	必	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	河原レオ・郁川舞	教員の領	 教員の実務経験		実務経験の職種プロデューター		シャン、作 ーサー、デ	編曲家、 ィレク	

現代の音楽における録音と波形編集技術に関する知識を深める。マイクとラインでの録音手法を習得し、レコーディングのための録音手法、録音したファイルにおいて3つのエフェクトを活用してミックス技術を学ぶことで、音楽業界で通用する 人材を育成する。

【科目の概要】

音楽制作のスキルをさらにアップ。オリジナリティを磨くトレーニングを継続し、各種オーディションやコンテスト等に積 極的に参加。

音楽業界で通用するスキルと知識を持った音楽家育成します。

【到達目標】

- A. 現代の音楽における録音と波形編集技術の知見を得る。
- B. マイクとラインでの録音手法で、レコーディングができる。 C. レコーディングしたファイルにおける3種類のエフェクトを活用したミックス技術の実践ができる。

【授業の注意点】

授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。公共交通機関の影響によるやむを得ない理由をのぞき遅刻や欠席は認め ない。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。

		評価基準=ノ	レーブリック	
ルーブリック	レベル3		レベル2	レベル 1
評価	優れている		ふつう	要努力
到達目標 A	現代の音楽における録音 と波形編集技術の知見を 得る		波形編集技術の知見を得る	到達目標Aについてさら なる努力が必要
到達目標 B	マイクとラインでの録音 手法で、レコーディング ができる		ラインでの録音手法で、 レコーディングができる	到達目標Bについてさら なる努力が必要
到達目標 C	レコーディングしたファ イルにおける3種類のエ フェクトを活用したミッ クス技術の実践ができる		レコーディングしたファ イルにおける1種類のエ フェクトを活用したミッ クス技術の実践ができる	到達目標Cについてさら なる努力が必要

【教科書】

特になし

【参考資料】

必要に応じて、プリントを配布する

【成績の評価方法・評価基準】

評価基準はルーブリック評価に基づき、14回目または15回目にて授業内発表を行い、その巧拙を判定する。60%(知識及び技能のほかに思考・判断・表現を評価する)、授業後に提出するレポートによる平常点40%(主体的に学習に取り組む態度を評価する)

	科目名		アドバンスレ		年度		25
	英語表記		Advanced 1	esson 1 T	学期	1	期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標=修得するスキル		評価方法	三部
			1 楽曲概論	楽曲制作理解			
1	課題①基礎	基礎理解	2 基本制作	録音技術入門		3	
			3 録音実習	DAW基本操作			
			1 制作技術	音楽理論応用			
2	課題①旋律	旋律作成	2 録音手法	マルチトラック録音		3	
			3 アレンジ法	エフェクト活用			
			1 作曲理論	アレンジ基礎理解			
3	課題①和声	和声適用	2 ミキシング	ミックスダウン概要		3	
			3 デモ制作	クリエイティブ実習			
			1 中級制作	ジャンル分析能力			
4	課題①リズム	リズム設計	2 エフェクト応用	音質改善技術		3	
			3 マスタリング	音楽制作倫理			
			1 応用制作	作曲技術習得			
5	課題①アレンジ	アレンジ完成	2 音色調整	アドバンス録音		3	
			3 最終調整	編集技術向上			
			1 上級制作	中級アレンジ理解			
6	課題①ミックス	音響仕上げ	2 録音応用	ミックスバランス理解		3	
			3 詳細アレンジ	制作プロセス最適化			
			1 完成形検討	第1課題曲完成			
7	課題①完成	発表形態	2 録音最適化	自己評価方法習得		3	
			3 編集技術	録音セッション管理			
			1 曲の仕上げ	第2課題曲概要			
8	課題②基礎	基礎理解	2 課題曲深化	音楽ソフトウェア応用		3	
			3マイク技術	録音環境カスタマイズ			
			1 セルフプロデュース	実践的DAW操作			
9	課題②旋律	旋律作成	2 課題曲完成	構造的アレンジ法		3	
			3 音響知識	高度編集テクニック			
			1プレゼン準備	アドバンスドミキシング			
10	課題②和声	和声適用	2 課題①②概論	作品のスタイリング		3	
			3 新規制作	第2課題曲制作			
			1 第2曲課題①②	クリティカルリスニング			
11	課題②リズム	リズム設計	2 課題①②技術	音響技術応用		3	
			3 課題①②手法	制作プロジェクト管理			
			1 課題①②アレンジ	第2課題曲完成			
12	課題②アレンジ	アレンジ完成	2 課題①②理論	評価とフィードバック		3	
			3 課題①②ミキシング	ポートフォリオ制作			
			1 課題①②デモ	前期総括と評価			T
13	課題②ミックス	音響仕上げ	2 課題①②中級	成果発表準備		3	
			3 課題①②エフェクト	自己分析と目標設定			
			1 課題①②マスタリンク	成果のドキュメンテーション			T
14	課題②完成	発表形態	2 課題①②応用	成果発表技術		3	
			3 課題①②音色	フィードバックの統合		1	
			1 課題①②最終調整	次期準備と計画			T
15	まとめ	総仕上げ	2 まとめ準備	総合評価と自己改善		3	
	1	1 ' '				4	1

自己評価:S: とてもよくできた、A: よくできた、B: できた、C: 少しできなかった、D: まったくできなかった

科目名	アドバン	アドバンスレッスン1							
英語科目名	Advar	Advanced lesson 1						学期	前期
学科・学年	ミュージックアーティスト科 サウンドクリエイターコース 2年次	必/選 必		時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	柴 徳昭	教員の領	実務経験	有	実務経験の職種 サウンド		クリエイタ		

外部のコンテストや依頼に基づいて、3つの音楽ジャンルを継続的にリサーチするスキルを磨き、制作するテーマに基づい た楽器に関してサウンドの方向性を再現する技術を身につけていく。

【科目の概要】

音楽制作のスキルをさらにアップ。オリジナリティを磨くトレーニングを継続し、各種オーディションやコンテスト等に積 極的に参加。

音楽業界で通用するスキルと知識を持った音楽家育成します。

【到達目標】

- A. 実社会から得た知見を本授業内で活かせている。
- B.外部コンテストの内容または外部からの依頼に基づくうえでの3種類の音楽ジャンルを都度リサーチできる。 C.制作するテーマに基づくサウンドの方向性を楽器3種類に関して再現できる技術を習得する。

【授業の注意点】

授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。公共交通機関の影響によるやむを得ない理由をのぞき遅刻や欠席は認め ない。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。

		評価基準=ノ	レーブリック	
ルーブリック	レベル3		レベル2	レベル 1
評価	優れている		ふつう	要努力
到達目標 A	実社会から得た知見を本 授業内で活かせている		実社会から得た知見を説 明できる	到達目標Aについてさら なる努力が必要
到達目標 B	外部コンテストの内容または外部からの依頼に基 たは外部からの依頼に基 づくうえでの3種類の音 楽ジャンルを都度リサー チできる		外部コンテストの内容ま たは外部からの依頼に基 づくうえでの1種類の音 楽ジャンルを都度リサー チできる	到達目標Bについてさら なる努力が必要
到達目標 C	制作するテーマに基づく サウンドの方向性を楽器 3種類に関して再現でき る技術を習得する		制作するテーマに基づく サウンドの方向性を楽器 1種類に関して再現でき る技術を習得する	到達目標Cについてさら なる努力が必要

【教科書】

特になし

【参考資料】

必要に応じて、プリントを配布する。ヘッドホン、6.3mmステレオ標準変換アダプター、SSDやUSBメモリ等の記録媒体を持 参すること。

【成績の評価方法・評価基準】

評価基準はルーブリック評価に基づき、評価基準はルーブリック評価に基づき、提出物課題80%(知識及び技能のほかに思 考・判断・表現を評価する)平常点20%(主体的に学習に取り組む態度を評価する)

	科目名		アドバンスレ		年度)25
	英語表記		Advanced 1	esson I	学期	+	期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標=修得するスキル		評価方法	三割
			1 楽器選別	楽器選定ができる			
1	楽曲調査	楽曲解析	2 ジャンル理解	ジャンル理解ができる		3	
			3 リズムイメージ	リズムテンポ把握ができる			
			1 楽曲全体像	全体構造理解ができる			
2	楽曲基盤	音楽概論	2 セクション構想	セクション構築ができる		3	
			3 骨組み作成	楽曲骨組み作成ができる			
			1 リズムパターン	リズムパターン応用ができる			
3	楽曲構築	和声理論入門	2 ベースアレンジ	ドラムベース構築ができる		3	
			3 パート反映	楽曲にリズム反映ができる			
			1 モチーフ制作	モチーフ創出ができる			
4	リズム反映	リズムの基礎	2 フレーズ作成	フレーズ作成ができる		3	
			3 音色選定 音色選択ができる				
			1 ウワモノ入力	キーコード理解ができる			
5	モチーフ作成	旋律の構築	2 キー決定	ウワモノ入力ができる		3	
			3 コード進行	作曲方法適用ができる			
			1 全体バランス	楽曲バランス調整ができる			Ī
6	ウワモノ入力	アレンジメント技法	2 楽器配置	配置演出計画ができる		3	
			3 演出構想	デモ音源制作ができる			
			1 デモ制作	音量調整理解ができる			T
7	バランス考慮	楽器の特性と役割	2 書き出し指導	ファイル形式理解ができる		3	
			3 演奏方法模索	Google Classroom提出ができる			
			1 イメージ適合	パート別ブラッシュアップができる			Ī
8	中間提出	ダイナミクスと表現	2 パンニング理解	楽曲イメージ表現ができる		3	
			3 空間エフェクト	演奏方法探究ができる			
			1 臨場感表現	パンニング配置ができる			Ī
9	楽器調整	音色のバリエーション	2 リズムミックス	空間エフェクト適用ができる		3	
			3 バランス調整	臨場感表現ができる			
			1 リファレンス活用	リズム隊ミキシングができる			Ī
10	パン・エフェクト	リハーサル技術	2 EQ理解	音量バランス理解ができる		3	
			3 EQ使用法	EQ使用法把握ができる			
			1 メインバランス	メインパートミキシングができる			Ī
11	ミキシング1	録音の基礎	2 ウワモノ調整	コンプレッサー理解ができる		3	
			3 コンプレッサー	チャンネルストリップ使用ができる			
			1 チャンネル活用	全体ミキシング調整ができる			T
12	ミキシング2	音響効果と応用	2 全体ミックス	リファレンス比較ができる		3	
			3 比較調整	オートメーション適用ができる			
			1 オートメーション	最終ミキシング完了ができる			T
13	ミキシング3	マスタリングの要点	2 最終ミックス	書き出し知識習得ができる		3	
			3 書き出し規定	リミッター理解ができる			
			1 リミッター理解	マスターエフェクト適用ができる			T
4	ミキシング4	実践的楽曲制作	2 マスターエフェクト	ラウドネス調整ができる		3	
			3 ラウドネス概念	楽曲提出ができる			
			1 楽曲提出	授業内発表ができる			T
15	楽曲提出	音楽ジャンルの歴史	2 発表準備	プレゼンテーション能力がつく		3	
			3 前期総括	前期まとめ理解ができる		1	

自己評価:S:とてもよくできた、A:よくできた、B:できた、C:少しできなかった、D:まったくできなかった

科目名	アドバン	アドバンスレッスン1						年度	2025
英語科目名	Advar	Advanced lesson 1				学期	前期		
学科・学年	ミュージックアーティスト科 サウンドクリエイターコース 2年次	必/選	必	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	杉本 清隆	教員の領	 実務経験	有	実務経験	険の職種	ミュージ: プロデュー ター	ンャン、作 ーサー、デ	編曲家、 イレク

映像やゲームなどのメディアに適した作品制作技術を身につけ、4つの音楽ジャンルや国内外のアレンジャーのスタイルに 関する知識を習得する。また、オーケストレーションに必要な楽器のDAW入力方法も学びこれらを組み合わせ、総合的なス キルを向上させる。

【科目の概要】

音楽制作のスキルをさらにアップ。オリジナリティを磨くトレーニングを継続し、各種オーディションやコンテスト等に積 極的に参加。

音楽業界で通用するスキルと知識を持った音楽家育成します。

【到達目標】

- A. 映像作品やゲーム等にも有効な作品制作技術を習得する。
- B.3種類の音楽ジャンル、国内外の名アレンジャーのサウンドスタイルについての知識を習得する。 C.オーケストレーションに必要な3種類の楽器のDAW入力方法を習得する。

【授業の注意点】

授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。公共交通機関の影響によるやむを得ない理由をのぞき遅刻や欠席は認め ない。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。

		評価基準=ノ	レーブリック	
ルーブリック	レベル3		レベル2	レベル 1
評価	優れている		ふつう	要努力
到達目標 A	映像作品やゲーム等 にも有効な作品制作 技術を習得する		映像作品に有効な作品制作技術を習得する	到達目標Aについてさ らなる努力が必要
到達目標 B	3種類の音楽ジャンル、国内外の名アレンジャーのサウンドスタイルについての知識を習得する		1種類の音楽ジャン ル、国内外の名アレ ンジャーのサウンド スタイルについての 知識を習得する	到達目標Bについてさ らなる努力が必要
到達目標 C	オーケストレーショ ンに必要な3種類の 楽器のDAW入力方法を 習得する。		オーケストレーショ ンに必要な1種類の 楽器のDAW入力方法を 習得する。	到達目標Cについてさ らなる努力が必要

【教科書】

オーケストレーション(宅美秀俊)・音楽理論ワークブク□

【参考資料】

必要に応じて、プリントを配布する

【成績の評価方法・評価基準】

評価基準はルーブリック評価に基づき、提出物課題80%(知識及び技能のほかに思考・判断・表現を評価する) 平常点20%(主体的に学習に取り組む態度を評価する)

	科目名		アドバンスレ		年度		25
	英語表記		Advanced 1	esson I I	学期	1	期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標=修得するスキル		評価方法	三割
			1 オーケストラ概要	楽器種別理解			
1	オーケストラ楽	楽器種別理解	2 弦楽器識別	オーケストラ構成把握		3	
			3 室内楽概論	音色と役割認識			
			1 弦楽器特性	弦楽器名称習得			
2	弦楽器概論	弦楽器認識	2 弦楽四重奏	弦楽器特性理解		3	
			3 トランスクライブ法	弦楽器演奏技法			
			1 木管楽器識別	室内楽特徴認識			
3	室内楽vsオケ	室内楽理解	2 木管特性学習	オーケストラ比較		3	
			3 名曲分析	アンサンブル感覚			
			1 木管四重奏	弦楽四重奏編曲			
4	弦楽4重奏	弦四重奏編曲	2 木管トランスクライブ	トランスクライブ技法		3	
			3 金管楽器識別	楽譜の調整能力			
			1 金管特性学習	木管楽器知識			Г
5	木管楽器学	木管楽器知識	2 金管五重奏	木管楽器演奏法		3	
			3 金管トランスクライブ	木管名曲理解			
			1 打楽器識別	木管曲の分析			Ī
6	木管名曲解析	名曲から学ぶ	2 打楽器用途学習	演奏技法の応用		3	
			3 室内楽打楽器	編曲能力向上			
			1 室内オケ基礎	木管四重奏編曲			T
7	木管4重奏	木四重奏編曲	2 室内オケ名曲	楽譜トランスクライブ		3	
			3 編成理解	四重奏形式理解			
			1 室内オケトランスクライブ	金管楽器知識			Г
8	金管楽器学	金管楽器知識	2 全体まとめ	金管特性把握		3	
			3 レパートリー分析	吹奏感覚習得			
			1 成果発表会	金管五重奏編曲			T
9	金管特性	金管特性学習	2 オーケストラ構造	トランスクライブ実践		3	
			3 弦楽器役割	五重奏フォーム理解			
			1 室内楽と大編成	打楽器種類把握			Г
10	金管5重奏	金管五重奏編曲	2 弦楽器技法	打楽器使用法		3	
			3 弦楽編曲法	打楽器演奏練習			
			1 木管楽器役割	室内オケ基礎習得			T
11	打楽器概論	打楽器認識	2 木管編曲法	オーケストラ理解深化		3	
			3 木管楽器調和	室内オケ作品研究			
			1 金管楽器構造	室内オケ編曲法			Г
12	室内オケ基礎	室内オケの基礎	2 金管編曲法	トランスクライブ応用		3	
			3 金管楽器調和	編成技術の習得			
			1 打楽器種類	総合レビュー実施			T
13	室内オケ作品	名曲の分析	2 打楽器編成法	演奏技術の統合		3	
			3 打楽器室内楽法	コース内容の復習			
			1 室内オケ展開	学習内容の確認		İ	T
4	オケ編成法	編曲技法学習	2 室内オケ作品分析	自己評価の促進		3	
			3 室内オケ編成法	実技の総仕上げ			
			1 コース総括	成果発表の準備			t
15	総合まとめ	全体の復習	2 作品演奏分析	総合的な演奏力向上		3	
	– .		1			1	1

自己評価:S: とてもよくできた、A: よくできた、B: できた、C: 少しできなかった、D: まったくできなかった

科目名	アドバン	ノスレ	ッスン	1				年度	2025
英語科目名	Advar	Advanced lesson 1				学期	前期		
学科・学年	ミュージックアーティスト科 サウンドクリエイターコース 2年次	必/選	必	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	Gt:早川治 / Key:藤田美保	教員の領	 実務経験	有	実務経験の職種プロデューター		ンャン、作 ーサー、デ	編曲家、 ィレク	

9種類のキーにおいてコード系楽器の基本的な演奏技術を習得する。。その後、楽譜の読解能力を向上させ、音感やハーモニー感覚を発展させるために、関連する実践的な音楽知識やコードについても習得する。

【科目の概要】

音楽制作のスキルをさらにアップ。オリジナリティを磨くトレーニングを継続し、各種オーディションやコンテスト等に積 極的に参加。

音楽業界で通用するスキルと知識を持った音楽家育成します。

【到達目標】

- A. 9種類のKeyにおいて、コード系楽器の基礎的な奏法を身につける。 B・9種類のKeyにおいて、楽譜を読む力をつけたうえで、音感やハーモニー感覚を向上させる。 C・9種類のKeyにおいて、コードなど実践に役立つ音楽的知識を身につける。

【授業の注意点】

授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。公共交通機関の影響によるやむを得ない理由をのぞき遅刻や欠席は認め ない。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。

		評価基準=ノ	レーブリック	
ルーブリック	レベル3		レベル2	レベル 1
評価	優れている		ふつう	要努力
到達目標 A	9種類のKeyにおいて、 コード系楽器の基礎的な 奏法を身につける		4種類のKeyにおいて、 コード系楽器の基礎的な 奏法を身につける	到達目標Aについてさら なる努力が必要
到達目標 B	9種類のKeyにおいて、 楽譜を読む力をつけたう えで、音感やハーモニー 感覚を向上させる		4種類のKeyにおいて、 楽譜を読む力をつけたう えで、音感やハーモニー 感覚を向上させる	到達目標Bについてさら なる努力が必要
到達目標 C	9種類のKeyにおいて、 コードなど実践に役立つ 音楽的知識を身につける		4種類のKeyにおいて、 コードなど実践に役立つ 音楽的知識を身につける	到達目標Cについてさら なる努力が必要

【教科書】

特になし

【参考資料】

必要に応じて、プリントを配布する

【成績の評価方法・評価基準】

評価基準はループリック評価に基づき、14回目または15回目にて授業内発表を行い、その巧拙を判定する。60%(知識及び技能のほかに思考・判断・表現を評価する)、授業後に提出するレポートによる平常点40%(主体的に学習に取り組む態度を評価する)

	科目名		アドバンスレ		年度	-)25
	英語表記		Advanced 1	esson 1 T	学期	+	期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標=修得するスキル		評価方法	召評
			1 パワーコード導入	パワーコード演奏ができる			
1	パワーコード1	パワーコード習得	2 コード弾き課題	1年次技術の復習		3	
			3 技術復習1	リズム感の向上			
			1 パワーコード応用	パワーコード応用ができる			
2	パワーコード2	テクニック復習	2 コード進行演奏	テクニックの確認		3	
			3 技術復習2	演奏の自信構築			
			1 メジャーコード基礎	メジャーコードの把握			
3	メジャーコード	メジャーコード習得	2 5弦ルート練	5弦6弦ルート理解		3	
			3 転回形習得1	転回形の実践			
			1 マイナーコード基礎	マイナーコードの理解			
4	マイナーコード	マイナーコード習得	2 6弦ルート練	異なる運指での演奏		3	
			3 転回形習得2	音の流れの認識			
			1 ペンタトニック基礎	ペンタトニックの利用			
5	アドリブ初級	ペンタアドリブ1	2 スローテンポ練	アドリブ基本技法		3	
			3 アドリブ導入1	スローテンポ対応			
			1 ペンタトニック応	ペンタトニックの応用			
6	アドリブ中級	ペンタアドリブ2	2 リズム変更伴奏	即興演奏の向上		3	
			3 アドリブ導入2	リズム変化の実践			
			1 min7(♭5)進行	min7(♭5)活用ができる			T
7	特殊コード1	演奏技術向上	2 コード進行演習1	複雑なコード進行対応		3	
			3 アレンジ課題1	アレンジ能力の向上			
			17(9)コード進行	7(9)コード応用ができる			Ī
8	特殊コード2	演奏技術向上	2 コード進行演習2	発展的アレンジ技法		3	
			3 アレンジ課題2	クリエイティブな表現			
			1 分数コード理解	分数コードの正確性			
9	分数コード	演奏技術向上	2 テンションコード1	テンションコード理解		3	
			3 正確弾き課題	複数コード演奏能力			
			1 ヴォイシング理解	ヴォイシングの実践			
0	ヴォイシング	演奏技術向上	2 自己響き作成	オリジナリティの追求		3	
			3 テンションコード2	個性的なサウンド創出			
			1 日本曲コード1	日本曲コード進行理解			Ī
11	課題曲コード進 行1	音楽理論の理解	2 アップテンポ伴奏	アップテンポへの対応		3	
	111		3 コード進行習熟	曲の構造把握			
			1 日本曲コード2	日本曲応用演奏能力			
2	課題曲コード進 行2	音楽理論の理解	2 アップテンポ応用	速いテンポの演奏技術		3	
	112		3 表現力向上	流暢な演奏の習得			
			1 日本曲コード3	リズムの多様性			T
13	課題曲コード進 行3	音楽理論の理解	2 左右手リズム	コンピング技術の向上		3	
	1110		3 コンピング応用	即興とアレンジの融合			
			1 総まとめ実施1	総合的な演奏能力			T
4	リズムトレーニ ング	演奏技術向上	2 リズム分解応用	右手左手の独立性		3	
			3 自由演奏展開	高度なリズムの理解		1	
_			1 総まとめ実施2	試験曲の演奏能力			T
15	まとめ	総復習と試験	2 全体試験準備	総合評価への対応		3	
	I		 			1	1

自己評価:S:とてもよくできた、A:よくできた、B:できた、C:少しできなかった、D:まったくできなかった

科目名	アドバン	ノスレ	ッスン	1				年度	2025
英語科目名	Advar	Advanced lesson 1				学期	前期		
学科・学年	ミュージックアーティスト科 サウンドクリエイターコース 2年次	必/選	必	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	西川進	教員の領	実務経験	有	実務経験	険の職種	ミュージ: プロデュ- ター	ンャン、作 ーサー、デ	編曲家、 ィレク

学外でのプレゼンテーションを考慮し、オリジナルな要素の追求を学ぶ。また、各トラックの音量と配置を調整して高品質なデモ作品を完成させ、学外での発表を想定し、作品制作に再現性と継続性を持たせることが期待される。

【科目の概要】

音楽制作のスキルをさらにアップ。オリジナリティを磨くトレーニングを継続し、各種オーディションやコンテスト等に積 極的に参加。

音楽業界で通用するスキルと知識を持った音楽家育成します。

【到達目標】

- A. 学外発表を想定して、オリジナリティの追求がされている。 B. 各トラックの音量・定位を適切に揃えている品質のデモ作品が完成する。 C. 学外発表を想定して、作品制作に再現性と継続性が見込める。

【授業の注意点】

授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。公共交通機関の影響によるやむを得ない理由をのぞき遅刻や欠席は認め ない。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。

		評価基準=ノ	レーブリック	
ルーブリック 評価	レベル3 優れている		レベル2 ふつう	レベル 1 要努力
到達目標 A	学外発表を想定し て、オリジナリティ の追求がされている		オリジナリティの追 求がされている	到達目標Aについてさ らなる努力が必要
到達目標 B	各トラックの音量・ 定位を適切に揃えて いる品質のデモ作品 が完成する		各トラックの音量を 適切に揃えている品 質のデモ作品が完成 する	到達目標Bについてさ らなる努力が必要
到達目標 C	学外発表を想定し て、作品制作に再現 性と継続性が見込め る		作品の譜面を提出す ることができる	到達目標Cについてさ らなる努力が必要

【教科書】

特になし

【参考資料】

必要に応じて、プリントを配布する

【成績の評価方法・評価基準】

評価基準はループリック評価に基づき、14回目または15回目にて授業内発表を行い、その巧拙を判定する。60%(知識及び技能のほかに思考・判断・表現を評価する)、授業後に提出するレポートによる平常点40%(主体的に学習に取り組む態度を評価する)

	科目名		アドバンス		年度		025
	英語表記		Advanced	lesson 1	学期	_	丁期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標=修得するスキル		評価方法	三部
			1 キーの特定	曲のキー特定ができる			
1	リハーモナイズ	キー特定技術	2 リハーモナイズ	リハーモナイズ応用ができる		3	
			3 アレンジ技法	アレンジ創作能力向上			
			1 リズム感覚	リズム感覚を磨ける			
2	リズムの捉え方	リズム感習得	2 テンポ変更	テンポによる印象把握		3	
			3 印象操作	スピード感の調整法習得			
			1 共通音使用	共通音の利用技術			
3	共通音フレーズ	フレージング	2 フレーズ開発	フレーズ創作の発想力		3	
			3 創造性促進	アレンジの応用能力拡大			
			1 キラキラ効果	キラキラ感の演出法理解			Ī
4	キラキラ感	音色技術	2 音色選定	音色と演出の関連性認識		3	
			3 表現方法	独自性のある表現力育成			
			1終わり方構築	終わり方の構成力向上			Ī
5	終わり方研究	フレージング	2 演出技法	スタイリッシュな演出法		3	
			3 演奏表現	パフォーマンスの洗練			
			1ミックス理論	ミックスの基礎理解			Ī
6	制作実践1	制作技術習得	2 マスタリング技	マスタリングの基本技術		3	
			3 音楽制作流れ	音楽制作プロセス把握			
			1 書き出し手順	書き出し手順の確立			Ī
7	作品発表 1	プレゼン技術1	2 ファイル管理	ファイル管理の徹底		3	
	下面先私 1		3 プレゼン作成	プレゼンシート作成スキル			
			1 プレゼン技法	プレゼンテーション力向上			Ī
8	ギターアンプ研究	エフェクト技術 2 発表準備 自己の作品発表能力					
			3 ギターアンプ解析	ギターアンプの知識獲得			
			1 エフェクター選択	エフェクター使用法理解			Ī
9	アコギ研究	音色技術	2 音色改善	音色調整の技術習得		3	
			3 アコギ構造	アコギ構造の理解深化			
			1 奏法研究	アコギ奏法の技術向上			
10	ハーモニー研究	ギターハーモニー	2 音響理解	アコースティック音響学		3	
			3 ハーモニー概念	ギターハーモニー理論把握			
			1 ギター和音	ギター和音の応用能力			
11	民族楽器研究	音色技術	2 アレンジ法	アレンジへの応用展開		3	
			3 民族楽器紹介	民族楽器知識の習得			
			1 アレンジ応用	異文化音楽への理解			
12	オルガン音色研究	音色技術	2 文化理解	アレンジメント技法発展		3	
			3 オルガン特性	オルガン音色の理解強化			
			1 音色分析	音色分析能力の向上			
13	ピアノ音色研究	音色技術	2 歴史的背景	オルガン演奏の表現力		3	
			3 ピアノ音色	ピアノ音色の鑑賞性能			
			1 エフェクト応用	エフェクト選択の適性			
14	制作実践2	制作技術習得	2 感性磨き	表現の多様性拡充		3	
			3 制作練習	音楽制作技術の総合化		1	
			1プロセス確認	制作プロセスの最適化			
15	作品発表 2	プレゼン技術	2 総合演習	完成作品のクオリティ		3	
			3 プレゼン構築	プレゼン構成力の向上	-		

自己評価:S:とてもよくできた、A:よくできた、B:できた、C:少しできなかった、D:まったくできなかった

科目名	アドバン	ノスレ	ッスン	1				年度	2025
英語科目名	Advar	Advanced lesson 1				学期	前期		
学科・学年	ミュージックアーティスト科 サウンドクリエイターコース 2年次	必/選	必	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	河原レオ・南慶樹	教員の領	実務経験	有	実務経験	険の職種	ミュージ: プロデュ- ター	ンャン、作 ーサー、デ	編曲家、 ィレク

3つの異なる音楽ジャンルに合わせた作曲技術を学び、さらに編曲技術を習得する。DAWデータ内の任意のトラックに少なくとも1つのエフェクトを適用し、オーディションやコンテストに参加することで、さらにスキルアップを目指す。

【科目の概要】

音楽制作のスキルをさらにアップ。オリジナリティを磨くトレーニングを継続し、各種オーディションやコンテスト等に積 極的に参加。

音楽業界で通用するスキルと知識を持った音楽家育成します。

【到達目標】

- A. 3種類のジャンルに合わせた作曲の技術を身につけること B・3種類のジャンルに合わせた編曲の技術を身につけること C・DAWデータの任意のトラックに最低1種類のエフェクトを適用し楽曲を提出できる

【授業の注意点】

授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。公共交通機関の影響によるやむを得ない理由をのぞき遅刻や欠席は認め ない。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。

		評価基準=ノ	レーブリック	
ルーブリック 評価	レベル3 優れている	ki i lisal care i	レベル2 ふつう	レベル 1 要努力
到達目標 A	3種類のジャンルに 合わせた作曲の技術 を身につける		1種類のジャンルに 合わせた作曲の技術 を身につける	到達目標Aについてさ らなる努力が必要
到達目標 B	3種類のジャンルに 合わせた編曲の技術 を身につけること		1種類のジャンルに 合わせた編曲の技術 を身につけること	到達目標Bについてさ らなる努力が必要
到達目標 C	DAWデータの任意のトラックに最低 1 種類 のエフェクトを適用 し楽曲を提出できる		DAWソフトにてプラグ インエフェクトをか けることができる	到達目標Cについてさ らなる努力が必要

【教科書】

特になし

【参考資料】

必要に応じて、プリントを配布する

【成績の評価方法・評価基準】

評価基準はルーブリック評価に基づき、14回目または15回目にて授業内発表を行い、その巧拙を判定する。 60%(知識及び技能のほかに思考・判断・表現を評価する)、 授業後に提出するレポートによる平常点40%(主体的に学習に取り組む態度を評価する)

	科目名		アドバンス		年度)25		
	英語表記		Advanced	lesson I	学期	+	期		
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標=修得するスキル		評価方法	言		
			1 課題曲⑥紹介	課題曲⑥の概要理解					
1	課題⑥基礎	基礎理解	2 基本制作法	基本的構造把握		3			
			3 楽曲構造	メロディの要素認識		1			
			1 課題曲⑥分析	課題曲⑥の解析技法習得					
2	課題⑥旋律	旋律作成	2 コード進行	リズムの基礎知識		3			
			3 リズム感得	ハーモニーの理解深化		1			
			1 課題曲⑥練習	楽曲のメロディ作成能力			Ī		
3	課題⑥和声	和声適用	2 メロディ作成	楽曲背景知識習得		3			
			3 アレンジ法	楽器役割の理解					
			1 課題曲⑥応用	楽曲制作の全体像把握					
4	課題⑥リズム	リズム設計	2 楽器選定	コード構築能力習得		3			
			3 ダイナミクス	アレンジメント基礎		1			
			1 課題曲⑥発表	楽曲の完成形態理解			Ī		
5	課題⑥完成	初稿完成	2 評価方法	楽曲評価基準知識		3			
			3 フィードバック	改善点の特定能力					
			1 課題曲⑦紹介	課題曲⑦の概要理解			Ī		
6	課題⑦導入	テーマ性	2 再構築法	応用的構造把握		3			
			3 エフェクト利用	複雑リズムの解析能力					
			1 課題曲⑦分析	和声の拡張知識習得			Ť		
7	7 課題⑦テクニック			よ題⑦テクニック 楽器配置 2 録音技法 デクスチャー理解強化				3	
			3 ミックス調整	楽曲の変化・発展認識					
			1 課題曲⑦練習	複雑メロディ作成能力			Ť		
8	課題⑦構造	曲構成	2 進行変更	ブリッジ部分構築能力		3			
			3 サウンド選択	アレンジの応用知識		1			
			1 課題曲⑦応用	楽曲発表の準備能力			Ť		
9	課題⑦編曲	編曲進行	2 和声技法	楽曲の詳細な評価技法		3			
			3 テクスチャー	音楽制作の最終調整能力		1			
			1 課題曲⑦発表	リズムとメロディ統合			t		
10	課題⑦評価	自己評価	2 曲の展開法	楽曲のテーマ設定能力		3			
			3 ブリッジ作成	楽曲の変更・修正技法		1			
			1課題曲⑧紹介	楽曲全体の流れ理解			t		
1	課題⑧発展	スキル向上	2 音域活用	リスニング技法習得		3			
			3 モチーフ展開	楽曲の構造変更能力		1			
			1 課題曲⑧分析	楽曲の表現力向上策			t		
12	課題⑧高度技法	テクニカルな作曲	2 実践的評価	音色選択の基本知識		3			
			3 リスニング会	楽器の演奏法理解					
			1 課題曲⑧改善	曲構造の創造的変更能力			t		
13	課題⑧楽器編	音色選択	2 音色調整	アレンジの最終調整		3			
			3 エディット技法	MIDI編集技術習得					
			1 課題曲⑧完成	マスタリングの基礎			Ť		
4	課題⑧マスタリン	DAW技術	2 最終ミックス	音楽のジャンル理解		3			
			3 マスタリング	コードの応用技法		1			
			1 課題曲評価	リミックス技術習得			t		
15	課題⑧公開	総仕上げ	2 ポートフォリオ	楽曲プレゼンテーション技法		3			
			3 フィイナルレビュー	レビューを通じて今後への展望が把握できる		1			

自己評価:S: とてもよくできた、A: よくできた、B: できた、C: 少しできなかった、D: まったくできなかった

科目名	アドバン	ノスレ	ッスン	1				年度	2025
英語科目名	Advar	Advanced lesson 1				学期	前期		
学科・学年	ミュージックアーティスト科 サウンドクリエイターコース 2年次	必/選	必	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	南慶樹	教員の領	実務経験	有	実務経験の職種プロデューター		ンャン、作 ーサー、デ	編曲家、 ィレク	

音楽制作において大事な絶対音感と相対音感の理解を深め、相対音感に基づくハーモニーの感覚を習得することで、自身の 作品に豊かな音楽性を加えていく。

【科目の概要】

音楽制作のスキルをさらにアップ。オリジナリティを磨くトレーニングを継続し、各種オーディションやコンテスト等に積 極的に参加。

音楽業界で通用するスキルと知識を持った音楽家育成します。

【到達目標】

- A. 絶対音感と相対音感について理解する
- B. 相対音感に基づくハーモニーの感覚が理解できる
- C. 移動ド唱法が理解できる

【授業の注意点】

授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。公共交通機関の影響によるやむを得ない理由をのぞき遅刻や欠席は認めない。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。

		評価基準=ノ	レーブリック	
ルーブリック 評価	レベル3 優れている	ki i ilimi cara i	レベル2 ふつう	レベル 1 要努力
到達目標 A	絶対音感と相対音感 について深く理解す る		絶対音感と相対音感 についてやや理解す る	到達目標Aについてさ らなる努力が必要
到達目標 B	相対音感に基づく ハーモニーの感覚が 深く理解できる		相対音感に基づく ハーモニーの感覚が 理解できる	到達目標Bについてさ らなる努力が必要
到達目標 C	移動ド唱法で実演ができる		移動ド唱法が理解できる	到達目標Cについてさ らなる努力が必要

【教科書】

特になし

【参考資料】

必要に応じて、プリントを配布する

【成績の評価方法・評価基準】

評価基準はルーブリック評価に基づき、授業内課題、レポートなどで行う。

	科目名 英語表記		アドバンス Advanced		年度学期)25 i期
	央暗衣記		Advanced	lesson 1	子别	_	
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標=修得するスキル		評価方法	
			1 楽譜読解	楽譜基礎が読める			
1	音感養成	課題の理解	2 音感練習	絶対音感が身につく		3	
			3 歌唱エクササイズ	簡単な歌が歌える			
			1 楽譜応用	楽譜読解が早くなる			
2	音感養成	エクササイズ	2 音感向上	絶対音感が認識できる		3	
			3 即興歌唱	複数の歌を覚える			
			1 楽譜熟練	楽譜の詳細が理解できる			
3	音感養成	エクササイズ	2 絶対音感	絶対音感が正確になる		3	
			3 歌による学習	歌で表現ができる			
			1 楽譜深化	楽譜がすらすら読める			
4	音感養成	エクササイズ	2 音感自然化	絶対音感で即応できる		3	
			3 表現力強化	異なるジャンルを歌う			
			1 楽譜洞察	楽譜が完璧に読める			
5	音感養成	エクササイズ	2 音感確立	絶対音感を自在に使う		3	
			3 創造的表現	感情を込めて歌える			
			1 楽譜解釈	音程の差を聞き分ける			
6	音感養成	エクササイズ	2 絶対音感精緻	正確な音程を歌える		3	
			3 歌との一体化	音程トレーニングができる			
			1 楽譜技術	音程を完璧に認識する			
7	音感養成	エクササイズ	2 音感養成	複雑な音程を理解する		3	
			3 表現の自由度	音程トレーニングを自主的に行う			
			1 楽譜の洗練	音程の正確な認識ができる			
8	音感養成	エクササイズ	2 音感の研ぎ澄まし	独特な音程を識別できる		3	
			3 感情表現と音感	音程を用いた即興ができる			
			1 読譜力向上	難易度の高い音程が分かる			
9	音感養成	エクササイズ	2 音感自在化	音程を使った表現が豊かになる		3	
			3 創造的な歌唱	音程を活かした独自の歌が歌える			
			1 楽譜の完全理解	音程の微妙な変化を感じ取る			
10	音感養成	エクササイズ	2 音感と即興	音程を応用した演奏ができる		3	
			3 歌の内面化	音程で感情を伝えられる			
			1 音読の達人	音程聞き分けの精度が上がる			
11	音感養成	エクササイズ	2 音感の極致	音程を用いた創作ができる		3	
			3 歌と即興結合	音程とリズムが融合できる			
			1 音程理解	音程を自由に操れる			
12	音感養成	エクササイズ	2 音程認識	複雑な音程変化を捉えられる		3	
			3 聞き取り強化	音程に基づいた即興創作			
			1 音程の比較	音程を活かした独自表現			
13	音程聴音	課題の理解	2 相対音感	音程聞き分けのスキル向上		3	
			3 聞き取り練習	音程に敏感になる			
			1 音程感知	音程で感情を表現する			
14	音程聴音	エクササイズ	2 音程記憶	音程を巧みに使いこなす		3	
			3 聞き取り精度向上	音程の微細な違いを識別		1	
			1 音程の応用	音程を使ったアレンジができる			T
15	音程聴音	エクササイズ	2 音程と表現	音程を完全に理解できる		3	
			3 制限時間内での聞き取り	制限時間内での聞き取りができる		1	

自己評価:S:とてもよくできた、A:よくできた、B:できた、C:少しできなかった、D:まったくできなかった