

科目名	アドバンスレッスン2							年度	2025	
英語科目名	Advanced lesson 2							学期	後期	
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	選	時間数	240	単位数	8	種別※	実習	
担当教員	BAN・藤田美保	教員の実務経験		有	実務経験の職種		ミュージシャン、作編曲家、 プロデューサー、ディレク ター			
【科目の目的】 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 とで、楽曲制作・アレンジに取り入れられるようにする。										
【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. 大規模アンサンブルの特徴や楽器奏法が理解できる。 B. 音を聞いて大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. 大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＝ルーブリック										
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	大規模アンサンブルの特 徴や楽器奏法が理解でき る		大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	音を聞いて大規模アンサ ンブルの各楽器の名称が わかるようになる		大規模アンサンブルの各 楽器の名称がわかるよう になる			到達目標Bについてさら なる努力が必要				
到達目標 C	大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		大規模アンサンブルの特 性を説明できる			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も思考・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)										
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。										

科目名		アドバンスレッスン 2				年度	2025
英語表記		Advanced lesson 2				学期	後期
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	自己評価
1	楽器の歴史	楽器の理解	1	オーケストラ打楽器	オーケストラ打楽器理解	3	
			2	鍵盤打楽器	打楽器種類識別		
			3	ドラム基礎	オーケストラ役割把握		
2	ヴァイオリン	ヴァイオリン習得	1	膜鳴楽器	鍵盤打楽器特性	3	
			2	体鳴楽器	演奏法習得		
			3	記譜法学習	鍵盤楽器識別		
3	ヴィオラ等	ヴィオラ・チェロ習得	1	スコア解析	ドラム基本技術	3	
			2	ヨーロッパ楽器	リズム創造能力		
			3	アフリカ楽器	ドラムセット配置		
4	ベース類	ベース系習得	1	中近東楽器	膜鳴体鳴特徴	3	
			2	アジア楽器	打楽器分類能力		
			3	オセアニア楽器	演奏技術向上		
5	ハーブ等	ハーブ等習得	1	北中南米楽器	打楽器記譜法理解	3	
			2	その他の楽器	ドラム記譜法習得		
			3	楽器のまとめ	スコア読解力向上		
6	弦楽合奏	旋律譜面読解	1	電子楽器種類	ヨーロッパ楽器知識	3	
			2	電子楽器歴史	楽器由来理解		
			3	電子音色理解	演奏法比較検討		
7	高音木管	高音木管習得	1	音色実践応用	アフリカ楽器特性	3	
			2	まとめと発表	中近東楽器比較		
			3	授業の総括	リズム感発達		
8	低音木管	低音木管習得	1	発表準備	アジア楽器理解	3	
			2	プレゼンテーション	オセアニア楽器特色		
			3	フィードバック	伝統音楽の理解		
9	高音金管	高音金管習得	1	次期展望	北中南米楽器識別	3	
			2	オーケストラ解説	アメリカ大陸楽器比較		
			3	鍵盤打楽演習	民族音楽の特徴把握		
10	低音金管	低音金管習得	1	ドラム技法	世界の楽器多様性	3	
			2	膜鳴楽器役割	民族楽器総合理解		
			3	体鳴楽器特徴	文化背景の知識		
11	管楽合奏	管楽旋律理解	1	総合記譜法	電子楽器種類理解	3	
			2	打楽器配置	電子楽器進化把握		
			3	ヨーロッパ歴史	音色と技術の関係		
12	ピアノ	ピアノ技術習得	1	アフリカ伝統	電子音色の特徴	3	
			2	中近東比較	音色変化の理解		
			3	アジア文化	電子楽器の操作		
13	オルガン	オルガン技術習得	1	オセアニア独自	これまでの総まとめ	3	
			2	北中南米特色	プレゼンテーション能力		
			3	楽器比較検討	総合的理解度確認		
14	鍵盤総論	鍵盤総括理解	1	伝統楽器役割	授業の振り返り	3	
			2	電子楽器進化	知識の自己評価		
			3	音色分析	次期授業計画への提案		
15	まとめ	楽器総合理解	1	演奏技術	学習内容の統合	3	
			2	楽器概論発表	総合的技術評価		
			3	評価と反省	次の学習への準備		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

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

備考 等

科目名	アドバンスレッスン 2							年度	2025	
英語科目名	Advanced lesson 2							学期	後期	
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	選	時間数	240	単位数	8	種別※	実習	
担当教員	河原レオ・郁川舞	教員の実務経験		有	実務経験の職種		ミュージシャン、作編曲家、 プロデューサー、ディレク ター			
【科目の目的】 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、指定された締切時間内に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4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＝ルーブリック										
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	現代の音楽における録音と波形編集技術の知見を得る		録音と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、指定された締切時間内にレコーディングができる		任意の録音手法で、指定された締切時間内に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4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2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、提出物課題60%(知識及び技能のほかに思考・判断・表現を評価する) 平常点40%(主体的に学習に取り組む態度を評価する)										
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。										

科目名	アドバンスレッスン 2							年度	2025	
英語科目名	Advanced lesson 2							学期	後期	
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	選	時間数	240	単位数	8	種別※	実習	
担当教員	杉本 清隆	教員の実務経験		有	実務経験の職種		ミュージシャン、作編曲家、 プロデューサー、ディレク ター			
【科目の目的】 外部のコンテストや依頼に基づいて4つの異なる音楽ジャンルに関するリサーチを行い、制作のテーマに基づいて、4つの異なる楽器においてサウンドの方向性を再現する技術を磨く。										
【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している。 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4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4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＝ルーブリック										
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	実社会から得た知見を本 授業内で活かしている		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 づくうえでの4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2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 4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 2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】 オーケストレーション(宅美秀俊)・音楽理論ワークブック										
【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)										
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。										

科目名		アドバンスレッスン 2				年度	2025
英語表記		Advanced lesson 2				学期	後期
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	自己評価
1	楽曲イメージ調査	リファレンス調査	1	楽曲イメージ	楽曲イメージの調査方法	3	
			2	データ管理再確	データ管理技術の確認		
			3	楽器選別指導	楽曲構想の発表能力		
2	楽曲設計	全体像の把握	1	ジャンル選定	楽器選別の判断力	3	
			2	リズムパターン	リズムとテンポの設定		
			3	テンポ理解	楽曲の骨組み作成能力		
3	リズムパート制作	DTM入力技術	1	楽曲構造把握	リズムパートの作成技術	3	
			2	セクション設計	ベースパターンへの理解		
			3	骨組み作成	アレンジスキルの向上		
4	モチーフ制作	DTM入力技術	1	リズムパターン習	モチーフ作成の基本理解	3	
			2	ドラムアレンジ	シンプルフレーズの作成		
			3	ベース構築	音色選択のセンス向上		
5	ウワモノ・コード	DTM入力技術	1	モチーフ作成	ウワモノ入力のテクニック	3	
			2	フレーズ構築	キーとコードの選択能力		
			3	音色選択	作曲方法への適応性		
6	楽器配置考案1	DTM編集技術	1	ウワモノ入力	楽曲バランスの理解深化	3	
			2	キー進行理解	配置と演出の創造性		
			3	コード理解	継続的制作の持続力		
7	楽器配置考案2	DTM編集技術	1	総合制作継続	中間確認における自己評価	3	
			2	楽器配置検討	デモ音源の完成度向上		
			3	演出計画	提出フォーマットの習得		
8	中間デモ制作	DTM編集技術	1	バランス調整	ブラッシュアップ技法習得	3	
			2	配置決定	演奏方法の多様性理解		
			3	デモ音源作成	音楽表現の幅の拡大		
9	ブラッシュアップ	DTM入力技術	1	音量調整	パンニング技術の習得	3	
			2	ファイル形式	空間系エフェクトの運用		
			3	ブラッシュアップ	リバーブとディレイの活用		
10	空間系FX適用	DTM編集技術	1	演奏方法研究	リズム隊バランスの把握	3	
			2	楽曲イメージ合	リファレンスの活用方法		
			3	パンニング検討	グルーブトラック使用法		
11	ミキシング基礎	DTM編集技術	1	空間エフェクト	メインパートバランスの理解	3	
			2	臨場感表現	ウワモノの音量管理能力		
			3	ミキシング技法	コンプレッサーの効果的利用		
12	バランス調整	DTM編集技術	1	リズム隊バランス	リファレンスとの比較分析能	3	
			2	リファレンス活用	全体調整の最終チェック能力		
			3	メインバランス	VCAの概念理解と適用		
13	全体調整・比較	DTM編集技術	1	ウワモノ調整	最終ミキシングの完成度	3	
			2	コンプ活用	適切な書き出し形式選択		
			3	サイドチェーン	リミッターの使用理解		
14	最終ミキシング	DTM編集技術	1	全体調整	マスターエフェクトの適用	3	
			2	VCA理解	提出楽曲のプレゼン能力		
			3	最終工程実施	授業内発表の自信構築		
15	まとめ	楽曲発表・総括	1	書き出し指導	学期の成果総括の自己評価	3	
			2	リミッター説明	ファイル形式の正確な理解		
			3	マスタリング	プロジェクトの総合的な仕上げ		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

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

備考 等

科目名	アドバンスレッスン 2							年度	2025	
英語科目名	Advanced lesson 2							学期	後期	
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	選	時間数	240	単位数	8	種別※	実習	
担当教員	杉本 清隆	教員の実務経験		有	実務経験の職種		ミュージシャン、作編曲家、 プロデューサー、ディレク ター			
【科目の目的】										
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. 4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4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＝ループリック										
ループリック 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	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	4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		2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4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2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)・音楽理論ワークブック <input checked="" type="checkbox"/> 毎回レジュメ・ <input type="checkbox"/> 資料を配布										
【参考資料】										
参考資料等は、授業中に指示する。										
【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、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)										
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。										

科目名	アドバンスレッスン 2							年度	2025	
英語科目名	Advanced lesson 2							学期	後期	
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	選	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	教員の実務経験		有	実務経験の職種		ミュージシャン、作編曲家、 プロデューサー、ディレク ター			
【科目の目的】 12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・ 1 2 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・ 1 2 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・ 1 2 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＝ルーブリック										
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	1 2 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		6 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	1 2 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		6 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	1 2 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		6 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】 評価基準はルーブリック評価に基づき、1 4回目または1 5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)										
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。										

科目名	アドバンスレッスン 2							年度	2025	
英語科目名	Advanced lesson 2							学期	後期	
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	選	時間数	240	単位数	8	種別※	実習	
担当教員	西川進	教員の実務経験		有	実務経験の職種		ミュージシャン、作編曲家、 プロデューサー、ディレク ター			
【科目の目的】 卒業後の進路を考慮しながらオリジナリティを追求し、ビジネスプランの検討を行う。。各トラックの音量や定位、音響を調整し、品質の高いデモ作品を制作する技術を身につけ、卒業後に再現性と継続性が期待できるスキルを獲得する。										
【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. 卒業後を想定して、オリジナリティの追求とビジネスプランの検討がされている。 B. 各トラックの音量・定位・音響を適切に揃えている品質のデモ作品が完成する。 C. 卒業後を想定して、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＝ルーブリック										
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	卒業後を想定して、 オリジナリティの追 求とビジネスプラン の検討がされている		卒業後を想定して、 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・音響を適切に 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・ 定位を適切に揃えて 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	卒業後を想定して、 再現性と継続性が見 込める		レコーディングに必 要なリードシート譜 面を作成できる			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)										
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。										

科目名	アドバンスレッスン 2							年度	2025	
英語科目名	Advanced lesson 2							学期	後期	
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	選	時間数	240	単位数	8	種別※	実習	
担当教員	河原レオ・南慶樹	教員の実務経験		有	実務経験の職種		ミュージシャン、作編曲家、 プロデューサー、ディレク ター			
【科目の目的】										
4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・4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・4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2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＝ルーブリック										
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	4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		2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			到達目標Aについてさらなる努力が必要				
到達目標 B	4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		2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2種類のエフェクトを適用し楽曲を提出できる		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			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)										
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。										

科目名	アドバンスレッスン 2							年度	2025	
英語科目名	Advanced lesson 2							学期	後期	
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	選	時間数	240	単位数	8	種別※	実習	
担当教員	南慶樹	教員の実務経験		有	実務経験の職種		ミュージシャン、作編曲家、 プロデューサー、ディレク ター			
【科目の目的】 楽譜を読むことを中心とした基礎訓練を行い、読譜を行うことができるように習得した後、楽譜を通じて様々な楽曲にアプ ローチし、自らの音楽的な表現力を向上を目指す。										
【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. 半音と全音の聴き取りができる B. 講師指定のメロディを採譜できる C. 講師指定のハーモニーを採譜できる										
【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＝ルーブリック										
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	半音と全音の聴き取 りが適切にできる		半音と全音の聴き取 りがややできる			到達目標Aについてさ らなる努力が必要				
到達目標 B	講師指定のメロディ を適切に採譜できる		講師指定のメロディ をやや採譜できる			到達目標Bについてさ らなる努力が必要				
到達目標 C	講師指定のハーモ ニーを適切に採譜で きる		講師指定のハーモ ニーをやや採譜でき 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。										
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。										

科目名		アドバンスレッスン2			年度	2025
英語表記		Advanced lesson 2			学期	後期
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	自己評価
1	音程理論	課題の理解	1 楽譜の基礎	楽譜読解の基礎ができる	3	
			2 音程の理論	音程理論の理解ができる		
			3 楽典エクササイズ	楽典基本エクササイズができる		
2	音程理論	エクササイズ	1 楽譜読解力	音符と休符を識別できる	3	
			2 音程認識	完全・長短音程を認識		
			3 リズムトレーニング	基本リズムを演奏できる		
3	音程理論	エクササイズ	1 五線譜の書き方	五線譜に音符を書ける	3	
			2 完全・長短音程	音階を正確に歌える		
			3 音階の構築	簡単な和音を弾ける		
4	音程理論	エクササイズ	1 音符と休符	音符と休符を意識して歌える	3	
			2 和音の構成	リズムパターンを作れる		
			3 即興演奏	簡単な即興演奏ができる		
5	音程理論	エクササイズ	1 クレッシェンド	ダイナミックマークを理解	3	
			2 転調の理解	転調の基礎がわかる		
			3 メロディ作成	メロディーを作曲できる		
6	音程理論	エクササイズ	1 アーティキュレーション	アーティキュレーションができる	3	
			2 調性の感覚	調性の理解が深まる		
			3 コードの進行	コード進行を弾ける		
7	音程理論	エクササイズ	1 ダイナミクス	音楽表現を豊かにできる	3	
			2 相対音感	相対音感の基礎がわかる		
			3 アンサンブル	アンサンブルの基礎がわかる		
8	音程理論	エクササイズ	1 フレーズの分析	フレーズ分析ができる	3	
			2 耳コピ練習	基本的な耳コピができる		
			3 指導法の展開	音楽教育法を知る		
9	音程理論	エクササイズ	1 リズム感の強化	リズム感が養える	3	
			2 音色の識別	音色を識別できる		
			3 スケールの実践	実用的なスケールが弾ける		
10	音程理論	エクササイズ	1 テンポの変化	テンポ変更ができる	3	
			2 即時反応	反応速度が上がる		
			3 表現力向上	表現力が向上する		
11	音程理論	エクササイズ	1 音楽理論の応用	理論知識を実践できる	3	
			2 アレンジメント	アレンジメントができる		
			3 演奏技術	演奏技術が向上する		
12	音程理論	エクササイズ	1 運指練習	正確な運指ができる	3	
			2 聴音練習	聴音スキルが向上する		
			3 インターバル	インターバルがわかる		
13	音程感覚向上	課題の理解	1 ソルフエージュ	ソルフエージュができる	3	
			2 創作活動	自分の曲を作れる		
			3 音楽の歴史	音楽の歴史がわかる		
14	音程感覚向上	エクササイズ	1 楽器の知識	楽器の知識が増える	3	
			2 発声練習	発声技術が向上する		
			3 音程の変化	音程の変化を聴き分ける		
15	音程感覚向上	エクササイズ	1 演奏表現	演奏表現が豊かになる	3	
			2 大人数ハーモニー	大人数ハーモニーの音がわかる		
			3 今後への展望	ソルフエージュカアップについて訓練法がわかる		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

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

備考 等