

日本工学院八王子専門学校		開講年度	2019年度		科目名	演習 3	
科目基礎情報							
開設学科	音響芸術科		コース名	M A エンジニア専攻		開設期	前期
対象年次	2 年次		科目区分	必修		時間数	6 0 時間
単位数	2 単位		授業形態	実習			
教科書/教材							
担当教員情報							
担当教員	瀧口			実務経験の有無・職種	有・エンジニア		
学習目的							
エンジニア、クリエイターとして現場で必要になる技術、知識を身に付ける。また、MA作業で使用する映像素材制作を行うことにより映像作品制作の企画、収録、編集、MAといった一連の流れを理解し作品制作を行う上でのポイントを理解し、映像に対して音響による表現力も養う。また、映像素材の制作を行うことで映像収録、映像編集等についても学び幅広い技術、知識、就職への対応ができるようになることを目的とする。							
到達目標							
音響だけではなく映像コンテンツの企画制作の流れを理解し、コンテンツ制作ができる力をつける。またコンテンツを企画制作することで人に伝えるプレゼンテーションスキルを身に付ける。コンテンツ制作に必要なアプリケーション(Word、Excel、Adobe PremierePro、Illustrator、Photoshopなど)の操作も習得し幅広い作業に対応できるようになり、YouTube等で作品を公開することを目標とする。							
教育方法等							
授業概要	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。撮影から編集、MAを通して放送業界の在り方を理解すること。						
注意点	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。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。 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。						
評価方法	種別	割合	備 考				
	試験・課題	35%	試験と課題を総合的に評価する				
	小テスト	0%					
	レポート	30%	授業内容の理解度を確認するために実施する				
	成果発表 (口頭・実技)	0%					
	平常点	35%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する				
授業計画（1回～15回）							
回	授業内容			各回の到達目標			
1 回	映像コンテンツ企画			映像コンテンツの企画ができ、企画書が書ける。			
2 回	絵コンテ制作			コンテンツの絵コンテ制作ができる。			
3 回	映像制作1			絵コンテに従った映像が制作できる。			
4 回	映像制作2			絵コンテに従った映像が制作できる。。（ロゴ、テロップを含む）			
5 回	映像制作3			絵コンテに従った映像が制作できる。（ロゴ、テロップを含む）			
6 回	映像編集1			映像の編集ができる。			
7 回	映像編集2			映像の合成、加工ができる。			
8 回	映像編集3			映像にロゴ、テロップを入れることができる。			
9 回	映像合成1			Adobe After Effectsの基本操作ができる。			
1 0 回	映像合成2			Adobe After Effectsの基本操作ができる。			
1 1 回	映像合成3			Adobe After Effectsを使用してオープニング映像を制作できる。			
1 2 回	映像合成4			Adobe After Effectsを使用してオープニング映像を制作できる。			
1 3 回	映像フォーマット			Adobe Media Encoderを使用してフォーマット変換ができる。			
1 4 回	総合作品制作1			今までに学んだ知識、技術でショートムービーを制作しYouTubeにアップできる。			
1 5 回	総合作品制作2			今までに学んだ知識、技術でショートムービーを制作しYouTubeにアップできる。			

日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度（平成31年度）	科目名	演習 3	
科目基礎情報					
開設学科	音響芸術科	コース名	レコーディングエンジニア専攻	開設期	前期
対象年次	2年次	科目区分	必修	時間数	60時間
単位数	2 単位	授業形態	実習		
教科書/教材	必要な場合は授業内で資料プリントを配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	栃木 哲也		実務経験の有無・職種	有・レコーディングエンジニア	
学習目的					
レコーディングエンジニアとして必要な知識の再確認をし、さらには詳細について掘り下げ理解していくことを目的とする。初回後はレコーディングエンジニア専攻実習（金）と基本的には連動した項目を挙げていく。エンジニアリングの目的は良い音である。良い音とは何か、自分で発見し、体験して行く事がなければ、形式だけの音となってしまうので、可能な限りマイクの取扱方法に熟知し、楽器側の状態も考慮に入れた音作りが出来るようになることが大事である。					
到達目標					
スムーズな実習が行えるよう、しっかりとした下地を自分の中に作る。マイクロフォンの名称から各種特性を覚え、楽器やアーティストごとに適切なマイク選びができるようになる。クライアントの細かい注文にも対応できるよう、わずかな音の差にも気づき処理出来るようになる。また仕事全体の流れを円滑にできるよう、アーティストの意思を先読みし、コミュニケーションが適切に取れるようになること。					
教育方法等					
授業概要	必要に応じてプリント資料を適時配布する。アーティストに来校してもらい実習する際はアーティストの立場や作りたい音をよく考え、アーティストに信頼されるエンジニアになるための態度も学ぶ。				
注意点	この授業では、音を扱うプロとしてノイズと捉えられる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。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	30%	試験と課題を総合的に評価する		
	小テスト	20%	授業内容の理解度を確認するために実施する		
	レポート	0%			
	成果発表 （口頭・実技）	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	30%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	エンジニアの知識確認		電気、様々なオーディオフォーマット、PC関連の知識がわかる。		
2回	アナログ卓復習		アナログ卓（SSLのブロックダイアグラムを理解）が使える。		
3回	マイクロフォンの紹介		マイクロフォンのメーカー、代表的なマイクがわかる。		
4回	アーティストの立場を研究		スタジオ、ライブ、パートごとのモニターの目的がわかる。		
5回	バンドセッティング		いくつかのバンド編成をもとに回線図、準備図を書ける。		
6回	バンドセッティング2		マイクロフォンの選び方、セッティング方法、が適切にできる。		
7回	ギターの音作り		楽器に付いての知識、マイク、ラインの違い、各種音の特徴についてわかる。		
8回	アーティストとのコラボレーション		レコーディングエンジニアとしての仕事の発掘、インディーズバンドとの関わり方がわかる。		
9回	アーティストとのコラボレーション		様々なバンドのミックスを考察する。メーターとの関係もわかる。		
10回	リバーブ研究		リバーブや空間系のエフェクターの使い方がわかる。		
11回	コンプレッサー・リミッター研究		コンプレッサーなどダイナミクス系のエフェクターが使えるようになる。		
12回	エフェクター		上記以外のよく使われるエフェクターについても使えるようになる。		
13回	教育成果発表会（文化祭に向けて）		レコーディングエンジニア専攻らしいイベント、発表を検討する。		
14回	スタジオのつくり、設計		もし、自分がスタジオを建てたなら？スタジオの構造、各機器の金額、立地など条件がわかる。		
15回	教育成果発表会（文化祭に向けて）		レコーディングエンジニア専攻らしいイベント、発表の準備		

日本工学院八王子専門学校		開講年度	2019年度（平成31年度）	科目名	演習 3
科目基礎情報					
開設学科	音響芸術科	コース名	ラジオスタッフ専攻	開設期	前期
対象年次	2年次	科目区分	必修	時間数	60時間
単位数	2 単位	授業形態	実習		
教科書/教材	必要に応じて資料を配布する。				
担当教員情報					
担当教員	斉藤りか		実務経験の有無・職種	有・ディレクター	
学習目的					
ラジオ番組制作に必要な不可欠な技術を身に付けることを目的とし、常に自分本位ではない番組制作を意識し、ラジオ以外のメディアへの展開も視野に入れながら、ラジオ放送局の放送基準に基づいた番組制作の実習を行う。特に木曜日の授業では録音番組の制作を主体にバラエティ、ドキュメント、ラジオドラマ、報道番組、音楽番組など幅広いジャンルに対応した企画性の高い番組を制作し、クリエイティビティを磨く。音楽に関しては単なる紹介で終わらないよう、リスナーがより楽曲への理解を深める構成、演出を目指す。					
到達目標					
オリジナルの番組企画の立て方や企画書、台本の制作方法を学び、実際にデジタル・スタジオでの収録や校外を含む取材、実験収録、そして豊富な音源とサンプラーやPro ToolsまたはAuditionを使用した音源編集による素材作りののち、DENON業務用CDプレイヤー、YAMAHAデジタルコンソールQ2Rなどを使用したミックス、選曲と音の演出方法など、ラジオ番組を制作する上で必要な力を身につけることを目標とする。特に木曜日はオリジナルティ溢れる番組の企画アイデアを重視し展開する。					
教育方針等					
授業概要	技術的にはミキサー卓のフェーダーの上げ方のコツや出演者、スタッフへのQの出し方など、現場で要求される細かな手業からサウンド・ステッカー制作、ナレーション収録、Pro ToolsまたはAuditionなどを使用したナレーション編集・楽曲編集を経て、それらをミックスした完パケまでの過程を学び体得する。また具現化するためのWordやExcelでの台本制作、見積書作成などにも慣れ、出演者とのコミュニケーション能力も高める。				
	キャリア形成の観点から、授業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）。普段から、音楽を流し聴きにとどめず、仕事の結果としての作品として鑑賞、分析、研究する習慣をつけておくこと。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。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験	20%	試験と課題を総合的に評価する		
	校外実習	20%	校外の実習で行われる実技について評価する		
	提出物	20%	授業内容の理解度を確認するために実施する		
	成果発表 （口頭・実技）	30%	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		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	一つの楽曲の構成や背景の理解		楽曲の構成や楽曲制作の背景を理解した上で番組内で楽曲紹介ができる。		
2回	放送での楽曲のミックス、繋ぎ方		ミキサー卓等のフェーダーを使い、楽曲の終わり方と次の楽曲の始まり方の演出の基本ができる。		
3回	楽曲編集		番組の演出に合わせて楽曲をPro ToolsまたはAuditionなどで短く編集できる。		
4回	街頭インタビューまたは取材		テーマにそって街頭インタビューや取材をし世の中の動向に実感を持ちながら番組素材作りができる。		
5回	音源編集と発表		番組のコンセプトや演出に合わせ取材音源を編集できる。		
6回	一曲から生まれる番組企画		課題曲から企画し、台本を書き、3分番組を制作・発表できる。		
7回	構成と台本制作		番組の時間枠を有効に使うために音楽やトークの展開を考え構成し台本を書く事ができる。		
8回	一曲から生まれる番組企画		自身で選曲した楽曲から企画し、台本を書き、3分番組を制作・発表できる。		
9回	課題から企画案を考える		条件付きの課題から各自が企画案を立て提案できる。		
10回	企画案を具体化するための方法論		企画案を実際の番組にする為に必要なことや方法を議論できる。		
11回	企画書や出演依頼書の作成		Word,Power Point,Excelその他のソフトを使い企画書や見積書が書ける。		
12回	オリジナル企画案を考える		各自がオリジナル企画案を立て提案し、実際に番組化する案を選出できる。		
13回	出演者や取材先のブッキング(1)		企画案を実際の番組にする為に必要なことや方法を議論する。		
14回	出演者や取材先のブッキング(2)		Word,Power Point,Excelその他のソフトを使い企画書や見積書を作成する。		
15回	まとめ		全体のまとめ		