

シラバス

科目名	ビジネススキル I		担当者名	浜田春菜子・武田純	
学科	音響芸術科 音響芸術コース		授業方法	座学	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数 1)
授業目的	社会人基礎力を身につける				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	人間性の向上を目標とし、思いやりを持った行動、基礎的なマナー、主体的に取り組む姿勢が出来るようになる				
授業概要	社会人としてのルール、学校生活を送る中でのルールを座学方式で学ぶ 学内のイベントに向けて学生自ら企画・運営を主体的に行い、問題解決力を身につける				
授業計画表	授業内容		授業内容		
	1	オリエンテーション1	19	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備③	
	2	オリエンテーション2	20	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備④	
	3	オリエンテーション3	21	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備⑤	
	4	目的目標設定について	22	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備⑥	
	5	みどりの村オリエンテーション	23	業界適正検査	
	6	インターナショナルウィークについて	24	職業研究	
	7	思いやりと気遣い	25	求人票の見方	
	8	TAによる英会話講座①	26	履歴書の書き方	
	9	TAによる英会話講座②	27	業界一般常識試験	
	10	一般常識試験	28	業界一般常識試験講評	
	11	一般常識試験の講評	29	マナープロトコール検定試験対策①	
	12	チームビルディング①	30	マナープロトコール検定試験対策②	
	13	チームビルディング②	31	TECHNOS展参考出品準備①	
	14	メールの打ち方 電話応対	32	TECHNOS展参考出品準備②	
	15	メールの打ち方 電話応対	33	TECHNOS展参考出品準備③	
	16	TECHNOS祭学科テーマ決め	34	確認・まとめ1	
	17	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備①	35	確認・まとめ2	
18	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備②	36	確認・まとめ3		
成績割合	テスト	20%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度	50%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C 60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%				
講師プロフィール	担任が担当する				

シラバス

科目名	映像技術 I		担当者名	亀田亮治	
学科	音響芸術科 音響芸術コース		授業方法	講義、演習、実習、実技など	
認定単位 開講学年	2 単位 1 学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・ 必修選択	授業時間数	72時間(週講時数 2)
授業目的	ポストプロダクション業務について学ぶ				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	ポストプロダクション業界で役に立つ映像と音響の基礎を学び、進路の幅を広める。 デジタルだけでなく、アナログにおける根本的な理解を深める。				
授業概要	一般社団法人日本ポストプロダクション協会発行のポストプロダクション技術マニュアルを参考に、機材の操作技術はもちろん、映像・音声信号の基礎や最新のワークフローなど処理技術の基礎から応用までを養う。 一般社団法人日本ポストプロダクション協会のJPPA映像音響処理技術者認定試験にも対応した授業である。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	タイムコード	
	2	オリエンテーション2	20	実時間とタイムコード	
	3	オリエンテーション3	21	テレシネ	
	4	ポストプロダクションとは①	22	映像信号の伝送	
	5	ポストプロダクションとは②	23	VTRの歴史	
	6	マスコミについて	24	ファイルベースシステム	
	7	アニメーション業界と経済①	25	素材の送受方法	
	8	音声の基礎と歴史①	26	映像の補正と調整①	
	9	音声の基礎と歴史②	27	映像の補正と調整②	
	10	映像の基礎と歴史①	28	映像製作過程の実際	
	11	映像の基礎と歴史②	29	リニア編集とノンリニア編集	
	12	アスペクト比	30	フォーマットコンバート	
	13	解像度と画素	31	画質の管理方法	
	14	テレビ放送の歴史と変化	32	映像編集について①	
	15	デジタル放送	33	映像編集について②	
	16	デジタル信号のフォーマット	34	確認テスト・まとめ1	
	17	前期定期判定	35	確認テスト・まとめ2	
	18	前期講評	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	20%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度	50%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>25% A<<主体的参加型学習>>25% G<<海外体感型学習>>0%				
講師プロフィール	Netflix、Amazonを始め配信コンテンツ、および映画、テレビ、ゲームなどの音響を数多く担当しております。				

シラバス

科目名	デジタルオーディオ I		担当者名	藤田 猛	
学科	音響芸術科 音響芸術コース		授業方法	座学	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・ 必修選択	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	音響の基本であるアナログ現象の理解とデジタル化の理解を学ぶ				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	アナログをデジタル化するプロセスを学び、目的・用途による実際を知る				
授業概要	デジタル化の誕生からの進展と今後のあり方を考え音響分野における様々な方式を学び理解する				
授業計画表	授業内容		授業内容		
	1	オリエンテーション1	19	記録メディアの歴史(ワイヤー方式)	
	2	オリエンテーション2	20	記録メディアの歴史(テープ方式)	
	3	オリエンテーション3	21	記録メディアの歴史(アナログからデジタル①)	
	4	情報通信の歴史(デジタル編)	22	記録メディアの歴史(アナログからデジタル②)	
	5	情報通信の歴史(アナログ編)	23	記録メディアの歴史(磁気方式から光方式①)	
	6	情報通信の発達(有線)	24	記録メディアの歴史(磁気方式から光方式②)	
	7	情報通信の発達(無線)	25	光ディスク技術①	
	8	情報通信の記録	26	光ディスク技術②	
	9	情報通信の再生	27	光ディスク技術③	
	10	情報通信機器の発達	28	磁気ディスク技術①	
	11	情報通信機器の発達(電子技術)	29	磁気ディスク技術②	
	12	情報通信機器の発達(メカニズム)	30	固体メディアによるデジタル記録	
	13	情報通信機器の発達(デジタル理論)	31	後期期末試験対策	
	14	情報通信機器の発達(デジタル回路)	32	後期期末試験	
	15	情報通信機器の発達(デジタル方式)	33	講評	
	16	前期期末試験対策	34	確認・まとめ1	
	17	前期期末試験	35	確認・まとめ1	
18	講評	36	確認・まとめ3		
成績割合	テスト	80%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度	20%			
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C 60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P≪課題解決型学習≫20% R≪実働実践型学習≫30% A≪主体的参加型学習≫30% G≪海外体感型学習≫20%				
講師プロフィール	長年レコーディングエンジニアとしてご活躍されており、アナログ時代からデジタル時代まで幅広い知識があり実務経験を活かした講義を行う				

シラバス

科目名	音響技術		担当者名	藤田 猛	
学科	音響芸術科 音響芸術コース		授業方法	座学	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・ 必修選択	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	音に関する基本と知識・原理を学ぶ				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	音の知識を身につけ周辺技術をもって実力の向上を目指す				
授業概要	JAPRS・JPPAを元に音に関する全般の理解とそれに伴う電子・電気・機械も学ぶ JAPRS「サウンドレコーディング技術者認定試験」の受験に向けた授業も展開する				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	音響機器(全般)	
	2	オリエンテーション2	20	音響機器(基本回路)	
	3	オリエンテーション3	21	音響機器(電気知識)	
	4	音響の基礎	22	音響機器(メンテナンス)	
	5	音の性質	23	スタジオシステム(全般)	
	6	音の速さ	24	スタジオシステム(ステージ)	
	7	デシベル①	25	スタジオシステム(コントロールルーム)	
	8	デシベル②	26	スタジオシステム(モニタースピーカー)	
	9	楽器①	27	ミキシングコンソール	
	10	楽器②	28	レベル	
	11	周波数①	29	I/O モジュール	
	12	周波数②	30	エフェクター	
	13	時間と位相	31	後期期末試験対策	
	14	ハース効果	32	後期期末試験	
	15	残響と定位	33	講評	
	16	前期期末試験対策	34	確認・まとめ1	
	17	前期期末試験	35	確認・まとめ1	
18	講評	36	確認・まとめ3		
成績割合	テスト	80%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度	20%			
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C 60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>20% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体験型学習>>20%				
講師プロフィール	長年レコーディングエンジニアとしてご活躍されており、アナログ時代からデジタル時代まで幅広い知識があり実務経験を活かした講義を行う				

シラバス

科目名	メディア技術		担当者名	山下裕康	
学科	音響芸術科 音響芸術コース		授業方法	座学	
認定単位 開講学年	4単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・ 必修選択	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	現場に必要な一般知識と近年の現場事情を理解する				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	教科書にはない実際に講師自身が経験したノウハウを教わり機材知識や行動力、そして人間力を高める。				
授業概要	エンターテインメント業界で働くための業界理解を深める。企業の代表から受ける授業なので、経営視点の考えや現場視点の考えを理解し実践的な話しを取り入れ業界で活躍できる職業人をを目指す。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	業界の職種理解について①	
	2	オリエンテーション2	20	業界の職種理解について②	
	3	オリエンテーション3	21	フリーランスと会社所属との違い	
	4	音の正相と逆相	22	業界で求められる人物像	
	5	メディアの構成や現状	23	オーケストラ録音について 管楽器と打楽器①	
	6	舞台スタッフの仕事やしくみ	24	オーケストラ録音について 管楽器と打楽器②	
	7	業界内の人間力について①	25	録音機について ケーブルの種類や特徴	
	8	業界内の人間力について②	26	録音機について 機材の種類や特徴	
	9	S/N比 録音機材の進歩①	27	サラウンド制作手法	
	10	S/N比 録音機材の進歩②	28	サラウンド作品鑑賞	
	11	スピーカの仕組み①	29	サラウンド収録方法の実際	
	12	スピーカの仕組み②	30	次世代のメディアの可能性	
	13	ライブレコーディング 録音の規模と音楽の種類	31	3Dオーディオ	
	14	基本的な注意事項	32	後期面談	
	15	ホールと中継車、楽屋や舞台袖での設置について①	33	後期講評	
	16	ホールと中継車、楽屋や舞台袖での設置について②	34	確認・まとめ1	
	17	前期面談	35	確認・まとめ2	
	18	前期講評	36	確認・まとめ3	
成績割合	テスト	20%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度	50%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C 60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>20% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%				
講師プロフィール	有限会社ヒロサウンドテクニク代表取締役。スタジオでの収録だけではなくホール録音からPAまで幅広く業務を行っている。				

シラバス

科目名	効果制作		担当者名	長田 暁二	
学科	音響芸術科 音響芸術コース		授業方法	CDを使った座学	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・ 必修選択	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	効果音を作る・録る・使う、の基本を身につけ、実用できるようになる				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	様々な場面で必要とする効果音を自ら考え、効果音に対する感性を磨かせる。				
授業概要	アニメ、映画、舞台、CMなど様々な場面で使用される効果音をミキサーとして実際にどのように制作・録音・編集するのかを考えさせる。 効果音CDを聞きながら解説をし理解を深める。 二年次の卒業制作で自分達で効果音を作れるように創造力を働かせ、実践的に指導する。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	生理音の録り方(しゃっくり、咳、あくび、おなら)	
	2	オリエンテーション2	20	生理音の録り方(笑い声、泣き声、怒鳴り声、悲鳴)	
	3	オリエンテーション3	21	実現できない効果音の作り方(ホラー)	
	4	効果音の三大原則	22	実現できない効果音の作り方(戦争)	
	5	効果音の技術の秘密	23	実現できない効果音の作り方(ロボット)	
	6	効果音の歴史①	24	時代劇の効果音の作り方①	
	7	効果音の歴史②	25	時代劇の効果音の作り方②	
	8	上手なエフェクトマンになるために①	26	日常生活における屋内での効果音の録り方①	
	9	上手なエフェクトマンになるために②	27	日常生活における屋内での効果音の録り方②	
	10	四季を彩る効果音	28	日常生活における屋外での効果音の録り方①	
	11	春を彩る効果音①	29	日常生活における屋外での効果音の録り方②	
	12	春を彩る効果音②	30	生音から電子音に加工する方法①	
	13	夏を彩る効果音①	31	生音から電子音に加工する方法②	
	14	夏を彩る効果音②	32	ドラマでの音声加工	
	15	秋を彩る効果音①	33	映画での音声加工	
	16	秋を彩る効果音②	34	確認テスト・まとめ1	
	17	冬を彩る効果音①	35	確認テスト・まとめ2	
	18	冬を彩る効果音②	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	100%	学習FB方法	前期 後期 成績表送付	
	学習態度				
	レポート		成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C 60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%				
講師プロフィール	大学卒業後、キングレコード入社。重譜担当ディレクターを振り出しに30年に亘ってディレクター一筋道。ホリドール学芸部長、徳間音楽工業株式会社常務取締役、テイチクエンタテインメント顧問など歴任、57年10月、明治音楽企画を設立して代表取締役に、現在に至る。レコードディレクターとして音を再生した耳、歌詞史研究に基づくデータ 仏門に帰依した心で、独特の音楽評論を展開している。				

シラバス

科目名	音楽演習		担当者名	熊坂正実	
学科	音響芸術科 音響芸術コース		授業方法	講義・実習	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・ 必修選択	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	音楽の基礎知識(楽典)の理解と楽譜読解力の向上・聴く(感じる)力の強化				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	楽典知識に基づく楽譜の読み(読譜解釈)・書き(移調譜作成)と、既存楽曲の楽譜アナリーゼによる楽曲の理解を、一人の力で実践出来る事を目標とする。				
授業概要	教科書としてヤマハ音楽振興会出版の「楽典」を用い、音楽の基礎となる楽語・記譜法・楽曲構成を其々のカテゴリーに分けて解説し、練習問題等を実践させる。 作品鑑賞やディスカッションを通して、音楽の担う役割・効果を認識させる。 専門教育を受けている者と義務教育までの者が混在する為、進度は後者に合わせて進める。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	鑑賞・ディスカッション(無声映画における音楽の役割)	
	2	オリエンテーション2	20	バンドスコアの記譜・読譜法	
	3	オリエンテーション3	21	和声とコードネームの表記法・ハーモニー	
	4	基礎知識(音符・音名・拍子記号等)	22	基礎知識(調性・調判定)	
	5	基礎知識(反復記号)	23	基礎知識(調性・調判定)	
	6	基礎知識(長音階・様々な音階)	24	基礎知識(近親調)	
	7	基礎知識(長音階・様々な音階)	25	調性理解の為の楽譜アナリーゼ	
	8	鑑賞・ディスカッション(ライブ・コンサート映像)	26	鑑賞・ディスカッション(ミュージカル作品における音楽)	
	9	基礎知識(音程・音程名)	27	基礎知識(移調)	
	10	基礎知識(音程・音程名)	28	基礎知識(移調)	
	11	基礎知識(音程・音程名)	29	基礎知識(移調)	
	12	有名作曲家の生涯(W.A.Mozart)	30	鑑賞・ディスカッション(オペラ作品における音楽)	
	13	ピアノ譜の記譜・読譜法	31	移調楽器とオーケストラ総譜の記譜・読譜法	
	14	鑑賞・ディスカッション(録音環境による変化)	32	後期試験	
	15	前期試験	33	後期講評・復習	
	16	前期講評・復習	34	確認テスト・まとめ1	
	17	基礎知識(派生音名)	35	確認テスト・まとめ2	
18	基礎知識(短音階)	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	テスト	60%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度	30%			
	レポート	10%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>25% R<<実働実践型学習>>25% A<<主体的参加型学習>>25% G<<海外体感型学習>>25%				
講師プロフィール	武蔵野音楽大学音楽学部声楽科卒業、日本オペラ振興会オペラ歌手育成部修了。国内各所でのオペラ公演やミュージカル、ディナーショーやジャズライブ等のステージに出演。東洋学園大学にて音楽学の講師を務める。				

シラバス

科目名	制作実習		担当者名	藤田倫子 藤田厚生	
学科	音響芸術科 音響芸術コース		授業方法	講義・実習など	
認定単位 開講学年	5単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択・ <u>必修選択</u>	授業時間数	180時間(週講時数5)
授業目的	音響機器の基礎知識を実習形式で学ぶ				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	音の録音や編集に不可欠な言葉やツール・社会性を理解・習得させる。				
授業概要	録音スタジオで使用する機器・ソフトウェア・マイクの使いかたの基礎を学び理解を深める。学生からの意見が気軽にできるように配慮しながら授業を進める。毎回各自レポートを作成し、学習内容の理解を確実にする。				
授業計画表	授業内容		授業内容		
	1	オリエンテーション1	19	前期の復習(マイク・ミキシングコンソール・ProTools)	
	2	オリエンテーション2	20	アウトボード エフェクトの種類(インサート系)	
	3	オリエンテーション3	21	アウトボード エフェクトの種類(ダイナミクス系)	
	4	ステレオ音源について(試聴)・モニターシステム	22	SSLの使い方 応用 1	
	5	ケーブル・端子の種類 使い方	23	SSLの使い方 応用 2	
	6	スタジオの使い方	24	楽器の種類	
	7	スタジオパッチベイ	25	ミキシング技術(マルチトラック録音_1:ソロ楽器・弾き語り 1_リハーサル_マイキング)	
	8	マイクの種類・使い方 録音実習1	26	ミキシング技術(マルチトラック録音_2:ソロ楽器・弾き語り 2_リハーサル_Cue Box)	
	9	マイクの種類・使い方 録音実習2	27	ミキシング技術(マルチトラック録音_2:ソロ楽器・弾き語り 本番)	
	10	音の流れ・録音して再生できるまで1	28	マルチトラックデータを使用したミックス 1	
	11	音の流れ・録音して再生できるまで2	29	マルチトラックデータを使用したミックス 2	
	12	SSLの使い方初編 1	30	マルチトラックデータを使用したミックス 3	
	13	SSLの使い方初編 1	31	マスタリング	
	14	Protools/デジタル基礎について 1	32	作品発表会	
	15	Protools/デジタル基礎について2	33	その他自由研究	
	16	Protools/デジタル基礎について3	34	確認テスト・まとめ1	
	17	複数のマイキング録音 1	35	確認テスト・まとめ2	
	18	複数のマイキング録音 2	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	10%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度	80%			
	レポート	10%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~ 69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%				
講師プロフィール	株式会社タムコ、東芝EMIを経てフアンハウス設立時にエンジニアとして録音部に入社。 Bunkamuraスタジオ等レコーディングスタジオの設計建設に携わりその後株式会社タイムロード入社、 有限会社エフ設立。セイジ・オザワ・松本フェスティバルレコーディングスタッフ、タワーレコード・ Defenition series SACD マスタリング アニメ音楽フェスティバル等の放送用MIX ゲーム音楽マスタリング等				

シラバス

科目名	メディアコミュニケーションA		担当者名	天野龍洋	
学科	音響芸術科 音響芸術コース		授業方法	講義・実習	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択・ <u>必修選択</u>	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	コンピュータに慣れ親しむ。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	「ProTools」を使って録音・編集・ミックスができるようになる。レコーディングスタジオで即戦力になれるようにする。				
授業概要	レコーディングスタジオ業界標準のDAW(コンピュータを使用した統合型の音楽楽曲制作ソフトウェア)「ProTools」を、JAPRS(一般社団法人日本音楽スタジオ協会)の「ProTools技術認定試験」の受験も視野に入れ、基礎から応用まで、実際にコンピュータを操作しながら学ぶ。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	プラグイン 2 空間系	
	2	オリエンテーション2	20	プラグイン 3 イコライザー	
	3	オリエンテーション3	21	プラグイン 4 ダイナミクス系	
	4	ハードウェアとソフトウェアの違い	22	プラグイン 5 その他・飛び道具系	
	5	基本操作	23	ショートカット	
	6	初期設定 1	24	MIDI	
	7	初期設定 2	25	マスタリング	
	8	セッションを作る・トラックを作る	26	バウンス	
	9	インポート・アウトプット・バスの仕組み	27	映像を取り込む	
	10	インポート・エクスポート	28	映像に音をつける 1	
	11	音を鳴らす	29	映像に音をつける 2	
	12	プラグイン 1 音源系	30	ミックス 2 オートメーション	
	13	録音してみる	31	ミックス 3 映像にあわせてミックス	
	14	録音した音の編集 1	32	ミックス 4 プレビュー	
	15	録音した音の編集 2	33	講評	
	16	ミックス 1 音量の調整	34	確認テスト・まとめ1	
	17	講評	35	確認テスト・まとめ2	
	18	前期おさらい	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	30%	学習FB方法	前期 後期 成績表送付	
	学習態度	70%			
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%				
講師プロフィール	1975年生まれ。神奈川県出身。アニメ「地縛少年花子くん」、吹き替えアニメ「おかしなガムボール」、ホール収録「日本管楽合奏コンテスト」フジテレビ「B-BOY PARK2002」、ライブDVD「ELLEGARDEN BOOTREG」 「nobody knows+ 出張ネバーランド@名古屋」等に録音や調整で参加。				

シラバス

科目名	メディアコミュニケーション B		担当者名	小泉みのり	
学科	音響芸術科 音響芸術コース		授業方法	講義・実習	
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択・必修選択	授業時間数	108時間(週講時数3)
授業目的	コンピュータグラフィックスの可能性を知り、使いこなせることを目的とする。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	作品完成までの様々なプロセスを体験し、責任もって制作できる人材を目標とする。				
授業概要	実習形式を基本として、PCのソフトウェアについての操作方法から作品作りを通じて実践的な学習を取り入れる。主に個人制作を行う。				
授業計画	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	クイックマスクとレイヤーマスク	
	2	オリエンテーション2	20	ツールレッスン (レッタチ・ブラシパターンの定義)	
	3	オリエンテーション3	21	シェイプ,マスクを利用したアニメーション	
	4	基本操作 (ツール・パネル・ファイル・保存)	22	グラデーションマップ・版ずれ効果・RGBとCMYK	
	5	写真補正① (選択範囲)	23	レイヤー,エフェクトを活用する	
	6	色調補正 (調整レイヤー)	24	デザインフォーマット	
	7	写真加工① (フィルター)	25	空間演出①自然現象の作成	
	8	写真補正②人物補正 (修復)	26	空間演出②光	
	9	背景用アニメーション	27	空間演出③炎	
	10	写真合成①レイヤー・切抜き・マスク	28	レイヤーマスク (応用)	
	11	タイトルアニメーション	29	ブラシのカスタマイズ・画像操作で時間をかえる	
	12	ロゴマーク作り_レイヤースタイル	30	タイトル制作①	
	13	キャラクターを動かす	31	タイトル制作②	
	14	画面レイアウト_文字・描画モード・地図	32	マルチカメラ編集	
	15	エフェクトアニメーション	33	オリジナルムービー制作	
	16	ジャケット制作	34	確認テスト・まとめ1	
	17	吹き出しの作成・パスの描き方	35	確認テスト・まとめ2	
18	テキストアニメーション	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	テスト	80%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度	20%			
	レポート		成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>40 R<<実働実践型学習>>40 A<<主体的参加型学習>>20 G<<海外体感型学習>>				
講師プロフィール	ポストプロダクション業界の出身者で現在はフリーランスのエンジニアとして活動。				

シラバス

科目名	基礎ゼミ		担当者名	武田純・浜田春菜子 宇田紗弥香	
学科	音響芸術科 音響芸術コース		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	1単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・ 必修選択	授業時間数	36時間(週講時数2)
授業目的	テクノスとの関わりを自分たちで作り、協働する楽しさを知る				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	コミュニケーション能力、主体性、協働力を養うとともに専門知識を生かして作品制作を行い音の理解を深める				
授業概要	前期は技術的な部分を磨くためにパソコンを使つての授業展開を行う 音が人に与える影響力はどのようなものがあるのかを調査しプレゼンテーションを行う 最終的には学内の購買を音で空間プロデュースする				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	人々に影響を与えたアーティスト①	
	2	オリエンテーション2	20	人々に影響を与えたアーティスト②	
	3	オリエンテーション3	21	自身に影響を与えた音についてのプレゼンテーション準備①	
	4	邦楽と洋楽の音楽性の違い①	22	自身に影響を与えた音についてのプレゼンテーション準備②	
	5	邦楽と洋楽の音楽性の違い②	23	自身に影響を与えた音についてのプレゼンテーション準備③	
	6	拡張子について①	24	自身に影響を与えた音についてのプレゼンテーション準備④	
	7	拡張子について②	25	プレゼンテーション①	
	8	動画と音声のリンクについて①	26	プレゼンテーション②	
	9	動画と音声のリンクについて②	27	講評	
	10	DAWについて①	28	テクノサポートを空間プロデュースしよう①	
	11	DAWについて②	29	テクノサポートを空間プロデュースしよう②	
	12	音編集①	30	テクノサポートを空間プロデュースしよう③	
	13	音編集②	31	テクノサポートを空間プロデュースしよう④	
	14	動画編集①	32	プレゼンテーション	
	15	動画編集②	33	講評	
	16	ディスクについて	34	確認テスト・まとめ1	
	17	人々に影響を与えた楽曲①	35	確認テスト・まとめ2	
18	人々に影響を与えた楽曲②	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度	70%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~ 69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>20% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>40% G<<海外体感型学習>>20%				
講師プロフィール	音響芸術科教員が担当する。 本校の音響芸術科卒業後、「3代目J Soul Brothers」や「三浦大知」のライブレコーディングを始め、「ニコニコ超会議」や「東京ゲームショー」の音響オペレーター、「NHKおかあさんといっしょ」のコンサートのステージまわりを担当 藤沢文翁氏の朗読劇の効果音制作など幅広く行っている現役のエンジニアである				

シラバス

科目名	応用実習 I		担当者名	武田純・浜田春菜子 宇田紗弥香	
学科	音響芸術科 音響芸術コース		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期 後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数 2)
授業目的	学んできたものを作品制作を通して身につける				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	他分野からの視点で授業を展開することで、将来の目指す幅を広げることや出来ることのスキルを増やす。				
授業概要	学内で行われるイベント行事に作品出品することを目標に、自由制作します。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	テクノス祭テーマに向けた学科企画会議	19		
	2	テクノス祭テーマに向けた学科企画会議	20		
	3	テクノス祭テーマに合った作品制作①	21		
	4	テクノス祭テーマに合った作品制作②	22		
	5	テクノス祭テーマに合った作品制作③	23		
	6	テクノス祭テーマに合った作品制作④	24		
	7	テクノス祭テーマに合った作品制作⑤	25		
	8	テクノス祭テーマに合った作品制作⑥	26		
	9	テクノス展に向けた参考出品の企画	27		
	10	映像を使用した音の作品制作①	28		
	11	映像を使用した音の作品制作②	29		
	12	映像を使用した音の作品制作③	30		
	13	映像を使用した音の作品制作④	31		
	14	映像を使用した音の作品制作⑤	32		
	15	映像を使用した音の作品制作⑥	33		
	16	確認・まとめ1	34		
	17	確認・まとめ1	35		
18	確認・まとめ3	36			
成績割合	テスト	60%	学習FB方法	後期 成績表送付	
	学習態度	20%			
	レポート	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C 60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%				
講師プロフィール	音響芸術科教員が担当する。 本校の音響芸術科卒業後、「3代目 Soul Brothers」や「三浦大知」のライブレコーディングを始め、「ニコニコ超会議」や「東京ゲームショー」の音響オペレーター、「NHKおかあさんといっしょ」のコンサートのステージまわりを担当 藤沢文翁氏の朗読劇の効果音制作など幅広く行っている現役のエンジニアである				

シラバス

科目名	卒業制作		担当者名	秋元 孝夫・宇田紗弥香 武田純・浜田春菜子	
学科	音響芸術科 音響芸術コース		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	8単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択・ <u>必修選択</u>	授業時間数	288時間(週講時数 8)
授業目的	1年次に学んだ音響分野の基礎を生かし、前期・後期2作品を学生主体で作品をつくる。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	習得した知識、理論、技能を活用して班(個人)単位にて、映像・音声・音楽作品の企画、制作を通じ更なる知識、技能の向上を目指す。				
授業概要	各グループに分かれて企画・制作・編集・納品までを行う。 他学科の協力のもと、共同制作も展開する。 また、作品をSNSで配信することによりクオリティの高い作品づくりを目指す。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	後期制作班グループ分け・テーマ決め	
	2	オリエンテーション2	20	企画書制作会議①	
	3	オリエンテーション3	21	企画書制作会議②	
	4	企画・ミーティング	22	作品制作①	
	5	グループ分け・テーマ決め	23	作品制作②	
	6	企画書制作	24	作品制作③	
	7	機材操作のおさらい①(レコーディング)	25	作品制作④	
	8	機材操作のおさらい②(ミックス)	26	作品制作⑤	
	9	作品制作①	27	作品制作⑥	
	10	作品制作②	28	作品制作⑦	
	11	作品制作③	29	作品制作⑧	
	12	作品制作④	30	作品制作⑨	
	13	作品制作⑤	31	作品制作⑩	
	14	作品制作⑥	32	プレビュー	
	15	作品制作⑦	33	作品講評	
	16	プレビュー	34	確認・まとめ1	
	17	直し	35	確認・まとめ2	
18	作品講評	36	確認・まとめ3		
成績割合	テスト(作品評価)	50%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度	30%			
	レポート	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~ 69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	現役フリーランスエンジニア、ライブ/コンサート収録、PA、スタジオ録音等をこなす。 職務経歴30年以上の経験で、業界で必要な知識、技術、理論を伝える。				

シラバス

科目名	ビジネススキルⅡ		担当者名	武田純・浜田春菜子	
学科	音響芸術科 音響芸術コース		授業方法	座学	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数1)
授業目的	社会人基礎向上を目的とし、本物の職業人を目指す。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	適応力を身につけ、多様性の理解が出来るようになる				
授業概要	就職活動のため履歴書の作成方法や面接対策 社会人として必要な知識と理解 TECHNOS祭の準備と作業 TECHNOS展の準備と作業				
授業計画表	授業内容		授業内容		
	1	オリエンテーション1	19	TECHNOS祭の学科企画準備 お客様のことを考えた音企画の準備③	
	2	オリエンテーション2	20	TECHNOS祭の学科企画準備 お客様のことを考えた音企画の準備④	
	3	オリエンテーション3	21	TECHNOS祭の学科企画準備 お客様のことを考えた音企画の準備⑤	
	4	2年生ですべきことの確認	22	TECHNOS祭本番日	
	5	就職についての流れ	23	一般常識試験	
	6	一般常識試験	24	一般常識試験の講評	
	7	一般常識試験の講評	25	観劇会	
	8	年金について	26	5年後10年後の自分について	
	9	所得税について	27	卒業研究の目的と目標	
	10	保険や年末調整について	28	卒業研究の企画会議	
	11	TAから学ぶビギナーズイングリッシュ	29	実施日の確認と実行までの流れについて※授業時間外に実施	
	12	合同企業説明会に参加	30	TECHNOS展に向けた企画会議	
	13	業種や企業研究	31	TECHNOS展の展示方法について	
	14	ビジネスマナー①言葉遣い	32	TECHNOS展へ向けた最終制作	
	15	ビジネスマナー②電話応対や名刺交換ロールプレイ	33	TECHNOS展へ向けた最終制作	
	16	TECHNOS祭の企画会議	34	確認・まとめ1	
	17	TECHNOS祭の学科企画準備 お客様のことを考えた音企画の準備①	35	確認・まとめ2	
18	TECHNOS祭の学科企画準備 お客様のことを考えた音企画の準備②	36	確認・まとめ3		
成績割合	テスト	20%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度	50%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C 60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%				
講師プロフィール	担任が担当する				

シラバス

科目名	音楽制作		担当者名	長田 暁二	
学科	音響芸術科 音響芸術コース		授業方法	CDを使った座学	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数2)
授業目的	大衆音楽(フォーク、ロック、J-POP、歌謡曲、民謡)全般に至る常識を身につける				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	1年次では効果音の作り方を学びましたが、2年次では日本の音楽の歴史や法律を学んだことにより幅広い音楽制作を出来る技術を身につける				
授業概要	昭和以降の大衆音楽の歴史や、現代、未来への新しい音楽の分析 これから音楽の世界で生きて行くうえで必要となる音楽の法律を理解させる				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	カラオケ音楽とは	
	2	オリエンテーション2	20	演歌とポップスの根本的違い	
	3	オリエンテーション3	21	音楽著作権①	
	4	音楽界と芸能界の違い①	22	音楽著作権②	
	5	音楽界と芸能界の違い②	23	音楽著作権③	
	6	業界の仕組み・裏側	24	音楽著作権④	
	7	クラシック音楽	25	日本レコード大賞について①	
	8	ポピュラー音楽	26	日本レコード大賞について②	
	9	クラシック音楽とポピュラー音楽の違い①	27	沖縄音楽の文化と歴史①	
	10	クラシック音楽とポピュラー音楽の違い②	28	沖縄音楽の文化と歴史①	
	11	音楽制作者(ディレクター)	29	オーケストラの鑑賞・解説①	
	12	音楽制作者(プロデューサー)	30	オーケストラの鑑賞・解説②	
	13	音楽制作者(録音ミキサー)	31	クリスマスソングの歴史①	
	14	間接制作者(権利音楽出版社)	32	クリスマスソングの歴史②	
	15	間接制作者(マネージャー)	33	昭和初期時代の歌の歴史	
	16	間接制作者(レコード会社のプロモーター)	34	確認テスト・まとめ1	
	17	前期定期試験	35	確認テスト・まとめ2	
	18	前期講評	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	100%	学習FB方法	前期 成績表送付	
	学習態度				
	レポート		成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%				
講師プロフィール	大学卒業後、キングレコード入社。重譜担当ディレクターを振り出しに30年に亘ってディレクター一筋道。ポピュラー学芸部長、徳間音楽工業株式会社常務取締役、テイチクエンタテインメント顧問など歴任、57年10月、明治音楽企画を設立して代表取締役に、現在に至る。レコードディレクターとして音を再生した耳、歌謡史研究に基づくデータ 仏門に帰依した心で、独特の音楽評論を展開している。				

シラバス

科目名	メディアコミュニケーションⅡ		担当者名	亀田亮治	
学科	音響芸術科 音響芸術コース		授業方法	講義、演習、実習、実技など	
認定単位 開講学年	2 単位 2 学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択・ <u>必修選択</u>	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	時代の進化に沿ったツールを理解し学ぶ				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	エンターテインメント業界で使われる技術、機材を理解し、進路の幅を広げる。現在にとらわれず、過去の技術、機材から根本的な理解を深める				
授業概要	映画、アニメーション、ドラマ、日本語吹替、バラエティなどさまざまな映像、音声を1年間を通して鑑賞し、映像作品の構成、撮影、録音技法、多チャンネル音声など学生とディスカッションを行いながら見識を深める				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	作品鑑賞・ディスカッション①	
	2	オリエンテーション2	20	作品鑑賞・ディスカッション②	
	3	オリエンテーション3	21	作品鑑賞・ディスカッション③	
	4	作品鑑賞・ディスカッション①	22	作品鑑賞・ディスカッション④	
	5	作品鑑賞・ディスカッション②	23	作品鑑賞・ディスカッション⑤	
	6	作品鑑賞・ディスカッション③	24	作品鑑賞・ディスカッション⑥	
	7	作品鑑賞・ディスカッション④	25	作品鑑賞・ディスカッション⑦	
	8	作品鑑賞・ディスカッション⑤	26	作品鑑賞・ディスカッション⑧	
	9	作品鑑賞・ディスカッション⑥	27	作品鑑賞・ディスカッション⑨	
	10	作品鑑賞・ディスカッション⑦	28	作品鑑賞・ディスカッション⑩	
	11	作品鑑賞・ディスカッション⑧	29	作品鑑賞・ディスカッション⑪	
	12	作品鑑賞・ディスカッション⑨	30	作品鑑賞・ディスカッション⑫	
	13	作品鑑賞・ディスカッション⑩	31	作品鑑賞・ディスカッション⑬	
	14	作品鑑賞・ディスカッション⑪	32	作品鑑賞・ディスカッション⑭	
	15	作品鑑賞・ディスカッション⑫	33	作品鑑賞・ディスカッション⑮	
	16	作品鑑賞・ディスカッション⑬	34	確認テスト・まとめ1	
	17	前期定期判定	35	確認テスト・まとめ2	
	18	前期講評	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	20%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度	50%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習> R<実働実践型学習> AP<課題解決型学習>≥50% R<実働実践型学習>≥25% A<主体的参加型学習>≥25% G<海外体感型学習>0%<主体的参加型学習> G<海外体感型学習>				
講師プロフィール	Netflix、Amazonを始め配信コンテンツ、および映画、テレビ、ゲームなどの音響を数多く担当しております。				

シラバス

科目名	映像技術2		担当者名	亀田亮治	
学科	音響芸術科 音響芸術コース		授業方法	講義、演習、実習、実技など	
認定単位 開講学年	2 単位 2 学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択・ <u>必修選択</u>	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	ポストプロダクション業務について学ぶ				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	ポストプロダクション業界で役に立つ映像と音響の基礎を学び、進路の幅を広める。 デジタルだけでなく、アナログにおける根本的な理解を深める				
授業概要	一般社団法人日本ポストプロダクション協会発行のポストプロダクション技術マニュアルを参考に、機材の操作技術はもちろん、映像・音声信号の基礎や最新のワークフローなど処理技術の基礎から応用までを養う。 一般社団法人日本ポストプロダクション協会のJPPA映像音響処理技術者認定試験にも対応した授業である。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	映画のMAについて	
	2	オリエンテーション2	20	アニメーションのMAについて	
	3	オリエンテーション3	21	デジタル音響機材	
	4	MAシステムについて	22	デジタル音響機材によるMA	
	5	デジタル信号	23	テレビにおける音声レベルの適合	
	6	音声ファイル	24	映画、配信における音声レベルの適合	
	7	DAWによるMA作業①	25	ラウドネス計測の実際	
	8	DAWによるMA作業②	26	撮影機材とレンズ①	
	9	MA作業におけるミキシングコンソール①	27	撮影機材とレンズ②	
	10	MA作業におけるミキシングコンソール②	28	映像と音声の関係性(画角)①	
	11	MA作業におけるマイクロフォン①	29	映像と音声の関係性(編集)②	
	12	MA作業におけるマイクロフォン②	30	映像作品の実際(実習と実技)	
	13	MA作業における音響機材①	31	映像作品の実際(講評)	
	14	MA作業における音響機材②	32	多チャンネル音声システム①	
	15	映像と音声の同期について	33	多チャンネル音声システム②	
	16	映像と音声の遅延について	34	確認テスト・まとめ1	
	17	前期定期判定	35	確認テスト・まとめ2	
	18	前期講評	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	20%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度	50%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>25% A<<主体的参加型学習>>25% G<<海外体感型学習>>0%				
講師プロフィール	Netflix、Amazonを始め配信コンテンツ、および映画、テレビ、ゲームなどの音響を数多く担当しております。				

シラバス

科目名	音響ゼミナール		担当者名	天野龍洋・長田暁二 藤田猛	
学科	音響芸術科 音響芸術コース		授業方法	座学	
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期 必修	後期 選	・通年 ・必修選択
授業時間数	54時間(週講時数 3)				
授業目的	音響分野について幅広く学び、理解を深めてもらう。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	座学ではなく、実際にPCを使った授業のほかに実習室ではセッティングや機材操作等、言葉だけの説明ではなく個々のスキルアップのために実践的に授業を行う。				
授業概要	現場に必要なルールやマナーを講義形式で学ぶ。教科書にはない実際に講師自身が経験したノウハウを教わり機材知識や行動力、そして人間力を高める。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	最新のHDD①	19		
	2	最新のHDD②	20		
	3	最新のHDD③	21		
	4	日本レコード大賞の歴史①	22		
	5	日本レコード大賞の歴史②	23		
	6	カラオケ音楽とは	24		
	7	アーティストとのコミュニケーションを上手く とるコツ①	25		
	8	アーティストとのコミュニケーションを上手く とるコツ②	26		
	9	MA(バラエティー・ドキュメンタリー・CM)の ワークフロー ①	27		
	10	MA(バラエティー・ドキュメンタリー・CM)の ワークフロー ②	28		
	11	レコーディングエンジニアの心構え ①	29		
	12	レコーディングエンジニアの心構え ②	30		
	13	将来の記録技術と再生技術(収録技術)	31		
	14	将来の記録技術と再生技術(再生技術)	32		
	15	音声記録技術(デジタル技術)①	33		
	16	確認テスト・まとめ1	34		
	17	確認・まとめ2	35		
	18	確認・まとめ3	36		
成績割合	テスト	70%	学習FB方法	後期 成績表送付	
	学習態度	10%			
	レポート	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C 60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%				
講師プロフィール	天野龍洋:アニメ「地縛少年花子くん」、海外ドラマ吹き替え「ドクター・フー シーズン8」ゲーム「クラン ルー・ファンタジー」等に録音や調整で参加。 長田暁二:大学卒業後、キングレコード入社。童謡担当ディレクターを振り出しに30年に亘ってディレクター 一節道、ポリドール学芸部長、徳間音楽工業株式会社常務取締役、ティチエンタテイメント顧問など歴任				

シラバス

科目名	企業現場研修		担当者名	天野龍洋	
学科	音響芸術科 音響芸術コース		授業方法	講義	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数2)
授業目的	録音業界の仕組み・常識・ワークフロー・業界の暗黙のルール・社会人としてのマナーなどを知る				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	入社したばかりなのに何年も前からそこで働いていたかのように振る舞えるような基礎知識を得ること				
授業概要	毎年のようにハードウェアやソフトウェアが発売・更新されていきますし、流行り廃りもあるので、録音のワークフローは未だ日進月歩です。機材の説明書は存在しても作業に対するマニュアルは用意されていません。研修もほとんどが実作業を見学するのみで解説してもらえません。「見て盗め」です。そのような業界において「見て盗む」ために必要な知識、勉強のしかたを実際の経験からお話していきます。				
授業計画表	授業内容		授業内容		
	1	オリエンテーション1	19	専門用語 1	
	2	オリエンテーション2	20	専門用語 2	
	3	オリエンテーション3	21	音楽録音のワークフロー 1	
	4	音楽録音スタジオの特徴 1	22	音楽録音のワークフロー 2	
	5	音楽録音スタジオの特徴 2	23	アフレコのワークフロー 1	
	6	音楽録音スタジオの特徴 3	24	アフレコのワークフロー 2	
	7	アニメ・吹き替えのスタジオの特徴 1	25	MA(バラエティー・ドキュメンタリー・CM)のワークフロー 1	
	8	アニメ・吹き替えのスタジオの特徴 2	26	MA(バラエティー・ドキュメンタリー・CM)のワークフロー 2	
	9	MAスタジオ(バラエティ・ドキュメンタリー・CM)の特徴 1	27	ゲーム 音声収録のワークフロー 1	
	10	MAスタジオ(バラエティ・ドキュメンタリー・CM)の特徴 2	28	ゲーム 音声収録のワークフロー 2	
	11	ゲーム会社のスタジオの特徴 1	29	レコーディングエンジニアの心構え 1	
	12	ゲーム会社のスタジオの特徴 2	30	レコーディングエンジニアの心構え 2	
	13	よく使われる機材 ハードウェア 1	31	録音業界のこれから	
	14	よく使われる機材 ハードウェア 2	32	後期試験	
	15	よく使われる機材 ソフトウェア 1	33	講評	
	16	よく使われる機材 ソフトウェア 2	34	確認テスト・まとめ1	
	17	前期試験	35	確認テスト・まとめ2	
18	前期まとめ・講評	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	テスト	30%	学習FB方法	前期 成績表送付	
	学習態度	70%			
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>> R<<実働実践型学習>> A<<主体的参加型学習>> G<<海外体感型学習>>				
講師プロフィール	1975年生まれ。神奈川県出身。アニメ「地縛少年花子くん」、吹き替えアニメ「おかしなガムボール」、ドラマCD「抱かれない男1位に脅されています」、洋画吹き替え「ラスト・ナイト」「ゼログラビティ」、海外ドラマ吹き替え「ドクター・フー シーズン8」ゲーム「グランブルー・ファンタジー」等に録音や調整で参加。				

シラバス

科目名	デジタルツール II		担当者名	藤田倫子	
学科	音響芸術科 音響芸術コース		授業方法	講義・実習など	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修 選択・必修選択	授業時間数	72時間(週講時数 2)
授業目的	現代の音楽録音に必要なデジタルツールの基本から応用まで実践的に授業を行い理解を深める。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	音の録音や編集に不可欠な言葉やツール・社会性を理解・習得させる。				
授業概要	座学も含めマイクやPCなどの機材操作による実践的な授業				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	編集作業 2	
	2	オリエンテーション2	20	プラグインについて	
	3	オリエンテーション3	21	マルチ録音の機材	
	4	Protools 基礎 1	22	デジタルケーブルの種類	
	5	Protools 基礎 2	23	ライブレコーディング・プロンプター・PA 1	
	6	Protools 基礎 3	24	ライブレコーディング・プロンプター・PA 2	
	7	デジタル基礎 1	25	編集作業 3	
	8	デジタル基礎 2	26	編集作業 4	
	9	デジタル基礎 3	27	マルチトラックミックス 1	
	10	スタジオ基礎 1	28	マルチトラックミックス 2	
	11	スタジオ基礎 2	29	アウトボード 1	
	12	スタジオ基礎 3	30	アウトボード 2	
	13	録音実習 1	31	マスタリング 1	
	14	編集作業 1	32	後期課題	
	15	楽器マイキング 1	33	後期課題	
	16	楽器マイキング 2	34	確認テスト・まとめ1	
	17	声の録音・マイク聴き比べ 1	35	確認テスト・まとめ2	
18	声の録音・マイク聴き比べ 2	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	テスト	10%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度	80%			
	レポート	10%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C 60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%				
講師プロフィール	ライブマジック2017~/ANIMAX MUSIX 2015~/乃木坂46 2015/薄桜鬼 2018/上坂すみれ2017~/セイジ オザワ松本フェスティバル 2019 レコーディングエンジニア				

シラバス

科目名	応用実習Ⅱ		担当者名	山下裕康	
学科	音響芸術科 音響芸術コース		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	54時間(週講時数3)
授業目的	近年の現場事情を理解した上で作品制作・鑑賞を行い、意識を高める				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	教科書にはない実際に講師自身が経験したノウハウを教わり機材知識や行動力、そして人間力を高める。				
授業概要	DAWソフト「Protools」を駆使した作品制作を行い、ディスカッションする 参考作品として講師が携わってきた作品を鑑賞し、技術面での解説を行う JAPRS認定の「Protools技術認定試験」の受験に向けての対策講座あり				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	Protools技術認定試験回答解説	
	2	オリエンテーション2	20	作品制作(MIDI)①	
	3	オリエンテーション3	21	作品制作(MIDI)②	
	4	作品鑑賞	22	作品制作(MIDI)③	
	5	講評	23	作品制作(MIDI)④	
	6	作品制作(ラジオ)①	24	作品発表	
	7	作品制作(ラジオ)②	25	作品講評	
	8	作品制作(ラジオ)③	26	鑑賞	
	9	作品発表	27	ディスカッション①	
	10	作品講評	28	ディスカッション②	
	11	作品鑑賞	29	作品制作(映像)①	
	12	解説・講評	30	作品制作(映像)②	
	13	Protools技術認定試験対策講座①	31	作品制作(映像)③	
	14	Protools技術認定試験対策講座②	32	作品発表	
	15	Protools技術認定試験対策講座③	33	講評	
	16	Protools技術認定試験対策講座④	34	確認テスト・まとめ1	
	17	Protools技術認定試験対策講座⑤	35	確認・まとめ2	
	18	Protools技術認定試験対策講座⑥	36	確認・まとめ3	
成績割合	テスト	70%	学習FB方法	後期 成績表送付	
	学習態度	10%			
	レポート	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C 60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%				
講師プロフィール	有限会社ヒロサウンドテクニク代表取締役。スタジオでの収録だけではなくホール録音からPAまで幅広く業務を行っている。				

シラバス

科目名	応用ゼミA・B		担当者名	武田純・浜田春菜子 宇田紗弥香	
学科	音響芸術科 音響芸術コース		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修 ・選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数2)
授業目的	主体的に考え挑戦する力を養う				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	学外との関わりを作るべく、音の法律を理解し地域の活性化に貢献する				
授業概要	人々が聞いて安心すると言われているヒーリングミュージックの研究をし、自分たちの手で作品を作り上げ地域の保育園や養護施設、老人ホームに音をプレゼントする				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	ターゲットの実態調査②	
	2	オリエンテーション2	20	調査まとめ①	
	3	オリエンテーション3	21	調査まとめ②	
	4	ヒーリングミュージックとは①	22	調査結果の意見交換①	
	5	ヒーリングミュージックとは②	23	調査結果の意見交換②	
	6	α波について①	24	音制作(グループ分け)①	
	7	α波について②	25	音制作(構成)②	
	8	鑑賞会①	26	音制作(レコーディング)③	
	9	鑑賞会のレポートまとめ①	27	音制作(レコーディング)④	
	10	講評①	28	音制作(ミックス)⑤	
	11	鑑賞会②	29	音制作(ミックス)⑥	
	12	鑑賞会のレポートまとめ②	30	音制作(マスタリング)⑦	
	13	講評②	31	完成作品をプレゼント①	
	14	著作権について①	32	完成作品をプレゼント②	
	15	著作権について②	33	講評	
	16	JASRACについて①	34	確認テスト・まとめ1	
	17	JASRACについて②	35	確認テスト・まとめ2	
	18	ターゲットの実態調査①	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度	70%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~ 69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%				
講師プロフィール	学科教員が担当する 本校の音響芸術科卒業後、「3代目J Soul Brothers」や「三浦大知」のライブレコーディングを始め、「ニコニコ超会議」や「東京ゲームショー」の音響オペレーター、「NHKおかあさんといっしょ」のコンサートのステージまわりを担当 藤沢文翁氏の朗読劇の効果音制作など幅広く行っている現役のエンジニアである				

シラバス

科目名	ビジネススキル I		担当者名	浜田春菜子・武田純		
学科	音響芸術科 大学コース		授業方法	座学		
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> <u>必修</u> ・選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数 1)	
授業目的	社会人基礎力を身につける					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	人間性の向上を目標とし、思いやりを持った行動、基礎的なマナー、主体的に取り組む姿勢が出来るようになる					
授業概要	社会人としてのルール、学校生活を送る中でのルールを座学方式で学ぶ 学内のイベントに向けて学生自ら企画・運営を主体的に行い、問題解決力を身につける					
授業計画表	前期	授業内容		後期	授業内容	
	1	オリエンテーション1		19	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備③	
	2	オリエンテーション2		20	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備④	
	3	オリエンテーション3		21	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備⑤	
	4	目的目標設定について		22	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備⑥	
	5	みどりの村オリエンテーション		23	業界適正検査	
	6	インターナショナルウィークについて		24	職業研究	
	7	思いやりと気遣い		25	求人票の見方	
	8	TAによる英会話講座①		26	履歴書の書き方	
	9	TAによる英会話講座②		27	業界一般常識試験	
	10	一般常識試験		28	業界一般常識試験講評	
	11	一般常識試験の講評		29	マナープロトコール検定試験対策①	
	12	チームビルディング①		30	マナープロトコール検定試験対策②	
	13	チームビルディング②		31	TECHNOS展参考出品準備①	
	14	メールの打ち方 電話応対		32	TECHNOS展参考出品準備②	
	15	メールの打ち方 電話応対		33	TECHNOS展参考出品準備③	
	16	TECHNOS祭学科テーマ決め		34	確認・まとめ1	
	17	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備①		35	確認・まとめ2	
	18	TECHNOS祭学科企画・模擬店準備②		36	確認・まとめ3	
成績割合	テスト	20%		学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度	50%				
	レポート	30%		成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C 60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%				
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%					
講師プロフィール	担任が担当する					

シラバス

科目名	音響技術		担当者名	藤田 猛	
学科	音響芸術科 大学コース		授業方法	座学	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択・ <u>必修選択</u>	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	音に関する基本と知識・原理を学ぶ				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	音の知識を身につけ周辺技術をもって実力の向上を目指す				
授業概要	JAPRS・JPPAを元に音に関する全般の理解とそれに伴う電子・電気・機械も学ぶ JAPRS「サウンドレコーディング技術者認定試験」の受験に向けた授業も展開する				
授業計画	前期	授業内容		後期	授業内容
	1	オリエンテーション1		19	音響機器(全般)
	2	オリエンテーション2		20	音響機器(基本回路)
	3	オリエンテーション3		21	音響機器(電気知識)
	4	音響の基礎		22	音響機器(メンテナンス)
	5	音の性質		23	スタジオシステム(全般)
	6	音の速さ		24	スタジオシステム(ステージ)
	7	デシベル①		25	スタジオシステム(コントロールルーム)
	8	デシベル②		26	スタジオシステム(モニタースピーカ)
	9	楽器①		27	ミキシングコンソール
	10	楽器②		28	レベル
	11	周波数①		29	I/O モジュール
	12	周波数②		30	エフェクター
	13	時間と位相		31	後期期末試験対策
	14	ハース効果		32	後期期末試験
	15	残響と定位		33	講評
	16	前期期末試験対策		34	確認・まとめ1
	17	前期期末試験		35	確認・まとめ1
18	講評		36	確認・まとめ3	
成績割合	テスト	80%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度	20%			
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習>20% R<実働実践型学習>30% A<主体的参加型学習>30% G<海外体感型学習>20%				
講師プロフィール	長年レコーディングエンジニアとしてご活躍されており、アナログ時代からデジタル時代まで幅広い知識があり実務経験を活かした講義を行う				

シラバス

科目名	映像技術 I		担当者名	亀田亮治	
学科	音響芸術科 大学コース		授業方法	講義、演習、実習、実技など	
認定単位 開講学年	2 単位 1 学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・ 必修選択	授業時間数	72時間(週講時数 2)
授業目的	ポストプロダクション業務について学ぶ				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	ポストプロダクション業界で役に立つ映像と音響の基礎を学び、進路の幅を広める。 デジタルだけでなく、アナログにおける根本的な理解を深める。				
授業概要	一般社団法人日本ポストプロダクション協会発行のポストプロダクション技術マニュアルを参考に、機材の操作技術はもちろん、映像・音声信号の基礎や最新のワークフローなど処理技術の基礎から応用までを養う。 一般社団法人日本ポストプロダクション協会のJPPA映像音響処理技術者認定試験にも対応した授業である。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	タイムコード	
	2	オリエンテーション2	20	実時間とタイムコード	
	3	オリエンテーション3	21	テレシネ	
	4	ポストプロダクションとは①	22	映像信号の伝送	
	5	ポストプロダクションとは②	23	VTRの歴史	
	6	マスコミについて	24	ファイルベースシステム	
	7	アニメーション業界と経済①	25	素材の送受方法	
	8	音声の基礎と歴史①	26	映像の補正と調整①	
	9	音声の基礎と歴史②	27	映像の補正と調整②	
	10	映像の基礎と歴史①	28	映像製作過程の実際	
	11	映像の基礎と歴史②	29	リニア編集とノンリニア編集	
	12	アスペクト比	30	フォーマットコンバート	
	13	解像度と画素	31	画質の管理方法	
	14	テレビ放送の歴史と変化	32	映像編集について①	
	15	デジタル放送	33	映像編集について②	
	16	デジタル信号のフォーマット	34	確認テスト・まとめ1	
	17	前期定期判定	35	確認テスト・まとめ2	
	18	前期講評	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	20%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度	50%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>25% A<<主体的参加型学習>>25% G<<海外体感型学習>>0%				
講師プロフィール	Netflix、Amazonを始め配信コンテンツ、および映画、テレビ、ゲームなどの音響を数多く担当しております。				

シラバス

科目名	デジタルオーディオ I		担当者名	藤田 猛	
学科	音響芸術科 大学コース		授業方法	座学	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択・ <u>必修選択</u>	授業時間数	72時間(週講時数 2)
授業目的	音響の基本であるアナログ現象の理解とデジタル化の理解を学ぶ				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	アナログをデジタル化するプロセスを学び、目的・用途による実際を知る				
授業概要	デジタル化の誕生からの進展と今後のあり方を考え音響分野における様々な方式を学び理解する				
授業計画	前期	授業内容		後期	授業内容
	1	オリエンテーション1		19	記録メディアの歴史(ワイヤー方式)
	2	オリエンテーション2		20	記録メディアの歴史(テープ方式)
	3	オリエンテーション3		21	記録メディアの歴史(アナログからデジタル①)
	4	情報通信の歴史(デジタル編)		22	記録メディアの歴史(アナログからデジタル②)
	5	情報通信の歴史(アナログ編)		23	記録メディアの歴史(磁気方式から光方式①)
	6	情報通信の発達(有線)		24	記録メディアの歴史(磁気方式から光方式②)
	7	情報通信の発達(無線)		25	光ディスク技術①
	8	情報通信の記録		26	光ディスク技術②
	9	情報通信の再生		27	光ディスク技術③
	10	情報通信機器の発達		28	磁気ディスク技術①
	11	情報通信機器の発達(電子技術)		29	磁気ディスク技術②
	12	情報通信機器の発達(メカニズム)		30	固体メディアによるデジタル記録
	13	情報通信機器の発達(デジタル理論)		31	後期期末試験対策
	14	情報通信機器の発達(デジタル回路)		32	後期期末試験
	15	情報通信機器の発達(デジタル方式)		33	講評
	16	前期期末試験対策		34	確認・まとめ1
	17	前期期末試験		35	確認・まとめ1
18	講評		36	確認・まとめ3	
成績割合	テスト	80%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度	20%			
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S 90~100点 A 80~89 B 70~79点 C 60~69点 D	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>20% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%				
講師プロフィール	長年レコーディングエンジニアとしてご活躍されており、アナログ時代からデジタル時代まで幅広い知識があり実務経験を活かした講義を行う				

シラバス

科目名	メディア技術		担当者名	山下裕康	
学科	音響芸術科 大学コース		授業方法	座学	
認定単位 開講学年	4単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・ 必修選択	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	現場に必要な一般知識と近年の現場事情を理解する				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	教科書にはない実際に講師自身が経験したノウハウを教わり機材知識や行動力、そして人間力を高める。				
授業概要	エンターテインメント業界で働くための業界理解を深める。企業の代表から受ける授業なので、経営視点の考えや現場視点の考えを理解し実践的な話しを取り入れ業界で活躍できる職業人をを目指す。				
授業計画表	前期	授業内容	後期	授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	業界の職種理解について①	
	2	オリエンテーション2	20	業界の職種理解について②	
	3	オリエンテーション3	21	フリーランスと会社所属との違い	
	4	音の正相と逆相	22	業界で求められる人物像	
	5	メディアの構成や現状	23	オーケストラ録音について 管楽器と打楽器①	
	6	舞台スタッフの仕事やしくみ	24	オーケストラ録音について 管楽器と打楽器②	
	7	業界内の人間力について①	25	録音機について ケーブルの種類や特徴	
	8	業界内の人間力について②	26	録音機について 機材の種類や特徴	
	9	S/N比 録音機材の進歩①	27	サラウンド制作手法	
	10	S/N比 録音機材の進歩②	28	サラウンド作品鑑賞	
	11	スピーカの仕組み①	29	サラウンド収録方法の実際	
	12	スピーカの仕組み②	30	次世代のメディアの可能性	
	13	ライブレコーディング 録音の規模と音楽の種類	31	3Dオーディオ	
	14	基本的な注意事項	32	後期面談	
	15	ホールと中継車、楽屋や舞台袖での設置について①	33	後期講評	
	16	ホールと中継車、楽屋や舞台袖での設置について②	34	確認・まとめ1	
	17	前期面談	35	確認・まとめ2	
	18	前期講評	36	確認・まとめ3	
成績割合	テスト	20%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度	50%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C 60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>20% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%				
講師プロフィール	有限会社ヒロサウンドテクニク代表取締役。スタジオでの収録だけではなくホール録音からPAまで幅広く業務を行っている。				

シラバス

科目名	音楽演習		担当者名	熊坂正実	
学科	音響芸術科 大学コース		授業方法	講義・実習	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・ 必修選択	授業時間数	72時間(講時数2)
授業目的	音楽の基礎知識(楽典)の理解と楽譜読解力の向上・聴く(感じる)力の強化				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	楽典知識に基づく楽譜の読み(読譜解釈)・書き(移調譜作成)と、既存楽曲の楽譜アナリーゼによる楽曲の理解を、一人の力で実践出来る事を目標とする。				
授業概要	教科書としてヤマハ音楽振興会出版の「楽典」を用い、音楽の基礎となる楽語・記譜法・楽曲構成を其々のカテゴリーに分けて解説し、練習問題等を実践させる。 作品鑑賞やディスカッションを通して、音楽の担う役割・効果を認識させる。 専門教育を受けている者と義務教育までの者が混在する為、進度は後者に合わせて進める。				
授業計画表	前期	授業内容	後期	授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	鑑賞・ディスカッション(無声映画における音楽の役割)	
	2	オリエンテーション2	20	バンドスコアの記譜・読譜法	
	3	オリエンテーション3	21	和声とコードネームの表記法・ハーモニー	
	4	基礎知識(音符・音名・拍子記号等)	22	基礎知識(調性・調判定)	
	5	基礎知識(反復記号)	23	基礎知識(調性・調判定)	
	6	基礎知識(長音階・様々な音階)	24	基礎知識(近親調)	
	7	基礎知識(長音階・様々な音階)	25	調性理解の為の楽譜アナリーゼ	
	8	鑑賞・ディスカッション(ライブ・コンサート映像)	26	鑑賞・ディスカッション(ミュージカル作品における音楽)	
	9	基礎知識(音程・音程名)	27	基礎知識(移調)	
	10	基礎知識(音程・音程名)	28	基礎知識(移調)	
	11	基礎知識(音程・音程名)	29	基礎知識(移調)	
	12	有名作曲家の生涯(W.A.Mozart)	30	鑑賞・ディスカッション(オペラ作品における音楽)	
	13	ピアノ譜の記譜・読譜法	31	移調楽器とオーケストラ総譜の記譜・読譜法	
	14	鑑賞・ディスカッション(録音環境による変化)	32	後期試験	
	15	前期試験	33	後期講評・復習	
	16	前期講評・復習	34	確認テスト・まとめ1	
	17	基礎知識(派生音名)	35	確認テスト・まとめ2	
18	基礎知識(短音階)	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	テスト	60%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度	30%			
	レポート	10%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>25% R<<実働実践型学習>>25% A<<主体的参加型学習>>25% G<<海外体感型学習>>25%				
講師プロフィール	武蔵野音楽大学音楽学部声楽科卒業、日本オペラ振興会オペラ歌手育成部修了。国内各所でのオペラ公演やミュージカル、ディナーショーやジャズライブ等のステージに出演。東洋学園大学にて音楽学の講師を務める。				

シラバス

科目名	制作実習		担当者名	藤田倫子 藤田厚生	
学科	音響芸術科 大学コース		授業方法	講義・実習など	
認定単位 開講学年	5単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・ 必修選択	授業時間数	180時間(週講時数 5)
授業目的	音響機器の基礎知識を実習形式で学ぶ				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	音の録音や編集に不可欠な言葉やツール・社会性を理解・習得させる。				
授業概要	録音スタジオで使用する機器・ソフトウェア・マイクの使いかたの基礎を学び理解を深める。学生からの意見が気軽にできるように配慮しながら授業を進める。毎回各自レポートを作成し、学習内容の理解を確実にする。				
授業計画表	前期	授業内容		後期	授業内容
	1	オリエンテーション1		19	前期の復習(マイク・ミキシングコンソール・ProTools)
	2	オリエンテーション2		20	アウトボード エフェクトの種類(インサート系)
	3	オリエンテーション3		21	アウトボード エフェクトの種類(ダイナミックス系)
	4	ステレオ音源について(試聴)・モニターシステム		22	SSLの使い方 応用 1
	5	ケーブル・端子の種類 使い方		23	SSLの使い方 応用 2
	6	スタジオの使い方		24	楽器の種類
	7	スタジオパッチベイ		25	ミキシング技術(マルチトラック録音_1:ソロ楽器・弾き語り 1_リハーサル_マイキング)
	8	マイクの種類・使い方 録音実習1		26	ミキシング技術(マルチトラック録音_2:ソロ楽器・弾き語り 2_リハーサル_Cue Box)
	9	マイクの種類・使い方 録音実習2		27	ミキシング技術(マルチトラック録音_2:ソロ楽器・弾き語り 本番)
	10	音の流れ・録音して再生できるまで1		28	マルチトラックデータを使用したミックス 1
	11	音の流れ・録音して再生できるまで2		29	マルチトラックデータを使用したミックス 2
	12	SSLの使い方初編 1		30	マルチトラックデータを使用したミックス 3
	13	SSLの使い方初編 1		31	マスタリング
	14	Protools/デジタル基礎について 1		32	作品発表会
	15	Protools/デジタル基礎について2		33	その他自由研究
	16	Protools/デジタル基礎について3		34	確認テスト・まとめ1
	17	複数のマイキング録音 1		35	確認テスト・まとめ2
	18	複数のマイキング録音 2		36	確認テスト・まとめ3
成績割合	テスト	10%		学習FB方法	前期・後期 成績表送付
	学習態度	80%			
	レポート	10%		成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~ 69点 D59点以下は不合格
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%				
講師プロフィール	株式会社タムコ、東芝EMIを経てフアンハウス設立時にエンジニアとして録音部に入社。 Bunkamuraスタジオ等レコーディングスタジオの設計建設に携わりその後株式会社タイムロード入社、有限会社エフ設立。 セイジ・オザワ・松本フェスティバルレコーディングスタッフ タワーレコード・Defenition series SACD マスタリン				

シラバス

科目名	メディアコミュニケーションA		担当者名	天野龍洋		
学科	音響芸術科 大学コース		授業方法	講義・実習		
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・ 必修選択	授業時間数	72時間(週講時数2)	
授業目的	コンピュータに慣れ親しむ。					
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	「ProTools」を使って録音・編集・ミックスができるようになる。レコーディングスタジオで即戦力になれるようにする。					
授業概要	レコーディングスタジオ業界標準のDAW(コンピュータを使用した統合型の音楽楽曲制作ソフトウェア)「ProTools」を、JAPRS(一般社団法人日本音楽スタジオ協会)の「ProTools技術認定試験」の受験も視野に入れ、基礎から応用まで、実際にコンピュータを操作しながら学ぶ。					
授業計画表	前期	授業内容		後期	授業内容	
	1	オリエンテーション1		19	プラグイン 2 空間系	
	2	オリエンテーション2		20	プラグイン 3 イコライザー	
	3	オリエンテーション3		21	プラグイン 4 ダイナミクス系	
	4	ハードウェアとソフトウェアの違い		22	プラグイン 5 その他・飛び道具系	
	5	基本操作		23	ショートカット	
	6	初期設定 1		24	MIDI	
	7	初期設定 2		25	マスタリング	
	8	セッションを作る・トラックを作る		26	バウンス	
	9	インプット・アウトプット・バスの仕組み		27	映像を取り込む	
	10	インポート・エクスポート		28	映像に音をつける 1	
	11	音を鳴らす		29	映像に音をつける 2	
	12	プラグイン 1 音源系		30	ミックス 2 オートメーション	
	13	録音してみる		31	ミックス 3 映像にあわせてミックス	
	14	録音した音の編集 1		32	ミックス 4 プレビュー	
	15	録音した音の編集 2		33	講評	
	16	ミックス 1 音量の調整		34	確認テスト・まとめ1	
	17	講評		35	確認テスト・まとめ2	
	18	前期おさらい		36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	30%		学習FB方法	前期 後期 成績表送付	
	学習態度	70%				
	レポート	0%		成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%				
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%					
講師プロフィール	1975年生まれ。神奈川県出身。アニメ「地縛少年花子くん」、吹き替えアニメ「おかしなガムボール」、ホール収録「日本管楽合奏コンテスト」フジテレビ「B-BOY PARK2002」、ライブDVD「ELLEGARDEN BOOTREG」 「nobody knows+ 出張ネバーランド@名古屋」等に録音や調整で参加。					

TECHNOS COLLEGE		2020			
シラバス					
科目名	メディアコミュニケーション B		担当者名	小泉みのり	
学科	音響芸術科 大学コース		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	3単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択・必修選択	授業時間数	108時間(週講時数3)
授業目的	コンピュータグラフィックスの可能性を知り、使いこなせることを目的とする。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	作品完成までの様々なプロセスを体験し、責任もって制作できる人材を目標とする。				
授業概要	実習形式を基本として、PCのソフトウェアについての操作方法から作品作りを通じて実践的な学習を取り入れる。主に個人制作を行う。				
業計画	前期	授業内容		後期	授業内容
	1	オリエンテーション1		19	クイックマスクとレイヤーマスク
	2	オリエンテーション2		20	ツールレッスン(レッタチ・ブラシパターンの定義)
	3	オリエンテーション3		21	シェイプ,マスクを利用したアニメーション
	4	基本操作(ツール・パネル・ファイル・保存)		22	グラデーションマップ・版ずれ効果・RGBとCMYK
	5	写真補正①(選択範囲)		23	レイヤー,エフェクトを活用する
	6	色調補正(調整レイヤー)		24	デザインフォーマット
	7	写真加工①(フィルター)		25	空間演出①自然現象の作成
	8	写真補正②人物補正(修復)		26	空間演出②光
	9	背景用アニメーション		27	空間演出③炎
	10	写真合成①レイヤー・切抜き・マスク		28	レイヤーマスク(応用)
	11	タイトルアニメーション		29	ブラシのカスタマイズ・画像操作で時間をかえる
	12	ロゴマーク作り_レイヤースタイル		30	タイトル制作①
	13	キャラクターを動かす		31	タイトル制作②
	14	画面レイアウト_文字・描画モード・地図		32	マルチカメラ編集
	15	エフェクトアニメーション		33	オリジナルムービー制作
	16	ジャケット制作		34	確認テスト・まとめ1
	17	吹き出しの作成・パスの描き方		35	確認テスト・まとめ2
	18	テキストアニメーション		36	確認テスト・まとめ3
成績割合	テスト	80%		学習FB方法	前期・後期 成績表送付
	学習態度	20%			
	レポート			成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>40 R<<実働実践型学習>>40 A<<主体的参加型学習>>20 G<<海外体感型学習>>				
講師プロフィール	ポストプロダクション業界の出身者で現在はフリーランスのエンジニアとして活動。				

シラバス

科目名	基礎ゼミ		担当者名	武田純・浜田春菜子 宇田紗弥香	
学科	音響芸術科 大学コース		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	1単位 1学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数2)
授業目的	テクノスとの関わりを自分たちで作り、協働する楽しさを知る				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	コミュニケーション能力、主体性、協働力を養うとともに専門知識を生かして作品制作を行い音の理解を深める				
授業概要	前期は技術的な部分を磨くためにパソコンを使つての授業展開を行う 音が人に与える影響力はどのようなものがあるのかを調査しプレゼンテーションを行う 最終的には学内の購買を音で空間プロデュースする				
授業計画表	前期	授業内容	後期	授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	人々に影響を与えたアーティスト①	
	2	オリエンテーション2	20	人々に影響を与えたアーティスト②	
	3	オリエンテーション3	21	自身に影響を与えた音についてのプレゼンテーション準備①	
	4	邦楽と洋楽の音楽性の違い①	22	自身に影響を与えた音についてのプレゼンテーション準備②	
	5	邦楽と洋楽の音楽性の違い②	23	自身に影響を与えた音についてのプレゼンテーション準備③	
	6	拡張子について①	24	自身に影響を与えた音についてのプレゼンテーション準備④	
	7	拡張子について②	25	プレゼンテーション①	
	8	動画と音声のリンクについて①	26	プレゼンテーション②	
	9	動画と音声のリンクについて②	27	講評	
	10	DAWについて①	28	テクノサポートを空間プロデュースしよう①	
	11	DAWについて②	29	テクノサポートを空間プロデュースしよう②	
	12	音編集①	30	テクノサポートを空間プロデュースしよう③	
	13	音編集②	31	テクノサポートを空間プロデュースしよう④	
	14	動画編集①	32	プレゼンテーション	
	15	動画編集②	33	講評	
	16	ディスクについて	34	確認テスト・まとめ1	
	17	人々に影響を与えた楽曲①	35	確認テスト・まとめ2	
18	人々に影響を与えた楽曲②	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	テスト	0%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度	70%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>20% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>40% G<<海外体感型学習>>20%				
講師プロフィール	音響芸術科教員が担当する。 本校の音響芸術科卒業後、「3代目 Soul Brothers」や「三浦大知」のライブレコーディングを始め、「ニコニコ超会議」や「東京ゲームショー」の音響オペレーター、「NHKおおかあさんといっしょ」のコンサートのステージまわりを担当 藤沢文翁氏の朗読劇の効果音制作など幅広く行っている現役のエンジニアである				

シラバス

科目名	ビジネススキルⅡ		担当者名	武田純・浜田春菜子	
学科	音響芸術科 大学コース		授業方法	座学	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修 選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数1)
授業目的	社会人基礎向上を目的とし、本物の職業人を目指す。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	適応力を身につけ、多様性の理解が出来るようになる				
授業概要	就職活動のため履歴書の作成方法や面接対策 社会人として必要な知識と理解 TECHNOS祭の準備と作業 TECHNOS展の準備と作業				
授業計画表	前期	授業内容		後期	授業内容
	1	オリエンテーション1		19	TECHNOS祭の学科企画準備 お客様のことを考えた音企画の準備③
	2	オリエンテーション2		20	TECHNOS祭の学科企画準備 お客様のことを考えた音企画の準備④
	3	オリエンテーション3		21	TECHNOS祭の学科企画準備 お客様のことを考えた音企画の準備⑤
	4	2年生ですべきことの確認		22	TECHNOS祭本番日
	5	就職についての流れ		23	一般常識試験
	6	一般常識試験		24	一般常識試験の講評
	7	一般常識試験の講評		25	観劇会
	8	年金について		26	5年後10年後の自分について
	9	所得税について		27	卒業研究の目的と目標
	10	保険や年末調整について		28	卒業研究の企画会議
	11	TAから学ぶビギナーズイングリッシュ		29	実施日の確認と実行までの流れについて※授業時間外に実施
	12	合同企業説明会に参加		30	TECHNOS展に向けた企画会議
	13	業種や企業研究		31	TECHNOS展の展示方法について
	14	ビジネスマナー①言葉遣い		32	TECHNOS展へ向けた最終制作
	15	ビジネスマナー②電話応対や名刺交換ロールプレイ		33	TECHNOS展へ向けた最終制作
	16	TECHNOS祭の企画会議		34	確認・まとめ1
	17	TECHNOS祭の学科企画準備 お客様のことを考えた音企画の準備①		35	確認・まとめ2
18	TECHNOS祭の学科企画準備 お客様のことを考えた音企画の準備②		36	確認・まとめ3	
成績割合	テスト	20%		学習FB方法	前期・後期 成績表送付
	学習態度	50%			
	レポート	30%		成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C 60~69点 D59点以下は不合格
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%				
講師プロフィール	担任が担当する				

シラバス

科目名	卒業制作		担当者名	秋元 孝夫・宇田紗弥香 武田純・浜田春菜子	
学科	音響芸術科 大学コース		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	8単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択・ <u>必修選択</u>	授業時間数	288時間(週講時数 8)
授業目的	1年次に学んだ音響分野の基礎を生かし、前期・後期2作品を学生主体で作品をつくる。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	習得した知識、理論、技能を活用して班(個人)単位にて、映像・音声・音楽作品の企画、制作をを通じ更なる知識、技能の向上を目指す。				
授業概要	各グループに分かれて企画・制作・編集・納品までを行う。 他学科の協力のもと、共同制作も展開する。 また、作品をSNSで配信することによりクオリティの高い作品づくりを目指す。				
授業計画表	前期	授業内容		後期	授業内容
	1	オリエンテーション1		19	後期制作班グループ分け・テーマ決め
	2	オリエンテーション2		20	企画書制作会議①
	3	オリエンテーション3		21	企画書制作会議②
	4	企画・ミーティング		22	作品制作①
	5	グループ分け・テーマ決め		23	作品制作②
	6	企画書制作		24	作品制作③
	7	機材操作のおさらい①(レコーディング)		25	作品制作④
	8	機材操作のおさらい②(ミックス)		26	作品制作⑤
	9	作品制作①		27	作品制作⑥
	10	作品制作②		28	作品制作⑦
	11	作品制作③		29	作品制作⑧
	12	作品制作④		30	作品制作⑨
	13	作品制作⑤		31	作品制作⑩
	14	作品制作⑥		32	プレビュー
	15	作品制作⑦		33	作品講評
	16	プレビュー		34	確認・まとめ1
	17	直し		35	確認・まとめ2
18	作品講評		36	確認・まとめ3	
成績割合	テスト(作品評価)	50%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度	30%			
	レポート	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~ 69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>10%				
講師プロフィール	現役フリーランスエンジニア、ライブ/コンサート収録、PA、スタジオ録音等をこなす。 職務経歴30年以上の経験で、業界で必要な知識、技術、理論を伝える。				

シラバス

科目名	メディアコミュニケーションⅡ		担当者名	亀田亮治	
学科	音響芸術科 大学コース		授業方法	講義、演習、実習、実技など	
認定単位 開講学年	2 単位 2 学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・ 必修選択	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	時代の進化に沿ったツールを理解し学ぶ				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	エンターテインメント業界で使われる技術、機材を理解し、進路の幅を広げる。現在にとらわれず、過去の技術、機材から根本的な理解を深める				
授業概要	映画、アニメーション、ドラマ、日本語吹替、バラエティなどさまざまな映像、音声を1年間を通して鑑賞し、映像作品の構成、撮影、録音技法、多チャンネル音声など学生とディスカッションを行いながら見識を深める				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	作品鑑賞・ディスカッション①	
	2	オリエンテーション2	20	作品鑑賞・ディスカッション②	
	3	オリエンテーション3	21	作品鑑賞・ディスカッション③	
	4	作品鑑賞・ディスカッション①	22	作品鑑賞・ディスカッション④	
	5	作品鑑賞・ディスカッション②	23	作品鑑賞・ディスカッション⑤	
	6	作品鑑賞・ディスカッション③	24	作品鑑賞・ディスカッション⑥	
	7	作品鑑賞・ディスカッション④	25	作品鑑賞・ディスカッション⑦	
	8	作品鑑賞・ディスカッション⑤	26	作品鑑賞・ディスカッション⑧	
	9	作品鑑賞・ディスカッション⑥	27	作品鑑賞・ディスカッション⑨	
	10	作品鑑賞・ディスカッション⑦	28	作品鑑賞・ディスカッション⑩	
	11	作品鑑賞・ディスカッション⑧	29	作品鑑賞・ディスカッション⑪	
	12	作品鑑賞・ディスカッション⑨	30	作品鑑賞・ディスカッション⑫	
	13	作品鑑賞・ディスカッション⑩	31	作品鑑賞・ディスカッション⑬	
	14	作品鑑賞・ディスカッション⑪	32	作品鑑賞・ディスカッション⑭	
	15	作品鑑賞・ディスカッション⑫	33	作品鑑賞・ディスカッション⑮	
	16	作品鑑賞・ディスカッション⑬	34	確認テスト・まとめ1	
	17	前期定期判定	35	確認テスト・まとめ2	
	18	前期講評	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	20%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度	50%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<課題解決型学習> R<実働実践型学習> AP<課題解決型学習>≥50% R<実働実践型学習>≥25% A<主体的参加型学習>≥25% G<海外体験型学習>0%<主体的参加型学習> G<海外体験型学習>				
講師プロフィール	Netflix、Amazonを始め配信コンテンツ、および映画、テレビ、ゲームなどの音響を数多く担当しております。				

シラバス

科目名	映像技術2		担当者名	亀田亮治	
学科	音響芸術科 大学コース		授業方法	講義、演習、実習、実技など	
認定単位 開講学年	2 単位 2 学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> 必修・選択・ <u>必修選択</u>	授業時間数	72時間(週講時数2)
授業目的	ポストプロダクション業務について学ぶ				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	ポストプロダクション業界で役に立つ映像と音響の基礎を学び、進路の幅を広める。 デジタルだけでなく、アナログにおける根本的な理解を深める				
授業概要	一般社団法人日本ポストプロダクション協会発行のポストプロダクション技術マニュアルを参考に、機材の操作技術はもちろん、映像・音声信号の基礎や最新のワークフローなど処理技術の基礎から応用までを養う。 一般社団法人日本ポストプロダクション協会のJPPA映像音響処理技術者認定試験にも対応した授業である。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	映画のMAについて	
	2	オリエンテーション2	20	アニメーションのMAについて	
	3	オリエンテーション3	21	デジタル音響機材	
	4	MAシステムについて	22	デジタル音響機材によるMA	
	5	デジタル信号	23	テレビにおける音声レベルの適合	
	6	音声ファイル	24	映画、配信における音声レベルの適合	
	7	DAWによるMA作業①	25	ラウドネス計測の実際	
	8	DAWによるMA作業②	26	撮影機材とレンズ①	
	9	MA作業におけるミキシングコンソール①	27	撮影機材とレンズ②	
	10	MA作業におけるミキシングコンソール②	28	映像と音声の関係性(画角)①	
	11	MA作業におけるマイクロフォン①	29	映像と音声の関係性(編集)②	
	12	MA作業におけるマイクロフォン②	30	映像作品の実際(実習と実技)	
	13	MA作業における音響機材①	31	映像作品の実際(講評)	
	14	MA作業における音響機材②	32	多チャンネル音声システム①	
	15	映像と音声の同期について	33	多チャンネル音声システム②	
	16	映像と音声の遅延について	34	確認テスト・まとめ1	
	17	前期定期判定	35	確認テスト・まとめ2	
	18	前期講評	36	確認テスト・まとめ3	
成績割合	テスト	20%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度	50%			
	レポート	30%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>50% R<<実働実践型学習>>25% A<<主体的参加型学習>>25% G<<海外体感型学習>>0%				
講師プロフィール	Netflix、Amazonを始め配信コンテンツ、および映画、テレビ、ゲームなどの音響を数多く担当しております。				

シラバス

科目名	デジタルオーディオⅡ		担当者名	藤田 猛	
学科	音響芸術科 大学コース		授業方法	座学	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ <u>通年</u> <u>必修</u> 選択・必修選択	授業時間数	72時間(週講時数 2)
授業目的	音響機器におけるデジタル化の知識を学ぶ				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	最新デジタル応用技術について詳細を知る				
授業概要	アナログ・デジタル両方式の違いによるメリット・デメリットを正しく理解し判断力を養う				
授業計画	前期	授業内容		後期	授業内容
	1	オリエンテーション1		19	最新のHDD(磁性機の発達)
	2	オリエンテーション2		20	最新のHDD(メカニズムの発達)
	3	オリエンテーション3		21	最新のHDD(サーボ制御技術)
	4	最新デジタル技術(マルチビット)		22	最新のHDD(正しい使用方法)
	5	最新デジタル技術(1ビット方式)		23	最新のHDD(将来性の技術①)
	6	最新デジタル技術(アドバンスセグメント方式)		24	最新のHDD(将来性の技術②)
	7	最新デジタル技術(ビット圧縮方式①)		25	音声記録概論の歴史①
	8	最新デジタル技術(ビット圧縮方式②)		26	音声記録概論の歴史②
	9	最新デジタル技術(HDDの歴史①)		27	音声記録技術(アナログ)
	10	最新デジタル技術(HDDの歴史②)		28	音声記録技術(デジタル)
	11	最新デジタル技術(メカニズム)		29	将来の記録技術と再生技術①
	12	最新デジタル技術(信号処理)		30	将来の記録技術と再生技術②
	13	最新デジタル技術(メディア開発)		31	後期期末試験対策
	14	デジタル技術の応用(音声①)		32	後期期末試験
	15	デジタル技術の応用(音声②)		33	講評
	16	前期期末試験対策		34	確認・まとめ1
	17	前期期末試験		35	確認・まとめ2
18	講評		36	確認・まとめ3	
成績割合	テスト	80%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度	20%			
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%				
講師プロフィール	長年レコーディングエンジニアとしてご活躍されており、アナログ時代からデジタル時代まで幅広い知識があり実務経験を活かした講義を行う				

シラバス

科目名	音響ゼミナール		担当者名	天野龍洋・長田暁二 藤田猛	
学科	音響芸術科 大学コース		授業方法	座学	
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期 (後期)・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	54時間(週講時数3)
授業目的	音響分野について幅広く学び、理解を深めてもらう。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	座学ではなく、実際にPCを使った授業のほかに実習室ではセッティングや機材操作等、言葉だけの説明ではなく個々のスキルアップのために実践的に授業を行う。				
授業概要	現場で必要なルールやマナーを講義形式で学ぶ。教科書にはない実際に講師自身が経験したノウハウを教わり機材知識や行動力、そして人間力を高める。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	最新のHDD①	19		
	2	最新のHDD②	20		
	3	最新のHDD③	21		
	4	日本レコード大賞の歴史①	22		
	5	日本レコード大賞の歴史②	23		
	6	カラオケ音楽とは	24		
	7	アーティストとのコミュニケーションを上手にと るコツ①	25		
	8	アーティストとのコミュニケーションを上手にと るコツ②	26		
	9	MA(バラエティー・ドキュメンタリー・CM)の ワークフロー ①	27		
	10	MA(バラエティー・ドキュメンタリー・CM)の ワークフロー ②	28		
	11	レコーディングエンジニアの心構え ①	29		
	12	レコーディングエンジニアの心構え ②	30		
	13	将来の記録技術と再生技術(収録技術)	31		
	14	将来の記録技術と再生技術(再生技術)	32		
	15	音声記録技術(デジタル技術)①	33		
	16	確認テスト・まとめ1	34		
	17	確認・まとめ2	35		
	18	確認・まとめ3	36		
成績割合	テスト	70%	学習FB方法	後期 成績表送付	
	学習態度	10%			
	レポート	20%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C 60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%				
講師プロフィール	天野龍洋:アニメ「地縛少年花子くん」、海外ドラマ吹き替え「ドクター・フー シーズン8」ゲーム「クラン ルー・ファンタジー」等に録音や調整で参加。 長田暁二:大学卒業後、キングレコード入社。童謡担当ディレクターを振り出しに30年に亘ってディレクター 一節道、ポリドール学芸部長、徳間音楽工業株式会社常務取締役、ティチエンタテイメント顧問など歴任				

シラバス

科目名	企業現場研修		担当者名	天野龍洋	
学科	音響芸術科 大学コース		授業方法	講義	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数2)
授業目的	録音業界の仕組み・常識・ワークフロー・業界の暗黙のルール・社会人としてのマナーなどを知る				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	入社したばかりなのに何年も前からそこで働いていたかのように振る舞えるような基礎知識を得ること				
授業概要	毎年のようにハードウェアやソフトウェアが発売・更新されていきますし、流行り廃りもあるので、録音のワークフローは未だ日進月歩です。機材の説明書は存在しても作業に対するマニュアルは用意されていません。研修もほとんどが実作業を見学するのみで解説してもらえません。「見て盗め」です。そのような業界において「見て盗む」ために必要な知識、勉強のしかたを実際の経験からお話していきます。				
授業計画表	前期	授業内容	後期	授業内容	
	1	オリエンテーション1	19	専門用語 1	
	2	オリエンテーション2	20	専門用語 2	
	3	オリエンテーション3	21	音楽録音のワークフロー 1	
	4	音楽録音スタジオの特徴 1	22	音楽録音のワークフロー 2	
	5	音楽録音スタジオの特徴 2	23	アフレコのワークフロー 1	
	6	音楽録音スタジオの特徴 3	24	アフレコのワークフロー 2	
	7	アニメ・吹き替えのスタジオの特徴 1	25	MA(バラエティー・ドキュメンタリー・CM)のワークフロー 1	
	8	アニメ・吹き替えのスタジオの特徴 2	26	MA(バラエティー・ドキュメンタリー・CM)のワークフロー 2	
	9	MAスタジオ(バラエティ・ドキュメンタリー・CM)の特徴 1	27	ゲーム 音声収録のワークフロー 1	
	10	MAスタジオ(バラエティ・ドキュメンタリー・CM)の特徴 2	28	ゲーム 音声収録のワークフロー 2	
	11	ゲーム会社のスタジオの特徴 1	29	レコーディングエンジニアの心構え 1	
	12	ゲーム会社のスタジオの特徴 2	30	レコーディングエンジニアの心構え 2	
	13	よく使われる機材 ハードウェア 1	31	録音業界のこれから	
	14	よく使われる機材 ハードウェア 2	32	後期試験	
	15	よく使われる機材 ソフトウェア 1	33	講評	
	16	よく使われる機材 ソフトウェア 2	34	確認テスト・まとめ1	
	17	前期試験	35	確認テスト・まとめ2	
18	前期まとめ・講評	36	確認テスト・まとめ3		
成績割合	テスト	30%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度	70%			
	レポート	0%	成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合格	
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>> R<<実働実践型学習>> A<<主体的参加型学習>> G<<海外体感型学習>>				
講師プロフィール	1975年生まれ。神奈川県出身。アニメ「地縛少年花子くん」、吹き替えアニメ「おかしなガムボール」、ドラマCD「抱かれない男1位に脅されています」、洋画吹き替え「ラスト・ナイト」「ゼログラビティ」、海外ドラマ吹き替え「ドクター・フー シーズン8」「ゲーム「グランブルー・ファンタジー」等に録音や調整で参加。				

シラバス

科目名	デジタルツール II		担当者名	藤田倫子	
学科	音響芸術科 大学コース		授業方法	講義・実習など	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修 選択・必修選択	授業時間数	72時間(週講時数 2)
授業目的	現代の音楽録音に必要なデジタルツールの基本から応用まで実践的に授業を行い理解を深める。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	音の録音や編集に不可欠な言葉やツール・社会性を理解・習得させる。				
授業概要	座学も含めマイクやPCなどの機材操作による実践的な授業				
授業計画表	前期	授業内容		後期	授業内容
	1	オリエンテーション1		19	編集作業 2
	2	オリエンテーション2		20	プラグインについて
	3	オリエンテーション3		21	マルチ録音の機材
	4	Protools 基礎 1		22	デジタルケーブルの種類
	5	Protools 基礎 2		23	ライブレコーディング・プロンプター・PA 1
	6	Protools 基礎 3		24	ライブレコーディング・プロンプター・PA 2
	7	デジタル基礎 1		25	編集作業 3
	8	デジタル基礎 2		26	編集作業 4
	9	デジタル基礎 3		27	マルチトラックミックス 1
	10	スタジオ基礎 1		28	マルチトラックミックス 2
	11	スタジオ基礎 2		29	アウトボード 1
	12	スタジオ基礎 3		30	アウトボード 2
	13	録音実習 1		31	マスタリング 1
	14	編集作業 1		32	後期課題
	15	楽器マイキング 1		33	後期課題
	16	楽器マイキング 2		34	確認テスト・まとめ1
	17	声の録音・マイク聴き比べ 1		35	確認テスト・まとめ2
	18	声の録音・マイク聴き比べ 2		36	確認テスト・まとめ3
成績割合	テスト	10%		学習FB方法	前期・後期 成績表送付
	学習態度	80%			
	レポート	10%		成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C 60~69点 D59点以下は不合格
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%				
講師プロフィール	ライブマジック2017~/ANIMAX MUSIX 2015~/乃木坂46 2015/薄桜鬼 2018/上坂すみれ2017~/セイジ オザワ松本フェスティバル 2019 レコーディングエンジニア				

シラバス

科目名	応用実習Ⅱ		担当者名	山下裕康	
学科	音響芸術科 大学コース		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	3単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修・選択・必修選択	授業時間数	54時間(週講時数3)
授業目的	近年の現場事情を理解した上で作品制作・鑑賞を行い、意識を高める				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	教科書にはない実際に講師自身が経験したノウハウを教わり機材知識や行動力、そして人間力を高める。				
授業概要	DAWソフト「Protools」を駆使した作品制作を行い、ディスカッションする 参考作品として講師が携わってきた作品を鑑賞し、技術面での解説を行う JAPRS認定の「Protools技術認定試験」の受験に向けての対策講座あり				
授業計画表	前期	授業内容		後期	授業内容
	1	オリエンテーション1		19	Protools技術認定試験回答解説
	2	オリエンテーション2		20	作品制作(MIDI)①
	3	オリエンテーション3		21	作品制作(MIDI)②
	4	作品鑑賞		22	作品制作(MIDI)③
	5	講評		23	作品制作(MIDI)④
	6	作品制作(ラジオ)①		24	作品発表
	7	作品制作(ラジオ)②		25	作品講評
	8	作品制作(ラジオ)③		26	鑑賞
	9	作品発表		27	ディスカッション①
	10	作品講評		28	ディスカッション②
	11	作品鑑賞		29	作品制作(映像)①
	12	解説・講評		30	作品制作(映像)②
	13	Protools技術認定試験対策講座①		31	作品制作(映像)③
	14	Protools技術認定試験対策講座②		32	作品発表
	15	Protools技術認定試験対策講座③		33	講評
	16	Protools技術認定試験対策講座④		34	確認テスト・まとめ1
	17	Protools技術認定試験対策講座⑤		35	確認・まとめ2
	18	Protools技術認定試験対策講座⑥		36	確認・まとめ3
成績割合	テスト	70%		学習FB方法	後期 成績表送付
	学習態度	10%			
	レポート	20%		成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C 60~69点 D59点以下は不合格
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>30% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%				
講師プロフィール	有限会社ヒロサウンドテクニク代表取締役。スタジオでの収録だけではなくホール録音からPAまで幅広く業務を行っている。				

シラバス

科目名	応用ゼミA・B		担当者名	武田純・浜田春菜子 宇田紗弥香	
学科	音響芸術科 大学コース		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開講期 必・選	前期・後期・ 通年 必修 選択・必修選択	授業時間数	36時間(週講時数2)
授業目的	主体的に考え挑戦する力を養う				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	学外との関わりを作るべく、音の法律を理解し地域の活性化に貢献する				
授業概要	人々が聞いて安心すると言われているヒーリングミュージックの研究をし、 自分たちの手で作品を作り上げ地域の保育園や養護施設、老人ホームに音をプレゼントする				
授業計画表	前期	授業内容		後期	授業内容
	1	オリエンテーション1		19	ターゲットの実態調査②
	2	オリエンテーション2		20	調査まとめ①
	3	オリエンテーション3		21	調査まとめ②
	4	ヒーリングミュージックとは①		22	調査結果の意見交換①
	5	ヒーリングミュージックとは②		23	調査結果の意見交換②
	6	α波について①		24	音制作(グループ分け)①
	7	α波について②		25	音制作(構成)②
	8	鑑賞会①		26	音制作(レコーディング)③
	9	鑑賞会のレポートまとめ①		27	音制作(レコーディング)④
	10	講評①		28	音制作(ミックス)⑤
	11	鑑賞会②		29	音制作(ミックス)⑥
	12	鑑賞会のレポートまとめ②		30	音制作(マスタリング)⑦
	13	講評②		31	完成作品をプレゼント①
	14	著作権について①		32	完成作品をプレゼント②
	15	著作権について②		33	講評
	16	JASRACについて①		34	確認テスト・まとめ1
	17	JASRACについて②		35	確認テスト・まとめ2
	18	ターゲットの実態調査①		36	確認テスト・まとめ3
成績割合	テスト	0%		学習FB方法	前期・後期 成績表送付
	学習態度	70%			
	レポート	30%		成績評価	出席率80%以上 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~ 69点 D59点以下は不合格
	合計	100%			
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>30% R<<実働実践型学習>>20% A<<主体的参加型学習>>30% G<<海外体感型学習>>20%				
講師プロフィール	学科教員が担当する 本校の音響芸術科卒業後、「3代目J Soul Brothers」や「三浦大知」のライブレコーディングを始め、「ニコニコ超会議」や「東京ゲームショー」の音響オペレーター、「NHKおかあさんといっしょ」のコンサートのステージまわりを担当 藤沢文翁氏の朗読劇の効果音制作など幅広く行っている現役のエンジニアである				