

## シラバス

科目名	応用実習		担当者名	浜田 春菜子、竹松 慶	
学 科	音響芸術科		授業方法	講義	
認定単位	3単位	開講期	必選	授業時間数	54時間
開講学年	1学年	必・選			
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	応用実習の授業概要共有	19	テクノス祭テーマに向けた学科企画会議③	
	2	音楽ビジネスにおける著作権①	20	テクノス祭テーマに向けた学科企画会議④	
	3	音楽ビジネスにおける著作権②	21	テクノス祭テーマに合った作品制作①	
	4	音楽ビジネスにおける著作権③	22	テクノス祭テーマに合った作品制作②	
	5	音楽ビジネスにおける著作権④	23	テクノス祭テーマに合った作品制作③	
	6	音楽ビジネスにおける著作権⑤	24	テクノス祭テーマに合った作品制作④	
	7	音楽ビジネスにおける著作権⑥	25	テクノス祭テーマに合った作品制作⑤	
	8	PAの仕組み①	26	テクノス祭テーマに合った作品制作⑥	
	9	PAの仕組み②	27	テクノス展に向けた参考出品の企画①	
	10	PAの仕組み③	28	テクノス展に向けた参考出品の企画②	
	11	PA実習①	29	テクノス展に向けた参考出品の企画③	
	12	PA実習②	30	テクノス展に向けた参考出品の企画	
	13	PA実習③	31	映像を使用した音の作品制作①	
	14	PA実習④	32	映像を使用した音の作品制作②	
	15	PA実習⑤	33	映像を使用した音の作品制作③	
	16	PA実習⑥	34	映像を使用した音の作品制作④	
	17	テクノス祭テーマに向けた学科企画会議①	35	映像を使用した音の作品制作⑤	
18	テクノス祭テーマに向けた学科企画会議②	36	映像を使用した音の作品制作⑥		
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・出席率	80%			
	レポート	20%	成績評価	出席率80%以上 S 90~100点 A 80~89点 B 70点~79点 C 60~69点 D 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	担任が担当する				

## 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	小泉 みのり		
学科	音響芸術科		授業方法	講義		
認定単位	3単位	開講期	必選	授業時間数	108時間	
開講学年	1学年	必・選				
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					
授業計画表	授業内容			授業内容		
	1	オリエンテーション ソフトウェア紹介・基本操作① PC基礎	19	テキストアニメーション		
	2	基本操作②(ツール・パネル・ファイル・保存)	20	クイックマスクとレイヤーマスク		
	3	写真補正①(選択範囲)	21	ツールレッスン(レットチ・ブラシパターン)の定義		
	4	色調補正(調整レイヤー)	22	シェイプ,マスクを利用したアニメーション		
	5	写真加工①(フィルター)	23	グラデーションマップ・版ずれ効果・RGBとCMYK		
	6	写真補正②人物補正(修復)	24	レイヤー,エフェクトを活用する		
	7	背景用アニメーション	25	デザインフォーマット		
	8	写真合成①レイヤー・切抜き・マスク	26	空間演出①自然現象の作成		
	9	タイトルアニメーション	27	空間演出②光		
	10	ロゴマーク作り_レイヤースタイル	28	空間演出③炎		
	11	キャラクターを動かす	29	レイヤーマスク(応用)		
	12	画面レイアウト_文字・描画モード・地図	30	ブラシのカスタマイズ・画像操作で時間をかえる		
	13	エフェクトアニメーション①	31	タイトル制作②		
	14	エフェクトアニメーション②	32	マルチカメラ編集		
	15	ジャケット制作①	33	後期末作品制作①		
	16	ジャケット制作②	34	後期末作品制作②		
	17	吹き出しの作成・パスの描き方	35	後期末制作作品最終調整		
	18	前期末制作	36	作品講評会		
成績割合	テスト	40%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付		
	学習態度・出席率	20%				
	レポート	40%	成績評価	出席率 80%以上 取り組み姿勢 作品評価 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不合		
	合計	100%				
P/R/A/G割合	P<<課題解決型学習>>35% R<<実働実践型学習>>35% A<<主体的参加型学習>>20% G<<海外体感型学習>>10%					
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	サウンドテクニク I		担当者名	山崎 俊樹	
学科	音響芸術科		授業方法	実習	
認定単位	2単位	開講期		授業時間数	72時間
開講学年	1学年	必・選	必選		
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	機器などの基本的な概念を理解し エンジニア力ではなく様々な観点から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。				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	講師紹介、自己紹介	19	業界の職種理解について①	
	2	スタジオのシステムを説明	20	業界の職種理解について②	
	3	スタジオのシステムに関わる機器を選定①	21	フリーランスと会社所属との違い	
	4	スタジオのシステムに関わる機器を選定②	22	業界で求められる人物像	
	5	機器を選ぶにあたって気をつける所を理解する①	23	各スタジオの違い①(MA・アフレコ・効果音・レコーディング・ラジオ・放送)	
	6	機器を選ぶにあたって気をつける所を理解する②	24	各スタジオの違い①(MA・アフレコ・効果音・レコーディング・ラジオ・放送)②	
	7	機器選定のプレゼンテーション①	25	各スタジオの違い③(MA・アフレコ・効果音・レコーディング・ラジオ・放送)	
	8	機器選定のプレゼンテーション②	26	空間オーディオについて①	
	9	プレゼンテーションの評価①	27	空間オーディオについて②	
	10	プレゼンテーションの評価②	28	空間オーディオ作品鑑賞	
	11	マイクケーブルの作成①	29	空間オーディオ作品鑑賞ディスカッション	
	12	マイクケーブルの作成②	30	一年を通してのスタジオシステムの理解を確認	
	13	スタジオ内の基本的な注意事項	31	スタジオシステムの構成①	
	14	現在のスタジオの説明①	32	スタジオシステムの構成②	
	15	現在のスタジオの説明②	33	スタジオシステムの構成③	
	16	前期面談①	34	後期面談	
	17	前期面談②	35	後期面談	
	18	前期講評	36	後期講評	
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・出席率	50%			
	レポート	30%	成績評価	出席率 80%以上 取り組み姿勢 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>>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	音響機器を使ったシステムの設計、導入、販売、メンテナンスを経て独立。フリーのエンジニアとして活躍中。				

## シラバス

科目名	ビジネススキル I		担当者名	浜田 春菜子、竹松 慶	
学 科	音響芸術科		授業方法	講義	
認定単位 開講学年	2単位 1学年	開講期 必・選	必修	授業時間数	36時間
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	目的目標設定について	19	卒後ビジョンについて	
	2	みどりの村オリエンテーション	20	業界適性検査	
	3	海外姉妹校プロジェクトについて	21	職業研究	
	4	思いやりと気遣い	22	求人票の見方	
	5	社会探求ーOB・OGの講話①	23	求人票の探し方	
	6	社会探求ーOB・OGの講話②	24	履歴書の書き方	
	7	一般常識試験	25	業界一般常識試験	
	8	一般常識試験の講評	26	業界一般常識試験講評	
	9	チームビルディング①	27	マナープロトコール検定対策①	
	10	チームビルディング②	28	マナープロトコール検定対策②	
	11	メールの打ち方 電話応対の仕方	29	マナープロトコール検定対策③	
	12	メールの打ち方 電話応対の仕方	30	TECHNOS展参考出品準備①	
	13	TECHNOS祭企画	31	TECHNOS展参考出品準備②	
	14	TECHNOS祭学科企画準備①	32	TECHNOS展参考出品準備③	
	15	TECHNOS祭学科企画準備②	33	TECHNOS展参考出品準備④	
	16	TECHNOS祭学科企画準備③	34	TECHNOS展参考出品準備⑤	
	17	TECHNOS祭学科企画準備④	35	TECHNOS展参考出品準備⑥	
	18	TECHNOS祭学科企画準備⑤	36	TECHNOS展参考出品準備⑦	
成績割合	テスト	20%	学習FB方法	後期 成績表送付	
	学習態度・出席率	50%			
	レポート	30%	成績評価	出席率 80%以上 取り組み姿勢 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>>20%				
講師プロフィール	担任・副担任が担当する				

## シラバス

科目名	効果制作 I		担当者名	稲田 祐介	
学 科	音響芸術科		授業方法	実習	
認定単位	2単位	開講期		授業時間数	72時間
開講学年	1学年	必・選	必選		
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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</li> <li>・Protoolsを使用して実践的に理解を深める</li> </ul>				
授業計画表	授業内容			授業内容	
	1	講師紹介、過去の効果制作と現代の効果制作①	19	実現出来ない効果音について	
	2	過去の効果制作と現代の効果制作②	20	アニメーションSE①	
	3	MacとProToolsの基本操作について①	21	アニメーションSE②	
	4	MacとProToolsの基本操作について①	22	中間制作	
	5	効果音の技術の秘密	23	中間制作	
	6	シーンごとのイメージを考える①	24	中間制作	
	7	シーンごとのイメージを考える②	25	講評	
	8	DAWを使用した編集作業①	26	日常生活における屋内での効果音	
	9	DAWを使用した編集作業②	27	日常生活における屋外での効果音	
	10	DAWを使用した編集作業③	28	音声加工について	
	11	DAWを使用した編集作業④	29	生音から電子音について	
	12	SEでよく使用するプラグイン①	30	後期末課題制作	
	13	SEでよく使用するプラグイン②	31	後期末課題制作	
	14	課題制作	32	後期末課題発表	
	15	課題制作	33	講評	
	16	講評	34	まとめ	
	17	冬を彩る効果音①	35	まとめ	
18	冬を彩る効果音②	36	まとめ		
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・出席率	30%			
	レポート	40%	成績評価	出席率80%以上、定期筆記試験100点満点のする 60点以下は追試を行う S90~100点 A80~89 B70~79点 C60	
	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	ゼロデシベルに所属する効果音エンジニア。アニメや映画等幅広く活躍する。				

## シラバス

科目名	デジタルツール I		担当者名	天野 龍洋	
学科	音響芸術科		授業方法	実習	
認定単位	2単位	開講期		授業時間数	72時間
開講学年	1学年	必・選	必選		
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	自己紹介。参加作品紹介。スタジオで使用されるキーボードとマウスとトラックボールの種類・仕様について。	19	プラグイン 5 その他・飛び道具系	
	2	モニタースピーカー・モニターヘッドホン、リスニング用との違い、スピーカーの種類、ヘッドホンの種類、予算別お勧め機材。業界誌の紹介	20	ショートカット	
	3	Pro Toolsを使うにあたってのMac OS側の初期設定について	21	MIDI	
	4	Pro Toolsを使うにあたっての初期設定について	22	マスタリング	
	5	セッションを作る・トラックを作る時の作法・セッションネーム・ファイルネームについて	23	バウンス	
	6	インプット・アウトプット・バスの仕組み	24	映像を取り込む	
	7	インポート・エクスポート	25	映像に音をつける 1	
	8	音を鳴らす	26	映像に音をつける 2	
	9	プラグイン 1 音源系	27	オートメーション	
	10	録音してみる	28	映像にあわせてミックス	
	11	録音した音の編集 1	29	プレビュー	
	12	録音した音の編集 2	30	講評	
	13	ミックス 1 音量の調整	31	疑問点の解説	
	14	講評	32	実際の運用方法	
	15	前期おさらい	33	ProTools 以外のDAW	
	16	プラグイン 2 空間系	34	機材にまつわるお話	
	17	プラグイン 3 イコライザー	35	世界各国のDAW事情	
	18	プラグイン 4 ダイナミクス系	36	レコーディングスタジオの未来とこれから必要な人材	
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・出席率	70%			
	レポート		成績評価	出席率 80%以上 取り組み姿勢 作品評価 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不	
	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「ヤマノススメ Next Summit」劇場版アニメ「からかい上手の高木さん」、吹き替えアニメ「TEEN TITANS GO!」、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 BOOTLEG」「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	サウンドレコーディング技術概論 I		担当者名	山下 修平	
学科	音響芸術科		授業方法	実習	
認定単位	2単位	開講期	必選	授業時間数	72時間
開講学年	1学年	必・選			
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	音の三属性および条件	19	パルス符号変調の仕組み	
	2	周波数・波長・周期の関係性	20	音声におけるデジタル情報処理技術①	
	3	聴覚器官の構造	21	音声におけるデジタル情報処理技術②	
	4	波の伝達、平面波・球面波について	22	音声におけるデジタル情報処理技術③	
	5	位相とバランス伝送の仕組み	23	固体メディアによるデジタル記録①	
	6	電気について(基礎)	24	固体メディアによるデジタル記録②	
	7	電気について(直流・交流)	25	音声圧縮技術①	
	8	レコーディングに使用される機材について①	26	音声圧縮技術②	
	9	レコーディングに使用される機材について②	27	音声圧縮技術③	
	10	レコーディングに使用される機材について③	28	dBの基礎①	
	11	マイクロフォンの構造と仕組み①	29	dBの基礎②	
	12	マイクロフォンの構造と仕組み②	30	アナログ分野でのdBについて	
	13	前期期末試験対策	31	デジタル分野でのdBについて	
	14	前期期末試験	32	ダイナミックレンジとSN	
	15	講評	33	現在の音響規格について	
	16	アナログとデジタルについて	34	試験対策授業	
	17	二進数・十六進数	35	後期試験	
	18	変調技術と応用	36	後期試験の講評	
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・出席率	20%			
	レポート		成績評価	出席率 80%以上 取り組み姿勢 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>>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	PAエンジニアやメンテナンスエンジニアを中心に活動				

## シラバス

科目名	制作実習A		担当者名	藤田 厚生	
学科	音響芸術科		授業方法	実習	
認定単位	6単位	開講期	必選	授業時間数	216時間
開講学年	1学年	必・選			
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機材・用語・社会性を理解・習得させる				
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>録音スタジオで使用する機器・ソフトウェアの使いかたの基礎を学び理解を深める</li> <li>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</li> <li>毎回各自レポートを作成し提出、翌週、問題点を解決することで理解を確実にする。</li> </ul>				
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	複数のマイキング録音 2(ドラム)	
	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:EQ)	
	3	ステレオ音源について(音源の試聴)(スピーカ、ヘッドフォン)モニターシステムを理解する	21	アウトボード エフェクトの種類(ダイナミクス系:Comp)	
	4	ケーブルおよび端子の名称、種類を習得する	22	SSLの使い方 応用 1	
	5	スタジオ機材の役割を把握しシステムを理解する.A(C/R)マイクの種類・使い方を習得する.B(Studio)	23	SSLの使い方 応用 2	
	6	録音の基礎 1A (C/R)マイクの設置方法を習得する(ナレーション)_B(studio)	24	楽器の種類	
	7	録音の基礎 2B (C/R)マイクの設置方法を習得する(ナレーション)_A(studio)	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	DAWの基礎 1A (C/R)マイクの設置方法を習得する(アコースティックギター)_B(studio)	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	DAWの基礎 2A (C/R)マイク(D.I.)の設置方法を習得する(エレキギター)_B(studio)	27	ミキシング技術 (マルチトラック録音_3:ソロ楽器・弾き語り本番)	
	10	ミキシングコンソールの基礎 1A (C/R)マイクの設置方法を習得する(ピアノ)_1B(studio)	28	ミキシング技術 (マルチトラック録音_1:バンド録音 リハーサル)	
	11	ミキシングコンソールの基礎 2A (C/R)マイクの設置方法を習得する(ピアノ)_2B(studio)	29	ミキシング技術 (マルチトラック録音_2:バンド録音 本番)	
	12	音の流れ・録音から再生まで_1(DAWとコンソール)Vocalマイクのセッティング(ハンド)	30	ミキシング技術 (マルチトラック録音_3:バンド録音 復習)	
	13	音の流れ・録音から再生まで_2(DAWとコンソール)Vocalマイクのセッティング(スタンド)	31	マルチトラックデータを使用したミックス 1	
	14	ミキシングコンソール(SSL)の操作_ピアノ弾き語りのマイクセッティング	32	マルチトラックデータを使用したミックス 2	
	15	DAW(Protools)とコンソールスタジオとコントロールルーム(ピアノ弾き語りセット)アウトボード エフェクトリバーブ	33	マルチトラックデータを使用したミックス 3	
	16	DAW(Protools)デジタルの基礎 3スタジオとコントロールルーム(カラオケ:CUE box)	34	マスタリング	
	17	まとめと復習(マイク・ミキシングコンソール・ProTools)	35	まとめ	
18	複数のマイキング録音 1(ドラム)	36	試験		
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・出席率	60%			
	レポート	30%	成績評価	出席率 80%以上 取り組み姿勢 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	藤田厚生(フジタアツオ) 株式会社タムコ、東芝EMIを経てファ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				

## 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		授業方法	実習	
認定単位	2単位	開講期	必選	授業時間数	72時間
開講学年	1学年	必・選			
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	19	基礎知識(派生音名)	
	2	基礎知識(音符・音名・拍子記号等)	20	基礎知識(短音階)	
	3	基礎知識(反復記号)	21	鑑賞・ディスカッション(無声映画における音楽の役割)	
	4	基礎知識(長音階・様々な音階)	22	基礎知識(調性・調判定)	
	5	鑑賞・ディスカッション(ライブ・コンサート映像)	23	基礎知識(調性・調判定)	
	6	基礎知識(音程・音程名)	24	基礎知識(近親調)	
	7	基礎知識(音程・音程名)	25	調性理解の為の楽譜アナリーゼ	
	8	基礎知識(音程・音程名)	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	西洋音楽の歴史(古代ギリシャ～近代)	27	基礎知識(移調)	
	10	ピアノ譜の記譜・読譜法	28	基礎知識(移調)	
	11	有名作曲家の生涯(W.A.Mozart)	29	基礎知識(移調)	
	12	鑑賞・ディスカッション(オペラ作品における音楽)	30	鑑賞・ディスカッション(近代映画作品における音楽)	
	13	日本の児童音楽の歴史(童謡・唱歌)	31	移調楽器とオーケストラ総譜の記譜・読譜法	
	14	バンドスコアの記譜・読譜法	32	後期試験	
	15	和声とコードネームの表記法・ハーモニー	33	後期講評・復習	
	16	世界各国の音楽と民謡・民族音楽	34	まとめ	
	17	前期試験	35	まとめ	
18	前期講評・復習	36	まとめ		
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・出席率	30%			
	レポート	10%	成績評価	出席率:80%以上 S[90~100点] A[80~89点] B[70~79点] C[60~69点] D[59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。ヴェント・ピアノヴォーカル教室主宰、ミューズ熊坂音楽スタジオ講師、ベルカント音楽院講師。				

## シラバス

科目名	基礎ゼミ		担当者名	竹松 慶	
学 科	音響芸術科		授業方法	ゼミ	
認定単位 開講学年	4単位 1学年	開講期 必・選	必選	授業時間数	72時間
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	テクノスカレッジにある課題や問題を知り「音」で解決策を見出す 自分のおススメの音楽を披露しあうチェックインを毎回行い、プレゼン力を高める				
授業 計画 表	授業内容			授業内容	
	1	基礎ゼミの目的、内容の説明	19	中間発表準備	
	2	パワーポイント講座	20	中間発表予行練習	
	3	自己紹介①	21	中間発表一企画プレゼンテーション	
	4	自己紹介②	22	中間発表振り返り、フィードバック	
	5	世の中の音楽を知ろう①	23	製作期間①	
	6	世の中の音楽を知ろう②	24	製作期間②	
	7	世の中の音楽を知ろう③	25	製作期間③	
	8	身の回りの音に気付こう①	26	製作期間④	
	9	身の回りの音に気付こう②	27	製作期間⑤	
	10	身の回りの音に気付こう③	28	実行期間①	
	11	企画書作成講座①	29	実行期間②	
	12	企画書作成講座②	30	実行期間③	
	13	企画書作成講座③	31	実行期間④	
	14	企画書作成講座④	32	実行期間⑤	
	15	テクノスカレッジサウンドプロデュース構想①	33	最終報告会準備	
	16	テクノスカレッジサウンドプロデュース構想②	34	最終報告会予行練習	
	17	テクノスカレッジサウンドプロデュース構想③	35	最終報告会	
	18	テクノスカレッジサウンドプロデュース構想④	36	最終報告会振り返り、フィードバック	
成績割合	テスト	30%	学習FB方法	最終報告会にて	
	学習態度・出席率	30%			
	レポート	40%	成績評価	出席率 80%以上 取り組み姿勢 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>>35 R<<実働実践型学習>>20 A<<主体的参加型学習>>35 G<<海外体感型学習>>10				
講師プロフィール	担任・副担任が担当する				

## 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		授業方法	実習	
認定単位	2単位	開講期	必選	授業時間数	72時間
開講学年	1学年	必・選			
授業目的	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				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	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	アニメや映画、映像にかかせない音の知識とともに映像の知識を養う				
授業 計画 表	授業内容			授業内容	
	1	講師紹介、実習環境の確認	19	デジタル信号のフォーマット	
	2	マスコミについて	20	SMPTEタイムコード	
	3	今のアニメーションの業界と経済①	21	インターフェースと映像信号の伝送	
	4	今のアニメーションの業界と経済②	22	映像の記録のシステム	
	5	今のアニメーションの業界と経済③	23	VTRのフォーマット	
	6	エンジニアとは	24	ファイルベースシステム	
	7	映像基礎	25	光ディスクシステム	
	8	音声基礎①	26	デジタル映像のガンマ特性	
	9	音声基礎②	27	デジタル映像の補正・調整	
	10	映像・音声の編集と加工①	28	様々な映像素材	
	11	映像・音声の編集と加工②	29	映像の製作過程における編集作業	
	12	ポストプロダクションの役割	30	リニア編集とノンリニア編集	
	13	解像度と画素	31	画質の管理方法	
	14	テレビ放送の歴史	32	映像編集をするにあたっての注意点	
	15	デジタル放送方式の変化	33	フォーマットコンバート	
	16	前期定期試験対策	34	後期試験対策	
	17	前期定期試験	35	後期試験	
	18	前期講評	36	講評	
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・出席率	40%			
	レポート	30%	成績評価	出席率 80%以上 取り組み姿勢 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>>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	アニメを始め、吹き替え映画・ドラマや配信ゲーム関連等、幅広く録音調整等で活動するエンジニア				

## シラバス

科目名	応用ゼミ		担当者名	押部 佳子	
学 科	音響芸術科		授業方法	ゼミ	
認定単位 開講学年	2単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	36時間
授業目的	「社会に貢献すること」を目標に、学生が主体となり、1年間培ってきた学びや技術を実践していく事。				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	1.社会企業を探求し、企業が抱えている課題に対して「音の力」を活かして解決し、社会に貢献する。 2.民間企業や団体、また、他学科との連携を通じて、コミュニケーション力や調整能力、プレゼンテーション力など、社会に役立つ力を身につける。				
授業概要	「世の中にはどんな課題があるのか」を身の回りの出来事やニュースなどを見て探求します。また、発見した社会の課題において、これまでに音響芸術科で得た知識や技術をどのように役立てることができるかを模索し、民間企業や機関・団体、そしてテクノスカレッジの他学科との連携を通じて、学生主体で企画を立ち上げ、社会課題の解決に向けて推進していきます。				
授 業 計 画 表		授業内容		授業内容	
	1	テクノゼミについて	19	中間発表準備④	
	2	世の中の課題について探求する①	20	中間発表	
	3	世の中の課題について探求する②	21	振り返り・講評	
	4	問題点や課題点を導き出す①	22	制作作業①	
	5	問題点や課題点を導き出す②	23	制作作業②	
	6	方向性を決める①	24	制作作業③	
	7	方向性を決める②	25	制作作業④	
	8	目的目標の確認、企画書制作について	26	実行期間①	
	9	企画書制作講座①	27	実行期間②	
	10	企画書制作講座②	28	実行期間③	
	11	企画書制作講座③	29	実行期間④	
	12	企画書制作①	30	最終報告会準備①	
	13	企画書制作②	31	最終報告会準備②	
	14	企画書制作③	32	最終報告会準備③	
	15	企画書制作④	33	最終報告会準備④	
	16	中間発表準備①	34	最終報告会	
	17	中間発表準備②	35	まとめ	
18	中間発表準備③	36	まとめ		
成績割合	テスト	30%	学習FB方法	中間発表・最終報告にて行う	
	学習態度・出席率	30%			
	レポート	40%	成績評価	出席率 80%以上 取り組み姿勢 作品評価 S90~100点 A80~89 B70~79点 C60~69点 D59点以下は不	
	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	映画製作会社、音楽制作会社勤務を経て、現在は学童保育の経営をおこなう。				

## シラバス

科目名	卒業制作		担当者名	秋元 孝夫、宇田 紗弥香	
学 科	音響芸術科		授業方法	実習	
認定単位 開講学年	11単位 2学年	開 講 期 必・選	必選	授 業 時 間 数	396時間
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>各グループに分かれて企画・制作・編集・納品までを行う</li> <li>他学科の協力のもと、共同制作も展開する。</li> <li>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</li> </ul>				
授 業 計 画 表	授業内容			授業内容	
	1	オリエンテーション	19	後期制作班グループ分け・テーマ決め	
	2	機材操作のおさらい①(レコーディング)	20	企画書制作会議①	
	3	機材操作のおさらい②(レコーディング)	21	企画書制作会議②	
	4	機材操作のおさらい③(レコーディング)	22	企画書制作会議③	
	5	機材操作のおさらい④(ミックス)	23	作品制作①	
	6	機材操作のおさらい⑤(2,3st)	24	作品制作②	
	7	機材操作のおさらい⑥(2,3st)	25	作品制作③	
	8	企画・ミーティング	26	作品制作④	
	9	グループ分け・テーマ決め	27	作品制作⑤	
	10	企画書制作会議	28	作品制作⑥	
	11	作品制作①	29	作品制作⑦	
	12	作品制作②	30	作品制作⑧	
	13	作品制作③	31	作品制作⑨	
	14	作品制作④	32	作品制作⑩	
	15	作品制作⑤	33	作品制作⑪	
	16	作品制作⑥	34	プレビュー	
	17	作品制作⑦	35	直し	
	18	プレビュー／作品講評	36	作品講評	
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度・出席率	30%			
	レポート	20%	成績評価	出席率80%以上、定期筆記試験100点満点のする 60点以下は追試を行う S90~100 A80~89 B70~79点 C60~6	
	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	サウンドテクニクⅡ		担当者名	山崎 俊樹	
学 科	音響芸術科		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	必選	授業時間数	72時間
授業目的	近年の現場事情を理解した上でスタジオシステムを理解する				
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	講師が携わってきたスタジオを題材に近年の技術を学ぶ				
授業 計画 表	授業内容			授業内容	
	1	講師紹介、授業概要共有	19	近年のスタジオシステムについて①	
	2	ネットワークオーディオについて①	20	近年のスタジオシステムについて②	
	3	ネットワークオーディオについて②	21	空間オーディオの制作環境①	
	4	ネットワークオーディオについて③	22	空間オーディオの制作環境②	
	5	DANTEについて①	23	近年の空間オーディオの技術①	
	6	DANTEについて②	24	近年の空間オーディオの技術②	
	7	DANTEについて③	25	最新機材についてディスカッション①	
	8	アナログ機材とデジタル機材の違い	26	最新機材についてディスカッション②	
	9	プラグインと実機の違い	27	二年を通してのスタジオシステムの理解を確認	
	10	マイクの聴き比べ	28	DAWについて①	
	11	スピーカーの聴き比べ	29	DAWについて②	
	12	プラグインについて	30	近年のエンジニアに求められる内容①	
	13	システムの構築①	31	近年のエンジニアに求められる内容②	
	14	システムの構築②	32	近年のエンジニアの仕事の変わり方①	
	15	システムの構築③	33	近年のエンジニアの仕事の変わり方②	
	16	前期面談①	34	後期面談①	
	17	前期面談②	35	後期面談②	
18	前期講評	36	講評		
成績割合	テスト	30%	学習FB方法	後期 成績表送付	
	学習態度・出席率	40%			
	レポート	30%	成績評価	出席率 80%以上 取り組み姿勢 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>>10% 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>>30%				
講師プロフィール	音響機器を使ったシステムの設計、導入、販売、メンテナンスを経て独立。フリーのエンジニアとして活躍中。				

## シラバス

科目名	ビジネススキルⅡ		担当者名	浜田 春菜子、竹松 慶	
学 科	音響芸術科		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	必修	授 業 時 間 数	36時間
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	2年生ですべきことの確認	19	TECHNOS祭の学科企画準備⑥	
	2	就職についての流れ	20	TECHNOS祭本番	
	3	自己理解するためのワークショップ	21	鑑賞会に当たり事前準備すること	
	4	ワークショップの講評	22	鑑賞会	
	5	卒後ビジョンについて	23	鑑賞会のディスカッション・講評	
	6	卒後ビジョン作成①	24	5年後・10年後の自分について	
	7	卒後ビジョン作成②	25	卒業研究の目的目標	
	8	卒後ビジョン修正	26	卒業研究の企画会議	
	9	卒後ビジョン発表	27	実施日に向けた準備すること	
	10	社会探求～現役で活躍されている卒業生から話を聞こう～	28	TECHNOS展に向けた企画会議	
	11	ビジネスマナー①言葉遣い	29	TECHNOS展へ向けた最終制作①	
	12	ビジネスマナー②電話対応や名刺交換ロールプレイ	30	TECHNOS展へ向けた最終制作②	
	13	TECHNOS祭の企画会議	31	TECHNOS展へ向けた最終制作③	
	14	TECHNOS祭の学科企画準備①	32	TECHNOS展へ向けた最終制作④	
	15	TECHNOS祭の学科企画準備②	33	TECHNOS展へ向けた最終制作⑤	
	16	TECHNOS祭の学科企画準備③	34	TECHNOS展へ向けた最終制作⑥	
	17	TECHNOS祭の学科企画準備④	35	TECHNOS展へ向けた最終制作⑦	
18	TECHNOS祭の学科企画準備⑤	36	まとめ		
成績割合	テスト	20%	学習FB方法	後期 成績表送付	
	学習態度・出席率	50%			
	レポート	30%	成績評価	出席率 80%以上 取り組み姿勢 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>>20%				
講師プロフィール	担任が担当する				

## シラバス

科目名	効果制作Ⅱ		担当者名	稲田 祐介	
学 科	音響芸術科		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	必選	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	音響効果をもたらす音の力を自身の強みとして取得する 音楽のMA作業をより深く追求する				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	作品制作を通し、エンジニアとして幅広く出来る知識と技術を身につける				
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・DAWソフトを用いて作品に音を付ける作業を繰り返し行い、技術向上を試みる</li> <li>・様々な音楽に触れ、現代だけではなく過去や未来の音楽を探求する</li> </ul>				
授 業 計 画 表	授業内容			授業内容	
	1	音楽業界の今	19	音楽著作権④	
	2	音楽業界の過去・未来	20	音楽著作権⑤	
	3	アニメ業界の今	21	MA作業①	
	4	アニメ業界の過去・未来	22	MA作業②	
	5	DAWの復習①	23	MA作業③	
	6	DAWの復習②	24	MA作業④	
	7	MA作業①	25	MA作業⑤	
	8	MA作業②	26	MA作業⑥	
	9	MA作業③	27	MA作業⑦	
	10	MA作業④	28	MA作業⑧	
	11	MA作業⑤	29	MA作業⑨	
	12	MA作業⑥	30	MA作業⑩	
	13	MA作業⑦	31	MA作業⑪	
	14	作品提出・発表	32	MA作業⑫	
	15	講評	33	MA作業⑬	
	16	音楽著作権①	34	MA作業⑭	
	17	音楽著作権②	35	後期作品提出・発表	
	18	音楽著作権③	36	講評	
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・出席率	30%			
	レポート	10%	成績評価	出席率80%以上、定期筆記試験100点満点のする 60点以下は追試を行う S90~100点 A80~89 B70~79点 C60	
	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	数多くのアニメの音響効果を行っている現役エンジニアが担当する				

## シラバス

科目名	デジタルツールⅡ		担当者名	天野 龍洋	
学 科	音響芸術科		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	必選	授 業 時 間 数	72時間
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	一年間通しての学び方、やりたいことのクエスト受付 SSL4000Gのモードの違い	19	アフレコのワークフロー 2	
	2	iPhoneからSSLに音を立ち上げる時の作法。メーターとは。フェーダー操作の練習	20	アフレコのワークフロー 3	
	3	何らかの理由で機材が使用できない時の対処法 その1	21	アフレコのワークフロー 4	
	4	何らかの理由で機材が使用できない時の対処法 その2	22	MA(バラエティー・ドキュメンタリー・CM)のワークフロー 1	
	5	アナログミキシングコンソールとフィジカルコントローラーの使用法	23	MA(バラエティー・ドキュメンタリー・CM)のワークフロー 2	
	6	アナログミキシングコンソールとフィジカルコントローラーの使用法 その1	24	ゲーム 音声収録のワークフロー 1	
	7	アナログミキシングコンソールとフィジカルコントローラーの使用法 その2	25	ゲーム 音声収録のワークフロー 2	
	8	アナログミキシングコンソールとフィジカルコントローラーの使用法 その1	26	レコーディングエンジニアの心構え 1	
	9	アナログミキシングコンソールとフィジカルコントローラーの使用法 その2	27	レコーディングエンジニアの心構え 2	
	10	よく使われる機材の実際の使用法 その1	28	アフレコスタジオの未来	
	11	よく使われる機材の実際の使用法 その2	29	MAスタジオ(バラエティー・ドキュメンタリー・CM)の未来	
	12	よく使われるプラグインの実際の使用法 その1	30	ゲーム会社のスタジオの未来	
	13	よく使われるプラグインの実際の使用法 その2	31	自宅録音・配信の未来	
	14	前期試験	32	これから必要なスキル・求められる人材 1	
	15	前期まとめ・講評	33	これから必要なスキル・求められる人材 2	
	16	MAスタジオでの専門用語 1	34	試験	
	17	MAスタジオでの専門用語 2	35	後期まとめ・講評	
18	アフレコのワークフロー 1	36	年間通してのまとめ		
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・出席率	70%			
	レポート		成績評価	出席率80%以上	
	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」、ドラマCD「抱かれたい男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	サウンドレコーディング技術概論Ⅱ		担当者名	山下 修平	
学 科	音響芸術科		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	必選	授 業 時 間 数	72時間
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 表	授業内容			授業内容	
	1	最新デジタル技術(マルチビット)	19	最新のHDD(正しい使用方法)	
	2	最新デジタル技術(1ビット方式)	20	最新のHDD(将来性の技術①)	
	3	最新デジタル技術(アドバンスセグメント方式)	21	最新のHDD(将来性の技術②)	
	4	最新デジタル技術(ビット圧縮方式①)	22	音声記録概論の歴史①	
	5	最新デジタル技術(ビット圧縮方式②)	23	音声記録概論の歴史②	
	6	最新デジタル技術(HDDの歴史①)	24	音声記録技術(アナログ)	
	7	最新デジタル技術(HDDの歴史②)	25	音声記録技術(デジタル)	
	8	最新デジタル技術(メカニズム)	26	将来の記録技術と再生技術①	
	9	最新デジタル技術(信号処理)	27	将来の記録技術と再生技術②	
	10	最新デジタル技術(メディア開発)	28	後期期末試験対策	
	11	デジタル技術の応用(音声①)	29	後期期末試験	
	12	デジタル技術の応用(音声②)	30	講評	
	13	前期期末試験対策	31		
	14	前期期末試験	32		
	15	講評	33		
	16	最新のHDD(磁性機の発達)	34		
	17	最新のHDD(メカニズムの発達)	35		
18	最新のHDD(サーボ制御技術)	36			
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・出席率	20%			
	レポート		成績評価	出席率80%以上、定期筆記試験100点満点のする 60点以下は追試を行う S90~100点 A80~89 B70~79点 C60	
	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	PAエンジニアやメンテナンスエンジニアを中心に活動				

## シラバス

科目名	映像技術Ⅱ		担当者名	亀田 亮治	
学 科	音響芸術		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	必選	授 業 時 間 数	72時間
授業目的	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				
授業目標 (ラーニング アウトカムズ)	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>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</li> </ul>				
授業 計画 表	授業内容			授業内容	
	1	MAシステムについて	19	MAについて(ネットワークオーディオ)	
	2	DAWによるMA作業①	20	MAについて(エフェクト)	
	3	DAWによるMA作業②	21	MAについて(デジタルシステムの同期)	
	4	デジタル信号	22	MAについて(メーター)	
	5	音声ファイル	23	MAについて(まとめ)	
	6	MAについて(ミキシングコンソール)①	24	Goproを使った映像の制作	
	7	MAについて(ミキシングコンソール)②	25	Goproを使った映像の講評	
	8	MAについて(周辺機器)①	26	スマートフォンを使った映像の制作	
	9	MAについて(周辺機器)②	27	スマートフォンを使った映像の講評	
	10	MAについて(マイクフォン)	28	カメラの様々なレンズについて①	
	11	MAについて(DAW)	29	カメラの様々なレンズについて②	
	12	MAについて(映像の遅延)	30	カメラの様々なレンズについて③	
	13	MAについて(アニメと映画のMA)	31	ドルビーアトモスについて①	
	14	前期試験	32	ドルビーアトモスについて②	
	15	前期講評	33	③ドルビーアトモスについて③	
	16	MAについて(デジタルミキシングコンソール)	34	ドルビーアトモスについて④	
	17	MAについて(デジタルシステムのMAIにおける注意点)	35	後期試験	
18	MAについて(ラウドネスメーター)	36	後期講評		
成績割合	テスト	50%	学習FB方法	前期・後期 成績表送付	
	学習態度・出席率	30%			
	レポート	20%	成績評価	出席率 80%以上 取り組み姿勢 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	アニメを始め、吹き替え映画・ドラマや配信ものまで幅広く録音調整等で参加し活動している。				