

実務経験のある教員等による授業科目一覧

学科名(修業年限)	声優アーティスト科(2年) (新)声優タレント専攻 (旧)声優タレントコース
-----------	--

学科名(修業年限)	声優アーティスト科(2年) (新)ヴォーカルタレント専攻 (旧)ヴォーカルタレントコース
-----------	--

1年次			
授業科目名	単位時間数	実務経験教員	シラバスページ番号
キャリアデザイン(1)	60	○	VA1-01
ボイストレーニング	120	○	VA1-02
アナウンス概論	120	○	VA1-03
アフレコ実習(1)	120	○	VA1-04
ラジオ番組制作(1)	60	○	VA1-05
MC実習	60	○	VA1-06
メディアワーク	60	○	VA1-07
オーディション対策(1)	120	○	VA1-08
自己表現技法(1)	120	○	VA1-09
オーディオドラマ制作	60	○	VA1-11
ミュージックリテラシー(1)	60	○	VA1-12
エンターテインメントガイド(1)	60	○	VA1-15
ステージング実習(1)	60	○	VA1-16
合計時間数	1080		

1年次			
授業科目名	単位時間数	実務経験教員	シラバスページ番号
キャリアデザイン(1)	60	○	VA1-01
ボイストレーニング	120	○	VA1-02
アナウンス概論	120	○	VA1-03
アフレコ実習(1)	120	○	VA1-04
ラジオ番組制作(1)	60	○	VA1-05
MC実習	60	○	VA1-06
メディアワーク	60	○	VA1-07
オーディション対策(1)	120	○	VA1-08
ミュージックリテラシー(1)	60	○	VA1-12
ヴォーカル実習(1)	120	○	VA1-13
ヴォーカルレコーディング(1)	120	○	VA1-14
エンターテインメントガイド(1)	60	○	VA1-15
ステージング実習(1)	60	○	VA1-16
合計時間数	1140		

2年次			
授業科目名	単位時間数	実務経験教員	シラバスページ番号
アフレコ実習(2)	120	○	VA2-17
ラジオ番組制作(2)	60	○	VA2-18
ナレーション実習	120	○	VA2-19
ダンスレッスン	60	○	VA2-20
取材実習	60	○	VA2-21
卒業制作	60	○	VA2-22
朗読劇	60	○	VA2-23
オーディション対策(2)	120	○	VA2-24
自己表現技法(演劇)	120	○	VA2-25
殺陣・アクション実習	120	○	VA2-26
日本舞踊	60	○	VA2-27
ミュージックガイド(2)	60	○	VA2-28
ステージング実習(2)	60	○	VA2-29
合計時間数	1080		

2年次			
授業科目名	単位時間数	実務経験教員	シラバスページ番号
アフレコ実習(2)	120	○	VA2-17
ラジオ番組制作(2)	60	○	VA2-18
ナレーション実習	120	○	VA2-19
ダンスレッスン	60	○	VA2-20
取材実習	60	○	VA2-21
卒業制作	60	○	VA2-22
朗読劇	60	○	VA2-23
オーディション対策(2)	120	○	VA2-24
ミュージックガイド(2)	60	○	VA2-28
ステージング実習(2)	60	○	VA2-29
ヴォーカル実習(2)	120	○	VA2-30
ヴォーカルレコーディング(2)	120	○	VA2-31
ミュージックリテラシー(2)	60	○	VA2-32
合計時間数	1080		

総合計時間数(2年間) 2160

総合計時間数(2年間) 2220

授業科目名	キャリアデザイン(1)		担当者名	三浦 貴子			
			実務経験	企業団体教育研修・秘書検定面接審査員			
教科書	2024年ビジネス能力検定ジョブパス	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	3級公式テキスト	4					
	3級公式試験問題集	時間数	声優アーティスト科	1年	通年	必修	講義
		60					
授業概要	社会人としての基本的な考え方を身に着けると共に、社会人に広く求められるマナー等の知識を身に着け、実践できる事を目指し、社会人としてふさわしい人物像へと成長する事を目的とします。						
学習到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 自身のキャリア形成の中で役立つ知識を習得する。・社会人として必要と言われるマナーやルールを理解する。 コミュニケーション能力を修得し他者との円滑な関係を構築する。 自己分析を通じ、自己の柱を認識し、社会人として環境の変化に対する対応力を高める。 						
評価方法	定期試験(60%)、演習(20%)、平常点(20%)						
週数	授業内容		到達目標・学習課題など				
1	【第1編】1章 キャリアと仕事へのアプローチ		働く意義や会社の基本ルールを理解				
2	2章 仕事の基本となる8つの意識		顧客・品質・納期・時間・目標・協調・改善・コスト意識				
3	3章 コミュニケーションとビジネスマナーの基本		コミュニケーションとは・ビジネスマナーとの関係				
4	3章 コミュニケーションとビジネスマナーの基本		身だしなみとあいさつ				
5	3章 コミュニケーションとビジネスマナーの基本 4章 指示の受け方・報連相		仕事中の態度・出勤と休暇取得・指示の受け方				
6	5章 話し方と聞き方のポイント		話し方と言葉遣い				
7	5章 話し方と聞き方のポイント		敬語の必要性・尊敬語、謙譲語				
8	6章 来客対応と訪問の基本マナー		来客への対応の仕方と流れ・面談方法				
9	6章 来客対応と訪問の基本マナー		名刺交換と訪問マナー				
10	7章 会社関係での付き合い		会食と会食中のマナー・冠婚葬祭について				
11	【第2編】1章 仕事への取り組み方		計画の重要性・マニュアルと業務				
12	1章 仕事への取り組み方		スケジュール管理と情報				
13	1章 仕事への取り組み方		PCスキルの基本・eメールについて				
14	2章 ビジネス文書の基本		ビジネス文書の種類と決まり				
15	前期末試験						
16	2章 ビジネス文書の基本		ビジネス文書の作成				
17	3章 電話対応		電話対応の重要性と取次のマナー				
18	4章 統計データの読み方・まとめ方		数字とグラフ・情報の読み取り方				
19	5章 情報収集とメディアの活用		情報の取捨選択・ネットリテラシー・新聞について				
20	6章 会社を取り巻く環境と経済の基本		近代の日本経済と世界とのかかわり・これからの人材について				
21	ビジ 初能力検定ジョブパス用語の基本		各種用語理解				
22	検定対策①		過去問題を解答				
23	検定対策②		過去問題を解答				
24	検定対策③		過去問題を解答				
25	検定対策④		過去問題を解答				
26	履歴書の書き方と、求人票の読み方		履歴書・ESについて・求人票から読み取れる情報を理解				
27	自己分析と自己PR		自己分析を通じ、強み弱みを知る事からPRを考える				
28	面接対策		所作・頻出質問項目などを知る				
29	キャリアデザイン I 総括		進級後に始まる実際の就職活動について				
30	後期末試験						

授業科目名	ボイストレーニング		担当者名	渡辺美登利			
			実務経験	声優事務所へ所属経験あり、アイドル活動経験あり			
教科書	配布資料(プリント)	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数					
		4	声優アーティスト科	1年	通年	必修	講義・実習
		120					
授業概要	アーティスト、声優に必要な基礎知識、身体の使い方、声の出し方を学ぶ						
学習到達目標	活字に慣れて文章をスラスラと読み上げることが出来る。自分に合った声の出し方を身に付け無理のない発声で話すことが出来る。						
評価方法	出席率、授業態度、期末試験、実力など総合的に見て評価する						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	業界の基礎知識、活字に触れてみる		実際に原稿を読み、活字に触れる。新入生の実力確認				
2			原稿を読む訓練、活字を身近に感じさせる				
3	ボイストレーニング、課題発表		基礎トレーニングを習慣化させる。 毎週違う原稿を用いて様々な課題を読めるようになる 少しずつ原稿の難易度を上げていく 1人1人の声に合った読み方を習得する。				
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13	ボイストレーニング、試験課題作成		ボイスサンプルについて学ぶ 自分が読みやすい文章を作成する。 実際に発表し更にブラッシュアップする				
14							
15	前期末試験		13, 14で作成した文章を用いて行う				
16	ボイストレーニング、課題発表		トレーニングの継続、基礎を更に固める 課題を長文化して難易度を上げる 滑舌にも気を配り、滑らかに原稿を読み上げることが出来るようになる				
17							
18							
19							
20							
21	外郎売り(基礎応用)		業界の常識である「外郎売り」の習得 学んだことを活かして練習する 最終的には 滑らかな発音、綺麗な発声、噛まずに読むことが出来るのが目標				
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29	後期末試験		「外郎売り」の完成度をみる				
30							

授業科目名	アナウンス概論		担当者名	赤間智美			
			実務経験	民放ラジオ局にアナウンサーとして勤務			
教科書	さすがと言われる司会進行 アクセント辞典	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数					
授業概要	聞き取りやすくわかりやすい話し方を練習する。アナウンサーとしての様々な役割を理論的に学び、さらに実技を通して練習していく。						
学習到達目標	基礎となる正しい発音、発声、アクセントを身につける。 基本的な「読む・聞く・話す」に加え、それらを総合した司会・進行及びスタジオワークも身につける						
評価方法	実技試験 授業態度 出席率						
週数	授業内容		到達目標・学習課題など				
1	アナウンサーとはどんな仕事か。アクセント辞典の使い方		何を目指し、何を勉強していくか目標を立てる				
2	腹式呼吸と発声練習。		母音、子音の口の開け方。腹式呼吸による発声を身につける				
3	鼻濁音と母音の無声化		正しい発音ができるようになる				
4	アクセントとイントネーション		いわゆる標準語の音の感覚を身につける。アクセント辞典を見て目でも覚える				
5	これまで学んだことを踏まえて、短文を読む練習をする		発声、発音、鼻濁音、無声化、アクセント、イントネーションが正しくできる				
6	お知らせを読む。一分程度の情報番組のナレーションを読む		まとまった文章を読む練習。段落にも気をつける				
7	ニュースを読む。放送原稿の書き方。わかりやすく読みやすい文章を学ぶ		耳で聞いてわかりやすい言葉、文章を考える				
8	天気予報を読む。気象台から発表された天気概況を読む		天気予報の読み方とよく使う気象用語も覚える				
9	情報の扱い方		緊急度が判断できる。放送倫理に照らした表現の仕方を知る				
10	ナレーション ゆったりとした雰囲気番組の番組ナレーションに挑戦する		コンサート告知スポットのような短いものから、番組ナレーションなどで表現を工夫する				
11	放送に適した言葉、不適切な表現。		人を不快にさせない言葉遣い、視聴者に配慮した表現を知る				
12	番組の前枠。朝の情報番組の冒頭のあいさつ。		季節感、時間帯などに配慮して、一日のスタートに適した話題を見つける				
13	描写① わかりやすく伝えるための工夫		見えないリスナーに見えるような表現をする。表現に加え、説明の構成も考える。				
14	レポート 雑誌の記事などを基に、生活に役立つ情報をお伝えする。		聞いている人興味を持つ内容にする。				
15	前期末試験						
16	リスナーからのメッセージを紹介する		リスナーがメッセージを読まれて嬉しいと感じるようなリアクションをする。				
17	効果的な話のきき方		話すこと、聞くことを繰り返し、内容を深めていく。話し手と聞き手の信頼関係を築く				
18	インタビュー①		話を深めるための情報収集をする。インタビューの流れ、構成を組み立てられるようになる				
19	インタビュー②		話し手の良いところや本音を引き出す。会話が弾むように進める。				
20	取材とは		目的意識を持って話を聞く。番組の企画意図を把握する				
21	取材してレポートする		正確な情報を調べて文章にし、伝える				
22	司会者の心得		ライブであることを意識してハプニングにも対処できるようにしておく				
23	パーティー、イベントの司会		台本を参考にしながら生き生きとした司会をする				
24	ブライダルMC		忌み言葉、おめでとう表現、言い回しを含め、服装や準備するものなど、司会者の心得を知る				
25	結婚披露宴の司会①		入場から、乾杯までのきっちり進める式典の部分ができるようにする				
26	結婚披露宴の司会②		アドリブで場を盛り上げる工夫から、両親への花束贈呈の感動のフィナーレへの進め方を学ぶ				
27	ラジオパーソナリティ		好感の持てるトークができるようになる。DJらしいテンポの良い曲紹介ができるようになる。				
28	描写練習		ラジオのリスナーにも見えるように表現する				
29	スピーチ		目的に合わせて、自分の気持ちを言葉にして伝える。感動を与えるスピーチのポイントを学ぶ				
30	後期末試験						

授業科目名	アフレコ実習(1)		担当者名	原田晃			
			実務経験	アニメ・映画・テレビジョン経験有り。			
教科書	配布資料(台本等) アクセント辞典	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
時間数		120					
授業概要	アフレコ実習を通して、必要な表現力や技術力を学ぶ。						
学習到達目標	表現者として演技力を磨くことを第一に、社会人としての常識や対人関係の有り方など、業界及び社会で必要とされる人材になることを目標とする。声優として即戦力になれるよう映画アフレコ、アニメアフレコ等の実習を行う。滑舌をよくする。						
評価方法	出席率・授業態度・期末試験・表現力等、総合的に評価する。						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	自己紹介・自己PR			自分というものを理解し、いかに人に伝えることができるか。さらに相手に対して好印象を抱かせるか。役者というのは商品であることを生徒たちに理解してもらう。			
2	スタジオマナー・専門用語学習			スタジオ内における必要なマナーやマイクワーク、台本に書かれている用語を学ぶ。			
3	アニメアフレコ			実際にマイクの前に立ち、マイクワークやマイク前での姿勢など基本的な知識を学ぶ。			
4	アニメアフレコ			マイク前で声を出す。羞恥心を捨てさせる。			
5	アニメアフレコ			台本を読み内容を理解する。役作りを考える。			
6	アニメアフレコ						
7	アニメアフレコ			距離感。会話をするうえで必要な距離感を学ぶ。			
8	アニメアフレコ						
9	映画アフレコ			アニメと映画の違いをしっかりと認識する。			
10	映画アフレコ			映画の映像の見方や台本のチェックの仕方を学ぶ。			
11	映画アフレコ			役作り。アニメとは違い完成された映像に声をあてる。違いを理解する。			
12	映画アフレコ						
13	映画アフレコ			原音や表情を見て画面の中の役者の感情をいかに理解することができるか観察力を身につける。			
14	映画アフレコ						
15	前期末試験			前期で学んだことを踏まえて収録をする。客観的に自分の芝居を確認し反省点を洗いだす。			
16	アニメアフレコ			前期と作品を変更することで新たな世界観を構築する。想像力を高める。			
17	アニメアフレコ			収録をし自分の声を理解する。自分の耳で聞く声とマイクを通して聞く声の違いを理解する。			
18	アニメアフレコ						
19	アニメアフレコ			録って聞くを繰り返し、自分の修正点を見つける。			
20	アニメアフレコ						
21	アニメアフレコ						
22	CDドラマ			CDドラマ作成。映像等がない中でどれだけ想像力を働かせて表現ができるか学ぶ。			
23	CDドラマ						
24	映画アフレコ			作品を変更し新たに役作り。いかに掘り下げて役作りができるかを学ぶ。			
25	映画アフレコ			画面の中の俳優の呼吸など、さらに細かく観察し、表現に繋げていく。			
26	映画アフレコ						
27	映画アフレコ			録って聞くを繰り返し、自分の修正点を見つける。			
28	映画アフレコ						
29	映画アフレコ						
30	後期末試験			1年で学んだことを踏まえて収録をする。客観的に自分の芝居を確認し反省点を洗いだす。			

授業科目名	ラジオ番組制作(1)		担当者名	吉田 英功			
			実務経験	機expg、芸能プロダクション、レコード会社等のオフィシャルボイカル講師多数			
教科書	教科書は指定しない	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数					
60							
授業概要	・3人程度のグループを作る ・キューシート(番組表)で大まかな進行を決める ・毎週一人ひとつずつトークネタを提案。楽しく面白い番組を作る ・収録後、内容を聞き返し反省会。						
学習到達目標	・ラジオ番組制作 ・商品(タレント)としての価値向上 ・メディア露出						
評価方法	出席率(50%)・実技(50%)						
週数	授業内容		到達目標・学習課題など				
1	オリエンテーション		お互いの簡単な自己紹介及び、授業の狙い、ルール説明。				
2	番組名を考えよう!		サウンドロゴ制作 そのネーミングは、考えた人がその後も使って良い。自分の番組持たたいひとは、【番組名】を考えよう。				
3	自分という「商品」に「キャッチフレーズ」をつけてみよう!!		わかりやすく覚えてもらうのに便利				
4	セルフ「キャッチフレーズ」発表		同時進行コーナー内BGM・マイコーナー相談				
5	番組進行を体感しよう		A・オープニングトーク～曲フリ B・曲受け～エンディングトーク ※今週のMVPを一つプレイバック				
6	トークネタを作ろう。見つけよう。		トークネタを、表で一覧出来るようにすると便利				
7	かんたんプロフィールシートを作ろう		ゲスト用等に、閲覧用に。いつでも利用できるように趣味・特技・聞いて欲しい事・告知等				
8	「提供クレジット」に慣れよう		番組上、「提クレ」「曲フリ」「アーティスト名」「地名」等、セツタイに読み間違えてはならない箇所がある。緊張感をもって対応したい。				
9	パイロット(試作)番組作成		5チームあるため、時間の都合上、1番組10分目処で。				
10	常に刷新したい「今日のテーマ」		失敗談・スポーツ・地元ネタ・ラーメン・グルメ・時事・旅・健康・バイト・お酒・夢・ゴシップ・その他、幅広い話題に触れていこう。 ※実際に番組で使用したテーマ等も利用				
11	進行の「テンポ感」を意識しよう		テンション、ボリューム、声のトーン、トーク内容の時間尺等、体感的に理解を深めたい。				
12	番組進行を体感しよう②		A・オープニングトーク～曲フリ B・曲受け～エンディングトーク ※今週のMVPを一つプレイバック				
13	番組進行を体感しよう③						
14	前期末実技テスト		タレントとして、どうコメントすれば楽しんでもらえるのかを、常に意識したい				
15	前期末総集編プレイバック		楽しい、面白い、深いトーク、コメント等振り返り				
16	前期の反省会		テンション、ボリューム、声のトーン、ログセ他 いつも同じような「陥りやすい思考」になっていないか。プレインストームの時間				
17	「マイコーナー」を作ってみよう		この話だったらずっとしていられるという話題 例・「なんでもベスト3」「この1週間、どうしてた?」「お悩み相談」他				
18	番組進行を体感しよう④		A・オープニングトーク～曲フリ B・曲受け～エンディングトーク ※今週のMVPを一つプレイバック				
19	「デジラジ」収録		なとらじ801「デジラジ」実際に出演します。 (15分番組)				
20	「マイ座右の銘」を作ってみよう		ことわざや格言等を参考に、「オリジナルな格言」を作り、パーソナリティに奥行きを持たせる狙い				
21	「デジラジ」収録②		なとらじ801「デジラジ」実際に出演します。 (15分番組)				
22	「トークの引き出し方」を工夫しよう		まずは相手に興味を持ち、どうしたら相手が引き立つか。どのように深掘りしたら番組が盛り上がるか。リスナーさんたちに喜んでもらえるかを考える時間				
23	スマホでカラオケスタジオライブ		スマホに入っている音源を使い、スタジオライブしてみましよう! パーソナリティであり、アーティストでもある事のアピール				
24	スマホでカラオケスタジオライブ②		前回とは違うタイプでライブ。アーティストとしての幅をアピールしたい				
25	「デジラジ」収録③		なとらじ801「デジラジ」実際に出演します。 (15分番組)				
26	他の番組も出てみましょう		講師が懇意にしている番組用にトークコーナー等を収録 採用されれば、そのままオンエアーの予定				
27	他の番組も出てみましょう②						
28	「デジラジ」収録④		なとらじ801「デジラジ」実際に出演します。 (15分番組)				
29	後期末実技テスト		タレントとして、どうコメントすれば楽しんでもらえるのかを、常に意識したい				
30	「デジラジ」収録⑤、後期末総集編プレイバック		なとらじ801「デジラジ」実際に出演します。 (15分番組)				

授業科目名	MC実習		担当者名	三浦 貴子			
			実務経験	フリーアナウンサー 司会歴37年			
教科書	プリント配付	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
授業概要	声の出し方から、ステージでの姿勢、表情、正しい日本語の使い方、観客層にあわせた話し方など、幅広く対応できる技術を身につける。						
学習到達目標	MC(司会者)として即戦力を身につける。「とっておきの音楽祭」「定禅寺ストリートジャズフェスティバル」等、実際のステージに上がることで、MCとしての仕事の楽しさ、緊張感、マイクを通して声を出す責任を実感する。						
評価方法	実技試験70% 授業態度(理解力、発表内容、受講姿勢、協調性等、総合的に判断)30%						
週数	授業内容		到達目標・学習課題など				
1	MCについて 声の出し方の基本		MCの仕事とは何か、基本を理解する				
2	開場時アナウンス		マイクの扱い方、舞台用語を理解する				
3	影アナウンス		正しい発音、発声、アクセントを身につける				
4	ステージアナウンス		観客前での話し方を身につける				
5	男女ペアアナウンス 生コマーシャル		原稿を正確に読む力をつける				
6	テレビリポート 中継		原稿なしで進行、フリートークの力をつける				
7	テレビリポート 中継		表情や姿勢まで客観的に見て改善する				
8	式典		立場を理解し正しい言葉遣いで進行できる				
9	式典		落ち着いて堂々と進行できる				
10	オープニングセレモニー		華やかな式典の盛り上げができる				
11	オープニングセレモニー		来場者の気持ちをつかむことができる				
12	定禅寺ストリートジャズフェスティバル準備		概要を把握し、基本コメントを覚える				
13	定禅寺ストリートジャズフェスティバル準備		本番をイメージした練習で不安を解消する				
14	定禅寺ストリートジャズフェスティバル準備		ヘアメイクも含めステージに立つ自信をもつ				
15	前期まとめ 実技試験		2つのステージを振り返り、実力を確認する				
16	子供向けイベントMC		明るく元気な声を出せる 羞恥心をなくす				
17	子供向けイベントMC		メリハリのあるオーバーな表現を身につける				
18	ホテルイベントアナウンス		品格あるアナウンスにあう声を身につける				
19	ファッションショーアナウンス		大人のお洒落なアナウンスを身につける				
20	ゲーム大会司会 じゃんけん・ビンゴ・クイズ		ルールを理解し正確に伝え進行できる				
21	抽選会司会		トラブルのないように正確な進行ができる				
22	パブリシティ番組進行		正確に暗記をして場に合った表現ができる				
23	ラジオ番組リポーター 生中継		言葉で鮮やかな描写ができるようになる				
24	ペアでの司会		バランスのとれたスムーズな進行ができる				
25	様々なクリスマスイベント		タイプの異なる催事での進行ができる				
26	グループワーク 番組MC企画		チームとして協調し作品づくりができる				
27	グループワーク 番組MC準備練習		一年を通して学んだ表現方法を活用できる				
28	グループワーク 番組MC本番へ向けリハーサル		客観的に楽しい表現ができる				
29	グループワーク 番組MC収録試写		自分たちの姿を観て改善できる				
30	実技試験		一年間を振り返り、場面にあわせ表現できる				

授業科目名	メディアワーク		担当者名	吉田 英功			
			実務経験	株式会社exp、芸能プロダクション、レコード会社等のオフィシャルボーカル講師多数			
教科書	教科書は指定しない	単位数 4	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数 60					
授業概要	オーディションを一つひとつ、大事に受けてほしいという願いから「感謝の心」「準備の大切さ」「自分という商品価値を高める」に、まずはフォーカスする。						
学習到達目標	主体的に自分で考える習慣を身につけ「自分ならこうする」という同業者目線でエンタメを捉える。						
評価方法	出席率(30%)・実技(30%)・筆記(40%)						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	オリエンテーション		この時間の意図 タレントとしての振る舞い 時間の使い方など共有				
2	オーディションシート		アーティスト写真、プロフィール等 定期的に刷新していく意識。「幕の内弁当よりカツ丼弁当				
3	アーティスト写真 映り方の提案		実際に撮影。まずはマインド、表情や立ち方等、ポーズ提案を まじえて				
4	オーディション先の企業リサーチ		受験先の企業を調べる事で、質の高い質問を心がける。模擬質疑 応答				
5	模擬オーディション、模擬質疑応答		前回の反省のもと、レポート回				
6	模擬オーディション		繰り返す事で、洗練させていく				
7	模擬オーディション		採用側のシミュレーション。審査側のマインドに触れる事で「気付 き」の促進				
8	緊張対策		本番前、本番中のメンタル等、お互いの経験談をまじえながら緊 張の中、いつも通りのパフォーマンスをするにはどうしたらいい か。考え方の「目線」を提案				
9	コンディショニングのすすめ		声帯ケアにはじまり、本番前の過ごし方、トレーニング、ダイエット 等の意見交換				
10	アーティスト写真更新		入学より意識の変化を内面外面チェック。数ヶ月でビジュアル にどう反映しているか				
11	業界の掟十訓		芸能・音楽業界に存在する慣習等、知っておいた方がよい事				
12	食事会シミュレーション		スポンサー、クライアント、後援会等、タレントは食事会も重要な 仕事の一つ。立ちふるまい、話題、心くばりについて				
13	税金・年金・保険など、お金のお話		保証のないエンタメ界だからこそ、知って備えるべき。お金に無 頓着ではいけない。				
14	筆記テスト		タレントは、コラム力も試される。紙上で自己表現。				
15	筆記テスト 解答		名解答・珍解答を紹介。他者の感覚を知ることで「気付き」を促進 したい				
16	アーティスト写真刷新		以前のアーティスト写真、そのままにいませんか？宣伝材料 も更新していくべき				
17	プロフィールシート刷新		現在迄の実績等、より精査してシンプルに				
18	オーディション先の企業リサーチ		受験先の企業を調べる事で、質の高い質問を心がける				
19	模擬オーディション、模擬質疑応答		前回の反省のもと、レポート回				
20	模擬オーディション		繰り返す事で、洗練させていく				
21	ヴォジヨレーヌーボーエア食事会		毎年恒例のイベント				
22	模擬オーディション		採用側、審査側のマインドに触れることで「想像力」を促したい。 向き合い方、所作等、実例を交えて。				
23	シナリオ制作		ショートラジオドラマ、学生が主体となり、企画・立案・制作。				
24	シナリオ制作						
25	作詞講座		チャンスを自ら作るためにも、自作のモードは重要。				
26	作詞講座②		学生自作の詞を、了承した上で公開添削				
27	タレントのお金事情		ギャラの体系、バランス、収入源の考え方 経済観念も含めて				
28	無音ショー		リップシンク(口パク)。歌わずに、表情や動きだけで表現してみよ う。プロは、やりこんでいる				
29	筆記テスト		タレントは、コラム力も試される。紙上で自己表現。				
30	筆記テスト 解答		名解答・珍解答を紹介。他者の感覚を知ることで「気付き」を促進 したい				

授業科目名	オーディション対策(1)		担当者名	櫻井 潤			
			実務経歴	音楽制作会社「サウンドレボリューション」代表			
教科書	配布資料(プリント)	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数					
	120						
授業概要	1. オーディションの内容を理解する。 2. セルフプロデュースについて理解する。 3. 各種プロダクションのオーディション(職業実践専門課程教育の一環)を実施。						
学習到達目標	1. 声優、タレント、俳優の仕事について理解し、エンタテインメント業界の仕組みを知る。 2. 発表を通してプレゼンテーション能力を高める。 3. 自己プロフィールの制作。 4. オーディションを通じて声優アーティストして必要な表現力を身につける。						
評価方法	実技試験及び課題提出、出席率等を加味し総合評価とする。						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	オーディションについて 養成所、声優プロダクションの説明			養成所、プロダクションについて理解する			
2	"			養成所、プロダクションについて理解する			
3	オーディション対策 基礎(1) 自己PR編			自己PR(1分以内)をまとめる			
4	"			自己PR(1分以内)をまとめる			
5	オーディション対策 基礎(2) 写真の撮られ方(自分に合ったファッションを理解する)			写真撮影を通してポーズのとり方を理解する			
6	"			写真撮影を通してポーズのとり方を理解する			
7	オーディション対策 基礎(3) 声優業界を知る			声優アーティストとしての仕事を理解する。			
8	"			声優アーティストとしての仕事を理解する。			
9	オーディション対策 基礎(4) プロフィールシートの書き方			プロフィールシートの下書きを作成する			
10	"			プロフィールシートを作成する			
11	オーディション対策 応用(1) 朗読、ナレーション、自己PR			オーディション対策練習			
12	"			オーディション対策練習			
13	オーディション対策 応用(2) 自己PR、歌唱、セリフ			オーディション対策練習			
14	"			オーディション対策練習			
15	前期末試験			自己PR、歌唱、セリフ			
16	オーディション対策 復習 自己PR、歌唱、セリフ			オーディション対策練習			
17	"			オーディション対策練習			
18	オーディション対策 総合 自己PR、歌唱、セリフ			ビデオ撮影し、個々に修正と反省			
19	"			ビデオ撮影し、個々に修正と反省			
20	オーディション実践(1) ・職業実践専門課程における一環教育として各種オーディションを実施			プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。			
21	オーディション実践(2) ・職業実践専門課程における一環教育として各種オーディションを実施			プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。			
22	オーディション実践(3) ・職業実践専門課程における一環教育として各種オーディションを実施			プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。			
23	オーディション実践(4) ・職業実践専門課程における一環教育として各種オーディションを実施			プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。			
24	オーディション実践(5) ・職業実践専門課程における一環教育として各種オーディションを実施			プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。			
25	オーディション実践(6) ・職業実践専門課程における一環教育として各種オーディションを実施			プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。			
26	オーディション実践(7) ・職業実践専門課程における一環教育として各種オーディションを実施			プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。			
27	オーディション実践(8) ・職業実践専門課程における一環教育として各種オーディションを実施			プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。			
28	オーディション実践(9) ・職業実践専門課程における一環教育として各種オーディションを実施			プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。			
29	オーディション実践(10) ・職業実践専門課程における一環教育として各種オーディションを実施			プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。			
30	後期末試験			自己PR、歌唱、セリフ			

授業科目名	自己表現技法(1)		担当者名	白鳥英一			
			実務経験	演劇歴35年 ナレーター歴33年			
教科書	自筆戯曲からの抜粋	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	選定戯曲からの抜粋	4					
	朗読テキスト(新聞記事、小説、NA原稿等)	時間数	声優アーティスト科	1年	通年	必修選択	実習
		120					
授業概要	演者としての最低限の技術の習得を、テキスト読み込み、実際に演じ、学んでいく。						
学習到達目標	豊かな声量、滑舌の獲得、読み込みの確かさを楽しみながら身に付け、対話(やり取り)の大切さを学ぶ。						
評価方法	出席率、課題提出、期末試験(前期朗読、後期進級公演への参加態度、達成度)により評価。						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	アップ、発声、演じる前の準備を念入りに実施。短い場面を読み、取り組む。		基本的に何を求められているかを知る。己を知る。				
2	同上		同上その定着を図る。				
3	同上		同上その定着を図る。				
4	同上		同上その定着を図る。				
5	アップ、発声の定着化(バリエーションを増やす)、短い場面を覚えて、演じてみる		各自アップ法を確立。覚えて演技することに慣れる。				
6	同上		同上				
7	同上		同上				
8	アップ、発声を各自に一任。様々なテキストに取り組む。		テキストの違いをわかり、自分なりの表現を探る。				
9	様々なテキストに取り組む。(オーディオドラマ、小説、漫画等)		同上				
10	同上		前期試験のテキストを選び、練習。より高みを目指す。				
11	夏休み前の振り返り、宿題(前期試験への準備)		何をして来たか、出来ているか。己を知る。				
12	前期試験の朗読のテキストを選び、練習。より高みを目指す。		自分にあったテキスト、表現を探る。己を知る。				
13	同上		同上				
14	前期試験(朗読)		声量、滑舌、読解力、タレント性(らしさ)から採点。				
15	長めの朗読テキスト(アニメ関連)を皆で読み、細かくフィードバック。		試験から感じた点を含め、細かく伝える。				
16	アップ、発声、演技の基本的なことのおさらい。初回と同内容。		基本的に何を求められているかを知る。己を知る。				
17	アップ、発声を各自に一任。新聞記事読み。進級公演の候補を読み合わせ。		短編劇三本から二本を選択。				
18	同上		作品決定、キャスティングへ				
19	アップ、発声を各自に一任。新聞記事読み。進級公演の劇を具体的に読み合わせ		キャスティング決定				
20	アップ、発声を各自に一任。新聞記事読み。進級公演への具体的な稽古。		まずは自分たちなりに稽古を進める。見守る。				
21	同上		同上				
22	同上		同上				
23	同上		同上				
24	進級公演のリハーサル(前半)		セリフ入れ×切。本番への方向性を再確認。				
25	進級公演のリハーサル(後半)		各人の演技への注文、より高みへの助言。				
26	年内最後のリハーサル(通し)		演技だけの粗通し。スタッフワーク、演出の再確認。				
27	新年最初の、進級公演の稽古、リハーサル		衣装・小道具・スタッフワークの部分も確認。				
28	進級公演の稽古、リハーサル		同上				
29	リハーサル・進級公演 本番(後期試験)		思いっきりやればそれでよし 各人の良い点を評価				
30	振り返り～今後の目標の再設定。		前日、一年間の振り返り、今後の目標の再設定				

授業科目名	オーディオドラマ制作		担当者名	武蔵亜矢子			
			実務経験	ナレーターとして活動中			
教科書	配布資料(プリント)	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数					
		4	声優アーティスト科	1年	通年	必修	実習
		60					
授業概要	オーディオドラマを制作しながら、演技者として表現力や技術力を磨く						
学習到達目標	オーディオドラマの制作						
評価方法	前期は筆記試験、後期は実技試験を実施・また授業態度等を総合的にみて評価						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	オリエンテーション・発声練習について		授業内容について理解する				
2	エチュード・感情の観察記録をつける		感情の引き出しを増やす				
3	シナリオ「おあやや、おあやまりなさい」		世界観・登場人物について考える				
4	↓(組み分け・読み合わせ)		役柄を深堀				
5	↓(収録)		※収録を重ねることで				
6	↓(収録)		作品・役柄に向き合う				
7	シナリオ「プロローグ」		また、滑舌・アクセント等				
8	↓(組み分け・読み合わせ)		技術面も磨いていく				
9	↓(収録)		↓				
10	↓(収録)		↓				
11	※他、同様の流れで様々なシナリオに挑戦していく		↓				
12	↓		↓				
13	↓		↓				
14	↓		↓				
15	前期末試験		筆記試験				
16	※前期同様、シナリオを通して様々な役柄を演じていく		↓				
17	↓		↓				
18	※オーディションを実施し		↓				
19	クラスメイトと競い合い		↓				
20	表現力・技術力		↓				
21	創造力・想像力		↓				
22	を磨く		※実践を通して				
23	↓		自分の中での「気づき」を大切に				
24	↓		恐れず挑戦し、殻を破る				
25	↓		↓				
26	↓		↓				
27	↓		↓				
28	↓		↓				
29	後期末試験について		進め方について説明				
30	後期末試験		実技試験				

授業科目名	ミュージック リテラシー(1)		担当者名	小野寺明敏			
			実務経験	CM.ゲーム.アーティスト等、楽曲制作			
教科書	特に無し。	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数					
		60	声優アーティスト科	0001年	通年	必修	実習
授業概要	アーティストに必要な音楽的基礎知識を学びながら、DAW、DTMソフトを活用し楽曲制作、音源編集を行う。						
学習到達目標	エンタメ業界で仕事する為の必要な知識を理解し修得する。DAWソフトを用いて楽曲制作、音楽全般の知識を身に付ける。						
評価方法	創作への努力と質。エンタメ業界デビューへの姿勢と行動。出席率、課題提出。						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	オリエンテーション エンタメ業界の仕組みについて			エンタメ業界の仕組みを理解する。			
2	ループ音源を使用するBGMの制作1。			MIDIの録音方法、DAWの基礎を理解する。			
3	ループ音源を使用するBGMの制作2。			DAWソフトの操作基礎。			
4	リズムの基礎/ドラムの打ち込み。			8ビート、16ビートの理解。			
5	キー、スケールについて/メジャー、マイナースケール1。			コードに対するの使える音階の理解。			
6	キー、スケールについて/メジャー、マイナースケール2。			コードに対するの使える音階の理解。			
7	コードの仕組みについて1。			コードの概念、ダイアトニックコードを理解1。			
8	コードの仕組みについて2。			コードの概念、ダイアトニックコードを理解2。			
9	コード進行について/4小節～8小節程度のコード進行を作成。			進行による流れの違いの理解。			
10	コード進行について/Logicにてデータ入力1。			リズムパート、コード進行のデータ作業。			
11	コード進行について/Logicにてデータ入力2。			リズムパート、ベース、コード進行のデータ作業。			
12	メロディーの作成1。			コード進行に合わせてメロディーの作成。			
13	メロディーの作成2。			コード進行に合わせてメロディーの作成。			
14	メロディーの作成3。			Aメロ、Bメロ、サビの仕組み。			
15	前期末試験						
16	オリジナル楽曲の作成1。			既存のコード進行でのメロディー作り。			
17	オリジナル楽曲の作成2。			既存のコード進行でのメロディー作り。			
18	オリジナル楽曲の作成3。			既存の歌詞からのメロディー作り。			
19	オリジナル楽曲の作成4。			既存の歌詞からのメロディー作り。			
20	歌データ等の編集1。			Protoolsの基礎。			
21	歌データ等の編集2。			Protoolsの基礎。			
22	ミックスダウンの基礎。			楽器バランス等の基礎理解。			
23	アレンジについて1。			サウンド構成の違い。			
24	アレンジについて2。			転調等のギミックの理解。			
25	オリジナル楽曲 2の作成1。			リズム作成とアレンジ方向の確認。			
26	オリジナル楽曲 2の作成2。			コード進行決定～メロディー作成。			
27	オリジナル楽曲 2の作成3。			メロディーの仕上げ。			
28	オリジナル楽曲の編集仕上げ1。			収録した歌データの整音。			
29	オリジナル楽曲の編集仕上げ2。			細部確認～ミックス作業。			
30	後期末試験						

授業科目名	ヴォーカル実習(1)		担当者名	吉田 英功			
			実務経歴	株式会社exp9、芸能プロダクション、レコード会社等のオフィシャルボーカル講師多数			
教科書	教科書は指定しない	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数					
		120					
授業概要	・ボーカリストストレッチ(心身のウォームアップ) ・座学はボーカリストとして必要な知識を共有する ・発声練習・個別レッスンを中心にボーカル技量向上に重点を置いたレッスン						
学習到達目標	オーディション通過、メジャーデビュー						
評価方法	出席率(50%)・実技(50%)						
週数	授業内容			到達目標・学習課題など			
1	学校は社会(業界)に出るための、練習の場である			本格的なレッスンに入る前に、挨拶、礼儀、ルール、スタジオや道具の扱い方についての約束事。			
2	習慣にすると良い事。準備の必要性及び、発声、ブレス、腹式呼吸の基本とは			突然良いパフォーマンスは生まれない。声を出す前のストレッチ等ウォームアップ法を公開。発声等の基本についても触れる。			
3	オーディション対策			オーディションとは、業界への就職面接と心得る。まずは受ける会社に興味を持つ事。			
4	サムライに刀、板前に包丁、歌手にマイク			マイクの特性を理解し、歌手の魅力をより引き出すため、マイクとの付き合い方を紹介。			
5	個別レッスン			それぞれの方向性、個性、クセ等を客観的に分析。魅力度アップを目指す。			
6	オーディション対策			自己PRの重要性、緊張感にどう対応していくかにも触れる。			
7	課題曲レッスン			オーディションでよく使用される曲を元に、細部にわたる解釈を男女別に解説。			
8	ロスの少ない声、息とは			やみくもな全力投球は、いつか過度な疲労・故障・影響を及ぼすであろう。ムダの少ない声・息について理解する。			
9	個別レッスン						
10	母音の属性			日本の歌を歌うには、母音をしっかり理解する必要がある。その特性と法則性、効果について。			
11	課題曲レッスン						
12	デビュー前、デビュー後の生活あれこれ			歌手はタレントであり、タレントは自由業である。個人事業主であることを覚悟する。保険、税金、必要経費等、知って得する情報。			
13	個別レッスン						
14	模擬オーディション			前期でどれほど成長しているか、オーディションを想定して表現する時間。			
15	模擬ライブ			「ショー」を一人でどのくらい成立させられるのか、試される時間。			
16	前期の復習、確認			前期でやってきたことが錆びついていないかの確認。			
17	作詞講座			ヒット曲には、ある法則性がある？過去のヒット曲も交えて、詞の書き方を提案。			
18	個別レッスン						
19	セールスポイントは何だ！			平均点よりも何か一つ突出する武器、売りが欲しい。既存の歌手を例に、些細な事にも目を向けよう。			
20	課題曲レッスン						
21	知らないと損する業界十訓			スタッフさん、同業者、お客様方々との関わり方、やった方が良い事、気を付けた方が良い事等、講師自身の経験も交えて、共に考える時間にする。			
22	個別レッスン						
23	レコードコピーは上達の王道			歌手は誰しも、お手本にしている歌手がいるもの。息遣いまで細部にコピーする事で、自分の個性など見えてくるものがある。			
24	課題曲レッスン						
25	お金の話			印税、給料、ファンクラブ、グッズ収入、レギュラー番組、ギャラ単価他、講師の失敗談を交えながら。			
26	個別レッスン						
27	基本だけにこだわらない			発声等基本は大切であるが、プロで生き抜くアーティストは皆、自分だけの感覚、方法論を持っている。自分なりの「型」って何だ。意見交換したい。			
28	個別レッスン						
29	模擬オーディション			後期でどれほど成長しているか、オーディションを想定して表現する時間。			
30	模擬ライブ			「ショー」を一人でどのくらい成立させられるのか、試される時間。			

授業科目名	ヴォーカルレコーディング(1)		担当者名	小野寺明敏				
			実務経験	CM、ゲーム、アーティスト等、楽曲制作				
教科書	特に無し。	単位数 4	学科	学年	学期	科目種別	授業方法	
		時間数 120		声優アーティスト科	1年	通年	必修	実習
授業概要	エンタメ業界デビューを踏まえた、オーディションプレゼンのための音源制作。オリジナル楽曲制作等を通し、自己プロデュース能力の向上と、エンタメ業界の理解とスキルアップ。							
学習到達目標	各会社オーディションの傾向を踏まえた楽曲選定と、オリジナルも含めた音源制作。							
評価方法	創作への努力と質。エンタメ業界デビューへの姿勢と行動。出席率、課題提出。							
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など				
1	レコーディング基礎。オーディション対策、楽曲選定-録音。			レコーディング周辺機器、収録方法の理解。				
2	レコーディングセッティング基礎。Key設定。楽曲選定-録音。			周辺機器設置、Key設定の考え方。				
3	〇〇〇オーディション対策。楽曲選定-録音1。			近年の傾向と今年の対策。				
4	〇〇〇オーディション対策。楽曲選定-録音2。			近年の傾向と今年の対策。				
5	自己PRの考え方、重要性。楽曲選定-録音。			前回オーディションの改善点、対策。				
6	〇〇〇オーディション対策。楽曲選定-録音1。			近年の傾向と今年の対策。				
7	〇〇〇オーディション対策。楽曲選定-録音2。			近年の傾向と今年の対策。OKテイク制作。				
8	W、多重録音効果。楽曲選定-録音。			ヴォーカルダビングの効果理解。				
9	〇〇〇オーディション対策。楽曲選定-録音1。			近年の傾向と今年の対策。				
10	〇〇〇オーディション対策。楽曲選定-録音2。			OKテイク制作。自己PR確認。				
11	オーディション対策。楽曲選定-録音。			近年の傾向と今年の対策。				
12	オリジナル楽曲①の収録1。			メロディー表現の独自色付け。				
13	オリジナル楽曲①の収録2。			メロディー表現の独自色付け。				
14	オリジナル楽曲①コーラス収録			コーラスの効果の理解。				
15	前期末試験							
16	自己PRの確認。楽曲選定-録音。			前回オーディションの改善点、対策。				
17	〇〇〇オーディション対策。楽曲選定-録音1。			近年の傾向と今年の対策。OKテイク制作。				
18	〇〇〇オーディション対策。楽曲選定-録音2。			近年の傾向と今年の対策。OKテイク制作。				
19	〇〇〇オーディション対策。楽曲選定-録音3。			OKテイク制作。				
20	オリジナル楽曲②の収録1。			メロディー表現の独自色付け。				
21	オリジナル楽曲②の収録2。			メロディー表現の独自色付け。				
22	オリジナル楽曲②コーラス収録			コーラスの効果提案。				
23	〇〇〇オーディション対策。楽曲選定-録音1。			前回オーディションの視聴と対策。				
24	〇〇〇オーディション対策。楽曲選定-録音2。			近年の傾向と今年の対策。OKテイク制作。				
25	〇〇〇オーディション対策。楽曲選定-録音3。			近年の傾向と今年の対策。OKテイク制作。				
26	オリジナル楽曲③の収録1。			歌詞が求めるメロディーの考え方。				
27	オリジナル楽曲③の収録2。			メロディー表現の独自色付け。				
28	オリジナル楽曲③の収録3。			メロディー表現の独自色付け。				
29	オリジナル楽曲③コーラス収録			コーラスの効果の提案。				
30	後期末試験							

授業科目名	エンタテインメントガイド(1)		担当者名	櫻井 潤			
			実務経験	音楽制作会社「サウンドレポリューション」代表			
教科書	配布資料(プリント)	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数					
授業概要	個々の能力の応じて下記内容の授業を実施する。 1. エンタテインメントについて理解する。 2. 音楽理論(基礎編)について理解する。 3. ミュージックジャンルについて理解する。						
学習到達目標	1. エンタテインメント業界の仕組みを知る。 2. 声優アーティストとして必要な表現力を身につける。 3. 自己プロデュース能力を高める。						
評価方法	実技試験及び課題提出、出席率等を加味し総合評価とする。						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	エンタテインメント業界の基礎知識(1)		エンタテインメント業界の仕組みについて理解する。				
2	エンタテインメント業界の基礎知識(2)		声優業界の仕組みについて理解する。				
3	エンタテインメント業界の基礎知識(3)		音楽業界の仕組みについて理解する。				
4	エンタテインメント業界の基礎知識(4)		エンタテインメント業界において求められる人材について理解する。				
5	音楽理論(基礎編)(1)		スケールについて理解する。				
6	音楽理論(基礎編)(1)		ダイアトニックコードについて理解する。				
7	音楽理論(基礎編)(2)		楽曲構成について理解する。				
8	音楽理論(基礎編)(3)		作曲方法(基礎)について理解する。				
9	音楽理論(基礎編)(4)		作詞方法(基礎)について理解する。				
10	音楽理論(基礎編)(5)		DTM(基礎)について理解する。				
11	音楽ジャンルについて(1)		各種音楽ジャンルの特徴について理解する。				
12	音楽ジャンルについて(2)		各種音楽ジャンルの特徴について理解する。				
13	音楽ジャンルについて(3)		各種音楽ジャンルの特徴について理解する。				
14	音楽ジャンルについて(4)		各種音楽ジャンルの特徴について理解する。				
15	前期末試験						
16	エンターテインメントについて(1) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
17	エンターテインメントについて(2) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
18	エンターテインメントについて(3) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
19	エンターテインメントについて(4) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
20	エンターテインメントについて(5) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
21	エンターテインメントについて(6) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
22	エンターテインメントについて(7) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
23	エンターテインメントについて(8) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
24	エンターテインメントについて(9) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
25	エンターテインメントについて(10) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
26	エンターテインメントについて(11) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
27	エンターテインメントについて(12) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
28	エンターテインメントについて(13) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
29	エンターテインメントについて(14) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
30	後期末試験						

授業科目名	ステージング実習(1)		担当者名	櫻井 潤			
			実務経験	音楽制作会社「サウンドレポリューション」代表			
教科書	配布資料(プリント)	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数					
		2	声優アーティスト科	1年	通年	選択	講義・実習
授業概要	個々の能力の応じて下記内容の授業を実施する。 1. MCについて理解する。 2. ライブパフォーマンスについて離隔する。						
学習到達目標	エンタテインメントの現場において下記内容を実施する。 1. MCパフォーマンス 2. ライブパフォーマンス						
評価方法	実技試験及び課題提出、出席率等を加味し総合評価とする。						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	MCパフォーマンスについて・基礎編(1)		MCパフォーマンスについて必要な表現力をつける。				
2	MCパフォーマンスについて・基礎編(2)		MCパフォーマンスについて必要な表現力をつける。				
3	MCパフォーマンスについて・基礎編(3)		MCパフォーマンスについて必要な表現力をつける。				
4	MCパフォーマンスについて・基礎編(4)		MCパフォーマンスについて必要な表現力をつける。				
5	MCパフォーマンスについて・基礎編(5)		MCパフォーマンスについて必要な表現力をつける。				
6	MCパフォーマンスについて・基礎編(6)		MCパフォーマンスについて必要な表現力をつける。				
7	MCパフォーマンスについて・基礎編(7)		MCパフォーマンスについて必要な表現力をつける。				
8	MCパフォーマンスについて・基礎編(8)		MCパフォーマンスについて必要な表現力をつける。				
9	ライブパフォーマンスについて・基礎編(1)		ライブパフォーマンスについて必要な表現力をつける。				
10	ライブパフォーマンスについて・基礎編(2)		ライブパフォーマンスについて必要な表現力をつける。				
11	ライブパフォーマンスについて・基礎編(3)		ライブパフォーマンスについて必要な表現力をつける。				
12	ライブパフォーマンスについて・基礎編(4)		ライブパフォーマンスについて必要な表現力をつける。				
13	ライブパフォーマンスについて・基礎編(5)		ライブパフォーマンスについて必要な表現力をつける。				
14	ライブパフォーマンスについて・基礎編(6)		ライブパフォーマンスについて必要な表現力をつける。				
15	前期末試験						
16	MC・ライブパフォーマンスについて・基礎編(1) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き必要なエンタテインメントの現場で必要な表現力をつける。				
17	MC・ライブパフォーマンスについて・基礎編(2) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き必要なエンタテインメントの現場で必要な表現力をつける。				
18	MC・ライブパフォーマンスについて・基礎編(3) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き必要なエンタテインメントの現場で必要な表現力をつける。				
19	MC・ライブパフォーマンスについて・基礎編(4) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き必要なエンタテインメントの現場で必要な表現力をつける。				
20	MC・ライブパフォーマンスについて・基礎編(5) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き必要なエンタテインメントの現場で必要な表現力をつける。				
21	MC・ライブパフォーマンスについて・基礎編(6) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き必要なエンタテインメントの現場で必要な表現力をつける。				
22	MC・ライブパフォーマンスについて・基礎編(7) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き必要なエンタテインメントの現場で必要な表現力をつける。				
23	MC・ライブパフォーマンスについて・基礎編(8) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き必要なエンタテインメントの現場で必要な表現力をつける。				
24	MC・ライブパフォーマンスについて・基礎編(9) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き必要なエンタテインメントの現場で必要な表現力をつける。				
25	MC・ライブパフォーマンスについて・基礎編(10) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き必要なエンタテインメントの現場で必要な表現力をつける。				
26	MC・ライブパフォーマンスについて・基礎編(11) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き必要なエンタテインメントの現場で必要な表現力をつける。				
27	MC・ライブパフォーマンスについて・基礎編(12) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き必要なエンタテインメントの現場で必要な表現力をつける。				
28	MC・ライブパフォーマンスについて・基礎編(13) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き必要なエンタテインメントの現場で必要な表現力をつける。				
29	MC・ライブパフォーマンスについて・基礎編(14) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き必要なエンタテインメントの現場で必要な表現力をつける。				
30	後期末試験						

授業科目名	アフレコ実習(2)		担当者名	原田晃			
			実務経験	アニメ・外画・声優経験有り。			
教科書	配布資料(台本等) アクセント辞典	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
時間数	120						
授業概要	アニメ、外画等のアフレコ実習をし、表現力や技術力を学ぶ。1年生で学んだことを踏まえ、より実践的な授業を行う。						
学習到達目標	表現者として演技力を磨くことを第一に、社会人としての常識や対人関係の有り方など、業界及び社会で必要とされる人材になることを目標とする。声優として即戦力になれるよう外画アフレコ、アニメアフレコ等の実習を行う。表現力を身につけ、滑舌をよくする。						
評価方法	出席率・授業態度・期末試験・表現力等、総合的に評価する。						
週数	授業内容		到達目標・学習課題など				
1	アニメアフレコ		基本に立ち返り、マイク前での台本の持ち方やマイクポジション、マイクワーク等の復習。				
2	アニメアフレコ		役作り。どこまで役を掘り下げることができるか。映像を見てどういう所を注意するか、アニメーションへのアプローチの仕方などを学ぶ。				
3	アニメアフレコ		アニメーションというのは非日常的なことを演じる事が多い。創造力をいかに働かせるか。題材の世界観を想像、創造させる。				
4	アニメアフレコ						
5	アニメアフレコ		基礎を重視し、会話をするという基本的なことを意識的に目づ無意識のように聞こえる演技力を身につけられるように繰り返し練習をする。感情解放をしっかりとできるようにする。滑舌、鼻濁音、アクセントに注意する。				
6							
7							
8	外画アフレコ		アニメと外画の違いを再認識させる。				
9	外画アフレコ		実際の収録と同じようにヘッドセットを着用し、原音から得られる耳からの情報、画面から得られる目からの情報をいかに整理して表現できるかを練習する。学んできたことを踏まえ、何度も繰り返し練習をする。画面の中の俳優の表情や息遣い、全てにおいて意味が存在することを理解する。滑舌、鼻濁音、アクセントに注意する。				
10							
11							
12							
13							
14							
15	前期末試験		会話をする、感情をだすといったことをどれだけ出来るようになったか確認する。				
16	アニメアフレコ		前期の授業を踏まえて進めていく。作品を変えてまた一から役を掘り下げる作業を学んでいく。				
17	アニメアフレコ		より実践を意識し、キャラクターを演じることに責任を持たせる。今自分ができうる最高の演技をするためにはどうするかを生徒自身に考えさせ、常に頭を使った演技ができるようにする。滑舌、鼻濁音、アクセントに注意する。				
18							
19							
20							
21							
22							
23	外画アフレコ		もう一度映像のチェックをするところから細かく指導していく。				
24	外画アフレコ		一人一人に細かい指導をし、録音しては聞くを繰り返す。自分の声質、弱点などを明確にする。				
25							
26	外画アフレコ		現場で起こりうる駄目だしやキャラ設定の変更などを生徒にあたえ、いかに柔軟に対応できるかを練習する。声優にとって必要な瞬発力を養う。滑舌、鼻濁音、アクセントに注意する。				
27							
28							
29							
30	後期末試験		プロがおこなう収録の流れと同じ形でアフレコを行う。2年間学んでどれだけのが身についたか確認する。				

授業科目名	ラジオ番組制作(2)		担当者名	石垣進之介			
			実務経験	テレビ、ラジオ番組出演経験あり			
教科書	なし	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数					
		60					
授業概要	コミュニティFMで放送するラジオ番組を制作。生徒がローテーションで出演する。その他、雑学、トーク技術の向上を図るエチュードなどを行っていく。						
学習到達目標	1人1人の「人間力」を高め、喋りの技術を向上させ、コミュニケーション能力も高める。						
評価方法	授業態度、出席日数、期末試験						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	番組作成、収録、マーケティング作業を繰り返していきます		グループトーク、個人トークの技術向上				
2	同上						
3	↓						
4	↓						
5	↓						
6	↓						
7	↓						
8	↓						
9	↓						
10	↓						
11	↓						
12	↓						
13	↓						
14	↓						
15	前期期末試験						
16	オリジナル番組制作		放送はしないが、自由に番組を作成していく				
17	同上						
18	↓						
19	↓						
20	↓						
21	↓						
22	↓						
23	↓						
24	↓						
25	↓						
26	↓						
27	↓						
28	↓						
29	↓						
30	後期期末試験						

授業科目名	ナレーション実習		担当者名	武蔵亜矢子			
			実務経験	ナレーターとして活動中			
教科書	配布資料(プリント)	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数					
		4	声優アーティスト科	2年	通年	必修	実習
		120					
授業概要	実践に近い形で様々なNA収録を行うことで経験を積む						
学習到達目標	即戦力として活躍できることを目指し、表現・技術力を身につける						
評価方法	前・後期ともに実技試験を実施・授業態度等も総合的にみて評価						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	オリエンテーション(授業内容の説明・発声練習について)		授業の進め方を理解する				
2	ナレーション課題の収録						
3	◎ アクセント		※自分の声を知る				
4	◎ イントネーション		収録を重ねて				
5	◎ プロミネンス		声の特性・弱点に「気づき」				
6	◎ アーティキュレーション		自分の声を生かす				
7	◎ フレージング		アプローチ方法を見つける				
8	◎ ポーズ						
9	◎ リズム						
10	※収録した音声は必ず確認し客観的に分析する						
11	↓						
12	↓						
13	↓						
14	↓						
15	前期末試験		実技試験				
16	前期同様、NA課題の収録						
17	ストレート		※ただ「読む」のではなく				
18	バラエティ		内容を理解し				
19	ドキュメンタリー		対象を考え				
20	朗読		独りよがり				
21	様々なジャンルの原稿を用意		ならないよう				
22	CM/企業VP等、動画ナレーションにも挑戦		「伝える力」を身につける				
23	↓						
24	↓						
25	↓						
26	↓						
27	↓						
28	↓						
29	後期末試験について		進め方の説明				
30	後期末試験		実技試験				

授業科目名	ダンスレッスン		担当者名	玉手江理子			
			実務経験	ダンスインストラクター、コレオグラファー、バックダンサー、スポーツインストラクターの経験有り			
教科書	教科書なし	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数					
		2	声優アーティスト科	2年	通年	必修	実習
		60					
授業概要	ストレッチや柔軟等の基礎トレーニングとアイソレーションやダウンアップのリズムトレーニングを行い、様々な身体の動かし方を習得し、音楽に合わせて踊れる楽しさを実感してもらう。						
学習到達目標	身体の柔軟性や筋力の向上、音楽に合わせて手や足だけではなく全身でリズムを取れる技術を習得してもらう。習得度によってはステップ等を組み合わせた振付を覚える、かつ自分たちでも振付を考え踊れるような技術をつける。						
評価方法	出席率、授業態度、実技、実技試験の総合評価						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	ウォーミングアップ		現段階の自身の体力を測る体力テストを行う				
2	ウォーミングアップ		ダンス用語、簡単なリズム取りの習得				
3	アイソレーション		首、肩、胸、腰、箇所ずつ動かせるようになる				
4	アイソレーション		前回の応用含め、早いリズムでも行う				
5	ダウン		基礎の動き、ダウンを理解する				
6	ダウン		前回の応用、手や足の要素を加える				
7	アップ		基礎の動き、アップを理解する				
8	アップ		前回の応用、手や足の要素を加える				
9	ダウン&アップ		ダウンとアップの切替方、取り方の違いを覚える				
10	ステップ		簡単な足のステップ等、名前を覚えて実際に動いてみる				
11	ステップ		前回よりも足先を細かく使うステップを覚える				
12	ステップ		ジャンプやキック等も含めたステップを覚える				
13	基礎振付		今まで習得してきた基礎の組み合わせで踊る				
14	基礎振付		前回の復習、学生自身で振付を作ってみる				
15	前期まとめ		基礎振付の成果発表(実技試験)				
16	前期復習		前期で行った基礎の復習				
17	ヒップホップダンス		基礎を活かし「ヒップホップダンス」の動き方を覚える				
18	ヒップホップダンス		前回の復習、新しい振付の習得				
19	ヒップホップダンス		前回の復習、チームに分かれて学生自身でも振付を作る				
20	ヒップホップダンス		3週に渡り練習してきたヒップホップダンスの成果発表				
21	スタイルダンス		より現代的な「スタイルダンス」の動き方を覚える				
22	スタイルダンス		前回の復習、新しい振付の習得				
23	スタイルダンス		前回の復習、チームに分かれて学生自身でも振付を作る				
24	スタイルダンス		3週に渡り練習してきたスタイルダンスの成果発表				
25	ハウスダンス		ステップを主とする「ハウスダンス」の動き方を覚える				
26	ハウスダンス		前回の復習、チームに分かれて学生自身でも振付を作る				
27	ハウスダンス		2週に渡り練習してきたハウスダンスの成果発表				
28	応用振付		基礎から応用までを組み合わせた振付の習得				
29	応用振付		前回の復習、チームに分かれて学生自身でも振付を作る				
30	後期まとめ		応用振付の成果発表(実技試験)				

授業科目名	取材実習		担当者名	三浦 貴子			
			実務経験	フリーアナウンサー			
教科書	プリント資料配付 NHK日本語発音アクセント新辞典	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数	60				
授業概要	パーソナリティとしてではなく、取材対象を主役として音声番組として作品をまとめる。取材の種類、基礎をおさえ、アポイントメント取り、テーマに沿ったインタビュー、アンケート、資料収集などを行う。						
学習到達目標	世の中が求めているテーマを見つけ、深く掘り下げる発想力、放送倫理、さらに、アポイントメントを取る面から、社会常識やコミュニケーション能力、責任感を身につける。						
評価方法	課題作品70% 授業態度(発想力、行動力、受講姿勢、協調性等、総合的に判断)30%						
週数	授業内容		到達目標・学習課題など				
1	番組制作の基本		情報収集、取材方法の基本を理解する				
2	情報収集・インターネット篇		必要な情報を早く正確に収集できる				
3	情報収集・書籍篇		図書館が利用できる 深く資料を読みとく				
4	資料のまとめかた		情報の取捨選択ができる				
5	番組収録		自分のことばで集めた資料を番組にまとめる				
6	試聴		全員で試聴 反省点 改善点を見つける				
7	情報集酒・アンケート篇		情報収集手段としてアンケートについて学ぶ				
8	アンケート実施		テーマに沿ったアンケート実施する				
9	番組収録		アンケート結果をもとに番組を作る				
10	試聴		全員で試聴 反省点 改善点を見つける				
11	インタビューについて		挨拶から本題への導き街の声を集める				
12	街頭インタビュー実施		街の声を集めて、実のある素材を作る				
13	番組収録		前回の素材を番組として仕上げる				
14	試聴		全員で試聴 反省点 改善点を見つける				
15	インタビュー練習		1対1でのインタビューのマナーやコツを掴む				
16	アポイントメントの取り方		電話、取材依頼書等のマナーを理解する				
17	テーマ選考 アポ取り		テーマに沿った対象者に依頼できる				
18	情報収集・インタビュー対象者篇		必要な情報や素材を集めることができる				
19	素材編集		インタビュー素材の正しい取捨選択ができる				
20	試聴		全員で試聴 反省点 改善点を見つける				
21	グループ作品・テーマ選考 構成 企画立案		チームで協調し企画をたてる				
22	グループ作品・資料収集 情報収集		対象者を理解し興味深い情報を集める				
23	グループ作品・取材		対象者を理解し魅力を引き出す				
24	グループ作品・素材編集		取材して集めた素材の取捨選択ができる				
25	グループ作品・スタジオ収録		集めた素材を自身の話術でまとめる				
26	グループ作品・試聴		全員で試聴 反省点 改善点を見つける				
27	個人作品・企画立案		世の中が求める情報を見つけられる				
28	個人作品・取材		対象者が魅力的に映る取材を行う				
29	個人作品・収録		個性の表れる作品を完成させる				
30	個人作品・試聴		全員で試聴 反省点 改善点を見つける				

授業科目名	卒業制作		担当者名	原田晃			
			実務経験	アニメ・外画・声優経験有り。			
教科書	配布資料(台本等) アクセント辞典	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数					
授業概要	ボイスドラマの作製。制作過程を通してコミュニケーション力や想像力を養う。						
学習到達目標	共同作業を行うことでコミュニケーション能力を身につける。想像力を養う。滑舌の向上。						
評価方法	出席率・授業態度・期末試験・表現力等を総合的に評価する。						
週数	授業内容			到達目標・学習課題など			
1	卒業制作の説明。グループ分け。			グループを分け、シナリオ等を考える。			
2	サムネ・構成・打ち合わせ			ジャケット資料等を持ち寄り、構成などを決定する。			
3							
4	撮影・デザイン作業①			打ち合わせで決めたサムネを作成する。			
5	撮影・デザイン作業②						
6	撮影・デザイン作業③						
7	台本制作			各グループに分かれ台本を制作する。コミュニケーションをとりながらお互いにアイデアを出し、起承転結を考えながら台本を完成させる。			
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15	前期末試験						
16	台本チェック			前期で仕上げた台本をチェックする。			
17	リハーサル			完成した台本でリハをする。アニメや外画と違い、音声だけで全てを表現しなければならない。如何に想像力を働かせられるか。身体的表現も意識しながら練習をする。			
18							
19							
20	収録・BGM・SE選定			出来上がった作品を収録する。妥協をせず、今できる最大限のものを出せるように録っては直しを繰り返し、より良い作品作りを行う。また作品に合わせたBGM・SEを選定する。			
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27	編集作業			編集作業。担当助手と連携しグループで進めていく。作品を完成させる上でBGMやSEもとても重要であることを理解する。			
28							
29							
30	後期末試験						

授業科目名	朗読劇		担当者名	吉田 英功			
			実務経験	株式会社exp、芸能プロダクション、レコード会社等のオフィシャルボイカル講師多数			
教科書	教科書は指定しない	単位数 2	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		時間数 60					
授業概要	オーディションを一つひとつ、大事に受けてほしいという願いから「感謝の心」「準備の大切さ」「自分という商品価値を高める」に、まずはフォーカスを継続						
学習到達目標	主体的に自分で考える習慣を身につけ「自分ならこうする」という同業者目線でエンタメを捉える。						
評価方法	出席率(30%)・実技(30%)・筆記(40%)						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	オリエンテーション		この時間の意図を共有。昨年の反省と成長をあぶり出し。一年でどれくらい自分を語れるようになったか				
2	自己PRの重要性を確認		①ビジュアル②自己PR③実技 この3点に絞って強化				
3	ショートプロフィールアイデア		本番直前の紹介プロフィールがあると便利。お客様とストーリーの共有				
4	オーディション先の企業リサーチ		受験先の企業を調べる事で、質の高い質問を心がける。模擬質疑応答				
5	模擬オーディション、模擬質疑応答(SME想定)		前回の反省のもと、レポート回				
6	模擬オーディション(81プロ想定)		繰り返す事で、洗練させていく				
7	模擬オーディション(ボックスコーポレーション想定)		採用側のシミュレーション。審査側のマインドに触れる事で「気付き」の促進				
8	結婚式のお祝いメッセージ動画		関係薄めの方に依頼されることがある。どこまで楽しくサービス精神でお祝いできるか。				
9	スイッチインタビュー		インタビューする、される側を経験。事前取材重視				
10	スイッチインタビュー②		攻守交代回				
11	業界の掟十訓		芸能・音楽業界に存在する慣習等、知っておいた方が良い事。講師の失敗談も含めて				
12	エア食事会		スポンサー、クライアント、後援会等、タレントは食事会も重要な仕事の一つ。立ちふるまい、話題、心くばりについて				
13	税金・年金・保険など、お金のお話		保証のないエンタメ界だからこそ、知って備えるべき。お金に無頓着ではいけない。最近の状況				
14	筆記テスト		タレントは、コラム力も試される。紙上で自己表現				
15	筆記テスト 解答		名解答・珍解答を紹介。他者の感覚を知ることで「気付き」を促進したい				
16	アーティスト写真・プロフィール更新		以前のアーティスト写真、そのままにいませんか？宣伝材料も更新していくべき				
17	オーディション先の企業リサーチ(SET.アミューズ想定)		受験先の企業を調べる事で、質の高い質問を心がける				
18	模擬オーディション、模擬質疑応答		前回の反省のもと、レポート回				
19	模擬オーディション(レイズイン想定)		繰り返す事で、洗練させていく				
20	ボジョレーヌーボーエア食事会		毎年恒例のイベントにも関心を高めたい。向き合い方、所作等、実例を交えて				
21	模擬オーディション		採用側のシミュレーション。審査側のマインドに触れる事で視野の広がりを促したい				
22	日本でエンタメできる事のラッキー		市場規模、市場動向他、制作・実演・著作権に対するの整備等々、日本でエンタメに打ち込める事の素晴らしさ、幸運、感謝の心を共有。最近の状況				
23	フライヤーグラ書き		ヘッドライン、レイアウト、告知、スポンサー募集他、会報の実例もご紹介				
24	エアドライブ		スタッフさんとの送迎時間を考える。円滑な関係構築のため、有効活用したい。				
25	作詞講座		チャンスを自ら作るためにも、自作のモードは重要。				
26	作詞講座②		学生自作の詞を、了承得た上で公開添削				
27	タレントのお金事情		ギャラの体系、バランス、収入源の考え方 経済観念も含めて。最近の状況				
28	ユーモアを忘れない		これからの展望(やりたいこと)を語ろう。必ず1回モノマネ入れて。				
29	筆記テスト		タレントはコラム力も試される。紙上で自己表現				
30	筆記テスト 解答		名解答・珍解答を紹介。他者の感覚を知ることで「気付き」を促進したい				

授業科目名	オーディション対策(2)		担当者名	櫻井 潤			
			実務経験	音楽制作会社「サウンドレポリューション」代表			
教科書	・配布資料(プリント)	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数					
120							
授業概要	オーディション対策(1)の授業内容の続編の講義として下記概要を実施する。 1. オーディションの内容を理解する。 2. セルフプロデュースについて理解する。 3. 各種プロダクションのオーディション(職業実践専門課程教育の一環)を実施。						
学習到達目標	1. 声優、タレント、俳優の仕事について理解し、エンタテインメント業界の仕組みを知る。 2. 発表を通してプレゼンテーション能力を高める。 3. 自己プロフィールの制作。 4. オーディションを通して声優アーティストとして必要な表現力を身につける。						
評価方法	実技試験及び課題提出、出席率等を加味し総合評価とする。						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	オーディション対策 (1) 写真撮影 ポージング、春・夏コーデ		プロフィールシートの作成				
2	"		プロフィールシートの作成				
3	オーディション対策 (2) 写真撮影 全身・バストアップ(プロ用)		プロフィールシート添削				
4	"		プロフィールシート添削				
5	オーディション対策 (3) プロフィールシートの作成 その1		プロフィールシート下書き				
6	"		プロフィールシート下書き				
7	オーディション対策 (3) プロフィールシートの作成 その2		プロフィールシート完成				
8	"		プロフィールシート完成				
9	オーディション対策 (3) 模擬オーディション 自己PR、歌唱、セリフ		模擬オーディション実施				
10	"		模擬オーディション実施				
11	オーディション実践(1) ・職業実践専門課程における一環教育として各種オーディションを実施		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
12	オーディション実践(2) ・職業実践専門課程における一環教育として各種オーディションを実施		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
13	オーディション実践(3) ・職業実践専門課程における一環教育として各種オーディションを実施		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
14	オーディション実践(4) ・職業実践専門課程における一環教育として各種オーディションを実施		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
15	前期末試験		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
16	オーディション実践(5) ・職業実践専門課程における一環教育として各種オーディションを実施		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
17	オーディション実践(6) ・職業実践専門課程における一環教育として各種オーディションを実施		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
18	オーディション実践(7) ・職業実践専門課程における一環教育として各種オーディションを実施		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
19	オーディション実践(8) ・職業実践専門課程における一環教育として各種オーディションを実施		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
20	オーディション実践(9) ・職業実践専門課程における一環教育として各種オーディションを実施		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
21	オーディション実践(10) ・職業実践専門課程における一環教育として各種オーディションを実施		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
22	オーディション実践(11) ・職業実践専門課程における一環教育として各種オーディションを実施		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
23	オーディション実践(12) ・職業実践専門課程における一環教育として各種オーディションを実施		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
24	オーディション実践(13) ・職業実践専門課程における一環教育として各種オーディションを実施		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
25	オーディション実践(14) ・職業実践専門課程における一環教育として各種オーディションを実施		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
26	オーディション実践(15) ・職業実践専門課程における一環教育として各種オーディションを実施		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
27	オーディション実践(16) ・職業実践専門課程における一環教育として各種オーディションを実施		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
28	オーディション実践(17) ・職業実践専門課程における一環教育として各種オーディションを実施		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
29	オーディション実践(18) ・職業実践専門課程における一環教育として各種オーディションを実施		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
30	後期末試験		自己PR、歌唱、セリフ				

授業科目名	自己表現技法(演劇)		担当者名	箱崎貴司			
			実務経験	演技指導歴20年以上			
教科書	台本、プリント等	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
		時間数					
		120					
授業概要	表現力、技術力を高める稽古を進め集大成として卒業公演を行う						
学習到達目標	レベルの高い卒業公演を上演する事、また卒業後にプロとして現場に出た際に恥ずかしくない力を身につける						
評価方法	出席率、技術習得度、試験						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	基礎トレーニング、シアターゲーム		ゲーム形式の稽古を通して現状の把握をする				
2	基礎トレーニング、シアターゲーム2		前回に続き得意不得意の把握を目指す				
3	朗読基礎		「読む」がどのレベルまでやれるのか理解				
4	朗読基礎2		前回は踏まえて修正、発表				
5	台詞基礎		ただ読むのではない事を学ぶ				
6	台詞基礎2		実際に動いて違和感や気付きを知る				
7	エチュード1(即興劇)		表現者に必要な判断力と進行力を身につける				
8	エチュード2(即興劇)		前回は踏まえて修正、発表				
9	動きと台詞の連動性		不自然にならない動き、台詞を学ぶ				
10	動きと台詞の連動性2		表現としての動きの自然と不自然のラインを考察				
11	伝える、受け止めるトレーニング		短い台詞で伝える、伝わる感覚を理解していく				
12	伝える、受け止めるトレーニング2		より深く探る事に重点を置く				
13	台詞応用		台詞を噛み砕いて読解力の向上を目指す				
14	卒業公演準備		公演を打つ事への心構え、必要な事等の把握				
15	テスト		実技				
16	卒業公演稽古		キャストイング、本読み				
17	卒業公演稽古2		本読み、共演者との関係性の把握				
18	卒業公演稽古3		半立ち稽古、台本を持って動きの稽古				
19	卒業公演稽古4		台詞と動きを重点的に稽古				
20	卒業公演稽古5		台詞と動きを掘り下げていく				
21	卒業公演稽古6		台詞を言葉に変えていくように意識				
22	卒業公演稽古7		台詞と動きの連動に意味を持たせていく				
23	卒業公演稽古8		台本を離して稽古を目標にする				
24	卒業公演稽古9		物語の理解をより深めるよう進行				
25	卒業公演稽古10		粗通し稽古				
26	卒業公演稽古11		前回の稽古から課題を掘り上げて稽古				
27	卒業公演稽古12		返し稽古、通し稽古				
28	卒業公演稽古13		返し稽古、通し稽古				
29	卒業公演稽古14		返し稽古、通し稽古				
30	卒業公演稽古15		稽古場ゲネプロ、テスト				

授業科目名	殺陣アクション		担当者名	箱崎貴司			
			実務経験	殺陣指導歴20年以上			
教科書	なし	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		4					
	時間数						
	120						
授業概要	怪我をしない、させない見せる剣術、格闘術を学ぶ						
学習到達目標	卒業後に特技と呼べるアクション技術習得を目指す						
評価方法	出席率、技術習得度、試験						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	アクションとは			稽古を事故なく進める為に必要な注意点等の説明			
2	映像で見る舞台アクション			舞台作品の殺陣シーンを見て学ぶ			
3	刀基礎			刀の扱いを実際に使って学ぶ			
4	刀基礎2			前回の学びを踏まえて練度を上げていく			
5	立ち回り基礎1			1対1の基礎的な殺陣の稽古			
6	立ち回り基礎2			間合いと刀の出し方受け方に重点を置く			
7	立ち回り基礎3			更に表現として昇華させていく事を目標にする			
8	大人数の立ち回り1			空間把握能力の向上を目指す			
9	大人数の立ち回り2			どうすれば良くなるかトライとエラーを繰り返す			
10	大人数の立ち回り3			ある程度の速度での立ち回りをを目指す			
11	殺陣を創る1			創作力、発想力を身につける			
12	殺陣を創る2			振り付けした殺陣の練度を高める			
13	殺陣を創る3			発表			
14	課題練習			テストの為に振り付けの練習			
15	テスト			実技			
16	刀復習、格闘アクション基礎1			刀殺陣の復習と格闘アクションの基本を学ぶ			
17	刀応用、格闘アクション基礎2			難度を上げた刀殺陣の練習と打撃と防御の基礎			
18	刀応用、格闘アクション基礎3			前回の稽古を踏まえて修正していく			
19	刀応用、格闘アクション立ち回り基礎1			刀の練度向上と、格闘アクションの対人練習			
20	刀応用、格闘アクション立ち回り基礎2			間合いの確認と理想的なフットワークの練習			
21	刀応用、格闘アクション立ち回り基礎3			芝居としてのアクションをより深く学ぶ			
22	殺陣を創る応用1			学生主体で刀の殺陣の振り付けをする応用編			
23	殺陣を創る応用2			前回は踏まえて修正していく			
24	殺陣を創る応用3			発表			
25	格闘アクションを創る1			学生主体で格闘アクションを振り付けする			
26	格闘アクションを創る2			前回は踏まえて修正していく			
27	格闘アクションを創る3			発表			
28	殺陣総合1			刀と格闘をミックスしたアクション練習			
29	殺陣総合2			引き続き練習			
30	テスト			実技			

授業科目名	日本舞踊		担当者名	西崎千久沙			
			実務経験	日本舞踊講師40年			
教科書	日本舞踊関連のプリント	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数					
60							
授業概要	日本舞踊の歴史や基本の形及び芝居に必要な表現力を学ぶ・行儀、所作振る舞いを学ぶ・体幹を鍛える・浴衣の着付け及びたたみ方を学ぶ・邦楽に慣れ親しむ						
学習到達目標	授業概要の全てを習得し、身につける						
評価方法	出席率、課題提出、実技試験						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	自己紹介・準備物の説明・授業での姿勢やマナー		授業内容を習得し身につける				
2	準備物の確認・体幹基本トレーニング		授業内容を習得し身につける				
3	着物と紐のたたみ方・体幹基本トレーニング		授業内容を習得し身につける				
4	着付け・着物と紐のたたみ方・体幹基本トレーニング		授業内容を習得し身につける				
5	着付け・着物と紐のたたみ方・体幹基本トレーニング・日本舞踊関連のプリント配		授業内容を習得し身につける				
6	体幹基本トレーニング・振りノートの書き方・所作振る舞い		授業内容を習得し身につける				
7	体幹基本トレーニング・振りノートの書き・所作振る舞い・扇の扱い		授業内容を習得し身につける				
8	体幹基本トレーニング・踊り・扇の扱い		授業内容を習得し身につける				
9	体幹基本トレーニング・振りノート書き・踊り		授業内容を習得し身につける				
10	体幹基本トレーニング・振りノート書き・踊り		授業内容を習得し身につける				
11	体幹基本トレーニング・振りノート書き・踊り		授業内容を習得し身につける				
12	体幹基本トレーニング・振りノート書き・踊り		授業内容を習得し身につける				
13	体幹基本トレーニング・振りノート書き・踊り		授業内容を習得し身につける				
14	体幹基本トレーニング・振りノート書き・踊り		授業内容を習得し身につける				
15	前期末試験						
16	体幹基本トレーニング・振りノート書き・踊り		授業内容を習得し身につける				
17	体幹基本トレーニング・振りノート書き・踊り		授業内容を習得し身につける				
18	体幹基本トレーニング・振りノート書き・踊り		授業内容を習得し身につける				
19	体幹基本トレーニング・振りノート書き・踊り		授業内容を習得し身につける				
20	体幹基本トレーニング・振りノート書き・踊り		授業内容を習得し身につける				
21	体幹基本トレーニング・振りノート書き・踊り		授業内容を習得し身につける				
22	体幹基本トレーニング・振りノート書き・踊り		授業内容を習得し身につける				
23	体幹基本トレーニング・振りノート書き・踊り		授業内容を習得し身につける				
24	体幹基本トレーニング・振りノート書き・踊り		授業内容を習得し身につける				
25	体幹基本トレーニング・振りノート書き・踊り		授業内容を習得し身につける				
26	体幹基本トレーニング・振りノート書き・踊り		授業内容を習得し身につける				
27	体幹基本トレーニング・振りノート書き・踊り		授業内容を習得し身につける				
28	体幹基本トレーニング・振りノート書き・踊り		授業内容を習得し身につける				
29	体幹基本トレーニング・振りノート書き・踊り		授業内容を習得し身につける				
30	後期末試験						

授業科目名	ミュージックガイド(2)		担当者名	櫻井 潤			
			実務経験	音楽制作会社「サウンドレボリューション」代表			
教科書	配布資料(プリント)	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数					
		60	声優アーティスト科	2年	通年	選択	講義・実習
授業概要	個々の能力の応じて下記内容の授業を実施する。エンタテインメントガイド(1)の続編の授業として実施。 1. 音楽理論(基礎編)について理解する。 2. 楽器について理解する。 3. ミュージックジャンルについて理解する。 4. エンタテインメントについて理解する。						
学習到達目標	1. エンタテインメント業界の仕組みを知る。 2. 声優アーティストとして必要な表現力を身につける。 3. 自己プロデュース能力を高める。						
評価方法	実技試験及び課題提出、出席率等を加味し総合評価とする。						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	楽器の知識(1)		各楽器について理解する。				
2	楽器の知識(2)		各楽器について理解する。				
3	楽器の知識(3)		各楽器について理解する。				
4	楽器の知識(4)		各楽器について理解する。				
5	楽器の知識(5)		各楽器について理解する。				
6	音楽理論(1)		作曲方法について理解する。				
7	音楽理論(2)		作曲方法について理解する。				
8	音楽理論(3)		作曲方法について理解する。				
9	音楽理論(4)		DTMについて理解する。				
10	音楽理論(5)		DTMについて理解する。				
11	音楽ジャンルについて(1)		各種音楽ジャンルの特徴について理解する。				
12	音楽ジャンルについて(2)		各種音楽ジャンルの特徴について理解する。				
13	音楽ジャンルについて(3)		各種音楽ジャンルの特徴について理解する。				
14	音楽ジャンルについて(4)		各種音楽ジャンルの特徴について理解する。				
15	前期末試験						
16	エンターテインメントについて(1) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
17	エンターテインメントについて(2) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
18	エンターテインメントについて(3) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
19	エンターテインメントについて(4) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
20	エンターテインメントについて(5) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
21	エンターテインメントについて(6) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
22	エンターテインメントについて(7) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
23	エンターテインメントについて(8) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
24	エンターテインメントについて(9) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
25	エンターテインメントについて(10) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
26	エンターテインメントについて(11) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
27	エンターテインメントについて(12) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
28	エンターテインメントについて(13) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
29	エンターテインメントについて(14) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き声優アーティストとして必要な表現力をつける。				
30	後期末試験						

授業科目名	ステージング実習(2)		担当者名	櫻井 潤			
			実務経験	音楽制作会社「サウンドレポリューション」代表			
教科書	・配布資料(プリント)	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数					
		60	声優アーティスト科	2年	通年	選択	講義・実習
授業概要	個々の能力の応じて下記内容の授業を実施する。ステージング実習(1)の続編の授業として実施。 1. MCについて理解する。 2. ライブパフォーマンスについて離隔する。						
学習到達目標	エンタテインメントの現場において下記内容を実施する。 1. MCパフォーマンス 2. ライブパフォーマンス						
評価方法	実技試験及び課題提出、出席率等を加味し総合評価とする。						
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など				
1	MCパフォーマンスについて・応用編(1)		MCパフォーマンスについて必要な表現力をつける。				
2	MCパフォーマンスについて・応用編(2)		MCパフォーマンスについて必要な表現力をつける。				
3	MCパフォーマンスについて・応用編(3)		MCパフォーマンスについて必要な表現力をつける。				
4	MCパフォーマンスについて・応用編(4)		MCパフォーマンスについて必要な表現力をつける。				
5	MCパフォーマンスについて・応用編(5)		MCパフォーマンスについて必要な表現力をつける。				
6	MCパフォーマンスについて・応用編(6)		MCパフォーマンスについて必要な表現力をつける。				
7	MCパフォーマンスについて・応用編(7)		MCパフォーマンスについて必要な表現力をつける。				
8	MCパフォーマンスについて・応用編(8)		MCパフォーマンスについて必要な表現力をつける。				
9	ライブパフォーマンスについて・応用編(1)		ライブパフォーマンスについて必要な表現力をつける。				
10	ライブパフォーマンスについて・応用編(2)		ライブパフォーマンスについて必要な表現力をつける。				
11	ライブパフォーマンスについて・応用編(3)		ライブパフォーマンスについて必要な表現力をつける。				
12	ライブパフォーマンスについて・応用編(4)		ライブパフォーマンスについて必要な表現力をつける。				
13	ライブパフォーマンスについて・応用編(5)		ライブパフォーマンスについて必要な表現力をつける。				
14	ライブパフォーマンスについて・応用編(6)		ライブパフォーマンスについて必要な表現力をつける。				
15	前期末試験						
16	MC・ライブパフォーマンスについて・応用編(1) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き必要なエンタテインメントの現場に必要な表現力をつける。				
17	MC・ライブパフォーマンスについて・応用編(2) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き必要なエンタテインメントの現場に必要な表現力をつける。				
18	MC・ライブパフォーマンスについて・応用編(3) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き必要なエンタテインメントの現場に必要な表現力をつける。				
19	MC・ライブパフォーマンスについて・応用編(4) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き必要なエンタテインメントの現場に必要な表現力をつける。				
20	MC・ライブパフォーマンスについて・応用編(5) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き必要なエンタテインメントの現場に必要な表現力をつける。				
21	MC・ライブパフォーマンスについて・応用編(6) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き必要なエンタテインメントの現場に必要な表現力をつける。				
22	MC・ライブパフォーマンスについて・応用編(7) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き必要なエンタテインメントの現場に必要な表現力をつける。				
23	MC・ライブパフォーマンスについて・応用編(8) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き必要なエンタテインメントの現場に必要な表現力をつける。				
24	MC・ライブパフォーマンスについて・応用編(9) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き必要なエンタテインメントの現場に必要な表現力をつける。				
25	MC・ライブパフォーマンスについて・応用編(10) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き必要なエンタテインメントの現場に必要な表現力をつける。				
26	MC・ライブパフォーマンスについて・応用編(11) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き必要なエンタテインメントの現場に必要な表現力をつける。				
27	MC・ライブパフォーマンスについて・応用編(12) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き必要なエンタテインメントの現場に必要な表現力をつける。				
28	MC・ライブパフォーマンスについて・応用編(13) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き必要なエンタテインメントの現場に必要な表現力をつける。				
29	MC・ライブパフォーマンスについて・応用編(14) ・企業連携における教育プログラムとしてプロダクション関係者よりアドバイスを頂く		プロダクション担当者よりアドバイスを頂き必要なエンタテインメントの現場に必要な表現力をつける。				
30	後期末試験						

授業科目名	ヴォーカル実習(2)		担当者名					
			吉田 英功					
教科書	教科書は指定しない		実務経験	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
	単位数	4						
	時間数	120						
授業概要	・ボーカルストレッチ(心身のウォームアップ) ・座学はボーカリストとして必要な知識を共有する ・発声練習・個別レッスンを中心にボーカル技量向上に重点を置いたレッスン							
学習到達目標	オーディション通過、メジャーデビュー							
評価方法	出席率(50%)・実技(50%)							
週数	授業内容		到達目標・学習課題など					
1	学校は社会(業界)に出るための、練習の場である		本格的なレッスンに入る前に、挨拶、礼儀、ルール、スタジオや道具の扱い方についての約束事。					
2	習慣にすると良い事。準備の必要性及び、発声、プレス、腹式呼吸の基本とは		突然良いパフォーマンスは生まれない。声を出す前のストレッチ等ウォームアップ法を公開。発声等の基本についても触れる。					
3	オーディション対策		オーディションとは、業界への就職面接と心得る。まずは受ける会社に興味を持つ事。					
4	サムライに刀、板前包丁、歌手にマイク		マイクの特性を理解し、歌手の魅力をより引き出すため、マイクとの付き合い方を紹介。					
5	個別レッスン		それぞれの方向性、個性、クセ等を客観的に分析。魅力度アップを目指す。					
6	オーディション対策		自己PRの重要性、緊張感にどう対応していくかにも触れる。					
7	課題曲レッスン		オーディションでよく使用される曲を元に、細部にわたる解釈を男女別に解説。					
8	口の少ない声、息とは		やみくもな全力投球は、いつか過度な疲労・故障・影響を及ぼすであろう。ムダの少ない声・息について理解する。					
9	個別レッスン							
10	母音の属性		日本の歌を歌うには、母音をしっかり理解する必要がある。その特性と法則性、効果について。					
11	課題曲レッスン							
12	デビュー前、デビュー後の生活あれこれ		歌手はタレントであり、タレントは自由業である。個人事業主であることを覚悟する。保険、税金、必要経費等、知って得する情報。					
13	個別レッスン							
14	模擬オーディション		前期でどれほど成長しているか、オーディションを想定して表現する時間。					
15	模擬ライブ		「ショー」を一人でどのくらい成立させられるのか、試される時間。					
16	前期の復習、確認		前期でやってきたことが錆びついていないかの確認。					
17	作詞講座		ヒット曲には、ある法則性がある?過去のヒット曲も交えて、詞の書き方を提案。					
18	個別レッスン							
19	セールスポイントは何だ!		平均点よりも何か一つ突出する武器、売りが欲しい。既存の歌手を例に、些細な事にも目を向けよう。					
20	課題曲レッスン							
21	知らないと損する業界十訓		スタッフさん、同業者、お客様方々との関わり方、やった方が良い事、気を付けた方が良い事等、講師自身の経験も交えて、共に考える時間にする。					
22	個別レッスン							
23	レコードコピーは上達の王道		歌手は誰しも、お手本にしている歌手がいるもの。息遣いまで細部にコピーする事で、自分の個性など見えてくるものがある。					
24	課題曲レッスン							
25	お金の話		印税、給料、ファンクラブ、グッズ収入、レギュラー番組、ギャラ単価他、講師の失敗談を交えながら。					
26	個別レッスン							
27	基本だけにこだわらない		発声等基本は大切であるが、プロで生き抜くアーティストは皆、自分だけの感覚、方法論を持っている。自分なりの「型」って何だ。意見交換したい。					
28	個別レッスン							
29	模擬オーディション		後期でどれほど成長しているか、オーディションを想定して表現する時間。					
30	模擬ライブ		「ショー」を一人でどのくらい成立させられるのか、試される時間。					

授業科目名	ヴォーカルレコーディング(2)		担当者名	小野寺明敏				
			実務経験	CM.ゲーム.アーティスト等、楽曲制作				
教科書	特に無し。	単位数 4	学科	学年	学期	科目種別	授業方法	
		時間数 120		声優アーティスト科	2年	通年	必修	実習
授業概要	エンタメ業界デビューを踏まえた、オーディションプレゼンのための音源制作。オリジナル楽曲制作等を通し、自己プロデュース能力の向上と、エンタメ業界の理解とスキルアップ。							
学習到達目標	各会社オーディションの傾向を踏まえた楽曲選定と、オリジナルも含めた音源制作。							
評価方法	創作への努力と質。エンタメ業界デビューへの姿勢と行動。出席率、課題提出。							
週数	授 業 内 容		到達目標・学習課題など					
1	オーディション用楽曲 収録、細部チェック 対策。		近年の傾向と今年の対策。					
2	オリジナル楽曲の収録①～1年時作成楽曲。		楽曲構成 歌詞の確認					
3	〇〇〇オーディション対策。楽曲選定-録音1。		近年の傾向と今年の対策。					
4	〇〇〇オーディション対策。楽曲選定-録音2。		近年の傾向と今年の対策。					
5	自己PRの考え方、重要性。楽曲選定-録音。		前回オーディションの改善点、対策。					
6	〇〇〇オーディション対策。楽曲選定-録音1。		近年の傾向と今年の対策。					
7	〇〇〇オーディション対策。楽曲選定-録音2。		近年の傾向と今年の対策。OKテイク制作。					
8	言葉とメロディーの相関関係。		単語が求める旋律とは。					
9	オリジナル楽曲の収録②_1- 2年時作成楽曲。		Key決定/メロディー表現の独自色付け。					
10	オリジナル楽曲の収録②_2- 2年時作成楽曲。		楽曲構成 歌詞の決定。					
11	オリジナル楽曲の収録②_3- 2年時作成楽曲。		収録 OKテイク制作。					
12	オリジナル楽曲コーラス収録		コーラスの効果理解。					
13	〇〇〇オーディション対策。楽曲選定-録音。		近年の傾向と今年の対策。					
14	オリジナル楽曲、既存曲 Live想定収録。		Live演出とパワー配分。					
15	前期末試験							
16	自己PRの確認。楽曲選定-収録。		前回オーディションの改善点、対策。					
17	オリジナル楽曲の収録③_1。		Key決定/メロディー表現の独自色付け。					
18	オリジナル楽曲の収録③_2。		楽曲構成 歌詞の決定。					
19	オリジナル楽曲の収録③_3。		収録 OKテイク制作。					
20	〇〇〇オーディション対策。楽曲選定-録音1。		近年の傾向と今年の対策。					
21	〇〇〇オーディション対策。楽曲選定-録音2。		近年の傾向と今年の対策。					
22	〇〇〇オーディション対策。楽曲選定-録音3。		近年の傾向と今年の対策。OKテイク制作。					
23	自己PRの確認。楽曲選定-収録。		前回オーディションの改善点、対策。					
24	Webオーディション対策 オリジナル,既存曲		業界各会社プレゼン。					
25	オリジナル楽曲の収録④_1。		Key決定/メロディー表現の独自色付け。					
26	オリジナル楽曲の収録④_2。		楽曲構成 歌詞の決定。					
27	オリジナル楽曲の収録④_3。		収録 OKテイク制作。					
28	オリジナル楽曲の収録④_コーラス収録。		コーラス効果の提案。					
29	オリジナル楽曲、既存曲 Live想定収録。		Live演出とパワー配分。					
30	後期末試験							

授業科目名	ミュージック リテラシー(2)		担当者名	小野寺明敏			
			実務経験	CM、ゲーム、アーティスト等、楽曲制作			
教科書	特に無し。	単位数	学科	学年	学期	科目種別	授業方法
		2					
		時間数					
		60					
授業概要	アーティストに必要な音楽的基礎知識を学びながら、DAW、DTMソフトを活用し楽曲制作、音源編集を行う。						
学習到達目標	エンタメ業界で仕事する為に必要な知識を理解し修得する。DAWソフトを用いて楽曲制作、音楽全般の知識を身に付ける。						
評価方法	創作への努力と質。エンタメ業界デビューへの姿勢と行動。出席率、課題提出。						
週数	授 業 内 容			到達目標・学習課題など			
1	同じ旋律に対してのコード付けのバリエーション1。			メロディーに対して多角的な味付け。			
2	同じ旋律に対してのコード付けのバリエーション2。			メロディーに対して多角的な味付け。			
3	フルコーラス楽曲のアレンジ進行の起伏1。			オリジナル楽曲の俯瞰的聞き方。			
4	フルコーラス楽曲のアレンジ進行の起伏2。			オリジナル楽曲の俯瞰的聞き方。			
5	指定コード進行に対してのメロディー付けのバリエーション1。			コードに対しての使える音階の理解。			
6	指定コード進行に対してのメロディー付けのバリエーション2。			コードに対しての使える音階の理解。			
7	オリジナル楽曲の作成1。			コード進行の確定。			
8	オリジナル楽曲の作成2。			メロディーライン作成。			
9	オリジナル楽曲の作成3。			メロディーライン作成。			
10	完成楽曲に対してのリズムアレンジバリエーション1。			リズムアプローチ変化での起伏の付け方。			
11	完成楽曲に対してのリズムアレンジバリエーション2。			リズムアプローチ変化での起伏の付け方。			
12	個別楽曲の分析、メロディー、アレンジのチェック。			オリジナル曲の細部確認と演奏技術の確認。			
13	オリジナル楽曲の編集仕上げ1。			コード進行に合わせてメロディーの作成。			
14	オリジナル楽曲の編集仕上げ2。			細部確認～ミックス作業。			
15	前期末試験						
16	作詞技法／新しい視点の考え方1。			サンプリングではない自分の言葉選びの重要度。			
17	作詞技法／新しい視点の考え方2。			サンプリングではない自分の言葉選びの重要度。			
18	個別楽曲の分析、メロディー、アレンジのチェック1。			オリジナル曲の細部確認と演奏技術の確認。			
19	個別楽曲の分析、メロディー、アレンジのチェック2。			オリジナル曲の細部確認と演奏技術の確認。			
20	個々に難易度を上げた作曲アレンジの提案1。			1ランクステップアップの為の制作への助言。			
21	個々に難易度を上げた作曲アレンジの提案2。			1ランクステップアップの為の制作への助言。			
22	オリジナル楽曲の作成1。			コード進行の確定。			
23	オリジナル楽曲の作成2。			メロディーライン作成。			
24	オリジナル楽曲の作成3。			メロディーライン_リズム作成。			
25	オリジナル楽曲の作成4。			アレンジの作成。			
26	オリジナル楽曲の作成5。			アレンジの完成。			
27	オリジナル楽曲の編集仕上げ1。			OKデータ作成と豊かな音作りの技術。			
28	オリジナル楽曲の編集仕上げ2。			収録した歌データの整音。			
29	オリジナル楽曲の編集仕上げ3。			細部確認～ミックス作業。			
30	後期末試験						