

## 平成28年度 授業シラバスの詳細内容

科目名(英)	研究ゼミナールA(Seminar of Study A)	授業コード	P170133
担当教員名	星芝 貴行	科目ナンバリングコード	P31701
配当学年	3	開講期	前期
必修・選択区分	選択	単位数	2
履修上の注意または履修条件	卒業研究に着手するために必要となる基礎知識・スキルを修得する科目です。卒業研究に着手する前に必ず受講してください。		
受講心得	欠席、遅刻を含めた受講態度を評価します。		
教科書	なし		
参考文献及び指定図書	(書籍) 「音楽の正体」 著者: 渡辺健一 出版社: ヤマハミュージックメディア ISBN: 978-4636208788		
関連科目	ゼミナールB、卒業研究研究		

授業の目的	研究室のテーマは、コンピュータミュージックにおける「資格(License)」と「制作(Creative)」と「研究(Research)」です。コンピュータミュージックの分野の制作や研究を行うにあたって必要となる基礎的能力を習得することを目標としています。コンピュータミュージック・デジタルサウンドでの、「知識習得」・「作品制作」・「研究開発」を目指し、人が奏でた音楽で人が感動するように、「コンピュータが奏でた音楽で人は感動できるか？」を主にテーマとしています。
授業の概要	星芝研究室では、次のようなテーマの卒業研究に取り組みます。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・コンピュータミュージックの作品制作</li> <li>・楽器演奏のコンピュータによるリアルなシミュレーション</li> <li>・コンピュータによる歌唱・音声処理 または 楽器音処理・騒音処理</li> <li>・コンピュータによる音楽情報処理 など</li> </ul> この授業では就職活動を含め、上記の卒業研究のための準備を含む学習を行っていきます。

○授業計画	
学修内容	学修課題(予習・復習)
<b>第1週：演奏情報のアナログとデジタルについて</b> これまでのサウンド系授業の復習を行い、アナログによる演奏情報とデジタルによる演奏情報の違いについて学習します。	参考資料
<b>第2週：オリジナルオルゴール作品の制作(1)</b> オルゴールは、演奏情報をアナログで扱ったものです。パンチカード式のオルゴールを使った、オリジナル作品の制作を行います。	参考資料
<b>第3週：オリジナルオルゴール作品の制作(2)</b> 先週に引き続き、オリジナルオルゴール作品の制作を行います。	参考資料
<b>第4週：オリジナルオルゴール作品の制作(3)</b> 先週に引き続き、オリジナルオルゴール作品の制作を行います。	参考資料
<b>第5週：オリジナルオルゴール作品の制作(4)</b> 先週に引き続き、オリジナルオルゴール作品の制作を行います。	参考資料
<b>第6週：オリジナルオルゴール作品の制作(5)</b> 先週に引き続き、オリジナルオルゴール作品の制作を行います。	参考資料

<b>第7週：オリジナルオルゴール作品の制作(6)</b>		
先週に引き続き、オリジナルオルゴール作品の制作を行います。		参考資料
<b>第8週：オリジナルオルゴール作品の制作(7)</b>		
先週に引き続き、オリジナルオルゴール作品の制作を行います。		参考資料
<b>第9週：オリジナルオルゴール作品の発表会</b>		
各自が制作したオリジナルオルゴール作品の発表会を行います。相互で評価し、意見交換を行います。		
<b>第10週：スタジオ実習(1)</b>		
メディアスタジオを利用したレコーディングおよびミキシングの実習を行います。実際にバンド演奏のレコーディングおよびミキシングの実習を行う予定です。		参考資料
<b>第11週：スタジオ実習(2)</b>		
先週に引き続き、スタジオでの実習を行います。		参考資料
<b>第12週：スタジオ実習(3)</b>		
先週に引き続き、スタジオでの実習を行います。		参考資料
<b>第13週：スタジオ実習(4)</b>		
先週に引き続き、スタジオでの実習を行います。		参考資料
<b>第14週：スタジオ実習(5)</b>		
先週に引き続き、スタジオでの実習を行います。		参考資料
<b>第15週：スタジオ実習(6)</b>		
先週に引き続き、スタジオでの実習を行います。		参考資料
<b>第16週：</b>		
授業の運営方法	(1)授業の形式	「演習等形式」
	(2)複数担当の場合の方式	
	(3)アクティブ・ラーニング	「アクティブ・ラーニング科目」
地域志向科目	該当しない	
備考		

<b>○単位を修得するために達成すべき到達目標</b>	
<b>【関心・意欲・態度】</b>	積極的に課題の制作や実習に取り組むことができる。
<b>【知識・理解】</b>	日進月歩なコンピュータミュージックの新しい知識を理解できる。
<b>【技能・表現・コミュニケーション】</b>	制作した作品についてPRができる。
<b>【思考・判断・創造】</b>	これまでの知識を応用して作品を制作できる。

<b>○成績評価基準(合計100点)</b>	合計欄	100点
------------------------	-----	------

到達目標の各観点と成績評価方法の関係および配点	期末試験・中間確認等 (テスト)	レポート・作品等 (提出物)	発表・その他 (無形成果)
<b>【関心・意欲・態度】</b> ※「学修に取り組む姿勢・意欲」を含む。			<b>30点</b>
<b>【知識・理解】</b> ※「専門能力(知識の獲得)」を含む。		<b>20点</b>	
<b>【技能・表現・コミュニケーション】</b> ※「専門能力(知識の活用)」「チームで働く力」「前に踏み出す力」を含む。		<b>20点</b>	
<b>【思考・判断・創造】</b> ※「考え抜く力」を含む。		<b>30点</b>	
<p>(「人間力」について)</p> <p>※以上の観点到、「こころの力」(自己の能力を最大限に発揮するとともに、「自分自身」「他者」「自然」「文化」等との望ましい関係を築き、人格の向上を目指す能力)と「職業能力」(職業観、読解力、論理的思考、表現能力など、産業界の一員となり地域・社会に貢献するために必要な能力)を加えた能力が「人間力」です。</p>			

○配点の明確でない成績評価方法における評価の実施方法と達成水準の目安

成績評価方法	評価の実施方法と達成水準の目安
レポート・作品等 (提出物)	[Sレベル]到達目標を満たしている。 [Aレベル]到達目標をほぼ満たしている。 [Bレベル]到達目標をかなり満たしている。 [Cレベル]到達目標を一部満たしている。
発表・その他 (無形成果)	欠席、遅刻を含めた受講態度を評価します。