

基本計画書

基本計画									
事項		記入欄						備考	
計画の区分		学部・学科の設置							
フリガナ設置者		ガッコウホクシン ショビガクケン 学校法人 尚美学園							
フリガナ大学の名称		ショビガクケンダク 尚美学園大学（SHOBI University）							
大学本部の位置		埼玉県川越市豊田町1丁目1番地1							
大学の目的		本学は、教育基本法及び学校教育法に基づき、「智と愛」を建学の精神とし、総合的科学的思考の涵養を教育方針として、広範な教養を授けるとともに芸術と情報及び政策を専門的かつ学際的に教授研究し、その深奥を究めて、各分野において指導的役割を果たしうる創造力と表現力並びに実践力を有する人材を育成することを目的とする。							
新設学部等の目的		【芸術情報学部】 ア 養成する人材像：芸術と情報技術を駆使した多様な表現を追求し、情報表現及び芸術表現における幅広い分野にわたっての専門的、総合的能力を活かして時代を先導する人材を養成する。 イ 教育研究上の目的：情報技術の発展と普及により多様化した現代の芸術表現分野において、先端的表现領域及び芸術文化に関する教育研究を行うことを目的とする。 【芸術情報学部芸術表現学科】 ア 養成する人材像：芸術の学びで鍛錬される直感的理解力を持ち、パフォーマンス、クリエイト、ビジネスのフィールドによる芸術の学びと情報教育により、自己マネジメント力と自己配信力を身に付け、エンタテインメント業界をはじめとするこれからの社会に必要とされる新世代の人材を養成する。 イ 教育研究上の目的：パフォーマンス、クリエイト、ビジネスの各領域を実践的かつ論理的に追求し、デジタル社会で必要とされる新世代のエンタテインメントに関する教育研究を行うことを目的とする。 ウ 卒業後の進路：演奏家、音楽クリエーター、サウンドデザイナー、サウンドプログラマー、俳優、声優、脚本家、演出家、舞台監督、ディレクター、プロデューサー、著作権など知財の財産権に関わる職業人、放送・配信に関わる職業人、ホール管理者など。							
新設学部等の概要	新設学部等の名称	修業年限	入学定員	編入学定員	収容定員	学位	学位の分野	開設時期及び開設年次	所在地
	芸術情報学部 [Faculty of Informatics for Arts]	年	人	年次人	人	学士 (芸術情報)	音楽関係 美術関係	年 月 第 年次	埼玉県川越市豊田町 1丁目1番地1
	芸術表現学科 [Department of Artistic Expression]	4	150	3年次 10	620			令和8年4月 第1年次 令和10年4月 第3年次	
計									
同一設置者内における変更状況（定員の移行、名称の変更等）		芸術情報学部 音楽表現学科（廃止）（△70） （3年次編入学定員）（△20） ※令和8年4月学生募集停止 （3年次編入学定員は令和10年4月学生募集停止） 音楽応用学科（廃止）（△70） （3年次編入学定員）（△10） ※令和8年4月学生募集停止 （3年次編入学定員は令和10年4月学生募集停止） 舞台表現学科（廃止）（△40） （3年次編入学定員）（△10） ※令和8年4月学生募集停止 （3年次編入学定員は令和10年4月学生募集停止） 情報表現学科〔定員増〕（30） （3年次編入学定員）〔定員増〕（10） 総合政策学部 総合政策学科 （3年次編入学定員）〔定員増〕（10） スポーツマネジメント学部 スポーツマネジメント学科 （3年次編入学定員）〔定員増〕（10）							
教育課程	新設学部等の名称	開設する授業科目の総数						卒業要件単位数	
		講義	演習	実験・実習	計				
	芸術情報学部 芸術表現学科	142 科目	133 科目	5 科目	280 科目	124 単位			

学部等の名称		基幹教員					助手	基幹教員以外の教員 (助手を除く)	
		教授	准教授	講師	助教	計			
新	芸術情報学部 芸術表現学科	17人 (17人)	8人 (8人)	2人 (2人)	0人 (0人)	27人 (27人)	0人 (0人)	114人 (114人)	大学設置基準別表第一に定める基幹教員数の四分の三の数 7人
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	17人 (17人)	8人 (8人)	2人 (2人)	0人 (0人)	27人 (27人)			
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)			
	小計（a～b）	17人 (17人)	8人 (8人)	2人 (2人)	0人 (0人)	27人 (27人)			
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)			
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)			
	計（a～d）	17人 (17人)	8人 (8人)	2人 (2人)	0人 (0人)	27人 (27人)			
設	芸術情報学部 情報表現学科	13人 (13人)	10人 (10人)	1人 (1人)	0人 (0人)	24人 (24人)	0人 (0人)	22人 (22人)	大学設置基準別表第一に定める基幹教員数の四分の三の数 9人
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	13人 (13人)	10人 (10人)	1人 (1人)	0人 (0人)	24人 (24人)			
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)			
	小計（a～b）	13人 (13人)	10人 (10人)	1人 (1人)	0人 (0人)	24人 (24人)			
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (人)			
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)			
	計（a～d）	13人 (13人)	10人 (10人)	1人 (1人)	0人 (0人)	24人 (24人)			
分	計	30人 (30人)	18人 (18人)	3人 (3人)	0人 (0人)	51人 (51人)	0人 (0人)	136人 (136人)	
既	総合政策学部 総合政策学科	13人 (13人)	6人 (6人)	0人 (0人)	0人 (0人)	19人 (19人)	0人 (0人)	40人 (40人)	大学設置基準別表第一に定める基幹教員数の四分の三の数 11人
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	13人 (13人)	6人 (6人)	0人 (0人)	0人 (0人)	19人 (19人)			
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)			
	小計（a～b）	13人 (13人)	6人 (6人)	0人 (0人)	0人 (0人)	19人 (19人)			
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)			
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)			
	計（a～d）	13人 (13人)	6人 (6人)	0人 (0人)	0人 (0人)	19人 (19人)			
設	スポーツマネジメント学部 スポーツマネジメント学科	7人 (7人)	5人 (5人)	2人 (2人)	0人 (0人)	14人 (14人)	0人 (0人)	34人 (34人)	大学設置基準別表第一に定める基幹教員数の四分の三の数 12人
	a. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、主要授業科目を担当するもの	7人 (7人)	5人 (5人)	2人 (2人)	0人 (0人)	14人 (14人)			
	b. 基幹教員のうち、専ら当該学部等の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（aに該当する者を除く）	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)			
	小計（a～b）	7人 (7人)	5人 (5人)	2人 (2人)	0人 (0人)	14人 (14人)			
	c. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a又はbに該当する者を除く）	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)			
	d. 基幹教員のうち、専ら当該大学の教育研究に従事する者以外の者又は当該大学の教育研究に従事し、かつ専ら当該大学の複数の学部等で教育研究に従事する者であって、年間8単位以上の授業科目を担当するもの（a、b又はcに該当する者を除く）	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)	0人 (0人)			
	計（a～d）	7人 (7人)	5人 (5人)	2人 (2人)	0人 (0人)	14人 (14人)			
分	計	20人 (20人)	11人 (11人)	2人 (2人)	0人 (0人)	33人 (33人)	0人 (0人)	74人 (74人)	
合 計		50人 (50人)	29人 (29人)	5人 (5人)	0人 (0人)	84人 (84人)	0人 (0人)	210人 (210人)	

職 種		専 属		その他		計				
事 務 職 員		61人 (61)		25人 (25)		86人 (86)				
技 術 職 員		0人 (0)		0人 (0)		0人 (0)				
図 書 館 職 員		3人 (3)		1人 (1)		4人 (4)				
そ の 他 の 職 員		0人 (0)		0人 (0)		0人 (0)				
指 導 補 助 者		0人 (0)		0人 (0)		0人 (0)				
計		64人 (64)		26人 (26)		90人 (90)				
校 地 等	区 分	専 用	共 用	共用する他の 学校等の専用		計				
	校 舎 敷 地	109,433.66㎡	0㎡	0㎡		109,433.66㎡				
	そ の 他	9,365.34㎡	0㎡	0㎡		9,365.34㎡				
	合 計	118,799.00㎡	0㎡	0㎡		118,799.00㎡				
校 舎		専 用	共 用	共用する他の 学校等の専用		計				
		35,553.22㎡ (35,553.22㎡)	0㎡ (㎡)	0㎡ (㎡)		35,553.22㎡ (35,553.22㎡)				
教 室 ・ 教 員 研 究 室		教 室	211室	教 員 研 究 室		98室 大学全体				
図 書 ・ 設 備	新設学部等の名称	図書 〔うち外国書〕 冊	電子図書 〔うち外国書〕	学術雑誌 〔うち外国書〕 種	電子ジャーナル 〔うち外国書〕	機械・器具 点	標本 点			
		冊	〔うち外国書〕	種	〔うち外国書〕	点	点			
	芸術情報学部 芸術表現学科	146,968 [22,154] (146,968 [22,154])	1,620 [429] (1,620 [429])	818 [145] (818 [145])	16 [6] (16 [6])	0 0	0 0			
	計	146,968 [22,154] (146,968 [22,154])	1,620 [429] (1,620 [429])	818 [145] (818 [145])	16 [6] (16 [6])	0 0	0 0			
スポーツ施設等		スポーツ施設		講堂		厚生補導施設		大学全体		
		4278.76㎡		2125.72㎡		5777.72㎡				
経 費 の 積 り 及 び 維 持 方 法 の 概 要	経 費 の 見 積 り	区 分	開設前年度	第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次	届出学科全体
		教員1人当り研究費等		400千円	400千円	400千円	400千円	—	—	
		共同研究費等		10,400千円	10,400千円	10,400千円	10,400千円	—	—	
		図 書 購 入 費	400千円	200千円	200千円	200千円	300千円	—	—	
		設 備 購 入 費	15,000千円	5,000千円	3,000千円	1,000千円	1,000千円	—	—	
	学生1人当り 納付金	第1年次	第2年次	第3年次	第4年次	第5年次	第6年次	※学生納付金は 上から、芸術情 報学部情報表現 学科及び芸術情 報学部音楽表現 学科、音楽応用 学科、舞台表現 学科		
		1,650千円	1,400千円	1,400千円	1,400千円	— 千円	— 千円			
		1,900千円	1,650千円	1,650千円	1,650千円	— 千円	— 千円			
学生納付金以外の維持方法の概要		補助金収入、寄付金収入、資産運用収入、雑収入等								
既 設 大 学 等 の 状 況	大 学 等 の 名 称 尚美学園大学									
	学 部 等 の 名 称		修業 年限	入学 定員	編入学 定 員	収 容 定員	学位又 は称号	収 容 定 員 充 足 率	開 設 年 度	所 在 地
			年	人	年次 人	人		倍		
	芸術情報学部									埼玉県川越市豊田町1丁 目1番地1
	情報表現学科		4	220	10	900	学士(芸術情報)	1.24	平成12年度	
	音楽表現学科		4	70	20	320	学士(芸術情報)	0.77	平成12年度	
	音楽応用学科		4	70	10	300	学士(芸術情報)	1.04	平成27年度	
	舞台表現学科		4	40	10	180	学士(芸術情報)	0.51	平成27年度	
	総合政策学部									
総合政策学科		4	100	—	400	学士(総合政策)	0.90	平成12年度		
スポーツマネジメント学部										
スポーツマネジメント学科		4	160	—	640	学士(スポーツマ ネジメント)	1.16	令和2年度		
附属施設の概要		該当なし								

基本計画書-4-

教 育 課 程 等 の 概 要																	
(芸術情報学部芸術表現学科)																	
科目 区分	授業科目の名称		配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					基幹教員以外	備考
					必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		
芸術情報学部	学 部 共 通 科 目	画像と映像の基礎	1後			2		○								1	
		デザインの基礎	1前・後			2		○								1	
		MIDI/DAWオペレーションⅠ	1前・後			1			○							1	
		MIDI/DAWオペレーションⅡ	1前・後			1			○							1	
		ITパスポート演習	1前			1			○							1	
		空間芸術論	1前	○		2		○								●	
		アニメプロデュース論	1後			2		○								1	
		芸術概論	1前	○		2		○								1	
		美学	1前・後	○		2		○								●	
		人間と色彩	1前			2		○								1	
		映画論	1前・後			2		○								1	
		著作権法	1前	○		2		○								1	
		情報法制	1前・後	○		2		○								1	
		デジタル印刷表現	1前・後			2		○								1	
		マーケティングリサーチ	1後	○		2		○								1	
		マルチメディア制作	1前	○		1			○							1	
		ヴィジュアル表現基礎Ⅰ	1前・後			2		○								2	
		ヴィジュアル表現基礎Ⅱ	1後			2		○								1	
		認知心理学A	1前			2		○								1	
		認知心理学B	1後			2		○								1	
		感性音響学	2前・後			2		○								1	
		美術史A(日本)	1後			2		○								1	
		美術史B(東洋)	1後			2		○								1	
		美術史C(西洋)	1後			2		○								1	
		手話表現研究	1後			2		○								●	
		小計(25科目)	—	—	0	46	0	—			0	0	0	0	0	●	—
芸術表現基礎科目	芸 術 基 礎 科 目	音響リテラシー	1前	○		2			○			1					
		映像リテラシー	1後	○		2			○			1					
		デジタルツール概論	1前			2		○								●	
		プレゼンテーション技法	2後	○		2		○								2	
		文書作成演習Ⅰ	1前・後	○	2				○							1	
		文書作成演習Ⅱ	3前・後	○	2				○							1	
		日本音楽史	1前・後			2		○								1	
		西洋音楽史Ⅰ	1前			2		○								1	
		西洋音楽史Ⅱ	1後			2		○								1	
		日本演劇史	1前	○		2		○			1						
		西洋演劇史	1後	○		2		○				1					
		メディア論	2前	○	2			○			1						
		Webビジネス研究	2前		2			○								1	
		経営学概論	2前	○	2			○			1						
		音楽著作権	2後			2		○								1	
		芸術表現と倫理	2後			2		○								1	
		エンタテインメント企業研究	3前	○		2		○			1						
		小計(17科目)	—	—	10	24	0	—			3	3	0	0	0	●	—
芸術表現専門科目	芸 術 基 本 科 目	文書デザイン技法	1前	○		2		○								2	
		Webデザイン基礎	1前			2										1	
		エンタテインメントビジネス概論	1前	○		2		○			1						
		エンタテインメント企画概論	1前	○		2		○			1						
		ポップカルチャー研究	1前	○		2		○			1						
		マネジメント心理学	2前			2		○								●	
		ビジネス著作権	2後			2		○								1	
		アート・マネジメント研究A	2前	○		2		○								●	
		アート・マネジメント研究B	2後	○		2		○								●	
		インターネットメディア研究	3後			2		○								1	
		小計(10科目)	—	—	0	20	0	—			2	0	0	0	0	●	—
	芸 術 応 用 科 目	音楽応用論	1前	○		2		○			1						
		ポピュラー音楽史	1前	○		2		○			1						
		日本芸能史	1前・後			2		○								●	
		諸民族の音楽	1前・後			2		○								●	
		知的財産権入門	1前	○		2		○								1	
		舞踊史と舞踊	2前	○		2		○									
		ミュージカル・音楽史	1前・後	○		2		○			2		1				
		舞台応用芸術論	3後	○		2		○				1					
		小計(9科目)	—	—	0	18	0	—			4	3	1	0	0	●	—
	芸 術 表 現 展 開 科 目	コンピュータアート論	1後			2		○								1	
		機械学習概論	2前			2		○								●	
		音楽療法概論	1前・後			2		○								1	
		音楽療法演習	1前・後			1			○							1	
		マーケティング論	2前	○	2			○			1						
		経営戦略概論	2後	○		2		○			1						
		会計論	3前	○		2		○			1						
		インタラクティブアート制作	3前			2		○								1	
		インスタレーションアート制作	3後			2		○								1	
		劇場文化論	1前			2		○								1	
		舞台芸術運営論	1後			2		○								1	
		舞台知的財産権概論	2前・後	○		2		○				1					
		小計(12科目)	—	—	2	21	0	—			1	1	0	0	0	●	—

教 育 課 程 等 の 概 要																		
(芸術情報学部芸術表現学科)																		
科目 区分			授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					基幹教員以外	備考
						必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		
芸術情報部	芸術表現展開科目	芸術応用	発声とコミュニケーション	1前	○		2		○			1					1	
			コンピュータ音楽	1前			2		○								1	
			ソーシャルメディアと音楽	2前			2		○								1	
			ワールドミュージック研究	2前			2		○								1	
			エンタテインメントプロデュース論	2後			2		○								●	
			コンサートビジネス研究	2後			2		○								1	
			音楽プロモーション研究	2後	○		2		○			1						
			コンテンツビジネス研究	3前			2		○								1	
			環境音楽研究	3後			2		○								1	
			舞台美術研究	2前・後			2		○								1	
			舞台技術研究	2前・後			2		○								1	
			舞台照明研究	2前・後			2		○								1	
			舞台音響効果研究	2前・後			2		○								1	
			舞台プロデュース研究	3前・後			2		○								1	
			演出論	3前	○		2		○			1						
			コスチューム研究	3後			2		○				1					
			舞台芸術教育論	3前・後	○		2		○									
小計 (17科目)			—	—	0	34	0	—			3	1	0	0	0	●	—	
芸術表現専門科目	実習科目	実習	芸術表現Ⅰ	1前	○		1			○		11	8	3			35	
			芸術表現Ⅱ	1後	○		1			○		11	8	3			35	
			芸術表現Ⅲ	2前	○		1			○		11	8	3			35	
			芸術表現Ⅳ	2後	○		1			○		11	8	3			35	
			データ分析演習	2前・後			2			○							1	
			経営管理ソフト演習	2前			1			○							1	
			JavaScriptプログラミング	2後			2			○							1	
			Pythonプログラミング	2後			2			○							1	
			SNS分析演習	2後	○		2			○							1	
			空間音響演習Ⅰ	3前	○		2			○			1					
			空間音響演習Ⅱ	3後	○		2			○			1					
			メディア作品演習	1前	○		2			○			1					
			ハーモニーⅠ	1前	○		1			○		1		1			2	
			ハーモニーⅡ	1後	○		1			○		1		1			2	
			ハーモニーⅢ	2前	○		1			○		1		1			2	
			ハーモニーⅣ	2後	○		1			○		1		1			2	
			ポップス・ハーモニーA	2前			1			○							1	
			ポップス・ハーモニーB	2後			1			○							1	
			アンサンブルⅠ	1前	○		2			○		2						
			アンサンブルⅡ	1後	○		2			○		2						
			アンサンブルⅢ	2前	○		2			○		2						
			アンサンブルⅣ	2後	○		2			○		2						
			ソング・ライティングA	1前	○		1			○		1						
			ソング・ライティングB	1後	○		1			○		1						
			ソング・ライティングC	2前	○		1			○		2						
			ソング・ライティングD	2後	○		1			○		2						
			ボーカル演習Ⅰ	1前			1			○							1	
			ボーカル演習Ⅱ	1後			1			○							1	
			レコーディング演習Ⅰ	3前	○		2			○		2						
			レコーディング演習Ⅱ	3後	○		2			○		2						
			ポップス演習Ⅰ	3前	○		1			○		2						
			ポップス演習Ⅱ	3後	○		1			○		2						
			ポップス演習Ⅲ	4前	○		1			○		2						
			ポップス演習Ⅳ	4後	○		1			○		2						
			吹奏楽Ⅰ	1前	○		1			○		1					1	
			吹奏楽Ⅱ	1後	○		1			○		1					1	
			吹奏楽Ⅲ	2前	○		1			○		1					1	
			吹奏楽Ⅳ	2後	○		1			○		1					1	
			器楽演習Ⅰ	3前	○		1			○		2	1	1				
			器楽演習Ⅱ	3後	○		1			○		2	1	1				
器楽演習Ⅲ	4前	○		1			○		2	1	1							
器楽演習Ⅳ	4後	○		1			○		2	1	1							
劇作演習	3後			1			○							1				
古典芸能基礎演習Ⅰ (狂言)	1前	○		1			○		1									
古典芸能基礎演習Ⅱ (殺陣)	1後	○		1			○			1								
アフレコ演習Ⅰ	3前			1			○							1				
アフレコ演習Ⅱ	3後			1			○							1				
アニソンA	3前			1			○							1				
アニソンB	3後			1			○							1				
パフォーミングアーツ演習Ⅰ	3前	○		1			○		3	2	1							
パフォーミングアーツ演習Ⅱ	3後	○		1			○		3	2	1							
パフォーミングアーツ演習Ⅲ	4前	○		1			○		3	2	1							
パフォーミングアーツ演習Ⅳ	4後	○		1			○		3	2	1							

教 育 課 程 等 の 概 要																
(芸術情報学部芸術表現学科)																
科目 区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					基幹教員以外	備考
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		
芸術情報学部芸術学科	実習科目	音楽基礎論	1前・後		2		○								2	
		ソルフェージュⅠ	1後		1			○							3	
		ソルフェージュⅡ	2前		1			○							3	
		合唱Ⅰ	1前		1			○							1	
		合唱Ⅱ	1後		1			○							1	
		歌唱法Ⅰ	2前		1			○							1	
		歌唱法Ⅱ	2後		1			○							1	
		キーボード演習Ⅰ	1前	○	1			○		1					1	
		キーボード演習Ⅱ	1後	○	1			○		1					1	
		教職合奏A	1前		1			○				1				
		教職合奏B	1後		1			○		1						
		伴奏法Ⅰ	3前		1			○							1	
		伴奏法Ⅱ	3後		1			○							1	
		日本音楽実習Ⅰ	2後		1			○							1	
		日本音楽実習Ⅱ	3前		1			○							1	
		指揮法Ⅰ	3前		1			○							1	
		指揮法Ⅱ	3後		1			○							1	
		作曲法Ⅰ	2前		2		○					1			2	
		作曲法Ⅱ	2後		2		○					1			1	
		日本伝統音楽「長唄」の発声と表現	4前・後		1			○							1	
	芸術表現専修科目	教職ピアノⅠ	1前			1		○		1					15	
		教職ピアノⅡ	1後		1			○		1					15	
		教職ピアノⅢ	2前		1			○		1					15	
		教職ピアノⅣ	2後		1			○		1					15	
		小計 (77科目)	—	—	0	89	4	—	—	11	8	3	0	0	62	—
		芸術表現専修Ⅰ	2前	○	1			○		7	5	2			3	
		芸術表現専修Ⅱ	2後	○	1			○		7	5	2			3	
		芸術表現専修Ⅲ	3前	○	1			○		7	5	2			3	
		芸術表現専修Ⅳ	3後	○	1			○		7	5	2			3	
		芸術表現専修Ⅴ	4前	○	1			○		7	5	2			3	
		芸術表現専修Ⅵ	4後	○	1			○		7	5	2			3	
	専門科目	和声対位法Ⅰ	3前		1			○		1						
		和声対位法Ⅱ	3後		1			○		1						
		インプロビゼーション研究Ⅰ	3前		1			○		1						
		インプロビゼーション研究Ⅱ	3後		1			○		1						
		ジャズ・ハーモニーⅠ	3前		1			○							1	
		ジャズ・ハーモニーⅡ	3後		1			○							1	
		小計 (12科目)	—	—	0	12	0	—	—	7	5	2	0	0	4	—
		キャリアアップランニングA	3前	○	2			○		2						
		キャリアアップランニングB	3後	○	2			○		2						
		小計 (2科目)	—	—	0	4	0	—	—	2	0	0	0	0	0	—
	ゼミナール	基礎演習A	1前	○	2			○		16	8	3				
		基礎演習B	1後	○	2			○		16	8	3				
		基礎演習C	2前	○	2			○		16	8	3				
		基礎演習D	2後	○	2			○		16	8	3				
		ゼミナールA	3前	○	2			○		16	8	3				
		ゼミナールB	3後	○	2			○		16	8	3				
		卒業研究A	4前	○	2			○		16	8	3				
		卒業研究B	4後	○	2			○		16	8	3				
		小計 (8科目)	—	—	16	0	0	—	—	16	8	3	0	0	0	—

教 育 課 程 等 の 概 要																	
(芸術情報学部芸術表現学科)																	
科目 区分		授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					基幹教員以外	備考
					必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		
教 育 に 関 連 す る 科 目	教科及び 教科の指導法に関する科目	音楽科教育法Ⅰ	2前			2	○				1						
		音楽科教育法Ⅱ	2後			2	○				1						
		音楽科教育法Ⅲ	3前			2	○				1						
		音楽科教育法Ⅳ	3後			2	○				1						
		音楽科教育実践研究	4後			2	○				1						
		小計 (5科目)	—	—	0	0	10	—			1	0	0	0	0	0	
	教育の基礎的理解に関する科目	教育原理	1前			2	○									1	
		教職概論	1前			2	○									1	
		教育行政学	2後			2	○				1					1	
		教育心理学	2前			2	○									1	
		特別支援教育論	1前			2	○								1		
		教育課程論	2後			2	○								1		
	小計 (6科目)		—	—	0	0	12	—			1	0	0	0	0	5	
	道徳、総合的な学習の時間等の指導法及び生徒指導、教育相談等に関する科目	道徳教育論	3後			2	○					1				1	
		総合的な学習の指導法	3前			2	○										
		特別活動論	3前			2	○									1	
		教育方法論	2後			2	○									1	
		生徒・進路指導論	3前			2	○									1	
生徒・進路指導特論		4後			2	○									1		
教育実践に関する科目	教育相談概論	3前			2	○				1							
	教育相談特論	4後			2	○				1							
	小計 (8科目)	—	—	0	0	16	—			2	0	0	0	0	3		
	教育実習指導	3後・4前・後			1		○			1							
	教育実習Ⅰ	4前・後			4			○		1							
	教育実習Ⅱ	4前・後			2				○	1							
大学が独自に設定する科目	教職実践演習 (中・高)	4後			2		○			1							
	小計 (4科目)	—	—	0	0	9	—			1	0	0	0	0	0		
	大学が独自に設定する科目	介護等体験事前指導Ⅰ	1後			1		○		1							
	介護等体験事前指導Ⅱ	2前			1		○		1								
小計 (2科目)		—	—	0	0	2	—			1	0	0	0	0	0		
合計 (280科目)			—	—	28	387	53	—			16	8	3	0	0	●	
学位又は称号			学士 (芸術情報)			学位または学科の分野					音楽関係、美術関係						
卒業要件および履修方法											授業期間等						
○卒業要件 大学に4年以上在学し、下記履修方法に沿って124単位以上修得すること。											1学年の学期区分					2期	
○履修方法 芸術情報学部芸術表現学科 ①教養科目 24単位以上 ②学部専門科目 76単位以上 ③学部間自由選択科目 24単位以内 (上記①及び②の基準を満たした上で、許可を得て修得した他学部他学科の専門科目)											1学期の授業期間					15週	
履修科目の登録上限は、22単位 (1学期) とする。											1時限の授業時間					90分	

教 育 課 程 等 の 概 要																
（芸術情報学部情報表現学科）																
科目 区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					基幹（助手以外を除く）教員	備考
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		
教	現代社会の教養	現代社会と経済	1後		2		○								1	
		現代社会と政治	1前		2		○								1	
		現代の企業経営	1後		2		○								1	
		現代の国際社会	1前		2		○								1	
		現代社会と知的財産	1前・後		2		○								1	
		現代社会とメディア	1前・後		2		○								1	
		心理学の基礎	1前・後		2		○								2	
		異文化コミュニケーション	1前・後		2		○								1	
		日本国憲法	1前・後		2		○								1	
		歴史	1前・後		2		○								1	
		文学	1前・後		2		○								2	
		美術	1前・後		2		○								2	
		哲学	1後		2		○								1	
		考古学	1後		2		○								1	
		民俗学	1後		2		○								1	
		日本文化史	1前		2		○								1	
		西洋文化史	1前		2		○								1	
養	小計（17科目）		—	—	0	34	0	—	—	0	0	0	0	0	17	—
	スポーツ	生涯スポーツ論	1前・後		2		○								1	
		教養スポーツA	1前・後		1			○							2	
		教養スポーツB	1前・後		1			○							2	
		教養スポーツC	1前・後		1			○							2	
		スポーツとウェルネス	1前		2		○								1	
		スポーツ文化論	2前		2		○								1	
科	小計（6科目）		—	—	0	9	0	—	—	0	0	0	0	0	7	—
	教養芸術	音楽と社会	1前		2		○								1	
		舞台芸術	1前・後		2		○								1	
		エンタテインメント企画制作	1前・後		2		○								1	
		ポピュラー音楽	1前・後		2		○								2	
		アート・マネジメント	1前・後		2		○								2	
		クラシック音楽	1前・後		2		○								1	
目	小計（6科目）		—	—	0	12	0	—	—	0	0	0	0	0	7	—
	情報技術力	メディアリテラシー	1前・後		2			○		1	1				1	
		情報リテラシー	1前・後		2			○							4	
		データサイエンス	1前・後		2		○			1						
		プログラミング基礎A	1前・後		2			○		1					2	
		プログラミング基礎B	1前・後		2			○		1					2	
		情報システム概論	1前・後		2		○								1	
		動画配信とSNS	1前・後		2		○				1				1	
目	小計（7科目）		—	—	0	14	0	—	—	3	2	0	0	0	8	—
	キャリア	キャリアと自己形成	1前・後		2		○								1	
		職業人基礎能力開発対策A	1後		2			○							1	
		職業人基礎能力開発対策B	2前		2			○							1	
		職業人基礎能力開発対策C	2前		2			○							1	
		キャリアデザインA	2前		2			○							1	
		キャリアデザインB	2後		2			○							1	
		インターンシップ	2前・後		2				○						1	
目	小計（7科目）		—	—	0	14	0	—	—	0	0	0	0	0	2	—
	異文化理解力	基礎英語Ⅰ	1前		1			○			1					
		基礎英語Ⅱ	1後		1			○								
		一般英語Ⅰ	1前		1			○			1				3	
		一般英語Ⅱ	1後		1			○			1				3	
		専門英語A	1前		1			○							4	
		専門英語B	1後		1			○							4	
		専門英語C	1前		1			○							2	
		専門英語D	1後		1			○							2	
		アメリカ文化論	1前・後		2		○								1	
		ヨーロッパ文化論A	1前・後		2		○								1	
		ヨーロッパ文化論B	1前・後		2		○								1	
		アジア文化論A	1前・後		2		○								1	
		アジア文化論B	1前・後		2		○								1	
		海外研修A（言語）	1前・後		2				○	1						
		海外研修B（文化）	1前・後		2				○	1						
		日本語Ⅰ	1前		2			○							3	
		日本語Ⅱ	1後		2			○							3	
		日本語Ⅲ	2前		1			○							3	
		日本語Ⅳ	2後		1			○							3	
		日本文化論A	1前		2		○								1	
		日本文化論B	1後		2		○								1	
		日本語演習A	1前・後		2			○							1	
		日本語演習B	1前・後		2			○							1	
目	小計（23科目）		—	—	0	36	0	—	—	1	1	0	0	0	15	—

教 育 課 程 等 の 概 要																
(芸術情報学部情報表現学科)																
科目 区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					基幹(助手を除く)教員	備考
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		
芸術情報学部	学部共通科目	音楽基礎論	1前・後	○	2		○			1					2	
		画像と映像の基礎	1後		2		○									
		デザインの基礎	1前・後		2		○								1	
		MIDI演習	1前・後		1			○							1	
		西洋音楽史Ⅰ	1前・後		2		○								1	
		西洋音楽史Ⅱ	1前・後		2		○								1	
		ポピュラー音楽史	1前・後		2		○								1	
		日本音楽史	1前・後		2		○								1	
		日本芸能史	1前・後		2		○								1	
		諸民族の音楽	1前・後		2		○								1	
		音楽美学	1前・後		2		○								1	
		空間芸術論	1前		2		○								1	
		美学	1前・後		2		○								2	
		人間と色彩	1前	○	2		○			1						
		映画論	1前・後		2		○								1	
		著作権法	1前		2		○								1	
		情報法制	1前・後		2		○								1	
		音楽企画概論	1前・後		2		○								1	
		舞台芸術運営論	1前・後		2		○								1	
		音楽療法概論	1前・後		2		○								1	
		音楽療法演習	1前・後		1			○							1	
		デジタル印刷表現	1前		2		○								1	
		簿記論	1前		2		○								1	
		マーケティングリサーチ	1後	○	2		○			1						
		マルチメディア制作	2前	○	1			○		1						
		ヴィジュアル表現基礎Ⅰ	1前・後		2		○								1	
		ヴィジュアル表現基礎Ⅱ	1後		2		○								1	
		認知心理学A	1前		2		○								1	
		認知心理学B	1後		2		○								1	
		感性音響学	1前・後		2		○			1					1	
		美術史A(日本)	1後	○	2		○			1						
		美術史B(東洋)	1後	○	2		○			1						
		美術史C(西洋)	1後		2		○								1	
		劇場文化論	2後		2		○								1	
		小計(34科目)	—	—	0	65	0	—	—	4	0	0	0	0	21	—
芸術情報学部	情報表現科目	SNS分析演習	2後	○		2				1						
		コンピュータ基礎論	1前	○	2			○		1						
		プレゼンテーション技法	1後	○	2				○	1	1					
		Webデザイン基礎	1前		2				○						1	
		文書デザイン技法	1前・後	○	2				○	1	1				1	
		データ分析演習	2前・後		2				○						1	
		JavaScriptプログラミング	2後		2				○						1	
		サーバサイドウェブプログラミング	3前		2				○						1	
		CGプログラミング基礎	2後		2				○	1						
		Pythonプログラミング	2後	○	2				○	1						
		小計(10科目)	—	—	2	18	0	—	—	4	1	0	0	0	3	—
	情報表現科目	インタラクティブアート制作	3前	○		2			○	1						
		インスタレーションアート制作	3後	○		2			○	1						
		Windowsプログラミング	3後		2				○	1						
		感性情報処理	3前	○		2			○	1						
		コンピュータアート論	1前	○		2			○	1						
		パターン認識概論	3前	○		2			○	1						
		小計(6科目)	—	—	0	12	0	—	—	4	0	0	0	0	0	—
芸術情報学部	音楽・映像・照明科目	音響表現	1前・後		4		○								1	
		PA基礎実技	1前・後	○	2					1						
		音響制作論	2前・後		2		○								1	
		デジタル音楽基礎論	1後	○	2		○			1						
		デジタル音楽表現	2前・後		4		○								1	
		スタジオレコーディングⅠ	3前	○	2			○			1					
		スタジオレコーディングⅡ	3後	○	2			○			1					
		サウンドエンジニアリング	2前	○	2		○				1					
		ステージサウンドデザイン	2前		1			○							1	
		舞台音響Ⅰ	2前		2			○							1	
		舞台音響Ⅱ	2後		2			○							1	
		ライブPA	2前・後	○	2			○		1						
		コンサートSR	3前・後	○	2			○		1	1					
		舞台音響演習	2前	○	2			○			1					
		舞台照明基礎	1後	○	2			○			1					
		舞台照明演習	2前	○	2			○			1					
芸術情報学部	音楽・映像・照明科目	ゲーム音楽・音響制作	2後		2			○							1	
		音響空間演出論	2後		2			○							1	
		ステージ照明概論	2前		2			○							1	
		ステージ照明演習	2後		2			○							1	
		ステージ音響概論	1前	○	2			○		1						
		映像表現	1後	○	4			○		1						
		映像制作論	2後	○	2			○			1					
		映画撮影技術	2後		2			○							1	
		テレビ・スタジオ番組制作	2前・後	○	4			○		1	1					

教 育 課 程 等 の 概 要																	
(芸術情報学部情報表現学科)																	
科目 区分		授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					基幹・ 助手以外 の教員	備考
					必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		
教	教科及び教科の指導法に関する科目	情報科教育法Ⅰ	3前			2	○									1	
		情報科教育法Ⅱ	3後			2	○									1	
		小計（2科目）	—	—	0	0	4	—	—	0	0	0	0	0		1	—
職	教育の基礎的理解に関する科目	教育原理	1前			2	○									1	
		教職概論	1前			2	○									1	
		教育行政学	2後			2	○									1	
		教育心理学	2前			2	○									1	
		特別支援教育論	1前			2	○									1	
		教育課程論	2後			2	○									1	
関	道徳、総合的な学習の時間等の指導法及び生徒指導、教育相談等に関する科目	小計（6科目）	—	—	0	0	12	—	—	0	0	0	0	0		6	—
		道徳教育論	3後			2	○									1	
		総合的な学習の指導法	3前			2	○									1	
		特別活動論	3前			2	○									1	
		教育方法論	2後			2	○									1	
		生徒・進路指導論	3前			2	○									1	
		生徒・進路指導特論	4後			2	○									1	
		教育相談概論	3前			2	○									1	
		教育相談特論	4後			2	○									1	
		小計（8科目）	—	—	0	0	16	—	—	0	0	0	0	0		5	—
科	教育実践に関する科目	教育実習指導	3後・4前・後			1		○								1	
		教育実習Ⅱ	4前・後			2			○							1	
		教職実践演習（中・高）	4後			2		○								1	
		小計（3科目）	—	—	0	0	5	—	—	0	0	0	0	0		2	—
目	大学が独自に設定する科目	介護等体験事前指導Ⅰ	1後			1		○							1		
		介護等体験事前指導Ⅱ	2前			1		○							1		
		小計（2科目）	—	—	0	0	2	—	—	0	0	0	0	0		1	—
合計（233科目）			—		18	402	39	—	—	13	8	3	0	0	96	—	
学位又は称号			学士（芸術情報）			学位または学科の分野				音楽関係、美術関係							
卒業要件および履修方法										授業期間等							
○卒業要件 大学に4年以上在学し、下記履修方法に沿って124単位以上修得すること。 ○履修方法 芸術情報学部情報表現学科 ①教養科目 24単位以上 ②学部専門科目 76単位以上 ③学部間自由選択科目 24単位以内（上記①及び②の基準を満たした上で、許可を得て修得した他学部他学科の専門科目） 履修科目の登録上限は、22単位(1学期)とする。										1学年の学期区分					2期		
										1学期の授業期間					15週		
										1時限の授業時間					90分		

基本計画書-13-

教 育 課 程 等 の 概 要																
(芸術情報学部音楽表現学科)																
科目 区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					基幹(助手を除く)教員	備考
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		
芸術情報学部	学部 共通 科目	音楽基礎論	1前・後		2		○								2	
		画像と映像の基礎	1後		2		○								1	
		デザインの基礎	1前・後		2		○								1	
		MIDI演習	1前・後		1			○							1	
		西洋音楽史Ⅰ	1前・後	○	2		○								1	
		西洋音楽史Ⅱ	1前・後	○	2		○								1	
		ポピュラー音楽史	1前・後		2		○								1	
		日本音楽史	1前・後		2		○								1	
		日本芸能史	1前・後		2		○								1	
		諸民族の音楽	1前・後		2		○								1	
		音楽美学	1前・後		2		○								1	
		空間芸術論	1前	○	2		○				1					
		美学	1前・後	○	2		○			1					1	
		人間と色彩	1前		2		○								1	
		映画論	1前・後		2		○								1	
		著作権法	1前		2		○								1	
		情報法制	1前・後		2		○								1	
		音楽企画概論	1前・後	○	2		○								1	
		舞台芸術運営論	1前・後		2		○								1	
		音楽療法概論	1前・後		2		○								1	
		音楽療法演習	1前・後		1			○							1	
		デジタル印刷表現	1前		2		○								1	
		簿記論	1前		2		○								1	
		マーケティングリサーチ	1後		2		○								1	
		マルチメディア制作	2前		1			○							1	
		ヴィジュアル表現基礎Ⅰ	1前・後		2		○								1	
		ヴィジュアル表現基礎Ⅱ	1後		2		○								1	
		認知心理学A	1前		2		○								1	
		認知心理学B	1後		2		○								1	
		感性音響学	1前・後		2		○								1	
		美術史A(日本)	1後		2		○								1	
		美術史B(東洋)	1後		2		○								1	
		美術史C(西洋)	1後		2		○								1	
		劇場文化論	2後		2		○								1	
	小計(34科目)		—	—	0	65	0	—	—	0	1	0	0	0	23	—
	学部 専攻 科目	専攻実技Ⅰ	1前	○	2			○		4	1	1			21	
		専攻実技Ⅱ	1後	○	2			○		4	1	1			21	
		専攻実技Ⅲ	2前	○	2			○		5	1	1			21	
		専攻実技Ⅳ	2後	○	2			○		5	1	1			21	
		専攻実技Ⅴ	3前	○	2			○		5	1	1			25	
		専攻実技Ⅵ	3後	○	2			○		5	1	1			25	
		専攻実技Ⅶ	4前	○	2			○		2	1	1			21	
		専攻実技Ⅷ	4後	○	2			○		2	1	1			21	
		吹奏楽Ⅰ	1前	○		2		○		1					1	
		吹奏楽Ⅱ	1後	○		2		○		1					1	
		吹奏楽Ⅲ	2前	○		2		○		1					1	
		吹奏楽Ⅳ	2後	○		2		○		1					1	
		吹奏楽Ⅴ	3前			2		○		1					1	
		吹奏楽Ⅵ	3後			2		○		1					1	
		吹奏楽Ⅶ	4前			2		○		1					1	
		吹奏楽Ⅷ	4後			2		○		1					1	
		オーケストラⅠ	2前			2		○							1	
		オーケストラⅡ	2後			2		○							1	
		オーケストラⅢ	3前			2		○							1	
		オーケストラⅣ	3後			2		○							1	
		合唱Ⅰ	1前	○		1		○							1	
		合唱Ⅱ	1後	○		1		○							1	
		合唱Ⅲ	2前			1		○							1	
		合唱Ⅳ	2後			1		○							1	
		ポップス・アンサンブルA	1前	○		1		○		2						
		ポップス・アンサンブルB	1後	○		1		○		2						
		ポップス・アンサンブルC	2前	○		1		○		2						
		ポップス・アンサンブルD	2後	○		1		○		2						
		ジャズ・アンサンブルA	3前			1		○		1						
		ジャズ・アンサンブルB	3後			1		○		1						
		音楽形式	1前・後			2		○							1	
		楽曲分析	1前・後			2		○							2	
	学部 専攻 科目	ハーモニーⅠ	1前	○		1		○							1	
		ハーモニーⅡ	1後	○		1		○							1	
		ハーモニーⅢ	1前			1		○							1	
		ハーモニーⅣ	1後			1		○							1	
		ハーモニーⅤ	1前			1		○							1	
		ハーモニーⅥ	1後			1		○							1	
	学部 専攻 科目	コード進行法Ⅰ	1前	○		2		○							2	
		コード進行法Ⅱ	1後	○		2		○							2	

教 育 課 程 等 の 概 要																
(芸術情報学部音楽表現学科)																
科目 区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					基幹教員以外 の教員	備考
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		
芸 術 情 報 学 部	音 楽	ポップス・ハーモニーA	2前		1			○							1	
		ポップス・ハーモニーB	2後		1			○							1	
		ポップス・ハーモニーC	3前		1			○							1	
		ポップス・ハーモニーD	3後		1			○							1	
		対位法Ⅰ	2前		2		○								1	
		対位法Ⅱ	2後		2		○								1	
		ソルフェージュⅠ	1前	○	1			○							3	
		ソルフェージュⅡ	1後	○	1			○							3	
		キーボード演習Ⅰ	1前	○	1			○		1					1	
		キーボード演習Ⅱ	1後	○	1			○		1					1	
		歌唱法Ⅰ（教職）	2前		1			○							1	
		歌唱法Ⅱ（教職）	2後		1			○							1	
		伴奏法Ⅰ	3前		1			○							2	
		伴奏法Ⅱ	3後		1			○							2	
		指揮法Ⅰ	3前		1			○							1	
		指揮法Ⅱ	3後		1			○							1	
		楽器法	1前・後		2		○								1	
		オーケストレーションⅠ	2前		2		○								1	
		オーケストレーションⅡ	2後		2		○								1	
		ソング・ライティングA	2前	○	1			○		1						
		ソング・ライティングB	2後	○	1			○		1						
		ソング・ライティングC	3前	○	1			○		2						
		ソング・ライティングD	3後	○	1			○		2						
		アレンジメントⅠ	2前		2		○								2	
		アレンジメントⅡ	2後		2		○								2	
		作曲法Ⅰ（教職）	2前		2		○								2	
		作曲法Ⅱ（教職）	2後		2		○								2	
		ジャズ史	2前・後		2		○								1	
		副科ピアノⅠ	1前		1			○		1					10	
		副科ピアノⅡ	1後		1			○		1					10	
		副科ピアノⅢ	2前		1			○		1					7	
		副科ピアノⅣ	2後		1			○		1					7	
		副科ピアノⅤ	3前		1			○		1					9	
		副科ピアノⅥ	3後		1			○		1					9	
		副科ジャズピアノⅠ	1前		1			○		1						
		副科ジャズピアノⅡ	1後		1			○		1						
		副科実技Ⅰ	1前		1			○				1			1	
		副科実技Ⅱ	1後		1			○				1			1	
		副科声楽Ⅰ	1前		1			○							2	
		副科声楽Ⅱ	1後		1			○							2	
		ピアノ指導法A	3前		2		○			1						
		ピアノ指導法B	3後		2		○			1						
		教職合奏A	1前		1			○				1				
		教職合奏B	1後		1			○		1						
		日本音楽実習Ⅰ（教職）	2前		1			○							1	
		日本音楽実習Ⅱ（教職）	3後		1			○							1	
		日本伝統音楽「長唄」の発声と表現(教職)	4前		1			○							1	
		インターンシップⅡ	3前・後		2				○	1						
		セルフプロデュース演習	3前・後		1		○								1	
		現代音楽研究	3前・後	○	2		○			1						
		リトミック	1前・後		2		○								1	
		臨床心理学Ⅰ	3前	○	2		○			1						
		臨床心理学Ⅱ	3後	○	2		○			1						
		社会福祉論	1前・後		2		○								1	
		発達心理学	2前・後		2		○								1	
		室内楽Ⅰ	3前		1			○		1					3	
		室内楽Ⅱ	3後		1			○		1					3	
		室内楽Ⅲ	4前		1			○		2					2	
		室内楽Ⅳ	4後		1			○		2					2	
		ブリブプロダクション演習Ⅰ	1前	○	1			○		1						
		ブリブプロダクション演習Ⅱ	1後	○	1			○		1						
		アドリブ演習A	2前	○	1			○		1						
		アドリブ演習B	2後	○	1			○		1						
		インストゥルメンタル演習A	3前		1			○							1	
		インストゥルメンタル演習B	3後		1			○							1	
		弾き語り基礎	1前・後	○	2		○			1					1	
		ワールドミュージック史	2前・後		2		○								1	
		ヴォーカルアンサンブルA	1前		1			○							1	
		ヴォーカルアンサンブルB	1後		1			○							1	
		ポップス・アレンジメントⅠ	2前		2		○								1	
		ポップス・アレンジメントⅡ	2後		2		○								1	
		ポップス・アレンジメントⅢ	3前		2		○								1	
		ポップス・アレンジメントⅣ	3後		2		○								1	
		DAW演習Ⅰ	1前		1			○							1	
		DAW演習Ⅱ	1後		1			○							1	
		ホーン・アレンジメント	3前・後		2		○								1	

教 育 課 程 等 の 概 要																		
(芸術情報学部音楽表現学科)																		
科目 区分		授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					基幹 （助手を除く） 教員	備考	
					必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手			
芸術情報学部専門科目	音楽表現学科専門科目	基礎演習A1	1前	○	1				○			1	1					
		基礎演習A2	1前	○		1			○			1	1					
		基礎演習B1	1後	○	1				○			1	1					
		基礎演習B2	1後	○		1			○									
		基礎演習C1	2前	○	1				○					1			1	
		基礎演習C2	2前	○		1			○					1			1	
		基礎演習D1	2後	○	1				○					1			1	
		基礎演習D2	2後	○		1			○					1			1	
		総合演習A	3前	○	2				○			1		1				
		総合演習B	3後	○	2				○			1		1				
		卒業研究	4通	○	4				○			6	1	1				
小計（127科目）		—	—	—	28	154	0	—			7	1	1	0	0	35	—	
教職に関する科目	教科及び教科の指導法に関する科目	音楽科教育法Ⅰ	2前				2	○			1							
		音楽科教育法Ⅱ	2後				2	○			1							
		音楽科教育法Ⅲ	3前				2	○			1							
		音楽科教育法Ⅳ	3後				2	○			1							
		音楽科教育実践研究	4後				2	○			1							
	小計（5科目）		—	—	—	0	0	10	—			1	0	0	0	0	0	—
	教育の基礎的理解に関する科目	教育原理	1前				2	○									1	
		教職概論	1前				2	○									1	
		教育行政学	2後				2	○									1	
		教育心理学	2前				2	○			1							
		特別支援教育論	1前				2	○									1	
教育課程論		2後				2	○									1		
小計（6科目）		—	—	—	0	0	12	—			1	0	0	0	0	5	—	
関連する科目	道徳、総合的な学習の時間等の指導法及び生徒指導、教育相談等に関する科目	道徳教育論	3後				2	○									1	
		総合的な学習の指導法	3前				2	○			1							
		特別活動論	3前				2	○									1	
		教育方法論	2後				2	○									1	
		生徒・進路指導論	3前				2	○									1	
		生徒・進路指導特論	4後				2	○									1	
		教育相談概論	3前				2	○			1							
		教育相談特論	4後				2	○			1							
	小計（8科目）		—	—	—	0	0	16	—			2	0	0	0	0	3	—
	教育実践に関する科目	教育実習指導	3後・4前・後				1			○		1						
		教育実習Ⅰ	4前・後				4					1						
教育実習Ⅱ		4前・後				2					1							
教職実践演習（中・高）		4後				2			○		1							
小計（4科目）		—	—	—	0	0	9	—			1	0	0	0	0	0	—	
科目	大学が独自に設定する科目	介護等体験事前指導Ⅰ	1後				1			○		1						
		介護等体験事前指導Ⅱ	2前				1			○		1						
		小計（2科目）		—	—	—	0	0	2	—			1	0	0	0	0	—
合計（252科目）			—			28	338	49	—			8	2	1	0	0	148	—
学位又は称号			学士（芸術情報）			学位または学科の分野					音楽関係、美術関係							
卒業要件および履修方法											授業期間等							
○卒業要件 大学に4年以上在学し、下記履修方法に沿って124単位以上修得すること。											1学年の学期区分					2期		
○履修方法 芸術情報学部音楽表現学科 ①教養科目 24単位以上 ②学部専門科目 76単位以上 ③学部間自由選択科目 24単位以内（上記①及び②の基準を満たした上で、許可を得て修得した他学部他学科の専門科目）											1学期の授業期間					15週		
履修科目の登録上限は、22単位（1学期）とする。											1時限の授業時間					90分		

教育課程等の概要																			
(芸術情報学部音楽応用学科)																			
科目 区分		授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					基幹教員以外 (助手を除く) の教員	備考		
					必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手				
教養	現代社会の教養	現代社会と経済	1後			2		○									1		
		現代社会と政治	1前			2		○									1		
		現代の企業経営	1後			2		○									1		
		現代の国際社会	1前			2		○									1		
		現代社会と知的財産	1前・後			2		○									1		
		現代社会とメディア	1前・後			2		○									1		
		心理学の基礎	1前・後			2		○									2		
		異文化コミュニケーション	1前・後			2		○									1		
		日本国憲法	1前・後			2		○									1		
		歴史	1前・後			2		○									1		
		文学	1前・後			2		○									2		
		美術	1前・後			2		○									2		
		哲学	1後			2		○									1		
	考古学	1後			2		○									1			
	民俗学	1後			2		○									1			
	日本文化史	1前			2		○									1			
	西洋文化史	1前			2		○									1			
	小計 (17科目)	—	—	0	34	0	—				0	0	0	0	0	17	—		
芸術	スポーツ	生涯スポーツ論	1前・後			2		○									1		
		教養スポーツA	1前・後			1			○								2		
		教養スポーツB	1前・後			1			○								2		
		教養スポーツC	1前・後			1			○								2		
		スポーツとウェルネス	1前			2		○									1		
		スポーツ文化論	2前			2		○									1		
		小計 (6科目)	—	—	0	9	0	—				0	0	0	0	0	7	—	
	教養芸術	音楽と社会	1前	○		2		○										1	
		舞台芸術	1前・後			2		○										1	
		エンタテインメント企画制作	1前・後			2		○										1	
		ポピュラー音楽	1前・後	○		2		○				1						2	
		アート・マネジメント	1前・後			2		○										2	
		クラシック音楽	1前・後			2		○										1	
		小計 (6科目)	—	—	0	12	0	—				1	0	0	0	0	6	—	
	情報技術力	メディアリテラシー	1前・後			2			○									3	
		情報リテラシー	1前・後	○		2				○								5	
		データサイエンス	1前・後			2			○									1	
プログラミング基礎A		1前・後			2				○								3		
プログラミング基礎B		1前・後			2				○								3		
情報システム概論		1前・後			2			○									1		
動画配信とSNS		1前・後			2			○									2		
小計 (7科目)		—	—	0	14	0	—				0	0	0	0	0	13	—		
キャリア	キャリアと自己形成	1前・後			2		○										1		
	職業人基礎能力開発対策A	1後			2			○									1		
	職業人基礎能力開発対策B	2前			2			○									1		
	職業人基礎能力開発対策C	2前			2			○									1		
	キャリアデザインA	2前			2			○									1		
	キャリアデザインB	2後			2			○									1		
	インターンシップ	2前・後			2				○								1		
	小計 (7科目)	—	—	0	14	0	—				0	0	0	0	0	2	—		
異文化理解力	基礎英語Ⅰ	1前			1			○									1		
	基礎英語Ⅱ	1後			1			○									1		
	一般英語Ⅰ	1前			1			○									4		
	一般英語Ⅱ	1後			1			○									4		
	専門英語A	1前			1			○									4		
	専門英語B	1後			1			○									4		
	専門英語C	1前			1			○									2		
	専門英語D	1後			1			○									2		
	アメリカ文化論	1前・後			2			○									1		
	ヨーロッパ文化論A	1前・後			2			○									1		
	ヨーロッパ文化論B	1前・後			2			○									1		
	アジア文化論A	1前・後			2			○									1		
	アジア文化論B	1前・後			2			○									1		
	海外研修A (言語)	1前・後			2					○							1		
	海外研修B (文化)	1前・後			2						○						1		
	日本語Ⅰ	1前			2				○								3		
	日本語Ⅱ	1後			2				○								3		
	日本語Ⅲ	2前			1				○								3		
	日本語Ⅳ	2後			1				○								3		
	日本文化論A	1前			2			○									1		
	日本文化論B	1後			2			○									1		
	日本語演習A	1前・後			2				○								1		
	日本語演習B	1前・後			2				○								1		
	小計 (23科目)	—	—	0	36	0	—				0	0	0	0	0	18	—		

教 育 課 程 等 の 概 要																
(芸術情報学部音楽応用学科)																
科目 区分	授業科目の名称	配当年次	主要授 業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					基幹 教員 以外 の 教員	備考
				必 修	選 択	自 由	講 義	演 習	実 験・ 実習	教 授	准 教 授	講 師	助 教	助 手		
芸術情報学 部 共 通 科 目	音楽基礎論	1前・後			2		○								2	
	画像と映像の基礎	1後			2		○								1	
	デザインの基礎	1前・後			2		○								1	
	MIDI演習	1前・後			1			○							1	
	西洋音楽史Ⅰ	1前・後			2		○								1	
	西洋音楽史Ⅱ	1前・後			2		○								1	
	ポピュラー音楽史	1前・後	○		2		○			1						
	日本音楽史	1前・後			2		○								1	
	日本芸能史	1前・後			2		○								1	
	諸民族の音楽	1前・後			2		○								1	
	音楽美学	1前・後			2		○								1	
	空間芸術論	1前			2		○								1	
	美学	1前・後			2		○								2	
	人間と色彩	1前			2		○								1	
	映画論	1前・後			2		○								1	
	著作権法	1前			2		○								1	
	情報法制	1前・後			2		○								1	
	音楽企画概論	1前・後	○		2		○			1						
	舞台芸術運営論	1前・後			2		○								1	
	音楽療法概論	1前・後			2		○								1	
	音楽療法演習	1前・後			1			○							1	
	デジタル印刷表現	1前			2		○								1	
	簿記論	1前			2		○								1	
	マーケティングリサーチ	1後			2		○								1	
	マルチメディア制作	2前			1			○							1	
	ヴィジュアル表現基礎Ⅰ	1前・後			2		○								1	
	ヴィジュアル表現基礎Ⅱ	1後			2		○								1	
	認知心理学A	1前			2		○								1	
	認知心理学B	1後			2		○								1	
	感性音響学	1前・後			2		○								1	
	美術史A(日本)	1後			2		○								1	
	美術史B(東洋)	1後			2		○								1	
	美術史C(西洋)	1後			2		○								1	
	劇場文化論	2後			2		○								1	
	小計(34科目)	—	—	0	65	0	—	—	—	1	0	0	0	0	23	—
芸術情報学 部 専 門 科 目	音響リテラシー	1前	○		2			○			1					
	映像リテラシー	1後	○		2			○			1					
	著作権概論	1後	○		2			○			1					
	メディア論	2前	○		2			○			1					
	モバイルメディア研究	2後	○		2			○				1				
	音楽著作権	2後			2			○							1	
	インターネットビジネス研究	2後			2			○							1	
	エンターテインメント企業研究	3前	○		2			○			1					
	小計(8科目)	—	—	16	0	0	—	—	—	2	2	0	0	0	2	—
	専攻実技Ⅰ	1前	○		2			○		1	2	1			3	
	専攻実技Ⅱ	1後	○		2			○		1	2	1			3	
	専攻実技Ⅲ	2前	○		2			○		1	2	1			3	
	専攻実技Ⅳ	2後	○		2			○		1	2	1			3	
	専攻実技Ⅴ	3前	○		2			○		1	2	1			3	
	専攻実技Ⅵ	3後	○		2			○		1	2	1			3	
	専攻実技Ⅶ	4前	○		2			○		1	2	1			3	
	専攻実技Ⅷ	4後	○		2			○		1	2	1			3	
	音楽制作基礎	1前・後			2		○								1	
	音楽メディア演習A	1前	○		1			○				1			2	
	音楽メディア演習B	1後	○		1			○				1			3	
	音楽メディア演習C	2前	○		1			○				1			2	
	音楽メディア演習D	2後	○		1			○				1			3	
	ハーモニック・セオリーⅠ	1後	○		1			○		1		1				
	ハーモニック・セオリーⅡ	2前	○		1			○				1				
	ハーモニック・セオリーⅢ	2後	○		1			○		1		1				
	ハーモニック・セオリーⅣ	3前	○		1			○				1				
	ハーモニック・セオリーⅤ	3後	○		1			○		1						
	ハーモニック・セオリーⅥ	4前	○		1			○		1						
	メディア作品演習A	2前	○		2			○			1					
	メディア作品演習B	2後	○		2			○			1					
	DAW活用研究A	2前			2		○								1	
	DAW活用研究B	2後			2		○								1	
	コンピュータ音楽Ⅰ	3前			2		○								1	
	コンピュータ音楽Ⅱ	3後			2		○								1	
	小計(25科目)	—	—	0	40	0	—	—	—	1	2	1	0	0	8	—

教 育 課 程 等 の 概 要																		
(芸術情報学部音楽応用学科)																		
科目 区分			授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考	
						必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		
芸術情報学部	音楽	音楽ビジネス概論	1前	○		2		○			1							
		音楽プロデュース研究	1後	○		2		○			1							
		音楽マネジメント研究	2前	○		2		○			1							
		音楽プロモーション研究	2後	○		2		○			1							
		ポップカルチャー研究	1前	○		2		○			1							
		コンテンツビジネス研究	3後			2		○								1		
		出版編集ソフト演習	1前			2			○							1		
		ソーシャルメディアと音楽	2前			2		○								1		
		マネージメント心理学	2前			2		○								1		
		ビジネス著作権	2後			2		○								1		
		コンサートビジネス研究	2後			2		○								1		
		エンターテインメントプロデュース論	2後			2		○								1		
		Webデザイン演習	2後			2			○							1		
		アニメプロデュース論	1後			2		○								1		
		音楽応用論	1前	○		2		○			1							
		知的財産権入門	2前	○		2		○								1		
	小計 (16科目)			—	—	0	32	0	—			2	0	0	0	0	8	—
	音楽	楽器音響論	1前	○		2		○						1				
		音楽環境論	1後	○		2		○									1	
		音響と心理Ⅰ	1前			2		○									1	
音響と心理Ⅱ		1後			2		○									1		
電子楽器概論		2前	○		2		○					1						
録音制作演習Ⅰ		2前	○		2			○			1							
録音制作演習Ⅱ		2後	○		2			○			1							
小計 (7科目)			—	—	0	14	0	—			0	1	1	0	0	1	—	
映像	映像論	2前			2		○									1		
	映像音響論	2後	○		2		○				1							
	映像制作演習Ⅰ	3前	○		2			○			1							
	映像制作演習Ⅱ	3後	○		2			○			1							
	小計 (4科目)			—	—	0	8	0	—			0	1	0	0	0	1	—
	経営	経営学概論	2前	○		2		○			1							
会計論		3前	○		2		○			1								
マーケティング論		2後	○		2		○			1								
経営戦略概論		2後	○		2		○			1								
経営管理ソフト演習		2前			1			○								1		
小計 (5科目)			—	—	0	9	0	—			1	0	0	0	0	1	—	
キャリア	インターンシップⅡ	3前・後			2		○									1		
	ITパスポート演習	1前			1			○								1		
	エンターテインメント職業論	2後	○		2		○				1							
	文書作成演習	1後			1			○								1		
	小計 (4科目)			—	—	0	6	0	—			0	1	0	0	0	3	—
ゼミナール	基礎演習A	1前	○		1				○		2	2	1					
	基礎演習B	1後	○		1				○		1	1						
	基礎演習C	2前	○		1				○		1	1						
	基礎演習D	2後	○		1				○		1	1						
	総合演習A	3前	○		2				○		4	3	1					
	総合演習B	3後	○		2				○		4	3	1					
	卒業研究A	4前	○		2				○		4	3	1					
	卒業研究B	4後	○		2				○		4	3	1					
	小計 (8科目)			—	—	12	0	0	—			4	3	1	0	0	0	—
合計 (177科目)			—		28	293	0	—			4	3	1	0	0	93	—	
学位又は称号			学士 (芸術情報)			学位または学科の分野					音楽関係							
卒業要件および履修方法											授業期間等							
○卒業要件 大学に4年以上在学し、下記履修方法に沿って124単位以上修得すること。											1学年の学期区分						2期	
○履修方法 芸術情報学部音楽応用学科 ①教養科目 24単位以上 ②学部専門科目 76単位以上 ③学部間自由選択科目 24単位以内 (上記①及び②の基準を満たした上で、許可を得て修得した他学部他学科の専門科目)											1学期の授業期間						15週	
履修科目の登録上限は、22単位 (1学期) とする。											1時限の授業時間						90分	

基本計画書-20-

教 育 課 程 等 の 概 要																
(芸術情報学部舞台表現学科)																
科目 区分	授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					基幹教員手 以て外に 教員	備考
				必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手		
芸術情報学部	学 部 共 通 科 目	音楽基礎論	1前・後		2		○								2	
		画像と映像の基礎	1後		2		○								1	
		デザインの基礎	1前・後		2		○								1	
		MIDI演習	1前・後		1			○							1	
		西洋音楽史Ⅰ	1前・後		2		○								1	
		西洋音楽史Ⅱ	1前・後		2		○								1	
		ポピュラー音楽史	1前・後		2		○								1	
		日本音楽史	1前・後		2		○								1	
		日本芸能史	1前・後		2		○								1	
		諸民族の音楽	1前・後		2		○								1	
		音楽美学	1前・後		2		○								1	
		空間芸術論	1前		2		○								1	
		美学	1前・後		2		○								2	
		人間と色彩	1前		2		○								1	
		映画論	1前・後		2		○								1	
		著作権法	1前		2		○								1	
		情報法制	1前・後		2		○								1	
		音楽企画概論	1前・後		2		○								1	
		舞台芸術運営論	1前・後		2		○								1	
		音楽療法概論	1前・後		2		○								1	
		音楽療法演習	1前・後		1			○							1	
		デジタル印刷表現	1前		2		○								1	
		簿記論	1前		2		○								1	
		マーケティングリサーチ	1後		2		○								1	
		マルチメディア制作	2前		1			○							1	
		ヴィジュアル表現基礎Ⅰ	1前・後		2		○								1	
		ヴィジュアル表現基礎Ⅱ	1後		2		○								1	
		認知心理学A	1前		2		○								1	
		認知心理学B	1後		2		○								1	
		感性音響学	1前・後		2		○								1	
		美術史A（日本）	1後		2		○								1	
		美術史B（東洋）	1後		2		○								1	
		美術史C（西洋）	1後		2		○								1	
		劇場文化論	2後		2		○								1	
		小計（34科目）	—	—	0	65	0	—	—	0	0	0	0	0	24	—
芸術情報学部 専門科目	舞 台 表 現 学 科 目	基 礎 科 目	芸術概論	1前		2		○							1	
			美術論	1前		2		○							1	
			デッサン基礎実習	1前・後		1			○						1	
			立体造形基礎	1前・後		1			○						1	
			日本美術史	1前・後		2		○							1	
			西洋美術史	1後		2		○							1	
			身体表現概論	1前・後		2			○						1	
			身体表現A	1後	○	1			○						1	
			身体表現B	1後	○	1			○		1					
			身体表現C	1後	○	1			○		1					
			身体表現D	2前	○	1			○		1					
			身体表現E	2後	○	1			○		1					
			人間科学論	2前		2		○							1	
			身体表現Ⅰ	1前	○	1			○		1				1	
			身体表現Ⅱ	1後	○	1			○		1				1	
			身体表現Ⅲ	2前	○	1			○						1	
			身体表現Ⅳ	2後	○	1			○						1	
			演劇表現基礎演習Ⅰ	1前	○	2			○		1				1	
			演劇表現基礎演習Ⅱ	1後	○	2			○		1				1	
			舞踊表現基礎演習Ⅰ	1前	○	1			○			1			1	
			舞踊表現基礎演習Ⅱ	1後	○	1			○			1			1	
			歌唱表現基礎演習Ⅰ	1前	○	1			○		1				1	
			歌唱表現基礎演習Ⅱ	1後	○	1			○		1				1	
			小計（23科目）	—	—	10	21	0	—	1	3	1	0	0	11	—
芸術情報学部 専門科目	舞 台 表 現 学 科 目	演 劇 科 目	日本演劇史	1前	○			○			1					
			西洋演劇史	1後	○			○			1					
			演技論Ⅰ	2前		2		○							1	
			演技論Ⅱ	2後		2		○							1	
			演劇表現基礎演習Ⅲ	2前	○	2			○		1					
			演劇表現基礎演習Ⅳ	2後	○	2			○		1					
			演劇表現演習Ⅰ	3前	○	2				2	1					
			演劇表現演習Ⅱ	3後	○	2				2	1					
			演劇特殊研究A	3前		2			○						1	
			演劇特殊研究B	3後		2			○						1	
			小計（10科目）	—	—	0	20	0	—	2	1	0	0	0	2	—

教 育 課 程 等 の 概 要																			
(芸術情報学部舞台表現学科)																			
科目 区分			授業科目の名称	配当年次	主要授業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考		
						必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	教授	准教授	講師	助教	助手			
芸術情報学部 舞台表現学科	舞 台 踊	舞 踊	舞踊史Ⅰ	1前	○			2		○						1			
			舞踊史Ⅱ	1後	○			2		○						1			
			舞踊論A	2前				2		○									1
			舞踊論B	2後				2		○									1
			舞踊表現基礎演習Ⅲ	2前	○			1				○				1			1
			舞踊表現基礎演習Ⅳ	2後	○			1				○				1			1
			舞踊表現演習Ⅰ	3前	○			2				○			1				1
			舞踊表現演習Ⅱ	3後	○			2				○				1			1
			舞踊特殊研究	3前	○			2				○			1				
			舞踊創作技術研究	3後				2				○							1
	小計（10科目）			—	—	0	18	0	—			0	1	1	0	0	4	—	
	ミ ュ ー ジ カ ル ・ オ ペ ラ	表 現	ミュージカル史	1前・後	○			2		○			1						
			音楽史	1前・後	○			2		○			1						
			歌唱表現基礎演習Ⅲ	2前	○			1		○				1					1
			歌唱表現基礎演習Ⅳ	2後	○			1		○				1					1
			ミュージカル表現演習Ⅰ	3前	○			2				○			1				2
			ミュージカル表現演習Ⅱ	3後	○			2				○			1				1
			ミュージカル歌唱研究Ⅰ	3前	○			2				○		1					
			ミュージカル歌唱研究Ⅱ	3後	○			2				○		1					
			オペラ歌唱研究Ⅰ	3前	○			2				○			1				
			オペラ歌唱研究Ⅱ	3後	○			2				○			1				
	ミュージカル特殊研究Ⅰ	3前	○			2				○		1					1		
	ミュージカル特殊研究Ⅱ	3後	○			2				○		1					1		
	小計（12科目）			—	—	0	22	0	—			2	2	0	0	0	3	—	
	舞 台 運 営	学 習	舞台知的財産権概論	2前	○			2		○				1					
			舞台美術研究	2前・後				2		○									1
			図面製作実習	2前・後				1											1
			舞台衣裳研究	2後				2											1
			舞台技術研究	2前・後				2			○								1
			舞台照明研究	2前・後				2			○								1
			舞台音響効果研究	2前・後				2			○								1
	小計（7科目）			—	—	0	13	0	—			0	1	0	0	0	6	—	
	展 開 科 目	専 門 科 目	舞台表現演習ⅠA	2前	○			2				○		2					1
			舞台表現演習ⅠB	2前	○			2				○				1			
			舞台表現演習ⅠC	2前	○			2				○		1					1
			舞台表現演習ⅡA	2後	○			2				○		2					1
			舞台表現演習ⅡB	2前	○			2				○							1
			舞台表現演習ⅡC	2後	○			2				○		1					1
			舞台応用芸術論	3後	○			2							1				
			舞台芸術教育論	3前・後	○			2			○				1				
			舞台芸術批評論	3前・後				2			○								1
			演出論Ⅰ	3前	○			2			○			1					
			演出論Ⅱ	3後	○			2			○			1					
			戯曲論	3前				2											1
			劇作論	3前				2			○								1
			劇作演習	3後				2			○								1
	プロデュース研究	3前				2				○							1		
	プロデュース演習	3後				2					○						1		
	ミュージカル作品研究	3前・後	○			2			○			1							
	オペラ作品研究Ⅰ	3前	○			2					○			1					
	オペラ作品研究Ⅱ	3後	○			2					○			1					
	アフレコ演習A	3前				2					○						1		
	アフレコ演習B	3後				2					○						1		
	小計（21科目）			—	—	0	42	0	—			3	2	1	0	0	8	—	
	関 連 科 目	目 的	古典芸能基礎演習（狂言）Ⅰ	2前				1				○							1
			古典芸能基礎演習（狂言）Ⅱ	2後				1				○							1
			古典芸能基礎演習（日舞）Ⅰ	2前				1				○							1
			古典芸能基礎演習（日舞）Ⅱ	2後				1				○							1
			古典芸能基礎演習（殺陣）Ⅰ	2前	○			1				○			1				
			古典芸能基礎演習（殺陣）Ⅱ	2後	○			1				○			1				
			古典芸能研究A	3前	○			2			○			1					
			古典芸能研究B	3後				2											1
	小計（8科目）			—	—	0	10	0	—			1	1	0	0	0	3	—	

教 育 課 程 等 の 概 要																			
(芸術情報学部舞台表現学科)																			
科目 区分			授業科目の名称		配当年次	主要授 業科目	単位数			授業形態			基幹教員等の配置					備考	
							必 修	選 択	自 由	講 義	演 習	実 験・ 実習	教 授	准 教 授	講 師	助 教	助 手		
芸術情報 学部専門 科目	舞台表現学 科専門科目	キャリア	インターンシップⅡ	3前・後			2					○					1		
		ゼミナール	小計（1科目）	—	—	0	2	0			—		0	0	0	0	0	1	—
			総合演習A	3前	○		2				○		2	3	1			3	
			総合演習B	3後	○		2				○		2	3	1			3	
			卒業研究	4通	○		4				○		2	4	1				
			小計（3科目）	—	—	4	4	0		—		3	4	1	0	0	3	—	
合計（195科目）				—		14	336	0		—		4	4	1	0	0	107	—	
学位又は称号			学士（芸術情報）			学位または学科の分野						音楽関係、美術関係							
卒業要件および履修方法												授業期間等							
○卒業要件 大学に4年以上在学し、下記履修方法に沿って124単位以上修得すること。 ○履修方法 芸術情報学部音楽応用学科 ①教養科目 24単位以上 ②学部専門科目 76単位以上 ③学部間自由選択科目 24単位以内（上記①及び②の基準を満たした上で、許可を得て修得した他学部他学科の専門科目） 履修科目の登録上限は、22単位（1学期）とする。												1学年の学期区分				2期			
												1学期の授業期間				15週			
												1時限の授業時間				90分			

授業科目の概要				
（芸術情報学部芸術表現学科）				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
教養科目	現代社会と経済		インターネットの発達によって、現代では経済についての情報を手軽に手にすることが出来るようになった。経済は生きた情報が常に流れており、その最新の情報に触れることは重要である。しかしその最新の情報は、過去の経済・社会現象と常につながっており、「現在」を知るためには、常にその原因である「過去」を知る必要がある。本講義では、20世紀後半以降から現在における社会・経済の特徴を、経済学的な視点から解説する。	
	現代社会と政治		この授業では、現代の日本社会における様々な問題について、まず、何が論点となっているのか分かるように、政治学や行政学における基礎的な概念も含めて説明をする。主として取り上げるテーマは、国会と政党、内閣、官僚、中央地方関係である。政治学や行政学に関する知識の蓄積と、歴史的な視点を組み合わせることによって、現在の日本社会が直面している様々な問題を多角的な視点から分析・考察し、受講者がそれぞれの問題に対して自分なりの見解を持てるようになることを目標とする。	
	現代の企業経営		我が国が活力を維持するためにはよりよい企業の存在が欠かせない。優れた企業が多く存在する国では国民生活が豊かである。優れた企業は優れた経営によって生まれる。優れた経営は経営者だけが担うものではなく従業員や株主、顧客、取引先も関係している。企業はこれらステークホルダーと利害調整しながら、戦略を作り、マーケティングを行い、組織を充実させ、経営実態を公表することとなる。本講義は、これら4つの分野を概説するものである。	
	現代の国際社会		国際関係の基本概念を説明しながら、現実の国際関係に関して分析を加えて、現在の国際関係の特徴を解説する。適宜具体的な判例を挙げながら、現代の国際社会において国際法の果たす役割や制度、歴史、特色等について理解することを目標とする。	
	現代社会と知的財産		知的財産権に関する諸法、すなわち著作権法、商標法、特許法、不正競争防止法等を概観する。抽象的な法律論に偏ることなく、知的財産権制度全般とかかわる広い視野のなかで、マスコミ、音楽、映像などの各分野との関連にも注目しながら、情報化社会における知的財産権制度の役割や課題について、総合的かつ立体的に理解することができるようにする。	
	現代社会とメディア		印刷革命からインターネットまで、メディア技術の変容は社会空間権力のあり方をどう変えてきたのか。私たち自身の意識と社会の構造、相互関係を読み解く視点として、現代のマスコミュニケーションの諸問題を解明していく。海外の動向、とくに欧米のマス・メディア事情についても政治、経済、文化を背景に言及していく。	
	心理学の基礎		社会心理学の研究領域のうち、実験・調査・観察などから得られるデータをもとに、人間の社会的行動の理解・説明・予測を行う実証的な社会心理学を主たる内容とする。私たちの生活の中に身近にみられ、また、関心を持ちやすい、対人魅力、対人認識、社会的認知、同調、集団成極化、社会的促進、社会的手抜き、非言語的コミュニケーションについて、理論的、実証的な研究成果を紹介し、同時に、私たちの生活の中でどのように生じているかを考えてゆく。	
	異文化コミュニケーション		グローバル化が進む現代社会において、異文化を正しく理解し、異なる文化背景の人々とのコミュニケーション能力を身に付けることは大変重要である。また、自分のメッセージがどのように相手に理解されているかを正しく認識するためには、自文化も知らなくてはならない。本講義では、異文化・自文化を理解し、実践での諸問題をケーススタディを通して考える。また、様々な異文化を理解するためには英語が必須であることから、英文資料を教材として使用し、英語力の向上にも努める。	
	日本国憲法		憲法を現代社会の教養として学ぶためには、その原理原則および内容の理解を深めることは勿論、国家・社会における憲法典の位置づけ、法典・制度の成立事情、内外の現実社会の展開との関係性を視野に収める必要がある。本科目では、憲法典の特性と意義（立憲主義）、日本国憲法前史としての大日本帝国憲法、日本国憲法制定史、日本国憲法の構成と原理原則・内容およびその社会的意義、運用の実際と憲法論議、憲法改正をめぐる諸問題を取り上げて講義する。	
	歴史		21世紀の世界が直面する課題を理解し、考えるためには、20世紀を知らなければならない。20世紀は現代社会のしくみが確立した時代であり、日本と世界が直結した時代でもある。20世紀はいかなる歴史の中に位置づけられ、21世紀につながっていくのか、映像資料もふんだんに用いながら、20世紀の世界と日本を講義する。	

授業科目の概要				
(芸術情報学部芸術表現学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
教養科目	現代社会の教養	文学	「名作」と呼ばれる英米文学を取り上げ、その「名作」が映像化されたものを教室で鑑賞する。イギリスの小説や詩歌についても触れるが、主にイギリスやアメリカの劇作品に焦点をあてながら、講義を行う。毎回の授業では、時代や社会背景を概観し、それぞれの時代に「名作」を残した作家について紹介し、その作家の代表作となる作品を英語の原文や翻訳を通して深く読み、その作品の内容を理解したあと、その映像化されたものを鑑賞していく。	
		美術	西洋と日本の近代美術の鑑賞の方法を実践的に学び、それぞれがどのように関わり合いながら展開したのかを概観していく。美術の様式の変遷を単にたどっていくのではなく、各時代の政治・社会的背景の中での美術作品の意味について考えていく。また、西洋の美術と日本美術の違いについても解説する。	
		哲学	哲学を学ぶということは哲学者の思想（過去分詞形のthought）を学ぶことではなく（もちろん、担当者の思想を学ぶことでもなく）、哲学的に考えること（現在形のthinking）を学ぶことである。本講義のアプローチは哲学と社会科学のあいだの中間的なものであり、本講義を履修すれば、哲学、倫理学、政治学、社会学などの考え方を自分で「使う」ことができるようになるはずである。他人が考えたことを学ぶことではなく、ひとりひとりが考えることを学ぶこと、これが本講義のねらいにほかならない。	
		考古学	本講義では、まず型式論や機能論などの考古学独自の理論や方法について解説する。次に、考古学を特徴づける発掘調査の方法について述べ、現代の考古学に必要な理化学的年代測定法、古環境や古食性の復元法について説明する。その後、認知考古学や近現代考古学などの考古学の新しい分野について紹介し、最後に現代社会の中での考古学の位置づけについて考察する。なお、実験考古学では履修者に石器作り体験や縄文食体験も行う。	
		民俗学	人類は、古くから続く現象の中で、価値あると判断したものを伝統・文化と考え、次世代に守り伝えていこうとする習性を持つ。ただし、伝統・文化というと、多くは国家・民族などの大きな単位の社会集団が共有する。しかし、人類はこれらとは異なる生活に密着した文化、すなわち民俗文化も、やはり価値あるものと考え、語りやしぐさといった伝達方法を中心に次世代に伝承してきた。具体的には、家族や一族、村などといった小さな単位の社会集団が伝承母体となり保持してきた衣食住、冠婚葬祭、生業などの民俗文化である。本講義では様々な民俗文化に関し、伝承母体、種類、生成・伝播・変容・消滅などについて解説していく。	
		日本文化史	飛鳥時代から江戸時代までの間に生まれた時代的特色のある文化事象を、宗教・芸術・芸能・文芸・風俗の諸領域に整理し、各時代の社会生活との結びつきを重視して講義する。講義対象の事物は単に過去への存在として理解するのではなく、現代に通じる日本文化の特質を表わす「伝統」としての今日的な意義を考えさせる。映像・画像資料を多用して興味を深めるように努める。	
		西洋文化史	西洋の文化は、日本や東洋とは異なる歴史や宗教や思想を背景として育まれてきた。西洋文化は国や地域により様々な特色をもつが、一方で共有される価値観もある。本講義は、古代から18世紀までの音楽や美術や演劇などの諸芸術を含む西洋文化への理解を深めるために、その基礎となる事柄をテーマ別に解説するものである。神話、宗教、文学死生観、自然科学、国家とキリスト教会の関係、身分制度、宮廷文化など、西洋の諸芸術を理解する上で共通の基礎となる様々なトピックを取り上げる。	
	スポーツ	生涯スポーツ論	生涯スポーツとは、健康増進や余暇活動などを通してそれぞれの生活の質(QOL)を高めることを目的に「だれもが、いつでも、どこでも気軽に参加できる」スポーツをいう。わが国の少子高齢化社会の課題としては、国民の健康増進、高齢者の健康寿命の延伸、青少年の体力向上などの課題があるが、生涯を通してスポーツ・身体活動に携わるうえで、生涯スポーツの担う役割について学ぶ。	
		教養スポーツA	本講義では、生涯にわたる健康づくりの視点から運動・スポーツ活動習慣の重要性を理解し、スポーツ活動に安全に楽しく取り組むための知識および技能について教授する。具体的には、サッカー、バスケットボールを取り扱い、仲間とのチームビルディングを通して、スポーツ活動を安全に楽しむ方法について考える。	
		教養スポーツB	本講義では、生涯にわたる健康づくりの視点から運動・スポーツ活動習慣の重要性を理解し、スポーツ活動に安全に楽しく取り組むための知識および技能について教授する。具体的には、バレーボール、テニスを取り扱い、仲間とのチームビルディングを通して、スポーツ活動を安全に楽しむ方法について考える。	

授業科目の概要					
(芸術情報学部芸術表現学科)					
科目区分		授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
スポーツ		教養スポーツC		本講義では、生涯にわたる健康づくりの視点から運動・スポーツ活動習慣の重要性を理解し、スポーツ活動に安全に楽しく取り組むための知識および技能について教授する。具体的には、バドミントン、卓球を取り扱い、仲間とのチームビルディングを通して、スポーツ活動を安全に楽しむ方法について考える。	
		スポーツとウェルネス		スポーツ科学は、健康体力学や生理学といった身体に直接関与する学問から、社会学やマネジメントといった身体運動に直接関与しない学問まで、幅広い分野にまたがる複合領域である。本講義の目的は、健康に関する理論や実践を総合的に学び、生涯にわたってスポーツや運動に親しむ必要性和その方法を考えることである。	
		スポーツ文化論		スポーツは、我々の日常生活の中で、欠かせない重要な文化として根付いている。そして、時代とともに様々な変貌を遂げている。本授業は、広義に理解されるスポーツ（遊び）について、スポーツと文化、スポーツと社会との関係性を考察し議論を展開する。スポーツの歴史を学びながら、スポーツ文化を包括的に理解することを目的とし、その中でも特に現代に特徴的と思われる視点について考えていく。また、現代スポーツの諸問題にも焦点を当て、現代スポーツの成り立ちから社会におけるスポーツのあり方や今後のスポーツの可能性を自発的に見出すことを目標とする。	
教養科目	教養芸術	音楽と社会		時代が音楽を生み、音楽が時代の空気をすくいとって彩を添える。だからこそ、時代が生んだ歌は“文化”となりえるのだ。その意味では、時代と音楽の関係を紐解くことで、ミュージック・シーンの新しい地平を予見して切り開く。この授業では、そんなプロデュース感覚を磨くことで、ミュージック・ビジネスの基本を身につけることができる。どんなに時代が変わっても、時代という波を的確にとらえて乗りこなすことができる“時代のサーファー”ともいうべきセンスが必要とされる。そのセンスを身につけた者が勝者となるのだ。その域に近づけるような授業をめざす。	
		舞台芸術		視覚芸術のみならず、舞台芸術、パブリックアート、環境芸術、音楽などの他分野とのコラボレーションを含み、新しい芸術の創造を試みる現代の作家数人を取り上げ、それぞれの作家の作品群と制作活動について集中的に学び研究する。そこからそれぞれの作家の作品と現代の関係を探り、時代を切り取る目とその方法論、さらに現代に於ける美術の持つパワーについて考察する。	
		エンタテインメント企画制作		本授業では、テレビ、ラジオ、映画、演劇、ミュージカル、コンサート、ショーなどエンタテインメントの企画・制作に共通する概念および企画書、実施要項、進行台本などエンタテインメントの制作に必要な手順の基本を学ぶ。授業の題材には、実際の企画書、実施要項、進行台本などを用いて、これらの必要事項と制作プロセスをマスターすると同時に、現在のエンタテインメントの企画・制作上の問題点を探り、その解決方法を考察する。	
		ポピュラー音楽		ポピュラー音楽とは誰にも親しまれている歌、つまり“流行歌（はやりうた）”と言っていい。1960年代の流行歌は歌謡曲や演歌、70年代はアイドルやフォーク&ニューミュージックなど。そして、80年代になると、Jポップが若者たちの支持を受け、＜ポピュラー音楽＞となった。そんな変遷を探る。身近にあつて、あたりまえだと思っているJポップだが、一朝一夕にして成ったのではない。時代が必要としたからこそ、時代の中から必然的に生まれてきたのだ。時代と音楽の関係を知って初めて理解できるものがある。	
		アート・マネジメント	○	私たちの生活の中で、アートが果たす役割について考え、アーティストの仕事について理解する。そして、現代社会の中でのアートの公的意味について考え、アーティストと社会をより良く結びつけるためのアート・マネジメントの役割と実際について学び、その課題と可能性について考察していく。アートが社会の中で果たす役割を身近な問題としてとらえ、アートと社会をより良く結びつけるさまざまな方法を理解することを目指す。	
		クラシック音楽		この授業では「クラシック音楽」というものの意味とその問題点を考えていく。それはどのような特徴を持ち、どのような長所と短所があるのか。中世から現代までの歴史の中から、代表的なものや滅多に耳にする機会の無い貴重なものまで様々な切り口で紹介していく。またポピュラー音楽との比較も適宜行う。クラシック音楽を神棚から下し、このジャンルに対する考え方を一変させるような授業を行う。	
情報技術力		メディアリテラシー	○	情報化社会の進展、情報公開の流れの中で、組織（民間企業・国・自治体、NPOなど）の広告・広報活動は、重要な意味を持っている。広告・広報においては、映像メディア・活字メディア・インターネット等のメディアがあり、各々の目的・影響力は異なる。こうした各メディアの持つ社会的な機能と役割を理解し、また実務を知ることが目的とする。こうした知識を得ることによって、優れた情報の発信者・鋭敏な視点を持った受け手として、活躍する基盤を形成する。	

授業科目の概要				
(芸術情報学部芸術表現学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
教養科目	情報技術力	情報リテラシー	今日ではインターネットを使ったコミュニケーションや情報検索が大変便利となり、SNS・ブログなど情報発信も容易となった。また今まで手書き・電卓でやっていた作業も、パソコンですぐと短時間でクオリティの高いものを作り上げることができる。これらの活用スキルは、今や現代人の基礎的素養として必須のものとなった。本授業においては、インターネットによる情報検索・メール・ブログ発信に始まり、Wordによるレポート・各種文書の作成、更にPowerPointを使ったプレゼンテーションを自由にこなせるようにする。	
		データサイエンス	○ 情報化社会が発展・普及していく中で、様々なものがデジタル化されインターネットに接続されつつある。この授業ではデータサイエンスというキーワードから、パソコンで作成するデータだけでなくセンサや人の行動、公的機関からの公開情報等から得られるデータがどこでどのように利活用されているのかを学ぶ。また、個々のデータの具体的な内容ではなく、異なる内容や形式を持ったデータに共通する性質や、データを正しく扱うために情報科学だけでなく心理学や社会学など社会科学分野にも重要な統計学などを学ぶ。	
		プログラミング基礎A	コンピュータで実行したい処理を、何らかの手続に基づき記述することを、プログラミングと呼ぶ。プログラミングを行なうためには、アルゴリズムとデータ構造、およびプログラミング言語を習得する必要がある。本科目では、そのうちアルゴリズムとデータ構造を取り上げる。アルゴリズムとは処理手順をあらわしたもので、扱うデータ構造に依存する。またアルゴリズムの表現には、規格制定されている構造化チャート（PAD）を用いることにする。PADを用いてアルゴリズムを検証するツール（JPADet）により、コンピュータによる演習を中心に進める。	
		プログラミング基礎B	プログラミング言語の一つであるC言語を用いて、プログラミングの演習を行なう。C言語は、プログラミング開発の現場で最もよく使われる言語で、JISでも規格制定されているメジャーな言語である。ここでは、プログラミング基礎Aで取り上げたアルゴリズムとデータ構造について、C言語を用いてプログラミングする。したがって、C言語の文法と構文を中心に、演習を進めていく。	
		情報システム概論	情報システムの中核であるコンピュータが誕生してから約90年を迎える。その間に、小型高性能化が進み、あらゆるモノにコンピュータが組み込まれネットと接続できるIoTが進展した。また、人工知能の進展も目覚ましく、既に囲碁や将棋の世界でヒトを凌駕するレベルになり、2045年にはAIがヒトの知能を超越するシンギュラリティが訪れるとも言われている。その一方で、サイバー犯罪などセキュリティ上の問題も増大している。本科目では、このようなICT技術のトレンドについて考察する。	
		動画配信とSNS	動画配信の歴史からSNSの登場への流れを中心に解説する講義科目である。主たる学びの内容は、クリエイティブやブランディングの基礎、および現状の動画配信技術からサービスやライブ配信の基礎、ショート動画などの基礎の修得であるが、マーケティングや法令順守、更にはセキュリティに関する知識も講義する。本講義の目的はSNSを活用した動画配信の原理から具体的な配信技法までを修得することにある。	
	キャリア	キャリアと自己形成	キャリアとは「大学卒業後の長い人生の歩み」を意味する。より充実したキャリアを形成するためには、将来必要な能力を大学時代に高めておくことが重要である。この授業では社会で求められる「考える力」「情報読解力」を鍛えることを目的とする。また新聞・テレビ等のマスコミが伝えていない「社会の読み解き方」を解説しながら「思考力」も養成する。AI（人工知能）やロボットの普及により今後10～20年間で現在ある仕事の60%が消えるといわれており、これからの時代を生き抜いていくために必要なことも解説していく。	
		職業人基礎能力開発対策A	この授業では、「的確で柔軟な情報処理能力」である論理的思考力を養うことを目的とする。数的処理に対応できる能力・考え方を身につけるために実践練習は欠かせないものである。授業では問題演習を繰り返しながら、思考の働かせ方を身につけていく。具体的には、最低限必要な計算力を身につける。	
		職業人基礎能力開発対策B	この授業では、「数値から妥当な推論に基づいて一定の結論を導き出す能力」である論理的思考力を鍛えることを目的とする。数的処理に対応できる能力・考え方を身につけ、論理的思考力を磨くにあたって実践練習は欠かせないものである。授業では問題演習を繰り返しながら、思考の働かせ方を身につけていく。具体的には、作業の効率化・最適化等の論理的判断を素早くすることができる。	
		職業人基礎能力開発対策C	この授業では、「情緒豊かな日本語を正しく使うこと」を学び、論理的思考力を鍛えることを目的とする。そして自己理解とキャリア形成を自主的に行うことをめざす。論理的思考力を磨くにあたって実践練習は欠かせないものである。授業では問題演習を繰り返しながら、思考の働かせ方を身につけていく。具体的には、複雑な状況設定であっても物事を正しく把握できる文章読解力を身につける。	

授業科目の概要				
(芸術情報学部芸術表現学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
教養科目	キャリア	キャリアデザインA	社会や仕事場で活躍するために必要となる力＝社会人基礎力を養う。具体的には、上級生へのインタビューをグループで行い、その活動を通して、卒業後のイメージをふくらませる。失敗したことのない人は、いつまでたっても自分に自信が持てないものである。この授業でさまざまな人と接し、いろいろな経験をして、失敗からも学べる人に成長することを目的とする。	
		キャリアデザインB	就職活動において多くの学生は自己理解（自己分析）についての準備は行いが、自分の働き方や生活に大きく関わる業界・企業についての研究をおろそかにする傾向が見受けられる。別の言い方をすれば、業界・企業研究をしっかりと行った学生は視野が広がり、多くのチャンスを手にする可能性が高まるということである。この授業では、業界・企業研究を通して産業の現状とそこでの働き方を学修し、自分が将来どのようなことをしていきたいのか、どのような組織で働きたいのかを探索していく。	
		インターンシップ	この授業では、企業の中で仕事を体験しながらビジネスを学ぶ。講義だけでは分かりにくい会社の仕組みや、ビジネス現場ならではの問題や解決法などを、身をもって知ることができる。希望する職業の理想と現実のギャップを埋めていくとともに、「働く」ことに対するイメージをつかむことを目的とする。具体的には事前研修の後、企業実習を行い、終了後は事後研修に参加し、実習レポートを提出する。	
	異文化理解力	基礎英語Ⅰ	基本的な英語のコミュニケーション能力を向上させるためのレッスンをオンラインで行う。基本的な挨拶、日常生活、食事、ショッピングなどの生活に密接なトピックを中心に、基礎的な英語スキルを学び、リスニング、スピーキング、リーディング、文法の全ての面での能力を高めることを目指す。	
		基礎英語Ⅱ	基本的な英語のコミュニケーション能力を向上させるためのレッスンをオンラインで行う。基礎英語Ⅰで学んだ内容からさらに感情表現、国際関係、経済、政治など、より応用的で深い内容へと進展し、英語の包括的な理解を深める。リスニング、スピーキング、リーディング、文法の全ての面での能力を高めることを目指す。	
		一般英語Ⅰ	英語の4技能（リスニング、スピーキング、リーディング、ライティング）を総合的に向上させることを目標とする。基礎力の強化を図るとともに、異文化理解力やグローバルな視点の養成、さらに情報、音楽、舞台などそれぞれの専門分野で必要とされる英語の習得を目指す。テキストだけでなく様々なメディアも活用し、受講生が内容に関心の持てる授業を行い、一般英語Ⅰではまず英語の理解力を高める学修を中心とする。	
		一般英語Ⅱ	英語の4技能（リスニング、スピーキング、リーディング、ライティング）を総合的に向上させることを目標とする。基礎力の強化を図るとともに、異文化理解力やグローバルな視点の養成、さらに情報、音楽、舞台などそれぞれの専門分野で必要とされる英語の習得を目指す。テキストだけでなく様々なメディアも活用し、受講生が内容に関心の持てる授業を実施する。一般英語Ⅱでは英語のコミュニケーション技術を向上させ、英語での発信力を高める。	
		専門英語A	それぞれの専門分野における実践的な英語運用を目標にした基礎トレーニングを行う。語彙と文法の学習、発音練習のための音読、自己表現のためのライティングを繰り返し行うことで読解力や表現力を磨き、英語の文献読解やプレゼンテーションの基礎力を身につけて自らの研究に活かせるようにする。授業は英語で行う。	
		専門英語B	ビジネス英語を学ぶことを目標とする。ビジネスで使われるボキャブラリーの理解や仕事場を想定したロールプレイ等によるリスニングやスピーキングの練習を通して、ビジネスシーンにおける実践的な英語の学習と国際的なビジネス慣習についての理解を深める。授業は英語で行う。	
		専門英語C	文化や芸術を学ぶ場合、現地に行って実際に自分の目で見たり体験することも重要である。授業ではコミュニケーション言語習得に重点を置いた教材を使用し、外国訪問の際に役立つ英語表現を学ぶ。また現地の人たちとコミュニケーションを図り、異文化理解を深めるために、日本や自分の専門分野について英語で紹介や説明ができる力を養う。授業は英語で行う。	
		専門英語D	スポーツ、ダンス、音楽などに関わる内容を英語で学ぶ。知識を得ると同時にコミュニケーションスキルを向上させる技術を修得することにより、英語で効果的な質問や回答ができ、さらに批判的思考力、結果を予測する能力、原因と結果を理解する能力、比較する能力の涵養を目指す。授業は英語で行う。	

授業科目の概要				
(芸術情報学部芸術表現学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
教養科目	異文化理解力	アメリカ文化論	本講義では、アメリカの文化・文学や歴史、社会現象等について考えていく。特に、変化するアメリカ社会を時代背景にした様々な「家族像」を描いた映画を題材として考察する。アカデミー賞受賞作といったメジャー作品からテレビ用映画として製作されたあまり知られていない映像作品まで、新旧を問わずその多様な作品を取り扱いながらアメリカの「家族像」の実相を追って行く。	
		ヨーロッパ文化論A	本講義では、ヨーロッパ文化の中でも、13世紀初頭にドイツ語で著された、騎士物語、英雄伝説に題材を取った作品、さらに第二次世界大戦後の東西ドイツ分断の時代、特に東ドイツの人々の生きざまを描いた映画を扱う。最初に扱う騎士物語や英雄伝説は、現代の日本とは時代も場所も遠く隔たっているが、登場人物が経験する挫折や葛藤、喜びは、驚くほどに現代の日本人のそれらと相通ずるものがある。さらに東西冷戦下で様々な不自由を強いられた人々とその映画における描かれ方も扱い、人間のありようについて考える。騎士物語や英雄伝説、東ドイツの人々の生きざまを描いた映画を通じ、現代の日本とは時代や文化の違いがありながらも、人々が葛藤し、問題を解決しようとした様を知ることから、今を生き、物事を分析し、課題に対処する上でのヒントが得られるようにしていく。	
		ヨーロッパ文化論B	本講義では、ヨーロッパ文化の中でわが国に多大な影響を与えてきたフランスの文化を学修していく。文化とは多方面にわたるものであり、1つの分野を深く学修するのではなく、歴史・食文化・生活・制度などを広く概観し、フランスの全体像を捉えていく。フランスの文化現象を多角的に概観していくことで、総合的な異文化理解を深めていくことを目標にする。	
		アジア文化論A	アジア文化、とりわけ中国の文化は時代によってその存在形態を変容してきた。時に応じて、言語が、民族が、宗教が、流動の主たるエネルギーであった。そのさまざまな局面を通史的に説明してゆく。中国の文化を把握し、理解して、国際人としての資質の向上をめざす。	
		アジア文化論B	本授業では、アジア文化の中で特に大韓民国における文化を広範に理解することを目的とする。理解を深めるために映像資料の鑑賞も行いながら、韓国の文化とその流れについて理解し、自国の文化との比較から幅広い視野で総合的に考察する力を養う。	
		海外研修A（言語）	短期海外研修地において、現地で使用されている言語を集中的に学修する。本学提携大学の授業は全て現地の有資格教員により英語で行われ、教員から学生への一方通行でなく、教員対学生、および学生対学生間の英語によるコミュニケーションを主体として進められる。	
		海外研修B（文化）	短期海外研修地において、午前の英語授業終了後の課外に実施する、研修地付近の文化施設の訪問・見学、ボランティア体験、観光などを通し、海外の文化に全身で触れる。また、各研修者は、研修先の現地家庭にそれぞれ滞在し、海外の家庭の有り方、文化を実地体験する。	
		日本語Ⅰ	この授業は、留学生を対象に以下のことを中心に行う。1) 社会科学の基本的用語を学修し、語彙を増やす。2) 視聴覚教材を使い、講義理解のための聴解力を身につける。3) 小論文を書くための準備として、文章を構成する力や推敲する力を身につける。4) 日本語能力試験N2の文法項目を毎回演習形式で身につける。また、大学で学ぶために必要な日本語を習得することを目的とする。読解を通して文章の構成を学び、練習課題、作文を繰り返し、学術的な文章作成の基礎を習得する。	
		日本語Ⅱ	この授業は、留学生を対象に以下のことを中心に行う。1) 小論文を書くための準備として、文章を構成する力や推敲する力を身につける。2) 日本語能力試験N2の文法項目を毎回演習形式で身につけていく。3) 日本語Ⅰ・Ⅱの総まとめとして、最後にクラス内のスピーチ大会を行う。また、大学で学ぶために必要な日本語を習得することを目的とする。論文の読解を通して、一定の構成形式にしたがった学術的な文章を作成し、口頭で発表するための技術を習得する。	
		日本語Ⅲ	この授業は、留学生を対象に以下のことを中心に行う。1) 日本語文章の読解を通して、大学に必要なアカデミックな日本語力を身につける。2) ディスカッションの時間に日本語を使って深く考えたり伝え合ったりすることで、日本語を自由に運用していく力を高めていく。3) 日本語Ⅰ・Ⅱで学修した論文の書き方を元に、社会に目を向けた主張のある文章を書けるようにする。4) 毎回、漢字の導入を行い、漢字と語彙を増やしていく。5) 日本語能力試験N1の文法項目を毎回演習形式で身につけていく。また、大学で学ぶために必要な日本語の運用力をつけ、説得力のある意見が述べられるようになることを目的とする。さまざまな文章を通して読解の基礎知識を学び、意見を発表するための技術を習得する。	

授業科目の概要				
(芸術情報学部芸術表現学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
教養科目	異文化理解力	日本語Ⅳ	この授業は、留学生を対象に以下のことを中心に行う。１）いろいろな文章の読解を通し、中上級レベルの日本語力を身につける。２）速読法を学び、真の意味での読解力向上を目指す。３）２年間の「論文の書き方」学修の総まとめとして納得のいく小論文を完成させる。４）プレゼンテーションの学修を通し、勉強・研究のための日本語運用力を養成することを目指す。また、大学で学ぶために必要な日本語の運用力をつけ、説得力のある意見が述べられるようになることを目的とする。学術的な文章の作成とそれを口頭発表するための技術を、課題と関連づけて体験し、習得する。	
		日本文化論 A	この授業では、留学生を対象に視聴覚教材を利用して日本文化の諸相を概観する。前半は、古代日本の『古事記』『日本書紀』の神々の時代から江戸時代までの代表的な日本の古典芸能が、どのようなものを具体的に紹介し、後半は明治以降、大正・昭和を経て平成の時代に至るまでのマンガとアニメの歴史を概観する。	
		日本文化論 B	この授業では、留学生を対象に日本文化を外国文化と比較しながら論じ、DVDなどの視聴覚教材を利用して日本文化の諸相を明治以降のマンガ、近代劇、大正時代のラジオドラマ、昭和の映画、テレビアニメなどに焦点をあて概観する。例えば、日本のマンガの源流には『鳥獣戯画』があり、江戸時代の浮世絵の影響も受け、明治時代には、西洋のマンガの影響も受け、発展し、やがて日本のアニメが、大正時代に誕生する。現代の日本文化を表象するアニメを取り上げ、日本文化の特色を概観する。	
		日本語演習 A	この授業では、外国語として日本語を学修している留学生を対象に、日本語の重要文法、読解を中心に講義を行う。文章の構成を理解し、文型の働きを知る。そして日本語で書かれた文章を読んだりレポートを作成したりするのに支えとなる日本語の文型を身につけることを目標とする。テキストに沿って問題演習を行い、日本語での読解、作文等において必要となる文法知識を身につける。	
		日本語演習 B	非漢字圏の留学生を対象に、漢字の基本（偏と旁、音読みと訓読み、書き順等）を確認する。そして、まとまりのある日常会話・解説を聞いて内容が理解できるようにする。また、社会科学系の文章によく出てくる漢字を見て意味がつかめるように、語彙と漢字を一緒に覚えていく。さらに、その漢字の読みができるようにすることが目的である。	
芸術情報学部芸術表現学科専門科目	学部共通科目	画像と映像の基礎	映像（動画）や画像（静止画）の基礎的性質について解説していく。まず色や形の知覚など人間の視覚特性について概説し、統計量などデジタル画像の基本的事項について説明する。続いて、高能率符号化とその要素技術について解説する。また、デジタルデータとして映像や画像を扱うシステムについて述べ、実用化されてきた方式や機器について概説する。さらに映像の心理効果や感性との関わりについてとりあげた後に将来を展望し、映像や画像とその扱いに関わる基礎的かつ広範な知識の習得をめざす。	
		デザインの基礎	DTP、マルチメディア、ホームページ制作などに必要において重要な、グラフィックデザインの定石を説明する。主な内容は、デザインの意義、グラフィックデザインの理念、基本的な形状要素とその扱い方、空間的構成、色彩についての定石、文字の扱い方、写真の取り入れ方、著名なグラフィックデザイナーの作品の研究である。	
		MIDI/DAWオペレーションⅠ	本講義は、音楽制作において重要なアプリであるDAW(Digital Audio Workstation)の使い方を学ぶ。講義では、Vstiを使用するMIDIのnote dataによる録音と、マイクを使用する音声録音の方法に加えてConsoleによるMIX DOWNを学び、制作課題を実施して音楽的な表現力を評価する。DAWの基本的な操作方法を学習して、音楽制作の初歩的能力が身に付くことを目的とする。本講義にて、録音から始まりMIX DOWNに繋がる音楽制作の流れを理解し、DAWを使用して表現豊かな音楽を創ることを目指す。	
		MIDI/DAWオペレーションⅡ	本講義は、音楽制作において重要なアプリであるDAW(Digital Audio Workstation)の使い方を学ぶ。講義では、MIDIのCC(Control Change)を使用する様々な音楽表現の方法、DAW上でのEffectorの使い方とオーディオの編集方法を学び、制作課題を実施して高度に音楽的な表現力を評価する。本講義にて、DAWの機能を高度に使いこなし、表現力豊かな音楽制作を可能とする能力の習得を目指す。	
		ITパスポート演習	本講義は、経済産業省が認定するITパスポート検定試験の対策講座である。座学を中心に解説を行い、実際に自身でもPCにてソフトウェア等を操作する実習により、ビジネスで通用するITスキルの習得を目指す。ITパスポート検定試験は、情報処理技術者試験のなかでも最も基本的な知識を問う国家資格である。そのため本講義では、就職活動などにおいても強みとなるITパスポート検定試験に合格できる知識の習得が目的である。パソコン等のIT機器を使用するにあたって、よりよく使いこなせる為の知識習得を目指す。	

授業科目の概要				
(芸術情報学部芸術表現学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
芸術情報学部芸術表現学科専門科目	学部共通科目	空間芸術論	○ 空間と芸術の関係を、それぞれの空間の持つ目的、意味、歴史、用途の観点から考察する。日本と西欧の空間の概念の比較を庭と広場を見ることが学ぶ。西洋で都市空間のための新しいアートが誕生した20世紀初頭のアールヌーボー、アールデコに見られる装飾芸術と建築、現代の都市計画に導入されているパブリックアート、近年注目されるストリートアート、現代の作家による前衛的な空間を使ったアートを国内外の事例を通して考察する。	
		アニメプロデュース論	本講義は、現代のコンテンツビジネスにおいて、グローバル規模でビジネス展開できているアニメ作品の制作における基本的な知識を習得する講義である。本講義では、主に座学を中心に行い、実際に自身でもプレゼンなどが行うことでアニメ制作に関する知見を深める。本講義の目的は、自身でアニメ作品の制作に関わる資料作りなどを行うことにより、アニメ制作における一連の流れを習得する。本講義では、コンテンツビジネスにおける人材育成を目指す。	
		芸術概論	○ 本講義は、芸術について多角的な視点から総合的に考察する。テーマは、芸術と経済・宗教・文学・メディア・美術・歴史など。講義は座学形式で行う。本講義では、作品と作者、古典と現代、模倣と創造等、あらゆる芸術における基礎的な視点を身につけ、また、「作品物語」が小説、映画、演劇、アニメ、ゲーム等へ形態を変化させながら翻案（アダプテーション）されていく現象を考えることで、受講生の芸術観（芸術を学ぶこと、享受すること、作ること）を養成することを目指す。	
		美学	○ 主に西洋哲学に基づく美学の発達の概略を基本概念を抑えながら学ぶとともに、特に①人類最古の絵画といわれる洞窟絵画を通して、人間の本能にある創造の行為の意味するもの、②写真、映像などの複製技術が文化に与えた影響、③東洋と西洋の美の違い、④知覚と知性による美の発見、をテーマに多様なアートの鑑賞を通して何が芸術か、いかに美が芸術と結びつき、また離れていったのか、社会にとって、そして人間にとっての美の意味と役割について考察する。課題として、受講生各自の最高の美についての評論を書き、プレゼンする。	
		人間と色彩	人間は多くの情報を視覚によって取り込んでいる。中でも色彩は人間の関わるあらゆる分野で広く利用されており、色のない生活は想像できない。本科目では、まず視覚系の構成や色知覚に関する基礎的特性を解説し、色を感じる仕組みがどのように解明されてきたのかを概説する。続いて、色を表すために工夫されたさまざまな表色系について解説する。さらに、主観的な色の見え方や心理効果など、感性情報としての色彩のはたらきとその応用について説明し、色に関する幅広い基礎知識の習得をめざす。	
		映画論	現代の芸術としての映画・映像表現の歴史的な流れと鑑賞方法を修得し、映画がメディア、テクノロジー、社会といかに関わっているのかについて理解を深めるとともに、現代に生きる我々の生活のあり方を問い直すきっかけとする。映像資料を元に講義を行い、作品が創り出された背景や社会との関わり、作品が伝えようとしているメッセージについて解説する。	
		著作権法	○ 急速な情報通信技術の開発と著作物の新しい利用形態に伴い、知的所有権の保護が国内外で大きな関心事となっている。これは、単に文化的側面にとどまらず、産業経済面における国際的な技術戦略としても重要な意味を持つ。この授業では法律系と異なり、法の理論体系や学説に深入りせず、実務例やケースを中心に、著作権全般にかかわる広い視野の中で実際に即した具体的な理解を目指す。	
		情報法制	○ 従来、情報の発信者はマスメディアで、一般大衆はその受信者であった。ところが、インターネットの普及により、一般大衆が発信者にもなった。それゆえ、一般大衆も情報に関するルールに無関心であることが許されない。そこで、本講義では、憲法・民法・刑法といった様々な法的視点から、具体的紛争例（裁判例）を用いて、情報とその法制度について概観していく。	
		デジタル印刷表現	印刷による情報の表現方法全般について概説したあと、DTPにおけるフォント(書体)の選び方、画像の入れ方、ページの割り付けなど、編集のテクニックについて詳しく説明する。また将来プロの世界で活躍できるように、業界で標準的に使われている編集ソフト(たとえばPagemaker)やファイル形式(Postscript)、印刷製本の工程概要などについても説明する。	
		マーケティングリサーチ	○ 企業における商品開発では、市場のニーズと他社商品との競合関係を把握し、競争力のある商品のコンセプトを確立することが重要となる。この授業では、多品種が競合する市場を前提として、消費者ニーズと商品間の競合関係を把握するための調査（マーケティングリサーチ）を行うための手法を解説する。また、実際の調査データの収集および解析の演習を通じて得られた結果をプレゼンテーションにより第3者へ伝える方法についても学習する。	

授業科目の概要				
(芸術情報学部芸術表現学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
芸術情報学部 芸術表現学科 専門科目	学部 共通科目	マルチメディア制作	○ 初歩的なマルチメディア表現を手軽に体験できる実習を伴った科目である。マルチメディアのキーワードであるインタラクティブ性を理解するために、サウンドの付いたインタラクティブな3次元系CGコンテンツを制作する。マルチメディア表現を体験することを目的とした授業であり、メディアアート作品制作の基本が修得している。スマートフォン用のゲームへの展開も可能なUnreal Engine を使って、インタラクティブコンテンツを制作する。	
		ヴィジュアル表現基礎Ⅰ	植物写生・生物写生を基に、基本的な物の捉え方を研究する。最初は鉛筆デッサンから入り、水彩絵の具による彩色、最終的には伝統的な日本画材料である和紙、墨、岩絵具、箔等を利用して、実際に作画を行う。日本画材料の様々な素材は、それぞれに使用法や効果に特徴があり、それを実際に手にとって使うことにより、他の画材への理解を深めていく。	
		ヴィジュアル表現基礎Ⅱ	ビジュアル表現基礎Ⅰで修得した日本画材料による表現を、更に習熟させ、より絵画表現として向上するための実技講座である。人体デッサンをもとに、人物表現、さらに自由テーマによる日本画制作を行う。絵画空間における構造、フォルム、色彩の構成、マチエール、筆勢、画材それぞれの効果的使用法、等々について研究していく。	
		認知心理学A	認知心理学は人間の「ものを知る」機能を探求する学問である。「認知心理学A」では、外界の情報を見たり、聞いたりすること（知覚）、その情報を覚えておくこと（記憶）という、私達が生きていく上での基本になることについて、従来の理論と実験を概説する。この授業は普段何気なく行なっている、知覚や記憶などの日常的な行動の仕組みを理解し、人間行動をより深く理解することを目標とする。	
		認知心理学B	認知心理学は人間の「ものを知る」機能を探求する学問である。「認知心理学B」では、文章理解や問題解決、感情の認知など、私たちが日常生活で出会うであろう様々な場面について、認知心理学からの考え方を概説する。普段何気なく行なっている問題解決や感情の認知等の日常的な行動の仕組みを理解することを目標とする。	
		感性音響学	感性と音（音響、音楽、音声など）の関わりに重きをおいた授業をおこなっていく。音がどのようにして生まれ、伝わり、耳や脳で処理され、聴こえが生じて、感動するののかという各プロセスを学んでいく。そして、身のまわりでおこっている様々な音の現象について考察していく。感性のある技術者、表現者を育成することを目的にコンテンツ制作を見据えた授業をおこなっていく。	
		美術史A（日本）	日本美術の様式的二大潮流の源である縄文土器と弥生土器から始まり、その後の仏教美術や密教美術、室町時代、桃山時代、そして伊藤若冲らの活躍した江戸の美術から明治・大正・昭和に至るまで、日本美術の通史について基礎的な知識を得て、日本美術の特徴を考える。	
		美術史B（東洋）	本講義では、東洋美術から中国絵画を取り上げる。中国絵画は極めて洗練された高度な造形的な価値を持っている。日本絵画とも密接な関係のある中国絵画について秦、漢から清へ時代の流れに沿って、代表的な作品、画家を取り上げつつ、どのようにして生まれてきたか、どのような特徴があるか、それを支えた理念、画論はどのようなものであったかを見ていくこととしたい。現代日本においては中国の伝統的な文化を意識することは少ないが、本講義を契機に中国絵画の素晴らしさを認識してほしい。	
		美術史C（西洋）	本講義では、先史時代から18世紀末までの西洋美術の流れを単なる知識の羅列とせず、スライドによる作品鑑賞を通じて深く理解することを目指す。各時代の美術作品を当時の政治・経済・社会・宗教と結びつけて捉え、両者がいかに密接に関連しているか、さらに美術はただ目を楽しませるだけのものではなく、美術作品には必ず意味や用途が隠されていることを理解する。	
		手話表現研究	社会全体がダイバーシティ、インクルーシブに向かって急速に開きつつある現代。表現に携わる者はもちろん、社会にある誰もがコミュニケーション方法の一つ一つに深い理解がなくてはならない。この講義では聾者の言葉としての手話に向き合い、手話表現の本質に迫ることを目的とする。本講義は座学形式であるが、実習を伴う形で進められる。	

授業科目の概要				
(芸術情報学部芸術表現学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
芸術情報学部 芸術表現学科 専門科目	芸術表現基礎科目	音響リテラシー	○	本講義では、音楽制作における音響分野についての基礎知識や教養について取り扱い、講義の理解を深めるために実習形式での調査や音楽制作工程の企画立案などを取り入れる。本講義の目的は、音響学についての正しい教養を学習した上で録音やミキシングなどの音楽制作工程に求められる技術についての基本的な知識を習得することである。本講義で目指す成果は、受講者が音楽制作から流通に至るまでの一貫したプロダクションの流れを理解し、それに必要な情報を自身で収集できるようになることである。
		映像リテラシー	○	本講義は、スマートフォンなどの普及に伴い、WEBメディアにおいて必要不可欠となった映像コンテンツの基礎的な知識を学習する科目である。本講義では、従来のテレビ番組などのマスメディアから、現代のデジタル社会において強い影響力を持つYouTube、TikTok、Instagram、X（旧Twitter）などの映像を活用したSNSサービスまで時代と共に幅広く映像にまつわる歴史を学習した上で、映像制作における指示書や絵コンテを自身で制作する実習を行う。本講義の目的は、映像に関する歴史と知識を学習することである。本講義では、映像制作に関する基礎的な知識を習得することを目指す。
		デジタルツール概論		社会を支え、日常生活にも深く関わりのあるデジタルなシステムが提供する様々なサービスについて、その基礎的な原理から応用に至るまでを学ぶ。Software as a Serviceに代表される既存のサービスのデジタル化がもたらす業務や表現活動に対する変革を体系的に学ぶ。デジタルコンテンツの制作と関係の深い項目に関しては特に詳しく学習する。
		プレゼンテーション技法	○	Wordで行う文書技法は紙による出力が基本であるが、プレゼンテーションではPowerPointに代表されるスライド作成ツールを用いたプロジェクター表示が基本である。紙による文書表現ではテキスト、グラフィックスしか活用できないがPowerPointを使ったスライドによるプレゼンテーションでは、このほかにサウンド、動画、さらにハイパーリンクによるWeb参照が可能である。この科目ではこれらのメディアを有効に活用したプレゼンテーション技法の具体的な活用について習得する。
		文書作成演習Ⅰ	○	本講義は、大学での課題レポートや論文、社会人としてビジネス上の報告書で必要不可欠となる文書の書き方に関して解説する講座である。本講義では、文書作成で利用するMicrosoft社のWordを活用して演習を実施する。本講義の目的は、文章の書き方を習得することと、Wordにより図表や文献の引用等を行うことで体裁の整った書類を自身で作成することである。本講義では、大学やビジネスで通用する書式を自身で考えて構築できるスキルの習得を目指す。
		文書作成演習Ⅱ	○	本講義は、就職活動と卒業研究に関わる文書の作成に必要な基本的な形式や論理的な記述について学ぶ。講義では、基本事項の解説後に履歴書・エントリーシート・就職小論文の事例、また分野の異なる学術論文の事例に基づき、各文書の作成に必要な技法や論理的な記述・構成について検討し、作成演習を実施する。文書の作成や読解ができるようになるために、基本的な形式や論理的記述について理解し、文章力・論理的構成力の修得を目的とする。本講義にて、就職活動と卒業研究に関わる文書の作成において、適切な形式や文章表現、論理的記述ができるようになることを目指す。
		日本音楽史		本授業は、日本の伝統音楽を歴史的に通観するものである。その歴史はそのまま、その時代に実権を握っていた人々の音楽文化を反映しているのではない。素朴な芸能であったものが発展し、芸術に高められていく過程とは、雅楽や能楽や三味線音楽など皆同様に、実力者達に支えられて、感覚を更に磨き、新しい趣向を創造して極めていくことなのである。全体の流れを紹介するとともに、江戸中期に誕生する「江戸長唄」について身近な歌舞伎音楽との関係も通じて詳しく探っていく。到達目標としては、日本の伝統音楽の主要なキーワードを修得し、ジャンル分けが出来るようになること。
		西洋音楽史Ⅰ		本授業は、クラシック音楽の歴史を通観する科目である。その全編にあたるのが「西洋音楽史Ⅰ」で、4世紀から18世紀にかけての音楽の歴史のアウトラインを辿っていく。歴史と言えば、「人名や年号の暗記が強いられる」イメージが強いかもしれない。しかしここで扱う歴史はその対象ではなく、我々の愛する音楽がどこから来たのか、どのようにして現在の状況が生まれたのかを知るための大切な材料である。到達目標としては、中世からルネサンス、バロック、古典派に至る音楽様式を把握し、各時代の文化的・思想的・社会的背景を理解し、鳴り響きの背後にあるものに眼を向けつつ音楽に対峙できるようになること。

授業科目の概要				
(芸術情報学部芸術表現学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
芸術情報学部 芸術表現学科 専門科目	芸術表現基礎科目	西洋音楽史Ⅱ	本授業は、「西洋音楽史Ⅰ」の続きとして19・20世紀のクラシック音楽の歴史を通観する。まず「音楽の都ウィーン」を拠点とし、19世紀ヨーロッパの社会情勢、市民文化、楽器の改良等の諸事情を捉えることとする。その上で、ヨーロッパの主要音楽都市の国々に眼を向けていく。到達目標としては、19・20世紀の西洋音楽の主な作曲家と作品を網羅的に知り、それらを社会情勢や思潮と関連付けて捉え、学習者の演奏レパートリーがこの時代のものであれば、適切な演奏解釈の手掛かりを見つけられるようになることである。	
		日本演劇史	○ 本講義では、日本演劇史を古代から現代まで広く俯瞰し、多様性に富む日本の演劇がどこから来て、また今後どこへ向かっていくのかを考える。日本の演劇史を考えることは、日本と日本人の歴史を考えることでもある。演劇史を通して自分なりの歴史認識を持てるようになることが目標である。成果は、受講により今後触れる戯曲作品、および作家に対する理解を深めるきっかけとなること、また日本史への視点の成熟が期待される。	
		西洋演劇史	○ 本講義では、西洋演劇史のなかで特に重要な時代、地域の演劇を選び、その歴史を学ぶ。西洋演劇の歴史は劇形式の創造と破壊の歴史である。授業では古代ギリシャから現代まで演劇がどのように変化し、社会や人々がその演劇をどのように受容したのか、演劇史の基本を学ぶことを目的とする。また成果としては、その時代を代表する戯曲に触れ、上演を映像で確認し、戯曲のシーンを音読すること等により、西洋演劇史を多角的にとらえることが可能となる。	
		メディア論	○ メディアは20世紀以降の大衆文化や技術社会と強く連動しながら発展してきた。21世紀に入り、インターネットやスマートフォンの登場により、メディアが織りなす風景は一変した。メディアの果たすべき使命と役割、その本質と課題、責任。理論と歴史から「今」を学び、未来を考える授業を目指す。	
		Webビジネス研究	本講義は、現代のコンテンツビジネスにおいて中心となったWEBビジネスについて扱う。本講義では、インターネット黎明期からの歴史や、WEBプラットフォームの開発技術、世界的なWEB企業であるGAFAM（Google、Amazon、Facebook、Apple、Microsoft）などの研究を行う。また実際に自身でもWEBコンテンツを制作の実習を行う。本講義の目的は、WEBにおけるコンテンツビジネスの知識を習得することである。それにより、社会に出た際にWEBビジネスにおいて即戦力となる人材育成を目指す。	
		経営学概論	○ 本講義は、経営学の基本的な理論を体系的に理解し、企業の経営活動全般について幅広く学ぶ。講義では、経営学の基本的な理論や企業の経営活動について解説した後、企業経営に関するトピックスや経営学の代表的な理論と実際の経営手法について、ケーススタディやグループ・ディスカッションを実施する。多様化している企業の経営活動や経営課題について理解するために、経営学の基本的な理論や企業の経営活動に関する知識の修得を目的とする。経営学の主要な分野（組織論、戦略論、会計学、マーケティング）の概要や相互の繋がりを理解し、企業価値を向上させる経営活動について説明できるようにすることを目指す。	
		音楽著作権	「著作権」の基礎知識を基に、「音楽著作権」をフィルターにして権利ビジネスの塊とも言える「J-POPのビジネス構造」を解き明かす。作詞者、作曲者、編曲者、音楽出版社、歌手・演奏家、ジャスラック、レコード会社の関係性。又、替え歌、サンプリング、盗作の判断基準について過去の裁判例をもとに解説する。さらに「肖像権」「商品化権」など「360度ビジネス」について解説する。	
		芸術表現と倫理	舞台、映画など芸術制作の現場での、表現に関する倫理が世界的に問題となっている。芸術と倫理に関する知識は今後、創作に携わる者全てに必要とされる。本講義は全米最大の認定団体I D C認定のインティマシー・ダイレクター資格取得者である講師により、アメリカの制作現場で、芸術制作側と表現者の間に立ち、高い芸術性を保ちつつ、表現の倫理を守る役割の「インティマシー・ダイレクター」の活動について学び、「芸術と倫理」について議論する。また今後の日本における創作活動と倫理について展望する。講義は座学形式で実施する。	
		エンタテインメント企業研究	○ 現代の知識経済時代における日本経済の成長戦略には、起業家活動＝アントレプレナーシップが重要な役割を果たすと考えられる。起業家精神に触れることで、起業活動全体に対する理解を深める。これは、新たな市場や産業を生み出すうえで必要不可欠である。本講座では、起業についての基本的な仕組み、内容を学び、実務上の知識を実践できるようにする。また、エンタメ企業を中心としたビジネスモデルについても学ぶ。	

授業科目の概要					
(芸術情報学部芸術表現学科)					
科目 区分	授業科目の名称		主要授業科目	講義等の内容	備考
芸術情報学部 芸術表現学科 専門科目	芸術表現 基本科目	情報活用・ ビジネス	文書デザイン技法	○ 紙面デザインとレイアウトを施し、可読性、可視性を高めた文書表現をWordを使って習得する。チラシ、ポスター、ビジネス文書(レポート)などの文書デザインをフォント、カラー、行間、図や票の挿入などを活用し、具体的に作成することで、実務的な文書作成とそのデザインについて実践的に学ぶ。	
			Webデザイン基礎	HTML5とCSS3を活用したレスポンスWebデザイン手法を習得する。スマートフォン、パソコンの双方でのユーザビリティを確認しながらの作業を行い、サーバーへのwebデータをアップロードすることにより、実践的なWebページの作り方を体験しながら学んでゆく。	
			エンタテインメントビジネス概論	○ エンタテインメント・ビジネス全体を俯瞰し、各業界の繋がりとビジネスモデルを理解することを目指す。エンタメビジネスにはどのような職種があり、どのような業務を行い、どのような繋がりがあるのか、そして、それぞれのビジネスモデルはどのようなものかを、レコード会社やプロダクション、テレビ・ラジオ局等のメディア、CM業界や広告代理店、コンサートプロモーターやイベント、映画やアニメの配給・制作、著作権管理団体や音楽出版等々の具体例を取り上げながら業界全体を紐解き、そこで必要となる能力や武器とは何かを考察していく。	
			エンタテインメント企画概論	○ エンタテインメント・ビジネスに携わりたい人においては重要となる「物事の考え方」「事象の捉え方」「ヒントをアイデアに変える」スキルを身に付けておくことは必須である。また、エンタメ以外の業種においても有用な「企画力」「発想力」を身に付けることはセルフプロモーションにも繋がり、社会人としての幅が広がる。本講義では「企画力」「発想力」そして「持続力」を養うことを目的とし演習的な作業も加える。音楽を中心とし、映画、演劇などエンタメ全体を複合的に取り上げる。	
			ポップカルチャー研究	○ 本講義は、エンタメ業界における有力コンテンツを研究する講義である。また現代のポップカルチャーにおいて、主流となったサブカルチャーにおいても、その歴史とコンテンツの在り方などを学ぶ。本講義では、主に座学を中心に解説を行う。本講義の目的は、ポップカルチャーとサブカルチャーを研究することで今後のコンテンツビジネスの未来を創造することである。本講義では、エンタメビジネスにおける基礎的な知識を習得することを目指す。	
			マネジメント心理学	音楽業界におけるアーティストマネジメントの心理学とは？それは心を探り、人を支える学問と言えるだろう。音楽業界はさまざまなテクノロジーの進化によって、目覚ましい発展を遂げ、音楽の伝え方、聴き方、音楽ビジネスの形態まで多様化複雑化してきた。しかしながら音楽の感動を創り出すアーティストは人であり、マネジメントするスタッフも人であり、その「心」が作品を生み出しているのである。この講義では、音楽業界の課題に取り組み、その「心」を探り、感動を生むメカニズムの心理を学んでいく。	
			ビジネス著作権	これまで「著作権」は専門家の知識領域であったがネットの急速な普及に伴い、著作権の知識がなければ誰もが著作権の「被害者」または「加害者」となる時代となっている。また、音楽業界のプロモーションも従来型の雑誌・電波媒体、タイアップ等から、SNSなどのソーシャルメディアへ移行しつつあり、そこでも「ネット社会の正しい著作権の知識」がなければ宣伝行為が円滑に行えない。そこで、「ビジネス著作権検定」という資格取得を目指して広く音楽以外の著作権までの正しい知識を取得し、音楽業界への入り口に誘導する。	
			アート・マネジメント研究A	○ 一般的にアート・マネジメントは美術、音楽、演劇などの作家と交渉し、その芸術作品の展示、コンサート、パフォーマンスに向けて、広報、運営、バックアップ企業との交渉などまで総合的にマネージする立場を言うが、SDGsが提唱される現代においては、国や自治体との連携によって、社会包摂に向け、アートを効果的に取り込む方法をアドバイスする立場にも活動の域を広げている。博物館学をはじめ、芸術に関する幅広い知識を有する者、また実際に制作やパフォーマンス体験のある者などがこの分野に注目し、その活動はにわかに活気を帯びてきている。この講義では、アート・マネジメントについて実例をもとに解説していく。また今後の社会に、どの様な形で芸術を生かしていけるかについて議論しながら、各自のアート・マネジメントに関するビジョンを形成する。	

授業科目の概要					
(芸術情報学部芸術表現学科)					
科目区分		授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
芸術情報学部 芸術表現学科 専門科目	情報活用・ビジネス	アート・マネジメント研究B	○	様々な国、地域におけるアート・マネジメントの実例について考察し、実際に自分の住む地域の文化行政についてどのような提言が行えるかを考える。また、行政機関が設置しているアーツカウンシルの活動や国の文化行政が行なっている社会調査について学び、企業のコンテンツビジネスにおけるコンプライアンス、クロスメディア、映像ビジネスなど、アート・マネジメントの実例についても考察する。	
		インターネットメディア研究		本講義は、IoT、AI、Society5.0など、現代の社会において必要不可欠となったインターネットメディアやデジタル空間に関する技術を学ぶ講義である。本講義では、インターネットメディアや、デジタル空間における歴史や技術などを中心に解説を行い、日本政府が提唱する未来社会の科学技術などに対しても理解を深める。本講義の目的は、来たるべき未来に向けた次世代の社会を創造することである。また、それにより今後のインターネット人材の育成を目指す。	
	芸術表現基本科目 芸術応用	音楽応用論	○	本講義は、現代社会において音楽が活用されている事例や、今後の音楽の在り方を研究する講義である。本講義では、エンターテインメント業界に留まらず、商業施設、医療、産業など飯場広く社会における音楽の活用事例や、それらを利用する上で必要な著作権に関わる法律の基礎に関して解説する。本講義の目的は、音楽に関する幅広い知識を習得することである。本講義では、現代社会における音楽の在り方を想像できる法的リテラシーの高い人材の育成を目指す。	
		ポピュラー音楽史	○	本授業では、ジャズが衰退し、ロックンロールが誕生した時代からビートルズ、ブリティッシュロック、ソウル、パンク、ビジュアル、ヒップホップまで、主要アーチストの活躍を把握しつつ、21世紀に生きる我々がどのような音楽を開拓すべきなのかを探る。BBC制作の「20世紀ポップロック大全集」を参考映像に、補足説明を行い、新しい音楽の誕生には歴史的な事件や機材の発達が密接に関係していたことを学ぶ。キーワードとして、エレクトリック・フォーク、ポップソウルとR&B、サイケデリック・ロック、パンクムーブメント、ディスコ、ラップ等を扱う。	
		日本芸能史		本授業では、日本独自の概念である「芸能（音楽、舞踊、演劇、演芸などの総称）」について学ぶ。古代から現代に至る日本の芸能はその種類も多く、世界的にも稀に見る多様性を持つ。映像や音源を活用しながら日本の音楽、舞踊、演劇の諸相を探究していく。キーワードとして、雅楽、能・狂言、歌舞伎、人形劇（浄瑠璃）、箏・尺八・三味線、洋楽の受容、浅草オペラ・宝塚歌劇、歌謡曲、新劇・映画の果たした役割、ラジオ・テレビによる芸能の変容と時系列的に確認していく中で、それぞれの意義を理解する。	
		諸民族の音楽		本授業は、世界の諸民族はすべて独自の音楽文化を持っていることから、「民族音楽」という特定の音楽は存在せず、逆説的には「すべての音楽は何らかの意味で民族音楽である」という見地に立ち、西洋クラシックやポピュラー音楽も本来は深い関係を持つ、世界の様々な音楽を概観する授業である。「ケルト音楽からフラメンコまで」「ハンガリー、ブルガリア、ギリシャの音楽と楽器」「トルコ、アラビア、ペルシャの音楽と楽器」「インドを中心とする音楽と楽器」「東南アジアの音楽に共通する構造と楽器」「ジャワのガムラン」「日中韓の音楽と楽器」「オセアニアの音楽と楽器」等々のテーマを順を追って学びながら自らのアイデンティティを確立していく。	
		キャラクターコンテンツ研究		本講義は、エンタメ系から地方創生までビジネスにおいて広く活用されているキャラクターコンテンツの研究を行う。本講義では、アニメや映画などの作品から、地方のシティプロモーションなどで活用されるゆるキャラまで幅広く解説を行う。本講義の目的は、キャラクターコンテンツを使用したビジネスの経済効果や成功事例などを学習する。本講義では、キャラクターを活用したビジネスの背景や、その効果を学習することで、次世代のビジネスパーソンの育成を目指す。	
		知的財産権入門	○	本講義は、国家試験である知的財産管理技能検定3級の対策を中心とする法律に関わる知識を深める講座である。知的財産法全般に解説を行い、検定試験に合格することを目指す。本講義では、検定試験に関わる知識だけではなく、特許法や商標法などの知的財産法の基本的な知識を習得し、就職活動などに活かすことが目的である。またビジネスにおいて特に複雑な法的知識である知的財産における知見を深めることで、今後の知財マネジメントを担う人材育成を目指す。	
		舞踊史と舞踊	○	本講義では、ルネッサンス期のイタリアに起源を発するクラシック・バレエの生誕から、ネオ・クラシック、モダンダンス、ポスト・モダンダンス、ヌーベルダンス、コンテンポラリー・ダンスと、現在に至るまでの舞踊史を映像資料を交えて紹介する。授業は講義形式で、本講義の到達目標は、舞踊を歴史的に概観することで舞踊の原始的な位置づけに関して理解を深め、舞台鑑賞を通じて作品や演出に対する批評力を身に付ける。またプレゼンテーションを実施することで、舞踊に対する個々の理解や感じ方を言語で表現する力を養っていくことである。	

授業科目の概要					
(芸術情報学部芸術表現学科)					
科目区分	授業科目の名称		主要授業科目	講義等の内容	備考
芸術情報学部 芸術表現学科専門科目	芸術表現基本科目	芸術応用	ミュージカル・声楽史	○	本講義では、ミュージカル史：その誕生からその歴史を時代背景とともに学ぶ。ミュージカルの変遷を辿りながら、作品を構成する各要素（音楽、物語、振付など）を研究する。成果としては、それらが果たす役割を分析することで、ミュージカルとはどのようなものかが総合的できる様になる。/声楽史：本講義は、イタリアのフィレンツェに興った「オペラ」の発展に焦点を絞り、その芸術性は如何に発展を遂げてきたかを探る。目的としては、オペラが欧州諸国に波及する過程でどのような変化を遂げ各地に定着したかについて考察する。成果としては、背景にある政治、宗教等との関係を理解し、オペラが時代をどの様に反映してきたかについての視座を持つことである。
			舞台応用芸術論	○	多くの芸術団体等による学校などへの芸術家派遣事業やアウトリーチ活動の現状と課題を知り、地域文化の担い手になるべく、自らプロデューサーの立場で芸術の発信を行う視点を学び、その能力を養うことをねらいとする。講義の達成目標としては、オペラ、オーケストラ、ダンス、ミュージカル、演劇など広い範囲での芸術分野の現場の知識を身につけ、それに基づいて自ら演奏会や舞台の企画を立ててみる。プロデューサーとして実現可能であり、芸術団体等に認めてもらえる斬新な企画を創り出す。
	芸術表現展開科目	情報活用・ビジネス	コンピュータアート論		この講義では、絵を描かない、3DCGモデリングしないCGアニメーションを体験してもらう。2D、3DCGで「動かしてみる」ことでアニメーションに必要な観察眼を磨く。多様な表現を様々な作品群を参照しながらデジタルアニメーションの仕組みや手法を理解し、自己表現の中に取り入れる試みを行う。
			機械学習概論		機械学習の基本概念として、教師あり学習、教師なし学習、強化学習の違いや用途について学習する。教師あり学習では、回帰分析や分類問題の理論的な背景を学び、線形回帰やロジスティック回帰、サポートベクターマシン（SVM）などのモデルの仕組みを説明する。教師なし学習では、クラスタリングや主成分分析などの手法について学び、それぞれの応用例と理論的基盤を理解する。さらに、ディープラーニングの基本概念として、ニューラルネットワークの構造とその動作原理を理解する。
			音楽療法概論		本授業では、「音楽療法における表現とは」を大きなテーマとし、音楽療法の実践例を通して、科学や芸術の視点から「癒し」と「表現」について考察する。音楽の社会的・生理学的・心理学的機能を効果的に利用する音楽療法は、音楽表現の新しい領域と言えよう。音楽療法の対象として「発達障害児・者」「高齢者」「医療現場」「精神科領域」「ストレス社会」「ターミナルケア」等のケーススタディを行いながら、音楽の癒しや機能が音楽療法で人々の健康維持・改善にどのように使用され、音楽がどのように表現されているかを知ることを目的とする。
			音楽療法演習		本授業では、「音楽療法概論」で学んだ内容を踏まえ、「音楽療法が持つ役割」即ち、音楽の様々な機能を利用して心理学理論に基づき療法が行われ、クライアント（患者）の音楽表現を通して、クライアントと社会を結ぶ重要な役割を理解していく。音楽に関連付けた「体の表現」「イメージの表現」「感情の表現」「映像表現」「色彩表現」「言葉の表現」「アウトリーチ」等を習得しながら、文献リサーチと学生間で研究発表を行うなど、アクティブに取り組んでいく。
			マーケティング論	○	本講義は、「売れる仕組み」であるマーケティングの基本的な理論を体系的に理解し、マーケティングの意義や役割、消費者の購買行動の仕組みについて学ぶ。講義では、マーケティングの基本的な理論と消費者の購買行動について解説した後に、企業のマーケティング活動の事例について、消費者の視点による分析レポートの作成やグループ・ディスカッションを実施する。企業活動におけるマーケティングの意義や役割について理解するために、マーケティングの基本的な理論と消費者の購買行動に関する知識の修得を目的とする。市場の環境変化とマーケティングや消費者の購買行動との関係を理解し、マーケティングにおける課題の特定とその解決策の提案において、基本的な理論を活用できることを目指す。
			経営戦略概論	○	本講義は、経営戦略の基本的な理論を体系的に理解し、企業活動における戦略とその重要性について学ぶ。講義では、基本的な理論と分析ツールについて解説した後に、代表的な事業事例の比較や課題について、グループ・ディスカッションを実施する。企業の経営戦略について論理的に理解するために、経営戦略に関する基本的な理論や分析ツールの活用法、戦略的思考力の修得を目的とする。戦略的思考力を身につけ、経営戦略の立案や評価において、基本的な理論や分析ツールを活用できることを目指す。

授業科目の概要					
(芸術情報学部芸術表現学科)					
科目区分	授業科目の名称		主要授業科目	講義等の内容	備考
芸術情報学部芸術表現学科専門科目	情報活用・ビジネス	会計論	○	本講義は、会計学の基礎的知識と、企業の財政状態や経営成績を利害関係者に示す会計情報の読み取り方や分析方法に重点を置いて学ぶ。講義では、財務諸表に関する基本的事項や事例を解説した後に、事例の分析と評価に関するグループワークやディスカッションを実施する。企業の会計情報を総合的に理解し活用するため、会計学の基礎的知識の理解、企業の財務諸表の分析や評価の方法の修得を目的とする。企業の会計情報と経営活動との関係について理解し分析する力を身につけ、就職活動やビジネスの現場において活用できることを目指す。	
		インタラクティブアート制作		デジタルゲームやメディアアートの作品を制作するにあたって必要となる、様々なモーション表現や当たり判定、演出方法などのプログラミング手法を学び、それらを用いて実際に作品を制作するための流れも学んでいきます。実際にはProcessingという統合開発環境を使い、実践的なプログラミングを学んでいく。	
		インスタレーションアート制作		ゲームやメディアアートの作品は昨今、WiiリモコンやKinectなどをはじめ身体的なデバイスが用いられるようになっていく。この講義では「インタラクティブアート制作」で学んだ内容をベースに、Arduinoなどのワンボードマイコンを使って様々なセンサとPCを連携させ、さらにプロジェクタなどを用いて作品をより空間的に発展させる方法を学んでいく。従来のようなモニタとキーボードで完結する作品では表現できない「空間」の広がりや考慮した総合的な作品制作というものを求める。	
		劇場文化論		本講義は、舞台芸術は社会をどのように支えてきたか、また生活に根づく芸術のあり方とはどのようなものか、様々な舞台芸術の人への影響の歴史を、その記録から考察する。講義形式で実施され、目的としては、舞台芸術を通して未知の世界や文化、思想に触れ、製作者、鑑賞者に起こる感情の共有と内的変化はどのようなムーブメントとなっていくのかについて考察し議論すること、成果としては、社会と芸術の関係の歴史を辿り、劇場が社会に果たしてきた役割の重要性を認識することができるようになることである。	
		舞台芸術運営論		本講義では、舞台芸術の運営の実際を、第一線で活動する指導者の活動体験に基づいた記録に沿って理解していく。目的としては、公演を成功させるために、現場ではどのような作業が行われているのかを、公演の実例をもとに理解する。また演出家の芸術性やスポンサーの意図を損ねることなく運営をバランスさせることなどは、舞台芸術分野全てにある。成果として、芸術を支える背景を知ることにより、舞台芸術を包括的に捉えることができるようになる。	
		舞台知的財産権概論	○	本講義は、舞台を中心としたライブエンターテインメントに係る知的財産権（例えば、商標権や著作権など）について学ぶ。授業はゼミ形式で、作品創作や上演に際して、どのような権利が発生し、どのようなことが権利侵害となってしまうのかを学習し、侵害の予防と回避するための契約について考察する。様々な事例を紹介し、グループごとに討論を行い、舞台演出家及び弁理士両方の視点から実務的なエピソードを交えながら解説を行う。授業目標はライブエンターテインメントに係る様々な権利についての入門的な知識を獲得することである。	
	芸術応用	発声とコミュニケーション	○	本講義では、発声を、音声学、解剖学などを通して理論的に学ぶ。パワーポイントを使用した座学形式での実施となるが、実際にセオリーに沿って発声する実習を含み、声を効果的なコミュニケーションツールとして使いこなせるようになることを目的とする。現代社会では、様々な理由から声の不調を訴える人が増える一方、自身の声で想いを伝えるということの価値や重要性が上がってきている。成果としては、パフォーマーはもちろん、一般社会人誰にとっても身近な「声を出す」ということを、科学的な根拠に基づく発声理論と実践的なトレーニングを組み合わせ履修者が自らの声の可能性を広げていけるよう導く。	
		コンピュータ音楽		本講義では、コンピュータを用いた音楽の構築やデジタルオーディオのコンピュータ上の扱いについて取り扱い、実習形式で様々なMIDIアプリケーションやビジュアル・プログラミング・ソフトウェアを利用して自動演奏システムやオリジナルのMIDIアプリケーションを開発する。本講義の目的は、音の基本的な概念やデジタル変換、デジタル上での簡単な信号処理などを理解することである。本講義で目指す成果は、受講者が本講義で習得する技術を使いオリジナルのソフトウェア・シンセサイザーやエフェクターを構築できるようになることである。	
		ソーシャルメディアと音楽		今や生活に欠かせなくなったインターネットとソーシャルメディア。授業名のソーシャルメディアと音楽の関係性だけでなく、インターネットの主なビジネスモデルである広告の歴史やソーシャルメディアと社会との問題、ネット情報を理解するリテラシーなどを学ぶ。インターネットやソーシャルメディアを取り巻くビジネスを理解して、将来の仕事としても、利用する消費者としても有益な付き合い方を考える。	

授業科目の概要					
(芸術情報学部芸術表現学科)					
科目区分	授業科目の名称		主要授業科目	講義等の内容	備考
芸術情報学部 芸術表現学科 専門科目	芸術表現展開科目 芸術応用	ワールドミュージック研究		本講義は、中南米のラテン音楽やレゲエ音楽へのアフリカ系黒人と先住民の影響、アメリカのカントリーミュージックへのアイリッシュの影響など、ポップスにおける民族的音楽文化の影響を研究する。講義では民族的音楽文化の影響を受けた曲をスケールとハーモニー、リズムの観点から分析を行い、音楽が生まれた背景を地域性も考慮して考察を行い、作成されたレポートにより評価を行う。音楽の生まれた文化的背景を理解することにより、広い視野と価値観で音楽を行うことを目指す。	
		エンタテインメントプロデュース論		本講義は、ライブハウスなどでのイベントを中心に、エンタメ業界におけるプロデュース手法を学習する。本講義では、講義内での解説だけに留まらず、渋谷などを中心にライブハウスで行われているイベントなどを実際に視察や、イベントのレポートを執筆することで、ライブハウス現場での業務などに関する理解も深める。本講義の目的は、音楽業界におけるミュージシャンのプロデュース方法を習得することである。本講義では、学習や現地での実習を通じて即戦力となる音楽人材の育成を目指す。	
		コンサートビジネス研究		ポピュラーミュージックの歴史は、流行とともに移り変わる一過性の出来事の積み重ねと考えられがちで、なかでもコンサートは「生もの」であるが故に記録・文献も少ない。よってコンサートの歴史を学べる機会も少ないが、本講義ではできる限りそれを研究し、コンサートビジネスに携わるための知識のベースを育てていく。また、コロナ禍以前、以降のコンサート業界の課題を理解し、ライブエンタテインメントの全体像も把握。世界の音楽市場の中で日本のコンサートビジネスを位置づける。	
		音楽プロモーション研究	○	本講義は、音楽業界のプロモーション事例を学習する科目である。本講義では、従来の音楽プロモーションの展開として、消費者が購買に至る経緯や、大型CDショップなどの売り場での導線を理解するだけではなく、デジタル社会における音楽への接触方法の変化なども解説する。本講義の目的は、DXが急務となった音楽業界の現状を理解し、それに対する課題解決を考える講義である。本講義では、次世代の音楽業界を担える人材の育成を目指す。	
		コンテンツビジネス研究		現代における音楽コンテンツビジネスのあり方を考察する。まずは20世紀以降の音楽ビジネスの歴史を振り返り、現代のコンテンツビジネスをその延長として捉えてみる。また、履修者各人の好きな音楽について、ビジネスモデルという観点に着目してもらい、その是非を問う。多様化する音楽ビジネスならびに、営利目的ではない音楽活動においても、プロデュースという視点から様々な応用可能なコンテンツビジネスを研究し、また習得することによって、今後の音楽活動に反映できるようにする。	
		環境音楽研究		本講義は、商業施設などで利用されている音楽や、生活する上で普段から耳にする機会が多い効果音まで幅広く学習する科目である。本講義では、日常生活において自然に耳にしているパソコンやスマートフォンにおける効果音、商業施設などで流れている店内BGM、商業施設の音響設計なども含めて幅広く解説を行う。本講義の目的は、音楽の在り方や著作権などに関する知識を習得することである。本講義では、法的リテラシーの高い音楽ビジネス人材の育成を目指す。	
		舞台美術研究		本講義では、舞台装置制作の過程についての専門知識を学び、それに基づいて実際に装置製作を行う。講義形態は、装置制作の過程に関する説明を聞き、製作を行う形で進められ、舞台装置がどのような意図を持って、どのようなプロセスで行われるのかを知り、装置製作を実際に体験することを目的とする。成果としては、舞台芸術の目的に沿った舞台装置制作ができるようになることである。	
		舞台技術研究		本講義では、舞台芸術が実施にどのように運営されていくのかについて学ぶ。公演を行う劇場の専門知識を習得し、さらには運営に関わる様々なポジションおよび役割について学ぶ。講義は座学であるが、会場として尚美パフォーミングアーツシアターを使用する。成果は、エンターテインメントに携わる者として必要な技術や知識を理解する事であり、劇空間における舞台技術の基礎を学ぶことである。	
		舞台照明研究		本授業では、舞台照明の基本的な技術と、照明システム全般の知識と操作、および作業に伴う安全管理について学ぶ。授業実施教室として、尚美パフォーミングアーツシアターを使用し、実習を通して実践的に学ぶことを目的とする。成果は、舞台照明の基礎知識の習得である。	
		舞台音響効果研究		舞台における表現方法には「音（効果音ほか）」が関与して、その効果が表現を助ける場面も少なくない。ミュージカルはむしろのこと音楽ありきだが、一般演劇でも音を使った手法を劇中（開演中の前後を含め）に組み込み展開することでオーディエンスへ演出意図の伝達向上を目指している。この講義では物理現象ながら目に見えない音というものの正体を知り、舞台表現に音を活かす確実な方法を知識として身に付ける。	

授業科目の概要						
(芸術情報学部芸術表現学科)						
科目区分			授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
芸術情報学部 芸術表現学科 専門科目	芸術表現展開科目	芸術応用	舞台プロデュース研究		本講義では、舞台を中心としたライブエンタテインメントにおけるプロデュースについて研究する。プロデュースとは自分の作品を世界に届ける行為であり、プロデュースなしに芸術が世に出ることはない。そのため、個人でもこのプロデュースという概念を持つておくことは非常に重要である。講義ではプロデューサーの仕事に対する解説を行いながら、プロデューサーの思考法や自身への適用方法を身につけてもらう。講義は座学形式で行い、企画書作成とプレゼンテーションの機会を用意する。学習の到達目標としては、プロデューサーの仕事についての理解を深めること。企画書作成の基礎知識を身につけて、プレゼンテーション能力を高めること。アーティストとしてのプロデュース力を身につけることである。	
			演出論	○	本講義では、演出の目的・役割・成果などについて検証し、この事象を読み解き具体的に問題を処理する創造的行為について理論的に跡づけていく。演出は劇作に対する最初の批評行為であり、文学である戯曲に舞台芸術としての生命を与える特権的な仕事である。劇作・演技と比べると歴史は浅いが、表現すべき対象と方法が加速度的に複雑化したこの一世紀の間に、瞬く間に舞台芸術の分野の中で不可欠の存在となった。講義は座学形式で行う。	
			コスチューム研究		本授業は、様々なパフォーマンスに使われる衣裳についての専門的知識を得ることを目的とする。演劇の衣裳は、上演作品の時代、風俗、文化全般についての綿密な研究に基づき製作される、いわば演出表現の重要な一部である。同様に、アニメーション、ゲーム等のサブカルチャにおいて、現実味を醸し出す舞台背景、魅力的なコスチュームはその商品性の一端を担う重要なファクターである。舞台演劇の基本的な視点から衣裳の重要性について学び、現代アニメーション文化におけるコスチュームについても研究、議論を深める中から、文化としての衣裳研究の視点を持つ。講義は座学形式で行う。	
			舞台芸術教育論	○	学校や地域について文化・芸術に触れる機会は増え、社会に開かれた文化施設として劇場の役割が問われている時代である。この科目では、教育現場における舞台芸術導入の道筋とその適用の仕方についてフィールドワークを含めた実践的な調査を元に学ぶことを目的としている。具体的に、芸術団体によるアウトリーチ活動や学校への芸術家派遣事業の現状と課題を知り、地域文化の担い手や社会教育を支える人材の育成に必要な能力を養うことを狙いとする。	
	実習科目	芸術表現Ⅰ	○	本授業は、パフォーマンス（クラシックかポップスの選択による演奏、ダンス・演劇・歌劇による舞台）、クリエイティブ（音楽制作とサウンド制作）を、実習を通して初歩から学習する。分野と能力により分けられた数人のグループでの集団指導により、能力に応じた指導を行い、学内ホールなどで行うプレゼンテーションにより評価する。芸術を学ぶことにより自己アピール力を高め、社会人に必要な協調性を身に付け、広い視野を持ち価値観を共有できる人となることを目指す。		
		芸術表現Ⅱ	○	本授業は、芸術表現Ⅰに続き、パフォーマンス（クラシックかポップスの選択による演奏、ダンス・演劇・歌劇による舞台）、クリエイティブ（音楽制作とサウンド制作）を、実習を通して初歩から学習する。分野と能力により分けられた数人のグループでの集団指導により、能力に応じた指導を行い、学内ホールなどで行うプレゼンテーションにより評価する。芸術を学ぶことにより自己アピール力を高め、社会人に必要な協調性を身に付け、広い視野を持ち価値観を共有できる人となることを目指す。		
		芸術表現Ⅲ	○	本授業は、芸術表現Ⅱに続き、パフォーマンス（クラシックかポップスの選択による演奏、ダンス・演劇・歌劇による舞台）、クリエイティブ（音楽制作とサウンド制作）を、実習を通して初歩から学習する。分野と能力により分けられた数人のグループでの集団指導により、能力に応じた指導を行い、学内ホールなどで行うプレゼンテーションにより評価する。芸術を学ぶことにより自己アピール力を高め、社会人に必要な協調性を身に付け、広い視野を持ち価値観を共有できる人となることを目指す。		
		芸術表現Ⅳ	○	本授業は、芸術表現Ⅲに続き、パフォーマンス（クラシックかポップスの選択による演奏、ダンス・演劇・歌劇による舞台）、クリエイティブ（音楽制作とサウンド制作）を、実習を通して初歩から学習する。分野と能力により分けられた数人のグループでの集団指導により、能力に応じた指導を行い、学内ホールなどで行うプレゼンテーションにより評価する。芸術を学ぶことにより自己アピール力を高め、社会人に必要な協調性を身に付け、広い視野を持ち価値観を共有できる人となることを目指す。		
		データ分析演習		この授業では、データ（data）を役に立つ情報（information）として、表現することを学習していく。いかに多くのデータがあっても、そこから人間にとって役立つ情報を引き出すことができなければ、データは単にデータで終わってしまう。単純にデータを並べたり、グラフにするだけでは、情報とは言えない。Excelを利用して、さまざまなデータを目的別に整理、分析し、さらにわかりやすく可視化し、プレゼン資料を作成するスキルを身につけるために演習を通して段階的に学習していく。		

授業科目の概要				
(芸術情報学部芸術表現学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
芸術情報学部芸術表現学科専門科目	実習科目	経営管理ソフト演習	本講義は、業界や業種を問わず全てのビジネスにおいても必要となる経営管理を中心に、社会人として必要な仕事に関する知識とスキルを学習する科目である。本講義では、経営管理を中心に解説を行い、演習ではグループワークでビジネスプランの概要などを作成する。本講義の目的は、ビジネスパーソンとして必要なスキルや知識をまで習得する。本講義では、業種を問わず社会人として必要な知識とスキルを身に付けた人材の育成を目指す。	
		JavaScriptプログラミング	「JavaScript」はWebブラウザ上で動作するプログラム言語のひとつであり、今までの静的なWebページを、動的なWebアプリケーションにしてくれる。例えば、ページ内のコンテンツの書き換えや、音や映像の再生や停止、ページ上に図形や画像を描画することもできる。さらにリアルタイムなグラフやゲームを制作することも、比較的容易にできる。本講義では、「JavaScript」の概要を理解しながら、「自らの手でWebアプリケーションを作る楽しさ」を体験する。	
		Pythonプログラミング	オブジェクト指向プログラミング言語の中で利用率が高いPython言語を、Java言語との比較も交えながら、基本的な用語理解からプログラム作成に至るまで体系的に学習する。演習系科目ではあるが講義も重視しており、座学で得た知識を実習で確認することを通じて、オブジェクト指向プログラミングに対する正しい理解と体系的知識の習得を目指している。	
		SNS分析演習	○ ツイッターに代表されるSNSが広く普及しており、そこに投稿されているメッセージは、その時点の人々の興味や関心事を表していると言える。したがって、SNSに投稿されているメッセージの分析は、ビジネスや行政など、あらゆる社会活動に役立てることができる。そこで、この授業では、ツイッターなどのSNSへの投稿メッセージの分析から人々の興味の変化を把握する手順を学習し、実際のデータ収集と分析を体験する。	
		空間音響演習Ⅰ	○ メディア芸術としての音楽・音響を中心に、映像や身体なども用いたジャンル横断的な芸術表現について学ぶ。講義では、「立体音響空間」「Virtual Realityと音楽」というキーワードを定め、基本的なコンセプトについて解説後、事例を紹介し、分析を行う。そのことによって、メディア-空間芸術としての音の表現手法について理解し、最終的には、VRやゲームにおける音楽表現、公共空間の音の演出や、舞台・美術表現との協働による音楽の活かし方についての創造的な発想力を得ることを目標とする。	
		空間音響演習Ⅱ	○ 空間音響演習Ⅰで学んだメディア-空間芸術としての音の表現や、映像や照明、身体なども用いたジャンル横断的な芸術表現についての実践を行う。講義では、基本的な技術として音楽演奏や環境音などの録音とDAWを使用した編集の手法、サラウンドなど空間音響化の方法について解説する。その後、そうした技法を応用した試作品を個人またはグループで企画制作し、発表とディスカッションを行う。最終的には、芸術表現における視野を広げ、自らの発想を形にする力や企画力を養うことを目標とする。	
		メディア作品演習	○ メディア芸術としての一面を持つポピュラー音楽について、1. 音響テクノロジーの進化と変遷 2. 現代音楽・アートとの関連の2つの視点から考察する。講義では、クラシック音楽の起源-教会音楽に対する俗謡(中世吟遊詩人の歌など)の例から開始し、黒人音楽など、様々なジャンルの流れを追いつつ、現代の音響テクノロジーと結びついた表現まで鑑賞し、分析する。そのことによって、各時代のテクノロジーと音楽表現との関係性についての思考を深め、創造的な発想力を養うことを目標とする。	
		ハーモニーⅠ	○ 数字付き低音とコードネームを併用した和音の種類(たとえば長3和音、短3和音、減3和音、増3和音等の各種3和音)の構成分析と和音構成法について扱う。講義ではローマ数字による和音記号を用いることで音階上に形成される和音の機能・性質について理解を深め、和音はどのような考え方、どのような方法で他の和音へ進行するのか、たとえば、ある調のVの和音はどのような和音へ進むのが自然か、Iの和音はどのような性質を持つ和音なのか、等を理解するために課題の演習と添削を実施する。8〜32小節程度の理想的な和音進行を論理的に形成し、和音の進行とその持続によってもたらされる「ハーモニック・リズム」の重要性を理解したうえで音楽制作へと活かすことを目指す。	
		ハーモニーⅡ	○ Ⅱ7の和音や属7の和音といった4和音とその各種転回形、近親調から借用される属7の和音、そして根音省略形態などの派生形態に関して扱う。ソプラノ、アルト、テノール、バスによる混声4部合唱の演奏形態を前提にした和声創作の学習を行い、4声部への和音の配置方法、和声進行において四和音に含まれる不協和音程の扱い方、各種和音の形態の使用法を学習するために課題の演習と添削を実施する。和声進行において不協和音程による緊張感とその解決によってもたらされる音楽的な効果や他調から和音を借用することに伴う色彩感の変化を捉えることを講義の目的とし、各種和音がもたらす表現力や最適な和音の配置等の重要性を理解して音楽制作へ活かすことを目指す。	

授業科目の概要					
(芸術情報学部芸術表現学科)					
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考	
芸術情報学部 芸術表現学科 専門科目	実習科目	ハーモニーⅢ	○	5和音（属9の和音）及びその根音省略形態、各種転回形、並びに同主調からの和音の借用といった高度な和音と非和声音について扱う。非和声音を伴った旋律への和声付けをソプラノ、アルト、テノール、バスによる混声4部合唱の演奏形態を前提に学習し、非和声音と和声音における同時的関係性と経時的関係性について理解を深めるために、講義では課題の演習と添削を実施する。非和声音と和声音によって形成される不協和音程とその解決方法（テンションリゾルブ）を扱うことで、より実際の音楽に近い形で和声書法のケーススタディを行うことが本講義の目的である。19世紀の西洋音楽において形成され、今日の音楽においても用いられている様々な和音やその進行を理解し、旋律と和音の関係性を細かく捉える視座を養い、より高度な音楽制作を行うために不可欠となる書法技術を身につけることを目指す。	
		ハーモニーⅣ	○	複数声部にわたって非和声音を用いた際に形成される「偶成和音（ハーモニッククリシェ）」の種類並びにその用法について扱う。機能と和声とは異なる和声進行が生じる偶成和音の性質を理解するために、講義では課題の演習と添削を実施する。和声課題には主題の提示と再現のような形式感を伴う規模の大きいものや、提示される複数の主題を複数声部で組み合わせる対位法的な書法を伴うものを扱い、より器楽的で音楽的に高度な課題に取り組む。複雑な声部関係や非和声音の構造を捉えることで、和声が複雑化する19世紀後半以降の和声書法について理解を深めることを目的とし、高度な和声書法や器楽書法の基本的な発想を身に着けて音楽制作へと応用することを目指す。	
		ポップス・ハーモニーA		本授業は、ポップスに使われるハーモニーをコード進行により分析する方法を学習する。講義では、コード進行をローマ数字によるdegreeで分析する学習を行い、1970年から年代順にヒット曲のコード進行を分析して、ハーモニーの使い方と感覚の変化を考察する。また、ハーモニーの使い方をリズムの面からも考察することにより、ポップにおけるハーモニーの重要性を確認する。ポップスの変遷を理解することにより、ポップスの新たな可能性を考えられるようになることを目標とする。	
		ポップス・ハーモニーB		本授業は、ポップスに使われるハーモニーを調性のみならず、modeと民族的音階の面からも分析を行い、ポップスにおける多文化主義を学習する。講義では、modeの影響によるハーモニーの使い方、五声音階やアラビア音階などの民族的音階による旋律とコード進行の関係を学び、ラテンやアイリッシュなどの文化から影響を受けたポップスを分析することにより、ポップスの特徴である多文化主義の音楽を理解する。ポップスにおける音楽の多文化主義を理解することにより、ポップスの新たな可能性を考えられるようになることを目標とする。	
		アンサンブルⅠ	○	本授業は、ポップスを学ぶ学生にとっては、個々の個人演奏技術を習得していくことと同等、またはそれ以上に重要なものとして位置づけられる。何故なら、ポップスは数人編成のバンド（同時演奏）になって初めて成立するからである。つまり、各楽器の演奏技術を「芸術表現」で学んでいる各パートを、実際のバンドアンサンブルで演奏することにより、様々な実学的技術と経験を重ねていくことを目的とする。具体的手法は、グループ分け、Vocal陣と演奏陣に分かれての楽曲の把握、編曲、パートの初期確認と練習、という経緯を辿りながら発表までレヴェルアップしていく。	
		アンサンブルⅡ	○	本授業では、「アンサンブルⅠ」を履修した学生が、次の段階へ進もうとする演習授業である。洋楽邦楽問わずポップスに区分される楽曲の中からジャンルに拘らず課題曲を与える。この授業の目的は、ポップスにおける同時演奏の更なる基本を身に付け、バンドアンサンブルの中の担当楽器の位置、役割を把握することにより、より質の高い演奏スキル、楽曲ジャンル別に必要なスキルを身に付けることにある。	
		アンサンブルⅢ	○	本授業では、「アンサンブルⅡ」を履修した学生が、更なるスキルアップを目指して取り組む授業である。そもそもポップス音楽には音譜による指示がほぼ無く、課題曲の音源と、殆ど白紙のコード進行譜と、バンドメンバーが居るだけという状況から、バンドが想定する完成形に対してどのような演奏が最適なのか？を、各メンバーが考えなければならない。そこからドラム・ベースのコンビネーション、ギター・鍵盤のコード／音域の取り扱い、Vocalのハーモニー等に始まり、個々が楽曲の成り立ちを理解していく。学ぶよりも体験して体得する授業であり、その過程で適宜アドバイスを実施していく。	
		アンサンブルⅣ	○	本授業では、「アンサンブルⅢ」の履修によりバンドアンサンブルの基礎的能力を身に付けた学生が、更に視野を広げ、応用力を習得する目的を持つ。ここでは、ブルース・ジャズ・トラッド・クラシックと多岐に渡る要素を併せ持つ楽曲のルーツの理解、演奏者のソリスト的、編曲的な意図を理解するというアレンジ全般を俯瞰で見る能力、歌詞のメッセージと社会背景、社会文化解析力までを視野にスキルアップし、最終的には映像を想起させるようなバンドアンサンブルの演奏を目指す。	

授業科目の概要				
(芸術情報学部芸術表現学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
芸術情報学部 芸術表現学科専門科目	実習科目	ソング・ライティングA	○	本授業では、歌（オリジナルソング）を作ることを通して音楽の表現力と想像力、創造力を養うことを目的とする。毎回の授業で解説するテーマに沿って授業時間内で楽曲を作成し、発表する。その際、歌はメロディ・歌詞・リズム・コード（伴奏）・歌手の5つの要素から成り立つ総合的な表現であることを徹底して理解しつつ、その相互関係・作用を効果的に活用したソングライティング術を習得する。
		ソング・ライティングB	○	本授業では、ソングライティングAで習得したことを踏まえ、より具体的な手法の数々を事例研究も交えながら理解を深めていく。歌はどこから作ればいいのか？の視野で、「リフレインから考える」、「詩先から考える」、「短歌を曲にしてみる」、「既存のコード進行から考える」、等々、様々なソングライティングのアプローチ法を学びつつ自らも創作体験を積み上げていく。
		ソング・ライティングC	○	本授業では、ソングライティングBで習得したスキルを発展させ、多くの作品のケーススタディを実施しながら創作活動を進めていく。「クリシェの手法を使って」、「架空ラジオ番組のジングル作成」、「メロディから考える」、「替え歌から考える」、「架空のCMソングを作る」、「キーワードから考える」、等々のソングライティングの手法により課題曲創作を行い、発表までを目指す。
		ソング・ライティングD	○	本授業では、ソングライティングCで習得した知識と技術に加え、更なる応用力に発展させるべく、新たな歌作りの手法を身に付けて行く。「ヒットソングから学んだリフレインの手法」、「転調を取り入れる」、「英語の歌詞から考える」、「ラップを導入する」、「和音階（四七抜きなど）を効果的に取り入れる」、「架空ドラマの主題歌を想定して」、等々のソングライティングの新たな手法により、習作からオリジナルソングの域までステップアップしていく。
		ボーカル演習Ⅰ		ポップス音楽において重要な要素である「ボーカル（歌唱）」にフォーカスし、ソロ歌唱からハーモニー歌唱、数多くある発声の歌唱技術について、グループワーク演習を通して考察してゆく。各種伴奏楽器（鍵盤/ギター/サウンドトラック）に対して、適性な歌唱音程とリズムと言語（歌詞）の発声法を理解、修得することで「ボーカル」のある音楽の完成精度の向上を目指す。本講義では15回の授業のうち、二回～三回程度の課題曲発表機会を設け、授業理解度と歌唱法習得レベルを採点する。
		ボーカル演習Ⅱ		「ボーカル演習Ⅰ」において考察した「より良い歌・歌唱の成り立ちとは何か」についてフォーカスし、ソロ歌唱からハーモニー歌唱、数多くある発声の歌唱技術について、グループワーク演習を通して考察してゆく。歌唱には歌詞があり、歌詞には楽曲制作者の社会背景が伴う。そのような側面から楽曲全体を解析するディスカッションも積極的に行い「歌・歌唱」の本質を紐解いていく。授業のうち、二回～三回程度の課題曲発表機会を設け、授業理解度と歌唱法習得レベルを採点する。
		レコーディング演習Ⅰ	○	実際の制作現場で行われる4リズム一斉演奏によるレコーディングを実践、音源を制作する。つまり演奏家、作編曲家、制作現場のスタッフを目指す学生にとって重要度が最も高い。演奏して録音するだけでなく、準備段階から、事後、原状復帰するまでを授業の一環とする。現場には多くのスタッフが関わる。従って原則的にグループワークとし、演奏家、作編曲家としてだけではなく、各々にスタッフとしての役割を与え、必要なオペレーション、機材の知識を教示し、責任と自覚を持って授業に臨んでもらう。本講義はレコーディングの基礎から学ぶ。本講義の目的は疑似現場を体験することで、実際の現場で使えるスキルや方法論、表現力、対応力を育みながら、プロジェクトを完遂させるための社会性を身に付けることにある。本講義は実際の現場において活躍できる人材を育てることを目指す。平常点（課題の完成度を含む）と期末レポートで評価する。
		レコーディング演習Ⅱ	○	「レコーディング演習Ⅰ」と同様、現場で行うレコーディング作業の全てを体験し、スキルアップを目指し難易度の高い課題に挑戦する。つまり最も実務に近い演習授業である。本講義は録音物をデータ化し、サブスクやSNS等の発表までをレクチャーする音源制作の応用編でもある。原則的にグループワークとし、各々にマネージャー、ディレクター等の役割を与える。演奏、作編曲のみならず、セッティング、エンジニアリング等、必要なオペレーション、機材の知識を与え、円滑な現場に不可欠であるスタッフワークを示し、それぞれの役割の重要性とその責任を自覚させる。本講義の目的は実際の現場に耐えうるスキル、方法論、音楽的知識、発想力、調整力を得ることであり、プロジェクトを成功させるための人間的総合力を育むことにある。本講義は実際の現場における即戦力を育てることを目指す。

授業科目の概要				
(芸術情報学部芸術表現学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
芸術情報学部 芸術表現学科 専門科目	実習科目	ポップス演習Ⅰ	○	本授業は、ポップス分野を主に学ぶ学生が、2年次までに履修してきた「芸術表現Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ」で培ったポピュラー音楽演奏技術を活かし、更に自由な楽器演奏の在り方を体得できるように設定された、選択科目である。いわば、「アンサンブルⅠ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ」履修者が引き続き、そのスキルを深化していくねらいを持つ。ポップス分野は、最小編成はギターやピアノを弾きながらの「弾き歌い」はあるが、その殆どがVocal、ギター、ベース、ドラムなど、分業制によるアンサンブルが基本である。履修者の間で自発的な意見交換を行いながら、決してコピーバンドではないオリジナリティを備えたバンドを育成することを主眼とする。
		ポップス演習Ⅱ	○	本授業では、「ポップス演習Ⅰ」を履修した学生を対象としており、その内容をより深化して取り組んでいく。「情景、映像が思い浮かぶ歌詞作り」「琴線に触れるメロディーとハーモニー」等をテーマに、バンドの中で役割分担しながら話し合いを重ねてオリジナル作品をクリエイトしていくことを目標に置く。そのためには、「その歌は、果たして人々が必要としているのか?この楽曲を、人々はいくらで買ってくれるのか?」という厳しい視野に立ち、決して自己満足で終わらない社会性を備えた曲作りとパフォーマンスを目指していく。
		ポップス演習Ⅲ	○	本授業では、「ポップス演習Ⅱ」を履修した学生を対象としており、その内容をより深化して取り組んでいく。これまでのヒット曲の楽曲分析を行いつつ、なぜヒットに繋がったのか「歌詞」「Vocalの声質」「コード進行とメロディーの関係」「アレンジによる音質・音色・サウンドの違い」「時代性」等について研究し、吸収すべき要素・手法を取り入れつつもオリジナリティ豊かな楽曲作りと演奏力を養っていく。
		ポップス演習Ⅳ	○	本授業は、「ポップス演習Ⅲ」を履修した学生を対象としており、その内容をより深化して取り組んでいく。ポップスの世界で支持されているグループ、ユニットを研究し、支持されている要因を冷静に分析しながら、自分たちに足りていない要素をスキルアップしていく手法を取り入れて、「正確無比で超絶技巧的なVocalの存在」「ポリリズムでアップテンポ」「ヴィジュアルの重要性」「惹き付けるトーク力」「圧倒的なライブでの耐久力」「カリスマ性を備えるためのセルフブランディング」等々、身に付けていくべき要素の多様性を常に確認しつつ、各要素のスキルアップ継続に重きを置く。
		吹奏楽Ⅰ	○	本授業では、英米オリジナル作品を中心に、吹奏楽におけるマスターピースの演奏法を学ぶ。同時に、バンドのためのウォームアップ・メソッドを使用しながら「発音」、「アインザッツ」、「ハーモニーバランス」、「イントネーション」等の基本奏法を身に付けていく。また、各年度の履修学生の楽器編成に合わせ、相応しい楽曲を選曲し、必要に応じてパート譜を補作しながら全体のバランスを整えていく過程を体験する。
		吹奏楽Ⅱ	○	本授業では、英米オリジナル作品を中心に、吹奏楽におけるマスターピースの演奏法を学ぶ。同時に、バンドのためのウォームアップ・メソッドを使用しながら「発音」、「アインザッツ」、「ハーモニーバランス」、「イントネーション」等の基本奏法を身に付けていく。また、各年度の履修学生の楽器編成に合わせ、相応しい楽曲を選曲し、必要に応じてパート譜を補作しながら全体のバランスを整えていく過程を体験する。
		吹奏楽Ⅲ	○	本授業では、管弦楽の編曲作品を中心に、吹奏楽を通してクラシック音楽の演奏スタイルを学ぶ。「弦楽器におけるピチカート」、「スピカート」、「トレモロ」、「ボーイング」等の模倣性に基づく補完なしでは、編曲作品は成立しない点を体得する。また、楽曲を完成していく過程において一方的な指示語の発信ではなく、「何故そうしなければならないのか?」の論理的思考に裏付けされた曲作り方法を享受させ、体得させる。
		吹奏楽Ⅳ	○	本授業では、様々な時代、国、様式による作品に取り組み、コンサートにおける「実践的演奏能力」、「耐久力」、「楽曲分析力」を養う。併せて、吹奏楽は我が国においては学校教育課外活動で発展してきた経緯を把握し、吹奏楽指導法、運営法等にも触れ、文化庁が唱える「地域クラブ活動の在り方に関するガイドライン」を研究しつつ、将来のバンド指導者育成を想定しながら実習的合奏体験を積み上げる。
		器楽演習Ⅰ	○	本授業は、クラシック音楽分野の学生が2年次終了までに履修してきた「芸術表現Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳ」で培った楽器演奏技術を活かし、更に自由な楽器演奏の在り方を体得できるように設定された選択科目の授業である。その在り方とは、孤独に耐えながら独奏楽器としての演奏技術をひたすら修練するのではなく、室内楽として定義される二重奏から八重奏までのアンサンブルを体験することにより、各自の音楽的視野と経験を拡大すること。または自由に同士が集い、合奏することによって養われるアレンジ力などを養っていくことを目的とする。

授業科目の概要					
(芸術情報学部芸術表現学科)					
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考	
芸術情報学部芸術表現学科専門科目	実習科目	器楽演習Ⅱ	○	本授業は、「器楽演習Ⅰ」を履修した学生を対象としており、その内容をより深化して取り組んでいく。例えばDuoに取り組む場合、楽譜上は上下関係があるように見えるが、音楽的には必要最小限の2パートが支え合って成立するのであって、決して主従関係ではないことを十分に理解する機会となる。そのようなアンサンブルの本質を理解しつつ、主と副ではない音楽的に対等な立場で音楽を作り上げていく重要性を体得する。	
		器楽演習Ⅲ	○	本授業は、「器楽演習Ⅱ」を履修した学生を対象としており、その内容を更に深化していくことを目的とする。例えば、和音（ハーモニー）が調和する時、聴衆は心地よさを感じるが、演奏者は単にピッチを合わせれば調和するのではなく、息（ブレス）のスピード感も揃えることが出来た時、ハモるのである。というアンサンブルのノウハウのケーススタディを体得することにより、独りでは得られない音楽的な技術を増やしていく。	
		器楽演習Ⅳ	○	本授業では、「器楽演習Ⅲ」を履修した学生を対象としており、楽器の個人練習だけでは体験することができない応用力を更に深化していくことを目的とする。例えば、アンサンブルは、演奏人数が増えていくのに比例して揃いにくくなるが、ただタイミングだけに気を取られると他の要素の注意力が散漫になり、結果的に音質が低下する。その因果関係を理解しながら「タッチを揃える」「音速より光速に反応する」等、コントロール力と対応力を養っていく。	
		劇作演習		戯曲（演劇の台本）を書くための実践的な講座である。講義は座学形式にて実施する。テーマに基づいた習作を重ねながらオリジナルの戯曲を書くことを目的とする。日常生活の中での洞察力や創造性など、創作に向かう姿勢について考える。また戯曲の読み方、作品を批評する視点を学ぶ。	
		古典芸能基礎演習Ⅰ（狂言）	○	本授業では、日本の古典芸能を題材に、身体表現の「技」（型）の修得を通して、日本文化の理解を深めることを目的とする。型にみられる表現様式は、その時代特有の様々な発想やアイデアに溢れていて、それを知ることが文化を知ることである。講義はアクティブラーニングを基本とし実習型で行う。狂言の舞や演技の稽古を受け、発表する。その過程で、礼儀作法を身につけつつ、身体を使った発声や、台詞の抑揚などを学び、現代の演劇にも通じる、技術の習得を目指し、日本の伝統的な舞台芸術への理解を高める。また、着物の着方（浴衣）や日本舞踊の歴史・概説などの基礎知識を学び、日本舞踊の基礎的動作（重心の入れ方、置き方、重心の移動、手足の動き）を修得する。殺陣の入門基礎編として空手、剣術、杖術、薙刀等を通じて「殺陣」の基本動作を学び、併せて歴史、文化、言葉（台詞）、所作への理解を深めていく。身体技術を養いながら、「殺陣」を通じて歴史、文化、所作を学び、日本古典作品への理解を深める。	
		古典芸能基礎演習Ⅱ（殺陣）	○	本授業では、古典芸能基礎演習Ⅰでの学びを基礎に日本の古典芸能の技（型）を実践的に行使し、基礎的な作品を発表できるようになることを目的とする。講義はアクティブラーニングを基本とし実習型で行う。狂言の小作品を発表する。発表に至る過程で狂言の発声や身体表現に習熟し、狂言の世界観に沈潜することで、今も昔も変わらない「人間の営み」に対する理解を深め、現代社会に応用できる生きた教養を学ぶ。日舞の初級の作品などを使って、基本的な動きを指導する。基本的な所作を通して作品を作り上げていくための役作りの展開、情景の表現を学ぶ。殺陣の中級応用編として空手、剣術、杖術、薙刀等、「殺陣」の基本動作を学びながら、日本の古典作品から抽出したテキストを使用して、殺陣のある場面における役柄を演じる。殺陣を通して歴史、文化、言葉（台詞）、所作への理解を深める。	
		アフレコ演習Ⅰ		本授業は、本学MAスタジオを使用し、声優の基礎技術、アニメ作品制作のプロセスを学ぶ。講義は実際のアフレコ用の映像を使用し、実習の形で実施される。目的としては声優の技能向上のためのトレーニングを体験し、実習を通して制作のプロセスを体験することである。脚本の研究、ディレクターの演出的意図の表現などについても深く理解することを目指す。	
		アフレコ演習Ⅱ		本授業は、映画吹き替えについて学ぶ。授業形式はMAスタジオを使用した実習形式。アニメーションや絵コンテだけの状態に声を吹き込んでいく場合とは異なり、演者の演技を意識して役作り・演技をしていく能力が必要とされる映画の吹き替えの独特な技術を学ぶことが目的である。声優としての総合的な能力向上を目指す。	
		アニソンA		本授業は、アニメーションの発達とともに総合的に発展を遂げた声優分野において重要な位置を占める「アニソン」の実技演習を、グループ指導形式で実施する。目的としては、歌唱体験を通し、パフォーマーとしての表現力の向上を目指しつつ「アニメ」「ゲーム」など最先端サブカルチャー研究を深める。Aにおいては、発声、ディクションなど基礎的演習を中心に行う。	

授業科目の概要				
(芸術情報学部芸術表現学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
芸術情報学部芸術表現学科専門科目	実習科目		アニメーションの発達とともに総合的に発展を遂げた声優分野において重要な位置を占める「アニソン」の実技演習を、グループ指導形式で実施する。目的としては、歌唱体験を通し、パフォーマーとしての表現力の向上を目指しつつ「アニメ」「ゲーム」など最先端サブカルチャー研究を深める。Bにおいては歌唱表現力の向上、レパートリー拡張を目指す。分野におけるパフォーマンス力を探求する。	
		○	本授業では、「芸術表現」を通して身につけた舞台表現基礎力の上に、「演劇・声優」「ミュージカル」「ダンス」の各専門分野別の表現力向上に向けた演習を行う。グループ指導形式で実施し、パフォーマンス演習Ⅱで実施する成果発表に向けてのプロジェクトを開始する。成果としては、発表に向けた演習により、各選択分野における表現力の向上はもちろん、協働による理解力、洞察力、協調性、社会性が向上する。	
		○	本授業では、パフォーマンス演習Ⅰに継続し、分野別で演習を実施する。学期末での成果発表を見据えた表現力向上のためのトレーニング、作品分析および研究を行う。上演に向けたミーティングを実施し、個々の持つ創造性を引き出す。成果発表に向け、芸術が社会に貢献する形について考察する。	
		○	本授業では、パフォーマンス演習Ⅰ・Ⅱでの成果の上に、履修者それぞれの持つ個性、創造性の育成を行う。授業形態は演習形式で、パフォーマンス演習Ⅳにおいて、個人の発想力、表現力を重視したオリジナル作品を採り上げ、演出、振り付けなどディレクションも履修者が担当する成果発表を実施するため、本授業では企画に向けたミーティングを行う。自主性を重んじ、大学の様々な授業で学んだ知識を総合して新たな価値を生み出す、創造的、芸術的な作業に向かう。必要に応じて、別分野を合わせた作品の可能性もある。	
		○	本授業では、パフォーマンス演習Ⅲの授業において興されたオリジナル作品の分野別成果発表に向けた演習を行う。授業目的は創造的、芸術的思考の育成である。成果としては様々な知識、技術を総合し新たな価値が創造できること。「芸術がどの様に社会を支えていくか」についてビジョンが持てるよう、作品制作の過程で議論を行う。	
			本講義では、演奏や音楽制作、楽曲分析、音楽教育等において必要となる音楽の基本的な知識・理論である「楽典」の習得について扱う。拍子や音価といったリズムの概念をはじめとして、音程の意味や測り方、音階の構造や和音の種類とその構造の差異について理解を深めるために、講義では問題演習等を取り入れる。西洋音楽の基本的な3要素である「メロディー」「リズム」「ハーモニー」の根幹を成す構造や仕組みについて理解することを目的とし、演奏や音楽制作、楽曲分析、音楽教育等自身の専攻する分野の専門的な知識・技能の習得において不可欠である知識・理論の習得と活用を目指す。	
			本授業は、音楽を行う上で最も重要である音を感じ取り反応する能力と、音楽を記憶して楽譜に書き取る能力の訓練を行う。講義では、楽譜を音名で歌い記憶することにより長・短音程を聞き分ける訓練方法を学び、繰り返し訓練を行うことにより各種音程の聞き取りを可能とする。また和音の聞き取り訓練から音楽に使われている和音の判断も可能として、視唱と聴音による試験により評価を行う。音楽を行う上で必要な音感と豊かな音楽的感性を身に付けることを目標とする。	
			本授業はソルフェージュⅠに続き、音楽を行う上で最も重要である音を感じ取り反応する能力と、音楽を記憶して楽譜に書き取る能力の訓練を行う。講義では、ピアノを始め様々な管・弦楽器による音楽の演奏を聴いて楽譜に書き取ることにより、音楽を感じ取る能力を向上させる。またリズムのタメやノリなどの音楽的表現を感じ取らせることにより、アンサンブルの能力向上と豊かな音楽的感性を習得させて、視唱と聴音による試験により評価を行う。表現力の豊かな演奏と創作に必要とされる、高度な音楽的能力を身に付けることを目標とする。	
			本授業では、近現代の合唱音楽を実際に演奏することを通じて、声によるアンサンブルの基礎、各時代の合唱音楽の演奏法、合唱指導法について演習する。声という楽器は、神が人間に与えた最も素晴らしいもののひとつとして捉え、近現代の合唱作品を演奏することを通じて、声によるアンサンブルの基礎、各時代の合唱音楽の演奏法の基礎を学び、リベラルアーツ教育の一つとして深い教養へと発展させていく。Ⅰでは正しい発声、共鳴方法、正しい音程などを習得し、ハーモニーの素晴らしさと合唱の楽しさを体得する。	
			本授業では、「合唱Ⅰ」で合唱音楽の醍醐味を体験した後、いっそう表現力を深め、レパートリーを広げる。テキストはルネサンス時代の作品から広く現代の作品までを含み、さまざまな時代の楽曲の表現に取組み、音楽の様式感を身につける。またハンドサインなど新しいシステムを使用した音感訓練と様式観の考究を行う。平易な邦人アカペラ作品、ヨーロッパのアカペラ作品、ピアノ付き作品、難易度の高いアカペラ作品というプロセスを辿りながら、音楽教師としての合唱指導法までを視野に入れて学ぶ。	

授業科目の概要				
(芸術情報学部芸術表現学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
芸術情報学部芸術表現学科専門科目	実習科目	歌唱法Ⅰ	本授業は、音楽科教職履修者を想定した授業で、中学校歌唱共通教材を実際に演奏することを通じて、発声法の基礎、歌曲の演奏法、合唱指導法について演習するものである。「赤とんぼ」「荒城の月」「早春賦」等の歌曲を課題曲として取り上げ、曲の成り立ちを研究し、演習により歌唱の仕方を体得しながら、最終的には教壇に立つ音楽教師の立場で歌唱指導を行う力を養成していく。	
		歌唱法Ⅱ	本授業は、「歌唱法Ⅰ」を履修した学生を対象としており、より深化して取り組んでいくものである。引き続き発声法、歌曲の演奏法、合唱指導法について扱いつつ、「花」「浜辺の歌」「夏の思い出」「花の街」等の歌曲を課題曲として取り上げ、各曲の演習を積み重ねつつ、音楽科授業における合唱・斉唱指導法を身に付けていくことを目的とする。	
		キーボード演習Ⅰ	○ 本授業は、鍵盤に慣れ親しんでもらうことを目的とする演習授業で、メロディーと和音指定のみの楽曲を自由に弾き、様々なジャンルの音楽を各パートに分けてアンサンブルする手法で、「理論より音」から楽曲の知識を身に付けて行く。「コードCに絞って」「8小節メロディーの伴奏付け」「副属七を含んだコード付きメロディーに伴奏付け」などの段階を踏みながら、鍵盤和声力、初見力、人前での演奏力を身に付けることを目的とする。	
		キーボード演習Ⅱ	○ 本授業は、「キーボード演習Ⅰ」を履修した学生を対象としており、より深化して取り組んでいく。「短いアンサンブルを実行」「オリジナルに忠実なアンサンブルを実行」「簡単な転調付きのメロディーに伴奏付け」「ショパン：ノクターンをアレンジ」「コード進行ⅡーⅤを多く含む楽曲に伴奏付け」「クラシック名曲と同時進行するアンサンブル実施」等の段階を経ながら、鍵盤に対する苦手意識を無くしていくことを目的とする。	
		教職合奏A	本授業では、将来、音楽教員として指導することを常に意識し、リコーダーアンサンブルを通して教育現場での実践力を養っていく。授業の殆どはアルトリコーダーアンサンブルであるが、最初は、タンギング、サミング、ブレスコントロール等の基本的な奏法を習得しながら少しずつコントロール可能な音域を拡大していきながら、リコーダー演奏力とアンサンブル指導力を養う。DuoやTrioなど、編成を変えていくことにより、より良いバランスとアインザッツで吹くことを体験する。	
		教職合奏B	本授業では、音楽教育の現場で展開されているアンサンブル体験の中から比較的取り組みやすいジャンル（ボディパーカッションとハンドベル）を学習、体験することによって、音楽教科教育手法のヒントになることを目的としている。ボディパーカッションでは、基本的な演奏手法を体得した後、4人1組のグループを編成しオリジナル作品を作成して発表。ハンドベルでは7～8人編成の楽曲に取り組み、各自の役割に集中しないとアンサンブルが成立しない難しさを理解する。	
		伴奏法Ⅰ	本授業は、学校現場における「歌唱」や「器楽」等の指導を行う際に必要な基礎的な伴奏の知識、基本的な技能の習得を目指すものである。具体的には、ピアノによる平易なコード伴奏や簡易伴奏、中学校・高等学校の教科用図書掲載楽曲の伴奏を中心に、演習形式で授業を進める。そのため、「調号2つ程度のスケールとアルペジオの理解と実践」「夢の世界を」「赤とんぼ」「花の街」「荒城の月」「夏の思い出」「浜辺の歌」「花」「早春賦」「帰れソレントへ」等に取り組み、各曲の和声進行理解とピアノ伴奏力を養う。	
		伴奏法Ⅱ	本授業は、「伴奏法Ⅰ」で習得した力を基礎とし、より深化して応用的な技能の習得を目指す。具体的には、混声3部・混声4部合唱曲の伴奏や初見による弾き歌い等を中心に演習形式で授業を進める。そのため教材として「旅立ちの日に」「椰子の実」「An die Musik」「この道」「Ave Maria」「O sole mio」「Sogno」「愛の讃歌」「シチリアーナ」「春」「星の世界」等に取り組み、各曲の和声進行理解とピアノ伴奏力を養う。尚、能力次第では学校教材以外に室内楽・声楽ジャンルの伴奏にも取り組ませる。	
		日本音楽実習Ⅰ	本授業は、音楽科教職課程履修者を対象とし、主に三味線の基礎を体得する授業である。三味線は唯一、日本独自の楽器であり、伝統芸能である「歌舞伎」の音楽は三味線音楽で全てが出来ていることから、是非とも体得されたい。三味線は、調弦も音を出すのも難しいため、Ⅰでは三味線の基礎的なことを出来るように目標を設定する。「音を出す基礎」「調弦と楽器の関係」「本調子」「二上がり」「三下がり」等のテーマに沿って、各テーマの練習曲に取り組みながら習得。到達目標としては、調弦から短い曲を出来るようにすること。	
		日本音楽実習Ⅱ	本授業は、「日本音楽実習Ⅰ」を履修した学生を対象としており、より深化して取り組んでいく。歌舞伎の題材から「娘道成寺」に取り組み、「初め～聞いて驚く人もなし」「～眺め明かさん～二上がり合方」「～都育ちははすなものじゃえ」「毬唄タマ」「緑じゃえ」「三下がり花の色じゃえ」「～合方」「～大嬉し」「風情なり」と、順を追って演習していき、最終的な到達目標としては、鑑賞曲としての教材を生演奏して見せることが出来るようになること。	

授業科目の概要				
(芸術情報学部芸術表現学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
芸術情報学部芸術表現学科専門科目	実習科目	指揮法Ⅰ	本授業では、合唱、管弦楽、吹奏楽等を指揮する際に必要な基本的な指揮法を研究する。指揮をする際に必要な腕や体の使い方、バトンテクニックを実技実習を中心に学んでいく。指揮法テクニックの分類、基本図形、指揮に際しての基本姿勢を学んだ後、「平均運動」「しゃくい」「叩き」「ひっかけ」と段階的に技術習得を進めていく。また、楽語のニュアンス、楽曲分析にも触れ、指揮をするために必要な基礎を確立させていく。同時に指揮法の基本を学ぶことにより、演奏者の視点において指揮者から必要な要素を読み取る能力を養う。	
		指揮法Ⅱ	本授業では、合唱、管弦楽、吹奏楽等を指揮する際に必要な指揮法を研究する。「指揮法Ⅰ」で学んだ「平均運動」「しゃくい」「叩き」「ひっかけ」を応用し、より実践的な実習を行う。先のテクニックに加え「先入」「分割」など、より発展的なテクニックの習得を目指す。また、合唱曲を用いての実習や、管弦楽、吹奏楽曲を用いてフルスコアの読み方、編成楽器に関する知識も同時に学習し、指揮者としてのリーダーシップを滋養する。	
		作曲法Ⅰ	本講義は、音楽教育における「創作」分野の指導や器楽合奏並びに合唱等の指導に必要となる作編曲に関する知識・技術について学ぶ。音楽を構成する形式の原理や旋律の組成、動機の扱い方といったメロディーの構造・原理、音階やその構成音から派生する和音とその機能・用法、コードネームでの表記といったハーモニーの構造・原理について理解を深めることを目的とし、西洋音楽の根幹を成す「音楽の3要素」への理解を深めるために講義では演習と作曲の実習を取り入れ、課題に対して添削指導を実施する。単旋律や単純な和音のみの伴奏を伴った創作から開始し、ピアノ独奏へと編成を拡大していくことにより、形式感を持った音楽の創作と楽器の演奏法の特性を生かした作編曲ができるようになることを目指す。	
		作曲法Ⅱ	本講義は、音楽教育における「創作」分野の指導や器楽合奏並びに合唱等の指導に必要となる作編曲に関する知識・技術について扱う。合唱や吹奏楽といった規模の大きい声楽及び器楽アンサンブルの編成を想定し、複数声部での和声の構築、声部同士の同時関係ならびにその推移である経時的関係の考察、楽器の構造的な特性や演奏法を考慮した書法など、より発展的に音楽の構造を考えて作編曲を行う知識・技術を身につけることを目的とし、講義では作曲作品の添削や課題の演習等を実施する。ベースラインや対旋律など音楽の響きを充実させ、合唱や吹奏楽等の作編曲において必要不可欠となる技術を理解し、完成度の高い作品を創作できるようになることを目指す。	
		日本伝統音楽「長唄」の発声と表現	本授業は、音楽科教職課程履修者を対象とし、「長唄」の発声と表現について、その基本的な発声と基礎を習得し、大きい声で理屈を意識せずに唄えるようになることを目的とする。その際、「紙人形」「明けの鐘」「勧進帳」等を題材に、「子供のための曲を唄う」「メリヤス物の曲を唄う」、勧進帳の「初め～十日の夜」「～山隠す」「～着きにけり」「～押し揉んだり」「～読み上げけれ」「～取り賜い」「～舞おうよ」等、順を追って体得していく演習授業である。	
		教職ピアノⅠ	本授業は、中学・高校の音楽教員に必要なピアノの演奏能力を習得すると共に、ピアノによる弾き歌いと即興による伴奏付けの能力を習得する。指導面では個々の演奏能力に応じた練習課題を行わせることにより、演奏能力の向上と共に音楽的な表現力を身に付ける。また個々の音楽的知識と経験に応じた旋律課題を与えることにより、弾き歌いと即興による伴奏付けの能力を身に付ける。評価は課題曲の演奏と即興演奏で行い、授業に必要な音楽的能力をピアノを通して身に付けることを目標とする。	
		教職ピアノⅡ	本授業は、教職ピアノⅠに続き、中学・高校の音楽教員に必要なピアノの演奏能力を習得すると共に、ピアノによる弾き歌いと即興による伴奏付けの能力を習得する。指導面では個々の演奏能力に応じた練習課題を行わせることにより、演奏能力の向上と共に音楽的な表現力を身に付ける。また個々の音楽的知識と経験に応じた旋律課題を与えることにより、弾き歌いと即興による伴奏付けの能力を身に付ける。評価は課題曲の演奏と即興演奏で行い、授業に必要な音楽的能力をピアノを通して身に付けることを目標とする。	

授業科目の概要				
(芸術情報学部芸術表現学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
実習科目	教職ピアノⅢ		本授業は、教職ピアノⅡに続き、中学・高校の音楽教員に必要なピアノの演奏能力を習得すると共に、ピアノによる弾き歌いと即興による伴奏付けの能力を習得する。指導面では個々の演奏能力に応じた練習課題を行わせることにより、演奏能力の向上と共に音楽的な表現力を身に付ける。また個々の音楽的知識と経験に応じた旋律課題を与えることにより、弾き歌いと即興による伴奏付けの能力を身に付ける。評価は課題曲の演奏と即興演奏で行い、授業に必要な音楽的能力をピアノを通して身に付けることを目標とする。	
	教職ピアノⅣ		本授業は、教職ピアノⅢに続き、中学・高校の音楽教員に必要なピアノの演奏能力を習得すると共に、ピアノによる弾き歌いと即興による伴奏付けの能力を習得する。指導面では個々の演奏能力に応じた練習課題を行わせることにより、演奏能力の向上と共に音楽的な表現力を身に付ける。また個々の音楽的知識と経験に応じた旋律課題を与えることにより、弾き歌いと即興による伴奏付けの能力を身に付ける。評価は課題曲の演奏と即興演奏で行い、授業に必要な音楽的能力をピアノを通して身に付けることを目標とする。	
芸術情報学部芸術表現学科専門科目	芸術表現専修Ⅰ	○	本授業は、オーディションで選ばれた高度な芸術の能力と才能を持つ学生を、より高い次元に引き上げる芸術教育を行う。クラシックかポップスの選択による演奏（パフォーマンス）、歌ものやinstrumentalの創作（クリエイト）、空間音響によるサウンド制作の各分野で個人指導とアンサンブルによるグループレッスンで指導を行い、学内ホールでのプレゼンテーションによってその完成度を評価する。芸術活動を生涯続けるための能力と知識を身に付けることを目指す。	
	芸術表現専修Ⅱ	○	本授業は、芸術表現専修Ⅰに続き、オーディションで選ばれた高度な芸術の能力と才能を持つ学生を、より高い次元に引き上げる芸術教育を行う。クラシックかポップスの選択による演奏（パフォーマンス）、歌ものやinstrumentalの創作（クリエイト）、空間音響によるサウンド制作の各分野で個人指導とアンサンブルによるグループレッスンで指導を行い、学内ホールでのプレゼンテーションによってその完成度を評価する。芸術活動を生涯続けるための能力と知識を身に付けることを目指す。	
	芸術表現専修Ⅲ	○	本授業は、芸術表現専修Ⅱに続き、オーディションで選ばれた高度な芸術の能力と才能を持つ学生を、より高い次元に引き上げる芸術教育を行う。クラシックかポップスの選択による演奏（パフォーマンス）、歌ものやinstrumentalの創作（クリエイト）、空間音響によるサウンド制作の各分野で個人指導とアンサンブルによるグループレッスンで指導を行い、学内ホールでのプレゼンテーションによってその完成度を評価する。芸術活動を生涯続けるための能力と知識を身に付けることを目指す。	
	芸術表現専修Ⅳ	○	本授業は、芸術表現専修Ⅲに続き、オーディションで選ばれた高度な芸術の能力と才能を持つ学生を、より高い次元に引き上げる芸術教育を行う。クラシックかポップスの選択による演奏（パフォーマンス）、歌ものやinstrumentalの創作（クリエイト）、空間音響によるサウンド制作の各分野で個人指導とアンサンブルによるグループレッスンで指導を行い、学内ホールでのプレゼンテーションによってその完成度を評価する。芸術活動を生涯続けるための能力と知識を身に付けることを目指す。	
	芸術表現専修Ⅴ	○	本授業は、芸術表現専修Ⅳに続き、オーディションで選ばれた高度な芸術の能力と才能を持つ学生を、より高い次元に引き上げる芸術教育を行う。クラシックかポップスの選択による演奏（パフォーマンス）、歌ものやinstrumentalの創作（クリエイト）、空間音響によるサウンド制作の各分野で個人指導とアンサンブルによるグループレッスンで指導を行い、学内ホールでのプレゼンテーションによってその完成度を評価する。芸術活動を生涯続けるための能力と知識を身に付けることを目指す。	
	芸術表現専修Ⅵ	○	本授業は、芸術表現専修Ⅴに続き、オーディションで選ばれた高度な芸術の能力と才能を持つ学生を、より高い次元に引き上げる芸術教育を行う。クラシックかポップスの選択による演奏（パフォーマンス）、歌ものやinstrumentalの創作（クリエイト）、空間音響によるサウンド制作の各分野で個人指導とアンサンブルによるグループレッスンで指導を行い、学内ホールでのプレゼンテーションによってその完成度を評価する。芸術活動を生涯続けるための能力と知識を身に付けることを目指す。	
	和声対位法Ⅰ		本講義は、現在の音楽で使用されるtensionを含む和音の枠内で対位法的手法を使用する、和声対位法の学習を行う。講義では、2声体から始まり3声体、4声体と徐々に声部を増やし、使用する和音も徐々に高度にしつつ模倣・反転・拡大・縮小によるモチーフ操作を学び、制作課題を実施して音楽的な表現力を評価する。本講義にて、オーケストレーションに必要なPart Writingの能力と、モチーフ操作による計画的な音楽制作を可能とする能力の習得を目指す。	

授業科目の概要					
(芸術情報学部芸術表現学科)					
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考	
芸術情報学部 芸術表現学科 専門科目	芸術表現専修	和声対位法Ⅱ	本講義は、学習フーガの作成による和声対位法の学習を行う。講義では、与えられたテーマによりフーガの第1提示部を作成して、推移を挟みながら近親調に転調して第2提示部と第3提示部、さらに終結部を作成する。推移は提示部からモチーフを導き出し、模倣と反転によるモチーフ操作によるその作成方法を学び、制作課題による音楽的な表現力を評価する。本講義にて、音楽制作に必要な表現上の目的による和音の使い分けと、モチーフを効果的に使用する能力の習得を目指す。		
		インプロビゼーション研究Ⅰ	本授業では、ジャズやポップスに重要なアドリブと、アレンジやオリジナルに必要な知識の学習を行う。講義では、ポップス、ロック、R&B系の曲を毎回耳コピや採譜をしながら、ソロのニュアンスや楽曲の構造を把握して、各パートにおける作・編曲のアイデアを習得する。最終的にはスタジオを使用して課題曲のアンサンブルによって評価を行う。多様な音楽に必要なアドリブの技法を習得して、演奏のみならず作・編曲にも必要な音楽表現の本質を理解することを目指す。		
		インプロビゼーション研究Ⅱ	本授業では、ジャズやポップスに重要なアドリブと、ビバップやモードの手法の学習からアドリブの発想やリハーモナイズの発想を身に付ける。講義では、ジャズのスタンダードを毎回耳コピや採譜をしながら、ソロのニュアンスや楽曲の構造を学ぶ。最終的にはスタジオを使用して課題曲のアンサンブルにより評価を行う。ジャズ音楽における複雑なDominant 7th chordの表現を習得することにより、ハーモニーに沿った味わい深いアドリブ演奏を可能として、演奏のみならず作・編曲にも必要な音楽表現の本質を理解することを目指す。		
		ジャズ・ハーモニーⅠ	本授業では、「ジャズにおけるコード進行の理解は、すべてのポピュラー音楽に通用する基礎である。」ことを説き、スタンダードチューンにおけるコード進行の原理、および実際の使用方法を理論と聴音を通して学ぶ。到達目標としては、今まで漠然と聴いていたコード進行を意識的に聴き分け、先を予測できる能力を身に付けていること。そのために、ダイアトニックコード、ドミナントモーション、ツーファイブ、セカンダリー・ドミナント、サブドミナントマイナー、マイナークリシェ、コードファンクション、トライトーンサブステイテューション等を学びながらコードアナライズまで進む。		
		ジャズ・ハーモニーⅡ	本授業では、「ジャズハーモニーⅠ」で学んだ内容に続き、ディミニッシュコードの各種使用法を含め、拡大されたダイアトニックエリアの包括的把握と、更にジャズによって大きく進歩したハーモニーの概念をコード、テンションといった垂直的構造と、スケールとモードといった水平的構造の両方から捉えていく。到達目標を、スケールとコードの関係における理論と聴音の融合までを目指す。トニックディミニッシュ、スペシャル・ファンクション・ドミナント、モジュレーション、コードトーンとテンション、アヴォイドノート、アヴェイラブルノートスケール、モーダル・インターチェンジ等のセオリーを学びつつ、楽曲分析力を身に付ける。		
	キャリア	キャリアプランニングA	○	本授業は、クリエイターを目指す学生を対象にして、就職活動を目的としたポートフォリオの考え方と作り方を学ぶ。講義では、自身の知識・能力と経験をポートフォリオに表す手段と方法を示して、ポートフォリオを作成しながら自身のアピールポイントと、自作品によるクリエイティブな能力とセンスの見せ方を指導する。自身の得手不得手を自覚させて潜在能力を引き出すことにより、就職活動の支援を行うことを目的とする。	
		キャリアプランニングB	○	本授業は、自身の将来像を就職活動に結びつける考え方とその方法を学ぶ。また、就職活動の様々な事例を示すことにより、広い視野を持って就職活動を行う重要性を知らしめる。講義では、自身の将来像と照らし合わせて進路と職種を絞り込む方法、また自身の性格や興味、行動力、実行力との兼ね合いで絞り込む方法を指導する。就職活動に悩み方向性を決められない学生の指導を行い、潜在能力を引き出し支援することを目的とする。	

授業科目の概要				
(芸術情報学部芸術表現学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
芸術情報学部 芸術表現学科 専門科目	基礎演習 A	○	本授業は、芸術を研究するために必要な知識と研究方法、研究手段の学習を行う。講義では演奏、演技、創作、エンターテインメントビジネスなど、各教員の専門知識と経験に基づくレクチャーを行い、テーマを与えたグループディスカッション、さらに必要に応じてライブハウスやホール、劇場などでのフィールドワークを行う。グループディスカッションとフィールドワークで得られた成果は、レポートとプレゼンテーションによる結果報告により評価する。芸術を学び研究する上で必要となる、広い視野を持ち他者と価値観を共有する重要性の理解を目標とする。	
	基礎演習 B	○	本授業は、基礎演習 A に引き続き、芸術を研究するために必要な知識と研究方法、研究手段の学習を行うが、基礎演習 A とは異なる教員での受講を推奨する。講義では演奏、演技、創作、エンターテインメントビジネスなど、各教員の専門知識と経験に基づくレクチャーを行い、テーマを与えたグループディスカッション、さらに必要に応じてライブハウスやホール、劇場などでのフィールドワークを行う。グループディスカッションとフィールドワークで得られた成果は、レポートとプレゼンテーションによる結果報告により評価する。芸術を学び研究する上で必要となる、広い視野を持ち他者と価値観を共有する重要性の理解を目標とする。	
	基礎演習 C	○	本授業は、基礎演習 B に引き続き、芸術を研究するために必要な知識と研究方法、研究手段の学習を行うが、基礎演習 B とは異なる教員での受講を推奨する。講義では演奏、演技、創作、エンターテインメントビジネスなど、各教員の専門知識と経験に基づくレクチャーを行い、テーマを与えたグループディスカッション、さらに必要に応じてライブハウスやホール、劇場などでのフィールドワークを行う。グループディスカッションとフィールドワークで得られた成果は、レポートとプレゼンテーションによる結果報告により評価する。芸術を学び研究する上で必要となる、広い視野を持ち他者と価値観を共有する重要性の理解を目標とする。	
	基礎演習 D	○	本授業は、基礎演習 C に引き続き、芸術を研究するために必要な知識と研究方法、研究手段の学習を行うが、基礎演習 C とは異なる教員での受講を推奨する。講義では演奏、演技、創作、エンターテインメントビジネスなど、各教員の専門知識と経験に基づくレクチャーを行い、テーマを与えたグループディスカッション、さらに必要に応じてライブハウスやホール、劇場などでのフィールドワークを行う。グループディスカッションとフィールドワークで得られた成果は、レポートとプレゼンテーションによる結果報告により評価する。芸術を学び研究する上で必要となる、広い視野を持ち他者と価値観を共有する重要性の理解を目標とする。	
	ゼミナール A	○	本授業は、4 年次の卒業研究で行う芸術の研究及び制作内容の決定と準備を行う。講義では演奏、演技、創作、エンターテインメントビジネスなど、各教員の専門知識と経験に基づくレクチャーと指導を行い、必要に応じて学習と調査のためのフィールドワークを行う。最終的には卒業研究の内容を決めて報告書を作成させて、報告書と平常確認で評価を行う。必要な知識と能力を身に付けることにより、卒業研究で有意義な研究及び制作を行うことを目標とする。原則としてゼミナール A と B の教員が卒業研究の指導を引き続き行う。	
	ゼミナール B	○	本授業は、ゼミナール A で決めた卒業研究の内容を行うための、知識・能力の習得と情報収集を行う。講義では演奏、演技、創作、エンターテインメントビジネスなど、各教員の専門知識と経験に基づくレクチャーと指導を行い、必要に応じて学習と調査のためのフィールドワークを行う。最終的には卒業研究を終わらせるまでのスケジュールを決めて計画書を作成させ、計画書と平常確認で評価を行う。必要な知識と能力を身に付け計画を立てることにより、卒業研究で有意義な研究及び制作を行うことを目標とする。原則としてゼミナール A と B の教員が卒業研究の指導を引き続き行う。	
	卒業研究 A	○	本授業は、大学で得られた知識・能力と研究成果を基に、論文及び作品の制作を行う。講義では演奏、演技、創作、エンターテインメントビジネスなど、各教員の専門知識と経験に基づく個別指導と、必要に応じてアンサンブルの指導を行う。論文は卒業研究 B で行うプレゼンテーション、作品は卒業研究 B で行うスタジオもしくはステージでの収録を目指して制作を行い、制作の中間報告で評価する。大学で行った学習・研究の集大成となる論文及び作品制作を目指す。	
	卒業研究 B	○	本授業は、卒業研究 A に引き続き、大学で得られた知識・能力と研究成果を基に、論文及び作品の制作を行う。講義では演奏、演技、創作、エンターテインメントビジネスなど、各教員の専門知識と経験に基づく個別指導と、必要に応じてアンサンブルの指導を行う。最終的に論文はプレゼンテーション、作品はスタジオもしくはステージで収録してネット配信を前提とした編集作業を行わせて評価する。大学で行った学習・研究の集大成となる論文及び作品制作を目指す。	

授業科目の概要				
(芸術情報学部芸術表現学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
教科及び教科の指導法に関する科目 教職に関する科目	音楽科教育法Ⅰ		中等科音楽教員として授業を行う際に必要な基礎的な知識・技能の習得を目指す。具体的には、音楽科教育の意義や理念、中学校・高等学校における学習指導要領の内容、年間指導計画の在り方、教材研究、指導法等を学ぶ。この授業では、学習指導要領の理解及び学習評価の在り方、教材研究等の在り方について理解すること、学習指導案の構成、音楽科教育実践の動向等を知り、これらを生かした授業構成ができる力を身に付けることを目標とする。	
	音楽科教育法Ⅱ		中等科音楽教員として必要な学習指導案の作法、諸民族の音楽等を教材として扱った授業構築等を中心に学ぶ。具体的には、表現や鑑賞を扱った学習指導案作成を行い、学校現場において指導できる力の基礎を身に付ける。この授業は「音楽科教育法Ⅰ」での学習内容をさらに発展させるものとして位置付ける。日本の伝統音楽や世界の諸民族の音楽等の指導の在り方を考察すると共に学習評価の方法等を理解すること、主体的・対話的で深い学びの実現について考察すると共に、学習指導案を作成し、指導実践に繋げることを授業目標とする。	
	音楽科教育法Ⅲ		中等科音楽教員として授業を行う際に必要な「表現」領域、「鑑賞」領域の授業実践力の向上を念頭におき、模擬授業を中心に進める。具体的には、生徒の主体的・対話的な学びを基にした授業構成や授業構築の力を身に付ける。この授業は、「音楽科教育法Ⅱ」での学習内容をさらに深化させるものとして位置付ける。この授業の目標は、具体的な学習評価の方法等を身に付けると共に、発展的な学習内容の授業について考察すること、模擬授業等の実施を通して、主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業構築の力を身に付けることである。	
	音楽科教育法Ⅳ		中等科音楽教員として授業を行う際に必要な授業実践力の向上を念頭に、模擬授業を中心に進める。「音楽科教育法Ⅲ」で習得した力を更に深めた授業構築を目指す。具体的には、主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業の吟味・検討、アクティブ・ラーニング等、様々な授業手法を身に付ける。この授業は、「音楽科教育法Ⅲ」の学習内容をさらに充実させるものとして位置付ける。他教科と関連した内容の授業や、発展的な学習内容の授業を構築できる力を身に付ける、模擬授業等の実施を通して、主体的・対話的で深い学びの実現に向けた授業構築の力を身に付けると共に、実践研究の動向等を知り、授業設計に取り組むことを目標とする。	
	音楽科教育実践研究		中等科音楽で指導しなければならない「歌唱」「器楽」「創作」「鑑賞」の各分野における指導法や各分野どうしの関連について、アクティブ・ラーニング等の手法を取り入れた授業構築を考察する。具体的には「合唱」や「我が国の伝統音楽」「鑑賞」等に関わって、多様な教材、様々な学習形態、ICT機器の活用、他教科との関連等についてである。	
	教育原理		この授業は、次の3つの目標（一般目標）で構成されている。具体的な到達目標は、授業計画のテーマを参照すること。1. 教育の基本的概念：教育の基本的概念を身に付けるとともに、教育を成り立たせる諸要因とそれら相互の関係を理解する。2. 教育に関する歴史：教育の歴史に関する基礎的知識を身に付け、それらと多様な教育の理念との関わりや過去から現代に至るまでの教育及び学校の変遷を理解する。3. 教育に関する思想：教育に関する様々な思想、それらと多様な教育の理念や実際の教育及び学校との関わりを理解する。	
	教職概論		この授業では、次の2点を目的とする。第一に、教職の意義や教師の役割、職務内容等に関する知識の習得を通じ、教職志望者が教職への理解を深め、将来教職に就くことについて多面的・多角的に考察しながら、動機づけを図ること。第二に、予習課題や事例研究の協議により、自らの教職への意欲・適性等を熟考させるとともに、最終的な進路選択について指導・助言すること。全体をとおして、教育法規や判例からの学びに扱い、学校の日常的な教育活動にも触れながら、分かりやすく学んでいく。	
	教育行政学		現代の教育行政について、基礎的な知識を身に付けるとともに、それらに関連する学校教育における諸課題を理解する。本授業を通して、教育制度を支える教育行政の理念と仕組みについて、現代の学校をとりまく具体的な諸課題に関連させながら、それに内在する具体的な課題の理解を図れるようにする。学校や教育行政機関の目的とその実現について、経営の観点から理解している。また、社会の状況を理解し、その変化が学校教育にもたらす影響とそこから生じる課題、並びにそれに対応するための教育行政政策の動向を教育関係法規などに基づき理解すること、さらに、学校と地域の連携に関する理解及び学校安全への対応に関する基礎的知識も身に付けることを目標とする。	
	教育心理学		教職課程履修者の必修授業。教師にとって担当教科を教えることは当然のことであるが、もっと重要な使命は生徒の人間の成長をはかることである。その点で、教師は一人一人の生徒の人生に関わっていると言っても過言ではない。したがって、教師には教科の指導力に加えて、生徒の精神的な発達や人間としての成長を促し育てる力量も求められる。このような教師の責任を果たすために身に付けておきたい知識や教えることに関する考え方などを中心に学ぶ。	

授業科目の概要				
(芸術情報学部芸術表現学科)				
科目 区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
教育の基礎的理解に関する科目 教職に関する科目	特別支援教育論		日本の特別支援教育制度について、特別支援学校と通常学校における相違を中心に、教育課程、授業形態等の観点から解説をする。様々な特別な教育的ニーズを抱える生徒の障害の特性並びに心身の発達および学習上又は生活上の困難について、事例を交えながら解説をする。自立活動について、実態把握から個別の指導計画の作成、具体的な指導から評価についての一連の流れについて説明する。通常学校に在籍する、様々な特別な教育的ニーズを抱える生徒への対応の在り方について、事例やグループ検討を通じて学ぶ。	
	教育課程論		教育課程（カリキュラム）とは何か、なぜ教科があるのか、そして学級・学校生活や部活など授業以外の様々な活動がなぜ行われているのかを示す。学校教育の目的・意義とその達成の方策を踏まえて、「教育課程」・「教科」・「評価」等の重要概念について検討し、中学校及び高等学校学習指導要領の内容を理解する。我が国の教育課程の歴史の変遷を踏まえつつ、全体構造と学校主体のカリキュラム編成法とマネジメントの意義とその方法について理解し、教育課程の全体構造との関係において各教科、領域の存在意義を捉え、学校の全体教育課程を編成しマネジメントする能力を養うことを目標とする。	
	道徳教育論		学校における道徳教育は、家庭や地域社会と連携しながら、児童生徒の道徳性の育成を目指す。本科目では、道徳教育の意義や歴史、道徳性の発達論などの理論とともに、道徳教育やその要となる道徳科に対する理解を基盤として、様々な切り口から演習やグループワークを中心としたアクティブラーニングを展開し、実践的な授業力を培うことを目標とする。具体的には、道徳科における目標やそれを具現化する指導計画や実践的な指導方法を理解し、教材研究や学習指導案の作成と模擬授業、評価の在り方等を学習する。	
	総合的な学習の指導法		総合的な学習の時間及び総合的な探求の時間について、その意義や学習指導要領における目標・内容を理解する。また、主体的・対話的で深い学びを実現するために、具体的にどのような指導内容の計画を立て、どのようにして生徒の学習状況等を把握し、評価等を行えばよいのかについて学習する。この授業の目標は次のとおりである。・総合的な学習の時間及び総合的な探求の時間について、その意義や学習指導要領の目標及び内容、各学校における目標及び内容設定に関しての事項等について理解する。・各教科等と総合的な学習の時間、総合的な探求の時間との関連、年間指導計画作成、主体的・対話的で深い学びの授業実現について理解する。・授業実現に向けての取組み、学習状況の把握・評価方法等について理解する。	
	特別活動論		特別活動は、児童生徒が学校における様々な構成の集団活動を通して、課題の発見や解決を行い、人間関係形成、社会参画、自己実現ができる力の育成を目指すものである。本講義では、学習指導要領の変遷を追い、特別活動の目標・内容の変化とその背景を明らかにし、今日の子供の特徴から教師の子供達へのかかわり方や指導法を身に付けると共に、特別活動の実践方法や評価の在り方について、ペアワーク・グループワークなどを通して検討していく。	
	教育方法論		学校教育に求められている諸課題をふまえて、授業実践等の場面で適切な教育方法・技術を活用できることをねらいとする。教授理論に基づいた授業展開、授業評価、地域連携方策はもちろん、近年の教育動向を踏まえ、ICTを活用した効果的な授業、情報モラルの育成についても、実機操作や事例検討を通して、実践的に学修する機会をもつ。ペアワークやグループワークなどを行い、協働して学ぶ場面を多く取り入れ、よりよく学ぶための方法を体験を通して獲得する。	
	生徒・進路指導論		生徒指導・進路指導の意義、内容、課題を総合的に理解し、実践において求められるガイダンス、カウンセリング、チーム支援等の理論と技法について学習する。生徒指導においては、いじめ、不登校、非行等の問題行動の現状を捉え、その原因・背景についての理解を深めるとともに、様々な課題に対応できる実践的指導力の基盤の形成を図る。また、進路指導・キャリア教育においては、児童生徒の生き方や自己実現に関わるキャリア形成の観点から、その目的、内容、及び、授業や体験学習等における実践の方向性について学習する。	
	生徒・進路指導特論		かつて不良、非行等の問題行動への対応を中心とした生徒指導は、近年はいじめや不登校問題が中心的問題となり、対象とする問題の範囲はひろがりつつある。そのため、生徒指導の意義や方法も変化を迫られている。教育相談・キャリア教育という領域を含み、専門職との連携においても様々な取り組みが展開している。ICTを活用した教育の展開、家族関係の変化、多様化する子どもたちの状況等を背景とした現代の生徒・進路指導上の諸問題を整理し、コロナ禍の中で幕を開けた2020年代の生徒・進路指導を展望するための視点を考える。	

授業科目の概要				
(芸術情報学部芸術表現学科)				
科目区分	授業科目の名称	主要授業科目	講義等の内容	備考
道徳、及び総合的な学習の時間等に関する科目 教職に関する科目	教育相談概論		小中高を問わず、学校では不登校やいじめ、暴力行為など日々さまざまな問題が起っている。このような児童生徒の気持ちや悩み、かかえている問題を理解するには教師→生徒という上下関係で生徒に相対するのではなく、児童生徒と同じ視点で話を聴き、児童生徒の気持ちを理解することが大切である。このような姿勢を教師が持ってはじめて適切な生徒指導が可能となる。この授業ではさまざまな場面の生徒指導に必要なカウンセリングの知識と生徒に相対する姿勢を身に付けることを目標とする。	
	教育相談特論		教職課程4年生を対象とした選択科目。この授業は生徒たちの心の問題や教育相談（カウンセリング）に関する資料（新聞記事、映像など）を使用して、個人発表とディスカッションなどをアクティブラーニングを中心に進める。生徒の心の問題の現状を知ると同時に、生徒理解に必要なカウンセリング知識と技法の習得も目的とする。なお、この授業は教職選択科目であるので、授業内容と授業効果の観点から、原則として15名以内で実施する。	
	教育実習指導		教員として身に付けるべき知識や技術の習得を目的とする。具体的には、教育実習生としての心構え、教員としての学校現場における指導の実際や校務分掌の把握、教育実習に臨んだ際の教職員や生徒との円滑な人間関係づくり等について学ぶ。また、この授業は下記を達成目標とする。・教員としての服務概要等の理解及び教員としての適格性の認識。・教育実習生としてのあるべき姿の理解。・教員としての実践的指導力の涵養。具体的には、①教員になる上で、自己にとって何が課題であるかの自覚（ア．使命感や責任感、教育的愛情等、イ．社会性や対人関係能力、ウ．生徒理解や学級経営等、エ．教科内容等の指導力、オ．ICT活用力）。②専門知識や技能等の補填。③教職生活を円滑にスタートできる実践力強化。	
	教育実習Ⅰ		教育実習校での指導の下、自身が目指す校種や教科を軸として、教員として身に付けなければならない様々な実践を積み重ねる。具体的事項として、教科教育はもとより、生徒指導、生活指導、学級経営、進路指導等、教職に関わる内容の実力を養う。中学校での実習期間は概ね3週間から4週間が基本であるが、実習期間についてはこれを上回る場合がある。	
	教育実習Ⅱ		教育実習校での指導の下、自身が目指す校種や教科を軸として、教員として身に付けなければならない様々な実践を積み重ねる。具体的事項として、教科教育はもとより、生徒指導、生活指導、学級経営、進路指導等、教職に関わる内容の実力を養う。高等学校教諭一種免許状のみの取得である場合、実習期間は概ね2週間が基本であるが、これを上回る場合がある。	
	教職実践演習（中・高）		この科目は教職課程における講義及び介護等体験、教育実習などを通して、教員として必要な知識技能の修得状況を確認し、より確かなものとするための4年次必修科目であり、主な内容は次の4項目である。①最近の子どもの特性を理解し、児童・生徒との円滑な関係づくりを学ぶ。また、教員としての社会的役割について考える。②教育現場での実践的指導力の育成と向上を図る。③模擬授業等を取り入れ指導力の向上を図る。④学習指導要領に示される教育の情報化に対応できる能力を養成する。	
	介護等体験事前指導Ⅰ		義務教育の教員免許状（本学の場合は中学校免許状）を取得するために教育職員免許法で義務付けられている介護等体験（実習）を行うに当たって必要な知識と心構えを学ぶための授業である。子どもの発達障害をはじめとして、さまざまな障害について、その特徴を理解すること及び高齢者の心身の特徴について基礎的な知識を学ぶ。また、介護等体験（実習）を実施する特別支援学校や社会福祉施設の特徴や特別支援教育制度、高齢化社会の現状などについても知識を深めることを目的とする。	
	介護等体験事前指導Ⅱ		義務教育の教員免許状（本学の場合は中学校免許状）を取得するために教育職員免許法で義務付けられている介護等体験（特別支援学校2日間と社会福祉施設5日間）に実際に出向く準備をすることを目的とする授業である。「介護等体験事前指導Ⅰ」では特別支援学校や社会福祉施設の特徴を中心に上げたが、この授業では実際に介護等体験を実施するにあたっての具体的な手続きの進め方や留意事項、体験中必ず守らなければならない留意事項を学ぶ。	
	大学が独自に設定する科目			

(注)

- 1 開設する授業科目の数に応じ、適宜枠の数を増やして記入すること。
- 2 専門職大学等又は専門職学科を設ける大学若しくは短期大学の授業科目であって同時に授業を行う学生数が40人を超えることを想定するものについてその旨及び当該想定する学生数を「備考」の欄に記入すること。
- 3 私立の大学の学部若しくは大学院の研究科又は短期大学の学科若しくは高等専門学校の収容定員に係る学則の変更の認可を受けようとする場合若しくは行おうとする場合、大学等の設置者の変更の認可を受けようとする場合又は大学等の廃止の認可を受けようとする場合若しくは届出を行おうとする場合この書類を作成する必要はない。
- 4 「主要授業科目」の欄は、授業科目が主要授業科目に該当する場合、欄に「○」を記入すること。なお、高等専門学校の学科を設置する場合は、「主科目」の欄に記入せず、斜線を引くこと。
- 5 高等専門学校の学科を設置する場合は、高等専門学校設置基準第17条第4項の規定により計算することのできる授業科目については、備考欄に「☆」を記入すること。

学校法人尚美学園

設置認可等に関わる組織の移行表

令和7年度

入学
定員 編入学
定員 収容
定員

尚美学園大学			
芸術情報学部			
情報表現学科	220	3年次 10	900
音楽表現学科	70	3年次 20	320
音楽応用学科	70	3年次 10	300
舞台表現学科	40	3年次 10	180
総合政策学部			
総合政策学科	100	-	400
スポーツマネジメント学部			
スポーツマネジメント学科	160	-	640
計	660	50	2,740
尚美学園大学大学院			
芸術情報研究科			
情報表現専攻	10	-	20
音楽表現専攻	10	-	20
総合政策研究科			
政策行政専攻	10	-	20
計	30	-	60
尚美ミュージックカレッジ専門学校			
ヴォーカル学科	50	-	100
プロミュージシャン学科	80	-	160
アレンジ・作曲学科	80	-	160
ミュージックビジネス学科	80	-	160
音響・映像・照明学科	100	-	200
声優学科	30	-	60
ダンス学科	30	-	60
ミュージカル学科	30	-	60
ジャズ・ポピュラー学科			
30	-	60	
管弦打楽器学科			
40	-	80	
音楽総合アカデミー学科(4年制)			
30	-	120	
計	580	0	1,220

令和8年度

入学
定員 編入学
定員 収容
定員 変更の事由

尚美学園大学			
芸術情報学部			
情報表現学科	250	3年次 20	1040 入学定員変更(30) 3年次編入学定員変更(10)
	0	3年次 0	0 令和8年4月学生募集停止
	0	3年次 0	0 令和8年4月学生募集停止
	0	3年次 0	0 令和8年4月学生募集停止
芸術表現学科	150	3年次 10	620 学科の設置(届出)
総合政策学部			
総合政策学科	100	10	420 3年次編入学定員変更(10)
スポーツマネジメント学部			
スポーツマネジメント学科	160	10	660 3年次編入学定員変更(10)
計	660	50	2,740
尚美学園大学大学院			
芸術情報研究科			
情報表現専攻	10	-	20
音楽表現専攻	10	-	20
総合政策研究科			
政策行政専攻	10	-	20
計	30	-	60
尚美ミュージックカレッジ専門学校			
ヴォーカル学科	50	-	100
プロミュージシャン学科	75	-	150 入学定員変更(△5)
アレンジ・作曲学科	75	-	150 入学定員変更(△5)
	0	-	令和8年4月学生募集停止
	0	-	令和8年4月学生募集停止
	0	-	令和8年4月学生募集停止
	0	-	令和8年4月学生募集停止
	0	-	令和8年4月学生募集停止
エンタテインメントスタッフ学科	120	-	240 学科の設置
パフォーミングアーツ学科	90	-	180 学科の設置
エンタテインメントHR学科	30	-	60 学科の設置
トータルエンタテインメント専攻科	30	-	60 学科の設置
ジャズ・ポピュラー学科	30	-	60
管弦打楽器学科	40	-	80
音楽総合アカデミー学科(4年制)	30	-	120
計	570	0	1,200