	【芸徒	術情	報学	部音	楽応用学科】2024年度 履修	系統図			ディプロ 音楽 メディア	ュマ・ポリシー 音楽ビジネス
				askr					ディジタルメディア を利用した音楽よる テンツの創出に由い 社会貢献力,作カリ エーションに関する 技術,および音楽コ ンテンツに対する 求技術の修得	音楽イベント・音楽コン テンツの創出による社会 貢献力,音楽ビジネスに 関わるマーケティング, イベント企画制作に関す る技術,および音楽ビジ ネスに対する訴求技術の 修得
	区分		単位 必修	選択	科目群の説明	1年次	2年次 色が付いている学年で履修	3年次 4年次 することが望ましい	★:専門性の高さを表す☆:分野に依らない共通	マークの必要性の高さを表すマーク
芸術情	術	学部共通科目		2 2 2 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	情報表現学科、音楽表現学科、音楽 応用学科および舞台表現学科に所属する学生が共通に学ぶべき科目群。4学科では、状表現学科の学生が制作した映像作品に音楽をBGMとして使用する等、共同制作活動が頻繁に行われることが想定されるが、その際に共有すべき知識を身に着けられる科目群である。	音画デMIの西西ポ日日諸音空美人映著情音舞音音デ簿ママヴヴ認認感美美美楽像ザMIグライン・ (1) では、 (1) では、 (2) では、 (3) では、 (3) では、 (4) では	- 個担文ル絵		**	**
報	,,,,	基礎科目	2 2 2 2 2 2 2 2 2			音響リテラシー 映像リテラシー 著作権概論	劇場文化論 メディア論 モバイルメディア研究 音楽著作権 インターネットビジネス研究	エンターテインメント企業研!		
学	科	音楽メデイア		1 1 1 1 1 1 2 2 2 2 2 2	音楽メディアコースの学生に共通に 必要となる基礎知識を習得するため の科目群。古典的な音楽/作曲に関 わる科目からコンピュータを用いた 音楽制作の基本を学ぶことができる 科目群である。	ハーモニック・セオリー I	専攻実技Ⅲ 専攻実技Ⅳ 音楽メディア演習C 音楽メディア演習D ハーモニック・セオリーⅢ ハーモニック・セオリーⅢ メディア作品演習A メディア作品演習B DAW活用研究A DAW活用研究B	専攻実技 V 専攻実技 VI 専攻実技 VII 専攻実技 VII 専攻実技 VIII マンピューク音楽 I コンピュータ音楽 II	***	**
芸術	術	音楽ビジネス		2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	音楽ビジネスコースの学生に共通に 必要となる知識を学ぶことができる 科目群。講義科目が多いが園主科 目も含まれる。音楽ビジネスコース の学生は卒業までには履修し単位 を修得することが望まれる。	音楽ビジネス概論 音楽プロデュース研究 ポップカルチャー研究 出版編集ソフト演習 アニメプロデュース論 音楽応用論	音楽マネジメント研究 音楽プロモーション研究 ソーシャルメディアと音楽 マネージメント心理学 ビジネス著作権 コンサートビジネス研究 エンターテインメントプロデュース論 Webデザイン演習 知的財産権入門	コンテンツビジネス研究	☆★	***
情	学	音響科目		2	主に音楽メディアコースの学生に3年次までに履修することを推奨するが、音楽ビジネスコースの学生も身に着けるべき知識を修得できる科目群である。	楽器音響論 音楽環境論 音響と心理 I 音響と心理 II	電子楽器概論 録音制作演習 I 録音制作演習 II		***	***
報	口口	映像科目		2 2 2	音楽メディア、音楽ビジネスコースの 学生に共通して必要となる映像に関 する理論学習と演習を行う科目群で ある。		映像論 映像音響論	映像制作演習 I 映像制作演習 I	☆	***
	専	経営科目		2 2 2	音楽ビジネスコースの学生に共通に 必要となる知識を学ぶことができる 科目群。音楽ビメディアコースの学 生は卒業までには履修し単位を修 得することが望まれる。		経営学概論 マーケティング論 経営戦略概論 経営管理ソフト演習	会計論	☆ ☆	☆★★
学		キャリア	1	0	音楽メディア・音楽ビジネスの両方の キャリア形成に関わる科目群であ る。	文書作成演習 基礎演習A	エンターテインメント職業論	インターンシップ Ⅱ	☆☆	☆☆★
部		ゼミナール	1 1 1 2 2 2 2		音楽応用学科で学ぶことの出来る分野全体を理解することを目的とした 科目およびゼミによる演習である。	基礎演習B	基礎演習C 基礎演習D	総合演習A 総合演習B 卒業研究A 卒業研究B	***	***