

メディア表現学部 メディア表現学科 音楽表現専攻 **カリキュラムマップ**

	プログラミング	基幹実習(必修科目)	音楽制作	エンジニア	サウンド・デザイン	身体性	学部共通
	<ul style="list-style-type: none"> ●プログラミングを習得し、目的に応じたコードが書ける ●論理的な思考、構想、企画ができる 		<ul style="list-style-type: none"> ●音楽のさまざまなスタイルを形式面から理解できる ●求められる役割に応じた曲を作ることができる 	<ul style="list-style-type: none"> ●音の物理的・心理的特性をふまえて響きをコントロールできる ●受け取られる状況に合わせて音を編集できる 	<ul style="list-style-type: none"> ●音とテクノロジーの関係を理解し、自身の取り組みに応用できる ●目的に応じて音の響きをデザインできる 	<ul style="list-style-type: none"> ●音を操るための身体感覚を養う ●音を介したコミュニケーションを引き出せるようになる 	<ul style="list-style-type: none"> ●メディア表現を通じた新たな価値創造、社会と接続する活動ができるようになる
1年次	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミング1 ・プログラミング2 		<ul style="list-style-type: none"> ・基礎実習1~4 創造・表現・論理的思考の基礎を学ぶ				<ul style="list-style-type: none"> ・文化産業論 ・文化政策論 ・広告メディア論 ・教育メディア論 ・サウンドスケープ論 ・ゲームデザイン論 ・メディアアート論 ・ウェブデザイン論 ・コンピュータとネットワーク論 ・サブカルチャーとメディア
2年次	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミング3 ・プログラミング4 	<ul style="list-style-type: none"> ・DTM ・レコーディング ・作曲 ・サウンドプログラミング ・フィールドワーク ・文献購読 ・リリックビデオ制作 	<ul style="list-style-type: none"> ・音楽分析1・2 ・音楽理論1・2 ・作曲法 	<ul style="list-style-type: none"> ・音響工学1・2 ・ミキシング 	<ul style="list-style-type: none"> ・音響技術論1・2 ・音響合成 	<ul style="list-style-type: none"> ・ソルフェージュ ・リズム合奏 	<ul style="list-style-type: none"> ・コンテンツビジネス1~3 ・ソーシャルメディア論 ・インターンシップ1/2
3年次		<ul style="list-style-type: none"> ・ゼミナール 	<ul style="list-style-type: none"> ・映像と音楽 ・編曲法 	<ul style="list-style-type: none"> ・ゲームサウンド ・MA 	<ul style="list-style-type: none"> ・効果音 ・音楽プログラミング 	<ul style="list-style-type: none"> ・トラックメイキング 	<ul style="list-style-type: none"> ・社会実践実習1~4 ・メディア産業研究 ・プラットフォーム研究 ・最先端テクノロジー研究 ・アンケート調査 ・インタビュー調査 ・ブランディング ・ソーシャルマーケティング ・データ・ドリブンマーケティング ・ビジネスプラン構想 ・チームマネジメント ・サービスデザイン ・プレゼンテーション ・ファシリテーション ・クリエイティブライティング ・フィールドリサーチ ・PR応用
4年次	<ul style="list-style-type: none"> 各自のテーマ研究・制作 ・卒業プロジェクト 						
	卒業時の到達目標 > 社会において音楽や音の表現に求められる役割を理解し、そこに貢献するべく主体的に関与することができる。音とメディアの関係を理解し、人々を結びつけるメディアの一種として音を扱うことができる。						