

# 音楽学科

## 1年次入学対象の新カリキュラム

ゲームサウンド、楽器製作のスクーリングが開講

2026年  
4月入学生から  
スタート!



写真はイメージです。

# 音楽学科

通信教育部の卒業に必要な単位数は、入学年次によって異なります。下記の表を参考にしてください。

## 卒業要件単位数・費用等（入学年次に関する詳細は学生募集要項P9～でご確認ください。）

### 1年次入学の場合

総合教育科目  
20単位

+

共通専門科目  
10単位

+

専門科目  
68単位※  
72単位

+

自由選択科目  
26単位※  
22単位

=

124単位  
スクーリング 76日間  
4年間 1,573,000円

## 音楽学科

配当年次	必須区分	科目名	授業形態	概要	単位数		
					通信	面接	計
1年次	必須	音楽制作特論	講義	音楽の原理、背景、技術を物理的・生物的側面、認知科学、社会動学的側面など新しい視点から考察。音楽の時空間の設計、制作について学ぶ。	2	2	4
		人間と音楽	講義	音楽の仕組み・働き・成り立ちを探りながら「文化の中の音」という視点から考察。音楽とは何か、人間にとっての意味について理解を深める。	4		4
		情報音楽論	講義	音楽を社会に広く活用する「応用音楽学」の理論と背景や、世界の音楽文化の研究例を学び、「音楽を情報として扱う」ための考え方を養う。	2	2	4
		西洋音楽の歴史と理論	講義	古代ギリシャ・ローマ時代から、ロマネスク、ゴシック、ルネサンス、バロック、古典派、ロマン派、そして20世紀までの西洋音楽史の流れを学ぶ。	1	1	2
		日本音楽の歴史と理論	講義	外国音楽の受容と日本化、さまざまな時代に成立した種目の併存などの歴史的考察、他国との比較を通じ日本音楽のアイデンティティを学ぶ。	1	1	2
		情報音楽基礎演習	演習	コンピュータ及び、音楽用周辺機器のハード・ソフトウェアの仕組みと取り扱い方法を理解。楽譜の作成、編集、出力の方法を修得する。	2	2	4
		課題研究1	演習	人を取り巻く多様な音環境について考察。環境音楽など現代の手法を用いてフィールドワークを交えつつオリジナル作品の制作にも取り組む。	2		2
		ソルフェージュ	演習	音楽における基礎的な能力を身につけるための教育「ソルフェージュ」を学ぶ。読譜、暗譜、聴音などの能力や、和音感、楽曲形式の理解力を養う。	2		2
		楽典	演習	音楽の記譜法に関する約束（音符・記号など）、音楽を構成する最も初歩的な理論（音程・音階と調・和音など）を学び、音楽理解の基礎を培う。	2		2
		作品制作1	クラシック	クラシック音楽の基本的な知識について学び、創作のための力を身につける。	2	2	4
			コンピュータ	コンピュータ音楽の基本的な知識について学び、創作のための力を身につける。			
			ポピュラー	ポピュラー音楽の基本的な知識について学び、創作のための力を身につける。			
	選択必須	和声法1	演習	四声体和声による和音の配置と連結、和声の機能とカデンツ、三和音・属七の基本形と転回形を学ぶ。	2	2	4
		ポピュラー和声法1	演習	ポピュラー音楽におけるコードの知識とその活用方法を学ぶ。セカンダリードミナントなど現代のポピュラー音楽には無くてはならない手法の修得。		2	2

■概要については変更になる場合があります。



配当 年次	必須 区分	科目名		授業 形態	概要	単位数		
						通信	面接	計
1 年次	選 択	音楽プロデュース論		講義	社会や経済など様々な角度から音楽を考察し、音楽制作者・音楽プロデューサーとして必要とされる基礎知識や制作ノウハウの修得を目指す。		2	2
		和声法入門		演習	和声法の修得にあたって必要不可欠な、楽譜に関する基礎知識の学習から始め、音程や音階、和音などについての理解を深める。		2	2
		和声法基礎		演習	「和声法入門」での学習内容を深め、続く「和声法1」に備えるべく、四声体と和声による三和音の配置や連結など、初歩的な和声技術をしっかりと身につける。		2	2
		ミュージック・ソフトウェア・オペレーション1	a. スコア	演習	Doricoを活用し、現場で使える楽譜制作を目指す。様々なケースを想定した課題を通して、実践に役立つ知識を身につけていく。	2	2	
			b. サウンド	演習	制作ソフトの操作、ソフト音源のMIDI録音・編集・オーディオデータ録音・編集、エフェクトの基本操作方法やDTM上での編曲方法の修得。ボーカロイドを使用している作品制作やオリジナル作品の完成を目指す。			
		ギター奏法1		実習	ギターは現代のポピュラー・ミュージックには欠かすことのできない楽器です。「手軽に楽しく弾く」楽器ですが、五線譜とTAB譜は両方とも読めるようにしましょう。また様々なジャンルにおけるリズム譜の読み方を修得する。	2	2	
ゲームサウンドデザイン1		実習	ゲームにおけるサウンドデザインの基本原理と心理的効果を理解し、プレイヤーの感情を揺さぶる「音の演出」を体系的に学ぶ。	2	2			
2 年次	必須	サウンドスケープ論		講義	環境を「音の風景」として捉えるサウンドスケープ論の基本的な考え、方法論を学び、応用実践に向けた知識・方法を修得していく。	2	2	4
		コンピュータと音楽		講義	ソフト・ハードの両面から、メディアとしてのコンピュータの音楽領域における役割とその可能性について多面的に学ぶ。	4		4
		ポピュラー音楽論		講義	音楽の「うちがわ」であるサウンド面、そしてジャケットなど視覚面も含めた音楽の「そとがわ」の両者から、人と音楽とのかかわりを学ぶ。	2		2
		音楽データベース1		演習	音楽資料のデータベースにかかわる現状と利用方法を理解すると共に、諸資料をデータベース化するための考え方と方法を学ぶ。	2	2	4
		課題研究2		演習	自分の地域にあるホールのコンサートを鑑賞し、「作曲家について」「作品について」「演奏について」などさまざまな切り口で内容について考察する。	2		2
		作品制作2	クラシック	実習	歌・合唱曲の作曲について学ぶ。	2	2	4
	コンピュータ		実習	MIDIデータを用いた制作について学ぶ。				
	ポピュラー		実習	管弦楽編曲の基礎を学ぶ。				
	選 択 必須	和声法2		演習	音階音から作られる音階固有の三和音以外（借用和音・近親転調・副七）の和音を用いていく方法を学び、和声表現の領域を拡大する。	2	2	4
		ポピュラー和声法2		演習	ポピュラー和声法1で学んだ知識をもとに、アナライズやコードアレンジを通して自身のやり方を確立していく。狙いを定めたアレンジを身につける。		2	2
	選 択	ミュージック・ソフトウェア・オペレーション2		演習	ソフト音源のMIDIの細かな設定・操作・音作り方法や、録音した音の加工・編集、ソフト上でMIX作業を行い作品を自己完結させる。個々の作品の完成度を上げることを目標にする。		2	2
ギター奏法2		実習	様々なジャンルでのピッキングやカッティングを修得する。基本コードとスムーズなコードチェンジを学ぶ。フィンガー・ピッキング・スタイルの演奏とフラット・ピッキングスタイルを修得する。		2	2		
ゲームサウンドデザイン 2		実習	実際のゲーム開発現場を想定し、制作・実装・コミュニケーションを実践的に学ぶ。		2	2		

■概要については変更になる場合があります。

配当 年次	必須 区分	科目名	授業 形態	概要	単位数		
					通信	面接	計
3 年次	必須	音楽データベース2	演習	音楽における音、演奏動作、楽器、楽譜及び、音楽文化を支えるあらゆるコンテキストを手掛かりに人の音楽行動や環境分析と記録方法を学ぶ。	2	2	4
		課題研究3	演習	民族音楽学の定義及び研究方法を学び、観察。それぞれの文化が持つ「テキスト」と「脈絡(コンテキスト)」の多様性を理解していく。	2		2
	選択 必須	作品制作3(クラシック)	実習	年間を通じて1曲のまとまった作品を作曲する。ピアノ独奏曲、ピアノを含む二重奏曲、または三重奏曲の中から選び、作曲に取り組む。	2	2	4
		作品制作3(コンピュータ)	実習	オーケストラ作品のMIDIデータ入力、デジタルオーディオを用いた制作、制作支援のソフト、様々な表現のあり方について実践をもとに学ぶ。	2	2	4
		作品制作3(ポピュラー)	実習	カウンター・メロディの作り方、コード・スケールという考え方、また様々なタイプのボーシングの技法について学ぶ。	2	2	4
	選択	サウンドプロダクション	実習	テーマに沿った楽曲制作を通じ、ホームユースな環境での制作実習、スタジオでの録音実習を行い、その中で作曲方法や録音した音の編集、レコーディング技術の学習をし、より実践的な制作を学ぶ。		2	2
		ソングライティング	実習	各ジャンルに特有のリズムを、ポピュラー音楽の基本であるドラム、ベース、ギター、ピアノを中心とした編成でDAWで作ること、また各ジャンルに特有のコード進行等を分析、研究し、それらに合う歌のメロディーを作るスキルを学習する。		2	2
		ギター奏法3	実習	ギターのスキル・アップを目指すプレイヤーの為に、様々な特殊奏法を修得する。ペンタトニック・スケールを使ったブルースのアドリブを学ぶ。ソロスタイルの12小節のブルースアドリブを修得する。		2	2
		ゲームサウンドデザイン 3	実習	授業内容 調整中 (内容が確定次第、本学Webサイト等でお知らせします)		2	2
		楽器製作演習1	演習	日本の伝統的楽器の製作および、修復等が学べる授業になります。 (内容が確定次第、本学Webサイト等でお知らせします)		2	2
4 年次	選択 必須	卒業作品・発表 (クラシック)	卒業	旋律楽器とピアノのための四重奏曲、弦楽四重奏曲、木管四重奏曲、自由作曲の中から、1曲を作曲する。	2	2	4
		卒業作品・発表 (コンピュータ)	卒業	サウンド・デザイン及び電子音響音楽についての学習を行い、音のデザイン及び音楽作品の制作を行う。	2	2	4
		卒業作品・発表 (ポピュラー)	卒業	モードやペンタトニック、また“サウンド・カラー”をより重視したボーシングなどを学び、それぞれ作曲する。	2	2	4
	選択	プロフェッショナル・サウンドプロダクション	演習	これまでにMS01・2、サウンドプロダクションの授業で行った制作方法を軸に、自らの力で制作テーマを企画し、制作方法、日程、録音、Mix作業等総合的な音楽プロデュースを行う。		2	2
		プロフェッショナル・ソングライティング	演習	4年間の集大成として、音楽業界各分野への提出を想定したオリジナル曲制作。プロの視点からのアドバイスによる、完全パッケージ商品化への実践。		2	2
		ギター奏法4	実習	フィンガー・スタイルでのソロギターのアレンジを学習する。ひとりアドリブ、ひとりコードバックングをするというかたちで練習する。ジャズ・コードを使ったブルースのアドリブを実践する。		2	2
		楽器製作演習2	演習	日本の伝統的楽器の製作および、修復等が学べる授業になります。 (内容が確定次第、本学Webサイト等でお知らせします)		2	2
		フィルムスコアリング	実習	映画、アニメ、CMなど、様々な映像に合わせた音楽制作を学ぶ。特定のスタイルに偏らず、シーン分析やテーマ作り、テンポ合わせ、サウンドデザインなどを実践し、映像と音楽の関係を理解しながら作品制作に取り組む。		2	2
単位数 計					54	76	130

※ 「作品制作3」で選択した領域を「卒業作品・発表」でも選択することになりますので、慎重に選んでください。「作品制作3」は複数領域選択可能。

※ 「卒業作品・発表」は、1 領域のみの履修となります (複数領域選択不可)。

■概要については変更になる場合があります。