

基礎編内容

| 音楽理論 | | ピアノコードワーク | DTMワークフロー | | |
|------------------|-------------|----------------|-----------|--------------------|---------------|
| 基礎理論 | 音部記号 | 非和声音なし | バンドサウンド | スコアリーディング | |
| | 音名 | 非和声音あり | | アコースティックドラムプログラミング | |
| | 音程 | 近親調への転調 | | ベースプログラミング | |
| | メジャースケール | 経過和音の使用 | | ギタープログラミング | |
| | マイナースケール | テンションの活用 | ダンストラック | エレクトリックドラムプログラミング | |
| | 近親調 | アップーストラクチャーコード | | ループの活用 | |
| | 転調と移調 | | | シンセベースプログラミング | |
| コード/テンション | 三和音 | | MIDIの理解 | ギタープログラミング | |
| | 四和音 | | | シンセパートプログラミング | |
| | コードボイスング | | | コントロールチェンジの活用 | |
| | テンション | | | ピッチベンドの活用 | |
| | テンションリゾルブ | | キースイッチの活用 | | |
| ダイアトニックコード進行 | ダイアトニックコード | | シンセの活用 | ミックス | ベロシティープログラミング |
| | コードプログレッション | | | | OSC |
| セカンダリードミナント | メジャーキー | | | | フィルター |
| | マイナーキー | | | | アンプエンベロープ |
| | 平行調同主調への転調 | | | | フィルターエンベロープ |
| ドミナントコードの代理と経過和音 | 代理コード | | | | ピッチエンベロープ |
| | 偽終止の発展型 | | | | LFO |
| | 経過和音 | | | | アンプシミュレーター |
| スケール | チャーチモード | | | | EQ |
| | ドミナントスケール | | | | コンプレッサー |
| | | ステムミックス | | | |
| | | リミッター | | | |
| | | リバーブ | | | |
| | | ディレイ | | | |
| | | コーラス | | | |
| | | マキシマイザー | | | |

応用編内容

| 楽曲コピー | 作編曲実践・デモ音源制作 | | MIDIデータプログラミング | |
|------------|--------------|--------------|-----------------|------------|
| ドラムの耳コピー | 左記より2つ任意で選択 | 楽曲コンペ対策(邦楽系) | SMFデータ制作 | GM,GM2の理解 |
| メロディーの耳コピー | | 楽曲コンペ対策(洋楽系) | | セットアップ小節作成 |
| ベースの耳コピー | | ドラマ劇伴 | システムメッセージの理解 | |
| コードの耳コピー | | アニメ劇伴 | | |
| | | CM音楽 | | |
| | | ゲームBGM | MIDI検定課題(希望者のみ) | |
| | | WebコンテンツBGM | | |