

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科四年制 ゲームサウンドコース											
サウンド基礎 2											
対象	3年次	開講期	後期	区分	選	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	(未定)			実務 経験		職種					
授業概要											
(2020年度開講は開講しない) ゲームサウンド (BGMやSE) を制作するために必要な、サウンドに関する基礎について学びます。具体的には、ゲームのみならず音楽業界について理解し、音作りを仕事としていくためのキャリア形成を行います。また、サウンド系の職種に就くために最低限必要な音楽理論を学びます。											
到達目標											
<ul style="list-style-type: none"> ・音楽業界について理解する。 ・さまざまな音楽を知る。 ・音作りを仕事としていくための音楽理論を学ぶ。 ・サウンド系職種に就くためのキャリアを形成する。 											
授業方法											
この授業では、ゲーム音楽はもとより様々な音楽に触れることで、後々の音作りに必要な基礎スキルを高めます。学生は積極的にかつ主体的に取り組み、各回の内容を理解できるように努力が必要である。自身のスキルアップまた、ゲーム業界就職のための礎を築けるよう取り組むこと。											
成績評価方法											
試験・課題：30% 試験と課題を総合的に評価する 小テスト：20% 授業内容の理解度を確認するために実施する 平常点：50% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する											
履修上の注意											
授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールや態度を身に付けるために、遅刻、欠席は厳禁とする。また必要のない私語も禁止とする。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておくこと。											
教科書教材											
毎回レジュメ・資料を配布する。参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
0回	2020年度開講は開講しない										