

|                                                                                                                                                                                                         |                |     |    |          |   |    |    |     |    |    |   |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|-----|----|----------|---|----|----|-----|----|----|---|
| 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                                                                                                                                                                                |                |     |    |          |   |    |    |     |    |    |   |
| ゲームサウンド2                                                                                                                                                                                                |                |     |    |          |   |    |    |     |    |    |   |
| 対象                                                                                                                                                                                                      | 3年次            | 開講期 | 後期 | 区分       | 必 | 種別 | 講義 | 時間数 | 90 | 単位 | 6 |
| 担当教員                                                                                                                                                                                                    | (未定)           |     |    | 実務<br>経験 |   | 職種 |    |     |    |    |   |
| 授業概要                                                                                                                                                                                                    |                |     |    |          |   |    |    |     |    |    |   |
| (2020年度開講は開講しない) BGM、効果音などゲームのサウンド素材について研究し学びます。                                                                                                                                                        |                |     |    |          |   |    |    |     |    |    |   |
| 到達目標                                                                                                                                                                                                    |                |     |    |          |   |    |    |     |    |    |   |
| ・ゲーム音楽について幅広い知識を得る。・ゲームに必要なサウンド（SE，BGM）の制作スキルを取得する。                                                                                                                                                     |                |     |    |          |   |    |    |     |    |    |   |
| 授業方法                                                                                                                                                                                                    |                |     |    |          |   |    |    |     |    |    |   |
| この授業では、ゲーム音楽について幅広い知識を得て、ゲームに必要なサウンド制作のスキルを高める。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<br>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<br>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。ただし、授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けること |                |     |    |          |   |    |    |     |    |    |   |
| 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。                                                                                                                                                                         |                |     |    |          |   |    |    |     |    |    |   |
| 授業計画                                                                                                                                                                                                    |                |     |    |          |   |    |    |     |    |    |   |
| 回数                                                                                                                                                                                                      |                |     |    |          |   |    |    |     |    |    |   |
| 0回                                                                                                                                                                                                      | 2020年度開講は開講しない |     |    |          |   |    |    |     |    |    |   |