

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											
ゲームサウンド応用 1											
対象	4 年次	開講期	前期	区分	必	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) クオリティの高いBGM・効果音などゲームのサウンド制作について、研究し学びます。											
到達目標											
・ゲーム音楽について応用的な知識を得る。 ・ゲームに必要なサウンド（S E， B G M）の制作スキルを高める。											
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。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											
レジュメ・資料は適宜配布する。											
回数		授業計画									
0回		2020年度開講は開講しない									