

|                                                                                                                                                                                                                         |      |                |    |          |   |    |    |     |    |    |   |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|----------------|----|----------|---|----|----|-----|----|----|---|
| 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実習 1                                                                                                                                                                                                           |      |                |    |          |   |    |    |     |    |    |   |
| 対象                                                                                                                                                                                                                      | 4 年次 | 開講期            | 前期 | 区分       | 必 | 種別 | 実習 | 時間数 | 45 | 単位 | 1 |
| 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) 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。<br>・ 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。<br>・ 他コースとの合同で制作するゲームを完成させる。                                                                                                                              |      |                |    |          |   |    |    |     |    |    |   |
| 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<br>す。また、他コースとの合同でゲームを制作します。チームにおけるサウンドクリエイターとしてサウン<br>ド制作を行います。                                                                                                          |      |                |    |          |   |    |    |     |    |    |   |
| 成績評価方法                                                                                                                                                                                                                  |      |                |    |          |   |    |    |     |    |    |   |
| 課題 : 50% 課題に対しての出来具合等を総合的に評価する<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<br>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<br>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<br>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<br>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 |    |          |   |    |    |     |    |    |   |