

日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度（平成31年度）	科目名	サウンド基礎 1	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームサウンドコース	開設期	前期
対象年次	3年次	科目区分	選択	時間数	45時間
単位数	3単位	授業形態	講義		
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。				
担当教員情報					
担当教員	（未定：該当学生がいないため授業実施予定無し）		実務経験の有無・職種		
学習目的					
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					
・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。					
教育方法等					
授業概要	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。				
注意点	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ができないので注意すること。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	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		
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	0%			
	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		
授業計画（1回～12回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	オリエンテーション		授業の目的、サウンド職に就くために必要なものを理解します。		
2回	音楽基礎①		音程や和音について理解します。		
3回	音楽基礎②		音程や和音について理解し、音程と和音表記の関係性を学びます。		
4回	音楽のジャンルを知る		様々な音楽のジャンルを理解し、ゲーム音楽との関係性について学びます。		
5回	クラシック		様々なクラシックの楽曲を分析し、それらの音の構成要素等について理解します。		
6回	R＆B と ロック と パンク		R＆Bやロック、パンクの楽曲を分析し、それらの音の構成要素等について理解します。		
7回	テクノ と ハウス		テクノやハウスの楽曲を分析し、それらの音の構成要素等について理解します。		
8回	ヒップホップとラップ		ヒップポップやラップの楽曲を分析し、それらの音の構成要素等について理解します。		
9回	ジャズとカントリー		ジャズやカントリーの楽曲を分析し、それらの音の構成要素等について理解します。		
10回	その他のジャンル		その他の楽曲を分析し、それらの音の構成要素等について理解します。		
11回	ゲーム音楽とジャンル		これまでに分析した各ジャンルを踏まえ、ゲーム音楽におけるジャンルを理解します。		
12回	まとめ		前期授業の振り返りと理解度確認を行います。		