

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 2	
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	後期
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実施しない）			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。				
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		これまでの振り返りを行い、ゲーム音楽について分析しプレゼンを行う。		
2回	ゲームのジャンルと楽曲		ゲームにおける様々なジャンルと、それに適した楽曲のジャンルについて知る。		
3回	アクションゲームと楽曲		既存のアクションゲームを題材として、その楽曲について分析する。		
4回	パズルゲームと楽曲		既存のパズルゲームを題材として、その楽曲について分析する。		
5回	アドベンチャーゲームと楽曲		既存のアドベンチャーゲームを題材として、その楽曲について分析する。		
6回	RPGと楽曲		既存のRPGを題材として、その楽曲について分析する。		
7回	その他のジャンルと楽曲		その他のジャンルのゲーム音楽について、分析する。		
8回	ゲーム楽曲制作①		ゲームサウンドの授業と並行して、チーム制作や個人作品のゲームのサウンド制作を行う。		
9回	ゲーム楽曲制作②		ゲームサウンドの授業と並行して、チーム制作や個人作品のゲームのサウンド制作を行う。		
10回	ゲーム楽曲制作③		ゲームサウンドの授業と並行して、チーム制作や個人作品のゲームのサウンド制作を行う。		
11回	ゲーム楽曲制作④		ゲームサウンドの授業と並行して、チーム制作や個人作品のゲームのサウンド制作を行う。		
12回	まとめ		振り返りと理解度確認を行う。		