

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	ゲームサウンド実習 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	必修	時間数	90時間
単位数	3単位	授業形態	実習		
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					
ゲームに特化したサウンドについて学びます。また、ゲームに必要なサウンド制作のための方法論について学びます。具体的には、様々なゲーム音楽に触れ、各ゲームジャンルとBGMについて理解し、また、適切なSEについても理解します。そのうえで、日本ゲーム大賞などのコンテスト応募を目指すゲーム制作におけるチームのサウンド担当として作業を行うために必要な、作曲ツールの使用法等を学び、オリジナルゲームに使用する楽曲やSEを制作します。					
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。					
教育方法等					
授業概要	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む、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する。		
2回	簡単な作曲		お題に沿って小規模な作曲を行う。		
3回	簡単な作曲の評価		お題に沿って制作した曲の評価・分析・研究を行う。		
4回	曲の構成について		イントロ、A、B、C、Dメロについて学ぶ。		
5回	イントロ制作		様々なゲームシーンに適した曲のイントロを分析し作曲する。		
6回	Aメロ制作		様々なゲームシーンに適した曲のAメロを分析し作曲する。		
7回	Bメロ制作		様々なゲームシーンに適した曲のBメロを分析し作曲する。		
8回	サビ制作		様々なゲームシーンに適した曲のサビを分析し作曲する。		
9回	Cメロ制作		様々なゲームシーンに適した曲のCメロを分析し作曲する。		
10回	ゲームサウンド制作①		これまでの実習を踏まえオリジナルゲームサウンドを制作する。		
11回	ゲームサウンド制作②		これまでの実習を踏まえオリジナルゲームサウンドを制作する。		
12回	まとめ		振り返りと理解度確認を行う。		