

科目シラバス（2023年度）

--

■科目基本情報

科目名	インタラクティブサウンド I	科目コード	A860
授業時数/週	2 時間/週	年次・学期	1 年 ・ 後期
必修/選択区分	必修	授業形態	演習
担当教員	市尾賢次		
教員の実務経験	実務経験のある教員による授業科目		
職業実践専門課程	企業等と連携した実習・演習科目	連携企業等	株式会社プラスシグナル
備考			

■科目詳細情報

授業概要	制作者の一方面的な発信ではなく、視聴者の行動、意志によって変化をおこす双方向性（interactive）を持った音源等の制作と、それにとりまなうコミュニケーション力の醸成を狙う。											
到達目標	インタラクティブ性をより意識した作品制作と、制作過程におけるコミュニケーション力の醸成を図る。結果的に制作者とユーザーの双方が高い満足を得られるかに尽きる。											
授業方法	DAW、ミドルウェアやゲームエンジンを使用した実習											
実践的教育の内容	ゲームに限らずインタラクションを伴ったコンテンツが増えていく中、サウンドの制作だけでなく実装まで責任を持って携わる点を重視することで、より実践的な教育効果が望める。											
成績評価方法	筆記試験 定期試験	0%	筆記試験 小テスト	0%	実技試験	0%	課題評価	100%	平常評価	0%	合計	100%
	おおよそ3週にひとつのペースで課題提出を課す。授業内で説明された技法がほぼ実現できていれば7割の評価とする。											
授業外における学修	ゲーム、インタラクティブコンテンツの体験											
教科書・教材	なし											
参考文献・資料	特になし											
履修上の留意点	特になし											
授業計画	第1週	インタラクティブサウンドについて 概要の説明等オリエンテーション、Unreal Engine、Wwiseのインストール										
	第2週	ゲームにおける音のインタラクション 無段階に効果音が鳴り分けられる仕組み										
	第3週	ゲームにおける音のインタラクション 縦遷移するBGMの作成①										
	第4週	ゲームにおける音のインタラクション 縦遷移するBGMの作成②										
	第5週	ゲームにおける音のインタラクション 横遷移するBGMの作成①										
	第6週	ゲームにおける音のインタラクション 横遷移するBGMの作成②										
	第7週	ミドルウェアの使用方法 サウンドミドルウェア「Wwise」の使用方法①										
	第8週	ミドルウェアの使用方法 サウンドミドルウェア「Wwise」の使用方法②										
	第9週	ミドルウェアの使用方法 サウンドミドルウェア「Wwise」の使用方法③										
	第10週	ミドルウェアの使用方法 サウンドミドルウェア「Wwise」の使用方法④										
	第11週	ミドルウェアの使用方法 サウンドミドルウェア「Wwise」の使用方法⑤										
	第12週	ゲームエンジンの使用方法 Unreal Engineの使用方法①										
	第13週	ゲームエンジンの使用方法 Unreal Engineの使用方法②										
	第14週	ゲームエンジンの使用方法 Unreal Engineの使用方法③										
	第15週	ゲームエンジンの使用方法 Unreal Engineの使用方法④										
	第16週	ゲームエンジンの使用方法 Unreal Engineの使用方法⑤										
	第17週	ゲームエンジンの使用方法 Unreal Engineの使用方法⑥										