

神戸電子専門学校 2019年度シラバス

■科目基本情報

科目名	インタラクティブサウンド	科目コード	9850
シラバスコード	196B5B-9850		
授業時数/週	3 時間		
開講年次・学期	2年次通期		
必修/選択区分	必修		
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 備考	企業等と連携した実習・演習	連携企業等	株式会社プラスシグナル

■科目詳細情報

授業概要	制作者の一方的な発信ではなく、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、それにとまなうコミュニケーション力の醸成を狙う。
到達目標 (前期)	ゲームエンジンやサウンドミドルウェアの基本的な使用方法と、音源制作、組み込み、ユーザーテストまでの一連の流れを理解する。
到達目標 (後期)	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造を図る。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ティブ性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。
評価方法 (前期)	課題による評価。各種ソフトウェアの使用方法がきちんと理解できているか。コンテンツ制作のワークフローを理解し、実行できたかを評価のポイントとする。
評価方法 (後期)	課題による評価。インタラクティブ性と音としての完成度の両軸を評価のポイントとする
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
授業計画 (前期)	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ティブ性 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ティブ性 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ティブ性 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ティブ性 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ティブ性 横遷移するBGMの作成②
	第7週 ミドルウェアの使用 サウンドミドルウェア「Wwise」の使用①
	第8週 ミドルウェアの使用 サウンドミドルウェア「Wwise」の使用②
	第9週 ミドルウェアの使用 サウンドミドルウェア「Wwise」の使用③
	第10週 ミドルウェアの使用 サウンドミドルウェア「Wwise」の使用④
	第11週 ミドルウェアの使用 サウンドミドルウェア「Wwise」の使用⑤
	第12週 ゲームエンジンの使用 Unreal Engineの使用①
	第13週 ゲームエンジンの使用 Unreal Engineの使用②
	第14週 ゲームエンジンの使用 Unreal Engineの使用③
	第15週 ゲームエンジンの使用 Unreal Engineの使用④
	第16週 ゲームエンジンの使用 Unreal Engineの使用⑥
	第17週 ゲームエンジンの使用 Unreal Engineの使用⑦

神戸電子専門学校 2019年度シラバス

授業計画（後期）	第18週	作品制作 ノンゲームにおけるサウンドのインタラクション①
	第19週	作品制作 ノンゲームにおけるサウンドのインタラクション②
	第20週	作品制作 ノンゲームにおけるサウンドのインタラクション③
	第21週	作品制作 ノンゲームにおけるサウンドのインタラクション④
	第22週	作品制作 ノンゲームにおけるサウンドのインタラクション⑤
	第23週	作品制作 ノンゲームにおけるサウンドのインタラクション⑥
	第24週	作品制作 ノンゲームにおけるサウンドのインタラクション⑦
	第25週	自由制作 卒業制作展に向けたコンテンツの制作①
	第26週	自由制作 卒業制作展に向けたコンテンツの制作②
	第27週	自由制作 卒業制作展に向けたコンテンツの制作③
	第28週	自由制作 卒業制作展に向けたコンテンツの制作④
	第29週	自由制作 卒業制作展に向けたコンテンツの制作⑤
	第30週	自由制作 卒業制作展に向けたコンテンツの制作⑥
	第31週	自由制作 卒業制作展に向けたコンテンツの制作⑦
	第32週	自由制作 卒業制作展に向けたコンテンツの制作⑧
	第33週	自由制作 卒業制作展に向けたコンテンツの制作⑨
	第34週	作品講評会 各自の作品を評価する
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	