

科目シラバス 2024年度

--

■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	B440
授業時数/週	3 時間/週	年次・学期	2 年 ・ 通期
必修/選択区分	選択必修	授業形態	演習
担当教員	市尾賢次		
教員の実務経験	有：実務経験のある教員による授業科目	実務経験職種	ゲームサウンドクリエイター
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	ゲームをはじめとする双方向性を持つコンテンツ等の音楽制作について研究し、DAWだけでなく、ゲームエンジンや様々なデバイスを使用して実習する。											
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 概要の説明等オリエンテーション											
	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 ゲームエンジンの使用方法 Unreal Engineの使用方法①											
	第8週 ゲームエンジンの使用方法 Unreal Engineの使用方法②											
	第9週 ゲームエンジンの使用方法 Unreal Engineの使用方法③											
	第10週 ゲームエンジンの使用方法 Unreal Engineの使用方法④											
	第11週 ゲームエンジンの使用方法 Unreal Engine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⑥											
	第13週 外部出展準備①											
	第14週 外部出展準備②											
	第15週 外部出展準備③											
	第16週 外部出展準備④											
	第17週 外部出展準備⑤											

授業計画	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