

科目名	キャラクターデザイン実習4						年度	2026	
英語科目名	Character Design Practice 4						学期	後期	
学科・学年	マンガ・アニメーション科 キャラクターデザインコース 2年次	必	選2	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	寺谷和寛／熊川敬亮		教員の実務経験	有	実務経験の職種		イラストレーター デザイナー		
<b>【科目の目的】</b> ゲーム業界での実際の業務から求められる人材やスキルなどを学び、デザインすることの理解を深める。									
<b>【科目の概要】</b> 各項目ごとに、前半の講義ではどのような思考、工程、技術を経て製作されていて、どのような効果を演出しているのかを学び、後半の実技にて実践してもらいます。 単に好きな絵を好きなように描くのではなく、テーマやコンセプト、ターゲットに沿ったデザインを思索し、必要な技術を学ぶことで「描く」事への理解を深めます。									
<b>【到達目標】</b> エンターテインメント、アートの観点から考える力を蓄えるとともに考えた物事をデザインとして表現できるようになることを目標とします。									
<b>【授業の注意点】</b> 課題提出締め切り日を厳守してください。社会への移行を前提としたマナーで授業に参加してください。 授業内での作業が基本です。 当授業の課題は最低数であり、より高度な技術や真剣に就職を考える生徒には個別で課題を展開します。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル3 優れている			レベル2 ふつう				レベル1 要努力	
到達目標 A	デザインに独自性があり、新しいアイデアや創造的なアプローチが見られる。			デザインに独自性を感じられる。				デザインに創造的なアプローチが見られない。	
到達目標 B	デザインが特定のコンセプトやメッセージを明確に伝えている。			デザインが特定のコンセプトに沿って考えられている。				デザインにおけるコンセプトが伝わらない。	
到達目標 C	設定されたスケジュールに合わせて適切な進展が見られる。			設定されたスケジュールに合わせて進展が見られる。				設定されたスケジュールに合わせて進展が見られない。	
到達目標 D									
到達目標 E									
<b>【教科書】</b> 筆記用具、ノート、PC									
<b>【参考資料】</b> 特になし									
<b>【成績の評価方法・評価基準】</b> 作品提出および授業態度。時限出席率75%以下は課題提出しても不合格となります。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		キャラクターデザイン実習4			年度	2026
英語表記		Character Design Practice 4			学期	後期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	卒業制作	卒業制作を通してテーマやコンセプトを考える	1 卒業制作	ターゲットに沿ったデザインスキルを身につける	3	
2	卒業制作	卒業制作を通してテーマやコンセプトを考える	1 卒業制作	ターゲットに沿ったデザインスキルを身につける	3	
3	卒業制作	卒業制作を通してテーマやコンセプトを考える	1 卒業制作	ターゲットに沿ったデザインスキルを身につける	3	
4	卒業制作	卒業制作を通してテーマやコンセプトを考える	1 卒業制作	ターゲットに沿ったデザインスキルを身につける	3	
5	卒業制作	卒業制作を通してテーマやコンセプトを考える	1 卒業制作	ターゲットに沿ったデザインスキルを身につける	3	
6	卒業制作	卒業制作を通してテーマやコンセプトを考える	1 卒業制作	ターゲットに沿ったデザインスキルを身につける	3	
7	卒業制作	卒業制作を通してテーマやコンセプトを考える	1 卒業制作	ターゲットに沿ったデザインスキルを身につける	3	
8	卒業制作	卒業制作を通してテーマやコンセプトを考える	1 卒業制作	ターゲットに沿ったデザインスキルを身につける	3	
9	卒業制作	卒業制作を通してテーマやコンセプトを考える	1 卒業制作	ターゲットに沿ったデザインスキルを身につける	3	
10	卒業制作	卒業制作を通してテーマやコンセプトを考える	1 卒業制作	ターゲットに沿ったデザインスキルを身につける	3	
11	卒業制作講評	講評、フィードバックを通してデザインの問題点を理解する	1 卒業制作講評	作品問題点を理解する	3	
12	卒業制作ブラッシュアップ	制作物をブラッシュアップし作品の質を向上させる	1 卒業制作	実践的なデザインスキルを身につける	3	
13	卒業制作ブラッシュアップ	制作物をブラッシュアップし作品の質を向上させる	1 卒業制作	実践的なデザインスキルを身につける	3	
14	卒業制作展示制作	条件に合わせた展示方法を考える	1 卒業制作	実践的な製品の展開方法を身につける	3	
15	卒業制作展示	条件に合わせた展示方法を考える	1 卒業制作	実践的な製品の展開方法を身につける	3	

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他  
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった  
備考 等