

科目名	CC概論C							年度	2026
英語科目名	CC Introduction C							学期	前期
学科・学年	マンガ・アニメーション科四年制 キャラクターデザインコース 3年次	必/選	選3	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	園田和弘		教員の 実務経験	有	実務経験の 職種		ゲームデザイナー		
【科目の目的】 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。									
【科目の概要】 ゲーム制作のための表現技法などを学び、表現力を高めます。									
【到達目標】 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。									
【授業の注意点】 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。 授業理解度・課題制作の進捗状況等により授業内容を変更することがあります。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	細部まで注意が払われ、 精密で正確なディテール が描かれている。		形状や輪郭が適切に表現 されている。		形状や輪郭が適切に表現 されていない。				
到達目標 B	自らのアイデアや感性 を表現し、個性が感じら れる作品である。		対象物を正確に観察し、 それを効果的に再現して いる。		対象物への観察不足によ り的確に再現されていな い。				
到達目標 C	受けたフィードバックや 修正が適切に取り入れら れ、作品が向上してい る。		受けたフィードバックや 修正が取り入れられてい る		フィードバックに対する 表現がされていない。				
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】 PC, 筆記用具									
【参考資料】 なし									
【成績の評価方法・評価基準】 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		C C 概論 C			年度	2026	
英語表記		CC Introduction C			学期	前期	
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	UIデザイン①	実務デザインの理解を深める。	1	コンセプトを立てる	実践的なゲームUIの制作スキルを身につける	3	
2	UIデザイン①	実践的なゲームUIの制作スキルを身につける。	1	素材の製作	実践的なゲームUIの制作スキルを身につける	3	
3	UIデザイン①	実践的なゲームUIの制作スキルを身につける。	1	素材の製作	実践的なゲームUIの制作スキルを身につける	3	
4	UIデザイン①	実践的なゲームUIの制作スキルを身につける。	1	素材の製作	実践的なゲームUIの制作スキルを身につける	3	
5	UIデザイン①	実践的なゲームUIの制作スキルを身につける。	1	素材の製作	実践的なゲームUIの制作スキルを身につける	3	
6	UIデザイン①	実践的なゲームUIの制作スキルを身につける。	1	コンセプトを立てる	実践的なゲームUIの制作スキルを身につける	3	
7	UIデザイン②	表現の理解を深める。	1	素材の製作	実践的なゲームUIの制作スキルを身につける	3	
8	UIデザイン②	実践的なゲームUIの制作スキルを身につける。	1	素材の製作	実践的なゲームUIの制作スキルを身につける	3	
9	UIデザイン②	実践的なゲームUIの制作スキルを身につける。	1	素材の製作	実践的なゲームUIの制作スキルを身につける	3	
10	UIデザイン②	実践的なゲームUIの制作スキルを身につける。	1	素材の製作	実践的なゲームUIの制作スキルを身につける	3	
11	UIデザイン②	実践的なゲームUIの制作スキルを身につける。	1	素材の製作	実践的なゲームUIの制作スキルを身につける	3	
12	UIデザイン②	実践的なゲームUIの制作スキルを身につける。	1	素材の製作	実践的なゲームUIの制作スキルを身につける	3	
13	UIデザイン②	実践的なゲームUIの制作スキルを身につける。	1	素材の製作	実践的なゲームUIの制作スキルを身につける	3	
14	UIデザイン②	実践的なゲームUIの制作スキルを身につける。	1	素材の製作	実践的なゲームUIの制作スキルを身につける	3	
15	講評	ポートフォリオ制作のポイントを学ぶ。	1	作品の講評	ポートフォリオ制作のポイントを理解し制作する。	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