

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース											
造形学 4											
対象	2 年次	開講期	後期	区分	選	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	村中智裕			実務経験	有	職種	CGデザイナー				
授業概要											
ゲームの企画・プレゼンテーションに有用な、「魅力的な印象づけや効果を導く組み方（デザイン構築）」は、知っているだけでも役に立つ。伝えたいことを効果的に伝えるために、視覚や感覚と心理効果を体験的に学び、「組み方」を考えることで「効果的に伝えるデザイン構築」を学び応用力へ繋げる。											
到達目標											
表現と、ユーザービリティのバランスを探る。平面デザイン基礎（情報の選択、レイアウト、地と図の概念）を学び、「伝えたいこと」を効果的に表現する。色彩学を通して、色の効果を学び、体験的に応用する。覚（五感や動的なこと）について、人の機能・指向・意識などを、「客観的な視点」で捉える。「伝えるチカラ、考えるチカラ、達成（調整）するチカラ」の3つのチカラを意識する。											
授業方法											
個々の課題は、レクチャー、演習・課題制作と作品プレゼンテーションで構成する。授業内では、ディスカッション（アクティブラーニング）を通して、違いや新たな自分・自分らしさの存在や成長を感じながら、他者と違ってOKの自律的な関係を築き、自己の可能性を発揮できるよう取り組む。											
成績評価方法											
試験・課題100% 課題毎に提出する。提出された課題について、達成項目の達成度を小項目別に評価する。											
履修上の注意											
教員と学生のコミュニケーションを重視する。自身の尊重と、他人の尊重を両立するよう心がける。「自分らしさ」を大事に、同時に他者や授業や学校も大事にできるバランスを心がる。自己成長するために「質問」や「状況説明」「確認」が出来るよう心がける。「時間」が能力や報酬の見積もり構成要素になるため、時間の感覚を意識する。授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。											
教科書教材											
教材データは毎回配布する。											
回数	授業計画										
第 1 回	導入授業 授業の流れを理解する										
第 2 回	キャラクターの企画デザイン 企画デザインについて知る										
第 3 回	キャラクターの企画デザイン キャラクターの企画デザインを考え、まとめる										

2020年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース	
造形学 4	
第4回	キャラクターの企画デザイン キャラクターの企画デザインを考え、まとめる
第5回	キャラクターの企画デザイン キャラクターの企画デザインを考え、まとめる
第6回	キャラクターの企画デザイン キャラクターの企画デザインを考え、まとめる
第7回	ゲームのUIデザイン UIデザインについて理解する
第8回	ゲームのUIデザイン UIデザインについての企画を考え、まとめる
第9回	ゲームのUIデザイン UIデザインについての企画を考え、まとめる
第10回	ゲームのUIデザイン UIデザインについての企画を考え、発表する
第11回	グループワーク課題 ゲームのオリジナル企画を考え、グループでまとめる
第12回	グループワーク課題 ゲームのオリジナル企画を考え、グループでまとめる