

2024年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科 キャラクターデザインコース											
CC概論3											
対象	2年次	開講期	前期	区分	選3	種別	講義	時間数	30	単位	2
担当教員	園田			実務 経験	有	職種	アートディレクター				
授業概要											
テーマやコンセプト、ターゲットに沿ったデザインを思案し、必要な技術を学ぶことで「描く」事への理解を深めます。											
到達目標											
エンターテイメント、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。											
授業方法											
講義と演習にて実施予定											
成績評価方法											
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。											
履修上の注意											
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。											
教科書教材											
筆記用具、ノート、PC											
回数	授業計画										
第1回	UIデザイン① 実務デザインの理解を深める。										
第2回	UIデザイン① 実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける。										
第3回	UIデザイン① 実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける。										

2024年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科 キャラクターデザインコース	
CC概論3	
第4回	UIデザイン① 実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける。
第5回	UIデザイン① 実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける。
第6回	UIデザイン① 実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける。
第7回	UIデザイン② 表現の理解を深める。
第8回	UIデザイン② 実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける。
第9回	UIデザイン② 実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける。
第10回	UIデザイン② 実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける。
第11回	UIデザイン② 実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける。
第12回	UIデザイン② 実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける。
第13回	UIデザイン② 実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける。
第14回	UIデザイン② 実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける。
第15回	講評 ポートフォリオ制作のポイントを学ぶ。