

科目名		CC概論2							年度	2024	
英語科目名									学期	後期	
学科・学年	マンガ・アニメーション科 1年次			必／選	選1	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	内田 央				教員の実務経験			実務経験の職種			
【科目の目的】 この授業は、ゲームデザインの高度な側面に焦点を当て、実践的なデザインスキルと業界知識の拡充を目指します。ポートフォリオ開発、ブロックデザイン、ロゴデザイン、アイテムデザイン、そしてUI/UXデザインの各側面を通じて、学生は自らのデザイン能力を洗練させ、プロフェッショナルなゲームクリエイターとしてのキャリアを形成するための基盤を築きます。											
【科目の概要】 コンセプトやターゲットユーザーなどを理解し、ゲーム制作における基本的な考え方を学びます。											
【到達目標】 A. ポートフォリオ開発：プロフェッショナルなポートフォリオを構築し、自身のデザイン能力と個性を効果的にアピールする。 B. ブロックデザイン理解：ゲーム内でのブロックデザインの重要性と応用方法を理解し、創造的なゲーム環境を構築する。 C. ロゴデザインスキル：ブランドアイデンティティを強化するロゴデザインの原則を習得し、実践的な応用力を発揮する。 D. アイテムデザイン能力：ゲーム内アイテムのデザインとユーザー体験への影響を理解し、革新的なアイテムを創造する。 E. UI/UXデザインの専門知識：効果的なUI/UXデザインの原則を習得し、ユーザー中心のゲームデザインを実践する。											
【授業の注意点】 授業では、理論だけでなく実践的な応用にも重点を置き、積極的な実践と実験を行うこと。 ポートフォリオ開発には、個々の作品の質だけでなく、その提示方法にも注意を払うこと。 デザインプロジェクトでは、創造性と同時に業界標準とプロフェッショナルな品質を目指すこと。 各デザイン分野のトレンドと技術の進化を追い、常に新しい知識と技術を取り入れる姿勢を持つこと。 チームワークと個人ワークのバランスを取り、相互フィードバックと自己評価を通じて学習を深めること。											
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		ポートフォリオが高度に洗練されており、個性とプロフェッショナリズムを事実に表現している。		ポートフォリオは効果的に構成されており、良質な作品を適切に展示している。		ポートフォリオは基本的な要件を満たしているが、更なる洗練が必要。		ポートフォリオには潜在的な価値はあるが、構成やプレゼンテーションに改善の余地がある。		ポートフォリオの基本的な要件を満たしておらず、大幅な見直しが必要。	
到達目標 B		ブロックデザインの応用が創造的に洗練されており、ゲーム環境に深みを与えている。		効果的なブロックデザインを実践し、ゲーム環境に良質な寄与をしている。		基本的なブロックデザインは理解しているが、応用には工夫が求められる。		ブロックデザインの基本は把握しているが、創造性や応用力に欠ける。		ブロックデザインの理解が不十分で、基本的な応用も困難。	
到達目標 C		ロゴデザインが非常に創造的でブランドアイデンティティを強化するレベルである。		良質なロゴデザインを実践し、ブランドの特性を適切に表現している。		ロゴデザインの基本は習得しているが、更なる創造性が求められる。		基本的なロゴデザインのスキルはあるが、ブランドアイデンティティへの貢献には限界がある。		ロゴデザインの基本原則を理解しておらず、実践的なスキルが不足している。	
到達目標 D		アイテムデザインが非常に独創的で、ユーザー体験を大きく向上させている。		効果的なアイテムデザインを実践し、ゲーム体験に良い影響を与えている。		アイテムデザインの基本原則は理解しているが、より独創性が求められる。		アイテムデザインの基本技術はあるが、応用力やユーザー体験への影響が限定的。		アイテムデザインの基本原則の理解不足と実践スキルの欠如。	
到達目標 E		UI/UXデザインが高度にユーザー中心であり、顕著なユーザー体験の向上を実現している。		効果的なUI/UXデザインを実践し、良好なユーザー体験を提供している。		UI/UXデザインの基本原則は習得しているが、より高度なユーザー体験の提供には至っていない。		UI/UXデザインの基本技術はあるが、ユーザー中心の設計への応用が不十分。 レベル1（要努力）：		UI/UXデザインの基本原則の理解不足と実践的応用の欠如。	
【教科書】											
【参考資料】											
【成績の評価方法・評価基準】											
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。											

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