

学科名	マンガ・アニメーション科四年制
コース名	キャラクターデザインコース
授業科目	CC概論A
必選	選1
年次	2年次
実施時期	前期
種別	講義
時間数	30
単位数	2
担当教員	内田央
実務経験	有
実務経験職種	映像クリエイター
授業概要	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	<p>業界知識の習得:ゲーム業界の概要、歴史、現在のトレンド、および主要な市場動向に関する理解。</p> <p>キャラクターデザイン能力:擬人化、モブキャラクター、モンスターの各カテゴリーでのキャラクターデザイン技術の習得。</p> <p>創造的思考の発展:キャラクター創造における独創的かつ革新的なアイデアの発想能力。</p> <p>チームワークとコミュニケーションスキル:グループワークを通じた協働と効果的なコミュニケーション能力の強化。</p> <p>批評とフィードバックの活用:講評会での批評を積極的に受け入れ、自身の作品を客観的に分析し改善する能力。</p>
授業方法	対面式での座学講義
成績評価方法	授業内容の理解度をレポートを提出して評価する。また積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。
履修上の注意	<p>授業には積極的に参加し、与えられた課題には締め切りを守って全力で取り組むこと。</p> <p>キャラクターデザインでは、基本原則を守りつつも創造性を発揮することが重要。</p> <p>同僚や教員からのフィードバックを積極的に受け入れ、自分の作品を継続的に向上させる姿勢を持つこと。</p> <p>グループワークでは、チームメンバーとのコミュニケーションと協力を重視し、共同での成果創出を目指す。</p> <p>新しい技術やツールに対する好奇心を持ち、自己学習を怠らないこと。</p>
教科書・教材	参考書・参考資料等は授業中に指示する☒

授業計画

第1回	オリエンテーション
第2回	ゲーム業界研究1
第3回	ゲーム業界研究2
第4回	擬人化 レクチャー
第5回	擬人化 個人ワーク
第6回	擬人化 グループワーク
第7回	擬人化 講評会
第8回	モブキャラ レクチャー
第9回	モブキャラ 個人ワーク
第10回	モブキャラ グループワーク
第11回	モブキャラ 講評会
第12回	モンスターデザイン レクチャー
第13回	モンスターデザイン 個人ワーク
第14回	モンスターデザイン グループワーク
第15回	モンスターデザイン 講評会