

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B
必選	選1
年次	2年次
実施時期	後期
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	ゲーム制作の構想や企画、デザイン、制作手法などを学びます。
到達目標	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。 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。 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。 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。 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。
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	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。 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。 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。 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。 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。
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	ポートフォリオ1 基本構成と重要性について理解
第2回	ポートフォリオ1 進化と改善。プレゼンテーション能力を習得
第3回	ブロックデザインの基本的な概念と応用技術について
第4回	ロゴデザインの基本原則とクリエイティブなデザインプロセスを学ぶ
第5回	ロゴデザイン制作 個人ワーク
第6回	ロゴデザイン制作 グループワーク
第7回	ロゴデザイン 講評会
第8回	ゲーム内アイテムのデザイン原則とプロセスを学ぶ
第9回	アイテムデザイン制作 個人ワーク
第10回	アイテムデザイン制作 グループワーク
第11回	アイテムデザイン制作 講評会
第12回	ゲームのUI/UXデザインの基礎とユーザー体験を向上させるためのデザイン技術を学ぶ
第13回	UI/UXデザイン制作 個人ワーク
第14回	UI/UXデザイン制作 グループワーク
第15回	UI/UXデザイン 講評会