

科目名	CC概論3							年度	2025
英語科目名	Introduction to CC3							学期	前期
学科・学年	マンガ・アニメーション科 キャラクターデザインコース 2年次	必／選	選3	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	園田和弘	教員の実務経験		有	実務経験の職種		デザイナー		
【科目の目的】 ゲーム業界での実際の業務から求められる人材やスキルなどを学び、デザインすることの理解を深める。									
【科目の概要】 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、ゲームのUIや現場制作の現状などを理解します。									
【到達目標】 エンターテインメント、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。									
【授業の注意点】 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。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル3 優れている		レベル2 ふつう			レベル1 要努力			
到達目標 A	細部まで注意が払われ、 精密で正確なディテール が描かれている。		形状や輪郭が適切に表現 されている。			形状や輪郭が適切に表現 されていない。			
到達目標 B	自らのアイデアや感性 を表現し、個性が感じら れる作品である。		対象物を正確に観察し、 それを効果的に再現して いる。			対象物への観察不足によ り的確に再現されていな い。			
到達目標 C	受けたフィードバックや 修正が適切に取り入れら れ、作品が向上してい る。		受けたフィードバックや 修正が取り入れられてい る			フィードバックに対する 表現がされていない。			
【教科書】 筆記用具、ノート、PC									
【参考資料】 特になし									
【成績の評価方法・評価基準】 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。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		CC概論3					年度	2025
英語表記		Introduction to CC3					学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容		到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価	
1	UIデザイン①	実務デザインの理解を深める。	1	コンセプトを立てる	実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける	3		
2	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。	1	素材の製作	実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける	3		
3	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。	1	素材の製作	実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける	3		
4	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。	1	素材の製作	実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける	3		
5	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。	1	素材の製作	実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける	3		
6	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。	1	コンセプトを立てる	実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける	3		
7	UIデザイン②	表現の理解を深める。	1	素材の製作	実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける	3		
8	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。	1	素材の製作	実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける	3		
9	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。	1	素材の製作	実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける	3		
10	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。	1	素材の製作	実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける	3		
11	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。	1	素材の製作	実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける	3		
12	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。	1	素材の製作	実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける	3		
13	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。	1	素材の製作	実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける	3		
14	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。	1	素材の製作	実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける	3		
15	講評	ポートフォリオ制作のポイントを学ぶ。	1	作品の講評	ポートフォリオ制作のポイントを理解し制作する。	3		
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								