

|                                                                                                                                                                                            |                                     |         |                           |     |         |     |                               |     |      |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|---------|---------------------------|-----|---------|-----|-------------------------------|-----|------|
| 科目名                                                                                                                                                                                        | キャラクターデザイン実習3                       |         |                           |     |         |     |                               | 年度  | 2025 |
| 英語科目名                                                                                                                                                                                      | Character Design Practice 3         |         |                           |     |         |     |                               | 学期  | 前期   |
| 学科・学年                                                                                                                                                                                      | マンガ・アニメーション科<br>キャラクターデザインコース 2年次   | 必／選     | 選5                        | 時間数 | 240     | 単位数 | 8                             | 種別※ | 実習   |
| 担当教員                                                                                                                                                                                       | 園田／山内／田中                            | 教員の実務経験 |                           | 有   | 実務経験の職種 |     | デザイナー／アートディレクター／イラストレーター・マンガ家 |     |      |
| <b>【科目の目的】</b><br>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。                                                                                                                          |                                     |         |                           |     |         |     |                               |     |      |
| <b>【科目の概要】</b><br>各項目ごとに、前半の講義ではどのような思考、工程、技術を経て製作されていて、どのような効果を演出しているのかを学び、後半の実技にて実践してもらいます。<br>単に好きな絵を好きなように描くのではなく、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。また、画力向上を目指します。 |                                     |         |                           |     |         |     |                               |     |      |
| <b>【到達目標】</b><br>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。                                                                                                          |                                     |         |                           |     |         |     |                               |     |      |
| <b>【授業の注意点】</b><br>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。<br>授業内での作業が基本です。<br>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。<br>授業理解度・課題制作の進捗状況等により授業内容を変更することがあります。             |                                     |         |                           |     |         |     |                               |     |      |
| 評価基準＝ループリック                                                                                                                                                                                |                                     |         |                           |     |         |     |                               |     |      |
| ループリック<br>評価                                                                                                                                                                               | レベル3<br>優れている                       |         | レベル2<br>ふつう               |     |         |     | レベル1<br>要努力                   |     |      |
| 到達目標<br>A                                                                                                                                                                                  | デザインに独自性があり、新しいアイデアや創造的なアプローチが見られる。 |         | デザインに独自性を感じられる。           |     |         |     | デザインに創造的なアプローチが見られない。         |     |      |
| 到達目標<br>B                                                                                                                                                                                  | デザインが特定のコンセプトやメッセージを明確に伝えている。       |         | デザインが特定のコンセプトに沿って考えられている。 |     |         |     | デザインにおけるコンセプトが伝わらない。          |     |      |
| 到達目標<br>C                                                                                                                                                                                  | 設定されたスケジュールに合わせて適切な進展が見られる。         |         | 設定されたスケジュールに合わせて進展が見られる。  |     |         |     | 設定されたスケジュールに合わせて進展が見られない。     |     |      |
| <b>【教科書】</b><br>筆記用具、ノート、PC                                                                                                                                                                |                                     |         |                           |     |         |     |                               |     |      |
| <b>【参考資料】</b><br>特になし                                                                                                                                                                      |                                     |         |                           |     |         |     |                               |     |      |
| <b>【成績の評価方法・評価基準】</b><br>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  |                      | キャラクターデザイン実習3               |      |                    |                         | 年度   | 2025 |
|------|----------------------|-----------------------------|------|--------------------|-------------------------|------|------|
| 英語表記 |                      | Character Design Practice 3 |      |                    |                         | 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    | 好きな絵を描く事と仕事で描く絵について  | 実務デザインの理解を深める。              | 1    | ゲーム画面を作る           | 実務デザインスキルを身に着ける         | 3    |      |
|      |                      |                             | 2    | コンセプトを立てる          |                         |      |      |
| 2    | ゲーム業界構造について          | 業界への理解と関心を深める。              | 1    | ゲーム画面を作る           | 実務デザインスキルを身に着ける         | 3    |      |
|      |                      |                             | 2    | 素材の製作              |                         |      |      |
| 3    | UIとは                 | UIデザインへの理解を深める              | 1    | ゲーム画面を作る           | 実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける   | 3    |      |
|      |                      |                             | 2    | 素材の製作              |                         |      |      |
| 4    | 質感表現とデータを作ることにについて   | 様々な質感表現を学ぶ。                 | 1    | ゲーム画面を作る           | 実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける   | 3    |      |
|      |                      |                             | 2    | 素材の製作              |                         |      |      |
| 5    | 仕事で使う基本用語            | 基本用語理解し効率的な進行を学ぶ。           | 1    | ゲーム画面を作る           | 実務デザイン用語を理解する           | 3    |      |
|      |                      |                             | 2    | 素材の製作              |                         |      |      |
| 6    | 就活、自分の将来について考える      | 将来設計を明確にし目標を立てる。            | 1    | 就活、自分の将来について考える    | 自分の将来について考えキャリア設計をする。   | 3    |      |
| 7    | 禁止表現、ネットリテラシーについて    | 表現の理解を深める。                  | 1    | 禁止表現、ネットリテラシーについて  | 禁止表現、ネットリテラシーを理解する      | 3    |      |
| 8    | マーケティング広告            | マーケティングへの理解を深める。            | 1    | ゲームの広告バナーを製作       | 実務デザインスキルを身に着ける         | 3    |      |
| 9    | 文字のカーニングとロゴについて      | 細部にこだわり作品の質を向上させる。          | 1    | バナーの複数展開           | 実務デザインスキルを身に着ける         | 3    |      |
| 10   | レベルデザインについて          | 実務デザインの理解を深める。              | 1    | アイテム差分             | 実践的なゲーム素材の制作スキルを身に着ける   | 3    |      |
|      |                      |                             | 2    | アイテムアイコンを製作        |                         |      |      |
| 11   | ゲーム会社の就活について         | ゲーム業界への理解を深める。              | 1    | アイテム差分             | 実践的なゲーム素材の制作スキルを身に着ける   | 3    |      |
|      |                      |                             | 2    | アイテムアイコンを製作        |                         |      |      |
| 12   | フォトショップ加工初級 基幹ソフトの理由 | デザインスキルを学び表現力を向上させる。        | 1    | TOPページを作る          | 実践的なデザインスキルを身に着ける       | 3    |      |
|      |                      |                             | 2    | コンセプトを立てる          |                         |      |      |
| 13   | イラストレーターの基本知識        | デザインスキルを学び表現力を向上させる。        | 1    | サイトTOPページの参考イメージ製作 | 実践的なデザインスキルを身に着ける       | 3    |      |
| 14   | 向き不向きや その他の仕事の話      | 実務デザインの理解を深める。              | 1    | サイトTOPページの参考イメージ製作 | 実践的なデザインスキルを身に着ける       | 3    |      |
| 15   | ポートフォリオについて          | ポートフォリオ制作のポイントを学ぶ。          | 1    | サイトTOPページの参考イメージ製作 | 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