

2025年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制 キャラクターデザインコース											
CC概論D											
対象	3年次	開講期	後期	区分	選3	種別	講義	時間数	30	単位	2
担当教員	園田和弘			実務 経験	有	職種	ゲームデザイナー				
授業概要											
ゲーム制作のための表現技法などを学び、表現力を高めます。											
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。											
授業方法											
対面方式											
成績評価方法											
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。											
履修上の注意											
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。											
教科書教材											
PC, 筆記用具											
回数	授業計画										
第1回	UIデザイン③（実務デザインの理解を深める）										
第2回	UIデザイン③（実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける）										
第3回	UIデザイン③（実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける）										

2025年度 日本工学院八王子専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制 キャラクターデザインコース	
CC概論D	
第4回	UIデザイン③（実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける）
第5回	UIデザイン③（実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける）
第6回	UIデザイン③（実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける）
第7回	UIデザイン④（表現の理解を深める）
第8回	UIデザイン④（実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける）
第9回	UIデザイン④（実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける）
第10回	UIデザイン④（実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける）
第11回	UIデザイン④（実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける）
第12回	UIデザイン④（実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける）
第13回	UIデザイン④（実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける）
第14回	UIデザイン④（実践的なゲームUIの制作スキルを身に着ける）
第15回	作品講評