

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											
キャラクターデザイン実習C											
対象	3年次	開講期	前期	区分	選5	種別	実習	時間数	240	単位	8
担当教員	園田/武藤			実務 経験	有	職種	ゲームデザイナー/デザイナー				
授業概要											
キャラクターデザインやイラスト制作の応用テクニックの習得とゲーム制作に必要なデザインスキルを習得します。											
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。											
教科書教材											
PC, 筆記用具											
回数	授業計画										
第1回	好きな絵を描く事と仕事で描く絵について										
第2回	ゲーム業界構造について										
第3回	UIとは										

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

キャラクターデザイン実習C

第4回	質感表現とデータを作ることについて
第5回	仕事で使う基本用語
第6回	就活、自分の将来について考える
第7回	禁止表現、ネットリテラシーについて
第8回	マーケティング、広告について
第9回	文字のカーニングとロゴについて
第10回	ゲーム会社の就活について
第11回	レベルデザインについて
第12回	フォトショップ加工初級 基幹ソフトの理由
第13回	イラストレーターの基礎知識
第14回	向き不向きや その他の仕事の話
第15回	ポートフォリオについて