

科目名	CC概論A							年度	2025
英語科目名								学期	前期
学科・学年	マンガ・アニメーション科四年制 2年次	必／選	選1	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	内田 央		教員の実務経験		有	実務経験の職種		映像クリエイター	
【科目の目的】									
この「ゲーム概論」科目は、学生たちがゲーム業界の深い理解を獲得し、そこで必要とされる実践的なスキルと知識を身につけることを目指します。ゲーム業界の基本的な構造や動向を学んだ上で、キャラクターデザインの基本から応用までを体系的に習得し、ゲーム開発におけるキャラクター創造の重要性を理解します。さらに、個人とグループ作業を通じて協力し、創造性を発揮する能力を養います。最終的には、業界で求められるクリエイティブな才能とチームワークスキルを兼ね備えたプロフェッショナルを育成することを目標とします。									
【科目の概要】									
コンセプトやターゲットユーザーなどを理解し、ゲーム制作における基本的な考え方を学びます。									
【到達目標】									
A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。 B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。 C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。 D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。 E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。									
【授業の注意点】									
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。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5	レベル4	レベル3	レベル2	レベル1				
	優れている	よい	ふつう	あと少し	要努力				
到達目標 A	ゲーム業界の概要、歴史、トレンド、市場動向を詳細に理解し、関連する議論に深い洞察を提供できる。	業界に関する重要な情報を正確に理解し、基本的な議論に貢献できる。	業界の基本情報を理解しているが、深い分析や議論には至っていない。	業界についての基本的な理解はあるが、詳細な知識や分析が不足している。	業界知識に明らかな誤解があり、基本的な理解にも欠けている。				
到達目標 B	さまざまなカテゴリーのキャラクターデザインにおいて高度な技術と創造性を示し、独自のスタイルを確立している。	複数のカテゴリーにわたり、技術的に堅実なキャラクターデザインを実現している。	基本的なキャラクターデザイン技術は身につけているが、さらなる創造性や独自性が求められる。	基本的なデザイン技術はあるが、一貫性やクリエイティビティに欠ける。	キャラクターデザインの基本技術や原則の理解が不十分。				
到達目標 C	独創的かつ革新的なアイデアを発想し、キャラクターデザインに顕著に反映させている。	クリエイティブな思考をキャラクターデザインに効果的に適用し、注目すべき作品を生み出している。	創造性は見られるが、更なる独創性と革新性が求められる。	時折創造的なアイデアが見られるが、一貫性と実現性に欠ける。	創造的思考が不足しており、既存のアイデアに頼っている傾向がある。				

到達目標 D	チーム内でリーダーシップを発揮し、効果的なコミュニケーションで協働を円滑に進める。	チームメンバーとの良好な関係を築き、共同作業に積極的に貢献している。 レベル3（普通）：	チームでの協働は基本的にできているが、更なるコミュニケーションの改善が望まれる。	チームワークに参加しているが、コミュニケーションや協力の面で課題が見られる。	チームでの協働やコミュニケーションに大きな困難があり、改善が必要。 E. 批評とフィードバックの活用
到達目標 E	批評を積極的に求め、客観的な視点で自作を分析し、効果的に改善している。	フィードバックを受け入れ、自作の改善に取り組んでいる。	批評を受け入れはしているが、改善への取り組みが一貫していない。	フィードバックの重要性を理解しているが、実際の改善には努力が必要。	批評を受け入れる姿勢が不足しており、自己分析と改善が十分に行われていない。

【教科書】					
参考書・参考資料等は授業中に指示する					
【参考資料】					
【成績の評価方法・評価基準】					
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。					

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名		CC概論A			年度	2025
英語表記					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	
1	オリエンテーション	コースの概要、目標、および期待される成果について理解し、授業への期待を共有する。		コースの紹介と目的の説明	コースの全体的な理解を深める	
				ゲーム業界の基本概要についてのレクチャー	ゲーム業界の基本的な知識を習得する	
				期待される成果と評価基準の説明	成果と評価に対する明確な理解を持つ	
2	ゲーム業界研究1	ゲーム業界の歴史、主要なトレンド、および現在の市場動向を学び、業界の基本的な知識を習得する。		ゲーム業界の歴史と発展の紹介	ゲーム業界の歴史についての知識を習得する	
				主要なゲーム会社とその作品の分析	主要なゲーム会社と作品の理解を深める	
				現代のゲームトレンドの紹介と分析	現代のゲームトレンドを認識し分析できるようになる	
3	ゲーム業界研究2	ゲーム制作の流れ、職種の多様性、および業界で求められるスキルセットについて学び、実際の職場環境を理解する。		ゲーム制作プロセスの紹介	ゲーム制作プロセスの基本を理解する	
				ゲーム業界の職種と役割の解説	業界内のさまざまな職種と役割を認識する	
				ゲーム業界で成功するためのスキルセットの議論	必要なスキルセットについて自己評価を行う	
4	擬人化レクチャー	キャラクターの擬人化技術について学び、キャラクターデザインにおける基本的な要素を理解する。		キャラクター擬人化の基本概念の解説	擬人化キャラクターの基本原則を理解する	
				有名な擬人化キャラクターの事例紹介	成功事例から学び、インスピレーションを得る	
				擬人化キャラクターデザインのポイント解説	擬人化デザインの基本技術を習得する	
		個人のプロジェクトを通じて学ぶ		個人でレクチャーで得た知識と技術の実践	実践を通じてデザインスキルを強化する	

5	擬人化 個人ワーク	他種シミュレーション で得た知識と技術を実践し、創造性と技術力を高める。		デザインプロセスのドキュメント作成	デザインプロセスの記録と分析能力を養う		
				自己評価とフィードバックの準備	自己評価とフィードバックを活用するスキルを習得する		
6	擬人化 グループワーク	チームでの協働を経験し、コミュニケーションと協力を通じて理解度や解像度をより高める。		チームでのデザインプロジェクト	チームワークを通じて協力的なデザインを体験する		
				アイデアのブレインストーミングと協力的デザイン	ブレインストーミングと共同作業の技術を習得する		
				各チームのデザインプレゼンテーションとフィードバック	プレゼンテーションとフィードバックを通じてコミュニケーション能力を強化する		
7	擬人化 講評会	提出された作品に対するフィードバックを受け、デザインの改善点を理解し、批評能力を養う。		提出された作品の講評	批評を通じてデザインの見識を深める		
				優れたデザイン要素と改善点の指摘	改善点と優れた要素の識別能力を養う		
				グループディスカッションと相互評価	相互評価を通じて客観的な視点を育成する		
8	モブキャラ レクチャー	モブキャラクターの重要性とデザイン手法を学び、背景に溶け込むキャラクター作成の基本を習得する。		モブキャラクターの役割と重要性の解説	モブキャラの役割と重要性を理解する		
				効果的なモブキャラデザインの事例紹介	効果的なデザイン事例から学びを得る		
				モブキャラデザインの基本テクニック解説	基本的なモブキャラデザイン技術を習得する		
9	モブキャラ 個人ワーク	個人のプロジェクトを通じてレクチャーで得た知識と技術を実践し、創造性と技術力を高める。		個人でレクチャーで得た知識と技術の実践	実践を通じてデザインスキルを強化する		
				デザインプロセスのドキュメント作成	デザインプロセスの記録と分析能力を養う		
				自己評価とフィードバックの準備	自己評価とフィードバックを活用するスキルを習得する		
10	モブキャラ グループワーク	チームでの協働を経験し、コミュニケーションと協力を通じて理解度や解像度をより高める。		チームでのデザインプロジェクト	チームワークを通じて協力的なデザインを体験する		
				アイデアのブレインストーミングと協力的デザイン	ブレインストーミングと共同作業の技術を習得する		
				各チームのデザインプレゼンテーションとフィードバック	プレゼンテーションとフィードバックを通じてコミュニケーション能力を強化する		
11	モブキャラ 講評会	提出された作品に対するフィードバックを受け、デザインの改善点を理解し、批評能力を養う。		提出された作品の講評	批評を通じてデザインの見識を深める		
				優れたデザイン要素と改善点の指摘	改善点と優れた要素の識別能力を養う		
				グループディスカッションと相互評価	相互評価を通じて客観的な視点を育成する		
12	モンスターデザイン レクチャー	モンスターデザインの原則と創造性を融合させたデザイン手法を理解し、個性的なモンスターを作成する。		モンスターの特徴と構造に関する基本原則を解説	モンスターのデザインに必要な構造と特徴の理解を深める		
				独創的なモンスターをデザインするための発想法とインスピレーションの源を学習	独自のモンスターを創出するためのクリエイティブな思考法を身につける		

		する。	様々なゲームジャンルにおけるモンスターデザインの特徴を分析し、応用する能力を養う		
13	モンスターデザイン 個人ワーク	個人のプロジェクトを通じてレクチャーで得た知識と技術を実践し、創造性と技術力を高める。	個人でレクチャーで得た知識と技術の実践	異なるゲームジャンルに適したモンスターデザインの特徴を分析し、応用する能力を養う	
			デザインプロセスのドキュメント作成	デザインプロセスの記録と分析能力を養う	
			自己評価とフィードバックの準備	自己評価とフィードバックを活用するスキルを習得する	
14	モンスターデザイン グループワーク	チームでの協働を経験し、コミュニケーションと協力を通じて理解度や解像度をより高める。	チームでのデザインプロジェクト	チームワークを通じて協力的なデザインを体験する	
			アイデアのブレインストーミングと協力的デザイン	ブレインストーミングと共同作業の技術を習得する	
			各チームのデザインプレゼンテーションとフィードバック	プレゼンテーションとフィードバックを通じてコミュニケーション能力を強化する	
15	モンスターデザイン 講評会	提出された作品に対するフィードバックを受け、デザインの改善点を理解し、批評能力を養う。	提出された作品の講評	批評を通じてデザインの見識を深める	
			優れたデザイン要素と改善点の指摘	改善点と優れた要素の識別能力を養う	
			グループディスカッションと相互評価	相互評価を通じて客観的な視点を育成する	
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					