

科目名	キャラクターデザイン実習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2	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	佐藤 / 古屋		教員の実務経験			実務経験の職種			

【科目の目的】

この科目では、学生はCLIP STUDIOを主要ツールとして活用し、キャラクターイラストの技術を向上させ、ゲーム業界におけるプロップデザイン、モンスターデザイン、ロゴデザイン、そしてこれらを組み合わせたコンテンツ制作のスキルを高め、コンテンツ業界への就職やイラスト業界での成功に対する準備をします。

【科目の概要】

キャラクターデザインやイラスト制作の基本テクニックの習得と制作プロセスを理解します。

【到達目標】

- A. CLIP STUDIOを使用して、高品質なキャラクターデザインができるよう基本技術を磨く。
- B. ゲームデザインに必要なプロップやモンスターなどのデザインスキルをCLIP STUDIOを中心に向上させ、クリエイティブなアイデアを発展させる。
- C. CLIP STUDIOを使いこなし、デジタルアート制作のスキルを高め、プロの仕事に必要なデジタルツールの使用能力を身につける。
- D. ロゴデザインやアイコンデザインを学び、ゲーム画面を構築する際に必要な素材の理解とデザイン能力を向上させる。
- E. プロジェクト管理やコミュニケーションスキルを伸ばし、卒業後の職場での実践力を養う。

【授業の注意点】

学生はCLIP STUDIOを中心に据え、クリエイティブなアプローチを大切に、積極的なコミュニケーションとチームワークを奨励します。プロジェクトのデッドラインを厳守し、自己表現を大切にしつつもフィードバックを柔軟に受け入れる姿勢が求められます。

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
A. キャラクターデザイン基礎技術	高度なテクニカルスキルを駆使し、独創的で洗練されたキャラクターデザインを実現。	基本的な技術を確実にマスターし、クオリティの高いキャラクターデザインができる。	基本技術はあるが、一部改善の余地あり。	基本技術に課題があり、改善が必要。	基本技術が不足し、大幅な改善が必要。
B. ゲームデザインスキル	独自性とクリエイティブ性に富んだデザインを生み出し、ゲームデザインに貢献。	クリエイティブな発想とデザインスキルが高水準で結びつき、優れた成果物を制作。	良質なデザインはあるが、一部改善の余地あり。	デザインに課題があり、改善が必要。	デザインの基本が不足し、大幅な改善が必要。
C. デジタルツールスキル	CLIP STUDIOを効果的に利用し、プロ仕様のデジタルアートを制作できる。	デジタルツールの使用において高いスキルを持ち、クオリティの高い作品を生み出す。	基本的なデジタルツールの使用に問題はないが、一部改善の余地あり。	デジタルツールの使用に課題があり、改善が必要。	デジタルツールの使用が不足し、大幅な改善が必要。
D. ロゴ、アイテムデザインスキル	高度なロゴデザインやアイコンデザインスキルを持ち、ゲーム画面の要素を効果的に構築できる。	ロゴやアイコンのデザインにおいて高い水準のスキルを有し、ゲーム画面に貢献する。	基本的なロゴデザインやアイコンデザインスキルはあるが、一部改善の余地あり。	ロゴやアイコンのデザインに課題があり、改善が必要。	ロゴやアイコンデザインの基本が不足し、大幅な改善が必要。
E. コラボレーションスキル	プロジェクト管理やコミュニケーションスキルが非常に高く、実践的な能力を十分に発揮できる。	プロジェクトの進行やコミュニケーションにおいて確かなスキルを有し、実践力を発揮する。	基本的なプロジェクト管理やコミュニケーションスキルはあるが、一部改善の余地あり。	プロジェクト管理やコミュニケーションに課題があり、改善が必要。	プロジェクト管理やコミュニケーションスキルが不足し、大幅な改善が必要。

【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】							
CLIP STUDIOを使用して、高品質なキャラクターデザインができるよう基本技術を磨く。							
※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	評価方法	自己評価
1	キャラクターデザイン基礎	CLIP STUDIOを使用して基本的なキャラクターデザイン技術を学ぶ	CLIP STUDIOの基本操作とツールの使い方	CLIP STUDIOの基礎ツールの理解	CLIP STUDIOを使用して、制作ができるようになる		
			キャラクターの基本構造とポーズの描き方				
2	プロップデザイン	ゲームデザインに必要なプロップデザインのスキル向上	プロップのデザイン要素と特徴の把握	ゲームデザインに必要なプロップデザインスキルを向上			
3	モンスターデザイン	ゲーム内のモンスターをデザインするスキルの習得	ファンタジー要素のモンスターデザイン	ゲームデザインに必要なモンスターデザインスキルを向上	モンスターデザインにおいてのアクションやポーズを学ぶ		
			アクションやポーズの表現				
4	CLIP STUDIOの高度な機能	CLIP STUDIOの応用スキルを身につける	レイヤーと効果の活用	CLIP STUDIOを使いこなし、デジタルアート制作のスキルを高める			
5	ロゴデザイン	ゲーム画面におけるロゴデザインの基礎を学ぶ	ロゴデザインの基本原則	ロゴデザインやアイコンデザインを学ぶ	ゲーム画面を構築する際に必要な素材の理解とデザイン能力を向上		
			ゲームのコンセプトに合ったロゴの制作				
6	アイコンデザイン	ゲーム画面におけるアイコンデザインの基礎を学ぶ	アイコンの役割と機能	ロゴデザインやアイコンデザインを学ぶ	ゲーム画面を構築する際に必要な素材の理解とデザイン能力を向上		
			ゲームUIにおけるアイコンの配置とデザイン				
7	キャラクターアニメーション	キャラクターのアニメーション制作スキルの基礎を学ぶ	キャラクターアニメーションの基礎と原則	キャラクターアニメーションができるよう基本技術を学ぶ			
8	ストーリーボード	シーン構成やストーリー進行の理解	ストーリーボードの作成方法と基本構造	ゲームデザインに必要なストーリーボードの理解と制作スキルを身につける			
9	クリエイティブなデザインプロセス	アイデアの発想から具現化までのデザインプロセスの理解	プロジェクトのデザインプロセスの進行	ゲームデザインに必要なモンスターデザインスキルを向上			
10	デザインの自己分析	過去のデザイン作品を客観的に分析し、成長ポイントを見つける	過去のデザイン作品の自己分析	高品質なキャラクターデザインができるよう基本技術を磨く。			
11	デザインプロセス	アイデアの発想から具現化までのデザインプロセスの理解	プロジェクトのデザインプロセスの進行	ゲームデザインに必要なプロップデザインスキルを向上			

12	デザイン分析	他のデザイン作品を批評的に分析し、洞察を得る	フィードバックの受け入れと利用	ゲームデザインに必要なプロップデザインスキルを向上		
13	プレゼンテーション	デザインプロジェクトを他者に適切に伝えるスキル	プロジェクトの成果物を分かりやすく伝える技術	プロジェクト管理やコミュニケーションスキルを伸ばす		
14	キャリアアドバイス	業界のプロフェッショナルからのキャリアアドバイス	ゲーム業界の理解	目指す進路を理解し、就職活動に向けて必要なスキルを認識する		
15	制作発表	プロジェクトを発表し、学習の成果をアピール	制作の成果物の発表	プロジェクト管理やコミュニケーションスキルを伸ばす		
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						