

科目名		キャラクターデザイン実習B						年度	2025
英語科目名								学期	後期
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】 この科目を通じて学生は、キャラクターイラストの技術を向上させ、ゲーム業界およびイラスト業界での活躍に必要な幅広いスキルを身につけます。主にAdobe Photoshopを中心に様々なツールを使用し、実習と演習・概論を通して技術と知識の双方を磨きます。									
【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. キャラクターイラストの高度なテクニカルスキルの習得 B. ゲーム業界向けのアイテムデザインとアイコンデザインの実践的なスキルの獲得 C. UI/UXデザインにおけるゲーム画面構築の能力向上 D. Adobeツールを状況に応じて効果的に活用する能力の向上 E. クリエイティブプロセス全体を理解し、コラボレーションにおいて貢献できるスキルの構築									
【授業の注意点】 授業を受講する上で、積極的な参加と同時に個々のクリエイティブなアプローチを奨励します。他者との協力を通じてスキル向上を促進し、自己表現を大切にしましょう。									
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. キャラクターイラストのテクニカルスキル	高度な技術を自在に操り、独自性が際立つ	技術は確かで、独自性が見られる	技術は普通で、基本的な独自性がある	技術に改善の余地があり、独自性に欠ける	技術が不足し、独自性が見られない				
B. アイテムデザインとアイコンデザインのスキル	プロフェッショナルレベルのデザインを提供できる	優れたデザインスキルを有し、実践的な経験が豊富	標準的なデザインスキルがあり、実践的な経験がある	デザインにおいて改善の余地があり、実践的なスキルに欠ける	デザインスキルが不足し、実践的な経験が不十分				
C. UI/UXデザインの能力	優れたゲーム画面構築能力と優れたユーザーエクスペリエンスの提供ができる	ゲーム画面の構築とユーザーエクスペリエンスのスキルが高い	標準的なゲーム画面構築とユーザーエクスペリエンスのスキルがある	改善の余地があり、ゲーム画面構築とユーザーエクスペリエンスに課題がある	ゲーム画面構築とユーザーエクスペリエンスの基本が理解されておらず、改善が必要				
D. Adobeツールの活用能力	状況に応じて効果的にAdobeツールを使用できる	Adobeツールの幅広い活用が可能	Adobeツールの基本的な使用ができる	Adobeツールの使用において課題があり、改善の余地がある	Adobeツールの使用において基本的な理解が不足しており、改善が必要				
E. コラボレーションスキル	クリエイティブプロセスにおいて積極的に貢献し、他者との協力が優れている	協力してプロジェクトに参加し、クリエイティブプロセスを理解している	協力はありつつも、改善の余地がある	協力において課題があり、改善が必要	協力が不足し、クリエイティブプロセスへの理解が不十分				
【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		キャラクターデザイン実習B					年度	2025	
英語表記							学期	後期	
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	基本的なデザイン原則の理解		デザインの基本原則の講義	基本的なテクニカルスキルの向上				
2	アイテムデザイン入門	ゲームアイテムデザインの基礎理解		アイテムデザインの要素解説	アイテムデザインの実践的なスキル				
3	Adobe Photoshopマスター	Photoshopの高度な活用		Photoshopの応用テクニックの講習	AdobePhotoshopツールの高度な使用能力				
4	UI/UXデザイン入門	ゲームUI/UXデザインの基礎理解		UI/UXデザインの基本原則の解説	ゲーム画面構築の能力向上				
5	アイコンデザインの実践	アイコンの制作と応用		アイコンデザインのポイント解説	アイコンデザインの実践的なスキル				
6	クリエイティブコラボレーション	チームワークとアイデア共有		グループプロジェクトの立ち上げ	コラボレーションスキルの向上				
7	インタラクティブデザイン	ゲームUIの対話的なデザイン		インタラクティブデザインの基本理念	ゲーム画面構築の実践的なスキル				
8	キャラクター表現の深化	キャラクターの感情表現とストーリーテリング		キャラクターの感情表現の探求	キャラクターイラストの高度なテクニカルスキル				

9	Adobe Illustrator入門	ベクターグラフィック スの基礎		Illustratorの基本操 作解説	AdobeIllustratorツールの基本的な使用能力		
10	ポートフォリオ 構築	個々のクリエイティ ブなアプローチの形 成		個人プロジェクトの開 始	コラボレーションスキルの向上		
11	グラフィックデ ザインの応用	グラフィックデザイ ンの展開		グラフィックデザイ ンの応用事例の解説	アイテムデザインの実践的なスキル		
12	デジタルアート の進化	最新のデジタルア ートトレンド		デジタルアートのトレ ンド分析	Adobeツールの高度な使用能力		
13	インダストリアル デザインとの 交差点	他分野のデザインと の接点		インダストリアルデザ インの基本理解	ゲーム画面構築の実践的なスキル		
14	クリティカルデ ザイン思考	批評的なデザインア プローチ		クリティカルデザイ ンの概念理解	キャラクターイラストの高度なテクニカルスキル		
15	ポートフォリオ 評価とキャリア サポート	ポートフォリオの最 終構築とキャリアア ドバイス		ポートフォリオの講評	キャリアビジョンに合わせて、就職活動に向けて必要 なスキルを認識する		
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							