

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2026年度)

専門分野区分	ゲームデザイン	科目名	ゲームキャラクターデザインⅡ			科目コード	D0350E1			
配当期	前期	授業実施形態	通常			単位数	4 単位			
担当教員名	畠山 貴代美	履修グループ	2J(DR/DT/MT)			授業方法	演習			
実務経験の内容	専門学校卒業後すぐフリーランスとして活動。 と同時に専門学校でアシスタントを経験後非常勤講師へ ・非常勤講師アシスタント ・専門学校での非常勤講師10年。 ・TCGキャラクターデザイン ・ソーシャルゲームキャラクターデザイン ・大人向けおもちゃなどのパッケージデザイン・グッズイラスト ・台湾などでのワークショップ・ライブペイント									
学習一般目標	仮定のゲーム作品を想定し、その主人公や登場キャラクターをデザインする。 自身の制作が他者にアピールできるものになるようプレゼンテーションの技術を向上させる。									
授業の概要および学習上の助言	自分で思い描いたゲームのキャラクターを創造し、それらを三面図化する作業の中で、 独自のクオリティの高い表現、制作を目指す。1年次十分に身に付けられなかった基礎学習も含む。									
教科書および参考書										
履修に必要な予備知識や技能	基礎デッサン力									
使用機器	iPad、ペンタブレット									
使用ソフト	使用ソフトclip studio アイビスペイント Photoshopなど									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	2	創作において適切な思考と判断力を身につける。								
	2/4	想定した世界観に対して適切なキャラクター作成法を身につける。								
	2/4	市場を意識したキャラクター・世界観創作の中から構成力・表現力を身につける。								
	3/5	講義・実習に意欲的に取り組むことができる。								
	3	リアルな人体のイラストを作画することができる。								
達成度評価	評価方法	試験	小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	学部DP	1.知識・理解								
		2.思考・判断								40
		3.態度							10	10
		4.技能・表現					30			30
		5.関心・意欲							20	20
	総合評価割合								30	100
評価の要点										

評価方法	評価の実施方法と注意点
試験	
小テスト	
レポート	
成果発表(口頭・実技)	
作品	提出課題作品から 思考力・表現力を判断する。
ポートフォリオ	
その他	授業への出席、取り組み、態度などを含め総合的に判断する。

授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	現代のキャラクターデザインの流行確認 ターゲット層別のデザイン例 デザイン実技(ラフ作成)	講義・実習	到達目標確認
第2回	カラーリングがもたらす印象情報 デザイン実技(着色)	講義・実習	配色デザイン
第3回	ライティングがもたらす印象・心象情報 実技(キャラクターにライトを当ててみる)	講義・実習	ライティング
第4回	定番構図・シルエットを意識したデザインの配置 視点誘導について 実技(ソーシャルゲームキャラクターを想定して作画してみる) 三面図の描き方	講義・実習	定番構図 (三角構図、S字構図、シンメ トリー構図、放射線構図など) 線の強弱、量の調整
第5回	世界観・テーマに沿った服飾をデザインしてみる① 応用:キャラクターに着けて作画してみよう	講義・実習	美術解剖学
第6回	世界観・テーマに沿った服飾をデザインしてみる② 応用:キャラクターに着けて作画してみよう	講義・実習	美術解剖学
第7回	世界観・テーマに沿った服飾をデザインしてみる③ 応用:キャラクターに着けて作画してみよう	講義・実習	美術解剖学
第8回	世界観・テーマに沿った服飾をデザインしてみる④ 応用:キャラクターに着けて作画してみよう	講義・実習	美術解剖学
第9回	いくつかのテーマをもとにキャラクターを制作① 全身立ち絵 余裕があればデフォルメ	講義・実習	美術解剖学
第10回	いくつかのテーマをもとにキャラクターを制作② 全身立ち絵 余裕があればデフォルメ	講義・実習	美術解剖学 定番構図
第11回	いくつかのテーマをもとにキャラクターを制作③ 全身立ち絵 余裕があればデフォルメ	講義・実習	美術解剖学 定番構図
第12回	いくつかのテーマをもとにキャラクターを制作④ 全身立ち絵 余裕があればデフォルメ	講義・実習	美術解剖学 着衣表現

第13回	いくつかのテーマをもとにキャラクターを制作⑤ 全身立ち絵 余裕があればデフォルメ	講義・実習	美術解剖学 着衣表現
第14回	課題解決型授業1		
第15回	課題解決型授業2		