授業科目名	ゲームUI基礎	学年	1	学 科	CGデザイン科	年度	2026
担当教員名	鬼束 実咲					実務経験	有
授業の方法	演習	科目区分	必修	学期	通年	単位数	4	時間数	120
実務 / 指導経験	Webデザイナーとして実務に関わり、PCやスマートフォンの画面設計とデザイン業務に携わる。						
授業の概要 :実務/指導経験を活かした教育内容	「ゲームUI基礎」科目ではUI制作に必要なソフト(Photoshop)の基本操作とデザイナーとして必要な技術スキルの習得が目的です。利用者にとって使いやすい画面設計とは何かを理解し、目的に応じて課題を解決できるデザインを考え提案できる技術を身につけます。						
授業の到達目標	1. UI制作に必要なソフトの基本的操作を習得する。 2. 視線誘導や色が与える印象について理解する。 3. 利用者目線でデザイン作成ができるようになる。						
成績評価の方法	方法	定期試験:40% ・ 課題評価:20% ・ 平常点:40%　※前期と後期で評価し、その平均が通年評価					
	基準	A(100～80) ・ B(79～70) ・ C(69～60) ・ D(59～0)					
準備学習・事後学習等	・専門用語が多いので、授業後の復習を行い授業内容の理解を深めること。 ・分からない部分は質問を行うよう心がけること。						
テキスト	有	ゲームUI作り方講座 Photoshop&AfterEffectsで学ぶ、UIデザインとアニメーションの基本[技術評論社]					
参考書等	有	オリジナルプリントの配布					
その他 :学生に対する要望、メッセージ等	デザインには利用者により快適に使いやすくする目的があります。画面設計の基本を理解し、ユーザーファーストの思考を持ってデザインを作れるよう、学んでいきましょう。						

授業計画

内容			
1	Photoshopの基本操作	65	ホーム画面の情報を整理する
～		66	ホーム画面の情報を整理する
11	画像形式の違いについて	67	ホーム画面制作の基本について
12	デザインとは何か	68	ホーム画面制作の基本について
13	デザイン制作のルールについて	69	ホーム画面制作の基本について
14	デザイン制作のルールについて	70	ワイヤーフレームとデザインカンプ
15	デザイン制作の注意点(フォント・色について)	71	ワイヤーフレームとデザインカンプ
16	デザイン制作の注意点(フォント・色について)	72	【課題】テーマに沿ったワイヤーフレームの制作
17	デザイン制作の注意点(フォント・色について)	～	
18	画面設計で考えるべきことについて	90	背景やキャラクターの配置について
19	画面設計で考えるべきことについて	91	ヘッダーデザインについて
20	【課題】 素材を使ってのデザイン制作	～	
～		97	フッターデザインについて
31	タイポクラフィとは	～	
32	文字の種類や印象の違い	101	ボタンデザイン制作の注意点
33	オリジナルの文字を作るには	102	ボタンデザイン制作の注意点
34	オリジナルの文字を作るには	103	ボタンデザイン制作の注意点
35	【課題】ロゴ制作	104	サイドメニューとサブ機能について
～		105	サイドメニューとサブ機能について
41	バナーの目的とデザインについて	106	ダイアログデザインについて
42	バナーの目的とデザインについて	107	ダイアログデザインについて
43	バナーサイズや容量について	108	ダイアログデザインについて
44	バナーサイズや容量について	109	【課題】ダイアログデザインの制作
45	【課題】バナーデザイン制作	～	
～		120	これまでの振り返りと復習
60	これまでの振り返りと復習		
61	XDの基本操作		
62	XDの基本操作		
63	XDの基本操作		
64	ゲームのホーム画面について		