授業科目名	ゲームUI応用	学年	2	学 科	CGデザイン科	年度	2026
担当教員名	平川 優樹、鬼束 実咲、兒玉 紫					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	2	時間数	60
実務 / 指導経験	・ゲーム開発実務25年。プランナー、シナリオライター、ディレクターとして100タイトル以上の開発に携わる。専門学校での講師歴14年。[平川] ・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。[鬼束] ・DTPデザイナーとして、DTPデザイン・組版・画像編集業務に携わる。[兒玉]						
授業の概要 :実務/指導経験を活かした教育内容	画面設計に必要なツールの使い方や、意図を持った情報設計について学びます。配色やボタンの形など、ユーザーにとって見やすく使いやすいデザインを考えながら制作します。ゲームをより楽しんでもらうための工夫を取り入れ、好奇心を持ってデザインを作り込む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できる。 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。						
成績評価の方法	方法	定期試験:30% ・ 課題評価:30% ・ 平常点:40%　※前期と後期で評価し、その平均が通年評価					
	基準	優(100～90) ・ 良(89～70) ・ 可(69～40) ・ 不可(39～0)					
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	XDの基本操作	31	【課題】テーマに沿ったワイヤーの制作
2	XDの基本操作	32	バナーの目的とデザインについて
3	XDの基本操作	33	ゲームUI演習
4	ゲームのホーム画面について	34	バナーサイズや容量について
5	ホーム画面の情報を整理する	35	ヘッダーデザインについて
6	ホーム画面の情報を整理する	36	ヘッダーデザインについて
7	ゲームUI演習	37	フッターデザインについて
8	ホーム画面制作の基本について	38	フッターデザインについて
9	ホーム画面制作の基本について	39	ゲームUI演習
10	ワイヤーフレームとデザインカンプ	40	ダイアログデザインについて
11	イヤーフレームとデザインカンプ	41	ダイアログデザインについて
12	ゲームUI演習	42	【課題】ホーム画面のデザイン制作
13	【課題】テーマに沿ったワイヤーの制作	43	【課題】ホーム画面のデザイン制作
14	【課題】テーマに沿ったワイヤーの制作	44	【課題】ホーム画面のデザイン制作
15	【課題】テーマに沿ったワイヤーの制作	45	【課題】ホーム画面のデザイン制作
16	【課題】テーマに沿ったワイヤーの制作	46	【課題】ホーム画面のデザイン制作
17	【課題】テーマに沿ったワイヤーの制作	47	【課題】ホーム画面のデザイン制作
18	【課題】テーマに沿ったワイヤーの制作	48	【課題】ホーム画面のデザイン制作
19	【課題】テーマに沿ったワイヤーの制作	49	【課題】ホーム画面のデザイン制作
20	【課題】テーマに沿ったワイヤーの制作	50	【課題】ホーム画面のデザイン制作
21	【課題】テーマに沿ったワイヤーの制作	51	【課題】ホーム画面のデザイン制作
22	【課題】テーマに沿ったワイヤーの制作	52	【課題】ホーム画面のデザイン制作
23	【課題】テーマに沿ったワイヤーの制作	53	【課題】ホーム画面のデザイン制作
24	【課題】テーマに沿ったワイヤーの制作	54	【課題】ホーム画面のデザイン制作
25	【課題】テーマに沿ったワイヤーの制作	55	【課題】ホーム画面のデザイン制作
26	【課題】テーマに沿ったワイヤーの制作	56	【課題】ホーム画面のデザイン制作
27	【課題】テーマに沿ったワイヤーの制作	57	【課題】ホーム画面のデザイン制作
28	【課題】テーマに沿ったワイヤーの制作	58	【課題】ホーム画面のデザイン制作
29	【課題】テーマに沿ったワイヤーの制作	59	【課題】ホーム画面のデザイン制作
30	【課題】テーマに沿ったワイヤーの制作	60	これまでの振り返りと復習