

学科名	ゲームクリエイター	学科	ゲームグラフィックデザイナー	専攻
目指す人材像	ゲーム業界において、ビジュアル表現力と制作技術を兼ね備えたゲームグラフィックデザイナー			
ディプロポリシー	1	<p>1. 専門知識・技術</p> <p>1-1 2D・3Dグラフィックおよびデザインツールを用いた制作技術を習得している。</p> <p>1-2 キャラクターやUIなどのゲームに必要なビジュアルを、仕様を理解した上で適切に制作できる。</p> <p>1-3 個人およびチーム制作において、他職種と連携しながらゲーム作品を完成させることができる。</p>		
	2	<p>2. 意欲・問題解決力</p> <p>2-1 制作課題に対して、自ら調査・試行を行い解決することができる。</p> <p>2-2 表現の向上に向けて継続的に改善・工夫を行うことができる。</p> <p>2-3 自らの役割を理解し、主体的に制作に取り組むことができる。</p>		
	3	<p>3. コミュニケーション能力</p> <p>3-1 制作意図やデザインの考えを相手に分かりやすく説明できる。</p> <p>3-2 他者の意見や要望を理解し、作品に反映することができる。</p> <p>3-3 チーム制作において、円滑なコミュニケーションを行うことができる。</p>		
カリキュラムポリシー	1	デッサンおよび2Dグラフィックの基礎力を養うため、基礎科目を段階的に配置する。		
	2	3DCG制作技術を習得するため、デザインツールを用いた実習科目を配置する。		
	3	キャラクターデザインやゲームグラフィック制作に関する応用科目を配置する。		
	4	ゲームエンジンでの実装を意識した素材制作能力を養うため、実践的な演習科目を配置する。		
	5	個人制作およびチーム制作を通して実践力を養うため、作品制作および卒業制作を必修科目として配置する。		
アドミッションポリシー	1	好きなことや興味のあることに向き合い、「好きをカタチに」する意欲がある人		
	2	人との関わりを大切にしながら、「生きるチカラ」を身につけていく意欲がある人		
	3	試行錯誤を重ねながら、より良い形へとつくりかえていくことができる人		