

3-1. 新卒グラフィックデザイナー向けスキル表

(1) 重要度について

スキル重要度は1～5までの5段階で構成され、数字が大きいスキルほど入社時に重視されることとなります。重要度の各段階は以下のように分けられます。

重要度1：参考として知っているといスキル

重要度2：将来的に身に付けていくべきスキル

重要度3：習得しておくことが望ましいスキル

重要度4：優先的に習得すべきスキル

重要度5：すべての基礎となる最重要スキル

また、表の一番左に位置する項目が大項目となり、その中での具体的な能力が小項目になります。

(2) スキル表に関する注意点

スキル表に関する注意として、ゲーム企業へのアンケート結果を集計し、その分析をもとに作成している点です。メーカーによっては重視する点に差異がある可能性もあります。さらに注意すべきは、重要度が低いからといって全くその項目に関して知識・技術が必要ないということではない点です。表の重要度は新卒採用時点での重要度であり、いずれのスキルも入社後には必須となる項目や、入社後の職務の幅を広げるための重要なスキルになります。また、グラフィックデザイナーに関しては目指す職務区分において重要度が変化する場合もあり、これについてはスキル表欄外の補足事項を参照ください。

最後になりますが、入社後は各々の得意な分野を確立しエキスパートとして成長していくことがゲーム企業のキャリアパスとして含まれています。このため重要度の高低に関わらず自己の得意分野を伸ばしていくことも忘れてはなりません。

(3) 新卒グラフィックデザイナー向けスキル表

重要度は5段階評価で、5が最も重要なスキルです。

大項目	小項目	重要度
フォルム・空間などに関わる知識・能力	立体観察力・描写力 (表面形状の把握)	5
	構造観察力・描写力 (関節・ギミックを含めた構造の把握)	5
	空間観察力・構成力 (街並・空など立体空間の把握)	5
色彩・質感に関わる知識・能力	色に対する観察力・表現力	5
	色に対する構成力	5
	質感に対する観察力・表現力	4
デザイン能力	既存のテイストに合わせたデザイン力	4
	オリジナリティ(発想力)あるデザイン力	5
	インターフェイスに関わるデザイン力 (フォント、アイコン、レイアウト等)	4
動きを観察し表現する能力	生物の動作の観察力・表現力	3
	物理現象の観察力・表現力	3
	自然現象の観察力・表現力	2
	想像上の事象の表現力	3
映像演出に関わる知識・能力	キャラクターの表現力 (体・表情の感情表現)	3
	シーンの表現力・構成力 (カット割、カメラワークの知識・センス)	2
ツールに関わる知識・能力	3D制作ツール	4
	2D制作ツール	4
	その他ツール (プレゼン、編集、ワープロ、表計算等)	2
	スクリプト	2
その他	プレゼン能力 (作品の説明、アピール)	3
	業界適性 (企業、ゲーム業界、ハードウェアに対する関心)	4

上記スキル項目並びにその重要度はゲーム制作におけるグラフィックデザイナーすべての職種に共通した事項です。

ただし、モーションデザイナー、エフェクトデザイナー、カットシーンデザイナーにおいては習得必要分類「動きを観察し表現する能力」「映像演出に関わる知識・能力」について比較的、重要度が高くなります。

また、モーションデザイナーの場合、「色彩・質感に関わる知識・能力」については比較的重要度が低くなりますが、モーションデザイナー以外の職種では非常に重要視されている知識・能力であるため、将来広くゲームグラフィック制作に携わるためには習得しておいた方がよいでしょう。