

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	デザインシンキング Design Thinking	必修 選択	必修	年次	1年	担当教員	鈴川 貴久
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日/時限	前期 火曜5.6限
学科・専攻	総合デザイン科						
【担当教員 実務者経験】							
A-Sketch、T's Music、田辺エージェンシー、アミューズなどのアーティストファンクラブ関連の仕事をはじめ、株式会社バスデザインでは商品企画、広告デザイン、販促グッズデザインのディレクションを担当し企業Ci・Vi、広告媒体全般、店舗内外装デザインなどのグラフィックデザインを手掛けています。日本グラフィックデザイナー協会(JAGDA)正会員							
【授業の学習内容】							
コミュニケーション能力の向上とデザイン思考の習得。考察・検証から問題の本質について自らの考えをまとめ伝える手段・手法を学習します。							
【到達目標】							
発想力・企画力・問題解決能力の向上と、自身が伝えたい事をどのような手段・技法を用いてプレゼンテーションする中で伝える事の難しさの理解を深め、1人のクリエイターとしての立ち振る舞いを身に付けることを目標にします。							
授業計画・内容							
1回目	デザイン業界のみならず企業などでも求められるデザイン思考についての過程の理解する。						
2回目	【グループワーク①】 コミュニケーションの大切さとデザイン思考で求められる様々な考え方や過程を理解する。						
3回目	【グループワーク②】 コミュニケーションの大切さとグループ活動における役割分担について理解する。						
4回目	【グループワーク③】 デザイン思考=テーマに対しての問題・疑問の発見。無意識なところに意識を持たせる事の意味を理解する。						
5回目	【グループワーク④】 デザイン思考=テーマに対しての問題・疑問の解決手段・方法について様々な観点から導く大切さを理解する。						
6回目	【グループワーク⑤】 デザイン思考=テーマに対しての解決手段・方法の検証の仕方について理解する。						
7回目	【プレゼンテーション準備】 どのような手段と技法を用いて伝えるかをグループ内でしっかり話し合い、準備の大切さを理解する。						
8回目	【プレゼンテーション&総評】 1チーム持ち時間5分間 質疑応答有り。プレゼンテーションで求められる術を理解する。						
9回目	【個人ワーク①】 デザイン思考=問題・疑問の発見+スピード感。グループワークとの違いについて理解する。						
10回目	【個人ワーク②】 デザイン思考=問題・疑問の解決手段・方法+スピード感。グループの様々な観点を個に取り入れる考え方を理解する。						
11回目	【個人ワーク③】 デザイン思考=解決手段・方法の検証+スピード感。考察・検証の繰り返しから精査を上げる術を理解する。						
12回目	【レポートの作成と提出】 個人ワークで導き出した企画を紙面としてアピールする術を理解する。						
13回目	デザイン思考、Reデザインに対する考え方を活かす為にこれからどう取り入れていくかを様々な観点から考え理解する。						
14回目	デザイン思考、Reデザインに対する考え方を活かす為にどのように活動すべきかを具体的な例から学び理解を深める。						
15回目	講評・評価						
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。						
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価40%とする。 なお、本授業における技術評価は、「グループワークでの役割分担とプレゼンテーション内容等と個人レポートの提出と内容評価」とする。						
受講生へのメッセージ	デザインシンキングは無意識なモノに対して意識をすることで始まります。意識することから様々な視点でモノを見ることから問題や課題が出てきます。その解決方法は1つではありません。この授業を介して様々な考え方、ギャップというものを感じてください。デザインは楽しい世界です。想像力をフルに発揮してどうすれば具現化できるのかというプロセスと一緒に考えていきましょう。						
【使用教科書・教材・参考書】							

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	コンピュータデジタル基礎 Computer Digital Basic	必修 選択	必修	年次	1年	担当教員	鈴木 貴久
学科・専攻	総合デザイン科 GD/IL/SDG	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日/時限	前期 月曜/3・4限目
【担当教員 実務者経験】							
A-Sketch、T's Music、田辺エージェンシー、アミューズなどのアーティストファンクラブ関連の仕事をはじめ、株式会社バスデイジャパンでは商品企画、広告デザイン、販促グッズデザインのディレクションを担当し企業Ci・Vi、広告媒体全般、店舗内外装デザインなどのグラフィックデザインを手掛けています。日本グラフィックデザイナー協会(JAGDA)正会員							
【授業の学習内容】							
Illustrator&Photoshopの基本的動作、デザインスキルの習得。頭に描いたビジュアルを画面を通してどれだけ正確にカタチに出来るかを考え、反復練習を繰り返す中で様々なデザインの知識と技術を様々な媒体制作をする中で学びます。							
【到達目標】							
様々なPC環境での適応能力向上とデザイン思考の向上など、イメージの具現化と印刷入稿データスキルの習得とデザイン業界で使われる専門用語、用紙サイズなどの基礎知識を身に付けることを目標とします。							

授業計画・内容	
1回目	【オリエンテーション】 学校の設備と環境について。 Adobeシリーズを実際に触れそれぞれのツールの特徴について理解をする。
2回目	【Illustrator】 ベジェ曲線 ベジェ曲線の仕組みを理解し、車をトレースし美しい曲線、自由な線を描くことの重要性を理解する。
3回目	【Illustrator】 ベジェ曲線 アンカーポイントとハンドルから導き出す曲線美について問題点と解決策を理解できるようになる。
4回目	【Illustrator&Photoshop】 カラー設定 減法混色・加法混色・特色についてどのような特徴や問題があるのか理解する。
5回目	【Illustrator&Photoshop】 トリムマーク・解像度など印刷物のデータの作り方について実際のデータを操作しながら理解をする。
6回目	【Photoshop】 画像処理 色調補正をはじめ画像の修正のコツと様々な切り抜き方法を理解する。
7回目	【Photoshop】 画像処理 色調補正をはじめ画像の修正のコツと様々な切り抜きから様々なモノを切り抜くことができるようになる。
8回目	【Illustrator】 書式設定 様々な書体の設定とデザインとしての文字の考え方について名刺制作から理解を深め学びます。
9回目	【Illustrator&Photoshop】 CDジャケット制作① 2~7回目までの理解度を確認しイメージの具現化と段取りができるようになる。
10回目	【Illustrator&Photoshop】 CDジャケット制作② レイアウトのポイントから余白のデザインバランスを考えることでレイアウトを理解する。
11回目	【Illustrator&Photoshop】 CDジャケット制作③ ブラッシュアップの重要性を学びます。印刷入稿データの理解度の復習。
12回目	【Illustrator】 案内地図制作① ベジェ曲線と文字の組合せから、用途に合わせたマップ制作の技法を学びポイントを理解する。
13回目	【Illustrator】 案内地図制作② ①の内容を反映させ情報優劣と整理をし用途に合わせた見やすいマップができるようになる。
14回目	【Illustrator&Photoshop復習】 判らない事をそのままにしない!!曖昧なところ、忘れてしまった操作などをしっかりと理解できるようにする。
15回目	講評・評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点~70点をB、69点~60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価40%とする。 なお、本授業における技術評価は、「提出物(制作物の完成度)とオペレーション能力」とする。
受講生へのメッセージ	Illustrator&Photoshopは一つのツールとして時代と共に進化し続けています。だからといって操作がどんどん複雑になり難しいかと言えばそうでもありません。自分のやりたい事を言葉として置き換え画面と睨めっこすると不思議とやりたいことが出来るようになります。ゲーム感覚で向き合ってみてください。時間とともに出来る事が増えていきます。何か作りたいモノを自分自身の中で決めて取り組んでみると沢山の発見があると思います。
【使用教科書・教材・参考書】	
・Illustrator&Photoshopのテキスト	

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	コンピュータデジタル基礎 Computer Digital Basic	必修 選択	必修	年次	1年	担当教員	鈴木 貴久
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日/時限	後期 月曜/3・4限目
学科・専攻	総合デザイン科 GD/IL/SDG						
【担当教員 実務者経験】							
A-Sketch、T's Music、田辺エージェンシー、アミューズなどのアーティストファンクラブ関連の仕事をはじめ、株式会社バスデザインでは商品企画、広告デザイン、販促グッズデザインのディレクションを担当し企業Ci・Vi、広告媒体全般、店舗内外装デザインなどのグラフィックデザインを手掛けています。日本グラフィックデザイナー協会(JAGDA)正会員							
【授業の学習内容】							
Illustrator&Photoshopの基本的動作、デザインスキルの習得。頭に描いたビジュアルを画面を通してどれだけ正確にカタチに出来るかを考え、反復練習を繰り返す中で様々なデザインの知識と技術を様々な媒体制作をする中で学びます。							
【到達目標】							
様々なPC環境での適応能力向上とデザイン思考の向上など、イメージの具現化と印刷入稿データスキルの習得とデザイン業界で使われる専門用語、用紙サイズなどの基礎知識を身に付けることを目標とします。							

授業計画・内容	
1回目	【Illustrator&Photoshop】専門用語・操作方法・他の見直しと、操作方法の応用等。前期に学んだ事を再度確認。
2回目	【映画ポスター制作①】Illustrator&Photoshopを使用しイメージしたものを具現化する。
3回目	【映画ポスター制作②】Illustrator&Photoshopを使用しイメージしたものを具現化する。
4回目	【映画ポスター制作③】Illustrator&Photoshopを使用しイメージしたものを具現化する。
5回目	【映画ポスター制作④】Illustrator&Photoshopを使用しイメージしたものを具現化する。 総評会&作品提出
6回目	【Illustrator&Photoshop】弱点克服。問題や疑問など情報を共有し理解を深める。
7回目	【自己紹介冊子制作①】企画～制作までの工程を把握する。
8回目	【自己紹介冊子制作②】企画～制作までの工程を把握する。
9回目	【自己紹介冊子制作③】企画～制作までの工程を把握する。
10回目	【自己紹介冊子制作④】企画～制作までの工程を把握する。
11回目	【自己紹介冊子制作⑤】企画～制作までの工程を把握する。 総評会&作品提出
12回目	様々な入稿データに対抗するデータの作り方 業界で求められる入稿データのポイントについて考え理解を深めていきます。
13回目	【Illustrator&Photoshop】基本的動作習得から応用、テクニックについて様々な制作物から同様の表現が出来るかチャレンジしていきます
14回目	【Illustrator&Photoshop】一年間学んだ内容を確認していきます。
15回目	講評・評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価40%とする。 なお、本授業における技術評価は、「スケジュール管理・制作工程・制作課題の提出率と完成度」とする。
受講生へのメッセージ	Illustrator&Photoshopは一つのツールとして時代と共に進化し続けています。だからといって操作がどんどん複雑になり難しいかと言えばそうでもありません。自分のやりたい事を言葉として置き換え画面と睨めっこすると不思議とやりたいことが出来るしまうのです。ゲーム感覚で向き合ってみてください。時間とともに出来る事が増えていきます。何か作りたいモノを自分自身の中で決めて取り組んでみると沢山の発見があると思います。
【使用教科書・教材・参考書】	
・Illustrator&Photoshopのテキスト	

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	クリエイティブワークショップ Creative Workshop	必修 選択	必修	年次	1.2.3年	担当教員	東倉 田長
学科・専攻	総合デザイン科 GD/IL	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
						曜日/時限	火曜/3・4限目

【担当教員 実務者経験】

早稲田大学卒業。広告制作プロダクションである(株)日本デザインセンター・(株)サン・アドを経て独立し、フリーランスで活動中。主なクライアントは外資系広告代理店。
アートディレクター/コピーライター

【授業の学習内容】

- ・コンセプトメイキングから、実制作に至るまでのすべての過程でのプレゼンテーション能力の向上。
- ・グループ制作による、議論の方法論、結論への導き方、実サイズでのデザイン感覚の養成。
- ・広告制作を通して、より実践的なデザインに対する理解を深める。

【到達目標】

- ・すべての学生が説得力のある個性を活かしたプレゼンテーションができるようになる。
- ・実寸サイズ感を身体に覚え込ませる。
- ・実践的なデザイン力の養成。

授業計画・内容

1回目	少人数グループによる課題への取り組みについて理解する。
2回目	グループごとの課題を理解し、プレゼンテーションを行う。
3回目	プレゼンテーション後にブラッシュアップを行う。
4回目	グループを変えて、新しい課題に取り組む。
5回目	各グループのコンセプトとその背景のプレゼンテーションを行う。
6回目	プレゼンテーションに基づいたラフスケッチを制作する。
7回目	ラフスケッチの授業とプレゼンテーションを行う。
8回目	ラフスケッチのブラッシュアップを行う。
9回目	ブラッシュアップの方法論と理由のプレゼンテーションを行う。
10回目	ブラッシュアップから実制作へ①
11回目	ブラッシュアップから実制作へ②
12回目	実制作した作品のプレゼンテーションを行う。
13回目	実制作した作品の原寸化と修正を行う。
14回目	完成した作品のプレゼンテーションを行う。
15回目	講評 評価

評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「制作課題の完成度、プレゼンレベル」とする。
受講生へのメッセージ	自信をもってプレゼンテーションできるよう、課題に取り組み、完成度と向上心を磨いてください。

【使用教科書・教材・参考書】 □

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	クリエイティブワークショップ Creative Workshop	必修 選択	必修	年次	1,2,3年	担当教員	東倉 田長
学科・専攻	総合デザイン科 GD/IL	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期
						曜日/時限	火曜/3・4限目

【担当教員 実務者経験】

早稲田大学卒業。広告制作プロダクションである(株)日本デザインセンター・(株)サン・アドを経て独立し、フリーランスで活動中。主なクライアントは外資系広告代理店。
アートディレクター/コピーライター

【授業の学習内容】

- ・コンセプトメイキングから、実制作に至るまでのすべての過程でのプレゼンテーション能力の向上。
- ・グループ制作による、議論の方法論、結論への導き方、実サイズでのデザイン感覚の養成。
- ・広告制作を通して、より実践的なデザインに対する理解を深める。

【到達目標】

- ・すべての学生が説得力のある個性を活かしたプレゼンテーションができるようになる。
- ・実寸サイズ感を身体に覚え込ませる。
- ・実践的なデザイン力の養成。

授業計画・内容

1回目	コンセプトに至るまでの共同作業発表
2回目	コンセプトからの共同作業の説明、リバイス
3回目	コンセプトからの展開制作物①
4回目	コンセプトからの展開制作物②
5回目	コンセプトからの展開制作物のプレゼンテーション
6回目	ラフスケッチ演習①
7回目	ラフスケッチ演習②
8回目	制作物ラフスケッチプレゼンテーション
9回目	制作物ラフスケッチ リバイス
10回目	制作物提案プレゼンテーション
11回目	制作物相互チェック
12回目	制作物ブラッシュアップ①
13回目	制作物ブラッシュアップ②
14回目	プレゼンテーション・リハーサル
15回目	講評 評価

評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「制作課題の完成度、プレゼンレベル」とする。
受講生への メッセージ	自信をもってプレゼンテーションできるよう、課題に取り組み、完成度と向上心を磨いてください。

【使用教科書・教材・参考書】 □

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	デッサン I Dessin I	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	磯部 聡
学科・専攻	総合デザイン科 GD/IL/SDI	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
						曜日/時限	水曜3・4

【担当教員 実務者経験】

美術家:画廊・美術館企画展・アートプロジェクトなどに出品。1997・99年フリーマン財団海外派遣研究員としてU・S・Aへ給費留学。
デザインの仕事では、博覧会・イベント・劇場の舞台/空間のデザイン、デパート・店舗のディスプレイデザイン、南知多ビーチランドのペンギンプール造形デザイン、名鉄病院3号館病棟のヒーリングアート造形デザインなどを行っている。美術指導では、河合塾芸大美大進学コースや専門学校での実技指導経験を持つ。
現在、名古屋デザイン&テクノロジー専門学校の他、名古屋芸術大学・大学院で実技指導と絵画・彫刻・デザイン造形論の講義を担当している。

【授業の学習内容】

デッサンの授業では、絵を描くための基礎<観察・理解・描く>を学び養うことが目的である。
基礎訓練としてまずやるのは、目の前にある対象物「立体物」を見たとおりに描けること。対象をしっかりと観察し、描写力の向上を目指す。
根気強く努力して、『人間力』を高め、制作に取り組む姿勢が必要である。そして、気持ちを込めて描く必要がある。

【到達目標】

鉛筆は文字を書くための道具から、絵を描く道具となる。鉛筆を持った手のみで描くのではなく、身体全体を動かすイメージを持って描くことができる。
まずは、「強く描く」「濃く描く」に挑戦することができる。
描き進めている絵(画面)を確かめ、ミスマッチを修正し→観察し→描き→確認し→修正し描く→観察し→また描く。
このようなプロセスを繰り返し経験することができる。
<線表現>では、線の伸びやかさ・リズム感・硬い柔らかい・強弱のトレーニングをし、描くことができる。
<トーン表現(濃淡)>では、陰影・濃淡のトーンを学び、立体感を描くことができる。

授業計画・内容

1回目	●1限目 授業概要と使用画材の説明・鉛筆削り ●2限目 自己紹介自画像 自分の内面を描き、アピールして描く
2回目	●手のデッサン(写真模写)手首・手のひら・指・全体のバランスを観察して描く、鉛筆削り
3回目	●手のデッサン(写真模写)骨格・立体感・動作・表情を思考観察して描く。真っ黒になるまで、根気強く描く
4回目	●松本人志を描く(写真模写)肩・首・頭部・顔・全体のバランスを観察し描く
5回目	●松本人志を描く(写真模写)骨格・立体感・動作・表情を思考観察して描く。真っ黒になるまで、根気強く描く
6回目	●石膏デッサン(アグリッパ・ビーナス頭像)手首・手のひら・指・全体のバランスを観察して描く、鉛筆削り
7回目	●石膏デッサン(アグリッパ・ビーナス頭像)骨格・立体感・動作・表情を思考観察して描く。真っ黒になるまで、根気強く描く
8回目	●自分の手をモチーフにデッサン(トーン表現と線表現)手首・手のひら・指・全体のバランスを観察して描く、鉛筆削り
9回目	●自分の手をモチーフにデッサン(トーン表現と線表現)骨格・立体感・動作・表情を思考観察して描く。真っ黒になるまで、根気強く描く
10回目	●自分の手をモチーフにデッサン(トーン表現と線表現)手首・手のひら・指・全体のバランスを観察して描く、鉛筆削り
11回目	●自分の手をモチーフにデッサン(トーン表現と線表現)骨格・立体感・動作・表情を思考観察して描く。真っ黒になるまで、根気強く描く
12回目	●自分の手をモチーフにデッサン(トーン表現と線表現)
13回目	●自分の手をモチーフにデッサン(トーン表現と線表現)
14回目	●自分の手をモチーフにデッサン(トーン表現と線表現)《前期評価課題》
15回目	講評・評価

評価基準
A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法
出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(提出課題)40%とする。

受講生へのメッセージ
＜上手いデッサン＞と＜心を打つデッサン＞という、大まかに二つの優れた＜デッサン＞がある。
* ＜上手いデッサン＞は、技術的に優れたことに間違いはない。誰もがデッサンが上手くなりたいと思いたい。デッサン(描くこと)を毎日のように繰り返してトレーニングし、苦悩の中から手に入れた技術が裏打ちされたものだ。デッサンが上手くなるには、毎日のようにトレーニングする必要がある。
手を動かすとは、自分の目と身体・腕・手・指と頭脳を一体にし連携させることである。
* では、＜心を打つデッサン＞とは…『上手くなりたい』と願望して毎日のように繰り返してトレーニングするなかで、根気・粘り強さ・スピリッツと、描きまくる作業量が合わさって人間力として画面に現れる。自分が描いたデッサン(画面)を観た人は感動するのである。
* * 本校学生のほとんどは、入学時＜デッサン＞の経験が少ない。＜デッサン＞の授業が必要に思わないかもしれない。だが皆さんは＜プロフェッショナル＞を目指して入学している。必ず＜デッサン＞は必要な科目である。＜デッサン＞とは、ただ単に手を動かして紙(面)の上に線や色をつけることではない。脳を使わなくてはならないのだ。そして自分が描きやっているとジャッジしなくてはならない。手を動かすこと＝脳を使うこと、一体になることである。デッサンは＜プロフェッショナル＞にとって、自己を信頼する裏打ちされた実力であり、基本となるものである。

【使用教科書・教材・参考書】 □

＜基本的に毎回授業で持ってくるもの＞ デッサン用具一式、課題によってはその都度連絡する。
《デッサン用具一式》鉛筆(H・HB・2B・4B・6B)・カッターナイフ・消しゴム(プラスチック消しゴム)・クリップ・マスキングテープ・B4クロッキー帳・B3クロッキー帳・B3ケント紙・パステル(水性)・色鉛筆・デスケール・定規(40cm以上)・ミリペン(0.03/0.05mm)

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	デッサン I Dessin I	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	磯部 聡
学科・専攻	総合デザイン科 GD/IL/SDI	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期
						曜日/時限	水曜3・4

【担当教員 実務者経験】

美術家:画廊・美術館企画展・アートプロジェクトなどに出品。1997・99年フリーマン財団海外派遣研究員としてU・S・Aへ給費留学。
デザインの仕事では、博覧会・イベント・劇場の舞台/空間のデザイン、デパート・店舗のディスプレイデザイン、南知多ビーチランドのペンギンプール造形デザイン、名鉄病院3号館病棟のヒーリングアート造形デザインなどを行っている。美術指導では、河合塾芸大美大進学コースや専門学校での実技指導経験を持つ。
現在、名古屋デザイン&テクノロジー専門学校の他、名古屋芸術大学・大学院で実技指導と絵画・彫刻・デザイン造形論の講義を担当している。

【授業の学習内容】

デッサンの授業では、絵を描くための基礎<観察・理解・描く>を学び養うことが目的である。
基礎訓練としてまずやるのは、目の前にある対象物「立体物」を見たとおりに描けること。対象をしっかりと観察し、描写力の向上を目指す。
根気強く努力して、『人間力』を高め、制作に取り組む姿勢が必要である。そして、気持ちを込めて描く必要がある。

【到達目標】

鉛筆は文字を書くための道具から、絵を描く道具となる。鉛筆を持った手のみで描くのではなく、身体全体を動かすイメージを持って描くことができる。
まずは、「強く描く」「濃く描く」に挑戦することができる。
描き進めている絵(画面)を確かめ、ミスマッチを修正し→観察し→描き→確認し→修正し描く→観察し→また描く。
このようなプロセスを繰り返し経験することができる。
<線表現>では、線の伸びやかさ・リズム感・硬い柔らかい・強弱のトレーニングをし、描くことができる。
<トーン表現(濃淡)>では、陰影・濃淡のトーンを学び、立体感を描くことができる。

授業計画・内容

1回目	●1限目 講評会(前期テスト課題)後期授業ガイダンス ●2限目 人物八頭身・プロポーションの捉え方
2回目	●人物八頭身・プロポーションの捉え方 人物デッサン(写真模写)①
3回目	●人物デッサン(写真模写)② あたりの取り方
4回目	●人物デッサン(写真模写)③ 形態と動作の捉え方
5回目	●人物デッサン(写真模写)④ 確認修正、立体を意識しトーンで描く
6回目	●人物デッサン(写真模写)⑤ 完成度・仕上がりの美しさ
7回目	●人物デッサン(写真模写)⑥ 完成度・仕上がりの美しさ
8回目	●人物デッサン(写真模写)⑦ 完成度・仕上がりの美しさ
9回目	●幾何形体デッサン① 形態の捉え方レクチャー 形態のバランスを観察してあたりとる
10回目	●幾何形体デッサン② トーンで描き進めながら形態の確認修正
11回目	●幾何形体デッサン③ 陰影を観察し、トーンを丁寧に描く
12回目	●幾何形体デッサン④ 細部のこだわり描き込み
13回目	●幾何形体デッサン⑤ 完成へ向けたさらなる描き込み
14回目	●幾何形体デッサン⑥ 完成へ向けたさらなる描き込み
15回目	●幾何形体デッサン⑦ 完成度仕上がりの美しさ

評価基準
A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法
出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。

受講生へのメッセージ
<上手いデッサン>と<心を打つデッサン>という、大まかに二つの優れた<デッサン>がある。
* <上手いデッサン>は、技術的に優れたことに間違いはない。誰もがデッサンが上手くなりたいと思いたい。デッサン(描くこと)を毎日のように繰り返してトレーニングし、苦悶の中から手に入れた技術が裏打ちされたものだ。デッサンが上手くなるには、毎日のようにトレーニングする必要がある。
手を動かすとは、自分の目と身体・腕・手・指と頭脳を一体にし連携させることである。
* では、<心を打つデッサン>とは…『上手くなりたい』と願望して毎日のように繰り返してトレーニングするなかで、根気・粘り強さ・スピリッツと、描きまくる作業量が合わさって人間力として画面に現れる。自分が描いたデッサン(画面)を観た人は感動するのである。
* * 本校学生のほとんどは、入学時<デッサン>の経験が少ない。<デッサン>の授業が必要に思わないかもしれない。だが皆さんは<<プロフェッショナル>>を目指して入学している。必ず<デッサン>は必要な科目である。<デッサン>とは、ただ単に手を動かして紙(面)の上に線や色をつけることではない。脳を使わなくてはならないのだ。そして自分が描きやっているとジャッジしなくてはならない。手を動かすこと=脳を使うこと、一体になることである。デッサンは<<プロフェッショナル>>にとって、自己を信頼する裏打ちされた実力であり、基本となるものである。

【使用教科書・教材・参考書】 □

<基本的に毎回授業で持ってくるもの> デッサン用具一式、課題によってはその都度連絡する。
<<デッサン用具一式>>鉛筆(H・HB・2B・4B・6B)・カッターナイフ・消しゴム(プラスチック消しゴム)・クリップ・マスキングテープ・B4クロッキー帳・B3クロッキー帳・B3ケント紙・パステル(水性)・色鉛筆・デスケール・定規(40cm以上)・ミリペン(0.03/0.05mm)

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	デッサンⅡ Dessin II	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	磯部 聡
学科・専攻	総合デザイン科 GD/IL	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
						曜日/時限	木曜3.4限

【担当教員 実務者経験】

美術家：画廊・美術館企画展・アートプロジェクトなどに出品。1997・99年フリーマン財団海外派遣研究員としてU・S・Aへ給費留学。
 デザインの仕事では、博覧会・イベント・劇場の舞台/空間のデザイン、デパート・店舗のディスプレイデザイン、南知多ビーチランドのペンギンプール造形デザイン、名鉄病院3号館病棟のヒーリングアート造形デザインなどを行っている。美術指導では、河合塾芸大美大進学コースや専門学校での実技指導経験を持つ。
 現在、名古屋デザイン&テクノロジー専門学校の他、名古屋芸術大学・大学院で実技指導と絵画・彫刻・デザイン造形論の講義を担当している。

【授業の学習内容】

モチーフをくどのように見るのか>>くどのように観察するのか>>漠然と見ることから、意識して多角的に観察し描く。
 モチーフはくどんな物体になっているのか>>く全体と細部>>く骨格>>くボリューム>>く質感>>く光と影>>く動作>>く奥行き>>く空間>>を読み取り、どのように描くのか、ビジュアルビジョンを持つ。そして、自分が描いている途中の画面を評価し、どのように進めたら良いのか『思考力を養う』。
 描写力の向上を目指す。今季強く努力して、『人間力』を高め、制作に取り組む姿勢が必要である。そして、気持ちを込めて描く。

【到達目標】

作業プロセスを組み立て、スピードアップ化をおこなうことができる。
 観察→描く→確認修正→観察→描く、今季強く、努力し、完成度を上げることができる。気持ちを込めて描くことができる。
 課題は難易度が高くなる。最後まで諦めない。石膏像デッサン・人物ヌード・コスチュームデッサン(モデル)、完成度の高い作品を完成させることができる。
 思考力・観察力・技術力=『美術力』を高めることができる。

授業計画・内容

1回目	●前期授業ミーティングとデッサンルーム整理と掃除 ●2018年度後期制作課題合評会 ●石膏デッサン ラフ画(練習)
2回目	石膏像デッサン * B3ケント紙 やわらかなタッチを使いながら対象物の全体を意識して、画面全体をラフで進める
3回目	石膏像デッサン * 正面・背面を観察し、立体感を理解する、バランス・構図を確認する
4回目	石膏像デッサン * 対象物の全体を観察し、立体感を意識する
5回目	石膏像デッサン * 正面・側面など多角的な角度から観察する、骨格を意識する
6回目	石膏像デッサン * 光の方向と影を観察して立体的にとらえる
7回目	石膏像デッサン * 細部の位置関係を観察してバランスを見る
8回目	石膏像デッサン * 細部の形を観察して描く、描き込んだ完成度
9回目	ヌードデッサン * 画面レイアウトを考える。重心ラインと、八頭身をベースに全体のバランスを考えラフタッチから始める。
10回目	ヌードデッサン * 重心・S字ライン・肩・腰・股・膝・カカトなど要点を捉え、トーンで柔らかく描き進める。
11回目	ヌードデッサン * モデルポーズの動作を意識する(ロボットのような硬い動作ではない)、描きどころを見つける。
12回目	ヌードデッサン * 立体的・骨格・筋肉・動作・肌の質感/色を意識する。描きこみを進める。ミスマッチを確認し修正することを忘れずに
13回目	ヌードデッサン * 描きこむバランスを考える。120%のチカラで完成度を上げていく。
14回目	講評会①
15回目	講評会②/評価

評価基準 A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(提出課題)40% とする。

受講生へのメッセージ
 <上手いデッサン>と<心を打つデッサン>という、大まかに二つの優れた<デッサン>がある。
 * <上手いデッサン>は、技術的に優れたことに間違いはない。誰もがデッサンが上手になりたいと思いたい。デッサン(描くこと)を毎日のように繰り返してトレーニングし、苦悩の中から手に入れた技術が裏打ちされたものだ。デッサンが上手くなるには、毎日のようにトレーニングする必要がある。
 手を動かすとは、自分の目と身体・腕・手・指と頭脳を一体にし連携させることである。
 * では、<心を打つデッサン>とは…『上手になりたい』と願望して毎日のように繰り返してトレーニングするなかで、根気・粘り強さ・スピリッツと、描きまくる作業量が合わさって人間力として画面に現れる。自分が描いたデッサン(画面)を観た人は感動するのである。
 * * 本校学生のほとんどは、入学時<デッサン>の経験が少ない。<デッサン>の授業が必要に思わないかもしれない。だが皆さんは「プロフェッショナル」を目指して入学している。必ず<デッサン>は必要な科目である。<デッサン>とは、ただ単に手を動かして紙(面)の上に線や色をつけることではない。脳を使わなくてはならないのだ。そして自分が描きやっていることをジャッジしなくてはならない。手を動かすこと=脳を使うこと、一体になることである。デッサンは「プロフェッショナル」にとって、自己を信頼する裏打ちされた実力であり、基本となるものである。
 * * <だから描かない、根気強く描く、スピード感を持って描く>><集中力・持続力・忍耐力=人間力となる>><思考力・観察力・技術力=美術力となる>>
 一人一人には独自の能力が内在している。能力に目覚めるには苦労が伴う。諦めないで努力を繰り返すしかない。スムーズに描けるようになったり、意識・感受性・世界観が生まれるはずだ・さらに、完成・情動がエネルギーとなって独自の表現力となる。

【使用教科書・教材・参考書】 □

<基本的に毎回授業で持ってくるもの> デッサン用具一式、課題によってはその都度連絡する。
 <<デッサン用具一式>>鉛筆(H・HB・2B・4B・6B)・カッターナイフ・消しゴム(プラスチック消しゴム)・クリップ・マスキングテープ・B4クロッキー帳・B3クロッキー帳・B3ケント紙・パステル(水性)・色鉛筆・デスケール・定規(40cm以上)・ミリペン(0.03/0.05mm~)

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	デッサンⅡ Dessin II	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	磯部 聡
学科・専攻	総合デザイン科 GD/IL	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期
						曜日/時限	木曜3.4限

【担当教員 実務者経験】

美術家：画廊・美術館企画展・アートプロジェクトなどに出品。1997・99年フリーマン財団海外派遣研究員としてU・S・Aへ給費留学。
 デザインの仕事では、博覧会・イベント・劇場の舞台/空間のデザイン、デパート・店舗のディスプレイデザイン、南知多ビーチランドのペンギンプール造形デザイン、名鉄病院3号館病棟のヒーリングアート造形デザインなどを行っている。美術指導では、河合塾芸大美大進学コースや専門学校での実技指導経験を持つ。
 現在、名古屋デザイン&テクノロジー専門学校の他、名古屋芸術大学・大学院で実技指導と絵画・彫刻・デザイン造形論の講義を担当している。

【授業の学習内容】

モチーフをくどのように見るのか><どのように観察するのか>漠然と見ることから、意識して多角的に観察し描く。
 モチーフはくどんな物体になっているのか><全体と細部><骨格><ボリューム><質感><光と影><動作><奥行き><空間>を読み取り、どのように描くのか、ビジュアルビジョンを持つ。そして、自分が描いている途中の画面を評価し、どのように進めたら良いのか『思考力を養う』。
 描写力の向上を目指す。今季強く努力して、『人間力』を高め、制作に取り組む姿勢が必要である。そして、気持ちを込めて描く。

【到達目標】

作業プロセスを組み立て、スピードアップ化をおこなうことができる。
 観察→描く→確認修正→観察→描く、今季強く、努力し、完成度を上げることができる。気持ちを込めて描くことができる。
 課題は難易度が高くなる。最後まで諦めない。石膏像デッサン・人物ヌード・コスチュームデッサン(モデル)、完成度の高い作品を完成させることができる。
 思考力・観察力・技術力=『美術力』を高めることができる。

授業計画・内容

1回目	●幾何形体デッサン 形態の捉え方レクチャー①
2回目	●幾何形体デッサン 形態の捉え方レクチャー② 形態のバランスを観察してアタリをとる
3回目	●幾何形体 四角錐① トーンで描き進めながら形態の確認修正
4回目	●幾何形体 四角錐② 陰影を観察し、トーンを丁寧に描く
5回目	●幾何形体 四角錐③ 細部にこだわり描き込み
6回目	●幾何形体 円筒① 完成へ向けたさらなる描き込み
7回目	●幾何形体 円筒② 完成へ向けたさらなる描き込み
8回目	●幾何形体 円筒③ 完成へ向けたさらなる描き込み 講評会
9回目	●幾何形体 12面体①
10回目	●幾何形体 12面体②
11回目	●幾何形体 12面体③
12回目	●幾何形体 12面体④ 講評会
13回目	●一日課題<人物・動物・鳥・自動車・人工物・自然物>
14回目	●一日課題<人物・動物・鳥・自動車・人工物・自然物>
15回目	●一日課題<人物・動物・鳥・自動車・人工物・自然物> 講評会

評価基準 A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(提出課題)40%とする。

受講生へのメッセージ
 <上手いデッサン>と<心を打つデッサン>という、大まかに二つの優れた<デッサン>がある。
 * <上手いデッサン>は、技術的に優れたことに間違いはない。誰もがデッサンが上手になりたいと思いたい。デッサン(描くこと)を毎日のように繰り返してトレーニングし、苦悩の中から手に入れた技術が裏打ちされたものだ。デッサンが上手くなるには、毎日のようにトレーニングする必要がある。
 手を動かすとは、自分の目と身体・腕・手・指と頭脳を一体にし連携させることである。
 * では、<心を打つデッサン>とは…『上手になりたい』と願望して毎日のように繰り返してトレーニングするなかで、根気・粘り強さ・スピリッツと、描きまくる作業量が合わさって人間力として画面に現れる。自分が描いたデッサン(画面)を観た人は感動するのである。
 * * 本校学生のほとんどは、入学時<デッサン>の経験が少ない。<デッサン>の授業が必要に思わないかもしれない。だが皆さんは「プロフェッショナル」を目指して入学している。必ず<デッサン>は必要な科目である。<デッサン>とは、ただ単に手を動かして紙(面)の上に線や色をつけることではない。脳を使わなくてはならないのだ。そして自分が描きやっていることをジャッジしなくてはならない。手を動かすこと=脳を使うこと、一体になることである。デッサンは「プロフェッショナル」にとって、自己を信頼する裏打ちされた実力であり、基本となるものである。
 * * <だから描かない、根気強く描く、スピード感を持って描く>><集中力・持続力・忍耐力=人間力となる>><思考力・観察力・技術力=美術力となる>>
 一人一人には独自の能力が内在している。能力に目覚めるには苦勞が伴う。諦めないで努力を繰り返すしかない。スムーズに描けるようになったり、意識・感受性・世界観が生まれるはずだ・さらに、完成・情動がエネルギーとなって独自の表現力となる。

【使用教科書・教材・参考書】 □

<基本的に毎回授業で持ってくるもの> デッサン用具一式、課題によってはその都度連絡する。
 <<デッサン用具一式>>鉛筆(H・HB・2B・4B・6B)・カッターナイフ・消しゴム(プラスチック消しゴム)・クリップ・マスキングテープ・B4クロッキー帳・B3クロッキー帳・B3ケント紙・パステル(水性)・色鉛筆・デスケール・定規(40cm以上)・ミリペン(0.03/0.05mm)

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	グラフィックデザイン I Graphic Design I	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	久保田 政秀
学科・専攻	総合デザイン科 IL/GD/SDI	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日/時限	前期 水曜 /1.2時限目

【担当教員 実務者経験】

名古屋市内の工芸会社に24年間勤務しディスプレイデザイン・インテリアデザインを学ぶ。2002年に有限会社アクティスを設立し独立。
店舗デザイン・設計・施工を主に活動。2005年の愛知万博「愛・地球博」では多くのパビリオンの設計管理・運営に従事。
2017年名古屋港水族館北館「進化の海」改修 2018年名古屋港水族館南館「くらげなごりうむ」新設 など

【授業の学習内容】

視覚と心理に訴えかける最良のデザインの創出と制作。
自己満足でなく構図と色彩を意識した美しい作品を制作する。
最後まで諦めずにやり遂げる根気とスケジュール管理力。

【到達目標】

基礎デザインの定義と原理を理解し、興味、関心の基に、理論的に各要素を選択・構成できるデザイン力の習得。
色彩・形・構図等、グラフィックを構成する基本的な要素の知識習得、また理解を目標とする。

授業計画・内容

1回目	●自己紹介 ●アンケート調査/経歴紹介
2回目	●円と直線による構成①異なったトーンによる色彩 色の構成・色相環について学ぶ
3回目	●円と直線による構成②異なったトーンによる色彩 色のトーンについて学ぶ
4回目	●円・直線・自由曲線による自己表現① 色の構成・色相環について理解できる
5回目	●円・直線・自由曲線による自己表現② 色のトーンについて理解できる
6回目	●4つの異なったテクスチャー制作①オートマチック形態
7回目	●4つの異なったテクスチャー制作②オートマチック形態
8回目	●CDジャケットのカラーカンプ制作① 1-7回の授業を総合的に理解・活用し、発展させることができる
9回目	●CDジャケットのカラーカンプ制作② 1-7回の授業を総合的に理解・活用し、発展させることができる
10回目	●CDジャケットのカラーカンプ制作③ 1-7回の授業を総合的に理解・活用し、発展させることができる
11回目	●展覧会見学 レポート提出 (開催内容や時期により変更致します)
12回目	●ペーパークラフト制作① 3D構造の把握ができるようになる。
13回目	●ペーパークラフト制作② 3D構造の把握ができるようになる。
14回目	●ペーパークラフト制作③ 3D構造の把握ができるようになる。
15回目	●ペーパークラフト制作④ 3D構造の把握ができるようになる。 評価

評価基準 A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。
なお、本授業における技術評価は以下の割合にておこなう。
◎テスト演習10%
◎演習課題(名刺、ロゴ、チラシ)の完成度_各30%_合計90%

受講生へのメッセージ
◇毎週持ってくるもの◇①スケッチブック・デザインベーシック教本・絵具・筆・パレット・水入れ・油性黒ペン・定規 など
◇心構え◇①授業内での私語は慎む様心がける(意見など制作に関する会話はOK)
◇忘れ物などない様に注意する事③教室の美化に努める事
◇遅刻した場合は速やかに前へ来て氏名と遅刻理由を言って着席の事

【使用教科書・教材・参考書】 □

デザインベーシックBOOK・その他

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	グラフィックデザイン I Graphic Design I	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	久保田 政秀
学科・専攻	総合デザイン科 IL/GD/SDI	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期
						曜日/時限	水曜 /1.2時限目

【担当教員 実務者経験】

名古屋市内の工芸会社に24年間勤務しディスプレイデザイン・インテリアデザインを学ぶ。2002年に有限会社アクティスを設立し独立。
店舗デザイン・設計・施工を主に活動。2005年の愛知万博「愛・地球博」では多くのパビリオンの設計管理・運営に従事。
2017年名古屋港水族館北館「進化の海」改修 2018年名古屋港水族館南館「くらげなごりうむ」新設 など

【授業の学習内容】

視覚と心理に訴えかける最良のデザインの創出と制作。
自己満足でなく構図と色彩を意識した美しい作品を制作する。
最後まで諦めずにやり遂げる根気とスケジュール管理力。

【到達目標】

基礎デザインの定義と原理を理解し、興味、関心の基に、理論的に各要素を選択・構成できるデザイン力の習得。
色彩・形・構図等、グラフィックを構成する基本的な要素の知識習得、また理解を目標とする。

授業計画・内容

1回目	●自然形態をピクトグラム化する I-1	ピクトグラム デザインの演習
2回目	●自然形態をピクトグラム化する I-2	ピクトグラム デザインの演習
3回目	●平面構成の特殊技法 I-1	コラージュ 色彩と写真などの平面構成の演習
4回目	●平面構成の特殊技法 I-2	コラージュ 色彩と写真などの平面構成の演習
5回目	●平面構成の特殊技法 II-1	ペーパーレリーフ 1 立体オブジェ POP・UP (飛び出す絵本)作品の作成 1
6回目	●平面構成の特殊技法 II-1	ペーパーレリーフ 1 立体オブジェ POP・UP (飛び出す絵本)作品の作成 2
7回目	●平面構成の特殊技法 III-1	立体レリーフ 1 パッケージデザイン作品の作成 1
8回目	●平面構成の特殊技法 III-1	立体レリーフ 2 パッケージデザイン作品の作成 2
9回目	●課外授業 展覧会見学 (レポート提出)	日時の変更有ります。
10回目	●立体構成の特殊技法 I-1	ダンボールの立体オブジェ作品の作成 1
11回目	●立体構成の特殊技法 I-2	ダンボールの立体オブジェ作品の作成 2
12回目	●立体構成の特殊技法 II-1	立体オブジェ スタンド照明作品の作成 1
13回目	●立体構成の特殊技法 II-2	立体オブジェ スタンド照明作品の作成 2
14回目	●立体構成の特殊技法 II-3	立体オブジェ スタンド照明作品の作成 3
15回目	講評	撮影 & 発表

評価基準

A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法

出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。
なお、本授業においての技術評価は以下の割合にておこなう。
◎テスト演習10%
◎演習課題(名刺、ロゴ、チラシ)の完成度_各30%_合計90%

**受講生への
メッセージ**

◇毎週持ってくるもの◇①スケッチブック・デザインベーシック教本・絵具・筆・パレット・水入れ・油性黒ペン・定規 など
◇心構え◇①授業内での私語は慎む様心がける(意見など制作に関する会話はOK)
◇忘れ物などない様に注意する事③教室の美化に努める事
◇遅刻した場合は速やかに前へ来て氏名と遅刻理由を言って着席の事

【使用教科書・教材・参考書】 □

デザインベーシックBOOK・その他

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	グラフィックデザインⅡ Graphic Design Ⅱ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	鈴木 貴久
学科・専攻	総合デザイン科 GD/IL	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日/時限	前期 火曜/1・2限目

【担当教員 実務者経験】

A-Sketch、T's Music、田辺エージェンシー、アミューズなどのアーティストファンクラブ関連の仕事をはじめ、株式会社バスデイジャパンでは商品企画、広告デザイン、販促グッズデザインのディレクションを担当し企業Ci・Vi、広告媒体全般、店舗内外装デザインなどのグラフィックデザインを手掛けています。日本グラフィックデザイナー協会(JAGDA)正会員

【授業の学習内容】

Illustrator&Photoshopの基本的動作と応用テクニックの習得とアナログ・デジタルの組合せから、イメージをどの様に具現化していくプロセスの理解を深めるとともに、グラフィックデザインとしての考え方と打ち出し方を学習します。

【到達目標】

Illustrator&Photoshopのオペレーションとグラフィックデザインの知識と技術の理解を深め、コンセプトに沿ったデザイン展開など統一感のあるビジュアル制作を具現化し制作するチカラを身に付けることを目標とします。課題を通して様々な媒体でのデザインのポイントは何か理解出来るようになります。

授業計画・内容

1回目	【ロゴ制作①】 Ci・Viの考え方とロゴマーク・ロゴタイプで求められる様々な考え方、打ち出し方を理解する。
2回目	【ロゴ制作②】 ロゴマーク・ロゴタイプのモノクロ・カラー・特色など使用シーンを想定したデータの作り方を理解する。
3回目	【ロゴ制作③】 コンセプトを意識したロゴマーク・ロゴタイプの制作と見せ方が出来るようになる。
4回目	【ビジュアル展開と制作①】 ロゴを用いた様々なビジュアルデザインについてどのような媒体があるのか理解する。
5回目	【ビジュアル展開と制作②】 ビジュアルデザインを介してデザインのポイント・印刷スキルなどを理解する。
6回目	【ビジュアル展開と制作③】 ビジュアルデザインを介してデザインのポイント・印刷スキル・リスクなどを理解する。
7回目	【ビジュアル展開と制作④】 モックアップ制作を理解し、自身が制作したビジュアルデザインを効果的に見せる工夫が出来るようになる。
8回目	【講評会】 ロゴ・ロゴタイプ・ビジュアル展開からの成果物など仲間がどの様に考えカタチにしたかを学びます。
9回目	【画像合成①】 様々な画像を駆使して一つのビジュアルを完成させます。画像切り抜きの精度と画像の扱い方などを理解する。
10回目	【画像合成②】 画像切り抜きの精度と画像の扱い方、効果や設定などポイントを理解する。
11回目	【画像合成③】 画像の組合せ表現から様々なイメージの具現化が出来るようになる。
12回目	【画像合成④】 画像合成で制作した素材を用いてポスターを制作します。実寸サイズ感・書体・カラーなどについて制作を理解する。
13回目	【講評会】 制作したポスターから仲間がどの様に考えカタチにし、どの様な効果を用いて表現したかを考え理解する。
14回目	Illustrator&Photoshopの基本動作・応用テクニックなど見直しから弱点を克服し理解する。様々なビジュアル制作が出来るようになる。
15回目	講評/評価

評価基準

A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法

出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価40%とする。
なお、本授業における技術評価は、「制作物の提出とプレゼンテーション」とする。

**受講生への
メッセージ**

一つの技法にとらわれず、様々な技法を頭の中でオペレーションを常に意識することで、作業段取りやリスクなどの理解が深まります。制作を介して様々なオペレーションを頭の中でも出来るように意識して見て下さい。

【使用教科書・教材・参考書】

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	グラフィックデザインⅡ Graphic Design Ⅱ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	鈴木 貴久
		授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日/時限	後期 火曜/1・2限目
学科・専攻	総合デザイン科 GD/IL						

【担当教員 実務者経験】

A-Sketch、T's Music、田辺エージェンシー、アミューズなどのアーティストファンクラブ関連の仕事をはじめ、株式会社バスデイジャパンでは商品企画、広告デザイン、販促グッズデザインのディレクションを担当し企業Ci・Vi、広告媒体全般、店舗内外装デザインなどのグラフィックデザインを手掛けています。日本グラフィックデザイナー協会(JAGDA)正会員

【授業の学習内容】

Illustrator&Photoshopの基本的動作と応用テクニックの習得とアナログ・デジタルの組合せから、イメージをどの様に具現化していくプロセスの理解を深めるとともに、グラフィックデザインとしての考え方と打ち出し方などを学習します。

【到達目標】

Illustrator&Photoshopのオペレーションとグラフィックデザインの知識と技術の理解を深め、コンセプトに沿ったデザイン展開など統一感のあるビジュアル制作を具現化し制作するチカラを身に付けることを目標とします。課題を通して様々な媒体でのデザインのポイントは何か理解出来るようになります。

授業計画・内容

1回目	【Re.design サイン・ピクトグラム①】 既存のデザインに対して、私ならこうデザインするをテーマにサイン・ピクトグラム等を制作します。
2回目	【Re.design サイン・ピクトグラム②】 既存のデザインに対して、私ならこうデザインするをテーマにサイン・ピクトグラム等を制作します。
3回目	【Re.design サイン・ピクトグラム③】 既存のデザインに対して、私ならこうデザインするをテーマにサイン・ピクトグラム等を制作します。
4回目	【講評会】 制作したサイン・ピクトグラムに対しての制作意図など
5回目	【CI・VI計画①】 コーポレートアイデンティティ・ビジュアルアイデンティティに対する考え方について自身が想定した会社等で使用するアイテムをデザイン制作していきます
6回目	【CI・VI計画②】 コーポレートアイデンティティ・ビジュアルアイデンティティに対する考え方について自身が想定した会社等で使用するアイテムをデザイン制作していきます
7回目	【CI・VI計画③】 コーポレートアイデンティティ・ビジュアルアイデンティティに対する考え方について自身が想定した会社等で使用するアイテムをデザイン制作していきます
8回目	【CI・VI計画④】 コーポレートアイデンティティ・ビジュアルアイデンティティに対する考え方について自身が想定した会社等で使用するアイテムをデザイン制作していきます
9回目	【CI・VI計画⑤】 コーポレートアイデンティティ・ビジュアルアイデンティティに対する考え方について自身が想定した会社等で使用するアイテムをデザイン制作していきます
10回目	【CI・VI計画⑥】 コーポレートアイデンティティ・ビジュアルアイデンティティに対する考え方について自身が想定した会社等で使用するアイテムをデザイン制作していきます
11回目	【講評会】 CI・VIで求められる考え方をどのようにデザインで表現し制作したなど具体性を持たせてプレゼンしてもらいます。
12回目	【フォント(既存書体からのレタリング)】 パソコンの限られた書体だけで表現するのではなく、言葉の意味や感じ方などしっかりと考え、表現するにはどう制作表現すれば良いのかを考えます。
13回目	【カラー(CMYK・RGB・DIC・PANITONE)】 配色についての考え方、特色といわれる(DIC・PANITONE)などの組合せ方など印刷物をモチーフに理解を深めていきます。
14回目	【様々なデータ入稿の作り方について考える】 ネットなどで発注をかける場面が増えつつある中、共通のガイドラインはあるものの、各社独自の考え方でデータを制作しなければなりません。ここではその対応力を正しい知識とともに学んでいきます。
15回目	講評/評価

評価基準

A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法

出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価40%とする。
なお、本授業における技術評価は、「スケジュール管理・制作工程・制作課題の提出率と完成度」とする。

受講生へのメッセージ

一つの技法にとらわれず、様々な技法を頭の中でオペレーションを常に意識することで、作業段取りやリスクなどの理解が深まります。制作を介して様々なオペレーションを頭の中でも出来るように意識して下さい。

【使用教科書・教材・参考書】

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	グラフィックデザインⅢ Graphic DesignⅢ	必修 選択	必修 選択	年次	3年	担当教員	金光 亜希子
学科・専攻	総合デザイン科 GD/IL	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日/時限	前期 月曜3・4限
【担当教員 実務者経験】							
映像制作会社・WEB制作会社を経てマークアップエンジニアとしてフリーランスで活動中。各制作会社の業務に携わり(年間平均40サイトほど制作)幅広い制作業態を得ています。							
【授業の学習内容】							
実務的なWEBデザインに使用されるHTML+CSSの学習、レイアウトなどの技術や、Webプログラミングを使った動的ページを作成する能力、また、クライアントの要求を解釈できるようなコミュニケーション能力を身につける。実際の現場で使用している素材や長年培ってきたノウハウをお伝えします。							
【到達目標】							
進化するネット時代で活躍できるWebデザイナー・クリエイターを目指します。主にWEB特有のソフトや技術を学びますが、そのほかに社会人として、クリエイターとしての人間性を育てます。SEO対策も含めた文章構造を意識した、PCからスマートフォンまで各デバイスに対応できるサイトを作成できます。							

授業計画・内容	
1回目	(演習課題_PCサイト制作) htmlファイルの作成 / 文章構造を意識したタグ付け / 下層ページでgooglemapの埋め込みを学ぶ
2回目	(演習課題_PCサイト制作) cssファイルの作成 / テキストと画像の横並びの設定の違い / ウェブフォンの利用を学ぶ
3回目	(演習課題_PCサイト制作) css3からできるようになったセレクタ / SNS対応 / ファビコンの設置を学ぶ
4回目	(レスポンシブWEBデザインの考え方) 各デバイスに対応するメディアクエリを学ぶ
5回目	PHPを使用したフォーム設置を学ぶ
6回目	(演習課題_レスポンシブ対応サイト制作①) ブレイクポイントを学ぶ
7回目	(演習課題_レスポンシブ対応サイト制作①) header,footerなど共通項目をライブラリ化してページ作成の効率化を学ぶ
8回目	(演習課題_レスポンシブ対応サイト制作①) スマートフォン時にユーザビリティも考慮したナビゲーションスタイルの変更を学ぶ
9回目	(演習課題_レスポンシブ対応サイト制作①) javascript、jQueryライブラリを使用して、スライドショーの作成を学ぶ
10回目	(演習課題_レスポンシブ対応サイト制作①) SNS等の外部コンテンツとの連動方法(API)を学ぶ
11回目	(演習課題_レスポンシブ対応サイト制作②) トップページがファーストビュー100%でデザインされているサイトの作成を学ぶ
12回目	(演習課題_レスポンシブ対応サイト制作②) PC、タブレット、スマートフォンでレイアウトが違うcssの設定を学ぶ
13回目	(演習課題_レスポンシブ対応サイト制作②) 動画の埋め込み、googlemapのカスタマイズを学ぶ
14回目	(演習課題_レスポンシブ対応サイト制作②) javascript、モーダルウィンドウの作成を学ぶ
15回目	講評・評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、以下の割合にておこなう。 ◎テスト演習10% ◎演習課題の完成度_90%
受講生へのメッセージ	WEBの基礎を学び終え、全く知らない用語が少しでもわかるように became になったと思います。次々と出てくる「新しいテクノロジーに対応できる考え方」を持てるように学んでいきましょう。社会人まであと1年です。技術向上ともに「自分が社会にどんな価値を提供できるか？」意識していきましょう。
【使用教科書・教材・参考書】 □	

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	グラフィックデザインⅢ Graphic DesignⅢ	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	金光 亜希子
学科・専攻	総合デザイン科 GD/IL	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日/時限	後期 月曜/3・4限目
【担当教員 実務者経験】							
映像制作会社・WEB制作会社を経てマークアップエンジニアとしてフリーランスで活動中。各制作会社の業務に携わり(年間平均40サイトほど制作)幅広い制作業態を得ています。							
【授業の学習内容】							
実務的なWEBデザインに使用されるHTML+CSSの学習、レイアウトなどの技術や、Webプログラミングを使った動的ページを作成する能力、また、クライアントの要求を解釈できるようなコミュニケーション能力を身につける。実際の現場で使用している素材や長年培ってきたノウハウをお伝えします。							
【到達目標】							
進化するネット時代で活躍できるWebデザイナー・クリエイターを目指します。主にWEB特有のソフトや技術を学びますが、そのほかに社会人として、クリエイターとしての人間性を育てます。SEO対策も含めた文章構造を意識した、PCからスマートフォンまで各デバイスに対応できるサイトを作成できます。							

授業計画・内容	
1回目	ポートフォリオサイト作成 オリエンテーション
2回目	ポートフォリオサイト作成 ワイヤフレーム作成
3回目	ポートフォリオサイト作成 ラフチェック
4回目	ポートフォリオサイト作成 デザイン作成①
5回目	ポートフォリオサイト作成 デザイン作成②
6回目	ポートフォリオサイト作成 デザイン作成③
7回目	ポートフォリオサイト作成 デザインチェック
8回目	ポートフォリオサイト作成 コーディング①
9回目	ポートフォリオサイト作成 コーディング②
10回目	ポートフォリオサイト作成 コーディング③
11回目	ポートフォリオサイト作成 コーディング④
12回目	ポートフォリオサイト作成 コーディング⑤
13回目	ポートフォリオサイト作成 コーディングチェック
14回目	発表
15回目	講評・評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、以下の割合にておこなう。 ◎テスト演習10% ◎演習課題の完成度_90%
受講生へのメッセージ	WEBの基礎を学び終え、全く知らない用語が少しでもわかるように様になったと思います。次々と出てくる「新しいテクノロジーに対応できる考え方」を持てるように学んでいきましょう。社会人まであと1年です。技術向上ともに「自分が社会にどんな価値を提供できるか？」意識していきましょう。
【使用教科書・教材・参考書】 □	

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	イラストレーション I Illustration I	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	藤原 まゆみ
学科・専攻	総合デザイン科 GD/IL/SDG	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日/時限	前期 木曜/1・2限目
【担当教員 実務者経験】							
<p>学習文具メーカーのデザイナーとして8年間勤務。1990年～イラストハウスピュア主宰。 飛騨のさるぼぼを始めとする観光地のグッズキャラクターを制作。主なクライアントに中部電力、ボードレース蒲郡、フジカラーパレットプラザ、イワクラゴールドデンホームなどのキャラクターイラストを手掛ける。イラストレーター。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>アクリル絵の具・水彩・インク・色鉛筆など様々な画材を使用し、イラストの技法・基本・応用を学ぶ。 本授業では、画材を使用して、紙・木・布などの素材に雰囲気のある、あたたかいイラストを描く事を学習する。</p>							
【到達目標】							
<p>様々な画材を使用して自分のイメージしたイラストを完成度高く描く事ができるようになる。 手描きの画材を使った作品を作り出す楽しさを感じていただきたい。</p>							

授業計画・内容	
1回目	イラストレーションとは何かについての説明。(イラストを描くにあたっての発想法、膨らませ方などを理解する)
2回目	様々な画材を使用してみる。紙、アクリル絵の具、水彩、色えんぴつの説明。使用してみる。
3回目	クエッションシートを使用してイラストの中に登場するキャラクターのアイデアスケッチ。
4回目	キャラクターの背景イラストを考えアイデアスケッチ。イラストレーションボードにアクリルガッシュを使用して描く。
5回目	イラストのイメージ。世界観を考えながら着彩。(コンセプトシートを完成させる)
6回目	"
7回目	課題作品制作フィニッシュ。講評会。
8回目	生物・静物に命を吹き込む。擬人化したイラストを色鉛筆を使用して描く。
9回目	アイデアスケッチをクロッキー帳にデッサンする。
10回目	構図が決まったら、マーメイド紙のイラストレーションボードにトレース。
11回目	色鉛筆を使用しての着彩。
12回目	" (コンセプトシートを完成させる)
13回目	"
14回目	課題作品制作フィニッシュ。
15回目	講評会。評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「完成度の高い丁寧な作品を提出日に提出すること」とする。
受講生へのメッセージ	アクリル絵の具、水彩絵の具、色鉛筆など様々な画材を使用して、自分のイメージしたイラストを思い通りに、楽しく描くことが出来るようにしましょう。
【使用教科書・教材・参考書】 □	
<p>アートの基礎を極める知識とテクニック200 みづ絵のレシピ 水絵を描く (佐々木悟郎 著) etc.</p>	

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	イラストレーション I Illustration I	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	藤原 まゆみ
学科・専攻	総合デザイン科 GD/IL/SDG	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日/時限	後期 木曜/1・2限目
【担当教員 実務者経験】							
<p>学習文具メーカーのデザイナーとして8年間勤務。1990年～イラストハウスピュア主宰。 飛騨のさるぼぼを始めとする観光地のグッズキャラクターを制作。主なクライアントに中部電力、ボードレース蒲郡、フジカラーパレットプラザ、イワクラゴールデンホームなどのキャラクターイラストを手掛ける。イラストレーター。</p>							
【授業の学習内容】							
<p>アクリル絵の具・水彩・インク・色鉛筆など様々な画材を使用し、イラストの技法・基本・応用を学ぶ。 本授業では、画材を使用して、紙・木・布などの素材に雰囲気のある、あたたかいイラストを描く事を学習する。</p>							
【到達目標】							
<p>様々な画材を使用して自分のイメージしたイラストを完成度高く描く事ができるようになる。 手描きの画材を使った作品を作り出す楽しさを感じていただきたい。</p>							

授業計画・内容	
1回目	水彩、水彩色鉛筆を使ってハロウインのイラストを描く。
2回目	透明水彩、不透明水彩についての説明。 資料に基づきアイデアスケッチ。
3回目	登場するハロウインのキャラクターや世界観を考えながらラフスケッチ。
4回目	イラストレーションボードにイラストをトレース、 着彩。
5回目	イラストレーションボードに着彩。
6回目	イラストレーションボードに着彩。
7回目	課題作品制作フィニッシュ 講評会
8回目	実際にあるお店や食べ物をモチーフにして、今まで使用して来た画材を使って イラストを描いてみましょう。
9回目	コンセプトシートや資料に基づきアイデアスケッチ。
10回目	イラストレーションボードにイラストをトレース、着彩。
11回目	イラストレーションボードにイラストをトレース、着彩。
12回目	課題作品フィニッシュ 好評会
13回目	トートバックにアクリルガッシュでイラストを描く。
14回目	課題作品制作フィニッシュ。
15回目	講評会。評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「完成度の高い丁寧な作品を提出日に提出すること」とする。
受講生への メッセージ	アクリル絵の具、水彩絵の具、色鉛筆など様々な画材を使用して、自分のイメージしたイラストを思い通りに、楽しく描くことが出来るようにしましょう。
【使用教科書・教材・参考書】 □	
<p>アートの基礎を極める知識とテクニック200 みづ絵のレシピ 水絵を描く(佐々木悟郎 著) etc.</p>	

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	イラストレーションⅡ IllustrationⅡ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	磯部 香里
学科・専攻	総合デザイン科 GD/IL	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
						曜日/時限	月曜/1・2限目

【担当教員 実務者経験】

本校卒業後、アシスタントを経てフリーランスで活動開始。野村不動産・小田急不動産・伊藤忠商事・中日文化センターなどのイラストを制作。日本グラフィックデザイナー協会(JAGDA)正会員。

【授業の学習内容】

アナログ・デジタル制作をベースに様々な媒体に対応出来る技法を学ぶ。個々の画風の特徴を知り、どのような活かし方があるかを考え創造力を働かせて取り組んでいく。

【到達目標】

イメージの具現化力と技法の組み合わせから、個性ある絵作りが出来るようになる事。

授業計画・内容

1回目	(オリエンテーション) アナログ、デジタルを基本としたイラスト制作について理解する。 個別作品チェック (※2年生は必須。1年生は任意)
2回目	(実習①) 黒線のみで表現するイラストを学ぶ。
3回目	実習①で描いた作品をスキャナーで取り込み、Photoshopを使用した線の抽出と基本操作を学ぶ。
4回目	(実習②) テーマに沿ったスキルと表現方法を学び、理解する。
5回目	一つのラフを元に特徴を意識したアナログ表現が出来るようになる。
6回目	一つのラフを元に特徴を意識したデジタル表現が出来るようになる。
7回目	ブラッシュアップについて理解し、イラストに反映出来るようになる。
8回目	(実習③) 文庫本サイズのブックカバーイラスト制作する上での資料をまとめ方を学ぶ。
9回目	モノクロ・カラーの特徴の違いを理解し、ラフが描けるようになる。
10回目	カラーの特徴を活かした着彩が出来るようになる。
11回目	モノクロの特徴を活かした着彩が出来るようになる。
12回目	モックアップを制作し、講評会を行う。様々な表現の違いを学び、理解する。
13回目	(実習④) シルク印刷のスキルと技術を体験から学び取り、自身の作品作りの表現方法を理解する。
14回目	(実習⑤) Re.design。既存のデザインに対してシルク印刷をし、新たな表現を生み出す事が出来るようになる。
15回目	講評 評価

評価基準

A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法

出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。
なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「制作課題の提出率および完成度とする」とする。

**受講生への
メッセージ**

自分の表現するクセを知ってそれをどう活かし展開するか。皆さんが考えていけるよう協力する形でこの授業は行っていきます。
絵は上手・下手だけで測れないのが面白い所。絵を描かない人は線で表現するも良。それぞれの可能性を拓けていけるように頑張ってください。

【使用教科書・教材・参考書】 □

アナログ画材 / Photoshop / Illustrator (都度、授業で持ってくるモノはお伝えします。)

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	イラストレーションⅡ IllustrationⅡ	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	磯部 香里
学科・専攻	総合デザイン科 GD/IL	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期
						曜日/時限	月曜/1・2限目

【担当教員 実務者経験】

本校卒業後、アシスタントを経てフリーランスで活動開始。野村不動産・小田急不動産・伊藤忠商事・中日文化センターなどのイラストを制作。日本グラフィックデザイナー協会(JAGDA)正会員。

【授業の学習内容】

アナログ・デジタル制作をベースに様々な媒体に対応出来る技法を学ぶ。個々の画風の特徴を知り、どのような活かし方があるかを考え創造力を働かせて取り組んでいく。

【到達目標】

イメージの具現化力と技法の組み合わせから、個性ある絵作りが出来るようになる事。

授業計画・内容

1回目	(オリエンテーション) Clipstudioを使用したデジタル作品についての基本を理解する。
2回目	(実習①) テーマに沿ったレイアウトの作り方を理解し、ラフデザインが出来るようになる。
3回目	トレースする際のポイントを理解し、出来るようになる。
4回目	様々な塗りの技法を学び、自分の塗り方が出来るようになる。
5回目	ブラッシュアップについて理解し、イラストに反映出来るようになる。
6回目	(聴講①) 実習①で制作した作品講評。他者の作品と比較をする事で足りないものを理解する。
7回目	(聴講②) RGB・CMYKなど色の特性を学び、オリジナルカラーが作れるようになる。
8回目	(実習②) 実習①で学んだレイアウトの作り方を活かし、複数のラフデザインが出来るようになる。
9回目	実習①で学んだトレース技法を使い、綺麗な線が描けるようになる。
10回目	実習①で学んだ塗りの技法で描けるようになる。(ベース)
11回目	実習①で学んだ塗りの技法で描けるようになる。(人物の陰影)
12回目	実習①で学んだ塗りの技法で描けるようになる。(背景の陰影)
13回目	ブラッシュアップを通じたスキルの向上と様々なメディアに対応したデータの作り方を理解する。
14回目	(実習③) 様々なモチーフの描き方を学び、カットイラストを描けるようになる。
15回目	講評 評価

評価基準

A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法

出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。
なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「制作課題の提出率および完成度とする」とする。

受講生への メッセージ

自分の表現するクセを知ってそれをどう活かし展開するか。皆さんが考えていけるよう協力する形でこの授業は行っています。
絵は上手・下手だけで測れないのが面白い所。絵を描かない人は線で表現するも良。それぞれの可能性を拓けていけるように頑張ってください。

【使用教科書・教材・参考書】 □

アナログ画材 / Photoshop / Illustrator (都度、授業で持ってくるモノはお伝えします。)

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	イラストレーションⅢ IllustrationⅢ	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	照喜名 隆充
学科・専攻	総合デザイン科 GD/IL	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日/時限	前期 水曜/3・4限目
【担当教員 実務者経験】							
イラストレーター(フリーランス)2007年よりマーガレット一家・あっぱれ本舗を立ち上げ、紙芝居をモチーフに、舞台公演や祝賀イベント用のアトラクションを手がける。近年は保育関係を専門とし、園での造形活動と、書籍関連に注力している。主なクライアントにTOYOTA、世界の山ちゃん。書籍、店舗壁画、紙芝居・ポスター・WEB等のイラストを手がける。							
【授業の学習内容】							
様々な技法、目的を持ったイラスト制作を通じて作画能力の向上を目指す。							
【到達目標】							
創作のアイデア、引き出しを増やし、様々な依頼に応えられるようにする。							

授業計画・内容	
1回目	ミクストメディア技法によるビジュアルの構築① 様々な素材を使い、アナログでグラフィックを作成。テーマ「手形アート」手形やスタンプをベースに創作を加え、新しいイメージを構築する。
2回目	ミクストメディア技法によるビジュアルの構築② 様々な素材を使い、アナログでグラフィックを作成。テーマ「フォトコラージュ」一枚の写真をベースに、創作を加え、新しいイメージを構築する。
3回目	ミクストメディア技法によるビジュアルの構築③ 様々な素材を使い、アナログでグラフィックを作成。テーマ「抽象・イメージ」
4回目	ミクストメディア技法によるビジュアルの構築④ 様々な素材を使い、アナログでグラフィックを作成。テーマ「人物・動物・自然等」
5回目	ミクストメディア技法によるビジュアルの構築⑤ 様々な素材を使い、アナログでグラフィックを作成。テーマ「自由制作」
6回目	ミクストメディア技法によるビジュアルの構築⑥ 様々な素材を使い、アナログでグラフィックを作成。テーマ「自由制作」
7回目	ミクストメディア技法によるビジュアルの構築⑦ 様々な素材を使い、アナログでグラフィックを作成。テーマ「自由制作」
8回目	商用イラスト講座 カットイラスト① 作画ポイントなどの講義と演習
9回目	商用イラスト講座 カットイラスト② 作画ポイントなどの講義と演習
10回目	商用イラスト講座 挿絵イラスト① 作画ポイントなどの講義と演習
11回目	商用イラスト講座 挿絵イラスト② 作画ポイントなどの講義と演習
12回目	商用イラスト講座 ポスターイラスト① 作画ポイントなどの講義と演習
13回目	商用イラスト講座 ポスターイラスト② 作画ポイントなどの講義と演習
14回目	商用イラスト講座 ポスターイラスト③ 作画ポイントなどの講義と演習
15回目	講評会 評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「制作課題の提出率および完成度」とする。
受講生への メッセージ	制作の様々な手法や応用を学びます。 本授業にとどまらず、様々な制作に応用できるようにしてください。
【使用教科書・教材・参考書】 □	
必要画材等、テーマごとに伝えます	

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	イラストレーションⅢ IllustrationⅢ	必修 選択	選択	年次	3年	担当教員	照喜名 隆充
学科・専攻	総合デザイン科 GD/IL	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日/時限	前期 水曜/3・4限目
【担当教員 実務者経験】							
イラストレーター(フリーランス)2007年よりマーガレット一家・あっぱれ本舗を立ち上げ、紙芝居をモチーフに、舞台公演や祝賀イベント用のアトラクションを手がける。近年は保育関係を専門とし、園での造形活動と、書籍関連に注力している。主なクライアントにTOYOTA、世界の山ちゃん。書籍、店舗壁画、紙芝居・ポスター・WEB等のイラストを手がける。							
【授業の学習内容】							
様々な技法、目的を持ったイラスト制作を通じて作画能力の向上を目指す。							
【到達目標】							
創作のアイデア、引き出しを増やし、様々な依頼に応えられるようにする。							

授業計画・内容	
1回目	作画課題/面と線による作画 テーマに沿ったビジュアルの制作
2回目	作画課題/面と線による作画 テーマに沿ったビジュアルの制作
3回目	作画課題/面と線による作画 テーマに沿ったビジュアルの制作
4回目	作画課題/ステンシルで布製品への作画制作
5回目	作画課題/ステンシルで布製品への作画制作
6回目	作画課題/ステンシルで布製品への作画制作
7回目	作画課題/家紋・パーソナルマーク
8回目	作画課題/家紋・パーソナルマーク
9回目	作画課題/家紋・パーソナルマーク
10回目	作画課題/店舗壁画 実際の店舗の壁画を想定したイラストのデザイン
11回目	作画課題/店舗壁画 実際の店舗の壁画を想定したイラストのデザイン
12回目	作画課題/店舗壁画 実際の店舗の壁画を想定したイラストのデザイン
13回目	作画課題/店舗壁画 実際の店舗の壁画を想定したイラストのデザイン
14回目	作画課題/店舗壁画 実際の店舗の壁画を想定したイラストのデザイン
15回目	講評会 評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「制作課題の提出率および完成度」とする。
受講生への メッセージ	制作の様々な手法や応用を学びます。 本授業にとどまらず、様々な制作に応用できるようにしてください。
【使用教科書・教材・参考書】 □	
必要画材等、テーマごとに伝えます	

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	ビジュアルコミュニケーション I Visual Communication I	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	大河内 俊宏
学科・専攻	総合デザイン科 GD/IL/SDG	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日/時限	前期 火曜/3・4限目
【担当教員 実務者経験】							
1998年～2005年までグラフィックデザイナーとしてデザインプロダクションに所属。2006年グラフィックデザイン制作事務所「ラディカル グラフィックス」設立。ロゴ、ポスター、パンフレット、パッケージなどを中心にデザインを手がける。また国内外の展覧会にポスターを多数出展。							
【授業の学習内容】							
「ビジュアルで伝える」をテーマに、デザインに必要なコンセプト、レイアウト、色彩や造形などを理解し、「どのような人に」「何を」「どうして」「いつ・どんな場所で」のデザインの必要性を考察し、レポートや制作課題を通してビジュアルの伝達能力を学習する。							
【到達目標】							
グラフィックデザイナー、イラストレーターに大切な「伝える」ことを、デザインの基礎知識と実践的な課題への取り組みを通して表現、制作できることを目標とする。							

授業計画・内容	
1回目	(オリエンテーション)グラフィックデザイン、イラストの概要を理解する
2回目	(デザイン観察① 街に溢れるデザインを観る)
3回目	(デザイン観察② 色で伝える) 色の意味、伝わる印象を理解する
4回目	(デザイン観察③ 写真で伝える) 写真の印象度、役割を理解する
5回目	(デザイン観察④ 文字で伝える) 文字の種類、役割を理解する
6回目	(デザイン観察⑤ デザインで伝える) デザインを総合的に理解し、ターゲットに届くビジュアルとは何かを習得する
7回目	(デザイン感性① コンセプト) デザインの根幹にあたるコンセプトの考え方を理解する
8回目	(デザイン感性② レイアウト) 伝えるための優先順位、余白の使い方などデザインのポイントを理解する
9回目	(課題1 マイ・ロゴマーク①) 自分を色やかたちでロゴマークを制作する。自分と向き合い適した表現を理解する
10回目	(課題1 マイ・ロゴマーク②) コンセプト、ラフデザイン
11回目	(課題1 マイ・ロゴマーク③) 仕上げ、プレゼン、講評
12回目	(課題2 ショップカード①) 商業デザインという観点から、ショップをブランディングするための配色を考え、ロゴをデザインしレイアウトする
13回目	(課題2 ショップカード②) コンセプト、ラフデザイン、印刷する紙質を選ぶ
14回目	(課題2 ショップカード③) 仕上げ、印刷、プレゼン、講評
15回目	評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価40%とする。 なお、本授業においての技術評価は、提出レポートの内容完成度、制作課題の完成度およびプレゼンレベルとする。
受講生へのメッセージ	自分が制作したデザインやイラストは、あなたの伝えたい相手に届いていますか。商業としてのグラフィックデザイン、イラストレーションは必ず伝える相手(人)が存在します。その相手に伝わるデザインを学んでいきます。一步一步進んでいきましょう。
【使用教科書・教材・参考書】 □	
クロッキー帳、筆記用具、USBメモリー	

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	ビジュアルコミュニケーション I Visual Communication I	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	大河内 俊宏
学科・専攻	総合デザイン科 GD/IL/SDG	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日/時限	後期 火曜/3・4限目
【担当教員 実務者経験】							
1998年～2005年までグラフィックデザイナーとしてデザインプロダクションに所属。2006年グラフィックデザイン制作事務所「ラディカル グラフィックス」設立。ロゴ、ポスター、パンフレット、パッケージなどを中心にデザインを手がける。また国内外の展覧会にポスターを多数出展。							
【授業の学習内容】							
「ビジュアルで伝える」をテーマに、デザインに必要なコンセプト、レイアウト、色彩や造形などを理解し、「どのような人に」「何を」「どうして」「いつ・どんな場所で」のデザインの必要性を考察し、レポートや制作課題を通してビジュアルの伝達能力を学習する。							
【到達目標】							
グラフィックデザイナー、イラストレーターに大切な「伝える」ことを、ケーススタディを通じて現場で必要なスキルを知り、身近な商品の販売促進用フライヤーなどを実際に制作できることを目標とする。							

授業計画・内容	
1回目	授業内容説明 ケーススタディ(色・形について) 課題の説明
2回目	ケーススタディ(色・形について) 平面構成
3回目	平面構成
4回目	講評
5回目	ケーススタディ(紙・形状について) 課題の説明
6回目	ケーススタディ(紙・形状について) リーフレット形状レポート作成
7回目	リーフレット形状アイデアラッシュ
8回目	リーフレット形状アイデアラッシュ
9回目	ケーススタディ(キャッチコピー) 課題の説明
10回目	ラフスケッチ 素材の収集・作成
11回目	ラフスケッチ 素材の収集・作成
12回目	フライヤーのレイアウト
13回目	フライヤーのレイアウト
14回目	フライヤーのレイアウト
15回目	講評 評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価40%とする。 なお、本授業においての技術評価は、提出レポートの内容完成度、制作課題の完成度およびプレゼンレベルとする。
受講生へのメッセージ	自分が制作したデザインやイラストは、あなたの伝えたい相手に届いていますか。商業としてのグラフィックデザイン、イラストレーションは必ず伝える相手(人)が存在します。その相手に伝わるデザインを学んでいきます。一步一步進んでいきましょう。
【使用教科書・教材・参考書】 □	
クロッキー帳、筆記用具、USBメモリー	

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	パッケージデザイン Package Design	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	丹羽 哲男
学科・専攻	総合デザイン GD/IL	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日/時限	前期 水曜/3・4時限目

<p>【担当教員 実務者経験】</p> <p>1988年株式会社丹羽デザイン事務所設立。様々な企業の商品デザイン及びブランディングを手がける。各地イベントや、テーマパークなどのお土産や商品企画、愛知デザイン博、愛知万博などの商品デザインも多数行い、売れるためのデザインを現在も展開中。公益社団法人日本パッケージデザイン協会会員。</p>
<p>【授業の学習内容】</p> <p>少しの量から食べられる一人用のお米のパッケージデザインをテーマに、様々な食文化が混在する現代に、もう一度お米の良さを分かってもらえる魅力的なパッケージデザインを考える。単品ではなくバリエーションを考え、魅力ある商品デザインをする。デザインを強く意識し、現状の概念にとらわれること無く、様々な方向からアイデアを出し、商品に必要なデザインを考え形にしていくことを学習する。</p>
<p>【到達目標】</p> <p>現代社会に合った、生活に密着した商品パッケージを考えることでデザインの必要性と考え方、制作手順・方法や注意点などを学ぶ。中間プレゼンなどを踏まえ、プレゼン能力とコミュニケーション能力を高める。ブラッシュアップの必要性と、自分の考えをしっかりと形にし、商品のためのデザインを考えられるようにする。</p>

授業計画・内容	
1回目	オリエンテーション／代表的な箱の白紙見本の制作 箱の仕組みや制作方法を理解する
2回目	市場調査／デザインを意識して物を見ることを体験する レポート提出
3回目	アイデアスケッチ／デザインの背景を考える
4回目	アイデアの絞り込み／チェック ロゴについて考える(パッケージに必要なロゴとは何かを考える)
5回目	中間プレゼンへ向けての企画書制作(自分のアイデアを人に伝えるための注意点を学ぶ)
6回目	中間プレゼンへ向けての企画書制作(プレゼンへ向けての最終チェックをし完成度を高める)
7回目	中間プレゼン／講評 企画書提出
8回目	デザイン作業／パッケージの形状を考えモックアップの制作(モックアップから実際の制作方法を学ぶ)
9回目	デザイン作業／デザインの落とし込み 立体になった時のことを考えデザインする
10回目	デザインチェック／途中経過を確認し実際の店頭に並んだ時にの見え方を考える
11回目	デザイン作業／さらに魅力的な商品にするためにを考える(バリエーションの必要性)
12回目	デザイン作業／バリエーションデザインの考え方を学ぶ
13回目	最終デザインチェック／モックアップでのチェック 足りない点やさらに良くするにはを考える
14回目	ブラッシュアップ／ブラッシュアップの必要性を学ぶ
15回目	評価／課題提出
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(完成度)40% とする。 なお、本授業における技術評価は、「レポート、企画書の提出と、規定をクリアした課題作品の完成品」とする。
受講生への メッセージ	私語を控え制作に集中し、どうしたら良いのか？どうすればもっと良くなるのか？を常に意識して考える。 これで良いと思わず、自分の中での完成度を上げて行くように心がけ、デザインを学んでいることを意識する。 筆記用具、色鉛筆(色づけできるもの)スケッチブック(クロッキーブック)、その他授業に応じて各自必要なものを用意する。

<p>【使用教科書・教材・参考書】 □</p>

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	パッケージデザイン Package Design	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	丹羽 哲男
学科・専攻	総合デザイン科 GD/IL	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日/時限	後期 水曜/3・4時限目

【担当教員 実務者経験】

1988年株式会社丹羽デザイン事務所設立。様々な企業の商品デザイン及びブランディングを手がける。各地イベントや、テーマパークなどのお土産や商品企画、愛知デザイン博、愛知万博などの商品デザインも多数行い、売れるためのデザインを現在も展開中。公益社団法人日本パッケージデザイン協会会員。

【授業の学習内容】

少しの量から食べられる一人用のお米のパッケージデザインをテーマに、様々な食文化が混在する現代に、もう一度お米の良さを分かってもらえる魅力的なパッケージデザインを考える。単品ではなくバリエーションを考え、魅力ある商品デザインをする。デザインを強く意識し、現状の概念にとらわれること無く、様々な方向からアイデアを出し、商品に必要なデザインを考え形にしていくことを学習する。

【到達目標】

現代社会に合った、生活に密着した商品パッケージを考えることでデザインの必要性と考え方、制作手順・方法や注意点などを学ぶ。中間プレゼンなどを踏まえ、プレゼン能力とコミュニケーション能力を高める。ブラッシュアップの必要性と、自分の考えをしっかりと形にし、商品のためのデザインを考えられるようにする。

授業計画・内容

1回目	フラットな面と曲面のパッケージデザイン オリエンテーション、白紙見本試作/ペーパーバック(白紙)を実際に作ってみて、アイデアの参考にする。
2回目	フラットな面と曲面のパッケージデザイン アイデアスケッチ、絞り込み/どのように考え形にしていくのか、様々な方向から考える。
3回目	フラットな面と曲面のパッケージデザイン デザイン制作、各自質疑応答/決定案をもとに実際に使用することを考えながらフィニッシュワークを進める。
4回目	フラットな面と曲面のパッケージデザイン デザイン制作、各自質疑応答/修正箇所、問題点等を明確にし、ブラッシュアップしてデザインの完成度を上げる。
5回目	フラットな面と曲面のパッケージデザイン デザイン制作、各自質疑応答/修正箇所、問題点等を明確にし、ブラッシュアップしてデザインの完成度を上げる。
6回目	フラットな面と曲面のパッケージデザイン 提出、個人講評/仕上がったデザインへの個人講評。全員のデザインを並べ、自身のがどのように見えるかを体験する。
7回目	リサーチ 市場調査(イオンナゴヤドーム前店)/デザインを意識して物を見る。レポート提出。
8回目	バリエーション商品のデザイン オリエンテーション、白紙見本試作/デザインする箱(白紙)を実際に作りアイデアの参考にする。
9回目	バリエーション商品のデザイン アイデアスケッチ、絞り込み/どのように考え形にしていくのか、様々な方向から考える。
10回目	バリエーション商品のデザイン デザイン制作、各自質疑応答/決定案をもとに実際に店頭に並ぶことを考えながらフィニッシュワークを進める。
11回目	バリエーション商品のデザイン デザイン制作、各自質疑応答/決定案をもとに実際に店頭に並ぶことを考えながらフィニッシュワークを進める。
12回目	バリエーション商品のデザイン デザイン制作、各自質疑応答/修正箇所、問題点等を明確にし、ブラッシュアップしてデザインの完成度を上げる。
13回目	バリエーション商品のデザイン デザイン制作、各自質疑応答/修正箇所、問題点等を明確にし、ブラッシュアップしてデザインの完成度を上げる。
14回目	バリエーション商品のデザイン 提出及び個人講評/仕上がったデザインへの個人講評。全員のデザインを並べ、自身のがどのように見えるかを体験する。
15回目	評価/課題提出

評価基準

A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法

出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(完成度)40% とする。
なお、本授業においての技術評価は、「レポート、企画書の提出と、規定をクリアした課題作品の完成品」とする。

受講生への メッセージ

私語を控え制作に集中し、どうしたら良いのか? どうすればもっと良くなるのか? を常に意識して考える。
これで良いと思わず、自分の中での完成度を上げて行くように心がけ、デザインを学んでいることを意識する。
筆記用具、色鉛筆(色づけできるもの)スケッチブック(クロッキーブック)、その他授業に応じて各自必要なものを用意する。

【使用教科書・教材・参考書】 □

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	Webデザイン I Web-page Design I	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	金光 亜希子
学科・専攻	総合デザイン科 GD/IL	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分 曜日/時限	前期 金曜/3・4限目
【担当教員 実務者経験】							
映像制作会社・WEB制作会社を経てマークアップエンジニアとしてフリーランスで活動中。各制作会社の業務に携わり(年間平均40サイトほど制作)幅広い制作業態を得ています。							
【授業の学習内容】							
基本的なHTMLの用語からWEBデザインで標準的に使用されるCSSの学習、レイアウトなどの技術や、Webプログラミングを使った動的ページを作成する能力、また、クライアントの要求を解釈できるようなコミュニケーション能力を身につける。実際の現場で使用している素材や長年培ってきたノウハウをお伝えします。							
【到達目標】							
進化するネット時代で活躍できるWebデザイナー・クリエイターを目指します。主にWEB特有のソフトや技術を学び、ますが、そのほかに社会人として、クリエイターとしての人間性を育てます。WEBリテラシーの理解と、PCサイトの制作ができます。							

授業計画・内容	
1回目	(WEBページについて)WEBサイトの構成、作成するために必要なもの、制作の流れについて理解する
2回目	(HTMLの基本)Dreamweaverを使ってページタイトル、テキストを追加し、HTMLファイルを作成しWebブラウザ確認を学ぶ
3回目	(HTMLの基本)見出し・段落・箇条書き設定、画像の埋め込みを学ぶ
4回目	(HTMLの基本)ページの複製、表と各リンクの設定を学ぶ
5回目	(HTMLの基本)WEBで取り扱う画像の形式 / 取り扱うデータの著作権 / バリデータを使用してバリデーションを学ぶ
6回目	(CSSの基本)セレクトを理解する、背景色・文字色を設定し、CSSファイルを作成。HTMLファイルと連動を学ぶ
7回目	(CSSの基本)CSSでレイアウトするためにHTMLのグループ化、幅や高さ・左右の配置を学ぶ
8回目	(CSSの基本)背景画像・テキスト・余白・枠線などのページデザインを学ぶ
9回目	(CSSの基本)リンクテキストのスタイル・テキストと背景のバランス・周り込みでの配置などテキストデザインを学ぶ
10回目	(javascriptの基本)簡単なjQueryのライブラリを使用してページに動きをつける機能を学ぶ / Webサーバーの準備
11回目	(Webページの公開)FTPソフトを使用して、Webサーバーへファイルのアップロードを学ぶ
12回目	(演習課題_PCサイト制作) htmlファイルの作成ができるようになる
13回目	(演習課題_PCサイト制作) cssファイルの作成ができるようになる
14回目	(演習課題_PCサイト制作) html+css+javascriptを使用したPCサイトが作成できる
15回目	評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、以下の割合にておこなう。 ◎テスト演習10% ◎演習課題の完成度_90%
受講生へのメッセージ	html言語をはじめ、聞きなれない用語が多く出てきますが、繰り返しの演習で覚えていけるようになります。新しいテクノロジーに対応できる人材の育成を目的としています。日々進化するトレンドなども伝えていきます。難しく感じて悩んだり迷ったりしているよりは、とにかくやってみる事です。始めてみなければ何も変わらない。色々経験することが自分への投資です。
【使用教科書・教材・参考書】 □	

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	Webデザイン I	必修 選択	選択	年次	2年	担当教員	金光 亜希子
	Web-page Design I	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60	開講区分	後期
学科・専攻	総合デザイン科 GD/IL				4	曜日/時限	金曜/3・4限目
【担当教員 実務者経験】							
映像制作会社・WEB制作会社を経てマークアップエンジニアとしてフリーランスで活動中。各制作会社の業務に携わり(年間平均40サイトほど制作)幅広い制作業態を得ています。							
【授業の学習内容】							
基本的なHTMLの用語からWEBデザインで標準的に使用されるCSSの学習、レイアウトなどの技術や、Webプログラミングを使った動的ページを作成する能力、また、クライアントの要求を解釈できるようなコミュニケーション能力を身につける。実際の現場で使用している素材や長年培ってきたノウハウをお伝えします。後期は企画、ラフ案から実制作を通じてそれぞれの過程のポイントを学びます。							
【到達目標】							
進化するネット時代で活躍できるWebデザイナー・クリエイターを目指します。主にWEB特有のソフトや技術を学び、ますが、そのほかに社会人として、クリエイターとしての人間性を育てます。WEBリテラシーの理解と、PCサイトの制作ができます。							

授業計画・内容	
1回目	リニューアル提案作成(企画・ラフ)
2回目	ワイヤーフレーム作成(企画・ラフ)
3回目	ラフチェック
4回目	デザイン作成
5回目	デザイン作成
6回目	デザイン作成
7回目	デザインチェック
8回目	コーディング
9回目	コーディング
10回目	コーディングチェック①
11回目	コーディング
12回目	コーディング
13回目	コーディングチェック②
14回目	プレゼン
15回目	評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業においての技術(もしくは試験・レポート等)評価は、以下の割合にておこなう。 ◎テスト演習10% 演習課題の完成度_90%
受講生へのメッセージ	html言語をはじめ、聞きなれない用語が多く出てきますが、繰り返しの演習で覚えていけるようになります。新しいテクノロジーに対応できる人材の育成を目的としています。日々進化するトレンドなども伝えていきます。難しく感じて悩んだり迷ったりしているよりは、とにかくやってみる事です。始めてみなければ何も変わらない。色々経験することが自分への投資です。
【使用教科書・教材・参考書】 □	

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	コピーライティング Copywriting	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	近藤 萌苑
学科・専攻	総合デザイン科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
						曜日/時限	水曜/1.2限

【担当教員 実務者経験】 大学等の教育機関や企業をクライアントとして、その広報活動に携わるコピーライター。リクルーティングアドを中心に企画から制作までを行っている。媒体は、パンフレット、リーフレット、ポスター、雑誌、webサイトなど。AD creative office 広告島 所属。
【授業の学習内容】 アイデアは、実は「すでに世の中にある要素」の新しい組合せに過ぎない。 だがその「新しい組合せ」を見つけ出すには常識に囚われない柔軟な発想が必要。 当授業では、手かえ品かえさまざまな角度から課題に挑むことによりアイデアの大量発想を繰り返していく。
【到達目標】 たくさんの体験・演習を通して、以下を実感し自分のものにすることを目標とする。 ①欲しい情報を意識してアンテナを張っていれば、情報は向こうから飛び込んでくる。 ②質より量にこだわり、どんなアイデアも「否定しない」でストックしていく。 ③奇抜でユニークな発想を心がけ、楽な気持ちで面白がって思考する。 ④異質を組み合わせることで起こる「化学反応」を楽しむ

授業計画・内容	
1回目	【オリエンテーション】自己紹介、ネタの拾い方、ネタ帳の作り方、「オリジナル」の種の見つけ方…発想体質を作るために必要な準備・意識を理解できる。
2回目	【講義】①脳の柔軟体操 ②オズボーンのリスト紹介 【演習】イラスト・写真から物語…繰り返せば、ビジュアルを使って次々物語を紡ぐ技量が備わってくる。
3回目	【講義】トキワ荘発の物語創作訓練とは 【演習】三題断…繰り返せば、キーワードを使って次々物語を紡ぐ技量が備わってくる。
4回目	(ひとを楽しませる企画を考える) Open campusラノベプログラム①イベント企画編…カードBS法やディスカッションを通してアイデアの大量生産を実体験できる。
5回目	(ひとを楽しませる企画を考える) Open campusラノベプログラム②集客企画編…カードBS法やディスカッションを通してアイデアの大量生産を実体験できる。
6回目	(注目を集める企画を考える) Open campusラノベプログラム③広告企画編…カードBS法やディスカッションを通してアイデアの大量生産を実体験できる。
7回目	(行動を促す企画を考える) Open campusラノベプログラム④広告企画編…カードBS法やディスカッションを通してアイデアの大量生産を実体験できる。
8回目	【プレスト】テーマ「Open campus次年度はもっと面白く」…現状の問題点や改善点を視野に入れどう質を上げるか、「思考」する自分を体験できる。
9回目	【講義】「異質のコラボ」でアイデアを生む 【演習】真逆の言葉でタイトル作成→プロットへ…世のタイトルの妙を知る。タイトルから物語を発想できるようになる。
10回目	【講義】タロットDEプロット 【演習】引いたカードが示す通りに物語を考える…キーワードに強制されることで自分のなかの物語づくりの狭い枠を壊すことができる。
11回目	【講義】主人公と「事件」を同時発想するテク 【演習】3項目を組み合わせる物語…繰り返せば発想スイッチを使って次々物語を紡ぐ技量が備わってくる。
12回目	AICHI AD AWARDS2019優秀広告作品展…学生広告賞も含む優秀な制作物を目の当たりにすることで、クリエイティブの面白さ・奥深さに触れることができる。
13回目	【課外授業】本屋に並ぶ小説の「タイトル」「冒頭」を片っ端から調査。帰校後、レポート提出。…既存の小説から流行やコツを掴むことができる。
14回目	【美術展観賞】帰校後、レポート提出。自作に反映できればなおよし…非日常のアーティスティックな刺激を受けることができる。創作活動の幅が広がる。
15回目	評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(レポート・制作物等)40%とする。 なお、本授業における技術評価は、以下の割合にておこなう。 ◎演習課題の提出率…20% ◎演習課題の完成度…80%
受講生へのメッセージ	アイデアは特別な人だけに天から降ってくるもの——それは大きな勘違い。誰でもアイデアマンになれる。生み出すためのしぐみがあるからだ。 まずは、平凡なアイデアやつまらないアイデアも恐れずに出してみる姿勢、出たものを否定しないでどんどん書き出す癖を演習を通して身につけたい。 脳の「宿題状態」を作ることで、昨日まで見えなかった何かが見えてくる面白さ。異質なものに触れ、体験することで得られるヒントの多さ。 自分の体で「コレだ！」というアイデアに行きつく喜びを実感しよう。
【使用教科書・教材・参考書】 □	
使用ソフト／Microsoft Word ・Microsoft Exel ・adobe Illustrator	

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	コピーライティング Copywriting	必修 選択	選択	年次	2	担当教員	近藤 萌苑
学科・専攻	総合デザイン科	授業 形態	演習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	後期
						曜日/時限	水曜/1.2限

【担当教員 実務者経験】
大学等の教育機関や企業をクライアントとして、その広報活動に携わるコピーライター。リクルーティングアドを中心に企画から制作までを行っている。媒体は、パンフレット、リーフレット、ポスター、雑誌、webサイトなど。AD creative office 広告島 所属。
【授業の学習内容】
アイデアは、実は「すでに世の中にある要素」の新しい組合せに過ぎない。 だがその「新しい組合せ」を見つけ出すには常識に囚われない柔軟な発想が必要。 当授業では、手かえ品かえささまざまな角度から課題に挑むことによりアイデアの大量発想を繰り返していく。
【到達目標】
たくさんの体験・演習を通して、以下を実感し自分のものにするを目標とする。 ①欲しい情報を意識してアンテナを張っていれば、情報は向こうから飛び込んでくる。 ②質より量にこだわり、どんなアイデアも「否定しない」でストックしていく。 ③奇抜でユニークな発想を心がけ、楽な気持ちで面白がって思考する。 ④異質を組み合わせることで起こる「化学反応」を楽しむ

授業計画・内容	
1回目	■話者を誰にするのか。①一人称(主人公・脇役・複数交替)②二人称③三人称(一元描写・多元描写) ■脱！アタリマエの日常(妄想編) ①ネタの拾い方②脳裏に「自分だけの宿題」を植え付ける
2回目	■脱！アタリマエの日常(行動編) 【演習】①「世の中のトレンドを10項目以上探す」ことをお題に街へ繰り出す。②帰校後レポート提出(見つけたトレンド+自分なりの考察)
3回目	■クリエイター目線でモノを観る。 【映画鑑賞】テーマ・仕込まれたネタ・伏線・主人公の未熟さ・主人公の壁(敵)・どんでん返し・オチ…作り手側から作品を考えながら鑑賞する。
4回目	■カードを使った物語分析(アイデア収法) 【演習】①まずは各自で前週観た映画を分析(1考察1カードで貼り付けていく)②チームに分かれてディスカッション③全体発表
5回目	想定した「誰か」を喜ばせる為の企画を考える 【演習】①「自分の作品の読者像」を各自で徹底的に考察(何に喜ぶか、何に夢中になるか、何を求めているか、何を共感してほしいと思っているか)②各自でその考察を作品に活かすにはどう創りにすると良いか振り下げる③ジャンル別にチームに分かれディスカッション
6回目	オンデマンド印刷工場見学 前期に制作したメモ帳の表紙デザインを持参して、そのデータがどのように「紙面」になっていくかを見学。今後のwe are冊子・個人誌制作の知識としても役立つ。
7回目	■想定した「誰か」を喜ばせる為の企画を考える②イベント編 we are来場者が「小説系ブース」で立ち止まり興味を持って作品に手を伸ばす……企画の意図はここにある。そのためには何をどう準備すべきか。 【演習】全体ディスカッション。当日までにどんな作業が必要か。誰がどんな役割を担うか。何をするか。具体的に明確に紙に落とし込む。
8回目	■想定した「誰か」を喜ばせる為の企画を考える②イベント編 we are来場者が「小説系ブース」で立ち止まり興味を持って作品に手を伸ばす……企画の意図はここにある。そのためには誰が何をするのか。 【演習】全体ディスカッション。当日までにどんな作業が必要か。誰がどんな役割を担うか。何をするか。具体的に明確に紙に落とし込む。
9回目	■想定した「誰か」を喜ばせる為の企画を考える②イベント編 we are来場者が「小説系ブース」で立ち止まり興味を持って作品に手を伸ばす……この意図を念頭にPRツールを制作していく。 【演習】各展示作品の趣旨を元に、全員で(担当を明確に決める)広告宣伝ツールを制作。●ポスター●オビ●メニューなど
10回目	■想定した「誰か」を喜ばせる為の企画を考える②イベント編 we are来場者が「小説系ブース」で立ち止まり興味を持って作品に手を伸ばす……この意図を念頭にPRツールを制作していく。 【演習】各展示作品の趣旨を元に、全員で(担当を明確に決める)広告宣伝ツールを制作。●ポスター●オビ●メニューなど
11回目	■想定した「誰か」を喜ばせる為の企画を考える②イベント編 we are来場者が「小説系ブース」で立ち止まり興味を持って作品に手を伸ばす……この意図を念頭にPRツールを制作していく。 【演習】各展示作品の趣旨を元に、全員で(担当を明確に決める)広告宣伝ツールを制作。●ポスター●オビ●メニューなど
12回目	■JFN学生ラジオCMコンテストに挑戦② (公募 2019.5投稿済) 自校(NCA)を20秒、もしくは40秒のラジオCMにのせてアピールする(受賞すれば全国放送)
13回目	■JFN学生ラジオCMコンテストに挑戦② (公募 2019.5投稿済) 自校(NCA)を20秒、もしくは40秒のラジオCMにのせてアピールする(受賞すれば全国放送)
14回目	■「人間の五感」を思い知る【演習】視覚遮断実験 我々が得る情報量の80%は「視覚」から入ってくる。その「視覚」に頼れないことで、どんな感覚が鋭くなっていくか。鈍くなるのか。実際に視覚を遮断して行動することで体感する日。五感を研ぎ澄ます学び。
15回目	評価
評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(レポート・制作物等)40%とする。 なお、本授業における技術評価は、以下の割合にておこなう。 ◎演習課題の提出率…20% ◎演習課題の完成度…80%
受講生へのメッセージ	アイデアは特別な人だけに天から降ってくるもの——それは大きな勘違い。誰でもアイデアマンになれる。生み出すためのしぐみがあるからだ。 まずは、平凡なアイデアやつまらないアイデアも恐れずに出してみる姿勢、出たものを否定しないでどんどん書き出す癖を演習を通して身につけたい。 脳の「宿題状態」を作ることで、昨日まで見えなかった何かが見えてくる面白さ。異質なものに触れ、体験することで得られるヒントの多さ。 自分の体で「コレだ！」というアイデアに行きつく喜びを実感しよう。
【使用教科書・教材・参考書】 □	
使用ソフト／Microsoft Word ・Microsoft Exel ・adobe Illustrator	

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	卒業制作 Graduation Project	必修 選択	必修	年次	3年	担当教員	東倉 田長
学科・専攻	総合デザイン科 GD/IL	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	前期
						曜日/時限	火・金/3・4限目

【担当教員 実務者経験】

早稲田大学卒業。広告制作プロダクションである(株)日本デザインセンター・(株)サン・アドを経て独立し、フリーランスで活動中。主なクライアントは外資系広告代理店。
アートディレクター/コピーライター

【授業の学習内容】

- ・コンセプトメイキングから、実制作に至るまでのすべての過程でのプレゼンテーション能力の向上。
- ・グループ制作による、議論の方法論、結論への導き方、実サイズでのデザイン感覚の養成。
- ・広告制作を通して、より実践的なデザインに対する理解を深める。

【到達目標】

- ・すべての学生が説得力のある個性を活かしたプレゼンテーションができるようになる。
- ・実践的なデザイン力の養成。

授業計画・内容

1回目	コンセプトに至るまでの共同作業発表
2回目	コンセプトからの共同作業の説明、リバイス
3回目	コンセプトからの展開制作物①
4回目	コンセプトからの展開制作物②
5回目	コンセプトからの展開制作物のプレゼンテーション
6回目	ラフスケッチ演習①
7回目	ラフスケッチ演習②
8回目	制作物ラフスケッチプレゼンテーション
9回目	制作物ラフスケッチ リバイス
10回目	制作物提案プレゼンテーション
11回目	制作物相互チェック
12回目	制作物ブラッシュアップ①
13回目	制作物ブラッシュアップ②
14回目	プレゼンテーション・リハーサル
15回目	講評 評価

評価基準 A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。
なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「制作課題の完成度、プレゼンレベル」とする。

受講生へのメッセージ 自信をもってプレゼンテーションできるよう、課題に取り組み、完成度と向上心を磨いてください。

【使用教科書・教材・参考書】 □

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

科目名 (英)	卒業制作 Graduation Project	必修 選択	必修	年次	3年	担当教員	東倉 田長
学科・専攻	総合デザイン科 GD/IL	授業 形態	演習	総時間 (単位)	120 8	開講区分	後期
						曜日/時限	火・金/3・4限目

【担当教員 実務者経験】

早稲田大学卒業。広告制作プロダクションである(株)日本デザインセンター・(株)サン・アドを経て独立し、フリーランスで活動中。主なクライアントは外資系広告代理店。
アートディレクター/コピーライター

【授業の学習内容】

- ・コンセプトメイキングから、実制作に至るまでのすべての過程でのプレゼンテーション能力の向上。
- ・グループ制作による、議論の方法論、結論への導き方、実サイズでのデザイン感覚の養成。
- ・広告制作を通して、より実践的なデザインに対する理解を深める。

【到達目標】

- ・すべての学生が説得力のある個性を活かしたプレゼンテーションができるようになる。
- ・実践的なデザイン力の養成。

授業計画・内容

1回目	企業プロジェクト 商品調査報告 各自の感想
2回目	企業プロジェクト 調査のまとめ及び調査結果精査
3回目	企業プロジェクト マーケットでの問題点の発見 改良点の開発
4回目	企業プロジェクト コンセプトづくりのためのディスカッション
5回目	企業プロジェクト コンセプトづくりとコンセプトのまとめ
6回目	企業プロジェクト コンセプトから生まれるアイデア出しと議論
7回目	企業プロジェクト アイデア出しとラフスケッチへの定着
8回目	企業プロジェクト アイデアの整理とラフスケッチのまとめ
9回目	企業プロジェクト コンセプトとアイデアの整合性とラフスケッチ
10回目	企業プロジェクト グランドデザインの開発と決定
11回目	企業プロジェクト グランドデザインに沿ったアイテムへの流れ
12回目	企業プロジェクト 各アイテムの具体的な定着①②
13回目	企業プロジェクト プレゼンテーションマテリアルの制作
14回目	企業プロジェクト プレゼンテーションマテリアルの制作2
15回目	講評 評価

評価基準	A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。
評価方法	出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、「制作課題の完成度、プレゼンレベル」とする。
受講生への メッセージ	自信をもってプレゼンテーションできるよう、課題に取り組み、完成度と向上心を磨いてください。

【使用教科書・教材・参考書】 □