

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2024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	担当教員	伊藤加奈
学科・専攻	デジタルクリエイター科	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/1.2限

【担当教員 実務者経験】

大学卒業後、2019年～2024年2月までにグラフィックデザイナーとして株式会社ノンバーバルブランディング事業部に所属。2024年3月よりフリーランスに転身し、現在に至る。
大学や病院、土業関連から店舗やスタートアップ企業など、多岐にわたる業種と規模のクライアント様と関わらせていただいております。起業や商品、イベントやキャンペーン等のロゴ制作、パンフレット、WEBなどのデザインを手掛けています。

【授業の学習内容】

「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」(ソフト)を操作できることは、グラフィックデザイナー、イラストレーター等の仕事においては不可欠です。本授業では、これらソフト私用の基礎を実務的課題(ロゴデザイン、名刺、チラシ制作など)を通して学習していただきます。

【到達目標】

- ・デザインの実務に活かせる、コンピュータ操作の基礎技術を身につける
- ・作業効率・スピードアップのためのテクニックを身につける
- ・実務的な課題への取り組みを通して、デザイン力を身につける
- ・コンピュータを使用する際の基本的なロゴデザイン、名刺、チラシなどの政策ができるようになる

授業計画・内容

1回目	【概要】IllustratorとPhotoshopなどの使用したデジタルアートワークの概要を理解する/Illustratorの画面の基本操作を学ぶ 【実践】Illustratorを使用して簡単な自己紹介ボードを作成してみる / ファイルの作成保存を行う
2回目	【概要】Illustratorの基本操作の習得① 図形や線の描き方を学ぶ / 図形や線の変形や効果の活用 【実践】9個の丸にそれぞれ異なる効果を適用する
3回目	【概要】Illustratorの基本操作の習得② 色と透明度の設定・スウォッチの使い方を学ぶ 【実践】テーマに沿った異なるカラーと異なる形の図形を作成する
4回目	【概要】Illustratorの基本操作の習得③ パスを使った図形描写・アンカーポイントとハンドルの操作を学ぶ / 選択ツールとダイレクト選択ツールの使い分けに慣れる 【実践】パスを用いた円形の作成 / ログのトレースにチャレンジ
5回目	【概要】Illustratorの基本操作の習得④ 文字と書式の設定を理解する / Illustrator上での文字詰めについて学ぶ 【実践】紙面のトレースでさまざまな書式の設定を学ぶ
6回目	【概要】Photoshopの基本操作の習得① 画面の基本操作を学ぶ / 画像の用途別の保存形式を理解する / 画像解像度について理解する / CMYKとRGBのカラーの違いについて学ぶ 【実践】ネットからダウンロードした画像を印刷用に変換する / ファイルの作成保存を行う
7回目	【概要】Photoshopの基本操作の習得② 基本的な画像の修正・加工方法を学ぶ / マスクとレイヤーの活用 【実践】レイヤーとマスクを活用して、人物写真の補正を行う
8回目	【概要】Photoshopの基本操作の習得③ 画像の切り抜き / パスツールの活用方法 【実践】パスツールとマスクを活用して、画像の切り抜きを行う
9回目	【概要】テスト演習: PhotoshopとIllustratorの操作の連携、復習 【実践】PhotoshopとIllustratorを使用し、ムードボードを作成する(仮)
10回目	【概要】演習課題: ログ制作 【実践】PhotoshopとIllustratorを使用し、基本的なログ制作を行う
11回目	【概要】演習課題: ログ制作 【実践】PhotoshopとIllustratorを使用し、基本的なログ制作を行う
12回目	【概要】演習課題: 名刺制作 【実践】PhotoshopとIllustratorを使用し、基本的な名刺制作を行う / トリムマークの作成方法を学ぶ
13回目	【概要】演習課題: チラシ制作 【実践】PhotoshopとIllustratorを使用し、基本的なチラシ制作を行う / 印刷媒体のデータの作成方法を学ぶ
14回目	【概要】演習課題: チラシ制作 【実践】PhotoshopとIllustratorを使用し、基本的なチラシ制作を行う / 印刷媒体のデータの作成方法を学ぶ
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。

受講生へのメッセージ

IllustratorやPhotoshopは、あくまで表現したいものを形にするツールです。これらのツールの基本操作や作業効率・スピードを上げるためのテクニックを学び、クリエイターとして大切な「考える」ことに時間を割けるように技術を習得していきましょう！

【使用教科書・教材・参考書】

筆記用具、USB・ハードディスク等の記録媒体

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2024年度シラバス

科目名 (英)	IT・ICT	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	中島貴子
	IT・ICT	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
学科・専攻	スーパーテクノロジー科/ゲームクリエイター科 デジタルクリエイター科/総合マンガ科					曜日/時限	月曜日1・2限目

【担当教員 実務者経験】

1982年～1999年まで一般企業に勤務。1999年よりビジネス研修、大学、専門学校、職業訓練校、一般社会人を対象にMicrosoft Officeアプリ、ITパスポート試験、MOS試験、CompTIAなどのIT系資格取得対策講座では多数の合格者を輩出。

【授業の学習内容】

ITパスポート試験の分野から戦略とマネジメントを学習
 戦略: 企業活動、法務、経営戦略マネジメント、技術戦略マネジメント、システム戦略
 マネジメント: 開発技術、プロジェクトマネジメント、サービスマネジメントとシステム監査

【到達目標】

ITパスポート試験の合格レベルの知識を身に付け、試験合格を目指す

授業計画・内容

1回目	試験の概要、第1章: 企業活動
2回目	第1章: 企業活動
3回目	第2章: 法務
4回目	第1章・2章 復習
5回目	第3章: 経営戦略マネジメント
6回目	第4章: 技術戦略マネジメント
7回目	第3章・4章 復習
8回目	第5章: システム戦略
9回目	第6章: 開発技術
10回目	第5章・6章 復習
11回目	第7章: プロジェクトマネジメント
12回目	第8章: サーマネジメントとシステム監査
13回目	第7章・8章 復習
14回目	総復習
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。

受講生への メッセージ

年間を通してITパスポートの資格取得に向けた授業となります。IT業界に携わる職業人であれば、共通に備えておくべき基礎知識となります。アルファベットやカタカナの専門用語が多く戸惑うかもしれませんが、まずは用語に慣れることから始めましょう。そして、徐々に理解を深めて行きましょう。わからないことがあったときはその場で積極的に質問または周りと相談したり、そして自分で調べることも大切です。合格を目指して頑張りましょう!

【使用教科書・教材・参考書】

使用教科書: いちばんやさしい ITパスポート 絶対合格の教科書(令和6年度版)

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2024年度シラバス

科目名 (英)	アニメーション制作 Animation Production	必修 選択	選択	年次	1年	担当教員	後藤 聡宏
		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期 火曜1.2限
学科・専攻	デジタルクリエイター科						

フリーアニメーター 参加作品:「ヒロインたるもの！～嫌われヒロインと内緒のお仕事～」 「群青のファンファーレ」 「トモちゃんは女の子！」

【授業の学習内容】

アニメーターとして基礎である動画作業を理解する。、課題による実作業を通じて基本的知識、作画能力を身に付ける。

【到達目標】

動画マンとして原画、レイアウト、タイムシートを読み取り基本的な中割り技術を会得する。

授業計画・内容

1回目	動画:1 基本動画(クリンナップ・1)
2回目	動画:2 基本動画(クリンナップ・2)
3回目	動画:3 基本動画(奥から手前の歩き・1)
4回目	動画:4 基本動画(奥から手前の歩き・2)
5回目	動画:5 基本動画(奥から手前の歩き・3)
6回目	動画:6 基本動画(奥から手前の歩き・4)
7回目	動画:7 基本動画(奥から手前の歩き・5)
8回目	動画:8 基本動画(奥から手前の走り・1)
9回目	動画:9 基本動画(奥から手前の走り・2)
10回目	動画:10 基本動画(奥から手前の走り・3)
11回目	動画:11 基本動画(奥から手前の走り・4)
12回目	動画:12 基本動画(奥から手前の走り・5)
13回目	動画:13 実践動画(実際に使用された動画・1)
14回目	動画:14 実践動画(実際に使用された動画・2)
15回目	動画:15 実践動画(実際に使用された動画・3)

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 「理解出来ない」「上手く描けない」時は遠慮せず分かるまで何度でも聞いて下さい。

【使用教科書 教材 参考書】

鉛筆(B.2B)、消しゴム、タップ、定規(30cm)、字消し版、目玉クリップ、動画用紙
色鉛筆(水色、だいだい色、朱色、黄色、黄緑色、緑色) あれば硬質色鉛筆(水色、赤色、黄緑色) 各自用意して下さい。

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2024年度シラバス

科目名 (英)	イラストレーション Illustration	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	磯部香里
		授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
学科・専攻	デジタルクリエイター科					曜日/時限	水曜2・3・4限

【担当教員_実務者経験】

イラストレーター / グラフィックデザイナー
デザイン事務所を経てフリーで活動開始。WEBや書籍・雑誌で使用されるイラストを始めプロダクトなども手掛けている。他、国内外でも個展・展覧会に多数出展。日本グラフィックデザイン協会(JAGDA) 会員

【授業の学習内容】

アナログ制作を土台とし、デジタル制作との組み合わせで様々な表現を学びながら、継続する力・考える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を強化し、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) 授業の方向性と使用するアナログ画材・デジタル機材の概要を理解する。 ※初回授業持ち物。外付けHDD又はUSB・筆記用具・クロッキー帳
2回目	(ドローイング作品制作①) テーマを設定し、資料の集め方、ラフの度合いについて学び、最低3案以上のラフが描けるようになる。
3回目	(ドローイング作品制作②) 決定したラフ案から本制作に移り、完成作品へと仕上げ、スキャナーで取り込む。線の抽出とデータの新規作成・保存操作ができるようになる。
4回目	(ドローイング作品制作③) 保存したスキャニング作品を使用し、デジタル着彩方法を学ぶ。
5回目	(プレゼンテーション&ブラッシュアップ) 作品の意図や工夫点、今後の改善点を中心に一人3~5分程度で課題を発表した後、加筆・修正点を重点に再調整を行う。
6回目	
7回目	(派生表現①) 指定した表現で一つの作品から複数の表現方法をインプットし、最低3案以上のラフが描けるようになる。
8回目	(派生表現②) 決定したラフ案から本制作に移り、完成作品へと仕上げる。
9回目	(静物イラスト制作①) テーマに沿い、最低3案以上のカラーラフが描けるようになる。
10回目	(静物イラスト制作②) 決定したラフ案を元に、アナログ又はデジタル線で線画を完成させる。
11回目	(静物イラスト制作③) 仕上げた線画を元に、配色に沿って、色を塗る。
12回目	(プレゼンテーション&ブラッシュアップ) 作品の意図や工夫点、今後の改善点を中心に一人3~5分程度で課題を発表した後、加筆・修正点を重点に再調整を行う。
13回目	
14回目	(紙加工制作) 既存作品を用いて表現加工を学び、絵の魅せ方を次の作品へ活かす素材を制作する。
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。
受講生へのメッセージ	まずは制作することへの好奇心を高めていきましょう。よろしくお願いします。

【使用教科書 教材 参考書】

【使用ソフト】 Photoshop Illustrator アナログ画材(都度、課題によって指定します)
【毎週持ってくるモノ】 外付けHDD又はUSB 筆記用具