

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

建築学科			科目名		建築計画
担当者 豊田 茂			一級建築士の資格を持ち、設計事務所での実務経験を持つ。実務に沿った教育を行う。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	1.5	51	34	講義	
テキスト・配布物・教材					
専門士課程 建築計画 学芸出版社					
<p><概要> 建築の発展、歴史的な変遷、現状等を理解させるとともに建築計画に関する基礎的な知識を習得させ、建築物を合理的に計画し、設計する能力と態度を育てる。</p>					
<p><達成目標></p> 1) 建築計画の意義と内容について理解する。 (2) 建築計画の方法について理解する。 (3) 建築物の形態と色彩について理解する。 (4) 計画の表現を行う。 (5) 計画における評価ができる。					
授業内容				教授方法	
オリエンテーション及びガイダンス 建築環境 ・外部気候 ・室内気候 ・伝熱 ・結露 ・換気と通風 ・日照 ・日影 ・日射 ・採光 ・色彩 ・音環境 ・計画一般 ・各部の計画 ・構法・材料・生産 ・住宅(1)(2) ・商業施設(1)(2) ・社会施設(1)(2) ・文化施設 ・空気調和設備 ・電気設備 ・消火・防火設備 ・給排水衛生設備 ・建築史				講義	
<p><評価方法></p> ・テスト……50% ・実習……50%			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

建築学科			科目名 インテリア計画	
担当者 水谷 秀雄		インテリアコーディネーターなどの資格を持ち、インテリア等に関する講義を担当する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
1年次・通年	1.5	51	34	講義
テキスト・配布物・教材				
インテリア設計士テキスト(学科編・実技編) 編集・発行 日本インテリア設計士協会				
<p><概要> 建築物の内部空間について、人間の心理や行動、あるいは人間的スケールでとらえた寸法・構法・材料などのハード面の知識と、それを具体的な設計に応用し結実させる設計技術を身につける。</p>				
<p><達成目標></p> <p>1) インテリアデザインの発生と変遷について理解する</p> <p>(2) 人間工学の意味と人体寸法及び家具・設備への応用ができる。</p> <p>(3) 形・色・テクスチャー・空間の心理について理解する。</p> <p>(4) 家具・テキスタイル・照明・設備・材料と仕上げ・構法・室内環境について理解する。</p> <p>(5) プライベートインテリアの計画ができる。</p>				
授業内容			教授方法	
<ul style="list-style-type: none"> ・オリエンテーション及びガイダンス ・インテリアデザイン論概要 ・インテリア設計と空間構成 住宅とインテリア ・西洋のインテリア史と家具(1) ・西洋のインテリア史と家具(2) ・日本のインテリア史と家具(1) ・日本のインテリア史と家具(2) ・造形と空間構成(1) ・造形と空間構成(2) ・色彩の基礎知識 ・インテリア計画の基礎 ・平面計画 ・家具計画 ・照明計画 室内環境計画 ・人間工学 ・材料(1) ・材料(2) ・塗料と塗装 ・インテリア構法と室内構造 家具構造と技法 ・室内装飾(1) ・室内装飾(2) ・室内設備(1) ・室内設備(2) ・インテリア関連法規(1) ・インテリア関連法規(2) 			講義	
<p><評価方法></p> <ul style="list-style-type: none"> ・テスト……………60% ・課題……………40% 			<p><備考></p>	

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

建築学科			科目名		建築史
担当者 水谷 秀雄			インテリアコーディネーターなどの資格を持ち、インテリア等に関する講義を担当する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	1.5	51	34	講義	
テキスト・配布物・教材					
スライドの配布資料 (参考図書: 建築史 市ヶ谷出版社、インテリア設計士テキスト 日本インテリア設計)					
<p><概要> 建築の発生と日本及び西洋における歴史的変遷、建築様式と建築物の計画手法、構造、機能、形態などの特徴等を理解させる。</p>					
<p><達成目標> (1) 様式でくられる建築群に共通する概念と、各国における建築の相違を理解させる。 (2) 様式史による時代区分にしたがい、概念、伝播の事情、各国における様式の扱い方の違いを理解する。 (西洋) (3) 発生から現代までを取り扱い、建築物や様式の概念、特徴等を理解させる。(日本) (4) 西洋及び日本以外の地域の建築の相違と特徴を理解させる。</p>					
授業内容				教授方法	
<ul style="list-style-type: none"> ・オリエンテーション及びガイダンス ・日本の古代の住居 ・神社・寺院建築(1)(2) ・寝殿造(1)(2) ・主殿造・書院造 書院造 数寄屋造(1)(2) ・町屋と民家 日本建築史のまとめ ・古代エジプト・ギリシャの様式 古代ギリシャ・ローマの様式 ・中世ロマネスク・ゴシック様式 近世ルネサンス・バロック様式 ・近世ロココ・ネオクラシズム様式 近世アンピール・ビクトリア様式 ・民衆の家具様式(1)(2) ・近代の造形運動(1)(4) ・建築の巨匠(1)～(3) ・授業のまとめ 				講義	
<p><評価方法> ・テスト……80% ・レポート……20%</p>			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

建築学科			科目名		建築一般構造
担当者 久保田浩光			一級建築士の資格を持ち、設計業務や講師の実務経験を持つ。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	1.5	51	34	講義	
テキスト・配布物・教材					
やさしい建築一般構造 学芸出版社					
<p><概要> 建築物における各種の構造と建築材料の特性などを理解させ、建築構造を合理的に設計できる基礎的な能力と、実際に活用する能力と態度を育てる。</p>					
<p><達成目標></p> (1) 建築構造の基礎について理解する。 (2) 各種の構造について理解する。 (3) 建築物の保守及び防災について理解する。					
授業内容				教授方法	
・建築構法の変遷 ・建築構造の分類 ・建築上の留意点 ・木構造の特徴 ・構造形式 ・木材 ・軸組構法 ・枠組壁構法 ・構造用大断面集成材の構造 ・鉄筋コンクリート構造と原理と特徴 ・構造形式 ・鉄筋とコンクリート ・配筋の基本 ・基礎 ・主体 ・鉄骨構造の特徴 ・構造形式 ・鋼材 ・接合 ・骨組 ・その他の鉄骨構造 ・鉄骨鉄筋コンクリート構造 ・補強コンクリートブロック構造 ・プレストレスコンクリート構造 ・防水 ・外部仕上げ ・内部仕上げ ・開口部				講義	
<p><評価方法></p> ・テスト……80% ・レポート……20%			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

建築学科			科目名		建築材料・実験
担当者 久保田浩光			一級建築士の資格を持ち、設計業務や講師の実務経験を持つ。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	1.5	51	34	講義	
テキスト・配布物・教材					
やさしい建築材料 学芸出版社					
<p><概要> 建築物に用いられる様々な建築材料の特性や使用方法を習得する。また、材料実験を通して建築材料の特性を体験的に学ぶ。</p>					
<p><達成目標></p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 建築材料の規格及び名称について知る。 (2) 建築材料の特性、使用環境、条件、目的に応じた適切な使用方法を理解する。 (3) 建築現場の見学を通じて、材料の実際の使用方法を理解する。 (4) 様々な規格のコンクリートの試験試料を製作する。 (5) コンクリートの強度実験を通して、材料の特性を理解する。 					
授業内容				教授方法	
<ul style="list-style-type: none"> ・オリエンテーション及びガイダンス ・木材(1)～(3) ・合板 ・集成材 ・セメント・コンクリート(1)～(2) ・各種試験(1)～(3) ・鋼材(1)～(4) ・仕上げ材料(1)～(8) ・断熱材料 ・各種ボード類 ・接着剤 ・材料管理(1)(2) 				講義	
<p><評価方法></p> <ul style="list-style-type: none"> ・テスト……80% ・レポート……20% 			<p><備考></p> 建築物に用いられる様々な建築材料を各種材料の特性や使		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

建築学科			科目名		建築法規 I, II
担当者 豊田 茂			一級建築士の資格を持ち、設計事務所での実務経験を持つ。実務に沿った教育を行う。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	1.5	51	34	講義	
テキスト・配布物・教材					
初めての建築法規 建築のテキスト編集委員会 学芸出版社					
<p><概要> 建築基準法の必要性及び建物と法のかかわり合いについて理解させる。また、建築基準法など、建築関係法規を理解させ、建築の設計、施工、管理に実際に活用できる能力と態度を育てる。</p>					
<p><達成目標></p> (1) 建築関係法規の概要について理解する。 (2) 建築基準法について理解する。 (3) 各種の関係法規について理解する。 (4) 手続き、登記等について理解する。					
授業内容				教授方法	
・建築法規の起源・建築法規の意義・法規の体系と基準法の構成 ・建築基準法の基本用語(1)～(5) ・個々の建築物にかかわる規定 一般構造・建築設備についての規定(1)～(5) 構造強度についての規定(1)～(6) 防火と避難についての規定(1)～(8)				講義	
<p><評価方法></p> ・実習……80% ・レポート……20%			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

建築学科			科目名		ベーシックデザイン
担当者 山本 洋子			「武蔵野美術大学油絵専攻」を卒業後、絵画教室を開き、現在に至る。以上の実務経験を活かし、デッサン力向上に関する講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	1.5	51	34	講義・演習	
テキスト・配布物・教材					
デッサンの基本 ナツメ出版企画制作 ナツメ社発行 鉛筆デッサン 東京武蔵野美術学院制作 グラフィック社発行					
<p><概要> 鉛筆を画材にして表現の基本となるデッサンを学ぶ、鉛筆の使い方、空感、質感、立体感をマスターし、自由に描けるようにさせる。</p>					
<p><達成目標> (1)デッサンの基礎的な技術を習得する。 (2)基本形態などのデッサンを通して観察力や基本的な画力を身に付ける。 (3)各専門分野で活用できる水準まで技能を高める。 以上、(1)～(3)を達成目標とする。</p>					
授業内容				教授方法	
(1) 人物のクロッキー(5分間ポーズを3ポーズ、毎時間) (2) 基本形態 (3) 植物を描く (4) 野菜、果物など静物を描く (5) 体の部分(顔、手など)を描く				一斉講義 演習	
<p><評価方法> 作品提出・・・90% 授業態度・・・10%</p>				<p><備考></p>	

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

建築学科			科目名		色彩論
担当者 太田 真紀			大学でビジュアルコミュニケーションデザインを学び、インテリアや大手自動車会社のカラーデザインに携わる。その後美術造形の専門教育機関で学び、美術工芸の指導者となる。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	1.5	51	34	講義	
テキスト・配布物・教材					
テキスト／ライフケアカラー検定3級及び2級テキスト 教材／PCCSハーモニックカード201					
<p><概要> デザイン・ファッションを学ぶうえで、最低限必要な色彩学の基礎的知識を理解する。</p>					
<p><達成目標> 日常生活の中で色の持つ力、意味、役割、影響力など、実際にカラーカードを使用して視覚を刺激しながら学んでいく。また、ライフケアカラー検定試験3級及び2級の合格を目指します。</p>					
授業内容			教授方法		
1・ガイダンス、カラーカードについて 2・カラーカードによるカラーコーディネート 3・色を活かすポイント 4・色の見え方 5・配色レッスン 6・ファッションカラー 7・フードカラー 8・インテリアカラー ※講義後練習問題及びカラーカードによるカラーコーディネート			一斉講義		
<p><評価方法> 前期・後期各試験(50%) 授業態度や取り組み方(30%) 提出物(20%)</p>			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

建築学科		科目名			建築CAD製図Ⅰ,Ⅱ
担当者 金原 匡		工務店、設計事務所にて10年以上の実務経験を持ち、意匠設計、監督業務、インテリアなど建築分野において幅広い知識と技能を持ち、総合的に建築について指導を行う。			
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	3	102	68	演習	
テキスト・配布物・教材					
JW__CAD徹底解説 (株)エクснаレッジ					
<p><概要> コンピュータ及び建築設計支援ソフトを使用し、製図に関する日本工業規格及び建築の製図について基礎的な知識と技術を習得させ、製作図、設計図などを正しく読み、図面を構想し作成する能力と態度を育てる。</p>					
<p><達成目標></p> (1) コンピュータと設計支援ソフトの基礎について理解する。 (2) コンピュータと設計支援ソフトによる建築設計製図の基礎について理解する。 (3) 設計支援ソフトによる設計製図に関する実習を行う。 (4) 作図演習／平面、立面、断面、各伏図、平面詳細、矩計図、各構造図等を行う。					
授業内容				教授方法	
・ガイダンスとソフトのインストール ・支援ソフトの役割と特徴 ・コマンドの働き演習①～⑤ ・2次元表現図面の3D化①～③効果的な作図①～④ ・家具・備品等の作成①～④ ・自作図の作成①～⑤ ・卒業制作指導①～⑤				講義及び実習	
<p><評価方法></p> ・実習……80% ・レポート……20%			<p><備考></p> CADソフトはJW__CADを使用する。		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

建築学科			科目名		構造力学
担当者 渡邊 祥子					
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	3	102	68	講義	
テキスト・配布物・教材					
解説やさしい構造力学 学芸出版社					
<p><概要> 安全な建築物を設計するための基本的な考え方と構造計算の具体的な手順を習得する。また、建築物の安全性を考える上で重要な部材に生じる力を解析する能力を養う。</p>					
<p><達成目標></p> (1) 構造物に働く種々の力について理解する。 (2) 静定構造物の力学について理解する。 (3) 各部材に関する力学について理解する。 (4) 不静定構造物の力学について理解する。					
授業内容				教授方法	
<ul style="list-style-type: none"> ・建築における力学のガイダンス ・力学に必要な算術計算(1)～(3) ・力の基礎 ・力の釣合 ・反力(1)(2) ・部材に生じる力(基礎)(1)～(3) ・部材に生じる力(実践)(1)～(3) ・トラス(1)(2) ・断面(1)(2) ・応力度(1)(2) ・座屈(1)(2) ・たわみ(1)(2) ・不静定構造(1)(2) ・塑性解析(1)(2) 				講義	
<p><評価方法></p> <ul style="list-style-type: none"> ・テスト……80% ・レポート……20% 			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

建築学科			科目名		パースペクティブ I, II
担当者 阪本 一史			設計事務所での実務経験や建築パース事務所設立などの経歴を持ち本学園ではパースペクティブについての指導を行う。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	3	102	68	講義	
テキスト・配布物・教材					
<p><概要> 透視図の原理と概要を理解し、基本的な作図法を使い作図する能力と、描法・表現技法の基本を身につけさせる。</p>					
<p><達成目標></p> <p>(1) 透視図の原理と概要について理解する。</p> <p>(2) 作図法(1消点透視図法、2消点透視図法、3消点透視図法、鳥透視図)の原理について理解する。</p> <p>(3) 描法・表現技法と材料について理解する。</p>					
授業内容				教授方法	
<p>オリエンテーション及びガイダンス ・基本図形を描く ・アイソメトリック図法 ・アクソメトリック図法 ・1消点透視図法(1) ・1消点透視図法(2) ・1消点透視図法(3) ・2消点透視図法(1) ・2消点透視図法(2) ・2消点透視図法(3) ・家具のスケッチ ・室内鉛筆パース(1)</p> <p>室内鉛筆パース(2) ・外観鉛筆パース(1)</p> <p>外観鉛筆パース(2) ・添景(樹木、人物、車の描き方) ・室内色鉛筆パース(1) ・室内色鉛筆パース(2) ・室内色鉛筆パース(3) ・外観色鉛筆パース(1) ・外観色鉛筆パース(2) ・外観色鉛筆パース(3) ・3消点透視図法(1) ・3消点透視図法(2) ・鳥瞰パース(1) ・鳥瞰パース(2) ・商業施設パース(1) ・商業施設パース(2)</p>				講義及び実習	
<評価方法>			<備考>		
<p>・実習……80%</p> <p>・レポート……20%</p>					

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

建築学科			科目名		建築設計製図 I, II
担当者 兼森 淳一			一級建築士の資格を持ち、設計事務所を経営する。建築に関して経験を活かし、実務に沿った教育を行う。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	6	204	136	講義	
テキスト・配布物・教材					
「新しい建築の製図」 建築のテキスト編集委員会 発行所 株式会社学芸出版社					
<p><概要> 製図に関する日本工業規格及び建築の製図について基礎的な知識と技術を習得させ、製作図、設計図を正しく読み、図面を構想し作成する能力と態度を育てる。</p>					
<p><達成目標></p> <p>(1) 製図の基礎について理解する。</p> <p>(2) 建築分野の製図・設計製図を行う。</p> <p>(3) 各種建築図面の作図演習、設計課題演習を行う。</p> <p>(4) 作図演習／製図用具の扱い方と作図の基礎練習を行う。</p> <p>(5) 設計課題演習／2階建て木造住宅について理解する。</p>					
授業内容				教授方法	
<ul style="list-style-type: none"> ・オリエンテーション及びガイダンス ・建築製図の概要(1)(2) ・製図の用具・使い方 ・製図の線の種類・練習 製図の縮尺・規格 ・製図の図面の種類 ・建築設計の意匠・構造との構成(1)(2) ・木造住宅 配置・平面図 ・木造住宅 立面・断面図 ・木造住宅 矩計図 ・木造住宅 基礎伏図、詳細図 ・木造住宅 梁伏図 ・木造住宅 平面計画、動線(1)(2) ・木造住宅 構造工法 ・木造住宅 構造材の種類・強度(1)(2) ・木造住宅 意匠の仕上材料・下地材(1)(2) ・木造住宅 構造材の仕口・ディテール ・木造住宅 電気設備概要 ・木造住宅 給排水設備概要 ・木造住宅 換気設備概要 ・木造住宅 バリアフリーの基本 ・建築基準法、その他法規(1)(2) 				講義及び実習	
<p><評価方法> 実習(提出課題).....100%</p>			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

建築学科			科目名		建築環境工学
担当者 兼森 淳一			一級建築士の資格を持ち、設計事務所を経営する。建築に関して経験を活かし、実務に沿った教育を行う。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	1.5	51	34	講義	
テキスト・配布物・教材					
○ 初めての建築環境 建築のテキスト編集委員会編 学芸出版社					
<p><概要> 建築物を取り巻く自然環境と都市環境に関する基本的要素とその中で快適な室内環境をつくりだすために必要な方法を習得する。</p>					
<p><達成目標> (1) 自然環境と都市環境に関する基本要素について理解する。 (2) 環境工学的室内環境の形成について理解する。</p>					
授業内容			教授方法		
<ul style="list-style-type: none"> ・建築環境の概要 ・自然の中の建築 ・都市の中の建築 ・地球の温暖化と建築 ・気候(1) ・気候(2) ・気候(3) ・気候(4) ・気候(5) ・伝熱と結露(1) ・伝熱と結露(2) ・伝熱と結露(3) ・伝熱と結露(4) ・伝熱と結露(5) ・換気と通風(1) ・換気と通風(2) ・換気と通風(3) ・換気と通風(4) ・日照と日射(1) ・日照と日射(2) ・日照と日射(3) ・日照と日射(4) ・採光と照明(1) ・採光と照明(2) ・採光と照明(3) ・音環境(1) ・音環境(2) ・音環境(3) 			講義		
<p><評価方法> ・実習……80% ・レポート……20%</p>			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

建築学科			科目名		建築設備
担当者 増田 秀樹			工業高校で教諭としての指導経験を持ち、本学園では建築設備などを担当している。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	1.5	51	34	講義	
テキスト・配布物・教材					
図説 やさしい建築設備					
<p><概要> 空気調和設備、給排水衛生設備、電気設備、防災設備などの計画に必要な基礎知識を習得する。</p>					
<p><達成目標></p> (1) 建築設備の基礎知識について理解する。 (2) 建築物内外環境の基礎知識(日射、日照、換気、通風、採光、伝熱、音響等)を理解する。 (3) 実習施設・設備による学習を行う。					
授業内容				教授方法	
<ul style="list-style-type: none"> ・建築設備の概要（建築設備、工費と手法、歴史、計画） ・給排水、衛生設備（定義、給水設備、給湯設備、排水、通気設備、ガス設備、衛星器具設備） ・空気調和設備(概要、空調負荷、空調方式、空調熱源方式、熱搬送設備、自動制御、中央監視設備、換気設備) ・電気設備(電力、電源引込、幹線、動力、照明、通信情報、エレベーター、エスカレーター) ・防災設備(防災、非常用発電、消火、避雷) ・省エネルギー(概要、設計上の考慮事項、手法) ・実習施設・設備学習(1) ・実習設備学習(1) ・実習施設・設備学習(2) ・実習設備学習(2) ・校内施設・設備学習 				講義	
<p><評価方法></p> <ul style="list-style-type: none"> ・テスト……80% ・レポート……10% ・意欲関心……10% 			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

建築学科			科目名		建築構造設計
担当者 兼森 淳一			一級建築士の資格を持ち、設計事務所を経営する。建築に関して経験を活かし、実務に沿った教育を行う。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	1.5	51	34	講義	
テキスト・配布物・教材					
やさしい構造設計 学芸出版社					
<p><概要> 建築構造設計に関する知識と技術を習得させ、建築構造、建築計画及び建築製図などとの関連を密にして広い視野から合理的な建築構造設計ができる能力と、態度を身につけさせる。</p>					
<p><達成目標> (1) 構造設計の概要及び構造設計の流れについて理解する。 (2) 各種の構造設計について理解する。</p>					
授業内容				教授方法	
・オリエンテーション及びガイダンス ・基礎となる物理学 ・構造設計とは ・構造設計の進め方 ・構造設計の方針 ・固定荷重 ・積載荷重 ・積雪荷重 ・風圧力 ・地震力 ・荷重の組み合わせ ・鉄筋コンクリート構造、材料 梁 ・柱 ・梁・柱のせん断補強 ・床スラブ ・地盤と基礎 ・鉄骨構造、鋼材の性質 ・接合法 引張材 ・圧縮材 ・梁 ・柱 ・接合部 ・層間変形角 ・剛性率 ・編心率 ・保有水平力				講義	
<p><評価方法> ・テスト……80% ・レポート……20%</p>			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

建築学科			科目名		建築施工
担当者 水谷 秀雄			インテリアコーディネーターなどの資格を持ち、インテリア等に関する講義を担当する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	1.5	51	34	講義	
テキスト・配布物・教材					
○建築施工教科書第4版 彰国社					
<p><概要> 建築施工に関する知識と技術を習得した上で施工業務全般についての基礎的な能力を身に付けさせ、実際に活用する能力と態度を育てる。</p>					
<p><達成目標></p> <p>(1) 建築施工について理解する。 (2) 建築業務について理解する。 (3) 地盤調査と建築測量について理解する。 (4) 各種工事について理解する。 (5) 工事用機械、機器、器具について理解する。</p>					
授業内容				教授方法	
<ul style="list-style-type: none"> ・オリエンテーション及びガイダンス ・請負契約と積算(1)(2) ・工事計画 ・工事・管理 ・仮設工事(1)(2) ・土工事・地業工事(1)(2) ・地盤調査 ・木質系工事(1)～(4) ・鉄筋コンクリート系工事(1)～(5) ・鉄骨系工事(1)～(3) ・内外仕上げ工事(1)～(3) ・設備工事(1)(2) ・測量 				講義	
<p><評価方法></p> <ul style="list-style-type: none"> ・テスト……80% ・レポート……20% 			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

建築学科		科目名			建築積算
担当者 増田 秀樹		工業高校で教諭としての指導経験を持ち、本学園では建築設備などを担当している。			
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	1.5	51	34	講義	
テキスト・配布物・教材					
初めての建築積算(建築のテキスト)編集委員会編 学芸出版社					
<p><概要> 積算の意義と種類や概算見積りなどの実際の積算を通して、建築施工における積算業務の概要を理解させ、実際に活用できる能力を習得する。</p>					
<p><達成目標></p> <p>(1) 積算の概要について理解する。</p> <p>(2) 土工・地業について理解する。</p> <p>(3) 鉄筋コンクリート造、鉄骨造、木造について理解する。</p>					
授業内容				教授方法	
<ul style="list-style-type: none"> ・積算の概要 ・積算の種類 ・概算・明細積算 ・工事の構成(1)～(4) ・積算方式(1)～(3) ・数量計算 ・数量計算の流れ ・数量の種類 ・単位と数値 ・積算の区分と順序 ・土工・地業 ・積算の区分 ・積算の順序 ・設計例 ・土工の数量 ・地業の数量 ・鉄筋コンクリート造の積算(1)～(5) ・鉄骨造の積算 ・木造の積算 				講義	
<p><評価方法></p> <ul style="list-style-type: none"> ・実習……80% ・レポート……20% 			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

建築学科			科目名		建築法規 I, II
担当者 水谷 秀雄			インテリアコーディネーターなどの資格を持ち、インテリア等に関する講義を担当する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	1.5	51	34	講義	
テキスト・配布物・教材					
初めての建築法規 建築のテキスト編集委員会 学芸出版社					
<p><概要> 建築基準法など、建築関係法規を理解させ、建築の設計、施工、管理に実際に活用できる能力と態度を育てる。</p>					
<p><達成目標></p> <p>1) 建築基準法について理解する。 (2) 各種の関係法規について理解する。 (3) 手続き、登記等について理解する。 (4) 法の適用事例の分析、ケーススタディを行う。</p>					
授業内容				教授方法	
<ul style="list-style-type: none"> ・良好な都市環境をつくるための規定 ・都市計画と建築基準法(1)～(3) ・土地利用(1)～(5) ・進路と敷地(1)～5) ・道路と敷地 ・密度に関する規定(1)～(6) ・形態に関する規定(1)～(5) ・手続きなどの規定 ・各種の関係法規 				講義	
<p><評価方法></p> <ul style="list-style-type: none"> ・実習……………80% ・レポート……………20% 			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

建築学科		科目名			建築CAD製図Ⅰ,Ⅱ
担当者 金原 匡		工務店、設計事務所にて10年以上の実務経験を持ち、意匠設計、監督業務、インテリアなど建築分野において幅広い知識と技能を持ち、総合的に建築について指導を行う。			
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	3	102	68	演習	
テキスト・配布物・教材					
○Google Sketchupパーフェクト (株)エクснаレッジ					
<p><概要> コンピュータ及び建築設計支援ソフトを使用し、各種建物の設計及び製図作業を行う能力と、設計の内容や意図をわかりやすく伝達するのに必要なプレゼンテーション能力を育てる。</p>					
<p><達成目標></p> <p>(1) コンピュータと設計支援ソフトによる建築設計製図について理解する。 (2) 各種構造、各種用途の建物の設計及び製図を行える。 (3) コンピュータグラフィックスによるプレゼンテーションを行う。 (4) コンピュータグラフィックス演習／3Dパースを行う。 (5) 設計課題演習／住宅、集合住宅、商業施設、公共施設等を行う。</p>					
授業内容				教授方法	
<ul style="list-style-type: none"> ・ガイダンスとソフトのインストール ・グラフィック支援ソフトの役割と特徴 ・コマンドの働き 演習 立体 ・コマンドの働き(1)フリーハンド ・コマンドの働き(2)移動・複製 ・コマンドの働き(3)計測 ・コマンドの働き(4)レイヤ ・コマンドの働き(5)スタイル ・コマンドの働き(6)演出 ・コマンドの働き(7)ファイル ・二次演習平面・立面よりパース(1) ・二次演習平面・立面よりパース(2) ・二次演習平面・立面よりパース(3) ・二次演習平面・立面よりパース(4) ・二次演習平面・立面よりパース(5) ・部品の制作(コンポーネント)A ・部品の制作(コンポーネント)B ・アニメーション演習(1)～(2) ・自作品のプレゼン化演習(1)～(4) ・卒業制作指導(1)～(5) 				講義及び実習	
<p><評価方法></p> <ul style="list-style-type: none"> ・実習……………80% ・レポート……………20% 			<p><備考></p> <p>ソフトはSketchup使用する。</p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

建築学科			科目名		パースペクティブ I, II
担当者 阪本 一史			設計事務所での実務経験や建築パース事務所設立などの経歴を持ち本学園ではパースペクティブについての指導を行う。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	3	102	68	講義	
テキスト・配布物・教材					
<p><概要> 透視図の原理と概要を理解し、基本的な作図法を使い作図する能力と、描法・表現技法の基本を身につけさせる。</p>					
<p><達成目標></p> <p>(1) 透視図の原理と概要について理解する。</p> <p>(2) 作図法(1消点透視図法、2消点透視図法、3消点透視図法、鳥透視図)の原理について理解する。</p> <p>(3) 描法・表現技法と材料について理解する。</p>					
授業内容				教授方法	
<p>オリエンテーション及びガイダンス ・基本図形を描く ・アイソメトリック図法 ・アクソメトリック図法 ・1消点透視図法(1) ・1消点透視図法(2) ・1消点透視図法(3) ・2消点透視図法(1) ・2消点透視図法(2) ・2消点透視図法(3) ・家具のスケッチ ・室内鉛筆パース(1)</p> <p>室内鉛筆パース(2) ・外観鉛筆パース(1)</p> <p>外観鉛筆パース(2) ・添景(樹木、人物、車の描き方) ・室内色鉛筆パース(1) ・室内色鉛筆パース(2) ・室内色鉛筆パース(3) ・外観色鉛筆パース(1) ・外観色鉛筆パース(2) ・外観色鉛筆パース(3) ・3消点透視図法(1) ・3消点透視図法(2) ・鳥瞰パース(1) ・鳥瞰パース(2) ・商業施設パース(1) ・商業施設パース(2)</p>				講義及び実習	
<p><評価方法></p> <p>・実習……80%</p> <p>・レポート……20%</p>			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

建築学科		科目名			建築モデリング
担当者 金原 匡		工務店、設計事務所にて10年以上の実務経験を持ち、意匠設計、監督業務、インテリアなど建築分野において幅広い知識と技能を持ち、総合的に建築について指導を行う。			
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	3	102	68	演習	
テキスト・配布物・教材					
プリント配布					
<p><概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ・建築造形、空間演出についての手法とデザイン効果を学ぶ。 ・建築についての知識や情報を応用展開し、計画に反映させ、まとめていく構築力、総合力を身につける。 ・アイデアを分析・評価・改善していく能力を身につける。 					
<p><達成目標></p> <ul style="list-style-type: none"> (1)描画実習／表現力、構合力について理解する。 (2)造形実習／空間造形、空間技法について理解する。 (3)総合課題演習／企画・立案・基本計画・設計・プレゼンテーションができる。 					
授業内容			教授方法		
<ul style="list-style-type: none"> ・描画演習①② ・造形演習①② ・空間演出課題演習①② ・総合課題演習／企画・立案・計画①～④ ・設計図面の製図 ・配置図／平面図／断面図 ・立面図／伏 図／詳細図 ・面積表／仕上表 ・設計図面の製図①～④ ・スケールモデルの制作①～⑤ ・写真撮影 ・プレゼンボード制作①② ・パワーポイントによるプレゼン制作①② 			講義及び実習、演習		
<p><評価方法></p> <ul style="list-style-type: none"> ・実習……80% ・レポート……20% 			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

建築学科			科目名		建築プレゼンテーション
担当者 金原 匡			工務店、設計事務所にて10年以上の実務経験を持ち、意匠設計、監督業務、インテリアなど建築分野において幅広い知識と技能を持ち、総合的に建築について指導を行う。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	3	102	68	演習	
テキスト・配布物・教材					
プリントを配付する					
<p><概要> 建築設計のアイデアや提案を適確かつ効果的に伝えるプレゼンテーションの様々な技法を学ぶ。また、訴求力のある表現技法を身につける。</p>					
<p><達成目標></p> <p>(1) 建築プレゼンテーションの手法と効果について理解する。</p> <p>(2) プレゼンボードの構成手法について理解する。</p> <p>(3) スケールモデル・コンセプトモデル・構造モデル等の立体表現の手法と技法について理解する。</p> <p>(4) パワーポイントによる映像表現、プレゼンボードの制作を行う。</p>					
授業内容				教授方法	
建築プレゼンテーションの手法と効果①② 構成演習①② 総合課題演習／企画・立案／建築計画①～④ スタディモデルによる検討①～③ 設計図面の製図①～③ 設計図面の製図①～④ スケールモデルの制作①～⑤ 模型写真の技法 プレゼンボード制作①② パワーポイントによるプレゼン制作①②				講義及び実習	
<p><評価方法></p> <ul style="list-style-type: none"> ・テスト……50% ・実習……50% 			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

建築学科			科目名		建築設計製図Ⅰ,Ⅱ
担当者 兼森 淳一			一級建築士の資格を持ち、設計事務所を経営する。建築に関して経験を活かし、実務に沿った教育を行う。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	6	204	136	講義	
テキスト・配布物・教材					
新しい建築の製図」建築のテキスト編集委員会 発行所 株式会社学芸出版社					
<p><概要> 各種建物の設計に必要な基礎知識及び設計手法を習得させる。また、建築物を施工するために必要な技術的内容を計画し、設計課題演習を通して図面化する能力を身につけさせる。</p>					
<p><達成目標></p> <p>(1) 設計の基礎知識及び設計の手法について理解する。</p> <p>(2) 各種建築図面の作図演習、設計課題演習を行う。</p> <p>(3) 木造、鉄骨造、鉄筋コンクリート造を中心に作図演習、設計演習を行う。</p> <p>(4) 住宅、集合住宅、商業施設、公共施設等の設計課題演習を行う。</p>					
授業内容				教授方法	
<p>オリエンテーション及びガイダンス</p> <p>木造住宅 配置図</p> <p>木造住宅 平面図(1階・2階)</p> <p>木造住宅 立面図、断面図</p> <p>木造住宅 矩計図</p> <p>・鉄骨造事務所 配置・平面図 ・鉄骨造事務所 立面図 ・鉄骨造事務所 矩計図 ・鉄骨造事務所 基礎伏図、詳細図 ・鉄骨造事務所 梁伏図、部材リスト ・鉄骨造事務所 軸組図 ・鉄骨造事務所 架構詳細図 ・RC造共同住宅 配置図 ・RC造共同住宅 平面図、立面図 ・RC造共同住宅 矩計図 ・RC造共同住宅 基礎・梁伏図 配筋リスト ・RC造共同住宅 配筋架構詳細図 ・2級建築士試験の概要 ・2級建築士試験の課題・練習</p> <p>・意匠・構造の計画の概要(1)～(3)</p> <p>・意匠・構造の工法 ・意匠・構造の使用材料と下地材 ・電気設備の概要 ・機械設備の概要 ・建築基準法・その他の法規(1)(2)</p>				講義及び実習	
<評価方法> 実習(提出課題)……100%			<備考>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科			科目名		カラーコーディネーター
担当者 太田 真紀			大学でビジュアルコミュニケーションデザインを学び、インテリアや大手自動車会社のカラーデザインに携わる。その後美術造形の専門教育機関で学び、美術工芸の指導者となる。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	1.5	51	34	講義	
テキスト・配布物・教材					
テキスト／ライフケアカラー検定3級及び2級テキスト 教材／PCCSハーモニックカード201					
<p><概要> デザイン・ファッションを学ぶうえで、最低限必要な色彩学の基礎的知識を理解する。</p>					
<p><達成目標> 日常生活の中で色の持つ力、意味、役割、影響力など、実際にカラーカードを使用して視覚を刺激しながら学んでいく。また、ライフケアカラー検定試験3級及び2級の合格を目指します。</p>					
授業内容			教授方法		
1・ガイダンス、カラーカードについて 2・カラーカードによるカラーコーディネート 3・色を活かすポイント 4・色の見え方 5・配色レッスン 6・ファッションカラー 7・フードカラー 8・インテリアカラー ※講義後練習問題及びカラーカードによるカラーコーディネート			一斉講義		
<p><評価方法> 前期・後期各試験(50%) 授業態度や取り組み方(30%) 提出物(20%)</p>			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科			科目名		デッサン
担当者 山本 洋子			「武蔵野美術大学油絵専攻」を卒業後、絵画教室を開き、現在に至る。以上の実務経験を活かし、デッサン力向上に関する講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	1.5	51	34	講義・演習	
テキスト・配布物・教材					
デッサンの基本 ナツメ出版企画制作 ナツメ社発行 鉛筆デッサン 東京武蔵野美術学院制作 グラフィック社発行					
<p><概要> 鉛筆を画材にして表現の基本となるデッサンを学ぶ、鉛筆の使い方、空感、質感、立体感をマスターし、自由に描けるようにさせる。</p>					
<p><達成目標> (1)デッサンの基礎的な技術を習得する。 (2)基本形態などのデッサンを通して観察力や基本的な画力を身に付ける。 (3)各専門分野で活用できる水準まで技能を高める。 以上、(1)～(3)を達成目標とする。</p>					
授業内容			教授方法		
(1) 人物のクロッキー(5分間ポーズを3ポーズ、毎時間) (2) 基本形態 (3) 植物を描く (4) 野菜、果物など静物を描く (5) 体の部分(顔、手など)を描く			一斉講義 演習		
<p><評価方法> 作品提出・・・90% 授業態度・・・10%</p>			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科			科目名		DTP I
担当者 中村 理恵			「浜松情報専門学校コンピューター科」卒業後、印刷株式会社で9年の実務経験を経て、平成14年よりフリーランスとして印刷会社、デザイン会社の下請け外注に従事(DTP、デザイン、イラスト)している。以上の実務経験を活かし、デザイン全般に関する講義を実施する。(理)		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	3	102	68	講義・実習	
テキスト・配布物・教材					
DTP印刷 デザインの基本 柳田寛之著					
<p><概要> この授業では、描画ソフトウェアのillustrator Photoshopを用いて、主に2つの作品制作を行う。半期の授業期間の内、前半では印刷物の制作に必要な広告デザインとDTPの知識と技術を学び、後半ではillustratorのイラスト描画機能、photoshopの写真・画像を編集、これらのパーツを用いてレイアウトを中心としたDTP分野の習得する。</p>					
<p><達成目標> (知識の理解) Adobe Systems社の描画ソフトウェアであるillustratorの基本操作と、印刷物のデザイン手法について理解する。 (技能・実践) 多種多様なレイアウト、フォント、グラフィックデザインを工夫して制作することができる。企業アピールの販促品(パンフレット、名刺等)一式を作成する。</p>					
授業内容				教授方法	
<p>1) DTP、印刷物を制作するにあたっての基礎基本</p> <ul style="list-style-type: none"> ・DTP、印刷、デザインの概念 ・グラフィックデザイン ・使用するソフトについて ・企画、構成プレゼン力の重要性 <p>2) ソフト、コンピュータ実践</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コンピュータ基礎(Adobe Illustrator CC演習) ・コンピュータ基礎(Adobe Photoshop CC演習) ・コンピュータ基礎(Adobe Illustrator+Photoshop CC演習) <p>3) 企画構成、レイアウト、グラフィックデザイン実践</p> <ul style="list-style-type: none"> ・企画 ・原稿作成 ・文章のデザインとレイアウト ・素材画像の収集と加工 ・惹きつけるデザイン力の追求 ・編集と印刷 ・相互評価とまとめ 				<p>1)、2)、3) 講義・実習</p>	
<p><評価方法></p> <ul style="list-style-type: none"> ・実習提出…………… 40% ・課題……………30% ・プレゼンテーション……………30% 			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科			科目名		グラフィックデザイン I
担当者 杉本 浩			「日本電子工学院」卒業後、印刷会社にて7年、デザイン事務所にて13年の実務経験あり。以上の実務経験を活かし、デザイン全般に関する講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	3	102	68	実習	
テキスト・配布物・教材					
(ソフト)Illustrator Photoshop Acrobat (教材)静岡新聞 中日新聞					
<p><概要> 各種媒体の制作規定・入稿規定を、マスコミごとに特性を捉え把握する。時代の変遷と共に、変化してきた各企業の商品広告、意見広告を媒体ごとに分析し、そのコピーライティング・ビジュアル表現について分析・学習し、コンセプトメイキングを理解する。分析してきたデータを基に、各企業向け広告を媒体ごとに、実際に制作してみる。</p>					
<p><達成目標> (知識の理解)時代の変遷と共に進化してきた各種媒体広告を分析し、その広告のコンセプトをつかみ、コピーライティングの手法を学び、ビジュアル表現へつなげる。 (技能の習得)Illustratorの技術習得と共にコンセプトに基づいた広告を作成することができる。 (知識や技能の活用、実践)グラフィックデザイン用ソフトウェアを使用し、コンセプトの上に成立したコピーライティング、ビジュアルを連動させた広告制作ができる。</p>					
授業内容				教授方法	
単元 1)各種媒体考査／制作規定について ・新聞広告について ・雑誌広告／パンフレット／リーフレットについて ・テレビ(電波)広告について ・ラジオ(電波)広告について ・Web広告について ・知的財産権について 2)広告制作素材準備 ・印刷物、CM用素材の加工・準備 3)広告表現研究 ・企業商品広告分析 ・企業意見広告分析 ・コンセプトメイキング ・コピーライティング 4)広告制作実践 ・サントリー広告制作(マーケティングに基づいた展開) ・マクドナルド広告制作(マーケティングに基づいた展開) ・味の素広告制作(マーケティングに基づいた展開) 5)懸賞広告応募 ・静岡新聞広告賞				各單元ごとの教授方法 1)～ 4) ・講義 ・実習 5) ・実習	
<評価方法> ・ペーパーテスト…………… 60% ・実習(提出作品)……………40%			<備考>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科			科目名		Webデザイン
担当者 鈴木 康正			1975～1996まで民間企業でデザイン、特許業務、DTPシステムを担当、従事する。1996～1998までITマネージャーとして英国勤務。以上の実務経験を活かし、WEBデザイン全般に関する講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	3	102	68	実習	
テキスト・配布物・教材					
(ソフト) Dreamweaver					
<p><概要> インターネットに関する基本的な技術やHTMLについて学び、WEBザインの表現方法を学ぶ。講義で習得した技法や思考法を応用しながら、デザインソフト「Adobe Dreamweaaber」を使用してWEBページの作成に取り組み、WEBデザイン構成能力の向上を図る。</p>					
<p><達成目標> (知識の理解)インターネットにおける言語やブラウザの役割を理解し、判断することができる。 (技能の習得)HTMLの構文を学び、WEBページの構築を理解することができる。 (知識や技能の活用、実践)WEBソフトを使用して、要望に応じたWEBページの作成ができる。</p>					
授業内容			教授方法		
<p>単元</p> <p>1)HTMLの理解 ・2進法16進法の理解 ・基本タグの理解 ・基本構造の理解</p> <p>2)レイアウトの構成 ・スタイル設定の理解 ・効率的に意思伝達するためのレイアウト ・ページ移動の流れを理解</p> <p>3)JavaScriptの理解 ・JavaScriptの働き ・HTMLとの組み込み</p> <p>4)WEBソフトの理解 ・Dreamweaverの操作 ・HTMLの修正手順 ・画像組み込みの理解</p> <p>5)WEBページの作成 ・課題に応じたWEBページの作成</p>			<p>各單元ごとの教授方法</p> <p>1)～ 4) ・一斉講義 ・実習 5) ・実習</p>		
<p><評価方法></p> <p>・ペーパーテスト…………… 40% ・実習(提出作品)…………… 40% ・出席…………… 10% ・授業態度…………… 10%</p>			<p><備考></p> <p>・WEB検定</p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科			科目名		サイン・デザイン
担当者 越寄 智子			「愛知女子短期大学生生活デザイン科」、「文化服装学院ディスプレイデザイン科」を卒業後、デザイン事務所に入社。退社後フリーランスとして現在に至るまでデザインの仕事に従事している。「名古屋学芸大学短期大学部」非常勤講師(2007-2013)。以上の実務経験を活かし、デザイン全般に関する講義を実施す		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	3	102	68	講義及び演習	
テキスト・配布物・教材					
使用ソフト／Adobe Illustrator サインデザインハンドブック1 -知的財産権- (社団法人 日本サインデザイン協会)					
<p><概要> デザイン活動の一環として行われるレタリングを広義に捉え、視覚伝達デザインのなかのサインデザインとして、その基本を中心に学んでいく。</p>					
<p><達成目標> レタリングとは、視覚的効果を考えて文字を図案化する事で、グラフィックデザインにおける文字デザイン、展示、広告、看板、ポスター、標識、印刷物、テレビや映画のタイトル文字など広範囲に用いられ重要な役割を持つ。この授業を通し、造形的にすぐれ、目的にかなう優れたデザインをし、表現できる事。また、視覚伝達デザインの中のレタリングの役割の重要性を学び、知ることを目標とする。</p>					
授業内容			教授方法		
1・ガイダンス 2・レタリングとは・・・、サインデザインとは・・・ 3・知的財産権について 4・レタリングデザイン 5・ロゴ・ロゴマークデザイン 6・サインデザイン 7・POPデザイン 8・プレゼンテーション			1～3／講義 4～7／演習 8／レポート及び発表		
<p><評価方法> 前期・後期各試験(40%)授業態度や取り組み方(30%)提出物(30%)を総合評価する</p>			<p><備考> 持ち物／筆記具、定規、色鉛筆、PC</p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科			科目名		プロダクトデザイン
担当者 杉本 浩			「日本電子工学院」卒業後、印刷会社にて7年、デザイン事務所にて13年の実務経験あり。以上の実務経験を活かし、デザイン全般に関する講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	3	102	68	実習	
テキスト・配布物・教材					
(ソフト)Illustrator Photoshop Dimension					
<p><概要> 「ものづくり」は太古の昔より必要に応じて、人類が考え出し、具現化してきた。素材もその都度研究され、適したものを商品化してきた。そして、産業革命以来、低価格・大量生産というものが、現れてきた。近代に至っては、単一の機能ではなく多機能性を保持した商品が考え出されている。それぞれの分野において、機能性・デザイン性・安全性そして現代では、環境に適応した商品が重要視されている。商品の必要性、競合他社との兼ね合いで、ポジショニングの獲得、4つのP(Price,Product,place,promotion)を踏まえて、コモディティとの差別化を図り、付加価値のある商品を考案する力をつける。</p>					
<p><達成目標> (知識の理解)時代の変遷と共に進化してきた様々な分野で商品例を研究、そのコンセプトをつかみ、学習する。 (技能の習得)平面でのデッサンから、イメージを立ち上げ、立体物の製作に取り組んでいく。 (知識や技能の活用、実践)ものづくり浜松の地場の力を活かし、デザイン設計を2次元から3次元へ展開し、デザイン性・機能性をしっかりと捉えていく。素材選定、競合製品の研究、ランニングコストまでを総合的に捉える。</p>					
授業内容			教授方法		
<p>単元 1)プロダクトデザインの研究 ・プロダクトデザインの歴史 2)プロダクトデザインの研究 ・海外デザイン作品 3)プロダクトデザインの研究 ・海外デザイン作品 4)プロダクトデザインの研究 ・日本デザイン作品 5)プロダクトデザインの研究 ・日本デザイン作品 6)プロダクトデザインの研究 ・素材研究 7)プロダクトデザイン実習 ・ステーションナリーデザイン ・TOYデザイン(人型、ゲーム機等)</p>			<p>各単元ごとの教授方法 1)～ 5) ・講義 6)～ 7) ・実習</p>		
<p><評価方法> ・ペーパーテスト…………… 40% ・実習(提出作品)……………60%</p>			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科			科目名	
担当者 倉田 克巳			都内の舞台照明会社に勤務、音楽、演劇、オペラ、バレエ、ファッションショーなど各種イベント制作に携わる。広告代理店に勤務。「ヤマハ発動機」をはじめとした地元企業のWEBサイト、VP、各種広告制作にプランナー、デザイナー、カメラマンとして携わる。フリーランスとしてWEBデザインを中心に業務を請け負うほか、2007年よりデジタルメディア学科講師をつとめる。以上の実務経験を活かし、撮影、映像編集全般の講義を実施する。	
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
1年次・通年	3	102	68	実習
テキスト・配布物・教材				
機材) デジタルカメラ ソフト) Adobe Premiere , After Effects Photoshop CCほか				
<p><概要> 写真や映像撮影に関して各種機材の取り扱い、構図やライティングなど、商用写真や映像の撮影に必要な基本的な技術・知識を学びつつ、撮影後の補正・加工を通じてデジタルグラフィックスの表現の可能性を追求する。様々な撮影技法を講義で学びながら実習として撮影、また自分で撮影したものを素材としてPhotoshop等各種グラフィックソフトを用いて作品制作に取り組み、グラフィックデザインの企画・構成能力の向上を図る</p>				
<p><達成目標> (知識の理解) デジタル写真や映像の特質、構図や光の効果などを理解することができる。 (技能の習得) 焦点距離や露出、構図に対して、目的意識を持って選択、撮影することができる。 (知識や技能の活用、実践) グラフィックソフトを用いて、講義で学んだことを活かしながら、補正・加工することができる。</p>				
授業内容			教授方法	
1) デジタルグラフィックの基礎 ・写真撮影の歴史 ・デジタルデータの可能性と限界 ・画素の特性を知る 2) カメラの基本的な操作方法 ・画角とフォーカシング ・絞りとシャッタースピードによる露出変化と表現 ・ISO感度、ホワイトバランスの設定 ・焦点距離の違いによる表現手法 3) 構図 ・主題と副題 ・被写体の位置や大きさによる意図と印象変化 ・フレーミングの実際 4) ライティング ・光を見る、影を見る ・光源による影の変化 ・代表的なライティング手法 5) 補正と加工 ・ダイナミックレンジを操る ・広告媒体での写真表現 ・合成による表現手法			1) 一斉講義、課題研究(レポート) 2) ~5) 一斉講義、実習(作品提出)	
<p><評価方法> ・レポート..... 20% ・実習(提出作品)..... 40% ・筆記テスト..... 20% ・授業態度..... 20%</p>			<p><備考></p>	

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科			科目名		コミュニケーションデザイン論
担当者 古			「国立岐阜大学教育学部」卒業。デザイン事務所にて3年勤務。平成14年より代表としてデザイン事務所を立ち上げ、現在に至る。以上の実務経験を活かし、撮影、映像編集、マーケティングに関する講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	1.5	51	34	講義・実習	
テキスト・配布物・教材					
<p><概要> 本講義は様々な広告媒体における効果的な意思伝達方法について考察し学ぶことで実践的な知識や技術を習得する。広報制作における思考プロセスをたどりながら広報表現における視野を広げ、技能を高め社会で通用する水準を目指す。</p>					
<p><達成目標> (知識の理解)コミュニケーションの重要性を理解し、クライアントのために使用している創造的なスキルを学び、テクニック、操作手順を学ぶだけでなく「いつどのように使うべきか」を理解する。 (技能・実践)デジタル分野の各ソフトの手法を学び、自己表現の追求、情報伝達のための重要な表現を基にデジタル合成作品を制作することを目標とする。</p>					
授業内容			教授方法		
1)コミュニケーション表現について 2)デザインの役割 3)デザイン表現の多様性について 4)様々な広告媒体について 5)広告媒体の変化 6)制作スキル① 7)制作スキル② 8)制作スキル③ 9)制作スキル④ 10)出力について 11)制作実習 12)実習、作品制作 13)プレゼンテーション及び評論			各單元ごとの教授方法 1)～5) ・一斉講義、資料配布、実習 6)～作品課題製作 13)実習		
<評価方法> <ul style="list-style-type: none"> ・知識……………50% ・実技……………30% ・作品提出……………20% 			<備考>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科			科目名		CIプランニング
担当者 古			「国立岐阜大学教育学部」卒業。デザイン事務所にて3年勤務。平成14年より代表としてデザイン事務所を立ち上げ、現在に至る。以上の実務経験を活かし、撮影、映像編集、マーケティングに関する講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	1.5	51	34	講義・実習	
テキスト・配布物・教材					
(テキスト)コーポレート・アイデンティティ戦略-デザインが企業経営を変える 誠文堂 新光社 中西元男著書					
<p><概要> コーポレートアイデンティティ(CI)の意味や目的を学び、開発プロセスを踏まえ、デザイン開発する思考を持たせる。また、コーポレートアイデンティティ(CI)に限らず、ビジュアルデザイン(VI)、ブランドアイデンティティ(BI)の知識も向上させる。</p>					
<p><達成目標> ・コーポレートアイデンティティ(CI)、ビジュアルアイデンティティ(VI)、ブランドアイデンティティ(BI)の違いが理解できる。 ・実生活の中でコーポレートアイデンティティ(CI)に考える機会を持たせ、意味のある制作ができる。</p>					
授業内容			教授方法		
1)コーポレートアイデンティティ(CI)とは ・意味 ・目的 ・開発要素、プロセス 2)コーポレートアイデンティティ(CI)の事例 3)ビジュアルアイデンティティ(VI)、ブランドアイデンティティ(BI)について ・意味 ・差異 ・現状把握 4)架空会社にてコーポレートアイデンティティ(CI)のデザイン開発・制作 ・開発要素と組み立て			各單元ごとの教授方法 1) ・一斉講義 ・課題レポート 2) ・一斉講義 3) ・一斉講義 ・課題レポート 4) ・一斉講義 ・演習(発表)		
<p><評価方法></p> <ul style="list-style-type: none"> ・レポート…………… 40% ・演習……………40% ・発表(プレゼン)……………20% 			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科			科目名		アニメーション
担当者 倉田 克巳 澁谷 朗			都内の舞台照明会社に勤務、音楽、演劇、オペラ、バレエ、ファッションショーなど各種イベント制作に携わる。広告代理店に勤務。「ヤマハ発動機」をはじめとした地元企業のWEBサイト、VP、各種広告制作にプランナー、デザイナー、カメラマンとして携わる。フリーランスとしてWEBデザインを中心に業務を請け負うほか、2007年よりデジタルメディア学科講師をつとめる。以上の実務経験を活かし、撮影、映像編集全般の講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	1.5	51	34		
テキスト・配布物・教材					
ソフト) Adobe Premiere , After Effects Photoshop CCほか					
<p><概要> 映像ソフトを用いてアニメーション映像製作の基本的知識、技能の習得を行う。商用写真や映像に必要な基本的な技術・知識を学びつつ、撮影後の補正・加工を通じてデジタルグラフィックスの表現の可能性を追求する。</p>					
<p><達成目標> (知識の理解) キーフレームを用いたロゴアニメーションの構造について理解する。 (技能の習得) 基本的なアニメーション制作に必要な技術を習得する。 (知識や技能の活用、実践) グラフィックソフトを用いて、講義で学んだことを活かしながら、補正・加工することができる。</p>					
授業内容			教授方法		
<p>1) キーフレームを用いたロゴアニメーションについて</p> <ul style="list-style-type: none"> ・基礎的な知識の学習 ・キーフレームアニメーションについて ・グラフィックソフトを用いた編集について ・編集効果について <p>2) ロゴアニメーションの制作</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各自学習したことを踏まえて、ロゴアニメーション制作を行う <p>3) モーションタイポグラフィの (Lyric Video) の制作</p> <ul style="list-style-type: none"> ・音楽に合わせたモーションタイポグラフィの作品制作を行う 			<p>1) 一斉講義、課題研究(レポート)</p> <p>2) ~3) 一斉講義、実習(作品提出)</p>		
<p><評価方法></p> <ul style="list-style-type: none"> ・レポート…………… 20% ・実習(提出作品) …… 40% ・筆記テスト…………… 20% ・授業態度…………… 20% 			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科			科目名		3Dグラフィックス
担当者 倉田 克巳 澁谷 朗			都内の舞台照明会社に勤務、音楽、演劇、オペラ、バレエ、ファッションショーなど各種イベント制作に携わる。広告代理店に勤務。「ヤマハ発動機」をはじめとした地元企業のWEBサイト、VP、各種広告制作にプランナー、デザイナー、カメラマンとして携わる。フリーランスとしてWEBデザインを中心に業務を請け負うほか、2007年よりデジタルメディア学科講師をつとめる。以上の実務経験を活かし、撮影、映像編集全般の講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	1.5	51	34		
テキスト・配布物・教材					
(ソフト)Photoshop illustrator Aftereffects					
<p><概要> 3D表現についての学習を行い、CGの制作に係るソフトの扱いに習熟する。 映像制作等の課題を通して実践的な技能を習得する。</p>					
<p><達成目標> 3Dにおける基本的な知識を身に付け、多彩な表現を行うことが出来る、 目標は3DCGの応用力を身に付け、作品を制作するための高度な技術を習得する。</p>					
授業内容			教授方法		
コンテ作成のヒント ポートフォリオの作成 3D作品の制作 イラスト制作 After effectsのオペレーション			一斉講義と実習		
<評価方法> 実習作品90% 授業態度10%			<備考>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科			科目名		カラーコーディネーター
担当者 古			「国立岐阜大学教育学部」卒業。デザイン事務所にて3年勤務。平成14年より代表としてデザイン事務所を立ち上げ、現在に至る。以上の実務経験を活かし、撮影、映像編集、マーケティングに関する講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	1.5	51	34	講義・演習	
テキスト・配布物・教材					
「配色の教科書」 色彩文化研究会 (ソフト) adobe illustratorCC photoshopCC					
<p><概要> 色彩の持つ訴求力がますます重みを増す現在、企業においても商品開発をはじめ、販売促進やCIなど企業活動の幅広い分野においてその知識は必要不可欠のものとなってきたため、カラーコーディネーターでは色彩の特性や調和理論の理解度、そして色彩技能を効果的に活用するための知識、能力を高め追求していく。</p>					
<p><達成目標> (知識の理解)美しい色彩計画・配色理論を学習し、商品デザインやディスプレイなど身の回りにある色彩・配色について日頃から関心を持ち、美しい色彩調和ができるように追求し能力を高めることを目標とする。 (技能・実践)色を作る、見せる演出をして、色彩の魅力を引出し、現代が抱える色彩の問題すべてを解決しグラフィックデザインに取り入れる実践を目標とする。</p>					
授業内容			教授方法		
1)科目説明(概要) ・到達目標などのガイダンス 2)色を見るための条件 ・視覚、光源、対象物について ・色相、彩度、明度について ・素色系、彩度について色立体を考える。 ・色の及ぼす心理効果(軽い色、重い色、錯視)による色の見え方 3)色彩 配色 調和理論 ・色相の調和、トーンの調和 ・調和領域 不調和領域 4)パーソナルカラー診断 ・あなたに似合う色を見つけよう ・自分自身の持つ色を知り、美しいカラーコーディネートをしよう 5)自分を色で表してみよう(グラフィックデザイン) ・プレゼンテーションボード作成 ・プレゼンテーションボード発表			各單元ごとの教授方法 1) ・一斉講義、資料配布 2) ・一斉講義、資料配布、実習 3) ・一斉講義、資料配布、実習 4) ・一斉講義、資料配布、実習 5) ・一斉講義、資料配布、実習、レポート、プレゼン		
<p><評価方法> ・課題…………… 20% ・プレゼンテーション……………30% ・実習提出……………50%</p>			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科			科目名		デッサン
担当者 古			「国立岐阜大学教育学部」卒業。デザイン事務所にて3年勤務。平成14年より代表としてデザイン事務所を立ち上げ、現在に至る。以上の実務経験を活かし、撮影、映像編集、マーケティングに関する講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	1.5	51	34	講義・演習	
テキスト・配布物・教材					
デッサンの基本 ナツメ出版企画制作 ナツメ社発行 鉛筆デッサン 東京武蔵野美術学院制作 グラフィック社発行					
<p><概要> デザインに必要な基本となるデッサンを学ぶ、鉛筆の使い方、空感、質感、立体感をマスターし、自由に描けるようにさせる。</p>					
<p><達成目標> (1)デッサンの基礎的な技術を習得する。 (2)基本形態などのデッサンを通して観察力や基本的な画力を身に付ける。 (3)各専門分野で活用できる水準まで技能を高める。 以上、(1)～(3)を達成目標とする。</p>					
授業内容				教授方法	
(1) 人物のクロッキー (2) 基本形態 (3) 植物を描く (4) 野菜、果物など静物を描く (5) 体の部分(顔、手など)を描く				一斉講義 演習	
<p><評価方法> 作品提出・・・90% 授業態度・・・10%</p>			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科			科目名		DTP II
担当者 中村 理恵			「浜松情報専門学校コンピューター科」卒業後、印刷株式会社で9年の実務経験を経て、平成14年よりフリーランスとして印刷会社、デザイン会社の下請け外注に従事(DTP、デザイン、イラスト)している。以上の実務経験を活かし、デザイン全般に関する講義を実施する。(理)		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	3	102	68	講義・実習	
テキスト・配布物・教材					
DTP印刷 デザインの基本 柳田寛之著					
<p><概要> この授業では、描画ソフトウェアのillustrator Photoshopを用いて、主に2つの作品制作を行う。半期の授業期間の内、前半では印刷物の制作に必要な広告デザインとDTPの知識と技術を学び、後半ではillustratorのイラスト描画機能、photoshopの写真・画像を編集、これらのパーツを用いてレイアウトを中心としたDTP分野の習得する。</p>					
<p><達成目標> (知識の理解) Adobe Systems社の描画ソフトウェアであるillustratorの基本操作と、印刷物のデザイン手法について理解する。 (技能・実践) 多種多様なレイアウト、フォント、グラフィックデザインを工夫して制作することができる。企業アピールの販促品(パンフレット、名刺等)一式を作成する。</p>					
授業内容				教授方法	
<p>1) DTP、印刷物を制作するにあたっての基礎基本 ・DTP、印刷、デザインの概念 ・グラフィックデザイン ・使用するソフトについて ・企画、構成プレゼン力の重要性 2) ソフト、コンピュータ実践 ・コンピュータ基礎(Adobe IllustratorCC演習) ・コンピュータ基礎(Adobe PhotoshopCC演習) ・コンピュータ基礎(Adobe Illustrator+PhotoshopCC演習) 3) 企画構成、レイアウト、グラフィックデザイン実践 ・企画 ・原稿作成 ・文章のデザインとレイアウト ・素材画像の収集と加工 ・惹きつけるデザイン力の追求 ・編集と印刷 ・相互評価とまとめ</p>				<p>1)、2)、3) 講義・実習</p>	
<p><評価方法> ・実習提出…… 40% ・課題……30% ・プレゼンテーション……30%</p>			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科			科目名		グラフィックデザインⅡ
担当者 杉本 浩			「日本電子工学院」卒業後、印刷会社にて7年、デザイン事務所にて13年の実務経験あり。以上の実務経験を活かし、デザイン全般に関する講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	3	102	68	実習	
テキスト・配布物・教材					
(ソフト)Illustrator Photoshop Acrobat (教材)静岡新聞 中日新聞					
<p><概要> 各種媒体の制作規定・入稿規定を、マスコミごとに特性を捉え把握する。時代の変遷と共に、変化してきた各企業の商品広告、意見広告を媒体ごとに分析し、そのコピーライティング・ビジュアル表現について分析・学習し、コンセプトメイキングを理解する。分析してきたデータを基に、各企業向け広告を媒体ごとに、実際に制作してみる。</p>					
<p><達成目標> (知識の理解)時代の変遷と共に進化してきた各種媒体広告を分析し、その広告のコンセプトをつかみ、コピーライティングの手法を学び、ビジュアル表現へつなげる。 (技能の習得)Illustratorの技術習得と共にコンセプトに基づいた広告を作成することができる。 (知識や技能の活用、実践)グラフィックデザイン用ソフトウェアを使用し、コンセプトの上に成立したコピーライティング、ビジュアルを連動させた広告制作ができる。</p>					
授業内容				教授方法	
単元 1)各種媒体考査／制作規定について ・新聞広告について ・雑誌広告／パンフレット／リーフレットについて ・テレビ(電波)広告について ・ラジオ(電波)広告について ・Web広告について ・知的財産権について 2)広告制作素材準備 ・印刷物、CM用素材の加工・準備 3)広告表現研究 ・企業商品広告分析 ・企業意見広告分析 ・コンセプトメイキング ・コピーライティング 4)広告制作実践 ・サントリー広告制作(マーケティングに基づいた展開) ・マクドナルド広告制作(マーケティングに基づいた展開) ・味の素広告制作(マーケティングに基づいた展開) 5)懸賞広告応募 ・静岡新聞広告賞				各單元ごとの教授方法 1)～ 4) ・講義 ・実習 5) ・実習	
<評価方法> ・ペーパーテスト…………… 60% ・実習(提出作品)……………40%			<備考>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科			科目名		Webデザイン
担当者 鈴木 康正			1975～1996まで民間企業でデザイン、特許業務、DTPシステムを担当、従事する。1996～1998までITマネージャーとして英国勤務。以上の実務経験を活かし、WEBデザイン全般に関する講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	3	102	68	実習	
テキスト・配布物・教材					
(ソフト) Dreamweaver、Illustrator、Photoshop					
<p><概要> WEBデザインとグラフィックの関連について学び、表現方法を理解する。講義で習得した技法や思考法を応用しながら、デザインソフト「Adobe Dreamweaver」を使用してWEBページの作成に取り組み、Illustrator、Photoshopとの関連を習得する。</p>					
<p><達成目標> (知識の理解)画像ソフトとWEBソフトの役割を理解し、判断することができる。 (技能の習得)WEB用のグラフィック処理を学びWEBページの構築を理解することができる。 (知識や技能の活用、実践)WEBソフト、画像ソフトを使用して、要望に応じたWEBページの作成ができる。</p>					
授業内容			教授方法		
<p>単元</p> <p>1)画像ソフトの理解</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Illustratorの理解 ・Photoshopの理解 <p>2)レイアウトの構成</p> <ul style="list-style-type: none"> ・画像配置の理解 ・画像リンクの理解 ・インタラクティブな処理を理解 <p>3)JavaScriptの理解</p> <ul style="list-style-type: none"> ・JavaScriptの働き ・画像表示への応用 <p>4)WEBソフトの理解</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Dreamweaverの操作 ・画像組み込みの理解 <p>5)WEBページの作成</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題に応じたWEBページの作成 			<p>各單元ごとの教授方法</p> <p>1)～</p> <p>4)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・一斉講義 ・課題演習 <p>5)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実習 		
<p><評価方法></p> <ul style="list-style-type: none"> ・講義課題演習 …… 50% ・実習(提出作品) …… 50% 			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科			科目名		サイン・デザイン
担当者 越寄 智子			「愛知女子短期大学生生活デザイン科」、「文化服装学院ディスプレイデザイン科」を卒業後、デザイン事務所に入社。退社後フリーランスとして現在に至るまでデザインの仕事に従事している。「名古屋学芸大学短期大学部」非常勤講師(2007-2013)。以上の実務経験を活かし、デザイン全般に関する講義を実施す		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	3	102	68	講義及び演習	
テキスト・配布物・教材					
使用ソフト／Adobe Illustrator サインデザインハンドブック1 -知的財産権- (社団法人 日本サインデザイン協会)					
<p><概要> デザイン活動の一環として行われるレタリングを広義に捉え、視覚伝達デザインのなかのサインデザインとして、その基本を中心に学んでいく。</p>					
<p><達成目標> レタリングとは、視覚的効果を考えて文字を図案化する事で、グラフィックデザインにおける文字デザイン、展示、広告、看板、ポスター、標識、印刷物、テレビや映画のタイトル文字など広範囲に用いられ重要な役割を持つ。この授業を通し、造形的にすぐれ、目的にかなう優れたデザインをし、表現できる事。また、視覚伝達デザインの中のレタリングの役割の重要性を学び、知ることを目標とする。</p>					
授業内容			教授方法		
1・ガイダンス 2・レタリングとは・・・、サインデザインとは・・・ 3・知的財産権について 4・レタリングデザイン 5・ロゴ・ロゴマークデザイン 6・サインデザイン 7・POPデザイン 8・プレゼンテーション			1～3／講義 4～7／演習 8／レポート及び発表		
<p><評価方法> 前期・後期各試験(40%)授業態度や取り組み方(30%)提出物(30%)を総合評価する</p>			<p><備考> 持ち物／筆記具、定規、色鉛筆、PC</p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科			科目名		プロダクトデザイン
担当者 杉本 浩			「日本電子工学院」卒業後、印刷会社にて7年、デザイン事務所にて13年の実務経験あり。以上の実務経験を活かし、デザイン全般に関する講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	3	102	68	実習	
テキスト・配布物・教材					
(ソフト)Illustrator Photoshop Dimension					
<p><概要> 「ものづくり」は太古の昔より必要に応じて、人類が考え出し、具現化してきた。素材もその都度研究され、適したものを商品化してきた。そして、産業革命以来、低価格・大量生産というものが、現れてきた。近代に至っては、単一の機能ではなく多機能性を保持した商品が考え出されている。それぞれの分野において、機能性・デザイン性・安全性そして現代では、環境に適応した商品が重要視されている。商品の必要性、競合他社との兼ね合いで、ポジショニングの獲得、4つのP(Price,Product,place,promotion)を踏まえて、コモディティとの差別化を図り、付加価値のある商品を考案する力をつける。</p>					
<p><達成目標> (知識の理解)時代の変遷と共に進化してきた様々な分野で商品例を研究、そのコンセプトをつかみ、学習する。 (技能の習得)平面でのデッサンから、イメージを立ち上げ、立体物の製作に取り組んでいく。 (知識や技能の活用、実践)ものづくり浜松の地場の力を活かし、デザイン設計を2次元から3次元へ展開し、デザイン性・機能性をしっかりと捉えていく。素材選定、競合製品の研究、ランニングコストまでを総合的に捉える。</p>					
授業内容			教授方法		
1)プロダクトデザインの研究 ・プロダクトデザインの歴史 2)プロダクトデザインの研究 ・海外デザイン作品 3)プロダクトデザインの研究 ・海外デザイン作品 4)プロダクトデザインの研究 ・日本デザイン作品 5)プロダクトデザインの研究 ・日本デザイン作品 6)プロダクトデザインの研究 ・素材研究 7)プロダクトデザイン実習 ・ステーションナリーデザイン ・TOYデザイン(人型、ゲーム機等) ・照明デザイン ・家具デザイン・ロボットデザイン ・自動車デザイン・家電デザイン			各單元ごとの教授方法 1)～ 5) ・講義 6)～ 7) ・実習		
<評価方法> ・ペーパーテスト…………… 40% ・実習(提出作品)……………60%			<備考>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科			科目名		映像編集
担当者 倉田 克巳			都内の舞台照明会社に勤務、音楽、演劇、オペラ、バレエ、ファッションショーなど各種イベント制作に携わる。広告代理店に勤務。「ヤマハ発動機」をはじめとした地元企業のWEBサイト、VP、各種広告制作にプランナー、デザイナー、カメラマンとして携わる。フリーランスとしてWEBデザインを中心に業務を請け負うほか、2007年よりデジタルメディア学科講師をつとめる。以上の実務経験を活かし、撮影、映像編集全般の講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	3	102	68		
テキスト・配布物・教材					
(ソフト) Adobe Premiere , After Effects					
<p><概要> 様々な映像編集について学習を行う。動画制作において立案、企画、撮影・編集までの流れを学習し、テーマに沿った効果的な表現や手法についての知識と技能の習得を目指す。基本的な知識や技法を踏まえ、応用的又は複合的な撮影の実践を目指し学習する。</p>					
<p><達成目標> (知識の理解) デジタル写真や映像の特質、構図や光の効果などを理解することができる。 (技能の習得) 焦点距離や露出、構図に対して、目的意識を持って選択、撮影することができる。 (知識や技能の活用、実践) グラフィックソフトを用いて、講義で学んだことを活かしながら、補正・加工することができる。</p>					
授業内容			教授方法		
1) SNSやYoutube想定した編集 2) ドキュメンタリー映像について ・カット編集 ・時間や空間の接続、ジャンプなど時間軸のコントロールと印象変化について 3) ショートドラマ ・あらすじを持ったショートドラマの作成 ・意図(演出)を伴う撮影や編集を身につける。 4) 作品制作 ・立案 ・企画 ・撮影 ・編集 5) 補正と加工 ・広告媒体での写真表現 ・合成による表現手法			1) 一斉講義、課題研究(レポート) 2) ~5) 一斉講義、実習(作品提出)		
<p><評価方法></p> <ul style="list-style-type: none"> ・レポート……………20% ・実習(提出作品)………40% ・筆記テスト……………20% ・授業態度……………20% 			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科			科目名		コミュニケーションデザイン論
担当者 古			「国立岐阜大学教育学部」卒業。デザイン事務所にて3年勤務。平成14年より代表としてデザイン事務所を立ち上げ、現在に至る。以上の実務経験を活かし、撮影、映像編集、マーケティングに関する講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	1.5	51	34	講義・実習	
テキスト・配布物・教材					
<p><概要> 本講義は様々な広告媒体における効果的な意思伝達方法について考察し学ぶことで実践的な知識や技術を習得する。広報制作における思考プロセスをたどりながら広報表現における視野を広げ、技能を高め社会で通用する水準を目指す。</p>					
<p><達成目標> (知識の理解)コミュニケーションの重要性を理解し、クライアントのために使用している創造的なスキルを学び、テクニック、操作手順を学ぶだけでなく「いつどのように使うべきか」を理解する。 (技能・実践)デジタル分野の各ソフトの手法を学び、自己表現の追求、情報伝達のための重要な表現を基にデジタル合成作品を制作することを目標とする。</p>					
授業内容				教授方法	
1)コミュニケーション表現について 2)デザインの役割 3)デザイン表現の多様性について 4)様々な広告媒体について 5)広告媒体の変化 6)制作スキル① 7)制作スキル② 8)制作スキル③ 9)制作スキル④ 10)出力について 11)制作実習 12)実習、作品制作 13)プレゼンテーション及び評論				各單元ごとの教授方法 1)～5) ・一斉講義、資料配布、実習 6)～作品課題製作 13)実習	
<評価方法>			<備考>		
・知識…… 50% ・実技……30% ・作品提出……20%					

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科			科目名		CIプランニング
担当者 古			「国立岐阜大学教育学部」卒業。デザイン事務所にて3年勤務。平成14年より代表としてデザイン事務所を立ち上げ、現在に至る。以上の実務経験を活かし、撮影、映像編集、マーケティングに関する講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	1.5	51	34	講義・実習	
テキスト・配布物・教材					
(テキスト)コーポレート・アイデンティティ戦略-デザインが企業経営を変える 誠文堂 新光社 中西元男著書					
<p><概要> コーポレートアイデンティティ(CI)の意味や目的を学び、開発プロセスを踏まえ、デザイン開発する思考を持たせる。また、コーポレートアイデンティティ(CI)に限らず、ビジュアルデザイン(VI)、ブランドアイデンティティ(BI)の知識も向上させる。</p>					
<p><達成目標> ・コーポレートアイデンティティ(CI)、ビジュアルアイデンティティ(VI)、ブランドアイデンティティ(BI)の違いが理解できる。 ・実生活の中でコーポレートアイデンティティ(CI)に考える機会を持たせ、意味のある制作ができる。</p>					
授業内容			教授方法		
<p>1)コーポレートアイデンティティ(CI)とは</p> <ul style="list-style-type: none"> ・意味 ・目的 ・開発要素、プロセス <p>2)コーポレートアイデンティティ(CI)の事例</p> <p>3)ビジュアルアイデンティティ(VI)、ブランドアイデンティティ(BI)について</p> <ul style="list-style-type: none"> ・意味 ・差異 ・現状把握 <p>4)架空会社にてコーポレートアイデンティティ(CI)のデザイン開発・制作</p> <ul style="list-style-type: none"> ・開発要素と組み立て 			<p>各單元ごとの教授方法</p> <p>1)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・一斉講義 ・課題レポート <p>2)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・一斉講義 <p>3)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・一斉講義 ・課題レポート <p>4)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・一斉講義 ・演習(発表) 		
<p><評価方法></p> <ul style="list-style-type: none"> ・レポート……… 40% ・演習………40% ・発表(プレゼン)………20% 			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科			科目名		アニメーション
担当者 倉田 克巳 澁谷 朗			都内の舞台照明会社に勤務、音楽、演劇、オペラ、バレエ、ファッションショーなど各種イベント制作に携わる。広告代理店に勤務。「ヤマハ発動機」をはじめとした地元企業のWEBサイト、VP、各種広告制作にプランナー、デザイナー、カメラマンとして携わる。フリーランスとしてWEBデザインを中心に業務を請け負うほか、2007年よりデジタルメディア学科講師をつとめる。以上の実務経験を活かし、撮影、映像編集全般の講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	1.5	51	34		
テキスト・配布物・教材					
ソフト) Adobe Premiere , After Effects Photoshop CCほか					
<p><概要> 映像ソフトを用いてアニメーション映像製作の基本的知識、技能の習得を行う。商用写真や映像に必要な基本的な技術・知識を学びつつ、撮影後の補正・加工を通じてデジタルグラフィックスの表現の可能性を追求する。</p>					
<p><達成目標> (知識の理解) After Effectsを用いたアニメーションの構造について理解する。 (技能の習得) 応用的なアニメーション制作に必要な技術を習得する。 (知識や技能の活用、実践) グラフィックソフトを用いて、講義で学んだことを活かしながら、補正・加工することができる。</p>					
授業内容			教授方法		
<p>1) After Effectsについて</p> <ul style="list-style-type: none"> ・基礎的な知識の学習 ・After Effectsのエフェクトについて ・編集効果について ・After Effectsのジェネレーター系エフェクトで花火の作成 <p>2) After Effectsを用いたアニメーションの制作</p> <ul style="list-style-type: none"> ・各自学習したことを踏まえて、アニメーション制作を行う <p>3) アニメーションについて</p> <ul style="list-style-type: none"> ・制作の経験を踏まえAfter Effectsやアニメーションの考え方についてまとめ理解し修得する。 			<p>1)～2) 一斉講義、実習(作品提出)</p> <p>3) 一斉講義、課題研究(レポート)</p>		
<p><評価方法></p> <ul style="list-style-type: none"> ・レポート……………20% ・実習(提出作品)………40% ・筆記テスト……………20% ・授業態度……………20% 			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科			科目名		3Dグラフィックス
担当者 倉田 克巳 澁谷 朗			都内の舞台照明会社に勤務、音楽、演劇、オペラ、バレエ、ファッションショーなど各種イベント制作に携わる。広告代理店に勤務。「ヤマハ発動機」をはじめとした地元企業のWEBサイト、VP、各種広告制作にプランナー、デザイナー、カメラマンとして携わる。フリーランスとしてWEBデザインを中心に業務を請け負うほか、2007年よりデジタルメディア学科講師をつとめる。以上の実務経験を活かし、撮影、映像編集全般の講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	1.5	51	34		
テキスト・配布物・教材					
(ソフト)Photoshop illustrator Aftereffects					
<p><概要> 3D表現についての学習を行い、CGの制作に係るソフトの扱いに習熟する。 映像制作等の課題を通して実践的な技能を習得する。</p>					
<p><達成目標> 3Dにおける基本的な知識を身に付け、多彩な表現を行うことが出来る、 目標は3DCGの応用力を身に付け、作品を制作するための高度な技術を習得する。</p>					
授業内容			教授方法		
コンテ作成のヒント ポートフォリオの作成 3D作品の制作 イラスト制作 After effectsのオペレーション			一斉講義と実習		
<評価方法> 実習作品90% 授業態度10%			<備考>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科アニメーションコース			科目名		キャラクターデザイン
担当者 澁谷 朗			大学デザイン学科卒業後、デザイン事務所等で11年の実務経験を経て、映像制作事務所設立。3DCG動画を軸に映像制作に10年以上従事する。以上の実務経験を活かし、アニメーション、動画編集全般に関する講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	3	102	68	一斉講義	
テキスト・配布物・教材					
(ソフト)3DsMax Photoshop illustrator					
<p><概要> キャラクターデザインの基礎知識を養い、様々な表現方法について学ぶ。</p>					
<p><達成目標> キャラクターデザインの技術についての知識を深め、各表現方法のについてもその特徴について正しい理解と判断力を持つことができる。</p>					
授業内容			教授方法		
キャラクターデザインについての基礎知識 各表現方法の概要について 基本操作 モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン パーティクル+追加チュートリアル			一斉講義と実習		
<p><評価方法> 実習作品90% 授業態度10%</p>			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科アニメーションコース			科目名		アニメ概論
担当者 澁谷 朗			大学デザイン学科卒業後、デザイン事務所等で11年の実務経験を経て、映像制作事務所設立。3DCG動画を軸に映像制作に10年以上従事する。以上の実務経験を活かし、アニメーション、動画編集全般に関する講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	1.5	51	34	一斉講義	
テキスト・配布物・教材					
(ソフト)3DsMax Photoshop illustrator					
<概要> 3DCGの基本レクチャーを行う。					
<達成目標> 3DCGの基本を身に付け、作品を制作するための基本技術を習得し、企業にも通用する水準に達することを目標とする。					
授業内容			教授方法		
基本操作 モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン パーティクル+追加チュートリアル コンテ作成のヒント ポートフォリオの作成 3D作品制作 イラスト作成			一斉講義と実習		
<評価方法> 実習作品90% 授業態度10%			<備考>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科アニメーションコース			科目名		モーショキャプチャー
担当者 澁谷 朗			大学デザイン学科卒業後、デザイン事務所等で11年の実務経験を経て、映像制作事務所設立。3DCG動画を軸に映像制作に10年以上従事する。以上の実務経験を活かし、アニメーション、動画編集全般に関する講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	1.5	51	34		
テキスト・配布物・教材					
(ソフト)FOHEART.X , Ccmtajia					
<概要>					
モーショキャプチャーを使って、人間の自然な動きをコンピューターに取り込み、3Dモデルにその動きを反映させるための基本的な知識や技能の習得を目指し、学習を行う。機器の知識についてやデータ処理についての方法を学び作品制作に取り組む。					
<達成目標>					
モーショキャプチャー技術の知識及び技能の習熟及びモーショキャプチャーを使用した作品制作活用することができる。					
授業内容			教授方法		
1)機材の理解 ・ジャイロスコープの仕組みについて ・小型センサーの仕組みについて 2)動作データや各種シミュレーションの理解 3)キャプチャーの加工 4)キャプチャーした映像の動画編集 ・Camtajiaを用いた編集			1)～2) 一斉講義 3～4) 実習		
<評価方法>			<備考>		
試験・・・20% 実習成果・・・60% 出席・・・10% 授業態度・・・10%					

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科アニメーションコース			科目名		キャラクターデザイン
担当者 澁谷 朗			大学デザイン学科卒業後、デザイン事務所等で11年の実務経験を経て、映像制作事務所設立。3DCG動画を軸に映像制作に10年以上従事する。以上の実務経験を活かし、アニメーション、動画編集全般に関する講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	3	102	68	一斉講義	
テキスト・配布物・教材					
(ソフト)3DsMax Photoshop illustrator					
<p><概要> キャラクターデザインの基礎知識を養い、様々な表現方法について学ぶ。</p>					
<p><達成目標> キャラクターデザインの技術についての知識を深め、各表現方法のについてもその特徴について正しい理解と判断力を持つことができる。</p>					
授業内容			教授方法		
キャラクタデザインについての基礎知識 各表現方法の概要について 基本操作 モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン パーティクル+追加チュートリアル			一斉講義と実習		
<p><評価方法> 実習作品90% 授業態度10%</p>			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科アニメーションコース			科目名		アニメ概論
担当者 澁谷 朗			大学デザイン学科卒業後、デザイン事務所等で11年の実務経験を経て、映像制作事務所設立。3DCG動画を軸に映像制作に10年以上従事する。以上の実務経験を活かし、アニメーション、動画編集全般に関する講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	1.5	51	34	一斉講義	
テキスト・配布物・教材					
(ソフト)3DsMax Photoshop illustrator					
<概要> 3DCGの基本レクチャーを行う。					
<達成目標> 3DCGの基本を身に付け、作品を制作するための基本技術を習得し、企業にも通用する水準に達することを目標とする。					
授業内容			教授方法		
基本操作 モデリング マテリアル ライティング アニメーション基礎 マップ ボーンとスキン パーティクル+追加チュートリアル コンテ作成のヒント ポートフォリオの作成 3D作品制作 イラスト作成			一斉講義と実習		
<評価方法> 実習作品90% 授業態度10%			<備考>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

デジタルメディア学科アニメーションコース			科目名		モーショキャプチャー
担当者 澁谷 朗			大学デザイン学科卒業後、デザイン事務所等で11年の実務経験を経て、映像制作事務所設立。3DCG動画を軸に映像制作に10年以上従事する。以上の実務経験を活かし、アニメーション、動画編集全般に関する講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	1.5	51	34	講義・実習	
テキスト・配布物・教材					
(ソフト)FOHEART.X , Ccmtajia					
<概要>					
モーショキャプチャーを使って、人間の自然な動きをコンピューターに取り込み、3Dモデルにその動きを反映させるための基本的な知識や技能の習得を目指し、学習を行う。機器の知識についてやデータ処理についての方法を学び作品制作に取り組む。					
<達成目標>					
モーショキャプチャー技術の知識及び技能の習熟及びモーショキャプチャーを使用した作品制作活用することができる。					
授業内容			教授方法		
1)機材の活用 ・ジャイロスコープの活用について ・小型センサーの活用について 2)動作データや各種シミュレーションの活用 3)キャプチャーの加工及び効果的活用について 4)キャプチャーした映像の動画編集の応用について ・Camtajiaを用いた編集			1)～2) 一斉講義 3～4) 実習		
<評価方法>			<備考>		
試験・・・20% 実習成果・・・60% 出席・・・10% 授業態度・・・10%					

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科			科目名		カラーコーディネーター
担当者 太田 真紀			大学でビジュアルコミュニケーションデザインを学び、インテリアや大手自動車会社のカラーデザインに携わる。その後美術造形の専門教育機関で学び、美術工芸の指導者となる。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	1.5	51	34	講義	
テキスト・配布物・教材					
テキスト／ライフケアカラー検定3級及び2級テキスト 教材／PCCSハーモニックカード201					
<p><概要> デザイン・ファッションを学ぶうえで、最低限必要な色彩学の基礎的知識を理解する。</p>					
<p><達成目標> 日常生活の中で色の持つ力、意味、役割、影響力など、実際にカラーカードを使用して視覚を刺激しながら学んでいく。また、ライフケアカラー検定試験3級及び2級の合格を目指します。</p>					
授業内容			教授方法		
1・ガイダンス、カラーカードについて 2・カラーカードによるカラーコーディネート 3・色を活かすポイント 4・色の見え方 5・配色レッスン 6・ファッションカラー 7・フードカラー 8・インテリアカラー ※講義後練習問題及びカラーカードによるカラーコーディネート			一斉講義		
<p><評価方法> 前期・後期各試験(50%) 授業態度や取り組み方(30%) 提出物(20%)</p>			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科			科目名	
担当者 山本 洋子			デッサン 「武蔵野美術大学油絵専攻」を卒業後、絵画教室を開き、現在に至る。以上の実務経験を活かし、デッサン力向上に関する講義を実施する。	
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
1年次・通年	1.5	51	34	講義・演習
テキスト・配布物・教材				
デッサンの基本 ナツメ出版企画制作 ナツメ社発行 鉛筆デッサン 東京武蔵野美術学院制作 グラフィック社発行				
<p><概要> 鉛筆を画材にして表現の基本となるデッサンを学ぶ、鉛筆の使い方、空感、質感、立体感をマスターし、自由に描けるようにさせる。</p>				
<p><達成目標> (1)デッサンの基礎的な技術を習得する。 (2)基本形態などのデッサンを通して観察力や基本的な画力を身に付ける。 (3)各専門分野で活用できる水準まで技能を高める。 以上、(1)～(3)を達成目標とする。</p>				
授業内容			教授方法	
(1) 人物のクロッキー(5分間ポーズを3ポーズ、毎時間) (2) 基本形態 (3) 植物を描く (4) 野菜、果物など静物を描く (5) 体の部分(顔、手など)を描く			一斉講義 演習	
<p><評価方法> 作品提出・・・90% 授業態度・・・10%</p>			<p><備考></p>	

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科			科目名		ファッションビジネス概論
担当者 大室 アンジェラ			専門学校のファッションデザイン科にて、パターンメイキングや縫製について学び、卒業後はアパレル企業にて店舗運営や流通、販売に携わり複数の分野における実務経験を持つ。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	1.5	51	34	講義	
テキスト・配布物・教材					
「ファッション販売 3」一般財団法人 日本ファッション教育振興会					
<p><概要> ファッションに関する基礎知識(商品アイテム、ディテール、素材、シルエット、資材サイズ、表示方法)や業態、小売業の基礎知識を学ぶ。一番身近な販売スタッフの仕事を学び、更に業界の現況を通して学習し、考察する。</p>					
<p><達成目標> (知識の理解)ファッションに関する基礎知識を理解する。小売業に関する基礎知識、MDを理解する。アパレル産業における現況(日本、海外)を理解する。 (技能の習得)VMDに基づいた店舗構成を考えることができる。 (知識や技能の活用、実践)ファッション販売能力検定(3級)に合格する。</p>					
授業内容				教授方法	
1)ファッション販売知識 ・ファッション小売業の業種、業態 ・ライフスタイルショップの販売知識 2)マーケティング ・マーケティングの基礎知識 ・ファッション店舗のマーケティング 3)販売スタッフの業務 ・販売業務と付帯業務 ・商品管理 ・店舗計数知識 4)ファッション販売技術 ・基本マナー ・購買心理 5)商品知識 ・アイテム ・雑貨 ・素材 ・シルエット ・ディテール ・柄 ・色彩 ・サイズ 6)売場づくり ・店舗環境 ・VMD				1)～6)一斉講義	
<p><評価方法> レポート・・・30% 試験・・・40% 授業態度・・・30%</p>			<p><備考> ファッション販売能力検定3級 検定料 6500円</p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科			科目名		ファッション情報論
担当者 大室 アンジェラ			専門学校のファッションデザイン科にて、パターンメイキングや縫製について学び、卒業後はアパレル企業にて店舗運営や流通、販売に携わり複数の分野における実務経験を持つ。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	1.5	51	34	講義・演習	
テキスト・配布物・教材					
<p><概要> 服飾史や服飾材料の分類、近現代ファッションの各特徴について等服飾に関する知識を多角的に学習する。伝統的文化から現代のファッション分野の多様なアプローチについて地域性やイノベーションによる変化をふまえて体系的に理解を深めていく。</p>					
<p><達成目標> (知識の理解)ファッションに関する歴史について体系的に理解をする。 (技能の習得)ファッションの関連情報をカテゴライズし、各分野に対して客観的解釈を持つことができる。 (知識や技能の活用、実践)ファッションに関する情報を活用し、新たな方向性を考察できる。</p>					
授業内容				教授方法	
<p>1)服飾史 ・民族衣装に見る服飾文化 ・様々な民族衣装について調査を行い、地域、環境、風習、文化に基づき空間的、時間的観点から各衣装を考察する。</p> <p>2)衣服材料 ・各繊維の特徴を理解し、構造、強度、伸縮性、燃焼実験などについての知識を養う。 ・衣服の材料の原産地や地域間の移動について学習し、現代のファッション業界の流通システムについて基礎的知識を学ぶ。</p> <p>3)現在のファッション業界について ・最新のファッションのトレンドについて学ぶ。 ・トレンドについて各自調査を行い、結果を考察する。</p>				<p>1)講義</p> <p>2)講義</p> <p>3)講義、演習</p>	
<評価方法>			レポート・・・30%		<備考>
			試験・・・70%		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科		科目名			ファッションコーディネート
担当者 大室 アンジェラ		専門学校のファッションデザイン科にて、パターンメイキングや縫製について学び、卒業後はアパレル企業にて店舗運営や流通、販売に携わり複数の分野における実務経験を持つ。			
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	1.5	51	34	講義・実習	
テキスト・配布物・教材					
「コーディネートテクニック アクセサリー編 I」文化服装学院					
<p><概要> ファッション分野における様々なコーディネートについて体系的に学習を行う。本講義はコーディネートの基本的学習を主軸とし、アクセサリーなどを含めたトータルコーディネートについての知識を身に付けていく。</p>					
<p><達成目標> (知識の理解)配色による効果、色による効果、素材感、イメージ分類、香りによるイメージを理解する。 (技能の習得)ファッションコーディネートのアイデアを形にする技能を身につける。 (知識や技能の活用、実践)テーマを設定し、それに対するファッションコーディネートを作成し表現することができる。</p>					
授業内容			教授方法		
<p>1)色彩に視点を置いたファッションコーディネート ・配色を考えたコーディネート、ボード作成</p> <p>2)素材に視点を置いたファッションコーディネート ・素材の効果別イメージ分類コーディネート ・雑誌等を活用した学習</p> <p>3)香りに視点を置いたファッションコーディネート ・香りのイメージに合わせたファッションコーディネート</p> <p>4)アクセサリーについての学習 ・帽子について ・アートフラワーについての学習と制作 ・ハンディワークについてと手芸テクニック ・ニットと小物によるコーディネート効果について</p>			<p>1)～4) 講義及び実習 ボードによる表現、製作</p>		
<p><評価方法> レポート・・・30% 試験・・・70%</p>			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科			科目名		ファッションデザイン
担当者 太田 真紀			大学でビジュアルコミュニケーションデザインを学び、インテリアや大手自動車会社のカラーデザインに携わる。その後美術造形の専門教育機関で学び、美術工芸の指導者となる。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	1.5	51	34	実習	
テキスト・配布物・教材					
<p><概要> デザインのイメージを的確に伝えるための技法と使用する画材特性の研究を行い、作品制作をする。創作に重点を置いて個性と感性の開発トレーニングを重ね作品を制作していく。</p>					
<p><達成目標> スタイル画のプロポーション(基本ポーズ、応用ポーズ)の描画を習得する。着装デザイン画の描画を習得する。テーマに沿って作品を創造する。</p>					
授業内容			教授方法		
<p>1)ファッションデザイン画</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スタイル画のプロポーション(基本) ・スタイル画のプロポーション(応用) <p>2)着装デザイン画</p> <ul style="list-style-type: none"> ・表現方法(服のしわ、影) ・表現方法(素材別表現) ・着彩①色鉛筆、水彩色鉛筆 ②コピック <p>3)創作デザイン①</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発想トレーニング ・テーマによるデザイン画 ・スタイル画の背景について <p>4)創作デザイン②</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作品の作成 			<p>1)～4)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・一斉講義 ・個別指導 ・作品制作実習 		
<p><評価方法> 授業態度・・・40%</p> <p>試験・・・60%</p>			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科			科目名		ファッションショー企画
担当者 笹田 富子 倉田 克巳			副校長 都内の舞台照明会社に勤務、音楽、演劇、オペラ、バレエ、ファッションショーなど各種イベント制作に携わる。広告代理店に勤務。「ヤマハ発動機」をはじめとした地元企業のWEBサイト、VP、各種広告制作にプランナー、デザイナー、カメラマンとして携わる。フリーランスとしてWEBデザインを中心に業務を請け負うほか、2007年よりデジタルメディア学科講師をつとめる。以上の実務経験を活かし、撮影、映像編集全般の講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	3	102	68	演習・実習	
テキスト・配布物・教材					
<p><概要> デザイナーの研究を通し、ブランドの立ち上げるための流れについて学習を行う。マイブランドの立ち上げを想定し、それに伴う事柄を1年間通して実習の中で身に付けていく。マイブランドについてコンセプトや製作、コーディネートプランなどを行い、ファッションショー形式で発表を行う。</p>					
<p><達成目標> (1)ブランド立ち上げに必要な知識を理解する。 (2)マイブランド作品の製作を行う。 (3)ファッションショーの演出についての企画、立案、製作を行う。</p>					
以上、(1)～(3)を達成目標とする。					
授業内容				教授方法	
1)デザイナーについて研究 2)マイブランド立ち上げ実習 ・コンセプトづくり ・作品のデザイン ・パターンの作成 ・裁断 ・縫製 ・コーディネート ・小物製作 3)ファッションショーの演出について ・コンセプトボードの作成 ・ロゴ、映像製作 ・作品発表の演出				1)演習 2)実習 3)実習	
<評価方法>			レポート・・・30%		<備考>
			課題作品・・・70%		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科			科目名		ファッションショー実習
担当者 大室 アンジェラ			専門学校のファッションデザイン科にて、パターンメイキングや縫製について学び、卒業後はアパレル企業にて店舗運営や流通、販売に携わり複数の分野における実務経験を持つ。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	3	102	68	演習・実習	
テキスト・配布物・教材					
<p><概要> ファッションショー実習に向けての企画・立案、作品制作、ファッションショーの演出、ファッションショー形式で発表についての知識・技能を修得することを目指して1年間を通して実習を行う。</p>					
<p><達成目標></p> <p>(1)ファッションショーを実施する上で必要な知識を理解する。</p> <p>(2)作品の製作を行う。</p> <p>(3)ファッションショーの演出に必要なものを各自で準備、製作をすることができる。</p> <p>(4)ファッションショー実習の実施</p> <p>以上、(1)～(3)を達成目標とする。</p>					
授業内容				教授方法	
<p>1)マイブランドのブランディングについて</p> <p>2)作品製作について ・デザイン ・パターン ・裁断 ・縫製 ・コーディネート</p> <p>3)ファッションショーの計画実習について ・ウォーキング、動線について ・照明演出について ・音響演出について ・映像演出について(ロゴデザイン、イメージ映像等)</p> <p>4)ファッションショーの実施 ・スケジュール管理(搬入、搬出) ・ステージ準備、会場展示</p>				<p>1)演習</p> <p>2)実習</p> <p>3)実習</p> <p>4)実習</p>	
<評価方法>			<備考>		
レポート・・・30% 製作過程の評価及び作品・・・70%					

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科			科目名		パターンメイキング
担当者 大室 アンジェラ			専門学校ファッションデザイン科にて、パターンメイキングや縫製について学び、卒業後はアパレル企業にて店舗運営や流通、販売に携わり複数の分野における実務経験を持つ。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	1.5	51	34	講義・演習	
テキスト・配布物・教材					
「パターンメイキング技能検定試験 3級ガイドブック」日本ファッション教育振興協会					
<p><概要> パターンメイキングに関する基本的な知識と技能及びパタンナーの役割について学び、原型からの発展方法等の基礎力と応用力を習得する。また、シルエット、着心地、縫製効率を視野に入れた作図方法を学び商用としてのパターンメイキング方法を修得する。</p>					
<p><達成目標> (知識の理解)各部位の名称、サイズを理解する。パターンメイキングの理論を理解する。 (技能の習得)原型からの展開方法、各ディティールの製図方法を習得する。 (知識や技能の活用、実践)衣服製作への応用ができる。パターンメイキング技術検定を受験し、資格を取得する。</p>					
授業内容				教授方法	
1)既製服の概念 ・基礎知識 ・寸法 2)ファーストパターンメイキング ・基礎知識 ・身頃 ・衿 ・袖 ・スカート ・ドレーピング 3)工業用パターンメイキング ・基礎知識 ・パターン記号 ・実技 4)グレーディング ・ピッチ ・実技 5)素材の知識				1)一斉講義 2)～4)一斉講義・演習 5)一斉講義	
<評価方法> レポート・・・10% 試験・・・40% 実習・・・30% 授業態度・・・20%			<備考> パターンメイキング技能検定 (筆記、実技)3級 12500円		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科			科目名		マテリアル
担当者 大室 アンジェラ			専門学校のファッションデザイン科にて、パターンメイキングや縫製について学び、卒業後はアパレル企業にて店舗運営や流通、販売に携わり複数の分野における実務経験を持つ。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	1.5	51	34	講義	
テキスト・配布物・教材					
<p><概要> デザイン、パターンメイキング、コーディネート等様々な場面で重要となる素材の基礎知識や素材の性質に合わせた扱いを学ぶ。 繊維の知識、テキスタイルの知識について理解を深める。</p>					
<p><達成目標> (知識の理解) 繊維、テキスタイル、素材の基礎知識及び特性を理解する。 (技能の習得) 用途に合わせた適正な素材選びができ、素材に合わせた扱いができる。 (知識や技能の活用、実践) 素材に合わせたデザイン、パターンメイキングができる。</p>					
授業内容				教授方法	
<p>1) 繊維 ・動物性繊維の種類と特徴 ・植物性繊維の種類と特徴 ・合成繊維の種類と特徴</p> <p>2) テキスタイル ・分類 ・組織 ・染色</p> <p>3) テキスタイルの種類 ・しぼ、しじら ・畝 ・光沢 ・立体 ・薄地 ・模様 ・厚地 ・羽毛</p> <p>4) 素材に合わせた製作</p>				<p>1)～3) 一斉講義 4) 演習</p>	
<評価方法>			<備考>		
レポート・・・20%					
試験・・・30%					
提出課題・・・30%					
授業態度・・・20%					

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科			科目名		服飾造形論 I
担当者 鈴木 裕子			本学園の専門学校ファッションビジネス科を卒業後、5年以上のアパレル企業での実務経験を持ち、ファッションについて幅広く教えることができる。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	3	102	68	①～③ 一斉	
テキスト・配布物・教材					
「プロのためのカッティングシステム」モード エ モード社 安藤 武男 「文化ファッション大系 改訂版」服飾造形講座					
<p><概要> 具体的なデザイン方法、作品に仕上げるための縫製技術を学ぶ。人間の動きに合った服としての造形的美しさを追求する。平面から立体、立体から平面の学習を通してデザインを考える。デザイン、シルエット、素材の関連を通し、発想と技術の総合美を習得する。</p>					
<p><達成目標> (1)構造を活かしたデザイン方法を理解する。 (2)デザイン、シルエット、素材を活かした総合美のデザインを身に付ける。 (3)デザインに関する基本的な技術や知識について学ぶ。 (4)平面と立体のデザインを理解する。 以上、(1)～(4)を達成目標とする。</p>					
授業内容				教授方法	
①造形線を最大に生かしたデザインの発想 ②人間の身体と動きを考えたデザイン ③素材とデザインの関係 ④ピンワーク演習 ⑤立体上でデザインを考える演習 ⑥流行による服作りの研究				①～⑥ 講義	
<p><評価方法> レポート・・・20% 実習・・・40% 試験・・・30% 授業態度・・・10%</p>			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科			科目名		服飾造形実習 I
担当者 鈴木 裕子			本学園の専門学校ファッションビジネス科を卒業後、5年以上のアパレル企業での実務経験を持ち、ファッションについて幅広く教えることができる。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	6	204	136	実習	
テキスト・配布物・教材					
「文化ファッション体系 服飾造形講座」文化服装学院編 プリント					
<p><概要></p> <p>被服構成に関する基本的な知識と技術を身につける。スカート、パンツでは基本的パターン知識、型紙作成、平面から立体を構成する知識・技術を理解し修得する。</p> <p>ブラウス、ワンピースでは、身頃原型を使用しダーツ展開の理解、衿や袖などの立体を構成するためのパターン展開、縫製技術を修得する。</p>					
<p><達成目標></p> <ul style="list-style-type: none"> ・基本的なデザインでの型紙の作成ができる技術を身に付け、製作する。 ・各アイテムの製図及び制作過程を理解し、基本的アイテムの製作が出来るよう技術を修得する。 					
授業内容				教授方法	
<ul style="list-style-type: none"> ・手縫い、ミシン縫い、部分縫い ・スカート制作 ファスナー付け部分縫い ベルト付け部分縫い ・ブラウス制作 原型ダーツの展開、衿付け、袖付け ・カットソー ロックミシンでの縫合 ・パンツ ファスナー付け、ポケット作り ・ワンピース 原型ダーツの展開、ファスナー付け、袖付け 				一斉講義 レポート製作 製作実習	
<p><評価方法></p> 実習(課題提出)・・・30% レポート・・・20% テスト・・・30% 授業態度・・・20%			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科			科目名		カラーコーディネーター
担当者 太田 真紀			大学でビジュアルコミュニケーションデザインを学び、インテリアや大手自動車会社のカラーデザインに携わる。その後美術造形の専門教育機関で学び、美術工芸の指導者となる。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	1.5	51	34	講義・演習	
テキスト・配布物・教材					
<p><概要> ファッションにおけるデザインを学ぶ上で必要な基礎知識を学び、表現する力を身に付ける。効果的なカラーコーディネートを実現するために、装身具のデザイン、カラーコーディネートも演習を行う。</p>					
<p><達成目標> (知識の理解) 色彩の基礎知識を理解する。配色の基礎知識を理解する。 (技能の習得) 色彩調和の理論に沿ったカラーコーディネートができる。色のイメージをデザインへ応用する力を身に付ける。 (知識や技能の活用、実践) 色彩計画を基に作品を製作することができる。</p>					
授業内容				教授方法	
1) 色彩の基礎知識 ・色相、トーン ・心理的効果 2) 配色の基礎知識 ・カラーコーディネート、調和 3) カラーコーディネート ・色相の調和の応用 ・トーンの調和の応用				1)、2) 一斉講義 3) 演習	
<評価方法>			<備考>		
レポート・・・10% 試験・・・20% 提出課題・・・50% 授業態度・・・20%					

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科			科目名		デッサン
担当者 大室 アンジェラ			専門学校のファッションデザイン科にて、パターンメイキングや縫製について学び、卒業後はアパレル企業にて店舗運営や流通、販売に携わり複数の分野における実務経験を持つ。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	1.5	51	34	講義・演習	
テキスト・配布物・教材					
デッサンの基本 ナツメ出版企画制作 ナツメ社発行 鉛筆デッサン 東京武蔵野美術学院制作 グラフィック社発行					
<p><概要> ファッションデザインに必要な基本となるデッサンを学ぶ、鉛筆の使い方、空感、質感、立体感をマスターし、自由に描けるようにさせる。</p>					
<p><達成目標> (1)デッサンの基礎的な技術を習得する。 (2)基本形態などのデッサンを通して観察力や基本的な画力を身に付ける。 (3)各専門分野で活用できる水準まで技能を高める。 以上、(1)～(3)を達成目標とする。</p>					
授業内容				教授方法	
(1) 人物のクロッキー(5分間ポーズを3ポーズ、毎時間) (2) 基本形態 (3) 衣服の質感や立体感についてを描く (4) 装飾品など静物を描く (5) ファッションデザイン画を描く				一斉講義 演習	
<p><評価方法> 作品提出・・・90% 授業態度・・・10%</p>				<p><備考></p>	

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科			科目名		ファッションビジネス概論
担当者 大室 アンジェラ			専門学校のファッションデザイン科にて、パターンメイキングや縫製について学び、卒業後はアパレル企業にて店舗運営や流通、販売に携わり複数の分野における実務経験を持つ。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	1.5	51	34	講義	
テキスト・配布物・教材					
「ファッション販売 2」一般財団法人 日本ファッション教育振興会					
<p><概要> ファッションに関する基礎知識に加え、現在急成長を遂げているEコマースの知識を学び、大きな視野で小売業の動向を把握するとともに、多岐にわたる専門性を深める。</p>					
<p><達成目標> (知識の理解)ファッションに関する基礎知識を深める。アパレル産業、流通形態の変化を理解する。 (技能の習得)オムニチャネルの活用方法を考えることができる。 (知識や技能の活用、実践)ファッション販売能力検定(2級)に合格する。</p>					
授業内容				教授方法	
1)ファッション販売知識 ・販売スタッフの役割 ・顧客づくりの重要性と管理術 2)マーケティング ・マーチャンダイジングの知識と実践 ・リーテルマーチャンダイジング ・デジタルマーケティング 3)店舗運営管理 ・店舗管理基本 ・店舗計数管理 ・コンプライアンス 4)ファッション販売技術 ・お客様に関する知識 ・コーディネート提案 ・クレーム ・お直し 5)商品知識 ・主要アイテム ・配色 6)売場づくり ・市場変化とVMD ・VMD計画				1)～6)一斉講義	
<p><評価方法> レポート・・・30% 試験・・・40% 授業態度・・・30%</p>			<p><備考> ファッション販売能力検定2級 検定料 6000円</p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科			科目名		ファッション情報論
担当者 大室 アンジェラ			専門学校のファッションデザイン科にて、パターンメイキングや縫製について学び、卒業後はアパレル企業にて店舗運営や流通、販売に携わり複数の分野における実務経験を持つ。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	1.5	51	34	講義・演習	
テキスト・配布物・教材					
<p><概要> 服飾史や服飾材料の分類、近現代ファッションの各特徴について等服飾に関する知識を多角的に学習する。伝統的文化から現代のファッション分野の多様なアプローチについて地域性やイノベーションによる変化をふまえて体系的に理解を深めていく。現在ファッション業界で活躍する企業や人物についての特色を学び、トレンドの背景や構造についての学習を行う。</p>					
<p><達成目標> (知識の理解)ファッションに関する歴史、トレンドについて体系的に理解をする。 (技能の習得)ファッションの関連情報をカテゴライズし、各分野に対して客観的解釈を持つことができる。 (知識や技能の活用、実践)ファッションに関する情報を活用し、新たな方向性を考察できる。</p>					
授業内容			教授方法		
<p>1)服飾史 ・中世以降のファッション史を地域性を踏まえて学習する。</p> <p>2)衣服材料 ・近年注目されているSDGsを踏まえ各繊維の特徴を理解する。 ・近年注目されているSDGsを踏まえファッション業界の流通システムについて基礎的知識を学ぶ。</p> <p>3)現在のファッション業界について ・最新のファッションのトレンドについて学ぶ。 ・ファッション業界のトレンドについて背景や構造を調べ考察する。</p>			<p>1)講義</p> <p>2)講義</p> <p>3)講義、演習</p>		
<p><評価方法> レポート・・・30% 試験・・・70%</p>			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科		科目名			ファッションコーディネート
担当者 大室 アンジェラ		専門学校のファッションデザイン科にて、パターンメイキングや縫製について学び、卒業後はアパレル企業にて店舗運営や流通、販売に携わり複数の分野における実務経験を持つ。			
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	1.5	51	34	講義・実習	
テキスト・配布物・教材					
「コーディネートテクニク アクセサリー編 I」文化服装学院 「コーディネートテクニク アクセサリー編 II」文化服装学院					
<p><概要> ファッション分野における様々なコーディネートについて体系的に学習を行う。本講義はコーディネートの応用及び発展的学習を主軸とし、アクセサリーなどを含めたトータルコーディネートについての知識を身に付けていく。最新の流行などを分析的に捉え、今後の展開の可能性を踏まえて考察を行う。</p>					
<p><達成目標> (知識の理解)流行の配色理解、流行色による効果の理解、流行イメージ分類、香りによるイメージを理解する。 (技能の習得)現在流行のファッションコーディネートのアイデアを形にする技能を身につける。 (知識や技能の活用、実践)テーマを設定し、それに対するファッションコーディネートを作成し表現することができる。</p>					
授業内容			教授方法		
<p>1) 流行色彩に視点を置いたファッションコーディネート ・配色を考えたコーディネート、ボード作成</p> <p>2) 流行素材に視点を置いたファッションコーディネート ・素材の効果別イメージ分類コーディネート ・雑誌等を活用した学習</p> <p>3) 流行の香りに視点を置いたファッションコーディネート ・香りのイメージに合わせたファッションコーディネート</p> <p>4) 最新の流行についての学習 ・現在の流行における総合的な学習 ・流行の類型化による分析 ・今後の展開における市場変化についての考察</p>			<p>1)～4) 講義及び実習 ボードによる表現、製作</p>		
<p><評価方法> レポート・・・30% 試験・・・70%</p>			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科			科目名		ファッションデザイン
担当者 太田 真紀			大学でビジュアルコミュニケーションデザインを学び、インテリアや大手自動車会社のカラーデザインに携わる。その後美術造形の専門教育機関で学び、美術工芸の指導者となる。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	1.5	51	34	実習	
テキスト・配布物・教材					
<p><概要> デザインのイメージを的確に伝えるための技法と使用する画材特性の研究を行い、作品制作をする。創作に重点を置いて個性と感性の開発トレーニングを重ね作品を制作していく。</p>					
<p><達成目標> スタイル画のプロポーション(基本ポーズ、応用ポーズ)を描くことができる。着装デザイン画を描くことができる。作品を完成させる。</p>					
授業内容			教授方法		
1)ファッションデザイン画 ・スタイル画のプロポーション(基本) ・スタイル画のプロポーション(応用) 2)着装デザイン画 ・表現方法(服のしわ、影) ・表現方法(素材別表現) ・着彩①色鉛筆、水彩色鉛筆 ②コピック 3)創作デザイン① ・発想トレーニング ・テーマによるデザイン画 ・スタイル画の背景について 5)創作デザイン② ・作品の作成			1)～5) ・一斉講義 ・個別指導 ・作品制作実習		
<p><評価方法> 授業態度・・・40% 試験・・・60%</p>			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科			科目名		ファッションショー企画
担当者 笹田 富子 倉田 克巳			副校長 都内の舞台照明会社に勤務、音楽、演劇、オペラ、バレエ、ファッションショーなど各種イベント制作に携わる。広告代理店に勤務。「ヤマハ発動機」をはじめとした地元企業のWEBサイト、VP、各種広告制作にプランナー、デザイナー、カメラマンとして携わる。フリーランスとしてWEBデザインを中心に業務を請け負うほか、2007年よりデジタルメディア学科講師をつとめる。以上の実務経験を活かし、撮影、映像編集全般の講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	3	102	68	演習・実習	
テキスト・配布物・教材					
<p><概要> デザイナーの研究を通し、ブランドの立ち上げるための流れについて学習を行う。マイブランドの立ち上げを想定し、それに伴う事柄を1年間通して実習の中で身に付けていく。マイブランドについてコンセプトや製作、コーディネートプランなどを行い、ファッションショー形式で発表を行う。</p>					
<p><達成目標> (1)ブランド立ち上げに必要な知識を理解する。 (2)マイブランド作品の製作を行う。 (3)ファッションショーの演出についての企画、立案、製作を行う。</p>					
以上、(1)～(3)を達成目標とする。					
授業内容				教授方法	
1)デザイナーについて研究 2)マイブランド立ち上げ実習 ・コンセプトづくり ・作品のデザイン ・パターンの作成 ・裁断 ・縫製 ・コーディネート ・小物製作 3)ファッションショーの演出について ・コンセプトボードの作成 ・ロゴ、映像製作 ・作品発表の演出				1)演習 2)実習 3)実習	
<評価方法>			レポート・・・30%		<備考>
			課題作品・・・70%		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科			科目名		ファッションショー実習
担当者 大室 アンジェラ			専門学校のファッションデザイン科にて、パターンメイキングや縫製について学び、卒業後はアパレル企業にて店舗運営や流通、販売に携わり複数の分野における実務経験を持つ。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	3	102	68	演習・実習	
テキスト・配布物・教材					
<p><概要> ファッションショー実習に向けての企画・立案、作品制作、ファッションショーの演出、ファッションショー形式で発表についての知識・技能を修得することを目指して1年間を通して実習を行う。効果的な演出や作業効率を考えた計画及び実施を行う。</p>					
<p><達成目標> (1)効果的なファッションショーを実施する上で必要な知識を理解する。 (2)作品の製作を行う。 (3)ファッションショーの演出に必要なものを各自で準備、製作をすることができる。 (4)ファッションショー実習の実施 以上、(1)～(3)を達成目標とする。</p>					
授業内容				教授方法	
1)マイブランドのブランディングについて 2)作品製作について ・デザイン ・パターン ・裁断 ・縫製 ・コーディネート 3)ファッションショーの計画実習について ・ウォーキング、動線について ・照明演出について ・音響演出について ・映像演出について(ロゴデザイン、イメージ映像等) 4)ファッションショーの実施 ・スケジュール管理(搬入、搬出) ・ステージ準備、会場展示				1)演習 2)実習 3)実習 4)実習	
<評価方法>			<備考>		
レポート・・・30% 製作過程の評価及び作品・・・70%					

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科			科目名		パターンメイキング
担当者 大室 アンジェラ			専門学校ファッションデザイン科にて、パターンメイキングや縫製について学び、卒業後はアパレル企業にて店舗運営や流通、販売に携わり複数の分野における実務経験を持つ。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	1.5	51	34	講義・演習	
テキスト・配布物・教材					
「パターンメイキング技能検定試験 3級ガイドブック」日本ファッション教育振興協会					
<p><概要> パターンメイキングに関する基本的な知識と技能及びパタンナーの役割について学び、原型からの発展方法等の基礎力と応用力を習得する。また、シルエット、着心地、縫製効率を視野に入れた作図方法を学び商用としてのパターンメイキング方法を修得する。</p>					
<p><達成目標> (知識の理解)各部位の名称、サイズを理解する。パターンメイキングの理論を理解する。 (技能の習得)原型からの展開方法、各ディティールの製図方法を習得する。 (知識や技能の活用、実践)衣服製作への応用ができる。パターンメイキング技術検定を受験し、資格を取得する。</p>					
授業内容				教授方法	
1)既製服の概念 ・基礎知識 ・寸法 2)ファーストパターンメイキング ・基礎知識 ・身頃 ・衿 ・袖 ・スカート ・ドレーピング 3)工業用パターンメイキング ・基礎知識 ・パターン記号 ・実技 4)グレーディング ・ピッチ ・実技 5)素材の知識				1)一斉講義 2)～4)一斉講義・演習 5)一斉講義	
<p><評価方法></p> レポート・・・10% 試験・・・40% 実習・・・30% 授業態度・・・20%			<p><備考></p> パターンメイキング技能検定 (筆記、実技)3級 12500円		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科			科目名		マテリアル
担当者 大室 アンジェラ			専門学校のファッションデザイン科にて、パターンメイキングや縫製について学び、卒業後はアパレル企業にて店舗運営や流通、販売に携わり複数の分野における実務経験を持つ。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	1.5	51	34	講義	
テキスト・配布物・教材					
<p><概要> デザイン、パターンメイキング、コーディネート等様々な場面で重要となる素材の基礎知識や素材の性質に合わせた扱いを学ぶ。 繊維の知識、テキスタイルの知識について理解を深める。</p>					
<p><達成目標> (知識の理解)繊維、テキスタイル、素材の基礎知識及び特性を理解する。 (技能の習得)用途に合わせた適正な素材選びができ、素材に合わせた扱いができる。 (知識や技能の活用、実践)素材に合わせたデザイン、パターンメイキングができる。</p>					
授業内容				教授方法	
1)繊維 ・動物性繊維の種類と特徴 ・植物性繊維の種類と特徴 ・合成繊維の種類と特徴 2)テキスタイル ・分類 ・組織 ・染色 3)テキスタイルの種類 ・しぼ、しじら ・畝 ・光沢 ・立体 ・薄地 ・模様 ・厚地 ・羽毛 4)素材に合わせた製作				1)～3)一斉講義 4)演習	
<評価方法>			<備考>		
レポート・・・20% 試験・・・30% 提出課題・・・30% 授業態度・・・20%					

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科			科目名		服飾造形論Ⅱ
担当者 鈴木 裕子			本学園の専門学校ファッションビジネス科を卒業後、5年以上のアパレル企業での実務経験を持ち、ファッションについて幅広く教えることができる。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	3	102	68	講義形式	
テキスト・配布物・教材					
「文化ファッション体系 服飾造形講座」文化服装学院編 プリント					
<p><概要> 衣服がどのような時代背景と関わりを持ちつつ変遷し、現代に受け継がれているのかを学ぶ。また、各デザインの名称やアイテム別に適した素材についての学習も行う。</p>					
<p><達成目標> 子供服は体型や成長段階に対応した衣服のあり方を理解することができる。 メンズジャケット、コートは変遷やアイテムの役割を理解し、デザインすることができる。</p>					
授業内容			教授方法		
<ul style="list-style-type: none"> ・子供服 体型の特徴と成長、衣服のあり方 必要な計測方法と項目 ・メンズジャケット 変遷形態の名称、スタイル別名称、衿のバリエーション、素材について ・コート コートについて変遷、シルエット別名称、素材別名称 			<ul style="list-style-type: none"> 一斉講義 レポート製作 		
<p><評価方法> レポート・・・30% テスト・・・40% 授業態度・・・30%</p>			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科			科目名		服飾造形実習Ⅱ
担当者 鈴木 裕子			本学園の専門学校ファッションビジネス科を卒業後、5年以上のアパレル企業での実務経験を持ち、ファッションについて幅広く教えることができる。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
2年次・通年	6	204	136	実習	
テキスト・配布物・教材					
「文化ファッション体系 服飾造形講座」文化服装学院編 プリント					
<p><概要></p> <p>1年次に修得した知識と技術を踏まえ、さらに応用発展できる能力を養う。</p> <p>子供服の製作、メンズジャケットでは裏地付き衣服の基本的な縫製方法について学ぶ。</p> <p>コート製作では、厚物素材の扱いについて学ぶ。</p>					
<p><達成目標></p> <p>作品の製作を通して、パターンの理論と技術を関連付けて学び、より完成度の高い服作り、技術の向上を目指す。</p>					
授業内容			教授方法		
<ul style="list-style-type: none"> ・子供服 体型、成長を考えたデザイン製作 ・メンズジャケット製作 箱ポケット、袖口あきみせ、部分縫い、裏地の縫合、二枚袖の製図製作 ・コート製作 厚物縫いの扱い、裏地の縫合 			<p>一斉講義</p> <p>レポート作成</p> <p>製作実習</p>		
<p><評価方法></p> <p>実習(課題提出)・・・30%</p> <p>レポート・・・20%</p> <p>テスト・・・30%</p> <p>授業態度・・・20%</p>			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科エステネイルコース			科目名 エステティック理論	
担当者 大村 実穂		専門学校やネイルスクールで美容について学び、専門学校講師やエステティシャンとしての実務経験を持つ。美容分野について総合的に教えることができる。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
1年次・通年	1.5	51	34	講義
テキスト・配布物・教材				
<p><概要> 生命活動からエステティック機器まで、エステティシャンとして必要な基礎的・基本的な知識を習得する。</p>				
<p><達成目標> 多岐にわたる分野の内容を確実に理解し、実践時に活かせるよう知識・技法を習得する。</p>				
授業内容			教授方法	
1)生命活動とホメオスタシス 2)解剖生理学 3)皮膚科学 4)運動生理学 5)エステティック概論 6)公衆衛生・衛生管理 7)エステティック機器学 8)接客マナー 9)エステティックカウンセリング 10)救急法			1)～10) 一斉講義・演習	
<p><評価方法> 試験・・・60% 演習・・・20% レポート・・・20%</p>			<p><備考></p>	

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科エステネイルコース			科目名 エステティック実習	
担当者 大村 実穂		専門学校やネイルスクールで美容について学び、専門学校講師やエステシャンとしての実務経験を持つ。美容分野について総合的に教えることができる。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
1年次・通年	3	102	68	実習
テキスト・配布物・教材				
<p><概要> エステシャンとして必要な基礎的・基本的な技法・技術を習得する。</p>				
<p><達成目標> フェイシャル・ボディエステティック、ワックス脱毛の基本的な理論・技術を実習を通して習得する。</p>				
授業内容			教授方法	
1)フェイシャルエステティック 2)ボディエステティック 3)ワックス脱毛			1)～3) 一斉講義・実習	
<p><評価方法> 試験・・・60% 実習・・・30% レポート・・・10%</p>			<p><備考></p>	

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科エステネイルコース			科目名 ネイルリスト実習	
担当者 三ツ矢亜弓		ネイルリストの認定講師カリキュラム終了後にプライベートサロンを立ち上げ、その後ネイルスクールを開校するという実務経験を持ち、技能やサロン経営について全般的に教えることができる。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
1年次・通年	3	102	68	実習
テキスト・配布物・教材				
<p><概要> ネイルリストとして必要な基礎的・基本的な技法・技術を習得する。</p>				
<p><達成目標> ネイル・ジェルネイルの基本的な理論・技術を実習を通して習得する。</p>				
授業内容			教授方法	
1)ネイル 2)ジェルネイル 3)ネイルアート			1)～3) 一斉講義・実習	
<p><評価方法> 試験・・・50% 実習・・・20% 課題提出・・・30%</p>			<p><備考></p>	

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科エステネイルコース			科目名 エステティック理論	
担当者 大村 実穂		専門学校やネイルスクールで美容について学び、専門学校講師やエステティシャンとしての実務経験を持つ。美容分野について総合的に教えることができる。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
2年次・通年	1.5	51	34	講義
テキスト・配布物・教材				
<p><概要> 栄養学からサロン経営まで、エステティシャンの業務を実行するために必要な知識を習得する。</p>				
<p><達成目標> 多岐にわたる分野の内容を確実に理解し、エステティシャンとしての業務に活かせるよう知識・技法を習得する。</p>				
授業内容			教授方法	
1) 栄養学 2) 化粧品学 3) エステティック概論 4) 接客マナー 5) エステティックカウンセリング 6) 関連法規 7) サロン経営学			1)～7) 一斉講義・演習	
<p><評価方法> 試験・・・60% 演習・・・20% レポート・・・20%</p>			<p><備考></p>	

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科エステネイルコース			科目名 エステティック実習	
担当者 大村 実穂		専門学校やネイルスクールで美容について学び、専門学校講師やエステティシャンとしての実務経験を持つ。美容分野について総合的に教えることができる。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
2年次・通年	3	102	68	実習
テキスト・配布物・教材				
<p><概要> エステティシャンとして必要な技法・技術を習得する。</p>				
<p><達成目標> フェイシャル・ボディエステティック、ワックス脱毛の理論を確認し、実習を通して技法・技術を習得する。 エステティシャンとしてより実践的に学ぶため、受講生以外の人に施術を行う。</p>				
授業内容			教授方法	
1)フェイシャルエステティック 2)ボディエステティック 3)ワックス脱毛			1)～3) 一斉講義・実習	
<p><評価方法> 試験・・・50% 実習・・・40% レポート・・・10%</p>			<p><備考></p>	

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

ファッションビジネス学科エステネイルコース			科目名 ネイルリスト実習	
担当者 三ツ矢亜弓		ネイルリストの認定講師カリキュラム終了後にプライベートサロンを立ち上げ、その後ネイルスクールを開校するという実務経験を持ち、技能やサロン経営について全般的に教えることができる。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
2年次・通年	3	102	68	実習
テキスト・配布物・教材				
<p><概要> ネイルリストとして必要な技法・技術を習得する。</p>				
<p><達成目標> ネイル・ジェルネイルの理論を確認し、実習を通して技法・技術を習得する。</p>				
授業内容			教授方法	
1) ネイル 2) ジェルネイル 3) ネイルアート			1)～3) 一斉講義・実習	
<p><評価方法> 試験・・・40% 実習・・・30% 課題提出・・・30%</p>			<p><備考></p>	

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

プロ専攻科			科目名		専攻実習
担当者 澁谷 朗			大学デザイン学科卒業後、デザイン事務所等で11年の実務経験を経て、映像制作事務所設立。3DCG動画を軸に映像制作に10年以上従事する。以上の実務経験を活かし、アニメーション、動画編集全般に関する講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	15	510	340	実習	
テキスト・配布物・教材					
<p><概要> 専攻分野におけるより専門的知識技能を習得するために実習を行う。</p>					
<p><達成目標> 専門分野で通用する知識技能を修得する。</p>					
授業内容			教授方法		
専門分野における実習を行う。			実習		
<p><評価方法> レポート……100%</p>			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

プロ専攻科			科目名		応用理論
担当者 澁谷 朗			大学デザイン学科卒業後、デザイン事務所等で11年の実務経験を経て、映像制作事務所設立。3DCG動画を軸に映像制作に10年以上従事する。以上の実務経験を活かし、アニメーション、動画編集全般に関する講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	4.5	153	102	実習	
テキスト・配布物・教材					
<p><概要> 専門分野についての基礎的知識技能を踏まえ、より発展的な理論を学ぶ。</p>					
<p><達成目標> 専門分野で通用する知識技能を修得する。</p>					
授業内容			教授方法		
専門分野における実習を行う。			実習		
<p><評価方法> レポート……100%</p>			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

プロ専攻科			科目名		企画デザイン
担当者 澁谷 朗			大学デザイン学科卒業後、デザイン事務所等で11年の実務経験を経て、映像制作事務所設立。3DCG動画を軸に映像制作に10年以上従事する。以上の実務経験を活かし、アニメーション、動画編集全般に関する講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	1.5	51	34	実習	
テキスト・配布物・教材					
<p><概要> 専攻分野での企画デザインについての実習を行う。</p>					
<p><達成目標> 専門分野で通用する知識技能を修得する。</p>					
授業内容			教授方法		
専門分野における実習を行う。			実習		
<p><評価方法> レポート……100%</p>			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

プロ専攻科		科目名		
担当者 澁谷 朗		企業研究 大学デザイン学科卒業後、デザイン事務所等で11年の実務経験を経て、映像制作事務所設立。3DCG動画を軸に映像制作に10年以上従事する。以上の実務経験を活かし、アニメーション、動画編集全般に関する講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
1年次・通年	1.5	51	34	実習
テキスト・配布物・教材				
<p><概要> 各分野における企業の組織、形態、市場の動向による生産活動の変化について研究を行う。</p>				
<p><達成目標> 専門分野で通用する知識技能を修得する。</p>				
授業内容			教授方法	
専門分野における実習を行う。			実習	
<p><評価方法> レポート……100%</p>			<p><備考></p>	

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

プロ専攻科			科目名		ビジネストレーニング
担当者 澁谷 朗			大学デザイン学科卒業後、デザイン事務所等で11年の実務経験を経て、映像制作事務所設立。3DCG動画を軸に映像制作に10年以上従事する。以上の実務経験を活かし、アニメーション、動画編集全般に関する講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	1.5	51	34	実習	
テキスト・配布物・教材					
<p><概要> 各業界における効率的かつ実践的なビジネスワークについて学ぶ。</p>					
<p><達成目標> 専門分野で通用する知識技能を修得する。</p>					
授業内容			教授方法		
専門分野における実習を行う。			実習		
<p><評価方法> レポート……100%</p>			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

プロ専攻科			科目名		プレゼンテーション
担当者 澁谷 朗			大学デザイン学科卒業後、デザイン事務所等で11年の実務経験を経て、映像制作事務所設立。3DCG動画を軸に映像制作に10年以上従事する。以上の実務経験を活かし、アニメーション、動画編集全般に関する講義を実施する。		
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式	
1年次・通年	1.5	51	34	実習	
テキスト・配布物・教材					
<p><概要> 各分野についてのプレゼンテーション方法について理解し実習を行う。</p>					
<p><達成目標> 専門分野で通用する知識技能を修得する。</p>					
授業内容			教授方法		
専門分野における実習を行う。			実習		
<p><評価方法> レポート……100%</p>			<p><備考></p>		

2022年度 デザインテクノロジー専門学校 シラバス

プロ専攻科			科目名	
担当者 澁谷 朗			インターンシップ	
			大学デザイン学科卒業後、デザイン事務所等で11年の実務経験を経て、映像制作事務所設立。3DCG動画を軸に映像制作に10年以上従事する。以上の実務経験を活かし、アニメーション、動画編集全般に関する講義を実施する。	
年次・受講期間	単位数	時間数	授業回数	講義形式
1年次・通年	1.5	51	34	実習
テキスト・配布物・教材				
<p><概要> 専攻分野におけるインターンシップを行う。</p>				
<p><達成目標> 専門分野で通用する知識技能を修得する。</p>				
授業内容			教授方法	
専門分野における実習を行う。			実習	
<p><評価方法> レポート……100%</p>			<p><備考></p>	