

# NAGOYA ZOKU UNIVERSITY OF ART & DESIGN

名古屋造形大学では、高等学校や美術研究所に本学の教員を派遣しています。進路指導や部活動の特別講座など、ご活用いただけましたら幸いです。

ワークショップ／体験型の講座・・・P1～  
レクチャー／講義形式の講座・・・P8～

## ■費用

### 1. 講師料

全講座とも無料。講師派遣に必要な交通費も本学にて負担いたします。

### 2. 材料費

基本的には無料ですが、一部負担をいただく場合がございます(要相談)。

## ■開催日時

1ヶ月前を目途にお申込み下さい。

候補日と対応可能な日時を調整のうえで設定をさせていただきます。候補日や希望するプログラムを複数ご連絡いただけますと幸いです。

講師の都合により同一内容で、他の講師を派遣する場合もあります。

## ■使用機材・教材

基本的に本学より持ち込みますが、プロジェクターやスクリーンなどの設備機器についてはご相談のうえ、貴学設備の借用をお願いする場合があります。

## ■その他(学校見学について)

本学の学校見学ツアー等も承っております。キャンパスツアーは勿論、学食体験や派遣では体験できないような内容(機材が必要なものなど)をご提案できます。

ご希望がございましたら、お気軽にお問合せ下さい。

## ■お申し込み・相談

名古屋造形大学 入試・広報センター

(平日：9:00-17:00)

直通／0568-79-1059

フリーダイヤル／0120-977-980

# 名古屋造形大学



# 【ワークショップ／体験型の講座】

## 01 はじめてのデッサン

講師： 日時に応じて、調整  
(指名も可)

分野： 美術・デザイン全般

時間： 60分～

### 【ワークショップ】

この講座では未経験者を対象に、鉛筆の削り方から「カタチ」の取り方で、基礎の基礎を伝授します。また、美大受験では何故デッサンが課されるのか、その歴史やデッサンを課す意図なども説明し、講師と一緒にデッサンのはじめの一步をすすめてみましょう。

### 【会場校準備物】

黒板、カルトン、イーゼル等(デッサンを行える環境)

### 【受講生準備物】

鉛筆、カッター、消し具(デッサン用の道具／持っていない方には本学より貸出が可能です)

### 【本学準備物】

M画用紙・下描用紙・参考作品等

## 02 デッサン・トレーニング (初級・中級・上級)

講師： 日時に応じて、調整  
(指名も可)

分野： 美術・デザイン全般

時間： 60分～240分  
(本学の入学者選抜の試験時間は180分)

### 【ワークショップ】

美術系大学の入試で必要とされる“デッサン”。

この講座では、モチーフを設定し、出題の意図などを解説しながら、デッサンのトレーニングを行います。

### 【会場校準備物】

黒板、カルトン、イーゼル等(デッサンを行える環境)

### 【受講生準備物】

デッサン用の道具(持っていない方には本学より貸出が可能です)

### 【本学準備物】

M画用紙・下描用紙・参考作品等

## 03 日本画材を使ってみよう

講師： 濱田樹里

分野： 日本画、絵画

時間： 60分～

### 【ワークショップ】

日本画を体験するワークショップ。日本画材についての説明、絵の具の作り方、箔張りなどを行います。墨を使った模写、鳥獣戯画などの模写を行います。

### 【会場校準備物】

なし

### 【受講生準備物】

細みの筆(面相筆)、ぞうきん、水入れ

### 【本学準備物】

各種材料

※材料準備・手配の為、1ヶ月前に申し込みが必要。

※受講者20名以内での実施となります。

## 04 絵画表現の実践「感情を描いてみよう！」

講師： 佐藤克久

分野： 洋画

時間： 60分～

### 【ワークショップ・講義】

楽しかった出来事を絵に描いてみましょう。果たしてそれは見ている人に伝わるのか？描かれた絵にはどういった感情が宿っているのでしょうか？深く考えてみると複雑で面白いんです。

絵を描くという行為は人間の根源的な部分に根ざしています。あたりまえに行われているが故に、きちんと考える機会が少ないのでこの機会に描くことを考えるきっかけにしましょう。そうして喜怒哀楽など様々な感情を表現してみましょう！

### 【会場校準備物】

なし

### 【受講生準備物】

筆記用具 筆(持っていれば)描きたいものや好きなもの、画像や資料

### 【本学準備物】

画用紙 アクリル絵具 筆洗

## 05 絵画の構造を知る 耳つき絵画を作ろう！

講師：原游

分野：アート・キャラクター

時間：60分～

### 【ワークショップ・講義】

美術館で展示されている絵画、見たことがありますか？  
絵画は、木枠に布(キャンバス)がかけられ、後ろ、または横で留められ、表面に絵具が塗られています。  
このワークショップでは、木枠からキャンバスをはみ出させて出来上がる「耳つき絵画」を作ることで、絵画とはどのようにできているのかを知ることができます。

### 【会場校準備物】

水 新聞紙

### 【受講生準備物】

汚れても良い服

### 【本学準備物】

アクリル絵具 マーカー ドライヤー

## 06 ミュージックビデオに隠されたアイデアの謎を解く

講師：津田純人

分野：映像デザイン

時間：45分～90分

### 【ワークショップ】

ミュージシャンの楽曲の魅力を伝える目的で作られるミュージックビデオ(MV)は動画配信サイトの一般化に伴い、昨今ではCDジャケット以上にその曲の顔として広く認知されるようになりました。そこには映像クリエイターが作り上げた様々な「仕掛け」が隠されています。それについて考えることで、アイデアを生み出すこと、映像をデザインすることの楽しさを知ることができます。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等、暗くなる部屋

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター、解説プリント、レポート用紙

## 07 キャラクターをデザインしてみよう！

講師：石川俊樹・三輪布巳子

分野：マンガ・コミックイラスト

時間：45分～

### 【ワークショップ】

自分だけのマンガ・小説・ゲームなどの世界観を考えて、その世界のキャラクターをデザインします。  
どんな世界観にしたいか、その世界観を人に楽しんでもらうにはどんなキャラクターを作るとよいのか、魅力的に見える性格や容姿のポイントを知り、実際に描いて体験します。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、映写スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具(あればアルコールマーカーとアルコールマーカーが滲まないペン(マルチライナーなど))

### 【本学準備物】

ノートPC、板タブレット(デジタル作画の場合)又はケント紙 A4(手描きの場合)、テキスト、色移り防止用の厚手画用紙

## 08 マンガの描き方教えます！

講師：石川俊樹

分野：マンガ

時間：60分～

### 【ワークショップ】

マンガを独学で描いている人、自分のマンガを見てもらいたい人、マンガをどこかに投稿したいと思っている人に対し、教員が個別にマンガやネームの相談にのる講座です。コマ割りの方法、ストーリーの展開など、マンガを制作する上でのポイントや疑問点などもお尋ねください。(オープンキャンパスなどでも実施しております。どうぞご持参ください。)また、本学の入試対策としても活用いただけます。

### 【会場校準備物】

なし

### 【受講生準備物】

マンガ原稿、ネーム等マンガ作品

### 【本学準備物】

なし

※受講者5名以上での実施となります。

## 09

### アニメーションの制作

講師：吉川隆之

分野：アニメーション

時間：45分～

#### 【ワークショップ】

手描きアニメーション初心者向けワークショップです。プロのアニメーターも訓練で描くことで知られる「振り下ろす動き」を体験することで、人が重いものを扱う際の動作を考えながら、演技を画にしていきます。

#### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

#### 【受講生準備物】

鉛筆、消しゴム

#### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター、その他

## 10

### ゲームの背景制作にチャレンジ

講師：吉川隆之

分野：ゲーム

時間：45分～

#### 【ワークショップ】

ゲーム業界で背景制作に長く携わった経験を持つ講師と共に、ゲームの背景制作にチャレンジ。「街作りゲーム」系ではおなじみのアイソメトリック図法を用いて、背景制作の為のパーツである「建物」を制作していきます。一見複雑な形状も、簡略化して工程を考えながら描画していくことで、誰でも再現性のある絵を描くことができます。

#### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

#### 【受講生準備物】

鉛筆、消しゴム、定規

#### 【本学準備物】

ノートPC

## 11

### ゲームデザイン体験

講師：ペルティエ・ジャンマルク

分野：ゲーム、メディアデザイン

時間：90分～

#### 【ワークショップ】

短時間でボードゲームのプロトタイプをチームで制作してもらいます。ゲームの基礎的な仕組みだけでなく、デザインに欠かせない「プロトタイプ」の作り方を体験できます。

#### 【会場校準備物】

なし

#### 【受講生準備物】

筆記用具

#### 【本学準備物】

画用紙、サイコロ、ゲーム用のコマ

## 12

### 体育プログラミング

講師：ペルティエ・ジャンマルク

分野：ゲーム、メディアデザイン

時間：45分～90分

#### 【ワークショップ】

体を動かしてプログラミングの基礎を学ぶワークショップです。ゲームの戦略やプレイヤーの行動をルール化して、プレイヤーが「ロボット」になって対戦します。

#### 【会場校準備物】

体育館又はグラウンド、ボール、ナンバービブスなど

#### 【受講生準備物】

運動靴、運動服

#### 【本学準備物】

なし

## 13 自分のマークをデザインしてみよう

講師：村田直哉

分野：グラフィックデザイン

時間：45分～

### 【ワークショップ】

「モノグラム」という手法を使って自分のシンボルマークをデザインします。自分の特徴を分析してアルファベットのデザインに反映させるのがポイントです。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

清書用ケント紙(A4)、エスキース用コピー用紙(A3)、色鉛筆、ノートPC、コネクター

## 14 自分の学校のマスコットキャラクターを考えてみよう

講師：江津匡士

分野：イラストレーション・デザイン

時間：45分～90分

### 【ワークショップ・講義】

「マスコットキャラクター」といえば地域おこしや各種キャンペーン、公共団体、企業等で用いられるが一般的ですが、大学や高等学校でも、その学校のキャラクターを考案する学校が増えてきています。このワークショップでは同級生や先生、地域の人々に愛されるキャラクターと一緒に考えて発表します。

学校のシンボルとしては、すでに校章や制服がありますが、新しくキャラクターを考案する作業は改めて自分の学校に向き合い、他者に向けて何をアピールすべきかを考えるきっかけになることでしょう。

※受講者数により、個人かグループで制作を行います。

※受講者20名以内での実施となります(人数については応相談)。

### 【会場校準備物】

成果物を貼る壁(黒板、ホワイトボード)、鉛筆削り  
プロジェクター、スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具、鉛筆、色鉛筆

### 【本学準備物】

エスキース用コピー紙(A4)、清書用ケント紙(A4)、  
貼りだし用のマグネット、ノートPC、コネクター、その他

## 15 デジタル技術による”仕掛け”が”驚き”を提供します -インタラクティブコンテンツの今とこれから-

講師：外山貴彦

分野：メディアアート

時間：45分～

### 【実演・講義】

芸術の世界ではインタラクティブコンテンツやメディアアートと呼ばれる観客参加型の表現や作品があります。そういったデジタル技術は常に進化し、その技術や表現は今までにない”驚き”を提供しています。また、このような技術や表現を応用したプロジェクションマッピングや、音楽ライブ等での演出なども最近よく見かけるようになり、多彩な”仕掛け”や”驚き”が観客を魅了しています。この講座ではデジタル技術を応用した”仕掛け”を解説しながらインタラクティブコンテンツ制作の現場や作品を紹介し、皆さんにその一部を体験していただき、これからの”仕掛け”や”驚き”を産み出す次世代のクリエイターへの夢を抱いてもらえたらと思います。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等  
暗くなる部屋

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター、その他

## 16 プロジェクションマッピングを体験してみよう

講師： 外山貴彦

分野： メディアアート

時間： 120分～

### 【ワークショップ・講義】

最近社会をにぎわせているプロジェクションマッピング。建物や物などの立体物にプロジェクターによって映像を投影し、あたかもその建物や物が変化しているように見える疑似立体表現の1つです。このワークショップでは、立体物に実際に映像をプロジェクターで投影し、映像の補正や加工をしながら、プロジェクションマッピングが出来るまでを疑似体験し、マッピングの面白さや、その技術を知っていただくことができます。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等  
暗くなる部屋

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

ノート PC、コネクター、その他

## 17 Arduino とプログラムによる”ひかる、うごく、ひろがる！”を作ってみよう

講師： 外山貴彦

分野： メディアアート

時間： 60分～

### 【ワークショップ】

美術大学でプログラム？と思った方も多いかもしれませんが、コンピュータによる表現や制作が当たり前となった美術やデザインの現場ではコンピュータを動かす言語「プログラム」による制作によって表現を実現する事が当たり前となってきました。この講座ではコンピュータと人をつなぐデジタル i/o”Arduino”を使って、簡単なプログラムとセンサー入出力を行いながら、プログラムによる表現の可能性を体験します。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等  
暗くなる部屋、PC(要相談)

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

開発用ノート PC、Arduino

## 18 住宅の間取りを考える

講師： 蜂屋景二

分野： 建築・住宅

時間： 45分～90分

### 【ワークショップ】

住宅の間取りを考えます。古今東西、世の中にはいろいろな間取りの住宅があり、いろいろな暮らし方をしている人々がいます。そういった暮らし方を最初にスライドで紹介します。その後、みなさんと一緒に間取りをつくる作業を体験します。どんな暮らしが考えられるか、楽しみながら一緒に想像しましょう。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具、定規、はさみ、セロテープ

### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター、各種材料

## 19 パースを描いてみよう

講師： 溝口周子

分野： 建築・インテリア

時間： 45分～90分

### 【ワークショップ】

パースとは建築空間を絵で表現する手法です。空間を絵で表現することは、建築家やインテリアデザイナーにとって、とても重要な作業です。このワークショップでは初めてパースを描く人のために、簡単プリントでコツを理解するところから始めます。パースの手法やコツを理解すれば、絵を描く事も怖くなくなります。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具、定規

### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター、パース練習シート等

## 20

### インテリアデザイナーと一緒に光のある空間を見てみよう

講師： 溝口周子

分野： 建築・インテリア

時間： 90分～

#### 【ワークショップ】

もし空間に窓が無かったら…、光が無かったら…。

建築空間と光には、お互いに作用し合う密接な関係があります。真っ暗な室内にスリットを開けると、光はどのように射し込むでしょう。このワークショップでは、簡単な模型を作成しスリットを開け、光の挿す空間を確認します。

#### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

#### 【受講生準備物】

筆記用具、定規

#### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター、各種材料

## 21

### ブレインストーミングと合意形成

講師： 金澤秀晃

分野： デザイン全般

時間： 45分～

#### 【ワークショップ】

自由に発想することは、様々な前提条件を知っていればいるほど難しいもの。でもデザイン開発の初期段階では奇想天外なアイデアこそが尊重されるステージもあります。簡単なワークショップを通して、自由に発想し発言することの楽しさと、様々なアイデアを収束させる中で、色々な考え方があることを体験します。

#### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

#### 【受講生準備物】

筆記用具

#### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター、資料、その他

## 22

### クイックスケッチは誰にでも描ける！

講師： 金澤秀晃

分野： プロダクトデザイン

時間： 60分～

#### 【ワークショップ】

目の前にあるモチーフを写し取るデッサンとは異なり、デザインの分野では今世の中に無いものを想像して描きます。短時間で多くのアイデアを出すデザイナーにとって、素早くイメージを表現する技術は欠かせません…難しそうですか？想定描写と呼ばれるデザイナーが描く簡易スケッチには、ちょっとしたコツがあります。デザイナーが一般的に使用するマーカーを使って、簡単なカタチを描いてみましょう！

※デモンストレーションを見せながらのワークショップになる為、15名以内が望ましい。(手元が見えない程の大人数は難しい。)

#### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

#### 【受講生準備物】

筆記用具、定規

#### 【本学準備物】

グレースケールマーカー、リフィルインク、PM パッド、ノートPC、コネクター

## 23

### プロダクトデザイナーが教えます！「カタチを創る逆転の発想」

講師： 鈴木光太

分野： プロダクトデザイン

時間： 45分～90分

#### 【ワークショップ】

0から新しいカタチを創り出す時に、誰でもスケッチで表現を試みますが、立体物には奥行があるため、スケッチでは表現しきれなかったり、想像しにくかったりします。逆転の発想で、粘土を使い最初から立体でモノを創造して行く、世界的にも活躍しているデザイナーのカタチを創る手段を体験します。

#### 【会場校準備物】

なし

#### 【受講生準備物】

筆記用具、スケッチが描けるノート

#### 【本学準備物】

粘土、新聞紙、ビニール手袋



講師：鈴木光太

分野：プロダクトデザイン

時間：45分～90分

**【ワークショップ・講義】**

デザイナーは「創る側」からモノ・コトを観察し、ユーザーが見過ごして気が付かなかった日常に気付いて、それを具現化する仕事です。実際の製品に触れながら観察し、デザイナーがどんな「日常」に気付いて、具現化したのかを解説しながら紹介します。

**【会場校準備物】**

なし

**【受講生準備物】**

筆記用具

**【本学準備物】**

雑貨、日用品などのプロダクト製品

# 【レクチャー／講義形式の講座】

## 101 日本画について

講師： 濱田樹里

分野： 日本画

時間： 45分～

### 【講義】

現代日本画家作品と自身の作品、制作風景などを含んだ画像でのレクチャー(スライドショー)や、大学における日本画の授業について課題、カリキュラム、学生作品の画像でのレクチャーを行います。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

なし

## 102 こんな美術館見たことない ～世界のおもしろ美術館～

講師： 小林亮介

分野： 美術・コンテンポラリーアート

時間： 45分～

### 【講義】

世界には工場が美術館になったり、駅が美術館になったり、中には巨大なガスタンクがそのまま美術館になってしまったり… あつと驚くような美術館がたくさんあります。そんな信じられないような美術館を紹介します。そこで展示される作品と建物や空間がどのようになっているか、はたまた火花を散らしているのか、是非お楽しみに！

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター

## 103 美術とデザインの違いってなあに？

講師： 小林亮介・東仲雅明

分野： 美術・デザイン

時間： 45分～

### 【講義】

※講師は1名の場合もあります。

美術とデザインの違いって何でしょう？このレクチャーはあらかじめわかっている答えをお教えるレクチャーではありません。美術とデザインの代表的な作品画像をお見せしながら、皆さんと一緒に考え、私たち講師も発見したいと思っています。美術とデザイン、どちらも私たち人間が生きる上でとても大切なものです。一緒に楽しみながら考えてみましょう。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター

## 104 日本の美術館は博覧会から始まった

講師： 高橋綾子

分野： 美術

時間： 45分～

### 【講義】

美術館はいつ、誰のために、何のために始まったのでしょうか。日本の美術館のルーツを、明治時代の博覧会からひもといてみます。さらに、西洋の美術を日本で観ることができるようになったのはいつから、どんな美術館によって可能になったのでしょうか。美術館のコレクション(収蔵品)について、様々なエピソードを紹介します。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター

## 105 裸の前衛 — 「ゼロ次元」を知っていますか？

講師： 高橋綾子

分野： 美術

時間： 45分～

### 【講義】

1963年元旦、名古屋の街中で道路に腹這いとなって行進するパフォーマンスを行った前衛集団「ゼロ次元」。美術館やギャラリーを飛び出して、時に過激な活動を繰り広げた彼らの活動は、何を目指していたのか。当時の反応、そして時代を経て検証されるまでを、その時代背景と共に紹介。なんとも奇天烈で、どこか笑える愛すべき「ゼロ次元」を話します。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター

## 106 アニメーションは、どのように作られるのか？

講 師： 吉川隆之

分 野： アニメーション

時 間： 45分～

### 【講義】

アニメーションの制作工程を紹介します。そして実際の制作に使われるデジタルソフトも紹介していきます。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等  
暗くなる部屋

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

ノートPC

## 107 アニメーション業界・ゲーム業界のお仕事

講 師： 吉川隆之

分 野： アニメーション、ゲーム

時 間： 45分～

### 【講義】

アニメーション業界・ゲーム業界には、デザイナーの職種が多岐にわたり、様々な人が関わることで製品が完成します。両方の業界を経験した講師が、それらの仕事を紹介しながら、学生自身が自分にあった職種は何かを一緒に考えましょう。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等  
暗くなる部屋

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

ノートPC

## 108 マンガのストーリーの作り方と作画の技術

講 師： 石川俊樹

分 野： マンガ

時 間： 45分～

### 【講義】

イラストしか描いた事がないような人から本格的にマンガ家を目指している人まで、基本から投稿までやさしく解説します。キャラクター・イラストの描きかたや講評ではなく、マンガにおいて重要な「ストーリーの作り方」についての講義です。

### 【会場校準備物】

黒板もしくはホワイトボード

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

なし

## 109 伝えるためのデザインって何？

講 師： 伊藤豊嗣

分 野： グラフィックデザイン

時 間： 45分～

### 【講義】

美術・デザインなど芸術系の大学進学・就職に興味を持つ人たちに、広告・編集・パッケージの実例を見せながら、「美術とデザインの違い」「デザインの各分野」「グラフィックデザインの役割」について解説します。

### 【会場校準備物】

黒板もしくはホワイトボード、ポスター等の掲示用マグネット

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

なし

## 110 パッケージデザインから広告まで ~グラフィックデザイナーの活躍ステージ~

講 師： 東仲雅明

分 野： グラフィックデザイン

時 間： 45分～

### 【講義】

清涼飲料水のパッケージとポスター・TVCM・Web 広告へのメディアミックス展開を紹介し、グラフィックデザイナーが社会でどのような仕事に関わり活躍しているのかを解説します。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター

## 111 企業におけるグラフィックデザイン ~ロゴタイプ開発事例を例に~

講師： 東仲雅明

分野： グラフィックデザイン

時間： 45分～

### 【講義】

シャープ液晶テレビ「AQUOS」のロゴタイプをデザインした講師が、ネーミングの企画段階からアイデア発想を経て最終決定に至るプロセスを具体的に紹介し、ロゴタイプデザイン開発では何が重要なのかを解説します。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター

## 112 広告とアイデア

講師： 津田純人

分野： グラフィックデザイン

時間： 45分～

### 【講義】

街で何気なく目にする広告には見る人をアッとさせるアイデアが沢山隠されています。様々な実例を検証しながらグラフィックデザインの中心分野である広告についてレクチャーを行います。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター

## 113 挿絵の歴史

講師： 足立ゆうじ

分野： イラストレーション

時間： 45分～

### 【講義】

挿絵は、小説の世界観を読者に伝えるために描かれます。印刷技術の発明で書籍が飛躍的に出版されるようになり、そして印刷技術の向上とともに表現の可能性が広がっていきます。印刷技術を紹介しながら挿絵の歴史についてのレクチャーを行います。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター

## 114 人工知能が社会をどう変えるか？

講師： ペルティエ・ジャンマルク

分野： ゲーム、メディアデザイン

時間： 45分～

### 【講義】

最近話題の「人口知能」とは何か、今は何ができるか、将来はどういった展開が予想できるか 等について解説し、自分達がこれから生きて行く世界が人工知能の進化によってどのように変わっていくのかお話しします。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター

## 115 スパコンと AI

講師： 鍛島康裕

分野： コンピュータシミュレーション

時間： 45分～

### 【講義】

日本の誇る京スーパーコンピュータが完成したのは2012年のことでした。この年はトロント大学のヒントンらが現在の人工知能(AI)において極めて重要な手法を世に出した年でもあり、米長邦雄永世棋聖がコンピュータに敗れた年でもあります。このようなこともありスパコンやAIという言葉が最近耳にするようになったが、どこが「スーパー」なのか？どのような「知能」なのか？ということに関してはあまり理解されていないのではないのでしょうか。最近よく耳にするスパコンやAIなどの技術について解説します。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター

## 116 デジタル表現技術がもたらすエンターテインメントと知育

講師： 外山貴彦

分野： メディアデザイン

時間： 45分～

### 【講義】

エンターテインメント分野や芸術の分野でもデジタルによる表現技術を応用したものが増え、様々な場所で人々を楽しませています。そして教育の現場ではプログラミングの基礎が取り入れられ、教材としてコンピューターやタブレットが用いられるようになり、デジタル表現の技術を応用したものが、発育や教育に利用されはじめています。

この講座では「こまきこども未来館」へのデジタルコンテンツの導入を例に、デジタル技術を「知育」に活用する事例と、そのような活用方法の開発に取り組む大学の姿勢など、これからの期待についてお話します

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター

## 117 メディアアートの世界

講師： 外山貴彦

分野： メディアデザイン  
メディアアート

時間： 45分～

### 【講義】

みなさんは「芸術作品」と聞いて、どんな作品を思い浮かべますか？ 有名な絵画や彫刻でしょうか？それとも映像？実は芸術作品には色々なものがあります。その中でもコンピューターなどを応用した芸術表現に「メディアアート」と呼ばれるものがあります。最近では人の動きに反応するなど、双方向的な作品展示などもあり、有名なものではチームラボやライゾマティクスという企業が展示しているものが挙げられます。このメディアアート、実は80年代や90年代ころから盛んに制作されていたことをご存知でしょうか？意外と知られていないメディアアートの歴史を追いかけてながら、今表現者に求められているものは何か？デジタルアートってどんなものか？をお話します。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター

## 118 コミックイラストレーションにまつわるお仕事のはなし

講師： 三輪布巳子

分野： コミックイラストレーション

時間： 45分～

### 【講義】

ライトノベルの挿絵画家、ゲームのキャラクターデザインやキービジュアルなどを描く2D イラストレーター、食品・美容品などのキャラクターイラストデザイナーなど コミックイラストレーションにまつわる職業は1体のキャラクターを作るものから1枚のイラストまで様々な仕事や業界があります。

企業に勤める作家からフリーランスでマルチに活躍する作家まで、それらはどんな仕事内容で、必要なスキルがあるのかを丁寧にレクチャーを行います。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、映写スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

講座テキスト(印刷物)

## 119 建築家って何？

講師： 西倉潔

分野： 建築

時間： 45分～

### 【講義】

建築家はなかなか馴染みのない職業です。日本には 35 万人の一級建築士がいます。しかし一級建築士が全て建築家という訳ではありません。建築家とはどんな事しているのか。実際の作品をいろいろなエピソードを交えながら紹介し、建築家とはどんな職業なのかをお話します。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター

## 120 団地・集合住宅の歴史

講師： 蜂屋景二

分野： 建築・住宅・まちづくり

時間： 45分～

### 【講義】

皆さんが暮らしている都市にある団地はどのような経緯でできてきたのでしょうか？集まって暮らすというスタイルはどのように変遷してきたのでしょうか？暮らし方は時代や政治、経済、人口構成などの社会背景によって変化してきました。いま、みなさんが普通に暮らしている住宅の持つ意味と、これからの暮らし方を考える、そのためのヒントをお話します。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター

## 121 インテリアデザイナーの仕事

講師： 溝口周子

分野： インテリア

時間： 45分～

### 【講義】

インテリアデザインは、空間を「大きなアートボックス」と捉え、柱の位置や天井の高さ、壁の色や採光なども考えて「空間」という作品を作ります。現役インテリアデザイナーである講師がインテリアデザイナーの仕事やインテリアコーディネーターとの違いについて解説します。建築やインテリアという仕事の面白さを感じてください。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター

## 122 プロダクトデザイナーという仕事

講師： 金澤秀晃

分野： プロダクトデザイン

時間： 45分～

### 【講義】

プロダクトデザイン(自動車)の現場での開発プロセスを紹介しながら、プロダクトデザイナーの果たすべき役割や考え方、もの創りの魅力や楽しさを伝えます。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター

## 123 誰でもデザイナーになれる！

講師： 鈴木光太

分野： ライフ、プロダクトデザイン

時間： 45分～

### 【講義】

デザイナーはとくに資格等はないので、なろうと思えば今すぐにでもデザイナーになれます。ですが、デザイナーとしての「意志」や「責任」がなければプロとは言えません。講師が高校生だった頃からのエピソード、実体験を交えながら、進むべき進路を見極めるきっかけをお話します。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター

## 124 デザイナーの頭の中を覗いてみよう！

講師： 金澤秀晃

分野： ライフ、プロダクトデザイン

時間： 45分～

### 【講義】

ぴったりのお釣りをもらおうと小銭を足して買物をすること…ありますよね。小銭を出したので、手元では小銭入れが開いています…でも何故か店員さんは「大きい方から…」と紙幣を先に返してくれます。渋々小銭入れを閉じて札入れを開くと、今度はレシートに載せた小銭が返ってきます。しかたなく札入れを閉じて再び小銭入れを…この様な、行ったり来たりする作業のムダや中断を「行為のバグ」と呼びます。私たちの暮らしの中には沢山の「行為のバグ」が潜んでいます。日常生活の中にある人の行為を見つめることがデザインの第一歩。行為のデザインを基本に作られた商品を見ながら、デザインの役割を理解してみませんか。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター

## 125 美大を目指す高校生のためのキャリア教育

講 師： 金澤秀晃

分 野： キャリアデザイン

時 間： 45分～

### 【講義】

美術やデザインに興味があるけど、将来プロになれるかわからない。美大を卒業しても、どんな仕事があっているか不安…。

自分らしさを大切に考える方・生き方を学び、将来の姿を見つめるきっかけにする講座です。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター

## 126 エンターテイメントデザインという世界

講 師： 金澤秀晃

分 野： ライフ、プロダクトデザイン

時 間： 45分～

### 【講義】

SF映画に登場する未来の乗り物や道具…1982年に公開された映画「ブレードランナー」で美術監修に参加したシド・ミードは、独特の世界観で「スタートレック」「トロン」「ミッション・インポッシブル」など数々の「未来」を描いてきました。「ビジュアル・フューチャリスト」という肩書きを生み出した彼は、元タフフォード社のカーデザイナーで20年以上も工業デザイナーとして活躍してきました。私達の「暮らし」がどんな風に変化し、ライフスタイルや技術の変化を敏感に感じながら「未来」を想像することは、プロダクトデザイナーが一番得意な分野です。「商品」というカタチではありませんが、キャラクターやヒーローが活躍する映像の世界にも「エンターテイメント」という視点からデザインが大きな役割を果たしています。機能や美しさ、合理性だけでは無い、デザインの魅力を一緒に覗いてみませんか？

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター

## 127 デザインで学ぶ最強のビジネスセンス (※普通科・商業科などの生徒を特に対象とした講義です)

講 師： 金澤秀晃

分 野： 経営・ビジネス

時 間： 45分～

### 【講義】

経済・経営または商学系など、一般大学へ進学し、ビジネスを学びたいという高校生は多いです。では経営の3要素である「ヒト・モノ・カネ」に於いて、最も重要なことは何でしょうか？

ものづくり・ことづくりにおけるデザインプロセスには、ビジネス化を見据えた着眼点から発想法、アイデアの展開や具現化、商品化やプロモーションなど、ビジネスに必要なスキルアッププログラムが含まれています。これからの時代のビジネスシーンでは、今まで以上に生活者の多様な意識や行動にマッチした価値創造力が求められます。この講義では、今後のビジネスに必要な「感性力」を学び育む、デザイン教育の例を紹介します。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター、レジュメ

## 128 中学・高校の先生の仕事を考える

講 師： 大橋基博

分 野： 教育

時 間： 45分～

### 【講義】

教師はとても魅力的な仕事です。

でも、今学校はブラックなどと言われています。教師の現状を通して教育について考えていきます。

### 【会場校準備物】

プロジェクター、スクリーン、延長コード等

### 【受講生準備物】

筆記用具

### 【本学準備物】

ノートPC、コネクター

※2021年6月現在

講師派遣プログラムの内容は、本学 Web サイトでもご覧頂けます！

<https://www.nzu.ac.jp/about/contribution/haken/>



学校法人 同朋学園

# 名古屋造形大学

〒485-8563 愛知県小牧市大草年上坂 6004

| 入試・広報センター | ☎ 0120-977-980 |

<https://www.nzu.ac.jp/>

最新情報は Web サイトをチェック！



| 美術表現領域 | 映像文学領域 | 地域社会圏領域 | 空間作法領域 | 情報表現領域 |

名古屋造形大学で学べる分野

美術(絵画・現代美術) / イラストレーション / マンガ / アニメーション / 3DCG /

映像 / グラフィックデザイン / ゲーム / メディア / Web / プログラミング /

建築設計 / インテリアデザイン / プロダクトデザイン / クラフト