

講師派遣プログラム



名古屋造形大学

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・体験型プログラム P1～
講義系プログラム P9～

■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ヶ月位前を目途にお申しください。

候補日と対応可能な日時を調整のうえを設定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があります。

■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、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、お気軽にお問合せください。

お申込・相談

名古屋造形大学 入試・広報センター

（平日 9:00 - 11:10 / 12:10 - 17:30）

TEL 052-908-1633(直通) / FAX 052-908-1621

koho@nzu.ac.jp

ワークショップ・体験型 プログラム

プログラムは No.01～22 までございます。

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」の取り方まで、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。

※材料準備・手配の為、1ヶ月前にお申込が必要。

※受講者20名以内での実施となります。

【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

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】

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（キャンパス）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、木枠からキャンパスをはみ出させて出来上がる「耳つき絵画」を作ることにより、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. 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。

※受講者5名以上での実施となります。

【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

07. キャラクターをデザインしてみよう！

講師 石川俊樹・三輪布巴子

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、その世界観を人を楽しんでもらうにはどんなキャラクターを作るとよいか、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. 住んでいる町のマークをデザインしよう

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」という手法を使い自分が住んでいる街のシンボルマークをデザインします。街の特徴を分析した上で、そのイメージを文字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

09. 地域とデザイン – まちを楽しむ主観的視点 –

講師 江津匡士	分野 地域デザイン	時間 45分
【ワークショップ】 地域デザインとは地域が抱える課題に対して創造的思考により豊かな暮らしを実現していく営みを意味します。 現在社会が抱えている、人口減少、高齢化、経済の低迷など、深刻なテーマを掲げるのではなく、まず自分がその地域でどのように暮らしたいのかを想像し、趣味や嗜好を活かして楽しむことが地域への積極的な関与の原動力となります。 地域デザインに関わる興味深い事例や大学の取り組みなどの紹介し、主体的に地域と関わる手段として「小さな拠点づくり」を考えます。	【会場校準備物】 モニター又はプロジェクター（HDMI ケーブル）、A3コピー用紙	【受講生準備物】 筆記用具
	【本学準備物】 ノートPC	

10. 住宅の間取りを考える

講師 蜂屋景二・伊藤維	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	

11. 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	

12. 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	

13. 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	

14. 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	

15. 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いく、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	

16. デザイナー目線でモノを観察すると見えてくるコト

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】 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	

17. ソーマトロープを作ってみよう

講師 岩崎 宏俊	分野 アニメーション	時間 60分～90分
【ワークショップ】 視覚玩具として最もシンプルな構造のソーマトロープを制作するワークショップです。 ①アニメーションの歴史や原理の座学。 ②実際にソーマトロープを制作する実践。 この2つによって、アニメーションが成り立つ最小コマ数2コマで感じる動きや残像効果というアニメーションの基礎を体験します。	【会場校準備物】 プロジェクター、スクリーン、延長コード、暗室にできる部屋（視聴覚室など）	【受講生準備物】 筆記用具、穴あけパンチ
	【本学準備物】 ノートPC、コネクター、ソーマトロープ材料（画用紙、輪ゴム、糊や両面テープなどの接着剤）	

18. 名古屋城を描こう

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】 なし	

19. 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・情報表現	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」の作り方が体験できます。	【会場校準備物】 プロジェクター、用紙	【受講生準備物】 筆記用具
	【本学準備物】 ノートPC、ゲーム制作用の小物	

20. 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】 プロジェクターによって建物や物などの立体物に映像を投影し、あたかもその建物や物に変化しているように見せる疑似立体表現の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	

21. 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	

22. 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～
【ワークショップ】 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	

講義系 プログラム

プログラムは No.101～127 までございます。

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な感じているか、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 東仲雅明	分野 美術・デザイン	時間 45分～
【講義】 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。では、そ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するものではありません。美術とデザインの代表的な作品画像を見ながら、皆さんと講師とが一緒に考える時間にしたいと思っています。	【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	

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、とき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. 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	

107. 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】 飲料水の商品パッケージデザインを例に、ポスター・TVCM・Web 広告への展開事例を画像で紹介しながら、グラフィックデザイナーが社会でどのような仕事に関して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	

108. 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ツと言わ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	

109. 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こと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・イラストの描き方や講評ではなく、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	

110. 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）	

111. 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	

112. 建築家って何？

講師 蜂屋景二・伊藤維	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をしているのか。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	

113. 団地・集合住宅の歴史

講師 蜂屋景二・伊藤維	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	

114. 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もデザイナーになります。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】 講座テキスト（印刷物）	

115. 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…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。洗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	

116. 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	

117. プロダクトデザインに於ける UX デザイン（経験的価値の創造）

講師 金澤秀晃	分野 プロダクトデザイン	時間 45分～
【講義】 商品の価値がサービスやコンテンツに移行しつつある現代に於いて「プロダクトデザイン」が果たすべき役割は何でしょうか？機能的な問題解決を中心に便利で快適な暮らしを目指すのも素晴らしいことです。例えば…かつてクルマは移動の手段でしかありませんでした。長い歴史の中で、早く、安全に、経済的に…改良が加えられてきましたが、あくまでも移動を快適にする目的に変化はありませんでした。ところが最近では、ハイブリッド車や電気自動車が現れ、1500Wの電源から電力を取り出せるクルマも登場しています。キャンプ場に行けば、屋外で電子レンジを使うこともでき、ミュージシャンは路上で電子楽器を使用した演奏を披露することも出来る時代です。また被災地では給電車としても活躍します。もはや、クルマは単なる移動手段では無く、その商品を使うことで「どんな楽しい時間を過ごすことが出来るのか？」「どんな体験を得ることが出来るのか？」といった、停まっているときの魅力が新たな価値として定義される時代です。機能的な問題解決だけでなく、情緒的な「体験価値」の視点からデザインが果たせる新たなビジネスモデルの可能性を探ります。	【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
	【本学準備物】 ノートPC、コネクター	

118. 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	

119. 君たちは画像生成 AI とどう向き合えばよいか

講師 吉川隆之	分野 メディアデザイン	時間 40～60分
【講義】 画像（動画）生成 AI を体験してもらった後に、皆さんがAI 技術とどう向き合うかを講義形式で考えていきます。	【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	

120. 3DCG・ゲーム業界のお仕事

講師 吉川隆之	分野 3DCG・ゲーム	時間 45分～
【講義】 3DCG・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】 暗くなる部屋、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	

121. 世界の短編アニメーションを知ろう

講師 岩崎 宏俊	分野 アニメーション	時間 60分～90分
【講義】 日頃、みなさんが目にするアニメーションは、世界から見るとどのような位置にあるのか。私たちがスタンダードだと思っている日本のアニメーションと海外のアニメーションとの違いや、独自の展開を見せる国内外の個人作家による最新の動向を短編アニメーションを中心に解説／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、暗室にできる部屋（視聴覚室など）	【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	

122. 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
【講義】 ミュージシャンの楽曲の魅力を伝える目的で制作さ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	

123. ゲームの音楽と音の世界

講師 ペルティエ ジャン＝マルク	分野 ゲーム、音楽、情報表現	時間 45分
【講義】 音楽と音はゲームなど、インタラクティブ体験の欠かせない要素の一つです。本レクチャーでは、その役割と効果そして、インタラクティブサウンドの意外な作り方について学びます。	【会場校準備物】 プロジェクター、スピーカー	【受講生準備物】 筆記用具
	【本学準備物】 ノートPC	

124. 芸術と数学、物理

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】 数学や物理学が芸術分野で使われることはない、関係ないと思っている人は多いと思います。しかし実は古くから様々なところで使われてきました。特に最近ではコンピュータの発達に伴い、両者の関係がますます深まってきています。よく耳にするメディア・アートもデジタル技術を用いて作られ、そこでは流行りの人工知能も使われます。また、リアルに見えるゲームにも、そのリアルさを生み出すための基礎には物理学や行列が使われています。数学や物理学を知らなくても出来ない訳ではありませんが、知っていたら出来ることが広がり応用が効くようになります。数学や物理学が得意な人の活躍できるフィールドは沢山あります。この講義では、数学や物理学がどのように使われているか例を挙げてお話しします。	【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	

125. 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

126. デジタル表現技術がもたらすエンタ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

127. 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

申込方法

「メール」または「FAX」でお申しいただけます。

申請書に必要事項をご記入の上、上記の方法でご連絡ください。

申請書は、冊子裏表紙もしくは本学 Web サイトにございます。

本学 Web サイトよりダウンロードされる方は、右のQRコードからダウンロードが可能です。

URL ▶ <https://www.nzu.ac.jp/admissions/haken/>



お申込・相談

お問合せ先

名古屋造形大学 入試・広報センター

TEL 052-908-1633(直通) / FAX 052-908-1621
Email koho@nzu.ac.jp
(平日 9:00 - 11:10 / 12:10 - 17:30)

※ 日程・学年・人数などが確定していない場合は、その旨をご記載の上、ご連絡ください。

※ その他不明点やご相談等ございましたら、一度入試・広報センターまでご連絡ください。