

実務経験のある教員等による授業科目の一覧及び実績

学科名	実務経験のある教員等による授業科目名	教員名	経歴及び授業内容
グラフィックデザイン学科	レタリング	森倉 悠希	経 歴 中小企業の各種デザインや地方自治体のフリーペーパー制作に携わり、その後独立して各種デザイン、ブランディング、企画制作等にて活動している。 授業内容 グラフィックデザインの重要な要素である文字の形態や要素を把握し、文字の描写力、造形力、応用力を習得させる。
	グラフィックデザイン基礎2	小池 百合穂	経 歴 大手電機メーカーでデザイナーとして勤務後、フリーのイラストレーターとして独立。現在は出版関係を中心にイラストレーター、グラフィックデザイナー、ライターとして活動。 授業内容 前期で学んだ配色とレイアウトの知識と技術を活かし、具体的なチラシやページデザインの技術を習得させる。
	Webデザイン	宮武 昌之	経 歴 グラフィックデザイン&WEBデザイン事務所代表。大手自動車メーカー等の紙媒体・WEBデザインを制作。大手釣具メーカーの商品開発、ブランディング、プロデュースも担当。 授業内容 Web制作の基本であるHTMLとCSSの知識と技術を習得し、Webサイトのデザインとコーディングができるように指導する。
イラストレーション学科	クリエイティブワーク	舩田 善信	経 歴 イラストレーター/デザイナー。デザイン事務所代表。通信キャリア「クレジットカード」のWebサイト等を着手。オリジナルマスキングテープ全国展開。 授業内容 デザイン業界就職対策としてデジタルツールを用いたグラフィック表現作品を作成。デザインの企画提案から作成までの流れを習得させる。
	トレーニングワーク	中村 奈月	経 歴 フリーイラストレーター/デザイナー。化粧品会社のWEBデザインを制作。イラスト集「ART BOOK MONSTER」掲載、五稜郭CDプロジェクトのキャラクターデザイン、グッズデザイン担当など。 授業内容 デジタル表現の手法を学ぶ。主としてデザインワークで使用頻度の高いツール「PhotoShop」の扱いを習得させる。
	カットイラスト	宮崎 ひかり	経 歴 フリーイラストレーター。複数作家の装丁イラストを多数担当。 授業内容 広告媒体などで使用頻度の高いイラスト（カットイラスト）の表現手法を学ぶ。使用頻度の高い題材として人物表現を中心に歳時などに展開する。
CG・ゲームデザイン学科	CGイラスト基礎	横田 雄輝	経 歴 アニメーターとして多くの作品制作に関わる。またイラストレーターとしてゲームの背景制作等を手掛ける。 授業内容 [PhotoShop]の基本オペレーションの修得と、ワークフローの理解。ソフトを通した平面デザインの基礎を習得させる。
	CG基礎学1・2	山下 貴司	経 歴 ポストプロダクションでCMやプロモーション映像制作。テレビ番組制作に関わる。3DCGデザイナーとしてゲーム制作にも参加。 授業内容 CGデザインの基礎理論を構築、習得する。CGクリエイター検定ベーシックの合格を目指す。
	CGゲーム制作	横田 雄輝	経 歴 ポストプロダクションでCMやプロモーション映像制作。テレビ番組制作に関わる。3DCGデザイナーとしてゲーム制作にも参加。 授業内容 ハイポリゴンの制作方法の習得。ローポリゴンキャラクター制作とアニメーションへの展開技術を習得させる。
アニメーション学科	製作技法1	植村 泰之	経 歴 アニメーション制作団体にアニメーション制作、イベント企画、宣伝・PR事業を展開。独立して関西を拠点に活動している。 授業内容 職業教育の水準の維持向上を目指し、職業に必要な実務に関する知識と技術を育成する事を目的とする職業実践専門課程に基づき、アニメーション制作課題を手に入れ、企業・団体・官庁との密接な連携を体験しながらアニメーションを制作。
	描写技法演習1	大久保 あるみ	経 歴 アニメーション制作会社にてアニメーターとして作画を担当。その後フリーランスで数々の作品へ参加し作画を担当している。 授業内容 アニメーターとして必要な作画技術を習得。就職活動に必要なポートフォリオ用の作品の内容と技術を手に入れ、作品集を充実させることを目標とする。
	フィルム知識	青木 豊	経 歴 プロダクションにてデザイナーとしてCM制作に関わり、現在はフリーのアニメプランナー、撮影編集技術者として活動をしている。 授業内容 アニメーションの制作画面の加工技術と表現技術を習得。就職活動に必要なポートフォリオ用の作品の概要と技術を手に入れ、作品集を充実させることを目標とする。
フィギュア造形学科	フィギュア造形基礎2	大橋 昇	経 歴 フィギュア造形企業にて様々なフィギュアやドールを手掛け、現在は独立し造形会社を立ち上げ活動中。 授業内容 フィギュア制作で使われる基礎的な道具や素材を一通り学び、今後のフィギュア制作を行うための自分に合った道具と素材を決めていき基礎造形力を高めていく。
	3Dワーク基礎	吉本 大輝	経 歴 玩具造形・設計会社にて設計とスケールフィギュア原型に着手し、その後独立し玩具の造形や設計、AR開発、製造にて活動している。 授業内容 業界に求められるデジタルスカルプ技術の習得。ソフトの扱いかたを身につけ3Dスカルプチュア作品を制作する。
	フィギュア原型1	大橋 昇	経 歴 フィギュア造形企業にて様々なフィギュアやドールを手掛け、現在は独立し造形会社を立ち上げ活動中。 授業内容 完成させたフィギュア原型を製品にするための複製塗装を学ぶ。
マンガ学科	マンガ制作	中村 誠	経 歴 漫画家/イラストレーター。アニメーション会社に就職し、現在は独立してカットイラスト、広告漫画をメインに作家活動を行っている。 授業内容 マンガ家デビューに向けて、マンガ雑誌の新人賞に応募する為の作品制作。30ページ前後のマンガ制作を行う。
	マンガ基礎	木元 慶子	経 歴 プロの漫画家のアシスタントを行い、現在は大阪を中心に漫画家、イラストレーターとして活動している。 授業内容 マンガ制作の専門的な道具、付けペン、トーンの基本的な技術の習得。
	キャラクターデッサン	中村 誠	経 歴 漫画家/イラストレーター。アニメーション会社に就職し、現在は独立してカットイラスト、広告漫画をメインに作家活動を行っている。 授業内容 マンガ制作の為のキャラクター作画のレベルアップと、人体の構造を理解して色んなキャラを描ける為のトレーニングを行う。
コミックイラスト学科	キャラクターデッサン	奥田 一平	経 歴 プロアシスタントとして漫画家の元で活動後、自身の作品でマンガ賞を獲得。現在はそのスキルで講師業をメインに作家活動を行っている。 授業内容 基礎画力の向上。キャラクターを書くにあたっての注意点やポイントをアドバイスする。
	制作実習	牧野 翔大	経 歴 フリーのイラストレーターで関西を中心にイベント等に参加し、講演会やセミナーを活動的にしている。 授業内容 作品プレゼン力の向上。展示会に参加し自身の作品を販売、発表を行いプレゼンに対する楽しさを実感してもらう。
	カットイラスト	中村 誠	経 歴 漫画家/イラストレーター。アニメーション会社に就職し、現在は独立してカットイラスト、広告漫画をメインに作家活動を行っている。 授業内容 業界に求められる作品の制作。デザイン性の高い作品の制作方法を学びポートフォリオの充実を図る。
インテリアデザイン学科	リビングスタイル	金田 圭二	経 歴 アトリエ派建築設計事務所を経て、建築事務所を設立。1級建築士。主に住宅作品を中心に活躍中。複数の受賞歴がある。 授業内容 高度な住空間の設計手法を学ぶ。指導担当教官が実施設計をした物件の与条件（敷地、クライアントの要望等）のもと、実務に準じた課題指導を行う。
	設計基礎	金田 圭二	経 歴 アトリエ派建築設計事務所を経て、建築事務所を設立。1級建築士。主に住宅作品を中心に活躍中。複数の受賞歴がある。 授業内容 空間設計の基礎スキルの習得を目指す。住宅、店舗等を設計デザインする絵で求められる視点、素材の理解を促し、住宅設計の基本スキルを習得する。
	CAD製図	小谷 美恵子	経 歴 住宅設計事務所勤務後、独立フリーデザイナー、オペレーターとして各種建築物、インテリアデザインの設計、CAD図面制作に従事。 授業内容 必須スキルとして求められるCAD操作技法を学ぶ。前期の2次元操作の習得を基礎に、3次元操作に関する操作スキルを習得する。
インテリアコーディネート学科	パース	藤田 由香子	経 歴 ディスプレイ会社にてディスプレイデザイナーとして活躍。その後独立しディスプレイ、住宅コーディネートに従事。 授業内容 空間を表現するスケッチ力を学ぶ。鉛筆デッサン力、色鉛筆、コピックとの着彩技術を学ぶ。
	コーディネート演習	藤田 由香子	経 歴 ディスプレイ会社にてディスプレイデザイナーとして活躍。その後独立しディスプレイ、住宅コーディネートに従事。 授業内容 住空間のプランニング、コーディネートスキルの向上。与条件、イメージに沿った提案力の育成。
	CAD製図	小谷 美恵子	経 歴 住宅設計事務所勤務後、独立フリーデザイナー、オペレーターとして各種建築物、インテリアデザインの設計、CAD図面制作に従事。 授業内容 必須スキルとして求められるCAD操作技法を学ぶ。前期の2次元操作の習得を基礎に、3次元操作に関する操作スキルを習得する。
プロダクトデザイン学科	平面立体構成(前期)	前野 鏡裕	経 歴 家具工房にて家具什器等の制作活動を体験。その他ホテル等の業務用家具什器等の修復活動。 授業内容 素材体験実習を通じ、素材の特性を理解する。平面の素材から立体を構成し表現力を習得する。
	平面立体構成(後期)	前野 鏡裕	経 歴 家具工房にて家具什器等の制作活動を体験。その他ホテル等の業務用家具什器等の修復活動。 授業内容 素材体験実習を通じ、素材の特性を理解する。平面の素材から立体を構成し表現力を習得する。
	描写技法演習	宮坂 博子	経 歴 デザイン工房にてデザイナーとして勤務。シルバートークレイ等に携わり、照明コンサルタント資格等も活かし、活躍している。 授業内容 「PhotoShop」の基礎を学び画像加工の習得。描画ツールを利用したのレンダリングと表現方法の描画ツールを利用したのレンダリングと表現方法の習得。
ファッションデザイン学科	デッサン1	安本 照美	経 歴 フリーファッションデザイナーとしてリアルクローズ・舞台衣装デザインと縫製等を手掛ける。高校の被服科でも教員歴がある。 授業内容 人体の描き方と服の基礎的なアイテムのイラスト技術を習得する。素材と質感の表現方法の習得。
	パターンメイキング	中塚 喜美子	経 歴 愛地球博、スタジオジプリの森、全日本バレーボール代表選手のウェア、ライブ衣装等幅広く手掛ける。 授業内容 ベーシックアイテムのマスターパターンとドレーピング技術の習得。
	裁断縫製技術	神庭 利美	経 歴 企画デザイン職を経て、複数校等の講師経験がある。企業にてソーイングインストラクターを勤める。 授業内容 ベーシックアイテムの縫製技術の習得と布や機材の取り扱い方法の履修。正しい縫製手順を覚える。
特殊メイク学科	専攻実習1	寺川 万里子	経 歴 メイク造形会社を経て、現在はフィギュア原型、造形師として活躍中。 授業内容 素材やメイクについての基礎知識を学び、彫刻技術の基盤を身につける。キャラクターや作品を作るうえでのデザインや機能性をアドバイス。
	立体デッサン	畑 卓也	経 歴 分野として絵画・版画・立体造形等の作家活動歴25年。他にも商業イラストレーターやデザイナーとしてショップ広告等を手掛ける。 授業内容 イラストによるデザイン技術の向上。アクリル絵の具、水彩絵の具、色鉛筆などを用いたの平面での基礎的な表現方法を学ぶ。
	デジタルワーク	福井 遼	経 歴 競技用ポートやトレーニング機器関連企業にて修理を担当する中、フィギュア制作における共通素材等の知識や技術を習得。その後独立してフリーランスの造形作家として活躍している。 授業内容 業界に求められるデジタルスカルプ技術の習得。ソフトの扱いかたを身につけ3Dスカルプチュア作品を制作する。
研究科	ゼミナール	田村 勝彦	経 歴 テレビの特撮系業界にて勤務の後、美術系デザインの教員として着任し、現在に至る。 授業内容 作品発表 デビューを前提に自らの表現題材、表現手法を研究。デザイン、美術史への理解を深める事で自己の作品の歴史的な立ち位置を研究。
	デジタル実習	杉浦 由紀	経 歴 小中学生向けの文具雑貨や、女性向けの傘・バッグ等のデザインを手掛け、新商品や企画等の提案等にも携わっている。 授業内容 デジタル表現の向上。就職 デビュー各自の進路に合わせた媒体制作。
	表現実習	福永 紀昭	経 歴 国内外の企業主催公募展出品受賞、個展活動の経験とカウンセラー資格のノウハウを活かしアーティスト志望者への制作・メンタルとの支援を行っている。 授業内容 人物を対象物として観察力、表現力の向上を目指す。