実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

2021/6/30

学　校　名	専門学校　札幌デザイナー学院
学　科　名	総合デザイン学科

教員番号	氏　　名	実務経験概要(職歴)	学年	担当授業科目	科目概要	単位	単位時間	シラバス番号
1	北森　郁恵	印刷会社(藤田印刷株式会社)のデザイン部門に所属後、デザイン会社(株式会社イザ)のグラフィックデザイナーとして広告物等の企画制作に携わる。専門学校札幌デザイナー学院卒。	1年前期・後期	基礎CG	デザインに必要なアプリケーションの基礎を学ぶ。Adobe Illustrator / Adobe Photoshop　の基本的操作を学び、ＣＧ作品（デザイン・イラストレーション）の制作に必要な基礎知識や技術を身に付け	4	132	1
2	坂本 純一	京都精華大学　マンガ学部　アニメーション学科卒。有限会社TRICK BLOCK、有限会社カイカイキキ SAPPORO STUDIO PONCOTAN、exsa株式会社にて3DCGデザイナーとして勤務。シャレット株式会社にて映像ディレクター、3DCGディレクターとして勤務。	１年前期・後期	基礎デッサン	デッサンの基礎の習得から構図やプロポーションなど、物の見方・影の捉え方について学ぶ。	前期4後期2	100	2
			１年前期・後期	ゲームエンジン基礎	ゲームエンジンの基本操作の習得、それに伴った3DCGの知識の習得。オリジナル作品の制作。	前8　後4	200	3
3	澁谷　俊彦	960年室蘭生まれ、札幌在住の美術家。現在は個展中心に発表活動。北海道札幌を拠点に、場との共鳴を求める作品づくりを行う美術家。冬や雪、大地と自然、雪国ならではの新しいアート表現に意欲的に挑み続ける数少ない作家のひとり。札幌文化奨励賞、北海道文化奨励賞を受賞。2017年4月に専門学校札幌デザイナー学院学校長に就任。	１年前期・後期	カラープランニング	アクリルガッシュの基本的な塗り方、画面作図を経て、色彩の基本的演習を行います。面積対比コンポジション、グレースケール、三原色からの12色相環の作成、色の進出性・後退性 明度コントロールによる立体表現、寒暖対比、感情(喜怒哀楽)	前期4後期2	100	4
4	菅原 英二	デザイン会社などを経て、本校の教壇に立つ。1989年、日本写真家協会展（JPS展）入選。	2年前期・後期	スキルアップ	Premiere Pro・Aftereffect等を使用した幅広い視覚表現の知識とスキルの習得	2	66	5
5	石上 光太郎	1993年北海道デザイナー専門学院グラフィックデザイン科卒業後、㈱ジャパン・ライフ・デザイン・システムズ　ノルド、㈱マーケティングコミュニケーションエルグ、㈱オブジェクティフを経て現在、フリーランスで活躍するアートディレクター、グラフィックデザイナー。	2年前期・後期	グラフィックデザインⅡ	実践作業を中心にデザイナーとしての、より高いスキルと意識を身につける。印刷物のデータ制作に関する知識、Illustrator やPhotoshopの復習・応用と、Web制作スキルの習得。	4	132	6
6	髙島 幸直	年科学館などの内部展示に携わる。さらに印刷デザイン系の会社、紙の流通会社営業職などを経て、本校勤務に至る。また、1990年より作家活動を開始。作品展、コンペなどを多く経験。販売士2級、紙営業士の資格を有する。2006年FELISSIMOトリビュート２１最優秀賞受賞。 2008年「Crazy 4 Cult II」に応募。ファイナリストに選ばれる。（Gallery 1988 - Los Angeles) 2010年「LUNA MUSIC」オリジナルグッズにデザイン採用。（LUNA MUSIC - Indianapolis)	2年前期・後期	デザイン論	世の中にあるモノには、その源流(ルーツ)を探る。	2	66	7
7	長谷川 史織	専門学校札幌デザイナー学院2002年卒業。札幌のデザイン会社を経て、フリーランスのグラフィックデザイナーとして活動。広告代理店への出向や、デザイナーの枠を超えたイベントスタッフやディレクター、バルーンパフォーマーなど多岐にわたりマルチクリエイターとして邁進中。	2年前期・後期	CG I	世の中にあふれているデザインを感じてもらい、身近にある物を観察し、グラフィックデザインしてもらう。イラストレーターやフォトショップの復習・応用。	4	132	8
8	田代 全克	株式会社DAVISを経て「DANCHI」設立。多岐にわたる企業のCIやブランディングのアートディレクションを勤める。専門学校札幌デザイナー学院卒。	2年前期・後期	グラフィックデザインⅡ	デザインの基礎、平面構成、色彩構成を演習し、発想、スキルを生かしデザインの社会的役割を学ぶ。デザインの考え(表現方法)はもちろん、デザイン業や働くことの楽しさを伝えていく。	4	132	9
9	木村　馨	北海道デザイナー学院　インテリア学科卒。インテリアコーディネーター資格所持。設計事務所で10年間デザイナーとして勤務。その後22年間、専門学校教員としてデザイン教育に従事。	1年前期・後期 2年前期・2年後期（後期は卒業制作)	インテリア計画ⅠⅡⅢ	計画を進める上での考え方を学ぶ。インテリアに関する商品・材料の基本的な知識を学ぶ。	2	132	10
10	東出　圭介	北星学園大学、経済学部、経済学科卒。株式会社ファイブフォックス勤務ご株式会社ナッティ企画入社。コロンビアスポーツウェアのフランチャイズ店を運営。現場での経験１５年	1年前期・後期 2年前期・2年後期（後期は卒業制作)	ファッションビジネスⅠⅡ	ファッションビジネス検定対策、計数知識、企画など	2	132	11
11	宇田川　善将	2004年北海道浅井学園大学　生涯学習システム学部　芸術メディア学科卒業。広告代理店株式会社ダイナテックを経て、ＡＭＯＮ WORKS開業。2016年よりアメリカのフィギュアメーカーからのオファーでバットマンシリーズのフィギュア制作。2017年より国内メーカーからの依頼で、国内アニメキャラクターなどのフィギュア原型も手がける。Pixologic　Zbrush、Adobe製品に精通。	１年前期・後期	3DArtist基礎	3Dモデリングのプロセスを学び、3Dモデリングの作成スキルを身に着ける。	8	264	12
					合計 単位時間数		1,588	

実務経験のある教員等による授業科目の一覧表

2021/6/29

学 校 名	専門学校　札幌デザイナー学院
学 科 名	総合デザイン研究科

教員番号	氏　名	実務経験概要(職歴)	学年	担当授業科目	科目概要	単位	単位時間	シラバス番号
1	坂本 純一	京都精華大学　マンガ学部　アニメーション学科卒。有限会社TRICK BLOCK、有限会社カイカイキキSAPPORO STUDIO PONCOTAN、exsa株式会社にて3DCGデザイナーとして勤務。シャレット株式会社にて映像ディレクター、3DCGディレクターとして勤務。	研究科前期・後期	スキルアップワーク(1年ゲームVR専攻の基礎デッサン)	デザインに必要とされる基礎的な描画力を養うための効果的なドローイングをテキスト、及び様々なモチーフを用いて	8	264	2
			研究科前期・後期		ゲームエンジンの基本操作の習得、それに伴った3DCGの知識の習得。オリジナル作品の制作。			
2	澁谷 俊彦	1960年室蘭生まれ、札幌在住の美術家。現在は個展中心に発表活動。札幌文化奨励賞、北海道文化奨励賞を受賞。2017年4月に専門学校札幌デザイナー学院学校長に就任。	研究科前期・後期	スキルアップワーク(2年イラストキャラクター専攻 専 / 攻イラスト・キャラクターⅢ)	実務レベルのプロフェッショナルとしての作品制作、アイディアスケッチから制作仕上げまでを学ぶ。			2
3	宇田川　善将	海外フィギュアメーカー「YAMATOTOYS USA」からのオファーをきっかけにフィギュア原型師に。3Dソフトでキャラクターをモデリングし、多くの市販フィギュアを制作。	研究科前期・後期	スキルアップワーク(1年ゲームVR専攻 / 3DArtist基礎)	ゲームエンジンの基本操作の習得、それに伴った3DCGの知識の習得。オリジナル作品の制作。			2
4	古杉　まどか	プロのマンガ家。一迅社より著作物、単行本、連載と活躍中。	研究科前期・後期	スキルアップワーク(2年イラストキャラクター専攻 / デジタルイラストⅡ)	皆で足並みを揃える課題は用意せず、各自自主制作の形で自身の得手不得手を伸ばしていく。明確にリテイクを出していく、下書きに直接赤ペンを入れていく。			2
			研究科前期・後期	スキルアップワーク(2年イラストキャラクター専攻 / スキルアップ)	卒業制作に向けてアイデアを実現する方法を学ぶことを重点にデータ作成に慣れてもらう			2
5	髙島 幸直	青少年科学館などの内部展示に携わる。さらに印刷デザイン系の会社、紙の流通会社営業職などを経て、本校勤務に至る。また、1990年より作家活動を開始。作品展、コンペなどを多く経験。販売士2級、紙営業士の資格を有する。2006年FELISSIMOトリビュート２１最優秀賞受賞。 2008年「Crazy 4 Cult II」に応募。ファイナリストに選ばれる。 (Gallery 1988 - Los Angeles) 2010年「LUNA MUSIC」オリジナルグッズにデザイン採用。 (LUNA MUSIC - Indianapolis)	研究科前期・後期	スキルアップワーク(2年イラストキャラクター専攻 / デザイン論)	世の中にあるモノには、その源流(ルーツ)を探る。			2
6	北森 郁恵	印刷会社(藤田印刷株式会社)のデザイン部門に所属後、デザイン会社(株式会社イザ)のグラフィックデザイナーとして広告物等の企画制作に携わる。専門学校札幌デザイナー学院卒。	研究科前期・後期	スキルアップワーク(2年イラストキャラクター専攻 / スキルアップ)	デザインの基礎知識を学び、理解を深めることで、より説得性のある作品を制作する力を身につける。前期にデザインの基礎知識を学び、後期ではその知識を応用した作品制作を行う。			2
			研究科前期・後期	クリエイティブワーク	今後分科するゲーム系、アニメ系、デザイン系、アート系進路への絵柄強化を図る。より応用的な材料に触れ、自分の表現の幅を広げる。	18	594	3
					合計 単位時間数		858	