VISUAL DESIG N

ビジュアルデザイン科[3年制] 職業実践専門課程

✓ ビジュアルデザイン専攻

絵や写真、グラフィック、映像など、視覚的な表現で伝達することを 目的としたデザインの総称を、ビジュアルデザインと言います。3年 間の授業を通じ、CMから商品パッケージ、ポスター、Web、雑誌な ど、メディアを総合的に学び、デザインの基礎や、造形力、映像制作 技術など、幅広いスキルを習得。デジタルコンテンツ共有の環境が整っ た現代では、映像から印刷まで、さまざまなメディアを自在に操り、個 性を表現するクリエイターの登場が各分野で待たれています。

身につくスキル



🦠 デザイン基礎力

「モノを作る」ためのベースとなる技術を身につけるため、デッサンや色彩、 構成など、基本となる技術を繰り返し学びます。



グラフィックデザインカ

基礎造形を軸にグラフィックデザインの基礎から、多様なメディアに対応 した、デザインスキルを学習。必要な印刷の知識も身につけます。



映像&Webデザインカ

Web・映像の実務知識と実践スキルを磨きます。デジタルとアナログをバ ランスよく融合させ、新しい時代に必要な感性を養います。



デザインソフト操作スキル

IllustratorやPhotoshopを中心に、ビジュアルデザインに欠かせない8つ のソフトの操作スキルを学びます。また、DTP検定の取得を目指します。



現場適応力

3年間で1人約7点の企業課題(2017年度実績)にエントリー。2年次には 全員が企業研修(インターンシップ)を経験し、実践力と社会性を高めます。



授業の 特徴

STUDY STEP

見せるだけでなく、「伝える」デザイン スキルをトータルに学ぶ

デザインの基礎から今求められる専門スキルまで、初心者でも3年間で修得できるカリキュラムは美術大学にも引けを取りません。また、DTPや情報、色彩など各種検定試験対応の授業で資格取得を目指します。企業研修や企業課題などでは、実際の業務に関わる授業で、実践力を身につけます。

年次 デザインの表現と技術の基礎を学ぶ

●デザイン構成



色や形、大きさや配置による効果について学びます。 音を視覚化する課題などに 取り組みながら、視覚伝達 デザインに必要な基本スキ ルを身につけます。





●ドローイング

鉛筆デッサンの基礎から水彩絵具の着 彩まで、基本的な画材の技法を学びま す。クリエイターとしての視点を持つ 第一歩の学習です。

> たった ここがおすすめ! 一カメラマンから 技術が直接学べる

● 写真

一眼レフカメラを使い、写真の基礎から、カメラ操作、撮影技法を学びます。カタログ用の商品撮影やフォトレタッチ、フォトブックの制作も行います。



実践的なビジュアル制作で応用力を身につける

● アートワーク



アーティスティックな絵画 表現を身につけ、本の装丁 やイラストレーションブッ ク、セルフブランディング のデザイン・制作を行いま

プロの仕事を 肌で実感

14

肌で実

● 企業研修

実際の企業で約2週間、働きながら、組織や業務の実態を理解。学校で学んだ知識や技術を確認しながら体験することで、今後の学習の方向を見出します。



● 広告コミュニケーション





新聞・雑誌などの広告と セールスプロモーションに おいて、メディアミックス によるデザインワークを行 います。朝日広告大賞の応 募作品制作も行います。

3年

養った技術で実際の現場や卒業制作に取り組む

● 映像制作実習



映像編集ソフトの基本操作をマスターして、プロモーションムービーを制作します。またiPadのアプリ制作などもグループワークで取り組みます。

撮影から編集まで 一連の流れを修得



● 情報デザイン







さまざまな問題に対してデザイン的な側面から解決を図る手法を 演習形式で学びます。また情報デザイン検定試験にも対応した科 目です。

情報デザインの授業内では三井化学㈱の社員の方と合同で商品開発の課題に取り組んでいます。

● デザイン研究





作品とその魅力を伝える 効果的な方法論をクリエ イティブな視点から考え ます。コンセプトの立て 方の基礎からデザインの 展開までを学び、発想力 を養います。

FROM TEACHERS



ビジュアルデザイン科 講師 **清水儀久**

フリーランスのグラフィックデザイナー。多摩美術大学デザイン科グラフィックデザイン専攻卒。CL VI、サイン、Web、パッケージ等のデザイン業務の傍ら、iPhoneアプリの開発も行う。2014年医療ガス供給設備[ユニライン]でグッドデザイン賞金賞を受賞。

講師のひとこと

切磋琢磨し互いを高め合い、 プロへと続く道を共に歩みましょう!

モノを作ることに喜びを感じたら、その次にはそれを発表するステージが待っています。 お互いの作品を見せ合い、評価し合い、刺激を受け合い、切磋琢磨し高め合う。その先にはプロへの道が続いています。共に歩みましょう。



学生の 作品

基礎技術を身につけ、 表現力の高い作品を目指す

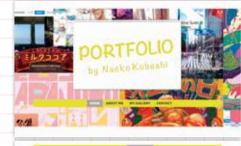
デッサンやアート制作を通じて、「絵を描く」「モノを作る」基礎を学びます。 また、IllustratorやPhotoshopなどのデザインソフトの使用方法も合わせて 修得。デザインの基礎や多種多様なメディアを扱う力を身につけることで、構 図や色彩などを取り入れた表現力の高い作品を制作することができます。





3年 卒業制作「Switch coffee stand」ショップブランディング コーヒーの種類による効能を提供するコーヒースタンドのブランディング。

3年 映像制作実習/企業課題「SWEET-FACTORY 店頭PV」







2年 Web基礎/ポートフォリオサイト 就職活動でも使用できるように、Web版の作品集を制作。











2年 映像デザイン/竹下通り デジタルサイネージコンペ/ グランプリ受賞









日本語のオノマトペを海外の人が遊びながら学べる

災害用骨なしテント





ケーション/交通広 告とデジタルサイ



3年 情報デザイン/企業課題 「三井化学 素材からはじまるユニバーサルデザイン」

3年 Webデザイン 「iPadを用いたインタラクティブ作品」



1年 タイポグラフィデザイン ^rA to Z zine.

STUDENT'S VOICE

学生のひとこと

3年制の多彩なカリキュラムが デザインを仕事にする自信につながる

「自分の好きなことを仕事にしたい」と 思い、TDAへの入学を決めました。そ の際、2年制と3年制で迷ったのです が、デザインの知識や技術がまったく なかったこともあり、多彩なカリキュ ラムが受けられる3年制のビジュアル デザイン科に進むことを決めました。 授業で印象的だったのは、好きな商品 で雑誌広告をつくる広告コミュニケー ション。自分が大好きな「榮太樓飴」の 商品を選んだこともあり、こだわって 制作ができました。現在は、アルバイ トにも精を出しながら、課題に集中す る日々。TDAでさまざまな技術を磨 いて、将来デザイナーとして就職でき るようにがんばります。





16

将来の 仕事

DREAM BUIDE

多彩なステージで活躍する、 ビジュアル表現のプロに

ポスター広告や雑誌の誌面、WebサイトやテレビCM、PC・スマートフォン を活用したデジタルコンテンツのデザインなど、私たちのまわりには、ビジュ アルが人の心を動かすシーンがたくさん。卒業後は、グラフィックデザイナー やアートディレクターなど、幅広いメディアで活躍の場が待っています。

未来の職業は? 卒業後の進路はじつに多彩。 学んだ専門スキルを活かして夢の舞台へ。

アート ディレクター

世界観を創り出す演出家

企画から携わり、写真等の選定や、 カメラマンやモデルなどの人選、 コピーの決定など、ビジュアル面 を総監修します。



グラフィック デザイナー

デザインのオールラウンダー

画像、タイポグラフィを組み合わ せ、ポスター、カタログ、広告、 雑誌の誌面など、平面のデザイン を手がける職業です。



Webデザイナー

Webサイト制作のキーパーソン

画像や文字のレイアウトを工夫し、また、動画・音声なども効果 的に使い、Webサイトをデザインする職業です。



プランナー

広告やCMの組み立て役

クライアント(広告主)が商品 に関して伝えたいことを把握 し、広告やCMの企画を立て、 プレゼンテーションをします。

デジタルクリエイター

マルチメディアを駆使して制作

PCを用いて、音声や映像、文字を組み合わせたデジタルコンテ ンツを制作します。さまざまなメディアで活躍します。



プロデューサー

プロジェクトの舵取り

クライアントの要望に応じ、 企画提案を行い、予算、スタッ フ、スケジュール管理など、 プロジェクト全体を統括しま

先輩たちの実績を紹介

ミュージカルのチラシをつくる グラフィックデザイナー



四季株式会社 黒田治美 2007年卒業

劇団四季の盲伝担当 として、ポスターやチ ラシのディレクション を担当。さまざまな 情報が1枚のポス ターに入るよう制作

ブランドのサイトを制作

Webデザイナー



ファッションやイン テリアブランドなど のホームページを制 作。クライアントの 意見をくみ取りなが ら、プログラミング しやすいように工夫。

ダイアモンドヘッド株式会社 司馬 渓 2015年卒業

卒業生 インタビュー

季節を彩る百貨店の キャンペーンツールをディレクション

株式会社オンド 脇山早紀 SAKI WAKIYAMA







東武百貨店のクリスマスキャンペーンでは、 ショップ袋 カタログ メッセージカードかど をデザイン(左)。また、館内のサイネージで放 映する動画の制作にも携わった(上)。









東武百貨店で配布されている化粧品に関する折り込みチラシも制作。女性を意識したピンク色を基調にし、イメー ジキャラクターも合わせてデザインした。ちなみに、登場する女性や猫のイラストは、脇山さん自身が描いたもの。

制作の際の必需品だというノート。 アイデアを書き出したがら イ メージの整理を行うのだとか。

会話を通じて、一から企画を考えられるのが面白い

現在私が担当しているのは、東武 カタログの制作。主にクリスマスや コスメのキャンペーンにアートディ レクターとして携わっています。 2016年のクリスマスの案件では、 クライアントから提示されたテーマ に基づき、「フラワーサンタ」という キャラクターがクリスマスプレゼン トを届けるというコンセプトを作り、 ビジュアルを制作していきました。

現在はクライアントとの打ち合わ せから得たものを形にし、要望に応 えていくところに面白さを感じてい ます。その結果「こういうのが欲し かった!」と言われると、「仕事が楽 しい」と実感できるんです。

実は学生の頃から、クライアント 百貨店さんのポスターやノベルティ、の要望を解決するモノづくりに興味 がありました。実際、卒業制作では 企業の商品企画を行ったのですが、 一から企画内容を考えるのが本当に 楽しかったのを覚えています。

> 今、制作の仕事をしていて思うの は、学生のうちから好きなものを明 確にするべきだったということ。私 にはそれがなかったので、社会人に なってアイデアの引き出しを増や すのに時間がかかりました。その点、 TDAがある原宿は勉強になるお手 本がたくさんあります。都内の美術 館にもアクセスしやすい環境なので、 ぜひ大好きなものを見つけてくだ さい。



1992年生まれ。千葉県出身。TDA卒業後、セールスプロモー ションツールの制作を行う株式会社オンドに入社。現在東武 百貨店を中心にノベルティやカタログ制作などのアートディ レクションを担当。

CREATIVE ART

クリエイティブアート科[3年制] 職業実践専門課程

✓ クリエイティブアート専攻

文字通り、「アート作品」を創ること。中学や高校の美術の授業で習っ た絵画や彫刻、さらにはデザイン、工芸の延長線上にあります。表現方 法はさまざまありますが、作品そのものに価値を持つファインアート、 さらに、より身近に生活を彩る多様なデザインの要素、素材としての アートがあります。アート作品は、美術・芸術分野のみならず、ビジネ スシーンにも広がりを見せ、その需要は、ますます高まっています。

身につくスキル



🕝 アート制作基礎力

画材や用具の使い方から、デッサンなど、基礎技術を繰り返し学び、アー ト作品を制作する上で必要な物の見方や基礎造形力を習得します。



マルチクリエイティブカ

平面・立体アートのほか、グラフィックやクラフトなどの表現も体験し、 各種メディアに通用するアートセンスや制作力を習得します。



平面アート制作力

絵画やイラストなど、平面のアート表現力を育成。生活の中で活かされる 作品、デザインの素材としての作品の制作ができる力を養います。



立体アート制作力

1年次は、粘土を使って基礎造形力を身につけ、2年次で石や皮革などの 素材の特性と加工法を学ぶことで、立体アートの表現力を養います。



デザインソフト操作スキル

PhotoshopやIllustratorなどの基本操作スキルを習得します。デジタルに よるデザインワークを学ぶことで就職力を高めていきます。



授業の 特徴

STUDY STEP

少人数授業で自由度の高い 幅広い表現スキルを学ぶ

「絵を描くことが好き」「モノを作るのが好き」という想いを大切に、一人ひとりの志向や個性を尊重し、アートを基礎から体系的に学びます。3年次には少人数ゼミの中から好きなジャンルを選択し、専門分野の講師の個別指導により、独自性や表現力を追求、人や社会と繋がるアーティストを目指します。

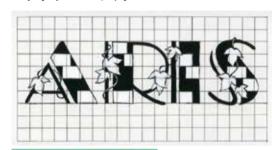
年次 画材や用具の使い方、物の見方を学ぶ

●立体造形



彫刻やクラフト作品などの制作スキルを学びます。立体表現の基礎はもちろん、さまざまな素材に実際にふれることで、表現力・ 発想力も養います。

● デザインベーシック



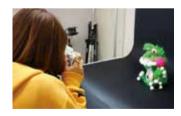




デザインのベースである色彩や構成をはじめ、文字やマークなどを学び、デザインの理解を深めるとともに基本的なスキルを身につけます。

年次 現代の多様な表現方法を身につける

フォトテクニック



カメラの使い方やさま ざまな撮影方法、さら にパソコンによる画像 の補正や加工方法を学 びます。また、各自の 作品を撮影した作品 ファイルを作成します。

● デジタルワーク

Macによる描画技術 の習得から、簡単な印 刷物やホームページ、 アニメーション制作な どのデジタルテクニッ クについて学びます。



● グラフィックアート





イラストや版画をはじ めとした、絵画のさま ざまな表現方法を学習。 良質なデザインマテリ アルを生み出すための 感性とスキルを育成し

3年

習得した技術で自らのスタイルを確立

● アートワークス





各種メディアや用途を想定した作品づく りを行います。実際の企業からの課題を 通して、ビジネスシーンでのクリエイ ティブワークのあり方を体験します。

将来のビジネスに 活かせる力を ここがおすすめ!

● 自由表現ゼミ





平面や立体などの表現形式を各自が自由に選択し、プランとスケジュールを立てて制作します。各自の表現スタイルの確立と作品の質的向上、さらにアーティストとしての自覚と自己管理能力を 業います

● 卒業制作



3年間で学んだ数々の 表現、素材。それらを 活かして、学生各自の 表現を生み出します。 自分自身と向き合うこ とで、学生最後の作品 ですが、社会に向けて のスタートの作品制作 となります。

FROM TEACHERS



クリエイティブアート科 講師 山崎りょう

1971年、神奈川県出身。幼い頃より芸術に魅了され、その道を志す。「生命」を根本のテーマに掲げ、多素材を使用し、彫刻、ドローイング等、国内外で発表を続ける。東京芸術大学卒業。

講師のひとこと

ファインアートからデザインワークまでさまざまな実習で表現の幅を広げよう

「絵を描く」「立体造形を作る」「写真を撮る」など、あらゆる表現方法を体験できるのがクリエイティブアート科の特徴。新しいチャレンジは表現の「引き出し」を増やし、自信へとつながっていきます。ワクワクする気持ちを大切に、共に成長できる3年間にしましょう!

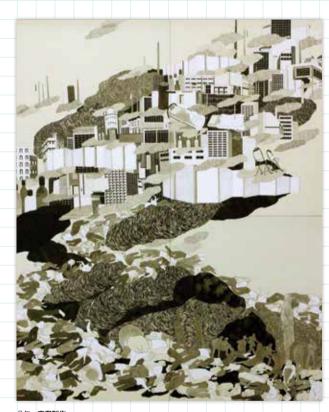


学生の 作品

STUDENT[']S GALLERY

多彩なスキルと知識から作る どんなメディアにも通じる作品

デッサンを中心として美術の基礎をしっかりと学び、絵画、立体造形、さらに デジタルでのグラフィックデザインなど、さまざまな表現方法を幅広く体験し ながらそれぞれの個性を見出し、社会から求められる、より自由なアート表現 を目指します。



3年 **卒業制作** パネルに和紙を水張りし、墨とベンにより、雲の上の世界を表現した大作。



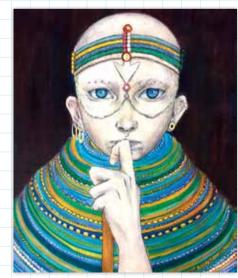
3年 メディアアート



1年 アートテクニックB



1年 アートテクニックA



2年 グラフィックアート



3年 **自由表現ゼミ** 小豆、コーン、米など穀物を使用し、大輪の花を生み出した。





1年 デザインベーシック



2年 立体造形



3年 自由表現ゼミ



2年 グラフィック アート

STUDENT'S VOICE

学生のひとこと

さまざまな素材を扱える環境は、 難しさもあるが、学べる部分が大きい

もともと手を動かして物をつくることが好きだったので、アートを基礎から学べるクリエイティブアート科を選びました。特に好きな立体の授業では、粘土、石膏、革、石などいろいろな素材を扱います。革のときは、趣味で乗っている自転車のグリップをつくりました。 ぴったりのサイズになるように縫

い合わせるのが難しかったです。また、 1 kgの石からキャラクターの形に掘りだす課題では、まったく作業が進まず、まるで修行をしているかのようでした(笑)。でも、先生方は困ったときにいつでも熱心にアドバイスをくれるので、本当にありがたいです。こんな学校はなかなかないと思います!





将来の 仕事

DREAM CUIDE

メディアの枠を飛び越えて 心を動かすアーティストへ

画家や彫刻家のようなアーティスト以外にも、舞台美術やCMなどで使われる 造形物の制作、さらに、フィギュアやオモチャの原型制作など、活躍の場はさ まざまな分野に広がっています。アーティストへの道を目指すのと同時に、卒 業後は関連分野への就職を目標とします。

未来の職業は? 卒業後の進路はじつに多彩。 学んだ専門スキルを活かして夢の舞台へ。



アーティスト

独自の世界観で 勝負する

画家、彫刻家、工芸作 家など、自分の感覚や 考えを作品として表現 し、ギャラリーや美術 館等で発表、販売を行



原型師

模型の原型をつくる

量産するオモチャや フィギュア、模型の部 品などのひな型、原型 をつくります。キャラ クターなど、平面のも のを立体につくり変え ることもあります。



背景から 小物までつくる

テレビ番組や映画、舞 台などで情報をわかり やすく伝えたり、作品 の雰囲気をつくるため に、背景や小物などあ らゆるものを制作した り集めたりします。



メディアクリエイター

さまざまな分野で クリエイトする

グラフィックやディス プレイなどさまざまな デザイン分野と関わり ながら、平面、立体、 映像等の作品を制作し 提供します。



イラストレーター

印刷物に花を添える商業画家

広告、雑誌、書籍などに使われるイラストの原画 をクライアントが抱いているイメージに応じて柔 軟に描き分ける仕事です。



卒業後のアーティスト活動支援

- 売り出し支援
- ・希望者を審査の上、本校ギャラリー「アミ」にて無料で グループ(個)展開催
- ・学外の展覧会出展時に広報支援
- ・本校ホームページでの売り出し支援
- ※学内外の展示会ではDMを無料で制作
- ●ノウハウ支援

26

- ・「フリーランスの基礎知識」講座
- ●スキルアップ支援
- ・キャリアコース(夜間講座)の受講料減額制度(受講料1/3免除)

※キャリアコースにはイラスト、グラフィックデザイン、Webなどの講座があります。

卒業生 インタビュー

ショールームや店舗で使われる 棚やカウンター、引き出しなどの制作を手がける

有限会社西海木工所 雫 有沙 ARISA SHIZUKU



初めてほぼ1人で完成させた収納棚。「完成させた達成感は格別でした」。







(左上)大きな板を裁断するパネ ルソー。工場には自分の身長よ り大きな機械も。(右上)板に穴 を開けるボール盤は「もう少し で使いこなせそう」なんだとか。 (右下)工具の扱い方など、新し く習ったことを書き留めるノー トには文字と図がびっしり! (左下)木工の専門工具が揃う。

日々の成長を原動力に、モノ作りと向き合う

自分の手を動かしてモノをつくる アナログな作業が好きで、家具制作 という職人的な仕事を選びました。 最初は木工作業に関する知識がほぼ ゼロで、言われるままに作業をこな す日々。しかし、機械の使い方や制 作の流れなどを覚えて、できる作業 が増えてくると、仕事がぐっと楽し くなりました。まだ失敗して落ち込 んでしまうこともしばしばですが、 「今日はズレなくパネルの貼り合わ せができた!」といった、小さな成 功の積み重ねが楽しみであり、モチ ベーションでもあります。こうして どんどん作業精度を上げていき、任 せてもらった仕事で周囲の期待に応 えられるようになるのが今の目標で

す。この前、貯めたお金で「マイ電 動ドリル」を買ったら、なんだか少 し職人に近付けた気分になりました

最初は、新しい分野に飛び込むこ とに少し不安もありました。しかし、 考えてみればクリエイティブアート 科の授業や課題も、毎回新しいこと だらけ。そこで「モノ作りって楽し い!」とワクワクできた経験が一歩 踏み出す勇気をくれました。学生時 代に味わったモノ作りへのときめき は、将来どんな仕事をすることに なっても自分を支え鼓舞してくれる はずです。在学中は勉強も遊びもど んなことにでも全力投球してみてく ださい。

27



PROFILE

1994年生まれ、東京都出身。自由にモノ作りをしてみたい、 という思いからTDAクリエイティブアート科に入学。2016 年に卒業し、有限会社西海木工所に入社。現在は家具パーツ の加工など、先輩職人のサポートを中心に勤務中。

GRAPHIC DESI GN

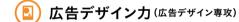
グラフィックデザイン科[2年制] 職業実践専門課程

✓ 広告デザイン専攻 ✓ 編集デザイン専攻 ✓ パッケージデザイン専攻

✓ Webデザイン専攻 ✓ グラフィックアート専攻

テレビ番組のタイトルロゴ、街頭のポスター、コンビニにあるお菓子 のパッケージ……これらは全部、デザインが施されたもの。グラフィッ クデザインとは、構図、色彩、素材、文字、配置等を考慮して、情報 を整理・伝達できるようにすること。現在では、広告や出版、商品パッ ケージ、Webなど、多種多様な分野でグラフィックデザインが必要と され、それぞれの専門性を高めることが求められています。

身につくスキル



各種メディアによって異なる広告デザインの考え方から、目的に応じたデ ザインスキルを習得。プレゼンテーションする能力も養います。

エディトリアルデザイン力(編集デザイン専攻)

雑誌、書籍等のデザインに対する考え方から、実際の表現手法まで学習。 デザイン力とともに、編集の流れや制作のノウハウについても学びます。

パッケージデザイン力(パッケージデザイン専攻)

商品の魅力を伝えたり、ブランドを構築するためのパッケージデザインを 総合的に学習。商品企画を通して、プランニングの能力も養います。

Webデザイン力 (Webデザイン専攻)

Webの構造から、メディアとしての特性を踏まえたデザインノウハウを 養成。スマートフォンなどに対応したスキルも学びます。

グラフィックアート力(グラフィックアート専攻)

グラフィックデザインのさまざまな表現方法を身につけます。良質なデザ インマテリアルを生み出すための感性とスキルを育成します。



授業の 特徴

STUDY STEP

5専攻で専門性を高め、 企業とのデザインコラボで実践力を磨く

多彩なメディアに対応できる企画力、表現力を獲得するため、プレゼンテーションやグループワークを行い、アイデアを形にするプロセスを重視します。 1年次に基礎を学び、2年次には本人の希望に応じて5つの専攻から選択、企業とのコラボレーションを通じて実践力・専門性を高めます。

知識や発想法、基礎造形力を身につける



デザインの基本要素から基礎知識を学習。自らがデザインの送り 手であることを自覚し、受け手のことを考えて客観的にものごと を考える力を養います。

● プランニング



デザインの根幹となる発想 法や知識を学び、グループ ワークを通じてフリーペーパーの企画やデザインを習 得、プレゼンテーション能力も磨きます。



● 色彩/構成



デザインの基礎である色彩、形態 また、それらの組み合わせやレイ アウトの基本に至るまでを課題制 作を通して学び、応用・展開力も 身につけます。





インターネットの基礎知識はもちろん、制作に必要なソフトの操作スキルを身につけます。実際に作品をつくりながら、実践力を養います。

年》

目的に応じて柔軟に発想・デザインする



● グラフィックアート



グラフィックデザインにおけるアーティスティックな表現を追求 した作品制作を行います。また、企業とのデザインコラボレーショ ンも盛ん。 タリーズコーヒー表参道ヒルズ店のウォールグラ フィック制作(上写真)などをはじめ、各企業や団体とコラボレー ションを図り、いただいた課題でデザインワークに取り組みます。

● デジタルフォト



デジタルカメラの特性を理解し、操作方法および撮影意図に応じた撮影技術を学びます。用途に合わせたデジタル画像処理・加工の技術も習得します。



● ブランディング・CI



ロゴやアイコンを使っ たデザインは、ブラン ディングをする上で欠 かせない要素のひとつ。 この授業では、企業や 美術館などのロゴマー クを実際に考案し、制 作に取り組みます。

FROM TEACHERS



グラフィックデザイン科 講師 近藤伍壱

広告写真スタジオに勤務後、独立。写真スタジオROBIN HOOD を設立。主な仕事に、プロダクト製品やアクセサリーの撮影など。コニカミノルタ「フォト・プレミオ」他、受賞実績も多数。

講師のひとこと

自分の思い描いたものを 世界に発信できるデザイナーに

言葉にならない想いをカタチにするのがデザイナーの仕事。我が校の明るい雰囲気の中で楽しみながら、アイデアを見つける力を磨きましょう。 そして、思い描いたものを誇りと自信を持って世界に発信できるデザイナーを目指してください。



学生の 作品

STUDENT'S GALLERY

多種多様な分野で伝わる デザインを追求

グラフィックデザイナーとして必要な、各種メディアによって異なるデザイン の考え方や造形力、PCスキルなどを学び、エディトリアルやパッケージデザ インなど、それぞれの専門スキルを身につけます。多角的なカリキュラムで、 企画性、デザイン性の両者を兼ね備えた作品づくりを行います。



広告デザイン専攻 2年 卒業制作 「でんぐり紙」の特性を活かしたランプシェードや雑貨とそのブランドデザイン。



広告デザイン専攻 2年 企業広告



広告デザイン専攻 2年 卒業制作 キャラクター クレイアニメーション



1年 デザインベーシック/カレンダー(家)





グラフィックアート専攻 2年 セールスプロモーション



グラフィックアート専攻 2年 卒業制作



グラフィックアート専攻 2年 卒業制作



商品企画



広告デザイン専攻 2年 JAGDA学生コンペ入選作



パッケージデザイン専攻 2年

1年 ドローイング/ 静物着彩

パッケージデザイン専攻 「パッケージデザインコン 鶴の水引きをあしらって高 級感あふれるパッケージに 仕上げた「鶴の木バーム

STUDENT'S VOICE

学生のひとこと

富山デザインフェア

クーヘン」。

ペティション」大賞受賞

原宿の立地、授業内容、仲間たち――。 デザインを学ぶのに最適な環境が。

小・中・高校の頃、学校行事のしおりや、れて、入学先をTDAに決めました。デ 文化祭のクラスTシャツをデザインし たことがありました。その際、自分の デザインを人に認めてもらえたのがう れしくて、「将来はデザインの仕事を したい」と思うようになりました。また、 私は原宿が大好き。日々、流行を感じ ながらデザインを学べる立地にも惹か

ザインソフトを基礎から学べるMac オペレーション入門など授業はもちろ んですが、周りに才能がある人がたく さんいることも大きな魅力です。やる 気溢れる留学生も多く、違う国の文化 にも触れられるので、自分の世界観を 広げるのにも最適な環境です。



将来の 仕事

DREAM SOIIUS

メディアの枠にとらわれず 多様なシーンで活躍

ポスターや雑誌などあらゆる平面デザインを手がけるグラフィックデザイナー や、お菓子の箱などをデザインするパッケージデザイナー、新聞やWebなど の広告デザイナーなど、人をあっと驚かせたり、興味を持ってもらうようなも のを世の中に送り出す職業ばかりです。

未来の職業は? 卒業後の進路はじつに多彩。 学んだ専門スキルを活かして夢の舞台へ。

グラフィックデザイナー

ポスター、Web、冊子… デザインのオールラウンダー

画像や文字を組み合わせ、ポス ター、カタログ、広告、雑誌の 誌面、商品パッケージなど、あ らゆる平面デザインを手がける 職業です。



Webデザイナー Webサイト制作のキーパーソン



画像や文字のレイアウトを工夫、 また、動画・音声なども効果的 に使い、インターネットトの Webサイトのデザインをする

広告デザイナー

雑誌、新聞、会社ロゴなど、広告物をデザイン

新聞や雑誌、Web、看板、ポスターなどを通じ、商品やサービ スを消費者に訴えかけるビジュアルをデザインし、広告にします。

アートディレクター 世界観を創り出す演出家

企画から携わり、写真やイラストの選定、カメラマン・モデルな どの人選、コピーの決定など、ビジュアル面を総監修します。

パッケージデザイナー

消費者のニーズを見極め 商品の形や包装をデザイン

商品の購買層、会社イメージ、 使用する素材や色彩などを考慮 し、商品の内容・魅力が伝わる 包装やパッケージのデザインを します。



エディトリアルデザイナー



業です。編集者の依頼を、 文字、イラスト、写真な どを用いて表現します。

先輩たちの実績を紹介!

企業サイトをレスポンシブ化



資生堂グループ企業 情報サイトのデザイ ンを担当。資生堂の 世界観を意識しつつ、 レスポンシブ対応に あたり、無理のない 仕様を考えてデザイ ンした。

株式会社ベースメントファクトリープロダクション 植田皓生 2013年卒業

商品イメージをデザインする





除菌・消臭をする商 品「セイバープラス Z」のブランドコン セプトとデザインを 担当。実際に使用す るシーンを想定して

株式会社アド·キャブレター **リラデチャークン・ベンジャポーン** 2013年卒業

卒業生 インタビュー

交通広告から、CI、商品パッケージまで、 幅広いグラフィックデザインを手がける

株式会社たき工房 吉澤香織 KAORI YOSHIZAWA









第5回販促会議企画コンペ ティションでグランプリを受 賞した「おいしい欠席」の企画 書。デザインする上でこだ わったのは、メッセージの伝 わりやすさ。課題協賛企業で あるドミノ・ピザ ジャパンの コーポレートカラー(赤と青) を其調に できみだけシンプ ルなデザインを心がけた。



花びらをモチーフにしたメッセージカードは、自主制作の作品。 「パッケージのデザインも大好きで、友達へのメッセージを書くた めにつくりました」と吉澤さん。

第5回販促会議企画コンペティショングランプリ受賞!

広告プランナーの登竜門とも言わ れる『販促会議企画コンペティショ ン』参加のきっかけは、取引先であ る広告代理店の若手社員の方に声を かけられたこと。代理店のコピーラ イターとプランナーの方、私の3人 でチームを組んで参加しました。審 査発表当日、会場では最後まで呼ば れずに、ドキドキしっぱなし。グラ ンプリと発表されたときには、驚き とともに、本当にうれしかったです

デザインの世界に入った理由は たったひとつ。絵を描くのが好き だったから。何よりも図工の時間が 好きという子どもでした(笑)。TDA 時代は課題制作に追われて忙しい毎

日でしたが、そんな合間を縫ってで もいろいろなものを見ておくことを 担任の先生に勧められ、ggg(ギン ザ・グラフィック・ギャラリー)には よく足を運んでいました。国内外の 一流デザイナーの作品に触れること ができ、わからないながらも刺激を 受けに行っていましたね。

この業界は、確かに忙しくて大変 ですが、自分のつくったものが世の 中に出て、人の目にふれ、感想も聞 けるなんて、とても幸せな仕事だと 思います。さらに、ものが売れれば 達成感も倍増! 徹夜してでも頑張 れるのは、やっぱり好きだからなん だなあと感じますね。他の仕事をし ている自分が想像できません。



1987年生まれ、熊本県出身。2008年にTDAを卒業後、株式 会社無限に勤務。チラシ制作をメインに、撮影を含めたディ レクション全般を担当したが、「もっといろいろな媒体に触 れてみたくて」転職を決意。2012年に現職場へ。



イラストレーションとは、情報を伝達する媒体のひとつで、目的に沿って作成される絵のことです。書籍の装丁をはじめ、コミックや絵本、電子メディア、ポスター、企業・商品キャラクター、アート作品にいたるまで、さまざまな場面で用いられています。色鉛筆や水彩、パステルなどアナログ画材で描く表現やデジタルソフトで描く表現などを駆使し、多彩な技術でクライアントの要望に応えます。イラストレーターは、人に感動とやすらぎを与える素敵な職業です。

身につくスキル



基礎描画力(3專攻共通)

デッサンで「見て描く力」を、写真から描くリアルイラストで「正確な着彩力」を身につけます。自在に画材を扱う「一生役立つ技術」を養います。



絵+デザイン力(3専攻共通)

IllustratorやPhotoshopによるグラフィックデザインも習得。イラストレーターからデザイン関連企業まで、幅広い分野での就職を実現します。



高度な描写技術力(リアルイラスト専攻)

1年次に全員で取り組むリアルイラストで"着彩力"を養成。専攻では多彩な画材で、リアルからファンタジーまで独自の世界観を広げていきます。



キャラクターデザイン力 (キャラクターデザイン専攻)

目的や魅力を体現するキャラクターを生み出す力を養います。さらに、企 業や団体の公募や依頼によるキャラクターをデザインします。



物語に引き込む表現力(絵本専攻)

絵本の企画や製本、電子メディアまで制作の一連の流れを学びます。アナログ、デジタル技術も修得し、「物語に引き込む表現力」を身につけます。



授業の 特徴

STUDY STEP

初心者でも確実にステップアップ "好き"を磨き、プロの力にする独自指導

初心者でもゼロからスタートし、確実にステップアップ。基本を重視した内容で、デッサンや独自指導のリアルイラストを通じ、「描画力」と「着彩力」を習得。 イラストは広告やパッケージなどにデザイン展開することで意味のあるクリエ イティブとなり、その力が就職へとつながります。

※ 土台となるデッサン技術を徹底的に磨く

● デッサン



道具の使い方や形の測り方、陰影のつけ方などを学び、静物、人 体、動物、花とモチーフを描くことで、形を正確に描く力を養成。 眼で捉え、質感、量感を表現できる「ものの見方」を習得します。

● 発想演習



与えられた条件の中でアイデアを膨らませ、さまざまな画材や表現方法と接することで「らくがき」がレベルアップ。ノートの片隅からイラストの表舞台へとあがります。

何をどう描くか プロの考え方を ここがおすすめ!

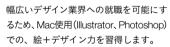


38

デジタルワーク/ デジタルイラストデザイニング









イラストベーシック



色鉛筆、アクリル、ガッシュ、カラーインク、パステルといった 画材を使用し、それぞれの表現を段階的に習得します。

年次

確かな描画力でアイデアを質の高い作品に

● 絵本創作/絵本テクニック



物語を彩るアナログ、 デジタルの表現。2つ の技術による「物語に 引き込む表現力」を身 につけ、作家性育成と 電子メディアにも対応 した技能を学びます。

> 画力だけでなく、 物語をつくる力も

● リアルイラスト



リアル表現の技術向上 と応用力を身につけま す。単なる写真模写に 終わらず、多様な画材 での表現を活かし、イ メージ豊かなリアルク リエイションへと高め ます。



● イラストワーク





各専攻を意識しながら個性的な表現を育みます。パッケージラベル、カレンダー、CDジャケットなどの媒体に合わせてイラストを作成。画材や表現を学ぶ中で、イラストレーターの実務を体験します。

きかな発想力が 養われる

キャラクターデザイン



商品や企業など、媒体の特性を知り、それに即したキャラクターデザインを行います。アイデアや発想の幅を広げ、オリジナリティの習得を目指します。

FROM TEACHERS



イラストレーション科 講師 **中村彰男**

出版、広告、Webなどのイラスト制作のほか、テーマパークのコンセプトアート、スポーツチームのキャラクターデザインなどに関わる。

講師のひとこと

自分に合った表現方法を 見つけてください

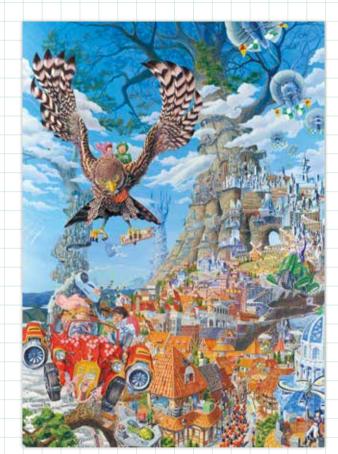
いろんなことに興味を持ち、いろんな道具や画材を使い、いろんな手法で絵を描いてみましょう。その中から自分に合った表現方法が必ず見えてくるはずです。想像もしなかった未来の自分と出会える特別な2年間になるはずです。

学生の 作品

STUDENT'S GALLERY

想いを描き、夢を形にする 確かな描画力とデザインカ

すべてのイラストの基礎となるデッサンを学ぶとともに、自分に合った表現方 法を見つけるために、1年次ではさまざまなイラストを制作。2年次では専攻 を選び、専門スキルに磨きをかけます。イラストレーターの物の見方やデッサ ン力に裏打ちされた、表現力の高い作品が制作されます。



リアルイラスト専攻 2年 卒業制作「おおきな木の街」 作者は描きながら、鳥に乗る少年少女や兵士達の声を聞き、街の住民になった。

リアルイラスト専攻 2年

卒業制作「ほしがきらめくよるに」



1年 デジタルワーク 「イラストマップ」



2年 デジ絵ドローナイラストテクニック パース画「ふしぎな窓辺」



キャラクターデザイン専攻 2年 卒業制作「花言葉図鑑」







キャラクターデザイン専攻 2年 卒業制作「箱庭少女」



1年 デッサン「静物着彩」



デジタルイラストデザイニング 「キャラクターデザイン+ パッケージ」



絵本専攻 2年 じゃばら絵本 連続する画面、舞台美術のような演出が、ふしぎな世界観を深めています。

STUDENT'S VOICE

学生のひとこと

TDAの環境で培った技術で、 将来、多くの人にイラストを届けたい

小さい頃から絵を描くことが好きで 制作。私はトートバッグをつくってい 「高校卒業後は制作に没頭したい」と思 い、イラストレーション科へ入学しま した。TDAはキャラクターからリア ルイラストまで基礎を幅広く学べるの で、苦手なジャンルにも挑戦できるの が大きな魅力です。発想演習の授業で

るのですが、どんな場所でどのように 使われるかなどコンセプトから考える ので、とても勉強になります。また、 TDAは先生も学生もみんな個性豊か なので刺激的です。このような環境で さらに技術を身につけ、将来は自分の はオリジナルキャラクターのグッズをイラストを多くの人に届けたいです。



イラストレーション科 千葉県立 佐倉東高等学校出身 蒲原理沙



将来の 仕事

DREAM SOIIUS

心を惹きつけるイラストで コミュニケーションする

絵と物語を通して子どもたちに夢を届ける絵本作家や、広告や雑誌の表紙・挿絵、 パッケージなどにイラストを描き、メッセージを絵で伝えるイラストレーター。 企業や商品を象徴するキャラクターに特化したキャラクターデザイナーなど、 さまざまな職業で独自の世界観を発揮することができます。

未来の職業は? 卒業後の進路はじつに多彩。 学んだ専門スキルを活かして夢の舞台へ。

イラストレーター

消費者や読者へ絵で訴求

広告、雑誌の表紙や挿絵、パッ ケージ、ポスター、グッズな どで、コミュニケーションを 主目的としたイラストを描く 職業です。





キャラクターデザイナ・

ヒットキャラクターの生みの親 さまざまなビジネス展開を図 るキャラクタービジネス。 ゲームキャラクターや商品 キャラクターなどの企画・デ ザインをします。



広告デザイナー

雑誌、新聞、会社ロゴなど、 広告物をデザイン

新聞や雑誌、Web、看板、ポスター などを通じ、商品やサービスを消費 者に訴えかけるビジュアルをデザイ ンし、広告にします。



グラフィックデザイナー

ポスター、Web、冊子など デザインのオールラウンダー

画像、イラスト、タイポグラフィを組み合わせ、 ポスター、広告、雑誌の誌面、商品パッケージ など、平面のデザインをする職業です。

グッズデザイナー

イラスト+デザインの仕事人

ファンシー文房具、コンサートグッ ズなど、イラストだけでなくデザイ ンも一括。生活を彩るアイテムをつ くり出します。

絵本作家

子どもたちに夢を届ける

絵を通して物語を伝える絵本を作る職業です。 絵と文章の両方を表現する場合と、原作に絵を つける場合があります。



週刊誌で

マンガ家

漫画作品を連載

週刊ヤングマガジンで「戦渦

のカノジョ」を連載。リアリ

ティのある作品を心がけ、

資料用の写真撮影も自らが

先輩たちの実績を紹介!



白泉社「月刊MOE」2014年1月号より

雑誌の現場で 挿絵制作を担当 イラストレーター

過去に月刊MOEで「おうさ まとしつじ」を連載。新コー ナーのキャラクターを考案 し、イラストと4コマ漫画 を掲載していた。

はやかわなつき 2010年卒業



行った。

「戦渦のカノジョ」ヤンマガKCスペシャル 講談社

卒業生

インタビュー

人気ゲームのキャラクターデザインを手がける

株式会社アトラス 副島成記 SHIGENORI SOEJIMA



「副島成記 ART WORKS 2004-2010」 ©ATLUS ©SEGA All rights reserved. ©2010 ENTERBRAIN. INC



©ATLUS ©SEGA All rights reserved.





©SEGA All rights reserved. ©SEGA All rights reserved.





©SEGA All rights reserved.
©SEGA All rights reserved.



ATLUSの人気ソフト「ベルソ ナ」シリーズ。アーケード版・ 家庭版として展開中。アー ティストと、商品を作るデザ イナーとの違いは、受け取り 手の存在を意識して制作する ところ。自分自身が作ること を楽しみながらも、ユーザー のニーズとすり合わせていく ことは重要だ。

人に見せて、喜んでもらうことが、作画の原点でありエネルギーに

小学生の頃は、藤子·F·不二雄先 生のマンガが好きで、クラスの友だ ちに頼まれてはドラえもんを描いて 見せたりしていました。思えば、人 に見せて、喜んでほしいから絵を描 く、というスタンスが、いまの仕事 の原点になっているのかもしれませ んね。エンドユーザーが楽しめるか どうかを考慮することは、企業のデ ザイナーとして欠かせない要素です

TDAでは、あまり真面目な生徒 じゃなかったと思います(笑)。描く のが早かったので、授業内に課題を 仕上げては、放課後、竹下通りのゲー ムセンターで格闘ゲーム三昧ですよ。 法が、いまの仕事に役立っています。

そんななかでも思い出深いのは「リ アルイラスト」の授業での写真の模写。 ガラスのコップや動物など、あえて 描きにくいモチーフばかり。絵具で ひとつひとつ色を調合し、写真と照 らし合わせて確認しながら塗り進め るんですが、これが実に面倒な作業で。 課題じゃなかったら、絶対に描かな かった(笑)。でも、描いていくうちに、 光や映り込みなど、対象物の色を構 成している要素に法則があることが わかってくるんです。これを知らな いと、架空の絵にリアリティを持た せることができません。苦労しなが ら解明し、身につけたロジックや技



1974年生まれ。神奈川県出身。TDA卒業後ゲーム制作会社 株式会社アトラスに入社。「キャサリン」「ペルソナ3」「ペル ソナ4」「ベルソナ5」などのメインキャラクターデザイン、 アートディレクションを担当。

MANGA

マンガ科[2年制] 職業実践専門課程

✓ ストーリーマンガ専攻 ✓ コミックイラスト専攻

少年・少女誌からレディス・青年誌、そのジャンルも、SF、ファンタ ジー、ミステリーやギャグなどの多岐にわたる日本のサブカルチャー の代表「マンガ」。ヒット作はアニメや映画、ドラマ、キャラクター商 品としても使われ、今や「Manga」は世界共通語となり日本のみならず 海外でも幅広く楽しまれています。また近年は情報をわかりやすく伝 える手段として、さまざまなメディアでマンガが使用されています。

身につくスキル



● マンガ制作基礎技術(2専攻共通)

マンガ制作における基礎スキルをパートごとに徹底学習します。また物の 見方や質感、量感などの描画力をデッサンを通じて養います。



マンガ道具・画材の使用スキル(2専攻共通)

作品の質を向上させるための高度な使用スキルを磨きます。また、デジタ ルツールとして、PhotoshopやIllustratorの操作法も身につけます。



(ストーリー構成、演出力(ストーリーマンガ専攻)

実際のストーリーマンガ作品を描くことを通して演出力を磨きます。また、 制作工程の一連の流れの中で、パートごとの作業の精度を高めます。



コミックイラスト描画力(コミックイラスト専攻)

装画・挿絵などの課題を通して、個性を尊重したアナログからデジタルま での幅広い表現力と高い描画力を身につけます。



マンガ展開力(コミックイラスト専攻)

商品やテーマに応じてマンガで表現するノウハウを身につけます。また キャラクターデザインやWebマンガなどについても学びます。



授業の 特徴

STUDY STEP

きめ細かい指導で本格ストーリーマンガや コミックイラストを制作

現役マンガ家講師による個性を大切にした指導で、描画とストーリーの基礎を 身につけ、2年次にはストーリーマンガとコミックイラストから専攻を選択。 卒業時に担当編集者がつくことを目指して、持ち込み指導など、デビューする ためのさまざまなサポートを用意しています。

年次 人物、背景、ゼロからマンガの構成を学ぶ



マンガの登場人物を動かすための描画力、表現力を習得。魅力的なキャラクターづくりのために、表情や衣装、動きの演出方法などを学習します。

● ストーリー演習



ストーリーの基本要素を学び、物語の発想力、構成力を養います。起承転結や5W1Hなどプロットの基本から伏線の張り方や小物の使い方までを学びます。

物語づくりの ルールがわかる ここがおすすめ! 一

●マンガ制作







パートごとに学んだ技術を集約し、マンガ制作の総合的な 表現力を高めます。制作の各プロセスで細かい指導を行い、 熟練度の向上を目指します。

年次

マンガを制作し、総合的な表現力を身につける

● コミックイラスト



コミックイラストの特性を理解し、書籍表紙など用途を想定した作品を制作します。表現力と構成力を磨きながら、イラストの完成度を高めていきます。

● メディアコミック



デジタルでの表現の 仕方が身につく --- ここがおすすめ! ----

紙媒体はもちろん電子書籍やWebコミックなど、動きや双方向性のあるデジタルコンテンツの制作を通して、マンガによる情報伝達を学びます。

● マンガ制作

1年次に習得した技術をベースに、持ち込み・投稿用によりハイレベルな作品を制作します。想定した読者ターゲットに届く表現になるよう、講師がこまやかに指導します。





● 人気マンガ誌合同の講評会を開催



少年誌・少女誌ほか複数の編集部合同の 講評会。プロの目線で学生の作品に貴重 なアドバイスをいただき、よりよい作品 制作のヒントが得られます。

プロの意見に 目からウロコ! ここがおすすめ! -

FROM TEACHERS



マンガ科 講師 **すぎやま かずみ**

専門学校在学中にスポーツマン ガ大賞を受賞。以降マンガやイ ラストを手がける作家として活 動。ファミ通DS+「ピーチの大 冒険!?」や、著書「マンガキャ ラ・描き分けレッスン」など。

講師のひとこと

なりたい人がなっていく職業、 それがマンガ家

今や世界で読まれる日本のマンガですが、はじまりは一人の作家の頭からです。浮かんだストーリーやキャラクターを描画する力、デザインする力、他者に伝える力を学び、高め合い、世界へ発信する作家を目指しましょう!

学生の 作品

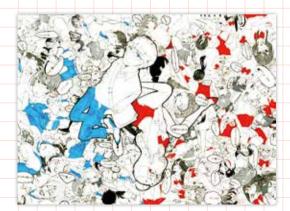
STUDENT'S GALLERY

基礎を大切に徹底習得 デビューを目指した作品づくり

ペン入れやトーンワークなどマンガ技術の基礎を学んだのち、物語の構想を練 り、さまざまな演出を加えたストーリーマンガやコミックイラストを習得。ま た、アナログ技術だけでなく、Photoshopなどのデジタルツールも使い、質 の高い作品を制作します。



ストーリーマンガ専攻 2年 卒業制作 恋にとまどう主人公を、学んできたことを駆使して情感たっぷりに表現。



1年 コミックイラスト基礎



コミックイラスト専攻 2年 卒業制作



コミックイラスト専攻 2年 卒業制作







2年 マンガテクニック課題 瓦屋根の家、きれいな畳敷の部屋、ボロボロの部屋をベンを巧みに操って表現。



コミックイラスト専攻 2年 卒業制作



Photoshopを使った着彩でミステリアスで華やかな世界観に。

STUDENT'S VOICE

学生のひとこと

プロのマンガ家になるという夢が、 リアルに感じられるようになる

マンガ家に必要な専門的な技術を学ぶ ためTDAを選びました。特に印象的 な授業は、人物描画基礎とストーリー 演習基礎。人物の描き方やストーリー の組み立てを理論的に教えてもらうこ とで、今までの"自己流"を見直すこ とができ、コツを掴めるようになりま した。入学後は、マンガ家として活躍

する先輩から貴重な話を伺うという機 会も。雲の上の存在だと思っていたマ ンガ家も、実は自分と同じように努力 して今があるんだと思えるようになり、 モチベーションが上がりました。力も 入学前よりついてきて、目標である「マ ンガでみんなに夢を与える」ことに一 歩ずつ近づいている実感があります。



将来の 仕事

DREAM CUIDE

"夢"や"想い"を マンガに込めて伝える

ストーリーの設定からマンガを描くまで、一連の流れを演出するマンガ家や、 クライアントの要望に基づいてコミカルに表現するキャラクターデザイナー、 制作の経験が活きるマンガ編集者など、マンガに関わるあらゆる職業を選択す ることができます。希望者には卒業時に就職サポートも。

未来の職業は? 卒業後の進路はじつに多彩。 学んだ専門スキルを活かして夢の舞台へ。



マンガ家

人気作品はアニメ化も

登場人物の設定やストー リー作成から実際にマン ガを描くまでの一連の作 業を行い、作品を仕上げ、 雑誌媒体やWebに掲載 します。



コミック イラストレーター

- 枚の絵で物語の世界観を表現

ライトノベルなど若年層向けの表紙や挿 絵、ゲームのビジュアルなど、マンガ表 現の技術を用いて、さまざまなイラスト を描きます。

キャラクター デザイナー

マンガ表現が活きる デザイン

企画やシナリオにもとづ き、アニメ、映画、コン ピューターゲームなどの 登場人物の外見や設定、 イメージをデザインする 職業です。



マンガ編集者

マンガ制作の経験が 活きる

マンガ家へのアドバイス や進行管理などを行い、 マンガ作品に携わる職業。 マンガ制作経験があれば、 作家視点のアドバイスも できます。

卒業後のデビューサポート

- ●施設開放・持ち込み指導 プロデビューを目指す卒業 生に対して、学校施設・設 備の開放と講師による持ち 込み指導を行います。
- ●ホームページでの 売り出し支援
- 作家向け「フリーランスの 基礎知識」講座
- ●持ち込み活動支援 画材提供(卒業後2年間)。

先輩たちの実績を紹介!



月刊誌2誌で 作品を連載

月刊チャンピオンREDで「ふか ふか放課後パンくらぶ」を、月刊 誌のまんがタイムで「マコトの愛 の見つけかた!」をそれぞれ連載。





ラブコメマンガを 少年誌で連載

月刊少年マガジンプラスにて、 読切「手をつながないと死ぬ」で デビュー。少年マガジンRで「深 海少女」を連載。

卒業生 インタビュー

週刊少年マガジンで 「煉獄のカルマ」「青春相関図」原作者として連載!

漫画家 廣瀬 俊 SYUN HIROSE



2014年10月より「週刊少年マガジン」で連載された「煉獄のカルマ」。単行本全5巻が発売。ひとつのキーワードから、どんどん世界観を膨らませていくのが廣瀬さ んの発想法。原作はネームで制作する(左)。右は、作画担当の春場ねぎさんによって仕上げられた実際の掲載誌面。

デビューするなら絶対ココ!と決めていた週刊少年マガジン。夢が実現しました

TDAの卒業制作として描いた作 でしたね(笑)。 品が少年マガジンの新人賞で入選。 それをきっかけに担当編集者がつい たものの、すぐにデビューというわ けではなく、バイトをしながらマン ガを描き続けました。その間に担当 さんから指摘されたのは「ストー リーはすごく面白いのに、絵がいま ひとつ」ということ。もともと話を 作るのが好きだったので、原作に徹 してみようと気持ちを切り替え、受 賞から4年を経た2014年秋に原作 者としてデビュー。新人でありなが ら、いきなりの連載をいただきまし た。当時、「デビューするなら絶対 に週刊誌!」と決めていたので、一 か八かの賭けに勝ったような気持ち

連載が決まったときは、学校へ報 告に行きました。「プロになりたい、 程度じゃダメ! 絶対になってやる という強い意志を持って!」と叱咤 激励してくれたすぎやま先生やマン ガ科の諸先生方も喜んでくれました。 その言葉がずっと自分の中にあり、 逃げ道を作らずにきたのがよかった のかな、と感じます。

小学校からの学校生活を振り返っ てみて、一番楽しかったのがTDA。 自分より絵のうまい人はごまんとい る現実も突きつけられましたが、そ れ以上に、同じ目標を持つ仲間と出 会えたことは、僕にとって一生の財 産ですね。



1989年生まれ、横浜市出身。子どもの頃からの夢を叶えよ うと、TDAに入学し、マンガの基礎を学ぶ。2010年の卒業 制作では、優秀賞を受賞。2014年10月、「週刊少年マガジン」 にて原作者としてデビューを飾る。

ANIMATION

アニメーション科[2年制] 職業実践専門課程

✓ アニメーション専攻

アニメーションとは、コマ撮りなどによって作成された複数の静止画 像により動きを作る技術のこと。皆さんもご存じのパラパラマンガが、 アニメーションの原点といえます。ここ数年、アニメーション作品の 需要はメディアの多様化や海外での人気の高まりとともに増えつつあ ります。しかし、現場のアニメーターの数は足りていない状況で、と くに作画の部分で確かな技術を持った人材が求められています。

身につくスキル



作画力

長年培った描画力養成のノウハウで、高い作画力を習得。1年次はデッサ ンや作画基礎に充分な時間をかけ、プロで通用する技術を養います。

背景美術力

背景の描画力は絶対に欠かせません。空間を的確に把握した構図の作り方 と表現力を、アナログ・デジタル両面で学びます。



(大) 演出力

アニメーションには「動き」があります。キャラクターを次にどう動かすか など、細かな演出が必要となり、そのための演出力も学びます。



デジタルスキル

デジタル化に対応するため、RETAS STUDIOやAfter Effects等の動画加 エソフトの操作スキルを習得。映像センスも磨きます。



進行管理能力

アニメーションの現場で行われる制作全工程を理解することで、作品が予 定通り放映されるまでの進行管理能力を身につけます。



授業の 特徴

STUDY STEP

著名講師陣から現場で活きる アニメーションの実務を学ぶ

現場で通用するアニメーターを育成するため、デッサン・作画・キャラクターを中心にアニメ制作の全工程を学びます。「ONE PIECE」や「あの日見た花の名前を僕たちはまだ知らない。」「宇宙兄弟」「AKIRA」「テニスの王子様」「妖怪ウォッチ」などを手がける著名講師陣が、現場で活きる技術を指導します。

年次 デッサンを学び、描画に必要な基礎を習得する

● 作画



動画の中割りの基本と、歩き・走りなど人間の 基本動作の動画技術を 習得。さらに、動画よ りも難易度の高いレイ アウト・原画作業の基 本も学びます。

> 絵の動かし方が わかるように ここがおすすめ!

背景美術基礎、応用



フィルムの中での背景 の持つ意味を理解した 上で、基礎から応用までの技術を身につけます。立体物からパースなどの描き方、彩色な

54

キャラクターデッサン



アニメ用にデフォルメやアレンジを加えたキャラクター のデッサンカを身につけます。さまざまなキャラクター を描き分け、表現する力を養います。

● デジタル背景



Photoshopのオペレーションを基礎から学びながら、 デジタル背景の描き方の基本を身につけます。

年次

🔅 作品制作を通し、演出力・作画力を高める

● Webアニメ





Animateの基礎知識と 基本オペレーションを 学び、Webやモバイル、 スマートフォンなどの 動画コンテンツを制作 します。

● デジタル撮影



画像素材を合成する工程(コンポジット) で使用する、業界標準ソフトAfterEffects の実践的なオペレーションをマンツーマ ン指導で学びます。

多彩な表現が できるように ここがおすすめ!

● キャラクターデザイン





テーマや物語に合わせ てキャラクターをデザ インする発想方法、描 き方を学びます。同時 にキャラクターのデッ サン力を高めます。

> 作品を強める キャラづくり! - ここがおすすめ!

● 特別講義 (宇田鋼之介先生)



「ONE PIECE」をはじめ数多くの大ヒットアニメで監督を務めた、宇田鋼之介先生(本校卒業生)の特別授業。講義のあとは、作品の講評を求める学生が殺到します。

FROM TEACHERS



アニメーション科 講師 **鈴木信一**

アニメ工房婆娑羅代表取締役。 作画監督として「チア男子!!」 「銀河ヘキックオフ!!」「ゴルゴ 13」「ドラえもん」「ビデオン リーズ 緑山高校」「くまのプー さん」「ルバン三世」等に携わる。

講師のひとこと

プロの現場が求める技術と ノウハウを持ったアニメーターを育てます!

現在、制作現場ではアニメーターの数が足りておらず、数多くの人材を育てていく必要性を感じています。そのため、実際に今放映されているアニメの制作現場の技術とノウハウを、そのまま習得できるような授業を目指しています。

学生の 作品

STUDENT'S GALLERY

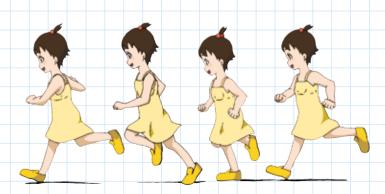
業界の最先端で活躍できる 知識と技術レベルへ

作画からデジタル編集、撮影にいたるまでの全工程を学び、キャラクターデザインはもちろん、背景美術や演出力なども身につけます。豊かな表情やさまざまなカメラアングルを取り入れたキャラクターやアニメーション作品を創り上げていきます。





1年 Macオペレーション入門 魔法ファンタジーロマンスの世界観をイメージ。少女が持つハートのトランプは、少年への愛を表現。



2年 卒業制作「あるこう」



2年 卒業制作「お化け屋敷」

1年 作画基礎「走り」の中割り演習 地面を蹴る瞬間、右ひざを高く突き上げ 元気のよさを演出。



2年 卒業制作「おできもの」



1年 Webアニメ基礎 オリジナル・ショートアニメ制作



2年 **卒業制作「がんばれバイトくん」** 人見知りの孤独な青年が子供達の輪に入れたハッピーエンドのひとコマ。



2年 デジタル背景応用 創作背景実習 夕焼け空と逆光で笑顔の陰に潜む悩みを表現。



2年 作画 レイアウト実習

STUDENT'S VOICE

学生のひとこと

プロの作画技術に触れ、 丁寧にスキルを伸ばす大切さを知った

高校の頃から「絵を描くことを仕事にしたい」と思い、アニメーターという職業にずっと惹かれていました。そのため、作画基礎の授業で自分が描いた絵を撮影し、動かせたときはとても大きな達成感が。また、動きの規則などもしっかり教わったことで、作画力が上達しているのも感じています。入学

したての頃は「もっと上手くならなければ」とやみくもに焦っていましたが、現在は自分のペースで丁寧にスキルを磨くということを大切にするようになりました。日本の手描きアニメーションは海外でも人気なので、将来はTDAでの経験を活かして、海外に進出して活動できたらいいなと思います。



将来の 仕事

DREAM SOIIUS

活躍の場所はたくさんある アニメはチームプレーで作るもの

アニメーションの制作で原画作成などを行い、ストーリー展開の一翼を担うア ニメーターや、物語の登場人物をビジュアル化するキャラクターデザイナー、 アニメの世界観を表現するのに欠かせない背景美術デザイナーなどの職業があ ります。どの職業が欠けてもアニメが成り立たない重要な役割です。

キャラクター

物語の登場人物をビジュアル化

企画やシナリオに基づき、アニ

メ・映画・コンピューターゲームの

登場人物の外見やイメージをデザ

デザイナー

インします。

未来の職業は? 卒業後の進路はじつに多彩。 学んだ専門スキルを活かして夢の舞台へ。

アニメーター

ストーリー展開の一翼を担う

アニメーションの制作工程において、 ラフを描く原画作成とその画に変化を つけてポーズを描いていく動画作成を 担当する職業です。



デジタル撮影 人物や背景、すべての 作画に動きを与える

タイムシート(映像伝票)に基づき、 各部門で制作された素材をパソコ ンで合成し、映像化する職業です。



演出家•監督 アニメーションの総責任者

脚本に基づいて、絵コンテを描き、 作品をまとめるアニメーションの 責任者を演出家といい、そのチー フを監督と呼びます。

背景美術デザイナー

世界観をつくる重要な役目

建築物や自然物などの風景画や背景画 を制作し、アニメーションやゲームに おける「世界観」をつくり出します。



制作進行

進行管理で作業がスムーズに流れる

アニメーション制作において、変化する状況を常に把握し てスタッフの調整を行い、進行を束ねながら制作を管理す る職業です。

先輩たちの実績を紹介!

世界観をつくる背景をデザイン

背景美術デザイナー



「プリズマイリヤ ク Wei Herz!」などの背 景制作を担当。小物 のかたちや光源など 細部まで描き込み、 作品の世界観をつく り出す。



テレビアニメの キャラクターデザイン アニメーター

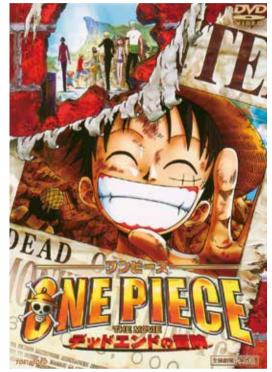
「ひなろじ」のアニメーション ドャラクター原案を担当。

朱式会社動画工房 永田杏子

卒業生 インタビュー

エンタテインメントとして、アニメ作品を創り出す

東映アニメーション株式会社 宇田綱之介 KOHNOSUKE UDA





「ワンピース THE MOVIE カラクリ城のメカ巨兵」DVD 発売:東映ビデオ 販売:東映 価格:4.500円+税

©尾田栄一郎/集英社・ フジテレビ・東映アニメーション ©「2006ワンビース」制作委員会



「銀河鉄道999 エターナル・ファンタジー」DVD 発売:東映ビデオ 販売:東映 価格:4.500円+税 ©松本零士・東映アニメーション ◎東映・東映アニメーション

「ワンピース THF MOVIF デッドエンドの冒険、DVD 発売:東映ビデオ 販売:東映 価格:4500円+税

©尾田栄一郎/ 集英社・フジテレビ・東映アニメーション

エンタテインメント性が高く、子どもた ちがもっと楽しめる作品作りが目標。作 画ひとつひとつのクオリティにこだわる よりも、セリフまわしや間合い、音楽の 入れ方、カットのつなぎ方など、全体と しての演技の流れに重点を置くことが多 いという。

大好きな映画とマンガ。その中間を選択したら、アニメ監督になっていた

アニメーション科を選んだのは、 高校時代、映画にはまっていて、ま た、マンガも好きだったので、その

1 学期にアニメ制作の流れや基本 的な技術を習ったのですが、セルに 絵を描けるようになると、今度は実 際に動かしてみたくなりまして。夏 休みに有志を募り、自主製作アニメ に挑戦したんです。10人は集まっ たかな。みんながてんでにやりたい アイデアを持ち寄るので、内容はロ ボットとセーラー服の美少女と宇宙 とミサイル乱舞とがごちゃ混ぜに なった、それは凄いものでした(笑)。 それでも、先生が学園祭に出品して

はどうかと言ってくれたおかげで、 目標もできて、なんとか完成させた んです。そのときに言い出しっぺの 中間を取った、といったものでした。 責任で監督を引き受け、絵コンテを 切ったことが、今の自分につながっ たんでしょうね。

> 卒業後は制作進行、演出助手を経 て、現在は演出として作品のスター トから完成、その後のプロモーショ ン活動にまで幅広く関わっています。 アニメは集団作業なので、携わる人 すべてに作品の意図や方向性を伝え、 納得してもらうことも僕の役割。作 家性はもちろんのこと、コミュニ ケーション能力も必須な仕事だとひ しひしと感じています。



PROFILE

1966年生まれ。静岡県出身。工業高校でプログラミングを 学ぶが、突如方向転換しアニメーターの道へ。監督としての 代表作は「ONE PIECE」TVシリーズ、劇場版「ワンピース THE MOVIE デッドエンドの冒険」、「虹色ほたる」、「銀河へ キックオフ!!」、「マジンボーン」など。

INTERIOR DES IGN

インテリアデザイン科[2年制] 職業実践専門課程

✓ インテリアデザイン・コーディネート専攻 ✓ 住宅設計専攻

インテリアデザインとは、人々が快適に暮らせる空間をデザインする こと。イスやテーブルなど、家具そのものをデザインすることと解釈 される場合がありますが、実際は、屋内の環境を形づくるものすべて がその領域となります。インテリアデザインを大きく2つに分けると、 スペースそのものの形をデザインする「設計」と、設計されたスペース を目的に沿って演出する「コーディネート」があります。

身につくスキル



基礎デザイン力(2専攻共通)

インテリアデザイン分野の専門的な知識・スキルの習得と、創造性や社会 えた人材育成のため、関連する幅広いデザイン分野を学びます。

専門実践力(2專攻共通)

プロの現場で通用するかを確認するために、授業の課題として、住宅・ 家具などのコンテストやイベント、企業課題に取り組みます。



プレゼンテーション力(2専攻共通)

各授業で制作した作品は必ずプレゼンテーションを行います。意図をア ピールする力を磨くとともに、整理能力、プランニング力も高めます。

インテリアコーディネーター資格 (インテリアデザイン・コーディネート専攻)

就・転職する際に有利な資格がインテリアコーディネーターの資格。2年 攻を対象にした合格講座(有料)で資格取得をサポートします。



二級建築士資格(住宅設計専攻)

4年制大学の建築系卒業生より2年早く、卒業と同時に二級建築士の受験 資格(実務経験免除)が得られます。試験合格のサポートも行っています。



授業の

インテリアと住空間、 バランスよく学ぶ2つの専門デザイン

初歩から段階を追って学びながら自分の興味や進路を見極め、1年3期にイン テリアか住宅設計かの専攻を選びます。デジタルとアナログをバランスよく学 び、両専攻ともプロ資格の取得を目指した対策講座も用意。毎年良好な就職実 績も本科の強みです。

🌣 スケッチや製図、模型づくりを通して基礎を習得する

● デッサン・スケッチ



立体を描くことにより、物を正確に捉える力や陰影のつけ方を習 得します。また、空間を描くことで、光、素材を意識した着彩表 現の力を養います。

CAD



仕事では必要不可欠なCADの技 術を身につけます。基本的な操作 から2D図面、3D図面、最先端 のBIMの作成方法まで学び、就職 に直結するスキルを身につけます。

仕事で必須な CADスキルも - ここがおすすめ! 一

● デザイン演習





空間に機能を持ち込み、 リアリティーのある空 間と生活を考えます。 模型、図面、パースで 表現してプレゼンテー ションを学びます。

ここがおすすめ! ―

● デザインサーベイ



原宿という立地を活かし、最先端の家具、雑貨を調査、研究する ことによって、家具、雑貨のデザインとインテリアコーディネー トに役立てます。

インテリア、住宅各々の専攻を深める

インテリアデザイン演習





空間の特性を理解し、 住宅やショップの家具 や照明、ファブリック などのコーディネート、 スタイリングを考え、 パネルや模型、パース などで表現します。

● 住宅デザイン演習





集合住宅などの規模の大きな設計課題に取り組みます。図面、模 型、3Dパースなどのさまざまな手段を用いて表現し、空間を考え、 まとめていく力を身につけます。

ファニチャー

空間に合わせた家具や 雑貨をデザインし、そ の制作工程を学びます。 空間を豊かにする発想 力や素材の知識、具現 化する技術を身につけ ていきます。

デザインのほか 実制作の力もつく ここがおすすめ1.





FROM TEACHERS



インテリアデザイン科 講師 鈴木知子

武蔵野美術短期大学生活デザイ ン学科卒業後、サイトワークス建 築設計事務所に勤務。商業ビル から住宅設計、店舗設計企画な ど幅広く業務に携わる。2000年 スタジオヤンシュ設立。二級建

講師のひとこと

自分に秘めた可能性を信じて、 濃密な学生生活を過ごそう!

自分の中には、たくさんの可能性が詰まっています。その可能性を信じ、 新たな道を切り開いていくためにも、基礎の力をしっかり身につけてい きましょう。そして、自らの視点であらゆる物事を捉えながら、濃密な 2年間を過ごしてほしいと思います。

学生の 作品

STUDENT'S

基礎力を身につけて デザイン性のあるものづくり

建物や家具を描くデッサンの授業などで基礎デザイン力を身につけるとともに、 インターンシップや公募展で実務を学んだり、他学科との連携授業など多彩な カリキュラムで専門スキルを高めます。また、作品を制作するごとにプレゼン テーションを行うので、デザインの意図を的確に伝えるスキルも向上します。







インテリアデザイン・ コーディネート専攻 2年 卒業制作「ツドイノニワ」 美術作家のためのアトリエ、 ギャラリー付き住宅の設計。



インテリアデザイン・コーディネート専攻 2年 エコプロダクツ出展作品「エコ照明」





インテリアデザイン・コーディネート専攻 2年 マンションのインテリアコーディネート

構成「立体構成」



住宅設計専攻 2年 卒業制作「Cerebrum sollertia」 アーティストのための移動型、宿泊・制作・展示施設。



インテリアデザイン・コーディネート専攻 2年 「インテリアデザイン演習」グループ制作 ホテルエントランスのインテリアデザイン。



住宅設計専攻 2年 「住宅デザイン演習」グループ制作 各住宅を個人で設計し、それらによる街並みおよび、公共施設の計画。



インテリアデザイン・コーディネート専攻 2年 ファニチャー「イス」



住宅設計専攻 1年 住宅デザイン演習「別荘」



インテリアデザイン・コーディネート専攻 2年 インテリアデザイン演習「フードコート」

STUDENT'S VOICE

学生のひとこと

建築の専門知識はもちろん、 美術的な感性も磨けるのが魅力

高校生のときにテレビで初めてサグラ ダファミリアを見て、以来「建築士に なりたい」と夢を持つようになりまし た。TDAを選んだのは、二級建築士 の受験資格をいち早く得られることや、 身内に卒業生が3人いたというのが大 きな理由です。また、さまざまな人や カルチャーが集まる原宿に学校がある

ことも魅力でした。TDAは他の学校 の建築学科とは違って美術系の先生が 多いため、美術的、デザイン的な感性 を磨きながら専門知識が学べます。僕 は模範的な建築物よりも、おもしろい 建築物をつくる建築士になりたい。そ のためにも、視野や知識、そして発想 の幅を広げようと勉強中です!







将来の 仕事

DREAM SOIIUS

毎日の暮らしを豊かに変える 空間デザインのプロに

私たちが暮らす上で必要な家やショップ、オフィス、病院。いずれにも関わっ てくるのがインテリアデザイン。階段の位置や照明器具ひとつで、私たちはく つろいだり、幸せな時間を過ごすことができるのです。卒業後は建築士から家 具デザイナーまで、人びとの暮らしをデザインする職業が待っています。

未来の職業は? 卒業後の進路はじつに多彩。 学んだ専門スキルを活かして夢の舞台へ。

インテリアデザイナー

さまざまな屋内空間をデザイン

一戸建てやマンションなどの住空間と、オフィスや店舗などの商 空間の、内装の計画から設計、施工管理までを行います。



照明デザイナー

世界観をつくり出す演出家

インテリアをはじめ、商業施 設、建築、都市計画など、適 切な光源の選択や、空間にお ける効果的な照明手法を提案 します。

個人宅の内装などを

デザイン。お客さま

のニーズに合わせ、

新築でも木古材を貼

インテリアコーディネーター

依頼主の要望に応じて、仕上 げ材、家具、照明などをトー タルにコーディネートし、住 空間、商空間、オフィスなど の室内空間をつくります。



建築十 建築事業の中心となる存在

一級建築士・二級建築士・木造建築士のいずれかの免許を取得した 人を「建築士」といいます。設計、建築工事、管理を行います。



家具デザイナー

使いやすさを追求

家庭用・オフィス用の家具の デザインをする職業で、実際 に制作まで行う場合と、デザ インのみを行う場合とがあり

リフォームプランナー

デザインセンスと建築知識が必要

商・住空間の改築依頼主から要望などを聞き、利便性を考慮しな がらも用途に合った空間をデザインします。

先輩たちの実績を紹介!

家のインテリアをデザイン インテリアデザイナー



株式会社TIMELESS STYLE 兼子 悠 2008年卒業

るなどして、雰囲気 のある空間をつくる。

使わない施設をリノベーション



使わなくなった建物 を高齢者専用賃貸住 宅にリノベーション。 シンプルでわかりや すいプレゼンで、中 庭を住人の憩いの場 として提案。

株式会社ヴァンクラフト空間環境設計 村上竜一 2007年卒業

卒業生 インタビュー

プロダクトをメインに、 空間デザインを幅広く手がける

ALLOY代表 山崎勇人 YUTO YAMAZAKI





ものづくりの街・蔵前の一角にある店舗兼デザ イン事務所。ALL=すべてを LOY=結びつけ る ALLOY=「すべてを結びつける」がコンセ プト。さらにALLOYには合金の意味もあり、 ものづくりを通して複数の要素(作り手、デザ イナー、素材、地域)を結びつけたいという想 いもこめられている。各分野のプロフェッショ ナルとともに、オリジナルブランドを展開する。 スタック可能なガラス瓶に、用途別の蓋をデザ インした「TAPPO」(右上)。ファッションデザ イナーとコラボしたアルミのアクセサリーの 「JEWEL」(右下)。





ゲストハウス兼バーラウンジの敷 地内にある鉄製バイクスタンドを 設計、制作し、設置まで担当した。 ルームキーにつける真鍮製プレー トは、栓抜きも兼ねている。

分野や素材の垣根を超えて、ものづくりに取組んでいきたい

め、はるばる秩父の田舎から3時間 かけて原宿まで来ていた僕にとって、 TDAはまさに理想の立地。大好きな 街で勉強できるとあって、毎日通う のが楽しみでしたね。"ものをつく る教室"という雰囲気もお気に入り ました。 でした。卒業後はエンジニアとして 製造メーカーに勤務し、アルミサッ シやテーブル、カーポートなど、ア ルミを素材としたさまざまな製品づ ることに。今では、プロダクトデザ くりに携わってきましたが、入社し て10年が過ぎた頃、もう一度デザ インというものを見つめなおしてみ たくなり、留学を決意。イタリアで 学ぼうと思ったのは、家具や建築物 はもちろん、ファッションやアート、 ですよ。

小学4年生でファッションに目覚 料理など、あらゆるものに「デザイ ン」というキーワードが隠されてい ると思ったから。留学先のミラノで はデザイナーのアシスタントをする 機会に恵まれ、デザインという仕事 のプロセスを再認識することができ

> 帰国してからは、同じTDAの卒 業生で偶然にも同郷の先輩とアトリ エをシェアし『ALLOY』を立ち上げ インを中心に、店舗や住宅のリノ ベーション、家具や什器などのデザ イン、制作、設置まで手がけていま す。TDAで学んだCADや模型制作 などの知識と技術が役立っているん



1981年生まれ、埼玉県出身。2001年インテリアデザイン科 卒業後、製造メーカー勤務とイタリア留学を経て、2013年 に『ALLOY』を設立。国内はもとより、海外までも視野に入 れた幅広い展開を目指し、各種展示会にも精力的に出展中。

SPACE DISPLA Y DESIGN

空間ディスプレイデザイン科[2年制] 職業実践専門課程

✓ 空間ディスプレイデザイン専攻

お店や商品などを、よりわかりやすく、より美しく、より可愛らしく りやすくいえば、"空間を演出する"ということ。街やデパートにある ショップやウインドウ、テレビ番組のセット、博物館や美術館、テー マパークに展示会、クリスマスツリーの装飾……。実は、私たちの身 の回りにディスプレイデザインは溢れているのです。

身につくスキル



基礎デザイン力

商業空間を装飾するために欠かせない基礎的なデザイン力を、デッサンや 製図などの授業を通して習得。実践の場も設け、能力向上を目指します。



演出力

専門知識・スキルをベースに、人に感動を与え、商品を魅力的に見せると いった点を重視し、固定概念にとらわれない演出力を磨きます。



コミュニケーション力

現場ではチームプレーが基本。グループワークを多く取り入れ、他者と連 携しながら進めるコミュニケーション力の向上に力を入れています。



プロデュースカ

実践的授業を通して企画からデザイン、制作、施工まで全工程を学び、ひ とつのプロジェクトをプロデュースできる力の習得を目指します。



デジタルデザインカ

装飾・演出現場で求められるCAD・サインやPOP、CIなどのグラフィック や映像に関するデジタルデザイン力を身につけます。



授業の 特徴

STUDY STEP

街をステージに、 人を魅了する空間を考える

ディスプレイデザインを専門に学べる他校にはない学科。ショップやイベントなどのデザイン・装飾・演出について学びます。選択科目のイベント空間(ステージ・展示会)とディスプレイ(ウインドウ・装飾)では専門性を高め、日本空間デザイン協会や百貨店・企業とのコラボレーションでは実践力と社会性を養います。

年次 さまざまなシーンでの装飾と演出の基礎を学ぶ

● ディスプレイ演習

著名デザイナーの特別講 義や原宿祭での装飾、企 業との産学協同、コンペ ティションへの参加を通 して実務能力や社会性を 身につけます。

> プロのデザイン、 現場を体験できる







● モデリング



ショップの模型(モデル)を制作することによって、ショップ・什器の大きさを考え、床・壁の模様や色をデザインし、機能的な店舗の基本を学びます。豊かな空間の演出方法、発想力の基礎を養います。

お店の商品の 魅せ方がわかる — ここがおすすめ! —

● ショップ装飾



ウインドウなどの布を使ったショーイングのテクニックを中心に、ショップでの商品、製品を見やすく、買いやすくする陳列方法と 演出を中心に学びます。VMD(ビジュアル・マーチャンダイジング) の役割を理解することでよりよい売り場を考える力を養います。

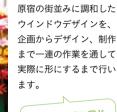
7年

装飾分野と空間展示分野で実務を数多く体験

● ショーウインドウデザイン







実際の仕事と同じ 流れをすべて経験

● プレゼンテーション技法 ●



テーマ性のある展示会場、またはア ミューズメントの企画からデザイン までの空間表現を総合的に学習して いきます。プレゼンテーション能力 も養います。

● ショップデザイン



ショップに必要な設備、器材の知識 を習得し、安全で機能的な店舗の基 本を学びます。マーケティングの知 識から、豊かな空間の演出手法、発 想力を養います。

● ステージデザイン



コンサートやファッションショーのステージデザインの基本的な考え方を習得します。とくにライティングの観点から魅せるデザインを考えます。

● グラフィックワーク



サイン、看板、案内表示、企業CI(コーポレートアイデンティティ)、デザインの働きを理解し、パソコンを用いて具体的なサイン等を制作します。



FROM TEACHERS



空間ディスプレイデザイン科講師

秋山裕美

ディスプレイデザイナー。会社 動務(百貨店のウインドウデザ イン、デコレーション)を経て、 現在はフリーランスで活動。ウ インドウの他、多種多様なデコ レーションも行っている。

講師のひとこと

活躍分野が幅広いディスプレイデザインの 世界を学んでみませんか?

ディスプレイの世界は範囲が広く、ショーウインドウだけでなく、ショップ、舞台セット、イベントなどがあります。皆さんの興味のあることが見つかるかもしれません。そんな空間ディスプレイデザイン科で勉強してみませんか?

学生の 作品

STUDENT'S GALLERY

プロデューサー感覚で作る ディスプレイやステージ

スケッチや製図と合わせて、グラフィックやプロモーションを学ぶことで、プロデューサー感覚を身につけたディスプレイデザイナーをめざします。また、いかに人に感動を与えられるか、商品や人などを魅力的に見せるかといった点を重視して、固定概念にとらわれない作品を制作していきます。



Tokyo SAKE Collection2017(企画・デザイン・制作・施工・演出) 東京都港区芝の増上寺で開催されたイベントのディスプレイ。 おしゃれな秋のピクニックを演出。



2年 ショッププラ ンディング/ アパレルブランドの Pop-up store アパレルブランドと フストフードとの コラボレーション ショップをスマート に表現。

72



1年 空間演習/季節の装飾



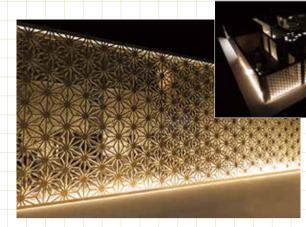


2年 ショーウインドウディスプレ イ/ネイルショップのウイン ドウ 裏原宿にあるウインドウをイ メージ、春の新色をイメージ

した花模様を印象的に表現。



1年 ショップ装飾/デコレーションショーイング・ピンワーク



2年 卒業制作/照明 メーカーのブース(展 示会空間)デザイン "格子模様"をテーマに、 日本の和のデザインを 象徴的に空間表現。



CAD/展示会の 3D表現







ス**テージデザイン** 大好きなアーティストを 華やかに空間表現。

STUDENT'S VOICE

学生のひとこと

自分以外の人の視点で 空間づくりを考えられるようになった

子どもの頃からクリスマスのイルミネーションが好きだったことや、部屋の模様替えが趣味だったこともあり、空間をつくる仕事を目指すようになりました。入学当初は、ただ自分が好きな空間をつくろうと発想していましたが、授業を通して、「いろんな人が楽しめる空間とは何か」を考えるように

変わっていきました。特にチームで伊勢円さんの店舗のディスプレイを提案した授業は、とてもいい経験に。苦手だったプレゼンも回数を重ねるごとに慣れていき、人前で話すことが好きになりました。このような学びを活かして、将来はプロジェクションマッピングや照明に関わる仕事に就きたいです。



(

将来の 仕事

DREAM BUIDE

モノや空間の魅力を 最大限に魅せるプロに

「カッコイイ」「欲しい」など人の気持ちに呼びかける空間を作り上げていくの がディスプレイデザイン。そのスキルを発揮できるのは、デパートのウインド ウから、商品が並ぶ什器、ステージとさまざま。道行く人やステージを見に来 たお客さまなど、デザインしたものが多くの人の目に留まる職業です。

未来の職業は? 卒業後の進路はじつに多彩。 学んだ専門スキルを活かして夢の舞台へ。

空間デザイナー

空間を彩るクリエイター

ミュージアムや展示会、イベント会場などさまざ まな空間の企画・設計から演出までを手がけます。



ショーイング デコレーター

_____ 技術を駆使して商品を<u>魅力的に飾る</u>

ショーイングの技術(ピンナップ、 テグスワークなど)を用いて、商品 が魅力的に見えるよう飾りつけをす る仕事です。



ディスプレイ デザイナー

感性を活かして 商品の見せ方を工夫

目的や季節に合わせ、人の目を引く、 ショーウインドウや展示会場の展 示・演出をデザインする職業です。

商空間プロデューサー

時代に求められる商空間を提案

周辺の商業特性の調査・分析、資金計画、 店舗設計、ロゴデザインなど、土地探し から開店までをサポートします。

ステージデザイナー

ステージの裏方として感動を与える

映画、TV、コンサート、舞台などで使 用するセットや大道具、小道具のデザイ ンから制作までを行います。

ショップデザイナー

物販、飲食店、ホテルなどの商空間を、オー ナーと利用者のニーズに合わせ、トータルで



先輩たちの実績を紹介!

人の目に留まるブースを制作 空間デザイナー



株式会社エキスポインターナショナル 高井由香 2007年卒業

アジア最大級. 国際 食品展・飲料展の USAパビリオン全体 のデザインを担当。ア リカを意識しつつ も来場者の目に留ま るよう意識して制作。

商業施設に入る店舗をデザイン

ショップデザイナー



Gii design 加覧晴香 2006年卒業

74

アークヒルズ内にオ ープンするイタリア ンレストランの店舗 設計を担当。商業施 設と店舗、いずれの コンセプトにも沿う ように設計。

卒業生

店内スペースからエキシビジョンまで、 あらゆる空間にストーリーを創り上げる

株式会社マリ・アート 工藤真央 MAO KUDO





伊勢丹新宿店、本館6・7階催事場のほか、フロアの顔ともなる2階のザ・ステージ#2などが主な活躍の舞台。 店内のアートフレームや壁、床、マネキンなどに商品が魅力的に見えるようディスプレイを施していきます。 催事や時期に合わせた売り出しテーマをどう表現するのかが腕のみせどころ。

ショーウインドウの中に広がる別世界に魅せられて

私が所属するのは、伊勢丹新宿店、 本館の店内や催事場のディスプレイ を担当するチーム。施工管理から、 設計、デザインと幅広く手がけてい ます。週に1回、店内装飾の切り替 えを行うため、施工や内装担当の職 人さんたちに同行し、閉店後の百貨 店内で作業を監修します。同時に私 自身も手を動かしてディスプレイを 仕上げていきますが、限られた時間 内での作業なので、ときには徹夜に なってしまうことも。でも、開店時 間になり、来店されたお客さまから 「かわいい」「キレイね」などの言葉 を耳にすると、達成感を感じること ができます。

高校では服飾デザインを専攻。勉 強のため友人と銀座の街を訪れたこ とが、今の仕事に進む大きなきっか けとなりました。暗くなった街の中、 色とりどりのライトに照らされた路 面店のショーウインドウが、まるで 別世界のように輝いて見えて、目を 奪われたんです。さらに、文化祭で のファッションショーを通し、服を キレイに見せるための空間づくりに 興味を抱き、ディスプレイ科のある TDAに進学しました。TDAで学ん だCADや施工、VMDなどの知識と 技術に加え、高校時代に身につけた 布地の扱い方を武器に、私らしいデ コレーションを創りたいです。



1993年生まれ、埼玉県出身。TDA卒業後、工房が併設され た株式会社マリ・アートに入社。もともと「ものづくり」が好 きで選んだ仕事なので、制作の現場が身近にある職場は、理 想的な環境だという。

FASHION ACCE SSORY

✓ ファッションアクセサリー専攻

指輪やネックレスなどのアクセサリー、ウォレットやバックルなどの ファッション雑貨は、その人らしさを表現するアイテムです。本科で は、銀や銅、チタンなどのメタルはもちろん、革やアクリルなど多様 な素材を取り扱いながら、オリジナリティあふれる作品を制作。また、 シーンに合わせたコーディネートやディスプレイなどもあわせて学ん でいきます。

身につくスキル



🦠 デザインカ

デッサンやスケッチを通し、物の形の測り方、質感や量感の表現を習得。 イメージをデザインとして形づくる力を養い、感覚を磨きます。

素材の加工スキル

さまざまな素材の特性や特徴を学び、ファッションアクセサリーを生み出 すための加工法を身につけます。専用工具と機械の使用方法も習得します。



ワックス技術

現代のジュエリー・アクセサリー制作の主要なテクニック、ワックスによ る原型制作を学びます。プロにも劣らない技術を体得します。



実践力

大手宝飾会社や原宿のショップとのコラボを通して、専門スキルはもとよ り、コミュニケーションやプレゼンテーションなどのスキルも育みます。



発想力

ショップ調査や宝飾展見学などを通して、制作技術と共に欠かすことので きない発想力を磨きます。実際のモノに触れて新しい発想を生み出します。



授業の 特徴

STUDY STEP

ファッショナブルな アクセサリーづくりを学ぶ

金属を使用したジュエリー・アクセサリーとさまざまな素材を使用したファッション雑貨を中心に、手仕事によるものづくり技術とデザインを基礎から学習。 衣装とのコーディネート、商品のディスプレイ技術も習得します。また、原宿 のショップとのコラボや宝飾会社の企業課題にも取り組み、実践力を高めます。

_{年次} さまざまな素材の扱い方や加工技術を学ぶ

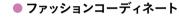
● デザイン表現

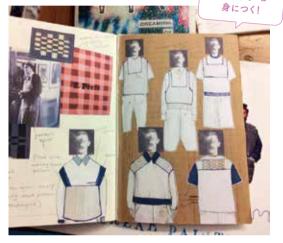


構成、色彩研究、デッサンなどを学び、最終的に自分のアイデア をスケッチに起こし、形にすることが目標。観察眼や豊かな発想 力を養います。



企業の現場で実際に行われている制作工程を学びます。石付きデザインリングの制作を通して、デザインから原型制作、量産技術までの流れを習得します。





ファッションコーディネートやディスプレイテクニックを学び、 衣装とアクセサリーの組み合わせや、商品の魅力的な展示方法を 習得します。

● ショップコラボレーション



原宿のアパレルやジュエリーショップなど とコラボした課題に取り組みます。実際に 作品が飾られる店のイメージを理解する力 や、コミュニケーション能力を養います。

78

原宿のお店に自分たちの作品が並ぶ!?

"魅せテク"が

一年次

商品化を意識してデザインと技法を考える

● ファッション雑貨



皮革を素材として、ウォレットなどのファッション雑貨を制作しながら素材の特性や加工を学びます。シルバーなど異素材とのコンビネーションも学びます。

● 宝飾会社企業課題



大手宝飾会社からテーマをいただき、実際 に店頭で販売されることを想定してジュエ リーを制作します。また、企業の商品開発 部の方へのプレゼンテーションも実施。プ ロ視点のアドバイスが受けられます。

仕事に活きる 実践の課題

● アクセサリー商品制作



お店で売ることを



テーマに沿って、オリジナルのジュエリーを制作します。リサーチ、企画デザイン、制作という商品開発の流れを自分で計画し、着実に進めます。



FROM TEACHERS



ファッションアクセサリー科 講師

古屋泰史

ジュエリー職人。専門学校卒業 後、ジュエリーメーカーやブラ イダルジュエリーの製造販売会 社に動務。以来、ブライダルや ファッションアクセサリーブラ ンドの商品制作に携わる。

講師のひとこと

作ることの楽しさや身につける喜びを 忘れずに仲間と共に学んでいきましょう

授業では、自分の中にあるアイデアやイメージをさまざまなツールや技術を使い具現化していきます。「描いて、作って、形にする」というものづくりの楽しさや身につける喜びを感じながら、誰もが身につけたいと願うようなアクセサリーを作っていきましょう。

学生の 作品

GALLERY

さまざまな素材を加工し イメージをカタチにする

銀、銅、チタン、真鍮、アルミなどのメタルから革やアクリルなどの素材の特 性や特徴を学び、加工技法を習得します。手描き・デジタル双方のデザイン・製 図表現とコスト計算、プレゼンテーションを学び、企画力も養います。さまざ まな素材の中から材料を選択し、イメージしたカタチへと仕上げていきます。



2年 卒業制作/ファッションリング 鑑賞者の想像力を広げる、恋にまつわる一場面をリアルに表現。



1年 デザイン表現/ ベネチアンマスク



1年 カジュアルアクセサリー/ストラップ



2年 ファッションジュエリー/バックル・ブローチ



2年 卒業制作/アクセサリー



卒業制作/ティアラ



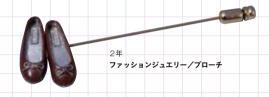
2年 デザイン表現/デザイン画(コンペ入賞作品)







2年 卒業制作/モデルを使用したPOP





4年 マテリアル/アクリル板を使ったハーブ・コンテナ(エコデザイン)



2年 卒業制作/ペンダントトップ 複数の素材と高度な技法で季節感を演出。



2年 卒業制作 /ファッショナブルなメガネ





ジュエリー技法・ ワックスモデリング技法/リング

STUDENT'S VOICE

学生のひとこと

モノづくりの達成感や楽しさを経験し、 その魅力を伝えるプロになりたい

「世界にひとつだけのアクセサリーをでも、納得の作品が完成したときは、 つくってみたい」と思い、この科を専 攻しました。ただ、この科の課題は、 アクセサリーの華やかなイメージとは 裏腹に作業が大変! マテリアルの授 業で1枚の金属からティアラをつくっ たときは、切り出す作業に時間がかか

他では味わえない達成感がありました。 また、学園祭では、一般のお客様とお 話ししながら指輪や髪留めをつくる ワークショップを経験。このような TDAで知った「つくる楽しさ」を活か して、将来はアクセサリーの技術を伝 り、心が折れそうになったほど。それ えていけるような仕事を目指してます。

81







将来の 仕事

DREAM BUIDE

想いや暮らしを彩る商品や 作品を提供するプロへ

______ 大切な人との絆やお祝いごとなどに贈られることもあるジュエリーやアクセサ リー、そして生活に彩りをあたえてくれるファッショナブルな雑貨。企画・デ ザインから販売まで商品に関わり、身につけた人に幸せや喜びを届けることが できる職業です。

未来の職業は?

卒業後の進路はじつに多彩。学んだ専門スキルを活かして夢の舞台へ。

アクセサリーデザイナー

あらゆる知識をもとに 商品をデザインする

アクセサリー専門のデザイ ナーで、ファッションや素材 に関する知識や、マーケティ ング力も必要となります。





ジュエリー デザイナー

宝石を使った ジュエリーづくり

金・銀・プラチナや各種宝石を 材料に、指輪、ネックレス、ピ アスなどのジュエリーをデザ インします。

工芸作家 ぬくもりが伝わる工芸品づくり

金属、陶器、織物、木工、革など多彩な素材を使って、インスピ レーションしたイメージから独自の作品を制作します。

ジュエリーアドバイザー

適切なアドバイスをしてジュエリーを販売

ジュエリーの販売員として、お客さまの希望をもとに、ファッショ ンとのコーディネートの仕方など、アドバイスを行います。

ジュエリーコーディネーター



ジュエリーを魅せる

お客さまの好みを理解し、 ジュエリーの選択や組み合わ せ、身につけるTPOに合わ せたコーディネートについて アドバイスを行います。

クラフトデザイナー

温かみのある工芸品の制作

金属、木材、布、革など、さ まざまな素材を用いたクラフ トと呼ばれる工芸的な生活用 具などをデザインします。



先輩たちの実績を紹介!



永遠を誓う アクセサリー ジュエリークラフトマン

企画・デザインから最終 仕上げまでを手がけたマ リッジリング。180度捻っ ている面にレディースは ダイヤ、メンズはペイズ リー柄で花を表現。 株式会社B.L.S.

田中晋



アクセサリーを リフォーム

ジュエリークラフトマン

お客さまのタイピンに付 いていたサンゴとパール を使って新しいアクセサ リーにリフォーム。親子で 使えるペアのデザインに。

株式会社BIS 小松研人 2013年卒業

卒業生 インタビュー

「好きなもの」と「売れるもの」を 融合させた作品づくりを

As-meエステール株式会社 堀口咲絵 SAKIE HORIGUCHI





ハートやクロス、蝶など、時代を問わずに人気が高い定番モチーフの中 に、自分らしいテイストをどう取り入れていくかがデザインのポイント。 ハートのモチーフひとつを取っても、縦横の比率や曲線のラインを変え るなど、細部にまでこだわって表現している。



シンプルな定番モチーフの中に、自分らしいこだわりを盛り込んでいきます

商品企画開発課では、複数のブラ ます。私が手がけているのはライト ジュエリーであるK10を使用したブ ごとの企画商品で、ショッピングセ ンターを中心に全国約380店舗で販 売されています。ひとつの商品がで きるまでには、何度もデザイン画や サンプル作成を繰り返します。その 段階を経て、初めてお客さまに見て いただけるジュエリーになっていき

学生時代は好きなものを制作でき ましたが、今は"売れるもの"を作 り出すことも頭に入れつつデザイン を起こします。新しい商品を考え出

すために、街のショップを見てま ンドのジュエリーを企画制作してい わったり、雑誌を見てアイデアを増 やします。販売員として店頭に立つ 機会もあり、お客さまに自分がデザ ランド「Honey Gold」や、シーズン インした商品をご購入いただける瞬 間はとても嬉しく感じます。

> ものづくりを仕事にしようと考え ている学生さんは、とにかくいろい ろなものに目を向けることが大切だ と思います。ジュエリーだけではな く、異なった分野の商品、たとえば インテリアや雑貨、化粧品のパッ ケージにも、デザインのヒントはた くさん隠れています。見ることはと ても大切。そして、好きという気持 ちを持ち続けることが何よりも大事 だと思います。



1983年生まれ、埼玉県出身。TDAでは、ジュエリーのほか、 革や真鍮などの素材を使った制作まで学べたのが収穫だった という。卒業後はAs-meエステール株式会社にデザイナー として入社。



年間スケジュール

TDAには、先生や学生同士が自然に仲良くなれる 楽しいイベントが、盛りだくさん! 仲間たちとステキな時間をシェアしよう。

2018年間スケジュール

4月9日 ……… 入学式/保護者説明会 ● 4月10日・11日…… 1期ガイダンス 4月11日 … 留学生懇親会

4月中旬 ……… 健康診断

4月20日 …… フレッシャーズ レクリエーション 🍑

4月24日 …… 春季就職セミナー(卒業年次生)



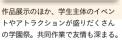
う、ドッジボール大会です。

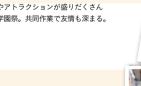


8月29日 …… 2期ガイダンス

10月5日~7日 … 原宿祭 ● 月 10月9日 ………… 創立記念日

11月29日 ……… 3期ガイダンス





12月29日~ …… 冬休み(~1月6日)

3月1日~3日 ⋯⋯ 卒業制作展・進級展 ⊌ 3月7日 …… 卒業式 ●

3月下旬 ………… イタリアIEDデザイン学校



入学式同様「明治神宮会館」で行われ ます。新たなるスタートを切ろう。



置する「明治神宮会館」で行われます。 ドキドキの学校生活がスタート!



友達を作る 絶好のチャンス

新入生全員を対象に、さがみ湖リ ゾート プレジャーフォレストで デーキャンプを楽しみます。



ヨーロッパの各都市の訪問やイタリ アのデザイン学校での研修など、見 聞を広める研修旅行です。





作品の展示を行います。

TDAで広がるチャンス

原宿の街や有名企業とのコラボレーション、 見聞を広げてくれる海外経験やサークル活動。 TDAには、学びのチャンスがたくさんあります。

1

原宿の「街」を実際にデザイン!

原宿コラボレーション(原宿デザインカリキュラム)

クリエイターが集う 高感度な街、原宿を 自分たちの手でデザイン TDAの大きな強みは、原宿の街を舞台にしたデザイン活動ができるということ。原宿に校舎を構える地元ならではのネットワークを活かし、ショップや商店街などと協働することによって、原宿の街を実際にデザインするカリキュラムを実現しています。原宿竹下通り商店街のキャラクターやイラストマップの制作、エントランスアーチのデザイン……。これらはすべて卒業生の作品。世代や国境を超えた高感度な人が集う原宿の街をギャラリーにして、実践しながらクリエイターとして歩むためのハウツーを身につけることができます。



JR原宿駅・恵比寿駅・代々木駅 開業110周年記念ロゴマークとグッズデザイン

JR原宿駅からの依頼でグラフィックデザイン科2年広告デザイン専攻の「ブランディング・Cl」の授業で「原宿デザインカリキュラム」として取り組み、留学生の孫筝君(中国出身)のデザインが採用され、開業記念セレモニーで表彰されました。採用されたデザインは、ポスターをはじめ記念入場券やクリアファイル、缶バッジ、ワッペンなどのグッズにも使用されました。





10 10 10

表彰式には駅長賞受賞の 3名も参加

恵比寿駅で行われた開業セレモ ニーでの表彰式では、副賞とし てクリスタルのトロフィーが授 与されました。

KAWAIIの伝道師 「増田セバスチャン」氏の特別授業

きゃりーばみゅばみゅさんの美術演出などを担当するアーティストでアートディレクターの増田セバスチャン氏を講師に招き、「世界に通用するクリエイティブ」と題した特別授業を行いました。増田セバスチャン氏やきゃりーぱみゅぱみゅさんが所属するアソビシステム株式会社が原宿にあるご縁で特別授業が実現。授業では、増田氏の活動に影響を与えた1980年代以降の原宿の変遷、創作活動のプロセスを実際のメイキング映像で紹介したり、2020東京五輪に向けた取り組みなどについて、スクリーンを使いながらフレンドリーにお話いただきました。

プロと直接話しができる貴重な質疑応答の時間



会場には授業の一環として出席したクリエイティブアート科の学生だけでなく、他学科の学生も大勢聴講し、メモを取りながら真剣に聞き入っていました。質疑応答では、色彩のことや卒業制作に関するアドバイスなど多くの学生から質問がありました。



他にも原宿を舞台にしたコラボがいっぱい!



「マイドリーム・マイディズニー」 バイナルメーションコンテスト

ウォルト・ディズニー生誕110周年企画として実施。 各自がデザインしたミッキーの人形が表参道ヒルズを 飾りました。



明治神宮御社殿復興50周年 記念事業「社殿の復興模型制作」

空襲で焼失した初代の社殿を再現して欲しいと依頼を 受け、インテリアデザイン科の学生たちが制作。完成 した模型は明治神宮文化館の特別展で展示されました。



北斎漫画を動画化した「北斎動画」を展示

浮世絵美術館として有名な太田記念美術館(原宿)で開催された「北斎漫画展」で、アニメーション科が取り組んだ「北斎漫画」を動画にした作品が展示されました。



アキュビュー[®]ストア表参道との デザインコラボ

アキュビュー[®]の世界観を体感できる世界初のコンセプトストアのフライヤーとストア内に設置された360°フォトフレームのデザインをしました。



原宿竹下通り キャラクターデザイン

TDA限定のコンペで、イラストレーション科・杉山しずかさんの作品が採用。原宿マップなどで使用されています。



原宿竹下通りアーチ パノラマ映像

竹下通りの入口を飾るアーチに内蔵されたパノラマビ ジョンで放映される映像を募る「アートフェス」では毎 年グランプリを獲得。

[原宿コラボ例一覧]

竹下通り公式イラストマップ制作(原宿竹下通り商店会)/コスメブランドのプロモーションに協力(㈱MPC)/「LOVE HARAJUKU」ボランティア活動(原宿警察署・原宿防犯協会)/「St. パトリックスデー20thパレード」ロゴデザイン(アイリッシュネットワークジャパン)/「原宿交差展,開催(YMスクエア原宿)/渋谷区立千駄谷小学校壁画/NPO法人アドラジャパン30周年ロゴマーク/原宿表参道パローハロウィーンパンプキンパレードボランティア(原宿表参道欅会)/交通安全紙芝居作画(原宿警察署) 他

2

一般企業の依頼に応える!

企業コラボレーション(企業コラボカリキュラム)

企業とのコラボレーション により就職にも役立つ 実績が残せる 企業とコラボレーションをしながらデザイン活動を行うカリキュラムも実現。単なる作品作りにとどまらず、プロとしてのデザインワークやプレゼン方法などを学べるのが大きな特徴です。実際に各企業や団体から課題をいただき、プロとコラボレーションを図りながらデザインワークに取り組むことで、プロのスピードやコスト感覚、お客様(クライアント)のニーズをどう自分のデザインワークにマッチさせていくかなど、「仕事」としての制作を肌で学ぶことができます。

サカタのタネとの デザインコラボレーション

国内最大手の種苗メーカー「株式会社サカタのタネ」から提示された課題「球根のパッケージと店頭ディスプレイ」のデザインに、ビジュアルデザイン科3年生が「デザイン研究1」の中で、企業コラボカリキュラムとして取り組みました。サカタのタネの関係者をお招きして行われたプレゼンテーションの結果、4作品が選ばれました。

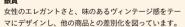




金貨

「今までの日常に彩りを与える」をテーマとしたブランド。商品の説明や注意事項をわかりやすくデザインしました。







卵貫 「離れた家族に想いを伝えたい」をテーマに、家族の象 徴である家をモチーフにしたギフトパッケージです。



洋服を選ぶようなワクワク感をコンセプトに、ミニハン ガーやチュール素材を使ったパッケージを提案しました。

他にもさまざまなジャンルの企業とコラボ!





「メトロポリタン 美術館展」 タイアップ授業

読売新聞社の依頼で世界 三大美術館の展示品画像 を自由に使用し、広告や 販促ツールのデザインを 行いました。





メーカーとコラボし新素 材に関するデザインを毎 年提案。優秀作はビッグ サイトで開催される「エ コプロ」に出展されます。



新宿髙島屋 開店20周年記念 ポスター展

「未来の百貨店」をテーマ に制作し、選ばれた10 点がウェルカムゾーンに 展示されました。



照明をスカイツリー 「東京ソラマチ」で 展示・即売

すみだ中小企業センター(墨田区)、ヤシマ照明製作所とコラボして、インテリアデザイン科2年生が照明器具デザインに挑戦しました。

[企業コラボ例一覧]

プレゼンテーション公開セミナー(日本デザインセンター・博報堂プロダクツほか) / 雑誌「CREA」特集ペーシ扉デザイン(文藝春秋) / 北京水族館干支キャラクター中国・北京海洋館)、TOKYO SAKE COLLECTION 2016イベントディスプレイ(ウィメンズ日本酒会) 他

3

世界のデザインを学ぶ!

海外研修旅行&海外留学

世界トップクラスの芸術・美術の都へ

ヨーロッパの主要都市を訪問し、歴史的遺産や芸術作品に触れる海外研修旅行(希望制)。世界遺産、美術館、博物館で悠久の芸術文化に感動、異なる言語はもとより街歩き、食生活、風習など日本とは違う文化・デザインを間近に感じる刺激に溢れ、学科・学年を超えた交流も促進されます。

STUDENT'S VOICE

クラスメイトと参加。感動しました!

参加を決めた当初は、あらゆることが不安でした。しかし現地では、それまでの不安が嘘のように街並みや文化に興奮しっぱなし。息をのむほど美しい芸術作品に出会えたことが、何よりも貴重な体験になったと思います。研修旅行では、刺激と感動に本れた素晴らしい時間をすごせました。ホテルでの女子トークも楽しい思い出です!

海外研修旅行に参加

ファッション ファッション アクセサリー科 アクセサリー科 栃木県立 干葉県立 大田原女子高校出身 松戸南高校出身 **佐住侑奈 渡邉あずさ**







夏休みを利用し8月下旬にローマ&バルセロナ8日間の研修旅行を実施しました。



イタリア、 デザイン学校で学ぶ

海外研修時、本校OBが講師を務めるイタリア「IED (Istituto Europeo di Design) デザイン学校」でワークショップを行いました。伝統的な技法を現代のテクノロジーで再現した作品制作を通して、デザイン・アートの楽しさ、奥深さを学びました。

4

仲間と一緒に課外活動!

サークル活動

同じものが好きな仲間と 絆が深まる時間

課外活動の中心を担うのが、サークル活動です。広告や美術研究、漫画制作など各学科のスキルアップにつながる同好会から、サッカーなどの体育会系まで、現在12種の同好会が活動中。専攻とは異なるジャンルの制作に触れ刺激を受けたり、他学科の学生と交流できたり、いいこと尽くしです。途中参加ももちろんウエルカム! みんなで楽しい時間を過ごしませんか?



音楽同好会

[サークル一覧]

広告研究同好会/メディアイラスト同好会/サッカー・フットサル同好会 /漫画制作同好会/映像研究同好会.Rec/バドミントン同好会/写真同好会/音楽同好会/デジ絵同好会/イラスト同好会/裁縫研究同好会/ ZINE類文化研究同好会

STUDENT'S VOICE

自分で同好会を作りました

メディアイラスト同好会は、自分が 中心となり立ち上げました。ギャラ リー展やデザインフェスタなど授業 以外の活動に積極的に参加していま す。

メディアイラスト 同好会所属 イラストレーション科 福島県立須賀川 桐陽高校出身 富澤菜々子



原宿ナビ

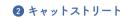
TDAがある原宿には、創作意欲を刺激する クリエイティブなヒントがいっぱい! 積極的に街を散策してみよう!



買い物目当ての観光客や若者でいつも溢れかえっている、原宿の玄関。入り ロのアーチには、TDAの学生の映像作品が流れることも! ※このアーチはTDAの学生のデザインが原案となり制作されました。

STREET

たくさんの人が集まる原宿のストリート。竹下通 り、キャットストリート、表参道とそれぞれで歩 いている人の個性が違うという特徴も。



原宿から渋谷につながる、 個性的なショップが立ち並 ぶ遊歩道。この下には、前 東京五輪のときに整備され た渋谷川が流れています。



原宿は日本を代表する文化発信地。ポップカル チャーなどの最先端のトレンドを目当てに、世界 中から多くの人が集まっています。

4 キデイランド

CULTURE

国内外で人気のキャラク ターグッズを豊富に取り扱 う、原宿のランドマーク的 なショップ。原宿店の店内 には、限定アイテムも!



3 CUTE CUBE HARAJUKU

原宿の"KAWAII"カルチャーを発信する商業施設。アパレル、雑貨、レスト ランなど、ティーンズ向けの個性的なショップが豊富!

原宿はじめで物語







※竹の子族とは、1980年代、原宿の野外で派手な衣装で踊っていた人々のことです。(家族の方などに聞いてみてね!

5 デザインフェスタギャラリー

オリジナル作品であればどんな人でも出展ができる 開かれたギャラリー。出展者や来場者との交流も魅 力。クリエイティブアート科が毎年出展しています。

ART

デザイン、アート作品を取り扱う施設が多いのも、 原宿の魅力のひとつ。学校帰りに立ち寄って、制 作の参考にしてみよう。

6 MoMA デザインストア

ニューヨーク近代美術館 MoMAのミュージアム ショップ。ニューヨーク アートをより身近に感じら れるアイテムが満載です。



F00D

スイーツの激戦区でもある原宿。定番のクレープ 以外にも、食べるのが惜しくなるほどかわいいメ ニューが大集合!

3 TOTTI CANDY FACTORY

カラフルで超巨大なわたあ めが、ティーンズや外国人 観光客に大人気! 大きな 専用機械を使って作る姿は、 圧巻のひと言です!

インスタ映え、確実!







FASHION

原宿と言えば、やっぱりファッション。古着から 最先端トレンドまでさまざまなアイテムが集まる から、学校帰りの買い物も充実!

⑩ 表参道ヒルズ

ファッションやアートが融 合する表参道のアイコン的 施設。館内のタリーズコー ヒーの壁画は、開店当初、 TDAの学生作品でした。







東京ドーム11個分もの敷地面積を持つ、自然豊か な公園。スポーツ施設やイベントホール、ドッグラ 気分転換! ンなども併設しています。

REFRESH

大都会にあるのにもかかわらず、自然が豊富な空 間が多いのも原宿の特徴。制作で疲れたときにリ フレッシュする場としても最適です。

12 明治神宮

毎年、入学式は明治神宮会 館で実施しています。明治 神宮の記念事業の際にはご 社殿の模型などを制作しま







94



🕕 表参道ヒルズ

施設•設備

各分野の専門施設・設備が揃った学びの場から、 学生生活を快適に過ごすための学食や購買などの場所まで、 あなたのやる気を育む環境が整っています。



Macルーム & PC自習室

Macルームは、8教室ありiMacが約300台設置されています。OA対応デスク、大型プロジェクターなどの機器と高速インターネット環境を完備。PC自習室には、iMacと各種プリンターが約40台設置され、学期末には時間延長して開放しています。



撮影室

完成した作品や素材撮りのために専用の撮影室を設けています。 プロのスタジオにも 劣らない、豊富な機材が揃っています。





デッサン室

制作現場を魅力的に開示するというコンセプトのもとに設計された、全面ガラスの壁とフローリングの床が印象的な空間です。

製図室

設計や製図など、図面表現の基本を学習する教室です。主にインテリアデザイン科、空間ディスプレイデザイン科が使用。



工作工房

木工作品づくりの専用教室としてさまざまな専門機材が揃っています。サイズの大きな作品も制作可能な大型工作机を設置。 実物大の家具の制作も可能です。

アクセサリー工房

ファッションアクセサリー科の実習室として、バーナーやドリルなど、ジュエリー・アクセサリーの制作に必要な機材を完備。 プロレベルの環境の中で、制作に打ち込めます。



学生食堂

「MOGU」と名づけられた学食は、グラフィックデザイン科の学生がロゴを作成。人気メニューは安くてポリューム満点の日替わりランチです。自販機や電子レンジも設置されています。



ギャラリー

1号館の入り口脇に設置され、学生の作品展示をはじめ学外の著名なクリエイターの作品展も行われ、一流の作品にもふれられます。講師展やOB展など毎年開催の展示会も。

学生ラウンジ

誰でも自由に活用できる学生ラウンジ。毎日、各科の学生たちが集っています。各種イベントの会場としても使用されます。





デザイン関連書籍・雑誌や美術書などが豊富に揃った図書室はコンピューター管理され、情報収集の場になっています。

購買(トゥールズ)

学内には、デザイン用品を豊富に取り揃え た購買もあります。授業で使う画材や用具 を、安く購入することができます。

多彩な作品



学生サービス

就職をはじめ学生相談 や留学生サポートなど を行う学校生活を支援 する総合窓口です。専 門の教職員が親切に対 応します。



留学生 サポート室

国際色豊かなTDAには、 留学生もたくさん在籍 しています。留学生の 日本での生活や学校生 活の相談を受け付けて います。



実家から通うことのできない方には学生寮(提携)を用意しています。 男女共に閑静な立地で、安心して暮らすことができます。



ドーミー西葛西Net

クリエイターズルーム・大画面シアタールーム完備で設備が充実。通学時間約45分。居 室は3タイプから選べる食事付き学生寮で す。(男子学生寮)



ドーミー井荻

ワンルームタイプ(ユニットバス・ミニキッチン付き)のドーミー井荻は、通学時間約45分。閑静な練馬区にあります。(女子学生寮)

※本校指定の学生寮は他にもあり、好みに合わせて選ぶことができます。また、安価なシェアハウスもあります。詳しくは「指定学生寮のご案内」をご覧ください。 ※生活奨学金:本校指定の学生寮に住む場合、入寮手続き費用のうち30万円+保証金全額を本校が負担します。



教育理念

創立以来、一貫してデザインの高等専門教育に取り組んできました。 長い歴史の中で培ったデザインの本質を知る高い専門性やスケールメリットと ともに、多様な学科間の交流によって創造力や感性も触発され育まれます。

教育目標

ユニバーサルデザインを視点とした、優れたデザイン力とコミュニケーション能力を持つクリエイターを育成する。

教育方針

専門分野の知識・技術について、とくに基礎や基本を重視し、実践的で感性豊かな応用力を身につける。

MESSAGE

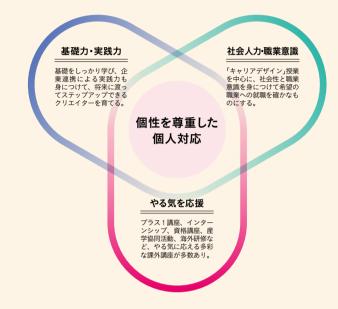
「なるんだ!」という 強い思いが大切です

「クリエイターになりたいけど、なれるんでしょうか?」ではなれません。「なるんだ!」という強い思いや、好きであること、興味や関心があること、なりたいという夢を思い描くことが大事です。でも夢は一人では叶えられません。夢の実現には、その夢を共有してくれる人間関係が必要です。多くの人の応援やサポートも必要です。好きだから、一人じゃないから、仲間がいるから、ハードでも楽しいし、強くもなれるし、続けられるのです。

TDA学びの特長

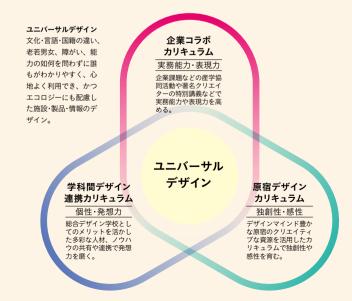
一人ひとりを大切にする、あたたかい指導

担任を中心に、デザインと教育のプロが連携し合い、一人ひとりの個性を尊重した個人対応に重点を置いた指導を展開。



TDAブランディングカリキュラム

学校全体で実践するカリキュラムで、ユニバーサルデザインをベースに、本校の強みである3つの要素で構成されています。伝統とノウハウにより生み出されたカリキュラムで、プロとしての第一歩が確実に踏み出せる人材を育成します。



各専攻の知識&スキルはもちろん、 「もっと学びたい!」という想いに応えるカリキュラム。

必修で学ぶ各科・専攻の授業で、確かな知識とスキルを身につけることはもちろん、目的や希望に応じて、 学期ごとに最大3講座まで受講可能な、自由選択プログラム「プラス1講座」(無料)を用意しています。

必修 〈正課授業〉

専門科目

キャリアデザイン

各学科・専攻の必修授業です。 基礎から応用、専門科目まで 学び、それぞれの分野の確か な知識とスキルを身につけま す。また、将来について考え るキャリアデザインの授業も、 1年次から行われます。



選択〈課外講座・活動〉

自由選択プログラム 3プラス1講座

希望や目的に応じて、学期ごとに3講座まで受講できる選択式の講座です(受講しなくても卒業には影響しません)。無料で受講でき、一部の講座を除き、修了者には単位を認定します。

行事・同好会、その他

- ・海外研修旅行 ・各種資格合格対策講座 ・社会活動学生プロジェクト
- ・インターンシップ ・同好会活動
- ・キャリアコース(夜間)ダブル受講(受講料1/3免除)など

自由選択プログラム コプラス1講座

資格取得や就職対策、授業の復習など、希望や目的に応じて受講できる選択式講座です。 「もっと学びたい!」という方に、さらなる学びの場を提供します。

プラス1 講座の目的

- ・各人の興味・関心、意欲、能力、将来の進路など多様なニーズに応える。
- ・専門科目に加え、自分の強みを見いだし、付加価値を高める。
- ・学科・学年を越えた学生と教員との交流によりさまざまな刺激を得る。

スキルアップ

ブランドデザイン/映像/Web/パース・スケッチ/ デジタルフォト基礎/雑貨・アクセサリー/3Dソフト「Blender」/キャラクターグッズ/ディスプレイ基礎/アート・デザイン探訪/ボタニカルアート(植物画)/ペンタブレット技法/InDesign入門/まちなみ文化人類学/ステンドグラス製作/自分発見カラー&アート/手製本製作/レジンアクセサリー制作/マンガキャラクター基礎

資格取得

色彩検定対策(1・2・3級)/DTPⅡ種検定対策

就職支援

ゲーム業界対策/ポートフォリオ制作/ 日本語能力検定 1 級対策

復習

PCソフト「Illustrator」「Photoshop」復習 PCソフト「Flash」「Dreamweaver」復習 PCソフト「InDesign」復習 PCソフト「VectorWorks」復習

産学協同

企業課題

ヘルスケア

題 ヨガレッスン

ヘルプデスク

- チューターが答える個別質問 タイム
- ※プログラムの詳細は別冊「入学ガイドブック」21ページを参照。
- ※復習講座、ヘルプデスクを 除き修了者は原則として 単位を認定します。
- ※講座は変更になる場合があります。

受講の考え方例

グラフィックを専攻したけど、他の 分野のデザインもやってみたい……



「スキルアップ」分野の 「キャラクターグッズ」を 受講してみては!?

将来に活かせる 資格を取っておきたい……



「資格取得」分野のDTP 検定対策講座を受講して、 就活を有利にしましょう

ソフトのオペレーションが ちょっと不安



「復習」分野のPCソフト 「Illustrator」「Photoshop」 復習がオススメ

就職サポート

長年にわたり業界へ優れた人材を送り出してきた信頼と 充実したキャリア教育、きめ細かな個別指導などの バックアップ体制がそれを実現しています。

就職率

※2017年3月卒業生



学生一人ひとりへの綿密な就職指導、業界とのネットワークや「校友会」のバックアップにより、4年連続で97%以上という就職率を達成しています。

専門分野への就職率

93,

多くの学生が、履修分野と関係する業種・職種に就職が決定しています。本校は入学時から学生一人ひとりと向き合い、共に将来の進路を考えていきます。

求人 企業数

□社

求人企業数はここ数年増加。 新卒者の募集を学校へ直接依 頼するケースだけでなく、現 在はインターネットを通じて 求人募集する企業が多くなっ てきています。

卒業生の ネットワーク

2.25

本校の卒業生によって組織される「校友会」には、現在2万人以上の会員が在籍。その多くが今もデザイン業界で活躍し、さまざまな形で就職をバックアップします。

就職に結びつく専門学校として 安定の実績を誇っています

多くの学生がデザイナーという夢を抱いて入学してきます。その夢が実現できるよう、東京デザイン専門学校では「基本を大切に」「個性を伸ばす」教育を実践。さらに企業が求める人材像を的確に捉え、就職に必要な情報を収集・提供しています。ますます多様化するデザイナーの仕事の領域は、印刷媒体から電波媒体、さらにネットへとその領域を広げ、職種が細分化しています。そこで求められるニーズに応える教育、業界・団体とのつながりや、業界で活躍する卒業生のバックアップを支柱として、学生一人ひとりに綿密な就職指導を行うことで、厳しい雇用情勢の中でも高い就職率を達成しています。

「ダブルフォローシステム」で 就職活動を強力にバックアップ

東京デザイン専門学校が誇る高い就職実績の背景には、学生一人ひとりの状況を把握している学級担任と、クリエイティブ業界に精通する就職指導専従の教職員が連携して行う「ダブルフォローシステム」があります。デザイン業界各種セミナー、就職ガイダンス、模擬面接、インターンシップ、ビジネスマナー講座、OB・OG説明会といった就職指導プログラムも充実。一人ひとりきめ細かな個別指導を行い、目標実現に向けたプランを考え、夢の実現に向けて就職先のマッチングを展開しています。卒業後は、幅広い分野のデザイン・クリエイティブ職への道が開かれています。

NEWS

すべての学科が文部科学大臣より 「職業実践専門課程」認定

「職業実践専門課程」とは、専門学校における職業教育の水準の維持向上を図るべく、設置されている制度。一定の要件を満たし、より実践的で専門的な職業教育を行っている課程が文部科学大臣により認定されます。東京デザイン専門学校は、全学科においてこの職業実践専門課程の認定を受けました。この課程を卒業したことは、質の高い職業教育を修了したことの証となり、社会や企業からの高い評価が期待され就職にも有利です。

職業実践専門課程としての東京デザイン専門学校のこれから

- ・デザイン・クリエイティブ分野で、より実践的で専門的な職業教育を 展開します。
- ・継続的に職業教育の質の向上を図ります。
- ・企業や社会のニーズに応え、一人ひとりの学生に最適な教育を行います。

認定の要件

- ・関連する業界・企業と連携した教育の実施

 →企業や業界関係者が加わって検討するカリキュラム編成、企業からの

 護師派遣 企業課題 教員研修など
- 教育や学校運営に関する積極的な情報公開
- →学校自己評価・関係者評価の実施、ホームページでの情報公開

よりきめ細かく多彩な角度から希望の就職をバックアップします。



デザイン業界セミナー

就職を翌年に控えた学生を対象に、各業界 を代表する企業の人事担当者やデザイン現 場の責任者を招き、業界の最新事情、企業 が求める人材、就職活動のポイントなどを お話しいただきます。



インターンシップ

本校では夏期休暇を利用してインターンシップを実施しています。プロの仕事や現場の緊張感を体感し、職業人になるための自覚を持つことを目的としており、将来の希望の職業を理解します。



模擬面接

就職では、面接での評価が採否に大きく影響します。卒業年次の学生全員を対象に、 教職員が面接官となり、模擬面接を実施。 学生たちは自信を持って面接に臨めるよう になります。



内定者報告会

内定を得た先輩たちに最新の就職活動情報 や体験談などを話してもらいます。内定を 得るための活動内容などさまざまなアドバ イスを聞きます。



ポートフォリオ講評会

できあがったポートフォリオを第一線の方に 見ていただき、アドバイスを受けます。講 評を受ける学生だけでなく、その講評を聞 いている学生も真剣そのものです。



面接対策講座&ビジネスマナー講座

学生が就職活動で一番心配しているのが面接です。当校では面接のためだけのテクニックを学ぶのではなく、入社後も見据えたマナー講座に取り組んでいます。



春季就職セミナー

就活アナリストの方をお呼びして、就職に 関する近年の状況をお話ししていただき、 これからの就職活動にどう向かっていくか などの心構えや考え方を学びます。全学科 向けのセミナーで就職活動を始める意識を 向上させます。



OB・OGによる就職説明会

各学科の卒業生を招き、学生時代の就職活動・試験などについて語ってもらいます。 現在の仕事についても触れ、社会に出てからの楽しさや苦労など、身近な体験談を参考にし、活かすことで、より充実した就職活動が行えます。



留学生就職講座

本校では日本で就職を希望する留学生が多く在籍しています。留学生の日本での就職を実現させるため、日本企業の考え方やマナー・履歴書の書き方・言葉遣いなどについて、希望者を対象に特別講座を開いています。

キャリア教育と就職指導

TDAでは専門知識や技術の修得だけでなく、クリエイターという職業人・社会人として、 社会の一員になるための心構えを育み、人間性やコミュニケーションを重視した人間形成を行っていきます。

[1年]

として仕事をする上で必要な能力 後半は自己理解を深め、将来進むべ (社会人基礎力)を、学級担任やクラ き進路を明確にしながら、具体的な スメイトとのコミュニケーション、就職活動の仕方など目標を達成する

前半は、経済産業省が定める社会人等を通して、身につけていきます。 クリエイターとは何かを考える演習 ための知識・方法を学びます。

[2年]

卒業後の目標を実現するために、就 職や作家デビューなどの本格的な活 動を行うための具体的な方法を学び ながら、社会人としてのあり方も考

「キャリア育成と就職指導」フローチャート(2年課程)

2年

	• —											— —						
			l 期			II期			III期				1	期			Ⅱ期	
	4月	5月	6月	7月 8月	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月 8	3月 9月	10月	11月
プラス1講座	No. No. of												ポートフォリオ	制作講座				
活動促進 就職活動を積極的に 行うための後押し	面接対象	養講座				就職ガイダンス 就職活動 ハンドブック 配布		業界セミナー 就職部見学	内定者報告会 先輩から内定に 至るまでの 経緯を聞く	留学生ガイダンス	求人票公開	就職ガイダンス 就職特別講座 個人面談 担任・就職部による 進路面談 のB・OG就職説明会 春季就職セミナー 求人紹介	集団模擬面接	インターンシップ 説明会 業界セミナー 業界の状況、 求める人材に ついて	インターンシッ (希望者対象)	ブ		
試験対策 就職試験に課される 面接や筆記試験等の 精度を上げる								一般常識テスト 入社試験と対策		面接対策 面接の種類、 ポイントの理解	模擬面接 募集時期が 早い会社向け (希望者)	一般常識テスト 一般常識・漢字・ビジ 面接対策講座	ネスマナー・時事等 模擬面接	筝のテスト				模擬面接 内定が出て いない学生 を対象に実 施(希望者)
応募準備 就職試験に必要な 各種書類の精度を上げ、 準備する			春季就	職セミナー			求職票の記入	就活の流れ 各種届け出、 応募書類に ついて	書類作成 履歴書、 エントリー シートの書き方	電話のかけ方 証明写真 撮影会		就活の流れ 各種届け出、 応募書類について ポートフォリオ 制作	証明写真撮影会	ポートフォリオ 講評会 (希望者)		プレゼ セミナ 企業の) 作品評 受ける (課外)	<u>ー</u> ちに	
仕事理解・選択 学ぶ分野と関係の深い 業種・職種を理解した上で 企業研究を行い、 志望先を明確にする		仕事研究 学ぶ分野の 仕事に触れる			業種・職種理解 就職先の 業種・職種を 理解する	企業選び 企業が求める 人材の理解 適職の探求		業界セミナー 業界、職種に 対する理解を 深める	業種·職種研究 業種·職種研究			業種・職種研究 卒業生から体験談 を聞く					2.25	
自己理解 過去を振り返りながら 自分自身を知り、 何がやりたいかを 明確にする		自己紹介 自分自身を 知り 他者に理解 してもらう		自己理解 短所を知り 長所に 置き換える	自分を客観視自分史作成	自己分析 過去を振り返り 自分を知る ライフライン チャート作成 自己PR作成			自己紹介文 自己紹介文の 書き方	自己PR添削 自己PRに自信の ない学生を対象 に実施 (希望者)		自己PR 自己PR作成			自己PR添削 自己PRに 自信のない 学生を対象 に実施 (希望者)	模擬面	ī接	
社会人基礎力 3つの能力 アクション・シンキング・ チームワーク)を高める	des de la lac	学習計画学習目標設定	社会人 基礎力とは 社会人基礎力 の概念 基礎力診断		学習目標設定		学習計画 学習目標の まとめと反省 ボランティア 体験											
キャリア 自分の生き方・ 働き方について考える	将来を描く 科目内容と 職業理解	キャリア	インを考える 自分の 働き方を考え る	コミュニケー	コミュニケーション スキルに 関するテスト	キャリア価値の分析	将来を考える 作文 「10年後の自分」					OB · C	OG 就職説明会					

オープンキャンパスに参加してみよう!

オープンキャンパスは、学校や学科のことを知ることができるチャンス。 授業を体験できたり、各学科の内容を先生や在校生が説明します。入学後の学校生活を体験してみよう。

先生がわかりやすく学校&学科説明

先生や在校生が、学校の特 徴や概要、学科別の授業内 容、卒業後の進路などにつ いて詳しく説明します。在 校生による、授業で制作し た作品のプレゼンテーショ ンもあり、入学後の授業の イメージもつかめます。



在校生が案内する校舎・施設見学ツアー

在校生の案内で校舎や施設、 設備を見学。入学後のイ メージを描きながら、施設 や設備をしっかり確認して おきましょう。校舎内には、 在校生や卒業生の作品が数 多く展示されているので、 チェックしてみましょう。



楽しみながらつくる体験実習プログラム

先生たちのアドバイスを受 けながら、楽しく作品をつ くることができる体験実習 プログラムも充実。学科ご とに先生や在校生が優しく サポートしてくれるので、 初めてでも安心。創り出す 楽しみを感じてみましょう。



不安も解消! 質問&相談タイム

学校生活や授業内容などの 疑問・質問に、先生や在校 生がホンネで答える質問タ イム。わからないこと、不 安なことがあったら、遠慮 せずにどんなことでも聞い てみましょう。希望者には 個別相談も行います。



オープンキャンパスでオリジナルデザイン体験





あなただけのTシャツをつくろう

グラフィックデザイン科の体験実習。紙に好き な絵を描き、パソコンにデータを取り込みます。 デジタルで色付けしたら、最後はアイロンでプ リントしてできあがり。



インテリアのカラーコーディネート

部屋をコーディネートしよう!

インテリアデザイン科の体験実習。見本を参考 に下描きをし、色鉛筆やマーカーで室内と家具 インテリアをカラーリング。自分好みの部屋を 自由にコーディネートします。



はじめてのジュエリーづくり

宝石のリングをその手でつくろう

ファッションアクセサリー科の体験実習。まず はリングの完成イメージをスケッチ。それを元 にアームに模様を入れ、石座に宝石を留めたら できあがり!リングづくりの流れが学べます。

オープンキャンパス スケジュール

2018年

4月	1日(日)	キャンパス説明会+奨学金説明会
ТА	22日(日)	体験入学+AO入学説明会 +保護者説明会

5月	13日 (日)	体験入学+奨学金説明会 +保護者説明会
	20日(日)	体験入学+AO入学説明会

27日(日) 体験入学+保護者説明会

3日(日) 体験入学+AO入学説明会 10日(日) 体験入学+保護者説明会 17日(日) 体験入学+奨学金説明会 23日(土) 体験入学+まるごと説明会 【昼食付き】 留学生説明会 30日(土)

8日(日) 体験入学+奨学金説明会 +保護者説明会

> 16日(祝月) オープンキャンパス (1日体験入学【昼食付き】)

18日(水) 留学生説明会

22日(日) 体験入学+まるごと説明会 【昼食付き】

26日(木) オープンキャンパス (1日体験入学【昼食付き】)

29日(日) 体験入学+奨学金説明会 +保護者説明会

31日(火) オープンキャンパス (1日体験入学【昼食付き】)

2日(木) オープンキャンパス (1日体験入学【昼食付き】)

> 5日(日) 体験入学+まるごと説明会

【昼食付き】 8日(水) オープンキャンパス

(1日体験入学【昼食付き】) 10日(金) オープンキャンパス

(1日体験入学【昼食付き】)

15日(水) 体験入学+特待生合格対策説明会 +保護者説明会

17日(金) オープンキャンパス (1日体験入学【昼食付き】) 19日(日) オープンキャンパス (1日体験入学【昼食付き】)

21日(火) グラフィックデザイン科限定 体験入学&説明会

23日(木) イラストレーション科限定 体験入学&説明会

> インテリアデザイン科限定 体験入学&説明会

26日(日) 体験入学+まるごと説明会 【昼食付き】

28日(火) オープンキャンパス (1日体験入学【昼食付き】)

2日(日) 体験入学+奨学金説明会 8日(土) 体験入学(留学生限定) 17日(祝月) 学校説明会+AO入学説明会

> +特待生合格対策説明会 29日(土) 体験入学+特待生合格対策説明会

+保護者説明会

10日(水) 留学生説明会

14日(日) 体験入学+保護者説明会 体験入学+特待生合格対策説明会 21日(日)

4日(日) 体験入学(留学生限定) 18日(日) 体験入学+特待生合格対策説明会

> 20日(火) 留学生説明会

体験入学+奨学金説明会

+保護者説明会

2019年

14日(祝月) 体験入学+特待生合格対策説明会 19日(土) 留学生説明会

体験入学 3日(日)

> 17日(日) 体験入学+保護者説明会

24日(日) 体験入学

> 28日(木) キャンパス説明会+奨学金説明会

31日(日) 体験入学+保護者説明会

オープンキャンパスの お問い合わせはこちらまで! **55** 0120-339-929 **23** 03-3497-0701

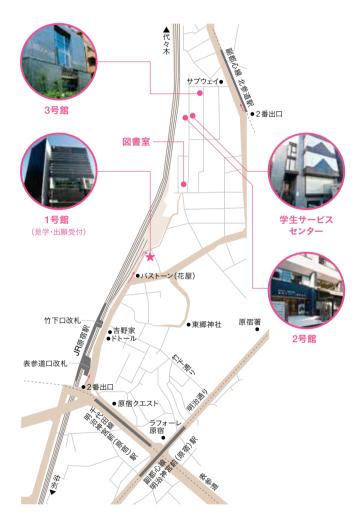
access мар

1号館

住所:東京都渋谷区千駄ヶ谷3-62-8 [JR山手線] 原宿駅竹下口 徒歩3分 [東京メトロ千代田線] 明治神宮前(原宿)駅2番出口 徒歩5分

2号館・3号館・学生サービスセンター

[東京メトロ副都心線] 北参道駅2番出口 徒歩3分 [JR山手線] 原宿駅竹下口 徒歩8分





制作/東京デザイン専門学校 アートディレクション&デザイン/ 株式会社コンセント