

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2026年度)

専門分野区分	専門エクステンション	科目名	デッサンB				科目コード	S3536K1		
配当期	後期	授業実施形態	集中				単位数	2 単位		
担当教員名	中井 尚子	履修グループ	選択				授業方法	演習		
実務経験の内容	芸術大学美術科日本画専攻を卒業後、パッケージデザイン・広告・プロダクトUIなど幅広い分野のデザインに携わり、4社に勤務。 そのほか、フリーランスとして絵画制作やイラスト、グラフィックデザインの制作にも従事。 これまでの経験を活かし、指導を行う。									
学習一般目標	ポートフォリオに載せるレベルの作品を描く。 目の前のモノをしっかり観察し『構成・形・色調』を理解して画面へ展開できる。 デッサンを通して観察力と表現力、見直す力を養う。									
授業の概要および学習上の助言	デッサンは色と形を扱う者にとっての基本です。 モノをしっかり観察し、『納得・把握・理解』して画面へ置く事で見たまま描けます。 観察力を養い、集中力を付け、まずいところがあれば自ら改めるといった基本姿勢を意識して進めてください。 今後プロになる為のベースになります。									
教科書および参考書	『基礎から学ぶ鉛筆デッサン』 MdNコーポレーション 『アーティストのための美術解剖学』 マール社									
履修に必要な予備知識や技能	自分自身で集中して取り組める様に必要な物を準備する。(眼鏡やコンタクト、モチーフ等) 鉛筆は削って。道具を完璧に準備すること。 ※「風景」を描く人は自身で撮影した写真を用意。目線や構図にこだわって複数枚撮影すること。									
使用機器	鉛筆(推奨: 2H・H・HB・B・3B 各1本以上)、消しゴム、練消しゴム カッターナイフ、スケール、クリップ、削りカス入れ簡易ゴミ箱、クロッキー帳 水彩道具一式(水彩デッサン希望者)									
使用ソフト										
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	1	方向性、構成を考えて置くことができる。								
	1	空間、形を理解し画面に展開できる。								
	1	陰影により、立体や質感を表現できる。								
	1	軸や構造を理解し表現できる。								
	2	自分の作品や表現を客観的に捉え、修正できる。								
達成度評価	評価方法	試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	学部DP	1.知識・理解					80			80
		2.思考・判断							20	20
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲								
	総合評価割合						80		20	100
評価の要点										

評価方法	評価の実施方法と注意点
試験	
小テスト	
レポート	
成果発表(口頭・実技)	
作品	授業内で制作する作品を提出する。 課題に対する理解度・完成度から評価を行う。 ※立体表現、描きこみに特に注意すること。
ポートフォリオ	
その他	授業に対する姿勢や課題に対する取り組み、出席状況

### 授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	【1日目】 デッサンの基本をおさらい後 課題:「静物」「複数モチーフ」「石膏」「自画像」「風景」他 ※各自PFに必要なデッサンのモチーフを選択すること。  モチーフを選択→向き奥行き確認→光源確認→クロッキー帳でレイアウト確認 ※画用紙に描く前に、ここまで出来たら一旦チェックを受けること。	講義・実習	
第2回	【1日目】 構図決定後、画用紙に描く。 モチーフの把握、大きな立体の陰影から進める。	実習	
第3回	【1日目】	実習	
第4回	【1日目】	実習	
第5回	【2日目】 大きな立体が表現出来たら徐々に 群、部分へと進める。 都度見直しを心がけること。	実習	
第6回	【2日目】	実習	
第7回	【2日目】	実習	
第8回	【2日目】	実習	
第9回	【3日目】 完成へ 都度見直しして、目の前のモチーフを描き切る。	実習	
第10回	【3日目】	実習	
第11回	【3日目】	実習	
第12回	【3日目】 講評	講義	