

## 2020年度 専門課程 授業計画表

横浜デザイン学院

学科・専攻区分	総合デザイン科		授業科目名	PC演習 I Web基礎	
担当教員	秦野 努		年次	1	
			コマ数	2	
担当教員経歴	IT及びWeb専攻分野における17年の実務経験があり、「Microsoft Office Specialist Expert」、「Microsoft Official Trainer」、国家資格経済産業省「情報処理技術者-初級システムアドミニストレータ」を有し、ビジネスの実務におけるコンピュータ、オフィススイートソフトウェア、コンピュータネットワークの利用に精通した高度な実務能力を有する実務家教員。				
授業の概要	以下の内容を扱う。 HTML5規格に準拠した、Webページの作成。HTML5規格で用いられる、HTMLタグの使い方。Webページ作成に必要な、CSSの取り扱い。				
到達目標	以下の事柄が、できるようになる。HTML5の規格に準拠した、Webページを作成することができる。Webページにおいて、文字や画像を配置したページレイアウトを作成することができる。CSSを用いて、Webページのデザインを設定することができる。				
授業方法	コンピュータを使用した、実習により行う。				
授業計画				コマ数	
HTML	HTMLとWWWサーバ。タグの基本と、改行。			4	
	見出しと段落。文字の装飾。			4	
	画像の取り扱い。			4	
	リンクの作成。			4	
CSS	CSSの基本。			4	
	文字書式のCSS。			4	
	CSSの色指定。			4	
	背景のCSS。			4	
	サイズと、枠線のCSS。余白のCSS。角丸、影、半透明のCSS。			4	
	divタグと、spanタグ。			4	
	回り込みのCSS。リンクのCSS。CSSのまとめ。			2	
表	表の作成。表のCSS指定。			4	
	グループ化と、セルの結合。			2	
	表を活用した、レイアウト。			4	
Webページの作成	リストの作成と活用。			2	
	ページレイアウトの作成1。			4	
	ページレイアウトの作成2。			4	
	CSSファイルの活用。			2	
	インラインフレームの作成。			2	
	フォームの作成。			2	
成績評価の方法	出席率	課題/試験	修業力(授業全般)	修業力(企業課題/校外活動)	
	10%	30%	60%	0%	
教科書・参考書	相澤祐介(2014)「情報演習14 HTML5 & CSS3 ワークブック」、株式会社 カットシステム。				
備考	なし				

## 2020年度 専門課程 授業計画表

横浜デザイン学院

学科・専攻区分	総合デザイン科	授業科目名	PC演習 I Web表現	
担当教員	秦野 努	年次	1	
		コマ数	2	
担当教員経歴	IT及びWeb専攻分野における17年の実務経験があり、「Microsoft Office Specialist Expert」、「Microsoft Official Trainer」、国家資格経済産業省「情報処理技術者-初級システムアドミニストレータ」を有し、ビジネスの実務におけるコンピュータ、オフィススイートソフトウェア、コンピュータネットワークの利用に精通した高度な実務能力を有する実務家教員。			
授業の概要	以下の内容を扱う。 Webページの作成に必要な、JavaScriptについて知る。JavaScriptで書かれたWebページのコードを読み、意味を理解する。JavaScriptを使い、動的なページを作成する。			
到達目標	以下の事柄が、できるようになる。JavaScriptとは何かを、説明することができる。JavaScriptのコードを読み、その動作を説明することができる。Webページの動的なデザインを、JavaScriptにより実現することができる。			
授業方法	コンピュータを使用した、実習により行う。			
授業計画			コマ数	
web表現とJavaScript	JavaScriptの概要と、記述のルール。イベントハンドラの利用。		4	
	関数の基本。		4	
	変数の利用。変数の演算。		4	
	配列。		4	
	関数の引数。		4	
	繰り返し処理。繰り返し処理と、文字の表示。		4	
	条件分岐。		4	
	breakとcontinue。		4	
	関数の、戻り値。		4	
	文字入力と、エラー処理。		2	
Document Object Model	オブジェクト。		2	
	ウインドウの操作。スクロールの操作。		4	
	文字色、背景色の操作。画像の操作。		4	
	日付、時刻の操作。		4	
	フォームの操作。		2	
	URLと、履歴の操作。		2	
	Mathオブジェクト。		2	
	Stringオブジェクト。		2	
作品制作	一定間隔で、処理を繰り返す。		4	
	クッキーの操作。		4	
成績評価の方法	出席率	課題/試験	修業力(授業全般)	修業力(企業課題/校外活動)
	10%	30%	60%	0%
教科書・参考書	相澤祐介(2011)「情報演習13 JavaScript ワークブック」、株式会社 カットシステム。			
備考				

## 2020年度 専門課程 授業計画表

横浜デザイン学院

学科・専攻区分	総合デザイン科		授業科目名	PC実習 I
担当教員	佐々木 貴行		年次	1
			コマ数	4
担当教員経歴	2002年東京工芸大学卒業 デザイン事務所・広告代理店・学校法人職員などを経て現職。グラフィックデザイン・イラストレーション・絵画など、ジャンルにとらわれない専門分野の指導を行う。絵本作家、イラストレーターとしても活動。2007年『花火の夜に』の作品でARTBOX絵本新人賞受賞。			
授業の概要	PC、イラストレーター、フォトショップの仕組みを理解、基本的な撮影技術の習得、ソフトの扱い方の把握。どのような表現に使用できるかなど、ソフトの機能ごと、表現手法ごとに説明・実習・検証・復習しソフト、PCへの基礎理解を深めます。同様にデザイン技法の基礎の説明・実習も行います。また他授業と連携したテーマで課題実習も行います。			
到達目標	PC、ソフトへの苦手意識を無くし、自分のイメージを素早く表現できるひとつの道具として扱うための基礎技術力を養います。細部の丁寧さ、データのきれいさを重視し、仕事レベルのクオリティ、こだわりを意識させ、普段のものを見る目を養うのも目標です。			
授業方法	実習形式			
授業計画				コマ数
概要	授業目的の説明(デザイン業界でのPC、AI、の役割)			4
基礎実習	イラストレーター基礎			8
	フォトショップ基礎			8
	イラストレーターとフォトショップでの応用制作			8
	アナログからデジタル変換の理解			8
	基本的な撮影方法			8
	企業連携課題			8
基礎演習	イラストレーターとフォトショップでの基本実習制作1			4
	イラストレーターとフォトショップでの基本実習制作1			4
	一眼レフカメラの使い方			8
	アナログからデジタル変換の理解			4
実習	編集・加工演習 ①補正とレタッチ			4
	編集・加工演習 ②トリミング			4
	写真＋文字を組み合わせる(紙媒体)			4
	写真＋文字を組み合わせる(WEB)			4
応用2	企業連携課題			8
	企業連携課題			8
	修了展へ向けての制作			8
	修了展へ向けての制作			8
	自由制作			8
成績評価の方法	出席率	課題/試験	修業力(授業全般)	修業力(企業課題/校外活動)
	20%	20%	30%	30%
教科書・参考書	特になし			
備考	なし			

## 2020年度 専門課程 授業計画表

横浜デザイン学院

学科・専攻区分	総合デザイン科	授業科目名	Webリテラシー I	
担当教員	秦野 努	年次	1	
		コマ数	2	
担当教員経歴	IT及びWeb専攻分野における17年の実務経験があり、「Microsoft Office Specialist Expert」、「Microsoft Official Trainer」、国家資格経済産業省「情報処理技術者-初級システムアドミニストレータ」を有し、ビジネスの実務におけるコンピュータ、オフィススイートソフトウェア、コンピュータネットワークの利用に精通した高度な実務能力を有する実務家教員。			
授業の概要	以下の内容を扱う。「デザインする」仕事に必要な、コンピュータとコンピュータネットワークの基礎知識。コンピュータとコンピュータネットワークを利用して仕事をするために必要な、技術の習得。			
到達目標	Officeスイートを使用して、以下の事柄ができるようになる。ビジネス文書を作成する。数値を計算し、可視化する。文字、数値、図表を用いて表現し、説明する。作成した文書やファイルを利用して、情報を伝達する。			
授業方法	コンピュータを使用した、実習により行う。			
授業計画			コマ数	
基本	日本語入力と、ファイル管理。インターネットの活用と、注意すべきこと。			2
文章作成ソフトウェア	文書作成ソフトウェアの基本操作。			4
	文書の作成。			4
	グラフィックの利用。			4
	論文やレポートの作成と、印刷。			4
プレゼンテーションソフトウェア	プレゼンテーションソフトウェアの基礎知識。スライドの視覚効果。			4
	効果的なプレゼンテーションの作成。			2
	プレゼンテーションの実行と、プレゼンテーション資料の作成。			2
	プレゼンテーションを企画してみよう。			2
	プレゼンテーション実習。			10
表計算ソフトウェア	表計算ソフトウェアの基礎知識。データの入力と、表作成。			2
	セルの書式設定と、数式の入力。			2
	関数の利用。			4
	グラフの作成と、印刷。			2
	データベースの利用と、データ分析。			4
課題制作	ソフトウェアの統合的活用。調べて、まとめてみよう			2
	課題研究実習。表現するために必要な情報を、調査しよう。			2
	課題研究実習。調査した事柄をまとめ、情報を伝えよう。			4
	課題研究実習。まとめた事柄を、発表しよう。			4
	課題研究実習。発表を振り返ろう。			4
成績評価の方法	出席率	課題/試験	修業力(授業全般)	修業力(企業課題/校外活動)
	10%	30%	60%	0%
教科書・参考書	高橋敏夫(2014)「Windows8・Office2013による情報処理入門」、実教出版。			
備考	なし			

## 2020年度 専門課程 授業計画表

横浜デザイン学院

学科・専攻区分	総合デザイン科	授業科目名	アイデアデヴェロップメント		
担当教員	寺内 有紀夫	年次	1		
		コマ数	4		
担当教員経歴	1984年多摩美術大学卒業。NECIにて多くのビジネス及びコンシューマ商品デザイン開発を担当。主に情報システム、モバイル、PC商品の企画及びデザイン開発に従事。国内外デザイン賞受賞(グッドデザイン賞、IF賞)2015年退職/横浜デザイン入職、現在、専門課程長。				
授業の概要	多面的に多くのアイデアを創出するためのデザイナーのためのトレーニング演習。課題解決に対して、創造、発想する時に常識や従来のことにとわれない幅の広い発想ができるように基礎トレーニングを行う。				
到達目標	情報収集や、その傾向を探ること、その理解、問題の発見、課題設定・解決を行う時、あらゆる視点や多くの要素から着目すべきことを導き出し、課題解決のためのアイデアを創出、目標に到達できるデザイナー必須の素養を育てる。				
授業方法	課題内容によって、個人ワーク、チームワークで行う。個人の発想力に注力する反復トレーニングとチームでアイデアを出し課題解決する両面からの授業進行となる。				
授業計画				コマ数	
思考	アイデアデヴェロップメントとは			8	
演習-1	固定観念や常識から離れる思考の練習			8	
	点と線、面から立体へ			8	
	展開図から立体造形に			8	
	紙の特性・種類を知る(コピー用紙、ボール紙、段ボール等)			8	
演習-2	アイデアデヴェロップメント実践- I ~ダンボール椅子			8	
	パッケージをデザインする			8	
	アイデアデヴェロップメントトレーニング(* 適宜企業課題応用)			8	
演習-3	アイデアデヴェロップメントトレーニング(CMF:カラー、マテリアル、フィニッシュ)			10	
	アイデアデヴェロップメント実践2 ~卵のパッケージ			10	
	パースペクティブ基礎トレーニング(ストリートスケッチ)			10	
	パースペクティブ基礎から造形へ移行する			10	
演習-4	アイデアデヴェロップメント実践3 ~スパゲッティーカンチレバー			8	
	発想の展開を形にする			8	
	アイデアデヴェロップメント実践4 ~ムーブメントアイテム			10	
	アイデアデヴェロップメント実践5 ~ロボット			10	
* 演習は、チーム実施課題					
成績評価の方法	出席率	課題/試験	修業力(授業全般)	修業力(企業課題/校外活動)	
	10%	30%	60%	0%	
教科書・参考書	適宜、必要な書籍等を準備。				
備考	①発想の展開を幅広く出すことができたか、ユニークな発想ができたか、作業過程と制作物で評価②チームワークでの課題解決に対し、相互理解、協力をしてゴールに導くことができたか。③表現するスキルがあるか				

## 2020年度 専門課程 授業計画表

横浜デザイン学院

学科・専攻区分	総合デザイン科	授業科目名	エディトリアルデザイン基礎	
担当教員	山本 加奈子	年次	1	
		コマ数	4	
担当教員経歴	東京工芸大学卒業。HBスタジオ入社。デザイナー、イラストレーターとして勤務。主に飲食店カタログ制作などに携わる。『イラストレーション』誌の期待の新人イラストレーターに選ばれ、イラストの仕事を開始。デザイン事務所、出版社、新聞社などを経て、現在はフリーランスデザイナー、イラストレーターとして活動。主な著作は、『コーヒー語辞典』誠文堂新光社など多数。			
授業の概要	インデザインの使い方を軸に、本を作るための基本的な流れを一年かけて学んでもらいます。前期は主にソフトの基本的な動作を覚え、レイアウトや題材にそった文字組み&デザインをしてもらいます。後期は自分の好きな題材でフリー冊子制作。企画から入稿作業まで一通り行ってもらいます。			
到達目標	本を作る作業を最初から最後まで行うことで、デザインはもちろん、流通についてや、仕事をするにあたって大切な、ともに仕事する他の業種(編集者やカメラマンなど)についても理解してもらいます。			
授業方法	アドビ インデザインによる実習形式			
授業計画			コマ数	
基本	本作りの流れについて(座学)		4	
	文字組みについて(座学)		4	
インデザインの操作	インデザインの基本動作		8	
	レイアウトに沿ってデザインする①		8	
	講評		4	
	レイアウトに沿ってデザインする②		8	
	講評		4	
	レイアウトに沿ってデザインする③		8	
	講評		4	
	レイアウトに沿ってデザインする④		8	
実習1	カバーと表紙について		8	
	カバーのデザインをする①		8	
	カバーのデザインをする②		8	
	講評		4	
実習2	フリー冊子を作る①		8	
	フリー冊子を作る②		8	
	フリー冊子を作る③		8	
	フリー冊子を作る④(入稿データの作りかた)		8	
	講評		4	
成績評価の方法	出席率	課題/試験	修業力(授業全般)	修業力(企業課題/校外活動)
	20%	20%	60%	0%
教科書・参考書	特になし			
備考	なし			

## 2020年度 専門課程 授業計画表

横浜デザイン学院

学科・専攻区分	総合デザイン科	授業科目名	グラフィック表現A	
担当教員	秋山 祥子	年次	1	
		コマ数	4	
担当教員経歴	大手代理店プロダクション～デザイン事務所を経て、2005年よりフリーランスのデザイナー・イラストレーターとして活動中。広告、パンフレット、チラシ、パッケージ、ロゴなどグラフィックデザイン制作に携わり、企画・アイデア出しから入稿作業まで一連の作業に携る。			
授業の概要	自由な発想でのアイデアだしから、絵画、イラスト、キャラクター、立体作品などを制作。基本的にはアナログ作品を作り、スキャニングなどを行いデジタルデータでの表現も追及していきます。アナログ・デジタル表現の良さを見比べていきます。			
到達目標	自分の『好き』＝『やる気』をテーマに制作を通し、クリエイターとしての自覚や自信をつけます。デジタルを導入することにより、デジタルへの苦手意識をなくし、自然とPCスキルも身に着けます。			
授業方法	実習形式			
授業計画			コマ数	
概要	コンセプト説明			4
基礎実習	自由制作			4
	自由制作			4
	イラストレーターで作品制作 『花、人物、動物』			4
	イラストレーターで作品制作 『花、人物、動物』			4
基礎演習	スミ1色でイラストレーションの制作			4
	フォトショップで作品制作 『素材を使って絵を作る』			8
	フォトショップで作品制作 『素材を使って絵を作る』			4
応用1	タイポグラフィ(文字組の理解)『演劇のチラシ』			8
	タイポグラフィ(文字組の理解)『演劇のチラシ』			4
	好きな言葉(単語)を使って作品制作			8
	好きな言葉(単語)を使って作品制作			8
応用2	エディトリアルデザイン 本の装丁			8
	エディトリアルデザイン 本の装丁			8
	名刺のデザイン			8
	名刺のデザイン			8
	企業連携課題			8
	企業連携課題			8
	自由制作			8
	自由制作			8
成績評価の方法	出席率	課題/試験	修業力(授業全般)	修業力(企業課題/校外活動)
	30%	30%	20%	20%
教科書・参考書	特になし			
備考	なし			

## 2020年度 専門課程 授業計画表

横浜デザイン学院

学科・専攻区分	総合デザイン科	授業科目名	グラフィック表現B	
担当教員	佐々木 貴行	年次	1	
		コマ数	4	
担当教員経歴	2002年東京工芸大学卒業 デザイン事務所・広告代理店・学校法人職員などを経て現職。グラフィックデザイン・イラストレーション・絵画など、ジャンルにとらわれない専門分野の指導を行う。絵本作家、イラストレーターとしても活動。2007年『花火の夜に』の作品でARTBOX絵本新人賞受賞。			
授業の概要	グラフィック表現Aでの制作物、既存する商品や仕事などを、制作を通し理解を深めていきます。自分の作品の良いところ、悪いところを見極めクリエイターとして自立できる心構え、スキルを身に着けます。			
到達目標	クリエイターとしての基礎をしっかりと固めます。また、グループワークやプレゼンテーションも取り入れて、より一層、2年生へ向けてクリエイターとしての自覚をもってもらいます。			
授業方法	実習形式			
授業計画			コマ数	
概要	コンセプト説明			4
基礎1	イラストレーター、フォトショップの使い方			12
	企業のリサーチ			8
	企業のリサーチ			8
	商品リサーチ			8
実習1	商品リサーチ			4
	プレゼンテーション			4
	イラストレーターでのアートボードの使用方法			4
実習2	pdf変換の方法			4
	グループワーク			4
	グループワーク			4
	ノートブック、プロジェクターを使いプレゼンテーション			8
実習3	ノートブック、プロジェクターを使いプレゼンテーション			8
	企画案の制作			8
	企画案の制作			8
	ブランディング			8
	ブランディング			8
	ノートブック、プロジェクターを使いプレゼンテーション			4
	ノートブック、プロジェクターを使いプレゼンテーション			4
	企画書の制作			8
成績評価の方法	出席率	課題/試験	修業力(授業全般)	修業力(企業課題/校外活動)
	20%	20%	30%	30%
教科書・参考書	特になし			
備考	なし			



## 2020年度 専門課程 授業計画表

横浜デザイン学院

学科・専攻区分	総合デザイン科		授業科目名	映像表現 I 撮影技法
担当教員	藤井 治子		年次	1
			コマ数	4
担当教員経歴	和光大学卒業。印刷物、ロゴなどのグラフィック、写真撮影、WEBデザイン・構築、UI/UXデザイン、企業やサービス、商品ブランディングなど多くの制作物担当。WEBアプリ、スマートフォンアプリ、LINE@、タッチパネル機器へのプリセットデザイン、コーディングの経験も持つ。			
授業の概要	写真は光のエネルギーが画像に変換されることです。撮影とは、この光を扱い、“何を”と“どう”撮影するのかは、撮影者の意思と感性に委ねられています。撮影者が対象を撮影できるようになり、PC作業を通しweb広告の制作できることが授業の目的です。写真素材をwebサイト用、紙媒体に展開するため、画像編集、加工やバナーの作成を経験します。			
到達目標	撮影技術及び、各媒体で推奨される解像度やファイル形式などの基礎知識とphotoshopで画像加工を行いweb広告が制作できる知識と技術を習得します。			
授業方法	撮影技術の取得とwebへの転換スキルの習得			
授業計画				コマ数
導入	授業目的の説明(WEBデザイン業界でのPC、AI、の役割)			4
基本操作	イラストレーター・フォトショップ基礎			8
	イラストレーターとフォトショップでの応用制作			8
	web広告の理解			8
	撮影基礎			8
実習1	広告の制作(紙媒体)1			8
	広告の制作(紙媒体)2			8
	プレゼン演習・講評			8
実習2	デジタルカメラでの撮影			8
	広告の制作(web媒体)1			8
	広告の制作(web媒体)2			8
	プレゼン演習・講評			8
実習3	編集・加工演習 ①補正とレタッチ			8
	編集・加工演習 ②トリミング			8
	写真＋文字を組み合わせる(紙媒体)			8
	写真＋文字を組み合わせる(WEB)			4
	画像データの管理方法			4
	様々な写真の配置・使い方演習 ①紙媒体			4
	様々な写真の配置・使い方演習 ②web(バナー)			4
	プレゼン演習・講評			8
成績評価の方法	出席率	課題/試験	修業力(授業全般)	修業力(企業課題/校外活動)
	40%	40%	20%	0%
教科書・参考書	特になし			
備考	なし			

## 2020年度 専門課程 授業計画表

横浜デザイン学院

学科・専攻区分	総合デザイン科	授業科目名	美術演習デッサン	
担当教員	寺内 有紀夫	年次	1	
		コマ数	4	
担当教員経歴	1984年多摩美術大学卒業。NECにて多くのビジネス及びコンシューマ商品デザイン開発を担当。主に情報システム、モバイル、PC商品の企画及びデザイン開発に従事。国内外デザイン賞受賞(グッドデザイン賞、IF賞)2015年退職/横浜デザイン入職、現在、専門課程長。			
授業の概要	デザインという行為をデッサン演習を通して学ぶ。対象物を見て感じたことを設定し、常に他者に伝えることを繰り返す授業を中心とする。モノや人の観察から始まり、感じたこと、発見したことを表現して人に伝えるための描画力と観察力を養い、そのイメージを伝える表現・提案力に繋げる。			
到達目標	描かれたものが何を表現し、何を伝えたいのかが、他者にわかり感じることができること。 ①表現されたものを介して多くの人が情報発信に共有できる技術的表現力が身につくこと ②発信したい情報の取捨選択と抑揚や整理できる能力(描画情報の順位付けができる思考力)			
授業方法	基礎演習で学生の全体傾向を把握し、表現演習の段階からレベル、状況に合ったモチーフや授業進行度を計画進行する。学生間に描画スキル(技術的)の差は出ても、表現、発信したいことが伝わる思考を重要視して授業進行を行う。			
授業計画			コマ数	
導入	授業目的の説明 ~なぜデッサンが必要なのか?			4
基礎演習 (観察から表現の理解と体験)	ものを見る“観察するとは” *身近なモノをよく見て理解する			4
	基礎-1	画材に慣れる(伝えるための表現手段を知る)		4
	基礎-2	グラデーションを作り、表現方法を知る		4
	基礎-3	単純形状を観察し、光と陰影の関係を実感する		4
表現演習-1	表現-1 モチーフ描画(形と素材)			4
	表現-2 モチーフ描画(形と素材)			4
	表現-3 モチーフ描画(素材の違い)			4
表現演習-2	表現-4 広い空間を透視図に沿って表現する			8
	表現-5 素材を表現する(紙の造りの違いを表現する)			8
	表現-6 石膏像(頭部)を描く			8
	表現-7 人を描く、自分の手を描く			8
表現演習-3	表現-8 モチーフ描画(形と素材)			8
	表現-9 モチーフ描画 *校外風景			8
	表現-10 モチーフ描画(石膏像)			8
	表現-11 モチーフ描画 *色彩表現			8
	表現-12 モチーフ描画 *色彩表現			8
	表現-13 モチーフ描画 *色彩表現			8
	表現-14 モチーフ描画 ~自己表現 I			8
表現-15 モチーフ描画 ~自己表現 II			8	
成績評価の方法	出席率	課題/試験	修業力(授業全般)	修業力(企業課題/校外活動)
	30%	10%	60%	0%
教科書・参考書	特になし			
備考	①観察力(対象物をしっかりと見る力があるか)②テーマ設定力・構築力(感じたことを表現するために計画がたてられるか)③表現するスキルがあるか			