

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	ホームルーム	
担当教員	佐々木 貴行	年次	2	
		コマ数	2	
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	授業内での習得スキルの確認、就職へむけての企業のリサーチなど、学生の技能習得以外での問題点の解決を実施する。			
到達目標	社会人になるにあたり、一般常識やビジネスマナー、文章の制作などを習得。			
授業方法	講義・実習形式			
授業計画			コマ数	
概要	コンセプト説明			2
基礎1	企業の仕組み1			4
	企業情報のリサーチ			4
	商品リサーチ1			4
	自己分析1			4
実習1	プレゼンテーション			2
	メールでの文章制作			4
	pdf変換の方法1			2
	pdf変換の方法2			2
	自己分析2			4
基礎2	企業の仕組み2			4
	企業情報のリサーチ			2
	商品リサーチ1			2
	自己分析3			4
実習2	プレゼンテーション2			2
	メールでの文章制作2			2
	自己分析4			4
	デザイン専門用語の習得			4
	自己分析5			4
	ポートフォリオを使つての話し方			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)
	70%	10%	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	PC演習Ⅱ Webプランニング	
担当教員	秦野 努	年次	2	
		コマ数	6	
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。テーマに沿い、WebページやWebサイトの企画や設計といったプランニングを行なう。プランニングに基づき、ふさわしいWebサイトテンプレートを選択する。Webサイトテンプレートを用い、プランニングに基づいたWebサイトを完成させる。			
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	
プランニング実習1	Webサイトプランニングプロジェクト1。テーマに基づく、Webサイトのプランニング。		6	
	プロジェクト1のプランニングに基づいた、素材の準備とテンプレートの選定。		6	
	プロジェクト1のプランニングに基づいた、HTMLとCSSのコーディング。		6	
	Webサイトプランニングプロジェクト1のプレゼンテーション。		12	
プランニング実習2	Webサイトプランニングプロジェクト2。テーマに基づく、Webサイトのプランニング。		6	
	プロジェクト2のプランニングに基づいた、素材の準備とテンプレートの選定。		6	
	プロジェクト2のプランニングに基づいた、HTMLとCSSのコーディング。		6	
	Webサイトプランニングプロジェクト2のプレゼンテーション。		12	
プランニング実習3	Webサイトプランニングプロジェクト3。テーマに基づく、Webサイトのプランニング。		6	
	プロジェクト3のプランニングに基づいた、素材の準備とテンプレートの選定。		6	
	プロジェクト3のプランニングに基づいた、HTMLとCSSのコーディング。		6	
	Webサイトプランニングプロジェクト3のプレゼンテーション。		12	
プランニング実習4	Webサイトプランニングプロジェクト4。テーマの設定とWebサイトのプランニング。		6	
	プロジェクト4のプランニングに基づいた、素材の準備とテンプレートの選定。		6	
	プロジェクト4のプランニングに基づいた、HTMLとCSSのコーディング。		6	
	Webサイトプランニングプロジェクト4のプレゼンテーション。		12	
卒業制作	卒業制作—Webサイトプランニング。テーマの設定とWebサイトのプランニング。		12	
	卒業制作—Webサイトプランニング。素材の準備とテンプレートの選定。		12	
	卒業制作—Webサイトプランニング。HTMLとCSSのコーディング。		12	
	卒業制作—Webサイトプランニング。卒業制作作品のプレゼンテーション。		24	
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	各プロジェクトに際し、必要なファイルを配布いたします。			
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実習Ⅱ デザイン技法A
担当教員	山本加奈子		年次	2
			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	実践的なDTP技術、印刷知識、データ、PCの扱い方をindesignを主に使用し課題実習を中心に学びます。デザイン理論/技法を順を追って説明・実習で学び、基礎的なデザイン、レイアウト技術の習得をします。なるべく仮想課題ではなく他授業と関連した課題や企業連携課題も取り入れ進めていきます。			
到達目標	新卒のデザイナーとして必要な最低限のPCスキル、印刷、デザイン知識の理解・習得を目指します。実習で基礎的なDTPスキルを固め、自信につなげ、社会に出た時の応用力を培うベース作りをします。またデザイン技法、仕組みを理解することにより、ものを見る視点を養うとともに、論理的に説明できるプレゼン力をみにつけることも目標です。			
授業方法	実習形式			
授業計画				コマ数
基本	授業目的の説明(デザイナー、オペレーターの役割、デザイン業界の説明)			4
制作基礎	PCの取り扱い 注意事項 ピクセルとベジェの違い			4
	レイアウトの基礎 近接、整列			4
	コントラスト レイアウト練習			4
	余白、反復 レイアウト練習			4
	企業連携課題			8
	企業連携課題			8
配色・画像	CMYKの説明(絵の具)、RGBの説明(ピクセルでの画像の作り方)			8
	画像の扱いと解像度の理解(線数、リンク、画像の再配置、カラープロファイル)			4
	Photoshopで用途を想定した画像補正、色補正			4
	色(色の起源、補色、色の組み合わせ、色で前後感を表現)			4
文字	文字組みの基本(トラッキング、カーニング、行間、文字間、禁則処理 など)			8
	文字・書体の歴史、デジタルフォントの仕組み、仮想ボディ、基本フォントを知る 欧文/和文			8
	フォントの選び方 フォントのカテゴリライズ フォントは声色で選ぶ			8
データ制作	表組み制作、カレンダー制作			8
	入稿データ制作、PDFデータの扱い			8
	グラフ、インフォグラフィック			4
	既存の雑誌表紙、チラシのトレース			4
	企業連携課題			8
	企業連携課題			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%	40%	30%	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	PC実習Ⅱ デザイン技法B	
担当教員	秋山 祥子	年次	2	
		コマ数	8	
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	主として企業連携課題の制作、およびポートフォリオの制作。個々に目標をもたせ納得のいく制作を行いステップアップを目指します。仕事レベルのクオリティの把握、打ち合わせやプレゼンでの振る舞いなど、社会人になるにあたっての姿勢、仕事への心構えも学びます。			
到達目標	随時ヒアリングを行い、卒業後の進路、目標を具体的に考えさせ、常に意識させます。デザインを学ぶことにより卒業後、仕事への応用力、考え方の基礎を身につけます。			
授業方法	実習形式			
授業計画			コマ数	
概要	授業目的の説明		8	
演習1	企業課題1		8	
	企業課題1		8	
	企業課題1		8	
	ポートフォリオ制作1「自分」		16	
	ポートフォリオ制作1「自分」		16	
演習2	企業課題2		16	
	企業課題2		8	
	ポートフォリオ制作2「言葉」		16	
	ポートフォリオ制作2「言葉」		16	
演習3	企業課題3		16	
	企業課題3		8	
	ポートフォリオ制作3「相手」		16	
	ポートフォリオ制作3「相手」		16	
演習4	企業課題4		16	
	企業課題4		8	
	ポートフォリオ制作4「編集」		16	
	ポートフォリオ制作4「編集」		16	
	企業課題5		16	
	企業課題5		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	グラフィックデザイン実習	
担当教員	佐々木 貴行	年次	2	
		コマ数	6	
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	企業との連携授業 クライアントとの打ち合わせをはじめ、実際の仕事の流れを把握してもらいます。制作を通して確実な実践力を身に着けます。			
到達目標	実際の仕事を通して、クライアントの要望に応えられる、アイデアやPCスキル、提案力を身に着けます、デザイナー、イラストレーター、作家としての自信を付け就職へと結びつけます。			
授業方法	実習形式			
授業計画			コマ数	
概要	目的の説明・会社の仕組みなどの講義			12
基礎	デザイナーとしてのイラストの扱い方			12
	デザイン専門用語・会社でよく使用するPCスキル			6
	会社でよく使用するPCスキル(illustrator & photoshop)			6
	会社でよく使用するPCスキル(illustrator & photoshop)			6
演習1	企業連携課題-1			12
	企業連携課題-1			12
	エディトリアルデザイン 本の装丁			6
	エディトリアルデザイン 本の装丁			6
	入校データの作り方			6
	入校データの作り方			12
演習2	リデザイン・ビジュアルの展開			6
	リデザイン・ビジュアルの展開			6
	企業連携課題-2			12
	企業連携課題-2			12
卒業制作	企業連携課題・卒業制作			12
	企業連携課題・卒業制作			12
	企業連携課題・卒業制作			12
	企業連携課題・卒業制作			12
	企業連携課題・卒業制作			12
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	デザイナーのための現場力	
担当教員	寺内 有紀夫	年次	2	
		コマ数	2	
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	デザイナーに必要な仕事の推進力を身に付けるための基礎知識と、その実践力を養うための企業連携課題に落とし込んだ実践的な演習を行います。マーケティング基礎、企画、デザイン制作、商品(量産)化、販売促進など一連の必要な知識と実践力を商品開発の流れに沿って学び、併行して、デザイナースキル必須の人間中心設計についての知識や意味についても実践的に学ぶ。			
到達目標	それぞれのデザイン分野の仕事に就いた時に必要な現場で求められる共通の基礎知識と実践力の基礎を身に付けること。また、商品開発のステップに沿いながら学ぶことで、デザイナーの役割を知り、そこで必要な仕事を進める現場でのカ・スキルを理解し、就職した時の基礎体力を育成する。			
授業方法	座学(商品企画開発に関わる)と課題演習及びロールプレイング(クライアントとデザイナー)形式による「疑似打合せ」などの体験を通じた実践的な授業内容で進める。			
授業計画			コマ数	
思考	デザインの仕事が生まれるまで		2	
演習-1	デザインの仕事とは		2	
	デザインの仕事の種類		4	
	デザインの仕事とは仕事を進めるということ *ロールプレイング実習		4	
	商品開発におけるデザイン/デザイナーの役割		4	
演習-2	デザイナーのためのマーケティング基礎		2	
	デザイナーが関わる企画開発(開発フロー/コピーライト/知的財産権基礎)		4	
	人間中心設計とは		4	
演習-3	デザイナーが社会貢献すること		4	
	デザイナーに求められる能力、生き方(デザイン思考を理解する)		4	
	ソーシャルデザインとは		4	
	企業連携課題を通して実践力をつける		4	
演習-4	演習① 情報を見分ける — 仕事を生み出す、獲る		4	
	演習② 課題の発見 — 課題の整理、解決の手段、提案		4	
	演習③ ビジュアルライズ/仮説 — スケッチ、ラピッドプロトタイプ、PPTをつくる		4	
	演習④ プレゼンテーション — 課題の本質を伝えサービスの魅力を提案する		4	
	演習⑤ 市場調査/検証 — ユーザーを知る、潜在欲求を探る		4	
* 仕事力のロールプレイングに包括される				
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%	10%	50%	0%
教科書・参考書	適宜、必要な書籍等を準備。			
備考	①出席率(生活サイクル維持力評価)②実践力(発信力・表現力～伝え、説得する能力)			

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Ⅱ WEB技法	
担当教員	藤井 治子	年次	2	
		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	商品の撮影方法を学び、webへ展開していきます。 1年次は撮影を中心に学び、2年次はwebへの展開方法が中心となります。 後期は、撮影した写真素材を、WEBサイト用、紙媒体に展開するための画像編集、加工や、バナーの作成などを経験します。			
到達目標	WEBデザインに必要な基礎知識を始め、WEBデザイナーに求められる全般的なスキル、その他のクリエイティブからの横展開の方法などを総合的に学び、生徒自らのオウンドメディアの制作を目標とします。			
授業方法	実習形式			
授業計画			コマ数	
概要	イントロダクション			4
基礎 実習	基礎知識を学ぶ① WEBページのレイアウトや名称			8
	課題①: WEBサイトをトレースしてみる			4
	課題②: 自分のWEBサイトをデザインしてみる(期初チャレンジ)			4
	基礎知識を学ぶ② 広告バナーとは			4
基礎 演習1	課題③: バナーを作ってみる(広告編)			8
	課題④: バナーを作ってみる(サイト内誘導編)			4
	基礎知識を学ぶ③ オウンドメディアとは			4
基礎 演習2	課題⑤: キャンペーンサイトを企画する			8
	課題⑥: キャンペーンサイトをデザインする			8
	基礎知識を学ぶ④ UI/UXとは			8
	課題⑦: ECサイトにおけるUIを考える			8
基礎 演習3	課題⑧: ECサイトにおけるUIをデザインする			8
	基礎知識を学ぶ⑤ SEO・SEMとは			8
	課題⑨: 適切なキーワードを考える			4
	総合演習: 自分のWEBサイトをデザインしてみる(卒業チャレンジ)			8
	課題⑩: デザイン演習-1			4
	課題⑪: デザイン演習-2			4
	課題⑫: プレゼンテーション			4
レビュー・総まとめ			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%	30%	50%	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	色彩応用と印刷技術	
担当教員	佐々木 貴行	年次	2	
		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	自身の制作データがどのように印刷工程を通り、印刷に関する実際の流れを把握してもらいます。制作や印刷の仕組みを学び確実な実践力を身に着けます。			
到達目標	印刷物ができあがるまでの工程を理解し、デザイナーとして必要な入校データの作り方を習得していきます。また、イラストレーター、作家としても自信を付け就職へと結びつけます。			
授業方法	実習形式			
授業計画			コマ数	
概要	授業目的の説明(印刷物について)			4
基礎1	紙媒体とwebの連動性			4
	CMYKとRGBの違い			4
	企業連携課題			8
	企業連携課題			16
基礎2	トンボを使つてのカット方法			4
	カンパ見本の作り方			4
	印刷機の説明			4
応用1	企業連携課題			8
	企業連携課題			16
	色の仕組み			4
	色の仕組み			4
応用2	モアレ効果について			4
	拡張子についての説明			8
	フォトショップでのRGBでの加工方法			4
	フォトショップでのRGBでの加工方法			4
	解像度の変更について			4
	スキャニングの方法			4
	企業連携課題			12
	企業連携課題			12
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			