

2021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	120時間
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。最近の傾向として趣味が仕事につながるケースが多く、それぞれが好きでやっていることをいかに仕事につなげていくか、一緒に考えていきます。			
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。また、コンセプトを明確にたて、第三者にわかりやすくアピールする方法を身に付けてもらいます。			
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	コンセプトにそったアイデア出し			16
	昨年度の復習			8
インデザイン	インデザインソフトの使い方(応用)文字スタイル・段落スタイル			16
	イラスト用語辞典の作成			40
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)			12
応用	好きな人へのプレゼントの提案			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)
	30%	40%	30%	0%
教科書・参考書	特になし			
備考	なし			

2021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	248時間
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」			8
	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「フォーマットと作品」			16
	ポートフォリオ制作2「フォーマットと作品」			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「作品と文章」			16
	ポートフォリオ制作3「作品と文章」			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「編集と作品」			16
	ポートフォリオ制作4「編集と作品」			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(企業連携)	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			

2021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 II	
担当教員	深川 大一	年次	2	
		コマ数	4	120時間
担当教員経歴	デザイナー、ディレクター、コンサルタント。Webサイトを中心に、紙媒体を含む各種販促物やアプリなどのコンサルティング、経営・IT支援、ディレクション、撮影、デザイン・制作を行う。また、UD・アクセシビリティ関連フォーラムの実行委員や地方自治体のユーザビリティ評価の審査参加、書籍用のデザイン素材作成、学生・社会人対象の講師業務等も行う。			
授業の概要	1年次に学習した内容をふまえ、まずはポートフォリオサイト制作を中心に、Webページの仕組みやWeb制作の流れを学習する。その後、課題制作を通して、具体的なWebサイト等のデザインを行い、ツールの使い方も含めて学習する。			
到達目標	1)簡易ポートフォリオサイト制作、Web・UI/UXデザインの課題制作、2)Webデザイン・Web制作の基礎講義、により、基礎知識やツールの使い方等を学び・理解を深めること、課題はデザインの完成度を高めることを目標とする			
授業方法	実習を中心に、適宜講義を挟みながら実施			
授業計画			コマ数	
概要	授業目的等の説明、登録作業等		2	
Web制作演習1 ポートフォリオ制作 ①	構成の検討、素材の準備		4	
	基本知識1(ファイル形式と使い方)		2	
	デザイン・制作		8	
Web制作演習1 ポートフォリオ制作 ②	基本知識2(HTMLとCSS、JavaScript等)		8	
	カスタマイズ方法		8	
	ブラッシュアップ		8	
Web制作演習2 ポートフォリオ制作③	基本知識3(Webページの構成、公開までの流れ)		4	
	Bootstrapを使ったポートフォリオサイト制作		8	
	基本知識4(WebサーバーとWebサイトの公開)		4	
	基本知識5(Webサイトの種類と制作の流れ)		4	
	基礎演習		8	
Web/UIデザイン 演習1	課題設定とプランニング		6	
	デザイン		10	
	レビュー・ブラッシュアップ		4	
Web/UIデザイン 演習2	基本知識6(UI/UX)		4	
	課題設定とプランニング		6	
	デザイン		18	
	レビュー・ブラッシュアップ		4	
まとめ	まとめ		-	
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%	60%	30%	0%
教科書・参考書	基本なし。必要に応じて選定			
備考	なし			

2021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	198時間
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			12
	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			

2021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	62時間
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ということ			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、獲得			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)			

2021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	66時間
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			4
	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っでの話し方			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			

2021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		映像表現Ⅱ デザイン技法	
担当教員	藤井 治子		年次	2
			コマ数	6
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	自分で撮影した写真や動画、イラスト、アイデアを、実際にデザイン制作し、デザインの現場で求められるであろう(オウンド)メディアへ展開することを中心に進めていきます。動画の基礎的な知識、編集も体験します。SNSを活用した事例にも取り組み、今必要なトレンドも取り入れていきます。			
到達目標	グラフィック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、課題を通してより深め、成熟した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			2
構図(構成)と意図	知識を学ぶ①: 構図(構成)と意図(コンセプト)			4
	課題①: コンセプトを探ろう・プレゼン			8
	知識を学ぶ②: 意図(コンセプト)を設定し表現するということ			4
	課題②: 平面構成を考える・プレゼン			24
レイアウト	知識を学ぶ③: レイアウトのコツ			4
	知識を学ぶ④: レイアウトの型			6
	課題③: ポスターをデザインする・プレゼン			24
動画	知識を学ぶ⑦: 動画の基礎知識			4
	課題④: 絵コンテを描く			4
	課題⑤: 潮風祭告知CMを作る・プレゼン			36
SNS・広告・マーケティング	知識を学ぶ⑧: SNSに求められるデザイン			4
	知識を学ぶ⑨: ターゲットとペルソナ設定			4
	知識を学ぶ⑩: デザインとマーケティング			4
	課題⑥: 広告をデザインする・プレゼン			24
まとめ	まとめ演習: 自分の卒業制作の広告企画・デザイン・制作・発表			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)
	20%	30%	50%	0%
教科書・参考書	コンセプトが伝わるデザインのロジック			
備考	動画はiMovieを利用予定			

2021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	124時間
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	トンボを使ってのカット方法			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			8
	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			