

職業実践専門課程の基本情報について

学 校 名	設置認可年月日	校 長 名	所 在 地			
横浜デザイン学院	昭和 53 年 3 月 31 日	池田 俊一	〒220-0051 神奈川県横浜市西区中央 1-33-6 (電話) 045-323-0300			
設 置 者 名	設立認可年月日	代 表 者 名	所 在 地			
学校法人石川学園	昭和 26 年 1 月 20 日	池田 俊一	〒220-0051 神奈川県横浜市西区中央 1-33-6 (電話) 045-323-0300			
目 的	あらゆる事物のより良い形を創造するデザインを通し、総合デザインの専門知識の技術を、情報技術を使って習得し、職業もしくは実生活に必要な能力の開発と教養の向上を図ることを目的とする。社会のどこにあってもその立場立場においてなくてはならぬ人になり、仕事を通して世のため人のために貢献できる人になること。					
分野	課程名	学 科 名	修業年限 (昼、夜別)	全課程の修了に必要な総授業時数又は総単位数	専門士の付与	高度専門士の付与
文化教養	専 門 課 程	ビジュアルデザイン科	2年 (昼)	2,800 単位時間 (又は単位)	平成15年2月19日 文部科学省告示第 14号	—
教育課程	講義	演習	実験	実習	実技	
	1440 単位時間 (又は単位)	1840 単位時間 (又は単位)	0 単位時間 (又は単位)	2960 単位時間 (又は単位)	0 単位時間 (又は単位)	
生徒総定員	生徒実員	専任教員数	兼任教員数	総教員数		
60 人	40 人	2 人	10 人	12 人		
学期制度	■ 1 学期：4月1日から9月30日 ■ 2 学期：10月1日から3月31日 ■ 3 学期：			成績評価	■成績表 (有・無) ■成績評価の基準・方法について 5段階評価	
長期休み	■学年始め：～4月1週目迄 ■夏季：7月4週目から8月4週目迄 ■冬季：12月4週目から1月2週目迄 ■学年末：3月3週目から4月1週目迄			卒業・進級条件	2年間で1700単位時間以上又は62単位以上	
生徒指導	■クラス担任制 (有・無) ■長期欠席者への指導等の対応 個別面談、場合により保護者面談			課外活動	■課外活動の種類 学園祭、交流会、体育祭 ■サークル活動 (有・無)	
主な就職先	■主な就職先、業界 印刷、デザイン、Web制作 ■就職率 50% ■卒業者に占める就職者の割合※2 50%			主な資格・検定	なし	

<p>中途退学の現状</p>	<p>■中途退学者 3名 ■中退率 7.5%</p> <p>平成26年5月1日在学者 40名（平成25年4月入学者を含む） 平成27年3月31日在学者 37名（平成26年3月卒業生を含む）</p> <p>■中途退学の主な理由 家庭の事情</p> <p>■中退防止のための取組 個別面談、場合により保護者面談</p>
<p>ホームページ</p>	<p>URL: http://www.ydc.ac.jp/</p>

1. 教育課程の編成

(教育課程の編成における企業等との連携に関する基本方針)

学生の就業先の業界のトレンドを取り入れ、より実践的な教育カリキュラムを実行するために、改革改善を促す役割を果たす。

また、授業における教員の創意工夫を評価し、教育の質の向上を目指す。

委員会における委員の意見に対しては、財務状況や学校設備、学習環境、学生の習熟度を合わせて考慮し、次年度のカリキュラム編成に生かすものとする。

(教育課程編成委員会等の全委員の名簿)

平成27年8月7日現在

名 前	所 属
今泉 好夫	かながわ国際交流財団 事務次長
筧 悟	別府大学芸術文化学科客員教授
河原 政司	有限会社 青史堂印刷 代表取締役
重本 昌信	特定非営利活動法人 文化行政サポートセンター 理事長
大場 敬幸	株式会社 フリーハンド 代表取締役
深澤 恵美子	株式会社 アパレルコンシェル 代表取締役
古市 輝子	株式会社 TOPランゲージ 代表取締役
池田 俊一	横浜デザイン学院 理事長・学院長
寺内 有紀夫	横浜デザイン学院 副学院長
角田 健	横浜デザイン学院 事務局長
長嶺 将正	横浜デザイン学院 教務部長
宅間 智久	横浜デザイン学院 ビジュアルデザイン科 主任教諭
古川 正史	横浜デザイン学院 キャリアサポートセンター センター長
影嶋 知香子	横浜デザイン学院 総合日本語科主任教諭
佐久間 みのり	横浜デザイン学院 日本語学科教務主任
志村 信生	横浜デザイン学院 国際センター センター長
青木 佳美	横浜デザイン学院 ファッションデザイン科主任教諭
田崎 智恵子	横浜デザイン学院 ファッションデザイン科非常勤講師
吉田 寿	横浜デザイン学院 ファッションデザイン科・ビジュアルデザイン科非常勤講師

(開催日時)

第1回 平成25年11月19日 15:30~18:00

第2回 平成26年1月28日 15:30~18:00

第3回 平成26年8月6日 15:30~18:00

第4回 平成27年1月28日 15:30~18:00

第5回 平成27年8月5日 15:30~18:00

2. 主な実習・演習等

(実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針)

社会で活躍するために、専門分野のより実践的な教育を行う目的で、実習・演習を行う必要がある。校内・校外いずれの場合も、実社会の「仕事」に触れた実体験を、再び教育活動に活用する。また、実社会の仕事を通して、社会のルールや規律を学び、自身で踏み出す力やコミュニケーション力の修練の場となることを期待する。

科目名	科目概要	連携企業等
PC実習デザイン技法	MacOSPCを使用したグラフィックデザインを基礎から学ぶ。アナログ授業にて平行して学んでいるデザインの基礎をデジタルにおいても理解し、PCだけに依存せず発想から制作するデザインの大切さを理解する。	株式会社 ラビ・ストーン
PC実習デザイン技法	産学連携における企業課題の対応を個別に対策し、より実践で作業ができる人材を育てる。アプリケーションの違いや出力の違いによる対応を実践課題で体験する。	株式会社 ラビ・ストーン
PC実習DTP技法	デザインを考案しプレゼンテーションを行い、データ入稿までの実践を学ぶ。正確でトラブルの少ないデータ制作技術の習得を目指す。	株式会社 重本音楽事務所

3. 教員の研修等

(教員の研修等の基本方針)

企業と連携し、業界のトレンドを取り入れ、より実践的な教育カリキュラムを実行するため、また生徒に対する指導力等向上のために、研修諸規定に基づき学院長・学科長が必要と認めた場合、専任・非常勤問わず参加する。

4. 学校関係者評価

(学校関係者評価委員会の全委員の名簿)

平成26年9月30日現在

名前	所属
栗田 秀子	千代田国際語学院／アジア国際語学センター／千葉日建工科専門学校 代表理事
高島 浩二	株式会社 高島商店 代表取締役専務
花井 秀年	株式会社 プレシアホールディングス 常務取締役
村上 慎一	有限会社 ゼンチクサービス 取締役部長
山口 禎子	公認会計士税理士山口禎子事務所 / 横浜デザイン学院 理事
片野坂 達也	卒業生代表

(学校関係者評価結果の公表方法)

URL: <http://www.ydc.ac.jp/>

5. 情報提供

(情報提供の方法)

URL: <http://www.ydc.ac.jp/>

授業科目等の概要

(文化教養専門課程ビジュアルデザイン科) 平成 26 年度										
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業時数	単位数	授業方法		
必修	選択必修	自由選択						講義	演習	実験・実習・実技
○			美術演習デッサン	作画技術ではなく観察力と客観性を習得する。クロッキー力はプレゼンテーションにおける大切な強みになるので、特に反復による定着を目指す。	1通	160			○	
○			クリエイターズリテラシー	作品を理論立てて製作できる力を、多くの作品を見ることによって身につける。作品を鑑賞することと感想をレポートすること、人前で発表することで発信することの大切さを理解する。	2通	80			○	
○			デザイナーズリテラシー	社会人としてスキルアップとクリエイターとしてのスキルアップを、時事ニュース等を題材にして学ぶ。ニュースを読んで意見を述べたり等、デジタル社会の中にあっても必要とされる対人スキルを身につける。	2通	80			○	
○			PC リテラシー	PC 全般の知識から学び、クリエイターとして使用する上での PC の専門知識を学ぶ。ハード、OS、アプリケーションの各役割を理解し、進歩する PC 世界をとらえ続けられる能力を目指す。	1通	80		○		
○			PC 実習デザイン技法	MacOSPC を使用したグラフィックデザインを基礎から学ぶ。アナログ授業にて平行して学んでいるデザインの基礎をデジタルにおいても理解し、PC だけに依存せず発想から制作するデザインの大切さを理解する。	1通	80				○
○			表現演習映像技法	デジタルカメラの知識と操作、コンピューターによる活用術を身につける。	1通	160			○	
○			基礎造形素材研究	ものつくりをデザイナーの立場で考え、ポップアップカード、パッケージ、賞品ダミーなど現場でのダミー制作をふまえた制作知識と技術を身につける。	1通	160				○

○		基礎美術表現技法	紙の種類から画材の違い等を、実際に使用することにより身体で覚えることを目指す。作画技術は鉛筆からはじめ、パステル、アクリルへと移行し表現できることの違いを学ぶ。	1通	160				○
	○	Web リテラシー	web プログラミングの基礎を PC ハードウェア技術とともに学ぶ。タブレット等の新しいネットワーク機器におけるプログラミングを学ぶ。	1通	80		○		○
	○	PC 演習 Web 基礎	プログラミングを実際に入力し web 表現技術を身につける。基本言語を覚え活用方法をサーバー上で理解し学ぶ。	2通	80			○	
	○	PC 実習デジタル表現	デジタルイラスト、デジタル写真等のデータを表現ソフト上で展開するための技術力の習得と PC 言語の理解と活用。	2通	160				○
	○	美術演習クラフト	雑貨、小物製作を通して、様々な素材の種類、性質、扱い方、機器工具、用具の使い方、名称を学習する。	2通	160			○	
	○	美術演習キャラクター	自由な発想で数多くのキャラクターを造りだすことを目標とする。	2通	160			○	
	○	日本語	翻訳通訳の基本となる日本語力を向上させるための総合学習クラス。	2通	160		○		
	○	表現演習プレゼン技法	クリエイターとして作品発表の場で必要とされる PC アプリケーションなどの技術習得と、ネットワークセキュリティや著作権などの知識を実際に現場での事項を例にして学ぶ。	2通	160			○	
	○	基礎美術イラスト	より高度な作画力を習得し、職業イラストレーターとして仕事を行える人材の育成をする。職人だけにとどまらず、企業等も視野に入れて業界の仕組みから作法、習慣なども学ぶ。	2通	160				○

	○		基礎美術表現技法	美術の立場で造形物における自己表現をテーマに授業を進める。作品性の高い制作物を創ることにより、完成する喜びを感じさせ、ものつくりの意欲を学ぶ。	2通	160					○	
	○		日本語	翻訳通訳の基本となる日本語力を向上させるための総合学習クラス。	2通	160			○			
	○		PC 実習デザイン技法	産学連携における企業課題の対応を個別に対策し、より実践で作業ができる人材を育てる。アプリケーションの違いや出力の違いによる対応を実践課題で体験する。	2通	160						○
	○		基礎造形自由制作	色々なマテリアルで立体作品を作り出して発信する力の幅を広げる。	2通	160						○
○			PC リテラシー	DTP 技術と印刷の仕組み、CTP 印刷におけるデジタルデータのあり方を理解する。	2通	80			○			
○			PC 実習 DTP 技法	デザインを考案しプレゼンテーションを行い、データ入稿までの実践を学ぶ。正確でトラブルの少ないデータ制作技術の習得を目指す。	2通	80						○
	○		選択ドレーピング	ボディに布を当てて、洋服のシルエットを表現して型紙を作る立体裁断の技術の基礎を学ぶ。	1,2通	80						○
	○		選択マーケティング	「マーケティング」の必要性、売れる仕組み、消費者心理、作った製品をどう売るかといったマーケティング戦略を学ぶ。	1,2通	80			○			
	○		選択クリエイターズリテラシー	クリエイター職における現場で必要とされる知識を学ぶ。基本的な美術の知識からデザイン業界で会話の中に出てくる作家たちの作品やデザインの歴史を学ぶ。	1,2通	80				○		
	○		選択PC実習デジタル表現	pc を使ってグラフィックデザインを基礎から学ぶ。デザインの基礎をデジタルについても理解する	1,2通	80						○
	○		選択美術演習キャラクター研究	自由な発想で数多くのキャラクターを造りだすことを目標とする。	1,2通	80				○		

○	選択美術演習クラフト研究	雑貨、小物製作を通して、様々な素材の種類、性質、扱い方、機器工具、用具の使い方、名称を学習する。	1,2通	80			○	
○	選択情報リテラシー	オフィス仕事で活用するために必要なPCスキルを身につける。	1,2通	80			○	
○	選択時事	政治・経済・地域の最新の話題についてを新聞、ニュースなどから選別して現在の社会情勢について学ぶ。	1,2通	80			○	
○	選択日本語能力試験対策	日本語能力試験 N2 レベルから N1 合格した超級レベルまで習熟度に合わせて選択し、練習問題等の演習を繰り返す。	1,2通	80			○	
○	選択クラフト	雑貨、小物製作を通して、様々な素材の種類、性質、扱い方、機器工具、用具の使い方、名称を学習する。	2通	80				○
○	選択テクニカルアート	ペンケースやバッグ等身近な小物の製作を基礎から学ぶ。	1,2通	80				○
○	選択PC基礎	パソコン検定の内容を理解し、PCスキルの習得と検定合格を目指す。	1,2通	80				○
○	選択マンガ実習キャラクター制作	キャラクター制作を基本としたアナログ制作作業手順の習得と、モノクロ、カラーイラスト制作の実習。	1,2通	80				○
○	選択漫画講義 PC リテラシー	マンガ制作におけるデジタル導入の現状について理解し、コミックスタジオによるデジタルマンガ制作技術を学ぶ。	1,2通	80			○	
○	選択就職リテラシー	就職活動に必要な資料の作成、応募方法などについてを実践を交えて学ぶ。	1,2通	80			○	
○	選択養成演習	日本語の教師となる為の基本的な素養と知識を学ぶ	1,2通	80			○	
○	選択日本語	応用日本語について学ぶ	1,2通	80			○	

○		選択養成(教授法)	日本語の教師として実際に教える為に必要な教授法について実際に実技を通して学ぶ	2通	80				○
○		選択コミュニケーション	コミュニケーション能力を身につける。	1,2通	80				○
○		選択ビジュアルコミュニケーション	デザインの素質を高め、コミュニケーション能力を身につける。	1,2通	80				○
○		選択マンガ実習基礎技法	背景やトーンワークを学ぶことによりアシスタントスキルを上げ、プロ作家やプロアシスタントに必要な基礎技術を身に付ける。	1,2通	80				○
○		選択PC実習キャラクター技法	各媒体におけるイラストレーションの役割と表現の考察を通じて、各ソフトの特性を生かしたイラストレーション制作を学ぶ。	1,2通	80				○
○		選択ビジネスコミュニケーション	社会に必要とされるコミュニケーション能力を高め、ビジネスに必要な素養を学ぶ。	2通	80		○		
○		選択ソーイング	基礎を生かし、各自のデザインを形にできる力を身につける。	2通	80				○
○		選択アパレルCAD	CADを用いてパターンメイキングの実習・操作を行う。画面と現物の違い、完成度、正確度、感覚差の理解。データ変換法を学ぶ。	1,2通	80				○
○		選択基礎美術彩色技法	クリエイターの強みのひとつとして作画力が身につくことを目標に、デザイン授業でのラフ制作におけるイラストレーション力の向上を図る。	1,2通	80				○
○		選択PC演習Web表現	webとメディアの特長、基本的な仕組みについて理解させ、伝えたい情報をわかりやすく表現するために必要な基礎的な知識と技能を習得させる。	1,2通	80			○	
○		選択PC実習デザイン技法	産学連携における企業課題の対応を個別に対策し、より実践で作業ができる人材を育てる。アプリケーションの違いや出力の違いによる対応を実践課題で体験する。	1,2通	80				○
○		選択基礎造形自由制作	色々なマテリアルで立体作品を作り出して発信する力の幅を広げる。	1,2通	80				○

○	選択漢字	非漢字圏学習者を対象に、初中級は漢字の成り立ちから 700 程度まで、上級は漢字検定の合格を目指して、演習を行う。	1, 2 通	80				○	
○	選択簿記演習	簿記検定の合格をめざし、各自レベルに合わせて、問題を繰り返し解く。	1, 2 通	80				○	
○	選択美術	絵画、ドローイングの技法表現を学ぶ。	2 通	80					○
○	選択表現技法メイク	皮膚の基礎知識からメイク道具の使い方、基本理論やメイクの技法を学ぶ。	1, 2 通	80					○
○	選択ビジネスリテラシー	ビジネスに必要不可欠なマナー、素養についてを学ぶ	1, 2 通	80			○		
○	選択 PC 実習 DTP 技法	デザインを考案しプレゼンテーションを行い、データ入稿までの実践を学ぶ。正確でトラブルの少ないデータ制作技術の習得を目指す。	1, 2 通	80					○
○	選択 Web リテラシー	ネットワーク社会において仕事を行う上での知識と作法を理解する。	1, 2 通	80			○		
○	選択キャラクター研究	オリジナルキャラクターのデザイン、設定を作り、キャラクターを色々な角度から描けるようにし、商品展開を学ぶ。	1, 2 通	80					○
○	選択マンガ作画実習	マンガの描き方や組み立て方の基礎を学ぶ。実際にオリジナルマンガを描いて構成を学び、プロの漫画家の意識やルールを学ぶ。	1, 2 通	80					○
○	選択音声	日本語を音声で聞き、正しい日本語の発声を学ぶ。	1, 2 通	80				○	
○	選択貿易演習	貿易実務検定の合格をめざし、主に英語問題に取り組み、解説を受ける。	1, 2 通	80				○	
○	選択日本語	日本語能力試験 N2 レベルから N1 合格した超級レベルまで習熟度に合わせて選択し、練習問題等の演習を繰り返す。	2 通	80			○		

合計		6,240 単位時間(単位)
----	--	-----------------