

2022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	128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	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			4	
	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					
備考					

学科・専攻区分	総合デザイン科	授業科目名	WEB I	
担当教員	市川 靖洋	年次	1	
		コマ数	4	128時間
担当教員経歴	大学卒業後、デザイン会社へ入社。ウェブデザインを中心にグラフィックデザイン、映像制作など実務経験16年。ローカルのスモールビジネスのWeb活用の提案から、大手企業ECサイトまで幅広く担当。現在、同社代表取締役社長。大学非常勤講師なども務める。			
授業の概要	PCの基本操作から始まり、Word、Excel、PowerPointの基本操作、ビジネス利用に必要なスキルを学習する。HTMLやCSSの基本を学び、簡単なWebページを作成する。			
到達目標	Microsoft Officeアプリケーションを使用して、企画書やレポートの作成ができるようになり、自ら計画した内容を、相手に伝えるスキルを身につける。また、オンラインツールも活用し、アンケート調査などリサーチに役立つ手法の習得、さらにWeb基礎として、Webサイト制作の基本を学び、自らのコンテンツを発信できるようになる。			
授業方法	講義／演習			
授業計画				コマ数
概要	授業概要説明／PC基礎／自己紹介プレゼンテーション資料の作成			4
PowerPoint基礎	プレゼンテーションの実践			4
	魅力的なプレゼンテーションとスライドの作成			8
Word基礎	文章の入力／書式設定／表の作成／ビジネス文章の作成			12
Excel基礎	Excelの基本／グラフの作成			12
Googleサービスの活用	フォームの作成／アンケート調査の実践			8
Office実践	PowerPoint／Word／Excelを活用した実践ワーク(リサーチとプレゼンテーション)			8
ウェブ制作基礎	HTML基礎			30
	CSS基礎			30
ウェブ制作実践	ウェブサイトの構築			20
まとめ	授業まとめ・振り返り			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	学生のためのかんたんWord/Excel/PowerPoint入門 出版社：技術評論社(2020/4/18) 1冊ですべて身につくHTML & CSSとWebデザイン入門講座 SBクリエイティブ(2019/3/16)			
備考				

学科・専攻区分	総合デザイン科	授業科目名	WEB I 演習	
担当教員	市川 靖洋	年次	1	
		コマ数	2	64時間
担当教員経歴	大学卒業後、デザイン会社へ入社。ウェブデザインを中心にグラフィックデザイン、映像制作など実務経験16年。ローカルのスモールビジネスのWeb活用の提案から、大手企業ECサイトまで幅広く担当。現在、同社代表取締役社長。大学非常勤講師なども務める。			
授業の概要	Adobe Photoshop、XDなどのアプリケーションを活用しながらWebデザインに必要なスキルを身につける。また、Webサイト運用の中で必要なツールにも触れ、Webデザインのワークフローの全体像を把握する。			
到達目標	Adobe Photoshop、XDなどのウェブ制作で必要なアプリケーションの基本操作ができるようになる。自らデザインしたウェブページを構築するまでの流れを理解する。			
授業方法	講義／演習			
授業計画				コマ数
概要	授業概要説明			2
技術	ウェブデザインのためのPhotoshop基礎			14
事例研究	ウェブデザイン事例研究			4
設計	Adobe XD基礎とワイヤーフレームの作成			12
デザイン	ウェブデザイン基礎			20
	ウェブデザイン実践			10
まとめ	授業まとめ・振り返り			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	1冊ですべて身につくHTML & CSSとWebデザイン入門講座 SBクリエイティブ(2019/3/16)			
備考				

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	144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	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囚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	
演習-1	アイデアデヴェロップメントとは		8	
	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	
演習-2	紙の特性・種類を知る(コピー用紙、ボール紙、段ボール等)		8	
	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	
演習-3	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	
	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	
演習-4	パースペクティブ基礎から造形へ移行する		10	
	アイデアデヴェロップメント実践3 ~スバ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 ~適宜テーマ設定		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%	60%	30%	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			

2022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	132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	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合った文字組み&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を制作。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)			8
	和文フォントと英文フォントについて			8
	オリジナルフォント作り			8
インデザインの操作	インデザインの基本動作			16
	文字組について			8
実習1	カバーまわりのデザインについて			8
	本の装丁をする			20
実習2	フリー冊子づくり			40
	フリー冊子づくり(入稿データの作成)			16
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				
備考				

2022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	佐々木 貴行	年次	1	
		コマ数	4	144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『人物』			4
	イラストレーターで作品制作『人物』			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『画像加工』			8
	フォトショップで作品制作『画像加工』			8
応用1	タイポグラフィ(文字組の理解)『チラシのデザイン』			8
	タイポグラフィ(文字組の理解)『チラシのデザイン』			8
	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	フォトショップで作品制作『画像加工』			8
	フォトショップとイラストレーターでの制作			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
	修了制作			12
	修了制作			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)
	30%	30%	20%	20%
教科書・参考書				
備考				

2022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	140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	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	
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		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		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		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	
	企画書の制作		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				
備考				

2022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	ビジネス日本語 I	
担当教員	小林 亜希子	年次	1	
		コマ数	4	140時間
担当教員経歴	日本大学大学院総合社会情報研究科(文化情報専攻)修了。日露青年交流センターや国際交流基金からロシア、ウクライナ、インドネシアに派遣され、現地の高等教育機関で日本語や日本文化を指導。			
授業の概要	日本語能力試験N2合格に必要な知識とストラテジーを身につける。語彙力と読解力をつけるための練習や課題を行う。			
到達目標	7月あるいは12月に実施される日本語能力試験N2に合格する。			
授業方法	事前(自宅)学習、講義、練習			
授業計画				コマ数
概要	授業目的の説明と実力確認模試			4
模試	実践に向けた準備			20
講義	文法、読解講義と練習問題			80
講義	聴解練習問題			18
講義	事前学習の答え合わせと確認問題			18
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%	40%	40%	0%
教科書・参考書	「新完全マスター語彙N2」、「新完全マスター文法N2」等			
備考	事前学習必須			

学科・専攻区分	総合デザイン科		授業科目名	ビジネス日本語Ⅱ	
担当教員	津金 和代		年次	1	
			コマ数	4	132時間
担当教員経歴	慶應義塾大学文学部卒業後、海外での子育て経験から日本語教師を目指す。2015年より国際交流基金アジアセンター日本語パートナーズ(タイ2期)としてタイの中等教育機関に派遣され、日本語教育支援活動に従事する。2016年帰国後から現在まで横浜デザイン学院日本語学科にて日本語教育に従事。				
授業の概要	絵(写真・イラスト等)を見て分析し、それを説明したり、文章にまとめて書く練習をする。そのために必要な語彙力・表現力を身につけるための学習も行う。作品を詳細に分析することで、その作品や作者の意図を理解し言語化するための練習をする。プレゼンで大切な「聞く力(アクティブリスニング)」についても解説し演習も行う。				
到達目標	自分の作品を日本語で説明(プレゼン)できるようになること。 そのために必要な語彙力・表現力を身につけること。				
授業方法	講義・演習				
授業計画				コマ数	
概要	授業目的の説明			2	
講義	語彙力・表現力の強化			16	
演習	絵(写真・イラスト等)の分析			16	
演習	分析結果のまとめ(記述)			32	
演習	分析結果のまとめ(発表)			32	
講義・演習	アクティブリスニング			16	
演習	プレゼンテーション(自分の作品等)			18	
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%	40%	40%	0%	
教科書・参考書	「コロケーションが身につく日本語表現練習帳」「新中級から上級への日本語」「質問力」等				
備考	積極的に議論に参加する姿勢を評価します。				

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	140時間
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。著書MdN「ネットショップ、開店します。はじめての開店準備から制作・運営・集客まで全部わかる」			
授業の概要	Macの基本的な操作からデザインに関する基本的な知識を習得します。デザインの現場ではデザイナーが撮影を担うケースが増えています。また近年においてはスマートフォンやタブレットの普及とカメラ機能の向上により、性能や技法を機器に頼らずに撮影できるようになりました。またSNSなどのデジタルメディアへの展開でスピード感も求められています。この授業では現場で求められる撮影の知識を学び、撮影した写真を加工、デザインに展開出来るようになることを目指します。撮影以外にもデザインにつながるマインドの形成にも力を入れます。			
到達目標	Macで一通りの作業ができるようになります。また、スマートフォンを活用した撮影事例、解像度やファイル形式などの基礎知識、基本的な構図を学び、画像調整、加工、Illustratorでデザイン制作を展開していきます。プレゼンの機会を多く持ち、自分の言葉で人前で発表することに慣れてもらいます。			
授業方法	講義・課題演習			
授業計画			コマ数	
導入	授業のねらい、イントロダクション			2
基礎	基本的なMacOSの使い方			2
	GoogleClassroomの使い方(課題提出の進め方)			2
	デザイン基礎知識(解像度、ファイル形式、カラーモードなど)			2
	アイディアメイキング(作字)			10
	アイディアメイキングプレゼン			4
Illustrator基本	Illustrator導入			4
	作字のトレース			12
	プレゼン			4
SNSと写真	SNSでのプロモーションを考える(Instagram)イントロダクション			4
	Lコンセプトとターゲット			4
	L構図解説(座学)、絵コンテ			8
	L撮影・制作・発表			12
Photoshop基本と応用	Photoshop導入			4
	編集・加工演習 ①補正とレタッチ②トリミング			4
	写真+文字を組み合わせたデザイン制作・プレゼン			12
	編集・加工演習 ③レタッチ応用④フィルタ加工等応用			6
	写真を加工した紙媒体デザイン制作・プレゼン			12
まとめ	様々な写真の配置・使い方演習 ①紙媒体			8
	様々な写真の配置・使い方演習 ②web(バナー)			8
	プレゼン演習・講評			16
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%	40%	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(BNN)、デザインの基本ノート(SBクリエイティブ)			
備考				

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	128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	
基礎演習 (観察から表現の理解と体験)	授業目的の説明 ～なぜデッサンが必要なのか?			4
	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
表現演習-1	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-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
表現演習-2	表現-3	モチーフ描画(素材の違い)		4
	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
表現演習-3	表現-7	人を描く、自分の手を描く		8
	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)
	10%	40%	50%	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			