

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 1年次 グラフィックデザインコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	デッサン	担当者	山田 祥包	科目必修区分	必修
授業概要	表現する上での道具の特性を理解し、使用法を学び、基礎的な観察力とデザインの現場で必要となるラフ画等での画力を身につける。 自己管理、時間配分の演習。参考作品やクラスメートの作品から良い部分を見つける力も身につける。				
到達目標	鉛筆デッサンの基礎的な描画ができる。 指定された条件を基に正しく描け、質感表現ができる。 様々な形に対する観察力の点で形の変化を感じ取ることができる。 時間内に丁寧に取り組む為の集中力を養い、根気良く作業を続けることができる。 色鉛筆、リキテックス(通年の場合)等、フルカラー教材も使用し、表現の幅を広げることができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	カッターによる鉛筆削りのレクチャー。手描き表現の種類、ハッチングの紹介と技法の体験。			3
	2	7種類の鉛筆の濃度を検証する為のグラデーション演習。			3
	3	気持ちの良いハッチングの練習課題。トレースされたリンゴのアウトラインにハッチングを入れる			3
	4	気持ちの良いハッチングの練習課題。トレースされたリンゴのアウトラインにハッチングを入れる			3
	5	サムネールの技術向上を目的とした写真モチーフクロッキー。			3
	6	サムネールの技術向上を目的とした写真モチーフクロッキー。			3
	7	形の取り方。見えない所を意識する。パースとは。マウスの箱等。			3
	8	形の取り方。見えない所を意識する。パースとは。マウスの箱等。			3
	9	形の取り方。見えない所を意識する。パースとは。マウスの箱等。			3
	10	人物クロッキー。2名1組で片方がポーズを取り5、10、20分タイマーで時間を計り全身を速写。			3
	11	人物クロッキー。2名1組で片方がポーズを取り5、10、20分タイマーで時間を計り全身を速写。			3
	12	果実の写真をパソコンで見ながらのデッサン。鉛筆と色鉛筆の双方を描く。			3
	13	果実の写真をパソコンで見ながらのデッサン。鉛筆と色鉛筆の双方を描く。			3
	14	果実の写真をパソコンで見ながらのデッサン。鉛筆と色鉛筆の双方を描く。			3
	15	果実の写真をパソコンで見ながらのデッサン。鉛筆と色鉛筆の双方を描く。			3
	16	前期最終講評会。学生一人一人にアドバイス、全体共有、振り返り。			3
	17	人物クロッキー。2名1組で片方がポーズを取り5、10、20分タイマーで時間を計り全身を速写。			3
	18	人物クロッキー。2名1組で片方がポーズを取り5、10、20分タイマーで時間を計り全身を速写。			3
	19	パソコンで写真を見ながら模写デッサン、モデルは自由だが自画像がおすすめ。			3
	20	パソコンで写真を見ながら模写デッサン、モデルは自由だが自画像がおすすめ。			3
	21	パソコンで写真を見ながら模写デッサン、モデルは自由だが自画像がおすすめ。			3
	22	パソコンで写真を見ながら模写デッサン、モデルは自由だが自画像がおすすめ。			3
	23	後期最終講評会。学生一人一人にアドバイス、全体共有、振り返り。			3
	24				
	25				
	26				
	合計時間数				69
教科書	参考プリント引用として、ドローイング(美術出版社)、鉛筆デッサン(グラフィック社)、 超色鉛筆画レッスン(メイツ出版)、クイックポーズデッサン(グラフィック社)				
時間外 学習					
成績評価 方法	授業態度／勤怠状況 10%、課題提出期限・発表態度 20%、出席率・課題習熟度／提出期限厳守 70%				
担当詳細	実務家	備考			
	実務経験紹介	広告会社楽園1年勤務、月刊うるまアートディレクター12年勤務			

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 1年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	グラフィックデザイン演習	担当者	新崎 竜哉	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・グラフィックのアイデアスケッチにおける陰影処理、透明感、材質感の表現手法と、映像の絵コンテ製作に必要な表現方法を学び、マーカーテクニックの技術や技法を身につける。 ・カラージュ制作による画面構成とイラストレーションやエアブラシの表現方法を学ぶ。 ・シルク印刷の工程、版下から製版/感光焼付/洗浄/印刷までを学ぶ。 ・造形制作を撮影、Mac制作でポストカード制作まで展開する。 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・画材用具での陰影処理や透明感、材質感の表現手法など、絵コンテ制作などが描けるようになる。 ・マーカーでの表現方法を学び技術や技法を身につけることができる。 ・カラージュ制作での表現技法や構成等が出来るようになる。 ・表現方法として、マスキングやエアブラシでの技法テクニックで制作ができる。 ・スクリーン印刷の知識や技法までの工程を学ぶことで、就職活動へと繋げることができる。 ・立体造形の知識や技術を学び、撮影からMac制作まで作品のクオリティを上げることができる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	・デザイン用具の使い方/マーカーテクニック・POP用具/ストローク練習			3
	2	・技法/マスキングテープ/マスキングシート/コピック/プロッキー/絵具等			3
	3	・アイスクリーム(チョコサンデー)マーカー制作			3
	4	・木とパン/リンゴ マーカー制作			3
	5	・絵文字制作 アイディア出し			3
	6	↓ 下書きトレース			3
	7	↓ 着彩			3
	8	↓			3
	9	・カラージュ&イラストレーション 制作 B4			3
	10	↓ トレース⇒着彩			3
	11	↓ 着彩			3
	12	↓			3
	13	・シルク印刷の、案出しから版下作業/製版/洗浄/乾燥/印刷迄の工程。			3
	14	↓ アナログ・デジタル			3
	15	↓			3
	16	↓			3
	17	・イラストレーション&カレンダー 制作 A3			3
	18	↓ トレース⇒着彩			3
	19	↓ 着彩			3
	20	↓			3
	21	・造形 粘土制作立体から平面(ポストカード制作)			3
	22	↓			3
	23	↓			3
	24	↓			3
	25	シルク印刷/イラストレーション/立体(造形)～ポストカード制作 3ローテーション			3
	合計時間数				75
教科書	・色鉛筆の技法百科(配布プリント)				
時間外学習					
成績評価方法	授業態度/勤怠状況 20%、課題提出状況 20%、課題クオリティ/提出期限厳守 60%				
担当詳細	教員	備考	・参考文献 グラフィック社		
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 1年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	写真基礎	担当者	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> デジタル一眼レフカメラの操作方法の基礎を学ぶ。 さらには、連携するソフトウェア (iMovie) も学習する。 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 絞りとシャッタースピード、露出を理解して適切なカメラ操作ができる 知識、技能を理解し、俯瞰的な思考方法を身につけ表現できる様になる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション、機材の取扱①			2
	2	機材の取扱②、F値を理解する			2
	3	機材の取扱②、F値を理解する ii			2
	4	機材の取扱③、スローシャッター (ライトを使用・カメラスタジオ)			2
	5	機材の取扱④、シャッタースピードを理解する			2
	6	機材の取扱④、シャッタースピードを理解する ii			2
	7	課題①「表情」を撮る (公団付近)			2
	8	課題②「おいしいもの」を撮る			2
	9	機材の取扱 振り返り			2
	10	作品鑑賞			2
	11	ワンシーン・ワンカット作品制作① 概要説明 参考作品試写			2
	12	ワンシーン・ワンカット作品制作② 企画			2
	13	ワンシーン・ワンカット作品制作③ 撮影-1			2
	14	ワンシーン・ワンカット作品制作④ 撮影-2			2
	15	ワンシーン・ワンカット作品制作⑤ 撮影-3			2
	16	完成作品試写			2
	17	作品鑑賞			2
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				34
教科書	配布プリント				
時間外学習					
成績評価方法	カメラ、機材操作の習熟度 30% 授業参加度 20% 提出作品状況 50%				
担当詳細	実務家	備考			
実務経験紹介	1993年4月～1997年8月 (株) 小金井市民テレビ (番組制作業務)				

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 1年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	探求	担当者	工藤綾	科目必修区分	必修
授業概要	デザインのアイデアを創造するために、既存のデザインや商品、学生が興味がある事柄に対し深く探求・考察する。				
到達目標	自分や仲間の強み・弱みを知る 自らの考えを順序立てて企画書にし、説得力のあるプレゼンテーションを行う				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	となりの人をプレゼンする 準備~発表			3
	2	新入生球技大会			5
	3	いいパッケージデザインを探す 準備			3
	4	いいパッケージデザインを探す 発表			3
	5	タンナファクラーを同級生に売る(調査)			3
	6	タンナファクラーを同級生に売る(制作)			3
	7	タンナファクラーを同級生に売る(制作)			3
	8	タンナファクラーを同級生に売る(発表)			3
	9	新しい沖縄土産を考える(グループディスカッション)企画案出し			3
	10	新しい沖縄土産を考える(グループディスカッション)プレゼン用ツール、資料作成			3
	11	沖専各体育大会見学			5
	12	イラストレーター検定対策フォロー			7
	13	新しい沖縄土産を考える(グループディスカッション)プレゼン用ツール、資料作成			3
	14	新しい沖縄土産を考える(グループディスカッション)プレゼン・ディスカッション			3
	15	ターゲットに合わせた企画を考える(グループディスカッション)企画案出し			3
	16	ターゲットに合わせた企画を考える(グループディスカッション)プレゼン用ツール、資料作成			3
	17	ターゲットに合わせた企画を考える(グループディスカッション)プレゼン用ツール、資料作成			3
	18	ターゲットに合わせた企画を考える(グループディスカッション)プレゼン・ディスカッション			3
	19	おつかれ会イベントを考える			3
	20	おつかれ会イベントを考える(実行)			3
	21	プレゼンテーション見学			10
	22	東京研修旅行			24
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				102
教科書	特になし、ストリームライブラリーの活用 https://www.steam-library.go.jp/				
時間外学習	情報収集など				
成績評価方法	授業態度30%、レポート・課題提出率40%、出席率30%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 1年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	DTP実習1	担当者	大河原ゆかり	科目必修区分	必修
授業概要	プロとしての基本的なデータ制作を身につける。またDTP(パソコン上でレイアウトする)基礎知識や販売促進ツール全般の知識を知る。 イラストレーターやフォトショップなどのアプリケーションの基本操作を身につける。				
到達目標	実践的なDTP制作技術を習得する。 イラストレーターやフォトショップなどのアプリケーションを使用し、各々デザインを描画できるようにする。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	自己紹介 授業形式説明 DTPの役割とは？			3
	2	「バースディカード」制作実習 Illustrator基本操作			6
	3	「地図」制作実習			6
	4	「DM」制作実習			6
	5	Mac室でのスキャニング・プリント実習			6
	6	Photoshopを使用したDTP写真補正実習			6
	7	「旅行チラシ」制作実習1			6
	8	「旅行チラシ」制作実習2			6
	9	「リーフレット」制作実習1			6
	10	「リーフレット」制作実習2 出力			6
	11	「ページもの雑誌」制作実習 構成要素と名称など講義			3
	12	「雑誌レイアウト」制作実習 記事面			6
	13	「雑誌レイアウト」制作実習 表紙面			6
	14	「雑誌レイアウト」制作実習 組み立て 出力 講評会			6
	15	「食品チラシ」制作実習1□			6
	16	「食品チラシ」制作実習			6
	17	「旅行チラシオリジナルデザイン」制作実習			8
	18	「旅行チラシオリジナルデザイン」制作実習 出力			3
	19	「家具雑誌」制作実習□□			3
	20	「家具雑誌」制作実習2 出力提出			3
	21	「パッケージ」制作実習 制作説明			3
	22	「パッケージ」制作実習 企画書作成			3
	23	「パッケージ」制作実習 サムネール作成			3
	24	「パッケージ」制作実習 実制作			3
	25	「パッケージ」制作実習 実制作			3
	26	「パッケージ」制作実習 出力 講評会			3
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				125
教科書	新人デザイナーのためのデザイン・レイアウトが上手になる本 / 柘植ヒロポン 出版社: ソシム				
時間外学習	授業振り返りおよび、事前学習				
成績評価方法	出席率20%、課題提出率60%、授業取り組み姿勢20%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 1年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義	講義時期	後期
授業科目	イラスト	担当者	米須 清人	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・イラストデザインの基礎技術とイラスト業界の仕組みを理解する。 ・イラストのデザイン表現の汎用性を理解する。 ・相手(クライアント)を想定したキャラクターデザイン技術の基礎を習得する。 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・目標(テーマ、コンセプト)に沿ったキャラクターのデザインが出来る。 ・自分のオリジナリティ(価値観、世界観)をキャラクターデザインに落とし込む方法を理解する。 ・作画技術の苦手意識から脱却する。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	イラスト業界の仕事の仕組みの理解と仕事の繋げ方について/デザインワーク①			2
	2	魅力的な人体バランス、魅力的に見せる構図の仕組みの理解/デザインワーク②			2
	3	共通テーマ&モチーフを元としたキャラクターデザインイラスト制作ワーク①			2
	4	共通テーマ&モチーフを元としたキャラクターデザインイラスト制作ワーク①-2/講評会			2
	5	共通テーマ&モチーフを元としたキャラクターデザインイラスト制作ワーク②			2
	6	共通テーマ&モチーフを元としたキャラクターデザインイラスト制作ワーク②-2/講評会			2
	7	2名1組としてお互いの要望をヒアリングしてキャラクターデザインイラスト制作ワーク①			2
	8	2名1組としてお互いの要望をヒアリングしてキャラクターデザインイラスト制作ワーク①-2			2
	9	2名1組としてお互いの要望をヒアリングしてキャラクターデザインイラスト制作ワーク②			2
	10	2名1組としてお互いの要望をヒアリングしてキャラクターデザインイラスト制作ワーク②-2			2
	11	2名1組としてお互いの要望をヒアリングしてキャラクターデザインイラスト制作ワーク②-3/講評会			2
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				22
教科書	①人物デッサン スカルプターのための美術解剖学(ボーンデジタル)				
時間外学習					
成績評価方法	●出席評価点20%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20% ●課題・発表評価点30%(課題クオリティ)				
担当詳細	実務家	備考			
実務経験紹介	株式会社バラエティアートワークスで3年間イラスト業務に従事。				

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 1年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	色彩学	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	色彩に関わる職業に求められる知識・技能を身につける。				
到達目標	色見本や絵の具を使って、色がつイメージや効果を知る。 色彩士検定を合格する。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	第1章 色のなりたち①			2
	2	第2章 色のなりたち②&第2章 混色1			2
	3	第2章 混色1&2			2
	4	第2章 混色2&第3章 色の表示方法1			2
	5	第3章 色の表示方法1			2
	6	第3章 色の表示方法2			2
	7	第4章 色の知覚的効果1			2
	8	第4章 色の知覚的効果2			2
	9	第5章 色の心理的効果			2
	10	第6章 色彩調和1			2
	11	第6章 色彩調和2			2
	12	色彩検定対策			2
	13	色彩検定対策			2
	14	色彩検定対策			2
	15	色彩検定対策			2
	16	色彩検定対策①			5
	17	色彩検定対策②			5
	18	色彩検定対策③			5
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				45
教科書	Color Master、カラーマスター過去問題 Vol.2				
時間外 学習					
成績評価 方法	授業態度/勤怠状況(30%)・課題提出状況(30%)・課題クオリティ/課題提出厳守(30%)・検定取得(10%)				
担当詳細	実務家	備考			
実務経験紹介	株式会社若菜企画 沖縄デザインセンター 制作部 /平成19年3月から平成21年4月				

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 1年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、演習、実習	講義時期	後期
授業科目	修了制作	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	一つの作品を仕上げることを目標に、スケジュール管理を身に着ける。 デザイン構築の際に示した自己表現をしっかりと実施する。 新たな価値を創造する。				
到達目標	考えを具体的に述べることができる。 スケジュールを計画することができる。 企画書とビジュアルを関連づけることができる。 ラフデザインを描写することができる。 作品をプレゼンテーションにて発表することができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	ACジャパン課題説明／過去作品の鑑賞とテーマ／自己分析からテーマの洗い出し、スケジュールの構築			5
	2	ラフ企画書の構築(過去のラフ企画書確認)			5
	3	ラフ企画書の構築(過去のラフ企画書確認)			5
	4	コンセプトワードの作成(マインドマップからアイデアを広げる)			5
	5	コンセプトワードの作成(マインドマップからアイデアを広げる)			5
	6	サムネール構築			5
	7	サムネール構築			5
	8	カンパ制作			5
	9	カンパプレゼンテーション、本制作			5
	10	本制作最終調整			5
	11	本制作データ入稿			5
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	合計時間数				55
教科書	*制作作業、アイデア発想に関しては時間外にて取り組みを行い、授業としては制作進行を確認を主としていく				
時間外学習	授業・課題取り組み態度40%、課題提出(スケジュール管理)率30%、出席率30%				
成績評価方法					
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 1年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	
授業科目	Web1	担当者	横田 敦	科目必修区分	必修
授業概要	WEBデザインの仕事に興味を持ち、理解する				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> PhotoshopのDTPの使い方とWebの役割・使い方の違いを理解することができる。 レイヤーの使い分けと扱いができるようになる。 Illustratorとの併用で役割が理解できる。 ワイヤーフレームの作り方や書き出しをすることでコーディングの準備を整えることができる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	Photoshopの基本操作(DTPと混同しない)			2
	2	簡単なWebサイトの模写 ー①			2
	3	簡単なWebサイトの模写 ー②			2
	4	書き出しとファイル保管方法			2
	5	Webサイトの模写Ⅱ ー①			2
	6	Webサイトの模写Ⅱ ー②			2
	7	Webサイトの模写Ⅱ ー③			2
	8	バナー広告を提案しよう(GIFアニメ)ー①			2
	9	バナー広告を提案しよう(GIFアニメ)ー②			2
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				18
教科書	特になし				
時間外学習	授業内で提出できなかった場合や欠席した場合、授業後1週間以内に提出すること。 提出物に間違いがあった場合は修正をし、授業後1週間以内に完了。課題を応用した自主制作を推奨する。				
成績評価方法	授業態度40%、課題提出率20%、出席率40%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 1年次 グラフィックデザインコース	授業方法	実習	講義時期	後期
授業科目	デザインコンプ&インターンシップ準備	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	<p>普段の環境とは違う、様々な物事を見聞きすることでデザインの広さを知り、感性を高める。 企業訪問やワークショップを通して、就職活動における業界の知識を得る。 企業へのアポイントを自ら行うことで、社会的自立を促す。また、スケジュール管理を身につける。</p>				
到達目標	<p>授業内容とデザイン業界の動きを関連づけることができる。 就職においての方向性を見つけることができる。 企業訪問などで、疑問点を具体的に述べるができる。 スケジュール管理を行うことができる。</p>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	DESIGNCOMP準備			15
	2	DESIGNCOMP準備			25
	3	DESIGNCOMP準備			25
	4	DESIGNCOMP準備/DESIGNCOMP			35
	5	DESIGNCOMP搬出、インターンシップ準備			16
	6	フォロー授業、インターンシップ準備			20
	7	フォロー授業、インターンシップ準備			25
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				161
教科書					
時間外学習					
成績評価方法	出席率50%、審査評・レポートなどの提出率25%、授業見学態度25%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 1年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	イラストレーター&フォトショップ	担当者	池宮城涼風	科目必修区分	必修
授業概要	DTP実習授業と連携を取りながら現場サイドで必要とされるDTPソフト(illustrator/photoshop)の基礎技術を習得させると共に後期に設定している「illsutrator検定」「photoshop検定」の対策授業としても位置づけ、必要なスキルを身につけると同時に検定合格を目指すものとする。				
到達目標	デザイン構築に伴う最低限の基礎知識、作業効率のアップ、レイアウト技術、ツールの使い方の習得を目標とする。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	チュートリアル			2
	2	イラレで塗り絵をしてみる			2
	3	イラレでイラストを描いてみる(ライブペイントツール)			2
	4	てだこまつりタオルデザイン			2
	5	てだこまつりタオルデザイン			2
	6	てだこまつりタオルデザイン(フィニッシュ)			2
	7	パルコフロアマップガイドデザイン(オリエンテーション)			2
	8	パルコフロアマップガイドデザイン			2
	9	パルコフロアマップガイドデザイン			2
	10	パルコフロアマップガイドデザイン(フィニッシュ)			2
	11	Illustrator検定対策			28
	12	Illustrator検定			3
	13	Photoshopを触ってみる			2
	14	名刺デザイン			2
	15	名刺の入稿			3
	16	Photoshop検定対策			12
	17	Photoshop検定当日			3
	18	Photoshop 人物写真補正			3
	19	Photoshop パス切り抜き、自動切り抜き			3
	20	Photoshop コラージュ			3
	21	Photoshop コラージュ			3
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				85
教科書	世界一わかりやすいIllustrator&Photoshop 操作とデザインの教科書				
時間外学習	Illustratorクリエイター能力認定試験過去問題				
成績評価方法	出席率20%、授業態度20%、検定取り組み姿勢30%、検定合格率ならびに検定の点数30%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 1年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	オリエンテーション	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	ジャンルの垣根を超えて、立ち位置を認識する。 専攻する分野・ジャンルの垣根を超えてを目指すべき分野を見定める。				
到達目標	オリエンテーションを通して、コミュニケーション能力を向上する。 分野・ジャンルの垣根を超えて発言することができる。 スケジュール管理を工夫し、実行する。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	入学後オリエンテーション			25
	2	入学後オリエンテーション			25
	3	入学後オリエンテーション			25
	4	入学後オリエンテーション			25
	5	後期オリエンテーション			5
	6	後期振り返り			5
	7	年はじめオリエンテーション			5
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				115
教科書	特になし				
時間外 学習					
成績評価 方法	出席率50%、授業取組内容(アポイントなどの積極性)30%、レポート20%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 1年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	デザイン思考	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	デザイン思考を認識する。 他分野・同分野の意見を取り入れ物事の考え方や考えるプロセスを考察する。 他の意見の価値を認める。				
到達目標	デザイン思考を通してDESIGNCOMPに向けて全学年で取り組みを行う。 主に共感・問題定義・創造・プロトタイプ・テストの5つの段階を経験・体感し、DESIGNCOMPにて学生主体で行動することができる。 2年次・3年次はリーダーシップや責任感を意識し他のメンバーと協力する。 1年次は他者の意見を受け入れ、発言をしコミュニケーションを取る。□				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	デザイン導入①／新入生歓迎球技大会準備			2
	2	新入生球技大会			2
	3	デザイン思考導入②			2
	4	デザイン思考導入③			2
	5	デザイン思考導入④			2
	6	デザイン思考導入⑤			2
	7	デザイン思考／学年ワーク①			2
	8	デザイン思考／学年ワーク②			2
	9	デザイン思考／学年ワーク③			2
	10	デザイン思考／分野別ワーク①			2
	11	デザイン思考／分野別ワーク②			2
	12	デザイン思考／分野別ワーク③			2
	13	デザイン思考／全学年ワーク①			2
	14	デザイン思考／全学年ワーク②			2
	15	デザイン思考／全学年ワーク③			2
	16	DESIGNCOMP導入①			2
	17	DESIGNCOMP導入②／後期の取り組みに向けて			2
	18	DESIGNCOMPチーム構築／チームでのワーク			18
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	合計時間数				52
教科書					
時間外学習	各チームにより必要に応じてセルフタイムを活用してディスカッションを深める				
成績評価方法	出席率50%、提出課題30%、学習態度10%、課題発表10%				
担当詳細	教員	備考	https://www.steam-library.go.jp/content/101		
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	デッサン2	担当者	横田 敦	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> 物の形(形態)や空間の捉え方を理解し描写力を身につける。 量感や質感などのテクニックを学ぶ。 モノクロからカラー、色幅を理解させ全てに共通するデザイン感覚を身につける。 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 空間表現や観察力、描写力が身につくことができる。 平面だけの表現が立体を意識することで、デザイン力を向上させることができる。 技術向上で精密描画など、クオリティを上げ、その他の課題に活かすことができる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	野菜&果物の鉛筆デッサン(バナナは1房)ー①			3
	2	野菜&果物の鉛筆デッサン(バナナは1房)ー②			3
	3	野菜&果物の着色デッサン(バナナは1房)ー①			3
	4	野菜&果物の着色デッサン(バナナは1房)ー②			3
	5	ペットボトル(ラベル付き)鉛筆デッサン ー①			3
	6	ペットボトル(ラベル付き)鉛筆デッサン ー②			3
	7	金属の鉛筆デッサン ー①(フリー素材可)			3
	8	金属の鉛筆デッサン ー②(フリー素材可)			3
	9	パース&空間表現(鉛筆デッサン)ー①			3
	10	パース&空間表現(鉛筆デッサン)ー②			3
	11	パース&空間表現(鉛筆デッサン)ー③			3
	12	人物デッサン(各自画像を準備)モノクロ ー① ※トレース → 描画			3
	13	人物デッサン(各自画像を準備)モノクロ ー②			3
	14	人物デッサン(各自画像を準備)モノクロ ー③			3
	15	人物デッサン(各自画像を準備)カラー ー① ※トレース → 描画			3
	16	人物デッサン(各自画像を準備)カラー ー②			3
	17	人物デッサン(各自画像を準備)カラー ー③			3
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				51
教科書	鉛筆デッサン・ドローイング(配布プリント)				
時間外学習					
成績評価方法	授業態度/勤怠状況 20% 課題提出状況 20% 課題クオリティ/提出期限厳守 60%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義	講義時期	通年
授業科目	志学Ⅱ	担当者	工藤 綾	科目必修区分	必修
授業概要	前期にて教科書「志学Ⅱ」第1章～第6章を使用する。 就職活動も兼ねるので外部活動も含む時間数として位置付ける。 人として長期的に職場やプライベートで飛躍、輝く人生の在り方を考察する。 様々な苦難を乗り越え、周囲を支え、大きな人望を得られる人間力を知る。				
到達目標	志を自らの人生に当てはめた構築とその継続、そこから得た反省と再構築を繰り返すことができる。 他人やその事柄について良い部分を感じ取り、影響を受けることができる。 事象に対して常にポジティブな捉え方を習慣化し、自らの感覚と融合させ、その次へ繋がる発言ができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	序章 立志についてのグループディスカッション			2
	2	第1章 志とは 1～3			2
	3	第1章 志とは 4～6			2
	4	第2章 「志」高く生きた人に学ぶ 1～5 吉田松陰について			2
	5	第2章 「志」高く生きた人に学ぶ 自分のロールモデルについてのグループディスカッション			2
	6	第3章 感化力(よい影響を受ける力) 1～2 自分のロールモデルについての発表			2
	7	第3章 感化力(よい影響を受ける力) 3～4 諸外国との比較 グループディスカッション			2
	8	第4章 考える力(「知行合一」を高める力) 1～4 テンプレート、マトリックス記入			2
	9	第4章 考える力(「知行合一」を高める力) 5～7 自己把握、原因シート、ツリー、比較シート記入			2
	10	第5章 伝える力(想いを言葉に変える力) 1～3 High&Low記入			2
	11	第5章 伝える力(想いを言葉に変える力) 4～7 教科書空欄記入			2
	12	第6章 わたしの「志」1～3 CAN、WILL、MUST記入			2
	13	第6章 わたしの「志」まとめのグループディスカッションと振り返り			2
	14	個別ガイダンス			40
	15	就職面談 / 就職・ポートフォリオフォロー			48
	16	就職フォロー			58
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				172
教科書	志学2(学園共通)				
時間外学習					
成績評価方法	授業態度／勤怠状況 70%、課題提出状況 30%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	Web2	担当者	横田 敦	科目必修区分	必修
授業概要	Webページがブラウザで表示される仕組みを知る。また、Webページを作成する際に必要なhtml言語の知識を身につける。				
到達目標	Photoshopの活用でサイトページが作成できる(ワイヤーフレームが作れる) Photoshop(素材の)書き出しができる コーディングの技術を習得できる(基本的なHTMLとCSSの操作ができる)				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	テキストエディタのインストール/Photoshop Webデザインでの使用方法			2
	2	ワイヤーフレーム(Photoshop)作成 ① 【※ 課題1】			2
	3	ワイヤーフレーム(Photoshop)作成 ②(書き出し)			2
	4	コーディング → 完成 ※時間があればXDからの書き出しも活用			2
	5	既存ワイヤーフレーム【※ 課題2】			2
	6	コーディング			2
	7	コーディング			2
	8	コーディング			2
	9	コーディング			2
	10	コーディング			2
	11	コーディング (レスポンス対応/途中制作物との差し替え)			2
	12	コーディング			2
	13	コーディング			2
	14	コーディング			2
	15	コーディング			2
	16	コーディング 完成			2
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				32
教科書	配布プリント				
時間外学習					
成績評価方法	授業態度 40%、課題提出 60%				
担当詳細				備考	
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	写真応用	担当者	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> デジタルとアナログによる作業を通し、自分の撮りたい写真とは何かを考える。 専門技術、知識を深め、課題の中から自身のテーマを設定できるようになる。 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 絞りとシャッタースピード、露出を理解して適切なカメラ操作ができる。 テーマにそって撮影し、作品のディスカッションを行い、コンセプトや技法を深める。 個性や適性を活かし、他者との協働作業に主体的に献身できるようになる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	授業の説明、カメラ操作の復習①			2
	2	カメラ操作の復習②			2
	3	デジタル一眼レフでの動画撮影方法			2
	4	PremierePro 操作基礎			2
	5	ムービー実習「最後のセリフ」① 概要説明 参考作品試写			2
	6	ムービー実習「最後のセリフ」② 企画			2
	7	ムービー実習「最後のセリフ」③ 撮影			2
	8	ムービー実習「最後のセリフ」④ 撮影			2
	9	ムービー実習「最後のセリフ」⑤ 試写			2
	10	完成試写			2
	11	モノクロフィルム撮影 取扱説明			5
	12	モノクロフィルム現像、印画紙 焼付①			5
	13	モノクロフィルム現像、印画紙 焼付②			5
	14	モノクロフィルム現像、印画紙 焼付③			5
	15	モノクロフィルム現像、印画紙 焼付④			5
	16	まとめ			5
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				50
教科書	配布プリント				
時間外学習					
成績評価方法	出席率30%、各課題評価40%、授業態度10%、課題・発表態度20%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	実習	講義時期	後期
授業科目	就職活動	担当者	横田 敦	科目必修区分	必修
授業概要	各授業課題の遅れを取り戻したり、共同制作や自主制作の補講時間として位置付ける。 校外学習(博物館・美術館等の展示会イベント、合同企業説明会、企業訪問、企業研修)の時間としても使用する。 就職活動に伴う準備(企業リサーチ、履歴書、作品集、面接練習、求人先で必要となる専門技術トレーニング)の時間としても使用する。				
到達目標	作品展示等での自身の作品クオリティを向上する事ができる。 共同制作や自主制作の補講時間を持つ事で創作力を向上する事ができる。 校外での展示会やイベント等に参加し見識を広げる事ができる。 就職活動にて補講時間を持たせる事で企業内定の可能性を向上させる事ができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	企業リサーチ/履歴書作成/ポートフォリオ作成			3
	2	企業リサーチ/履歴書作成/ポートフォリオ作成			3
	3	企業リサーチ/履歴書作成/ポートフォリオ作成			3
	4	インターンシップアポイント/企業訪問フォロー			3
	5	インターンシップアポイント/企業訪問フォロー			3
	6	インターンシップアポイント/企業訪問フォロー			3
	7	インターンシップアポイント			3
	8	インターンシップアポイント			3
	9	インターンシップアポイント			3
	10	企業訪問・面接フォロー			3
	11	企業訪問・面接フォロー			3
	12	企業訪問・面接フォロー			3
	13	企業訪問・面接フォロー			3
	14	企業訪問・面接フォロー			3
	15	企業訪問・面接フォロー			3
	16	企業訪問・面接フォロー			3
	17	企業訪問・面接フォロー			3
	18	企業訪問・面接フォロー			3
	19	企業訪問・面接フォロー			3
	20	企業訪問・面接フォロー			3
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	合計時間数				60
教科書	就職課と共有の履歴書指導プリントなど				
時間外 学習					
成績評価 方法	出席率45%、各課題評価25%、授業態度10%、課題・発表態度20%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義	講義時期	前期
授業科目	Adobe	担当者	工藤綾	科目必修区分	必修
授業概要	Illustrator、Photoshop以外のAdobeソフトを操作する 作品を作り、自主制作や卒業制作に応用する				
到達目標	基本的な操作ができる 各ソフトを使った課題提出ができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	Adobeのソフトを紹介			3
	2	Adobe Dimensionでモックアップを作る			3
	3	Adobe Dimensionでモックアップを作る			3
	4	Adobe Dimensionでモックアップを作る			3
	5	Adobe Dimensionでモックアップを作る			3
	6	Adobe Dimensionでモックアップを作る			3
	7	Photoshop振り返り			3
	8	Photoshop振り返り			3
	9	Photoshop振り返り			3
	10	After Effectsを触ってみる			3
	11	After Effectsを触ってみる			3
	12	After Effectsを触ってみる			3
	13	Adobe Indesignで冊子を作る			3
	14	Adobe Indesignで冊子を作る			3
	15	Adobe Indesignで冊子を作る			3
	16	Illustrator振り返り			3
	17	Illustrator振り返り			3
	18	Illustrator振り返り			3
	19	Figmaを触ってみる			3
	20	Figmaを触ってみる			3
	21	Figmaを触ってみる			3
	22	Figmaを触ってみる			3
	23	Figmaを触ってみる			3
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				69
教科書					
時間外 学習	授業内で提出できなかった場合や欠席した場合、提出期限から1週間以内に提出すること。				
成績評価 方法	出席率35%、各課題評価35%、授業態度10%、課題・発表態度20%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	グラフィックビジネス	担当者	山田 祥包	科目必修区分	必修
授業概要	卒業間近で忘れがちなDTPの基礎、おさらいを基本にした講義と実習。 早期入社学生を踏まえ、毎週完結型の授業展開。 教科書以外の参考資料等は就職先等で役立てるため、欠席学生の手元に届くように配慮。				
到達目標	グラフィックデザイナーとして就職先で必要なイラストレータ、フォトショップの基礎知識を身につけることができる。(再確認) 現場における人事やコストの知識を身につけることができる。 就職活動における作品集、特に卒業制作の編集を完成させることができる。 広告の法規の理解、概念についての考察、今考えるべき事の共有。 校正記号の種類と意味を理解し、正しい校正の読み取り方、記し方ができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	DVD鑑賞。社会的活動とデザインコンプに向けて。			3
	2	モリサワ残暑見舞い文字組制作。宮崎駿式「面倒くさい」の見方の考察。			3
	3	新卒採用者の給料、Gディスカッション。外注費の概要と広告制作料金基準。制作現場の人事、心構え。			3
	4	組版のおさらい。現場で使える組版サイズ表作成。時間内出力提出。			3
	5	知的財産権について。			3
	6	校正記号の種類、役割、記入の仕方。時間内記入提出。			3
	7	広告規制と消費者保護の考察。			3
	8	ロゴを使用した雑誌紙面版下制作(AERA)時間内出力提出。			3
	9	イラストレータブレンドツールを使用した表組み制作。時間内出力提出。			3
	10	ネットから素材を集めて指定通りにレイアウト。時間内出力提出。後日提出日を設ける			3
	11	手書き指示書から正しく組版を含んだレイアウトを作成。時間内出力提出。			3
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				33
教科書					
時間外学習					
成績評価方法	授業態度／勤怠状況 10%、課題提出期限・発表態度 20%、出席率・課題習熟度／提出期限厳守 70%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	卒業制作	担当者	工藤綾	科目必修区分	必修
授業概要	2年間の集大成としての作品をつくり、デザインコンプで展示する				
到達目標	自ら考えた企画・デザインを形にし、プレゼンテーションができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	卒業制作の進め方/卒業制作企画を考える			2
	2	卒業制作企画を考える			3
	3	企画書・制作物集中期間			10
	4	企画内容プレゼン/TODORリストの整理			5
	5	企画内容ブラッシュアップ(企画内容・制作物の決定)			2
	6	イラストデザイン授業			2
	7	制作物集中期間			8
	8	制作物集中期間 / プレゼンテーションの仕方			3
	9	プレゼン資料集中期間			12
	10	中間プレゼン			2
	11	企画・プレゼンテーションブラッシュアップ			13
	12	プレプレゼンテーション			2
	13	制作物集中期間			18
	14	イラストデザイン授業			5
	15	グラフィックデザイン授業			5
	16	制作物集中期間			20
	17	プレゼン当日			5
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				117
教科書					
時間外学習	自分で立てたスケジュールを元に、授業時間外も制作を行う				
成績評価方法	授業態度/勤怠状況 20%、課題提出状況 20%、課題クオリティ/提出期限厳守 60%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	実習、講義	講義時期	通年
授業科目	イラストデザイン	担当者	伊藤 幹	科目必修区分	必修
授業概要	小課題を中心にラフ、コンテの時点んでデザインの8~9割を構築してゆく、イラストとデザインの関係性レイアウト、バランス等基礎を学ぶ。 本年度は各自の主体性に任せ、スケジュール管理自己責任の重要性を考えて欲しい。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ●実際のクライアントや自主企画に生じる課題や問題点を考察し、必要なイラスト表現として表現することができる。 ●解決すべき問題点の発見とその解決策を広い視野で模索することができる。 ●解決策をコンセプト的に考えることができる。 ●コンセプトに基づき効果的なグラフィックツールの選定ができる、作画、デザインが出来るように。 ●グラフィックツールを一定以上のクオリティで制作することができる。(復習&実践) ●1年時に学んだDTPの重要な部分を完全に憶えて、使いこなせるように基礎を充実させる。(復習&実践) 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	コースの案内、(イラスト、ビジュアルとデザイン、ディレクション)小課題1の内容説明。			3
	2	小課題1の本の表紙(桃太郎予定)、ラフチェック~ラフの考え方楽しさ、下絵に進む。			3
	3	小課題1の本の表紙、最終チェック~決定文字組み、レイアウトに関して。			3
	4	小課題1の本の表紙の作画チェック、直し(文字組み、コンセプトとの融合は)。			3
	5	小課題1、桃太郎 作画最終チェック及び企画書の書き方。			3
	6	小課題1 桃太郎合評会 課題2の発表グループ分け&グループコンセプトのプレスト。			3
	7	小課題2カレンダー、グループごとのプレストからコンセプト&イメージ決定。			3
	8	小課題2カレンダー、グループデザイン各自の割り当てラフチェック。			3
	9	小課題2カレンダー、グループデザイン各自の割り当てラフチェック。			3
	10	小課題2カレンダー、グループ各自作画開始(一人3ページ+表紙orカレンダー玉の制作)			3
	11	小課題2カレンダー、グループ各自作画チェック1。			3
	12	小課題2カレンダー、グループ各自作画チェック2。			3
	13	小課題2カレンダー、グループ各自作画チェック3。			3
	14	小課題2カレンダー、グループ事作画最終チェック、表紙、玉、製本に関して。			3
	15	小課題2カレンダー、グループ事製本最終チェック。			3
	16	小課題2カレンダー、合評会、総括			3
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
		合計時間数			
教科書	イラストレーション、DTP教科書、イラスト年間等				
時間外学習	授業時間外、次の授業に間に合うように放課後や家庭学習をきちんとして来る事。必須				
成績評価方法	授業態度/勤怠状況 30%、課題提出状況 30%、課題クオリティ/提出期限厳守 40%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	グラフィックデザイン	担当者	金城智博	科目必修区分	必修
授業概要	課題(チラシ制作等)のオリエンテーション→制作→提出→添削(フィードバック)までをワンセットとし、課題ごとに必要な判断力と表現力を高めさせる。また提出期限を徹底し時間意識を持たせる事によって現場におけるタイムパフォーマンスにも寄与できるようにする。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ●課題のコンセプトを理解し最適な表現を考察する事ができる。 ●課題のボリュームと自己の現状スキルを理解し制作プランを立てる事ができる。 ●時間意識、締め切りを守る意識を持つ事ができる。 ●一定以上のクオリティで課題を完成させ、就職活動時のポートフォリオに直結活用する事ができる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	担当講師自己紹介／講義内容・／第一課題オリエンテーション			3
	2	第一課題制作① ※その後二週間空きあり			3
	3	第一課題制作②→提出			3
	4	第一課題のフィードバック／第二課題オリエンテーション			3
	5	第二課題制作①			3
	6	第二課題制作②→提出※その後二週間の空きあり			3
	7	第二課題のフィードバック／第三課題オリエンテーション			3
	8	第三課題制作①			3
	9	第三課題制作②			3
	10	第三課題制作③→提出			3
	11	第三課題のフィードバック／第四課題オリエンテーション			3
	12	第四課題制作①			3
	13	第四課題制作②→提出			3
	14	第四課題のフィードバック／最終課題オリエンテーション			3
	15	最終課題制作① ※その後三週間の空き期間に各自制作を進めておく			3
	16	最終課題プレゼンテーション			3
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				48
教科書	特になし				
時間外学習	授業時間内での制作を目指す。がエレメント制作等で自宅での作業も推奨する。				
成績評価方法	授業態度／勤怠状況 20%、課題提出状況 20%、課題クオリティ／提出期限厳守 60%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	後期
授業科目	デザインコンプ	担当者	工藤綾	科目必修区分	必修
授業概要	<p>普段の環境とは違う、様々な物事を見聞きすることでデザインの広さを知り、感性を高める。 イベント運営やワークショップを通して、デザイン全般における業界の知識を得る。 企業や商業施設との関わりを持つことで、社会的自立を促す。また、スケジュール管理を身につける。</p>				
到達目標	<p>授業内容とデザイン業界の動きを関連づけることができる。 イベント運営においての方向性を見つけることができる。 企画構築などで、疑問点を具体的に述べるができる。 スケジュール管理を行うことができる。</p>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	DESIGNCOMP準備			15
	2	DESIGNCOMP準備			20
	3	DESIGNCOMP準備			20
	4	DESIGNCOMP準備/DESIGNCOMP			20
	5	DESIGNCOMP搬出			5
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				80
教科書	特になし				
時間外 学習					
成績評価 方法	出席率50%、審査評・レポートなどの提出率25%、授業見学態度25%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、演習、実習	講義時期	通年
授業科目	デザイン思考	担当者	工藤綾	科目必修区分	必修
授業概要	デザイン思考を認識する。 他分野・同分野の意見を取り入れ物事の考え方や考えるプロセスを考察する。 他の意見の価値を認める。				
到達目標	デザイン思考を通してDESIGNCOMPに向けて全学年で取り組みを行う。 主に共感・問題定義・創造・プロトタイプ・テストの5つの段階を経験・体感し、DESIGNCOMPにて学生主体で行動することができる。 2年次・3年次はリーダーシップや責任感を意識し他のメンバーと協力する。 1年次は他者の意見を受け入れ、発言をしコミュニケーションを取る。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	デザイン導入①／新入生歓迎球技大会準備			2
	2	新入生球技大会			2
	3	デザイン思考導入②(導入1h／グループワークA)			2
	4	デザイン思考導入③(グループワークB)			2
	5	デザイン思考導入④(グループワークC)			2
	6	デザイン思考導入⑤(グループワークD)			2
	7	デザイン思考／学年ワーク①			2
	8	デザイン思考／学年ワーク②			2
	9	デザイン思考／学年ワーク③			2
	10	デザイン思考／分野別ワーク①			2
	11	デザイン思考／分野別ワーク②			2
	12	デザイン思考／分野別ワーク③			2
	13	デザイン思考／全学年ワーク①			2
	14	デザイン思考／全学年ワーク②			2
	15	デザイン思考／全学年ワーク③			2
	16	DESIGNCOMP導入①			2
	17	DESIGNCOMP導入②／後期の取り組みに向けて			2
	18	DESIGNCOMPチーム構築／チームでのワーク			22
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	合計時間数				56
教科書					
時間外学習					
成績評価方法	出席率50%、提出課題30%、学習態度10%、課題発表10%				
担当詳細	教員	備考	https://www.steam-library.go.jp/content/101		
実務経験紹介					