

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 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	デッサン	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	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
	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	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
	17	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
	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	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
	20	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
	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	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
	24	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
	25	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
	26				
合計時間数				75	
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	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 マンガデザインコース	授業方法	講義	講義時期	前期
授業科目	就職実務1(志学 I)	担当者	池宮城涼風	科目必修区分	必修
授業概要	KBC学園の教育理念に掲げられた「人財」を目指し、人間性を磨き各自の「志」を立てるために「学生クレド」について理解を深め、望ましい価値観や考え方を身につける。				
到達目標	仕事をするという心構えを見つけることができる。ディスカッションに積極的に参加することができる。社会における自身の立ち位置を見つけることができる。デザインと社会の関わりを関係付けることができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	就職実務:個別ガイダンス			10
	2	～序章～ ねらい・学習目標			2
	3	～第1章～ 感謝			2
	4	～第2章～ 感動			2
	5	～第3章～ 思いやり・気配り			2
	6	～第4章～ 明朗			2
	7	～第5章～ 挨拶			2
	8	～第6章～ 素直			2
	9	～第7章～ プラス思考			2
	10	～第8章～ チャレンジ精神			2
	11	～第9章～ 永久戦力			2
	12	就職実務:個別ガイダンス			28
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				58
教科書	志学 I				
時間外学習	基本的には無し。必要であれば実施				
成績評価方法	●出席評価点40%●課題評価点5%(確認テスト・課題の平均点より算出)●授業態度40% ●課題・発表評価点10%(課題クオリティ)●評価テスト評価点5%(評価テスト点数より算出)				
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 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	背景1	担当者	長尾響	科目必修区分	必修
授業概要	アナログで一点透視、二点透視の基礎技術を学び魅力ある背景画が描ける技術力を磨く。				
到達目標	漫画、イラスト、アニメ作品に活かす基礎レベルの背景作画テクニック習得。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	導入授業・オリエンテーション			3
	2	アイレベル、消失点の概念(一点、二点、三点透視)			3
	3	分割、増殖(窓やタイルの描き方)			3
	4	【一点透視図法】の説明、描き方～習作、参考			3
	5	一点透視図法			3
	6	一点透視図法の作画			3
	7	一点透視図法の作画			3
	8	一点透視図法の作画			3
	9	一点透視図法の作画			3
	10	【二点透視図法】の説明、描き方～習作、参考			3
	11	二点透視図法の作画			3
	12	二点透視図法の作画			3
	13	二点透視図法の作画			3
	14	二点透視図法の作画			3
	15	【三点透視図法】の説明、描き方～習作、参考			3
	16	三点透視図法の作画			3
	17	三点透視図法の作画			3
	18	三点透視図法の作画			3
	19	参考画像をもとにオリジナルの背景作画(一点)			3
	20	参考画像をもとにオリジナルの背景作画(一点)			3
	21	参考画像をもとにオリジナルの背景作画(二点)			3
	22	参考画像をもとにオリジナルの背景作画(二点)			3
	23	参考画像をもとにオリジナルの背景作画(三点)			3
	24	参考画像をもとにオリジナルの背景作画(三点)			3
	25	三角屋根の描き方と作画			3
	26	オリジナルの三角屋根の作画			3
	27	オリジナルの三角屋根の作画			3
	28	階段の描き方と作画			3
	29	階段の描き方と作画			3
	30	授業まとめ			3
	合計時間数				90
教科書	パース塾(廣済堂出版)				
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	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 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	Illustrator&Photoshop	担当者	池宮城涼風	科目必修区分	必修
授業概要	Illustratorのパスを使用してイラストやロゴマーク、タイトルロゴなどマンガやイラストに必要なベクタデータを制作する。 Photoshopを使用して画像加工、画像合成および画像編集技術の基礎を習得する。				
到達目標	制作したイラスト・写真を活かすロゴの制作やグラフィックデザインが出来る。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	アプリケーション起動の仕方、ツールについて			2
	2	図形を描く(ペンツール) / アンパンマン作成(線画のみ)			2
	3	図形を描く(ペンツール) / アンパンマン作成(塗り)			2
	4	ブレンドツールで模様や文字を描く			2
	5	テキストの挿入、グループやクリッピングマスクを使ってマップ作り			2
	6	名刺のデザイン・作成			2
	7	名刺のデザイン(印刷・カッティング)			2
	8	パスファインダを使ってイラストや記号を作る			2
	9	ロゴマーク公募取り組み			2
	10	ロゴマーク公募取り組み(応募締め切り)			2
	11	スマホケースデザイン			2
	12	自分のロゴマークを作ろう			2
	13	スマホケースデザイン印刷・組み立て・品評会			2
	14	Photoshopツール説明、レイヤー効果			2
	15	Photoshop画像編集基礎(画像加工、合成)			2
	16	Photoshop実習課題(写真を撮る→取り込む→加工→提出)			2
	17	Photoshopホラー画像制作①			2
	18	Photoshopホラー画像制作②			2
	19	各学科募集バナー①(案出し、ラフ制作)			2
	20	各学科募集バナー②(制作、提出)			2
	21	レイヤーモードやレイヤー効果を使用したイラスト・写真の仕上げ①			2
	22	レイヤーモードやレイヤー効果を使用したイラスト・写真の仕上げ②			2
	23	レイヤー効果を使用した文字の装飾			2
	24	バナー制作①			2
	25	バナー制作②			2
	26	バナー制作③			2
	27	ポートフォリオ制作			2
	28	ポートフォリオ制作			2
	29	ポートフォリオ制作(品評会)			2
	30				
	合計時間数				58
教科書					
時間外学習					
成績評価方法					
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 1年次 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	アナログデザイン実習	担当者	池宮城涼風	科目必修区分	必修
授業概要	コピックなどの画材を用いて、デジタルには出せない手描きならではの表現力を身につける。 デザインやイラストに欠かせない色彩・配色の知識の習得。				
到達目標	デザインやイラストにおいて、ツールにとらわれない表現ができるようになる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	授業説明、教材紹介			2
	2	コピックの使い方 自己紹介イラスト制作(A3)			2
	3	コピックの使い方 自己紹介イラスト制作(A3)			2
	4	コピック イラスト着彩			2
	5	絵の具の扱い方・着彩			2
	6	絵の具の扱い方・着彩			2
	7	公募制作(年賀状イラストデザイン)①			2
	8	公募制作(年賀状イラストデザイン)②			2
	9	品評会・投票(1h)、レタリング実習			2
	10	レタリング実習完成、品評会			2
	11	ステッカーデザイン(制作)			2
	12	ステッカーデザイン(印刷、品評会)			2
	13	アナログデザイン自由課題(40cm四方のキャンバス)			2
	14	アナログデザイン自由課題			2
	15	アナログデザイン自由課題			2
	16	アナログデザイン自由課題・投票			2
	17	IDA宣伝ポスター作成①			2
	18	IDA宣伝ポスター作成②			2
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				36
教科書	配色パターンコレクション(BNN)				
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	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 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	生物キャラクターデザイン	担当者	米須清人	科目必修区分	必修
授業概要	生物の骨格や筋肉の成り立ちや構造を理解して新しい生物キャラクターデザインの構築能力を身につける。人物以外のデザインを習得することでキャラクターデザインの幅を広げ方を考察する。				
到達目標	業界就職に向けての架空の生物キャラクターデザインイラストの基礎知識、描画力の習得出来る。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	生物キャラクターデザインの目的、必要性について、授業の流れと評価点の確認(プチデザインワーク)			3
	2	教本を見ながら動物全体スケッチワーク(骨格→肉付け→追加要素付与)→グリザイユ着色ワーク1回目			3
	3	教本を見ながら動物全体スケッチワーク(骨格→肉付け→追加要素付与)→グリザイユ着色ワーク2回目			3
	4	幻獣リ・デザインワーク①(現存する幻獣を一つ選択して自分なりの解釈で再構築)			3
	5	幻獣リ・デザインワーク①-2(現存する幻獣を一つ選択して自分なりの解釈で再構築)			3
	6	幻獣リ・デザインワーク①-3(現存する幻獣を一つ選択して自分なりの解釈で再構築) 学生は作品提出			3
	7	クラス品評会&講評会①(米須からフィードバックを受け取り加筆)			3
	8	米須からフィードバックを受け取り加筆②			3
	9	クラス品評会&講評会②(米須からフィードバックを受け取り加筆したものを再品評)			3
	10	幻獣リ・デザインワーク②(現存する幻獣を一つ選択して自分なりの解釈で再構築)			3
	11	幻獣リ・デザインワーク②-2(現存する幻獣を一つ選択して自分なりの解釈で再構築)			3
	12	幻獣リ・デザインワーク②-3(現存する幻獣を一つ選択して自分なりの解釈で再構築) 学生は作品提出			3
	13	クラス品評会&講評会①(米須からフィードバックを受け取り加筆)			3
	14	米須からフィードバックを受け取り加筆②			3
	15	クラス品評会&講評会②(米須からフィードバックを受け取り加筆したものを再品評)			3
	16	オリジナルデザインワーク①(完全新規)			3
	17	オリジナルデザインワーク②(完全新規)			3
	18	オリジナルデザインワーク③(完全新規)			3
	19	クラス品評会&講評会①(米須からフィードバックを受け取り加筆)			3
	20	米須からフィードバックを受け取り加筆②			3
	21	クラス品評会&講評会②(米須からフィードバックを受け取り加筆したものを再品評)			3
	22	オリジナルデザインワーク①(完全新規)			3
	23	オリジナルデザインワーク②(完全新規)			3
	24	オリジナルデザインワーク③(完全新規)			3
	25	オリジナルデザインワーク④(完全新規)			3
	26	クラス品評会&講評会①(米須からフィードバックを受け取り加筆)			3
	27	米須からフィードバックを受け取り加筆②			3
	28	クラス品評会&講評会②(米須からフィードバックを受け取り加筆したものを再品評)			3
	29				
	30				
	合計時間数				84
教科書	エレンベルガーの動物解剖学(ポーンデジタル) MG科定期購読雑誌/イラストレーション、MDN、CGWORLD その他参考DVDなど				
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 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	人物キャラクターデザイン	担当者	上原里桜	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> 人物キャラクターデザインにおける基礎的な技術と知識を習得する ポートフォリオに用いるオリジナルキャラクターの制作 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 人物キャラクターデザインの基礎的な技術と知識を習得する クライアントからの様々なオーダーに対応できる柔軟性と発想力を身につける ビジュアルだけでなく設定まで緻密にこだわったオリジナルキャラクターを制作する 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション/動物をモチーフにキャラクター制作(アナログ)			3
	2	キャラクターデザインの基本①/動物をモチーフにキャラクター制作(ラフ)			3
	3	キャラクターデザインの基本②/動物をモチーフにキャラクター制作(清書)			3
	4	キャラクターデザインの基本③動物をモチーフにキャラクター制作(清書)			3
	5	表情の描き分けの基本①			3
	6	表情の描き分けの基本②			3
	7	男女の顔つき描き分け			3
	8	男女の体つき描き分け			3
	9	年齢別描き分け			3
	10	自分の持ち物を擬人化①			3
	11	自分の持ち物を擬人化②			3
	12	自分の持ち物を擬人化③/品評会			3
	13	オリジナルキャラクター制作(女性)表情差分①			3
	14	オリジナルキャラクター制作(女性)表情差分②			3
	15	オリジナルキャラクター制作(女性)表情差分③/品評会			3
	16	進化キャラクター/エフェクト①			3
	17	進化キャラクター/エフェクト②			3
	18	SDキャラクターの基礎			3
	19	オリジナルキャラクター制作(男性)三面図①			3
	20	オリジナルキャラクター制作(男性)三面図②			3
	21	オリジナルキャラクター制作(男性)三面図③			3
	22	オリジナルキャラクター制作(男性)三面図④/品評会			3
	23	SNSとの付き合い方			3
	24	発注通りにキャラクターデザイン①			3
	25	発注通りにキャラクターデザイン②			3
	26	発注通りにキャラクターデザイン③			3
	27	発注通りにキャラクターデザイン④			3
	28	作品品評会/一年次の振り返り			3
	29				
	30				
	合計時間数				84
教科書	スカルプターのための美術解剖学				
時間外学習					
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ●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	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 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	シナリオマンガ制作	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"> ・マンガ表現における基本技術と知識を習得する。 ・人物キャラクターデザインと連動させることで、より実践的なマンガシナリオの制作方法を学ぶ。 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・マンガシナリオ制作の基礎知識・技術力を習得する。 ・4ページ以上のマンガを2本以上制作する。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	漫画の成り立ち(仕組み)の理解(プロット、サムネイル、ネーム、作画、仕上げ) ワーク①			3
	2	漫画の成り立ち(仕組み)の理解(プロット、サムネイル、ネーム、作画、仕上げ) ワーク②			3
	3	各自4Pマンガ制作(アナログ画材使用) プロット			3
	4	各自4Pマンガ制作(アナログ画材使用) ネーム			3
	5	各自4Pマンガ制作(アナログ画材使用) 作画①			3
	6	各自4Pマンガ制作(アナログ画材使用) 作画①-2			3
	7	各自4Pマンガ制作(アナログ画材使用) 作画仕上げ(仕上げた作品は公募へ投稿する) クラス内講評			3
	8	各自8Pマンガ制作(アナログ画材使用) プロット			3
	9	各自8Pマンガ制作(デジタル画材使用) ネーム			3
	10	各自8Pマンガ制作(デジタル画材使用) 作画①			3
	11	各自8Pマンガ制作(デジタル画材使用) 作画①-2			3
	12	各自8Pマンガ制作(デジタル画材使用) 作画仕上げ(仕上げた作品は公募へ投稿する) クラス内講評			3
	13	各自16Pマンガ制作(デジタル画材使用) プロット①			3
	14	各自16Pマンガ制作(デジタル画材使用) プロット①-2(クラスメイト同士見せ合い意見をもらう)			3
	15	各自16Pマンガ制作(デジタル画材使用) ネーム①			3
	16	各自16Pマンガ制作(デジタル画材使用) ネーム①-2(クラスメイト同士見せ合い意見をもらう)			3
	17	各自16Pマンガ制作(デジタル画材使用) 作画①			3
	18	各自16Pマンガ制作(デジタル画材使用) 作画①-2			3
	19	各自16Pマンガ制作(デジタル画材使用) 作画①-3			3
	20	各自16Pマンガ制作(デジタル画材使用) 作画仕上げ①			3
	21	各自16Pマンガ制作(デジタル画材使用) 作画仕上げ①-2 (仕上げた作品は公募へ投稿する) クラス内講			3
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				63
教科書	デジタル漫画のテクニック(NHN comico) その他資料、卒業生作品など				
時間外学習					
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ●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	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 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	共同課題制作	担当者	池宮城涼風	科目必修区分	必修
授業概要	お互いの価値観を認め合い1つの作品を構築する。 お互いの考え方を作品に昇華する方法を身につける。				
到達目標	お互いの感性や価値観、技術を活かしたデザイン作品を2点制作しそれを就活作品集に加える。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	グループ制作の目的や概要の説明			2
	2	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)①			2
	3	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)②			2
	4	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)③			2
	5	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)④			2
	6	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)⑤			2
	7	グループ制作の目的や概要の説明と講評会			2
	8	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)①-2			2
	9	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)②-2			2
	10	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)③-2			2
	11	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)④-2			2
	12	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)⑤-2			2
	13	グループ制作の目的や概要の説明と講評会			2
	14	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)①-3			2
	15	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)②-3			2
	16	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)③-3			2
	17	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)④-3			2
	18	グループ制作の目的や概要の説明と講評会			2
	19	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)①-4			2
	20	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)②-4			2
	21	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)③-4			2
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				42
教科書	配色パターンコレクション(mt) 売れるキャラクター戦略“即死”“ゾンビ化”させない(光文社新書)				
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	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 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	後期
授業科目	修了制作	担当者	池宮城涼風	科目必修区分	必修
授業概要	1年次の集大成としたマンガ、イラストレーション作品を制作する。 学生各自でクライアントを想定して制作を実施。(個人制作とチーム制作の両方で行う)				
到達目標	マンガ、イラスト表現にて自身の考えや思いを伝えられる作品制作を行う。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	各メンバーorチームにてテーマ決定(現実問題を加味したテーマ詮索)			5
	2	各メンバーorチームに制作開始 (制作期間スタート)			5
	3	各メンバーorチームに制作開始			5
	4	各メンバーorチームに制作開始			5
	5	各メンバーorチームに制作開始			5
	6	各メンバーorチームに制作開始			5
	7	各メンバーorチームに制作開始			5
	8	各メンバーorチームに制作開始 (中間発表プレゼンテーション)			5
	9	各メンバーorチームに制作開始			5
	10	各メンバーorチームに制作開始			5
	11	各メンバーorチームに制作開始			5
	12	各メンバーorチームに制作開始 (最終提出/学校内サーバーに提出)			5
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				60
教科書	必要に応じて担当教務で準備				
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	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 マンガデザインコース	授業方法	講義、演習、実習	講義時期	後期
授業科目	インターンシップ	担当者	池宮城涼風	科目必修区分	必修
授業概要	実際の企業に数日お世話になり現場の業務運営、社会人予備軍としての覚悟、価値観、考え方を身につける。				
到達目標	仕事をする事への心構えを見つける。 社会における自分の立ち位置や価値観を見つけることができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	インシブ準備(リサーチ・アポ取り)			5
	2	インシブ準備(リサーチ・アポ取り)			5
	3	インシブ準備(リサーチ・アポ取り)			5
	4	インシブ準備(リサーチ・アポ取り)			5
	5	インシブ準備(リサーチ・アポ取り)			5
	6	インシブ準備(リサーチ・アポ取り)			5
	7	インシブ準備(リサーチ・アポ取り)			5
	8	インシブ準備(リサーチ・アポ取り)			5
	9	インシブ準備(リサーチ・アポ取り)			5
	10	インシブ準備(リサーチ・アポ取り)			5
	11	インシブ準備(リサーチ・アポ取り)			5
	12	インターンシップ(企業訪問・説明会参加含む)			5
	13	インターンシップ(企業訪問・説明会参加含む)			5
	14	インターンシップ(企業訪問・説明会参加含む)			5
	15	インターンシップ(企業訪問・説明会参加含む)			5
	16	インターンシップ(企業訪問・説明会参加含む)			5
	17	インターンシップ(企業訪問・説明会参加含む)			5
	18	インターンシップ(企業訪問・説明会参加含む)			5
	19	インターンシップ(企業訪問・説明会参加含む)			5
	20	インターンシップ報告会			5
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				100
教科書					
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	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 マンガデザインコース	授業方法	講義、演習、実習	講義時期	後期
授業科目	デザインコンプ	担当者	池宮城涼風	科目必修区分	必修
授業概要	IDAの独自イベントであるデザインコンプに向けての各自課題制作を行う。 デザインを通して人や地域との繋がりを学びデザインの可能性を広く理解する。				
到達目標	各テーマに基づいたコンテンツ作りを行いデザインへのさらなる知識と技術を深める。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	導入後、各チームにてテーマ決め(問題提起決定)1			5
	2	各チームにてテーマ決め(問題提起決定)1-2 企画書提出			5
	3	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	4	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	5	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	6	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	7	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	8	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	9	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	10	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	11	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	12	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	13	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	14	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	15	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	16	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	17	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	18	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	19	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	20	デザインコンプ当日(受付・作品管理等)			5
	21	デザインコンプ当日(受付・作品管理等)			5
	22	デザインコンプ当日(受付・作品管理等)			5
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				110
教科書					
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	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 マンガデザインコース	授業方法	講義	講義時期	通年
授業科目	デザイン思考	担当者	池宮城涼風	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	デザイン思考／クラスワーク&振り返り			6
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	合計時間数				58
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 マンガデザインコース	授業方法	講義	講義時期	通年
授業科目	就職実務2(志学Ⅱ)	担当者	米須清人	科目必修区分	必修
授業概要	KBC学園の教育理念に掲げられた「人財」を目指し、人間性を磨き各自の「志」を立てるために「学生クレド」について理解を深め、望ましい価値観や考え方を身につける。及び就職活動に向けての意識指導と就職戦略作品制作の指導。				
到達目標	学園が目標として掲げる人財の育成に向けての指導および指導内容の理解。及び就職活動に向けての意識指導と就職戦略作品の指導。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	卒業制作企画書の提案構築(世の中の問題を提起して解決に導く為のアイデア出し)①			2
	2	卒業制作企画書の提案構築(世の中の問題を提起して解決に導く為のアイデア出し)②			2
	3	就職指導(面談や個別指導の実施&志学教科書を使用した指導)			2
	4	就職指導(面談や個別指導の実施&志学教科書を使用した指導)			2
	5	就職指導(面談や個別指導の実施&志学教科書を使用した指導)(卒業生による講和も予定)			2
	6	就職指導(面談や個別指導の実施&志学教科書を使用した指導)			2
	7	就職指導(面談や個別指導の実施&志学教科書を使用した指導)			2
	8	就職指導(面談や個別指導の実施&志学教科書を使用した指導)			2
	9	就職指導(面談や個別指導の実施&志学教科書を使用した指導)(卒業生による講和も予定)			2
	10	就職指導(面談や個別指導の実施&志学教科書を使用した指導)			2
	11	就職指導(面談や個別指導の実施&志学教科書を使用した指導)			2
	12	就職指導(面談や個別指導の実施&志学教科書を使用した指導)			2
	13	就職指導(面談や個別指導の実施&志学教科書を使用した指導)			2
	14	就職指導(面談や個別指導の実施&志学教科書を使用した指導)(卒業生による講和も予定)			2
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				28
教科書	志学Ⅱ教科書				
時間外学習	特になし(就職活動用の作品制作も並行して進めるので必要に応じて時間外学習も検討)				
成績評価方法	●出席評価点40%●課題評価点5%(確認テスト・課題の平均点より算出)●授業態度40% ●課題・発表評価点10%(課題クオリティ)●評価テスト評価点5%(評価テスト点数より算出)				
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 マンガデザインコース	授業方法	演習	講義時期	後期
授業科目	商品デザイン	担当者	米須清人	科目必修区分	必修
授業概要	イラスト技術を活用したデザイン構成力を身につける。 イラストがデザインにどのように活用できるのかを理解し知識と技術を身につける。				
到達目標	イラスト技術を活用したデザイン構成力を身につけてオリジナルデザイン商品を一人当たり5つ制作する。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	自己マネジメントについて(アーティストとして)商品サイト構築(マイページ&口座開設登録作業)			1
	2	商品ページデザイン構築、デザイン案一つ構築→商品化発売			1
	3	商品ページデザイン構築、デザイン案一つ構築→商品化発売			1
	4	商品ページデザイン構築、デザイン案一つ構築→商品化発売 (月末には売り上げ集計を実施)			1
	5	商品ページデザイン構築、デザイン案一つ構築→商品化発売			1
	6	商品ページデザイン構築、デザイン案一つ構築→商品化発売			1
	7	商品ページデザイン構築、デザイン案一つ構築→商品化発売			1
	8	商品ページデザイン構築、デザイン案一つ構築→商品化発売 (月末には売り上げ集計を実施)			1
	9	商品ページデザイン構築、デザイン案一つ構築→商品化発売			1
	10	商品ページデザイン構築、デザイン案一つ構築→商品化発売			1
	11	商品ページデザイン構築、デザイン案一つ構築→商品化発売 (月末には売り上げ集計を実施)			1
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				11
教科書	配色パターンコレクション(mt) 売れるキャラクター戦略“即死”“ゾンビ化”させない(光文社新書)				
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	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 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	デッサン2	担当者	新崎竜哉	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。 観察力を身につけ、量感や質感などのテクニックを学びます。 鉛筆以外の描画材、表現材料等で質感を描き制作へのクオリティを上げる。 				
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。 描画材での鉛筆や色鉛筆で形を捉えて描き、完成度を高めて仕上げる事が出来る。 テクニックや技術向上でクオリティを上げることが出来る。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	描画材での基礎練習。鉛筆や色鉛筆でのグラデーション・色の重なりやハッチング練習等。			3
	2	身近な物をモチーフとして鉛筆で全体的な対象となる形、物を描きます。			3
	3	↓ コピック着彩			3
	4	ボールペンで描く プラスチック材やペットボトル			3
	5	↓			3
	6	↓			3
	7	・人物(色鉛筆&パステルでの制作) 資料写真トレース			3
	8	↓ 転写			3
	9	↓ 色鉛筆デッサン			3
	10	↓			3
	11	↓			3
	12	・車/バイク(鉛筆での制作) 資料写真トレース			3
	13	↓ 転写			3
	14	↓			3
	15	↓			3
	16	・動植物/昆虫類 点描での制作 Gペン・丸ペン・ボールペン等			3
	17	↓ 転写			3
	18	↓ 点描制作			3
	19	↓			3
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				57
教科書	●参考文献 グラフィック社 鉛筆デッサンドローイング				
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	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 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	応用キャラクターデザイン	担当者	米須清人	科目必修区分	必修
授業概要	1年次で学んだ技術を活かして付加価値をつけた新たなデザイン力を身につける。 今までのものに新たな価値の見つけ方や深みを持たせる考え方や方法を創造する。				
到達目標	自分の世界観や価値観(他にはない付加価値/ブルーオーシャン市場開拓意識)を取り入れたキャラクターデザイン構築を行う。公募へ取り組みを3つ目標とした作品づくり				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	仕事においてマスターすべきスキルレクチャー(技術&知識) イラストコンペ取り組み①開始			2
	2	イラストコンペ取り組み①ラフ、構図案構築			2
	3	イラストコンペ取り組み①線画構築			2
	4	イラストコンペ取り組み①線画構築			2
	5	イラストコンペ取り組み①着色作業			2
	6	イラストコンペ取り組み①着色作業			2
	7	イラストコンペ取り組み①仕上げ作業			2
	8	イラストコンペ取り組み①仕上げ作業(サイトへの投稿)			2
	9	イラストコンペ取り組み作品品評会(クラス内にて投票まで実施)			2
	10	イラストコンペ取り組み②ラフ、構図案構築			2
	11	イラストコンペ取り組み②線画構築			2
	12	イラストコンペ取り組み②線画構築			2
	13	イラストコンペ取り組み②着色作業			2
	14	イラストコンペ取り組み②着色作業			2
	15	イラストコンペ取り組み②仕上げ作業			2
	16	イラストコンペ取り組み②仕上げ作業			2
	17	イラストコンペ取り組み②仕上げ作業(サイトへの投稿)			2
	18	制作作品の品評会①			2
	19	制作作品の品評会②FB			2
	20	イラストコンペ取り組み②ラフ、構図案構築			2
	21	イラストコンペ取り組み②線画構築			2
	22	イラストコンペ取り組み②線画構築			2
	23	イラストコンペ取り組み②線画構築			2
	24	イラストコンペ取り組み②着色作業			2
	25	イラストコンペ取り組み②着色作業			2
	26	イラストコンペ取り組み②着色作業			2
	27	イラストコンペ取り組み②仕上げ作業			2
	28	イラストコンペ取り組み②仕上げ作業			2
	29	イラストコンペ取り組み②仕上げ作業(サイトへの投稿)			2
	30	制作作品の品評会①			2
	合計時間数				60
教科書	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) エレンベルガーの動物解剖学(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	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 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	背景2	担当者	長尾響	科目必修区分	必修
授業概要	デジタルで一点透視、二点透視の基礎技術を生かした応用力のある背景作品を制作する。				
到達目標	漫画、イラスト、アニメ作品に活かす応用レベルの背景作画テクニック習得。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	パースのおさらいと復習			3
	2	デジタル背景の導入(パース定規などツール使用方法)			3
	3	デジタル背景の応用(窓やタイルなどの変形ツール)			3
	4	1点透視図法のデジタル作画(パース定規の指導)			3
	5	1点透視図法のデジタル作画			3
	6	1点透視図法のデジタル作画			3
	7	2点透視図法のデジタル作画(パース定規の指導)			3
	8	2点透視図法のデジタル作画			3
	9	2点透視図法のデジタル作画			3
	10	3点透視図法のデジタル作画(パース定規の指導)【カラー背景で使用するビルの線画】			3
	11	3点透視図法のデジタル作画			3
	12	3点透視図法のデジタル作画			3
	13	三角屋根と階段などのパース応用(パース定規)			3
	14	オリジナル背景制作(理想のマイハウス)			3
	15	オリジナル背景制作(理想のマイハウス)			3
	16	オリジナル背景制作(理想のマイハウス)			3
	17	オリジナル背景制作(理想のマイハウス)			3
	18	オリジナル背景制作(ランダムな世界観)			3
	19	オリジナル背景制作(ランダムな世界観)			3
	20	オリジナル背景制作(ランダムな世界観)			3
	21	オリジナル背景制作(ランダムな世界観)			3
	22	オリジナル背景制作(ランダムな世界観)			3
	23	オリジナル背景制作(ランダムな世界観)			3
	24	オリジナル背景制作(ランダムな世界観)			3
	25	オリジナル背景制作(ランダムな世界観)			3
	26	品評会			3
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				78
教科書	パース塾				
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	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 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	DTP2	担当者	山田祥包	科目必修区分	必修
授業概要	現場に必要なDTPソフト(illustrator/photoshop)の基礎実習の振り返りから応用テクニックまでをレチャーシマ ンガ制作時の表現に活かせる技だけでなく、純粋なDTPソフトとして使いこなすレベルになるまでを目標とす る。主にillustratorを中心に進めポートフォリオ用DTPに繋がられるような流れで進行する				
到達目標	現場サイドで必要とされるDTPソフト(illustrator/photoshop)の基礎実習の振り返りから応用テクニックの習得				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	自己紹介、進路意識についての共有、学習動機付け、書体出力見本の作成			3
	2	基本書体の種類と使い方、書体出力見本の作成			3
	3	基本書体の種類と使い方、書体出力見本の作成(MAC室出力)			3
	4	文庫本サイズの装丁デザイン/愛がテーマ			3
	5	文庫本サイズの装丁デザイン/愛がテーマ(MAC室出力)			3
	6	文庫本サイズの装丁デザイン/愛がテーマ(MAC室出力)			3
	7	ポートフォリオの役割、ページネーションと参考作品の検証、作品集サイト、写真に付いて 宿 題: 仮ページネーション作成			3
	8	ポートフォリオフォーマット作成①			3
	9	ポートフォリオフォーマット作成②			3
	10	ポートフォリオレイアウト①			3
	11	ポートフォリオレイアウト②			3
	12	後期課題(冊子)オリエン、グループ分け～グループディスカッション			3
	13	冊子制作サムネール			2
	14	冊子制作			2
	15	冊子制作			2
	16	冊子制作			2
	17	冊子制作			2
	18	冊子制作			2
	19	冊子制作(MAC室出力)			2
	20	冊子制作(MAC室出力)			2
	21	手製本			2
	22	手製本			2
	23	発表と共有、振り返り			2
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				58
教科書	モリサワ書体見本帳、メディア別・書体サンプル帖、VIVIVITサイト(必要に応じ活用)				
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	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 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	カラー背景	担当者	仲地智英	科目必修区分	必修
授業概要	カラー背景の基礎と制作過程を理解し、自然物と人工物の着彩方法を学ぶ。				
到達目標	仕上がったクオリティでの提出。空間と光の理解。カラー背景の苦手意識の改善。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	Photoshop、教科書の説明			2
	2	昼間の空と雲の表現			2
	3	昼間の空と雲の表現			2
	4	夕方の空と雲の表現			2
	5	夕方の空と雲の表現			2
	6	夜の空と雲の表現			2
	7	夜の空と雲の表現			2
	8	草原のチュートリアル			2
	9	草原の空間の広がり表現			2
	10	草原の空間の広がり表現			2
	11	草原の空間の広がり表現			2
	12	草原の空間の広がり表現			2
	13	地面のチュートリアル			2
	14	木のチュートリアル			2
	15	木(主役)、地面、雑草が入った背景表現			2
	16	木(主役)、地面、雑草が入った背景表現			2
	17	木(主役)、地面、雑草が入った背景表現			2
	18	木(主役)、地面、雑草が入った背景表現			2
	19	水面と反射について学ぶ			2
	20	海面のチュートリアル			2
	21	魅力的な海を表現			2
	22	魅力的な海を表現			2
	23	魅力的な海を表現			2
	24	魅力的な海を表現			2
	25	家のチュートリアル			2
	26	背景2の線画に着色(家)			2
	27	背景2の線画に着色(家)			2
	28	背景2の線画に着色(家)			2
	29	背景2の線画に着色(家)			2
	30	背景2の線画に着色(家)			2
		合計時間数			
教科書	背景作画改訂版				
時間外学習	必要な場合は実施。				
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	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 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	共同課題制作	担当者	米須清人	科目必修区分	必修
授業概要	お互いの価値観を認め合い1つの作品を構築する。 お互いの考え方を作品に昇華する方法を身につける。				
到達目標	お互いの感性や価値観、技術を活かしたデザイン作品を2点制作しそれを就活作品集に加える。□				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	グループ制作の目的や概要の説明			2
	2	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)①			2
	3	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)②			2
	4	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)③			2
	5	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)④			2
	6	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)⑤			2
	7	グループ制作の目的や概要の説明と講評会			2
	8	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)①-2			2
	9	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)②-2			2
	10	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)③-2			2
	11	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)④-2			2
	12	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)⑤-2			2
	13	グループ制作の目的や概要の説明と講評会			2
	14	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)①-3			2
	15	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)②-3			2
	16	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)③-3			2
	17	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)④-3			2
	18	グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)⑤-3			2
	19	グループ制作の目的や概要の説明と講評会□			2
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				38
教科書	配色パターンコレクション(mt) 売れるキャラクター戦略“即死”“ゾンビ化”させない(光文社新書)				
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	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 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	デザインコンプ	担当者	米須清人	科目必修区分	必修
授業概要	IDAの独自イベントであるデザインコンプに向けての各自課題制作を行う。 デザインを通して人や地域との繋がりを学びデザインの可能性を広く理解する。				
到達目標	各テーマに基づいたコンテンツ作りを行いデザインへのさらなる知識と技術を深める。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	導入後、各チームにてテーマ決め(問題提起決定)1			5
	2	各チームにてテーマ決め(問題提起決定)1-2 企画書提出			5
	3	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	4	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	5	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	6	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	7	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	8	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	9	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	10	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	11	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	12	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	13	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	14	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	15	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	16	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	17	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	18	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	19	各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作			5
	20	デザインコンプ当日(受付・作品管理等)			5
	21	デザインコンプ当日(受付・作品管理等)			5
	22	デザインコンプ当日(受付・作品管理等)			5
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				110
教科書	特に無し				
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	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 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	マンガクリエイター(卒業制作)	担当者	仲地智英	科目必修区分	必修
授業概要	プロの漫画家として活躍できるような作品の制作を目指す。作画クオリティはもちろん、ストーリー構成に至るまでを徹底的に何度も練り上げ、他人の心を動かせるような作品作りを目指す。				
到達目標	公募などの受賞を目標としてオリジナル作品の制作を実施する。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	卒業制作の導入(授業の説明、制作の流れの確認など)			3
	2	マンガのモノクロデザインについて			3
	3	プロット制作(話の内容とキャラクターデザイン)			3
	4	プロット制作(話の内容とキャラクターデザイン)			3
	5	プロット制作(話の内容とキャラクターデザイン)			3
	6	ネーム制作(現代モチーフを織り込みつつ各自の希望のジャンルの作品を制作する。)			3
	7	ネーム制作(現代モチーフを織り込みつつ各自の希望のジャンルの作品を制作する。)			3
	8	ネーム制作(現代モチーフを織り込みつつ各自の希望のジャンルの作品を制作する。)			3
	9	ネーム制作(現代モチーフを織り込みつつ各自の希望のジャンルの作品を制作する。)			3
	10	ネーム制作(現代モチーフを織り込みつつ各自の希望のジャンルの作品を制作する。)			3
	11	作画作業(人物下書き)			3
	12	作画作業(人物下書き)			3
	13	作画作業(人物下書き)			3
	14	作画作業(人物下書き)			3
	15	作画作業(人物下書き)			3
	16	作画作業(人物ペン入れ)			3
	17	作画作業(人物ペン入れ)			3
	18	作画作業(人物ペン入れ)			3
	19	作画作業(人物ペン入れ)			3
	20	作画作業(背景下書きonペン入れ)			3
	21	作画作業(背景下書きonペン入れ)			3
	22	作画作業(背景下書きonペン入れ)			3
	23	作画作業(背景下書きonペン入れ)			3
	24	作画作業(背景下書きonペン入れ)			3
	25	作画作業(背景下書きonペン入れ)			3
	26	作画作業(背景下書きonペン入れ)			3
	27	作画作業(仕上げ作業、ベタ、トーン)			3
	28	作画作業(仕上げ作業、ベタ、トーン)			3
	29	作画作業(仕上げ作業、ベタ、トーン)/マンガ作品投稿作業			3
	30				
	合計時間数				87
教科書	各種教本及び歴代マンガコース作品など				
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	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 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	キャラクターデザイン(卒業制作)	担当者	米須清人	科目必修区分	必修
授業概要	各学生で考えたテーマに基づいてオリジナルコンテンツの企画立案、ビジュアル制作の構造を課題として指導していく。課題を通して学生自身の構想力・表現力を磨いていき、自分の作りたいものかつ他者に理解してもらえる作品作りの方法を身につける。				
到達目標	実際の社会問題を想定したオリジナル企画作品の制作を行う。 自己満足で終わらない様にマーケティングも意識した作品制作を行う。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	卒業制作企画提案書立案&キャラクター構築→米須チェック			2
	2	卒業制作企画提案書立案&キャラクター構築→米須チェック			2
	3	キャラ(キャラクターコンテンツ)マンガ(コミカライズ作品)アニメ(スポット動画)制作			2
	4	キャラ(キャラクターコンテンツ)マンガ(コミカライズ作品)アニメ(スポット動画)制作			2
	5	キャラ(キャラクターコンテンツ)マンガ(コミカライズ作品)アニメ(スポット動画)制作			2
	6	(中間チェック) フィードバック			2
	7	キャラ(キャラクターコンテンツ)マンガ(コミカライズ作品)アニメ(スポット動画)制作			2
	8	(クラス内講評会)			2
	9	キャラ(キャラクターコンテンツ)マンガ(コミカライズ作品)アニメ(スポット動画)制作			2
	10	(キャラデザ完成/提出)			2
	11	キャラ(キャラクターコンテンツ)マンガ(コミカライズ作品)アニメ(スポット動画)制作			2
	12	キャラ(キャラクターコンテンツ)マンガ(コミカライズ作品)アニメ(スポット動画)制作			2
	13	キャラ(キャラクターコンテンツ)マンガ(コミカライズ作品)アニメ(スポット動画)制作			2
	14	キャラ(キャラクターコンテンツ)マンガ(コミカライズ作品)アニメ(スポット動画)制作			2
	15	キャラ(キャラクターコンテンツ)マンガ(コミカライズ作品)アニメ(スポット動画)制作			2
	16	キャラ(キャラクターコンテンツ)マンガ(コミカライズ作品)アニメ(スポット動画)制作			2
	17	キャラ(キャラクターコンテンツ)マンガ(コミカライズ作品)アニメ(スポット動画)制作			2
	18	キャラ(キャラクターコンテンツ)マンガ(コミカライズ作品)アニメ(スポット動画)制作			3
	19	キャラ(キャラクターコンテンツ)マンガ(コミカライズ作品)アニメ(スポット動画)制作			3
	20	キャラ(キャラクターコンテンツ)マンガ(コミカライズ作品)アニメ(スポット動画)制作			3
	21	キャラ(キャラクターコンテンツ)マンガ(コミカライズ作品)アニメ(スポット動画)制作			3
	22	キャラ(キャラクターコンテンツ)マンガ(コミカライズ作品)アニメ(スポット動画)制作			3
	23	キャラ(キャラクターコンテンツ)マンガ(コミカライズ作品)アニメ(スポット動画)制作			3
	24	キャラ(キャラクターコンテンツ)マンガ(コミカライズ作品)アニメ(スポット動画)制作			3
	25	キャラ(キャラクターコンテンツ)マンガ(コミカライズ作品)アニメ(スポット動画)制作			3
	26	キャラ(キャラクターコンテンツ)マンガ(コミカライズ作品)アニメ(スポット動画)制作			3
	27	キャラ(キャラクターコンテンツ)マンガ(コミカライズ作品)アニメ(スポット動画)制作			3
	28	キャラ(キャラクターコンテンツ)マンガ(コミカライズ作品)アニメ(スポット動画)制作			3
	29	卒業制作プレゼンテーション予定			3
	30				
	合計時間数				70
教科書	人物デッサン スカルプターのための美術解剖学(ポーンデジタル) 必要に応じて学科定期購読雑誌など				
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	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 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	アニメーション(卒業制作)	担当者	豊里勝彦	科目必修区分	必修
授業概要	アニメーション制作全体のながれを理解し、個人でアニメーションを作る方法論とチームによる作品制作の実践をとらしてアニメーションという表現技法を身につける。				
到達目標	総務省主催のデジタル映像祭への出品				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	アニメ制作工程			5
	2	シナリオの書き方(シナリオ作成)			5
	3	演出とは何か カメラとパース アニメキャラクターの作り方(キャラクター創作)			5
	4	カメラ、とパース カメラワーク基礎 絵コンテの書き方(絵コンテ作成)			5
	5	レイアウトとはなにか(レイアウト作成)			5
	6	原画について(レイアウト作成)			5
	7	画について(原画作成)			5
	8	クリップスタジオアニメーション機能解説(原画作成)			5
	9	動画について(動画作成)			5
	10	(動画作成)			5
	11	彩色について(彩色)			5
	12	(彩色)ポスター制作			5
	13	クリップスタジオアニメーション機能解説(カット撮影)			5
	14	音声素材集め、アフレコ ダビング AEの使い方(カット撮影)			5
	15	編集 リテイクだし リテイク編集			5
	16	編集 試写とフォーマット合わせ			5
	17	卒業制作プレゼンテーションリハーサル			5
	18	卒業制作プレゼンテーション本番			5
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				90
教科書					
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	有限会社武蔵野制作所所属アニメーターとして数多くの作品に作画担当として従事。				

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 2年次 マンガデザインコース	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	米須清人	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			18
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	合計時間数				52
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					