

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	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	探求	担当者	謝敷宗邦	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、既存のデザインや人物、また学生が興味がある事柄に対し深く探求・考察する。 デザイン思考を身につける。				
到達目標	デザイン思考を理解し、意識することができる。 さまざまな考えに柔軟に取り入れ、対応することができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション			3
	2	なぜ僕らは働くのか?①			3
	3	なぜ僕らは働くのか?②			3
	4	デザイン思考/問いを立てる			3
	5	デザイン思考/共感する			3
	6	デザイン思考/共感する			3
	7	デザイン思考/問題定義			3
	8	デザイン思考/アイデア創出			3
	9	デザイン思考/プロトタイプ			3
	10	デザイン思考/プロトタイプから検証へ/テスト			3
	11	デザイン思考/プロトタイプから検証へ/テスト2			3
	12	分野に合わせたデザイン思考を考える/問いを立てる			3
	13	分野に合わせたデザイン思考を考える/問題定義			3
	14	分野に合わせたデザイン思考を考える/アイデア創出			3
	15	分野に合わせたデザイン思考を考える/プロトタイプと検証プレゼン			3
	16	分野に合わせたデザイン思考を考える/プロトタイプと検証プレゼン			3
	17	グループ実習①			3
	18	デザインコンプに向けての修了制作			5
	19	デザインコンプに向けての修了制作			5
	20	デザインコンプに向けての修了制作			5
	21	デザインコンプに向けての修了制作			5
	22	デザインコンプに向けての修了制作			5
	23	デザインコンプに向けての修了制作			5
	24	デザインコンプに向けての修了制作			5
	25	デザインコンプに向けての修了制作			5
	26	デザインコンプに向けての修了制作			5
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				96
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	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	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	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	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	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。 Illustrator能力認定試験／総合デザイン科目標合格率100% Photoshop能力認定試験／総合デザイン科目標合格率100%				
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(課題:ツールの名称)			3
	2	図形を描く(図形ツールでかんたんなイラストを描く)			3
	3	図形を制作(ペンツールでかんたんなイラストを描く)			3
	4	Illustratorの様々なツール①あのフォントを使ってみる			3
	5	Illustratorの様々なツール②キラキラのロゴを作る、クリッピングマスク			3
	6	Illustratorの様々なツール③さまざまな効果			3
	7	図形ツールとペンツールでイラストを描く(パスファインダー)			3
	8	予備日(学生の習熟度に応じてコマシラバス作成)			3
	9	ツールの使用例(過去問題/実技からの抜粋)、フライヤー制作			3
	10	検定試験対策/過去問題対策			3
	11	検定試験対策/過去問題対策			3
	12	検定試験対策/過去問題対策			3
	13	検定試験対策/サンプル問題、解説、質問			3
	14	検定試験対策/サンプル問題、解説、質問、アプリケーションの説明、選択範囲			23
	15	Illustratorクリエイター能力認定試験(予定)			5
	16	Photoshopで合成写真を作ってみる			3
	17	写真の加工(モノクロ)、イラスト風に加工する			3
	18	バナー広告を作る(レイヤー効果)			3
	19	ゲーム風の画面を作る(レイヤー効果)			3
	20	バナーのリサイズ			3
	21	人物の加工方法			3
	22	ポートフォリオサイトのTOPバナー制作			3
	23	検定試験対策/過去問題、解説、サンプル問題			3
	24	検定試験対策/過去問題、解説、サンプル問題			13
	25	Photoshop検定当日			5
	26				
	27				
28					
	合計時間数				109
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				
	Illustratorクリエイター能力認定試験過去問題				
時間外学習					
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	実務家	備考			
	実務経験紹介		プランニングヴィレッジ株式会社にてイラスト・webデザイン業務(約5年間)		

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	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義	講義時期	前期
授業科目	キャラクターデザイン	担当者	長尾 響	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> キャラクター制作の基礎である顔や体の描き方を理解する。 キャラの描き方、服装のデザインなどを習得することで、汎用のあるデザインスキルを習得する。 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> イラスト・漫画制作におけるキャラクターデザインや、Live2D・マスコットなどの商業向けに応用できるキャラクターデザイン 服装のデザインや整合性などの基礎知識を習得する。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション			3
	2	キャラクターの顔の描き方・描き分け			3
	3	キャラクターの顔の描き方・描き分け			3
	4	キャラクターの顔の描き方・描き分け			3
	5	キャラクターの顔の描き方・描き分け			3
	6	身体の描き方			3
	7	身体の描き方			3
	8	身体の描き方			3
	9	身体の描き方			3
	10	身体の描き方			3
	11	服装の描き方とデザイン(前後)			3
	12	服装の描き方とデザイン(前後)			3
	13	服装の描き方とデザイン(前後)			3
	14	服装の描き方とデザイン(前後)			3
	15	服装の描き方とデザイン(前後)			3
	16	服装の描き方とデザイン(前後)			3
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				48
教科書	特になし				
時間外学習	自宅での取り組み				
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	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	デッサン	担当者	新崎 竜哉	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・物を描く技術を習得しながら、形態・空間の捉え方を理解する。 ・描く物、モチーフを良く観察し物の立体感や量感、質感などの基礎テクニックを身につける。 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・基本的な画材道具の使い方を身に付けて物を描くことができる。 ・鉛筆や色鉛筆、コピックやボールペン等、デッサン用具での描画テクニックを学ぶことができる。 ・写実的テクニックや描画力の技術向上でクオリティを上げることが出来るようになる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	・画材用具の説明／使い方・描画要素・描き方 濃淡や鉛筆でのグラデーション・ハッチング練習等。			2
	2	・透視図方、遠近感／立体表現力・陰影や描写力等。石膏「球体」「立方体」「円柱」			2
	3	↓ 立体表現基礎(曲線と直線)			2
	4	・身近な物をモチーフとして 鉛筆でのデッサン。			2
	5	↓			2
	6	・野菜や果物をモチーフとして 色鉛筆でのデッサン。			2
	7	↓			2
	8	↓			2
	9	・手と缶／手と携帯など他。鉛筆でのデッサン。			2
	10	↓			2
	11	↓			2
	12	・コピックマーカーでの制作として、身近な物。			2
	13	↓			2
	14	・ボールペンでの制作。 ペットボトルを描く。			2
	15	↓			2
	16	↓			2
	17	・人物 フリー素材からの資料収集→トレース 転写。(色鉛筆・パステル)□			3
	18	↓			3
	19	↓			3
	20	・車／バイク フリー素材からの資料収集→トレース 転写。(鉛筆デッサン)			3
	21	↓			3
	22	↓			3
	23	・点描(動植物／昆虫類) フリー素材から資料収集→転写。(ボールペン／ロットリング)			3
	24	↓			3
	25	↓			3
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				59
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	<ul style="list-style-type: none"> ・授業態度／勤怠状況・課題提出物状況・課題クオリティ／提出期限厳守。 【授業態度／勤怠状況 20% 課題提出物状況 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	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	デザイン概論	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	デザインの流れ・全体像を意識する。 コンセプトの意味を知る。 デザインの歴史や現代の社会情勢を含めたデザインの広がり認識する。 業界のつながりを理解し、社会とデザインの関わりを理解する。				
到達目標	デザインが生活と結びついているかを自分の言葉で説明できるようになる。 さまざまなデザインと社会とのつながりに関係づけることができるようになる。 チーム制作においては、コミュニケーションを意識し、作品を表現する。 プレゼンテーションを実施し、作品に関して具体的に述べるができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	テーマの提示/テーマの設定に応じた作品案の構築①			3
	2	テーマの提示/テーマの設定に応じた作品案の構築②			3
	3	デザインの歴史①			3
	4	問題発見能力トレーニング①			3
	5	デザインの歴史②			3
	6	チーム:問題解決能力トレーニング①			3
	7	デザインの歴史③			3
	8	問題発見能力トレーニング②			3
	9	デザインの歴史④			3
	10	チーム:問題解決能力トレーニング②			3
	11	デザインの歴史⑤			3
	12	コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング①			3
	13	コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング②			3
	14	コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング③			3
	15	研究:プレゼンテーション資料作成①			3
	16	研究:プレゼンテーション資料作成②			3
	17	研究:社会とデザインの関わり①			2
	18	研究:社会とデザインの関わり②			2
	19	研究:社会とデザインの関わり③			2
	20	研究:社会とデザインの関わり④			2
	21	研究:社会とデザインの関わり⑤			2
	22	研究:社会とデザインの関わり⑥			2
	23	研究:社会とデザインの関わり⑦			2
	24	研究:社会とデザインの関わり⑧			2
	25	研究:社会とデザインの関わり⑨			2
	26	研究:社会とデザインの関わり⑩			2
	27	研究:社会とデザインの関わりまとめ			2
	28	研究:社会とデザインの関わりまとめ			2
	合計時間数				72
教科書	特になし				
時間外学習	授業課題に応じて自宅での作業				
成績評価方法	出席率30%、授業態度30%、提出期限厳守20% 発表プレゼンテーション20%				
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	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	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	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	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	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(導入)			2
	4	デザイン思考導入(コンセンサスワーク)			2
	5	デザイン思考A(導入)			2
	6	デザイン思考A(ワーク)			2
	7	デザイン思考A_発表と共有(導入)			2
	8	デザイン思考B(導入)			2
	9	デザイン思考B(ワーク)			2
	10	デザイン思考B(ワーク)			2
	11	デザイン思考②A(導入)			2
	12	デザイン思考②B(ワーク/共感・問題定義/ペルソナ設定)			2
	13	デザイン思考②C(ワーク/創造・プロトタイプ)			2
	14	デザイン思考②D(ワーク/創造・プロトタイプ・テスト)			2
	15	デザイン思考②E(ワーク/プレゼンテーション)			2
	16	デザイン思考②F(ワーク/展示&共有)			2
	17	DESIGNCOMPチーム構築/チームでのワーク			14
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				46
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	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース		授業方法	実習、演習	講義時期	通年	
授業科目	ファッションエレメンツ		担当者	小嶺美菜	科目必修区分	必修	
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・ファッションアイテムに関する要素を幅広く学ぶ。 ・小物制作を通して、ミシンなどの洋裁道具、パターン用具の扱いを身に付ける。 ・卒業生や外部講師を招き、現場での話を聞き学ぶワークショップを取り入れる。 						
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1.小物制作を通して、多様な素材に触れる。 2.素材を加工する技術を学ぶ。 3.基本を学び、自らの制作へ応用できる知識を得る。 4.現場の話を聞き、就職意識へつなげる。 						
授業計画	内 容					授業時間数	
	1	合同	オリテ	授業説明・自己紹介		3	
	2	小物制作	クラッチバッグ	道具の使い方		3	
	3	小物制作	クラッチバッグ	ミシンの使い方		3	
	4	合同	虹の家	ワークショップ1		3	
	5	合同	虹の家	ワークショップ2		3	
	6	合同	虹の家	ワークショップ3		3	
	7	小物制作	ブローチ	キーホルダー		3	
	8	小物制作	ティッシュケース			3	
	9	小物制作	トートバッグ			3	
	10	小物制作	トートバッグ			3	
	11	染めワーク(卒業生)					3
	12	染めワーク(卒業生)					3
	13	染めワーク(卒業生)					3
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	合計時間数					39	
教科書							
時間外 学習	各アイテム毎にレポート作成						
	授業内で終わらなかったものに関して、次の授業までに終わらせる。						
成績評価 方法	出席率20%・授業態度20%・作品完成度30%・プレゼン力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	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	コンセプト道場	担当者	伊東正彦	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・デザインワークの基礎体力とも言える「コンセプト」の重要性を知る。 ・ワークショップを通して、課題発見・課題解決スキル、コンセプトワード表現スキルを身につける。 ・コンセプトからビジュアル表現を考える習慣を身につける。 ・コンセプトとビジュアルをプレゼンテーションするスキルを身につける。 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・「コンセプト」を発見するプロセスを実習を通して確認することができる。 ・「コンセプト」からデザインを発想することにより、 ・説得力、オリジナリティのあるデザインを創造することができる。 ・課題のについてのチームディスカッション及びプレゼンテーションを通して、自己表現力、自己アピール力を高めることができる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	コンセプト基礎講座／コンセプトとは何か。 課題発見&解決策発見トレーニング			15
	2	課題発見&解決策発見トレーニング+コンセプトワード表現カトレーニング			15
	3	コンセプトからビジュアル表現へ、プレゼンテーションへ。			15
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	合計時間数				45
教科書	特になし				
時間外学習	自宅や放課後などを活用し、コンセプトメイキングの打ち合わせをチームで実施				
成績評価方法	出席率30%、授業取り組み姿勢30%、コンセプト・プレゼンテーション40%				
担当詳細	実務家	備考			
	実務経験紹介	株式会社アサツーディ・ケイ HATOYA株式会社 広告企画・制作業務歴36年			

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	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	映像基礎	担当者	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要	映像の概念、動いて見える仕組みや、撮影におけるカメラの構図からカメラワーク知識を身につける。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ●「動画」の意味を理解する事が出来る。 ●絵が動く仕組みを理解する事ができる。 ●制作側の意図と動画の関係性を理解する事ができる。 ●カメラの構図及びカメラワークの基本を理解する事ができる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	講義イントロダクション／絵が動いて見える仕組み			3
	2	カメラの構図とポジショニング／カメラワークについて			3
	3	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			3
	4	ワンシーン・ワンカット作品制作② 企画			3
	5	ワンシーン・ワンカット作品制作② 企画			3
	6	ワンシーン・ワンカット作品制作③ 撮影			3
	7	ワンシーン・ワンカット作品制作③ 撮影			3
	8	ワンシーン・ワンカット作品制作④ 試写			3
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				24
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	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	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義	講義時期	後期
授業科目	シナリオ	担当者	長尾響	科目必修区分	必修
授業概要	マンガ製作におけるストーリー展開の基礎「起承転結」を理解する。				
到達目標	起承転結の理論を応用してオリジナルの4コマ漫画を制作する。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	1コマ漫画			2
	2	1コマ漫画～品評			2
	3	1ページ漫画			2
	4	1ページ漫画			2
	5	1ページ漫画～品評			2
	6	4コマ漫画(起承転結)			2
	7	4コマ漫画(下書き～ペン入れ)			2
	8	4コマ漫画(ペン入れ～仕上げ)			2
	9	4コマ漫画・品評			2
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				18
教科書	特になし				
時間外学習	自宅での取り組み				
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	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	ファッション販売	担当者	村田里紗	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・ファッション業界について興味をもつ ・ファッション業界について知る・検定取得に役立つ基礎を身につける 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ファッション業界について知る。 ・専門用語の意味を理解する・ファッションに興味をもち自分自身のコーディネートやスタイリングを楽しみ実践する ・アパレル(ファッション)分野と他業種との関連を理解する 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	自己紹介/導入/ファッション(アパレルとは/業界の仕組み) 1章ーファッション販売知識			3
	2	1章ーファッション販売知識(アパレル・ファッションブランドについて課題制作)			3
	3	課題発表			3
	4	2章ーファッション/販売技術(販売員の役割) 3章ー商品知識(コーディネートについて課題制作)			3
	5	課題発表			3
	6	5章ーマーケティング			3
	7	5章ーマーケティング(商品マーケティング課題制作)			3
	8	課題発表			3
	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				24
教科書	ファッション販売能力検定3級 日本ファッション教育振興協会				
時間外学習	アパレル、ファッションショップを見る、市場の動き流行をキャッチする				
成績評価方法	出席率40%・授業態度30%・理解度15%・課題評価15%				
担当詳細	実務家	備考			
	実務経験紹介	有限会社ホーセル 4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	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	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			23
	2	DESIGNCOMP準備			23
	3	DESIGNCOMP準備/DESIGNCOMP			33
	4	DESIGNCOMP搬出、インターンシップ準備			18
	5	フォロー授業、インターンシップ準備			23
	6	フォロー授業、インターンシップ準備			23
	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				143
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	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	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			23
	2	入学後オリエンテーション			23
	3	入学後オリエンテーション			22
	4	入学後オリエンテーション			20
	5	後期オリエンテーション			5
	6				
	7				
	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				93
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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース		授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	探求2	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、既存のデザインや人物、また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	コンセプト道場フォロー				2
	2	総合デザイン科が楽しむための企画を考えよう①				2
	3	総合デザイン科が楽しむための企画を考えよう②				2
	4	総合デザイン科が楽しむための企画を考えよう②				2
	5	IDAの学生を巻き込んだ企画を考えよう①				2
	6	IDAの学生を巻き込んだ企画を考えよう②プレプレゼン				2
	7	IDAの学生を巻き込んだ企画を考えよう③プレゼンテーション本番				2
	8	IDAの学生を巻き込んだ企画を考えよう④				2
	9	IDAの学生を巻き込んだ企画を考えよう⑤				2
	10	IDAの外を巻き込んだ企画を考えよう				2
	11	IDAの外を巻き込んだ企画を考えよう				2
	12	IDAの外を巻き込んだ企画を考えよう				2
	13	IDAの外を巻き込んだ企画を考えよう				2
	14	IDAの外を巻き込んだ企画を考えよう/準備				2
	15	IDAの外を巻き込んだ企画を考えよう/準備				2
	16	IDAの外を巻き込んだ企画を考えよう/準備				2
	17	IDAの外を巻き込んだ企画を考えよう/実行				2
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
	合計時間数					34
教科書						
時間外学習						
成績評価方法	授業態度40%、発表態度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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	コンセプト道場2	担当者	伊東正彦	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・1年で習ったコンセプトメイキングのスキルをさらに高める。 ・オープンコンペティションへの参加を通して、より高い課題に取り組むチャレンジ精神と企画遂行の強い意識を身につける ・課題からコンセプトを発見し、企画と昇華させるスキルを身につける ・企画を的確に、魅力的に相手に伝える企画書作成のスキルを身につける 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・コンペティションを通してライバルたちとの競争に勝ち抜く意識を示すことができる。 ・コンセプト+企画のクオリティ追求への食欲を示すことができる。 ・プロのクリエイターとなるための強い意識を示すことができる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オープンコンペティションへの挑戦「販促コンペ」①			15
	2	オープンコンペティションへの挑戦「販促コンペ」②			15
	3	オープンコンペティションへの挑戦 「販促コンペ」③			15
	4	自分ブランディング			15
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	合計時間数				60
教科書	特になし				
時間外学習	自宅や放課後などを活用し、コンセプトメイキングの打ち合わせをチームで実施				
成績評価方法	出席率30%、授業取り組み姿勢30%、コンセプト・プレゼンテーション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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	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			25
	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			20
	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				146
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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	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			20
	2	入学後オリエンテーション			20
	3	入学後オリエンテーション			20
	4	入学後オリエンテーション			20
	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				95
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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	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	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。 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	デザイン思考導入①／新入生歓迎球技大会準備			2
	2	新入生球技大会（各クラスワーク）			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（学年シャッフル）			2
	8	デザイン思考／学年ワーク②（学年シャッフル）			2
	9	デザイン思考／学年ワーク③（学年シャッフル）			2
	10	デザイン思考／分野別ワーク①（分野シャッフル）			2
	11	デザイン思考／分野別ワーク②（分野シャッフル）			2
	12	デザイン思考／分野別ワーク③（分野シャッフル）			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			28
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				62
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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	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			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			6
	16	・人物デッサン(各自画像を準備)カラー ー②			6
	17	・人物デッサン(各自画像を準備)カラー ー③			6
	18	・人物デッサン(各自画像を準備)カラー ー④			6
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
		合計時間数			
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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース		授業方法	講義、演習	講義時期	前期
授業科目	探求(GD)	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	いいパッケージデザインを探す 準備				3
	3	いいパッケージデザインを探す 発表				3
	4	タンナファクラーを同級生に売る(調査)				3
	5	タンナファクラーを同級生に売る(制作)				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(発表)				3
	8	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
	9	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
	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	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
	12	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
	13	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
	14	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
	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)プレゼン・ディスカッション				3
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
	合計時間数					45
教科書						
時間外学習						
成績評価方法	授業態度40%、発表態度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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	Webプログラム	担当者	宮國 裕乃	科目必修区分	必修
授業概要	ノーコードツール「STUDIO」を使用したWebサイト制作の基本スキルを身につける。 Web制作の流れを体系的に学び、アイデアを形にする楽しさを感じてもらう。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ノーコードツール「STUDIO」を使ってWebサイトを制作できる Webデザインで使われる基本言語(HTML&CSS)を理解できる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	STUDIO実践①:	デモサイトをもとにポートフォリオサイトを1から作ろう①		3
	2		デモサイトをもとにポートフォリオサイトを1から作ろう②【課題提出】		3
	3	STUDIO応用:	①メンバーの招待&共有 ~ アニメーションの紹介		3
	4		②iframeの説明 ~ 状態を考慮したデザイン		3
	5		③ライブプレビュー ~ レスポンシブデザインの作り方		3
	6	STUDIO実践②:	美容室のコーポレートサイトを制作しよう①		3
	7		美容室のコーポレートサイトを制作しよう②		3
	8		美容室のコーポレートサイトを制作しよう③【課題提出】		3
	9	自由課題:	Webサイトを構成する言語を学ぼう①(Progate)		3
	10		Webサイトを構成する言語を学ぼう②(Progate)		3
	11		Webサイトを構成する言語を学ぼう③(Progate)		3
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				33
教科書					
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	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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	実習	講義時期	後期
授業科目	映像プロモーション	担当者	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要	立案から完成に至る経過いく全般を、学生の自主性や自己管理を尊重し重視しながら、他の領域との協働をもできる様に、総合的な完成度を追求する。				
到達目標	自主研究に基づき、さらに高度に、概念的、技術的な進化を目的とする。 新たなジャンルの研究や作品制作に取り組み、デザインコンプでの発表など、対外的に成果をアウトプットすることを目的とする。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	授業概要の説明			3
	2	計画プレゼンテーション①			3
	3	計画プレゼンテーション②			3
	4	撮影計画など確定後、制作を進める			15
	5	制作作品プレゼンテーション、講評			6
	6	まとめ			3
	7				
	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				33
教科書					
時間外学習					
成績評価方法	出席率 10% 課題評価 20% 授業参態度 10% 発表評価 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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	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				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				42
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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	
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。 				
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する。 ・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する。 				
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			2
	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			2
	3	・アイスクリーム(チョコサンデー)マーカー制作			2
	4	・木とパン/リンゴ マーカー制作			2
	5	・絵文字制作 アイディア出し			2
	6	↓ 下書きトレース			2
	7	↓ 着彩			2
	8	↓			2
	9	・カラージュ&イラストレーション 制作 B4			2
	10	↓ トレース⇒着彩			2
	11	↓ 着彩			2
	12	↓			2
	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。			4
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				28
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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	修了制作	担当者	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要	映像制作を通して、社会と出会い、俯瞰した発想を身につける。 また、相手に喜ばれる喜び(自利利他)を体験する…学生クレドから				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・映像制作を通して、“社会性”を身につける ・「コミュニケーション」スキルを鍛える…話を聞き出す、広げる取材を行い、構成に深みをもたせる話題を見つける ・企画力、提案力、交渉力を鍛える ・スケジュール管理を学ぶ 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	授業概要の説明			5
	2	企画立案 / 取材交渉			5
	3	企画立案 / 取材交渉			5
	4	撮影準備			5
	5	撮影準備			5
	6	撮影①			5
	7	撮影②			5
	8	撮影③			5
	9	編集①			5
	10	編集②			5
	11	編集③			5
	12	作品提出 / 試写			5
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				60
教科書					
時間外学習					
成績評価方法	出席率 10% 課題評価 20% 授業参態度 10% 発表評価 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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	Webプログラム	担当者	宮國 裕乃	科目必修区分	必修
授業概要	ノーコードツール「STUDIO」を使用したWebサイト制作の基本スキルを身につける。 Web制作の流れを体系的に学び、アイデアを形にする楽しさを感じてもらう。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ノーコードツール「STUDIO」を使ってWebサイトを制作できる Webデザインで使われる基本言語(HTML&CSS)を理解できる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション(自己紹介、授業の目的・Webデザイナーの仕事・ツールについて共有)			3
	2	座学: バナー広告について / Webデザインの基本ルール(カラー・フォント・画像)			3
	3	Canva演習: 見本どおりにバナーを作ろう			3
	4	テーマに沿ったバナーを作ろう			3
	5	Photoshop演習: バナーをトレースして研究しよう①			3
	6	バナーをトレースして研究しよう②			3
	7	バナーをトレースして研究しよう③【課題提出】			3
	8	HTML&CSS基礎 Webサイトを構成する言語を学ぼう①(Progate)			3
	9	Webサイトを構成する言語を学ぼう②(Progate)			3
	10	Webサイトを構成する言語を学ぼう③(Progate)			3
	11	STUDIO導入: エディタの説明 / テンプレートを編集してWebサイトを作ろう①			3
	12	テンプレートを編集してWebサイトを作ろう②			3
	13	テンプレートを編集してWebサイトを作ろう③【課題提出】			3
	14	テンプレートを編集してWebサイトを作ろう④【課題発表】			3
	15	STUDIO基礎: ①ボックスモデルについて ~ 要素の追加編集			3
	16	②テキストの追加と編集 ~ グループの仕方			3
	17	③Z-index ~ Fixed(固定ボックス)配置			3
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				51
教科書					
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	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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	3DCG	担当者	與儀 美奈子	科目必修区分	必修
授業概要	3DCGソフトMaya を使い、3DCGを制作する為の基礎を習得する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・3DCGソフトで基礎的な形を作ることが出来る。 ・表現したい質感を設定することが出来る。 ・簡単なアニメーションを作ることが出来る。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	3DCGとは？ 3DCGを使った作品について。Mayaの基礎、操作方法など			3
	2	モデリング基礎1 形を作る1			3
	3	モデリング基礎2 形を作る2			3
	4	モデリング基礎3 UVテクスチャーの概念1			3
	5	モデリング基礎4 UVテクスチャーの概念2			3
	6	モデリング基礎5 ライティングによる物の見え方			3
	7	アニメーション基礎1 ボールを弾ませる 移動と回転のアニメーション			3
	8	アニメーション基礎2 スケルトン構造を使ったアニメーション1			3
	9	アニメーション基礎3 スケルトン構造を使ったアニメーション2			3
	10	応用:ARを使って今まで作ったモデルをARに変換し、遊んでみる			3
	11	まとめ			3
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				33
教科書					
時間外学習					
成績評価方法	出席 20% 授業参加度 30% 提出作品 50%				
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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	サウンド	担当者	吉田大智	科目必修区分	必修
授業概要	音響(PA)の基礎知識を実践授業にて身につける。 DTMの基礎知識と音楽基礎知識を身につける。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ●音響機材の名称や使用方法を学び、簡易的なPAシステムのセッティングをする事が出来る。 ●基礎的なPA機器の操作やオペレーションが出来るようになる。 ●「8の字巻き」が出来る。 ●DTMソフトの基礎的な操作が出来るようになる。 ●基礎的な録音作業、MA及びミックス作業が出来るようになる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	PA基礎実習1「音響卓/AudioI/Fの扱い方」/ DTM基礎講座1「DTMで使われる機材用語を知る」			2
	2	PA応用実習1「簡易PAシステムの操作とオペレーション」			2
	3	講義1「音楽業界の職種」/ PA基礎実習2「8の字巻きとマイクスタンドの扱い方を知る」			2
	4	講義2「音楽/映像業界で使われるケーブルや機器の種類を知る」			2
	5	講義3「ライブシステムにおける音響機器の音声信号の流れを知る」			2
	6	PA応用実習3「簡易PAシステムの操作とオペレーション」Ⅱ			2
	7	DTM基礎講座2「DAWソフト:GarageBandの使い方」/ DTM基礎実習1「簡易的な録音とミックス作業」			2
	8	DTM応用実習4「各パートに対する音声処理法」			2
	9	練習課題1「簡易的なサウンドロゴ制作」			2
	10	課題制作			4
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				22
教科書					
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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	ゲームクリエイティブ実習	担当者	西村 直樹	科目必修区分	必修
授業概要	ゲームが中心ではありますが、人を楽しませる(遊ばせる)ゲームの面白さ、エンタテインメント性を学んで貰いつつ、ゲーム・映像・音楽・イラストなど様々な知識やテクニックを学ぶ。				
到達目標	Unityを覚え(導入)、ゲーム性+映像・音楽なども入れ込んで、各学生の個性やスキルに合わせた作品制作ができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	●最初の授業なので、授業のイントロダクション。西村のクリエイター自己紹介。 ●入学してきた学生たち、どんな個性やクリエイティブ資質を秘めているか？ 何を目指したいか？ 皆んなの今世界を教えて欲しい。ヒアリング。			3
	2	●クリエイター、クリエイティブな作品を創る(作る)とはどういう事か。 私や仕事仲間たち、教え子たち、クリエイティブ業界の中心である東京の実際、そして、沖縄のスクールでの先輩たちなど、それらの例を紹介しつつ、挑む面白さ、大変さ、大事な事をレクチャー。			3
	3	●生徒たちの、今時点でのクリエイターアピールを行う。 クリエイターアピール資料の作成。クリエイトの何に興味があり、今時点では何が出来、どんな好きや得意があり、(←入学する前～現在)すでに何かの作品があるなら発表を行ってもらおう。そして、2年間をどう活かすのか。資料の作成。⇒アピール発表。			6
	4	●ゲーム・創作・映像演出・3Dやバーチャルなど最先端テクノロジー例など、クリエイティブな刺激授業を行います。			3
	5	●そして、今度は学生たちの番。皆んながお薦めするゲームや映画などを紹介、発表してもらい、作品の魅力ポイントをアピール。 単なるファンではなく、クリエイター視点から観る必要性や大事さ。 資料の作成。⇒アピールプレゼン			6
	6	●ゲームなど企画の作成と発表。 DDクラスの学生さんは、ゲーム系、映像系、音楽系など、幅広い興味を持っていますので、「自分世界をアピールする作品の企画」や、「作ってみたい作品の企画」をテーマに企画案を作成、発表を行います。また、見せるデモを作成か用意。			12
	7	●後期になり、Unityを覚えての作品制作を始めていきます。 まずは、Unityの解説。サンプル作品や先輩たちの作品を見せます。 そして、おそらく今回も、インストール作業Dayになると思います。			3
	8	●Unityの使い方、作り方を覚える。 インストールが終わり次第、Unityをさわり、慣れていく為の練習作を作ります。			6
	9	●Unityでの作品制作。12/9のプレイ発表へ向けて。 一昨年、昨年、この2年間を見ても、Unityが持つインタラクティブな作品作りへの関心具合により、制作ペースや作品の出来が違ってきますので、練習作の具合を見て、制作テーマの詳細を決めたく考えます。基本は、 ・《得意世界を盛り込む(インタラクティブなギャラリー要素)》 ・《楽しめるゲーム性を盛り込む》をポイントに行います。			3
	10	作品制作、確認、アドバイス。			6
	11	完成版の提出。そしてプレイしての発表。			3
	12				
	合計時間数				54
教科書	基本、自作資料や、教材となるゲームや映画などの作品を利用。場合により、Unity参考本。				
時間外学習					
成績評価方法	出席率 20% / ・各課題評価 50% / ・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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	コンセプト	担当者	山田 祥包	科目必修区分	必修
授業概要	コンセプトの意味への理解、重要性を知る ワークショップを通してコンセプトの発想法を実践的に身につけ、習慣化する 発表を通しプレゼンテーション能力を身につける				
到達目標	コンセプトを発見するプロセスを理解、他課題でも実践することができる コンセプトを得ることにより、オリジナリティかつ説得力のあるデザインを創造することができる チームでのディスカッションやプレゼンテーションにて、表現力、アピール力を高めることができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	コンセプトの言葉の意味と役割について			2
	2	4つの目から広げるマインドマップの話			2
	3	3Kとメタファー(例える事)の話			2
	4	ワークショップ①グループに分かれて議題について話し合う。			2
	5	ワークショップ①グループに分かれて議題についてまとめる。			2
	6	ワークショップ①発表			2
	7	ワークショップ②グループに分かれて議題について話し合う。			2
	8	ワークショップ②グループに分かれて議題についてまとめる。			2
	9	ワークショップ②発表			2
	10	ワークショップ③グループに分かれて議題について話し合う。			2
	11	ワークショップ③グループに分かれて議題についてまとめる。			2
	12	ワークショップ③発表			2
	13	ワークショップ④グループに分かれて議題について話し合う。			2
	14	ワークショップ④グループに分かれて議題について話し合う。			2
	15	ワークショップ④グループに分かれて議題について話し合う。			2
	16	ワークショップ④グループに分かれて議題についてまとめる。			2
	17	ワークショップ④発表			2
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				34
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					