

## 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 ファッションコース	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 <a href="https://www.steam-library.go.jp/">https://www.steam-library.go.jp/</a>				
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 ファッションコース	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 ファッションコース	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 ファッションコース	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"> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>服装のデザインや整合性などの基礎知識を習得する。</li> </ul>				
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"> <li>●出席評価点20%</li> <li>●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)</li> <li>●授業態度20%</li> <li>●課題・発表評価点30%(課題クオリティ)</li> </ul>				
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 ファッションコース	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"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>				
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／C)			3
	24	↓			3
	25	↓			3
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	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"> <li>・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。</li> </ul> <b>【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%】</b>				
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 ファッションコース	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 ファッションコース	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"> <li>デジタル一眼レフカメラの操作方法の基礎を学ぶ。</li> <li>さらには、連携するソフトウェア (iMovie) も学習する。</li> </ul>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>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ようになる。</li> </ul>				
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 ファッションコース	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	<a href="https://www.steam-library.go.jp/content/101">https://www.steam-library.go.jp/content/101</a>		
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 ファッションコース		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"> <li>・ファッションアイテムに関する要素を幅広く学ぶ。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>						
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.小物制作を通して、多様な素材に触れる。</li> <li>2.素材を加工する技術を学ぶ。</li> <li>3.基本を学び、自らの制作へ応用できる知識を得る。</li> <li>4.現場の話を聞き、就職意識へつなげる。</li> </ol>						
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 ファッションコース	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"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「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。</li> <li>・「コンセプト」からデザインを発想することにより、</li> <li>・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。</li> <li>・課題の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。</li> </ul>				
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 ファッションコース	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"> <li>●「動画」の意味を理解する事が出来る。</li> <li>●絵が動く仕組みを理解する事ができる。</li> <li>●制作側の意図と動画の関係性を理解する事ができる。</li> <li>●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。</li> </ul>				
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 ファッションコース	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 ファッションコース	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"> <li>・ファッション業界について興味をもつ</li> <li>・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</li> </ul>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ファッション業界について知る。</li> <li>・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</li> <li>・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</li> </ul>				
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 ファッションコース	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 ファッションコース	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 ファッションコース		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 ファッションコース	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"> <li>・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。</li> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・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</li> </ul>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>				
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 ファッションコース	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	前川潤平・福地あゆみ	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・社会人として必要なコミュニケーション能力及び自主性を身につけ、共通目標の報告・連絡・相談を徹底する。</li> <li>・役割分担を意識し、自分の立場に使命感と責任をもって遂行する。</li> <li>・2年間の集大成である作品発表として、学生主体で企画・運営する。</li> </ul>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学生主体で企画・運営することで、社会人で必要とされるコミュニケーション能力及び自主性を身につける。</li> <li>・共通目標の達成に向けて、報告・連絡・相談を徹底し、社会人としての心得を身に付ける。</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	デザインコンプ①:ファッションショー導入・企画 テーマ・コンセプト決め			10
	2	デザインコンプ②:企画運営 役割分担・各役割資料作成・準備			15
	3	デザインコンプ③:企画運営 進捗確認・構成・ウォーキング・モデル決め			15
	4	デザインコンプ④:企画運営 進捗確認・場所決定・業者打ち合わせ・準備			15
	5	デザインコンプ⑦:企画運営 進捗確認・年内スケジュール確認			15
	6	デザインコンプ⑧:企画運営 最終進捗確認・準備・モデルウォーキング練習			15
	7	デザインコンプ⑧:企画運営 最終進捗確認・準備・モデルウォーキング練習			25
	8	デザインコンプ⑧:企画運営 最終進捗確認・準備・モデルウォーキング練習			20
	9	デザインコンプ⑨:企画運営 搬入・会場設営			20
	10	デザインコンプ 当日 2/3,4,5			15
	11	デザインコンプ⑩:企画運営 撤収・片付け、インターンシップ準備			10
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				175
教科書	過去参考資料(画像・DVD・ポートフォリオ)				
時間外学習	各役割での市場調査と情報収集。各作業の準備。				
成績評価方法	出席率40%・授業態度40%・理解度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 ファッションコース	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 ファッションコース	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	<a href="https://www.steam-library.go.jp/content/101">https://www.steam-library.go.jp/content/101</a>		
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 ファッションコース	授業方法	講義	講義時期	前期
授業科目	ファッション販売論	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"> <li>・ファッション販売能力検定3級 取得</li> <li>・座学的知識では止まらず、日常から専門用語を意識し、使用する</li> <li>・学ぶ知識を他の授業でも応用する</li> </ul>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ファッション販売能力検定3級 取得、検定合格が授業内容の理解度と位置つける</li> <li>・アパレル業界で必要とされる基本的な知識を身につける</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	導入・第1章ーファッション販売とは			3
	2	第1章ーファッション販売とは			2
	3	第2章ーファッション販売技術			3
	4	第2章ーファッション販売技術			2
	5	第5章ーマーケティング			3
	6	第5章ーマーケティング			2
	7	第5章ーマーケティング			3
	8	(調整日)復習・練習問題			2
	9	第4章ー売場作り			3
	10	第4章ー売場作り			2
	11	第3章ーアイテムの知識			3
	12	第3章ーシルエットの知識・衣服の構成とディテール・柄			2
	13	第3章ー色彩と配色の知識			3
	14	第6章ー販売スタッフの業務			2
	15	(調整日)復習・練習問題			3
	16	(調整日)復習・練習問題			2
	17	(調整日)復習・練習問題			3
	18	模擬試験・添削			2
	19	模擬試験・添削			3
	20	模擬試験・添削			5
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				53
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	予習・復習				
成績評価方法	出席率40%・授業態度30%・理解度15%・課題評価5%・達成度(検定取得の合否)5%				
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 ファッションコース	授業方法	講義、演習	講義時期	後期
授業科目	商品企画	担当者	前川 潤平	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・専攻科ファッションコース2年次、総合デザイン科2年次ファッションコース対象</li> <li>・役割分担を意識し、自分の立場に使命感と責任をもって遂行する。</li> <li>・デザインコンプにて展開する商品企画のためのリサーチとフィールドワーク</li> </ul>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・学生主体で企画・提案することで、社会人で必要とされるプレゼンテーション能力及び自主性を身につける。</li> <li>・共通目標の達成に向けて、報告・連絡・相談を徹底し、社会人としての心得を身に付ける。</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	自己紹介、授業概要説明、教材DVD鑑賞			3
	2	企画演習1-1 ブランドリサーチ(コンセプト、ターゲット、価格帯など)			3
	3	企画演習1-2 実地調査、プレゼン資料作成			3
	4	企画演習1-3 プレゼン			3
	5	サンプル作成①			3
	6	企画演習2-1 ブランドリサーチ(コンセプト、ターゲット、価格帯など)			3
	7	企画演習2-2 実地調査、プレゼン資料作成			3
	8	企画演習2-3 プレゼン			3
	9	サンプル作成②			3
	10	最終プレゼンテーション			3
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
		合計時間数			
教科書					
時間外学習	各役割での市場調査と情報収集。各作業の準備。				
成績評価方法	出席率40%・授業態度40%・理解度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 ファッションコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	服飾造形実技	担当者	福地 あゆみ□	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スカート、パンツ、ブラウス制作を通して、縫製の基礎を習得する。</li> <li>・ミシン、洋裁道具の使用方法を習得する。</li> <li>・デザイン発想を具現化する楽しさ</li> <li>・難しさを考察する。</li> </ul>				
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.洋服の基本的な構造を理解する。</li> <li>2.裁断、縫製を自身で行い完成させる。</li> <li>3.作品の良さや、自らの考え方を効果的に伝える能力を身に付け作業スピードを把握し、時間間隔を身に付ける。</li> </ol>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	基礎の基礎 授業概要 パターン道具の使用方法について			5
	2	基本的な道具・機材の使い方 裁断・アイロン			5
	3	基本的なミシン縫製1 直線ミシン・ロックミシン 提出課題:トートバック			5
	4	スカート制作 パターン作成・コンシールファスナー演習			5
	5	パターン作成			5
	6	生地を選抜・裁断・縫製準備			5
	7	ディティール縫製・シームポケット/コンシールファスナー付け			5
	8	ベルトつけ・仕上げ 提出課題:作成スカート・レポート			5
	9	パンツ制作 パターン作成			5
	10	パターントレース・裁断パターン作成			5
	11	ディティール縫製・パンツポケット/ファスナー付け			5
	12	生地を選抜・裁断・縫製準備			5
	13	ディティール縫製・ベルト/ループ付け			5
	14	縫製・仕上げ 提出課題:作成パンツ・レポート			5
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				70
教科書	服飾造形講座① 文化服装学院、誌上・パターン塾 Vol.1～4 文化服装学院、テキスタイル辞典、F販売 I □				
時間外学習	各アイテム毎にコラージュ作成、豆知識リサーチをしてレポート作成 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10%・課題提出物・レポート70%・授業態度10%・作品完成度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 2年次 ファッションコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	販売実務	担当者	前川 潤平	科目必修区分	必修
授業概要	市場調査を主に現場での販売員の立ち振る舞いから学ぶ。接客を受け、相手の考えを知る事の大切さを知り、各々のプレゼン力を高める。 現場の流れを実践的に授業で取り組み、実際に感じたことから問題解決能力を養う。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・問題解決の為に、最善の選択ができる判断力を養う。</li> <li>・自らの考えを、自分の言葉で伝えきるプレゼン力を身に付ける。</li> <li>・アパレル業界の今を知り、即戦力になれる人財を目指す。</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	導入:②販売スタッフとは?③スタッフ1日の流れ ④接客の大まかな流れ			5
	2	市場調査			5
	3	ロープレ① お声かけってどうやるの?ファーストアプローチ			5
	4	ロープレ② 理由付け・クロージング			5
	5	⑬お客様3分類について ⑭売上分析 課題⑮接客を受ける			5
	6	市場調査			5
	7	⑯発表・フィードバック			5
	8				
	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				35
教科書	ファッション販売、ファッション誌、購読誌				
時間外学習					
成績評価方法	出席率25%、授業態度25%、提出物25%、プレゼン力の向上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 ファッションコース	授業方法	講義	講義時期	前期
授業科目	モード史	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"> <li>・服装史テキストを活用しプリントワーク学習</li> <li>・情報収集(インターネット、本など)整理・まとめ・発表を基本として進める。</li> </ul>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・モードの移り変わりを知る。</li> <li>・歴史を辿り、各アイテムの変化を知る。</li> <li>・ファッション業界で、不可欠な人物の背景を知り、興味関心を持つ。</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	導入・映画で見る衣服(個人課題①)			3
	2	課題発表・提出			3
	3	古代服装史(p3～p10)			3
	4	中世服装史(p10～p18)			3
	5	16世紀(p20～p26)			3
	6	17世紀(p27～p32)			3
	7	18世紀(p33～p40)			3
	8	19世紀(p41～p56)			3
	9	20世紀(p57～p69)			3
	10	F販検定内容対策			3
	11	F販検定内容対策			5
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				35
教科書	西洋服装史 文化服装学院、ファッション辞典				
時間外学習	各課題リサーチとレポートをまとめる				
成績評価方法	出席率40%、授業態度20%、提出物20%、小テスト10%、授業課題評価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 2年次 ファッションコース	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演習	担当者	山田 祥包	科目必修区分	必修
授業概要	illustrator及びphotoshopの基本操作の振り返りを行ない、応用レベルまでのスキルアップアップを目標とする。				
到達目標	1年次の時の学習内容を反復しアプリケーションの操作法をさらに理解する事が出来る IllustratorとPhotoshopの基本的な操作法を理解する事ができる 自分の頭で考えたレイアウトを実際にアプリ上で構築する事ができる 学習内容が就職活動用のポートフォリオ制作に応用する事ができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	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、作品集サイトに付いて			3
	2	基本操作のおさらい/フォントのサイズ感、文字組みについて、ペンツールで切り抜き操作			3
	3	「名刺・ショップカード」制作説明/ラフスケッチ			3
	4	「名刺・ショップカード」制作～MAC室出力/カット/提出/まとめ			3
	5	「ハガキ・フライヤー」制作説明/ラフスケッチ			3
	6	「ハガキ・フライヤー」出力/カット/提出/まとめ			3
	7	レイアウト課題			3
	8	レイアウト課題			3
	9	レイアウト課題			3
	10	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
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				30
教科書	VIVIVITサイト(必要に応じ活用)				
時間外学習					
成績評価方法	授業態度40%(授業態度30、出席評価点10)、 課題提出60%(総合評価、評価点×0.3、課題、発表評価点30)				
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	総合デザイン科 2年次 ファッションコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	パターンメイキング実技	担当者	福地 あゆみ	科目必修区分	必修
授業概要	<p>パターンメイキング</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・PM3級合格を目指す。・洋服の作りを、理論・実技両方の面で学ぶ。・過去問を課題に、授業で回答・解説を中心に行う。</li> </ul> <p>アパレルCAD</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・アパレルCADソフトを使用し、基本的な使い方を学ぶ。(スキャン・データ作成方法・プロットの使い方)</li> </ul>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・パターンメイキング技術試験3級合格。・検定の流れに沿った現場での動きを知る。</li> <li>・パターンの基礎・組み立て・グレーディング方法を知る。</li> <li>・アパレルCADの、基本操作ができるようになる。</li> <li>・平面⇄立体のパターンを理解する。</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	導入:パターンメイキングについて、パターン用語について			5
	2	既製服の基礎知識・既製服のパターンについて、立体実習①			5
	3	既製服の寸法、JIS規格サイズについて、立体実習②			5
	4	ファーストパターンメイキングとは、パターンの種類、立体実習③			5
	5	ドレーピングの基礎知識・実技1前身頃展開 1/2ボディー			5
	6	ドレーピングの基礎知識・実技2前身頃展開 1/2ボディー			5
	7	工業用パターンとは・工業用パターンの記号・基礎知識			5
	8	基礎作図 身頃バリエーション展開1 1/2製図			5
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				40
教科書	<p>パターンメイキング技術検定試験3級ガイドブック/一般財団法人 日本ファッション教育振興協会 配布資料:Crea II PM基礎、Crea II 1stSTEP /東レ</p>				
時間外学習	<p>プリントワーク、予習・復習</p> <p>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。</p>				
成績評価方法	出席率30%・授業態度20%・理解度50%(総合課題評価40・製図テスト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 2年次 ファッションコース		授業方法	講義、演習	講義時期	前期
授業科目	素材論	担当者	福地 あゆみ	科目必修区分	必修	
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・F販売能力検定内容より抜粋。検定を視野に入れ、基礎知識を理解する。</li> <li>・できるだけ多くの素材に触れる</li> <li>・実験や実習ワークを取り入れ、用語などを覚える。</li> <li>・造形にもつながる内容を、理解する。</li> </ul>					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・素材(繊維・糸・生地)を身近に感じ、言葉・使用方法を覚える</li> <li>・アパレル業界において素材の重要性を知る。</li> <li>・名称だけでなく意味や特徴などを理解し、記憶する。</li> </ul>					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	素材の種類				3
	2	糸(ヤーン)について				3
	3	素材の加工				3
	4	ニットについて				3
	5	副資材の種類				3
	6	商品の品質管理				3
	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					18
教科書	F販売能力検定3級テキスト、文化服装学院 各アイテムテキスト、テキスタイル事典 参考文献:服地がわかる事典、個人資料(私物)					
時間外学習	予習・復習 授業内で終わらなかったワークなどを、次の授業までに各自終わらせる。					
成績評価方法	出席率40%、授業態度20%、提出物20%、小テスト10%、課題発表評価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 2年次 ファッションコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	スタイリング	担当者	前川 潤平	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スタイリストの仕事を知る</li> <li>・スタイリングを通して分析力、文章力、プレゼンテーション能力を身につける</li> <li>・ファッションイメージを言葉、ビジュアルで表現する</li> </ul>				
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. スタイリングの授業を通して服の着こなしを楽しむ。</li> <li>2. スタイリングの基礎知識を応用し、診断・提案する力をつける。</li> <li>3. スタイリングを通して、分析力・文章力・プレゼンテーション能力を身に付ける。</li> </ol>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	自己分析 シラバス配布 導入: スタイリングを通して			3
	2	課題① スタイリストリサーチ			3
	3	スタイリストリサーチ発表			3
	4	課題②「ファッションページを作ろう」→ショップ訪問			3
	5	企画立案の打ち合わせ(校内)→プレゼン			3
	6	衣装の貸し出し→撮影			3
	7	編集、構成			3
	8	制作			3
	9	最終課題 プレゼンテーション 振り返り、ブラッシュアップ			3
	10	各ショップ納品			3
	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				30
教科書	参考資料: 購読紙・ファッション誌・デザイン誌				
時間外学習	各自でのショップ訪問、市場調査と情報収集				
成績評価方法	出席率30%・授業態度20%・課題提出20%・発表評価10%・プレゼン上達レベル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 2年次 ファッションコース	授業方法	講義	講義時期	前期
授業科目	ファッション色彩	担当者	大濱 宮子	科目必修区分	必修
授業概要	講義では、黒板での板書が主。一部映像資料。 配色カードをメインとした実習を展開、その他配色演習としてコピックマーカーを利用したアナログ演習と実際の配色例を参考に配色効果を理解する				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・一年次の色彩士検定からレベルアップを目指す。</li> <li>・アパレル業界に求められる知識・技能を有する人材の育成。</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	授業導入・1年次復習 第1章 概念-産業における色彩 01産業と色彩			3
	2	第1章 概念-産業における色彩 02ファッション産業と色彩			3
	3	第2章 色彩理論-光・視覚・心理 01光と色・02色覚のしくみ			3
	4	第2章 色彩理論-光・視覚・心理 03色彩と心理			3
	5	第3章 色彩体系-色名とカラーシステム			3
	6	第4章 配色と色彩調和 01流行色配色 02調和の技術 03色彩調和論			3
	7	第4章 配色と色彩調和 04ファッションイメージとカラーコーディネート 05日本の古典的			3
	8	第5章 ファッション産業における色彩計画 復習と検定対策			5
	9	復習と検定対策			4
	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				30
教科書	ファッション色彩Ⅱ、ファッション色彩能力検定試験2級問題集、その他参考資料				
時間外学習	予習・復習 苦手項目の洗い出し				
成績評価方法	出席率40%・授業態度30%・理解度20%・検定取得状況5%・課題評価5%				
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 ファッションコース	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ト2	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"> <li>・ファッションアイテムに関する要素を幅広く学ぶ。</li> <li>・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。</li> <li>・デザインコンプに向け、各自の世界感を表現できる小物を制作する。</li> </ul>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ファッションアイテムに関する要素を幅広く学ぶ。</li> <li>・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。</li> <li>・デザインコンプに向け、各自の世界感を表現できる小物を制作する。</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	導入 ファッションエレメントとは			2
	2	1・小物制作・クラッチバック			2
	3	1・小物制作・クラッチバック			2
	4	2・小物制作・リボン小物			2
	5	2・小物制作・リボン小物			2
	6	2・小物制作・リボン小物			2
	7	作品品評会 振り返り			2
	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				14
教科書	パターンから裁断までの基礎の基礎 文化出版局・服飾造形講座①②③ 文化服装学院				
時間外学習	各アイテム毎にコラージュ作成、豆知識リサーチをしてレポート作成 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 2年次 ファッションコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	VMD	担当者	尾関 恵子	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・企業研修資料を配布して授業を行う。</li> <li>・売り場を想定した演習を、課題をもとに行う。</li> <li>・最終日に県内商業施設にて、現場実技研修を実施。</li> <li>・現地スタッフとチームを組み、売り場を構築する。</li> </ul>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・VMDの基本的な知識を知る。</li> <li>・実践的な現場の動きを知り、就職意識を持つ。</li> <li>・現地スタッフとコミュニケーションを取れるようになる。</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	授業導入:①VMDとは ②AIDMAの法則SD ショップデザインについて			3
	2	③VP/PP/IP ④MD・VMDの分類 ⑤ゾーニング計画 ⑥定数・定量			3
	3	技術編 ⑦サイジング ⑧カラーライゼーション ⑨カラー配色 ⑩構成・アレンジ			3
	4	⑪リアル店舗視察・クリニックレポート作成・プレゼン			3
	5	アパレル編 ディスプレイツールについて (マネキン / ボディ / 什器の使い方) VP/PP/IP ワークショップ			3
	6	OJT			5
	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				20
教科書	企業資料配布				
時間外学習	授業後の配布レポート、予習復習				
成績評価方法	授業態度40%、出席率40%、総合課題評価10%、プレゼン力10%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					