

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 マンガデザインコース	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 マンガデザインコース	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 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	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 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	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 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	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／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"> ・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 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	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 マンガデザインコース	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 マンガデザインコース	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 マンガデザインコース		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 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	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 マンガデザインコース	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 マンガデザインコース	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 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	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 マンガデザインコース	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 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	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 マンガデザインコース		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 マンガデザインコース	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 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	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 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	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 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	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 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(現存する幻獣の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(現存する幻獣の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(現存する幻獣の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(現存する幻獣の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(現存する幻獣の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(現存する幻獣の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)			6
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				48
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	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 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			9
	29				
	30				
	合計時間数				90
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 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			1
	2	自己紹介イラストマンガ①			2
	3	自己紹介イラストマンガ②			2
	4	自己紹介イラストマンガ③、品評会			2
	5	コピックの使い方、着色①			2
	6	コピックの使い方、着色②			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	四季イラスト制作①			2
	12	四季イラスト制作②			2
	13	四季イラスト制作③			2
	14	レタリング実習①			2
	15	レタリング実習②			2
	16	ステッカーデザイン(制作)			2
	17	ステッカーデザイン(印刷、品評会)			2
	18	アナログデザイン自由課題(40cm四方のキャンバス)			2
	19	アナログデザイン自由課題			2
	20	アナログデザイン自由課題			2
	21	アナログデザイン自由課題・投票			2
	22	IDA宣伝ポスター作成①			2
	23	IDA宣伝ポスター作成②			2
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				45
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	総合デザイン科 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	総合デザイン科 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	家のチュートリアル			2
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				42
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	総合デザイン科 2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	総合デザイン科 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	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	授業まとめ			3
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				57
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	総合デザイン科 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	ポートフォリオフォーマット作成③			3
	11	ポートフォリオレイアウト①			3
	12	ポートフォリオレイアウト②			3
	13	ポートフォリオレイアウト③			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	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	総合デザイン科 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	2点透視図法のデジタル作画(パース定規の指導)			3
	7	2点透視図法のデジタル作画			3
	8	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
	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	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	総合デザイン科 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ができる。 テクニックや技術向上でクオリティを上げることができる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	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					