

シラバス								
R4	年度		学校名:					
学科・ 学年	デジタルデザイン科 1 年		授業方法	講義 実習		講義時期	1 年	
授業科目	映像撮影編集実践		担当者	東 英児		科目必修区分	必修	
授業概要 (目的)	・Adobe Premiere Proを使用して編集の基礎を学ぶ。 ・動画撮影のカメラ操作基礎方法を学ぶ。							
到達目標	・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。 ・カメラの操作方法、撮影技術を習得する事が出来る。 ・Adobe Premiere Proの基礎的な操作方法を理解する。 ・制作作品を発表する							
授業計画	総授業時間数		48時間	授業回数	16回	1 回授業	50分	授業時間数
	1	映像編集の過去作品紹介。制作過程を映像で観る。					3	
	2	編集ソフトの紹介					3	
	3	編集ソフト基礎的操作方法の実践1					3	
	4	カメラの操作方法					3	
	5	基本構図の解説1					3	
	6	基本構図の解説2					3	
	7	カメラ操作実践1					3	
	8	カメラ操作実践2					3	
	9	ミニ作品作成1					3	
	10	ミニ作品作成2					3	
	11	作品制作に向けてのディスカッション					3	
	12	映像撮影1					3	
	13	映像撮影2					3	
	14	編集 1					3	
	15	編集 2					3	
	16	完成作品試写					3	
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	合計時間数							48
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%							
備 考								
担当詳細	1 . 実務家 2 . その他		経歴等	1993年4月～1997年8月 (株) 小金井市民テレビ (番組制作業務) 日本工学院専門学校 放送・映画科 教務 10年				

R4 年度		シラバス 学校名: インターナショナルデザインアカデミー			
学科・学年	デジタルデザイン科 1 年	授業方法	講義 実習	講義時期	1年前期
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 (目的)	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)、Webサービスとの連携を学習する。				
到達目標	・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 ・写真作品について自分なりの解釈を説明できる				
授業計画	総授業時間数		51時間	授業回数	17回
			1 回授業	150分	授業時間数
	1	オリエンテーション			
	2	カメラの取扱い			
	3	機材の取扱①、F値を理解する			
	4	機材の取扱②、F値を理解する			
	5	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)			
	6	機材の取扱④、シャッタースピードを理解する			
	7	機材の取扱⑤、シャッタースピードを理解する			
	8	機材の取扱 振り返り ①			
	9	課題①「表情」を撮る(公園付近)			
	10	撮影した写真を動画にしてみる①(iMovie使用)、課題②「家族」説明			
	11	撮影した写真を動画にしてみる②			
	12	課題②「家族」提出、プレビュー			
	13	機材の取扱 振り返り ②			
	14	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			
	15	ワンシーン・ワンカット 作品制作② 企画 撮影			
	16	ワンシーン・ワンカット 作品制作③ 提出 試写			
	17	まとめ			
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	合計時間数				51
教科書	配布プリント				
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%				
備考					
担当詳細	1. 実務家		経歴等	1993年4月～1997年8月 (株) 小金井市民テレビ(番組制作業務) 日本工学院専門学校 放送・映画科 教務 10年	

R4 年度		シラバス						
		学校名： 専修学校インターナショナルデザインアカデミー						
学科・ 学年	デジタルデザイン科 1 年		授業方法	講義 実習	講義時期	1 年後期		
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 （ 目的）	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	・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	総授業時間数		45時間	授業回数	9回	1 回授業 250分	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①					5	
	6	撮影②					5	
	7	編集①					5	
	8	編集②					5	
	9	作品提出 / 試写					5	
	10							
	11							
	12							
	13							
	14							
	15							
	16							
	17							
	合計時間数							45
	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%							
備 考								
担当詳細	1 . 実務家		経歴等	1993年4月～1997年8月 （株）小金井市民テレビ（番組制作業務） 日本工学院専門学校 放送・映画科 教務 10年				

R4 年度

シラバス

学校名:

専修学校インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デジタルデザイン科 1 年	授業方法	講義 実習	講義時期	1 年通年
授業科目	志学	担当者	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	「組織」の中でやりがいや目標などを立てる方法などを身につける。 「人」としての「在り方」を考えて人生の中で「幸せ」を築く方法を身につける。				
到達目標	●「マナー」や「作法」など「礼儀」が行動出来るようになる。 ●「永久戦力」として「人財像」を兼ね備えた行動が出来るようになる。				
授業計画	総授業時間数		54時間	授業回数	27回
				1 回授業	100分
					授業時間数
	1	「志」学の狙い、学習目標			2
	2	「第1章」感謝			2
	3	「第2章」感動			2
	4	エピソード発表			2
	5	「第3章」思いやり、気配り			2
	6	「第4章」明朗			2
	7	エピソード発表			2
	8	「第5章」挨拶			2
	9	「第6章」素直			2
	10	エピソード発表			2
	11	「第7章」プラス思考			2
	12	「第8章」チャレンジ精神			2
	13	「第9章」永久戦力			2
	14	エピソード発表			2
	15	ロールモデルに関して①			2
	16	ロールモデルに関して② ※発表			2
	17	前期まとめ			2
	18	ワーク①			2
	19	社会とのつながり（就職、起業）①			2
	20	企業見学			2
	21	社会とのつながり（就職、起業）②			2
	22	卒業生との意見交換			2
	23	センスアップセミナー事前練習①			2
	24	センスアップセミナー事前練習②			2
	25	ワーク②			2
	26	ワーク③			2
	27	まとめ			2
	28				
	29				
	合計時間数				54
教科書	志学I・II（KBG学園発行）				
時間外 学習					
成績評価 方法	【授業態度 40パーセント 課題提出 60パーセント】				
備考					
担当詳細	1. 実務家		経歴等	1993年4月～1997年8月（株）小金井市民テレビ（番組制作業務） 日本工学院専門学校 教務 10年	

R4 年度

シラバス
学校名：専修学校インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デジタルデザイン科1年		授業方法	講義・実習		講義時期	1年前期	
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 (目的)	HR教室にて、講義・実習。講義ではプロジェクター・スクリーン、黒板での板書が主。実習は配色カードをメインとした作業、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にて実習し実施する。							
到達目標	色見本や絵の具を使って、色がもつイメージや効果を知る。 DD1色彩士検定目標合格率90%							
授業計画	総授業時間数		72時間	授業回数	20回	1 回授業	50分	授業時間数
	1	第1章 色のなりたち						3
	2	第2章 混色1						3
	3	第2章 混色2						3
	4	第3章 色の表示方法1						3
	5	第3章 色の表示方法2						3
	6	第4章 色の知覚的效果1						3
	7	第4章 色の知覚的效果2						3
	8	第5章 色の心理的效果						3
	9	第6章 色彩調和1						3
	10	第6章 色彩調和2						3
	11	色彩検定対策						3
	12	色彩検定対策						3
	13	色彩検定対策						3
	14	色彩検定対策						3
	15	色彩検定対策						3
	16	色彩検定対策						3
	17	色彩検定対策						6
	18	色彩検定対策						6
	19	色彩検定対策						6
	20	色彩検定対策						6
	21	色彩検定当日						
	22							
	23							
	24							
	25							
合計時間数							72	
教科書	Color Master、カラーマスター過去問題 Vol.2							
時間外 学習	・問題集や振り返りなど自宅学習を行う。							
成績評価 方法	出席率25%、授業態度25%、検定取り組み姿勢30%、検定合格率ならびに検定の点数20%							
備考								
担当詳細	1 . 実務家		経歴等	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				

R4 年度

シラバス
学校名：専修学校インターナショナルデザインアカデミー

学科・ 学年	デジタルデザイン科1年		授業方法	講義／実習		講義時期	1年前期	
授業科目	イラストレーター＆フォトショップ		担当者	山城はるか		科目必修区分	必修	
授業概要 （ 目的）	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)の基礎技術を得得させると共に後期に設定している「illsuturator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	Illustrator能力認定試験／DD科目目標合格率100% デザイン構築に伴う最低限の基礎知識、作業効率のアップ、レイアウト技術、ツールの使い方の習得を目標とする。							
授業計画	総授業時間数		49時間	授業回数	17回	1 回授業	50分	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： 名刺制作）						2
	2	図形を描く（ ペンツール） ／アンパンマン作成						2
	3	図形を制作（ 各ツール） ／くまモン作成						2
	4	ブレンドツールで模様や文字を描く						2
	5	テキスト の挿入、グループやクリッピングマスクを使ってマップ作り						2
	6	ポストカード・缶バッジ制作						2
	7	ペンツールのおさらい・ パスファインダ・ ライブペイント ツール						2
	8	ロゴマーク公募取り 組み						2
	9	ロゴマーク公募取り組み						2
	10	名刺のデザイン・ 作成						2
	11	複数アートボードを使用したポートフォリオ制作						2
	12	手帳カバー制作						2
	13	検定試験対策／過去問題対策A、B						5
	14	検定試験対策／過去問題対策E、F						5
	15	検定試験対策／過去問題対策A、B						5
	16	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						5
	17	Illustratorクリエイター能力認定試験（予定）						5
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							
	合計時間数							49
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25%、授業態度25%、検定取り組み姿勢30%、検定合格率ならびに検定の点数20%							
備 考								
担当詳細	1. 実務家		経歴等	プランニングヴィレッチ株式会社にてイラスト・webデザイン業務(約5年間)□				

R4 年度

シラバス
学校名：専修学校インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デジタルデザイン科1年		授業方法	講義／実習		講義時期	1年後期	
授業科目	イラストレーター＆フォトショップ		担当者	山城はるか		科目必修区分	必修	
授業概要 (目的)	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「illsutrador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	Illustrator能力認定試験／DD科目目標合格率100% デザイン構築に伴う最低限の基礎知識、作業効率のアップ、レイアウト技術、ツールの使い方の習得を目標とする。							
授業計画	総授業時間数		47時間	授業回数	16回	1回授業	50分	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: 名刺制作)						2
	2	画像の切り抜き・合成、印刷用のカラー設定・Mac室での印刷						2
	3	Photoshopで塗り絵・トーンやパターンの作成						2
	4	フィルタやマスク						2
	5	Illustratorの様々なツール②						2
	6	写真とキャラクターイラストの合成						2
	7	レイヤーモードやレイヤー効果を使用したイラスト・写真の仕上げ						2
	8	画像のトリミング						2
	9	ゲームのUIデザイン						2
	10	ゲームのUIデザイン						2
	11	ゲームのUIデザイン						2
	12	検定試験対策／過去問題対策A、B						5
	13	検定試験対策／過去問題対策C、D						5
	14	検定試験対策／過去問題対策E、F						5
	15	検定試験対策／サンプル問題、解説、質問						5
	16	Photoshopクリエイター能力認定試験(予定)						5
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							
	合計時間数							47
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25%、授業態度25%、検定取り組み姿勢30%、検定合格率ならびに検定の点数20%							
備考								
担当詳細	1. 実務家		経歴等	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)□				

R4 年度

シラバス

学校名:

専修学校インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デジタルデザイン科1年		授業方法	講義／実習		講義時期	1年前期
授業科目	DTP実習1		担当者	金城智博		科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	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。						
到達目標	●DTPの概念と身につけたスキルで何を作ることができるか理解する事が出来る。 ●各アプリケーションの基本操作を理解する事ができる。 ●指示された設計図に基づいてそれを再現するスキルを身につける事ができる。						
授業計画	総授業時間数 24時間 授業回数 12 1 回授業 50分						授業時間数
5月13日	1	DTPで出来る事の解説／illustratorのツール解説①					2
5月20日	2	illustratorのツール解説②					2
5月27日	3	映像概論講義と 統合					2
6月10日	4	映像概論講義と 統合					2
6月17日	5	ペンツールトレーニング①					2
6月24日	6	ペンツールトレーニング②					2
7月1日	7	指定版下制作①「 マリンパークス」「 ペットクリニック」					2
7月8日	8	指定版下制作②「新聞社ロゴトレース」					2
7月15日	9	指定版下制作③「新聞社ロゴトレース&指定版下」					2
7月29日	10	指定版下制作④「ブタさん貯金箱」photoshopパスの切り抜き					2
8月5日	11	指定版下制作⑤-1「土産品チラシ」					2
8月12日	12	指定版下制作⑤-2「土産品チラシ」完成・提出					2
	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	特になし						
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）						
備 考							
担当詳細	1. 実務家		経歴等	広告会社楽園勤務3年、デザイン事務所代表14期目			

R4 年度

シラバス

学校名:

専修学校インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デジタルデザイン科 1 年		授業方法	講義		講義時期	1年前期	
授業科目	映像概論		担当者	東 英児		科目必修区分	必修	
授業概要 (目的)	映像の概念、動いて見える仕組みや様々な映像表現のジャンルの理解と、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	●「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。 ●映像編集の歴史に触れ、現在の映像表現とを比較する事ができる。 ●海外の映像表現に触れ、日本の映像と比較・検証する事ができる。							
授業計画	総授業時間数		12時間	授業回数	12回	1 回授業	50分	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						1
	2	フィルムの表現						1
	3	映像表現と作家性について						1
	4	映像作品鑑賞会						1
	5	映像作品鑑賞会						1
	6	カメラの構図とポジショニング／カメラワークについて						1
	7	映像編集の歴史・カッティングエッジ鑑賞①						1
	8	映像編集の歴史・カッティングエッジ鑑賞②						1
	9	世界のCM鑑賞①						1
	10	世界のCM鑑賞②						1
	11	映像作品鑑賞会／レポート課題説明(後日提出)						1
	12	まとめ						1
	13							
	14							
	15							
	16							
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							
	合計時間数							12
教科書	特になし							
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%							
備考								
担当詳細	1. 実務家		経歴等	1993年4月～1997年8月 (株)小金井市民テレビ(番組制作業務) 日本工学院専門学校 教務 10年				

[illegible]

[illegible]

R4 年度		シラバス 学校名: 専修学校インターナショナルデザインアカデミー					
学科・学年	デジタルデザイン科1年	授業方法	実習	講義時期	1年		
授業科目	ゲームクリエイティブ	担当者	西村 直樹	科目必修区分	必修		
授業概要 (目的)	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ぶとともにゲーム・映像・音楽・イラストなどのテクニカルスキルも学ぶ 主なテクニカルスキルはUnityを用い、「見て、遊べて、楽しめる作品制作」をテーマに制作し、最終的には作品プレゼンテーションにて他者の作品からも学びを得る						
到達目標	●専門職としてのマインドセット目標 クリエイターとは何か、どんな世界で、どうスキルアップしつつ挑んでいくのか。 ゲーム、映画やアニメ、創作などを題材とした、クリエイタースキルやクリエイティビティへの目標の持ち方 ゲームが持つ、人を楽しませる面白さ。それを考えさせての授業や課題。 ●テクニカルスキル目標設定 Unityを活用し、ゲーム性+映像・音楽なども入れ込んだ作品制作。						
授業計画	総授業時間数		60時間	授業回数	20回		
			1回授業	50分	授業時間数		
	5月13日	1	●最初の授業なので、授業のイントロダクション。講師自己紹介。 ●個性やクリエイティブ資質確認何を目指したいか?(ヒアリング実施)			3	
	5月20日	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、挑む面白さ、大変さ、大事な事をレクチャー。			3	
	5月27日	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。クリエイティブの何に興味があり、 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) 各自の過去作品の発表を作成。⇒アピール発表(6/10)			3	
	6月10日	4				3	
	6月17日	5	●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、			3	
	6月24日	6	●学生個々のお薦めするゲームや映画などを紹介、作品の魅力ポイントをアピール。 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(6/24)。			3	
	7月8日	7				3	
	7月15日	8	●ゲームなど企画の作成と発表。			3	
	7月22日	9	「自分世界をアピールする作品の企画」「作ってみたい作品の企画」をテーマに			3	
	7月29日	10	企画案を作成、発表を行う			3	
	8月5日	11				3	
	後期 2022/10/7	12	●Unityによる作品制作 Unityの解説。サンプル作品や先輩たちの鑑賞(Unityインストール作業)			3	
		10月14日	13	●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品制作。			3
		10月21日	14				3
		10月28日	15	●Unityでの作品制作。12/9のプレイ発表へ向けて。 ・《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
		11月4日	16	作品制作、確認、アドバイス。			3
		11月11日	17	作品制作、確認、アドバイス。			3
		11月18日	18	作品制作、確認、アドバイス。			3
		12月2日	19	作品制作、確認、アドバイス。			3
		12月9日	20	完成版の提出。プレイしての発表。			3
合計時間数					60		
教科書	基本、西村が作成の資料や、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	授業に関しては、課題の制作や、それに関わる準備作業。						
成績評価 方法	提出物、授業への取り組み						
備考	・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	1. 実務家	経歴等	《アニメーター時》 全体で5年間業務 (株)国際映画社(アニメーター) (株)ドラゴンプロダクション(アニメーター) その他、フリーランスでアニメーター 《ゲームクリエイター・IPコンテンツ・執筆など》 Studio MUGENKAI(代表 他) ←継続中 スタジオSHIP(チーフクリエイター) ←3年 (株)サミー工業(プランナー・グラフィック) ←1年 (株)ファミリーソフト(開発室長・ディレクター他) ←4年 (株)AMG 内部開発室(ディレクター) ←3年				

シラバス								
R4 年度			学校名:	専修学校インターナショナルデザインアカデミー				
学科・学年	デジタルデザイン科1年		授業方法	講義 実習		講義時期	1年後期	
授業科目	サウンドクリエイティブ実習		担当者	吉田大智		科目必修区分	必修	
授業概要 (目的)	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	●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	総授業時間数		24時間	授業回数	8回	1 回授業	50分	授業時間数
	1	講義1「音楽業界の職種」/ 基礎実習1「8の字巻きとマイクスタンドの扱い方を知る」					3	
	2	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」					3	
	3	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」					3	
	4	基礎実習2「音響卓/AIFの扱い方」					3	
	5	応用実習1「簡易PAシステムの操作とオペレーション」					3	
	6	DTM基礎講座1「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」					3	
	7	応用実習4「各パートに対する音声処理法」					3	
	8	練習課題1「簡易的なサウンドロゴ制作」					3	

シラバス							
R4	年度			学校名:	専修学校インターナショナルデザインアカデミー		
学科・学年	デジタルデザイン科1年			授業方法	講義 実習	講義時期	1 年後期
授業科目	Webプログラミング			担当者	加納斉親	科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	Webサイトやページがブラウザで表示される仕組みを理解する。また、Webページを作成する際に必要なファイル形式、HTMLおよびCSS言語の記述方法や活用の基礎的知識を習得する。						
到達目標	●絶対・相対パスの違いを理解し、インターネット上でのファイルやディレクトリの階層構造が理解でき、再現できる。 ●ファイル生成時の保存形式、キャラクター設定、改行コードの種別を理解でき、自由に活用できる。 ●HTML4及び5の基礎的仕様・文法を理解し応用が出来る。 ●CSSの基礎的仕様・文法を理解し応用が出来る。 ●メディアの画面サイズを判別し自由にレイアウト配置を変更できる。 ●ブロック要素とインライン要素、段落、リスト、フォーム等、構成要素を自由に配置し記述・変更できる。 ●セマンテックWEB概念の基礎を理解し、検索や解析に必用な処置を企画し活用できる。						
授業計画	総授業時間数		33時間	授業回数	9回	1 回授業	50分 授業時間数
10月4日	1	インターネット 概要、ブラウザ操作、WEB上のファイル取り扱い、保存形式理解の演習、小テ					3
10月11日	2	HTML言語基礎 (1) html,head,body,img,aタグ、小テスト					3
10月18日	3	HTML言語基礎 (2) p,span,div,tableタグ、小テスト					3
10月25日	4	HTML言語基礎 (3) list,float,formタグ、小テスト					3
11月1日	5	HTML練習課題 1、小テスト					3
11月8日	6	HTML練習課題 2、小テスト					3
11月15日	7	CSS文法、CSS的な相対パスの理解、IDとCLASSの使い分け、メディア判別、外部リンク、					3
11月22日	8	CSS文法チェック、小テスト1, 2, 3					3
11月29日	9	HTMLとCSSを使った練習課題1、小テスト					3
12月6日	10	HTMLとCSSを使った練習課題2、小テスト					3
12月13日	11	HTMLとCSSを使った練習課題3、小テスト					3
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	合計時間数						27
教科書	特になし						
時間外 学習	・特になし						
成績評価 方法	【授業態度 40パーセント 課題提出 60パーセント】						
備 考							
担当詳細	1. 実務家			経歴等	・(株)ソフテム「プログラマー」;実務2年 ・(有)モドレーアイ「マルチメディアデザイナー」;実務2年 ・(株)りゅうせき「デジタルメディアディレクター」;実務2年 ・(有)ライデリ「Webデザイナー」;実務1年 ・(株)外為どっこコム「Webデザイナー」;実務2年 ・サウンドディレクター、映像クリエイター、非常勤講師ほか:10年(フリーランス)		

シラバス								
R4	年度			学校名：	専修学校インターナショナルデザインアカデミー			
学科・ 学年	デジタルデザイン科 1 年			授業方法	講義 実習		講義時期	1 年前期
授業科目	Webデザイン			担当者	宮國 裕乃		科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	Web制作での主要ソフト(Photoshop・XD)の基本的な機能を身につける。 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	・ Webデザインの概要を理解できる・ Photoshopを使って簡単なバナーの作成ができる・ XDの基本機能がわかる							
授業計画	総授業時間数	36 時間		授業回数	12回	1 回授業	150分	授業時間数
4月28日	1	Webのお仕事とは？／Webサイト・バナーを分析しよう【レポート提出】						3
5月12日	2	デザイン制作のフローを知ろう／色やフォントが与える印象・効果を知ろう						3
		Canvaでバナーを作ってみよう【課題提出】						
	3	Photoshop 演習：仕様書通りにバナーを作成しよう【課題提出】／好きなバナーをトレースしよう						3
	4	Webサイトの基本構成を知ろう／好きなWebサイトのワイヤーフレームをトレースしよう						3
	5	Adobe XD 演習：ワイヤーフレームを制作しよう						3
	6	Adobe XD 演習：デザインカンプを制作しよう						3
	7	Adobe XD 自由課題：好きなWebサイトのトレースをしよう【課題提出】						3
	8	Adobe XD・Photoshop 応用：TwitterのUIをトレースしてインフィード広告を作成しよう【課題提出】						3
	9	VSCodeでHTML・CSSを書いてみよう①						3
	10	VSCodeでHTML・CSSを書いてみよう②						3
	11	ノーコードWeb制作ツール STUDIO 演習：テンプレートでコーポレートサイトを作成しよう①						3
	12	ノーコードWeb制作ツール STUDIO 演習：テンプレートでコーポレートサイトを作成しよう②【課題提						3
	合計時間数							36
教科書								
時間外 学習								
成績評価 方法	【授業態度 40パーセント 課題提出 60パーセント】							
備 考								
担当詳細	1 . 実務家			経歴等	○株式会社琉球カンパニー Web制作業務：1年 広報デザイナー：1年 ○株式会社桃原農園 広報デザイナー／Webマーケティング：1年			

シラバス							
R4	年度		学校名:	専修学校インターナショナルデザインアカデミー			
学科・学年	デジタルデザイン科1年		授業方法	講義、実習		講義時期	1年後期
授業科目	3DCGアプリ実習		担当者	與儀 美奈子		科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	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	・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	総授業時間数		22.5時間	授業回数	9回	1 回授業	150分
10/6	1	3DCGとは？3DCGを使った過去作品について。Mayaの基礎、操作方法など					3
10/13	2	モデリング基礎1 形を作る1					3
10/20	3	モデリング基礎2 形を作る2					3
10/27	4	モデリング基礎3 UVテクスチャーの概念1					3
11/10	5	モデリング基礎4 UVテクスチャーの概念2					3
11/17	6	モデリング基礎5 ライティングによる物の見え方					3
11/24	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
12/1	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
12/8	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						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	合計時間数						42
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%						
備考							
担当詳細	1. 実務家		経歴等	・(株)ヤマギワ TLヤマギワ研究所:実務1年 ・(株)ビジュアルサイエンスラボラトリー:実務8年 デジタルハリウッド専門学校:講師4年 ・(株)デジタルメディアファクトリー:実務1年 ・台湾 CGCG Inc.:実務2年 ・(株)CGCGスタジオ:実務3年 SOLA沖縄学園:非常勤講師2年 ・個人事業 MinaLab.にて3DCG映像制作、非常勤講師ほか:10年			

シラバス									
R4	年度			学校名:	インターナショナルデザインアカデミー				
学科・ 学年	2 年次			授業方法	実習		講義時期	前期	
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 (目的)	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	総授業時間数		30時間	授業回数	10回	1 回授業	150分	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						3	
	5	撮影計画など確定後、制作を進める						3	
	6	撮影計画など確定後、制作を進める						3	
	7	撮影計画など確定後、制作を進める						3	
	8	撮影計画など確定後、制作を進める						3	
	9	制作作品プレゼンテーション、講評						3	
	10	制作作品プレゼンテーション、講評						3	
	11	まとめ							
	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									
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%								
備 考									
担当詳細	1 . 実務家			経歴等	1993年4月～1997年8月 (株)小金井市民テレビ(番組制作業務) 日本工学院専門学校 放送・映画科 教務 10年				

シラバス								
R4	年度			学校名：	専修学校インターナショナルデザインアカデミー			
学科・ 学年	デジタルデザイン科2年			授業方法	講義 実習		講義時期	2年前期
授業科目	デジタルミュージックコース			担当者	吉田大智		科目必修区分	必修
授業概要 （ 目的）	基礎的な音楽理論を身につける サウンドロゴ制作スキルを身につける メロディライン制作スキルを身につける アレンジスキルを身につける DTMソフトの操作及びMIX/MAスキルを身につける							
到達目標	●DTMソフトにてリズムパートが制作出来るようになる。 ●DTMソフトにてコード入力が制作出来るようになる。 ●DTMソフトにてメロディが制作出来るようになる。 ●DTMソフトにて基本的な「楽曲」が制作出来るようになる。 ●映像に効果的な「効果音」を制作出来るようになる。 ●オーディオ録音により「サウンドロゴ」や「ナレーション」「アフレコ」録音が出来るようになる。							
授業計画	総授業時間数		140時間	授業回数	34回	1 回授業	50分	授業時間数
4月12日	1	ミュージックコースの概要、取り 組みについて、音楽鑑賞、番組鑑賞、実績紹介、リズム実技ほか						3
4月14日	2	講義1「 音楽業界の職種」 / 基礎実習1「 8の字巻きとマイクスタンド の扱い方」 講義2「 音楽/映像業界で使われるケーブルや機器の種類」						5
4月19日	3	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」 基礎実習2「 音響卓/AI Fの扱い方」						3
4月21日	4	応用実習1「 PAシステムの構築とオペレーショ ン」						5
4月26日	5	DTM基礎講座1「 DAWソフト：GarageBandの使い方や必要な周辺機器の操作方法を学ぶ」						3
4月28日	6	応用実習4「各トラックに対する音声処理法」						5
5月10日	7	DTM講座Ⅱ①「 M D I について学ぶ」 ②「 シンセサイザーの使い方を身に身に付ける」						3
5月12日	8	デジタルコンテンツ用サウンドエフェクト(SE)の制作						5
5月17日	9	基礎コード 理論1						3
5月19日	10	作曲理論1（ コード 進行、曲想ほか）						5
5月24日	11	アレンジ概論1						3
5月26日	12	アレンジ概論2						5
5月31日	13	練習課題1（ コード 理論、アレンジ概要スキルテスト ）						3
6月7日	14	サウンド ロゴ・ BGM制作・ MA作業1						3
6月9日	15	サウンド ロゴ・ BGM制作・ MA作業2						5
6月14日	16	映像コンテンツ用サウンドトラックの制作						3
6月16日	17	クライアント 用サウンドトラック の制作						5
6月21日	18	イベント 用サウンドトラック の制作						3
6月28日	19	映像鑑賞（ 音楽番組）						3
6月30日	20	卒業作品制作						5
7月5日	21	卒業作品制作						3
7月7日	22	卒業作品制作						5
7月12日	23	卒業作品制作						3
7月14日	24	映像鑑賞（ 音楽番組）						5
7月19日	25	卒業作品制作						3
7月21日	26	卒業作品制作						5
7月26日	27	卒業作品制作						3
7月28日	28	卒業作品制作						5
8月2日	29	集中制作						5
8月3日	30	集中制作						5
8月4日	31	集中制作						5
8月5日	32	集中制作						5
8月8日	33	集中制作						5
8月9日	34	プレ ゼンテーショ ン						5
	合計時間数							140
教科書								
時間外 学習								
	【出席率20パーセント 授業態度40パーセント 課題提出20パーセント 試験20パーセント】							
成績評価 方法								
備 考								
担当詳細	1 . 実務家			経歴等	・ミュージックタウン音市場 舞台技術 ・沖縄市民会館 音響(PA) ・桜坂劇場 イベント/技術制作部 ・G-shelter 音響/制作/配信技術スタッフ			

シラバス									
R4	年度			学校名:	インターナショナルデザインアカデミー				
学科・学年	デジタルデザイン科2年			授業方法	実習		講義時期	2年前期	
授業科目	3Dゲームコース			担当者	西村直樹		科目必修区分	必修	
授業概要 (目的)	●Uni tyを用いた、ゲーム制作、もしくはインタラクティブな作品制作を行い、就活作品作りを行う ●VRoi dを活用し、Uni ty+VRoi dによる制作を行う。 ※VRoi dは、Pi xi v提供の3Dキャラ制作ツールで、3Dキャラの作成とカスタマイズが可能なソフト ウェア (Uni ty+VTube映像による作品作りも視野に入れた指導を行う)								
到達目標	●Uni ty+VRoi dをメインに用い、習得+作品制作を行う。 ●ゲーム業界を目指す学生、3D系を行いたい学生共にVroi d+3Dモデリングは、MAYAの授業での連携も視野に入る ●内定獲得のための企業ニーズに合わせた作品作りを行う								
授業計画				135時間	授業回数	33回	1 回授業	50分	授業時間数
	1								
4月12日		●就活を意識し、2年次に行い目指す計画立案。 ●Uni ty制作への準備。バージョン、アセット、動作の確認など。							3
4月14日	2								5
4月19日	3	●1年次復習(スキル確認) 2年次の作品制作へのベース作り。							3
4月21日	4								5
		●VRoi d導入(Pi xi v提供の3Dキャラ制作フリーツール) →VTubeに応用 カスタマイズした3Dキャラクターを使用し Vroi d経由でVTubeな映像制作 Uni tyゲーム+VTube映像を合わせた作品も 視野に入れる VRoi dツールと 関連プログラムのインスト ール、キャラクター試作							
4月26日	5								3
4月28日	6								5
		●Uni ty、レベルアップ制作① Vroi d+Uni tyの機能→、3D地形ツールを 習得 ProBui l der 習得→複雑なフ ィールド やステージの制作 ●Uni ty、レベルアップ制作② ①と②は、習得状況、制作状況を 鑑みて実施							
5月10日	7								3
5月12日	8								5
5月17日	9								3
5月19日	10								5
	11	●卒制作の開始。制作する作品の企画立案。							3
5月24日									
5月26日	12								5
5月31日	13	・ 企画イメージの発表。							3
	14	・ 企画を元にした作品イメージの具体化。 ツールの確認、制作方法の検討、スケジュール確認							3
6月7日									
6月9日	15								5
6月14日	16								3
	17	・ 試作スタート							5
6月16日									
6月21日	18								3
6月28日	19								3
6月30日	20								5
7月5日	21	・ 順次、本制作へ。作品制作、確認、アド バイス。							3
7月7日	22	・ 作品制作、確認、アド バイス。							5
7月12日	23	・ 作品制作、確認、アド バイス。							3
7月14日	24	・ 現バージョンの提出発表(α 版) 。課題点や改善点を明確にし、続行。							5
7月19日	25	・ 作品制作、確認、アド バイス。							3
7月21日	26	・ 作品制作、確認、アド バイス。							5
7月26日	27	・ 作品制作、確認、アド バイス。							3
7月28日	28	・ 現バージョンの提出発表(β 版) 。課題点や改善点を明確にし、続行。							5
	29	●集中授業《卒制》期間スタート。 作り込み、調整、発表資料の作成							5
8月2日									
8月3日	30								5
8月4日	31								5
8月5日	32	・ Webサイト アップ(テストプレイ)							5
		・ 最終調整。プレゼンリハーサル。							
8月8日	33								5
8月9日	34	プレゼンテーション							5
	合計時間数								140
教科書	講師のオリジナル資料、教材となるゲームや映画などの作品を利用。Uni ty参考本。								
時間外 学習	授業に関しては、課題の制作や、それに関わる準備作業。								
	提出物、授業への取り組み								
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%								
備 考									
担当詳細	1. 実務			経歴等	《アニメーター時》 全体で5年間業務 (株) 国際映画社(アニメーター) (株) ドラゴンプロダクション(アニメーター) その他、フリーランスでアニメーター 《ゲームクリエイター・ IPコンテンツ・ 執筆など》 Studi oMUGENKAI (代表 他) ←継続中 スタジオSHIP(チーフクリエイター) ←3年 (株) サミ ー工業(プランナー・ グラフィック) ←1年 (株) ファミリーソフト(開発室長・ ディレクター他) ←4年 (株) AMG 内部開発室(ディレクター) ←3年				

シラバス								
R4 年度				学校名:	インターナショナルデザインアカデミー			
学科・ 学年	2 年次			授業方法	実習		講義時期	前期
授業科目	映像デザインコース（卒業制作）			担当者	新田雅一		科目必修区分	必修
授業概要 （ 目的）	企画、構成、シナリオ作成に重きを置き、創造性豊かなオリジナルな作品を制作する。							
到達目標	・ 企画～作品制作を「社会性」を身につける ・ プランを作品として具体化する自分なりの方法論を見つける（スケジュール把握） ・ 制作を通じて思考を深め、映像作品に対して思考を展開する ・ 映像祭等への応募							
授業計画	総授業時間数		140時間	授業回数	34回	1 回授業	50分	授業時間数
4月12日	1	ガイダンス 台本をもとにカット 割りの練習（ チーム制作）						3
4月14日	2	台本をもとにカット 割りの練習（ 撮影、仮編集）						5
4月19日	3	台本をもとにカット 割りの練習（ 追加撮影、編集）						3
4月21日	4	卒業制作企画立案に関してガイダンス						5
4月26日	5	インタビュー取材の練習①						3
4月28日	6	インタビュー取材の練習②						5
5月10日	7	映像の分解、参考映像の構成要素を分析してみる						3
5月12日	8	企画書提出、検討						5
5月17日	9	企画書修正①						3
5月19日	10	企画書修正②						5
5月24日	11	企画書修正③						3
5月26日	12	個別指導（ 絵コンテ、シナリオ作成）						5
5月31日	13	個別指導（ 絵コンテ、シナリオ作成）						3
6月7日	14	個別指導（ 絵コンテ、シナリオ作成）						3
6月9日	15	個別指導（ スケジューリング確認、アポ取り、ロケハンなど）						5
6月14日	16	個別指導（ スケジューリング確認、アポ取り、ロケハンなど）						3
6月16日	17	個別指導（ 取材開始、テスト 撮影など）						5
6月21日	18	個別指導（ 取材開始、テスト 撮影など）						3
6月28日	19	個別指導（ 取材開始、テスト 撮影など）						3
6月30日	20	個別指導（ 取材開始、テスト 撮影など）						5
7月5日	21	中間報告①（ 修正へ）						3
7月7日	22	個別指導（ 撮影、編集など）						5
7月12日	23	個別指導（ 撮影、編集など）						3
7月14日	24	個別指導（ 撮影、編集など）						5
7月19日	25	【 提出日】試写						3
7月21日	26	集中期間（ 最終仕上げ）						5
7月26日	27	集中期間（ 最終仕上げ）						3
7月28日	28	集中期間（ 最終仕上げ）						5
8月2日	29	【 締切日】完成上映・ 講評会						5
8月3日	30	集中期間・ 修正期間						5
8月4日	31	集中期間・ 修正期間						5
8月5日	32	集中期間・ 修正期間						5
8月8日	33	【 最終提出日】						5
8月9日	34	プレゼンテーショ ン まとめ レポート 提出						5
	合計時間数							140
教科書	特になし							
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%							
備 考								
担当詳細	1 . 実務家			経歴等	・(有)ヴァクビジョン「はいさい新婚さん」他編集:実務7年 ・(有)CMC「気ままにロハススタイル」ディレクター:実務5年 ・映像クリエイター、IDA非常勤講師15年:M.PlantWorks代表15年			

シラバス						
R4 年度			学校名:	専修学校インターナショナルデザインアカデミー		
学科・学年	デジタルデザイン科2年		授業方法	講義 実習	講義時期	2年
授業科目	Webデザイン		担当者	宮國 裕乃	科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	Webサイト・バナー制作の流れを体系的に学び、実際に仕事にした際のイメージをつかみやすくする。 また、Webの業種に就いたときだけでなく、別の業種や個人活動でも応用できる知識として理解してもらう。					
到達目標	・ Webデザインの概要を理解できる ・ 簡単な企画書を作成できる ・ Photoshopを使ってバナーの作成ができる ・ XDの基本操作がわかる ・ ノーコードWeb制作ツールの機能を理解できる ・ 簡単なLPを作成できる					
授業計画	総授業時間数	66 時間	授業回数	22回	1 回授業	150分
4月15日	1	自己紹介				3
		Webのお仕事とは？／各業種の紹介（デザイナーとコーダーの違いなど）				
		Webサイト・バナーを分析しよう【レポート提出】				
4月22日	2	分析レポートの発表				3
		デザイン制作のフローを知ろう				
		色やフォントが与える印象・効果を知ろう				
		簡単なデザイン企画書を作ってみよう①				
5月6日	3	簡単なデザイン企画書を作ってみよう②				3
		企画書をもとにバナーのラフを作成しよう				
	4	Canvaでバナーを作ってみよう【課題提出】				3
	5	Photoshop 演習：仕様書通りにバナーを作成しよう【課題提出】				3
		Photoshop 演習：好きなバナーをトレースしよう				
	6	Webサイトの基本構成を知ろう				3
		好きなWebサイトのワイヤーフレームをトレースしよう				
	7	ノーコードWeb制作ツール STUDIO 演習：テンプレートでコーポレートサイトを作ろう①				3
	8	ノーコードWeb制作ツール STUDIO 演習：テンプレートでコーポレートサイトを作ろう②【課題提出】				3
	9	Adobe XD 演習：ワイヤーフレームを制作しよう				3
	10	Adobe XD 演習：デザインカンパを制作しよう【課題提出】				3
	11	Adobe XD 自由課題：好きなWebサイトのトレースをしよう【課題提出】				3
-	12	Adobe XD 応用：TwitterのUIをトレースしよう				3
	13	Photoshop 応用：インフィード広告のバナーを作成しよう【課題提出】				3
	14	VSCodeでHTML・CSSを書いてみよう				3
	15	ノーコードWeb制作ツール「STUDIO」でポートフォリオを作ろう①				3
	16	ノーコードWeb制作ツール「STUDIO」でポートフォリオを作ろう②【中間提出】				3
	17	ノーコードWeb制作ツール「STUDIO」でポートフォリオを作ろう③				3
	18	ノーコードWeb制作ツール「STUDIO」でポートフォリオを作ろう④【最終提出】				3
	19	IDAのLPを作ろう①				3
	20	IDAのLPを作ろう②【中間提出日】				3
	21	IDAのLPを作ろう③				3
-	22	IDAのLPを作ろう④【最終提出日】				3
	23					
	24					
	25					
	26					
	合計時間数					66
教科書						
時間外 学習						
成績評価 方法	【授業態度 40パーセント 課題提出 60パーセント】					
備 考						
担当詳細	1. 実務家 2. その他		経歴等	○株式会社琉球カンパニー Web制作業務:1年 広報デザイナー:1年 ○株式会社桃原農園 広報デザイナー／Webマーケティング:1年		

シラバス								
R4	年度			学校名:	専修学校インターナショナルデザインアカデミー			
学科・ 学年	デジタルデザイン科2年			授業方法	講義、実習	講義時期	2年前期	
授業科目	3 DCGアプリ実習			担当者	與儀 美奈子	科目必修区分	必修	
授業概要 (目的)	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	・3DCGソフトで思い通りの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。 ・ARを使ったプレゼンテーションを考える。							
授業計画	総授業時間数		37. 5時間	授業回数	15回	1 回授業	150分	授業時間数
4/11	1	3 DCGを使って、作品制作案検討する。3名～5名のグループ制作を行う。コンセプトシート					3	
4/18	2	簡単なモデリング（例：ドリンクカップなど）ARへ繋げる内容で行う。					3	
4/25	3	UVテクスチャーの基礎から応用。各自、オリジナルのデザインで。					3	
5/9	4	ARヘデータを変換。ARアプリの使い方。コンセプトシートへ記入					3	
5/16	5	個別指導（コンセプトに基づいた内容で制作）					3	
5/23	6	個別指導（コンセプトに基づいた内容で制作）					3	
5/30	7	個別指導（コンセプトに基づいた内容で制作）					3	
6/6	8	個別指導（コンセプトに基づいた内容で制作）					3	
6/13	9	個別指導（コンセプトに基づいた内容で制作）					3	
6/20	10	個別指導（コンセプトに基づいた内容で制作）					3	
6/27	11	個別指導（コンセプトに基づいた内容で制作）					3	
7/4	12	個別指導（コンセプトに基づいた内容で制作）					3	
7/11	13	個別指導（コンセプトに基づいた内容で制作）					3	
7/25	14	個別指導（コンセプトに基づいた内容で制作）					3	
8/1	15	各自チームの制作発表会					3	
	16							
	17							
	18							
	19							
	20							
	21							
	22							
	23							
	24							
	25							
	26							
	27							
	28							
	29							
	30							
	合計時間数							42
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%							
備 考								
担当詳細	1 . 実務家 2 . その他			経歴等	・(株)ヤマギワ TLヤマギワ研究所:実務1年 ・(株)ビジュアルサイエンスラボラトリー:実務8年 デジタルハリウッド専門学校:講師4年 ・(株)デジタルメディアファクトリー:実務1年 ・台湾 CGCG Inc.:実務2年 ・(株)CGCGスタジオ:実務3年 SOLA沖縄学園:非常勤講師2年 ・個人事業 MinaLab.にて3DCG映像制作、非常勤講師ほか:10年			

[illegible]

シラバス								
R4	年度			学校名:	インターナショナルデザインアカデミー			
学科・ 学年	グラフィックデザイン科2年次			授業方法	講義	講義時期	前期・ 後期	
授業科目	志学Ⅱ			担当者	山田 祥包	科目必修区分	必須	
授業概要 (目的)	前期にて教科書「志学Ⅱ」第1章～第6章を使用する。就職活動も兼ねるので外部活動も含む時間数として位置付ける。							
	人として長期的に職場やプライベートで飛躍、輝く人生の在り方を考察する。							
	様々な苦難を乗り越え、周囲を支え、大きな人望を得られる人間力を知る。							
到達目標	志を自らの人生に当てはめた構築とその継続、そこから得た反省と再構築を繰り返すことができる。							
	他人やその事柄について良い部分を感じ取り、影響を受けることができる。							
	事象に対して常にポジティブな捉え方を習慣化し、自らの感覚と融合させ、その次へ繋がる発言ができる。							
授業計画	総授業時間数		138時間	授業回数	46回	1回授業	3時間	授業時間数
1 週目	1	序章 立志についてのグループディスカッション						6
2 週目	2	第1章 志とは 1～3						6
3 週目	3	第1章 志とは 4～6						6
4 週目	4	第2章 「志」高く生きた人に学ぶ 1～5 吉田松陰について						6
5 週目	5	第2章「志」高く生きた人に学ぶ 自分のロールモデルについてのグループディスカッション						6
6 週目	6	第3章 感化力（よい影響を受ける力） 1～2 自分のロールモデルについての発表						6
7 週目	7	第3章 感化力（よい影響を受ける力） 3～4 諸外国との比較 グループディスカッション						6
8 週目	8	第4章 考える力(「知行合一」を高める力)1～4 テンプレート、マトリックス記入						6
9 週目	9	第4章 考える力(「知行合一」を高める力)5～7 自己把握、原因シート、ツリー、比較シート記入						6
1 0 週目	10	第5章 伝える力（想いを言葉に変える力） 1～3 High&Low記入						6
1 1 週目	11	第5章 伝える力（想いを言葉に変える力） 4～7 教科書空欄記入						6
1 2 週目	12	第6章 わたしの「志」 1～3 CAN、WILL、MUST記入						6
1 3 週目	13	第6章 わたしの「志」まとめのグループディスカッションと振り返り						6
1 4 週目	14	後期就職活動、企業訪問、ポートフォリオ整理、面接練習、ハローワーク訪問等						6
1 5 週目	15	後期就職活動、企業訪問、ポートフォリオ整理、面接練習、ハローワーク訪問等						6
1 6 週目	16	後期就職活動、企業訪問、ポートフォリオ整理、面接練習、ハローワーク訪問等						6
1 7 週目	17	後期就職活動、企業訪問、ポートフォリオ整理、面接練習、ハローワーク訪問等						6
1 8 週目	18	後期就職活動、企業訪問、ポートフォリオ整理、面接練習、ハローワーク訪問等						6
1 9 週目	19	後期就職活動、企業訪問、ポートフォリオ整理、面接練習、ハローワーク訪問等						6
2 0 週目	20	後期就職活動、企業訪問、ポートフォリオ整理、面接練習、ハローワーク訪問等						6
2 1 週目	21	後期就職活動、企業訪問、ポートフォリオ整理、面接練習、ハローワーク訪問等						6
2 2 週目	22	後期就職活動、企業訪問、ポートフォリオ整理、面接練習、ハローワーク訪問等						6
2 3 週目	23	後期就職活動、企業訪問、ポートフォリオ整理、面接練習、ハローワーク訪問等						6
								138
教科書	志学テキストほか							
時間外 学習								
成績評価 方法	授業態度／勤怠状況 課題提出物状況 提出期限厳守 【授業態度／勤怠状況 70%、課題提出状況 30%】							
備 考								
担当詳細	1. 実務家			経歴等	広告会社楽園1年勤務、月刊うるまアートディレクター12年勤務			

[illegible]

[illegible]

シラバス							
令和4	年度		学校名:	専修学校インターナショナルデザインアカデミー			
学科・ 学年	デジタルデザイン科2年		授業方法	講義 実習		講義時期	通年
授業科目	DTP実習		担当者	山田 祥包		科目必修区分	必修
授業概要 （ 目的）	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。 ●Photoshopの様々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	総授業時間数		60時間	授業回数	25回	1 回授業	50分×3
4/11	1	教務と学生の自己紹介、進路意識についての共有、学習動機付け、導入					2
4/18	2	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 宿題:仮ページネーション作成					2
4/25	3	写真撮影に際し、必要に応じたイメージの構築とその撮影方法に付いて					2
5/9	4	ポートフォリオフォーマット作成①基本書体の種類と使い方、書体出力見本の作成					2
5/16	5	ポートフォリオフォーマット作成②					2
5/23	6	ポートフォリオレイアウト①					2
5/30	7	ポートフォリオレイアウト②					2
6/6	8	基本書体の種類と使い方、書体出力見本の作成					2
6/13	9	基本書体の種類と使い方、書体出力見本の作成					2
6/20	10	基本操作のおさらい／ペンツールで雑誌ロゴトレース(AERA)					2
6/27	11	ロゴを使用しての雑誌紙面版下制作(AERA)					2
7/4	12	ブレンドツールを利用した表組制作					2
7/11	13	CDジャケット制作 オリエン					2
7/25	14	CDジャケット制作					2
8/1	15前期終り	課題継続制作(予備日)					2
10/3	16後期開始	photoshopテクニック①					3
10/17	17	photoshopテクニック②					3
10/24	18	オリジナル版下第一課題オリエン 制作開始					3
10/31	19	第一課題完成／提出 第二課題オリエン					3
11/7	20	第二課題完成／提出 第三課題オリエン					3
11/14	21	第三課題完成／提出 最終課題オリエン					3
11/21	22	最終課題					3
11/28	23	最終課題完成／提出 前期振り返り					3
12/5	24	最終課題継続制作(予備日)					3
12/12	25	最終課題完成／提出 前期振り返り					3
	合計時間数						60
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	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）						
備 考							
担当詳細	1. 実務家		経歴等	広告会社楽園1年勤務、月刊うるまアートディレクター12年勤務			

		シラバス			
令和4 年度		学校名:		専修学校インターナショナルデザインアカデミー	
学科・学年	デジタルデザイン科2年	授業方法	講義	講義時期	2年
授業科目	Webビジネス	担当者	加納斉親	科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	フリーツール、有償ツールなどを使い分け、最適なファイルフォーマットへの加工を学ぶ。オリジナルテキストやWEB上の参考文献を使い、最新の情報伝達ツールについて理解を深め、実習を通し基礎的な使い方ができる様に演習する。サーバー上へのデータをアップする際のノウハウ、WEBスキルの向上に役立つツールを優先的に学習する。毎回の授業レポートを課題とし採点を行い、期末筆記テスト実施と共に理解度を向上させる。				
到達目標	WEBサイトやページの作成方法およびWebを介した仕事の現場で求められる、技術的な基礎スキル、WEBサイトの設置運営、アクセス解析の理解と運用、そこからの販促提案の方法を演習する。受発注業務の進め方、（メール送受信の際の基本的ルール）についての理解を向上させ、実務に仕事で使えるノウハウを身につける。				
授業計画	総授業時間数	69時間	授業回数	23回	1 回授業 50分×3 回 授業時間数
022/04/13(水)	1	小テスト 解説・実施・解答(1時間目)、ファイル形式の理解。QRコード 制作後スマホ読取演習。PS形式をイラレで読み込む。SVG形式書き出し。他ファイルの保存上のリスクについて学習する。IDA Design Compで使用する画像ファイルの試作を通して、他者と名称が被らないユニークなファイル名の付け方を理解させる。レポート 提出用のサイトURL、ID、パスワードについて解説し、1 回目の授業レポートをアップロードさせる。次回以降レポートや課題提出はWEB上で行う。敬語・謙譲語の使い方サイトの 紹介。次回使用する写真の用意について説明。			3
022/04/20(水)	2	小テスト解説・実施・解答(1時間目)、データ圧縮の原理解説。PDF、GIF、JPEG、PNG、ZIP、MP3、AAC、AIF、WAVなどについて学習する。Adobe AuditionやフリーソフトのAudacityなどを使用する。ファイル保存の際のルールを再度理解させる。授業のまとめをWEB上に提出する。画像アップサイトの紹介、ファイル軽量化アップロード(1) の実施			3
022/04/27(水)	3	小テスト 解説・実施・解答(1時間目)、音声波形データ 編集及び動画圧縮、転送レートの制御に関する理解と実技についての基礎を 演習する。Google のバナー規格を参考に、IDAを 宣伝する為の広告バナーを3 種制作する。授業内で指定したファイル名によって、提出用サイトに投稿記事としてアップロード する。並行してWordPressインストール実習。個別に指導しながら行う。ファイル軽量化アップロード(2) の実施			3
022/05/11(水)	4	小テスト解説・実施・解答(1時間目)、前回授業に引き続き、並行してバナー広告作成を行いながら、全員のバナー広告について合評。サイトへのアップ。ファイル軽量化アップロード(3) の実施			3
022/05/18(水)	5	小テスト解説・実施・解答(1時間目)、WordPressインストール実習。WordPressの基本設定、スキーム変更、投稿ページや固定ページの制作演習、加えてヘッダーやフッターなど個別変更など、テンプレート改造の基礎について演習する。自分のサイトをGoogleに登録。各学生のページを制作。			3
022/05/25(水)	6	小テスト解説・実施・解答(1時間目)、各学生のWordPressインストール。外観変更、プラグイン追加実習。レスポンスWEB基礎の理解と演習。Googleに登録。ファイル軽量化アップロード(4) の実施			3
022/06/08(水)	7	小テスト 解説・実施・解答(1時間目)、画像合成基礎、自動処理、Indesignを使った電子書籍フォーマット 基礎。EPUB形式の内部構造理解についての演習。ファイル軽量化アップロード(5) の実施			3
022/06/15(水)	8	小テスト 解説・実施・解答(1時間目)、宣伝広告の表現「印刷テンプレート 活用」実習。RGB-CMYK変換の総インキ容量指定実習。色の再現性実験。WEB企画提案模擬授業。発想やアイデアの具体化と提案の骨子をまとめる方法を、参考サイトを 紹介しながら学ぶ。その結果、感じた事、新しく 気付いた点などを指定形式のレポートにまとめる。			3
022/06/22(水)	9	小テスト 解説・実施・解答(1時間目)、様々なHTML作成フォーマットについての理解・演習。Bootstrapの活用方法。Dreamweaverでの一斉置換の演習。Adobeポートフォリオの紹介。			3
022/06/29(水)	10	小テスト解説・実施・解答(1時間目)、Javascriptの基礎的導入事例を基に、HTML内に計算などのフォームを作成する。WEBサイトの現状解析・問題点抽出・改善企画にまとめる演習(他、見積り・請求項目等のノウハウを知る。) WEBサイトデザインの試作(Photoshop ベース)			3
2022/07/6(水)	11	小テスト解説・実施・解答(1時間目)、レスポンスWEBページの試作。CSSによるアニメーション基礎実習。ファイル軽量化アップロード(6) の実施			3
022/07/13(水)	12	小テスト 解説・実施・解答(1時間目)、音声波形データサンプルを使った効果音やBGM制作演習(応用編)、音の加工・音圧・ピッチ・テンポ・エコーの基礎を実習する。			3
022/07/20(水)	13	小テスト 解説・実施・解答(1時間目)、バナー広告のデザイン・作成(事前配布の条件に沿った企業広告を想定したもの)、既定サイズの理解と演習、主にタテ型(スカイスクレーパー) などの制作を行う。前期テストのための準備演習。			3
022/07/27(水)	14	小テスト 解説・実施・解答(1時間目)、外部JavaScriptを使った活用事例。の演習。前期テストのための準備演習。			3
022/10/07(金)	15	小テスト 解説・実施・解答(1時間目)、アンケート Q3 プログラムソースの編集(演習形式)、データアップ実技、回収後の解析方法などを学ぶ。フリーのオフィスソフトであるリブレオフィスなどについても試用して学ぶ。後期課題の解説(WEBデザイン、カード、包装紙、合同冊子、15秒CM)			3
022/10/14(金)	16	小テスト解説・実施・解答(1時間目)、WEBサイト制作・映像制作・DTP広告制作に便利なイラストレータ&フォトショップのテクニックの演習。ファイル軽量化アップロード(7) の実施			3
022/10/21(金)	17	小テスト解説・実施・解答(1時間目)、Googleアナリティクスで自分のサイトを分析。解析から何を読み解くか? について、事例を基に合評形式で共有しながら学ぶ。カードデザインアップ。			3
022/10/28(金)	18	小テスト解説・実施・解答(1時間目)、1 5 秒CMの制作実習(クリスマス、新年、IDA Design Comp、自己作品の宣伝など選択) After Effect 使用。並行してIDA Design Compに掲載する作品画像などをまとめる。包装紙アップ			3
022/11/04(金)	19	小テスト 解説・実施・解答(1時間目)、前回に引き続き、CM制作、専用学生チャンネルを設け、アップロードし、サムネールなどの設定を行う。並行して、8 ページの冊子制作。内容は新型コロナ発生後における注意点や便利知識のまとめ。詳細は学生自身のサイトに飛ばすQRコードをつけて補足する。並行してIDA Design Compに掲載する作品画像などをまとめる。合同冊子デザイン枠アップ。			3
022/11/11(金)	20	小テスト 解説・実施・解答(1時間目)、前回に引き続き、冊子制作実習。通販サイトの運用テクニック。SSLの利点。事故の起きない仕組み。売れる仕組みを考える 演習。IDA Design Compに掲載する作品画像などをまとめる。1 5 秒CMアップ			3
022/11/18(金)	21	小テスト解説・実施・解答(1時間目)、前期後期の授業まとめ、個別質問(事前に収集した疑問点) 等への具体的回答事例の紹介と考察 1 を行う。並行してIDA Design Compに掲載する作品画像などをまとめる。WEBデザインアップ			3
022/12/02(金)	22	小テスト解説・実施・解答(1時間目)、WEB業界における2022年度の革新的事例の紹介、ここから学べる点を抽出、ビジネスに活かす方策展開実習。後期学習内容のまとめ後期テスト解説			3
022/12/09(金)	23	小テスト解説・実施・解答(1時間目)、後期学習内容のまとめ後期テスト解説、質疑応答			3
	合計時間数				69
教科書	有用なWEBサイトの参照やオリジナルテキスト、演習用ファイルを配布して行う				
	特に限定はしない(普段からの情報収集の大切さについては理解させる)				
時間外 学習	WEB検定に必要な知識の補填を毎回の小テストによって行う				
	●授業態度／動怠状況 ●課題提出物状況 ●課題クオリティ／提出期限厳守 ●期末テスト				
成績評価 方法	【 授業態度／動怠状況 20パーセント、課題提出状況 20パーセント、課題クオリティ &期末テスト／提出期限厳守 60パーセント				
備考					
担当詳細	1 . 実務家	経歴等	大阪芸術大学美術学科絵画専攻 卒業 大阪の中学校・美術教師 2年勤務、 フリー音楽バンド・半年間の活動、 (株)アドナンバーワン 広告制作部チーフ9ヶ月勤務、 (株)リメックス デジタルデザイン・音楽制作9ヶ月勤務、 (株)ソフマップ 販売推進部&ネット通販マネージャー5年半勤務 (株)バードランド WEBディレクター4年半勤務 沖縄でフリーランスのデザイナー歴20年		

シラバス								
R4	年度			学校名：	インターナショナルデザインアカデミー			
学科・学年	デジタルデザイン科2年次			授業方法	実習		講義時期	前期
授業科目	実践 2			担当者	山田 祥包		科目必修区分	必須
授業概要 (目的)	学校求人や自己開拓で巡り合った求人企業とのマッチングと、内定を見越しての企業訪問と業務体験期間と位置付ける 社風や業務内容が希望するイメージと接点があるかを考察する 現場の担当者や職員達と実際に顔を合わせ、互いの認識を高め合う 学校での報告会で新たな企業の発見につなげ、後輩に情報共有する事で就活の先駆けと位置付ける							
到達目標	業務内容の体験を通し、実際の仕事の流れを事前に把握することができる 足りないスキルを再確認し、入社試験当日までに自己研鑽を積むことができる 学校の報告会にて他企業の情報を新たに入手する事ができる							
授業計画	総授業時間数		92時間	授業回数	46回	1回授業	2時間	授業時間数
6/24	8	インターンシップキックオフ						2
7/1	9	企業リサーチ／インターンシップアポイント／企業訪問フォロー／各課題振り返り						2
7/8	10	企業リサーチ／インターンシップアポイント／企業訪問フォロー／各課題振り返り						2
7/15	11	企業リサーチ／インターンシップアポイント／企業訪問フォロー／各課題振り返り						2
7/22	12	企業リサーチ／インターンシップアポイント／企業訪問フォロー／各課題振り返り						2
7/29	13	企業リサーチ／インターンシップアポイント／企業訪問フォロー／各課題振り返り						2
8/15-9/2	14-28	インターンシップ／企業訪問・面接フォロー／各課題振り返り						75
9/5	29	インターンシップ報告会／東京研修準備／企業訪問・面接フォロー						5

[illegible]