

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 | マンガ科1年生 | 授業方法 | 実習 | 講義時期 | 1年生通年 | |
|--------------|--|--|---------------------------------------|--------|----------|-------|
| 授業科目 | デッサン1 | 担当者 | 山城はるか | 科目必修区分 | 必修 | |
| 授業概要 (目的) | 遠近法の基礎を状況に合わせて、具体的に理解させ、形を捉える能力を向上させる。課題をこなす事で鉛筆による描画や彩色(色の濃さ、なめらかな階調表現、線による表現)を具体的に理解させて能力を向上させる。またポートフォリオ向けの作品を4点以上制作する。 | | | | | |
| 到達目標 | デッサンの基礎画力の向上に向けての基礎知識、技術の理解と習得を目指す。 | | | | | |
| 授業計画 | 総授業時間数 | 78時間 | 授業回数 | 26回 | 1回授業 50分 | 授業時間数 |
| 1週目 | 1 | デッサンとは? デッサンに必要な概念、考え方の理解/鉛筆の削り方 | | | 3 | |
| 2週目 | 2 | 4Hから4Bを使用してのグラデーショントーン制作/ハッチング、調子づけ、質感出しにつ | | | 3 | |
| 3週目 | 3 | 石膏モチーフデッサン(球体モチーフ) | | | 3 | |
| 4週目 | 4 | 石膏モチーフデッサン(球体モチーフ) | | | 3 | |
| 5週目 | 5 | 石膏モチーフデッサン(球体モチーフ) | | | 3 | |
| 6週目 | 6 | 各学生デッサン作品クラス品評会(作品を見学しながら学ぶ/感覚を養う) | | | 3 | |
| 7週目 | 7 | 石膏モチーフデッサン(円柱モチーフ) | | | 3 | |
| 8週目 | 8 | 石膏モチーフデッサン(円柱モチーフ) | | | 3 | |
| 9週目 | 9 | 石膏モチーフデッサン(円柱モチーフ) | | | 3 | |
| 10週目 | 10 | 各学生デッサン作品クラス品評会(作品を見学しながら学ぶ/感覚を養う) | | | 3 | |
| 11週目 | 11 | モチーフデッサン(自分の手) | | | 3 | |
| 12週目 | 12 | モチーフデッサン(自分の手) | | | 3 | |
| 13週目 | 13 | モチーフデッサン(自分の手) | | | 3 | |
| 14週目 | 14 | モチーフデッサン(身近な物) | | | 3 | |
| 15週目 | 15 | モチーフデッサン(身近な物) | | | 3 | |
| 16週目 | 16 | 各学生デッサン作品クラス品評会(作品を見学しながら学ぶ/感覚を養う) | | | 3 | |
| 17週目 | 17 | モチーフデッサン | | | 3 | |
| 18週目 | 18 | モチーフデッサン(自分の手) | | | 3 | |
| 19週目 | 19 | モチーフデッサン(自分の手) | | | 3 | |
| 20週目 | 20 | モチーフデッサン(自分の手) | | | 3 | |
| 21週目 | 21 | 各学生デッサン作品クラス品評会(作品を見学しながら学ぶ/感覚を養う) | | | 3 | |
| 22週目 | 22 | モチーフデッサン(自画像or好きな人物の写真) | | | 3 | |
| 23週目 | 23 | モチーフデッサン(自画像or好きな人物の写真) | | | 3 | |
| 24週目 | 24 | モチーフデッサン(自画像or好きな人物の写真) | | | 3 | |
| 25週目 | 25 | モチーフデッサン(自画像or好きな人物の写真) | | | 3 | |
| 26週目 | 26 | 各学生デッサン作品クラス品評会(作品を見学しながら学ぶ/感覚を養う) | | | 3 | |
| 27週目 | 27 | | | | | |
| 28週目 | 28 | | | | | |
| 29週目 | 29 | | | | | |
| 30週目 | 30 | | | | | |
| | 合計時間数 | | | | 78 | |
| 教科書 | 有用なデッサン書籍、オリジナルテキスト、演習用ファイルを配布して行う | | | | | |
| 時間外学習 | 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) | | | | | |
| 成績評価方法 | 【実習系】 ●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) | | | | | |
| 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) | | | |

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 | マンガ科1年生 | 授業方法 | 実習 | 講義時期 | 1年生前期 | |
|--------------|--|-------------------------------------|---------------------------------------|--------|----------|-------|
| 授業科目 | アナログデザイン実習 | 担当者 | 山城はるか | 科目必修区分 | 必修 | |
| 授業概要 (目的) | コピックやつけペン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 | 総授業時間数 | 32時間 | 授業回数 | 16回 | 1回授業 50分 | 授業時間数 |
| 1週目 | 1 | コピックの使い方 自己紹介イラスト制作(A3) | | | 2 | |
| 2週目 | 2 | コピック イラスト着彩 | | | 2 | |
| 3週目 | 3 | 絵の具の扱い方・着彩 | | | 2 | |
| 4週目 | 4 | 1・2年次合同野外スケッチ | | | 2 | |
| 5週目 | 5 | 配色:色の持つイメージ | | | 2 | |
| 6週目 | 6 | カラーイラスト①(テーマ:春/夏/秋/冬より選択 立体物貼り付けOK) | | | 2 | |
| 7週目 | 7 | カラーイラスト② | | | 2 | |
| 8週目 | 8 | 品評会・投票 | | | 2 | |
| 9週目 | 9 | 配色:視認性 レタリング・絵文字 | | | 2 | |
| 10週目 | 10 | POP制作(架空の商品) | | | 2 | |
| 11週目 | 11 | POP制作(架空イベント) | | | 2 | |
| 12週目 | 12 | 品評会・投票 | | | 2 | |
| 13週目 | 13 | アナログデザイン自由課題(40cm四方のキャンバス・立体物OK) | | | 2 | |
| 14週目 | 14 | アナログデザイン自由課題 | | | 2 | |
| 15週目 | 15 | アナログデザイン自由課題 | | | 2 | |
| 16週目 | 16 | アナログデザイン自由課題・投票 | | | 2 | |
| 17週目 | 17 | | | | | |
| 18週目 | 18 | | | | | |
| 19週目 | 19 | | | | | |
| 20週目 | 20 | | | | | |
| 21週目 | 21 | | | | | |
| 22週目 | 22 | | | | | |
| 23週目 | 23 | | | | | |
| 24週目 | 24 | | | | | |
| 25週目 | 25 | | | | | |
| 26週目 | 26 | | | | | |
| 27週目 | 27 | | | | | |
| 28週目 | 28 | | | | | |
| 29週目 | 29 | | | | | |
| 30週目 | 30 | | | | | |
| | 合計時間数 | | | | 32 | |
| 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 | 【実習系】 ●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) | | | | | |
| 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) | | | |

| 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 | マンガ科1年生 | 授業方法 | 講義・実習 | 講義時期 | 1年生通年 | | |
| 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 (目的) | 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 | 総授業時間数 | 70時間 | 授業回数 | 27回 | 1回授業 | 50分 | 授業時間数 |
| 1週目 | 1 | 導入授業(生物キャラクターの構築必要性の説明) | | | | | 3 |
| 2週目 | 2 | 動物の骨格模写(馬) 前、横、後ろ | | | | | 3 |
| 3週目 | 3 | 動物の筋肉模写(馬) 前、横、後ろ | | | | | 3 |
| 4週目 | 4 | オリジナル生物のデザイン構築(ラフ案2つ制作) ★(2.3週目fmt使用) | | | | | 3 |
| 5週目 | 5 | オリジナル生物のデザイン構築(ラフ案2つの内1つを線画化)1-1 | | | | | 3 |
| 6週目 | 6 | オリジナル生物のデザイン構築(ラフ案2つの内1つを線画化)1-2 | | | | | 3 |
| 7週目 | 7 | オリジナル生物のデザイン構築(線画化したデータを着色)1-1 | | | | | 3 |
| 8週目 | 8 | オリジナル生物のデザイン構築(線画化したデータを着色)1-2口 | | | | | 3 |
| 9週目 | 9 | 動物の骨格模写(牛) 前、横、後ろ | | | | | 3 |
| 10週目 | 10 | 動物の筋肉模写(牛) 前、横、後ろ | | | | | 3 |
| 11週目 | 11 | オリジナル生物のデザイン構築(ラフ案2つ制作) ★(9.10週目fmt使用) | | | | | 3 |
| 12週目 | 12 | オリジナル生物のデザイン構築(ラフ案2つの内1つを線画化)1-1 | | | | | 3 |
| 13週目 | 13 | オリジナル生物のデザイン構築(ラフ案2つの内1つを線画化)1-2 | | | | | 3 |
| 14週目 | 14 | オリジナル生物のデザイン構築(線画化したデータを着色)1-1 | | | | | 3 |
| 15週目 | 15 | オリジナル生物のデザイン構築(線画化したデータを着色)1-2口 | | | | | 3 |
| 16週目 | 16 | 動物の骨格模写(ライオン) 前、横、後ろ | | | | | 3 |
| 17週目 | 17 | 動物の筋肉模写(ライオン) 前、横、後ろ | | | | | 2 |
| 18週目 | 18 | オリジナル生物のデザイン構築(ラフ案2つ制作) ★(16.17週目fmt使用) | | | | | 2 |
| 19週目 | 19 | オリジナル生物のデザイン構築(ラフ案2つの内1つを線画化)1-1 | | | | | 2 |
| 20週目 | 20 | オリジナル生物のデザイン構築(ラフ案2つの内1つを線画化)1-2 | | | | | 2 |
| 21週目 | 21 | オリジナル生物のデザイン構築(線画化したデータを着色)1-1 | | | | | 2 |
| 22週目 | 22 | オリジナル生物のデザイン構築(線画化したデータを着色)1-2口 | | | | | 2 |
| 23週目 | 23 | (最終課題) オリジナル生物のデザイン構築(ラフ案2つ制作) ★(前課題fmt使用) | | | | | 2 |
| 24週目 | 24 | (最終課題) オリジナル生物のデザイン構築(ラフ案2つの内1つを線画化)1-1 | | | | | 2 |
| 25週目 | 25 | (最終課題) オリジナル生物のデザイン構築(ラフ案2つの内1つを線画化)1-2 | | | | | 2 |
| 26週目 | 26 | (最終課題) オリジナル生物のデザイン構築(線画化したデータを着色)1-1 | | | | | 2 |
| 27週目 | 27 | (最終課題) オリジナル生物のデザイン構築(線画化したデータを着色)1-2 | | | | | 2 |
| 28週目 | 28 | | | | | | |
| 29週目 | 29 | | | | | | |
| 30週目 | 30 | | | | | | |
| 31週目 | 31 | | | | | | |
| 32週目 | 32 | | | | | | |
| | 合計時間数 | | | | | | 70 |
| 教科書 | エレンベルガーの動物解剖学(ボーンデジタル) MG科定期購読雑誌/イラストレーション、MDN、CGWORLD その他参 | | | | | | |
| 時間外学習 | 特になし(必要に応じて実施) | | | | | | |
| 成績評価方法 | 【実習系】 ●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) | | | | | | |
| 備考 | | | | | | | |
| 担当詳細 | 1. 実務家 | 経歴等 | 株式会社バラエティアートワークスで3年間イラスト業務に従事。その後職業訓練校OA事務課に通いExcel、word共に1級資格取得。その後求人誌制作会社の制作部に勤務。その後フリーでイラストレーターとして活動口 | | | | |

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 | マンガ科1年生 | 授業方法 | 実習 | 講義時期 | 1年生通年 |
| 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 (目的) | 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 | 総授業時間数 | 113時間 | 授業回数 | 27回 | 1回授業 50分 |
| 1週目 | 1 | アイレベル、消失点の概念(一点、二点、三点透視) 分割、増殖(窓やタイルの描 | | | 5 |
| 2週目 | 2 | 【一点透視図法】の説明、描き方～習作、参考 | | | 5 |
| 3週目 | 3 | ①一点透視図法の作画(参考画像を元にラフから) | | | 5 |
| 4週目 | 4 | ①一点透視図法の作画(パース添削) | | | 5 |
| 5週目 | 5 | ②一点透視図法の作画(参考画像を元にラフから) | | | 5 |
| 6週目 | 6 | ②一点透視図法の作画(パース添削) | | | 5 |
| 7週目 | 7 | 【二点透視図法】の説明、描き方～習作、参考 | | | 5 |
| 8週目 | 8 | ①二点透視図法の作画(参考画像を元にラフから) | | | 5 |
| 9週目 | 9 | ①二点透視図法の作画(パース添削) | | | 5 |
| 10週目 | 10 | ②二点透視図法の作画(参考画像を元にラフから) | | | 5 |
| 11週目 | 11 | ②二点透視図法の作画(パース添削、ペン入れ) | | | 5 |
| 12週目 | 12 | 【三点透視図法】の説明、描き方～習作、参考 | | | 5 |
| 13週目 | 13 | ①三点透視図法の作画(参考画像を元にラフから) | | | 5 |
| 14週目 | 14 | ①三点透視図法の作画(パース添削、ペン入れ) | | | 5 |
| 15週目 | 15 | ②三点透視図法の作画(参考画像を元にラフから) | | | 5 |
| 16週目 | 16 | ②三点透視図法の作画(パース添削、ペン入れ) | | | 5 |
| 17週目 | 17 | 参考画像をもとにオリジナルの背景作画(一点) | | | 3 |
| 18週目 | 18 | 参考画像をもとにオリジナルの背景作画(二点) | | | 3 |
| 19週目 | 19 | 参考画像をもとにオリジナルの背景作画(二点) | | | 3 |
| 20週目 | 20 | 参考画像をもとにオリジナルの背景作画(三点) | | | 3 |
| 21週目 | 21 | 参考画像をもとにオリジナルの背景作画(三点) | | | 3 |
| 22週目 | 22 | 三角屋根の描き方と作画 | | | 3 |
| 23週目 | 23 | 三角屋根の描き方と作画 | | | 3 |
| 24週目 | 24 | 三角屋根の描き方と作画 | | | 3 |
| 25週目 | 25 | 階段の描き方と作画 | | | 3 |
| 26週目 | 26 | 階段の描き方と作画 | | | 3 |
| 27週目 | 27 | 階段の描き方と作画 | | | 3 |
| 28週目 | 28 | | | | |
| 29週目 | 29 | | | | |
| 30週目 | 30 | | | | |
| | 合計時間数 | | | | 113 |
| 教科書 | パース塾(廣済堂出版) | | | | |
| 時間外学習 | 特になし | | | | |
| 成績評価方法 | 【実習系】 ●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) | | | | |
| 備考 | | | | | |
| 担当詳細 | 1. 実務家 | 経歴等 | 住み込みで漫画家アシスタントを経験。 その後、デザイン会社にCGデザイナーとして勤務。 退社後はフリーランスでイラストレーターとして活動。 | | |

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 | マンガ科1年生 | 授業方法 | 講義・実習 | 講義時期 | 1年生通年 |
|--------------|---|---|--|--------|------------|
| 授業科目 | 人物キャラクターデザイン | 担当者 | 金武奈津子 | 科目必修区分 | 必修 |
| 授業概要 (目的) | <ul style="list-style-type: none"> 人物キャラクターデザインの基本技術と知識を習得する。 シナリオマンガ制作と連動させることで、より実践的なマンガ・人物キャラクターの制作方法を学ぶ。 様々な発想法における人物キャラクターデザインの基礎知識を習得する。 | | | | |
| 到達目標 | <ul style="list-style-type: none"> マンガやイラスト制作における人物キャラクターデザインの基礎知識・技術力を習得する。 オリジナルキャラクターの三面図が制作できるようになる。 | | | | |
| 授業計画 | 総授業時間数 | 81時間 | 授業回数 | 27回 | 1回授業 50分×3 |
| 1週目 | 1 | オリエンテーション／類推の原則について／メ切について／名刺サイズ原稿制作 | | | 3 |
| 2週目 | 2 | キャラクターデザインの基本①キャラクターデザインについて／キャラデザシートの使い方 | | | 3 |
| 3週目 | 3 | キャラクターデザインの基本②キャラクターの発想方法とアイデア | | | 3 |
| 4週目 | 4 | キャラクターデザインの基本③キャラクターの個性とデザインの違いについて | | | 3 |
| 5週目 | 5 | (シナリオと連動)4ページマンガ制作①キャラデザシート基本編 | | | 3 |
| 6週目 | 6 | (シナリオと連動)4ページマンガ制作②キャラデザシート応用編 | | | 3 |
| 7週目 | 7 | (シナリオと連動)4ページマンガ制作③キャラデザシートメ切 | | | 3 |
| 8週目 | 8 | アニメ・マンガ・ゲームに学ぶキャラクターデザイン構築方法 | | | 3 |
| 9週目 | 9 | キャラクターの年齢・性別・描き分けの基本 | | | 3 |
| 10週目 | 10 | キャラクターの年齢・性別・描き分けの応用 | | | 3 |
| 11週目 | 11 | キャラクターデザイン10本ノック(男女) | | | 3 |
| 12週目 | 12 | キャラクターデザイン品評会① | | | 3 |
| 13週目 | 13 | キャラクターデザインの三面図制作方法／三面図シートの使い方 | | | 3 |
| 14週目 | 14 | オリジナルキャラクターの三面図制作①男性(老若) | | | 3 |
| 15週目 | 15 | オリジナルキャラクターの三面図制作②女性(老若) | | | 3 |
| 16週目 | 16 | オリジナルキャラクターの三面図制作③子供(男女) | | | 3 |
| 17週目 | 17 | キャラクターデザインのインプット・アウトプット | | | 3 |
| 18週目 | 18 | SDキャラクターの特徴と基本について／SDキャラデザシート制作 | | | 3 |
| 19週目 | 19 | キャラクターデザインの応用①アイドルキャラクター | | | 3 |
| 20週目 | 20 | キャラクターデザインの応用②ゲームキャラクター | | | 3 |
| 21週目 | 21 | キャラクターデザインの応用③Vtuber | | | 3 |
| 22週目 | 22 | キャラクターデザイン品評会② | | | 3 |
| 23週目 | 23 | キャラクターデザインの応用④公募キャラクター | | | 3 |
| 24週目 | 24 | キャラクターデザインの応用⑤雑誌広告 | | | 3 |
| 25週目 | 25 | キャラクターデザインの応用⑥進化キャラクター | | | 3 |
| 26週目 | 26 | キャラクターデザイン品評会③ | | | 3 |
| 27週目 | 27 | 一年の振り返り／2年次への目標設定 | | | 3 |
| 28週目 | 28 | | | | |
| 29週目 | 29 | | | | |
| 30週目 | 30 | | | | |
| | 合計時間数 | | | | 81 |
| 教科書 | スカルプターのための美術解剖学 | | | | |
| 時間外学習 | 特になし | | | | |
| 成績評価方法 | 【実習系】 ●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) | | | | |
| 備考 | | | | | |
| 担当詳細 | 1. 実務家 | 経歴等 | 株式会社バラエティ・アートワークスにて5年間制作主任として勤務。IDAマンガ科教務に従事後フリーで活動。 | | |

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 | マンガデザインコース1年生 | 授業方法 | 実習 | 講義時期 | 1年生通年 |
| 授業科目 | Illustrator&Photoshop | 担当者 | 山城はるか | 科目必修区分 | 必修 |
| 授業概要 (目的) | Illustratorのパスを使用してイラストやロゴマーク、タイトルロゴなどマンガやイラストに必要なベクタデータを制作する。 Photoshopを使用して画像加工、画像合成および画像編集技術の基礎を習得する。 | | | | |
| 到達目標 | 制作したイラスト・写真を活かすロゴの制作やグラフィックデザインが出来る。 | | | | |
| 授業計画 | 総授業時間数 | 54時間 | 授業回数 | 27回 | 1回授業 50分 |
| | | | | | 授業時間数 |
| 1週目 | 1 | IllustratorとPhotoshopの違い:印刷物/画像補正etc | | | 2 |
| 2週目 | 2 | カラーモードや解像度について Aiペンツールでアンパンマン作成 | | | 2 |
| 3週目 | 3 | Ai: 矩形ツール等でくまモン作成 | | | 2 |
| 4週目 | 4 | Ps: 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 |
| 5週目 | 5 | Ps: Photoshopで塗り絵・トーンやパターンでの作成 | | | 2 |
| 6週目 | 6 | Ps: フィルタやマスク | | | 2 |
| 7週目 | 7 | Ai: ブレンドツールで模様や文字を描く | | | 2 |
| 8週目 | 8 | Ai: 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 |
| 9週目 | 9 | リンクの概念/配置と画像編集・反映 | | | 2 |
| 10週目 | 10 | Ps: 写真とキャラクターイラストの合成 | | | 2 |
| 11週目 | 11 | Ps: 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 |
| 12週目 | 12 | ポストカード・缶バッジ制作 | | | 2 |
| 13週目 | 13 | Ai: ペンツールのおさらい・ライブペイントツール | | | 2 |
| 14週目 | 14 | Ai: ロゴマーク公募取り組み | | | 2 |
| 15週目 | 15 | Ai: ロゴマーク公募取り組み | | | 2 |
| 16週目 | 16 | Ps: 画像のトリミング | | | 2 |
| 17週目 | 17 | 名刺のデザイン・作成 | | | 2 |
| 18週目 | 18 | 名刺の制作・発注 | | | 2 |
| 19週目 | 19 | Ai: 複数アートボードを使用したポートフォリオ制作 | | | 2 |
| 20週目 | 20 | Ai: 複数アートボードを使用したポートフォリオ制作 | | | 2 |
| 21週目 | 21 | 手帳カバー制作 | | | 2 |
| 22週目 | 22 | 手帳カバー制作 | | | 2 |
| 23週目 | 23 | 手帳カバー制作・カッティング | | | 2 |
| 24週目 | 24 | 手帳カバーデザイン品評会 | | | 2 |
| 25週目 | 25 | ゲームのUIデザイン | | | 2 |
| 26週目 | 26 | ゲームのUIデザイン | | | 2 |
| 27週目 | 27 | ゲームのUIデザイン | | | 2 |
| 28週目 | 28 | | | | |
| 29週目 | 29 | | | | |
| 30週目 | 30 | | | | |
| | 合計時間数 | | | | 54 |
| 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 | | | | |
| 時間外学習 | 必要に応じて実施予定 | | | | |
| 成績評価方法 | 【実習系】 ●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) | | | | |
| 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) | | |

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 | マンガ科1年生 | 授業方法 | 講義 | 講義時期 | 1年生通年 | |
| 授業科目 | 就職実務(志学 I) | 担当者 | 山城はるか | 科目必修区分 | 必修 | |
| 授業概要 (目的) | KBC学園の教育理念に掲げられた「人材」を目指し、人間性を磨き各自の「志」を立てるために「学生クレド」について理解を深め、望ましい価値観や考え方を身につける。 | | | | | |
| 到達目標 | 仕事をするという心構えを見つけることができる。ディスカッションに積極的に参加することができる。 社会における自身の立ち位置を見つけることができる。デザインと社会の関わりを関係付けることができる。 | | | | | |
| 授業計画 | 総授業時間数 | 52時間 | 授業回数 | 26回 | 1回授業 50分 | 授業時間数 |
| 1週目 | 1 | 就職実務:個別ガイダンス | | | | 2 |
| 2週目 | 2 | 就職実務:個別ガイダンス | | | | 2 |
| 3週目 | 3 | 就職実務:個別ガイダンス | | | | 2 |
| 4週目 | 4 | 就職実務:個別ガイダンス | | | | 2 |
| 5週目 | 5 | 就職実務:個別ガイダンス | | | | 2 |
| 6週目 | 6 | ～序章～ ねらい・学習目標 | | | | 2 |
| 7週目 | 7 | ～第1章～ 感謝 | | | | 2 |
| 8週目 | 8 | ～第2章～ 感動 | | | | 2 |
| 9週目 | 9 | ～第3章～ 思いやり・気配り | | | | 2 |
| 10週目 | 10 | ～第4章～ 明朗 | | | | 2 |
| 11週目 | 11 | ～第5章～ 挨拶 | | | | 2 |
| 12週目 | 12 | ～第6章～ 素直 | | | | 2 |
| 13週目 | 13 | ～第7章～ プラス思考 | | | | 2 |
| 14週目 | 14 | ～第8章～ チャレンジ精神 | | | | 2 |
| 15週目 | 15 | ～第9章～ 永久戦力 | | | | 2 |
| 16週目 | 16 | 就職実務:個別ガイダンス | | | | 2 |
| 17週目 | 17 | 就職実務:個別ガイダンス | | | | 2 |
| 18週目 | 18 | 就職実務:個別ガイダンス | | | | 2 |
| 19週目 | 19 | 就職実務:個別ガイダンス | | | | 2 |
| 20週目 | 20 | 就職実務:個別ガイダンス | | | | 2 |
| 21週目 | 21 | 就職実務:個別ガイダンス | | | | 2 |
| 22週目 | 22 | 就職実務:個別ガイダンス | | | | 2 |
| 23週目 | 23 | 就職実務:個別ガイダンス | | | | 2 |
| 24週目 | 24 | 就職実務:個別ガイダンス | | | | 2 |
| 25週目 | 25 | 就職実務:個別ガイダンス | | | | 2 |
| 26週目 | 26 | 就職実務:個別ガイダンス | | | | 2 |
| 27週目 | 27 | | | | | |
| 28週目 | 28 | | | | | |
| 29週目 | 29 | | | | | |
| 30週目 | 30 | | | | | |
| | 合計時間数 | | | | | 52 |
| 教科書 | 志学 I 教科書 | | | | | |
| 時間外 学習 | 基本的には無し。必要であれば実施 | | | | | |
| 成績評価 方法 | 【講義系】 ●出席評価点40%●課題評価点5%(確認テスト・課題の平均点より算出)●授業態度40%●課題・発表評価点10%(課題クオリティ)●評価テスト評価点5%(評価テスト点数より算出) | | | | | |
| 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) | | | |

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 | マンガ科1年生 | 授業方法 | 実習 | 講義時期 | 1年生前期 | |
|--------------|--|--|--|--------|------------|-------|
| 授業科目 | マンガシナリオ制作 | 担当者 | 金武奈津子 | 科目必修区分 | 必修 | |
| 授業概要 (目的) | <ul style="list-style-type: none"> ・マンガ表現における基本技術と知識を習得する。 ・人物キャラクターデザインと連動させることで、より実践的なマンガシナリオの制作方法を学ぶ。 | | | | | |
| 到達目標 | <ul style="list-style-type: none"> ・マンガシナリオ制作の基礎知識・技術力を習得する。 ・4ページ以上のマンガを2本以上制作する。 | | | | | |
| 授業計画 | 総授業時間数 | 84時間 | 授業回数 | 28回 | 1回授業 50分×3 | 授業時間数 |
| 1週目 | 1 | オリエンテーション/シナリオについて/マンガ制作のフローチャート | | | 3 | |
| 2週目 | 2 | シナリオ制作の基本①目標となる作家を探してみよう/情報収集の仕方 | | | 3 | |
| 3週目 | 3 | シナリオ制作の基本②ストーリーの発想方法とアイデア/シナリオデザインシートの使い | | | 3 | |
| 4週目 | 4 | シナリオ制作の基本③起承転結/ネームと吹き出しのルールについて | | | 3 | |
| 5週目 | 5 | 4ページマンガ制作①プロット | | | 3 | |
| 6週目 | 6 | 4ページマンガ制作②ネーム | | | 3 | |
| 7週目 | 7 | 4ページマンガ制作③ネーム | | | 3 | |
| 8週目 | 8 | 4ページマンガ制作④作画 | | | 3 | |
| 9週目 | 9 | 4ページマンガ制作⑤作画 | | | 3 | |
| 10週目 | 10 | 4ページマンガ制作⑥仕上げ | | | 3 | |
| 11週目 | 11 | 4ページマンガ制作⑦仕上げ | | | 3 | |
| 12週目 | 12 | 4ページマンガ制作⑧〆切 | | | 3 | |
| 13週目 | 13 | 4ページマンガ制作⑨品評会 | | | 3 | |
| 14週目 | 14 | オリジナル作品制作①アイデア出し・プロット・ページネーション | | | 3 | |
| 15週目 | 15 | オリジナル作品制作②ネーム制作 | | | 3 | |
| 16週目 | 16 | オリジナル作品制作③ネーム提出〆切 | | | 3 | |
| 17週目 | 17 | アニメ・マンガ・ゲームに学ぶシナリオ構築方法 | | | 3 | |
| 18週目 | 18 | シナリオ制作の応用①様々な導入の設定方法/ピリオドのつけ方 | | | 3 | |
| 19週目 | 19 | シナリオ制作の応用②物語の展開とキャラクターの成長 | | | 3 | |
| 20週目 | 20 | シナリオ制作の応用③コマ割りの基本と応用 | | | 3 | |
| 21週目 | 21 | シナリオ制作の応用④見開きと見せ場の作り方 | | | 3 | |
| 22週目 | 22 | シナリオ制作の応用⑤緩急のつけ方/画面構成について | | | 3 | |
| 23週目 | 23 | オリジナル作品制作①ネーム〆切 | | | 3 | |
| 24週目 | 24 | オリジナル作品制作②作画 | | | 3 | |
| 25週目 | 25 | オリジナル作品制作③作画 | | | 3 | |
| 26週目 | 26 | オリジナル作品制作④仕上げ | | | 3 | |
| 27週目 | 27 | オリジナル作品制作⑤〆切 | | | 3 | |
| 28週目 | 28 | オリジナル作品制作⑥品評会/一年の振り返り/二年次への目標設定 | | | 3 | |
| 29週目 | 29 | | | | | |
| 30週目 | 30 | | | | | |
| | 合計時間数 | | | | 84 | |
| 教科書 | | | | | | |
| 時間外学習 | 特になし | | | | | |
| 成績評価方法 | 【実習系】 ●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) | | | | | |
| 備考 | | | | | | |
| 担当詳細 | 1. 実務家 | 経歴等 | 株式会社バラエティ・アートワークスにて5年間制作主任として勤務。 IDAマンガ科教務に従事後フリーで活動。 | | | |

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 | マンガデザインコース1年生 | 授業方法 | 実習 |
| 授業科目 | 共同課題制作 | 担当者 | 山城はるか |
| 授業概要 (目的) | お互いの価値観を認め合い1つの作品を構築する。 お互いの考え方を作品に昇華する方法を身につける。 | | |
| 到達目標 | お互いの感性や価値観、技術を活かしたデザイン作品を2点制作しそれを就活作品集に加える。□ □ | | |
| 授業計画 | 総授業時間数 | 56時間 | 授業回数 |
| | | | 28回 |
| | | | 1回授業 |
| | | | 50分 |
| | | | 授業時間数 |
| 1週目 | 1 | グループ制作の目的や概要の説明 | 2 |
| 2週目 | 2 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)① | 2 |
| 3週目 | 3 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)② | 2 |
| 4週目 | 4 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)③ | 2 |
| 5週目 | 5 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)④ | 2 |
| 6週目 | 6 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)⑤ | 2 |
| 7週目 | 7 | グループ制作の目的や概要の説明と講評会 | 2 |
| 8週目 | 8 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)①-2 | 2 |
| 9週目 | 9 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)②-2 | 2 |
| 10週目 | 10 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)③-2 | 2 |
| 11週目 | 11 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)④-2 | 2 |
| 12週目 | 12 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)⑤-2 | 2 |
| 13週目 | 13 | グループ制作の目的や概要の説明と講評会 | 2 |
| 14週目 | 14 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)①-3 | 2 |
| 15週目 | 15 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)②-3 | 2 |
| 16週目 | 16 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)③-3 | 2 |
| 17週目 | 17 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)④-3 | 2 |
| 18週目 | 18 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)⑤-3 | 2 |
| 19週目 | 19 | グループ制作の目的や概要の説明と講評会□ | 2 |
| 20週目 | 20 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)①-4 | 2 |
| 21週目 | 21 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)②-4 | 2 |
| 22週目 | 22 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)③-4 | 2 |
| 23週目 | 23 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)④-4 | 2 |
| 24週目 | 24 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)⑤-4 | 2 |
| 25週目 | 25 | グループ制作の目的や概要の説明と講評会□ | 2 |
| 26週目 | 26 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)①-5 | 2 |
| 27週目 | 27 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)②-5 | 2 |
| 28週目 | 28 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)③-5 | 2 |
| 29週目 | 29 | | |
| 30週目 | 30 | | |
| | 合計時間数 | | 56 |
| 教科書 | 配色パターンコレクション(mt) 売れるキャラクター戦略“即死”“ゾンビ化”させない(光文社新書) | | |
| 時間外 学習 | 特になし(必要に応じて実施) □ | | |
| 成績評価 方法 | 【実習系】 ●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) | | |
| 備考 | | | |
| 担当詳細 | 1. 実務家 | 経歴等 | イン業務(約5年間) |

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 | マンガ科1年生 | 授業方法 | 実習 | 講義時期 | 1年生後期 |
| 授業科目 | 修了制作 | 担当者 | 山城はるか | 科目必修区分 | 必修 |
| 授業概要 (目的) | 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 | 総授業時間数 | 55時間 | 授業回数 | 11回 | 1回授業 50分 |
| 1週目 | 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週目 | 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週目 | 3 | 各メンバーorチームに制作開始 | | | 5 |
| 4週目 | 4 | 各メンバーorチームに制作開始 | | | 5 |
| 5週目 | 5 | 各メンバーorチームに制作開始 | | | 5 |
| 6週目 | 6 | 各メンバーorチームに制作開始 | | | 5 |
| 7週目 | 7 | 各メンバーorチームに制作開始 | | | 5 |
| 8週目 | 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週目 | 9 | 各メンバーorチームに制作開始 | | | 5 |
| 10週目 | 10 | 各メンバーorチームに制作開始 | | | 5 |
| 11週目 | 11 | 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 |
| 12週目 | 12 | | | | |
| 13週目 | 13 | | | | |
| 14週目 | 14 | | | | |
| 15週目 | 15 | | | | |
| 16週目 | 16 | | | | |
| 17週目 | 17 | | | | |
| 18週目 | 18 | | | | |
| 19週目 | 19 | | | | |
| 20週目 | 20 | | | | |
| 21週目 | 21 | | | | |
| 22週目 | 22 | | | | |
| 23週目 | 23 | | | | |
| 24週目 | 24 | | | | |
| 25週目 | 25 | | | | |
| 26週目 | 26 | | | | |
| 27週目 | 27 | | | | |
| 28週目 | 28 | | | | |
| 29週目 | 29 | | | | |
| 30週目 | 30 | | | | |
| | 合計時間数 | | | | 55 |
| 教科書 | 必要に応じて担当教務で準備 | | | | |
| 時間外学習 | 特になし | | | | |
| 成績評価方法 | 【実習系】 ●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) | | | | |
| 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)□ | | |

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 | マンガ科1年生 | 授業方法 | 講義・実習 | 講義時期 | 1年生後期 |
| 授業科目 | デザインコンプ | 担当者 | 山城はるか | 科目必修区分 | 必修 |
| 授業概要 (目的) | IDAの独自イベントであるデザインコンプに向けての各自課題制作を行う。 デザインを通して人や地域との繋がりを学びデザインの可能性を広く理解する。 | | | | |
| 到達目標 | 各テーマに基づいたコンテンツ作りを行いデザインへのさらなる知識と技術を深める。 | | | | |
| 授業計画 | 総授業時間数 | 105時間 | 授業回数 | 21回 | 1回授業 50分 |
| 1週目 | 1 | 導入後、各チームにてテーマ決め(問題提起決定)1 | | | 5 |
| 2週目 | 2 | 各チームにてテーマ決め(問題提起決定)1-2 企画書提出 | | | 5 |
| 3週目 | 3 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 4週目 | 4 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 5週目 | 5 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 6週目 | 6 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 7週目 | 7 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 8週目 | 8 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 9週目 | 9 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 10週目 | 10 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 11週目 | 11 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 12週目 | 12 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 13週目 | 13 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 14週目 | 14 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 15週目 | 15 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 16週目 | 16 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 17週目 | 17 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 18週目 | 18 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 19週目 | 19 | デザインコンプ当日(受付・作品管理等) | | | 5 |
| 20週目 | 20 | デザインコンプ当日(受付・作品管理等) | | | 5 |
| 21週目 | 21 | デザインコンプ当日(受付・作品管理等) | | | 5 |
| 22週目 | 22 | | | | |
| 23週目 | 23 | | | | |
| 24週目 | 24 | | | | |
| 25週目 | 25 | | | | |
| 26週目 | 26 | | | | |
| 27週目 | 27 | | | | |
| 28週目 | 28 | | | | |
| 29週目 | 29 | | | | |
| 30週目 | 30 | | | | |
| 31週目 | 31 | | | | |
| 32週目 | 32 | | | | |
| | 合計時間数 | | | | 105 |
| 教科書 | 特に無し□ | | | | |
| 時間外学習 | 特になし(必要に応じて実施) | | | | |
| 成績評価方法 | 【実習系】 ●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) | | | | |
| 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)□ | | |

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 | マンガ科1年生 | 授業方法 | 講義・実習 | 講義時期 | 1年生後期 |
| 授業科目 | インターンシップ | 担当者 | 山城はるか | 科目必修区分 | 必修 |
| 授業概要 | | | | | |
| (目的) | 実際の企業に数日お世話になり現場の業務運営、社会人予備軍としての覚悟、価値観、考え方を身につける。 | | | | |
| 到達目標 | 仕事をする事への心構えを見つける。 社会における自分の立ち位置や価値観を見つけることができる。 | | | | |
| 授業計画 | 総授業時間数 | 95時間 | 授業回数 | 21回 | 1回授業 50分 |
| 1週目 | 1 | インシブ準備(リサーチ・アポ取り) | | | 5 |
| 2週目 | 2 | インシブ準備(リサーチ・アポ取り) | | | 5 |
| 3週目 | 3 | インシブ準備(リサーチ・アポ取り) | | | 5 |
| 4週目 | 4 | インシブ準備(リサーチ・アポ取り) | | | 5 |
| 5週目 | 5 | インシブ準備(リサーチ・アポ取り) | | | 5 |
| 6週目 | 6 | インシブ準備(リサーチ・アポ取り) | | | 5 |
| 7週目 | 7 | インシブ準備(リサーチ・アポ取り) | | | 5 |
| 8週目 | 8 | インシブ準備(リサーチ・アポ取り) | | | 5 |
| 9週目 | 9 | インシブ準備(リサーチ・アポ取り) | | | 5 |
| 10週目 | 10 | インシブ準備(リサーチ・アポ取り) | | | 5 |
| 11週目 | 11 | インターンシップ(企業訪問・説明会参加含む) | | | 5 |
| 12週目 | 12 | インターンシップ(企業訪問・説明会参加含む) | | | 5 |
| 13週目 | 13 | インターンシップ(企業訪問・説明会参加含む) | | | 5 |
| 14週目 | 14 | インターンシップ(企業訪問・説明会参加含む) | | | 5 |
| 15週目 | 15 | インターンシップ(企業訪問・説明会参加含む) | | | 5 |
| 16週目 | 16 | インターンシップ(企業訪問・説明会参加含む) | | | 5 |
| 17週目 | 17 | インターンシップ(企業訪問・説明会参加含む) | | | 5 |
| 18週目 | 18 | インターンシップ(企業訪問・説明会参加含む) | | | 5 |
| 19周目 | 19 | インターンシップ報告会 | | | 5 |
| 20周目 | 20 | | | | |
| 21週目 | 21 | | | | |
| 22週目 | 22 | | | | |
| 23週目 | 23 | | | | |
| 24週目 | 24 | | | | |
| 25週目 | 25 | | | | |
| 26週目 | 26 | | | | |
| 27週目 | 27 | | | | |
| 28週目 | 28 | | | | |
| 29週目 | 29 | | | | |
| 30週目 | 30 | | | | |
| 31週目 | 31 | | | | |
| 32週目 | 32 | | | | |
| | 合計時間数 | | | | 95 |
| 教科書 | | | | | |
| 時間外学習 | 特になし(必要に応じて実施) | | | | |
| 成績評価方法 | 【実習系】 ●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) | | | | |
| 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) | | |

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 | マンガ科2年生 | 授業方法 | 講義・実習 | 講義時期 | 2年生通年 |
| 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 (目的) | 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 | 総授業時間数 | 78時間 | 授業回数 | 30回 | 1回授業 50分 |
| 1週目 | 1 | 1点透視図法のおさらいと作画(アナログ) | | | 3 |
| 2週目 | 2 | 1点透視図法の作画(アナログ) | | | 3 |
| 3週目 | 3 | 2点透視図法のおさらいと作画(アナログ) | | | 3 |
| 4週目 | 4 | 2点透視図法の作画(アナログ) | | | 3 |
| 5週目 | 5 | 3点透視図法のおさらいと作画(アナログ) | | | 3 |
| 6週目 | 6 | 3点透視図法の作画(アナログ) | | | 3 |
| 7週目 | 7 | デジタル背景の導入(パース定規などツール使用方法) | | | 3 |
| 8週目 | 8 | デジタル背景の応用(窓やタイルなどの変形ツール) | | | 3 |
| 9週目 | 9 | 1点透視図法のデジタル作画(パース定規の指導) | | | 3 |
| 10週目 | 10 | 1点透視図法のデジタル作画 | | | 3 |
| 11週目 | 11 | 1点透視図法のデジタル作画 | | | 3 |
| 12週目 | 12 | 2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家の線画】 | | | 3 |
| 13週目 | 13 | 2点透視図法のデジタル作画 | | | 3 |
| 14週目 | 14 | 2点透視図法のデジタル作画 | | | 3 |
| 15週目 | 15 | 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 |
| 16週目 | 16 | 3点透視図法のデジタル作画 | | | 3 |
| 17週目 | 17 | 3点透視図法のデジタル作画 | | | 3 |
| 18週目 | 18 | 三角屋根と階段などのパース応用(パース定規) | | | 3 |
| 19週目 | 19 | オリジナル背景制作(理想のマイハウス) | | | 2 |
| 20週目 | 20 | オリジナル背景制作(理想のマイハウス) | | | 2 |
| 21週目 | 21 | オリジナル背景制作(理想のマイハウス) | | | 2 |
| 22週目 | 22 | オリジナル背景制作(理想の部屋) | | | 2 |
| 23週目 | 23 | オリジナル背景制作(理想の部屋) | | | 2 |
| 24週目 | 24 | オリジナル背景制作(理想の部屋) | | | 2 |
| 25週目 | 25 | オリジナル背景制作(階段を入れたドラマチックなワンカット) | | | 2 |
| 26週目 | 26 | オリジナル背景制作(階段を入れたドラマチックなワンカット) | | | 2 |
| 27週目 | 27 | オリジナル背景制作(階段を入れたドラマチックなワンカット) | | | 2 |
| 28週目 | 28 | 教室の作画 | | | 2 |
| 29週目 | 29 | 教室の作画 | | | 2 |
| 30週目 | 30 | 教室の作画 | | | 2 |
| | 合計時間数 | | | | 78 |
| 教科書 | パース塾 | | | | |
| 時間外学習 | 特になし(必要に応じて実施)□ | | | | |
| 成績評価方法 | 【実習系】 ●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) | | | | |
| 備考 | | | | | |
| 担当詳細 | 1. 実務家 | 経歴等 | 住み込みで漫画家アシスタントを経験。その後、デザイン会 | | |

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 | マンガ科2年生 | 授業方法 | 講義・実習 | 講義時期 | 2年生通年 |
| 授業科目 | 商品デザイン | 担当者 | 米須清人 | 科目必修区分 | 必修 |
| 授業概要 (目的) | イラスト技術を活用したデザイン構成力を身につける。 イラストがデザインにどのように活用できるのかを理解し知識と技術を身につける。 | | | | |
| 到達目標 | イラスト技術を活用したデザイン構成力を身につけてオリジナルデザイン商品を一人当たり5つ制作する。 | | | | |
| 授業計画 | 総授業時間数 | 91時間 | 授業回数 | 31回 | 1回授業 50分 |
| 1週目 | 1 | イラストと商品デザインの関連性及び自己コンテンツ開拓、拡大についての講話 | | | 2 |
| 2週目 | 2 | グッズを想定したデザイン案の構成① | | | 2 |
| 3週目 | 3 | グッズを想定したデザイン案の構成① | | | 2 |
| 4週目 | 4 | グッズを想定したデザイン案の構成① web販売コンテンツに出展販売開始 | | | 2 |
| 5週目 | 5 | グッズを想定したデザイン案の構成① web販売コンテンツに出展販売開始 | | | 2 |
| 6週目 | 6 | グッズを想定したデザイン案の構成① | | | 2 |
| 7週目 | 7 | イラストと商品デザインの関連性についての講話(作品講評も含む) | | | 2 |
| 8週目 | 8 | グッズを想定したデザイン案の構成② | | | 2 |
| 9週目 | 9 | グッズを想定したデザイン案の構成② | | | 2 |
| 10週目 | 10 | グッズを想定したデザイン案の構成② | | | 2 |
| 11週目 | 11 | グッズを想定したデザイン案の構成② web販売コンテンツに出展販売開始 | | | 2 |
| 12週目 | 12 | グッズを想定したデザイン案の構成② web販売コンテンツに出展販売開始 | | | 2 |
| 13週目 | 13 | イラストと商品デザインの関連性についての講話(作品講評も含む) | | | 2 |
| 14週目 | 14 | グッズを想定したデザイン案の構成③ | | | 2 |
| 15週目 | 15 | グッズを想定したデザイン案の構成③ | | | 2 |
| 16週目 | 16 | グッズを想定したデザイン案の構成③ | | | 2 |
| 17週目 | 17 | グッズを想定したデザイン案の構成③ web販売コンテンツに出展販売開始 | | | 2 |
| 18週目 | 18 | グッズを想定したデザイン案の構成③ web販売コンテンツに出展販売開始 | | | 2 |
| 19週目 | 19 | イラストと商品デザインの関連性についての講話(作品講評も含む)グッズを想定したデ | | | 5 |
| 20週目 | 20 | グッズを想定したデザイン案の構成④ | | | 5 |
| 21週目 | 21 | グッズを想定したデザイン案の構成④ | | | 5 |
| 22週目 | 22 | グッズを想定したデザイン案の構成④ | | | 5 |
| 23週目 | 23 | グッズを想定したデザイン案の構成④ web販売コンテンツに出展販売開始 | | | 2 |
| 24週目 | 24 | グッズを想定したデザイン案の構成④ web販売コンテンツに出展販売開始 | | | 5 |
| 25週目 | 25 | イラストと商品デザインの関連性についての講話(作品講評も含む) | | | 5 |
| 26週目 | 26 | グッズを想定したデザイン案の構成⑤ | | | 3 |
| 27週目 | 27 | グッズを想定したデザイン案の構成⑤ | | | 2 |
| 28週目 | 28 | グッズを想定したデザイン案の構成⑤ | | | 3 |
| 29週目 | 29 | グッズを想定したデザイン案の構成⑤ web販売コンテンツに出展販売開始 | | | 5 |
| 30週目 | 30 | グッズを想定したデザイン案の構成⑤ web販売コンテンツに出展販売開始 | | | 5 |
| 31週目 | 31 | イラストと商品デザインの関連性についての講話(作品講評も含む)最終 | | | 5 |
| | 合計時間数 | | | | 91 |
| 教科書 | 配色パターンコレクション(mt) 売れるキャラクター戦略“即死”“ゾンビ化”させない(光文社新書) | | | | |
| 時間外学習 | 特になし(必要に応じて実施)口 | | | | |
| 成績評価方法 | 【実習系】 ●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 | 1. 実務家 | 経歴等 | 株式会社バラエティアートワークスで3年間イラスト業務に従事。その後職業訓練校OA事務課に通いExcel、word共に1級資格取得。その後求人誌制作会社の制作部に勤務。その後フリーでイラストレーターとして活動 | | |

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 | マンガ科2年生 | 授業方法 | 実習 | 講義時期 | 2年前通年 | |
|--------------|--|---------------------------------------|------------|--------|----------|-------|
| 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 (目的) | <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。 平面から立体造形、着色まで量感や質感などのテクニックを学びます。 制作工程を理解しながら表現材料等の質感で制作へのクオリティ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、造形的立体に仕上げるができる。 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。 立体表現、カービング・モデリング等の造形力など身につくことができる。 | | | | | |
| 授業計画 | 総授業時間数 | 90時間 | 授業回数 | 30回 | 1回授業 50分 | 授業時間数 |
| 1週目 | 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 | | | | 3 |
| 2週目 | 2 | 身近な物をモチーフとして鉛筆でデッサンしよう。 | | | | 3 |
| 3週目 | 3 | ↓ コピック着彩 | | | | 3 |
| 4週目 | 4 | ・車/バイク(鉛筆での制作) 資料写真トレース | | | | 3 |
| 5週目 | 5 | ↓ 転写 | | | | 3 |
| 6週目 | 6 | ↓ 鉛筆デッサン | | | | 3 |
| 7週目 | 7 | ↓ | | | | 3 |
| 8週目 | 8 | ・人物(色鉛筆&パステルでの制作) 資料写真トレース | | | | 3 |
| 9週目 | 9 | ↓ 転写 | | | | 3 |
| 10週目 | 10 | ↓ 色鉛筆デッサン | | | | 3 |
| 11週目 | 11 | ↓ | | | | 3 |
| 12週目 | 12 | ・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 |
| 13週目 | 13 | ↓ 転写 | | | | 3 |
| 14週目 | 14 | ↓ 点描制作 | | | | 3 |
| 15週目 | 15 | ↓ | | | | 3 |
| 16週目 | 16 | ・野菜/果物類 キャンバス(アクリル絵具着彩) | | | | 3 |
| 17週目 | 17 | ↓ 着彩 | | | | 3 |
| 18週目 | 18 | ↓ | | | | 3 |
| 19週目 | 19 | ↓ 粘土制作 骨組み | | | | 3 |
| 20週目 | 20 | ↓ 着彩 | | | | 3 |
| 21週目 | 21 | ↓ | | | | 3 |
| 22週目 | 22 | ・オリジナルキャラクター制作 アイデア出し | | | | 3 |
| 23週目 | 23 | ↓ デッサンを元に立体的に仕上げる。 | | | | 3 |
| 24週目 | 24 | ↓ 粘土での制作。 | | | | 3 |
| 25週目 | 25 | ↓ | | | | 3 |
| 26週目 | 26 | 静物(布・レンガ・コップ類) 鉛筆デッサン | | | | 3 |
| 27週目 | 27 | ↓ | | | | 3 |
| 28週目 | 28 | ↓ | | | | 3 |
| 29週目 | 29 | ↓ | | | | 3 |
| 30週目 | 30 | ↓ | | | | 3 |
| | 合計時間数 | | | | | 90 |
| 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 | 特に無し | | | | | |
| 成績評価方法 | 【実習系】 ●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) | | | | | |
| 備考 | ・参考文献 グラフィック社 鉛筆デッサンドローイング | | | | | |
| 担当詳細 | 1. 実務家 | 経歴等 | 経歴資料 配布 | | | |

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 | マンガ科2年生 | 授業方法 | 実習 | 講義時期 | 2年生通年 |
| 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 (目的) | 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を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。 | | | | |
| 授業計画 | 総授業時間数 | 74時間 | 授業回数 | 31回 | 1回授業 50分 |
| | | | | | 授業時間数 |
| 1週目 | 1 | 魅力あるキャラクターとは？コンテンツに共通するものは何か？講義 | | | 2 |
| 2週目 | 2 | 応用キャラクターデザイン案の構成①(ラフ案制作) | | | 2 |
| 3週目 | 3 | 応用キャラクターデザイン案の構成①(ラフ案制作) | | | 2 |
| 4週目 | 4 | 応用キャラクターデザイン案の構成①(線画化)1-1 | | | 2 |
| 5週目 | 5 | 応用キャラクターデザイン案の構成①(線画化)1-2 | | | 2 |
| 6週目 | 6 | 応用キャラクターデザイン案の構成①(線画化)1-3 | | | 2 |
| 7週目 | 7 | 応用キャラクターデザイン案の構成①(データを着色)1-1 | | | 2 |
| 8週目 | 8 | 応用キャラクターデザイン案の構成①(データを着色)1-2 | | | 2 |
| 9週目 | 9 | 応用キャラクターデザイン案の構成①(データを着色)1-3 | | | 2 |
| 10週目 | 10 | 応用キャラクターデザイン案の構成①(データを着色)1-4 | | | 2 |
| 11週目 | 11 | 応用キャラクターデザイン案の構成①(データを着色)1-5 | | | 2 |
| 12週目 | 12 | 応用キャラクターデザイン案の構成案の講評口 | | | 2 |
| 13週目 | 13 | 魅力あるキャラクターとは？コンテンツに共通するものは何か？講義 | | | 2 |
| 14週目 | 14 | 応用キャラクターデザイン案の構成②(ラフ案制作) | | | 2 |
| 15週目 | 15 | 応用キャラクターデザイン案の構成②(ラフ案制作) | | | 2 |
| 16週目 | 16 | 応用キャラクターデザイン案の構成②(線画化)1-1 | | | 2 |
| 17週目 | 17 | 応用キャラクターデザイン案の構成②(線画化)1-2 | | | 2 |
| 18週目 | 18 | 応用キャラクターデザイン案の構成②(線画化)1-3 | | | 2 |
| 19週目 | 19 | 応用キャラクターデザイン案の構成②(データを着色)1-1 | | | 2 |
| 20週目 | 20 | 応用キャラクターデザイン案の構成②(データを着色)1-2 | | | 3 |
| 21週目 | 21 | 応用キャラクターデザイン案の構成②(データを着色)1-3 | | | 3 |
| 22週目 | 22 | 応用キャラクターデザイン案の構成②(データを着色)1-4 | | | 3 |
| 23週目 | 23 | 応用キャラクターデザイン案の構成案の講評&講義 | | | 3 |
| 24週目 | 24 | 応用キャラクターデザイン案の構成③(ラフ案制作) | | | 3 |
| 25週目 | 25 | 応用キャラクターデザイン案の構成③(線画化)1-1 | | | 3 |
| 26週目 | 26 | 応用キャラクターデザイン案の構成③(線画化)1-2 | | | 3 |
| 27週目 | 27 | 応用キャラクターデザイン案の構成③(データを着色)1-1 | | | 3 |
| 28週目 | 28 | 応用キャラクターデザイン案の構成③(データを着色)1-2 | | | 3 |
| 29週目 | 29 | 応用キャラクターデザイン案の構成③(データを着色)1-3 | | | 3 |
| 30週目 | 30 | 応用キャラクターデザイン案の構成③(データを着色)1-4 | | | 3 |
| 31週目 | 31 | 応用キャラクターデザイン案の構成案の講評&講義(まとめ) | | | 3 |
| | 合計時間数 | | | | 74 |
| 教科書 時間外学習 | 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) | | | | |
| 成績評価方法 | 【実習系】 ●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) | | | | |
| 備考 | 1. 実務家 | 経歴等 | 株式会社バラエティアートワークスで3年間イラスト業務に従事。その後職業訓練校OA事務課に通いExcel、word共に1級資格取得。その後求人誌制作会社の制作部に勤務。その後フリーでイラストレーターとして活動 | | |

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 | マンガ科2年生 | 授業方法 | 講義・実習 | 講義時期 | 2年生前期 |
|--------------|---|---|---|--------|----------|
| 授業科目 | キャラクターデザインコース(卒業制作) | 担当者 | 米須清人 | 科目必修区分 | 必修 |
| 授業概要 (目的) | 各学生で考えたテーマに基づいてオリジナルコンテンツの企画立案、ビジュアル制作の構造を課題として指導していく。課題を通して学生自身の構想力・表現力を磨いていき、自分の作りたいものかつ他者に理解してもらえる作品作りの方法を身につける。 | | | | |
| 到達目標 | 実際の社会問題を想定したオリジナル企画作品の制作を行う。 自己満足で終わらない様にマーケティングも意識した作品作りを行う。 | | | | |
| 授業計画 | 総授業時間数 | 105時間 | 授業回数 | 21回 | 1回授業 50分 |
| | | | | | 授業時間数 |
| 1週目 | 1 | 魅力的なコンテンツとは？魅力的なキャラとは？or 生み出すために (DF→リアル) | | | 5 |
| 2週目 | 2 | 各チームにてテーマ決め(問題提起決定)1-2 企画書考案→提出→チェック | | | 5 |
| 3週目 | 3 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 キャラクターデザイン制作 | | | 5 |
| 4週目 | 4 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 キャラクターデザイン制作 | | | 5 |
| 5週目 | 5 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 キャラクターデザイン制作 | | | 5 |
| 6週目 | 6 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 キャラクターデザイン制作 | | | 5 |
| 7週目 | 7 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 スチルデータ制作 | | | 5 |
| 8週目 | 8 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 スチルデータ制作 | | | 5 |
| 9週目 | 9 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 スチルデータ制作 | | | 5 |
| 10週目 | 10 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 スチルデータ制作 | | | 5 |
| 11週目 | 11 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 サブツールデータ制作 | | | 5 |
| 12週目 | 12 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 サブツールデータ制作 | | | 5 |
| 13週目 | 13 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 サブツールデータ制作 | | | 5 |
| 14週目 | 14 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 B1パネルデータ制作 | | | 5 |
| 15週目 | 15 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 B1パネルデータ制作 | | | 5 |
| 16週目 | 16 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 B1パネルデータ制作 | | | 5 |
| 17週目 | 17 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 B1パネルデータ制作 | | | 5 |
| 18週目 | 18 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 B1パネルデータ制作 | | | 5 |
| 19週目 | 19 | (B1パネルデータ校内回収日) | | | 5 |
| 20週目 | 20 | 令和4年度卒業制作プレゼンテーションリハーサル | | | 5 |
| 21週目 | 21 | 令和4年度卒業制作プレゼンテーション本番 | | | 5 |
| 22週目 | 22 | | | | |
| 23週目 | 23 | | | | |
| 24週目 | 24 | | | | |
| 25週目 | 25 | | | | |
| 26週目 | 26 | | | | |
| 27週目 | 27 | | | | |
| 28週目 | 28 | | | | |
| 29週目 | 29 | | | | |
| 30週目 | 30 | | | | |
| 31週目 | 31 | | | | |
| 32週目 | 32 | | | | |
| | 合計時間数 | | | | 105 |
| 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)□ | | | | |
| | 特になし(必要に応じて実施) " □ | | | | |
| 時間外学習 | | | | | |
| 成績評価方法 | 【実習系】 ●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) | | | | |
| 備考 | - | | | | |
| 担当詳細 | 1. 実務家 | 経歴等 | 株式会社パラエティアートワークスで3年間イラスト業務に従事。その後職業訓練校OA事務課に通いExcel、word共に1級資格取得。その後求人誌制作会社の制作部に勤務。その後フリーでイラストレーターとして活動 | | |

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 | マンガ科2年生 | 授業方法 | 講義・実習 | 講義時期 | 2年生前期 |
|--------------|--|--|---|--------|----------|
| 授業科目 | マンガクリエイターコース(卒業制作) | 担当者 | 仲地智英 | 科目必修区分 | 必修 |
| 授業概要 (目的) | プロの漫画家として活躍できるような作品の制作を目指す。作画クオリティはもちろん、ストーリー構成に至るまでを徹底的に何度も練り上げ、他人の心を動かせるような作品作りを目指す。 | | | | |
| 到達目標 | 新人賞、各賞の受賞を目標としてオリジナル作品の制作を実施する。完成した作品は各々が目指す出版社が開催する賞へ応募する。 | | | | |
| 授業計画 | 総授業時間数 | 105時間 | 授業回数 | 21回 | 1回授業 50分 |
| | | | | | 授業時間数 |
| 1週目 | 1 | 作品用プロット制作(1人当たり3本制作、うち1本を本制作へ移行) | | | 5 |
| 2週目 | 2 | 本制作用プロットをたたきとし、ネーム/サムネイルの制作 | | | 5 |
| 3週目 | 3 | ネーム制作①現代モチーフを織り込みつつ各自の希望のジャンルの作品を制作する。 | | | 5 |
| 4週目 | 4 | ネーム制作①現代モチーフを織り込みつつ各自の希望のジャンルの作品を制作する。 | | | 5 |
| 5週目 | 5 | ネーム制作①現代モチーフを織り込みつつ各自の希望のジャンルの作品を制作する。 | | | 5 |
| 6週目 | 6 | ネーム制作①現代モチーフを織り込みつつ各自の希望のジャンルの作品を制作する。 | | | 5 |
| 7週目 | 7 | 作画作業(下書き) | | | 5 |
| 8週目 | 8 | 作画作業(下書き) | | | 5 |
| 9週目 | 9 | 作画作業(下書き) | | | 5 |
| 10週目 | 10 | 作画作業(下書き) | | | 5 |
| 11週目 | 11 | 作画作業(線画清書作業) | | | 5 |
| 12週目 | 12 | 作画作業(線画清書作業) | | | 5 |
| 13週目 | 13 | 作画作業(線画清書作業) | | | 5 |
| 14週目 | 14 | 作画作業(線画清書作業) | | | 5 |
| 15週目 | 15 | 作画作業(線画清書作業) | | | 5 |
| 16週目 | 16 | 作画作業(仕上げ作業) | | | 5 |
| 17週目 | 17 | 作画作業(仕上げ作業) | | | 5 |
| 18週目 | 18 | 作画作業(仕上げ作業)/マンガ作品投稿作業 | | | 5 |
| 19週目 | 19 | (B1パネルデータ校内回収日) | | | 5 |
| 20週目 | 20 | 令和4年度卒業制作プレゼンテーションリハーサル | | | 5 |
| 21週目 | 21 | 令和4年度卒業制作プレゼンテーション本番 | | | 5 |
| 22週目 | 22 | | | | |
| 23週目 | 23 | | | | |
| 24週目 | 24 | | | | |
| 25週目 | 25 | | | | |
| 26週目 | 26 | | | | |
| 27週目 | 27 | | | | |
| 28週目 | 28 | | | | |
| 29週目 | 29 | | | | |
| 30週目 | 30 | | | | |
| 31週目 | 31 | | | | |
| 32週目 | 32 | | | | |
| | 合計時間数 | | | | 105 |
| 教科書 | 各種教本及び歴代マンガコース作品など | | | | |
| 時間外学習 | 特に無し/必要であれば実施 | | | | |
| 成績評価方法 | 【実習系】 ●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) | | | | |
| 備考 | | | | | |
| 担当詳細 | 1. 実務家 | 経歴等 | 少年エースで活動しながらアシスタントを経験。角川書店と集英社で計3本の漫画賞受賞歴あり。けものフレンズのアンソロジーコミックにて掲載歴あり。□ | | |

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 | マンガ科2年生 | 授業方法 | 講義・実習 | 講義時期 | 2年生前期 |
| 授業科目 | アニメーションコース(卒業制作) | 担当者 | 豊里勝彦 | 科目必修区分 | 必修 |
| 授業概要 (目的) | アニメーション制作全体のながれを理解し、個人でアニメーションを作る方法論とチームによる作品制作の実践をとおしてアニメーションという表現技法を身につける。 | | | | |
| 到達目標 | 総務省主催のデジタル映像祭への出品 | | | | |
| 授業計画 | 総授業時間数 | 105時間 | 授業回数 | 21回 | 1回授業 50分 |
| 1週目 | 1 | アニメ制作工程 | | | 5 |
| 2週目 | 2 | シナリオの書き方(シナリオ作成) | | | 5 |
| 3週目 | 3 | 演出とは何か カメラとパース アニメキャラクターの作り方(キャラクター創作) | | | 5 |
| 4週目 | 4 | カメラ、とパース カメラワーク基礎 絵コンテの書き方(絵コンテ作成) | | | 5 |
| 5週目 | 5 | レイアウトとはなにか(レイアウト作成) | | | 5 |
| 6週目 | 6 | 原画について(レイアウト作成) | | | 5 |
| 7週目 | 7 | 画について(原画作成) | | | 5 |
| 8週目 | 8 | クリップスタジオアニメーション機能解説(原画作成) | | | 5 |
| 9週目 | 9 | 動画について(動画作成) | | | 5 |
| 10週目 | 10 | (動画作成) | | | 5 |
| 11週目 | 11 | 彩色について(彩色) | | | 5 |
| 12週目 | 12 | (彩色)ポスター制作 | | | 5 |
| 13週目 | 13 | クリップスタジオアニメーション機能解説(カット撮影) | | | 5 |
| 14週目 | 14 | 音声素材集め、アフレコ ダビング AEの使い方(カット撮影) | | | 5 |
| 15週目 | 15 | 編集 リテイクだし リテイク編集 | | | 5 |
| 16週目 | 16 | 編集 リテイク編集 | | | 5 |
| 17週目 | 17 | 編集 試写とフォーマット合わせ | | | 5 |
| 18週目 | 18 | 作品完成～反省会 | | | 5 |
| 19週目 | 19 | 作品完成～反省会 | | | 5 |
| 20週目 | 20 | 令和4年度卒業制作プレゼンテーションリハーサル | | | 5 |
| 21週目 | 21 | 令和4年度卒業制作プレゼンテーション本番 | | | 5 |
| 22週目 | 22 | | | | |
| 23週目 | 23 | | | | |
| 24週目 | 24 | | | | |
| 25週目 | 25 | | | | |
| 26週目 | 26 | | | | |
| 27週目 | 27 | | | | |
| 28週目 | 28 | | | | |
| 29週目 | 29 | | | | |
| 30週目 | 30 | | | | |
| 31週目 | 31 | | | | |
| 32週目 | 32 | | | | |
| | 合計時間数 | | | | 105 |
| 教科書 | | | | | |
| 時間外 学習 | 特に無し/必要であれば実施口 | | | | |
| 成績評価 方法 | 【実習系】 ●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) | | | | |
| 備考 | | | | | |
| 担当詳細 | 1. 実務家 | 経歴等 | 有限会社武蔵野制作所所属アニメーターとして数多くの作品に作画担当として従事。参加作品はドラゴンボール、魔神英雄伝ワタル | | |

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 | マンガ科2年生 | 授業方法 | 実習 | 講義時期 | 2年生通年 |
|--------------|--|---|--|--------|----------|
| 授業科目 | デザイン構成 | 担当者 | 米須清人 | 科目必修区分 | 必修 |
| 授業概要 (目的) | イラスト単体の作品を活用して、本の装丁デザイン、ポスター制作などグラフィックデザインも視野に入れた作品制作を行う。 その過程を通してデザインの楽しさやレイアウト構築の基礎技術と知識を深める。 | | | | |
| 到達目標 | イラスト描画技術を活かした幅広いデザイン構成作品を4点制作し、それを就活作品集に加える。 | | | | |
| 授業計画 | 総授業時間数 | 76時間 | 授業回数 | 29回 | 1回授業 50分 |
| 1週目 | 1 | イラストと商品デザインの関連性及び自己コンテンツ開拓、拡大についての講話口 | | | 3 |
| 4月28日 | 2 | オリジナル本の装丁デザイン構築① | | | 3 |
| 3週目 | 3 | オリジナル本の装丁デザイン構築② | | | 3 |
| 4週目 | 4 | オリジナル本の装丁デザイン構築③ | | | 3 |
| 5週目 | 5 | オリジナル本の装丁デザイン構築④ | | | 3 |
| 6週目 | 6 | イラストと商品デザインの関連性及び自己コンテンツ開拓、拡大についての講話(講評会) | | | 3 |
| 7週目 | 7 | オリジナルキャラクターを活用したポスターデザイン構築① | | | 3 |
| 8週目 | 8 | オリジナルキャラクターを活用したポスターデザイン構築② | | | 3 |
| 9週目 | 9 | オリジナルキャラクターを活用したポスターデザイン構築③ | | | 3 |
| 10週目 | 10 | オリジナルキャラクターを活用したポスターデザイン構築④ | | | 3 |
| 11週目 | 11 | イラストと商品デザインの関連性及び自己コンテンツ開拓、拡大についての講話(講評会) | | | 3 |
| 12週目 | 12 | オリジナル本の装丁デザイン構築①-2 | | | 3 |
| 13週目 | 13 | オリジナル本の装丁デザイン構築②-2 | | | 3 |
| 14週目 | 14 | オリジナル本の装丁デザイン構築③-2 | | | 3 |
| 15週目 | 15 | オリジナル本の装丁デザイン構築④-2 | | | 3 |
| 16週目 | 16 | イラストと商品デザインの関連性及び自己コンテンツ開拓、拡大についての講話(講評会) | | | 3 |
| 17週目 | 17 | オリジナルキャラクターを活用したポスターデザイン構築①-2 | | | 3 |
| 18週目 | 18 | オリジナルキャラクターを活用したポスターデザイン構築②-2 | | | 3 |
| 19週目 | 19 | オリジナルキャラクターを活用したポスターデザイン構築③-2 | | | 2 |
| 20週目 | 20 | オリジナルキャラクターを活用したポスターデザイン構築④-2 | | | 2 |
| 21週目 | 21 | イラストと商品デザインの関連性及び自己コンテンツ開拓、拡大についての講話(講評会) | | | 2 |
| 22週目 | 22 | オリジナル本の装丁デザイン構築①-3 | | | 2 |
| 23週目 | 23 | オリジナル本の装丁デザイン構築②-3 | | | 2 |
| 24週目 | 24 | オリジナル本の装丁デザイン構築③-3 | | | 2 |
| 25週目 | 25 | イラストと商品デザインの関連性及び自己コンテンツ開拓、拡大についての講話(講評会) | | | 2 |
| 26週目 | 26 | オリジナルキャラクターを活用したポスターデザイン構築③-3 | | | 2 |
| 27週目 | 27 | オリジナルキャラクターを活用したポスターデザイン構築③-3 | | | 2 |
| 28週目 | 28 | オリジナルキャラクターを活用したポスターデザイン構築③-3 | | | 2 |
| 29週目 | 29 | イラストと商品デザインの関連性及び自己コンテンツ開拓、拡大についての講話(講評会) | | | 2 |
| 30週目 | 30 | | | | |
| | 合計時間数 | | | | 76 |
| 教科書 | 配色パターンコレクション(mt) 売れるキャラクター戦略“即死”“ゾンビ化”させない(光文社新書) | | | | |
| 時間外学習 | 特になし(必要に応じて実施) | | | | |
| 成績評価方法 | 【実習系】 ●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) | | | | |
| 備考 | | | | | |
| 担当詳細 | 1. 実務家 | 経歴等 | 株式会社ハフエティアートワークスで3年間イラスト業務に従事。その後職業訓練校OA事務課に通いExcel、word共に1級資格取得。その後求人誌制作会社の制作部に勤務。その後フリーでイラストレーターとして活動口 | | |

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 | マンガ科2年生 | 授業方法 | 実習 | 講義時期 | 2年次通年 |
|--------------|--|--------------------|--|--------|----------|
| 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 (目的) | カラー背景制作の流れを理解し、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 | 総授業時間数 | 58時間 | 授業回数 | 29回 | 1回授業 50分 |
| 1週目 | 1 | 自然のある背景と空間の表現 | | | 2 |
| 2週目 | 2 | 自然のある背景と空間の表現 | | | 2 |
| 3週目 | 3 | 自然のある背景と空間の表現 | | | 2 |
| 4週目 | 4 | 自然のある背景と空間の表現 | | | 2 |
| 5週目 | 5 | 自然のある背景と空間の表現(差分) | | | 2 |
| 6週目 | 6 | 自然のある背景と空間の表現(差分) | | | 2 |
| 7週目 | 7 | 水の表現について学ぶ | | | 2 |
| 8週目 | 8 | 水の表現について学ぶ | | | 2 |
| 9週目 | 9 | 水の表現について学ぶ | | | 2 |
| 10週目 | 10 | 水の表現について学ぶ | | | 2 |
| 11週目 | 11 | 水の表現について学ぶ(差分) | | | 2 |
| 12週目 | 12 | 水の表現について学ぶ(差分) | | | 2 |
| 13週目 | 13 | 水と自然が共存した背景の着彩 | | | 2 |
| 14週目 | 14 | 水と自然が共存した背景の着彩 | | | 2 |
| 15週目 | 15 | 水と自然が共存した背景の着彩 | | | 2 |
| 16週目 | 16 | 水と自然が共存した背景の着彩 | | | 2 |
| 17週目 | 17 | 水と自然が共存した背景の着彩(差分) | | | 2 |
| 18週目 | 18 | 水と自然が共存した背景の着彩(差分) | | | 2 |
| 19週目 | 19 | 背景2の線画に着色(家) | | | 2 |
| 20週目 | 20 | 背景2の線画に着色(家) | | | 2 |
| 21週目 | 21 | 背景2の線画に着色(家) | | | 2 |
| 22週目 | 22 | 背景2の線画に着色(家) | | | 2 |
| 23週目 | 23 | 背景2の線画に着色(家)品評会 | | | 2 |
| 24週目 | 24 | 背景2の線画に着色(ビル) | | | 2 |
| 25週目 | 25 | 背景2の線画に着色(ビル) | | | 2 |
| 26週目 | 26 | 背景2の線画に着色(ビル) | | | 2 |
| 27週目 | 27 | 背景2の線画に着色(ビル) | | | 2 |
| 28週目 | 28 | 背景2の線画に着色(ビル) | | | 2 |
| 29週目 | 29 | 背景2の線画に着色(ビル)品評会 | | | 2 |
| 30週目 | 30 | | | | |
| | 合計時間数 | | | | 58 |
| 教科書 | 背景作画改訂版 | | | | |
| 時間外学習 | 特になし | | | | |
| 成績評価方法 | 【実習系】 ●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) | | | | |
| 備考 | | | | | |
| 担当詳細 | 1. 実務家 | 経歴等 | 少年エースで活動しながらアシスタントを経験。角川書店と集英社で計3本の漫画賞受賞歴あり。けものフレンズのアンソロジーコミックにて掲載歴あり。 | | |

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 | マンガ科2年生 | 授業方法 | 講義・実習 | 講義時期 | 2年生通年 | | |
|--------------|--|--|---------------------------------|--------|-------|-------|-------|
| 授業科目 | DTP II | 担当者 | 山田祥包/工藤綾 | 科目必修区分 | 必修 | | |
| 授業概要 (目的) | 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クチャーし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 | 総授業時間数 | 87時間 | 授業回数 | 29回 | 1回授業 | 50分×3 | 授業時間数 |
| 4/15 | 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 | | | | | 3 |
| 5/13 | 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制作 | | | | | 3 |
| 5/20 | 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 | | | | | 3 |
| 5/27 | 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 | | | | | 3 |
| 6/3 | 5 | ポートフォリオフォーマット作成② | | | | | 3 |
| 6/10 | 6 | ポートフォリオレイアウト① | | | | | 3 |
| 6/17 | 7 | ポートフォリオレイアウト② | | | | | 3 |
| 6/24 | 8 | 基本書体の種類と使い方、書体出力見本の作成 | | | | | 3 |
| 7/1 | 9 | 基本書体の種類と使い方、書体出力見本の作成 | | | | | 3 |
| 7/8 | 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) | | | | | 3 |
| 7/15 | 11 | ロゴを使用する雑誌紙面版下制作(AERA) | | | | | 3 |
| 7/22 | 12 | ブレンドツールを利用した表組制作 | | | | | 3 |
| 7/29 | 13 | 課題制作調整時間 | | | | | 3 |
| 8/5 | 14 | CDジャケット制作 オリエン | | | | | 3 |
| 8/26 | 15 | CDジャケット制作 | | | | | 3 |
| 9/2 | 16 | CDジャケット制作 | | | | | 3 |
| 9/9 | 17 | 最終課題完成/提出 前期振り返り | | | | | 3 |
| 10/7 | 18 | オリジナル版下第一課題オリエン 制作開始 | | | | | 3 |
| 10/14 | 19 | 第一課題完成/提出 第二課題オリエン | | | | | 3 |
| 10/21 | 20 | 第二課題 | | | | | 3 |
| 10/28 | 21 | 第二課題/提出 第三課題オリエン | | | | | 3 |
| 11/4 | 22 | 第三課題 | | | | | 3 |
| 11/11 | 23 | 第三課題/提出 第四課題オリエン | | | | | 3 |
| 11/18 | 24 | 第四課題 | | | | | 3 |
| 11/25 | 25 | 第四課題/提出 最終課題オリエン | | | | | 3 |
| 12/2 | 26 | 最終課題 | | | | | 3 |
| 12/9 | 27 | 最終課題 | | | | | 3 |
| 12/16 | 28 | 最終課題完成/提出 前期振り返り | | | | | 3 |
| 12/23 | 29 | 最終課題継続制作(予備日) | | | | | 3 |
| | | | | | | | |
| | 合計時間数 | | | | | | 87 |
| 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 | 特になし | | | | | | |
| 成績評価方法 | 【実習系】 ●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) | | | | | | |
| 備考 | | | | | | | |
| 担当詳細 | 1. 実務家 | 経歴等 | 山田/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 | | | | |

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 | マンガ科2年生 | 授業方法 | 実習 | 講義時期 | 2年生通年 | | |
| 授業科目 | 共同課題制作 | 担当者 | 米須清人 | 科目必修区分 | 必修 | | |
| 授業概要 (目的) | お互いの価値観を認め合い1つの作品を構築する。 お互いの考え方を作品に昇華する方法を身につける。 | | | | | | |
| 到達目標 | お互いの感性や価値観、技術を活かしたデザイン作品を2点制作しそれを就活作品集に加える。□ □ | | | | | | |
| 授業計画 | 総授業時間数 | 58時間 | 授業回数 | 29回 | 1回授業 | 50分 | 授業時間数 |
| 1週目 | 1 | グループ制作の目的や概要の説明 | | | | | 2 |
| 2週目 | 2 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)① | | | | | 2 |
| 3週目 | 3 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)② | | | | | 2 |
| 4週目 | 4 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)③ | | | | | 2 |
| 5週目 | 5 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)④ | | | | | 2 |
| 6週目 | 6 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)⑤ | | | | | 2 |
| 7週目 | 7 | グループ制作の目的や概要の説明と講評会 | | | | | 2 |
| 8週目 | 8 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)①-2 | | | | | 2 |
| 9週目 | 9 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)②-2 | | | | | 2 |
| 10週目 | 10 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)③-2 | | | | | 2 |
| 11週目 | 11 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)④-2 | | | | | 2 |
| 12週目 | 12 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)⑤-2 | | | | | 2 |
| 13週目 | 13 | グループ制作の目的や概要の説明と講評会 | | | | | 2 |
| 14週目 | 14 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)①-3 | | | | | 2 |
| 15週目 | 15 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)②-3 | | | | | 2 |
| 16週目 | 16 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)③-3 | | | | | 2 |
| 17週目 | 17 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)④-3 | | | | | 2 |
| 18週目 | 18 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)⑤-3 | | | | | 2 |
| 19週目 | 19 | グループ制作の目的や概要の説明と講評会□ | | | | | 2 |
| 20週目 | 20 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)①-4 | | | | | 2 |
| 21週目 | 21 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)②-4 | | | | | 2 |
| 22週目 | 22 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)③-4 | | | | | 2 |
| 23週目 | 23 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)④-4 | | | | | 2 |
| 24週目 | 24 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)⑤-4 | | | | | 2 |
| 25週目 | 25 | グループ制作の目的や概要の説明と講評会□ | | | | | 2 |
| 26週目 | 26 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)①-5 | | | | | 2 |
| 27週目 | 27 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)②-5 | | | | | 2 |
| 28週目 | 28 | グループ作品制作(テーマなどに関しては各学生チームにて決定)③-5 | | | | | 2 |
| 29週目 | 29 | | | | | | |
| 30週目 | 30 | | | | | | |
| | 合計時間数 | | | | | | 58 |
| 教科書 | 配色パターンコレクション(mt) 売れるキャラクター戦略“即死”“ゾンビ化”させない(光文社新書) | | | | | | |
| 時間外学習 | 特になし(必要に応じて実施) □ | | | | | | |
| 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) | | | | | | |
| 備考 | | | | | | | |
| 担当詳細 | 1. 実務家 | 経歴等 | 従事。 その後職業訓練校OA事務課に通いExcel、word共に1級資格取得。その後求人誌制作会社の制作部に勤務。その後フリーでイラストレーターとして活動 | | | | |

| 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 | マンガ科2年生 | | 授業方法 | 講義 | 講義時期 | 2年生通年 | |
| 授業科目 | 就職実務2(志学Ⅱ) | | 担当者 | 米須清人 | 科目必修区分 | 必修 | |
| 授業概要 (目的) | KBC学園の教育理念に掲げられた「人財」を目指し、人間性を磨き各自の「志」を立てるために「学生クレド」について理解を深め、望ましい価値観や考え方を身につける。及び就職活動に向けての意識指導と就職戦略作品制作の指導。 | | | | | | |
| 到達目標 | 学園が目標として掲げる人財の育成に向けての指導および指導内容の理解。及び就職活動に向けての意識指導と就 | | | | | | |
| 授業計画 | 総授業時間数 | 33時間 | 授業回数 | 11回 | 1回授業 | 50分 | 授業時間数 |
| 1週目 | 1 | 就職用ポートフォリオ作品制作(オリジナルロゴマーク、タイポグラフィー、名刺) 並行して志学2授業実施 | | | | | 3 |
| 2週目 | 2 | 就職用ポートフォリオ作品制作(オリジナルロゴマーク、タイポグラフィー、名刺) 並行して志学2授業実施 | | | | | 3 |
| 3週目 | 3 | 就職用ポートフォリオ作品制作(オリジナルロゴマーク、タイポグラフィー、名刺) 並行して志学2授業実施 | | | | | 3 |
| 4週目 | 4 | 就職用ポートフォリオ作品制作(オリジナルロゴマーク、タイポグラフィー、名刺) 並行して志学2授業実施 | | | | | 3 |
| 5週目 | 5 | 就職用ポートフォリオ作品制作(オリジナルロゴマーク、タイポグラフィー、名刺) 並行して志学2授業実施 | | | | | 3 |
| 6週目 | 6 | 就職用ポートフォリオ作品制作(オリジナルロゴマーク、タイポグラフィー、名刺) 並行して志学2授業実施 | | | | | 3 |
| 7週目 | 7 | 就職用ポートフォリオ作品制作(オリジナルロゴマーク、タイポグラフィー、名刺) 並行して志学2授業実施 | | | | | 3 |
| 8週目 | 8 | 就職用ポートフォリオ作品制作(オリジナルロゴマーク、タイポグラフィー、名刺) 並行して志学2授業実施 | | | | | 3 |
| 9週目 | 9 | 就職用ポートフォリオ作品制作(オリジナルロゴマーク、タイポグラフィー、名刺) 並行して志学2授業実施 | | | | | 3 |
| 10週目 | 10 | 就職用ポートフォリオ作品制作(オリジナルロゴマーク、タイポグラフィー、名刺) 並行して志学2授業実施 | | | | | 3 |
| 11週目 | 11 | 就職用ポートフォリオ作品制作(オリジナルロゴマーク、タイポグラフィー、名刺) 並行して志学2授業実施 | | | | | 3 |
| 12週目 | 12 | | | | | | |
| 13週目 | 13 | | | | | | |
| 14週目 | 14 | | | | | | |
| 15週目 | 15 | | | | | | |
| 16週目 | 16 | | | | | | |
| 17週目 | 17 | | | | | | |
| 18週目 | 18 | | | | | | |
| 19週目 | 19 | | | | | | |
| 20週目 | 20 | | | | | | |
| 21週目 | 21 | | | | | | |
| 22週目 | 22 | | | | | | |
| 23週目 | 23 | | | | | | |
| 24週目 | 24 | | | | | | |
| | 合計時間数 | | | | | | 33 |
| 教科書 | 志学2教科書 | | | | | | |
| 時間外学習 | 特になし(就職活動用の作品制作も並行して進めるので必要に応じて時間外学習も検討) | | | | | | |
| 成績評価方法 | 【講義系】 ●出席評価点40% ●課題評価点5%(確認テスト・課題の平均点より算出) ●授業態度40% ●課題・発表評価点10%(課題クオリティ) ●評価テスト評価点5%(評価テスト点数より算出) | | | | | | |
| 備考 | | | | | | | |
| 担当詳細 | 1. 実務家 | 経歴等 | 株式会社バラエティアートワークスで3年間イラスト業務に従事。 その後職業訓練校OA事務課に通いExcel、word共に1級資格取得。その後求人誌制作会社の制作部に勤務。その後フリーでイラストレーターとして活動口 | | | | |

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 | マンガ科2年生 | 授業方法 | 講義・実習 | 講義時期 | 2年生後期 |
| 授業科目 | デザインコンプ | 担当者 | 米須清人 | 科目必修区分 | 必修 |
| 授業概要 (目的) | IDAの独自イベントであるデザインコンプに向けての各自課題制作を行う。 デザインを通して人や地域との繋がりを学びデザインの可能性を広く理解する。 | | | | |
| 到達目標 | 各テーマに基づいたコンテンツ作りを行いデザインへのさらなる知識と技術を深める。 | | | | |
| 授業計画 | 総授業時間数 | 105時間 | 授業回数 | 21回 | 1回授業 50分 |
| 1週目 | 1 | 導入後、各チームにてテーマ決め(問題提起決定)1 | | | 5 |
| 2週目 | 2 | 各チームにてテーマ決め(問題提起決定)1-2 企画書提出 | | | 5 |
| 3週目 | 3 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 4週目 | 4 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 5週目 | 5 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 6週目 | 6 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 7週目 | 7 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 8週目 | 8 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 9週目 | 9 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 10週目 | 10 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 11週目 | 11 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 12週目 | 12 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 13週目 | 13 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 14週目 | 14 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 15週目 | 15 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 16週目 | 16 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 17週目 | 17 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 18週目 | 18 | 各チーム制作物決定(制作物決定)各チーム制作開始 展示物制作 | | | 5 |
| 19週目 | 19 | デザインコンプ当日(受付・作品管理等) | | | 5 |
| 20週目 | 20 | デザインコンプ当日(受付・作品管理等) | | | 5 |
| 21週目 | 21 | デザインコンプ当日(受付・作品管理等) | | | 5 |
| 22週目 | 22 | | | | |
| 23週目 | 23 | | | | |
| 24週目 | 24 | | | | |
| 25週目 | 25 | | | | |
| 26週目 | 26 | | | | |
| 27週目 | 27 | | | | |
| 28週目 | 28 | | | | |
| 29週目 | 29 | | | | |
| 30週目 | 30 | | | | |
| 31週目 | 31 | | | | |
| 32週目 | 32 | | | | |
| | 合計時間数 | | | | 105 |
| 教科書 | 特に無し | | | | |
| 時間外学習 | 特になし(必要に応じて実施) | | | | |
| 成績評価方法 | 【実習系】 ●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) | | | | |
| 備考 | - | | | | |
| 担当詳細 | 1. 実務家 | 経歴等 | 株式会社バラエティアートワークスで3年間イラスト業務に従事。 その後職業訓練校OA事務課に通いExcel、word共に1級資格取得。 その後求人誌制作会社の制作部に勤務。その後フリーでイラストレーターとして活動 | | |