

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	デザイン専攻科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	映像撮影編集実践	担当者	東 英児、新田雅一	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ●映像合成ソフト「アフターエフェクト」の基本操作を習得する 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・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 ●簡単なアニメーション(テキストモーション・画像のエフェクト)などが制作できる ●スケジュールに従って計画通りに作品制作が出来る。 ●編集ソフト(アフターエフェクト、プレミア)の操作法を理解する事ができる。 ●絵コンテ通りに映像作品を構築する事ができる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション。映像編集の過去作品紹介。制作過程を映像で観る。			3
	2	カメラの操作方法、編集ソフト基礎的操作方法レクチャー			3
	3	カメラ操作実践1			3
	4	カメラ操作実践2			3
	5	ミニ取材撮影1			3
	6	編集作業			3
	7	ミニ取材撮影2			3
	8	編集作業			3
	9	編集作業			3
	10	完成試写			3
	11	カット割り実習、企画会議			3
	12	撮影1			3
	13	撮影2			3
	14	編集1			3
	15	完成試写			3
	16	参考動画の紹介			3
	17	制作に向けてのディスカッション1			3
	18	アフターエフェクト概論			3
	19	絵コンテ制作			3
	20	撮影実践1			3
	21	撮影実践2			3
	22	映像編集実践1			3
	23	映像編集実践2			3
	24	作品クオリティチェック			3
	25	作品発表、振り返り			3
	合計時間数				75
教科書					
時間外学習					
成績評価方法	出席率 10% 課題評価 20% 授業参態度 10% 発表評価 60%				
担当詳細	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	デザイン専攻科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	Webデザイン	担当者	宮國 裕乃	科目必修区分	必修
授業概要	ノーコードツール「STUDIO」を使用したWebサイト制作の基本スキルを身につける。 Web制作の流れを体系的に学び、アイデアを形にする楽しさを感じてもらう。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ノーコードツール「STUDIO」を使ってWebサイトを制作できる ・Webデザインで使われる基本言語(HTML&CSS)を理解できる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション(自己紹介、授業の目的・Webデザイナーの仕事・ツールについて共有)			3
	2	座学:	バナー広告について / Webデザインの基本ルール(カラー・フォント・画像)		3
	3	Canva演習:	見本どおりにバナーを作ろう		3
	4		テーマに沿ったバナーを作ろう		3
	5	Photoshop演習:	バナーをトレースして研究しよう①		3
	6		バナーをトレースして研究しよう②		3
	7		バナーをトレースして研究しよう③【課題提出】		3
	8	HTML&CSS基礎:	Webサイトを構成する言語を学ぼう①(Progate)		3
	9		Webサイトを構成する言語を学ぼう②(Progate)		3
	10		Webサイトを構成する言語を学ぼう③(Progate)		3
	11	STUDIO導入:	エディタの説明 / テンプレートを編集してWebサイトを作ろう①		3
	12		テンプレートを編集してWebサイトを作ろう②		3
	13		テンプレートを編集してWebサイトを作ろう③【課題提出】		3
	14		テンプレートを編集してWebサイトを作ろう④【課題発表】		3
	15	STUDIO基礎:	①ボックスモデルについて ~ 要素の追加編集		3
	16		②テキストの追加と編集 ~ グルーピングの仕方		3
	17		③Z-index ~ Fixed(固定ボックス)配置		3
	18	STUDIO実践①:	デモサイトをもとにポートフォリオサイトを1から作ろう①		3
	19		デモサイトをもとにポートフォリオサイトを1から作ろう②【課題提出】		3
	20	STUDIO応用:	①メンバーの招待&共有 ~ アニメーションの紹介		3
	21		②iframeの説明 ~ 状態を考慮したデザイン		3
	22		③ライブプレビュー ~ レスポンシブデザインの作り方		3
	23	STUDIO実践②:	美容室のコーポレートサイトを制作しよう①		3
	24		美容室のコーポレートサイトを制作しよう②		3
	25		美容室のコーポレートサイトを制作しよう③【課題提出】		3
	26	自由課題:	STUDIOで自分のポートフォリオを作ろう①		3
	27		STUDIOで自分のポートフォリオを作ろう②		3
	28				
	29				
	30				
	合計時間数			81	
教科書					
時間外学習					
成績評価方法	授業態度 40%、課題提出 60%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	ゲームクリエイティブ実習	担当者	西村 直樹	科目必修区分	必修
授業概要	ゲームが中心ではありますが、人を楽しませる(遊ばせる)ゲームの面白さ、エンタテインメント性を学んで貰いつつ、ゲーム・映像・音楽・イラストなど様々な知識やテクニックを学ぶ。				
到達目標	Unityを覚え(導入)、ゲーム性+映像・音楽なども入れ込んで、各学生の個性やスキルに合わせた作品制作ができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	●最初の授業なので、授業のイントロダクション。西村のクリエイター自己紹介。 ●入学してきた学生たち、どんな個性やクリエイティブ資質を秘めているか？ 何を目指したいか？ 皆んなの今世界を教えて欲しい。ヒアリング。			3
	2	●クリエイター、クリエイティブな作品を創る(作る)とはどういう事か。 私や仕事仲間たち、教え子たち、クリエイティブ業界の中心である東京の実際、そして、沖縄のスクールでの先輩たちなど、それらの例を紹介しつつ、挑む面白さ、大変さ、大事な事をレクチャー。			3
	3	●生徒たちの、今時点でのクリエイターアピールを行う。 クリエイターアピール資料の作成。クリエイトの何に興味があり、今時点では何が出来、どんな好きや得意があり、(←入学する前～現在)すでに何かの作品があるなら発表を行ってもらおう。そして、2年間をどう活かすのか。資料の作成。⇒アピール発表。			6
	4	●ゲーム・創作・映像演出・3Dやバーチャルなど最先端テクノロジー例など、クリエイティブな刺激授業を行います。			3
	5	●そして、今度は学生たちの番。皆んながお薦めするゲームや映画などを紹介、発表してもらい、作品の魅力ポイントをアピール。 単なるファンではなく、クリエイター視点から観る必要性や大事さ。 資料の作成。⇒アピールプレゼン			6
	6	●ゲームなど企画の作成と発表。 DDクラスの学生さんは、ゲーム系、映像系、音楽系など、幅広い興味を持っていますので、「自分世界をアピールする作品の企画」や、「作ってみたい作品の企画」をテーマに企画案を作成、発表を行います。また、見せるデモを作成か用意。			12
	7	●後期になり、Unityを覚えての作品制作を始めていきます。 まずは、Unityの解説。サンプル作品や先輩たちの作品を見せます。 そして、おそらく今回も、インストール作業Dayになると思います。			3
	8	●Unityの使い方、作り方を覚える。 インストールが終わり次第、Unityをさわり、慣れていく為の練習作を作ります。			6
	9	●Unityでの作品制作。12/9のプレイ発表へ向けて。 一昨年、昨年、この2年間を見ても、Unityが持つインタラクティブな作品作りへの関心具合により、制作ペースや作品の出来が違ってきますので、練習作の具合を見て、制作テーマの詳細を決めたく考えます。基本は、 ・《得意世界を盛り込む(インタラクティブなギャラリー要素)》 ・《楽しめるゲーム性を盛り込む》をポイントに行います。			3
	10	作品制作、確認、アドバイス。			6
	11	完成版の提出。そしてプレイしての発表。			3
	12				
	合計時間数				54
教科書	基本、自作資料や、教材となるゲームや映画などの作品を利用。場合により、Unity参考本。				
時間外学習					
成績評価方法	出席率 20% / 各課題評価 50% / 授業態度 10% / 課題・発表態度 20%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	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	3DCGソフトMaya を使い、3DCGを制作する為の基礎を習得する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・3DCGソフトで基礎的な形を作ることが出来る。 ・表現したい質感を設定することが出来る。 ・簡単なアニメーションを作ることが出来る。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	3DCGとは？ 3DCGを使った作品について。Mayaの基礎、操作方法など			3
	2	モデリング基礎1 形を作る1			3
	3	モデリング基礎2 形を作る2			3
	4	モデリング基礎3 UVテクスチャーの概念1			3
	5	モデリング基礎4 UVテクスチャーの概念2			3
	6	モデリング基礎5 ライティングによる物の見え方			3
	7	アニメーション基礎1 ボールを弾ませる 移動と回転のアニメーション			3
	8	アニメーション基礎2 スケルトン構造を使ったアニメーション1			3
	9	アニメーション基礎3 スケルトン構造を使ったアニメーション2			3
	10	応用:ARを使って今まで作ったモデルをARに変換し、遊んでみる			3
	11	まとめ			3
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				33
教科書					
時間外学習					
成績評価方法	出席 20% 授業参加度 30% 提出作品 50%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	デッサン	担当者	山田 祥包	科目必修区分	必修
授業概要	表現する上での道具の特性を理解し、使用法を学び、基礎的な観察力とデザインの現場で必要となるラフ画等での画力を身につける。 自己管理、時間配分の演習。参考作品やクラスメートの作品から良い部分を見つける力も身につける。				
到達目標	鉛筆デッサンの基礎的な描画ができる。 指定された条件を基に正しく描け、質感表現ができる。 様々な形に対する観察力の点で形の変化を感じ取ることができる。 時間内に丁寧に取り組む為の集中力を養い、根気良く作業を続けることができる。 色鉛筆、リキテックス(通年の場合)等、フルカラー教材も使用し、表現の幅を広げることができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	カッターによる鉛筆削りのレクチャー。ハッチングの紹介と技法の体験。			3
	2	7種類の鉛筆の濃度を検証する為のグラデーション演習。			3
	3	気持ちの良いハッチングの練習課題。トレースされたリンゴのアウトラインにハッチングを入れる			3
	4	気持ちの良いハッチングの練習課題。トレースされたリンゴのアウトラインにハッチングを入れる			3
	5	サムネールの技術向上を目的とした写真モチーフクロッキー。			3
	6	サムネールの技術向上を目的とした写真モチーフクロッキー。			3
	7	形の取り方。見えない所を意識する。パースとは。マウスの箱等。			3
	8	形の取り方。見えない所を意識する。パースとは。マウスの箱等。			3
	9	形の取り方。見えない所を意識する。パースとは。マウスの箱等。			3
	10	人物クロッキー。2名1組で片方がポーズを取り5、10、20分タイマーで時間を計り全身を速写。			3
	11	人物クロッキー。2名1組で片方がポーズを取り5、10、20分タイマーで時間を計り全身を速写。			3
	12	果実の写真をパソコンで見ながらのデッサン。鉛筆と色鉛筆の双方を描く。			3
	13	果実の写真をパソコンで見ながらのデッサン。鉛筆と色鉛筆の双方を描く。			3
	14	果実の写真をパソコンで見ながらのデッサン。鉛筆と色鉛筆の双方を描く。			3
	15	果実の写真をパソコンで見ながらのデッサン。鉛筆と色鉛筆の双方を描く。			3
	16	果実の写真をパソコンで見ながらのデッサン。鉛筆と色鉛筆の双方を描く。			3
	17	前期最終講評会。学生一人一人にアドバイス、全体共有、振り返り。			3
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	合計時間数				51
教科書	参考プリント引用として、ドローイング(美術出版社)、鉛筆デッサン(グラフィック社)、 超色鉛筆画レッスン(メイツ出版)、クイックポーズデッサン(グラフィック社)				
時間外 学習					
成績評価 方法	授業態度／勤怠状況 10%、課題提出期限・発表態度 20%、出席率・課題習熟度／提出期限厳守 70%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

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	デザイン専攻科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	写真基礎	担当者	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要	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	<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 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	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション			3
	2	カメラの取扱い			3
	3	機材の取扱①、F値を理解する			3
	4	機材の取扱②、F値を理解する			3
	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)			3
	6	機材の取扱④、シャッタースピードを理解する			3
	7	機材の取扱⑤、シャッタースピードを理解する			3
	8	機材の取扱 振り返り①			3
	9	課題①「表情」を撮る (公団付近)			3
	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			3
	11	撮影した写真を動画にしてみる②			3
	12	課題②「家族」提出、プレビュー			3
	13	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
	14	ワンシーン・ワンカット作品制作② 企画 撮影			3
	15	ワンシーン・ワンカット作品制作③ 提出 試写			3
	16	まとめ			3
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				48
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%				
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	デザイン専攻科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	色彩学	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	色彩に関わる職業に求められる知識・技能を身につける。				
到達目標	色見本や絵の具を使って、色がつイメージや効果を知る。				
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3章 色の表示方法1			2
	5	第4章 色の知覚的効果1			2
	6	第5章 色の心理的効果			2
	7	第6章 色彩調和1			2
	8	色彩検定対策			2
	9	色彩検定対策			2
	10	色彩検定対策			2
	11	色彩検定対策①			5
	12	色彩検定対策②			5
	13	色彩検定日			
	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	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	デザイン専攻科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	サウンドクリエイティブ	担当者	吉田大智	科目必修区分	必修
授業概要	音響(PA)の基礎知識を実践授業にて身につける。 DTMの基礎知識と音楽基礎知識を身につける。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ●音響機材の名称や使用方法を学び、簡易的なPAシステムのセッティングをする事が出来る。 ●基礎的なPA機器の操作やオペレーションが出来るようになる。 ●「8の字巻き」が出来る。 ●DTMソフトの基礎的な操作が出来るようになる。 ●基礎的な録音作業、MA及びミックス作業が出来るようになる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	PA基礎実習1「音響卓/AudioI/Fの扱い方」/ DTM基礎講座1「DTMで使われる機材用語を知る」			2
	2	PA応用実習1「簡易PAシステムの操作とオペレーション」			2
	3	講義1「音楽業界の職種」/ PA基礎実習2「8の字巻きとマイクスタンドの扱い方を知る」			2
	4	講義2「音楽/映像業界で使われるケーブルや機器の種類を知る」			2
	5	講義3「ライブシステムにおける音響機器の音声信号の流れを知る」			2
	6	PA応用実習3「簡易PAシステムの操作とオペレーション」II			2
	7	DTM基礎講座2「DAWソフト:GarageBandの使い方」/ DTM基礎実習1「簡易的な録音とミックス作業」			2
	8	DTM応用実習4「各パートに対する音声処理法」			2
	9	練習課題1「簡易的なサウンドロゴ制作」			2
	10	課題制作			4
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				22
教科書	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%				
担当詳細	実務家	備考			
実務経験紹介	・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)、他				

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	デザイン専攻科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	
授業科目	実践1	担当者	山田 祥包	科目必修区分	必修
授業概要	アイデアを創造するために、また学科間、学年間を越えるために、学びの探求、実践を行う。 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。 校外学習(博物館・美術館等の展示会イベント、合同企業説明会、企業訪問、企業研修)の時間としても使用する。 東京研修の準備、企業訪問アポイント、研修日程も含める。				
到達目標	作品展示等での自身の作品クオリティを向上することができる。 共同制作や自主制作の補講時間を持つ事で創作力を向上することができる。 校外での展示会やイベント等に参加し見識を広げる事ができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	ターゲットに合わせた企画を考える(グループディスカッション)企画案出し			3
	2	ターゲットに合わせた企画を考える(グループディスカッション)プレゼン用ツール、資料作成			3
	3	ターゲットに合わせた企画を考える(グループディスカッション)プレゼン用ツール、資料作成			3
	4	ターゲットに合わせた企画を考える(グループディスカッション)プレゼン・ディスカッション			3
	5	プレゼンテーション見学			10
	6	校外学習(博物館・美術館等の展示会イベント、合同企業説明会)への参加			47
	7	東京研修/県外就活フォロー(中止であれば企業訪問・面接フォロー)			20
	8	テーマに基づいた制作(展示物制作)			30
	9	デザインコンプ準備/企業訪問・面接フォロー			16
	10	デザインコンプ搬入			10
	11	デザインコンプ開催期間			15
	12	デザインコンプ搬出			5
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	合計時間数				165
教科書	プリントなど				
時間外学習					
成績評価方法	授業態度/勤勉状況 70%、課題提出状況 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	デザイン専攻科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	イラストレーター&フォトショップ	担当者	謝敷宗邦	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	Illustrator能力認定試験、Photoshop能力認定試験/DD科目合格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	内 容				授業時間数
	1	自己紹介と共有/フォルダとファイルの使い方			2
	2	図形や線を描く・オブジェクトの選択と基本的な変形・色と透明度の設定①			2
	3	オブジェクトの編集と合成・レイヤーの概念・線と文字			2
	4	画像の配置とデザイン①			4
	5	検定試験対策/過去問題対策			10
	6	Illustratorクリエイター能力認定試験			5
	7	Photoshop/レイヤーと基本操作			2
	8	選択範囲、色調補正と調整レイヤー①			2
	9	色の設定とペイントの操作			2
	10	レイヤーマスク			2
	11	文字・パス・シェイプ			2
	12	画像修正と加工①			2
	13	イラストレーターとPhotoshopの連携			2
	14	検定試験対策/過去問題対策			10
	15	Photoshopクリエイター能力認定試験			5
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	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、 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%				
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	デザイン専攻科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	修了制作	担当者	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要	映像制作を通して、社会と出会い、俯瞰した発想を身につける。 また、相手に喜ばれる喜び(自利利他)を体験する…学生クレドから				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 映像制作を通して、“社会性”を身につける 「コミュニケーション」スキルを鍛える…話を聞き出す、広げる取材を行い、構成に深みをもたせる話題を見つける 企画力、提案力、交渉力を鍛える スケジュール管理を学ぶ 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	授業概要の説明			5
	2	企画立案 / 取材交渉			5
	3	企画立案 / 取材交渉			5
	4	撮影準備			5
	5	撮影準備			5
	6	撮影①			5
	7	撮影②			5
	8	撮影③			5
	9	編集①			5
	10	編集②			5
	11	編集③			5
	12	作品提出 / 試写			5
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				60
教科書					
時間外学習					
成績評価方法	出席率 10% 課題評価 20% 授業参態度 10% 発表評価 60%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	
授業科目	志学 I	担当者	山田 祥包	科目必修区分	必修
授業概要	「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	内 容				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	ロールモデルに関して①			2
	15	ロールモデルに関して②			2
	16	ロールモデルに関して③ ※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	ワーク④			2
	28	まとめ			2
	29				
30					
	合計時間数				56
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%、課題提出 60%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	
授業科目	インターンシップ1	担当者	山田 祥包	科目必修区分	必修
授業概要	「会社情報」を多く集める事で、他社比較より「採用動向」などを知ることができる。 直接、現役デザイナーの話を伺うことで、「社会人」へ向けての具体的な目標を立てる。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・「就職」希望分野を見極める ・採用される為に不足しているスキルを知る 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	訪問先企業リサーチ・書類制作(ポートフォリオ、名刺など)			6
	2	訪問先企業リサーチ・書類制作(ポートフォリオ、名刺など)			6
	3	訪問先企業リサーチ・アポ取り(電話)			6
	4	訪問先企業リサーチ・アポ取り(電話)			6
	5	企業訪問			6
	6	企業訪問			6
	7	企業訪問			6
	8	企業訪問			6
	9	企業訪問			6
	10	企業訪問			6
	11	企業訪問			6
	12	企業訪問			6
	13	インターンシップ報告会			3
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				75
教科書					
時間外 学習					
成績評価 方法	授業態度 40%、課題提出 60%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	デザイン思考	担当者	山田 祥包	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	デザイン導入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			2
	8	デザイン思考／学年ワーク②			2
	9	デザイン思考／学年ワーク③			2
	10	デザイン思考／分野別ワーク①			2
	11	デザイン思考／分野別ワーク②			2
	12	デザイン思考／分野別ワーク③			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			18
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	合計時間数				52
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	デザイン専攻科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	コンセプト	担当者	山田 祥包	科目必修区分	必修
授業概要	コンセプトの意味への理解、重要性を知る ワークショップを通してコンセプトの発想法を実践的に身につけ、習慣化する 発表を通しプレゼンテーション能力を身につける				
到達目標	コンセプトを発見するプロセスを理解、他課題でも実践することができる コンセプトを得ることにより、オリジナリティかつ説得力のあるデザインを創造することができる チームでのディスカッションやプレゼンテーションにて、表現力、アピール力を高めることができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	コンセプトの言葉の意味と役割について			2
	2	4つの目から広げるマインドマップの話			2
	3	3Kとメタファー(例える事)の話			2
	4	ワークショップ①グループに分かれて議題について話し合う。			2
	5	ワークショップ①グループに分かれて議題についてまとめる。			2
	6	ワークショップ①発表			2
	7	ワークショップ②グループに分かれて議題について話し合う。			2
	8	ワークショップ②グループに分かれて議題についてまとめる。			2
	9	ワークショップ②発表			2
	10	ワークショップ③グループに分かれて議題について話し合う。			2
	11	ワークショップ③グループに分かれて議題についてまとめる。			2
	12	ワークショップ③発表			2
	13	ワークショップ④グループに分かれて議題について話し合う。			2
	14	ワークショップ④グループに分かれて議題について話し合う。			2
	15	ワークショップ④グループに分かれて議題について話し合う。			2
	16	ワークショップ④グループに分かれて議題についてまとめる。			2
	17	ワークショップ④発表			2
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				34
教科書					
時間外 学習					
成績評価 方法	授業態度／勤怠状況 10%、課題提出期限・発表態度 20%、 出席率・課題習熟度／提出期限厳守 70%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

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	デザイン専攻科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	3DCG	担当者	與儀 美奈子	科目必修区分	必修
授業概要	3DCGソフトMaya を使い、3DCGを制作する為の基礎を習得する。また、グループ制作によって分担し、協力して制作をする方法を学ぶ。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・3DCGソフトでアニメーションの基礎から、応用を学ぶ。 ・グループ制作を行い、皆で分担し、協力して作り上げる楽しさを学ぶ。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	3DCGを使って、作品制作案検討する。グループ(3~5名)を作る。 アニメーション基礎			3
	2	キャラクターリギング(アニメーションをつけるための、仕組み作り): フェイシャルアニメーション			3
	3	キャラクターリギング2:骨を入れる、ウエイト調整			3
	4	キャラクターリギング3:ウエイト調整、仕上げ(テクスチャーなど)			3
	5	個別指導(コンセプトに基づいた内容で制作)			39
	6	各自チームの制作発表会			3
	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				54
教科書					
時間外 学習					
成績評価 方法	出席 20% 授業参加度 30% 提出作品 50%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	実習	講義時期	後期
授業科目	映像プロモーション	担当者	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要	立案から完成に至る経過いく全般を、学生の自主性や自己管理を尊重し重視しながら、他の領域との協働をもできる様に、総合的な完成度を追求する。				
到達目標	自主研究に基づき、さらに高度に、概念的、技術的な進化を目的とする。 新たなジャンルの研究や作品制作に取り組み、デザインコンプでの発表など、対外的に成果をアウトプットすることを目的とする。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	授業概要の説明			3
	2	計画プレゼンテーション①			3
	3	計画プレゼンテーション②			3
	4	撮影計画など確定後、制作を進める			42
	5	制作作品プレゼンテーション、講評			6
	6	まとめ			3
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				60
教科書					
時間外学習					
成績評価方法	出席率 10% 課題評価 20% 授業参態度 10% 発表評価 60%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	Webデザイン	担当者	宮國 裕乃	科目必修区分	必修
授業概要	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	<ul style="list-style-type: none"> ・ノーコードツール「STUDIO」を使用してより実務に近いサイトを制作できる ・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 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション(授業の目標の共有、コミュニケーションツールの導入、前年度までのおさらい)			3
	2	STUDIO基礎: ①ボックスモデルについて ~ グルーピングの仕方			3
	3	②テキストの追加と編集 ~ Fixed(固定ボックス)配置			3
	4	STUDIO実践①: デモサイトをもとにポートフォリオサイトを1から作ろう①			3
	5	デモサイトをもとにポートフォリオサイトを1から作ろう②【課題提出】			3
	6	STUDIO応用: ①メンバーの招待&共有 ~ モーダルの作成方法			3
	7	②フォームの追加&編集 ~ レスポンシブデザインの作り方			3
	8	STUDIO実践②: 美容室のコーポレートサイトを制作しよう①			3
	9	美容室のコーポレートサイトを制作しよう②			3
	10	美容室のコーポレートサイトを制作しよう③			3
	11	美容室のコーポレートサイトを制作しよう④【課題発表】			3
	12	Photoshop演習: 見本通りにバナーを作成しよう①			3
	13	見本通りにバナーを作成しよう②【課題提出】			3
	14	XD演習: ワイヤフレームをもとにプロトタイプを完成させよう①			3
	15	ワイヤフレームをもとにプロトタイプを完成させよう②			3
	16	STUDIO実践③: ポートフォリオサイトを制作しよう①			3
	17	ポートフォリオサイトを制作しよう②			3
	18	ポートフォリオサイトを制作しよう③			3
	19	ポートフォリオサイトを制作しよう⑤【課題提出】			3
	20	自由課題: IDAのオープンキャンパスLPを制作しよう①			3
	21	IDAのオープンキャンパスLPを制作しよう②			3
	22	IDAのオープンキャンパスLPを制作しよう③			3
	23	IDAのオープンキャンパスLPを制作しよう④【課題提出】			3
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				69
教科書					
時間外学習					
成績評価方法	授業態度 40%、課題提出 60%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法		講義		講義時期		前期	
授業科目	Webビジネス	担当者		西村 直樹		科目必修区分		必修	
授業概要	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ように演習する。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、そこからの販促策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	内 容								授業時間数
	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
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	
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	
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	
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	
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	
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	
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	
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	
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	
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	
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	
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	
14	ふりかえり							1	
合計時間数								40	
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								
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)								
	WEB検定に必用な知識の補填を毎回の小テストによって行う								
成績評価方法	授業態度/勤怠状況 20%、課題提出状況 20%、課題クオリティ&期末テスト/提出期限厳守 60%								
担当詳細	実務家		備考						
実務経験紹介	ゲームクリエイター・IPコンテンツ・執筆など 11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	デザイン専攻科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	デッサン2	担当者	山田 祥包	科目必修区分	必修
授業概要	1年次で身につけた基礎力を駆使し、更に難易度の高い課題に取り組み、就職活動で有効な作品集へ加えられる作品を制作。 自己管理、時間配分の演習。参考作品やクラスメートの作品から良い部分を見つける力も身につける。				
到達目標	鉛筆デッサンの基礎的な描画法を基にクラスの三分の一以上が自らの画風を確立することができる。 様々な形に対する観察力の点で形の変化を感じ取り、正しく描くことができる。 時間内に丁寧に取り組む為の集中力を養い、根気良く作業を続けることができる。 色鉛筆、リキテックス等、フルカラー教材を使用し、想像力豊かな表現ができる。 就職活動において有効な作品選定、編集ができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	サムネールの技術向上を目的とした写真モチーフクロッキー。			3
	2	人物クロッキー			3
	3	人物クロッキー			3
	4	サムネールの技術向上を目的とした写真モチーフクロッキー。			3
	5	静物デッサン+色鉛筆着彩(ワインの瓶)			3
	6	静物デッサン+色鉛筆着彩(ワインの瓶)			3
	7	静物デッサン+色鉛筆着彩(ワインの瓶)			3
	8	静物デッサン+色鉛筆着彩(ワインの瓶)			3
	9	静物デッサン+色鉛筆着彩(ワインの瓶)			3
	10	静物デッサン+色鉛筆着彩(ワインの瓶)			3
	11	進捗を見ながら予備日			3
	12	前期最終講評会。学生一人一人にアドバイス、全体共有、振り返り。			3
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	合計時間数				36
教科書	参考プリント引用として、ドローイング(美術出版社)、鉛筆デッサン(グラフィック社)、 超色鉛筆画レッスン(メイツ出版)、クイックポーズデッサン(グラフィック社)				
時間外 学習					
成績評価 方法	授業態度／勤怠状況 10%、課題提出期限・発表態度 20%、 出席率・課題習熟度／提出期限厳守 70%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

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	デザイン専攻科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	DTP実習	担当者	山田 祥包	科目必修区分	必修
授業概要	illustrator及びphotoshopの基本操作の振り返りを行ない、応用レベルまでのスキルアップアップを目標とする。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ●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	内 容				授業時間数
	1	DVD鑑賞。社会的活動とデザインコンプに向けて。			3
	2	モリサワ残暑見舞い文字組制作。宮崎駿式「面倒くさい」の見方の考察。			3
	3	新卒採用者の給料、グループディスカッション。外注費の概要と、広告制作料金基準。制作現場の人事、心構え。			3
	4	組版のおさらい。現場で使える組版サイズ表作成。時間内出力提出。			3
	5	知的財産権について。			3
	6	校正記号の種類、役割、記入の仕方。時間内記入提出。			3
	7	広告規制と消費者保護の考察。			3
	8	ロゴを使用した雑誌紙面版下制作(AERA)時間内出力提出。			3
	9	イラストレータブレンドツールを使用した表組み制作。時間内出力提出。			3
	10	ネットから素材を集めて指定通りにレイアウト。後日提出日を設ける。			3
	11	手書き指示書から正しく組版を含んだレイアウトを作成。時間内出力提出。			3
	12	ふりかえり			3
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				36
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)				
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	デザイン専攻科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義	講義時期	通年
授業科目	志学Ⅱ	担当者	前川潤平 山田 祥包	科目必修区分	必修
授業概要	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	内 容				授業時間数
	1	序章 立志についてのグループディスカッション			2
	2	第1章 志とは 1～3			2
	3	第1章 志とは 4～6			2
	4	第2章 「志」高く生きた人に学ぶ 1～5 吉田松陰について			2
	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			2
	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			2
	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			2
	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			2
	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			2
	10	第5章 伝える力(想いを言葉に変える力) 1～3 High&Low記入			2
	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			2
	12	第6章 わたしの「志」1～3 CAN、WILL、MUST記入			2
	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			2
	14	個別ガイダンス			20
	15	就職面談 / 就職・ポートフォリオフォロー			24
	16	就職フォロー			15
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				85
教科書	志学2(学園共通)				
時間外学習					
成績評価方法	授業態度／勤怠状況 70%、課題提出状況 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	デザイン専攻科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	インターンシップ2	担当者	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要	<p>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</p>				
到達目標	<p>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</p>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	インターンシップキックオフ			2
	2	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
	3	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
	4	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
	5	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
	6	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	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			53
	8	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
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	合計時間数				70
教科書	就職課と共有の履歴書指導プリントなど				
時間外学習					
成績評価方法	授業態度/勤怠状況 70%、課題提出状況 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	デザイン専攻科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	卒業制作	担当者	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要	立案から完成に至る経過いく全般を、学生の自主性や自己管理を尊重し重視しながら、他の領域との協働をもできる様に、総合的な完成度を追求する。				
到達目標	自主研究に基づき、さらに高度に、概念的、技術的な進化を目的とする。 新たなジャンルの研究や作品制作に取り組み、デザインコンプでの発表など、対外的に成果をアウトプットすることを目的とする。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	授業概要の説明			3
	2	企画立案ディスカッション			9
	3	計画プレゼンテーション			6
	4	撮影計画など確定後、制作(ロケハン、撮影、編集等)を進める			177
	5	制作作品プレゼンテーション、講評			6
	6	まとめ			3
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				204
教科書					
時間外学習					
成績評価方法	出席率 10% 課題評価 20% 授業参態度 10% 発表評価 60%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	実践2	担当者	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要	アイデアを創造するために、また学科間、学年間を越えるために、学びの探求、実践を行う。 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。 校外学習(博物館・美術館等の展示会イベント、合同企業説明会、企業訪問、企業研修)の時間としても使用する。 東京研修の準備、企業訪問アポイント、研修日程も含める。				
到達目標	作品展示等での自身の作品クオリティを向上する事ができる。 共同制作や自主制作の補講時間を持つ事で創作力を向上する事ができる。 校外での展示会やイベント等に参加し見識を広げる事ができる。 県内県外含む就職活動にて補講時間を持たせる事で企業内定の可能性を向上させる事ができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	校外学習(博物館・美術館等の展示会イベント)への参加			14
	2	東京研修/県外就活フォロー(中止であれば企業訪問・面接フォロー)			10
	3	テーマに基づいた制作(展示物制作)			30
	4	デザインコンプ準備/企業訪問・面接フォロー			16
	5	デザインコンプ搬入			10
	6	デザインコンプ開催期間			15
	7	デザインコンプ搬出			5
	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				100
教科書	プリントなど				
時間外学習					
成績評価方法	授業態度/勤怠状況 70%、課題提出状況 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	デザイン専攻科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、演習、実習	講義時期	通年
授業科目	デザイン思考	担当者	東 英児	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	デザイン導入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②(導入1h／グループワークA)			2
	4	デザイン思考導入③(グループワークB)			2
	5	デザイン思考導入④(グループワークC)			2
	6	デザイン思考導入⑤(グループワークD)			2
	7	デザイン思考／学年ワーク①			2
	8	デザイン思考／学年ワーク②			2
	9	デザイン思考／学年ワーク③			2
	10	デザイン思考／分野別ワーク①			2
	11	デザイン思考／分野別ワーク②			2
	12	デザイン思考／分野別ワーク③			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			24
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	合計時間数				58
教科書					
時間外 学習					
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					