

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	探求	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	デザインのアイデアを創造するために、既存のデザインや人物、また学生が興味がある事柄に対し深く探求・考察する。 デザイン思考を身につける。				
到達目標	デザイン思考を理解し、意識することができる。 さまざまな考えに柔軟に取り入れ、対応することができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション			3
	2	なぜ僕らは働くのか?①			3
	3	なぜ僕らは働くのか?②			3
	4	デザイン思考/問いを立てる			3
	5	デザイン思考/共感する			3
	6	デザイン思考/共感する			3
	7	デザイン思考/問題定義			3
	8	デザイン思考/アイデア創出			3
	9	デザイン思考/プロトタイプ			3
	10	デザイン思考/プロトタイプから検証へ/テスト			3
	11	デザイン思考/プロトタイプから検証へ/テスト2			3
	12	分野に合わせたデザイン思考を考える/問いを立てる			3
	13	分野に合わせたデザイン思考を考える/問題定義			3
	14	分野に合わせたデザイン思考を考える/アイデア創出			3
	15	分野に合わせたデザイン思考を考える/プロトタイプと検証プレゼン			3
	16	分野に合わせたデザイン思考を考える/プロトタイプと検証プレゼン			3
	17	グループ実習①			3
	18	デザインコンプに向けての修了制作			5
	19	デザインコンプに向けての修了制作			5
	20	デザインコンプに向けての修了制作			5
	21	デザインコンプに向けての修了制作			5
	22	デザインコンプに向けての修了制作			5
	23	デザインコンプに向けての修了制作			5
	24	デザインコンプに向けての修了制作			5
	25	デザインコンプに向けての修了制作			5
	26	デザインコンプに向けての修了制作			5
	27				
	28				
29					
	合計時間数				96
教科書	特になし、ストリームライブラリーの活用 https://www.steam-library.go.jp/				
時間外学習	情報収集など				
成績評価方法	授業態度30%、レポート・課題提出率40%、出席率30%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	色彩学	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	色彩に関わる職業に求められる知識・技能を身につける。				
到達目標	色見本や絵の具を使って、色がつイメージや効果を知る。 色彩士検定を合格する。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	第1章 色のなりたち①			2
	2	第2章 色のなりたち②&第2章 混色1			2
	3	第2章 混色1&2			2
	4	第2章 混色2&第3章 色の表示方法1			2
	5	第3章 色の表示方法1			2
	6	第3章 色の表示方法2			2
	7	第4章 色の知覚的効果1			2
	8	第4章 色の知覚的効果2			2
	9	第5章 色の心理的効果			2
	10	第6章 色彩調和1			2
	11	第6章 色彩調和2			2
	12	色彩検定対策			2
	13	色彩検定対策			2
	14	色彩検定対策			2
	15	色彩検定対策			2
	16	色彩検定対策①			5
	17	色彩検定対策②			5
	18	色彩検定対策③			5
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				45
教科書	Color Master、カラーマスター過去問題 Vol.2				
時間外 学習					
成績評価 方法	授業態度/勤怠状況(30%)・課題提出状況(30%)・課題クオリティ/課題提出厳守(30%)・検定取得(10%)				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	イラストレーター&フォトショップ	担当者	池宮城涼風	科目必修区分	必修
授業概要	DTP実習授業と連携を取りながら現場サイドで必要とされるDTPソフト(illustrator/photoshop)の基礎技術を習得させると共に後期に設定している「illsutrator検定」「photoshop検定」の対策授業としても位置づけ、必要なスキルを身につけると同時に検定合格を目指すものとする。				
到達目標	デザイン構築に伴う最低限の基礎知識、作業効率のアップ、レイアウト技術、ツールの使い方の習得を目標とする。 Illustrator能力認定試験／総合デザイン科目標合格率100% Photoshop能力認定試験／総合デザイン科目標合格率100%				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	アプリケーション起動の仕方、ツールについて(課題:ツールの名称)			3
	2	図形を描く(図形ツールでかんたんなイラストを描く)			3
	3	図形を制作(ペンツールでかんたんなイラストを描く)			3
	4	Illustratorの様々なツール①あのフォントを使ってみる			3
	5	Illustratorの様々なツール②キラキラのロゴを作る、クリッピングマスク			3
	6	Illustratorの様々なツール③さまざまな効果			3
	7	図形ツールとペンツールでイラストを描く(パスファインダー)			3
	8	予備日(学生の習熟度に応じてコマシラバス作成)			3
	9	ツールの使用例(過去問題/実技からの抜粋)、フライヤー制作			3
	10	検定試験対策/過去問題対策			3
	11	検定試験対策/過去問題対策			3
	12	検定試験対策/過去問題対策			3
	13	検定試験対策/サンプル問題、解説、質問			3
	14	検定試験対策/サンプル問題、解説、質問、アプリケーションの説明、選択範囲			23
	15	Illustratorクリエイター能力認定試験(予定)			5
	16	Photoshopで合成写真を作ってみる			3
	17	写真の加工(モノクロ)、イラスト風加工する			3
	18	バナー広告を作る(レイヤー効果)			3
	19	ゲーム風の画面を作る(レイヤー効果)			3
	20	バナーのリサイズ			3
	21	人物の加工方法			3
	22	ポートフォリオサイトのTOPバナー制作			3
	23	検定試験対策/過去問題、解説、サンプル問題			3
	24	検定試験対策/過去問題、解説、サンプル問題			13
	25	Photoshop検定当日			5
	26				
	27				
28					
	合計時間数				109
教科書	世界一わかりやすいIllustrator&Photoshop 操作とデザインの教科書				
	Illustratorクリエイター能力認定試験過去問題				
時間外学習					
成績評価方法	出席率20%、授業態度20%、検定取り組み姿勢30%、検定合格率ならびに検定の点数30%				
担当詳細	実務家	備考			
	実務経験紹介	プランニングヴィレッジ株式会社にてイラスト・webデザイン業務(約5年間)			

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義	講義時期	前期
授業科目	キャラクターデザイン	担当者	長尾 響	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> キャラクター制作の基礎である顔や体の描き方を理解する。 キャラの描き方、服装のデザインなどを習得することで、汎用のあるデザインスキルを習得する。 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> イラスト・漫画制作におけるキャラクターデザインや、Live2D・マスコットなどの商業向けに応用できるキャラクターデザイン 服装のデザインや整合性などの基礎知識を習得する。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション			3
	2	キャラクターの顔の描き方・描き分け			3
	3	キャラクターの顔の描き方・描き分け			3
	4	キャラクターの顔の描き方・描き分け			3
	5	キャラクターの顔の描き方・描き分け			3
	6	身体の描き方			3
	7	身体の描き方			3
	8	身体の描き方			3
	9	身体の描き方			3
	10	身体の描き方			3
	11	服装の描き方とデザイン(前後)			3
	12	服装の描き方とデザイン(前後)			3
	13	服装の描き方とデザイン(前後)			3
	14	服装の描き方とデザイン(前後)			3
	15	服装の描き方とデザイン(前後)			3
	16	服装の描き方とデザイン(前後)			3
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				48
教科書	特になし				
時間外学習	自宅での取り組み				
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ●出席評価点20% ●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出) ●授業態度20% ●課題・発表評価点30%(課題クオリティ) 				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 グラフィックデザインコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	デッサン	担当者	新崎 竜哉	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・物を描く技術を習得しながら、形態・空間の捉え方を理解する。 ・描く物、モチーフを良く観察し物の立体感や量感、質感などの基礎テクニックを身につける。 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・基本的な画材道具の使い方を身に付けて物を描くことができる。 ・鉛筆や色鉛筆、コピックやボールペン等、デッサン用具での描画テクニックを学ぶことができる。 ・写実的テクニックや描画力の技術向上でクオリティを上げることが出来るようになる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	・画材用具の説明／使い方・描画要素・描き方 濃淡や鉛筆でのグラデーション・ハッチング練習等。			2
	2	・透視図方、遠近感／立体表現力・陰影や描写力等。石膏「球体」「立方体」「円柱」			2
	3	↓ 立体表現基礎(曲線と直線)			2
	4	・身近な物をモチーフとして 鉛筆でのデッサン。			2
	5	↓			2
	6	・野菜や果物をモチーフとして 色鉛筆でのデッサン。			2
	7	↓			2
	8	↓			2
	9	・手と缶／手と携帯など他。鉛筆でのデッサン。			2
	10	↓			2
	11	↓			2
	12	・コピックマーカーでの制作として、身近な物。			2
	13	↓			2
	14	・ボールペンでの制作。 ペットボトルを描く。			2
	15	↓			2
	16	↓			2
	17	・人物 フリー素材からの資料収集→トレース 転写。(色鉛筆・パステル)□			3
	18	↓			3
	19	↓			3
	20	・車／バイク フリー素材からの資料収集→トレース 転写。(鉛筆デッサン)			3
	21	↓			3
	22	↓			3
	23	・点描(動植物／昆虫類) フリー素材から資料収集→転写。(ボールペン／ロットリング)			3
	24	↓			3
	25	↓			3
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				59
教科書	鉛筆デッサン／ドローイング(配布プリント)				
時間外学習					
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ・授業態度／勤怠状況・課題提出物状況・課題クオリティ／提出期限厳守。 【授業態度／勤怠状況 20% 課題提出物状況 20% 課題クオリティ／提出期限厳守 60%】				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	デザイン概論	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	デザインの流れ・全体像を意識する。 コンセプトの意味を知る。 デザインの歴史や現代の社会情勢を含めたデザインの広がり認識する。 業界のつながりを理解し、社会とデザインの関わりを理解する。				
到達目標	デザインが生活と結びついているかを自分の言葉で説明できるようになる。 さまざまなデザインと社会とのつながりに関係づけることができるようになる。 チーム制作においては、コミュニケーションを意識し、作品を表現する。 プレゼンテーションを実施し、作品に関して具体的に述べるができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	テーマの提示/テーマの設定に応じた作品案の構築①			3
	2	テーマの提示/テーマの設定に応じた作品案の構築②			3
	3	デザインの歴史①			3
	4	問題発見能力トレーニング①			3
	5	デザインの歴史②			3
	6	チーム:問題解決能力トレーニング①			3
	7	デザインの歴史③			3
	8	問題発見能力トレーニング②			3
	9	デザインの歴史④			3
	10	チーム:問題解決能力トレーニング②			3
	11	デザインの歴史⑤			3
	12	コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング①			3
	13	コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング②			3
	14	コンセプトを考える/アイデア発想トレーニング③			3
	15	研究:プレゼンテーション資料作成①			3
	16	研究:プレゼンテーション資料作成②			3
	17	研究:社会とデザインの関わり①			2
	18	研究:社会とデザインの関わり②			2
	19	研究:社会とデザインの関わり③			2
	20	研究:社会とデザインの関わり④			2
	21	研究:社会とデザインの関わり⑤			2
	22	研究:社会とデザインの関わり⑥			2
	23	研究:社会とデザインの関わり⑦			2
	24	研究:社会とデザインの関わり⑧			2
	25	研究:社会とデザインの関わり⑨			2
	26	研究:社会とデザインの関わり⑩			2
	27	研究:社会とデザインの関わりまとめ			2
	28	研究:社会とデザインの関わりまとめ			2
	合計時間数				72
教科書	特になし				
時間外学習	授業課題に応じて自宅での作業				
成績評価方法	出席率30%、授業態度30%、提出期限厳守20% 発表プレゼンテーション20%				
担当詳細	実務家	備考			
	実務経験紹介	株式会社若菜企画 沖縄デザインセンター 制作部 平成19年3月から平成21年4月			

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	写真基礎	担当者	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> デジタル一眼レフカメラの操作方法の基礎を学ぶ。 さらには、連携するソフトウェア (iMovie) も学習する。 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 絞りとシャッタースピード、露出を理解して適切なカメラ操作ができる 知識、技能を理解し、俯瞰的な思考方法を身につけ表現できる様になる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション、機材の取扱①			2
	2	機材の取扱②、F値を理解する			2
	3	機材の取扱②、F値を理解する ii			2
	4	機材の取扱③、スローシャッター (ライトを使用・カメラスタジオ)			2
	5	機材の取扱④、シャッタースピードを理解する			2
	6	機材の取扱④、シャッタースピードを理解する ii			2
	7	課題①「表情」を撮る (公団付近)			2
	8	課題②「おいしいもの」を撮る			2
	9	機材の取扱 振り返り			2
	10	作品鑑賞			2
	11	ワンシーン・ワンカット作品制作① 概要説明 参考作品試写			2
	12	ワンシーン・ワンカット作品制作② 企画			2
	13	ワンシーン・ワンカット作品制作③ 撮影-1			2
	14	ワンシーン・ワンカット作品制作④ 撮影-2			2
	15	ワンシーン・ワンカット作品制作⑤ 撮影-3			2
	16	完成作品試写			2
	17	作品鑑賞			2
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				34
教科書	配布プリント				
時間外学習					
成績評価方法	カメラ、機材操作の習熟度 30% 授業参加度 20% 提出作品状況 50%				
担当詳細	実務家	備考			
	実務経験紹介		1993年4月～1997年8月 (株) 小金井市民テレビ (番組制作業務)		

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	デザイン思考	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	デザイン思考を認識する。 他分野・同分野の意見を取り入れ物事の考え方や考えるプロセスを考察する。 他の意見の価値を認める。				
到達目標	デザイン思考を通してDESIGNCOMPに向けて全学年で取り組みを行う。 主に共感・問題定義・創造・プロトタイプ・テストの5つの段階を経験・体感し、DESIGNCOMPにて学生主体で行動することができる。 2年次・3年次はリーダーシップや責任感を意識し他のメンバーと協力する。 1年次は他者の意見を受け入れ、発言をしコミュニケーションを取る。□				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	新入生歓迎球技大会準備			2
	2	新入生球技大会			2
	3	デザイン思考導入(導入)			2
	4	デザイン思考導入(コンセンサスワーク)			2
	5	デザイン思考A(導入)			2
	6	デザイン思考A(ワーク)			2
	7	デザイン思考A_発表と共有(導入)			2
	8	デザイン思考B(導入)			2
	9	デザイン思考B(ワーク)			2
	10	デザイン思考B(ワーク)			2
	11	デザイン思考②A(導入)			2
	12	デザイン思考②B(ワーク/共感・問題定義/ペルソナ設定)			2
	13	デザイン思考②C(ワーク/創造・プロトタイプ)			2
	14	デザイン思考②D(ワーク/創造・プロトタイプ・テスト)			2
	15	デザイン思考②E(ワーク/プレゼンテーション)			2
	16	デザイン思考②F(ワーク/展示&共有)			2
	17	DESIGNCOMPチーム構築/チームでのワーク			14
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				46
教科書					
時間外学習	各チームにより必要に応じてセルフタイムを活用してディスカッションを深める				
成績評価方法	出席率50%、提出課題30%、学習態度10%、課題発表10%				
担当詳細	教員	備考	https://www.steam-library.go.jp/content/101		
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 グラフィックデザインコース		授業方法	実習、演習	講義時期	通年	
授業科目	ファッションエレメンツ		担当者	小嶺美菜	科目必修区分	必修	
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・ファッションアイテムに関する要素を幅広く学ぶ。 ・小物制作を通して、ミシンなどの洋裁道具、パターン用具の扱いを身に付ける。 ・卒業生や外部講師を招き、現場での話を聞き学ぶワークショップを取り入れる。 						
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1.小物制作を通して、多様な素材に触れる。 2.素材を加工する技術を学ぶ。 3.基本を学び、自らの制作へ応用できる知識を得る。 4.現場の話を聞き、就職意識へつなげる。 						
授業計画	内 容					授業時間数	
	1	合同	オリテ	授業説明・自己紹介		3	
	2	小物制作	クラッチバッグ	道具の使い方		3	
	3	小物制作	クラッチバッグ	ミシンの使い方		3	
	4	合同	虹の家	ワークショップ1		3	
	5	合同	虹の家	ワークショップ2		3	
	6	合同	虹の家	ワークショップ3		3	
	7	小物制作	ブローチ	キーホルダー		3	
	8	小物制作	ティッシュケース			3	
	9	小物制作	トートバッグ			3	
	10	小物制作	トートバッグ			3	
	11	染めワーク(卒業生)					3
	12	染めワーク(卒業生)					3
	13	染めワーク(卒業生)					3
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	合計時間数					39	
教科書							
時間外 学習	各アイテム毎にレポート作成						
	授業内で終わらなかったものに関して、次の授業までに終わらせる。						
成績評価 方法	出席率20%・授業態度20%・作品完成度30%・プレゼン力30%						
担当詳細	教員		備考				
	実務経験紹介						

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	コンセプト道場	担当者	伊東正彦	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・デザインワークの基礎体力とも言える「コンセプト」の重要性を知る。 ・ワークショップを通して、課題発見・課題解決スキル、コンセプトワード表現スキルを身につける。 ・コンセプトからビジュアル表現を考える習慣を身につける。 ・コンセプトとビジュアルをプレゼンテーションするスキルを身につける。 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・「コンセプト」を発見するプロセスを実習を通して確認することができる。 ・「コンセプト」からデザインを発想することにより、 ・説得力、オリジナリティのあるデザインを創造することができる。 ・課題のについてのチームディスカッション及びプレゼンテーションを通して、自己表現力、自己アピール力を高めることができる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	コンセプト基礎講座／コンセプトとは何か。 課題発見&解決策発見トレーニング			15
	2	課題発見&解決策発見トレーニング+コンセプトワード表現カトレーニング			15
	3	コンセプトからビジュアル表現へ、プレゼンテーションへ。			15
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	合計時間数				45
教科書	特になし				
時間外学習	自宅や放課後などを活用し、コンセプトメイキングの打ち合わせをチームで実施				
成績評価方法	出席率30%、授業取り組み姿勢30%、コンセプト・プレゼンテーション40%				
担当詳細	実務家	備考			
	実務経験紹介	株式会社アサツーディ・ケイ HATOYA株式会社 広告企画・制作業務歴36年			

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	映像基礎	担当者	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要	映像の概念、動いて見える仕組みや、撮影におけるカメラの構図からカメラワーク知識を身につける。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ●「動画」の意味を理解する事が出来る。 ●絵が動く仕組みを理解する事ができる。 ●制作側の意図と動画の関係性を理解する事ができる。 ●カメラの構図及びカメラワークの基本を理解する事ができる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	講義イントロダクション／絵が動いて見える仕組み			3
	2	カメラの構図とポジショニング／カメラワークについて			3
	3	ワンシーン・ワンカット作品制作① 概要説明 参考作品試写			3
	4	ワンシーン・ワンカット作品制作② 企画			3
	5	ワンシーン・ワンカット作品制作② 企画			3
	6	ワンシーン・ワンカット作品制作③ 撮影			3
	7	ワンシーン・ワンカット作品制作③ 撮影			3
	8	ワンシーン・ワンカット作品制作④ 試写			3
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				24
教科書	配布プリント				
時間外学習					
成績評価方法	カメラ、機材操作の習熟度 30% 授業参加度 20% 提出作品状況 50%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義	講義時期	後期
授業科目	シナリオ	担当者	長尾響	科目必修区分	必修
授業概要	マンガ製作におけるストーリー展開の基礎「起承転結」を理解する。				
到達目標	起承転結の理論を応用してオリジナルの4コマ漫画を制作する。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	1コマ漫画			2
	2	1コマ漫画～品評			2
	3	1ページ漫画			2
	4	1ページ漫画			2
	5	1ページ漫画～品評			2
	6	4コマ漫画(起承転結)			2
	7	4コマ漫画(下書き～ペン入れ)			2
	8	4コマ漫画(ペン入れ～仕上げ)			2
	9	4コマ漫画・品評			2
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				18
教科書	特になし				
時間外学習	自宅での取り組み				
成績評価方法	●出席評価点20%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20% ●課題・発表評価点30%(課題クオリティ)				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	ファッション販売	担当者	村田里紗	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・ファッション業界について興味をもつ ・ファッション業界について知る・検定取得に役立つ基礎を身につける 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ファッション業界について知る。 ・専門用語の意味を理解する・ファッションに興味をもち自分自身のコーディネートやスタイリングを楽しみ実践する ・アパレル(ファッション)分野と他業種との関連を理解する 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	自己紹介/導入/ファッション(アパレルとは/業界の仕組み) 1章ーファッション販売知識			3
	2	1章ーファッション販売知識(アパレル・ファッションブランドについて課題制作)			3
	3	課題発表			3
	4	2章ーファッション/販売技術(販売員の役割) 3章ー商品知識(コーディネートについて課題制作)			3
	5	課題発表			3
	6	5章ーマーケティング			3
	7	5章ーマーケティング(商品マーケティング課題制作)			3
	8	課題発表			3
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				24
教科書	ファッション販売能力検定3級 日本ファッション教育振興協会				
時間外学習	アパレル、ファッションショップを見る、市場の動き流行をキャッチする				
成績評価方法	出席率40%・授業態度30%・理解度15%・課題評価15%				
担当詳細	実務家	備考			
	実務経験紹介	有限会社ホーセル 4年勤務			

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	デザインコンプ&インターンシップ準備	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	<p>普段の環境とは違う、様々な物事を見聞きすることでデザインの広さを知り、感性を高める。 企業訪問やワークショップを通して、就職活動における業界の知識を得る。 企業へのアポイントを自ら行うことで、社会的自立を促す。また、スケジュール管理を身につける。</p>				
到達目標	<p>授業内容とデザイン業界の動きを関連づけることができる。 就職においての方向性を見つけることができる。 企業訪問などで、疑問点を具体的に述べるができる。 スケジュール管理を行うことができる。</p>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	DESIGNCOMP準備			23
	2	DESIGNCOMP準備			23
	3	DESIGNCOMP準備/DESIGNCOMP			33
	4	DESIGNCOMP搬出、インターンシップ準備			18
	5	フォロー授業、インターンシップ準備			23
	6	フォロー授業、インターンシップ準備			23
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				143
教科書	特になし				
時間外学習					
成績評価方法	出席率50%、審査評・レポートなどの提出率25%、授業見学態度25%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	オリエンテーション	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	ジャンルの垣根を超えて、立ち位置を認識する。 専攻する分野・ジャンルの垣根を超えてを目指すべき分野を見定める。				
到達目標	オリエンテーションを通して、コミュニケーション能力を向上する。 分野・ジャンルの垣根を超えて発言することができる。 スケジュール管理を工夫し、実行する。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	入学後オリエンテーション			23
	2	入学後オリエンテーション			23
	3	入学後オリエンテーション			22
	4	入学後オリエンテーション			20
	5	後期オリエンテーション			5
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				93
教科書	特になし				
時間外 学習					
成績評価 方法	出席率50%、授業取組内容(アポイントなどの積極性)30%、レポート20%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	探求2	担当者	工藤綾	科目必修区分	必修
授業概要	デザインのアイデアを創造するために、既存のデザインや人物、また学生が興味がある事柄に対し深く探求・考察する。				
到達目標	自分や仲間の強み・弱みを知る 自らの考えを順序立てて企画書にし、説得力のあるプレゼンテーションを行う				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	コンセプト道場フォロー			2
	2	総合デザイン科が楽しむための企画を考えよう①			2
	3	総合デザイン科が楽しむための企画を考えよう②			2
	4	総合デザイン科が楽しむための企画を考えよう②			2
	5	IDAの学生を巻き込んだ企画を考えよう①			2
	6	IDAの学生を巻き込んだ企画を考えよう②プレプレゼン			2
	7	IDAの学生を巻き込んだ企画を考えよう③プレゼンテーション本番			2
	8	IDAの学生を巻き込んだ企画を考えよう④			2
	9	IDAの学生を巻き込んだ企画を考えよう⑤			2
	10	IDAの外を巻き込んだ企画を考えよう			2
	11	IDAの外を巻き込んだ企画を考えよう			2
	12	IDAの外を巻き込んだ企画を考えよう			2
	13	IDAの外を巻き込んだ企画を考えよう			2
	14	IDAの外を巻き込んだ企画を考えよう/準備			2
	15	IDAの外を巻き込んだ企画を考えよう/準備			2
	16	IDAの外を巻き込んだ企画を考えよう/準備			2
	17	IDAの外を巻き込んだ企画を考えよう/実行			2
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				34
教科書					
時間外学習					
成績評価方法	授業態度40%、発表態度20%、出席率40%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	コンセプト道場2	担当者	伊東正彦	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・1年で習ったコンセプトメイキングのスキルをさらに高める。 ・オープンコンペティションへの参加を通して、より高い課題に取り組むチャレンジ精神と企画遂行の強い意識を身につける ・課題からコンセプトを発見し、企画と昇華させるスキルを身につける ・企画を的確に、魅力的に相手に伝える企画書作成のスキルを身につける 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・コンペティションを通してライバルたちとの競争に勝ち抜く意識を示すことができる。 ・コンセプト+企画のクオリティ追求への食欲を示すことができる。 ・プロのクリエイターとなるための強い意識を示すことができる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オープンコンペティションへの挑戦「販促コンペ」①			15
	2	オープンコンペティションへの挑戦「販促コンペ」②			15
	3	オープンコンペティションへの挑戦 「販促コンペ」③			15
	4	自分ブランディング			15
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	合計時間数				60
教科書	特になし				
時間外学習	自宅や放課後などを活用し、コンセプトメイキングの打ち合わせをチームで実施				
成績評価方法	出席率30%、授業取り組み姿勢30%、コンセプト・プレゼンテーション40%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	実習	講義時期	後期
授業科目	デザインコンプ&インターンシップ準備	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	<p>普段の環境とは違う、様々な物事を見聞きすることでデザインの広さを知り、感性を高める。 企業訪問やワークショップを通して、就職活動における業界の知識を得る。 企業へのアポイントを自ら行うことで、社会的自立を促す。また、スケジュール管理を身につける。</p>				
到達目標	<p>授業内容とデザイン業界の動きを関連づけることができる。 就職においての方向性を見つけることができる。 企業訪問などで、疑問点を具体的に述べるができる。 スケジュール管理を行うことができる。</p>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	DESIGNCOMP準備			15
	2	DESIGNCOMP準備			25
	3	DESIGNCOMP準備			25
	4	DESIGNCOMP準備/DESIGNCOMP			25
	5	DESIGNCOMP搬出、インターンシップ準備			16
	6	フォロー授業、インターンシップ準備			20
	7	フォロー授業、インターンシップ準備			20
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				146
教科書					
時間外学習					
成績評価方法	出席率50%、審査評・レポートなどの提出率25%、授業見学態度25%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	オリエンテーション	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	ジャンルの垣根を超えて、立ち位置を認識する。 専攻する分野・ジャンルの垣根を超えてを目指すべき分野を見定める。				
到達目標	オリエンテーションを通して、コミュニケーション能力を向上する。 分野・ジャンルの垣根を超えて発言することができる。 スケジュール管理を工夫し、実行する。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	入学後オリエンテーション			20
	2	入学後オリエンテーション			20
	3	入学後オリエンテーション			20
	4	入学後オリエンテーション			20
	5	後期オリエンテーション			5
	6	後期振り返り			5
	7	年はじめオリエンテーション			5
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				95
教科書	特になし				
時間外 学習					
成績評価 方法	出席率50%、授業取組内容(アポイントなどの積極性)30%、レポート20%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、演習、実習	講義時期	通年
授業科目	デザイン思考	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	デザイン思考を認識する。 物事の考え方や考えるプロセスを考察する。 他の意見の価値を認める。				
到達目標	デザイン思考を通してDESIGNCOMPに向けて全学年で取り組みを行う。 主に共感・問題定義・創造・プロトタイプ・テストの5つの段階を経験・体感し、DESIGNCOMPにて学生主体で行動することができる。 2年次・3年次はリーダーシップや責任感を意識し他のメンバーと協力する。 1年次は他者の意見を受け入れ、発言をしコミュニケーションを取る。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	デザイン思考導入①／新入生歓迎球技大会準備			2
	2	新入生球技大会（各クラスワーク）			2
	3	デザイン思考導入②			2
	4	デザイン思考導入③			2
	5	デザイン思考導入④			2
	6	デザイン思考導入⑤			2
	7	デザイン思考／学年ワーク①（学年シャッフル）			2
	8	デザイン思考／学年ワーク②（学年シャッフル）			2
	9	デザイン思考／学年ワーク③（学年シャッフル）			2
	10	デザイン思考／分野別ワーク①（分野シャッフル）			2
	11	デザイン思考／分野別ワーク②（分野シャッフル）			2
	12	デザイン思考／分野別ワーク③（分野シャッフル）			2
	13	デザイン思考／全学年ワーク①			2
	14	デザイン思考／全学年ワーク②			2
	15	デザイン思考／全学年ワーク③			2
	16	DESIGNCOMP導入①			2
	17	DESIGNCOMP導入②／後期の取り組みに向けて			2
	18	DESIGNCOMPチーム構築／チームでのワーク			28
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				62
教科書					
時間外学習	各チームにより必要に応じてセルフタイムを活用してディスカッションを深める				
成績評価方法	出席率50%、提出課題30%、学習態度10%、課題発表10%				
担当詳細	教員	備考	https://www.steam-library.go.jp/content/101		
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	デッサン2	担当者	横田 敦	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> 物の形(形態)や空間の捉え方を理解し描写力を身につける。 量感や質感などのテクニックを学ぶ。 モノクロからカラー、色幅を理解させ全てに共通するデザイン感覚を身につける。 				
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。 平面だけの表現が立体を意識することで、デザイン力を向上させることができる。 技術向上で精密描画など、クオリティを上げ、その他の課題に活かすことができる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	・野菜&果物の鉛筆デッサン(バナナは1房)ー①			3
	2	・野菜&果物の鉛筆デッサン(バナナは1房)ー②			3
	3	・野菜&果物の着色デッサン(バナナは1房)ー①			3
	4	・野菜&果物の着色デッサン(バナナは1房)ー②			3
	5	・ペットボトル(ラベル付き)鉛筆デッサン ー①			3
	6	・ペットボトル(ラベル付き)鉛筆デッサン ー②			3
	7	・金属の鉛筆デッサン ー①(フリー素材可)			3
	8	・金属の鉛筆デッサン ー②(フリー素材可)			3
	9	・パース&空間表現(鉛筆デッサン)ー①			3
	10	・パース&空間表現(鉛筆デッサン)ー②			3
	11	・パース&空間表現(鉛筆デッサン)ー③			3
	12	・人物デッサン(各自画像を準備)モノクロ ー①			3
	13	・人物デッサン(各自画像を準備)モノクロ ー②			3
	14	・人物デッサン(各自画像を準備)モノクロ ー③			3
	15	・人物デッサン(各自画像を準備)カラー ー①			6
	16	・人物デッサン(各自画像を準備)カラー ー②			6
	17	・人物デッサン(各自画像を準備)カラー ー③			6
	18	・人物デッサン(各自画像を準備)カラー ー④			6
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
		合計時間数			
教科書	・鉛筆デッサン・ドローイング(配布プリント)				
時間外学習					
成績評価方法	授業態度/勤怠状況 20% 課題提出状況 20% 課題クオリティ/提出期限厳守 60%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	前期
授業科目	探求(GD)	担当者	工藤綾	科目必修区分	必修
授業概要	デザインのアイデアを創造するために、既存のデザインや商品、学生が興味がある事柄に対し深く探求・考察する。				
到達目標	自分や仲間の強み・弱みを知る 自らの考えを順序立てて企画書にし、説得力のあるプレゼンテーションを行う				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	となりの人をプレゼンする 準備~発表			3
	2	いいパッケージデザインを探す 準備			3
	3	いいパッケージデザインを探す 発表			3
	4	タンナファクラーを同級生に売る(調査)			3
	5	タンナファクラーを同級生に売る(制作)			3
	6	タンナファクラーを同級生に売る(制作)			3
	7	タンナファクラーを同級生に売る(発表)			3
	8	新しい沖縄土産を考える(グループディスカッション)企画案出し			3
	9	新しい沖縄土産を考える(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
	10	新しい沖縄土産を考える(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
	11	新しい沖縄土産を考える(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
	12	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
	13	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
	14	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
	15	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
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				45
教科書					
時間外学習					
成績評価方法	授業態度40%、発表態度20%、出席率40%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	アナログデザイン	担当者	池宮城涼風	科目必修区分	必修
授業概要	コピックなどの画材を用いて、デジタルには出せない手描きならではの表現力を身につける。 デザインやイラストに欠かせない色彩・配色の知識の習得。				
到達目標	デザインやイラストにおいて、ツールにとらわれない表現ができるようになる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	授業説明、教材紹介			2
	2	コピックの使い方 自己紹介イラスト制作(A3)			2
	3	コピックの使い方 自己紹介イラスト制作(A3)			2
	4	コピック イラスト着彩			2
	5	絵の具の扱い方・着彩			2
	6	絵の具の扱い方・着彩			2
	7	公募制作(年賀状イラストデザイン)①			2
	8	公募制作(年賀状イラストデザイン)②			2
	9	品評会・投票(1h)、レタリング実習			2
	10	レタリング実習完成、品評会			2
	11	ステッカーデザイン(制作)			2
	12	ステッカーデザイン(印刷、品評会)			2
	13	アナログデザイン自由課題(40cm四方のキャンバス)			2
	14	アナログデザイン自由課題			2
	15	アナログデザイン自由課題・投票			2
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				30
教科書	配色パターンコレクション(BNN)				
時間外 学習					
成績評価 方法	●出席評価点20%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20% ●課題・発表評価点30%(課題クオリティ)				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義 実習	講義時期	通年
授業科目	DTP実習	担当者	大河原ゆかり	科目必修区分	必修
授業概要	プロとしての基本的なデータ制作を身につける。またDTP(パソコン上でレイアウトする)基礎知識や販売促進ツール全般の知識を知る。 イラストレーターやフォトショップなどのアプリケーションの基本操作を身につける。				
到達目標	実践的なDTP制作技術を習得する。 イラストレーターやフォトショップなどのアプリケーションを使用し、各々デザインを描画できるようにする。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	自己紹介 授業形式説明 DTPの役割とは?			3
	2	「バースディカード」制作実習 Illustrator基本操作			6
	3	「地図」制作実習			6
	4	「DM」制作実習			6
	5	Mac室でのスキャニング・プリント実習			6
	6	Photoshopを使用したDTP写真補正実習			6
	7	「旅行チラシ」制作実習1			6
	8	「旅行チラシ」制作実習2			6
	9	「リーフレット」制作実習1			6
	10	「リーフレット」制作実習2 出力			6
	11	「ページもの雑誌」制作実習 構成要素と名称など講義			3
	12	「雑誌レイアウト」制作実習 記事面			6
	13	「雑誌レイアウト」制作実習 表紙面			6
	14	「雑誌レイアウト」制作実習 組み立て 出力 講評会			6
	15	「食品チラシ」制作実習1			6
	16	「食品チラシ」制作実習			6
	17	「旅行チラシオリジナルデザイン」制作実習			6
	18	「旅行チラシオリジナルデザイン」制作実習 出力			3
	19	「家具雑誌」制作実習1			3
	20	「家具雑誌」制作実習2 出力提出			3
	21	「パッケージ」制作実習 制作説明			3
	22	「パッケージ」制作実習 企画書作成			3
	23	「パッケージ」制作実習 サムネール作成			3
	24	「パッケージ」制作実習 実制作			3
	25	「パッケージ」制作実習 出力 講評会			3
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				120
教科書	新人デザイナーのためのデザイン・レイアウトが上手になる本 / 柘植ヒロポン 出版社: ソシム				
時間外学習					
成績評価方法	出席率20%、課題提出率60%、授業取り組み姿勢20%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	写真応用	担当者	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> デジタルとアナログによる作業を通し、自分の撮りたい写真とは何かを考える。 専門技術、知識を深め、課題の中から自身のテーマを設定できるようになる。 				
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。 テーマにそって撮影し、作品のディスカッションを行い、コンセプトや技法を深める。 個性や適性を活かし、他者との協働作業に主体的に献身できるようになる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	授業の説明、カメラ操作の復習①			2
	2	カメラ操作の復習②			2
	3	デジタル一眼レフでの動画撮影方法			2
	4	PremierePro 操作基礎			2
	5	ムービー実習「最後のセリフ」① 概要説明 参考作品試写			2
	6	ムービー実習「最後のセリフ」② 企画			2
	7	ムービー実習「最後のセリフ」③ 撮影			2
	8	ムービー実習「最後のセリフ」④ 撮影			2
	9	ムービー実習「最後のセリフ」⑤ 試写			2
	10	完成試写			2
	11	モノクロフィルム撮影 取扱説明			2
	12	モノクロフィルム現像、印画紙 焼付①			2
	13	まとめ			2
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				26
教科書	配布プリント				
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	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	グラフィックデザイン演習	担当者	新崎 竜哉	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・グラフィックのアイデアスケッチにおける陰影処理、透明感、材質感の表現手法と、映像の絵コンテ製作に必要な表現方法を学び、マーカーテクニックの技術や技法を身につける。 ・カラージュ制作による画面構成とイラストレーションやエアブラシの表現方法を学ぶ。 ・シルク印刷の工程、版下から製版/感光焼付/洗浄/印刷までを学ぶ。 ・造形制作を撮影、Mac制作でポストカード制作まで展開する。 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・画材用具での陰影処理や透明感、材質感の表現手法など、絵コンテ制作などが描けるようにする。 ・マーカーでの表現方法を学び技術や技法を身につけることができる。 ・カラージュ制作での表現技法や構成等が出来るようにする。 ・表現方法として、マスキングやエアブラシでの技法テクニックで制作ができる。 ・スクリーン印刷の知識や技法までの工程を学ぶことで、就職活動へと繋げることができる。 ・立体造形の知識や技術を学び、撮影からMac制作まで作品のクオリティを上げることができる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	・デザイン用具の使い方/マーカーテクニック・POP用具/ストローク練習			3
	2	・技法/マスキングテープ/マスキングシート/コピック/プロッキー/絵具等			3
	3	・アイスクリーム(チョコサンデー)マーカー制作			3
	4	・木とパン/リンゴ マーカー制作			3
	5	・絵文字制作 アイディア出し			3
	6	↓ 下書きトレース			3
	7	↓ 着彩			3
	8	↓			3
	9	・カラージュ&イラストレーション 制作 B4			3
	10	↓ トレース⇒着彩			3
	11	↓ 着彩			3
	12	↓			3
	13	・シルク印刷の、案出しから版下作業/製版/洗浄/乾燥/印刷迄の工程。			3
	14	↓ アナログ・デジタル			3
	15	↓			3
	16	↓			3
	17	・イラストレーション&カレンダー 制作 A3			3
	18	↓ トレース⇒着彩			3
	19	↓ 着彩			3
	20	↓			3
	21	・造形 粘土制作立体から平面(ポストカード制作)			3
	22	↓			3
	23	↓			3
	24	↓			3
	25	シルク印刷/イラストレーション/立体(造形)～ポストカード制作 3ローテーション			3
	合計時間数				75
教科書	・色鉛筆の技法百科(配布プリント)				
時間外学習					
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/提出期限厳守 60%				
担当詳細	教員	備考	・参考文献 グラフィック社		
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	グラフィックビジネス	担当者	山田 祥包	科目必修区分	必修
授業概要	卒業間近で忘れがちなDTPの基礎、おさらいを基本にした講義と実習。 早期入社学生を踏まえ、毎週完結型の授業展開。教科書以外の参考資料等は就職先等で役立てるため、 欠席学生の手元に届くように配慮。				
到達目標	グラフィックデザイナーとして就職先で必要なイラストレータ、フォトショップの基礎知識を身につけることができる。(再確認) 現場における人事やコストの知識を身につけることができる。 就職活動における作品集、特に卒業制作の編集を完成させることができる。 広告の法規の理解、概念についての考察、今考えるべき事の共有。 校正記号の種類と意味を理解し、正しい校正の読み取り方、記し方ができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	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
	2	新卒採用者の給料、G ⁺ イスカッション。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
	3	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
	4	知的財産権について。			3
	5	校正記号の種類、役割、記入の仕方。時間内記入提出。			3
	6	広告規制と消費者保護の考察。			3
	7	ロゴを使用したの雑誌紙面版下制作 (AERA) 時間内出力提出。			3
	8	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
	9	ネットから素材を集めて指定通りにレイアウト。時間内出力提出。			3
	10	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
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
		合計時間数			
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	総合デザイン科 2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義	講義時期	後期
授業科目	イラスト	担当者	米須 清人	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・イラストデザインの基礎技術とイラスト業界の仕組みを理解する。 ・イラストのデザイン表現の汎用性を理解する。 ・相手(クライアント)を想定したキャラクターデザイン技術の基礎を習得する。 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・目標(テーマ、コンセプト)に沿ったキャラクターのデザインが出来る。 ・自分のオリジナリティ(価値観、世界観)をキャラクターデザインに落とし込む方法を理解する。 ・作画技術の苦手意識から脱却する。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	イラスト業界の仕事の仕組みの理解と仕事の繋げ方について/デザインワーク①			2
	2	魅力的な人体バランス、魅力的に見せる構図の仕組みの理解/デザインワーク②			2
	3	共通テーマ&モチーフを元としたキャラクターデザインイラスト制作ワーク①			2
	4	共通テーマ&モチーフを元としたキャラクターデザインイラスト制作ワーク①-2/講評会			2
	5	共通テーマ&モチーフを元としたキャラクターデザインイラスト制作ワーク②			2
	6	共通テーマ&モチーフを元としたキャラクターデザインイラスト制作ワーク②-2/講評会			2
	7	2名1組としてお互いの要望をヒアリングしてキャラクターデザインイラスト制作ワーク①			2
	8	2名1組としてお互いの要望をヒアリングしてキャラクターデザインイラスト制作ワーク①-2			2
	9	2名1組としてお互いの要望をヒアリングしてキャラクターデザインイラスト制作ワーク②			2
	10	2名1組としてお互いの要望をヒアリングしてキャラクターデザインイラスト制作ワーク②-2			2
	11	2名1組としてお互いの要望をヒアリングしてキャラクターデザインイラスト制作ワーク②-3/講評会			2
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				22
教科書	①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)				
時間外学習					
成績評価方法	●出席評価点20%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20% ●課題・発表評価点30%(課題クオリティ)				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	Web1	担当者	横田 敦	科目必修区分	必修
授業概要	WEBデザインの仕事に興味を持ち、理解する				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> PhotoshopのDTPの使い方とWebの役割・使い方の違いを理解することができる。 レイヤーの使い分けと扱いができるようになる。 Illustratorとの併用で役割が理解できる。 ワイヤーフレームの作り方や書き出しをすることでコーディングの準備を整えることができる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	Photoshopの基本操作(DTPと混同しない)			2
	2	簡単なWebサイトの模写 ー①			2
	3	簡単なWebサイトの模写 ー②			2
	4	書き出しとファイル保管方法			2
	5	Webサイトの模写Ⅱ ー①			2
	6	Webサイトの模写Ⅱ ー②			2
	7	Webサイトの模写Ⅱ ー③			2
	8	バナー広告を提案しよう(GIFアニメ)ー①			2
	9	バナー広告を提案しよう(GIFアニメ)ー②			2
	10	バナー広告を提案しよう(GIFアニメ)ー③			2
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				20
教科書	特になし				
時間外学習	授業内で提出できなかった場合や欠席した場合、授業後1週間以内に提出すること。 提出物に間違いがあった場合は修正をし、授業後1週間以内に完了。課題を応用した自主制作を推奨する。				
成績評価方法	授業態度40%、課題提出率20%、出席率40%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 5 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、演習、実習	講義時期	後期
授業科目	修了制作	担当者	謝敷 宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	一つの作品を仕上げることを目標に、スケジュール管理を身に着ける。 デザイン構築の際に示した自己表現をしっかりと実施する。 新たな価値を創造する。				
到達目標	考えを具体的に述べるができる。 スケジュールを計画することができる。 企画書とビジュアルを関連づけることができる。 ラフデザインを描写することができる。 作品をプレゼンテーションにて発表することができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	ACジャパン課題説明／過去作品の鑑賞とテーマ／自己分析からテーマの洗い出し、スケジュールの構築			5
	2	ラフ企画書の構築(過去のラフ企画書確認)			5
	3	ラフ企画書の構築(過去のラフ企画書確認)			5
	4	コンセプトワードの作成(マインドマップからアイデアを広げる)			5
	5	コンセプトワードの作成(マインドマップからアイデアを広げる)			5
	6	サムネール構築			5
	7	サムネール構築			5
	8	カンブ制作			5
	9	カンブプレゼンテーション、本制作			5
	10	本制作最終調整			5
	11	本制作データ入稿			5
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	合計時間数				55
教科書					
時間外学習	・制作作業、アイデア発想に関しては時間外にて取り組みを行い、授業としては制作進行と確認を主としていく				
成績評価方法	授業・課題取り組み態度40%、課題提出(スケジュール管理)率30%、出席率30%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					