

シラバス

令和 6 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	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After Effects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できる。 ・Adobe Premiere Proの基礎的な操作方法を習得する事ができる。 ・After Effectsで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。 				
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	カメラ操作演習			6
	4	ミニ取材撮影1			3
	5	編集作業			3
	6	ミニ取材撮影2			3
	7	編集作業			6
	8	完成試写			3
	9	カット割り実習、企画会議			6
	10	撮影準備、撮影			9
	11	編集準備、編集			9
	12	修正作業			3
	13	完成試写			3
	14	After Effectsに関して - 参考動画の紹介			3
	15	制作に向けてのディスカッション1			3
	16	After Effects概論			3
	17	絵コンテ制作			3
	18	撮影実践			6
	19	映像編集実践			6
	20	作品クオリティチェック			3
	21	作品発表、振り返り			3
	22				
	23				
	24				
25					
	合計時間数				90
教科書					
時間外学習					
成績評価方法	課題評価 60% 授業態度 10% 発表態度 30%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 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	後期
授業科目	Webデザイン	担当者	池宮城 涼風	科目必修区分	必修
授業概要	WEB制作時の解像度や視認性などの基礎を学び、クライアントの意図を組み込んだデザインができるようになる。				
到達目標	バナー広告やWEBサイトのデザイン構築などができるようになる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	WEBデザイン授業導入/Googleスライドの使い方/自己紹介スライド作成			3
	2	WEBに関する基本知識&ルール(座学1h)/WEBサイト探し&分析			3
	3	PCサイト・SPサイトの違い(20min)/バナー広告について(10min)/広告を探す			3
	4	Photoshop機能:写真加工、フィルター機能			3
	5	Photoshop機能:ワークスペース/WEB解像度/実践作業(画像の切り抜き)			3
	6	Photoshop機能:写真合成、文字加工、リサイズ			3
	7	Photoshopを使ってバナートレース①(説明・作業)			3
	8	Photoshopを使ってバナートレース②(制作・提出)			3
	9	Photoshop:テーマに沿ってバナー制作①(PC&SPサイズ):説明、制作			3
	10	Photoshop:テーマに沿ってバナー制作②(PC&SPサイズ):制作、提出			3
	11	デジタルデザインコースの宣伝バナーを作ろう①/案だし、コンセプト決め、ラフ制作			3
	12	デジタルデザインコースの宣伝バナーを作ろう②/制作			3
	13	デジタルデザインコースの宣伝バナーを作ろう③/制作、提出			3
	14	Photoshopでバナー制作①(PCサイトのWEBバナー制作)/案だし、コンセプト決め、ラ			3
	15	Photoshopでバナー制作②(PCサイトのWEBバナー制作)/制作作業			3
	16	Photoshopでバナー制作③(PCサイトのWEBバナー制作)/提出、品評会、発表			3
	17	HTML&CSS知識:言語説明・MTMLで使う用語の共有/アプリのDL、実践①			3
	18	HTML&CSS知識:言語説明・CSSで使う用語の共有/実践②(画像)			3
	19	HTML&CSS知識:言語説明・CSSで使う用語の共有/実践③(リンク)			3
	20	HTML&CSS知識:言語説明・CSSで使う用語の共有/実践③(疑似クラス)			3
	21	HTML&CSS知識:言語説明・CSSで使う用語の共有/実践③(リスト表記)			3
	22	HTML&CSS知識:サイトのトレース①/説明・作業			3
	23	HTML&CSS知識:サイトのトレース①/作業・提出			3
	24	サイトの改修①/説明、テーマ発表、案だし、コンセプト決め、ラフ制作			3
	25	サイトの改修②/制作			3
	26	サイトの改修③/制作・提出・発表			3
	27	架空サイト制作①/説明、テーマ発表、案だし、コンセプト決め、ラフ制作			3
	28	架空サイト制作②/制作			3
	29	架空サイト制作②/制作・提出			3
	30				
合計時間数				87	
教科書	配布プリント				
時間外学習					
成績評価方法	●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50%(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 6 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	講義時期	通年
授業科目	志学 I / 総合学習1	担当者	工藤綾	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。 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	志学テキストや学生クレドを理解し行動できる。 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できる。 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、実行することができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	入学後オリエンテーション			24
	2	「志」学の狙い、学習目標			1
	3	「第1章」感謝			1
	4	「第2章」感動			1
	5	「第3章」思いやり、気配り			1
	6	「第4章」明朗			1
	7	「第5章」挨拶			1
	8	「第6章」素直			1
	9	「第7章」プラス思考			1
	10	「第8章」チャレンジ精神			1
	11	「第9章」永久戦力			1
	12	授業導入 / 兄弟学級交流会 / ディスカッション			14
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				48
教科書	志学I・II (KBG学園発行)				
時間外 学習					
成績評価 方法	授業取組内容、積極性50%、提出課題50%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 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	3DCG1	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(剣のモデリング)			3
	3	モデリング基礎2 形を作る2(剣のモデリング)			3
	4	モデリング基礎3 形を作る3(えんぴつのモデリング)			3
	5	モデリング基礎4 形を作る4(えんぴつのモデリング)			3
	6	モデリング基礎3 UVテクスチャーの概念1			3
	7	モデリング基礎4 UVテクスチャーの概念2			3
	8	モデリング基礎5 質感、ライティングによる物の見え方			3
	9	モデリング基礎5 質感、ライティングによる物の見え方			3
	10	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
	11	アニメーション基礎3 変形、フェイシャルアニメーション1			3
	12	アニメーション基礎3 変形、フェイシャルアニメーション2			3
	13	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1			3
	14	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
	15	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3			3
	16	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
	17	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
	18	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
	19	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
	20	ARで作ったものを発表する			3
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
		合計時間数			
教科書	Mayaラーニングチャンネル、プリント				
時間外学習					
成績評価方法	授業態度20% 発表態度20% 提出作品 60%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 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	前期
授業科目	デッサン1	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	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
	6	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
	7	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
	8	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
	9	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
	10	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
	11	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
	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	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
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	合計時間数				42
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 20%、提出期限 20%、課題習熟度 60%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 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(Photoshop)、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 撮影した写真のデータをクラウドサービスで使うことができる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション			3
	2	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	課題評価 60% 授業態度 10% 発表態度 30%				
担当詳細	実務家	備考			
	実務経験紹介	映像制作業界(番組制作業務) 4年勤務			

シラバス

令和 6 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	クリエイターとなるため色彩の基礎知識が理解できる。 色の成り立ちを理解することができる。 色の知覚的効果・心理的効果を理解することができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	第1章 色のなりたち①			3
	2	第2章 色のなりたち②			3
	3	第2章 混色1&2			3
	4	第2章 混色2a			3
	5	第2章 混色2b			3
	6	第3章 色の表示方法			3
	7	第3章 色の表示方法1a			3
	8	第3章 色の表示方法1b			3
	9	第3章 色の表示方法2a			3
	10	第3章 色の表示方法2b			3
	11	第4章 色の知覚的効果1a			3
	12	第4章 色の知覚的効果1b			3
	13	第4章 色の知覚的効果2a			3
	14	第4章 色の知覚的効果2b			3
	15	第5章 色の心理的効果1			3
	16	第5章 色の心理的効果2			3
	17	第5章 色の心理的効果3			3
	18	第6章 色彩調和1a			3
	19	第6章 色彩調和1b			6
	20	第6章 色彩調和2a			6
	21	第6章 色彩調和2b			6
	22	色彩検定対策			6
	23	色彩検定対策			6
	24	色彩検定対策			6
	25	色彩検定対策			6
	26	色彩検定日			3
	27				
	28				
	29				
30					
	合計時間数				99
教科書	Color Master、カラーマスター過去問題 Vol.3				
時間外学習					
成績評価方法	授業態度状況(20%)・課題提出状況(40%)・検定対策問題(40%)=100%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 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	後期
授業科目	サウンドクリエイティブ実習	担当者	吉田大智	科目必修区分	必修
授業概要	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と操作ができる。 ●「8の字巻き」ができる。 ●DTMソフトの基礎的な操作(オーディオの録音、MIDIの打ち込み、簡易的なミックス、MA作業)ができる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	講師自己紹介や授業課題の目標及び最終的なゴールの確認とヒヤリング			3
	2	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」			3
	3	講義2「音楽/映像業界で使われるケーブルや機器の種類を知る」			3
	4	講義3「ライブシステムにおける音響機器の音声信号の流れを知る」			3
	5	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」			3
	6	PA応用実習1「簡易PAシステムの操作とオペレーション」			3
	7	DTM基礎講座1「DAWソフト:GarageBandの使い方」/ DTM基礎実習1「簡易的な録音とミックス」			3
	8	DTM応用実習1「各パートに対する音声処理法」			3
	9	課題制作			3
	10	課題制作			3
	11	課題制作発表/プレゼンテーション			3
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				33
教科書	吉田作成の資料(楽典や参考書等から授業内容に合わせて抜粋した物)や参考作品等				
時間外学習					
成績評価方法	【授業態度;30% / 課題評価 50% / 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 6 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	デザインコンプ	担当者	東 英児	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			17
	2	DESIGNCOMP準備			18
	3	DESIGNCOMP準備			30
	4	DESIGNCOMP準備			30
	5	DESIGNCOMP準備/DESIGNCOMP			40
	6				
	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				135
教科書					
時間外 学習					
成績評価 方法	レポートなどの提出率25%、授業取り組み姿勢50%、授業態度25%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 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	池宮城涼風、謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	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できる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	授業導入/アプリケーション起動の仕方、ツールについて			3
	2	Illustrator基本操作: 図形、文字、画像挿入			3
	3	文字の打ち込み、アピアランスの練習			3
	4	グループ化、アウトライン、レイヤーの概念			3
	5	グラデーション、重ね順、効果のかけかた			3
	6	図形を制作(各ツール)/くまモン作成、パスファインダ			3
	7	図形を描く(ペンツール)/アンパンマン作成			3
	8	ブレンドツールで模様や文字を描く			3
	9	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			3
	10	名刺のデザイン・作成			3
	11	印刷の方法について、Mac室の使い方			3
	12	名刺のデザイン(印刷・カッティング)			3
	13	ポスタートレース作業			3
	14	架空企業の雑誌表紙デザイン(案出し、制作)			3
	15	架空企業の雑誌表紙デザイン②(カッティング、提出)			3
	16	Illustrator検定対①			3
	17	Illustrator検定対②			3
	18	Illustrator検定対③			3
	19	アプリケーション起動の仕方、ツールについて			3
	20	画像の切り抜き・合成、印刷用のカラー設定・Mac室での印刷			3
	21	フィルタやマスク			3
	22	写真とキャラクターイラストの合成			3
	23	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			3
	24	レイヤー効果を使用した文字の装飾			3
	25	バナー制作			3
	26	バナー制作			3
	27	Photoshop検定対策①			3
	28	Photoshop検定対策②			3
	29	Photoshop検定対策③			3
	合計時間数				87
教科書	イラレの5分ドリル、フォトショの5分ドリル				
時間外学習	必要に応じて実施予定				
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 6 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"> ・“社会性”を身につけることができる。 ・「コミュニケーション」スキルを鍛えることができる。 ・スケジュール管理ができるようになる。 				
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 / 取材交渉			3
	3	企画立案 / 取材交渉			3
	4	撮影準備			3
	5	撮影①			3
	6	撮影②			3
	7	撮影③			3
	8	編集① / 素材確認			3
	9	編集②			3
	10	編集③			3
	11	作品提出 / 試写			3
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				33
教科書					
時間外 学習					
成績評価 方法	課題評価 60% 授業態度 10% 発表態度 30%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 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	デザイン思考	担当者	工藤綾	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			3
	2	新入生球技大会			3
	3	デザイン思考導入②			3
	4	デザイン思考導入③			3
	5	デザイン思考導入④			3
	6	デザイン思考導入⑤			3
	7	デザイン思考／学年ワーク①			3
	8	デザイン思考／学年ワーク②			3
	9	デザイン思考／学年ワーク③			3
	10	デザイン思考／分野別ワーク①			3
	11	デザイン思考／分野別ワーク②			3
	12	デザイン思考／分野別ワーク③			3
	13	デザイン思考／全学年ワーク①			3
	14	デザイン思考／全学年ワーク②			3
	15	デザイン思考／全学年ワーク③			3
	16	DESIGNCOMP導入①			3
	17	DESIGNCOMP導入②／後期の取り組みに向けて			3
	18	DESIGNCOMPチーム構築／チームでのワーク			15
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	合計時間数				66
教科書	参考サイト ストリームライブラリー https://www.steam-library.go.jp/ kalbi https://www.kalbi.jp/ideation-tools				
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	提出課題30%、授業態度40%、授業への積極性20%、チーム貢献度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 6 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			3
	2	4つの目から広げるマインドマップの話			3
	3	3Kとメタファー(例える事)の話			3
	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。			3
	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。			3
	6	ワークショップ①発表			3
	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。			3
	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。			3
	9	ワークショップ②発表			3
	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。			3
	11	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。			3
	12	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。			3
	13	ワークショップ③発表			3
	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。			3
	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。			3
	16	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。			3
	17	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。			3
	18	ワークショップ④発表			3
	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	授業態度 20%、提出期限 20%、課題習熟度 60%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 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	就職実務1	担当者	工藤 綾	科目必修区分	必修
授業概要	就職活動を見越した面接練習、履歴書の書き方、ポートフォリオ作成を学ぶ。				
到達目標	企業へのアポイントの取り方を学ぶことができる。 基本的な面接の流れが把握できる。 履歴書を書くことができるようになる。 ポートフォリオの基礎的な制作方法を学ぶことができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	就職実務①			6
	2	就職実務②			6
	3	就職実務③			3
	4	就職実務④			6
	5	就職実務⑤			3
	6	就職実務⑥			6
	7	就職実務⑦			6
	8	就職実務⑧			3
	9	就職実務⑨			6
	10	就職実務⑩			3
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	合計時間数				48
教科書					
時間外学習	企業との連絡に関して学校外での時間の活用もありうる				
成績評価方法	提出課題40%、学習態度40%、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 6 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	3DCG2	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から応用を学び、映像やARなどのコンテンツを制作する					
到達目標	・3DCGソフトでアニメーションの基礎から応用を学び、 3DCGを使った映像やARなどのコンテンツを制作することが出来る					
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。アニメーション基礎				3
	2	3DCGを使って、作品制作案検討する。アニメーション基礎				3
	3	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				3
	4	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				3
	5	キャラクターリギング2:骨を入れる、ウエイト調整				3
	6	キャラクターリギング2:骨を入れる、ウエイト調整				3
	7	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
	8	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
	9	個別指導(コンセプトに基づいた内容で制作)				3
	10	個別指導(コンセプトに基づいた内容で制作)				3
	11	個別指導(コンセプトに基づいた内容で制作)				3
	12	個別指導(コンセプトに基づいた内容で制作)				3
	13	個別指導(コンセプトに基づいた内容で制作)				3
	14	個別指導(コンセプトに基づいた内容で制作)				3
	15	個別指導(コンセプトに基づいた内容で制作)				3
	16	個別指導(コンセプトに基づいた内容で制作)				3
	17	個別指導(コンセプトに基づいた内容で制作)				3
	18	個別指導(コンセプトに基づいた内容で制作)				3
	19	個別指導(コンセプトに基づいた内容で制作)				3
	20	個別指導(コンセプトに基づいた内容で制作)				3
	21	個別指導(コンセプトに基づいた内容で制作)				3
	22	個別指導(コンセプトに基づいた内容で制作)				3
	23	個別指導(コンセプトに基づいた内容で制作)				3
	24	個別指導(コンセプトに基づいた内容で制作)				3
	25	個別指導(コンセプトに基づいた内容で制作)				3
	26	個別指導(コンセプトに基づいた内容で制作)				3
	27	個別指導(コンセプトに基づいた内容で制作)				3
	28	個別指導(コンセプトに基づいた内容で制作)				3
	29	個別指導(コンセプトに基づいた内容で制作)				3
	30	個別指導(コンセプトに基づいた内容で制作)				3
	31	個別指導(コンセプトに基づいた内容で制作)				3
	32	個別指導(コンセプトに基づいた内容で制作)				3
	33	各自の制作発表会				3
	合計時間数					99
教科書						
時間外学習						
成績評価方法	授業態度20% 発表態度20% 提出作品 60%□					
担当詳細	教員	備考				
実務経験紹介						

シラバス

令和 6 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。またメディアリテラシーの概要を理解する。				
到達目標	新たなジャンルの研究や作品制作に取り組める。 他分野を交えて、成果をアウトプットすることができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	授業概要の説明			3
	2	メディアリテラシーを考える(参考作品試写)			12
	3	撮影計画作成に関して			6
	4	撮影計画など確定後、制作を進める			27
	5	制作作品プレゼンテーション、講評			4
	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				
	30				
	合計時間数				55
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	映像制作業界(番組制作業務) 4年勤務			

シラバス

令和 6 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	池宮城 涼風	科目必修区分	必修
授業概要	WEB制作時の解像度や視認性などの基礎を学び、クライアントの意図を組み込んだデザインができるようになる。				
到達目標	バナー広告やWEBサイトのデザイン構築などができるようになる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	WEBデザイン授業導入/Googleスライドの使い方/自己紹介スライド作成			3
	2	WEBに関する基本知識&ルール(座学1h)/WEBサイト探し&分析			3
	3	PCサイト・SPサイトの違い(20min)/バナー広告について(10min)/広告を探す			3
	4	Photoshop機能:写真加工、フィルター機能			3
	5	Photoshop機能:ワークスペース/WEB解像度/実践作業(画像の切り抜き)			3
	6	Photoshop機能:写真合成、文字加工、リサイズ			3
	7	Photoshopを使ってバナートレース①(説明・作業)			3
	8	Photoshopを使ってバナートレース②(制作・提出)			3
	9	Photoshop:テーマに沿ってバナー制作①(PC&SPサイズ):説明、制作			3
	10	Photoshop:テーマに沿ってバナー制作②(PC&SPサイズ):制作、提出			3
	11	デジタルデザインコースの宣伝バナーを作ろう①/案だし、コンセプト決め、ラフ制作			3
	12	デジタルデザインコースの宣伝バナーを作ろう②/制作			3
	13	デジタルデザインコースの宣伝バナーを作ろう③/制作、提出			3
	14	Photoshopでバナー制作①(PCサイトのWEBバナー制作)/案だし、コンセプト決め、ラ			3
	15	Photoshopでバナー制作②(PCサイトのWEBバナー制作)/制作作業			3
	16	Photoshopでバナー制作③(PCサイトのWEBバナー制作)/提出、品評会、発表			3
	17	HTML&CSS知識:言語説明・MTMLで使う用語の共有/アプリのDL、実践①			3
	18	HTML&CSS知識:言語説明・CSSで使う用語の共有/実践②(画像)			3
	19	HTML&CSS知識:言語説明・CSSで使う用語の共有/実践③(リンク)			3
	20	HTML&CSS知識:言語説明・CSSで使う用語の共有/実践③(擬似クラス)			3
	21	HTML&CSS知識:言語説明・CSSで使う用語の共有/実践③(リスト表記)			3
	22	HTML&CSS知識:サイトのトレース①/説明・作業			3
	23	HTML&CSS知識:サイトのトレース①/作業・提出			3
	24	サイトの改修①/説明、テーマ発表、案だし、コンセプト決め、ラフ制作			3
	25	サイトの改修②/制作			3
	26	サイトの改修③/制作・提出・発表			3
	27	架空サイト制作①/説明、テーマ発表、案だし、コンセプト決め、ラフ制作			3
	28	架空サイト制作②/制作・提出			3
	29				
	30				
	合計時間数				84
教科書	配布プリント				
時間外学習					
成績評価方法	●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50%(課題クオリティ)				
担当詳細	実務家	備考			
実務経験紹介	デザイン業界(Web運用、分析、広告の制作担当含む) 4年勤務				

シラバス

令和 6 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コーディング	担当者	横田 敦	科目必修区分	必修
授業概要	サーティファイのWebクリエイター能力認定試験のスタンダードを取得(合格)させ、画像の差し替えやテキストの入れ替えなどのコーディングおよび基本的なWebページを作ることを学ぶ				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> HTML5の理解、スタイルシートの役割が理解できる。 英単語力が身に付く。 完成されたソースコードを編集し、画像や文字列の差し替えができる。 フォーム(アンケートフォーム)の作成ができる。 基本をベースとしたオリジナルのWebサイトが作れるようになる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	テキストエディタのダウンロードと設定			4
	2	HTML5の基本構造一①			4
	3	HTML5の基本構造一②			4
	4	HTML5の基本構造一③			4
	5	スタイルシート(CSS)を導入一①			4
	6	スタイルシート(CSS)を導入一②			4
	7	スタイルシート(CSS)を導入一③			4
	8	オリジナル問題を解く 一①			4
	9	オリジナル問題を解く 一②			4
	10	オリジナル問題を解く 一③			4
	11	オリジナル問題を解く 一④			4
	12	オリジナル問題を解く 一⑤			4
	13	オリジナル問題を解く 一⑥			4
	14	オリジナル問題を解く 一⑦			4
	15	検定過去問題①			4
	16	検定過去問題②			4
	17	検定過去問題③			4
	18	検定過去問題④			4
	19	検定過去問題⑤			4
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	合計時間数				76
教科書	<ul style="list-style-type: none"> Webクリエイター能力認定試験(模擬問題) Webクリエイター能力認定試験(公式テキスト) 				
時間外学習	進捗状況を加味した上で、必要に応じて補講を実施				
成績評価方法	模擬テスト30% 検定取得70%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 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	特別授業	担当者	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要	学校内の課題だけではなく、自ら課題を探し出し、公募・企業依頼に取り組み、ポートフォリオ・作品集を充実させる。				
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	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			28
	8	インターンシップ報告会／企業訪問・面接フォロー			4
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
		合計時間数			
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 6 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、G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、			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	ロゴを使用したの雑誌紙面版下制作(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。時間内出力提出。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				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				33
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 20%、提出期限 20%、課題習熟度 60%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 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	講義時期	通年
授業科目	志学Ⅱ／就職活動2	担当者	工藤綾、東英児	科目必修区分	必修
授業概要	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。 就職活動に伴う準備(企業リサーチ、履歴書、ポートフォリオ、面接練習、インターン、求人先で必要となる専門技術トレーニング)の時間としても使用する。				
到達目標	志高い人々に学び、能動的に行動するために考える力、伝える力を磨き、自身の働き方、社会人としてのあり方を整理し自身の「志」(目標)を立てる。 自分と向き合い、卒業後の人生を計画する 卒業後、自分が進みたい道を考えることができる デザイナーとして自分自身をアピールするためのポートフォリオを制作できる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	志学Ⅱ 序章			2
	2	志学Ⅱ 第1章 志とは			2
	3	志学Ⅱ 第2章 感化力「志」高く生きた人に学ぶ			6
	4	志学Ⅱ 第3章 伝える力(思いを言葉に変える力)を磨く			2
	5	志学Ⅱ 第4章 考える力(思考力)を磨く			6
	6	志学Ⅱ 第5章 私の「志」			2
	7	就職活動に伴う準備((企業リサーチ、履歴書、ポートフォリオ、面接練習)			69
	8	就職指導(面談や個別指導の実施&志学教科書を使用した指導)			39
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				128
教科書	志学I・II (KBC学園発行)、就職活動の進め方				
時間外学習	インターンシップ、会社訪問、説明会などに積極的に参加する。				
	学生同士での情報交換、教務からの情報のキャッチアップを積極的に行う。				
成績評価方法	授業態度／勤怠状況 課題提出物状況 提出期限厳守				
	授業態度40%、課題提出40%、就活・進路への取り組み姿勢20%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 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	デザインコンプ	担当者	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要	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	内 容				授業時間数
	1	DESIGNCOMP準備			17
	2	DESIGNCOMP準備			18
	3	DESIGNCOMP準備			30
	4	DESIGNCOMP準備			30
	5	DESIGNCOMP準備/DESIGNCOMP			40
	6				
	7				
	8				
	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				135
教科書	特になし				
時間外 学習					
成績評価 方法	レポートなどの提出率25%、授業取り組み姿勢50%、授業態度25%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 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	学生各自の志向に応じて、映像作品制作(アニメーション含む)または楽曲制作に関する卒業制作を行う。テーマ設定からプランニング、完成に至るまでを映像を主体とするグループはチームで、楽曲制作チームは各個人単にて制作を進行する。くわえて、映像チームでも個人での作品も歓迎する				
到達目標	技術的な進歩も含め、目的を明確にしチームで作業を進める困難に対応する柔軟さや積極性を身につける。 高度な目標を設定し、超えるために行動できる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	授業概要の説明			6
	2	ソフトウェア、各機器の取り扱いレクチャー①			12
	3	ソフトウェア、各機器の取り扱いレクチャー②			12
	4	企画立案、撮影計画、など			12
	5	制作(テスト撮影など)			18
	6	制作(撮影、録音、作曲作業など)			18
	7	制作作品プレゼンテーション、講評			6
	8	制作(仕上げ作業)			12
	9	制作(改修作業)			12
	10	制作作品プレゼンテーション、講評			6
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				114
教科書					
時間外学習					
成績評価方法	課題評価 20% 授業参態度 20% 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 6 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	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			3
	2	新入生球技大会準備			6
	3	新入生球技大会			3
	4	デザイン思考導入②			3
	5	デザイン思考導入③			3
	6	デザイン思考導入④			3
	7	デザイン思考導入⑤			3
	8	デザイン思考／学年ワーク①			3
	9	デザイン思考／学年ワーク②			3
	10	デザイン思考／学年ワーク③			3
	11	デザイン思考／分野別ワーク①			3
	12	デザイン思考／分野別ワーク②			3
	13	デザイン思考／分野別ワーク③			3
	14	デザイン思考／全学年ワーク①			3
	15	デザイン思考／全学年ワーク②			3
	16	デザイン思考／全学年ワーク③			3
	17	DESIGNCOMP導入①			3
	18	DESIGNCOMP導入②／後期の取り組みに向けて			3
	19	DESIGNCOMPチーム構築／チームでのワーク			15
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	合計時間数				72
教科書	参考サイト ストリームライブラリー https://www.steam-library.go.jp/ kalbi https://www.kalbi.jp/ideation-tools				
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	提出課題30%、授業態度40%、授業への積極性20%、チーム貢献度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 6 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	総合学習2	担当者	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要	進級後のオリエンテーション インターンシップ報告会の実施、新入生との交流を含む兄弟学級交流会の実施				
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	進級後オリエンテーション／兄弟学級交流会準備、インターンシップ報告会準備			6
	2	兄弟学級交流会準備、インターンシップ報告会準備			6
	3	兄弟学級交流会準備、インターンシップ報告会準備			3
	4	兄弟学級交流会準備、インターンシップ報告会準備			6
	5	兄弟学級交流会、インターンシップ報告会			6
	6				
	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				27
教科書					
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					