

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 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	実務家	備考			
	実務経験紹介	デザイン業界(アートディレクター含む) 13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 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
	26	↓			3
	27	↓			3
	合計時間数				81
教科書	・色鉛筆の技法百科(配布プリント)				
時間外学習	・特になし				
成績評価方法	【授業態度/勤怠状況 10パーセント、課題提出状況 10パーセント、課題クオリティ/提出期限厳守 80パーセント】				
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 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 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			3
	2	機材の取扱②、F値を理解する			3
	3	機材の取扱②、F値を理解する ii			3
	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)			3
	5	機材の取扱④、シャッタースピードを理解する			3
	6	機材の取扱④、シャッタースピードを理解する ii			3
	7	課題①「表情」を撮る (公団付近)			3
	8	課題②「おいしいもの」を撮る			3
	9	機材の取扱 振り返り			3
	10	作品鑑賞			3
	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			3
	12	ワンシーン・ワンカット作品制作② 企画			3
	13	ワンシーン・ワンカット作品制作③ 撮影-1			3
	14	ワンシーン・ワンカット作品制作④ 撮影-2			3
	15	ワンシーン・ワンカット作品制作⑤ 撮影-3			3
	16	完成作品試写			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	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 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 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	アイデア発想	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。					
到達目標	アイデアの情報収集ができる。アイデアを言葉にすることができる。ラフデザインを描くことができる。ラフデザインをパソコン・タブレットなどで具現化できる。スケジュール管理ができる。					
授業計画	内 容				授業時間数	
	1	アイスブレイク・企業依頼／公募取り組みについて(導入)			3	
	2	アイデアのたねを産み出そう、ラフデザインを描く			3	
	3	ラフデザインの構築、素材を作ろう			3	
	5月14日	4	手書き表現、タブレット表現、パソコンでの表現の違いの共有			3
	5月21日	5	てだこ祭りタオルデザイン作成			3
	5月28日	6	てだこ祭りタオルデザイン作成			3
	6月4日	7	てだこ祭りタオルデザイン作成			3
	6月11日	8	てだこ祭りタオルデザイン締め切り・提出			3
	6月18日	9	公募取り組み／イオン琉球ロゴ&テキスタイルデザイン			3
	6月25日	10	公募取り組み／イオン琉球ロゴ&テキスタイルデザイン			3
	7月2日	11	公募取り組み／イオン琉球ロゴ&テキスタイルデザイン			3
	7月9日	12	公募取り組み／イオン琉球ロゴ&テキスタイルデザイン			3
	7月16日	13	公募取り組み／イオン琉球ロゴ&テキスタイルデザイン			3
	7月23日	14	公募取り組み／イオン琉球ロゴ&テキスタイルデザイン			3
		15				
		16				
		17				
		18				
		19				
		20				
		21				
		22				
		23				
		24				
		25				
		26				
		27				
		28				
		29				
		30				
	合計時間数				42	
教科書	デザイン系参考資料など					
時間外学習	情報収集など					
成績評価方法	授業態度40%、レポート・課題提出率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 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1	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。				
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			3
	3	「地図」制作実習			3
	4	「DM」制作実習			3
	5	Mac室でのスキャニング・プリント実習			3
	6	Photoshopを使用したDTP写真補正実習			3
	7	「旅行チラシ」制作実習1			3
	8	「旅行チラシ」制作実習2			3
	9	「リーフレット」制作実習1			3
	10	「リーフレット」制作実習2 出力			3
	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			6
	19	「家具雑誌」制作実習□□			6
	20	「家具雑誌」制作実習2 出力提出			6
	21	「パッケージ」制作実習 制作説明			6
	22	「パッケージ」制作実習 企画書作成			6
	23	「パッケージ」制作実習 サムネール作成			6
	24	「パッケージ」制作実習 実制作			6
	25	「パッケージ」制作実習 実制作			6
	26	「パッケージ」制作実習 出力 講評会			6
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				123
教科書					
時間外学習	授業振り返りおよび、事前学習				
成績評価方法	課題提出率60%、授業取り組み姿勢40%				
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 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			3
	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			3
	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			3
	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			3
	5	2名1組ペア(クライアント想定)キャラクターデザインイラスト制作ワークA①			3
	6	2名1組ペア(クライアント想定)キャラクターデザインイラスト制作ワークA②			3
	7	2名1組ペア(クライアント想定)キャラクターデザインイラスト制作ワークB①			3
	8	2名1組ペア(クライアント想定)キャラクターデザインイラスト制作ワークB②			3
	9	2名1組ペア(クライアント想定)キャラクターデザインイラスト制作ワークB③			3
	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	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	<ul style="list-style-type: none"> ●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(イラスト業務含む) 3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 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	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。 色彩調和を活用し、デザインに活かすことができる。				
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 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ことができる。 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			6
	2	ラフ企画書の構築(過去のラフ企画書確認)			6
	3	ラフ企画書の構築(過去のラフ企画書確認)			6
	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)			6
	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)			6
	6	サムネール構築			6
	7	サムネール構築			6
	8	カンパ制作			6
	9	カンパプレゼンテーション、本制作			6
	10	本制作最終調整			6
	11	本制作データ入稿			6
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				66
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50%、課題提出(スケジュール管理)率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 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)			3
	2	簡単なWebサイトの模写 ー①			3
	3	簡単なWebサイトの模写 ー②			3
	4	簡単なWebサイトの模写 ー③			3
	5	書き出しとファイル保管方法			3
	6	Webサイトの模写Ⅱ ー①			3
	7	Webサイトの模写Ⅱ ー②			3
	8	Webサイトの模写Ⅱ ー③			3
	9	バナー広告を提案しよう(GIFアニメ)ー①			3
	10	バナー広告を提案しよう(GIFアニメ)ー②			3
	11	バナー広告を提案しよう(GIFアニメ)ー③			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	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60%、課題提出率40%				
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 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	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			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 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	イラストレーター&フォトショップ	担当者	工藤綾(IL) / 謝敷宗邦(PS)	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ツールの最低限の基礎知識を身につけることができる。 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ができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	チュートリアル			3
	2	図形ツールでイラスト制作			3
	3	パスファインダー			3
	4	テキストツール / クリッピングマスク			3
	5	ペンツール			3
	6	レイヤー / 名刺デザイン			3
	7	Illustrator検定対策			3
	8	Illustrator検定対策			3
	9	Illustrator検定対策			6
	10	Illustrator検定			6
	11	Photoshop 人物写真補正			3
	12	Photoshop パス切り抜き、自動切り抜き			3
	13	Photoshop コラージュ			3
	14	Photoshop コラージュ			3
	15	Photoshop検定対策			3
	16	Photoshop検定対策			3
	17	Photoshop検定対策			3
	18	Photoshop検定対策			3
	19	Photoshop検定対策			3
	20	Photoshop検定対策			6
	21	Photoshop検定当日			3
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				72
教科書	イラレの5分ドリル、フォトショの5分ドリル(株式会社翔泳社) Illustrator・Photoshopクリエイター能力認定試験過去問題				
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。				
	課題や教科書を応用した自主制作を推奨する。				
成績評価方法	授業態度50%、検定取り組み姿勢30%、提出物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 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	志学 I / 総合学習1	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	<p>「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。</p>				
到達目標	<p>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。</p>				
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 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	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 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	後期
授業科目	就職実務1	担当者	謝敷宗邦	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	就職活動の進め方				
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 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(バナナ又はりんご)ー① ※モノクロ			3
	2	野菜&果物の鉛筆デッサン(バナナ又はりんご)ー② ※モノクロ			3
	3	野菜&果物の着色デッサン(素材自由)ー① ※カラー			3
	4	野菜&果物の着色デッサン(素材自由)ー② ※カラー			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(アルミ缶)			3
	8	金属の鉛筆デッサン ー②(アルミ缶)			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				
	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	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	【課題提出状況 30% 課題クオリティ/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 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 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	総合学習2	担当者	工藤 綾	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 グラフィックデザインコース	授業方法	講義	講義時期	通年
授業科目	特別授業	担当者	工藤 綾	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	目的に応じたデザインの構築ができる。 授業課題以外の個人作品を制作することができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	企業依頼公募作品取り組み1			6
	2	企業依頼公募作品取り組み2			6
	3	企業依頼公募作品取り組み3			6
	4	企業依頼公募作品取り組み4			6
	5	企業依頼公募作品取り組み5			6
	6	企業依頼公募作品取り組み6			6
	7	企業依頼公募作品取り組み7			6
	8	企業依頼公募作品取り組み8			6
	9	企業依頼公募作品取り組み9			6
	10	企業依頼公募作品取り組み10			6
	11	企業依頼公募作品取り組み11			6
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				66
教科書					
時間外学習					
成績評価方法	授業態度／勤怠状況50%、課題提出状況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 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	Web2	担当者	横田 敦	科目必修区分	必修
授業概要	Webページがブラウザで表示される仕組みを知る。また、Webページを作成する際に必要なhtml言語の知識を身につける。				
到達目標	Photoshopの活用でサイトページが作成できる(ワイヤーフレームが作れる) Photoshop(素材の)書き出しができる コーディングの技術を習得できる(基本的なHTMLとCSSの操作ができる)				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	テキストエディタのインストール/Photoshop Webデザインでの使用方法			3
	2	ワイヤーフレーム(Photoshop)作成 ① 【※ 課題1】			3
	3	ワイヤーフレーム(Photoshop)作成 ②			3
	4	ワイヤーフレーム(Photoshop)作成 ③(書き出し)			3
	5	既存ワイヤーフレーム【※ 課題2】(Illustratorでのワイヤーフレーム)			3
	6	ワイヤーフレーム(figma)			3
	7	ワイヤーフレーム(figma)			3
	8	ワイヤーフレーム(figma)ーリンクシミュレーション			3
	9	サイト作成【※ 課題3】			3
	10	コーディング			3
	11	コーディング			3
	12	コーディング 中間チェック			3
	13	コーディング			3
	14	コーディング			3
	15	コーディング			3
	16	コーディング(完成→提出)			3
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	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	【全課題提出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 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"> 銀塩写真の制作工程を通し、デジタルでの制作工程との違いを説明できる。 テーマにそって撮影することができる。 被写体を引き立たせる構図をマスターできる。 写真を通じてストーリーを伝える能力をマスターできる。 				
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			3
	2	フィルムカメラ撮影			3
	3	モノクロフィルム現像、印画紙 焼付／ムービー実習「最後のセリフ」制作			24
	4	完成試写			3
	5	zine 制作			21
	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				57
教科書	配布プリント				
時間外 学習					
成績評価 方法	各課題評価40%、授業態度20%、課題・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 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	通年
授業科目	志学Ⅱ／就職実務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 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	Adobe	担当者	工藤綾	科目必修区分	必修
授業概要	Illustrator、Photoshop以外のAdobeアプリケーションを操作する 作品を作り、自主制作や卒業制作に応用する				
到達目標	指示に従い、基本的な操作ができる 各アプリケーションを使った課題提出ができる 各アプリケーションで作品を制作できる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	Adobeのソフトを紹介			3
	2	After Effectsを触ってみる			3
	3	After Effectsを触ってみる			3
	4	After Effectsを触ってみる			3
	5	Adobe Indesignで冊子を作る			3
	6	Adobe Indesignでオリジナル冊子を作る			3
	7	Adobe Indesignでオリジナル冊子を作る			3
	8	Adobe Indesignでオリジナル冊子を作る			3
	9	Adobe Indesignでオリジナル冊子を作る			3
	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				27
教科書					
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、提出期限から1週間以内に提出すること。 習ったアプリケーションでの自主制作を推奨する				
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30%、各課題提出40%、課題クオリティ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 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	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、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				
	合計時間数				33
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%、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 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 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	卒業制作	担当者	工藤綾	科目必修区分	必修
授業概要	学生生活の集大成としての作品をつくり、デザインコンプで展示する				
到達目標	自ら考えた企画・デザインを形にできる 自ら考えた企画・デザインについて、理論立ててプレゼンテーションができる 他の学生の考えた企画・デザインについて、評価やコメントができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	卒業制作の進め方/卒業制作企画を考える□			4
	2	卒業制作企画を考える			3
	3	企画書・制作物集中期間			14
	4	企画内容プレゼン/TODOリストの整理			7
	5	企画内容ブラッシュアップ(企画内容・制作物の決定)			7
	6	制作物集中期間			14
	7	プレゼン資料集中期間			21
	8	中間プレゼン			4
	9	企画・プレゼンテーションブラッシュアップ			24
	10	プレプレゼンテーション			4
	11	制作物集中期間			31
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				133
教科書					
時間外学習	自分で立てたスケジュールを元に、授業時間外も制作を行う				
成績評価方法	授業態度40%、企画・発表クオリティ30%、制作物クオリティ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 グラフィックデザインコース	授業方法	実習、講義	講義時期	前期
授業科目	イラストデザイン	担当者	伊藤 幹	科目必修区分	必修
授業概要	小課題を中心にラフ、コンテの時点んでデザインの8~9割を構築してゆく、イラストとデザインの関係性レイアウト、バランス等基礎を学ぶ。 本年度は各自の主体性に任せ、スケジュール管理自己責任の重要性を考えて欲しい、本年度より生成AI等との関係性等を考える。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ●実際のクライアントや自主企画に生じる課題や問題点を考察し、必要なイラスト表現として表現することができる。 ●解決すべき問題点の発見とその解決策を広い視野で模索することができる。 ●解決策をコンセプト的に考えることができる。 ●コンセプトに基づき効果的なグラフィックツールの選定ができる、作画、デザインが出来るように。 ●グラフィックツールを一定以上のクオリティで制作することができる。(復習&実践) ●1年時に学んだはずのDTPの重要な部分を完全に憶えて、使いこなせるように基礎を充実させる。(復習&実践) ●今年度より生成AI,チャットGPT,CANVA,等次期イラスト&デザインツールの取り入れ方や考え方を授業に織り交ぜる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	コースの案内、(イラスト、ビジュアルとデザイン、ディレクション)小課題1の内容説明。			3
	2	小課題1の本の表紙(桃太郎予定)、ラフチェック~ラフの考え方楽しさ、下絵に進む。			3
	3	小課題1の本の表紙、最終チェック~決定文字組み、レイアウトに関して。			3
	4	小課題1の本の表紙の作画チェック、直し(文字組み、コンセプトとの融合は)。			3
	5	小課題1、桃太郎 作画最終チェック及び企画書の書き方。			3
	6	小課題1 桃太郎合評会 課題2の発表グループ分け&グループコンセプトのプレスト。			3
	7	小課題2カレンダー、グループごとのプレストからコンセプト&イメージ決定。			3
	8	小課題2カレンダー、グループデザイン各自の割り当てラフチェック。			3
	9	小課題2カレンダー、グループデザイン各自の割り当てラフチェック。			3
	10	小課題2カレンダー、グループ各自作画開始(一人3ページ+表紙orカレンダー玉の制作)			3
	11	小課題2カレンダー、グループ各自作画チェック1。			3
	12	小課題2カレンダー、グループ各自作画チェック2。			3
	13	小課題2カレンダー、グループ各自作画チェック3。			3
	14	小課題2カレンダー、グループ各自作画チェック4,直し。			3
	15	小課題2カレンダー、グループ各自作画チェック5,直し。			3
	16	小課題2カレンダー、グループ事製本チェック。			3
	17	小課題2カレンダー、グループ事作画最終チェック、表紙、玉、製本に関して。			3
	18	小課題2カレンダー、グループ事製本最終チェック。			3
	19	小課題2カレンダー、合評会、総括			3
	20				
	21				
	22				
	合計時間数				57
教科書	イラストレーション、DTP教科書、イラスト年間等				
時間外学習	授業時間外、次の授業に間に合うように放課後や家庭学習をきちんとして来る事。必須				
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/提出期限厳守 40%				
担当詳細	実務家	備考			
実務経験紹介	デザイン業界(アートディレクター含む) 7年勤務、フリーイラストレーター30年				

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 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	グラフィックデザイン	担当者	金城智博	科目必修区分	必修
授業概要	課題(チラシ制作等)のオリエンテーション→制作→提出→添削(フィードバック)までをワンセットとし、課題ごとに必要な判断力と表現力を高めさせる。また提出期限を徹底し時間意識を持たせる事によって現場におけるタイムパフォーマンスにも寄与できるようにする。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ●課題のコンセプトを理解し最適な表現を考察する事ができる。 ●課題のボリュームと自己の現状スキルを理解し制作プランを立てる事ができる。 ●時間意識、締め切りを守る意識を持つ事ができる。 ●一定以上のクオリティで課題を完成させ、就職活動時のポートフォリオに直結活用する事ができる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	担当講師自己紹介/講義内容・/第一課題オリエンテーション※その後二週間空き			3
	2	第一課題制作①			3
	3	第一課題制作②→提出			3
	4	第一課題のフィードバック/第二課題オリエンテーション→ラフ案出し			3
	5	第二課題制作①			3
	6	第二課題制作②→提出			3
	7	第二課題のフィードバック/第三課題オリエンテーション			3
	8	第三課題制作①			3
	9	第三課題制作②			3
	10	第三課題制作③→提出			3
	11	第三課題のフィードバック/第四課題オリエンテーション			3
	12	第四課題制作①			3
	13	第四課題制作②			3
	14	第四課題制作③→提出			3
	15	第四課題のフィードバック/最終課題オリエンテーション※その後三週間の空き期間			3
	16	最終課題制作→提出			3
	17	ポートフォリオのアドバイス/授業の振り返り			3
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				51
教科書	特になし				
時間外学習	授業時間内での制作を目指す。がエレメント制作等で自宅での作業も推奨する。				
成績評価方法	授業態度:20%、課題クオリティ:30%、提出状況・期限厳守:50%				
担当詳細	実務家	備考			
	実務経験紹介	デザイン業界(事務所代表歴含む) 20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 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	後期
授業科目	デザインコンプ	担当者	工藤綾	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 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	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					