

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 マンガデザインコース		授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	デッサン1		担当者	米須 清人	科目必修区分	必修
授業概要	遠近法の基礎を状況に合わせて、具体的に理解させ、形を捉える能力を向上させる。課題をこなす事で鉛筆による描画や彩色(色の濃さ、なめらかな階調表現、線による表現)を具体的に理解させて能力を向上させる。またポートフォリオ向けの作品を5点以上制作する。					
到達目標	デッサンの基礎画力の向上に向けての基礎知識、技術の理解と習得ができる。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	デッサンとは?デッサンに必要な概念、考え方の理解、就職における重要性 実習/鉛筆の削り				2
	2	4Hから4Bを使用してのグラデーショントーン制作/ハッチング、調子づけ、質感出しについて				2
	3	デッサン課題モチーフ①(球体)				2
	4	デッサン課題モチーフ①(球体)				2
	5	クラス内講評会&次回デッサン課題モチーフ②予告				2
	6	デッサン課題モチーフ②(人物クロッキー)				2
	7	デッサン課題モチーフ②(人物クロッキー)				2
	8	クラス内講評会&次回デッサン課題モチーフ③予告				2
	9	デッサン課題モチーフ③(三角立方体)				2
	10	デッサン課題モチーフ③(三角立方体)				2
	11	デッサン課題モチーフ③(三角立方体)				2
	12	デッサン課題モチーフ③(三角立方体)				2
	13	クラス内講評会&次回デッサン課題モチーフ④予告				2
	14	デッサン課題モチーフ④(人物クロッキー)				2
	15	デッサン課題モチーフ④(人物クロッキー)				2
	16	クラス内講評会&次回デッサン課題モチーフ⑤予告				2
	17	デッサン課題モチーフ⑤(石膏モチーフ手or足)				2
	18	デッサン課題モチーフ⑤(石膏モチーフ手or足)				2
	19	デッサン課題モチーフ⑤(石膏モチーフ手or足)				2
	20	デッサン課題モチーフ⑤(石膏モチーフ手or足)				2
	21	クラス内講評会&次回デッサン課題モチーフ⑥予告				2
	22	デッサン課題モチーフ⑥(人物クロッキー)				2
	23	デッサン課題モチーフ⑥(人物クロッキー)				2
	24	クラス内講評会&次回デッサン課題モチーフ⑦予告				2
	25	デッサン課題モチーフ⑦(自身の手&モチーフ)構成デッサン				2
	26	デッサン課題モチーフ⑦(自身の手&モチーフ)構成デッサン				2
	27	デッサン課題モチーフ⑦(自身の手&モチーフ)構成デッサン				2
	28	デッサン課題モチーフ⑦(自身の手&モチーフ)構成デッサン				2
	29	クラス内講評会				2
	30					
	合計時間数				58	
教科書	有用なデッサン書籍、演習用ファイルを配布して行う					
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 マンガデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	就職実務1	担当者	池宮城涼風	科目必修区分	必修
授業概要	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	仕事をするという心構えを見つけることができる。 社会における自身の立ち位置を見つけることができる。 デザイ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	授業導入			1
	2	個別ガイダンス(前期)			5
	3	敬語、言葉遣いの指導			1
	4	挨拶やコミュニケーションのやり方			1
	5	Googleスライドの使い方①			1
	6	Googleスライドの使い方②			1
	7	推しイラストレーター紹介			1
	8	推し漫画家紹介			1
	9	企業リサーチ、分析			1
	10	姿勢、態度の指導			1
	11	メールの打ち方、返し方			1
	12	自己分析シート作成			1
	13	履歴書の書き方①(デジタルで制作、添削、修正)			1
	14	履歴書の書き方②(提出)			1
	15	個別ガイダンス(後期)			5
	16	模擬面接&企業リサーチ			21
	17	ポートフォリオ制作			33
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				77
教科書	就職活動の進め方				
時間外学習					
成績評価方法	●出席評価点40%●課題評価点5%(確認テスト・課題の平均点より算出)●授業態度40%				
	●課題・発表評価点10%(課題クオリティ)●評価テスト評価点5%(評価テスト点数より算出)				
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 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	背景1	担当者	長尾響	科目必修区分	必修
授業概要	アナログでパースの基礎技術を学び魅力ある背景画が描ける技術力を磨く。				
到達目標	パース理論を用いた基礎レベルの背景作画テクニックを習得できる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション			2
	2	アイレベル、消失点の概念(一点、二点、三点透視)分割、増殖(窓やタイルの描き方			2
	3	アイレベル、消失点の概念(一点、二点、三点透視)分割、増殖(窓やタイルの描き方			2
	4	【一点透視図法】の説明、描き方～習作、参考			2
	5	①一点透視図法の作画(参考画像を元にラフから)			2
	6	①一点透視図法の作画(パース添削)			2
	7	②一点透視図法の作画(参考画像を元にラフから)			2
	8	②一点透視図法の作画(パース添削)			2
	9	【二点透視図法】の説明、描き方～習作、参考			2
	10	①二点透視図法の作画(参考画像を元にラフから)			2
	11	①二点透視図法の作画(パース添削)			2
	12	【三点透視図法】の説明、描き方～習作、参考			2
	13	①三点透視図法の作画(参考画像を元にラフから)			2
	14	①三点透視図法の作画(パース添削、ペン入れ)			2
	15	参考画像をもとにオリジナルの背景作画(一点)			3
	16	参考画像をもとにオリジナルの背景作画(一点)			3
	17	参考画像をもとにオリジナルの背景作画(二点)			3
	18	参考画像をもとにオリジナルの背景作画(二点)			3
	19	参考画像をもとにオリジナルの背景作画(三点)			3
	20	参考画像をもとにオリジナルの背景作画(三点)			3
	21	三角屋根の描き方と作画			3
	22	三角屋根の描き方と作画			3
	23	まとめ			3
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				55
教科書	パース塾(廣済堂出版)				
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	漫画家アシスタント歴 1年、フリーイラストレーター歴 6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 1年次 マンガデザインコース	授業方法	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	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・カットイング)			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(カットイング、提出)			3
	16	Illustrator検定対策			9
	17	アプリケーション起動の仕方、ツールについて			3
	18	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
	19	フィルタやマスク			3
	20	写真とキャラクターイラストの合成			3
	21	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
	22	レイヤー効果を使用した文字の装飾			3
	23	バナー制作: アイデア出し、ラフ制作、制作作業			3
	24	バナー制作: 制作作業、提出			3
	25	Photoshop検定対策			9
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				87
教科書	世界一わかりやすいIllustrator & Photoshop操作とデザインの教科書				
時間外学習					
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 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	アナログデザイン実習	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	授業概要説明/シラバス共有/自己紹介イラスト制作(A3原稿用紙)①			1
	2	自己紹介イラスト制作(A3原稿用紙)(提出、作品観覧)②			1
	3	コピックの使い方、着色①(制作)			1
	4	コピックの使い方、着色②(提出)			1
	5	copicAWARD公募取り組み①(ラフ出し、制作)			1
	6	copicAWARD公募取り組み②(ラフ出し、制作)			1
	7	copicAWARD公募取り組み③(提出、品評会、登録作業)			1
	8	配色について:色の持つイメージ/視認性 レタリング・絵文字(実習)			1
	9	視認性 レタリング・絵文字(提出)			1
	10	カラーイラスト①(テーマ:春/夏/秋/冬より選択 立体物貼り付けOK)			1
	11	カラーイラスト②(制作、提出、品評会)			1
	12	リキテックスチャレンジ①(制作)			1
	13	リキテックスチャレンジ②(制作)			1
	14	リキテックスチャレンジ③(提出、品評会)			1
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				14
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 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 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	生物キャラクターデザイン	担当者	米須清人	科目必修区分	必修
授業概要	生物の骨格や筋肉の成り立ちや構造を理解して新しい生物キャラクターデザインの構築能力を身につける。人物以外のデザインを習得することでキャラクターデザインの幅を広げ方を考察する。				
到達目標	業界就職に向けての架空の生物キャラクターデザインイラストの基礎知識、描画力の習得出来る。グリザイユ着色方法を理解して自身の着色方法として使いこなすことができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	導入授業(生物キャラクターの構築必要性の説明)、グリザイユ着色の実習(オーバーレイ着色)			3
	2	オリジナル生物デザイン制作①(頭部横向き/モチーフは教科書から選択) ラフスケッチ&線画			3
	3	オリジナル生物デザイン制作①(頭部横向き/モチーフは教科書から選択) 陰影付け、グリザイユ着色			3
	4	オリジナル生物デザイン制作①(頭部横向き/モチーフは教科書から選択) 陰影付け、グリザイユ着色			3
	5	クラス内講評会&ワンポイントレベルアップ指導			3
	6	オリジナル生物デザイン制作②(馬横向き全身) ラフスケッチ&線画			3
	7	オリジナル生物デザイン制作②(馬横向き全身) ラフスケッチ&線画			3
	8	オリジナル生物デザイン制作②(馬横向き全身) 陰影付け、グリザイユ着色			3
	9	クラス内講評会&ワンポイントレベルアップ指導			3
	10	オリジナル生物デザイン制作③(発注書に従って制作/モチーフは教科書内から自由選択) ラフスケッチ&線画			3
	11	オリジナル生物デザイン制作③(発注書に従って制作/モチーフは教科書内から自由選択) ラフスケッチ&線画			3
	12	オリジナル生物デザイン制作③(発注書に従って制作/モチーフは教科書内から自由選択) 陰影付け、グリザイユ着色			3
	13	オリジナル生物デザイン制作③(発注書に従って制作/モチーフは教科書内から自由選択) 陰影付け、グリザイユ着色			3
	14	クラス内講評会&ワンポイントレベルアップ指導			3
	15	オリジナル生物デザイン制作④(発注書に従って制作/モチーフは教科書内から自由選択) ラフスケッチ&線画			3
	16	オリジナル生物デザイン制作④(発注書に従って制作/モチーフは教科書内から自由選択) ラフスケッチ&線画			3
	17	オリジナル生物デザイン制作④(発注書に従って制作/モチーフは教科書内から自由選択) 陰影付け、グリザイユ着色			3
	18	オリジナル生物デザイン制作④(発注書に従って制作/モチーフは教科書内から自由選択) 陰影付け、グリザイユ着色			3
	19	クラス内講評会&ワンポイントレベルアップ指導(終了)			3
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				57
教科書	エレンベルガーの動物解剖学(ポーンデジタル) MG科定期購読雑誌/イラストレーション、MDN、CGWORLD その他参考DVDなど				
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(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 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	人物キャラクターデザイン	担当者	上原里桜	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> 人物キャラクターデザインの基礎的な技術と知識を習得する クライアントからの様々なオーダーに対応できる柔軟性と発想力を身につける 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> マンガやイラスト制作における人物キャラクターデザインの基礎知識・技術力を習得することができる キャラクターの三面図を制作することができる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション／授業の流れ／CLIP STUDIO PAINTの基本的な操作			3
	2	CLIP STUDIO PAINTの基本的な操作			3
	3	キャラクター制作:動物擬人化①(リサーチ、ラフ)			3
	4	キャラクター制作:動物擬人化②(清書)			3
	5	キャラクター制作:動物擬人化③(清書、品評会)			3
	6	表情の描き分け①			3
	7	表情の描き分け②			3
	8	性別描き分け			3
	9	年齢描き分け			3
	10	キャラクター制作:男性キャラクター①(ラフ)			3
	11	キャラクター制作:男性キャラクター②(ラフ)			3
	12	キャラクター制作:男性キャラクター③(清書)			3
	13	キャラクター制作:男性キャラクター④(清書、品評会)			3
	14	キャラクター制作:女性キャラクター①(ラフ)			3
	15	キャラクター制作:女性キャラクター②(ラフ)			3
	16	キャラクター制作:女性キャラクター③(清書)			3
	17	キャラクター制作:女性キャラクター④(清書、品評会)			3
	18	SDキャラクターの特徴と基本について			3
	19	キャラクター制作:モチーフに沿ったキャラクター三面図①(リサーチ、ラフ)			3
	20	キャラクター制作:モチーフに沿ったキャラクター三面図②(ラフ)			3
	21	キャラクター制作:モチーフに沿ったキャラクター三面図③(ラフ、清書)			3
	22	キャラクター制作:モチーフに沿ったキャラクター三面図④(清書)			3
	23	キャラクター制作:モチーフに沿ったキャラクター三面図⑤(清書、品評会)			3
	24	キャラクター制作:発注書に沿ったキャラクター三面図①(リサーチ、ラフ)			3
	25	キャラクター制作:発注書に沿ったキャラクター三面図②(ラフ)			3
	26	キャラクター制作:発注書に沿ったキャラクター三面図③(ラフ、清書)			3
	27	キャラクター制作:発注書に沿ったキャラクター三面図④(清書)			3
	28	キャラクター制作:発注書に沿ったキャラクター三面図⑤(清書)			3
	29	品評会／一年の振り返り／次年度に向けての目標設定			3
	30				
	合計時間数				87
教科書	スカルプターのための美術解剖学				
時間外学習					
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ●総合課題評価点50%(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 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	シナリオマンガ制作	担当者	仲地 智英	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・シナリオ分析方法と構成方法を学習する。 ・マンガ表現における基本技術と知識を学習する。 ・縦スクロール漫画の基本的な制作方法を学習する。 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・基本的な物語の構成を練ることが出来る。 ・線画をアナログで4ページ漫画を制作出来る。 ・縦スクロール漫画を制作出来る。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	マンガシナリオの導入/そもそも漫画って?/シナリオ分析の準備(分析したい作品選びなど)			3
	2	シナリオの構成方法(起承転結、プロットの考え方、漫画制作の流れ、アイデア出しの方法)			3
	3	キャラクター分析方法と分析			3
	4	物語の基本的な流れ/1話のシナリオ分析方法と分析			3
	5	大きな作りのシナリオ分析方法と分析			3
	6	アナログ作画道具の練習			3
	7	4ページ漫画制作/プロット/作画スケジュールの立て方			3
	8	4ページ漫画制作/プロット〆切			3
	9	4ページ漫画制作/ネーム/コマ割りのコツ/引きと解放			3
	10	4ページ漫画制作/ネーム〆切			3
	11	4ページ漫画制作/作画(下書き)			3
	12	4ページ漫画制作/作画(下書き)			3
	13	4ページ漫画制作/作画(線画)			3
	14	4ページ漫画制作/作画(線画)			3
	15	4ページ漫画制作/仕上げ/仕上げとは?			3
	16	4ページ漫画制作/仕上げ			3
	17	前期最後4ページ漫画制作品評会/後期授業の説明/縦スクロール漫画制作の流れ			3
	18	後期/comico作品制作/プロット/縦スクロール漫画のコマ割の分析			3
	19	comico作品制作/プロット〆切			3
	20	comico作品制作/ネーム			3
	21	comico作品制作/ネーム〆切			3
	22	comico作品制作/作画(下書き)			3
	23	comico作品制作/作画(下書き)			3
	24	comico作品制作/作画(線画)			3
	25	comico作品制作/作画(線画)			3
	26	comico作品制作/仕上げ			3
	27	comico作品制作/仕上げ〆切			3
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				81
教科書	デジタル漫画のテクニック(NHN comico) その他資料、卒業生作品など				
時間外学習					
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ●総合課題評価点50%(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 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	通年
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	色彩検定日			3
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				93
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 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	後期
授業科目	修了制作	担当者	池宮城涼風	科目必修区分	必修
授業概要	1年次の集大成としたマンガ、イラストレーション作品を制作する。				
到達目標	マンガ、イラスト表現にて自身の考えや思いを伝えられる作品制作を行う。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	修了制作についての説明(概要説明、前年度の事例共有、チーム決め)			3
	2	各チームに制作開始(制作期間スタート)			3
	3	制作期間①(コンセプト、テーマ、コンテンツの決定)			3
	4	制作期間②			3
	5	制作期間③(進捗確認)			3
	6	制作期間④			3
	7	制作期間⑤(進捗確認)			3
	8	制作期間④			3
	9	制作期間⑥(進捗確認)			3
	10	制作期間⑦			3
	11	制作期間⑧(進捗確認)			3
	12	制作期間⑨			3
	13	制作期間⑩(進捗確認)			3
	14	制作期間_11			3
	15	制作期間_12(進捗確認)			3
	16	制作期間_13			3
	17	制作期間_14(進捗確認)			3
	18	制作期間_15			3
	19	制作期間⑤(進捗確認)			3
	20	準備期間①			3
	21	準備期間②(最終確認)			3
	22	修了制作プレゼンテーション本番			3
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				66
教科書	必要に応じて担当教務で準備				
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 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 マンガデザインコース	授業方法	講義、演習、実習	講義時期	後期
授業科目	デザインコンプ	担当者	池宮城涼風	科目必修区分	必修
授業概要	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。				
到達目標	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。				
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 マンガデザインコース	授業方法	講義	講義時期	通年
授業科目	デザイン思考	担当者	池宮城涼風	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 マンガデザインコース	授業方法	講義、演習、実習	講義時期	後期
授業科目	志学 I / 総合学習1	担当者	池宮城涼風	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 2年次 マンガデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	志学Ⅱ／就職実務2	担当者	米須清人	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)			80
	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)			50
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				150
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		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 マンガデザインコース	授業方法	演習	講義時期	後期
授業科目	商品デザイン	担当者	米須清人	科目必修区分	必修
授業概要	イラスト技術を活用したデザイン構成力を身につける。 イラストがデザインにどのように活用できるのかを理解し知識と技術を身につける。				
到達目標	イラスト技術を活用したデザイン構成力を身につけてオリジナルデザイン商品を一人当たり5つ制作する。 ショップの開設を経て自身の作品をオンライン上にて販売をする(SNS告知なども活用してPRにも注力する)				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	商品開発、販売、利益をあげる為に必要なこと(教科書の読み合わせ)&SUZURIの案内、登録			2
	2	商品デザイン開発(デザインサムネイル制作)60min、クラス内講評会20min			2
	3	商品デザイン本制作→商品登録、販売①			2
	4	商品デザイン開発(デザインサムネイル制作)60min、クラス内講評会20min			2
	5	商品デザイン本制作→商品登録、販売②			2
	6	商品デザイン開発(デザインサムネイル制作)60min、クラス内講評会20min			2
	7	商品デザイン本制作→商品登録、販売③			2
	8	商品デザイン開発(デザインサムネイル制作)60min、クラス内講評会20min			2
	9	商品デザイン本制作→商品登録、販売④			2
	10	商品デザイン開発(デザインサムネイル制作)60min、クラス内講評会20min			2
	11	商品デザイン本制作→商品登録、販売⑤			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	配色パターンコレクション(mt) 売れるキャラクター戦略“即死”“ゾンビ化”させない(光文社新書) Q&Aでわかる! イラストレーターのビジネス知識				
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 2年次 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	デッサン2	担当者	新崎竜哉	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。 観察力を身につけ、量感や質感などのテクニックを学びます。 鉛筆以外の描画材、表現材料等で質感を描き制作へのクオリティを上げる。 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 空間表現や観察力、描写力が身につくことができる。 描画材での鉛筆や色鉛筆で形を捉えて描き、完成度を高めて仕上げる事が出来る。 テクニックや技術向上でクオリティを上げることが出来る。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	描画材での基礎練習。鉛筆や色鉛筆でのグラデーション・色の重なりやハッチング練習等。			3
	2	身近な物をモチーフとして鉛筆でデッサンしよう。			3
	3	↓ コピック着彩			3
	4	・ボールペン ペットボトル制作(プラスチック類)			3
	5	↓			3
	6	↓			3
	7	・人物(色鉛筆&パステルでの制作) 資料写真トレース			3
	8	↓ 転写			3
	9	↓ 色鉛筆デッサン			3
	10	↓			3
	11	・車/バイク(鉛筆での制作) 資料写真トレース			3
	12	↓ 転写			3
	13	↓ 鉛筆デッサン			3
	14	↓			3
	15	・静物画 レンガ/カップ類/果物類/布物/花			3
	16	↓			3
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				48
教科書	●参考文献 グラフィック社 鉛筆デッサンドローイング				
時間外学習					
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 2年次 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	応用キャラクターデザイン	担当者	上原 里桜	科目必修区分	必修
授業概要	1年次で学んだ技術を活かして付加価値をつけた新たなデザイン力を身につける。 今までのものに新たな価値の見つけ方や深みを持たせる考え方や方法を創造する。				
到達目標	様々な公募に応募し実務的な制作を行い、実績を手に入れることができる 1年次で学んだ技術を活かして制作したキャラクターの応用方法を会得することができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション			1
	2	live2dパーツ分けの構造(顔編)			1
	3	live2dパーツ分けの構造(髪編)			1
	4	live2dパーツ分けの構造(服編)			1
	5	卒業制作-live2d連携課題①			1
	6	卒業制作-live2d連携課題②			1
	7	卒業制作-live2d連携課題③			1
	8	卒業制作-live2d連携課題④			1
	9	公募課題制作①(リサーチ、ラフ)			1
	10	公募課題制作②(ラフ)			1
	11	公募課題制作③(ラフ)			1
	12	公募課題制作④(ラフ)			1
	13	公募課題制作⑤(線画)			1
	14	公募課題制作⑥(線画)			1
	15	公募課題制作⑦(清書)			1
	16	公募課題制作⑧(清書)			1
	17	公募課題制作⑨(清書)			1
	18	公募課題制作⑩(清書)／応募			1
	19	公募課題制作品評会			1
	20	公募制作課題①(リサーチ、ラフ)			3
	21	公募制作課題②(ラフ)			3
	22	公募制作課題③(清書)			3
	23	公募制作課題④(清書／応募／品評会)			3
	24	公募制作課題①(リサーチ／ラフ)			3
	25	公募制作課題②(ラフ)			3
	26	公募制作課題③(清書)			3
	27	公募制作課題④(清書／応募)			3
	28	品評会、振り返り			3
	29				
	30				
	合計時間数			46	
教科書	人物デッサン スカルプターのための美術解剖学(ボーンデジタル) エレンベルガーの動物解剖学(ボーンデジタル)				
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 2年次 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	背景2	担当者	長尾響	科目必修区分	必修
授業概要	デジタルのツールを用いて基礎技術を生かした応用力のある背景作品を制作する。				
到達目標	デジタルを用いた応用レベルの背景作画テクニック習得できる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	一年次のおさらい			2
	2	2点透視図法のおさらいと作画(アナログ)			2
	3	3点透視図法のおさらいと作画(アナログ)			2
	4	デジタル背景の導入(パース定規などツール使用方法)			2
	5	デジタル背景の応用(3Dや素材の使用方法)			2
	6	1点透視図法のデジタル作画(パース定規の指導)			2
	7	1点透視図法のデジタル作画			2
	8	1点透視図法のデジタル作画			2
	9	2点透視図法のデジタル作画(パース定規の指導)【カラー背景で使用する家の線画】			2
	10	2点透視図法のデジタル作画			2
	11	2点透視図法のデジタル作画			2
	12	3点透視図法のデジタル作画(パース定規の指導)【カラー背景で使用するビル線画】			2
	13	3点透視図法のデジタル作画			2
	14	3点透視図法のデジタル作画			2
	15	オリジナル背景制作(想像の世界)			2
	16	オリジナル背景制作(想像の世界)			2
	17	オリジナル背景制作(想像の世界)			2
	18	オリジナル背景制作(想像の世界)			2
	19	品評会・まとめ			2
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				38
教科書	パース塾				
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 2年次 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	DTP2	担当者	山田祥包	科目必修区分	必修
授業概要	現場に必要なDTPソフト(illustrator/photoshop)の基礎実習の振り返りから応用テクニックまでをレチャーシマ ンガ制作時の表現に活かせる技だけでなく、純粋なDTPソフトとして使いこなすレベルになるまでを目標とす る。主にillustratorを中心に進めポートフォリオ用DTPに繋がられるような流れで進行する				
到達目標	現場サイドで必要とされるDTPソフト(illustrator/photoshop)の基礎実習の振り返りから応用テクニックを習得 できる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	自己紹介、進路意識についての共有、学習動機付け、書体出力見本の作成説明			2
	2	基本書体の種類と使い方、書体出力見本の作成			2
	3	基本書体の種類と使い方、書体出力見本の作成(MAC室出力)			2
	4	イラストレーターA4(A3)フォーマットの作り方、写真やイラストの配置、マスクを掛ける意味について			2
	5	ポートフォリオとは。使用目的に合わせた作り方の様々。ページネーション、SNS、写真に付いて			2
	6	見本通りのDTP制作(文字組設定、長体、文字詰め等の基本習得 モリサワフォントを使用、コンパス)			4
	7	見本通りのDTP制作(文字組設定、長体、文字詰め等の基本習得 モリサワフォントを使用、春いちば ん)			4
	8	文庫本サイズの装丁デザイン/日本文学をテーマ 概要説明からサムネール制作へ			2
	9	文庫本サイズの装丁デザイン/日本文学をテーマ サムネール制作からチェック開始			2
	10	文庫本サイズの装丁デザイン/日本文学をテーマ サムネール制作からチェック完了			2
	11	文庫本サイズの装丁デザイン/日本文学をテーマ 作画、レイアウト			4
	12	文庫本サイズの装丁デザイン/製本機にて冊子制作			4
	13	文庫本サイズの装丁デザイン/日本文学をテーマ MAC室出力			4
	14	発表と共有、振り返り			2
	15	後期課題(冊子)オリエンテーション、グループ分け			2
	16	冊子制作サムネールもしくはDTP課題			10
	17	冊子制作(MAC室出力)もしくはDTP課題			4
	18	手製本もしくはDTP課題			4
	19	発表と共有、振り返り			2
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
28					
	合計時間数				60
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	●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 2年次 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	カラー背景	担当者	米須 清人	科目必修区分	必修
授業概要	カラー背景制作の流れを理解し、自然物と人工物の着彩方法を学ぶ。				
到達目標	仕上がったクオリティでの提出。空間と光の理解。カラー背景の苦手意識の改善。 1年次で履修したグリザイユ画法も取り入れながら質感の高い背景作画を構築することができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習①			2
	2	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習①			2
	3	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習①			2
	4	クラス内講評会			2
	5	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習②			2
	6	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習②			2
	7	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習②			2
	8	クラス内講評会			2
	9	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習③			2
	10	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習③			2
	11	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習③			2
	12	クラス内講評会			2
	13	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習④グリザイユ技法Plus			2
	14	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習④グリザイユ技法Plus			2
	15	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習④グリザイユ技法Plus			2
	16	クラス内講評会			2
	17	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習⑤グリザイユ技法Plus			2
	18	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習⑤グリザイユ技法Plus			2
	19	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習⑤グリザイユ技法Plus			2
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				38
教科書	背景作画改訂版				
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 2年次 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	デザインコンプ	担当者	米須清人	科目必修区分	必修
授業概要	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	特に無し				
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 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	マンガクリエイター(卒業制作)	担当者	仲地智英	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・わかりやすく伝える為の漫画の構成を学習する。 ・フルデジタルでの漫画制作技術を習得する。 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・8ページ以下の漫画を制作出来る。 ・フルデジタルでの基本的な漫画制作が出来る。 ・わかりやすく伝える漫画の構成が出来る。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	卒業制作の導入/プロットの考え方/起承転結の考え方/わかりやすく伝える漫画構成の考え方			3
	2	作画スケジュールの立て方/漫画などを鑑賞する際意識したいポイント/プロット制作			3
	3	プロット制作/漫画家になるための選択肢			3
	4	プロット制作/キャラデザのラフ、プロットのメ切			3
	5	ネーム制作/コマ割りのコツ/引きと解放			3
	6	ネーム制作			3
	7	ネーム制作/ネームメ切			3
	8	作画作業(下書き) (作画に入る前にキャラデザが完成している)			3
	9	作画作業(下書き)			3
	10	作画作業(下書き)			3
	11	作画作業(下書き)			3
	12	作画作業(線画清書作業)			3
	13	作画作業(線画清書作業)			3
	14	作画作業(線画清書作業)			3
	15	作画作業(線画清書作業)			3
	16	作画作業(仕上げ作業)/改めて仕上げとは?			3
	17	作画作業(仕上げ作業)			3
	18	作画作業(仕上げ作業)/マンガ作品投稿作業			3
	19	漫画卒業制作メ切			3
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				57
教科書	各種教本及び歴代マンガコース作品など				
時間外学習					
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ●総合課題評価点50%(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 2年次 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	キャラクターデザイン(卒業制作)	担当者	米須清人	科目必修区分	必修
授業概要	各学生で考えたテーマに基づいてオリジナルコンテンツの企画立案、ビジュアル制作の構造を課題として指導していく。課題を通して学生自身の構想力・表現力を磨いていき、自分の作りたいものかつ他者に理解してもらえる作品作りの方法を身につける。				
到達目標	実際の社会問題を想定したオリジナル企画作品の制作を行う。 自己満足で終わらない様にマーケティングも意識した作品制作を行う。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	概要説明→卒業制作企画立案、キャラクタービジュアルの構築①			3
	2	卒業制作企画立案、キャラクタービジュアルの構築②			3
	3	卒業制作企画立案、キャラクタービジュアルの構築③ 完成			3
	4	卒業制作企画立案、スチルイラストの構築①			3
	5	卒業制作企画立案、スチルイラストの構築②			3
	6	卒業制作企画立案、スチルイラストの構築③			3
	7	卒業制作企画立案、B1パネル構築①			3
	8	卒業制作企画立案、B1パネル構築②			3
	9	卒業制作企画立案、B1パネル構築③			3
	10	卒業制作企画立案、B1パネル構築④			3
	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				30
教科書	人物デッサン スカルプターのための美術解剖学(ボーンデジタル) エレンベルガーの動物解剖学(ボーンデジタル)				
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 2年次 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	アニメーション(卒業制作)	担当者	豊里勝彦	科目必修区分	必修
授業概要	アニメーション制作全体のながれを理解し、個人でアニメーションを作る方法を体験する				
到達目標	卒業制作課題としてショートアニメーション制作ができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	アニメ制作工程 & アニメ作画技法(求められているスキル水準など)			3
	2	カメラとパースについての講義			3
	3	アクション創作①			3
	4	アクション創作①-2			3
	5	クリップスタジオアニメーション機能解説(原画作成)			3
	6	動画(アニメ原画/中割り制作)1			3
	7	動画(アニメ原画/中割り制作)1-2			3
	8	動画(アニメ原画/中割り制作)1-3			3
	9	動画(アニメ原画/中割り制作)1-4			3
	10	キャラのせ(レイアウト構成含めた講義と制作)1			3
	11	キャラのせ(レイアウト構成含めた講義と制作)1-2			3
	12	キャラのせ(レイアウト構成含めた講義と制作)1-3			3
	13	キャラのせ(レイアウト構成含めた講義と制作)1-4			3
	14	キャラのせ(レイアウト構成含めた講義と制作)1-5			3
	15	彩色(クリップスタジオによる影①+影②着色作業)			3
	16	編集(線撮及びレイアウト、特攻処理+SE)			3
	17	作品完成～反省会(卒業制作プレゼンテーションにおける映像発表予定)			3
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				51
教科書					
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	映像制作業界 (アニメーター業務含む) 15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 マンガデザインコース	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	米須清人	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 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	Live2D	担当者	棚原颯馬	科目必修区分	必修
授業概要	Live2Dソフトを使用してキャラクター制作全体のながれを理解し自身の制作したオリジナルキャラクターならではの表現技法を身につける。				
到達目標	Vtuberモデルを制作することができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	自己紹介・SPINE素材作り①			2
	2	SPINE素材作り②			2
	3	SPINE導入・動かす①			2
	4	SPINEで動かす②			2
	5	Live2d制作(眼)①			2
	6	Live2d制作(眼)②			2
	7	Live2d制作(口)①			2
	8	Live2d制作(口)②			2
	9	Live2d制作(顔)①			2
	10	Live2d制作(顔)②			2
	11	Live2d制作(髪)①			2
	12	Live2d制作(髪)②			2
	13	Live2d制作(身体)①			2
	14	Live2d制作(身体)②			2
	15	Live2d制作(髪揺れ)①			2
	16	Live2d制作(眼揺れ)①			2
	17	Live2d制作(身体揺れ)①			2
	18	Live2d制作(物理演算)①			2
	19	Live2d制作(物理演算)②			2
	20	Live2d制作(ファイル書き出し)・Vtube Studioで動かす ①			2
	21	Vtube Studioで動かす ②			2
	22	Live2d制作(応用)①			2
	23	Live2d制作(応用)②			2
	24	Live2d制作(応用)③			2
	25	Live2d制作(差分作成)①			2
	26	Live2d制作(差分作成)②			2
	27	Live2d制作(差分作成)③			2
	28	Live2d制作(差分作成)④			2
	29	Live2d制作(差分作成)⑤			2
	30	Live2d制作(差分作成)⑥			2
	合計時間数				60
教科書	Live2dの教科書				
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 2年次 マンガデザインコース	授業方法	講義	講義時期	前期
授業科目	総合学習2	担当者	米須清人	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				
	29				
	30				
	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		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 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	
授業科目	特別授業	担当者	米須清人	科目必修区分	必修
授業概要	企業連携を通して自己満足ではなくクライアントの意思を汲み取った作品作りや注文課題への取り組みを行う。				
到達目標	企業からの要望を取り入れながら課題制作に取り組む。 自己満足ではなくクライアントがいるという事を意識した物づくりのプロセスを学ぶ。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	県内外部企業(イラスト&マンガ関連企業)からの制作課題に基づき作品制作を行う①			3
	2	県内外部企業(イラスト&マンガ関連企業)からの制作課題に基づき作品制作を行う②			3
	3	県内外部企業(イラスト&マンガ関連企業)からの制作課題に基づき作品制作を行う③			3
	4	県内外部企業(イラスト&マンガ関連企業)からの制作課題に基づき作品制作を行う④			3
	5	県内外部企業(イラスト&マンガ関連企業)への成果物発表(プレゼン) 企業所感をもらう			3
	6	県内外部企業(イラスト&マンガ関連企業)からの制作課題に基づき作品制作を行う①			3
	7	県内外部企業(イラスト&マンガ関連企業)からの制作課題に基づき作品制作を行う②			3
	8	県内外部企業(イラスト&マンガ関連企業)からの制作課題に基づき作品制作を行う③			3
	9	県内外部企業(イラスト&マンガ関連企業)からの制作課題に基づき作品制作を行う④			3
	10	県内外部企業(イラスト&マンガ関連企業)への成果物発表(プレゼン) 企業所感をもらう			3
	11	県内外部企業(イラスト&マンガ関連企業)への成果物発表(プレゼン) 企業所感をもらう			3
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
		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50%、課題提出状況50%				
担当詳細		備考			
実務経験紹介					