

## 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	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース		授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	探求1	担当者	謝敷宗邦		科目必修区分	必修
授業概要	デザインのアイディ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。デザインコンプに向けた展示・販売作品を制作する。					
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。 修了制作に向けた共同制作ができる。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	探求ワーク1				3
	2	探求ワーク2				3
	3	探求ワーク3				3
	4	探求ワーク4				3
	5	探求ワーク5				3
	6	探求ワーク6				3
	7	探求ワーク7				3
	8	探求ワーク8				3
	9	2Fフロアで展示会をする(合意を取りながら進める) / 計画				3
	10	3Fフロアで展示会をする(合意を取りながら進める) / 計画				3
	11	4Fフロアで展示会をする(合意を取りながら進める) / 制作				3
	12	5Fフロアで展示会をする(合意を取りながら進める) / 制作				3
	13	6Fフロアで展示会をする(合意を取りながら進める) / 実行				3
	14	7Fフロアで展示会をする(合意を取りながら進める) / 反省				3
	15	デザインコンプに向けての修了制作 / 企画				6
	16	デザインコンプに向けての修了制作 / 企画				6
	17	デザインコンプに向けての修了制作 / コンセプト発表				6
	18	デザインコンプに向けての修了制作 / コンセプト発表				6
	19	デザインコンプに向けての修了制作 / 制作物発表				6
	20	デザインコンプに向けての修了制作 / 制作				6
	21	デザインコンプに向けての修了制作 / 制作				6
	22	デザインコンプに向けての修了制作 / 制作				6
	23	デザインコンプに向けての修了制作 / 制作				6
	24	デザインコンプに向けての修了制作 / 制作				6
	25	デザインコンプに向けての修了制作 / 制作				6
	26					
	27					
	28					
	29					
	合計時間数					108
教科書						
時間外学習	情報収集、計画に応じて共同制作への取り組みなどを推奨する					
成績評価方法	授業態度40%、提出物30%、授業・イベント取り組み姿勢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	総合デザイン科 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。 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			3
	20	第6章 色彩調和2a			3
	21	第6章 色彩調和2b			3
	22	色彩検定対策			3
	23	色彩検定対策			3
	24	色彩検定対策			3
	25	色彩検定対策			3
	26	色彩検定日			3
	27				
	28				
29					
	合計時間数				78
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	実務家	備考			
	実務経験紹介	デザイン業界 2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	総合デザイン科 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	科目必修区分	必修
授業概要	DTP実習授業と連携を取りながら現場サイドで必要とされるDTPソフト(illustrator/photoshop)の基礎技術を習得させると共に後期に設定している「illsutrator検定」「photoshop検定」の対策授業としても位置づけ、必要なスキルを身につけると同時に検定合格を目指すものとする。				
到達目標	Illustratorを使用し、印刷物のデザインやロゴデザインなどが制作できる。 Photoshopを使用し、画像編集やWEBバナーなどが制作できる。				
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	レイヤーについて/フォントの設定/解像度&カラー設定			3
	3	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
	4	図形を描く(ペンツール)/アンパンマン&くまモン作成			3
	5	ブレンドツールで模様や文字を描く			3
	6	名刺のデザイン・作成			3
	7	印刷の方法について、Mac室の使い方			3
	8	名刺のデザイン(印刷・カッティング)			3
	9	パスファインダを使ってイラストや記号を作る			3
	10	ポスタートレース作業			3
	11	架空企業のポスターデザイン(案出し、制作)			3
	12	架空企業のポスターデザイン②(カッティング、提出)			3
	13	自分のロゴマークを作ろう			3
	14	ロゴマーク公募取り組み			3
	15	ロゴマーク公募取り組み(提出)			3
	16	Illustrator検定対策①			3
	17	Illustrator検定対策②			3
	18	Illustrator検定対策③			3
	19	Photoshop機能:写真加工、フィルター機能			3
	20	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
	21	Photoshop機能:写真合成、文字加工、リサイズ			3
	22	Photoshop検定対策①			3
	23	Photoshop検定対策②			3
	24	Photoshop検定対策③			3
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				72
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	授業態度20%、検定取り組み姿勢40%、検定合格率ならびに検定の点数40%				
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	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義	講義時期	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"> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>商業向けに応用できるキャラクターデザイン・服装のデザインの基礎知識を習得できる。</li> </ul>				
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	身体の描き方			3
	12	身体の描き方			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	服装の描き方とデザイン(前後)			3
	18	服装の描き方とデザイン(前後)			3
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				54
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	●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	総合デザイン科 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。				
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。手描き表現の種類、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	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
	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	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
	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	形の取り方。見えない所を意識する。パースとは。マウスの箱等。			3
	8	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	人物クロッキー。2名1組で片方がポーズを取り5、10、20分タイマーで時間を計り全身を速写。			3
	11	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	果実の写真をパソコンで見ながらのデッサン。鉛筆と色鉛筆の双方を描く。			3
	15	パソコンで写真を見ながら模写デッサン、モデルは自由だが自画像がおすすめ。			3
	16	パソコンで写真を見ながら模写デッサン、モデルは自由だが自画像がおすすめ。			3
	17	パソコンで写真を見ながら模写デッサン、モデルは自由だが自画像がおすすめ。			3
	18	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
	19	デッサン/表現①			3
	20	デッサン/表現①			3
	21	デッサン/表現①			3
	22	デッサン/表現②			3
	23	デッサン/表現②			3
	24	デッサン/表現②			3
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				72
教科書	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				
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	総合デザイン科 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>デジタル一眼レフカメラの操作方法の基礎を学ぶ。</li> <li>さらには、連携するソフトウェア (iMovie) も学習する。</li> </ul>					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>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。</li> </ul>					
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	作品鑑賞				3
	18	まとめ				3
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
	合計時間数					54
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	総合デザイン科 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	山田 祥包	科目必修区分	必修
授業概要	デザイン思考を認識する。 他分野・同分野の意見を取り入れ物事の考え方や考えるプロセスを考察する。 他の意見の価値を認める。				
到達目標	デザイン思考を通してDESIGNCOMPに向けて全学年で取り組みを行う。 主に共感・問題定義・創造・プロトタイプ・テストの5つの段階を経験・体感し、DESIGNCOMPにて学生主体で行動することができる。  2年次・3年次はリーダーシップや責任感を意識し他のメンバーと協力する。 1年次は他者の意見を受け入れ、発言をしコミュニケーションを取る。□				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	デザイン導入①／新入生歓迎球技大会準備			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／全学年ワーク①			3
	13	デザイン思考／全学年ワーク②			3
	14	DESIGNCOMP導入①			3
	15	DESIGNCOMP導入②／後期の取り組みに向けて			3
	16	DESIGNCOMPチーム構築／チームでのワーク			15
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	合計時間数				60
教科書	参考サイト ストリームライブラリー <a href="https://www.steam-library.go.jp/">https://www.steam-library.go.jp/</a> kalbi <a href="https://www.kalbi.jp/ideation-tools">https://www.kalbi.jp/ideation-tools</a>				
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	<a href="https://www.steam-library.go.jp/content/101">https://www.steam-library.go.jp/content/101</a>		
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	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	ファッション・エレメント	担当者	福地 あゆみ	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ファッションアイテムに関する要素を幅広く学ぶ。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>				
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.小物制作を通して、多様な素材に触れる。</li> <li>2.素材を加工する技術を学ぶ。</li> <li>3.基本を学び、自らの制作へ応用できる知識を得る。</li> <li>4.現場の話を聞き、就職意識へつなげる。</li> </ol>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリテ 授業説明・自己紹介 ピンクッション作り			3
	2	コースター制作1 生地選び・裁断			3
	3	コースター制作2 縫製・ミシンの使い方			3
	4	クラッチバック1 パターン作り			3
	5	クラッチバック2 縫製			3
	6	クラッチバック3 縫製&お絵描きetc.			3
	7	クラッチバック4 縫製&お絵描きetc.			3
	8	タイダイ染め1 素材について(講義)			3
	9	タイダイ染め2 模様を入れて染めてみよう!			3
	10	タイダイ染め3 アイス染め!			3
	11	手縫いワーク てとぐるみ作り1 生地選び・裁断			3
	12	手縫いワーク てとぐるみ作り2 縫ってみよう!			3
	13	手縫いワーク てとぐるみ作り3 縫ってみよう!			3
	14	帽子づくり1 ハット作り1 生地選び・裁断			3
	15	帽子づくり1 ハット作り2 ミシンで縫製			3
	16	帽子づくり1 ハット作り3 ミシンで縫製			3
	17	自由制作1			3
	18	自由制作2			3
	19	自由制作3			3
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				57
教科書	スライド共有				
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15%・授業態度30%・理解度50%(総合課題評価40・製図テスト10)・クオリティ5%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介	福地:LEQUIO株式会社 企画・制作担当 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	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	実習、演習	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"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「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。</li> <li>・「コンセプト」からデザインを発想することにより、</li> <li>・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。</li> <li>・課題の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、</li> </ul>				
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			18
	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			18
	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。□			18
	4				
	5				
	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				54
教科書					
時間外学習	毎月の講義期間内で完了できなかった課題への取り組みと、次月への準備。				
成績評価方法	授業取り組み姿勢50%、コンセプト・プレゼンテーション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	総合デザイン科 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	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の知識を身につける。取材を通して社会性を身につける。				
到達目標	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	録音の方法			3
	4	取材撮影①			3
	5	編集①			3
	6	完成試写			3
	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				18
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	総合デザイン科 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	シナリオ	担当者	長尾響口	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	起承転結の理論を理解して、オリジナルの漫画を制作できる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	1コマ漫画			3
	2	1コマ漫画～品評			3
	3	1ページ漫画			3
	4	1ページ漫画～品評			3
	5	4コマ漫画(起承転結)			3
	6	4コマ漫画(下書き～ペン入れ)			3
	7	4コマ漫画(ペン入れ～仕上げ)			3
	8	4コマ漫画・品評			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					
時間外学習	自宅での取り組み				
成績評価方法	●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	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース		授業方法	講義	講義時期	後期
授業科目	ファッションビジネス	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"> <li>・ファッション業界について興味をもつ</li> <li>・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</li> </ul>					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ファッション業界について知る。</li> <li>・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</li> <li>・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</li> </ul>					
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)				3
	2	1章ーファッション販売知識				3
	3	アパレル・ファッションブランドについて課題制作				3
	4	課題発表				3
	5	2章ーファッション/販売技術(販売員の役割)				3
	6	3章ー商品知識(コーディネートについて課題制作)				3
	7	課題発表				3
	8	5章ーマーケティング				3
	9	5章ーマーケティング(商品マーケティング課題制作)				3
	10	課題制作				3
	11	課題発表				3
	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	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	授業態度40%・理解度15%・提出課題評価45%					
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	総合デザイン科 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	デザインコンプ	担当者	山田祥包	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	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	前期
授業科目	志学 I / 総合学習1	担当者	山田祥包	科目必修区分	必修
授業概要	「組織」の中でやりがいや目標などを立てる方法などを身につける。 「人」としての「在り方」を考えて人生の中で「幸せ」を築く方法を身につける。 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				
	29				
	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	総合デザイン科 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	就職実務1	担当者	山田祥包	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				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	総合デザイン科 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	探求2	担当者	福地あゆみ	科目必修区分	必修
授業概要	デザイン思考を理解し、自分に合ったデザインを考える方法を習得する。 広い市場からターゲットを設定し、深く探求・考察した商品展開を考え、実際に販売を行う。				
到達目標	デザイン思考を理解する。 自己理解を深め、自分に合った考える方法を習得する。 さまざまな考えを柔軟に取り入れ、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 授業説明・1年次の振り返り(ワールドカフェ)			3
	2	デザイン発想を学ぶ・実践してみる①			3
	3	デザイン発想を学ぶ・実践してみる②			3
	4	最終課題に向けた、実践の場を設定する			3
	5	ターゲットの設定			3
	6	デザイン提案を考える			3
	7	プロトタイプと検証を行う			3
	8	プロトタイプと検証を行う			3
	9	1度目のデザイン提案のプレゼンと全体共有(職員に向けてプレゼン)			3
	10	プレゼン内容のブラッシュアップと制作計画を経てる			3
	11	〈制作期間〉プロトタイプから制作を行う			3
	12	〈制作期間〉プロトタイプから制作を行う			3
	13	〈制作期間〉広報ツールの選択と制作			3
	14	〈制作期間〉実践に向けた、準備物を整える			3
	15	〈制作期間〉実践に向けた、準備物を整える			3
	16	準備最終チェック日			3
	17	実践			3
	18	振り返りとまとめ			3
	19	発表と打ち上げ			3
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				57
教科書	特になし、参考サイト ストリームライブラリー <a href="https://www.steam-library.go.jp/kalbi">https://www.steam-library.go.jp/kalbi</a> <a href="https://www.kalbi.jp/ideation-tools">https://www.kalbi.jp/ideation-tools</a>				
時間外学習	情報収集、授業内で終わらなかった話し合いなど				
成績評価方法	授業態度30%(出席率10%・授業への積極性20%、出席率60%以下は補講対象) レポート・課題提出率50%・作品の完成度10%・チームワーク10%				
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	総合デザイン科 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	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"> <li>・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。</li> <li>・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</li> <li>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</li> <li>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</li> </ul>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>				
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			18
	2	オープンコンペティションへの挑戦「販促コンペ」②			18
	3	オープンコンペティションへの挑戦「販促コンペ」③			18
	4	自分ブランディング			18
	5				
	6				
	7				
	8				
	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	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	授業取り組み姿勢50%、コンセプト・プレゼンテーション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	総合デザイン科 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	<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	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 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	総合デザイン科 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	前期
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	兄弟学級交流会準備、インターンシップ報告会準備			6
	6	兄弟学級交流会、インターンシップ報告会			6
	7				
	8				
	9				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
		合計時間数			
教科書	特になし				
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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、演習、実習	講義時期	通年
授業科目	デザイン思考	担当者	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				
	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 <a href="https://www.steam-library.go.jp/">https://www.steam-library.go.jp/</a> kalbi <a href="https://www.kalbi.jp/ideation-tools">https://www.kalbi.jp/ideation-tools</a>				
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	<a href="https://www.steam-library.go.jp/content/101">https://www.steam-library.go.jp/content/101</a>		
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	総合デザイン科 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	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"> <li>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。</li> <li>平面から立体造形、着彩まで量感や質感などのテクニックを学びます。</li> <li>制作工程を理解しながら表現材料等の質感で制作へのクオリティクオリティを上げる。</li> </ul>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>空間表現や観察力、描写力が身につくことができる。</li> <li>描画材での鉛筆や色鉛筆で形を捉えて描き、造形的立体に仕上げるができる。</li> <li>テクニックや技術向上でクオリティを上げることができる。</li> </ul>				
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			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	・人物(色鉛筆&パステルでの制作) 資料写真トレース			3
	7	↓ 転写/色鉛筆デッサン			3
	8	↓			3
	9	・車/バイク(鉛筆での制作) 資料写真トレース			3
	10	↓ 転写/鉛筆デッサン			3
	11	↓			3
	12	・静物画 レンガ/カップ類/果物類/布物/花			3
	13	↓			3
	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	・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	特になし				
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	総合デザイン科 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	前期
授業科目	Webリテラシー	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	Web制作・運用に関わる標準知識を身につける。 インターネットを取り巻く環境と変化へ対応する知識を身につける。				
到達目標	Webの基礎知識を身につけることができる。 インターネット・Webを中心とした用語が理解できる。 Webを中心とした制作のワークフローを理解できる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	導入、なぜWebリテラシーが必要なのか/チャプター1、Webの基礎知識1			3
	2	チャプター1、Webの基礎知識2			3
	3	チャプター2、インターネットビジネス1			3
	4	チャプター2、インターネットビジネス2・事例の共有			3
	5	チャプター2、インターネットビジネス3・沖縄のデザイン業界の話			3
	6	チャプター2、インターネットビジネス4			3
	7	チャプター3、プロジェクトマネジメント1			3
	8	チャプター3、プロジェクトマネジメント2			3
	9	チャプター4、Webサイトの企画・設計1			3
	10	チャプター4、Webサイトの企画・設計2			3
	11	チャプター5、Webデザイン・制作実務1			3
	12	チャプター5、Webデザイン・制作実務2			3
	13	チャプター5、Webデザイン・制作実務3			3
	14	チャプター6、Webマーケティング1			3
	15	チャプター6、Webマーケティング2			3
	16	チャプター6、Webマーケティング3			3
	17	チャプター6、Webマーケティング4			3
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				51
教科書	株式会社ボーンデジタル/Webリテラシー(ウェブの仕事力が上がる標準ガイドブック)				
時間外学習	特になし				
成績評価方法	授業態度60%、ディスカッション参加姿勢や提出状況など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	総合デザイン科 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	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"> <li>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。</li> <li>レイヤーの使い分けと扱いができるようになる。</li> <li>Illustratorとの併用で役割が理解できる。</li> <li>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</li> </ul>				
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	総合デザイン科 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"> <li>・Adobe Premiere Proを使用して編集の基礎を学ぶ。</li> <li>・動画撮影のカメラ操作基礎方法を学ぶ。</li> <li>・映像合成ソフトAfter Effectsの基本操作を習得する</li> </ul>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・カメラの操作方法、撮影技術を習得する事ができる。</li> <li>・Adobe Premiere Proの基礎的な操作方法を習得する事ができる。</li> <li>・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</li> <li>・スケジュールに従って計画通りに作品制作が出来る。</li> </ul>				
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	修正作業			3
	12	完成試写			3
	13	After Effectsに関して - 参考動画の紹介			3
	14	制作に向けてのディスカッション1			3
	15	After Effects概論			3
	16	絵コンテ制作			3
	17	撮影実践			6
	18	映像編集実践			6
	19	作品クオリティチェック			3
	20	作品発表、振り返り			3
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	合計時間数				81
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	総合デザイン科 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	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"> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>テーマにそって撮影することができる。</li> <li>被写体を引き立たせる構図をマスターできる。</li> <li>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。</li> </ul>				
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	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	総合デザイン科 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	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	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			3
	2	ラフ企画書の構築(過去のラフ企画書確認)			3
	3	ラフ企画書の構築(過去のラフ企画書確認)			3
	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)			3
	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)			3
	6	サムネイル構築			3
	7	サムネイル構築			3
	8	カンパ制作			3
	9	カンパプレゼンテーション、本制作			3
	10	本制作最終調整			3
	11	本制作データ入稿			3
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
		合計時間数			
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	総合デザイン科 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	就職実務2	担当者	東 英児	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				3	
	11					
	12					
	13					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
		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	総合デザイン科 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	前期
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(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・提出・発表			3
	26	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
	27	架空サイト制作②/制作・提出			3
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				81
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	総合デザイン科 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	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"> <li>・3DCGソフトで基礎的な形を作ることが出来る。</li> <li>・表現したい質感を設定することが出来る。</li> <li>・簡単なアニメーションを作ることが出来る。</li> </ul>				
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				60
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	総合デザイン科 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	サウンドクリエイティブ実習	担当者	吉田大一	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"> <li>●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。</li> <li>●「8の字巻き」ができる。</li> <li>●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。</li> </ul>				
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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	実習、講義	講義時期	前期
授業科目	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発表			3
	13	ワークショップ④グループに分かれて議題について話し合う。			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発表			3
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				48
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	総合デザイン科 3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	志学Ⅱ / 就職実務	担当者	横田敦	科目必修区分	必修
授業概要	校外学習(博物館・美術館等の展示会イベント、合同企業説明会、企業訪問、企業研修)の時間として使用する。 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	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	ポートフォリオ制作・就活面談・就職活動			3
	2	ポートフォリオ制作・就活面談・就職活動			3
	3	ポートフォリオ制作・就活面談・就職活動			3
	4	ポートフォリオ制作・就活面談・就職活動			3
	5	ポートフォリオ制作・就活面談・就職活動			3
	6	ポートフォリオ制作・就活面談・就職活動			3
	7	ポートフォリオ制作・就活面談・就職活動			3
	8	ポートフォリオ制作・就活面談・就職活動			3
	9	ポートフォリオ制作・就活面談・就職活動			3
	10	ポートフォリオ制作・就活面談・就職活動			3
	11	ポートフォリオ制作・就活面談・就職活動			3
	12	ポートフォリオ制作・就活面談・就職活動			3
	13	ポートフォリオ制作・就活面談・就職活動			3
	14	ポートフォリオ制作・就活面談・就職活動			3
	15	ポートフォリオ制作・就活面談・就職活動			3
	16	ポートフォリオ制作・就活面談・就職活動			3
	17	ポートフォリオ制作・就活面談・就職活動			6
	18	ポートフォリオ制作・就活面談・就職活動			3
	19	ポートフォリオ制作・就活面談・就職活動			5
	20	ポートフォリオ制作・就活面談・就職活動(後期)			6
	21	ポートフォリオ制作・就活面談・就職活動			6
	22	ポートフォリオ制作・就活面談・就職活動			6
	23	ポートフォリオ制作・就活面談・就職活動			6
	24	ポートフォリオ制作・就活面談・就職活動			6
	25	ポートフォリオ制作・就活面談・就職活動			6
	26	ポートフォリオ制作・就活面談・就職活動			6
	27	ポートフォリオ制作・就活面談・就職活動			6
	28				
	合計時間数				110
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	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	総合デザイン科 3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	前期
授業科目	コンセプト道場3	担当者	伊東正彦	科目必修区分	必修
授業概要	課題の把握、課題に関して本質的課題の発見、解決コンセプトからアイデアコンセプトまでコンセプトメイキングの流れを意識し、スキルを高める				
到達目標	コンセプトメイキングの一連の流れを把握することができる。 コンセプトの重要性を意識し、デザインを構築することができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	コンセプト道場/コンセプトメイキング			18
	2				
	3				
	4				
	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				
	30				
	合計時間数				18
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	授業取り組み姿勢50%、コンセプト・プレゼンテーション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	総合デザイン科 3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	総合デザイン科 3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	総合デザイン科 3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"> <li>HTML5の理解、スタイルシートの役割が理解できる。</li> <li>英単語力が身に付く。</li> <li>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。</li> <li>フォーム(アンケートフォーム)の作成ができる。</li> <li>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。</li> </ul>				
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"> <li>Webクリエイター能力認定試験(模擬問題)</li> <li>Webクリエイター能力認定試験(公式テキスト)</li> </ul>				
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	総合デザイン科 3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	リアルショップ	担当者	前川 潤平	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ファッションコース が運営する「リアルショップ」を各分野の技術を活用し、支援する</li> <li>・総合デザイン科として各コースとコミュニケーションを重視し、報告・連絡・相談を綿密にとる</li> <li>・「リアルショップ」を通し、各分野(コース)がショップ運営の支援を企画、実施する</li> </ul>				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・出店予定地であるコザの街を調べ、歩き、学ぶ</li> <li>・各分野の知識と技術を活用し、「リアルショップ」に協働する</li> <li>・ショップのみならず、地域との関わりを意識したデザインを提案、制作する</li> </ul>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	商品企画・商品買い付け・店舗設営			12
	2	リアルショップ 開店準備			15
	3	リアルショップ 運営			12
	4	片付け			4
	5	振り返り・報告書作成			12
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				55
教科書	特になし				
時間外学習	各自でのショップ訪問、市場調査と情報収集				
成績評価方法	授業態度70%(積極的に関わる姿勢)・貢献度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	総合デザイン科 3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	総合デザイン科 3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	総合学習3	担当者	横田敦	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			3
	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				24
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	総合デザイン科 3年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義	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	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			5
	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	企業依頼公募作品取り組み12			6
	13	企業依頼公募作品取り組み13			6
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				77
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	総合デザイン科 3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	後期
授業科目	デザインコンプ	担当者	横田敦	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	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	総合デザイン科 3年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、演習、実習	講義時期	通年
授業科目	デザイン思考	担当者	横田敦	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 <a href="https://www.steam-library.go.jp/">https://www.steam-library.go.jp/</a> kalbi <a href="https://www.kalbi.jp/ideation-tools">https://www.kalbi.jp/ideation-tools</a>				
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	<a href="https://www.steam-library.go.jp/content/101">https://www.steam-library.go.jp/content/101</a>		
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	総合デザイン科 3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	前期
授業科目	マーケティング概論	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	デザインがマーケティング戦略において果たす役割を理解し、効果的なデザインを通じてブランドや製品の魅力を最大化する方法を学びます。				
到達目標	マーケティングにおけるデザインの重要性を理解し、効果的に活用する能力を養うことができる ビジュアルコミュニケーションの基本原則を学び、消費者に訴求するデザインを作成するスキルを身につけることができる UXデザインとデジタルデザインの基本を理解し、実践的なデザインプロジェクトを遂行する能力を育むことができる				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	デザインとマーケティングの基本概念			3
	2	ビジュアルコミュニケーション			3
	3	製品デザイン			3
	4	ユーザーエクスペリエンス(UX)デザイン			3
	5	デジタルデザイン			3
	6	デザイン戦略の立案と実践			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				18
教科書	四季報: 業界地図2024、Webリテラシー				
時間外学習					
成績評価方法	授業取り組み姿勢40%、ディスカッション取り組み40%、課題取り組み20%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					