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 ファッションコース	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 ファッションコース	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 ファッションコース	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 ファッションコース	授業方法	実習	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	・キャラクター制作の基礎である顔や体の描き方を理解する。 ・キャラの描き方、服装のデザインなどを習得することで、汎用力のあるデザインスキルを習得する。				
到達目標	・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。				

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 ファッションコース	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。 各鉛筆、ハッチング(通年の場合)等、マンガ系、教材に使用し、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。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）、 クイックポーズデッサン（グラフィック社）		
時間外学習			
成績評価方法	授業態度 20%、提出期限 20%、課題習熟度 60%		
担当詳細	教員	備考	
実務経験紹介			

シラバス

令和 6 年度　　学校名：　専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 ファッションコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	写真基礎	担当者	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要	・デジタル一眼レフカメラの操作方法の基礎を学ぶ。 ・さらには、連携するソフトウェア(iMovie)も学習する。				
到達目標	・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	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 ファッションコース	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 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	総合デザイン科 1年次 ファッションコース	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	・ファッションアイテムに関する要素を幅広く学ぶ。 ・小物制作を通して、ミシンなどの洋裁道具、パターン用具の扱いを身に付ける。 ・卒業生や外部講師を招き、現場での話を聞き学ぶワークショップを取り入れる。				
到達目標	1.小物制作を通して、多様な素材に触れる。 2.素材を加工する技術を学ぶ。 3.基本を学び、自らの制作へ応用できる知識を得る。 4.現場の話を聞き、就職意識へつなげる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	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	帽子つくり1　ハット作り1　生地選び・裁断	3
	15	帽子つくり1　ハット作り2　ミシンで縫製	3
	16	帽子つくり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			

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 ファッションコース	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	・デザインワークの基礎体力とも言える「コンセプト」の重要性を知る。 ・ワークショップを通して、課題発見・課題解決スキル、コンセプトワード表現スキルを身につける。 ・コンセプトからビジュアル表現を考える習慣を身につける。 ・コンセプトとビジュアルをプレゼンテーションするスキルを身につける。				
到達目標	・「コンセプト」を発見するプロセスを実習を通して確認することができる。 ・「コンセプト」からデザインを発想することにより、 ・説得力、オリジナリティのあるデザインを創造することができる。 ・課題のついてのチームディスカッション及びプレゼンテーションを通して、 自己表現力、自己アピール力を高めることができる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	コンセプト基礎講座／コンセプトとは何か。 課題発見＆解決策発見トレーニング	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力トレーニング	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 ファッションコース	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 ファッションコース	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	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		
	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 ファッションコース	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	・ファッション業界について興味をもつ ・ファッション業界について知る・検定取得に役立つ基礎を身につける				
到達目標	・ファッション業界について知る。 ・専門用語の意味を理解する・ファッションに興味をもち自分自身のコーディネートやスタイリングを楽しみ実践する ・アパレル(ファッション)分野と他業種との関連を理解する				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	自己紹介/導入/ファッション(アパレルとは/業界の仕組み)	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		
	合計時間数		33

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 ファッションコース	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	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ことができる。 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	総合デザイン科 1年次 ファッションコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	総合学習1	担当者	山田祥包	科目必修区分	必修
授業概要	入学後のオリエンテーション インターンシップ報告会の参加、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	入学後オリエンテーション	24
	2	兄弟学級交流会、インターンシップ報告会	6
	3	新入生交流会	12
	4	新入生歓迎体育大会	6
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	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　1年次 ファッションコース	授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	志学Ⅰ／就職実務	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。 就職活動を見越した面接練習、履歴書の書き方を学ぶ。				
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。 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。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	「志」学の狙い、学習目標	1
	2	「第1章」感謝	1
	3	「第2章」感動	1
	4	「第3章」思いやり、気配り	1
	5	「第4章」明朗	1
	6	「第5章」挨拶	1
	7	「第6章」素直	1
	8	「第7章」プラス思考	1
	9	「第8章」チャレンジ精神	1
	10	「第9章」永久戦力	1
	11	授業導入／兄弟学級交流会／ディスカッション	14
	12	就職実務①	6
	13	就職実務②	6
	14	就職実務③	6
	15	就職実務④	6
	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）、就職活動の進め方		
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　2年次 ファッションコース	授業方法	講義、演習	講義時期	前期
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　https://www.steam-library.go.jp/ kalbi　https://www.kalbi.jp/ideation-tools		
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 ファッションコース	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	・1年で習ったコンセプトメイキングのスキルをさらに高める。 ・オープンコンペティションへの参加を通して、 より高い課題に取り組むチャレンジ精神と企画遂行の強い意識を身につける 課題からコンセプトを発見し、企画と昇華させるスキルを身につける 企画を的確に、魅力的に相手に伝える企画書作成のスキルを身につける				
到達目標	・コンペティションを通してライバルたちとの競争に勝ち抜く意識を示すことができる。 ・コンセプト＋企画のクオリティ追求への貪欲さを示すことができる。 ・プロのクリエイターとなるための強い意識を示すことができる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	オープンコンペティションへの挑戦「販促コンペ」①	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		
	26		
	27		
	合計時間数		72

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 ファッションコース	授業方法	実習	講義時期	後期
授業科目	ファッションショー企画・イベント	担当者	福地 あゆみ	科目必修区分	必修
授業概要	・様々なデザイナーのコレクションやVTRや展示会を見て、新しいショーのあり方を考える。 ・役割分担を行い、自分の立場に使命感と責任をもって遂行する。				
到達目標	・学生主体で企画し運営する。 ・社会人で必要とされるコミュニケーション能力と自主性を身につける。 ・報告・連絡・相談をしっかり行えるようになる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	導入　展示内容の確認・企画書ブラッシュアップ/FS役割確認	6
	2	掲示物制作/ファッションショー準備	6
	3	掲示物制作/ファッションショー準備	6
	4	企画書の完成/掲示物制作	6
	5	展示物準備最終日	6
	6	ファッションショー準備/作品の管理・制作	54
	7	搬出物をまとめる	6
	8	搬入日	6
	9	会場設営	6
	10	デザインコンプ　1日目	6
	11	デザインコンプ　2日目	3
	12	デザインコンプ　3日目	3
	13	デザインコンプ撤収	3
	14	デザインコンプ片付けお礼周り	3
	15	振り返り	3
	16		
	17		
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	29		
	合計時間数		123

教科書	各授業資料		
時間外学習	ファッションビジネスの内容から、ブランドイメージのコーディネート提案用情報収集。		
	造形実技・パターンの授業で学んだことの復習。イベント内容に合わせたリサーチ。		
成績評価　方法	総合課題評価40%、授業態度40%、プレゼン力20%		
担当詳細	実務家	備考	
実務経験紹介	ファッション業界（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 2年次 ファッションコース	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		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	合計時間数		33

教科書			
時間外学習			
成績評価方法	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 ファッションコース	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	総合デザイン科 2年次 ファッションコース	授業方法	講義	講義時期	前期
授業科目	ファッション販売論	担当者	村田里紗	科目必修区分	必修
授業概要	・ファッション販売能力検定3級 取得 ・テキストを活用し、アパレル業界の成り立ちを学ぶ。 ・座学的知識では止まらず、日常から専門用語を意識し、使用する ・学ぶ知識を他の授業でも応用する				
到達目標	・ファッション販売能力検定3級 取得、検定合格が授業内容の理解度と位置つける ・アパレル業界で必要とされる基本的な知識を身につける				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	導入・第1章－ファッション販売とは	3
	2	第1章－ファッション販売とは	3
	3	第1章－ファッション販売とは	3
	4	第2章ーファッション販売技術	3
	5	第2章ーファッション販売技術	3
	6	第3章－アイテムの知識	3
	7	第3章－アイテムの知識	3
	8	第3章－色彩と配色の知識	3
	9	第3章－色彩と配色の知識	3
	10	第3章－シルエットの知識・衣服の構成とディテール・柄	3
	11	第3章－シルエットの知識・衣服の構成とディテール・柄	3
	12	第4章－売場作り	3
	13	第4章－売場作り	3
	14	第5章－マーケティング	3
	15	第5章－マーケティング	3
	16	第6章－販売スタッフの業務	3
	17	第6章－販売スタッフの業務	3
	18	(調整日)復習・練習問題	3
	19	(調整日)復習・練習問題	3
	20	(調整日)復習・練習問題	3
	21	模擬試験・添削	3
	22	模擬試験・添削	3
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	合計時間数		66

教科書	西洋服装史 文化服装学院 ファッション辞典		
時間外学習	各課題リサーチとレポートをまとめる		
成績評価 方法	授業態度50%、課題提出物平均率より評価30%、課題発表評価10%、小テスト10%		
担当詳細	実務家	備考	
実務経験紹介	服飾雑貨制作・販売 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 2年次 ファッションコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
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	・トレンドを意識し形にとらわれずオリジナリティ溢れるブランドを生み出す。 ・内容に沿った資料の作成、店舗リサーチを行い情報収集・分析を行う。 ・伝える事を意識した、プレゼンを行う。				
到達目標	・ファッション情報のリサーチ・分析ができる。 ・リサーチ内容やトレンドを意識した、ショップの企画書を作成ができる。 ・伝えることを意識したプレゼンができる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	導入・ブランディングとは・過去作品（企画書）紹介，企画項目について	3
	2	ブランドコンセプト立案・社会背景・ブランドイメージ	3
	3	ブランドコンセプト立案・社会背景・ブランドイメージ	3
	4	ブランドコンセプト立案・社会背景・ブランドイメージ	3
	5	ショップリサーチまとめ(企画：競合店・ポジショニング)	3
	6	ショップリサーチまとめ(企画：競合店・ポジショニング)	3
	7	ショップリサーチまとめ(企画：競合店・ポジショニング)	3
	8	ターゲット設定・出店予定地	3
	9	ターゲット設定・出店予定地	3
	10	ターゲット設定・出店予定地	3
	11	展開アイテム・ショップイメージ	3
	12	展開アイテム・ショップイメージ	3
	13	展開アイテム・ショップイメージ	3
	14	MDMAP・VMD	3
	15	MDMAP・VMD	3
	16	MDMAP・VMD	3
	17	全体の見直し・修正、最終確認・プレゼン練習	3
	18	全体の見直し・修正、最終確認・プレゼン練習	3
	19	プレゼン	3
	20	プレゼン	3
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	合計時間数		60

教科書	資料配布・過去資料		
時間外学習	各課題リサーチとレポートをまとめる		
成績評価　方法	出席率評価20%(60%以上評価基準)、授業態度30%		
	課題提出物（企画書項目）平均率より評価30%、課題発表評価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 ファッションコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	服飾造形実技	担当者	福地 あゆみ□	科目必修区分	必修
授業概要	・スカート、パンツ制作を通して、縫製の基礎を習得する。 ・ミシン. 洋裁道具の使用方法を習得する。 ・デザイン発想を具現化する楽しさ、難しさを考察する。				
到達目標	1.洋服の基本的な構造を理解する。 2.裁断、縫製を自身で行い完成させる。 3.作品の良さや、自らの考え方を効果的に伝える能力を身に付け作業スピードを把握し、時間間隔を身に付ける。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	基礎の基礎　導入　授業概要　パターン道具の使用方法について	3
	2	基本的な道具・機材の使い方　裁断・アイロン	3
	3	基本的なミシン縫製1　直線ミシン・ロックミシン　**提出課題:トートバック**	6
	4	パターンメーキングについて。身体の計測・パターン用語について	6
	5	スカート制作　部分縫い　コンシールファスナー演習・シームポケット作成	6
	6	パターン作成	6
	7	生地の選抜・裁断・縫製準備	6
	8	ディティール縫製・シームポケット/コンシールファスナー付け	6
	9	ベルトつけ・仕上げ　**提出課題:作成スカート・レポート**	6
	10	パンツ制作　ディティール縫製・パンツポケット/ファスナー付け	6
	11	パターン作成	6
	12	トワル作成	6
	13	パターントレース・裁断パターン作成	6
	14	生地の選抜・裁断・縫製準備	6
	15	ディティール縫製・パンツポケット/ファスナー付け	6
	16	ディティール縫製・ベルト/ループ付け	6
	17	縫製・仕上げ　**提出課題:作成パンツ・レポート**	6
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	合計時間数		96

教科書	服飾造形講座① 文化服装学院、誌上・パターン塾 Vol.1～4 文化服装学院、テキスタイル辞典、F販売Ⅰ□
時間外学習	各アイテム毎にコラージュ作成、豆知識リサーチをしてレポート作成
	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%(積極性など)
	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			

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 ファッションコース	授業方法	実習、演習	講義時期	通年
授業科目	ファッションエレメント1	担当者	福地 あゆみ	科目必修区分	必修
授業概要	・ファッションアイテムに関する要素を幅広く学ぶ。 ・デザインコンプに向け、各自の世界感を表現できる小物を制作する。 ・自分の世界観にあった方法や技術を、収集して活用する。				
到達目標	・ファッションアイテムに関する要素を幅広く学ぶ。 ・小物制作を通して、ミシンなどの洋裁道具、パターン用具の扱いを身に付ける。 ・デザインコンプに向け、各自の世界感を表現できる小物を制作する。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	導入 2年次のファッションエレメントとは 卒制コーディネートのデザイン案だし	3
	2	小物制作:課題アクセサリー① リサーチ・材料集め	3
	3	小物制作:課題アクセサリー② 制作	3
	4	小物制作:課題アクセサリー③ 制作・仕上げ	3
	5	小物制作:課題帽子① リサーチ・材料集め	3
	6	小物制作:課題帽子② 制作	3
	7	小物制作:課題帽子③ 制作・仕上げ	3
	8	小物制作:自由課題① リサーチ・材料集め	3
	9	小物制作:自由課題② 制作	3
	10	小物制作:自由課題③ 制作・仕上げ	3
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	合計時間数		30

教科書	パターンから裁断までの基礎の基礎 文化出版局 ・ 服飾造形講座①②③ 文化服装学院		
時間外学習	各アイテム毎にコラージュ・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	授業態度40%・各制作過程評価40%・プレゼン力10%・クオリティ10%		
	各制作過程評価40%(情報収集・パターン・制作など)		
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 ファッションコース	授業方法	講義	講義時期	前期
授業科目	モード史	担当者	村田里紗	科目必修区分	必修
授業概要	・服装史テキストを活用しプリントワーク学習 ・歴史背景を理解しながらその時代の服飾文化を知る ・グループワークで協力し調べ学習を行う ・授業形式のプレゼンテーションで他のグループの内容も理解を深める				
到達目標	・モードの移り変わりを知る。 ・歴史を辿り、各アイテムの変化を知る。 ・調べた内容を理解し要約し説明できる。 ・ファッションの温故知新を理解する。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	授業内容説明、導入　服飾の起源、古代・中世の服飾	3
	2	服飾の起源、古代・中世の服飾　グループワーク導入	3
	3	グループワーク　グループワーク導入	3
	4	グループワーク　資料まとめ	3
	5	授業形式のプレゼンテーション　発表	3
	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		15

教科書	西洋服装史 文化服装学院、ファッション辞典、		
時間外学習	各課題リサーチとレポートをまとめる		
成績評価　方法	出席率評価20%(60%以上評価基準)、授業態度30%		
	課題提出物平均率より評価30%、課題発表評価10%、小テスト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 ファッションコース	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演習	担当者	山田 祥包	科目必修区分	必修
授業概要	illustrator及びphotoshopの基本操作の振り返りを行ない、応用レベルまでのスキルアップアップを目標とする。				
到達目標	1年次の時の学習内容を反復しアプリケーションの操作法をさらに理解する事が出来る IllustratorとPhotoshopの基本的な操作法を理解する事ができる 自分の頭で考えたレイアウトを実際にアプリ上で構築する事ができる 学習内容が就職活動用のポートフォリオ制作に応用する事ができる				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	ﾎﾟｰﾄﾌｫﾘｵの役割、ﾍﾟｰｼﾞﾈｰｼｮﾝと参考作品の検証、作品集ｻｲﾄに付いて	3
	2	基本操作のおさらい／フォントのサイズ感、文字組みについて、ペンツールで切り抜き操作	3
	3	「名刺・ショップカード」制作説明/ラフスケッチ	3
	4	「名刺・ショップカード」制作～MAC室出力/カット/提出/まとめ	3
	5	「ハガキ・フライヤー」制作説明/ラフスケッチ	3
	6	「ハガキ・フライヤー」出力/カット/提出/まとめ	3
	7	レイアウト課題	3
	8	レイアウト課題	3
	9	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
	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		27

教科書	VIVIVITサイト（必要に応じ活用）		
時間外学習			
成績評価　方法	授業態度40％（授業態度30、出席評価点10）、		
	課題提出60％（総合評価、評価点×0.3、課題、発表評価点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	総合デザイン科 2年次 ファッションコース	授業方法	実習	講義時期	後期
授業科目	CAD	担当者	照喜名 朝矢	科目必修区分	必修
授業概要	アパレルCADソフトの基本的な使い方を習得する。 (スキャン・データ作成方法・プロットの使い方) 前期造形授業の、各アイテム基本製図の復習を行う。 ピンワークを中心にトワル作成と確認を行う。				
到達目標	・アパレルCADの、基本操作ができるようになる。 ・平面⇔立体のパターンを理解する。 ・パタンナーに必要な知識の習得。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	導入・授業カリキュラム説明　【基本型】タイトスカート製図	3
	2	【基本型】タイトスカート・作成/確認	3
	3	【基本型】ストレートパンツ製図	3
	4	【基本型】ストレートパンツ製図・トワル作成/確認	3
	5	【基本型】ストレートパンツ製図・トワル作成/確認	3
	6	【基本】台衿付シャツカラー・長袖シャツの作図	3
	7	【基本】台衿付シャツカラー・長袖シャツの作図	3
	8	【基本】台衿付シャツカラー・長袖シャツの作図	3
	9	【基本】台衿付シャツカラー・長袖シャツの作図・トワル作成/確認	3
	10	【基本】台衿付シャツカラー・長袖シャツの作図・トワル作成/確認	3
	11	【基本】台衿付シャツカラー・長袖シャツの作図・トワル作成/確認	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	文化服装配布テキスト・過去資料・1年次資料・東レ配布資料		
時間外学習	各役割での市場調査と情報収集。制作の準備。		
成績評価　方法	授業態度35%・課題制作評価50%・授業態度(積極性)20%・提出物/レポート類達成度15%		
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 ファッションコース	授業方法	講義、演習	講義時期	前期
授業科目	素材知識	担当者	村田 里沙	科目必修区分	必修
授業概要	・F販売能力検定内容より抜粋。検定を視野に入れ、基礎知識を理解する。 ・できるだけ多くの素材に触れる ・実験や実習ワークを取り入れ、用語などを覚える。 ・造形にもつながる内容を、理解する。				
到達目標	・素材(繊維・糸・生地)を身近に感じ、言葉・使用方法を覚える ・アパレル業界において素材の重要性を知る。 ・名称だけでなく意味や特徴などを理解し、記憶する。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	素材の種類	3
	2	糸(ヤーン)について	3
	3	素材の加工	3
	4	副資材の種類	3
	5	商品の品質管理	3
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	合計時間数		15

教科書	F販売能力検定3級テキスト、文化服装学院 各アイテムテキスト、テキスタイル事典 参考文献:服地がわかる事典、個人資料(私物)
時間外学習	予習・復習
	授業内で終わらなかったワークなどを、次の授業までに各自終わらせる。
成績評価 方法	出席率評価20%(60%以上評価基準)、授業態度30%
	課題提出物平均率より評価30%、課題発表評価10%、小テスト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 ファッションコース	授業方法	講義、演習	講義時期	後期
授業科目	FB論	担当者	前川 潤平	科目必修区分	必修
授業概要	・座学的知識では止まらず、日常から専門用語を意識し、活用する ・ファッションビジネス用語を他の授業でも応用する				
到達目標	・ファッションビジネスを通しアパレル業界分野の職業を知る ・アパレル業界で必要とされる基本的な知識を身につける ・検定合格が授業内容の理解度と位置つける				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	導入:ファッションビジネスとは？ 第1章	3
	2	第1章 ファッションビジネスの概要	3
	3	第2章 ファッション生活・ファッション消費	3
	4	第3章 ファション産業構造	3
	5	第4章 ファッションマーケティング	3
	6	第5章 ファッションマーチャンダイジング	3
	7	第5章 ファッションマーチャンダイジング	3
	8	第6章 ファッション流通	3
	9	第7章 ファッション産業の職種概要	3
	10	第8章 ビジネス基礎知識	3
	11	まとめ	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	ファッションビジネス[I] 日本ファッション教育振興協会		
時間外学習	予習・復習		
成績評価 方法	授業態度40％・確認テスト40％・達成度(検定取得の合否)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 ファッションコース	授業方法	講義	講義時期	後期
授業科目	ファッション色彩	担当者	大濱　宮子	科目必修区分	必修
授業概要	講義では、黒板での板書が主。一部映像資料。 配色カードをメインとした実習を展開、その他配色演習としてコピックマーカーを利用したアナログ演習と実際の配色例を参考に配色効果を理解する				
到達目標	・一年次の色彩士検定からレベルアップを目指す。 ・アパレル業界に求められる知識・技能を有する人材の育成。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	授業導入・1年次復習　第1章 概念-産業における色彩　01産業と色彩	3
	2	第1章 概念-産業における色彩　02ファッション産業と色彩	3
	3	第2章 色彩理論-光・視覚・心理　01光と色・02色覚のしくみ	3
	4	第2章 色彩理論-光・視覚・心理　03色彩と心理	3
	5	第3章 色彩体系-色名とカラーシステム	3
	6	第3章 色彩体系-色名とカラーシステム	3
	7	第4章 配色と色彩調和　01流行色配色 02調和の技術	3
	8	第4章 配色と色彩調和　03色彩調和論	3
	9	第4章 配色と色彩調和　04ファッションイメージとカラーコーディネーション	3
	10	第4章 配色と色彩調和　05日本の古典的な配色	3
	11	第5章 ファッション産業における色彩計画　復習と検定対策	3
	12	復習と検定対策	3
	13	復習と検定対策	6
	14	復習と検定対策	6
	15	検定	3
	16		
	17		
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	29		
	合計時間数		51

教科書	ファッション色彩Ⅱ、ファッション色彩能力検定試験2級問題集、その他参考資料		
時間外学習	予習・復習　苦手項目の洗い出し		
成績評価　方法	授業態度70％・理解度20％・検定取得状況5％・課題評価5％		
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 ファッションコース	授業方法	実習、演習	講義時期	通年
授業科目	ファッションエレメント2	担当者	前川 潤平	科目必修区分	必修
授業概要	・ファッションアイテムに関する要素について深く学ぶ ・ファッションアイテムを観察、分析、解説できる ・デザインコンプに向け、各自の世界感を表現できる小物を制作する。				
到達目標	・ファッションアイテムに関する要素:シルエット、ディテール、色・柄、素材を言語化する ・ファッションアイテムを観察、分析、解説できる ・特定のファッションアイテムの解説レポートを作成する				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	導入 ファッションエレメントとは	3
	2	**商品知識①**	3
	3	**商品知識②**	3
	4	**アイテムの探求**	6
	5	**アイテムの分析**	6
	6	**アイテムの解説**	6
	7	レポート作成	3
	8	プレゼンテーション	3
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	合計時間数		33

教科書	パターンから裁断までの基礎の基礎 文化出版局 ・ 服飾造形講座①②③ 文化服装学院		
時間外学習	各アイテム毎にコラージュ作成、豆知識リサーチをしてレポート作成		
	授業内で終わらなかったものに関して、次の授業までに終わらせる。		
成績評価 方法	出席率20%・授業態度20%・作品完成度30%・プレゼン力30%		
担当詳細	教員	備考	
実務経験紹介			

シラバス

令和 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 ファッションコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	VMD	担当者	尾関 恵子	科目必修区分	必修
授業概要	・企業研修資料を配布して授業を行う。 ・売り場を想定した演習を、課題をもとに行う。 ・最終日に県内商業施設にて、現場実技研修を実施。 ・現地スタッフとチームを組み、売り場を構築する。				
到達目標	・VMDの基本的な知識を知る。 ・実践的な現場の動きを知り、就職意識を持つ。 ・現地スタッフとコミュニケーションを取れるようになる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	授業導入:①VMDとは ②AIDMAの法則SD ショップデザインについて	3
	2	③VP/PP/IP ④MD・VMDの分類 ⑤ゾーニング計画 ⑥定数・定量	3
	3	技術編 ⑦サイジング ⑧カラーライゼーション ⑨カラー配色 ⑩構成・アレンジ	3
	4	⑪リアル店舗視察・クリニックレポート作成・プレゼン	3
	5	アパレル編 ディスプレイツールについて （マネキン / ボディ / 什器の使い方) VP/PP/IP ワークショップ	3
	6	OJT	6
	7	振り返り	3
	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		24

教科書	企業資料配布		
時間外学習	授業後の配布レポート、予習復習		
成績評価　方法	授業態度80%、総合課題評価10%、プレゼン力10%		
担当詳細	教員	備考	最終日のOJTは浦添パルコにて検討中
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 ファッションコース	授業方法	実習	講義時期	後期
授業科目	現代モード史	担当者	村田 里沙	科目必修区分	必修
授業概要	・卒業制作として、他者に向け提案するオリジナルを企画。 ・制作を通して、作品の応用を学び・実践する ・デザインコンプでのオリジナルブランドを企画・制作・FS形式での発表を行う。				
到達目標	・条件のあるなか、どう作りたいものを表現できるか模索し、作り上げる。 ・注文服・量産服の違いと制作の仕方を意識し、それぞれにあった制作過程を行う。 ・オリジナルブランドを誰に向けて制作するのかを、意識し制作ができるようになる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	授業内容説明、導入　前期モード史の振り返りと近代から現代のモードへ	3
	2	近年のデザイナー史を作ってみる①リサーチ	3
	3	近年のデザイナー史を作ってみる②実際に作成してみる グループワーク	3
	4	現代のデザイナーについて① どんなジャンルでデザイナーがいるか(職種を知る)	3
	5	現代のデザイナーについて② リサーチから、分類分けをしてみる	3
	6	現代のデザイナーについて③ 特に気になるデザイナーについてリサーチ	3
	7	現代のデザイナーについて④ リサーチした内容をまとめる	3
	8	現代のデザイナーについて⑤ 発表(共有)	3
	9	現代のデザイナーについて⑥ 日本のデザイナーについてリサーチ・年表作成 グルー	3
	10	現代のデザイナーについて⑦ 特に気になるデザイナーを深く調べる・まとめる	3
	11	現代のデザイナーについて⑧ 発表(共有)	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	西洋服装史 文化服装学院、ファッション辞典、モード史資料、共有サイトetc.		
時間外学習	各課題リサーチとレポートをまとめる		
成績評価 方法	授業態度30%、各課題提出物平均率より評価55%、課題発表評価15%		
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 ファッションコース	授業方法	講義	講義時期	後期
授業科目	マーケティングリサーチ	担当者	村田里紗	科目必修区分	必修
授業概要	・リサーチ、分析に特化した授業 ・アパレル業界と流行をリサーチ、分析し独自で動向を読み取る				
到達目標	・ファッション情報のリサーチ・分析力を身に付ける。 ・リサーチ内容と自身の見解をまとめた報告書を作成できる。 ・常にアパレル動向を意識するようになる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	導入・リサーチとは、調査分析について	3
	2	IDA学生のファッション事情　調査分析	3
	3	IDA学生のファッション事情　結果報告	3
	4	コレクション　調査分析	3
	5	コレクション分析　結果報告	3
	6	ファストファッション　調査分析	3
	7	ファストファッション　結果報告	3
	8	デザイナーブランド　調査分析	3
	9	デザイナーブランド　結果報告	3
	10	沖縄のアパレルショップ　調査分析	3
	11	沖縄のアパレルショップ　結果報告	3
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	合計時間数		33

教科書			
時間外学習	各課題リサーチとレポートをまとめる		
成績評価　方法	出席率評価20%(60%以上評価基準)、授業態度30%		
	課題提出物平均率より評価30%、課題発表評価10%、小テスト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 ファッションコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	就職実務	担当者	福地 あゆみ	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	総合デザイン科 3年次 ファッションコース	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	ポートフォリオ制作・就活面談・就職活動	6
	合計時間数		116

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 ファッションコース	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 ファッションコース	授業方法	実習	講義時期	前期
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	・コース授業と関連して、沖縄のファッション市場を調査する ・ショップに関する地域調査、店員さんへのインタビューする ・調査、インタビューから各ショップの分析・まとめる				
到達目標	・SNSの情報だけではなく、実際に現場へ足を運ぶ ・県内アパレルショップをリサーチし、各ショップの比較分析ができる ・ブランド(ショップ)の比較分析を行い、他者に各ショップの長所が言える				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	前期 導入:リアルショップ の取り組み シラバスの確認	3
	2	市場調査スケジュール作成 質問項目	6
	3	市場調査開始 まとめ	3
	4	市場調査 ショップ選定 行動予定作成	6
	5	市場調査 普天間・大山エリア	12
	6	市場調査 北谷エリア	12
	7	市場調査 那覇エリア	12
	8	市場調査 南部エリア	12
	9	市場調査 浦添・宜野湾エリア	12
	10	コザ フィールドワーク	12
	11	個人企画書	12
	12	個人企画書 プレゼン	6
	13	コザ フィールドワーク	12
	14	リアルショップ企画書作成・販促計画・什器・商品企画	12
	15	プレゼン(総合3年)	6
	16	リアルショップ企画書ブラッシュアップ	19
	17	商品企画・商品買い付け・店舗設営	40
	18	リアルショップ 開店準備	50
	19	リアルショップ 運営(3日間)	24
	20	片付け	12
	21	振り返り・報告書作成	33
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	29		
	30		
	合計時間数		316

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 ファッションコース	授業方法	講義、演習	講義時期	前期
授業科目	FB論	担当者	前川 潤平	科目必修区分	必修
授業概要	・座学的知識では止まらず、日常から専門用語を意識し、活用する ・ファッションビジネス用語を他の授業でも応用する				
到達目標	・ファッションビジネスを通しアパレル業界分野の職業を知る ・アパレル業界で必要とされる基本的な知識を身につける ・検定合格が授業内容の理解度と位置つける				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	導入:ファッションビジネスとは？ 第1章	3
	2	第1章 ファッションビジネスの概要	3
	3	第2章 ファッション生活・ファッション消費	3
	4	第3章 ファション産業構造	3
	5	第4章 ファッションマーケティング	3
	6	第5章 ファッションマーチャンダイジング	3
	7	第5章 ファッションマーチャンダイジング	3
	8	第6章 ファッション流通	3
	9	第7章 ファッション産業の職種概要	3
	10	第8章 ビジネス基礎知識	3
	11	ファッション造形知識 第1章 ファッション、デザイン、アパレル	3
	12	第1章 ファッション、デザイン、アパレル	3
	13	第2章 ファッションコーディネーション	3
	14	第2章 ファッションコーディネーション	3
	15	第3章 ファッション商品知識	3
	16	第3章 ファッション商品知識	3
	17	第4章 ファッションデザイン	3
	18	第4章 ファッションデザイン	3
	19	第4章 ファッションデザイン	3
	20	第5章 ファッションエンジニアリング	3
	21	第5章 ファッションエンジニアリング	3
	22	模擬試験	3
	23	模擬試験	3
	24	模擬試験	3
	25	検定 6/22(土)検定実施日	3
	26		
	27		
	28		
	29		
	合計時間数		75

教科書	ファッションビジネス[I] 日本ファッション教育振興協会		
時間外学習	予習・復習		
成績評価 方法	授業態度40%・確認テスト40%・達成度(検定取得の合否)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 ファッションコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	マーケティングリサーチ	担当者	前川 潤平	科目必修区分	必修
授業概要	・コース授業と関連して、よりファッションビジネスの内容を実践する ・デザインコンプに向けた段階的な企画・運営を行う ・段階的な課題取り組みから、分析・検証し(PDCA)、配慮する ・2月のデザインコンプでリアルショップ 全ての行程をまとめ、ファイルを作成する				
到達目標	・ファッションビジネスの内容をより理解し、地域と関わる。 ・県内アパレルショップをリサーチし、各ショップの比較分析ができる。 ・ブランド計画、商品企画、製造、販売ができる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	前期 導入:マーケットリサーチとは シラバスの確認	3
	2	市場調査スケジュール作成 質問項目	6
	3	市場調査 ショップ選定 行動予定作成	3
	4	市場調査 普天間・大山エリア	6
	5	市場調査 北谷エリア	9
	6	市場調査 那覇エリア	9
	7	市場調査 南部エリア	9
	8	市場調査 浦添・宜野湾エリア	6
	9	市場調査 コザエリア	6
	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		57

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 ファッションコース	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	山田 祥包	科目必修区分	必修
授業概要	illustrator及びphotoshopの基本操作の振り返りを行ない、応用レベルまでのスキルアップアップを目標とする。				
到達目標	1年次の時の学習内容を反復しアプリケーションの操作法をさらに理解する事が出来る IllustratorとPhotoshopの基本的な操作法を理解する事ができる 自分の頭で考えたレイアウトを実際にアプリ上で構築する事ができる 学習内容が就職活動用のポートフォリオ制作に応用する事ができる				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	ﾎﾟｰﾄﾌｫﾘｵの役割、ﾍﾟｰｼﾞﾈｰｼｮﾝと参考作品の検証、作品集ｻｲﾄに付いて	3
	2	基本操作のおさらい／フォントのサイズ感、文字組みについて、ペンツールで切り抜き操作	3
	3	「名刺・ショップカード」制作説明/ラフスケッチ	3
	4	「名刺・ショップカード」制作～MAC室出力/カット/提出/まとめ	3
	5	「ハガキ・フライヤー」制作説明/ラフスケッチ	3
	6	「ハガキ・フライヤー」出力/カット/提出/まとめ	3
	7	レイアウト課題	3
	8	レイアウト課題	3
	9	レイアウト課題	3
	10	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
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	29		
	合計時間数		30

教科書	VIVIVITサイト（必要に応じ活用）		
時間外学習			
成績評価　方法	授業態度40％（授業態度30、出席評価点10）、		
	課題提出60％（総合評価、評価点×0.3、課題、発表評価点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	総合デザイン科 3年次 ファッションコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	VMD	担当者	尾関 恵子	科目必修区分	必修
授業概要	・企業研修資料を配布して授業を行う。 ・売り場を想定した演習を、課題をもとに行う。 ・最終日に県内商業施設にて、現場実技研修を実施。 ・現地スタッフとチームを組み、売り場を構築する。				
到達目標	・VMDの基本的な知識を知る。 ・実践的な現場の動きを知り、就職意識を持つ。 ・現地スタッフとコミュニケーションを取れるようになる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	授業導入:①VMDとは ②AIDMAの法則SD ショップデザインについて	3
	2	③VP/PP/IP ④MD・VMDの分類 ⑤ゾーニング計画 ⑥定数・定量	3
	3	技術編 ⑦サイジング ⑧カラーライゼーション ⑨カラー配色 ⑩構成・アレンジ	3
	4	⑪リアル店舗視察・クリニックレポート作成・プレゼン	3
	5	アパレル編 ディスプレイツールについて （マネキン / ボディ / 什器の使い方) VP/PP/IP ワークショップ	3
	6	OJT	6
	7	振り返り	3
	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		24

教科書	企業資料配布		
時間外学習	授業後の配布レポート、予習復習		
成績評価 方法	授業態度80%、総合課題評価10%、プレゼン力10%		
担当詳細	教員	備考	最終日のOJTは浦添パルコにて検討中
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 ファッションコース	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			

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 ファッションコース	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 ファッションコース	授業方法	実習	講義時期	後期
授業科目	ファッションショー企画・イベント	担当者	福地あゆみ	科目必修区分	必修
授業概要	・様々なデザイナーのコレクションやVTRや展示会を見て、新しいショーのあり方を考える。 ・役割分担を行い、自分の立場に使命感と責任をもって遂行する。				
到達目標	・学生主体で企画し運営する。 ・社会人で必要とされるコミュニケーション能力と自主性を身につける。 ・報告・連絡・相談をしっかり行えるようになる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	導入　展示内容の確認・企画書ブラッシュアップ/FS役割確認	6
	2	掲示物制作/ファッションショー準備	6
	3	掲示物制作/ファッションショー準備	6
	4	企画書の完成/掲示物制作	6
	5	展示物準備最終日	6
	6	ファッションショー準備/作品の管理・制作	66
	7	搬出物をまとめる	6
	8	搬入日	6
	9	会場設営	6
	10	デザインコンプ　1日目	6
	11	デザインコンプ　2日目	3
	12	デザインコンプ　3日目	3
	13	デザインコンプ撤収	3
	14	デザインコンプ片付けお礼周り	3
	15	振り返り	3
	16		
	17		
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	合計時間数		135

教科書	各授業資料		
時間外学習	ファッションビジネスの内容から、ブランドイメージのコーディネート提案用情報収集。		
	造形実技・パターンの授業で学んだことの復習。イベント内容に合わせたリサーチ。		
成績評価　方法	総合課題評価40%、授業態度40%、プレゼン力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 ファッションコース	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 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			