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 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	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 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	色彩学	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	色彩に関わる職業に求められる知識・技能を身につける。				
到達目標	クリエイターとなるため色彩の基礎知識が理解できる。 色の成り立ちを理解することができる。 色の知覚的効果、心理的効果を理解することができる。 色彩調和を活用し、デザインに活かすことができる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	第1章 色のなりたち①	3
	2	第2章 色のなりたち②	3
	3	第2章 混色1&2	3
	4	第2章 混色2a	3
	5	第2章 混色2b	3
	6	第3章 色の表示方法	3
	7	第3章 色の表示方法1a	3
	8	第3章 色の表示方法1b	3
	9	第3章 色の表示方法2a	3
	10	第3章 色の表示方法2b	3
	11	第4章 色の知覚的効果1a	3
	12	第4章 色の知覚的効果1b	3
	13	第4章 色の知覚的効果2a	3
	14	第4章 色の知覚的効果2b	3
	15	第5章 色の心理的効果1	3
	16	第5章 色の心理的効果2	3
	17	第5章 色の心理的効果3	3
	18	第6章 色彩調和1a	3
	19	第6章 色彩調和1b	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 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	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 グラフィックデザインコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	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 グラフィックデザインコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	デッサン1	担当者	山田　祥包	科目必修区分	必修
授業概要	表現する上での道具の特性を理解し、使用法を学び、基礎的な観察力とデザインの現場で必要となるラフ画等での画力を身につける。 自己管理、時間配分の演習。参考作品やクラスメートの作品から良い部分を見つける力も身につける。				
到達目標	鉛筆デッサンの基礎的な描画ができる。 指定された条件を基に正しく描け、質感表現ができる。 様々な形に対する観察力の点で形の変化を感じ取ることができる。 時間内に丁寧に取り組む為の集中力を養い、根気良く作業を続けることができる。				

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 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	写真基礎	担当者	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要	・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 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	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 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	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 グラフィックデザインコース	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	・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、				

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 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	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 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	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 グラフィックデザインコース	授業方法	講義	講義時期	後期
授業科目	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 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	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 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	前期
授業科目	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 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	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 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	前期
授業科目	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		
	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 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	後期
授業科目	デザインコンプ	担当者	工藤綾	科目必修区分	必修
授業概要	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	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　2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義	講義時期	前期
授業科目	総合学習2	担当者	工藤　綾	科目必修区分	必修
授業概要	進級後のオリエンテーション インターンシップ報告会の実施、新入生との交流を含む兄弟学級交流会の実施				
到達目標	志を自らの人生に当てはめた構築とその継続、そこから得た反省と再構築を繰り返すことができる。 他人やその事柄について良い部分を感じ取り、影響を受けることができる。 事象に対して常にポジティブな捉え方を習慣化し、自らの感覚と融合させ、その次へ繋がる発言ができる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	進級後オリエンテーション／兄弟学級交流会準備、インターンシップ報告会準備	6
	2	兄弟学級交流会準備、インターンシップ報告会準備	6
	3	兄弟学級交流会準備、インターンシップ報告会準備	3
	4	兄弟学級交流会準備、インターンシップ報告会準備	6
	5	兄弟学級交流会準備、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 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	デザイン思考	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	デザイン思考を認識する。 他分野・同分野の意見を取り入れ物事の考え方や考えるプロセスを考察する。 他の意見の価値を認める。				
到達目標	デザイン思考を通してDESIGNCOMPに向けて全学年で取り組みを行う。 主に共感・問題定義・創造・プロトタイプ・テストの5つの段階を経験・体感し、DESIGNCOMPにて学生主体で行動することができる。 2年次・3年次はリーダーシップや責任感を意識し他のメンバーと協力する。 1年次は他者の意見を受け入れ、発言をしコミュニケーションを取る。□				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	デザイン導入①／新入生歓迎球技大会準備	3
	2	新入生球技大会	3
	3	デザイン思考導入②	3
	4	デザイン思考導入③	3
	5	デザイン思考導入④	3
	6	デザイン思考導入⑤	3
	7	デザイン思考／学年ワーク①	3
	8	デザイン思考／学年ワーク②	3
	9	デザイン思考／学年ワーク③	3
	10	デザイン思考／分野別ワーク①	3
	11	デザイン思考／分野別ワーク②	3
	12	デザイン思考／分野別ワーク③	3
	13	デザイン思考／全学年ワーク①	3
	14	デザイン思考／全学年ワーク②	3
	15	デザイン思考／全学年ワーク③	3
	16	DESIGNCOMP導入①	3
	17	DESIGNCOMP導入②／後期の取り組みに向けて	3
	18	DESIGNCOMPチーム構築／チームでのワーク	15
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	合計時間数		66

教科書	参考サイト　ストリームライブラリー　https://www.steam-library.go.jp/　kalbi　https://www.kalbi.jp/ideation-tools		
時間外学習	各チームにより必要に応じてセルフタイムを活用してディスカッションを深める		
成績評価方法	提出課題30%、授業態度40%、授業への積極性20%、チーム貢献度10%		
担当詳細	教員	備考	https://www.steam-library.go.jp/content/101
実務経験紹介			

シラバス

令和 6 年度　　学校名：　専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科　2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	デッサン2	担当者	新崎竜哉	科目必修区分	必修
授業概要	・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。 ・平面から立体造形、着彩まで量感や質感なのテクニックを学びます。 ・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。				
到達目標	・空間表現や観察力、描写力が身につくことが出来る。 ・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ことが出来る。 ・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	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		
	合計時間数		39

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	●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)		
	●授業態度40%●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 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	前期
授業科目	アイデア発想	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	デザインのアイデアを創造するために、既存のデザインや人物、また学生が興味がある事柄に対し深く探求・考察する。				
到達目標	アイデアの情報収集ができる。アイデアを言葉にすることができる。ラフデザインを描くことができる。ラフデザインをパソコン・タブレットなどで具現化できる。スケジュール管理ができる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	アイスブレイク・企業依頼／公募取り組みについて（導入）	3
	2	アイデアのたねを産み出そう、ラフデザインを描く	3
	3	ラフデザインの構築、素材を作ろう	3
	4	手書き表現、タブレット表現、パソコンでの表現の違いの共有	3
	5	てだこ祭りタオルデザイン作成	3
	6	てだこ祭りタオルデザイン作成	3
	7	てだこ祭りタオルデザイン締め切り・提出	3
	8	公募取り組み／イオン琉球ロゴ&テキスタイルデザイン	3
	9	公募取り組み／イオン琉球ロゴ&テキスタイルデザイン	3
	10	公募取り組み／イオン琉球ロゴ&テキスタイルデザイン	3
	11	公募取り組み／イオン琉球ロゴ&テキスタイルデザイン	3
	12	公募取り組み／イオン琉球ロゴ&テキスタイルデザイン	3
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	29		
	30		
	合計時間数		36

教科書	デザイン系参考資料など		
時間外学習	情報収集など		
成績評価方法	授業態度40％、レポート・課題提出率60%		
担当詳細	教員	備考	
実務経験紹介			

シラバス

令和 6 年度　　学校名：　専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義	講義時期	前期
授業科目	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		
	30		
	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 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	DTP実習	担当者	大河原ゆかり	科目必修区分	必修
授業概要	プロとしての基本的なデータ制作を身につける。またDTP（パソコン上でレイアウトする）基礎知識や販売促進ツール全般の知識を知る。 イラストレーターやフォトショップなどのアプリケーションの基本操作を身につける。				
到達目標	実践的なDTP制作技術を習得する。 イラストレーターやフォトショップなどのアプリケーションを使用し、各々デザインを描画できる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	自己紹介 授業形式説明 DTPの役割とは？	3
	2	「バースディカード」制作実習　Illustrator基本操作	3
	3	「地図」制作実習	3
	4	「DM」制作実習	3
	5	Mac室でのスキャニング・プリント実習	3
	6	Photoshopを使用したDTP写真補正実習	3
	7	「旅行チラシ」制作実習1	3
	8	「旅行チラシ」制作実習2	3
	9	「リーフレット」制作実習1	3
	10	「リーフレット」制作実習2　出力	3
	11	「ページもの雑誌」制作実習 構成要素と名称など講義	3
	12	「雑誌レイアウト」制作実習　記事面	6
	13	「雑誌レイアウト」制作実習　　表紙面	6
	14	「雑誌レイアウト」制作実習　組み立て　出力　講評会	6
	15	「食品チラシ」制作実習1□	6
	16	「食品チラシ」制作実習	6
	17	「旅行チラシオリジナルデザイン」制作実習	6
	18	「旅行チラシオリジナルデザイン」制作実習　出力	6
	19	「家具雑誌」制作実習Ⅰ□	6
	20	「家具雑誌」制作実習2　出力提出	6
	21	「パッケージ」」制作実習　制作説明	6
	22	「パッケージ」」制作実習　企画書作成	6
	23	「パッケージ」」制作実習　サムネール作成	6
	24	「パッケージ」」制作実習　実制作	6
	25	「パッケージ」」制作実習　実制作	6
	26	「パッケージ」」制作実習　出力　講評会	9
	27		
	28		
	29		
	合計時間数		126

教科書			
時間外学習	授業振り返りおよび、事前学習		
成績評価方法	課題提出率60%、授業取り組み姿勢40%		
担当詳細	教員	備考	
実務経験紹介			

シラバス

令和 6 年度　　学校名：　専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科　2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	写真応用	担当者	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要	・デジタルとアナログによる作業を通し、自分の撮りたい写真とは何かを考える。 ・専門技術、知識を深め、課題の中から自身のテーマを設定できる様になる。				
到達目標	・銀塩写真の制作工程を通し、デジタルでの制作工程との違いを説明できる。 ・テーマにそって撮影することができる。 ・被写体を引き立たせる構図をマスターできる。 ・写真を通じてストーリーを伝える能力をマスターできる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	授業の説明、カメラ操作の復習①	3
	2	フィルムカメラ撮影	3
	3	モノクロフィルム現像、印画紙 焼付／ムービー実習「最後のセリフ」制作	24
	4	完成試写	3
	5	zine 制作	21
	6	まとめ	3
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	29		
	合計時間数		57

教科書	配布プリント		
時間外学習			
成績評価方法	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 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	グラフィックデザイン演習	担当者	新崎 竜哉	科目必修区分	必修
授業概要	・グラフィックのアイデアスケッチにおける陰影処理、透明感、材質感の表現手法と、映像の絵コンテ製作に必要な表現方法を学び、マーカーテクニックの技術や技法を身につける。 ・コラージュ制作による画面構成とイラストレーションやエアーブラシの表現方法を学ぶ。 ・シルク印刷の工程、版下から製版／感光焼付／洗浄／印刷までを学ぶ。 ・造形制作を撮影、Mac制作でポストカード制作まで展開する。				
到達目標	・画材用具での陰影処理や透明感、材質感の表現手法など、絵コンテ制作などが描けるようにする。 ・マーカーでの表現方法を学び技術や技法を身につけることができる。 ・コラージュ制作での表現技法や構成等が出来るようにする。 ・表現方法として、マスキングやエアーブラシでの技法テクニックで制作ができる。 ・スクリーン印刷の知識や技法までの工程を学ぶことで、就職活動へと繋げることができる。 ・立体造形の知識や技術を学び、撮影からMac制作まで作品のクオリティを上げることができる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	・デザイン用具の使い方／マーカーテクニック・POP用具／ストローク練習	3
	2	・技法／マスキングテープ／マスキングシート／コピック／プロッキー／絵具等	3
	3	・アイスクリーム（チョコサンデー）マーカー制作	3
	4	・木とパン／リンゴ　マーカー制作	3
	5	・絵文字制作　アイディア出し	3
	6	↓　下書きトレース	3
	7	↓　着彩	3
	8	↓	3
	9	・コラージュ&イラストレーション 制作 B4	3
	10	↓　トレース⇒着彩	3
	11	↓　着彩	3
	12	↓	3
	13	・シルク印刷の、案出しから版下作業／製版／洗浄／乾燥／印刷迄の工程。	3
	14	↓　アナログ・デジタル	3
	15	↓	3
	16	↓	3
	17	・イラストレーション&カレンダー 制作 A3	3
	18	↓　トレース⇒着彩	3
	19	↓　着彩	3
	20	↓	3
	21	・造形　粘土制作立体から平面（ポストカード制作）	3
	22	↓	3
	23	↓	3
	24	↓	3
	25	シルク印刷／イラストレーション／立体（造形）～ポストカード制作　3ローテイション	3
	26	↓	3
	27	↓	3
	合計時間数		81

教科書	・色鉛筆の技法百科（配布プリント）		
時間外学習	・特になし		
成績評価方法	【授業態度／勤怠状況　10%、課題提出状況　10%、課題クオリティ／提出期限厳守　80%】		
担当詳細	教員	備考	・参考文献 グラフィック社
実務経験紹介			

シラバス

令和 6 年度　　学校名：　専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科　2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	後期
授業科目	就職実務2	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	就職活動を見越した面接練習、履歴書の書き方、ポートフォリオ作成を学ぶ。				
到達目標	企業へのアポイントの取り方を学ぶことができる。 基本的な面接の流れが把握できる。 履歴書を書くことができるようになる。 ポートフォリオの基礎的な制作方法を学ぶことができる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	就職実務①	6
	2	就職実務②	6
	3	就職実務③	3
	4	就職実務④	6
	5	就職実務⑤	3
	6	就職実務⑥	6
	7	就職実務⑦	6
	8	就職実務⑧	3
	9	就職実務⑨	6
	10		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　2年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義	講義時期	後期
授業科目	イラスト	担当者	米須　清人	科目必修区分	必修
授業概要	・イラストデザインの基礎技術とイラスト業界の仕組みを理解する。 ・イラストのデザイン表現の汎用性を理解する。 ・相手(クライアント)を想定したキャラクターデザイン技術の基礎を習得する。				
到達目標	・目標(テーマ、コンセプト)に沿ったキャラクターのデザインが出来る。 ・自分のオリジナリティ(価値観、世界観)をキャラクターデザインに落とし込む方法を理解する。 ・作画技術の苦手意識から脱却する。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	イラスト業界の仕事の仕組みの理解と仕事の繋げ方について/デザインワーク①	3
	2	魅力的な人体バランス、魅力的に見せる構図の仕組みの理解/デザインワーク②	3
	3	共通テーマ&モチーフを元としたキャラクターデザインイラスト制作ワーク①	3
	4	共通テーマ&モチーフを元としたキャラクターデザインイラスト制作ワーク①-2/講評会	3
	5	2名1組ペア(クライアント想定)キャラクターデザインイラスト制作ワークA①	3
	6	2名1組ペア(クライアント想定)キャラクターデザインイラスト制作ワークA②	3
	7	2名1組ペア(クライアント想定)キャラクターデザインイラスト制作ワークB①	3
	8	2名1組ペア(クライアント想定)キャラクターデザインイラスト制作ワークB②	3
	9	2名1組ペア(クライアント想定)キャラクターデザインイラスト制作ワークB③	3
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	合計時間数		27

教科書	①人物デッサン　スカルプターのための美術解剖学(ボーンデジタル)		
時間外学習			
成績評価方法	●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 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	Web1	担当者	横田　敦	科目必修区分	必修
授業概要	WEBデザインの仕事に興味を持ち、理解する				
到達目標	・PhotoshopのDTPの使い方とWebの役割・使い方の違いを理解することができる。 ・レイヤーの使い分けと扱い方ができるようになる。 ・Illustratorとの併用で役割が理解できる。 ・ワイヤーフレームの作り方や書き出しをすることでコーディングの準備を整えることができる				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	Photoshopの基本操作（DTPと混同しない）	3
	2	簡単なWebサイトの模写　ー①	3
	3	簡単なWebサイトの模写　ー②	3
	4	簡単なWebサイトの模写　ー③	3
	5	書き出しとファイル保管方法	3
	6	WebサイトのⅡ　ー①	3
	7	WebサイトのⅡ　ー②	3
	8	Webサイトの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 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、演習、実習	講義時期	後期
授業科目	修了制作	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	一つの作品を仕上げることを目標に、スケジュール管理を身に着ける。 デザイン構築の際に示した自己表現をしっかりと実施する。 新たな価値を創造する。				
到達目標	考えを具体的に述べることができる。 スケジュールを計画することができる。 企画書とビジュアルを関連づけることができる。 ラフデザインを描写することができる。 作品をプレゼンテーションにて発表することができる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	ACジャパン課題説明／過去作品の鑑賞とテーマ／自己分析からテーマの洗い出し、スケジュールの構築	6
	2	ラフ企画書の構築（過去のラフ企画書確認）	6
	3	ラフ企画書の構築（過去のラフ企画書確認）	6
	4	コンセプトワードの作成（マインドマップからアイデアを広げる）	6
	5	コンセプトワードの作成（マインドマップからアイデアを広げる）	6
	6	サムネール構築	6
	7	サムネール構築	6
	8	カンプ制作	6
	9	カンププレゼンテーション、本制作	6
	10	本制作最終調整	6
	11	本制作データ入稿	6
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	合計時間数		66

教科書			
時間外学習	・制作作業、アイデア発想に関しては時間外にて取り組みを行い、授業としては制作進行と確認を主としていく		
成績評価方法	授業・課題取り組み態度50％、課題提出（スケジュール管理）率50%		
担当詳細	教員	備考	
実務経験紹介			

シラバス

令和 6 年度　　学校名：　専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 3年次 グラフィックデザインコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	志学Ⅱ／就職実務	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 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	前期
授業科目	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 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	卒業制作	担当者	工藤綾	科目必修区分	必修
授業概要	学生生活の集大成としての作品をつくり、デザインコンプで展示する				
到達目標	自ら考えた企画・デザインを形にできる 自ら考えた企画・デザインについて、理論立ててプレゼンテーションができる 他の学生の考えた企画・デザインについて、評価やコメントができる				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	卒業制作の進め方/卒業制作企画を考える□	4
	2	卒業制作企画を考える	3
	3	企画書・制作物集中期間	14
	4	企画内容プレゼン/TODOリストの整理	7
	5	企画内容ブラッシュアップ(企画内容・制作物の決定)	7
	6	制作物集中期間	14
	7	プレゼン資料集中期間	21
	8	中間プレゼン	4
	9	企画・プレゼンテーションブラッシュアップ	24
	10	プレプレゼンテーション	4
	11	制作物集中期間	31
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	合計時間数		133

教科書			
時間外学習	自分で立てたスケジュールを元に、授業時間外も制作を行う		
成績評価方法	授業態度40%、企画・発表クオリティ30%、制作物クオリティ30%		
担当詳細	教員	備考	
実務経験紹介			

シラバス

令和 6 年度　　学校名：　専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 3年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	Web2	担当者	横田 敦	科目必修区分	必修
授業概要	Webページがブラウザで表示される仕組みを知る。また、Webページを作成する際に必要なhtml言語の知識を身につける。				
到達目標	Photoshopの活用でサイトページが作成できる(ワイヤーフレームが作れる) Photoshop(素材の)書き出しができる コーディングの技術を習得できる(基本的なHTMLとCSSの操作ができる)				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	テキストエディタのインストール/Photoshop Webデザインでの使用方法	3
	2	ワイヤーフレーム(Photoshop)作成 ①　【※ 課 題1】	3
	3	ワイヤーフレーム(Photoshop)作成 ②	3
	4	ワイヤーフレーム(Photoshop)作成 ③(書き出し)	3
	5	既存ワイヤーフレーム【※ 課 題2】(Illustratorでのワイヤーフレーム)	3
	6	ワイヤーフレーム(figma)	3
	7	ワイヤーフレーム(figma)	3
	8	ワイヤーフレーム(figma)ーリンクシミュレーション	3
	9	サイト作成【※ 課 題3】	3
	10	コーディング	3
	11	コーディング	3
	12	コーディング　中間チェック	3
	13	コーディング	3
	14	コーディング	3
	15	コーディング	3
	16	コーディング(完成→提出)	3
	17		
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	29		
	合計時間数		48

教科書	配布プリント		
時間外学習			
成績評価方法	【全課題提出100%】		
担当詳細	教員	備考	
実務経験紹介			

シラバス

令和 6 年度　　学校名：　専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科　3年次 グラフィックデザインコース	授業方法	実習、講義	講義時期	前期
授業科目	イラストデザイン	担当者	伊藤 幹	科目必修区分	必修
授業概要	小課題を中心にラフ、コンテの時点んでデザインの8～9割を構築してゆく、イラストとデザインの関係性レイアウト、バランス等基礎を学ぶ。 本年度は各自の主体性に任せ、スケジュール管理自己責任の重要性を考えて欲しい,本年度より生成AI等との関係性等を考える。				
到達目標	●実際のクライアントや自主企画に生じる課題や問題点を考察し、必要なイラスト表現として表現することができる。 ●解決すべき問題点の発見とその解決策を広い視野で模索することができる。 ●解決策をコンセプチュアルに考えることができる。 ●コンセプトに基づき効果的なグラフィックツールの選定ができる、作画、デザインが出来るように。 ●グラフィックツールを一定以上のクオリティで制作することができる。（復習＆実践） ●1年時に学んだはずのDTPの重要な部分を完全に憶えて、使いこなせるように基礎を充実させる。（復習＆実践） ●今年度より生成AI,チャットGPT,CANVA,等次期イラスト＆デザインツールの取り入れ方や考え方を授業に織り交ぜる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	コースの案内、（イラスト、ビジュアルとデザイン、ディレクション）小課題1の内容説明。	3
	2	小課題1の本の表紙（桃太郎予定）、ラフチエック～ラフの考え方楽しさ、下絵に進む。	3
	3	小課題1の本の表紙、最終チエック～決定文字組み、レイアウトに関して。	3
	4	小課題1の本の表紙の作画チェック、直し（文字組み、コンセプトとの融合は）。	3
	5	小課題1、桃太郎　作画最終チェック及び企画書の書き方。	3
	6	小課題1　桃太郎合評会　課題2の発表グループ分け＆グループコンセプトのブレスト。	3
	7	小課題2カレンダー、グループごとのブレストからコンセプト＆イメージ決定。	3
	8	小課題2カレンダー、グループデザイン各自の割り当てラフチェック。	3
	9	小課題2カレンダー、グループデザイン各自の割り当てラフチェック。	3
	10	小課題2カレンダー、グループ各自作画開始（一人3ページ+表紙orカレンダー玉の制作）	3
	11	小課題2カレンダー、グループ各自作画チェック1。	3
	12	小課題2カレンダー、グループ各自作画チェック2。	3
	13	小課題2カレンダー、グループ各自作画チェック3。	3
	14	小課題2カレンダー、グループ各自作画チェック4,直し。	3
	15	小課題2カレンダー、グループ各自作画チェック5,直し。	3
	16	小課題2カレンダー、グループ事製本チェック。	3
	17	小課題2カレンダー、グループ事作画最終チェック、表紙、玉、製本に関して。	3
	18	小課題2カレンダー、グループ事製本最終チェック。	3
	19	小課題2カレンダー、合評会、総括	3
	20		
	21		
	22		
	合計時間数		57

教科書	イラストレーション、DTP教科書、イラスト年間等		
時間外学習	授業時間外、次の授業に間に合うように放課後や家庭学習をきちんとして来る事。必須		
成績評価方法	授業態度／勤怠状況 30%、課題提出状況 30%、課題クオリティ／提出期限厳守 40%		
担当詳細	実務家	備考	
実務経験紹介	デザイン業界（ｱｰﾄﾃﾞｨﾚｸﾀｰ含む）　7年勤務、ﾌﾘｰｲﾗｽﾄﾚｰﾀｰ30年		

シラバス

令和 6　年度　　学校名:　専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科　3年次 グラフィックデザインコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	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	3
	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	3
	5	市場調査　普天間・大山エリア	3
	6	市場調査　北谷エリア	3
	7	市場調査　那覇エリア	3
	8	市場調査　南部エリア	3
	9	市場調査　浦添・宜野湾エリア	3
	10	コザ　フィールドワーク	3
	11	個人企画書	3
	12	個人企画書　プレゼン	3
	13	コザ　フィールドワーク	3
	14	リアルショップ企画書作成・販促計画・什器・商品企画	6
	15	プレゼン	3
	16	リアルショップ企画書ブラッシュアップ	9
	17	商品企画・商品買い付け・店舗設営	24
	18	リアルショップ 開店準備	30
	19	リアルショップ 運営（3日間）	16
	20	片付け	7
	21	振り返り・報告書作成	22
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	29		
	30		
	合計時間数		156

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 グラフィックデザインコース	授業方法	講義	講義時期	後期
授業科目	Adobe	担当者	工藤綾	科目必修区分	必修
授業概要	Illustrator、Photoshop以外のAdobeアプリケーションを操作する 作品を作り、自主制作や卒業制作に応用する				
到達目標	指示に従い、基本的な操作ができる 各アプリケーションを使った課題提出ができる 各アプリケーションで作品を制作できる				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	Adobeのソフトを紹介	3
	2	After Effectsを触ってみる	3
	3	After Effectsを触ってみる	3
	4	After Effectsを触ってみる	3
	5	Adobe Indesignで冊子を作る	3
	6	Adobe Indesignでオリジナル冊子を作る	3
	7	Adobe Indesignでオリジナル冊子を作る	3
	8	Adobe Indesignでオリジナル冊子を作る	3
	9	Adobe Indesignでオリジナル冊子を作る	3
	10	Adobe Indesignでオリジナル冊子を作る	3
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	合計時間数		30

教科書			
時間外学習	授業内で提出できなかった場合や欠席した場合、提出期限から1週間以内に提出すること。		
	習ったアプリケーションでの自主制作を推奨する		
成績評価方法	授業態度／勤怠状況 課題提出物状況 提出期限厳守		
	授業態度30%、各課題提出40%、課題クオリティ30%		
担当詳細	教員	備考	
実務経験紹介			

シラバス

令和 6　年度　　学校名：　専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科　3年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	グラフィックデザイン	担当者	金城智博	科目必修区分	必修
授業概要	課題(チラシ制作等)のオリエンテーション→制作→提出→添削(フィードバック)までをワンセットとし、課題ごとに必要な判断力と表現力を高めさせる。また提出期限を徹底し時間意識を持たせる事によって現場におけるタイムパフォーマンスにも寄与できるようにする。				
到達目標	●課題のコンセプトを理解し最適な表現を考察する事ができる。 ●課題のボリュームと自己の現状スキルを理解し制作プランを立てる事ができる。 ●時間意識、締め切りを守る意識を持つ事ができる。 ●一定以上のクオリティで課題を完成させ、就職活動時のポートフォリオに直結活用する事ができる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	担当講師自己紹介／講義内容・／第一課題オリエンテーション※その後二週間空き	3
	2	第一課題制作①	3
	3	第一課題制作②→提出	3
	4	第一課題のフィードバック／第二課題オリエンテーション→ラフ案出し	3
	5	第二課題制作①	3
	6	第二課題制作②→提出	3
	7	第二課題のフィードバック／第三課題オリエンテーション	3
	8	第三課題制作①	3
	9	第三課題制作②	3
	10	第三課題制作③→提出	3
	11	第三課題のフィードバック／第四課題オリエンテーション	3
	12	第四課題制作①	3
	13	第四課題制作②	3
	14	第四課題制作③→提出	3
	15	第四課題のフィードバック／最終課題オリエンテーション※その後三週間の空き期間	3
	16	最終課題制作→提出	3
	17	ポートフォリオのアドバイス／授業の振り返り	3
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	合計時間数		51

教科書	特になし		
時間外学習	授業時間内での制作を目指すがエレメント制作等で自宅での作業も推奨する。		
成績評価方法	授業態度:20%、課題クオリティ:30%、提出状況・期限厳守:50%		
担当詳細	実務家	備考	
実務経験紹介	デザイン業界（事務所代表歴含む）　20年勤務		

シラバス

令和 6 年度　　学校名：　専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 3年次 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	後期
授業科目	デザインコンプ	担当者	横田敦	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	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 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	前期
授業科目	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 グラフィックデザインコース	授業方法	講義	講義時期	通年
授業科目	特別授業	担当者	工藤 綾	科目必修区分	必修
授業概要	学校内の課題だけではなく、自ら課題を探し出し、公募・企業依頼に取り組み、ポートフォリオ・作品集を充実させる。				
到達目標	目的に応じたデザインの構築ができる。 授業課題以外の個人作品を制作することができる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	企業依頼公募作品取り組み1	3
	2	企業依頼公募作品取り組み2	3
	3	企業依頼公募作品取り組み3	3
	4	企業依頼公募作品取り組み4	3
	5	企業依頼公募作品取り組み5	3
	6	企業依頼公募作品取り組み6	3
	7	企業依頼公募作品取り組み7	3
	8	企業依頼公募作品取り組み8	3
	9	企業依頼公募作品取り組み9	3
	10	企業依頼公募作品取り組み10	3
	11	企業依頼公募作品取り組み11	3
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	合計時間数		33

教科書			
時間外学習			
成績評価方法	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 グラフィックデザインコース	授業方法	講義、演習、実習	講義時期	通年
授業科目	デザイン思考	担当者	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			

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 グラフィックデザインコース	授業方法	講義	講義時期	前期
授業科目	総合学習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			