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 マンガデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	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 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	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 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	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 マンガデザインコース	授業方法	講義	講義時期	前期
授業科目	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 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	デッサン1	担当者	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 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	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 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	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 マンガデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	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 マンガデザインコース	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 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	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 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	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		
	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 マンガデザインコース	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 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	デザインコンプ	担当者	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 マンガデザインコース	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 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	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 マンガデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	前期
授業科目	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		
	30		
	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 マンガデザインコース	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		
	26		
	27		
	28		
	29		
	30		
	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 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	後期
授業科目	デザインコンプ	担当者	米須清人	科目必修区分	必修
授業概要	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	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 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	総合学習2	担当者	米須 清人	科目必修区分	必修
授業概要	進級後のオリエンテーション インターンシップ報告会の実施、新入生との交流を含む兄弟学級交流会の実施				
到達目標	志を自らの人生に当てはめた構築とその継続、そこから得た反省と再構築を繰り返すことができる。 他人やその事柄について良い部分を感じ取り、影響を受けることができる。 事象に対して常にポジティブな捉え方を習慣化し、自らの感覚と融合させ、その次へ繋がる発言ができる。				

授業計画

	内　　容	授業時間数
1	進級後オリエンテーション／兄弟学級交流会準備、インターンシップ報告会準備	6
2	兄弟学級交流会準備、インターンシップ報告会準備	6
3	兄弟学級交流会準備、インターンシップ報告会準備	3
4	兄弟学級交流会準備、インターンシップ報告会準備	6
5	兄弟学級交流会準備、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 マンガデザインコース	授業方法	講義、演習、実習	講義時期	通年
授業科目	デザイン思考	担当者	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　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 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	生物キャラクターデザイン	担当者	米須清人	科目必修区分	必修
授業概要	生物の骨格や筋肉の成り立ちや構造を理解して新しい生物キャラクターデザインの構築能力を身につける。 人物以外のデザインを習得することでキャラクターデザインの幅を広げ方を考察する。				
到達目標	業界就職に向けての架空の生物キャラクターデザインイラストの基礎知識、描画力の習得出来る。 グリザイユ着色方法を理解して自身の着色方法として使いこなすことができる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	導入授業(生物キャラクターの構築必要性の説明)、グリザイユ着色の実習(オーバーレイ着色)	3
	2	オリジナル生物デザイン制作①(頭部横向き/モチーフは教科書から選択) ラフスケッチ&線画	3
	3	オリジナル生物デザイン制作①(頭部横向き/モチーフは教科書から選択) 陰影付け、グリザイユ着色	3
	4	オリジナル生物デザイン制作①(頭部横向き/モチーフは教科書から選択) 陰影付け、グリザイユ着色	3
	5	オリジナル生物デザイン制作②(馬横向き全身) ラフスケッチ&線画	3
	6	オリジナル生物デザイン制作②(馬横向き全身) ラフスケッチ&線画	3
	7	オリジナル生物デザイン制作②(馬横向き全身) 陰影付け、グリザイユ着色	3
	8	オリジナル生物デザイン制作③(発注書に従って制作/モチーフは教科書内から自由選択) ラフスケッチ&線画	3
	9	オリジナル生物デザイン制作③(発注書に従って制作/モチーフは教科書内から自由選択) ラフスケッチ&線画	3
	10	オリジナル生物デザイン制作③(発注書に従って制作/モチーフは教科書内から自由選択) 陰影付け、グリザイユ着色	3
	11	オリジナル生物デザイン制作③(発注書に従って制作/モチーフは教科書内から自由選択) 陰影付け、グリザイユ着色	3
	12	オリジナル生物デザイン制作④(発注書に従って制作/モチーフは教科書内から自由選択) ラフスケッチ&線画	3
	13	オリジナル生物デザイン制作④(発注書に従って制作/モチーフは教科書内から自由選択) ラフスケッチ&線画	3
	14	オリジナル生物デザイン制作④(発注書に従って制作/モチーフは教科書内から自由選択) 陰影付け、グリザイユ着色	3
	15	オリジナル生物デザイン制作④(発注書に従って制作/モチーフは教科書内から自由選択) 陰影付け、グリザイユ着色	3
	16	クラス内講評会&ワンポイントレベルアップ指導(終了)	3
	17		
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	29		
	30		
	合計時間数		48

教科書	エレンベルガーの動物解剖学(ボーンデジタル) MG科定期購読雑誌/イラストレーション、MDN、CGWORLD　その他参考DVDなど		
時間外学習			
成績評価方法	●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20%		
	●課題・発表評価点50%(課題クオリティ)		
担当詳細	実務家	備考	
実務経験紹介	デザイン業界（イラスト業務含む） 3年勤務		

シラバス

令和 6 年度　　学校名:　専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 2年次 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	人物キャラクターデザイン	担当者	上原里桜	科目必修区分	必修
授業概要	・人物キャラクターデザインの基礎的な技術と知識を習得する ・クライアントからの様々なオーダーに対応できる柔軟性と発想力を身につける				
到達目標	・マンガやイラスト制作における人物キャラクターデザインの基礎知識・技術力を習得することができる ・キャラクターの三面図を制作することができる				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	オリエンテーション／授業の流れ／CLIP STUDIO PAINTの基本的な操作	3
	2	CLIP STUDIO PAINTの基本的な操作	3
	3	キャラクター制作:動物擬人化①(リサーチ、ラフ)	3
	4	キャラクター制作:動物擬人化②(清書)	3
	5	キャラクター制作:動物擬人化③(清書、品評会)	3
	6	表情の描き分け①	3
	7	表情の描き分け②	3
	8	性別描き分け	3
	9	年齢描き分け	3
	10	キャラクター制作:男性キャラクター①(ラフ)	3
	11	キャラクター制作:男性キャラクター②(ラフ)	3
	12	キャラクター制作:男性キャラクター③(清書)	3
	13	キャラクター制作:男性キャラクター④(清書、品評会)	3
	14	キャラクター制作:女性キャラクター①(ラフ)	3
	15	キャラクター制作:女性キャラクター②(ラフ)	3
	16	キャラクター制作:女性キャラクター③(清書)	3
	17	キャラクター制作:女性キャラクター④(清書、品評会)	3
	18	SDキャラクターの特徴と基本について	3
	19	キャラクター制作:モチーフに沿ったキャラクター三面図①(リサーチ、ラフ)	3
	20	キャラクター制作:モチーフに沿ったキャラクター三面図②(ラフ)	3
	21	キャラクター制作:モチーフに沿ったキャラクター三面図③(ラフ、清書)	3
	22	キャラクター制作:モチーフに沿ったキャラクター三面図④(清書)	3
	23	キャラクター制作:モチーフに沿ったキャラクター三面図⑤(清書、品評会)	3
	24	キャラクター制作:発注書に沿ったキャラクター三面図①(リサーチ、ラフ)	3
	25	キャラクター制作:発注書に沿ったキャラクター三面図②(ラフ)	3
	26	キャラクター制作:発注書に沿ったキャラクター三面図③(ラフ、清書)	3
	27	キャラクター制作:発注書に沿ったキャラクター三面図④(清書)	3
	28	キャラクター制作:発注書に沿ったキャラクター三面図⑤(清書)	3
	29	キャラクター制作:発注書に沿ったキャラクター三面図⑤(清書)	3
	30	品評会／一年の振り返り／次年度に向けての目標設定	3
	合計時間数		90

教科書	スカルプターのための美術解剖学		
時間外学習			
成績評価方法	●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 2年次 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	アナログデザイン実習	担当者	池宮城涼風	科目必修区分	必修
授業概要	コピックなどの画材を用いて、デジタルには出せない手描きならではの表現力を身につける。 デザインやイラストに欠かせない色彩・配色の知識の習得。				
到達目標	デザインやイラストにおいて、ツールにとらわれない表現ができるようになる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	授業概要説明/シラバス共有/自己紹介イラスト制作(A3原稿用紙)①	1
	2	自己紹介イラスト制作(A3原稿用紙)(提出、作品観覧)②	1
	3	コピックの使い方、着色①(制作)	1
	4	コピックの使い方、着色②(提出)	1
	5	copicAWARD公募取り組み①(ラフ出し、制作)	1
	6	copicAWARD公募取り組み②(提出、品評会、登録作業)	1
	7	配色について:色の持つイメージ/視認性 レタリング・絵文字(実習)	1
	8	視認性 レタリング・絵文字(提出)	1
	9	カラーイラスト①(テーマ:春/夏/秋/冬より選択 立体物貼り付けOK)	1
	10	カラーイラスト②(制作、提出、品評会)	1
	11	リキテックスチャレンジ①(制作)	1
	12	リキテックスチャレンジ②(制作)	1
	13	リキテックスチャレンジ③(提出、品評会)	1
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	29		
	30		
	合計時間数		13

教科書	配色パターンコレクション(BNN)		
時間外学習			
成績評価方法	●出席評価点20%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20%		
	●課題・発表評価点30%(課題クオリティ)		
担当詳細	教員	備考	
実務経験紹介			

シラバス

令和 6 年度　　学校名：　専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 2年次 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	シナリオマンガ制作	担当者	仲地 智英	科目必修区分	必修
授業概要	・シナリオ分析方法と構成方法を学習する。 ・マンガ表現における基本技術と知識を学習する。 ・縦スクロール漫画の基本的な制作方法を学習する。				
到達目標	・基本的な物語の構成を練ることが出来る。 ・線画をアナログで4ページ漫画を制作出来る。 ・縦スクロール漫画を制作出来る。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	マンガシナリオの導入/そもそも漫画って?/シナリオ分析の準備(分析したい作品選びなど)	3
	2	シナリオの構成方法(起承転結、プロットの考え方、漫画制作の流れ、アイデア出しの方法)	3
	3	キャラクター分析方法と分析	3
	4	物語の基本的な流れ/1話のシナリオ分析方法と分析	3
	5	大きな作りのシナリオ分析方法と分析	3
	6	アナログ作画道具の練習	3
	7	4ページ漫画制作/プロット/作画スケジュールの立て方	3
	8	4ページ漫画制作/プロット〆切	3
	9	4ページ漫画制作/ネーム/コマ割りのコツ/引きと解放	3
	10	4ページ漫画制作/ネーム〆切	3
	11	4ページ漫画制作/作画(下書き)	3
	12	4ページ漫画制作/作画(下書き)	3
	13	4ページ漫画制作/作画(線画)	3
	14	4ページ漫画制作/作画(線画)	3
	15	4ページ漫画制作/仕上げ/仕上げとは？	3
	16	4ページ漫画制作/仕上げ	3
	17	前期最後4ページ漫画制作品評会/後期授業の説明/縦スクロール漫画制作の流れ	3
	18	後期/comico作品制作/プロット/縦スクロール漫画のコマ割の分析	3
	19	comico作品制作/プロット〆切	3
	20	comico作品制作/ネーム	3
	21	comico作品制作/ネーム〆切	3
	22	comico作品制作/作画（下書き）	3
	23	comico作品制作/作画（下書き）	3
	24	comico作品制作/作画（線画）	3
	25	comico作品制作/作画（線画）	3
	26	comico作品制作/仕上げ	3
	27	comico作品制作/仕上げ	3
	28	comico作品制作/仕上げ〆切	3
	29		
	30		
	合計時間数		84

教科書	デジタル漫画のテクニック(NHN comico) その他資料、卒業生作品など		
時間外学習			
成績評価方法	●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 2年次 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	カラー背景	担当者	米須 清人	科目必修区分	必修
授業概要	カラー背景制作の流れを理解し、自然物と人工物の着彩方法を学ぶ。				
到達目標	仕上がったクオリティでの提出。空間と光の理解。カラー背景の苦手意識の改善。 1年次で履修したグリザイユ画法も取り入れながら質感の高い背景作画を構築することができる				

授業計画		内　容	授業時間数
	1	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習①	2
	2	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習①	2
	3	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習①	2
	4	クラス内講評会	2
	5	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習②	2
	6	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習②	2
	7	クラス内講評会	2
	8	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習③	2
	9	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習③	2
	10	クラス内講評会	2
	11	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習④グリザイユ技法Plus	2
	12	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習④グリザイユ技法Plus	2
	13	クラス内講評会	2
	14	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習⑤グリザイユ技法Plus	2
	15	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習⑤グリザイユ技法Plus	2
	16	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習⑤グリザイユ技法Plus	2
	17		
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	29		
	30		
	合計時間数		32

教科書	背景作画改訂版		
時間外学習			
成績評価方法	●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20%		
	●課題・発表評価点50%(課題クオリティ)		
担当詳細	教員	備考	
実務経験紹介			

シラバス

令和 6 年度　　学校名：　専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 2年次 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	後期
授業科目	修了制作	担当者	池宮城涼風	科目必修区分	必修
授業概要	1年次の集大成としたマンガ、イラストレーション作品を制作する。				
到達目標	マンガ、イラスト表現にて自身の考えや思いを伝えられる作品制作を行う。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	修了制作についての説明(概要説明、前年度の事例共有、チーム決め)	3
	2	各チームに制作開始 (制作期間スタート)	3
	3	制作期間①(コンセプト、テーマ、コンテンツの決定)	3
	4	制作期間②	3
	5	制作期間③(進捗確認)	3
	6	制作期間④	3
	7	制作期間⑤(進捗確認)	3
	8	制作期間④	3
	9	制作期間⑥(進捗確認)	3
	10	制作期間⑦	3
	11	制作期間⑧(進捗確認)	3
	12	制作期間⑨	3
	13	制作期間⑩(進捗確認)	3
	14	制作期間_11	3
	15	制作期間_12(進捗確認)	3
	16	制作期間_13	3
	17	制作期間_14(進捗確認)	3
	18	制作期間_15	3
	19	制作期間⑤(進捗確認)	3
	20	準備期間①	3
	21	準備期間②(最終確認)	3
	22	修了制作プレゼンテーション本番	3
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	29		
	30		
	合計時間数		66

教科書	必要に応じて担当教務で準備		
時間外学習			
成績評価方法	●出席評価点20%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20%		
	●課題・発表評価点30%(課題クオリティ)		
担当詳細	教員	備考	
実務経験紹介			

シラバス

令和 6 年度　　学校名：　専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 2年次 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	背景1	担当者	長尾響	科目必修区分	必修
授業概要	アナログでパースの基礎技術を学び魅力ある背景画が描ける技術力を磨く。				
到達目標	パース理論を用いた基礎レベルの背景作画テクニックを習得できる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	オリエンテーション	2
	2	アイレベル、消失点の概念（一点、二点、三点透視）分割、増殖（窓やタイルの描き方	2
	3	【一点透視図法】の説明、描き方～習作、参考	2
	4	①一点透視図法の作画（参考画像を元にラフから）	2
	5	①一点透視図法の作画（パース添削）	2
	6	②一点透視図法の作画（参考画像を元にラフから）	2
	7	②一点透視図法の作画（パース添削）	2
	8	【二点透視図法】の説明、描き方～習作、参考	2
	9	①二点透視図法の作画（参考画像を元にラフから）	2
	10	①二点透視図法の作画（パース添削）	2
	11	【三点透視図法】の説明、描き方～習作、参考	2
	12	①三点透視図法の作画（参考画像を元にラフから）	2
	13	①三点透視図法の作画（パース添削、ペン入れ）	2
	14	参考画像をもとにオリジナルの背景作画（一点）	3
	15	参考画像をもとにオリジナルの背景作画（一点）	3
	16	参考画像をもとにオリジナルの背景作画（二点）	3
	17	参考画像をもとにオリジナルの背景作画（二点）	3
	18	参考画像をもとにオリジナルの背景作画（三点）	3
	19	参考画像をもとにオリジナルの背景作画（三点）	3
	20	三角屋根の描き方と作画	3
	21	三角屋根の描き方と作画	3
	22	まとめ	3
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	29		
	30		
	合計時間数		53

教科書	パース塾(廣済堂出版)		
時間外学習			
成績評価方法	●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20%		
	●課題・発表評価点50%(課題クオリティ)		
担当詳細	実務家	備考	
実務経験紹介	漫画家アシスタント歴　1年、フリーイラストレーター歴　6年		

シラバス

令和 6 年度　　学校名：　専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 2年次 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	DTP2	担当者	山田祥包	科目必修区分	必修
授業概要	現場で必要なDTPソフト(illustrator/photoshop)の基礎実習の振り返りから応用テクニックまでをレチャーしマンガ制作時の表現に活かせる技だけでなく、純粋なDTPソフトとして使いこなすレベルになるまでを目標とする。主にillustratorを中心に進めポートフォリオ用DTPに繋げられるような流れで進行する				
到達目標	現場サイドで必要とされるDTPソフト(illustrator/photoshop)の基礎実習の振り返りから応用テクニックを習得できる				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	自己紹介、進路意識についての共有、学習動機付け、書体出力見本の作成説明	2
	2	基本書体の種類と使い方、書体出力見本の作成	2
	3	イラストレーターA4(A3)フォーマットの作り方、写真やイラストの配置、マスクを掛ける意味について	2
	4	ﾎﾟｰﾄﾌｫﾘｵとは。使用目的に合わせた作り方の様々。ﾍﾟｰｼﾞﾈｰｼｮﾝ、SNS、写真に付いて	2
	5	見本通りのDTP制作(文字組設定、長体、文字詰め等の基本習得　モリサワフォントを使用、コンパス)	4
	6	見本通りの DTP制作(文	4
	7	文庫本サイズの装丁デザイン／日本文学をテーマ　概要説明からサムネール制作へ	2
	8	文庫本サイズの装丁デザイン／日本文学をテーマ　サムネール制作からチェック開始	2
	9	文庫本サイズの装丁デザイン／日本文学をテーマ　サムネール制作からチェック完了	2
	10	文庫本サイズの装丁デザイン／日本文学をテーマ　作画、レイアウト	4
	11	文庫本サイズの装丁デザイン／製本機にて冊子制作	4
	12	文庫本サイズの装丁デザイン／日本文学をテーマ　MAC室出力	4
	13	発表と共有、振り返り	2
	14	後期課題(冊子)オリエンテーション、グループ分け	2
	15	冊子制作サムネールもしくはDTP課題	10
	16	冊子制作(MAC室出力)もしくはDTP課題	4
	17	発表と共有、振り返り	2
	18		
	19		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	合計時間数		54

教科書	モリサワ書体見本帳、メディア別・書体サンプル帖、VIVIVITサイト(必要に応じ活用)		
時間外学習			
成績評価方法	●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20%		
	●課題・発表評価点50%(課題クオリティ)		
担当詳細	教員	備考	
実務経験紹介			

シラバス

令和 6 年度　　学校名：　専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 2年次 マンガデザインコース	授業方法	演習	講義時期	後期
授業科目	商品デザイン	担当者	米須清人	科目必修区分	必修
授業概要	イラスト技術を活用したデザイン構成力を身につける。 イラストがデザインにどのように活用できるのかを理解し知識と技術を身につける。				
到達目標	イラスト技術を活用したデザイン構成力を身につけてオリジナルデザイン商品を一人当たり5つ制作する。 ショップの開設を経て自身の作品をオンライン上にて販売をする(SNS告知なども活用してPRにも注力する)				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	商品開発、販売、利益をあげる為に必要なこと(教科書の読み合わせ)&SUZURIの案内、登録	2
	2	商品デザイン開発(デザインサムネイル制作)60min、クラス内講評会20min	2
	3	商品デザイン本制作→商品登録、販売①	2
	4	商品デザイン開発(デザインサムネイル制作)60min、クラス内講評会20min	2
	5	商品デザイン本制作→商品登録、販売②	2
	6	商品デザイン開発(デザインサムネイル制作)60min、クラス内講評会20min	2
	7	商品デザイン本制作→商品登録、販売③	2
	8	商品デザイン開発(デザインサムネイル制作)60min、クラス内講評会20min	2
	9	商品デザイン本制作→商品登録、販売④	2
	10	商品デザイン開発(デザインサムネイル制作)60min、クラス内講評会20min	2
	11	商品デザイン本制作→商品登録、販売⑤	2
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	合計時間数		22

教科書	配色パターンコレクション(mt)　売れるキャラクター戦略 “即死”“ゾンビ化”させない（光文社新書） Q&Aでわかる! イラストレーターのビジネス知識		
時間外学習			
成績評価方法	●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20%		
	●課題・発表評価点50%(課題クオリティ)		
担当詳細	教員	備考	
実務経験紹介			

シラバス

令和 6 年度　　学校名：　専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 2年次 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	Live2D	担当者	棚原颯馬	科目必修区分	必修
授業概要	Live2Dソフトを使用してキャラクター制作全体のながれを理解し自身の制作したオリジナルキャラクターならではの表現技法を身につける。				
到達目標	Vtuberモデルを制作することができる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	自己紹介・SPINE素材作り①	2
	2	SPINE素材作り②	2
	3	SPINE導入・動かす①	2
	4	SPINEで動かす②	2
	5	Live2d制作(眼)①	2
	6	Live2d制作(眼)②	2
	7	Live2d制作(口)①	2
	8	Live2d制作(口)②	2
	9	Live2d制作(顔)①	2
	10	Live2d制作(顔)②	2
	11	Live2d制作(髪)①	2
	12	Live2d制作(髪)②	2
	13	Live2d制作(身体)①	2
	14	Live2d制作(身体)②	2
	15	Live2d制作(髪揺れ)①	2
	16	Live2d制作(眼揺れ)①	2
	17	Live2d制作(身体揺れ)①	2
	18	Live2d制作(物理演算)①	2
	19	Live2d制作(物理演算)②	2
	20	Live2d制作(ファイル書き出し)・Vtube Studioで動かす ①	2
	21	Vtube Studioで動かす ②	2
	22	Live2d制作(応用)①	2
	23	Live2d制作(応用)②	2
	24	Live2d制作(応用)③	2
	25	Live2d制作(差分作成)①	2
	26	Live2d制作(差分作成)②	2
	27	Live2d制作(差分作成)③	2
	28		
	29		
	30		
	合計時間数		54

教科書	Live2dの教科書		
時間外学習			
成績評価方法	●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20%		
	●課題・発表評価点50%(課題クオリティ)		
担当詳細	教員	備考	
実務経験紹介			

シラバス

令和 6 年度　　学校名：　専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 2年次 マンガデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	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			
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	株式会社若菜企画 沖縄デザインセンター 制作部 ／平成19年3月から平成21年4月 □		

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 マンガデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	志学Ⅱ／就職実務	担当者	米須清人	科目必修区分	必修
授業概要	KBC学園の教育理念に掲げられた「人財」を目指し、人間性を磨き各自の「志」を立てるために「学生クレド」について理解を深め、望ましい価値観や考え方を身につける。 就職活動に伴う準備（企業リサーチ、履歴書、ポートフォリオ、面接練習、インターン、求人先で必要となる専門技術トレーニング）の時間としても使用する。				
到達目標	志高い人々に学び、能動的に行動するために考える力、伝える力を磨き、自身の働き方、社会人としてのあり方を整理し自身の「志」（目標）を立てる。 自分と向き合い、卒業後の人生を計画する 卒業後、自分が進みたい道を考えることができる デザイナーとして自分自身をアピールするためのポートフォリオを制作できる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	志学Ⅱ　序章	6
	2	志学Ⅱ　第1章　　志とは	6
	3	志学Ⅱ　第2章　　感化力「志」高く生きた人に学ぶ	6
	4	志学Ⅱ　第3章　　伝える力（思いを言葉に変える力）を磨く	6
	5	志学Ⅱ　第4章　　考える力（思考力）を磨く	6
	6	志学Ⅱ　第5章　　私の「志」	6
	7	就職活動に伴う準備（（企業リサーチ、履歴書、ポートフォリオ、面接練習）	80
	8	就職指導(面談や個別指導の実施&志学教科書を使用した指導)	54
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	合計時間数		170

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	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 マンガデザインコース	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 マンガデザインコース	授業方法	講義	講義時期	前期
授業科目	マンガビジネス	担当者	米須清人	科目必修区分	必修
授業概要	マンガ及びイラスト業界の基本と成り立ちを理解し日々変化してゆく業界でクリエイターとして生活していける術を習得する。				
到達目標	SNSを使用した自己マーケティング技術を理解して業界からの仕事の依頼が来た時に対応できるようにする。 自分自身が制作する作品の強みを見つけて作品のブランディングに繋げてゆく。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	イラストレーターという業種についての説明(教本の読み合わせ)&事例の共有 今後のCLプラン制作	3
	2	業界の流れと最近のトレンド、取引先との金銭やり取りの事例について(教本活用)①	3
	3	業界の流れと最近のトレンド、取引先との金銭やり取りの事例について(教本活用)②	3
	4	請求書、領収書関連について(教本活用)	3
	5	著作権などについて(教本活用)	3
	6	履修範囲中間テスト(事前復習時間確保予定)	3
	7	自身のイラストの魅力の確立ワーク①(分析)	3
	8	自身のイラストの魅力の確立ワーク②(構築/作画ワーク)	3
	9	自身のイラストの魅力の確立ワーク③(構築/作画ワーク)	3
	10	クライアント間での仕事のマナーや注意点など(教本活用)①	3
	11	クライアント間での仕事のマナーや注意点など(教本活用)② その他留意点確認(教本活用)	3
	12	自身のイラストの魅力の確立ワーク①(分析)	3
	13	自身のイラストの魅力の確立ワーク②(構築/作画ワーク)	3
	14	自身のイラストの魅力の確立ワーク③(構築/作画ワーク)	3
	15	自身のイラストの魅力の確立ワーク④ グループワーク(発表含む)	3
	16	履修範囲後期テスト(最終)（事前復習時間確保予定）	3
	17		
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	29		
	30		
	合計時間数		48

教科書	売れるキャラクター戦略 “即死”“ゾンビ化”させない（光文社新書） Q&Aでわかる! イラストレーターのビジネス知識		
時間外学習	特になし(就職活動用の作品制作も並行して進めるので必要に応じて時間外学習も検討		
成績評価方法	●勤怠状況40%●課題評価点5%(確認テスト・課題の平均点より算出)●中間、後期テスト40%		
	●課題・発表評価点10%(課題クオリティ)●評価テスト評価点5%(評価テスト点数より算出)		
担当詳細	教員	備考	
実務経験紹介			

シラバス

令和 6 年度　　学校名：　専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 3年次 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	マンガクリエイター(卒業制作)	担当者	仲地智英	科目必修区分	必修
授業概要	・わかりやすく伝える為の漫画の構成を学習する。 ・フルデジタルでの漫画制作技術を習得する。				
到達目標	・8ページ以下の漫画を制作出来る。・フルデジタルでの基本的な漫画制作が出来る。 ・わかりやすく伝える漫画の構成が出来る。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	卒業制作の導入/プロットの考え方/起承転結の考え方/わかりやすく伝える漫画構成の考え方	3
	2	作画スケジュールの立て方/漫画などを鑑賞する際意識したいポイント/プロット制作	3
	3	プロット制作/漫画家になるための選択肢	3
	4	プロット制作/キャラデザのラフ、プロットの〆切	3
	5	ネーム制作/コマ割りのコツ/引きと解放	3
	6	ネーム制作	3
	7	ネーム制作/ネーム〆切	3
	8	作画作業(下書き) (作画に入る前にキャラデザが完成している)	3
	9	作画作業(下書き)	3
	10	作画作業(下書き)	3
	11	作画作業(下書き)	3
	12	作画作業(線画清書作業)	3
	13	作画作業(線画清書作業)	3
	14	作画作業(線画清書作業)	3
	15	作画作業(線画清書作業)	3
	16	作画作業(仕上げ作業)/改めて仕上げとは？	3
	17	作画作業(仕上げ作業)	3
	18	作画作業(仕上げ作業)/マンガ作品投稿作業	3
	19	漫画卒業制作〆切	3
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	29		
	30		
	合計時間数		57

教科書	各種教本及び歴代マンガコース作品など		
時間外学習			
成績評価方法	●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 3年次 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	キャラクターデザイン(卒業制作)	担当者	米須清人	科目必修区分	必修
授業概要	各学生で考えたテーマに基づいてオリジナルコンテンツの企画立案、ビジュアル制作の構造を課題として指導していく。課題を通して学生自身の構想力・表現力を磨いていき、自分の作りたいものかつ他者に理解してもらえる作品作りの方法を身につける。				
到達目標	実際の社会問題を想定したオリジナル企画作品の制作を行う。 自己満足で終わらない様にマーケティングも意識した作品作りを行う。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	概要説明→卒業制作企画立案、キャラクタービジュアルの構築①	3
	2	卒業制作企画立案、キャラクタービジュアルの構築②	3
	3	卒業制作企画立案、キャラクタービジュアルの構築③ 完成	3
	4	卒業制作企画立案、スチルイラストの構築①	3
	5	卒業制作企画立案、スチルイラストの構築②	3
	6	卒業制作企画立案、スチルイラストの構築③	3
	7	卒業制作企画立案、B1パネル構築①	3
	8	卒業制作企画立案、B1パネル構築②	3
	9	卒業制作企画立案、B1パネル構築③	3
	10	卒業制作企画立案、B1パネル構築④	3
	11		
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	29		
	30		
	合計時間数		30

教科書	人物デッサン　スカルプターのための美術解剖学(ボーンデジタル)　エレンベルガーの動物解剖学(ボーンデジタル)		
時間外学習			
成績評価方法	%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20%		
	●課題・発表評価点50%(課題クオリティ)		
担当詳細	教員	備考	
実務経験紹介			

シラバス

令和 6 年度　　学校名：　専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 3年次 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	アニメーション(卒業制作)	担当者	豊里勝彦	科目必修区分	必修
授業概要	アニメーション制作全体のながれを理解し、個人でアニメーションを作る方法を体験する				
到達目標	卒業制作課題としてショートアニメーション制作ができる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	アニメ制作工程 &アニメ作画技法(求められているスキル水準など)	3
	2	カメラとパースについての講義	3
	3	アクション創作①	3
	4	アクション創作①-2	3
	5	クリップスタジオアニメーション機能解説（原画作成）	3
	6	動画(アニメ原画/中割り制作)1	3
	7	動画(アニメ原画/中割り制作)1-2	3
	8	動画(アニメ原画/中割り制作)1-3	3
	9	動画(アニメ原画/中割り制作)1-4	3
	10	キャラのせ(レイアウト構成含めた講義と制作)1	3
	11	キャラのせ(レイアウト構成含めた講義と制作)1-2	3
	12	キャラのせ(レイアウト構成含めた講義と制作)1-3	3
	13	キャラのせ(レイアウト構成含めた講義と制作)1-4	3
	14	キャラのせ(レイアウト構成含めた講義と制作)1-5	3
	15	彩色(クリップスタジオによる影①＋影②着色作業)	3
	16	編集(線撮及びレイアウト、特攻処理＋SE)	3
	17	作品完成～反省会(卒業制作プレゼンテーションにおける映像発表予定)	3
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	29		
	30		
	合計時間数		51

教科書			
時間外学習			
成績評価方法	●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20%		
	●課題・発表評価点50%(課題クオリティ)		
担当詳細	実務家	備考	
実務経験紹介	映像制作業界 （アニメーター業務含む） 15年勤務		

シラバス

令和 6 年度　　学校名：　専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 3年次 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	Live2D	担当者	棚原颯馬	科目必修区分	必修
授業概要	Live2Dソフトを使用してキャラクター制作全体のながれを理解し自身の制作したオリジナルキャラクターならではの表現技法を身につける。				
到達目標	Vtuberモデルを制作することができる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	自己紹介・SPINE素材作り①	2
	2	SPINE素材作り②	2
	3	SPINE導入・動かす①	2
	4	SPINEで動かす②	2
	5	Live2d制作(眼)①	2
	6	Live2d制作(眼)②	2
	7	Live2d制作(口)①	2
	8	Live2d制作(口)②	2
	9	Live2d制作(顔)①	2
	10	Live2d制作(顔)②	2
	11	Live2d制作(髪)①	2
	12	Live2d制作(髪)②	2
	13	Live2d制作(身体)①	2
	14	Live2d制作(身体)②	2
	15	Live2d制作(髪揺れ)①	2
	16	Live2d制作(眼揺れ)①	2
	17	Live2d制作(身体揺れ)①	2
	18	Live2d制作(物理演算)①	2
	19	Live2d制作(物理演算)②	2
	20	Live2d制作(ファイル書き出し)・Vtube Studioで動かす ①	2
	21	Vtube Studioで動かす ②	2
	22	Live2d制作(応用)①	2
	23	Live2d制作(応用)②	2
	24	Live2d制作(応用)③	2
	25	Live2d制作(差分作成)①	2
	26	Live2d制作(差分作成)②	2
	27	Live2d制作(差分作成)③	2
	28	Live2d制作(差分作成)④	2
	29	Live2d制作(差分作成)⑤	2
	30	Live2d制作(差分作成)⑥	2
	合計時間数		60

教科書	Live2dの教科書		
時間外学習			
成績評価方法	●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20%		
	●課題・発表評価点50%(課題クオリティ)		
担当詳細	教員	備考	
実務経験紹介			

シラバス

令和 6　年度　　学校名：　専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科　3年次 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	カラー背景	担当者	米須 清人	科目必修区分	必修
授業概要	カラー背景制作の流れを理解し、自然物と人工物の着彩方法を学ぶ。				
到達目標	仕上がったクオリティでの提出。空間と光の理解。カラー背景の苦手意識の改善。 1年次で履修したグリザイユ画法も取り入れながら質感の高い背景作画を構築することができる				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習①	2
	2	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習①	2
	3	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習①	2
	4	クラス内講評会	2
	5	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習②	2
	6	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習②	2
	7	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習②	2
	8	クラス内講評会	2
	9	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習③	2
	10	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習③	2
	11	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習③	2
	12	クラス内講評会	2
	13	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習④グリザイユ技法Plus	2
	14	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習④グリザイユ技法Plus	2
	15	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習④グリザイユ技法Plus	2
	16	クラス内講評会	2
	17	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習⑤グリザイユ技法Plus	2
	18	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習⑤グリザイユ技法Plus	2
	19	背景の役割、本質、光と影のレクチャー&カテゴリ別の着色実習⑤グリザイユ技法Plus	2
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	29		
	30		
	合計時間数		38

教科書	背景作画改訂版		
時間外学習			
成績評価方法	●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20%		
	●課題・発表評価点50%(課題クオリティ)		
担当詳細	教員	備考	
実務経験紹介			

シラバス

令和 6 年度　　学校名：　専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 3年次 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	応用キャラクターデザイン	担当者	上原 里桜	科目必修区分	必修
授業概要	1年次で学んだ技術を活かして付加価値をつけた新たなデザイン力を身につける。 今までのものに新たな価値の見つけ方や深みを持たせる考え方や方法を創造する。				
到達目標	様々な公募に応募し実務的な制作を行い、実績を手に入ることができる 1年次で学んだ技術を活かして制作したキャラクターの応用方法を会得することができる				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	オリエンテーション	1
	2	live2dパーツ分けの構造(顔編)	1
	3	live2dパーツ分けの構造(髪編)	1
	4	live2dパーツ分けの構造(服編)	1
	5	卒業制作-live2d連携課題①	1
	6	卒業制作-live2d連携課題②	1
	7	卒業制作-live2d連携課題③	1
	8	卒業制作-live2d連携課題④	1
	9	公募課題制作①(リサーチ、ラフ)	1
	10	公募課題制作②(ラフ)	1
	11	公募課題制作③(ラフ)	1
	12	公募課題制作④(ラフ)	1
	13	公募課題制作⑤(線画)	1
	14	公募課題制作⑥(線画)	1
	15	公募課題制作⑦(清書)	1
	16	公募課題制作⑧(清書)	1
	17	公募課題制作⑨(清書)	1
	18	公募課題制作⑩(清書)／応募	1
	19	公募課題制作品評会	1
	20	公募制作課題①(リサーチ、ラフ)	3
	21	公募制作課題②(ラフ)	3
	22	公募制作課題③(清書)	3
	23	公募制作課題④(清書／応募／品評会)	3
	24	公募制作課題①(リサーチ／ラフ)	3
	25	公募制作課②(ラフ)	3
	26	公募制作課題③(清書)	3
	27	公募制作課題④(清書／応募)	3
	28	品評会、振り返り	3
	29		
	30		
	合計時間数		46

教科書	人物デッサン　スカルプターのための美術解剖学(ボーンデジタル)　エレンベルガーの動物解剖学(ボーンデジタル)		
時間外学習			
成績評価方法	●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20%		
	●課題・発表評価点50%(課題クオリティ)		
担当詳細	教員	備考	
実務経験紹介			

シラバス

令和 6 年度　　学校名：　専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 3年次 マンガデザインコース	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 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	背景2	担当者	長尾響	科目必修区分	必修
授業概要	デジタルのツールを用いて基礎技術を生かした応用力のある背景作品を制作する。				
到達目標	デジタルを用いた応用レベルの背景作画テクニック習得できる。				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	一年次のおさらい	2
	2	2点透視図法のおさらいと作画（アナログ）	2
	3	3点透視図法のおさらいと作画（アナログ）	2
	4	デジタル背景の導入（パース定規などツール使用方法）	2
	5	デジタル背景の応用（3Dや素材の使用方法）	2
	6	1点透視図法のデジタル作画(パース定規の指導)	2
	7	1点透視図法のデジタル作画	2
	8	1点透視図法のデジタル作画	2
	9	2点透視図法のデジタル作画(パース定規の指導)【カラー背景で使用する家の線画】	2
	10	2点透視図法のデジタル作画	2
	11	2点透視図法のデジタル作画	2
	12	3点透視図法のデジタル作画(パース定規の指導)【カラー背景で使用するビルの線画】	2
	13	3点透視図法のデジタル作画	2
	14	3点透視図法のデジタル作画	2
	15	オリジナル背景制作（想像の世界）	2
	16	オリジナル背景制作（想像の世界）	2
	17	オリジナル背景制作（想像の世界）	2
	18	オリジナル背景制作（想像の世界）	2
	19	品評会・まとめ	2
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	29		
	30		
	合計時間数		38

教科書	パース塾		
時間外学習			
成績評価方法	●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20%		
	●課題・発表評価点50%(課題クオリティ)		
担当詳細	教員	備考	
実務経験紹介			

シラバス

令和 6 年度　　学校名：　専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 3年次 マンガデザインコース	授業方法	演習	講義時期	後期
授業科目	商品デザイン	担当者	米須清人	科目必修区分	必修
授業概要	イラスト技術を活用したデザイン構成力を身につける。 イラストがデザインにどのように活用できるのかを理解し知識と技術を身につける。				
到達目標	イラスト技術を活用したデザイン構成力を身につけてオリジナルデザイン商品を一人当たり5つ制作する。 ショップの開設を経て自身の作品をオンライン上にて販売をする(SNS告知なども活用してPRにも注力する)				

授業計画		内　　容	授業時間数
	1	商品開発、販売、利益をあげる為に必要なこと(教科書の読み合わせ)&SUZURIの案内、登録	2
	2	商品デザイン開発(デザインサムネイル制作)60min、クラス内講評会20min	2
	3	商品デザイン本制作→商品登録、販売①	2
	4	商品デザイン開発(デザインサムネイル制作)60min、クラス内講評会20min	2
	5	商品デザイン本制作→商品登録、販売②	2
	6	商品デザイン開発(デザインサムネイル制作)60min、クラス内講評会20min	2
	7	商品デザイン本制作→商品登録、販売③	2
	8	商品デザイン開発(デザインサムネイル制作)60min、クラス内講評会20min	2
	9	商品デザイン本制作→商品登録、販売④	2
	10	商品デザイン開発(デザインサムネイル制作)60min、クラス内講評会20min	2
	11	商品デザイン本制作→商品登録、販売⑤	2
	12		
	13		
	14		
	15		
	16		
	17		
	18		
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	合計時間数		22

教科書	配色パターンコレクション(mt)　売れるキャラクター戦略 “即死”“ゾンビ化”させない（光文社新書） Q&Aでわかる! イラストレーターのビジネス知識		
時間外学習			
成績評価方法	●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20%		
	●課題・発表評価点50%(課題クオリティ)		
担当詳細	教員	備考	
実務経験紹介			

シラバス

令和 6 年度　　学校名:　専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 3年次 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	後期
授業科目	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	・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 ・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 ・「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				
到達目標	・出店予定地であるコザの街を調べ、歩き、学ぶ ・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 ・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				

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 マンガデザインコース	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 マンガデザインコース	授業方法	講義、演習、実習	講義時期	通年
授業科目	デザイン思考	担当者	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 マンガデザインコース	授業方法	講義	講義時期	前期
授業科目	総合学習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			