

シラバス

令和 7 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	クリエイティブデザイン科 1年次		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。 色の知覚的效果、心理的效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				3
	4	第2章 混色2				3
	5	第3章 色の表示方法1				3
	6	第3章 色の表示方法2				3
	7	第4章 色の知覚的效果1				3
	8	第4章 色の知覚的效果2				3
	9	第5章 色の心理的效果1				6
	10	第6章 色彩調和1				6
	11	第6章 色彩調和2				6
	12	色彩検定対策				24
	13	色彩検定日				3
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
		合計時間数				69
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 7 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	クリエイティブデザイン科 1年次		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。 色鉛筆、リキテックス(通年の場合)等、フルカラー教材も使用し、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。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	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
	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	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
	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	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
	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	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
	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	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
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	合計時間数						42
教科書	参考プリント引用として、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	実務家		備考				
実務経験紹介		デザイン業界(アートディレクター含む) 13年勤務					

シラバス

令和 7 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	クリエイティブデザイン科 1年次	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。□				
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	デザイン思考導入②			3
	3	デザイン思考導入③			3
	4	デザイン思考／クラスワーク①			3
	5	デザイン思考／クラスワーク②			3
	6	デザイン思考／クラスワーク③			3
	7	デザイン思考／分野別ワーク①			3
	8	デザイン思考／分野別ワーク②			3
	9	デザイン思考／分野別ワーク③			3
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	合計時間数				27
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 7 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	クリエイティブデザイン科 1年次		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	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	IDAの独自イベントであるデザインコンプに向けての各自課題制作を行う。 デザインを通して人や地域との繋がりを学びデザインの可能性を広く理解する。					
到達目標	各テーマに基づいたコンテンツ作りを行いデザインへのさらなる知識と技術を深める。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	DESIGNCOMP準備				60
	2	DESIGNCOMP				30
	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					
		合計時間数				
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 7 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	クリエイティブデザイン科 1年次		授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	志学Ⅰ／総合学習1		担当者	謝敷宗邦	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	兄弟学級交流会準備、インターンシップ報告会準備				15
	14	兄弟学級交流会、インターンシップ報告会				6
	15	新入生歓迎球技大会				6
	16	秋季レクレーション				6
	17	卒業生講話／展示会見学				9
	18	健康診断				6
	19	志学講演会				3
	20	兄弟クラス交流会				12
	21	合同作品プレゼン会(10月/2月)				42
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
		合計時間数				153
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 7 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	クリエイティブデザイン科 1年次		授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	デザイン基礎 (illustrator)		担当者	工藤綾	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)の基礎技術を習得させる。「illstrator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	デザイン構築に伴うツールの最低限の基礎知識を身につける。 作業効率のアップ、レイアウト技術、ツールの使い方の習得を目標とする。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	チュートリアル				3
	2	図形ツールでイラスト制作				3
	3	画像トレースぬりえ				3
	4	ペンツール				3
	5	テキストツール / クリッピングマスク				3
	6	Illustrator検定対策				3
	7	Illustrator検定対策				3
	8	Illustrator検定対策				3
	9	Illustrator検定対策				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	イラレの5分ドリル(株式会社翔泳社) Illustratorクリエイター能力認定試験過去問題					
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。					
	課題や教科書を応用した自主制作を推奨する。					
成績評価 方法	授業態度50%、検定取り組み姿勢30%、提出物20%					
担当詳細	実務家		備考			
実務経験紹介		広告代理店2年、Web系企業3年、ライター業2年など				

シラバス

令和 7 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	クリエイティブデザイン科 1年次		授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	デザイン基礎(Photoshop)		担当者	工藤綾	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(photoshop)の基礎技術を習得させる。共に後期に設定している「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	デザイン構築に伴うツールの最低限の基礎知識を身につける。 作業効率のアップ、レイアウト技術、ツールの使い方の習得を目標とする。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	チュートリアル				3
	2	写真合成・色調補正				3
	3	パス切り抜き				3
	4	パス切り抜き+イラレでの配置				3
	5	パス切り抜き+イラレでの配置				3
	6	Photoshop検定対策				3
	7	Photoshop検定対策				3
	8	Photoshop検定対策				3
	9	Photoshop検定対策				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				
教科書	フォトショの5分ドリル(株式会社翔泳社) Photoshopクリエイター能力認定試験過去問題					
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。					
	課題や教科書を応用した自主制作を推奨する。					
成績評価 方法	授業態度50%、検定取り組み姿勢30%、提出物20%					
担当詳細	実務家		備考			
実務経験紹介		広告代理店2年、Web系企業3年、ライター業2年など				

シラバス

令和 7 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	クリエイティブデザイン科 1年次	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)			12
	3	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)			12
	4	サムネール構築			12
	5	制作物集中期間			51
	6	中間プレゼン			6
	7	プレゼン資料集中期間			18
	8	プレゼンテーション			6
	9	振り返り			3
	10	本制作データ入稿			6
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				132
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 7 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	クリエイティブデザイン科 1年次		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	選択
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③、スローシャッター (ライトを使用・カメラスタジオ)				3
	4	機材の取扱④、シャッタースピードを理解する				3
	5	課題①「表情」を撮る (公団付近)				3
	6	課題②「おいしいもの」を撮る				3
	7	機材の取扱 振り返り				3
	8	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
	9	ワンシーン・ワンカット作品制作② 企画				3
	10	ワンシーン・ワンカット作品制作③ 撮影-1				3
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
		合計時間数				
教科書	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% 授業態度 20% 提出作品状況 50%					
担当詳細	実務家		備考			
	実務経験紹介		映像制作業界 (番組制作業務) 4年勤務			

シラバス

令和 7 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	クリエイティブデザイン科 1年次		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	選択
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	「旅行チラシオリジナルデザイン」制作実習				3
	10	「旅行チラシオリジナルデザイン」制作実習 出力				3
	11	「リーフレット」制作実習1				3
	12	「リーフレット」制作実習2 出力				3
	13	「ページもの雑誌」制作実習 構成要素と名称など講義				3
	14	「雑誌レイアウト」制作実習 記事面				3
	15	「雑誌レイアウト」制作実習 表紙面				3
	16	「雑誌レイアウト」制作実習 組み立て 出力 講評会				6
	17	「食品チラシ」制作実習1				6
	18	「食品チラシ」制作実習				6
	19	「家具雑誌」制作実習1				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				9
	25	「パッケージ」制作実習 出力 講評会				3
	26					
	27					
	28					
	合計時間数					105
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	実務家		備考			
実務経験紹介		フリーデザイナー歴 16年				

学科・学年	クリエイティブデザイン科 1年次		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	選択
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プ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。					
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。 ・表現方法として、マスキングやエアープ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	・コラージュ&イラストレーション 制作 B4				3
	9	↓ トレース⇒着彩				3
	10	↓ 着彩				3
	11	・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
	12	↓ アナログ・デジタル				3
	13	↓				3
	14	↓				3
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
		合計時間数				
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パーセント、課題提出状況 10パーセント、課題クオリティ／提出期限厳守 80パーセント】					
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 7 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	クリエイティブデザイン科 1年次		授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	Webデザイン		担当者	池宮城 涼風	科目必修区分	選択
授業概要	WEBの基礎知識を活かし、クライアントから与えられたテーマやコンセプトを理解し、スピード感を意識し制作物に落とし込むことができる。 自身の知識やスキルで制作案などを提案し、制作物を依頼された内容よりさらにレベルが高いものを制作ができる。					
到達目標	クライアントに与えられたテーマやコンセプトを理解し納期を意識して、さらに自身で提案などができるようになりクライアントが納得できるクオリティの制作物が制作できる					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	WEBデザイン授業導入/Googleスライドの使い方/自己紹介スライド作成				3
	2	WEBに関するの基本知識&ルール(座学1h)/WEBサイト探し&分析				3
	3	PCサイト・SPサイトの違い(20min)/バナー広告について(10min)/広告を探す				3
	4	Photoshop機能:ワークスペース/解像度/写真加工、合成、フィルター機能				3
	5	Photoshop機能:写真合成、文字加工、リサイズ				3
	6	Photoshopを使ってバナーレース①(説明・作業)				3
	7	Photoshop:ゲーム風バナー制作				3
	8	宣伝バナーを作ろう①/案だし、コンセプト決め、ラフ制作				3
	9	宣伝バナーを作ろう②/制作、提出				3
	10	実践①:アプリのDL、基礎実践①				3
	11	実践②(画像、リンク、擬似クラス)				3
	12	実践③(リスト表記、IDとClass、marginとpadding)				3
	13	実践③(float、練習問題:CoCo壺カレー)				3
	14	実践③(テーブル表記、フォーム、背景画像の設定)				3
	15	実践③(無印問題)				3
	16	実践③(ボックス設定、練習問題)				3
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
		合計時間数				48
教科書						
時間外 学習						
成績評価 方法	●授業態度40%●課題・発表評価点30%(課題クオリティ)					
	●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)					
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 7 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	クリエイティブデザイン科 1年次		授業方法	実習	講義時期	後期
授業科目	映像編集実践		担当者	新田雅一	科目必修区分	選択
授業概要	・Adobe Premiere Proを使用して編集の基礎を学ぶ。 ・動画撮影のカメラ操作基礎方法を学ぶ。 ・映像合成ソフトAfter Effectsの基本操作を習得する					
到達目標	・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。 ・カメラの操作方法、撮影技術を習得する事ができる。 ・Adobe Premiere Proの基礎的な操作方法を習得する事ができる。 ・After Effectsで簡単なアニメーション(テキストモーション・画像のエフェクト)などが制作できる ・スケジュールに従って計画通りに作品制作が出来る。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	カット割り実習、企画会議				6
	2	撮影準備、撮影				6
	3	修正作業				3
	4	完成試写				3
	5	After Effectsに関して - 参考動画の紹介				3
	6	制作に向けてのディスカッション1				3
	7	After Effects概論				3
	8	絵コンテ制作				6
	9	撮影実践				9
	10	映像編集実践				9
	11	作品クオリティチェック				3
	12	作品発表、振り返り				3
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
合計時間数					57	
教科書						
時間外 学習						
成績評価 方法	課題評価 60% 授業態度 10% 発表態度 30%					
担当詳細	教員		備考			
実務経験紹介						

シラバス

令和 7 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	クリエイティブデザイン科 1年次		授業方法	実習、講義	講義時期	前期
授業科目	コンセプト		担当者	山田 祥包	科目必修区分	選択
授業概要	コンセプトの意味への理解、重要性を知る ワークショップを通してコンセプトの発想法を実践的に身につけ、習慣化する 発表を通しプレゼンテーション能力を身につける					
到達目標	コンセプトを発見するプロセスを理解、他課題でも実践することができる コンセプトを得ることにより、オリジナリティかつ説得力のあるデザインを創造することができる チームでのディスカッションやプレゼンテーションにて、表現力、アピール力を高めることができる					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	コンセプトの言葉の意味と役割について				6
	2	ワークショップ①グループに分かれて議題について話し合う。				3
	3	ワークショップ①グループに分かれて議題についてまとめる。				3
	4	ワークショップ①発表				3
	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				15
教科書						
時間外 学習						
成績評価 方法	授業態度 20%、提出期限 20%、課題習熟度 60%					
担当詳細	教員		備考			
実務経験紹介						

シラバス

令和 7 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	クリエイティブデザイン科 1年次		授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	就職実務 I		担当者	池宮城涼風	科目必修区分	選択
授業概要	就職活動に伴う準備(企業リサーチ、履歴書、ポートフォリオ、面接練習、インターン、求人先で必要となる専門技術トレーニング)の時間としても使用する。					
到達目標	仕事をするという心構えを見つけることができる。 社会における自身の立ち位置を見つけることができる。 デザイナーとして自分自身をアピールするためのポートフォリオを制作できる。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	授業導入				1
	2	個別ガイダンス(前期)				5
	3	敬語、言葉遣いの指導				1
	4	挨拶やコミュニケーションのやり方				1
	5	Googleスライドの使い方①				1
	6	Googleスライドの使い方②				1
	7	推しイラストレーター紹介				1
	8	推し漫画家紹介				1
	9	企業リサーチ、分析				1
	10	姿勢、態度の指導				1
	11	メールの打ち方、返し方				1
	12	自己分析シート作成				1
	13	履歴書の書き方①(デジタルで制作、添削、修正)				1
	14	履歴書の書き方②(提出)				1
	15	個別ガイダンス(後期)				5
	16	模擬面接&企業リサーチ				4
	17	ポートフォリオ制作				6
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
		合計時間数				33
教科書	就職活動の進め方					
時間外 学習						
成績評価 方法	●出席評価点40%●課題評価点5%(確認テスト・課題の平均点より算出)●授業態度40%					
	●課題・発表評価点10%(課題クオリティ)●評価テスト評価点5%(評価テスト点数より算出)					
担当詳細	教員		備考			
実務経験紹介						

シラバス

令和 7 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	クリエイティブデザイン科 1年次		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	選択
授業概要	アナログで背景の基礎技術、基礎的なパース理論を学習する。					
到達目標	基礎的なパース理論を用いた作画ができる。 アナログ課題作品3つ制作できる。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	オリエンテーション・導入				3
	2	アイレベル、消失点の概念。分割、増殖法について				3
	3	アイレベル、消失点の概念。分割、増殖法について				3
	4	1点透視図法の作画(説明～習作始め)				3
	5	1点透視図法の作画(参考画像を元にラフから)				3
	6	1点透視図法の作画(完成まで)				3
	7	2点透視図法の作画(説明～習作始め)				3
	8	2点透視図法の作画(参考画像を元にラフから)				3
	9	2点透視図法の作画(完成まで)				3
	10	①3点透視図法の作画(説明～習作始め)				3
	11	①3点透視図法の作画(参考画像を元にラフから)				3
	12	①3点透視図法の作画(完成まで)				3
	13	②3点透視図法の作画(説明～習作始め)				3
	14	②3点透視図法の作画(参考画像を元にラフから)				3
	15	②3点透視図法の作画(完成まで)				3
	16	総括・まとめ				3
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
		合計時間数				48
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			
実務経歴紹介		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、商業漫画連載中				

シラバス

令和 7 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	クリエイティブデザイン科 1年次		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	米須清人	科目必修区分	選択	
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、アナログ画材を使用した自由な表現方法ができるようになる						
授業計画	内 容					授業時間数	
	1	概要説明/導入時間 月間ガーデン 1P漫画賞「箱庭」応募用原稿制作① 画材講座					3
	2	月間ガーデン 1P漫画賞「箱庭」応募用原稿制作②					3
	3	月間ガーデン 1P漫画賞「箱庭」応募用原稿制作③応募					3
	4	copicAWARD公募取り組み①(ラフ出し、制作) 画材講座					3
	5	copicAWARD公募取り組み②(ラフ出し、制作)					3
	6	copicAWARD公募取り組み③(提出、品評会、登録作業)					3
	7	リキテックスチャレンジ-①構想時間					3
	8	リキテックスチャレンジ-②制作時間					3
	9	リキテックスチャレンジ-③制作時間					3
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						
	合計時間数						27
教科書	配色パターンコレクション(BNN) 他教室内定期購読雑誌						
時間外 学習	基本方針としては無しだが必要に応じて実施						
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		県内マンガ制作会社にてで3年間全国書店販売漫画単行本制作業務(190P作品を11冊制作)その後職業訓練校OA事務課(簿記などを学ぶ)に通いExcel、word共に1級資格取得→県内求人誌制作会社のイラスト 制作部に勤務。その後フリーでイラストレーターとして4年活動 (ソシャゲゲームイラスト制作アパレルブランドコラボetc)					

シラバス

令和 7 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	クリエイティブデザイン科 1年次		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	選択
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)、体の構造理解、スケッチワーク(生物クロッキー)				3
	2	スケッチワーク(生物クロッキー)、オリジナル生物デザインの考え方レクチャー(各自ワーク)				3
	3	オリジナル生物デザイン制作①(頭部のみ) ラフスケッチ&線画、グリザイユ着色-1				3
	4	オリジナル生物デザイン制作①(頭部のみ) グリザイユ着色-2→仕上げまで				3
	5	オリジナル生物デザイン制作①(モチーフは教科書より選択) ラフスケッチ&線画				3
	6	オリジナル生物デザイン制作②(モチーフは教科書より選択) グリザイユ着色				3
	7	オリジナル生物デザイン制作③(モチーフは教科書より選択) 仕上げ&講評会				3
	8					
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
		合計時間数				
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 その他参考資料					
時間外 学習	基本方針としては無しが必要に応じて実施					
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 7 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	クリエイティブデザイン科 1年次		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	選択
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(総合2のみ)				3
	2	オリエンテーション／概要説明／「キャラクター」とは？				3
	3	CLIP STUDIO PAINTの基本的な操作				3
	4	キャラクター制作:動物擬人化①(リサーチ・ラフ)				3
	5	キャラクター制作:動物擬人化②(清書・品評会)				3
	6	表情の描き分け①(喜怒)				3
	7	表情の描き分け②(哀驚)				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・清書)				3
	12	キャラクター制作:男性キャラクター③(清書・品評会)				3
	13	キャラクター制作:女性キャラクター①(ラフ)				3
	14	キャラクター制作:女性キャラクター②(ラフ・清書)				3
	15	キャラクター制作:女性キャラクター③(清書・品評会)				3
	16	ファッションの研究				3
	17	キャラクター制作:公的なキャラクター三面図①(リサーチ、ラフ)				3
	18	キャラクター制作:公的なキャラクター三面図②(ラフ)				3
	19	キャラクター制作:公的なキャラクター三面図③(ラフ、清書)				3
	20	キャラクター制作:公的なキャラクター三面図④(品評会)				3
	21	SDキャラクターの基本				3
	22	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
	23	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、清書)				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③(清書)				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④(清書)				3
	26	品評会/一年の振り返り				3
	27					3
	28					3
	29					3
	30					
	合計時間数					78
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 7 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	クリエイティブデザイン科 1年次		授業方法	講義、演習	講義時期	後期
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	選択
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?/アナログ作画の道具の説明と使い方				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	物語の基本的な流れ/1話のシナリオ分析方法と分析				3
	4	大きな作りのシナリオ分析方法と分析				3
	5	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
	6	4ページ漫画制作/プロット〆切				3
	7	4ページ漫画制作/ネーム/コマ割りのコツ/引きと解放				3
	8	4ページ漫画制作/ネーム				3
	9	4ページ漫画制作/作画(下書き)ネーム〆切				3
	10	4ページ漫画制作/作画(下書き)				3
	11	4ページ漫画制作/作画(線画)				3
	12	4ページ漫画制作/作画(線画)				3
	13	4 ページ漫画制作/作画(線画)				3
	14	4ページ漫画制作/仕上げ(仕上げとは?)/デジタル線画読み込み				3
	15	4 ページ漫画制作/仕上げ				3
	16	前期最後/4ページ漫画制作〆切/後期授業の説明/縦スクロール漫画制作の流れ				3
	17	後期最初/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
	18	comico作品制作/プロット				3
	19	comico作品制作/ネーム/プロット〆切				3
	20	comico作品制作/ネーム				6
	21	comico作品制作/作画(下書き)/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(線画)				6
	24	comico作品制作/着色(デジタルカラー作画の説明)				3
	25	comico作品制作/着色				6
	26	comico作品制作〆切				3
		合計時間数				87
教科書	CLIP STUDIO PAINT PRO公式ガイドブック/その他資料、卒業生作品など					
時間外 学習	後期の始まりまでにcomico作品のプロットの構想を考えてきてもらう。					
	他必要があれば実施。					
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	実務家		備考			
実務経験紹介		漫画家アシスタント歴 1年、フリー漫画家歴 2年				

シラバス

令和 7 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	クリエイティブデザイン科 1年次		授業方法	講義、演習	講義時期	後期	
授業科目	アニメ概論		担当者	豊里勝彦	科目必修区分	選択	
授業概要	アニメ業界やアニメーション作品の技術的成り立ちや業界の歴史を学ぶと共に基礎的なアニメーション技術作品(自由課題)も制作する						
到達目標	アニメーション業界の仕事の成り立ちを理解する。 アニメ制作の基礎技術と知識を自由制作課題を通して理解・習得する。						
授業計画	内 容					授業時間数	
	1	アニメ業界の仕事に仕組みや各分担業務についての学習(ワーク)					3
	2	アニメ業界の仕事に仕組みについての学習/タイムシートの見方(ワーク)					3
	3	アニメ業界の仕事に仕組みについての学習/レイアウトについて(ワーク)					3
	4	アニメーション制作課題実習/動きの1カット構築①					3
	5	アニメーション制作課題実習/動きの1カット構築②					3
	6	アニメーション制作課題実習/動きの1カット構築③					3
	7	アニメーション制作課題実習/動きの1カット構築④					3
	8	アニメーション制作課題実習/作品品評会					3
	9	アニメーション制作課題実習/動きの1カット構築①					3
	10	アニメーション制作課題実習/動きの1カット構築②					3
	11	アニメーション制作課題実習/動きの1カット構築③					3
	12	アニメーション制作課題実習/動きの1カット構築④					3
	13	アニメーション制作課題実習/作品品評会					3
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
		合計時間数					39
教科書	適宜資料/制作当時の学びに必要な資料を活用						
時間外 学習	特になし/必要に応じて実施						
成績評価 方法	●課題評価点50%(確認テスト・課題の平均点より算出)●授業態度40%						
	●課題・発表評価点10%(課題クオリティ)						
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					