

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	イラスト・マンガ科 1年次		授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	デザイン基礎 (illustrator)		担当者	池宮城涼風	科目必修区分	必修
授業概要	Illustratorのパスを使用してイラストやロゴマーク、タイトルロゴなど制作できる。					
到達目標	制作したイラスト・写真を活かすロゴの制作やグラフィックデザインが出来る。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	Illustrator:アプリケーション起動の仕方、ツールについて/図形、文字、画像挿入				3
	2	Illustrator:図形を使いこなす/グループ化、重ね順				3
	3	Illustrator:グループ化、アウトライン、レイヤーの概念、アピアランス				3
	4	Illustrator:ペンツール/ペンツールで作画する				3
	5	Illustrator:パスファインダー/キャラクター制作				3
	6	Illustrator:ロゴマーク制作				3
	7	Illustrator:名刺デザイン/カッティング				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					
	29					
	合計時間数					27
教科書	イラレの5分ドリル□					
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 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	イラスト・マンガ科 1年次		授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	デザイン基礎(Photoshop)		担当者	池宮城涼風	科目必修区分	必修
授業概要	Photoshopを使用して画像加工、画像合成および画像編集技術の基礎を習得する。					
到達目標	制作したイラスト・写真を活かすロゴの制作やグラフィックデザインが出来る。					
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/写真加工、文字加工				3
	2	Photoshop:画像加工、合成、切り抜き				3
	3	Photoshop:生成AIで画像生成				3
	4	Photoshop:画像サイズ変更、解像度、色味設定				3
	5	Photoshop:WEBバナーの基礎知識、バナートレース練習				3
	6	Photoshop:カフェバナー作成				3
	7	Photoshop:夏イベントバナー作成				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					
	29					
		合計時間数				27
教科書	フォトショの5分ドリル□					
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 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	イラスト・マンガ科 1年次		授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	デッサンⅠ		担当者	池宮城涼風	科目必修区分	必修
授業概要	遠近法の基礎を状況に合わせて、具体的に理解させ、形を捉える能力を向上させる。課題をこなす事で鉛筆による描画や彩色(色の濃さ、なめらかな階調表現、線による表現)を具体的に理解させて能力を向上させる。					
到達目標	デッサンの基礎画力の向上に向けての基礎知識、技術の理解と習得が出来る。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	デッサンとは？ 実習/鉛筆の削り方/4Hから4Bを使用してのグラデーショントーン制作/ハッチング				3
	2	ハッチング課題①				3
	3	デッサン課題モチーフ①(球体)				3
	4	デッサン課題モチーフ①(球体)				3
	5	クラス内講評会&次回デッサン課題モチーフ②予告				3
	6	デッサン課題モチーフ②(人物クロッキー)				3
	7	クラス内講評会&次回デッサン課題モチーフ③予告				3
	8	デッサン課題モチーフ③(三角立方体)				3
	9	デッサン課題モチーフ③(三角立方体)				3
	10	クラス内講評会&次回デッサン課題モチーフ④予告				3
	11	デッサン課題モチーフ④(コップ)				3
	12	デッサン課題モチーフ④(コップ)				3
	13	クラス内講評会&次回デッサン課題モチーフ⑤予告				3
	14	デッサン課題モチーフ⑤(石膏モチーフ手or足)				3
	15	デッサン課題モチーフ⑤(石膏モチーフ手or足)				3
	16	クラス内作品講評会(デッサン内で制作した全作品)				3
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
	合計時間数					
教科書	有用なデッサン書籍、演習用ファイルを配布して行う					
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 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	イラスト・マンガ科 1年次		授業方法	実習	講義時期	通年
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				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 色の知覚的効果1				3
	8	第4章 色の知覚的効果2				3
	9	第5章 色の心理的効果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				18
	13	色彩検定日				3
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
	合計時間数					63
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	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	イラスト・マンガ科 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	必修
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	イラスト・マンガ科 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	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、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	イラスト・マンガ科 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	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)、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だ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	イラスト・マンガ科 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	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(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	イラスト・マンガ科 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	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?/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/着彩(デジタルカラー作画の説明)				3
	25	comico作品制作/着彩				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	イラスト・マンガ科 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	必修
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				

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	イラスト・マンガ科 1年次		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イラスト、デザインの知識を応用しマンガ、イラストレーション作品を制作する。(チーム制作で行う)					
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、定義した問題が解決、提案ができる作品ができる。					
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				120
	5	準備期間(最終確認)				6
	6	修了制作プレゼンテーション本番				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				138
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 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	イラスト・マンガ科 1年次		授業方法	講義	講義時期	通年
授業科目	デザイン思考		担当者	池宮城涼風	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	イラスト・マンガ科 1年次		授業方法	講義、演習、実習	講義時期	後期
授業科目	デザインコンプ		担当者	池宮城涼風	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	イラスト・マンガ科 1年次		授業方法	講義、演習、実習	講義時期	後期
授業科目	志学Ⅰ／総合学習1		担当者	池宮城涼風	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	イラスト・マンガ科 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	必修
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				21
	17	ポートフォリオ制作				25
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
		合計時間数				69
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						