

シラバス

令和 8 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	グラフィック・ウェブ・映像科 1年次		授業方法	演習、講義		講義時期	前期
授業科目	デッサン1		担当者	山田 祥包・新崎 竜哉		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。						
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	自己紹介、授業概要、鉛筆の種類の紹介とカッターでの削り方(宿題)					2
	2	7種類の鉛筆によるグラデーション(授業後時間外での取り組みOK)					4
	3	りんごをトレースして鉛筆で調子の付け方演習(授業後時間外での取り組みOK)					4
	4	4Bの鉛筆とB4クロッキーブックを使用しての人物クロッキー					4
	5	果実の写真をパソコンで見ながら鉛筆と色鉛筆の双方を描く					6
	6	シルク印刷とは・印刷の種類・版表現・版種の説明や使用用具類その他					2
	7	制作物作品鑑賞・アナログアイデア出し・デジタルアイデア出し					2
	8	アナログ制作／下書き・本制作迄 版下制作					2
	9	作品制作／製版作業／印刷迄 Tシャツ&トートバック／その他 印刷					12
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
			科目単位数		1	合計時間数	38
教科書	鉛筆デッサン、クイックポーズデッサン、色鉛筆の技法百科(3冊共にグラフィック社)						
時間外学習	課題制作のブラッシュアップ時間を各自設ける。						
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 8 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	グラフィック・ウェブ・映像科 1年次		授業方法	講義、演習		講義時期	通年
授業科目	総合学習		担当者	東 英児		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。 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	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	兄弟学級交流会、インターンシップ報告会					12
	3	健康診断					6
	4	新入生歓迎球技大会					6
	5	志学講演会					6
	6	前期終業日(振り返り)					4
	7	後期始業日(目標設定)					4
	8	秋季レクリエーション					6
	9	卒年制作プレゼンテーション／作品展示展見学					24
	10	作品制作プレゼンテーション／作品展示展見学					24
	11	展示会見学					12
	12	後期終業日(振り返り)					4
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
				科目単位数	4	合計時間数	132
教科書	なし						
時間外 学習	コミュニケーション能力が向上できるように日ごろから意識した行動をとる。						
成績評価 方法	授業態度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 8 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	グラフィック・ウェブ・映像科 1年次		授業方法	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等)、Webサービスとの連携を学習する。						
到達目標	1. 一眼デジタルカメラの基本操作を理解し、被写体や表現意図(動感・ボケ味など)に応じて撮影モード(プログラム・各種優先・マニュアル)を適切に選択し使いこなすことができる。 2. 露出の3要素(シャッタースピード、絞り、ISO感度)の関係性を論理的に理解し、適切な明るさと画質で意図した通りに撮影することができる。						
授業計画	内 容					授業時間数	
	1	オリエンテーションとオート撮影					3
	2	シャッタースピード優先AF撮影					3
	3	絞り(A/Av)優先AF撮影					3
	4	露出のメカニズムとISO感度					3
	5	マニュアル(M)モード撮影に挑戦					3
	6	レンズの特性と使い分け					3
	7	光の性質を理解する:順光・逆光・斜光					3
	8	写真構図の基礎①					3
	9	写真構図の基礎②とアングル					3
	10	屋外ロケーション撮影演習					3
	11	撮影データの管理とRAW現像基礎					3
	12	ポートレート撮影の基礎					3
	13	プロダクト・物撮りの基礎①					3
	14	プロダクト・物撮りの基礎②					3
	15	テーマ制作に向けた企画立案					3
	16	最終テーマ撮影・セレクト実習					3
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
				科目単位数	1	合計時間数	48
教科書	配布プリント						
時間外学習	提出用写真データのセレクト・現像を行い、日常的に良い構図の写真やデザインを観察する習慣をつけること。						
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 8 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	グラフィック・ウェブ・映像科 1年次	授業方法	演習、講義		講義時期	前期
授業科目	志学	担当者	東 英児		科目必修区分	必修
授業概要	「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。					
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。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	「志」学の狙い、学習目標				2
	2	「第1章」感謝				2
	3	「第2章」感動				2
	4	「第3章」思いやり、気配り				2
	5	「第4章」明朗				2
	6	「第5章」挨拶				2
	7	「第6章」素直				2
	8	「第7章」プラス思考				2
	9	「第8章」チャレンジ精神				2
	10	「第9章」永久戦力				2
	11	志学Ⅰ まとめ、振り返り				3
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
		科目単位数		1	合計時間数	
教科書	志学Ⅰ・Ⅱ (KBG学園発行)					
時間外学習	授業内の各種事例を深く掘り下げる。同様事例を独自に情報収集する					
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 8 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	グラフィック・ウェブ・映像科 1年次		授業方法	実習		講義時期	前期
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ことができる。 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	フライヤー出力 Mac室実習					3
	2	名刺レイアウト制作実習					4
	3	DTP 画像編集 (Photoshop)					2
	4	DM 制作実習					8
	5	沖縄旅行チラシ制作実習					8
	6	リーフレット制作実習					9
	7						
	8						
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
				科目単位数	1	合計時間数	34
教科書	配布プリント						
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		(株)北越パッケージ平成19年～平成17年 デザイン室所属 等					

シラバス

令和 8 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	グラフィック・ウェブ・映像科 1年次		授業方法	実習		講義時期	通年
授業科目	映像編集実践		担当者	久手堅 利美・東 英児		科目必修区分	必修
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	1. ビデオカメラの基本操作(フォーカス、露出、ホワイトバランス)を理解し、三脚を適切に使用して手ブレのない安定した構図で撮影ができる。 2. インタビューなどの取材時において、各種マイク(ガンマイク・ピンマイク)の特性を理解し、ノイズのないクリアな音声を適切に収録できる。 3. Adobe Premiere Proを用いて、撮影データの取り込み、カット編集、テロップ(字幕)挿入、オーディオミキシング、および適切な書き出しを完遂できる。 4. ソフトの使い方、編集方法などを習得できる。 5. 基本を踏まえて表現したいものに合わせてフォントや動きを考える。						
授業計画	内 容						授業時間数
	1	【After Effects】					
	2	導入・AEの使い方(基本操作編)					5
	3	絵コンテの書き方					2
	4	SE・BGMなどの音まわり					2
	5	AE基礎(モーショングラフィックス編)					6
	6	AE基礎(エフェクトデザイン編)					6
	7	習得確認の課題制作(絵コンテ～SEまでの10s程度の動画)					6
	8	制作物発表					5
	9	【Premiere Pro】					
	10	オリエンテーションと映像制作の流れ					3
	11	ビデオカメラの基本操作と構図					3
	12	音声収録の技術と取材プランニング					3
	13	構成台本の作成と撮影直前準備					3
	14	Premiere Pro編集基礎					3
	15	ラフカット編集と構成のブラッシュアップ					3
	16	オーディオミキシングと音声補正					3
	17	テロップデザインと視覚効果					3
	18	最終調整とメディア書き出し					3
	19	作品上映会と相互講評					3
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
			科目単位数		2	合計時間数	62
教科書	配布プリントなど						
時間外学習	授業時間外(放課後や休日等)を利用してチームまたは個人で計画的に撮影・取材を遂行し、編集素材を整理しておくこと。						
成績評価方法	授業態度:25％／課題クオリティ:45％／提出状況・期限厳守:30％						
担当詳細	実務家		備考				
実務経験紹介		フリーランス含む動画・静止画クリエイター 5年、映像制作業界(番組制作業務) 4年勤務					

シラバス

令和 8 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	グラフィック・ウェブ・映像科 1年次		授業方法	講義、演習		講義時期	後期
授業科目	色彩学		担当者	福地 あゆみ		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					3
	8	第5章 色の心理的効果					3
	9	第6章 色彩調和1					3
	10	第6章 色彩調和2					3
	11	色彩検定対策					10
	12	色彩検定日					3
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
			科目単位数		2	合計時間数	43
教科書	Color Master、カラーマスター過去問題 Vol.3						
時間外学習	授業振り返りおよび、事前学習						
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%)						
担当詳細	教員		備考				
実務経験紹介							

シラバス

令和 8 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	グラフィック・ウェブ・映像科 1年次		授業方法	実習		講義時期	後期
授業科目	基礎制作実習		担当者	山田 祥包・東 英児		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	1. 現代の社会課題(環境、情報モラル、公共マナーなど)を深く洞察し、人々の心を動かす明確な広告コンセプトを立案できる。 2. 主体的にスケジュールを管理し、企画からブラッシュアップ、データ検証、最終入稿までを計画的にやり遂げることができる。						
授業計画	内 容					授業時間数	
	1	オリエンテーションとACジャパン広告学生賞の研究					6
	2	テーマリサーチとアイデア発想					6
	3	広告コンセプトの立案とコピーライティング					6
	4	企画プレゼン・構成案の確定					6
	5	制作実習①:素材の準備と検証					6
	6	制作実習②:デザイン・編集の初期ビルド					6
	7	中間チェック					18
	8	制作実習③:ブラッシュアップとクオリティアップ					6
	9	制作実習④:ディテールの作り込み					6
	10	最終クオリティチェック					18
	11	応募データの作成と技術検証①					6
	12	応募データの作成と技術検証②					6
	13	プレゼンテーション資料の作成					6
	14	修了制作 最終合評会①					6
	15	修了制作 最終合評会②と総括					6
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
			科目単位数		3	合計時間数	114
教科書	なし						
時間外学習	作品制作のブラッシュアップ時間を各自設ける。						
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 8 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	グラフィック・ウェブ・映像科 1年次		授業方法	講義、演習	講義時期	前期
授業科目	Webデザイン		担当者	宮國 裕乃	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	－ Webサイトの基本構造(情報設計・導線)を理解する － Figmaを用いて基本的な画面デザインを作成できる － STUDIOを用いて1つのWebサイトを完成・公開できる － デザインの意図を簡潔に説明できる					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	導入・Webの基礎理解				2
	2	デザイン基礎(Figma)				8
	3	Web設計の基礎				6
	4	Studio実装				8
	5	最終課題				2
	6					
	7					
	8					
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
			科目単位数		1	合計時間数
教科書	配布プリント					
時間外学習	授業内で制作した課題のブラッシュアップ、参考Webサイトのリサーチ、FigmaおよびSTUDIOの操作復習を行うこと。必要に応じて、自主的にデザイン案の制作・修正を進める。					
成績評価方法	授業課題:40%／最終課題:40%／授業態度・出席・提出状況:20%					
担当詳細	教員		備考			
実務経験紹介						

シラバス

令和 8 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	グラフィック・ウェブ・映像科 1年次		授業方法	実習		講義時期	通年
授業科目	イベント・企画		担当者	東 英児		科目必修区分	必修
授業概要	作品展や企業連携の運営に参加。チームでの実践を通じ、イベントを成功させるための基礎力と協調性を養います。						
到達目標	・イベントの企画・運営フローを理解し、実行できる ・チーム内での適切なコミュニケーションと役割分担ができる ・現場の課題を論理的に解決し、イベントを成功に導くことができる						
授業計画	内 容					授業時間数	
	1	オリエンテーションとイベント企画の基本					1
	2	クラス内のコミュニケーション①:アイデア発想法					1
	3	クラス内のコミュニケーション②:役割分担と合意形成					1
	4	ミニ企画書の作成演習					1
	5	クラス行事のプレゼンテーションと相互評価					1
	6	イベント運営の3大要素:人・モノ・時間					1
	7	学年・学科間連携の理解とアプローチ					1
	8	合同ミーティングのシミュレーション					1
	9	作品展・展示会の目的と企画立案(チームワーク①)					1
	10	実践プロジェクト:イベントの計画書づくり(チームワーク②)					1
	11	集客とプロモーションの計画					1
	12	トラブル予測とリスク管理					1
	13	当日のオペレーション(進行台本の作成)					1
	14	直前リハーサルと会場準備					1
	15	イベント・作品展の実施					1
	16	振り返り・総括プレゼンテーション					26
	17	イベント本番					18
	18	イベントの振り返り					6
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
			科目単位数		2	合計時間数	65
教科書	なし						
時間外学習	制作時間、リサーチに必要な市場調査など						
成績評価方法	レポート(企画案・報告(振り返り)などの提出率40%、授業取り組み姿勢60%						
担当詳細	教員		備考				
実務経験紹介							

シラバス

令和 8 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	グラフィック・ウェブ・映像科 1年次		授業方法	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ソフトの基礎技術を習得させると共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					4
	2	図形ツールでイラスト制作(教科書26ページ)					4
	3	画像トレースぬりえ					4
	4	ペンツール(教科書42ページ)					4
	5	テキストツール / クリッピングマスク / グラデーション					4
	6	文章デザイン					4
	7	バナーデザイン / web用書き出し					4
	8	画像を使ったデザイン					4
	9	Illustrator検定対策					4
	10	Illustrator検定対策					4
	11	Illustrator検定対策					4
	12	Illustrator検定対策					4
	13	Illustrator検定対策					4
	14	Illustrator検定対策					4
	15	Illustrator検定					4
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
			科目単位数		2	合計時間数	60
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	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	教員		備考				
実務経験紹介							

シラバス

令和 8 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	グラフィック・ウェブ・映像科 1年次		授業方法	実習		講義時期	後期
授業科目	デザイン基礎(Photoshop)		担当者	大河原 ゆかり		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	必要なソフトスキルの基礎を身につけ、スムーズな操作を行えるようにする。 技術を習得することによってデザインレイアウト技術のアップをを目標とする。						
授業計画	内 容					授業時間数	
	1	チュートリアル					2
	2	写真合成・色調補正					6
	3	パス切り抜き					6
	4	パス切り抜き+イラレでの配置					12
	5	photosho基本操作					24
	6	Photoshop検定教科書 スタンダード1～4					10
	7	Photoshop検定対策					30
	8	Photoshop検定対策 復習まとめ					4
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
				科目単位数	3	合計時間数	94
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	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	教員		備考				
実務経験紹介							

シラバス

令和 8 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	グラフィック・ウェブ・映像科 1年次		授業方法	講義、演習		講義時期	後期
授業科目	商品制作・マーケティング		担当者	工藤 綾		科目必修区分	必修
授業概要	自らの技術でものづくりができる。制作に関する知識だけでなく、企画書の制作方法についても学ぶ。						
到達目標	オリジナルグッズを制作する。資金・予算について考えることができる。 自己満足ではなく、商業を意識したデザイン計画・ものづくりができる。						
授業計画	内 容						授業時間数
	1	雑貨企画(ターゲット・市場の調査)					4
	2	雑貨企画(商品の制作)					4
	3	雑貨企画					4
	4	雑貨企画(プレゼン)					4
	5	ブランドコンセプトを立てる/ネットショップの開設					4
	6	商品制作/オープン準備					4
	7	商品制作・登録/告知ツール制作					4
	8	商品発表会					4
	9	オリジナルグッズ制作					4
	10	オリジナルグッズ制作					4
	11	オリジナルグッズ制作					4
	12	オリジナルグッズ制作					4
	13	オリジナルグッズ制作					4
	14	オリジナルグッズ制作/販売会					4
	15	オリジナルグッズ制作/販売会まとめ					4
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
			科目単位数		4	合計時間数	60
教科書	配布プリント						
時間外学習	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%、提出物50%						
担当詳細	教員		備考				
実務経験紹介							

シラバス

令和 8 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	グラフィック・ウェブ・映像科 1年次		授業方法	講義、演習	講義時期	後期
授業科目	キャリアデザイン I		担当者	東 英児	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	1. 自身の長所・短所、およびクリエイティブな強み(グラフィック・ウェブ・映像のスキル)を客観的に理解し、自己PRや志望動機として文章および言葉で具体的に表現できる。 2. クリエイターおよび社会人に求められる適切なビジネスマナー、言葉遣い(敬語表現)、およびスーツの正しい着こなし(第一印象のコントロール)を実践できる。					
授業計画	内 容				授業時間数	
	1	オリエンテーションとキャリア設計の重要性				2
	2	自己分析と「強み」の棚卸し				2
	3	クリエイティブ業界・職種研究①				2
	4	求人票の読み方と企業リサーチ法				2
	5	クリエイターの履歴書・自己PR作成				2
	6	クリエイターのポートフォリオ(作品集)の役割				2
	7	就活の第一印象:スーツの着こなしと身だしなみ				2
	8	ビジネスマナー講習①:基本動作と言葉遣い				2
	9	ビジネスマナー講習②:企業連絡と電話・メール				2
	10	面接対策基礎:よくある質問と回答の構築				2
	11	クラス内模擬面接(集団面接の練習)				10
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
				科目単位数	2	合計時間数
教科書	適宜資料配布					
時間外学習	ポートフォリオ作成のブラッシュアップを行う。					
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 8 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	グラフィック・ウェブ・映像科 1年次		授業方法	講義、演習		講義時期	前期
授業科目	情報リテラシー		担当者	東 英児		科目必修区分	必修
授業概要	SNSやインターネットを通じて誰もが膨大な情報に触れ、かつ自らも発信できる現代において、クリエイターとして必須となる「情報の主体的な精査・活用能力」を養う。						
到達目標	1. SNSやインターネット上の情報を無批判に受け入れず、「誰が・何の目的で」発信した情報なのかを疑い、客観的に精査することができる。 2. デジタルコンテンツの制作者として守るべき著作権、肖像権、プライバシー権の基本ルールを理解し、他者の権利を侵害しない適切な創作活動ができる。						
授業計画	内 容					授業時間数	
	1	オリエンテーションと情報社会の現状					1
	2	SNS情報と「鵜呑み」の危険性					1
	3	情報の「切り取り」とメディアの特性					1
	4	報道写真の光と影①:ピューリッツァー賞を読み解く					1
	5	報道写真の光と影②:ワークシート記入とディスカッション					1
	6	フェイクニュースの見分け方					1
	7	アルゴリズムと情報の偏り					1
	8	ネット上の誹謗中傷と炎上					1
	9	デジタルフットプリントと個人情報					1
	10	クリエイターと知的財産権①:著作権の基本					1
	11	クリエイターと知的財産権②:肖像権とパブリシティ権					1
	12	二次創作とロイヤリティフリー素材のルール					1
	13	インターネットセキュリティと自己防衛					1
	14	情報発信者としてのシミュレーション					1
	15	総括と振り返りテスト					3
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
			科目単位数		1	合計時間数	17
教科書	適宜資料配布						
時間外学習	講義で扱った事例や著作権ルールを振り返り、自身のSNS利用や普段の制作活動に問題がないか点検すること。						
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 8 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	グラフィック・ウェブ・映像科 1年次		授業方法	実習		講義時期	前期
授業科目	サウンドクリエイティブ実践		担当者	吉田 太一		科目必修区分	必修
授業概要	音響(PA)の基礎知識を実践授業にて身につける。DTMの基礎知識と音楽基礎知識を身につける。						
到達目標	・音の成り立ちから音名、音階、ダイアトニックコード、和音の機能まで、音楽理論の基礎を体系的に理解し、コード進行を伴うメロディやリズムパターンを作成できる。 ・DTMソフトを操作し、音楽理論に基づいた楽曲や素材をデジタルデータとして制作・編集できる。 ・PA/SR機器の構造と役割を理解し、マイクからスピーカーに至るまでのシステム構成を構築・操作することができる。						
授業計画	内 容						授業時間数
	1	【DTM】身近なサウンドデザインを知る・考える					2
	2	【DTM】身近なサウンドデザインを作る(実践)(制作)					2
	3	【DTM】BGMを制作する(基礎)(制作)					2
	4	【DTM】映像とサウンドデザイン(MA・制作)					2
	5	【音楽理論】音楽の3大要素・音の成り立ち・音名と音価、音階					2
	6	【音楽理論】音程とコード、コードの機能					2
	7	【音楽理論】リズム、ドラムの打ち込みの基礎とリズムパターン					2
	8	【音楽理論】メロディ、スケールに沿ったメロディの作成					2
	9	【PA/SR】PA機器の役割、使用機器を知る					2
	10	【PA/SR】PA機器のシステムを知る・PA機器を操作する(実習)					2
	11	【DTM応用】BGMを制作する(応用)/曲想/打ち込み(制作)					2
	12	【DTM応用】【PA/SR】ミキシング/音の積極的な加工法					2
	13	【DTM応用】BGMを制作する(応用)/打ち込み(制作)					2
	14	【DTM応用】BGMを制作する(応用)/ミックス(制作)					2
	15	【DTM応用】BGMを制作する/講評会					2
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
				科目単位数	1	合計時間数	30
教科書	配布プリント						
時間外学習	作品制作のブラッシュアップ時間を各自設ける。						
成績評価方法	授業態度:30%/課題クオリティ:30%/提出状況・期限厳守:40%						
担当詳細	実務家		備考				
実務経験紹介		イベント・舞台音響担当など 15年					

シラバス

令和 8 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	グラフィック・ウェブ・映像科 2年次		授業方法	講義		講義時期	前期
授業科目	志学Ⅱ		担当者	工藤 綾		科目必修区分	必修
授業概要	理念とクレドを指針に人間性を陶冶。就職活動や専門訓練を通じ、社会で貢献できる確固たる志と実力を築きます。						
到達目標	1. ロールモデルとなる人物を挙げ、その人物の生き方を知ることができる。 2. 「働く」ことの意味をしっかりと理解し、自分自身の「志」を定めることができる。						
授業計画	内 容						授業時間数
	1	序章 志学Ⅰ 振り返り					2
	2	第1章 「志とは」					2
	3	第2章 感化力「志」高く生きた人に学ぶ					6
	4	第3章 伝える力(思いを言葉に変える力)を磨く					2
	5	第4章 考える力(思考力)を磨く					4
	6	第5章 私の「志」					6
	7						
	8						
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
			科目単位数		1	合計時間数	22
教科書	KBC学園 志学Ⅰ・Ⅱ						
時間外学習	授業内の各種事例を深く掘り下げる。同様事例を独自に情報収集する						
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 8 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	グラフィック・ウェブ・映像科 2年次		授業方法	演習、講義		講義時期	前期
授業科目	Web演習		担当者	宮國 裕乃		科目必修区分	必修
授業概要	ノーコードも駆使して自身のデザインを形にします。構成・制作・発表の一連の流れを経験し、Web制作の総合力を高めます。						
到達目標	－ 課題に対して適切なターゲット設定と設計ができる － 一貫性のあるUIデザインをFigmaで構築できる － Studioを用いて実務レベルのWebサイトを制作できる － 制作意図や設計根拠を論理的に説明できる － ポートフォリオとして提示できる作品を複数制作する						
授業計画	内 容						授業時間数
	1	復習＋習熟度確認					6
	2	実践設計					12
	3	デザイン応用 (Figma)					12
	4	Studio応用					10
	5	チーム or 個人制作					10
	6	ポートフォリオ制作					6
	7						
	8						
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
			科目単位数		3	合計時間数	56
教科書	配布プリント						
時間外学習	授業内で制作した課題のブラッシュアップ、参考Webサイトのリサーチ、FigmaおよびSTUDIOの操作復習を行うこと。必要に応じて、自主的にデザイン案の制作・修正を進める。						
成績評価方法	授業課題:40%/最終課題:40%/授業態度・出席・提出状況:20%						
担当詳細	実務家		備考				
実務経験紹介		フリーランスデザイナーとして、Webサイト・グラフィック制作等の実務 4年					

シラバス

令和 8 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	グラフィック・ウェブ・映像科 2年次		授業方法	演習、講義		講義時期	通年
授業科目	総合学習Ⅱ		担当者	工藤 綾		科目必修区分	必修
授業概要	将来像を明確な進路計画に結びつけます。組織への貢献やチームワークを学び、社会人としての実践的な行動力を高めます。						
到達目標	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	進級後オリエンテーション					24
	2	兄弟学級交流会、インターンシップ報告会					12
	3	健康診断					6
	4	新入生歓迎球技大会					6
	5	志学講演会					6
	6	前期終業日(振り返り)					4
	7	後期始業日(目標設定)					4
	8	秋季レクリエーション					6
	9	卒年制作プレゼンテーション／作品展示展見学					24
	10	作品制作プレゼンテーション／作品展示展見学					24
	11	卒業後の進路計画の設計					30
	12	後期終業日(振り返り)					4
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
			科目単位数		4	合計時間数	
教科書	なし						
時間外学習	コミュニケーション能力が向上できるように日ごろから意識した行動をとる。						
成績評価方法	授業態度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 8 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	グラフィック・ウェブ・映像科 2年次		授業方法	演習、講義		講義時期	通年
授業科目	キャリアデザインⅡ		担当者	工藤 綾		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、作品集、面接練習、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。校外学習(合同企業説明会、企業訪問、企業研修)の時間でもある。						
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。 一般的な就職マナーを身につける。 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	科目の目的などの説明(履修に対する動機づけ)					1
	2	・学生面談 ・ポートフォリオ制作 ・企業検索 ・企業勤務地および希望職種の説明会に参加 ・履歴書のブラッシュアップと作成 ・自己PRの内容強化 ・志望動機の内容確認 ・面接の練習					35
	3						
	4						
	5						
	6						
	7						
	8						
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
			科目単位数		2	合計時間数	36
教科書	KBC学園就職活動の進め方(オリジナルテキスト)						
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。						
成績評価方法	授業態度50%、提出物50%						
担当詳細	教員		備考				
実務経験紹介							

シラバス

令和 8 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	グラフィック・ウェブ・映像科 2年次		授業方法	演習、講義		講義時期	後期
授業科目	グラフィックビジネス		担当者	山田 祥包		科目必修区分	必修
授業概要	社会背景やマーケティング視点からデザインを考察。著作権等の実務知識も深め、社会で通用する応用力を完成させます。						
到達目標	グラフィックデザイナーとして就職先で必要なイラストレータ、フォトショップの基礎知識を身につけることができる。(再確認) 現場における人事やコストの知識を身につけることができる。就職活動おける作品集、特に卒業制作の編集を完成させることができる。 広告の法規の理解、概念についての考察、今考えるべき事の共有。 校正記号の種類と意味を理解し、正しい校正の読み取り方、記し方ができる。						
授業計画	内 容						授業時間数
	1	DVD鑑賞。社会的活動と学園祭に向けて。宮崎駿式「面倒くさい」の見方の考察。					4
	2	Gディスカッション(新卒給与)。外注費と広告制作料金。 モリサワ残暑見舞い文字組制作。					4
	3	組版のおさらい。現場で使える組版サイズ表作成。					4
	4	知的財産権について。校正記号の種類、役割、記入の仕方。					4
	5	Gディスカッション(広告規制と消費者保護の考察)。					4
	6	ロゴを使用しての雑誌紙面版下制作(AERA)					4
	7	イラストレータブレンドツールを使用した表組み制作。					4
	8	ネットから素材を集めて指定通りにレイアウト。					4
	9	手書き指示書から正しく組版を含んだレイアウトを作成。					4
	10	最終企画:社会課題を解く広告キャンペーン。プレゼンと講評。					12
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
			科目単位数		3	合計時間数	
教科書	配布プリント						
時間外学習	作品制作のブラッシュアップ時間を各自設ける。						
成績評価方法	授業態度／勤怠状況 10%、課題提出期限・発表態度 20%、課題習熟度／提出期限厳守 70%						
担当詳細	教員		備考				
実務経験紹介							

シラバス

令和 8 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	グラフィック・ウェブ・映像科 2年次		授業方法	実習		講義時期	前期
授業科目	専門制作実習		担当者	工藤 綾		科目必修区分	必修
授業概要	2年間の学びの集大成。企画から制作、発表までを遂行し、技術と感性を結集したプロ基準の卒業制作を完成させます。						
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	ミニワーク / 身近な問題解決(個人ワーク)					6
	2	ミニワーク / 身近な問題解決 プレゼン					6
	3	ミニワーク / ランダムターゲット企画					6
	4	ミニワーク / ランダムターゲット企画 プレゼン					6
	5	企画書・制作物集中期間					6
	6	企画書・制作物集中期間					6
	7	企画内容プレゼン/TODOリストの整理					6
	8	企画内容ブラッシュアップ(企画内容・制作物の決定)					6
	9	制作物集中期間					6
	10	制作物集中期間					6
	11	制作物集中期間					6
	12	中間プレゼン					6
	13	制作物集中期間					6
	14	制作物集中期間					6
	15	制作物集中期間					6
	16	制作物集中期間					6
	17	最終プレゼン					6
	18	プレゼン資料集中期間					6
	19	プレゼン資料集中期間					6
	20	プレゼン資料集中期間					6
	21	プレゼンテーション					12
	22						
	23						
	24						
	25						
			科目単位数		4	合計時間数	132
教科書	なし						
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20%、企画・発表クオリティ40%、制作物クオリティ40%						
担当詳細	教員		備考				
実務経験紹介							

シラバス

令和 8 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	グラフィック・ウェブ・映像科 2年次		授業方法	演習、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	必修
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	コンセプトの意味、重要性、1年次取り組みのおさらい。パッケージテーマの共有。					4
	2	課題①グループに分かれて議題について話し合う。					4
	3	課題①グループに分かれて議題についてまとめる。					4
	4	課題①発表 次回予告					4
	5	卒業制作のコンセプトメイキング					4
	6	卒業制作のコンセプトメイキング					4
	7	課題②日本パッケージデザイン学生賞2026 概要と授業内取組に付いて。					4
	8	課題②4つの目からマインドマップ作成、3Kチェックでコンセプトワード作成。					4
	9	課題②企画内容チェック～チェックを終えた方はラフスケッチデータ作成へ。					4
	10	課題②ラフスケッチデータ作成。					4
	11	課題②ラフスケッチデータ提出。					4
	12	課題②ラフスケッチデータ提出(予備日)。					4
	13	課題③制作物発表レポート作成					4
	14	制作③物発表レポート作成					4
	15	制作③物発表レポート作成・発表					4
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
				科目単位数	4	合計時間数	60
教科書							
時間外学習	課題制作のブラッシュアップ時間を各自設ける。						
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 8 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	グラフィック・ウェブ・映像科 2年次		授業方法	実習		講義時期	通年
授業科目	DTP		担当者	工藤 綾		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	これまでに習ったデザインスキルを応用し、より商業的なものを作る。 印刷会社、グッズ制作会社への見積もり、入稿を通し、自らものづくりができる。						
授業計画	内 容						授業時間数
	1	グッズ等の制作事例紹介					2
	2	ステッカー制作					4
	3	ステッカー制作(パッケージ)					4
	4	制作物発表レポート作成					2
	5	キーホルダー制作(外部入稿～パッケージ)					8
	6	オリジナルグッズ計画(見積もり、制作、入稿)					10
	7	制作物発表レポート作成					4
	8	制作物発表レポート作成・発表					4
	9	ポスターデザイン制作ワーク					8
	10	公募チャレンジ					16
	11	ZINE制作					12
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
				科目単位数	2	合計時間数	74
教科書	配布プリント						
時間外学習	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50%、提出物50%						
担当詳細	教員		備考				
実務経験紹介							

シラバス

令和 8 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	グラフィック・ウェブ・映像科 2年次		授業方法	実習		講義時期	通年
授業科目	イベント・企画		担当者	工藤 綾		科目必修区分	必修
授業概要	作品展や企業連携の運営に参加。チームでの実践を通じ、イベントを成功させるための基礎力と協調性を養います。						
到達目標	・イベントの企画・運営フローを理解し、実行できる ・チーム内での適切なコミュニケーションと役割分担ができる ・現場の課題を論理的に解決し、イベントを成功に導くことができる						
授業計画	内 容					授業時間数	
	1	オリエンテーションとイベント企画の基本					1
	2	クラス内のコミュニケーション①:アイデア発想法					1
	3	クラス内のコミュニケーション②:役割分担と合意形成					1
	4	ミニ企画書の作成演習					1
	5	クラス行事のプレゼンテーションと相互評価					1
	6	イベント運営の3大要素:人・モノ・時間					1
	7	学年・学科間連携の理解とアプローチ					1
	8	合同ミーティングのシミュレーション					1
	9	作品展・展示会の目的と企画立案(チームワーク①)					1
	10	実践プロジェクト:イベントの計画書づくり(チームワーク②)					1
	11	集客とプロモーションの計画					1
	12	トラブル予測とリスク管理					1
	13	当日のオペレーション(進行台本の作成)					1
	14	直前リハーサルと会場準備					1
	15	イベント・作品展の実施					1
	16	イベントの企画・運営の準備					33
	17	イベント本番					18
	18	イベントの振り返り					6
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
				科目単位数	2	合計時間数	72
教科書	なし						
時間外学習	制作時間、リサーチに必要な市場調査など						
成績評価方法	レポート(企画案・報告(振り返り)などの提出率40%、授業取り組み姿勢60%						
担当詳細	教員		備考				
実務経験紹介							

シラバス

令和 8 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	グラフィック・ウェブ・映像科 2年次		授業方法	実習		講義時期	後期
授業科目	企業課題・企業研究		担当者	工藤 綾		科目必修区分	必修
授業概要	企業課題や公募制作、業界研究を通して、実践的な制作力と職業理解の深化を図る。						
到達目標	他者からの依頼内容を精査し、求められるデザインを制作する。 応募規定、印刷や入稿のルールを理解する。						
授業計画	内 容					授業時間数	
	1	てだこまつりタオルデザイン					6
	2	路線バスデザイン					10
	3	企業依頼					22
	4	企業研究					34
	5						
	6						
	7						
	8						
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
			科目単位数		1	合計時間数	72
教科書	企業依頼書、コンテスト応募資料など						
時間外 学習	企業リサーチや競合の調査を行うこと。						
成績評価 方法	授業態度20%、課題クオリティ30%、提出物50%						
担当詳細	教員		備考				
実務経験紹介							

シラバス

令和 8 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	グラフィック・ウェブ・映像科 2年次		授業方法	講義		講義時期	前期
授業科目	AIリテラシー		担当者	東 英児		科目必修区分	必修
授業概要	事例や注意点を通じ、デザイン現場でのAI活用法を模索。変化する業界に対応し、AIを効果的に使いこなす応用力を養います。						
到達目標	1. 自身の専門分野(グラフィック・ウェブ・映像)の制作プロセスにおいて、生成AI(テキスト・画像)をプロトタイピングのツールとして効果的に組み合わせ、企画・制作の効率と質を向上させることができる。 2. 生成AIを商用デザインや実務で利用する際のリスク(著作権侵害、パブリシティ権侵害、AI学習へのデータ流出など)を論理的に理解し、安全な運用ルールに則って行動できる。						
授業計画	内 容					授業時間数	
	1	オリエンテーションと2年次AI運用の心得					2
	2	クリエイティブ実務と著作権の現在					2
	3	画像生成AIの商用利用リスクと対策(主要ツールの利用規約の比較、商用利用可能なモデルの選定／権利侵害を避けるための生成プロセス)					2
	4	クライアントワークと情報セキュリティ					2
	5	プロトタイピングへのAI導入①					4
	6	プロトタイピングへのAI導入②					4
	7	ハルシネーション対策とファクトチェック					4
	8	AIとステレオタイプ・偏りの問題					2
	9	実務想定ケーススタディ					4
	10	AI活用デザインの制作と検証					2
	11	成果物発表会とディスカッション					2
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
			科目単位数		1	合計時間数	30
教科書	適宜資料配布						
時間外学習	日常的に生成AIに関する最新ニュースや法律関連のトピックに目を通し、課題意識を持つておくこと。						
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 8 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	グラフィック・ウェブ・映像科 2年次		授業方法	演習、講義		講義時期	通年
授業科目	映像表現		担当者	久手堅 利美		科目必修区分	必修
授業概要	前期はAEの復習と演習。後期は個人・チーム制作を実践。技術と構成力を統合し、映像表現の総合力を完成させます。						
到達目標	基本を踏まえて表現したいものに合わせてフォントや動きを考える。 また、写真やイラストと組み合わせて映像表現ができる。 各授業で制作したものは課題としてセクションの最後に提出。□ □						
授業計画	内 容						授業時間数
	1	導入・復習＋習熟度確認					18
	2	AE応用(トランジション編)					6
	3	AE応用(エフェクトデザイン編)					6
	4	AE応用(テキストモーション編)					6
	5	習得確認の課題制作(絵コンテ～SEまでの25～30s程度の動画) (リックモーションorイラストや写真を用いてのアニメーション)					10
	6	制作物発表					2
	7						
	8						
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
			科目単位数		3	合計時間数	48
教科書	配布プリント						
時間外学習	授業時間外(放課後や休日等)を利用してチームまたは個人で作品制作のブラッシュアップを行う。						
成績評価方法	授業態度:25％／課題クオリティ:45％／提出状況・期限厳守:30％						
担当詳細	教員		備考				
実務経験紹介							