

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	イラスト・マンガ科 1年次		授業方法	演習、講義		講義時期	通年
授業科目	志学Ⅰ		担当者	池宮城 涼風		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	授業導入/志学とは？/ワーク					2
	2	クレド①感謝					2
	3	クレド②感動					2
	4	クレド③思いやり・気配り					2
	5	クレド④明朗					2
	6	クレド⑤挨拶					2
	7	クレド⑥素直					2
	8	クレド⑦プラス思考					2
	9	クレド⑧チャレンジ精神					2
	10	クレド⑨永久戦力					2
	11	志とは					2
	12	感化力/志高く生きた人に学ぶ					2
	13	伝える力/思いを言葉に変える力を磨く					2
	14	考える力/思考力を磨く					2
	15	自分自身の志					2
	16	自己分析チャート作成(自身の強み、弱みの分析)					2
	17	2年次に向けての目標構築/目標シート作成					2
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
				科目単位数	2	合計時間数	34
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	イラスト・マンガ科 1年次		授業方法	演習、講義		講義時期	通年
授業科目	総合学習 I		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。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	業界で活躍する卒業生講話					27
	7	前期終業日(振り返り)					4
	8	後期始業日(目標設定)					4
	9	秋季レクリエーション					6
	10	卒年制作プレゼンテーション／作品展示展見学					24
	11	作品制作プレゼンテーション／作品展示展見学					24
	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	147
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	イラスト・マンガ科 1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 I		担当者	宮木 健一		科目必修区分	必修
授業概要	社会人としての資質、組織の機能、対人関係、電話実務、文書の取扱い等の基本を学ぶ。実社会に出た時に戸惑うことなく行動できるよう幅広いビジネスマナーの知識を習得する。						
到達目標	①感じの良い身だしなみや表情を身に付ける。 ②その場に応じた挨拶が当たり前出来る。(会釈・敬礼・最敬礼) ③言葉遣いの基本を理解し(尊敬語・謙譲語)、実践出来る。 ④来客対応(心構えを知る、受付、名刺交換、お茶接待等)の流れを理解し、実践出来る。 ⑤電話対応(受信・発信、伝言メモ作成、イレギュラーな対応等)の流れを理解し、実践出来る。						
授業計画	内 容						授業時間数
	1	導入(授業の目的、概要説明、自己紹介) 仕事の目的、職業人生設計について					1
	2	社会人としての心構え(仕事に取り組む姿勢、人間関係、その他)					3
	3	ビジネスコミュニケーション(話の仕方、聞き方、報告・連絡・相談、敬語の基本、身嗜み、お辞儀の仕方等) 評価テスト:模擬面接、ビジネス敬語の筆記試験					3
	4	電話対応のマナー(電話の受け方の基本、ロールプレイング)					3
	5	来客対応のマナー(名刺の取り扱い方、ロールプレイング)					4
	6	訪問のマナー、席次マナー、Eメール、その他通信手段の注意等					2
	7	面接における入室、退室、自己紹介、質問への受け答え等					30
	8						
	9						
	10						
	11						
	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	46
教科書	ビジネスのマナー(ウイネット)						
時間外学習	授業で理解し習得した内容を日々の生活で生かす。 センスアップセミナーで実践する。						
成績評価方法	【授業態度(40P)】【評価テスト(60P)】						
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	イラスト・マンガ科 1年次		授業方法	講義		講義時期	前期
授業科目	情報リテラシー		担当者	池宮城 涼風		科目必修区分	必修
授業概要	ネットリテラシーを学び、メールやチャットでのやり取り、アプリケーションの操作などの使い方を理解し、第三者とのやり取りを円滑に行うことができる。						
到達目標	在学中、内定決定後の連絡などネットマナーを学びアプリケーションを使った円滑なコミュニケーションができる						
授業計画	内 容						授業時間数
	1	Googleクラスルームの設定/Googleスライドを使った自己紹介スライド制作①					1
	2	Googleスライドを使った自己紹介スライド制作②/発表					1
	3	Googleスライドを使った自己紹介スライド発表③/提出					1
	4	Gmailの使い方、設定、実技(ビジネスメールの打ち方)					1
	5	Googleチャット、meetの使い方/zoomの使い方					1
	6	グループワーク①:(チャットワークでやり取り用のグループ作成)/テーマ発表①					1
	7	グループワーク①:(発表用スライド作成)②					1
	8	グループワーク①:発表/提出③					1
	9	GoogleGeminiを使っでのワーク(架空のゲーム企業を作ってみよう)①					1
	10	GoogleGeminiを使っでのワーク(架空のゲーム企業を作ってみよう)/提出②					1
	11	SNS使用の利点と注意点/2025年炎上案件調査					1
	12	SNSアイコン、ヘッダー、転載不可マーク制作①					1
	13	SNSアイコン、ヘッダー、転載不可マーク制作②/提出					1
	14	WEBポートフォリオ作成:サイト登録/作品選定					1
	15	WEBポートフォリオ作成:登録作業/提出					1
	16	個人ワーク:ネット被害を減らすためのアイデア					1
	17	個人ワーク:ネット被害を減らすためのアイデアだし/提出					1
	18	グループワーク②:(チャットワークでやり取り用のグループ作成)/テーマ発表①					2
	19	グループワーク②:(発表用スライド作成)②					2
	20	グループワーク②:発表/提出③					2
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
			科目単位数		1	合計時間数	23
教科書	配布プリント						
時間外学習	授業で習得したツールを日々の生活で活用する。						
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	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	色彩学		担当者	前川 潤平		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					2
	2	第2章 色のなりたち②					2
	3	第2章 混色1&2					2
	4	第2章 混色2a					2
	5	第3章 色の表示方法					2
	6	第3章 色の表示方法1a1b					2
	7	第3章 色の表示方法2a2b					2
	8	第4章 色の知覚的効果1a1b					2
	9	第4章 色の知覚的効果2a2b					2
	10	第5章 色の心理的効果1					2
	11	第5章 色の心理的効果2					2
	12	第6章 色彩調和1a1b					2
	13	第6章 色彩調和2a2b					2
	14	色彩検定模擬試験					24
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
				科目単位数	3	合計時間数	50
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	イラスト・マンガ科 1年次		授業方法	演習、講義		講義時期	通年
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、調子づけ、質感出しについて					2
	2	ハッチング課題①/提出					2
	3	デッサン課題モチーフ①(球体)/クラス内講評会/(30min)提出					6
	4	デッサン課題モチーフ②(手足クロッキー)					2
	5	デッサン課題モチーフ③(三角立方体)/クラス内講評会/(30min)提出					6
	6	デッサン課題モチーフ④(木材)/クラス内講評会/(30min)提出					6
	7	デッサン課題モチーフ⑤(人物クロッキー)					2
	8	デッサン課題モチーフ⑥(お菓子パッケージ)/クラス内講評会/(30min)提出					6
	9	デッサン課題モチーフ⑦(ビン)/クラス内講評会/(30min)提出					6
	10	デッサン課題モチーフ⑧(石膏足)/クラス内講評会/(30min)提出					6
	11	デッサン課題モチーフ⑨(石膏アリアドネ予定)/クラス内講評会/(30min)提出					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	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	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	背景 I		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	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。 一点透視、二点透視、三点透視の透視図法を用いた背景技法を習得できる。						
授業計画	内 容					授業時間数	
	1	授業導入。パース・透視図法の概要					4
	2	1点透視図法の作画(参考画像をもとに)					6
	3	1点透視図法の作画					6
	4	2点透視図法の導入・習作					6
	5	2点透視図法の作画(参考画像をもとに)					6
	6	2点透視図法の作画					6
	7	3点透視図法の導入・習作					6
	8	3点透視図法の作画(参考画像をもとに)					6
	9	3点透視図法の作画					6
	10	デジタル背景作画 導入と基礎					4
	11	1点透視図法(デジタル作画)					4
	12	2点透視図法(デジタル作画)					4
	13	2点透視図法(デジタル作画)					4
	14	3点透視図法(デジタル作画)					4
	15	3点透視図法(デジタル作画)					4
	16	3点透視図法(デジタル作画)					4
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
				科目単位数	2	合計時間数	80
教科書	パース塾(廣済堂出版)						
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	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 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	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	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	基礎を活かし、ポートフォリオに掲載できるような作品に仕上げる						
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					4
	2	自己紹介マンガ作成②/提出					4
	3	自己紹介イラスト制作(A3原稿用紙)(提出、作品観覧)②					4
	4	コピックの使い方、着色①(制作)					4
	5	コピックの使い方、着色②(提出)					4
	6	copicAWARD公募取り組み①(ラフ出し、制作)					4
	7	copicAWARD公募取り組み②(ラフ出し、制作)					4
	8	copicAWARD公募取り組み③(提出、品評会、登録作業)					4
	9	配色について:色の持つイメージ/視認性 自分の名前をレタリング(実習)①					4
	10	配色について:色の持つイメージ/視認性 自分の名前をレタリング(実習)/提出②					4
	11	暑中見舞いハガキデザイン①					4
	12	暑中見舞いハガキデザイン②/展示準備					4
	13	リキテックスチャレンジ①(制作)					4
	14	リキテックスチャレンジ②(制作)					4
	15	リキテックスチャレンジ③(提出、品評会)					4
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
			科目単位数		2	合計時間数	
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	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40%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出) ●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 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	イラスト・マンガ科 1年次		授業方法	演習		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 ・身に付けた知識を用いてオリジナルキャラクター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/キャラクターとは何か？					2
	2	動物擬人化デザイン(アナログ作画)					2
	3	CLIP STUDIO PAINTの基本的な操作					2
	4	表情筋/表情描き分け①					2
	5	表情描き分け②					2
	6	男女描き分け					2
	7	男女体型描き分け					2
	8	衣装デザイン研究					3
	9	男性キャラクター制作①(リサーチ/ラフ)					3
	10	男性キャラクター制作②(ラフ/進捗確認)					3
	11	男性キャラクター制作③(着彩)					3
	12	男性キャラクター制作④(完成/品評会)					3
	13	女性キャラクター制作①(リサーチ/ラフ)					3
	14	女性キャラクター制作②(ラフ/進捗確認)					3
	15	女性キャラクター制作③(着彩)					3
	16	女性キャラクター制作④(完成/品評会)					3
	17	SDキャラクターの基本					3
	18	ご当地キャラクター制作(リサーチ/ラフ)					3
	19	ご当地キャラクター制作(着彩)					3
	20	ご当地キャラクター制作(完成/品評会)					3
	21	発注書に沿ったキャラクター制作(リサーチ/ラフ)					3
	22	発注書に沿ったキャラクター制作(着彩)					3
	23	発注書に沿ったキャラクター制作(着彩)					3
	24	発注書に沿ったキャラクター制作(完成/品評会)					3
	25						
				科目単位数	2	合計時間数	65
教科書	スカルプターのための美術解剖学/今日からはじめるCLIP STUDIO PAINT						
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%●総合課題評価点50%(提出課題の平均点より算出) ●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 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	イラスト・マンガ科 1年次	授業方法	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。					
到達目標	・基本的な物語の構成を練ることが出来る。 ・アナログで1pマンガを制作出来る。(トーンなどの仕上げはデジタル) ・フルデジタルで2pマンガを制作できる。 ・縦スクロールマンガをフルカラーで製作出来る。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	シナリオマンガ制作の導入/起承転結の講義				3
	2	三幕構成の講義/アナログ作画の作画方法等の説明				3
	3	1pアナログ原稿製作(仕上げはデジタル)/アイデア構想				3
	4	1pアナログ原稿制作/下書き/原稿作業				3
	5	1pアナログ原稿制作/原稿〆切				3
	6	フルデジタルでの2p漫画制作/デジタル原稿製作/プロット				3
	7	デジタル原稿制作/プロット				3
	8	デジタル原稿制作/ネーム/プロット〆切				3
	9	デジタル原稿制作/ネーム				3
	10	デジタル原稿制作/ネーム/ネーム〆切				3
	11	デジタル原稿制作/原稿作業				18
	12	デジタル原稿制作/原稿作業/原稿〆切				3
	13	神話の法則の講義/縦スクロールマンガ制作の導入				3
	14	縦スクロールマンガ制作/プロット				3
	15	縦スクロールマンガ制作/プロット/プロット〆切				3
	16	縦スクロールマンガ制作/ネーム				6
	17	縦スクロールマンガ制作/ネーム/ネーム〆切				3
	18	縦スクロールマンガ制作/原稿作業				9
	19	縦スクロールマンガ制作/原稿作業/着彩				3
	20	縦スクロールマンガ制作/原稿作業/着彩/仕上げ				3
	21	縦スクロールマンガ制作/原稿作業/仕上げ/原稿〆切				3
	22					
	23					
	24					
	25					
			科目単位数	3	合計時間数	87
教科書	CLIP STUDIO PEINT EX公式ガイドブック改訂3版/その他資料、卒業生作品など					
時間外学習	ある程度次に何を描くか構想してもらう。					
成績評価方法	●授業態度20%●総合課題評価点50%(提出課題の平均点より算出) ●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 3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	イラスト・マンガ科 1年次		授業方法	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	アニメーションの概要として、歴史、作画法、基本アクションのメカニズムを理解し、技法を各自の専攻分野にて応用できる、						
授業計画	内 容						授業時間数
	1	アニメ制作工程					4
	2	アニメの歴史					4
	3	業界の問題点					4
	4	タイムシートとは、中割とは					4
	5	クリンナップとは					4
	6	原画と動画					4
	7	絵コンテとレイアウトー1					4
	8	絵コンテとレイアウトー2					4
	9	アニメ12の原則とは、					4
	10	走りの分解					4
	11	歩きの分解					4
	12	振り向きの分解					4
	13	アクション創作ー1					6
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
			科目単位数		3	合計時間数	54
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	授業で習得した 作画法を練習する。						
成績評価方法	●課題評価点50%●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 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	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	基礎制作実習		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)					6
	2	各チームに制作開始 (制作期間スタート)					6
	3	制作期間①(コンセプト、テーマ、コンテンツの決定)					6
	4	制作期間②					6
	5	制作期間③(進捗確認)					6
	6	制作期間④					6
	7	制作期間⑤(進捗確認)					6
	8	制作期間⑥					6
	9	制作期間⑦(進捗確認)					6
	10	制作期間⑧					6
	11	制作期間⑨(進捗確認)					6
	12	制作期間⑩					6
	13	制作期間_11(進捗確認)					6
	14	制作期間_12(進捗確認)					6
	15	修了制作プレゼンテーション本番					6
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
			科目単位数		3	合計時間数	90
教科書	必要に応じて担当教務で準備						
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40%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出) ●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 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	イラスト・マンガ科 1年次		授業方法	演習、講義		講義時期	後期
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学内イベント(学園祭)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、 学内イベント(学園祭)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	デザイン思考導入①					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②					3
	10	デザイン思考／分野別ワーク④					3
	11						
	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	30
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				
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	イラスト・マンガ科 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	米須 清人		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。 各種イベントに参加する中で自分の役割を見つけ行動ができるようになる 社会に出る前の準備段階としての意識付けを自発的に行うことができる						
授業計画	内 容						授業時間数
	1	新学期オリエンテーション(各クラス運営&個別面談の実施)					30
	2	新入生との合同オリエンテーション(学校外イベントでの交流)					6
	3	学園全体イベント(全学生対象) 志講演会@コンベンションセンター					6
	4	前期末最終日(各クラス運営&個別就職面談の実施)					4
	5	後期始業日(各クラス運営&個別就職面談の実施)					6
	6	進級年次交流レク大会(兄弟学級関係性の構築など)					6
	7	卒年次プレゼンテーション(プレゼン期間2日＋展示会搬入日)					24
	8	進級年次プレゼンテーション(卒年次学生は見学と品評会)					24
	9	後期最終日(各クラス運営&個別就職面談の実施)					4
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
				科目単位数	4	合計時間数	110
教科書	講師制作授業資料、その他						
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／勤怠状況50%、課題提出状況50%						
担当詳細	教員		備考				
実務経験紹介							

シラバス

令和 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	イラスト・マンガ科 2年次		授業方法	演習、講義		講義時期	前期
授業科目	デッサンⅡ		担当者	池宮城 涼風		科目必修区分	必修
授業概要	物の形(形態)や空間の捉え方を理解し描写力を身につける。 監察力を身につけ、量感や質感などのテクニックを学びます。 鉛筆以外の描画材、表現材料等で質感を描き制作へのクオリティを上げる。						
到達目標	基礎を活かし、ポートフォリオに掲載できるような作品に仕上げる						
授業計画	内 容					授業時間数	
	1	授業導入/シラバス説明:デッサン課題モチーフ①(ガラス玉)					2
	2	デッサン課題モチーフ①(ガラス玉/クラス内講評会/(30min)提出					6
	3	デッサン課題モチーフ②(自画像)/クラス内講評会/(30min)提出					8
	4	デッサン課題モチーフ③(石膏モリエール予定)/クラス内講評会/(30min)提出					8
	5	デッサン課題モチーフ④(静物デッサン)/クラス内講評会/(30min)提出					8
	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		2	合計時間数	32
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	イラスト・マンガ科 2年次		授業方法	演習、講義		講義時期	前期
授業科目	キャリアデザインⅡ		担当者	宮木 健一		科目必修区分	必修
授業概要	社会人としての資質、組織の機能、対人関係、電話実務、文書の取扱い等の基本を学ぶ。実社会に出た時に戸惑うことなく行動できるよう幅広いビジネスマナーの知識を習得する。						
到達目標	①感じの良い身だしなみや表情を身に付ける。 ②その場に応じた挨拶が当たり前出来る。(会釈・敬礼・最敬礼) ③言葉遣いの基本を理解し(尊敬語・謙譲語)、実践出来る。 ④来客対応(心構えを知る、受付、名刺交換、お茶接待等)の流れを理解し、実践出来る。 ⑤電話対応(受信・発信、伝言メモ作成、イレギュラーな対応等)の流れを理解し、実践出来る。						
授業計画	内 容						授業時間数
	1	導入(授業の目的、概要説明、自己紹介) 仕事の目的、職業人生設計について					1
	2	社会人としての心構え(仕事に取り組む姿勢、人間関係、その他)					3
	3	ビジネスコミュニケーション(話の仕方、聞き方、報告・連絡・相談、敬語の基本、身嗜み、お辞儀の仕方等) 評価テスト:模擬面接、ビジネス敬語の筆記試験					3
	4	電話対応のマナー(電話の受け方の基本、ロールプレイング)					3
	5	来客対応のマナー(名刺の取り扱い方、ロールプレイング)					4
	6	訪問のマナー、席次マナー、Eメール、その他通信手段の注意等					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		1	合計時間数	16
教科書	ビジネスのマナー(ウイネット)						
時間外学習	授業で理解し習得した内容を日々の生活で生かす。 ポートフォリオ制作をブラッシュアップし就職活動に活かす。						
成績評価方法	【授業態度(40P)】【評価テスト(60P)】						
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	イラスト・マンガ科 2年次		授業方法	実習		講義時期	前期
授業科目	背景Ⅱ		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	・クリップスタジオのパス定規を用いて基礎的な背景の作画ができる。 ・1点透視、2点透視、3点透視図法を用いたデジタル背景が制作できる。						
授業計画	内 容					授業時間数	
	1	パス理論のおさらい					3
	2	デジタル背景の導入(パス定規などツール使用方法)					3
	3	1点透視図法のデジタル作画(パス定規の導入)					3
	4	1点透視図法のデジタル作画					3
	5	1点透視図法のデジタル作画					3
	6	2点透視図法のデジタル作画(パス定規の導入)					3
	7	2点透視図法のデジタル作画					3
	8	2点透視図法のデジタル作画					3
	9	3点透視図法のデジタル作画(パス定規の導入)					3
	10	3点透視図法のデジタル作画					3
	11	3点透視図法のデジタル作画					3
	12	デジタル機能の応用(3Dや背景素材の使用方法)					3
	13	デジタル機能の応用					3
	14	デジタル機能の応用					3
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
			科目単位数		1	合計時間数	42
教科書	講師制作授業資料、その他						
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%、総合課題評価点30%、課題・発表評価点50%						
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 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	イラスト・マンガ科 2年次		授業方法	演習		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	1年次に学んだ技術を活かして、ニーズに合わせた画風で作画することができる。 1年次の自身の作品よりもさらにクオリティの高い作品を制作することができる。						
授業計画	内 容						授業時間数
	1	オリエンテーション/アンケート/キャラデザ15分ノック					4
	2	ポージングの工夫					4
	3	ライティングの工夫					4
	4	シルエットが与える印象についての研究/実践					8
	5	年齢別描きわけ					4
	6	ニーズに合わせた画風アレンジ					12
	7	CDジャケットデザイン					8
	8	過去作品リデザイン(添削/改善点洗い出し)					4
	9	過去作品リデザイン(制作)					4
	10	過去作品リデザイン(品評会)					4
	11	ヒアリング内容に基づいたリクエスト授業					12
	12	エフェクトの描き方(炎/水)					4
	13	エフェクトの描き方(雷/氷/風)					4
	14	ファンタジーキャラクターグループ制作①(企画)					4
	15	ファンタジーキャラクターグループ制作②(デザイン制作)					4
	16	ヴィネットイラスト制作(概要説明/ラフ)					8
	17	ヴィネットイラスト制作(着彩)					4
	18	ヴィネットイラスト制作(着彩/エフェクト)					4
	19	グループ発表(資料制作)/品評会/講評					8
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
				科目単位数	4	合計時間数	108
教科書	スカルプターのための美術解剖学、講師制作授業資料、その他						
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%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出) ●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 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	イラスト・マンガ科 2年次		授業方法	演習		講義時期	通年
授業科目	商品デザイン		担当者	上原 里桜		科目必修区分	必修
授業概要	一年次で得た基礎を活かし、自身の作品をどのように売り出していくかを考えながらオリジナルグッズをデザインする						
到達目標	・制作したグッズを校内販売や県内即売会を経て、自身の作品/グッズをお客様に届ける ・自身の作品の個性や強みをよく考察し、ブランディングができるようになる						
授業計画	内 容						授業時間数
	1	オリエンテーション/名刺制作					3
	2	名刺制作/入稿					3
	3	ロゴ制作(リサーチ/ラフ)					3
	4	ロゴ制作(仕上げ)					3
	5	校内販売に向けてグッズ制作①/販売サイト登録					3
	6	校内販売に向けてグッズ制作②(SDキャラクター等)					3
	7	校内販売に向けてグッズ制作③					3
	8	校内販売に向けてグッズ制作④(お品書き)					3
	9	デザインコンプ/県内即売会に向けてグッズ制作①					3
	10	デザインコンプ/県内即売会に向けてグッズ制作②					3
	11	デザインコンプ/県内即売会に向けてグッズ制作③					3
	12	デザインコンプ/県内即売会に向けてグッズ制作④					3
	13	デザインコンプ/県内即売会に向けてグッズ制作⑤					3
	14	デザインコンプ/県内即売会に向けてグッズ制作⑥					3
	15	県内即売会振り返り					3
	16	ブランディングについてのレポート制作					3
	17	振り返り/講評					3
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
			科目単位数		2	合計時間数	51
教科書	講師制作授業資料、その他						
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%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出) ●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 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	イラスト・マンガ科 2年次		授業方法	実習		講義時期	通年
授業科目	マンガクリエイター(卒業制作)		担当者	仲間 理		科目必修区分	選択
授業概要	プロの漫画家として活躍できるような作品の制作を目指す。作画クオリティはもちろん、ストーリー構成に至るまでを徹底的に何度も練り上げ、他人の心を動かせるような作品作りを目指す。						
到達目標	・自身の強みを分析し、志望ジャンルや作家像を明確に言語化できる。 ・適性に合ったアプローチ先を選定し、媒体に特化したネーム・原稿を制作できる。 ・商業レベルの品質と速度を両立し、締切内に作品を完成させて外部へ提案できる。						
授業計画	内 容						授業時間数
	1	シラバスの説明／卒業制作の導入／課題「好きなマンガのネームを描く」					6
	2	課題品評会／テーマをもとに4Pネーム制作(3時間3作品)／品評会課題「プロット・ネーム制作」					6
	3	8P漫画【ネーム制作確認・個別添削・作画スケジュール作成】					6
	4	8P漫画【作画作業①:下書き・キャラクターペン入れ】					6
	5	8P漫画【作画作業②:背景・トーン・仕上げ】					6
	6	完成原稿品評会／16P漫画のプロット・キャラデザ・ネーム制作導入					6
	7	16P漫画【ネーム確認・個別添削・作画スケジュール作成】					6
	8	16P漫画【作画作業①:全ページの下書き・ペン入れ開始】					6
	9	16P漫画【作画作業②:背景・トーン】					6
	10	16P漫画【作画作業③:仕上げ】					6
	11	完成原稿品評会／24P漫画のプロット・キャラデザ・ネーム制作導入					6
	12	24P漫画【作画作業①:全体下書き・構図決定】					6
	13	24P漫画【作画作業②:キャラクターペン入れ(前半)】					6
	14	24P漫画【作画作業③:キャラクターペン入れ完了・モブ作画】					6
	15	24P漫画【作画作業④:背景作画・3D素材の調整】					6
	16	24P漫画【作画作業⑤:ベタ・トーン処理・描き文字】					6
	17	24P漫画【作画作業⑥:最終調整(ホワイト・効果)】					6
	18	完成原稿品評会／応募・投稿／夏休みの動きについて説明					6
	19	卒業制作プレゼンに向けて					6
	20	プレゼン準備					6
	21	プレゼン準備／授業総括・振り返り					6
	22						
	23						
	24						
	25						
				科目単位数	4	合計時間数	126
教科書	講師制作授業資料、その他						
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%●総合課題評価点50%(提出課題の平均点より算出) ●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 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	イラスト・マンガ科 2年次		授業方法	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	選択
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	・ストーリーや世界観、性格、背景を掘り下げ、見ている相手に説得力のあるキャラクター設定を作ることができる。 ・人体構造や衣装デザイン色の使い方を意識し個性を視覚的に表現しながらフィードバックを活かして完成度を高めることができる。 ・キャラクターを活用する各種メディアの特性を理解し、適切な展開手法を選択できる。						
授業計画	内 容						授業時間数
	1	授業概要の説明／卒業制作の進め方／卒業制作企画書の作成					6
	2	三面図作成①(ラフ案制作・ポーズや体型の確認)					6
	3	三面図作成②(詳細調整・仕上げ)／品評会(企画書の発表・フィードバック)					6
	4	キャラクター立ち絵制作①(情報収集・基本ポーズラフ・シルエットチェック)					6
	5	キャラクター立ち絵制作②(清書・配色・ディテール調整)					6
	6	キャラクター立ち絵制作③(表情差分の制作)					6
	7	キャラクター立ち絵制作④(描き込み・仕上げ)／品評会(キャラデザ発表・FB)					6
	8	スチル制作①構図・ラフ案の作成(キャラと背景の配置決定、表情差分の案作成)					6
	9	スチル制作②キャラ背景の描き込み・基礎仕上げ(線画や大まかな色付けなど)					6
	10	スチル制作③キャラ背景の細部描き込み・仕上げ(色調整・影付け・質感など)					6
	11	スチル制作④最終仕上げ(ディテール・光影、差分の完成)／品評会(スチル発表・FB)					6
	12	B1制作①(情報収集・ポスターの構成を考え、ラフを作成(レイアウト・配色・要素配置))					6
	13	B1制作②(ラフをブラッシュアップし、清書の下準備(線画・詳細調整))					6
	14	B1制作③(清書・仕上げ(質感・光影etc)／ポスターD(ロゴ・文字入れ・配置・視認性調整))					6
	15	B1制作④(印刷用データの最終調整・品評会(発表・講評・修正点確認))					6
	16	その他ツール制作:外注作業になる場合は早めの制作の注文になる可能性有					18
	17	卒業制作プレゼンに向けて					6
	18	プレゼン準備					6
	19	プレゼン準備／授業総括・振り返り					6
	20						
				科目単位数	4	合計時間数	126
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) 、 講師制作授業資料、その他						
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%●総合課題評価点50%(提出課題の平均点より算出) ●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 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	イラスト・マンガ科 2年次		授業方法	実習		講義時期	通年
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	選択
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論とチームによる作品制作の実践をととしてアニメーションという表現技法を身につける。						
到達目標	クリスタを使ってショートアニメーションを制作できるようになる						
授業計画	内 容						授業時間数
	1	制作会議					6
	2	絵コンテ作成					12
	3	レイアウト作成					6
	4	原画					24
	5	動画					18
	6	彩色					18
	7	撮影					6
	8	編集					12
	9	完成					6
	10	卒業制作プレゼンに向けて					6
	11	プレゼン準備					6
	12	プレゼン準備／授業総括・振り返り					6
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
			科目単位数		4	合計時間数	126
教科書	講師制作授業資料、その他						
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%●総合課題評価点50%(提出課題の平均点より算出) ●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 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	イラスト・マンガ科 2年次		授業方法	講義、演習	講義時期	通年
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	作品制作の際のクライアント間のやりとりやビジネスマナー、法律など作品制作に関連する知識を身に付け、クリエイターとしての知識や技術を習得する					
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	導入・第1章/イラストレータの仕事の基本についての概要				3
	2	第2章/仕事の流れと日常業務についての事例共有				3
	3	第3章/著作権のことを学ぶ①				3
	4	第3章/著作権のことを学ぶ②				3
	5	第3章/著作権のことを学ぶ③→中間1回目テスト				3
	6	第4章/金銭の話と起こり得るトラブルについての共有①				3
	7	第4章/金銭の話と起こり得るトラブルについての共有②				3
	8	第5章/著作権法の変化について学ぶ(TPPからの非親告罪化が与える影響)①				3
	9	第5章/著作権法の変化について学ぶ(TPPからの非親告罪化が与える影響)②				3
	10	まとめ→中間2回目テスト(最終)				3
	11					
	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	Q & Aで分かる! イラストレーターのビジネス知識、講師制作授業資料、その他					
時間外学習	授業振り返りおよび、事前学習 SNSを使用した自己マーケティングへの挑戦					
成績評価方法	授業態度／勤怠状況50%、課題提出状況50%					
担当詳細	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 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	イラスト・マンガ科 2年次		授業方法	演習、講義		講義時期	後期
授業科目	イラストデザイン		担当者	米須 清人		科目必修区分	必修
授業概要	1年次で学んだ基礎技術を活かしてイラストコンペに応募をして業界での実績づくりに努める						
到達目標	応募する公募(コンテスト)を自身で選んで自分の持ち合わせる知識や技術、特色を活かした作品を制作して投稿までを自ら行う(自分の作品が評価されそうなテーマの公募を自ら選択するスキルも養う)						
授業計画	内 容						授業時間数
	1	公募に出す作品(1枚イラスト)の制作のコツと構図などの考え方について					4
	2	各自公募用イラスト作品制作①(適宜個別進捗状況確認)					4
	3	各自公募用イラスト作品制作②(適宜個別進捗状況確認)					4
	4	各自公募用イラスト作品制作③(適宜個別進捗状況確認)					4
	5	全員応募済作品添削会(付箋紙を使用した品評会の実施含める)					4
	6	各自公募用イラスト作品制作①(適宜個別進捗状況確認)					4
	7	各自公募用イラスト作品制作②(適宜個別進捗状況確認)					4
	8	各自公募用イラスト作品制作③(適宜個別進捗状況確認)					4
	9	全員応募済作品添削会(付箋紙を使用した品評会の実施含める)					4
	10						
	11						
	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	36
教科書	MG科定期購読雑誌/イラストレーション、MDN、CGWORLD 過去学生作品etc						
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%、総合課題評価点30%、課題・発表評価点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	イラスト・マンガ科 2年次		授業方法	演習、講義		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	Vtuberモデル用の立ち絵製作・モデリングを理解してもらう。 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用の立ち絵が描けるようになる。 Live2dモデリングができるようになる。						
授業計画	内 容					授業時間数	
	1	Spineを触ってみよう					4
	2	Live2d用立ち絵の制作					10
	3	目のモデリング					8
	4	口のモデリング					10
	5	顔のモデリング					8
	6	髪 of モデリング					8
	7	身体 of モデリング					15
	8	揺れのモデリング					8
	9	表情差分の導入					4
	10	物理演算					7
	11	データの変換					1
	12	vtuber studioへの入れ方					1
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	25						
			科目単位数		3	合計時間数	84
教科書	10日でマスターLive2Dモデルメイキング講座						
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%、総合課題評価点30%、課題・発表評価点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	イラスト・マンガ科 2年次		授業方法	演習		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	現場に必要な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ク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成果物に繋がられるような流れで進行する						
到達目標	現場で必要とされる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、進路選択について、学習動機付け、イラレフォトショの基本操作の確認。					3
	2	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。					3
	3	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。時間内出力提出。					3
	4	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					3
	5	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					3
	6	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					3
	7	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、MAC室出力					3
	8	文庫本サイズの装丁デザイン／製本機にて冊子制作					3
	9	文庫本サイズの装丁デザイン／日本文学をテーマ サブツールレイアウト					3
	10	文庫本サイズの装丁デザイン／日本文学をテーマ サブツールMAC室出力					3
	11	ネットから素材を集めて指定通りにレイアウト(北イタリア)。					3
	12	ネットから素材を集めて指定通りにレイアウト(北イタリア)。時間内出力提出。					3
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
			科目単位数		2	合計時間数	
教科書	モリサワ書体見本帳、メディア別・書体サンプル帖、ポートフォリオサイト(必要に応じ活用)						
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%、総合課題評価点30%、課題・発表評価点50%						
担当詳細		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	イラスト・マンガ科 2年次		授業方法	実習、講義、演習		講義時期	通年
授業科目	イベント・企画		担当者	米須 清人		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	イラスト・マンガ科 2年次		授業方法	演習、講義		講義時期	前期
授業科目	デザイン思考		担当者	米須 清人		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学内イベント(学園祭)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、 学内イベント(学園祭)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	デザイン思考導入①					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②					3
	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	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				
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	イラスト・マンガ科 2年次		授業方法	講義、演習	講義時期	前期
授業科目	企業研究		担当者		科目必修区分	必修
授業概要	業界で活躍をしている卒業生や企業の方を招いて在校生向けに講話及びワークショップを行なっていただき創作意欲や足りない部分の技術と知識の向上に役立てる。					
到達目標	業界で活躍している卒業生や業界関係者の講話や技術披露を通して自身のスキルを理解する 講話者の話を聞いて自身の将来のビジョンと目標を明確にして成長目標プランを構築する					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	業界で活躍する卒業生講話(技術披露パート&座談会形式講話会) 2部構成				6
	2	業界で活躍する卒業生講話(技術披露パート&座談会形式講話会) 2部構成				6
	3	業界で活躍する卒業生講話(技術披露パート&講話会) 学生作品の講評				6
	4	業界で活躍する卒業生講話(技術披露パート&講話会) 学生作品の講評				6
	5	業界で活躍する卒業生講話(技術披露パート&座談会形式講話会) 2部構成				6
	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	特になし(講話者が準備された資料やスライドデータなど)					
時間外学習	講話者の話を聞いて自身の成長へつなげていく時間を設ける。(振り返り)					
成績評価方法	授業態度／勤怠状況50%、課題提出状況50%					
担当詳細	教員		備考			
実務経験紹介						