

シラバス

令和 6 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	探求1	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	デザインのアイデアを創造するために、既存のデザインや人物、また学生が興味がある事柄に対し深く探求・考察する。 デザイン思考を身につける。デザインコンプに向けた展示・販売作品を制作する。				
到達目標	デザイン思考を理解し、意識することができる。 さまざまな考えに柔軟に取り入れ、対応することができる。 修了制作に向けた共同制作ができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	探求ワーク1			3
	2	探求ワーク2			3
	3	探求ワーク3			3
	4	探求ワーク4			3
	5	探求ワーク5			3
	6	探求ワーク6			3
	7	探求ワーク7			3
	8	探求ワーク8			3
	9	2Fフロアで展示会をする(合意を取りながら進める) / 計画			3
	10	3Fフロアで展示会をする(合意を取りながら進める) / 計画			3
	11	4Fフロアで展示会をする(合意を取りながら進める) / 制作			3
	12	5Fフロアで展示会をする(合意を取りながら進める) / 制作			3
	13	6Fフロアで展示会をする(合意を取りながら進める) / 実行			3
	14	7Fフロアで展示会をする(合意を取りながら進める) / 反省			3
	15	デザインコンプに向けての修了制作 / 企画			6
	16	デザインコンプに向けての修了制作 / 企画			6
	17	デザインコンプに向けての修了制作 / コンセプト発表			6
	18	デザインコンプに向けての修了制作 / コンセプト発表			6
	19	デザインコンプに向けての修了制作 / 制作物発表			6
	20	デザインコンプに向けての修了制作 / 制作			6
	21	デザインコンプに向けての修了制作 / 制作			6
	22	デザインコンプに向けての修了制作 / 制作			6
	23	デザインコンプに向けての修了制作 / 制作			6
	24	デザインコンプに向けての修了制作 / 制作			6
	25	デザインコンプに向けての修了制作 / 制作			6
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				108
教科書					
時間外学習	情報収集、計画に応じて共同制作への取り組みなどを推奨する				
成績評価方法	授業態度40%、提出物30%、授業・イベント取り組み姿勢30%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース		授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	色彩学	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修	
授業概要	色彩に関わる職業に求められる知識・技能を身につける。					
到達目標	クリエイターとなるため色彩の基礎知識が理解できる。 色の成り立ちを理解することができる。 色の知覚的効果、心理的効果を理解することができる。 色彩調和を活用し、デザインに活かすことができる。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	第1章 色のなりたち①				3
	2	第2章 色のなりたち②				3
	3	第2章 混色1&2				3
	4	第2章 混色2a				3
	5	第2章 混色2b				3
	6	第3章 色の表示方法				3
	7	第3章 色の表示方法1a				3
	8	第3章 色の表示方法1b				3
	9	第3章 色の表示方法2a				3
	10	第3章 色の表示方法2b				3
	11	第4章 色の知覚的効果1a				3
	12	第4章 色の知覚的効果1b				3
	13	第4章 色の知覚的効果2a				3
	14	第4章 色の知覚的効果2b				3
	15	第5章 色の心理的効果1				3
	16	第5章 色の心理的効果2				3
	17	第5章 色の心理的効果3				3
	18	第6章 色彩調和1a				3
	19	第6章 色彩調和1b				3
	20	第6章 色彩調和2a				3
	21	第6章 色彩調和2b				3
	22	色彩検定対策				3
	23	色彩検定対策				3
	24	色彩検定対策				3
	25	色彩検定対策				3
	26	色彩検定日				3
27						
28						
29						
	合計時間数					78
教科書	Color Master、カラーマスター過去問題 Vol.3					
時間外学習						
成績評価方法	授業態度状況(20%)・課題提出状況(40%)・検定対策問題(40%)=100%					
担当詳細	実務家	備考				
	実務経験紹介	デザイン業界 2年勤務				

シラバス

令和 6 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	イラストレーター&フォトショップ	担当者	池宮城涼風	科目必修区分	必修
授業概要	DTP実習授業と連携を取りながら現場サイドで必要とされるDTPソフト(illustrator/photoshop)の基礎技術を習得させると共に後期に設定している「illsutrator検定」「photoshop検定」の対策授業としても位置づけ、必要なスキルを身につけると同時に検定合格を目指すものとする。				
到達目標	Illustratorを使用し、印刷物のデザインやロゴデザインなどが制作できる。 Photoshopを使用し、画像編集やWEBバナーなどが制作できる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	授業導入:アプリケーション起動の仕方、ツールについて			3
	2	レイヤーについて/フォントの設定/解像度&カラー設定			3
	3	テキストの挿入、グループやクリッピングマスクを使ってマップ作り			3
	4	図形を描く(ペンツール)/アンパンマン&くまモン作成			3
	5	ブレンドツールで模様や文字を描く			3
	6	名刺のデザイン・作成			3
	7	印刷の方法について、Mac室の使い方			3
	8	名刺のデザイン(印刷・カッティング)			3
	9	パスファインダを使ってイラストや記号を作る			3
	10	ポスタートレース作業			3
	11	架空企業のポスターデザイン(案出し、制作)			3
	12	架空企業のポスターデザイン②(カッティング、提出)			3
	13	自分のロゴマークを作ろう			3
	14	ロゴマーク公募取り組み			3
	15	ロゴマーク公募取り組み(提出)			3
	16	Illustrator検定対策①			3
	17	Illustrator検定対策②			3
	18	Illustrator検定対策③			3
	19	Photoshop機能:写真加工、フィルター機能			3
	20	Photoshop機能:ワークスペース/WEB解像度/実践作業(画像の切り抜き)			3
	21	Photoshop機能:写真合成、文字加工、リサイズ			3
	22	Photoshop検定対策①			3
	23	Photoshop検定対策②			3
	24	Photoshop検定対策③			3
	25				
	26				
27					
28					
	合計時間数				72
教科書	世界一わかりやすいIllustrator&Photoshop 操作とデザインの教科書				
	Illustratorクリエイター能力認定試験過去問題				
時間外学習					
成績評価方法	授業態度20%、検定取り組み姿勢40%、検定合格率ならびに検定の点数40%				
担当詳細	実務家	備考			
	実務経験紹介	デザイン業界(Web運用、分析、広告の制作担当含む) 4年勤務			

シラバス

令和 6 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース		授業方法	講義	講義時期	前期
授業科目	キャラクターデザイン		担当者	長尾 響	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・キャラクター制作の基礎である顔や体の描き方を理解する。 ・キャラの描き方、服装のデザインなどを習得することで、汎用性のあるデザインスキルを習得する。 					
到達目標	・商業向けに応用できるキャラクターデザイン・服装のデザインの基礎知識を習得できる。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	オリエンテーション				3
	2	キャラクターの顔の描き方・描き分け				3
	3	キャラクターの顔の描き方・描き分け				3
	4	キャラクターの顔の描き方・描き分け				3
	5	キャラクターの顔の描き方・描き分け				3
	6	身体の描き方				3
	7	身体の描き方				3
	8	身体の描き方				3
	9	身体の描き方				3
	10	身体の描き方				3
	11	身体の描き方				3
	12	身体の描き方				3
	13	服装の描き方とデザイン(前後)				3
	14	服装の描き方とデザイン(前後)				3
	15	服装の描き方とデザイン(前後)				3
	16	服装の描き方とデザイン(前後)				3
	17	服装の描き方とデザイン(前後)				3
	18	服装の描き方とデザイン(前後)				3
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	合計時間数					54
教科書	特になし					
時間外学習	自宅での取り組み					
成績評価方法	●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20%●課題・発表評価点30%(課題クオリティ)					
担当詳細	教員	備考				
実務経験紹介						

シラバス

令和 6 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース		授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	デッサン1		担当者	山田 祥包	科目必修区分	必修
授業概要	表現する上での道具の特性を理解し、使用法を学び、基礎的な観察力とデザインの現場で必要となるラフ画等での画力を身につける。 自己管理、時間配分の演習。参考作品やクラスメートの作品から良い部分を見つける力も身につける。					
到達目標	鉛筆デッサンの基礎的な描画ができる。 指定された条件を基に正しく描け、質感表現ができる。 様々な形に対する観察力の点で形の変化を感じ取ることができる。 時間内に丁寧に取り組む為の集中力を養い、根気良く作業を続けることができる。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	カッターによる鉛筆削りのレクチャー。手描き表現の種類、ハッチングの紹介と技法の体験。				3
	2	7種類の鉛筆の濃度を検証する為のグラデーション演習。				3
	3	7種類の鉛筆の濃度を検証する為のグラデーション演習。				3
	4	気持ちの良いハッチングの練習課題。トレースされたリンゴのアウトラインにハッチングを入れる。				3
	5	気持ちの良いハッチングの練習課題。トレースされたリンゴのアウトラインにハッチングを入れる。				3
	6	形の取り方。見えない所を意識する。パースとは。マウスの箱等。				3
	7	形の取り方。見えない所を意識する。パースとは。マウスの箱等。				3
	8	人物クロッキー。2名1組で片方がポーズを取り5、10、20分タイマーで時間を計り全身を速写。				3
	9	人物クロッキー。2名1組で片方がポーズを取り5、10、20分タイマーで時間を計り全身を速写。				3
	10	人物クロッキー。2名1組で片方がポーズを取り5、10、20分タイマーで時間を計り全身を速写。				3
	11	果実の写真をパソコンで見ながらのデッサン。鉛筆と色鉛筆の双方を描く。				3
	12	果実の写真をパソコンで見ながらのデッサン。鉛筆と色鉛筆の双方を描く。				3
	13	果実の写真をパソコンで見ながらのデッサン。鉛筆と色鉛筆の双方を描く。				3
	14	果実の写真をパソコンで見ながらのデッサン。鉛筆と色鉛筆の双方を描く。				3
	15	パソコンで写真を見ながら模写デッサン、モデルは自由だが自画像がおすすめ。				3
	16	パソコンで写真を見ながら模写デッサン、モデルは自由だが自画像がおすすめ。				3
	17	パソコンで写真を見ながら模写デッサン、モデルは自由だが自画像がおすすめ。				3
	18	前期最終講評会。学生一人一人にアドバイス、全体共有、振り返り。				3
	19	デッサン/表現①				3
	20	デッサン/表現①				3
	21	デッサン/表現①				3
	22	デッサン/表現②				3
	23	デッサン/表現②				3
	24	デッサン/表現②				3
	25					
	26					
	27					
	28					
	合計時間数					72
教科書	ドローイング(美術出版社)、鉛筆デッサン(グラフィック社)、超色鉛筆画レッスン(メイツ出版)、クイックポーズデ					
時間外学習						
成績評価方法	授業態度 20%、提出期限 20%、課題習熟度 60%					
担当詳細	教員	備考				
実務経験紹介						

シラバス

令和 6 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース		授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	写真基礎		担当者	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> 絞りとシャッタースピード、露出を理解して適切なカメラ操作ができる 知識、技能を理解し、俯瞰的な思考方法を身につけ表現できる様になる。 					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	オリエンテーション、機材の取扱①				3
	2	機材の取扱②、F値を理解する				3
	3	機材の取扱②、F値を理解する ii				3
	4	機材の取扱③、スローシャッター(ライトを使用・カメラスタジオ)				3
	5	機材の取扱④、シャッタースピードを理解する				3
	6	機材の取扱④、シャッタースピードを理解する ii				3
	7	課題①「表情」を撮る(公団付近)				3
	8	課題②「おいしいもの」を撮る				3
	9	機材の取扱 振り返り				3
	10	作品鑑賞				3
	11	ワンシーン・ワンカット作品制作① 概要説明 参考作品試写				3
	12	ワンシーン・ワンカット作品制作② 企画				3
	13	ワンシーン・ワンカット作品制作③ 撮影-1				3
	14	ワンシーン・ワンカット作品制作④ 撮影-2				3
	15	ワンシーン・ワンカット作品制作⑤ 撮影-3				3
	16	完成作品試写				3
	17	作品鑑賞				3
	18	まとめ				3
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
	合計時間数					54
教科書	配布プリント					
時間外学習						
成績評価方法	カメラ、機材操作の習熟度 30% 授業参加度 20% 提出作品状況 50%					
担当詳細	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 6 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	デザイン思考	担当者	山田 祥包	科目必修区分	必修
授業概要	デザイン思考を認識する。 他分野・同分野の意見を取り入れ物事の考え方や考えるプロセスを考察する。 他の意見の価値を認める。				
到達目標	デザイン思考を通してDESIGNCOMPに向けて全学年で取り組みを行う。 主に共感・問題定義・創造・プロトタイプ・テストの5つの段階を経験・体感し、DESIGNCOMPにて学生主体で行動することができる。 2年次・3年次はリーダーシップや責任感を意識し他のメンバーと協力する。 1年次は他者の意見を受け入れ、発言をしコミュニケーションを取る。□				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	デザイン導入①／新入生歓迎球技大会準備			3
	2	新入生球技大会			3
	3	デザイン思考導入②			3
	4	デザイン思考導入③			3
	5	デザイン思考導入④			3
	6	デザイン思考導入⑤			3
	7	デザイン思考／学年ワーク①			3
	8	デザイン思考／学年ワーク②			3
	9	デザイン思考／学年ワーク③			3
	10	デザイン思考／分野別ワーク①			3
	11	デザイン思考／分野別ワーク②			3
	12	デザイン思考／全学年ワーク①			3
	13	デザイン思考／全学年ワーク②			3
	14	DESIGNCOMP導入①			3
	15	DESIGNCOMP導入②／後期の取り組みに向けて			3
	16	DESIGNCOMPチーム構築／チームでのワーク			15
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	合計時間数				60
教科書	参考サイト ストリームライブラリー https://www.steam-library.go.jp/ kalbi https://www.kalbi.jp/ideation-tools				
時間外学習	各チームにより必要に応じてセルフタイムを活用してディスカッションを深める				
成績評価方法	提出課題30%、授業態度40%、授業への積極性20%、チーム貢献度10%				
担当詳細	教員	備考	https://www.steam-library.go.jp/content/101		
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	ファッション・エレメント	担当者	福地 あゆみ	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・ファッションアイテムに関する要素を幅広く学ぶ。 ・小物制作を通して、ミシンなどの洋裁道具、パターン用具の扱いを身に付ける。 ・卒業生や外部講師を招き、現場での話を聞き学ぶワークショップを取り入れる。 				
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1.小物制作を通して、多様な素材に触れる。 2.素材を加工する技術を学ぶ。 3.基本を学び、自らの制作へ応用できる知識を得る。 4.現場の話を聞き、就職意識へつなげる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリテ 授業説明・自己紹介 ピンクッション作り			3
	2	コースター制作1 生地選び・裁断			3
	3	コースター制作2 縫製・ミシンの使い方			3
	4	クラッチバック1 パターン作り			3
	5	クラッチバック2 縫製			3
	6	クラッチバック3 縫製&お絵描きetc.			3
	7	クラッチバック4 縫製&お絵描きetc.			3
	8	タイダイ染め1 素材について(講義)			3
	9	タイダイ染め2 模様を入れて染めてみよう!			3
	10	タイダイ染め3 アイス染め!			3
	11	手縫いワーク てとぐるみ作り1 生地選び・裁断			3
	12	手縫いワーク てとぐるみ作り2 縫ってみよう!			3
	13	手縫いワーク てとぐるみ作り3 縫ってみよう!			3
	14	帽子づくり1 ハット作り1 生地選び・裁断			3
	15	帽子づくり1 ハット作り2 ミシンで縫製			3
	16	帽子づくり1 ハット作り3 ミシンで縫製			3
	17	自由制作1			3
	18	自由制作2			3
	19	自由制作3			3
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				57
教科書	スライド共有				
時間外 学習	各アイテム毎にレポート作成				
	授業内で終わらなかったものに関して、次の授業までに終わらせる。				
成績評価 方法	出席率15%・授業態度30%・理解度50%(総合課題評価40・製図テスト10)・クオリティ5%				
担当詳細	教員	備考			
	実務経験紹介	福地:LEQUIO株式会社 企画・制作担当 3年勤務			

シラバス

令和 6 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	実習、演習	講義時期	後期
授業科目	コンセプト道場	担当者	伊東正彦	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・デザインワークの基礎体力とも言える「コンセプト」の重要性を知る。 ・ワークショップを通して、課題発見・課題解決スキル、コンセプトワード表現スキルを身につける。 ・コンセプトからビジュアル表現を考える習慣を身につける。 ・コンセプトとビジュアルをプレゼンテーションするスキルを身につける。 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・「コンセプト」を発見するプロセスを実習を通して確認することができる。 ・「コンセプト」からデザインを発想することにより、 ・説得力、オリジナリティのあるデザインを創造することができる。 ・課題のついてのチームディスカッション及びプレゼンテーションを通して、 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	コンセプト基礎講座／コンセプトとは何か。 課題発見&解決策発見トレーニング			18
	2	課題発見&解決策発見トレーニング+コンセプトワード表現力トレーニング			18
	3	コンセプトからビジュアル表現へ、プレゼンテーションへ。□			18
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				54
教科書					
時間外学習	毎月の講義期間内で完了できなかった課題への取り組みと、次月への準備。				
成績評価方法	授業取り組み姿勢50%、コンセプト・プレゼンテーション50%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	映像基礎	担当者	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要	映像の概念、動いて見える仕組みや、 撮影におけるカメラの構図からカメラワークの知識を身につける。 取材を通して社会性を身につける。				
到達目標	制作側の意図と動画の関係性を理解する事ができる。 カメラの構図及びカメラワークの基本を理解する事ができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	講義イントロダクション／絵が動いて見える仕組み			3
	2	カメラの構図とポジショニング／カメラワークについて			3
	3	録音の方法			3
	4	取材撮影①			3
	5	編集①			3
	6	完成試写			3
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	合計時間数				18
教科書	配布プリント				
時間外 学習					
成績評価 方法	カメラ、機材操作の習熟度 30% 授業参加度 20% 提出作品状況 50%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	シナリオ	担当者	長尾響口	科目必修区分	必修
授業概要	マンガ製作におけるストーリー展開の基礎「起承転結」を理解する。				
到達目標	起承転結の理論を理解して、オリジナルの漫画を制作できる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	1コマ漫画			3
	2	1コマ漫画～品評			3
	3	1ページ漫画			3
	4	1ページ漫画～品評			3
	5	4コマ漫画(起承転結)			3
	6	4コマ漫画(下書き～ペン入れ)			3
	7	4コマ漫画(ペン入れ～仕上げ)			3
	8	4コマ漫画・品評			3
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				24
教科書					
時間外学習	自宅での取り組み				
成績評価方法	●総合課題評価点50%(提出課題の平均点より算出) ●授業態度20%●課題・発表評価点30%(課題クオリティ)				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義	講義時期	後期
授業科目	ファッションビジネス	担当者	村田里紗	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・ファッション業界について興味をもつ ・ファッション業界について知る・検定取得に役立つ基礎を身につける 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・ファッション業界について知る。 ・専門用語の意味を理解する・ファッションに興味をもち自分自身のコーディネートやスタイリングを楽しみ実践する ・アパレル(ファッション)分野と他業種との関連を理解する 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	自己紹介/導入/ファッション(アパレルとは/業界の仕組み)			3
	2	1章ーファッション販売知識			3
	3	アパレル・ファッションブランドについて課題制作			3
	4	課題発表			3
	5	2章ーファッション/販売技術(販売員の役割)			3
	6	3章ー商品知識(コーディネートについて課題制作)			3
	7	課題発表			3
	8	5章ーマーケティング			3
	9	5章ーマーケティング(商品マーケティング課題制作)			3
	10	課題制作			3
	11	課題発表			3
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
		合計時間数			
教科書	ファッション販売能力検定3級 日本ファッション教育振興協会				
時間外学習	アパレル、ファッションショップを見る、市場の動き流行をキャッチする				
成績評価方法	授業態度40%・理解度15%・提出課題評価45%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	デザインコンプ	担当者	山田祥包	科目必修区分	必修
授業概要	<p>普段の環境とは違う、様々な物事を見聞きすることでデザインの広さを知り、感性を高める。 企業訪問やワークショップを通して、就職活動における業界の知識を得る。 企業へのアポイントを自ら行うことで、社会的自立を促す。また、スケジュール管理を身につける。</p>				
到達目標	<p>授業内容とデザイン業界の動きを関連づけることができる。 就職においての方向性を見つけることができる。 企業訪問などで、疑問点を具体的に述べるができる。 スケジュール管理を行うことができる。</p>				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	DESIGNCOMP準備			17
	2	DESIGNCOMP準備			18
	3	DESIGNCOMP準備			30
	4	DESIGNCOMP準備			30
	5	DESIGNCOMP準備/DESIGNCOMP			40
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				135
教科書					
時間外学習					
成績評価方法	レポートなどの提出率25%、授業取り組み姿勢50%、授業態度25%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	前期
授業科目	志学 I / 総合学習1	担当者	山田祥包	科目必修区分	必修
授業概要	「組織」の中でやりがいや目標などを立てる方法などを身につける。 「人」としての「在り方」を考えて人生の中で「幸せ」を築く方法を身につける。 ジャンルの垣根を超えて、立ち位置を認識する。 専攻する分野・ジャンルの垣根を超えてをを目指すべき分野を見定める。				
到達目標	志学テキストや学生クレドを理解し行動できる。 オリエンテーションを通して、コミュニケーション能力を向上できる。 分野・ジャンルの垣根を超えて発言することができる。 スケジュール管理を工夫し、実行することができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	入学後オリエンテーション			24
	2	「志」学の狙い、学習目標			1
	3	「第1章」感謝			1
	4	「第2章」感動			1
	5	「第3章」思いやり、気配り			1
	6	「第4章」明朗			1
	7	「第5章」挨拶			1
	8	「第6章」素直			1
	9	「第7章」プラス思考			1
	10	「第8章」チャレンジ精神			1
	11	「第9章」永久戦力			1
	12	授業導入 / 兄弟学級交流会 / ディスカッション			14
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				48
教科書	志学I・II (KBG学園発行)				
時間外 学習					
成績評価 方法	授業取組内容、積極性50%、提出課題50%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 6 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 1年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	就職実務1	担当者	山田祥包	科目必修区分	必修
授業概要	就職活動を見越した面接練習、履歴書の書き方、ポートフォリオ作成を学ぶ。				
到達目標	企業へのアポイントの取り方を学ぶことができる。 基本的な面接の流れが把握できる。 履歴書を書くことができるようになる。 ポートフォリオの基礎的な制作方法を学ぶことができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	就職実務①			6
	2	就職実務②			6
	3	就職実務③			3
	4	就職実務④			6
	5	就職実務⑤			3
	6	就職実務⑥			6
	7	就職実務⑦			6
	8	就職実務⑧			3
	9	就職実務⑨			6
	10				3
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	合計時間数				48
教科書					
時間外学習	企業との連絡に関して学校外での時間の活用もありうる				
成績評価方法	提出課題40%、学習態度40%、取り組み姿勢20%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	前期
授業科目	探求2	担当者	福地あゆみ	科目必修区分	必修
授業概要	デザイン思考を理解し、自分に合ったデザインを考える方法を習得する。 広い市場からターゲットを設定し、深く探求・考察した商品展開を考え、実際に販売を行う。				
到達目標	デザイン思考を理解する。 自己理解を深め、自分に合った考える方法を習得する。 さまざまな考えを柔軟に取り入れ、対応することができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション 授業説明・1年次の振り返り(ワールドカフェ)			3
	2	デザイン発想を学ぶ・実践してみる①			3
	3	デザイン発想を学ぶ・実践してみる②			3
	4	最終課題に向けた、実践の場を設定する			3
	5	ターゲットの設定			3
	6	デザイン提案を考える			3
	7	プロトタイプと検証を行う			3
	8	プロトタイプと検証を行う			3
	9	1度目のデザイン提案のプレゼンと全体共有(職員に向けてプレゼン)			3
	10	プレゼン内容のブラッシュアップと制作計画を経てる			3
	11	〈制作期間〉プロトタイプから制作を行う			3
	12	〈制作期間〉プロトタイプから制作を行う			3
	13	〈制作期間〉広報ツールの選択と制作			3
	14	〈制作期間〉実践に向けた、準備物を整える			3
	15	〈制作期間〉実践に向けた、準備物を整える			3
	16	準備最終チェック日			3
	17	発表			3
	18	振り返りとまとめ			3
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	合計時間数				54
教科書	特になし、参考サイト ストリームライブラリー https://www.steam-library.go.jp/kalbi https://www.kalbi.jp/ideation-tools				
時間外学習	情報収集、授業内で終わらなかった話し合いなど				
成績評価 方法	授業態度30%(出席率10%・授業への積極性20%、出席率60%以下は補講対象) レポート・課題提出率50%・作品の完成度10%・チームワーク10%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース		授業方法	講義、演習	講義時期	前期
授業科目	コンセプト道場2		担当者	伊東正彦	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・1年で習ったコンセプトメイキングのスキルをさらに高める。 ・オープンコンペティションへの参加を通して、より高い課題に取り組むチャレンジ精神と企画遂行の強い意識を身につける 課題からコンセプトを発見し、企画と昇華させるスキルを身につける 企画を的確に、魅力的に相手に伝える企画書作成のスキルを身につける 					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・コンペティションを通してライバルたちとの競争に勝ち抜く意識を示すことができる。 ・コンセプト+企画のクオリティ追求への食欲を示すことができる。 ・プロのクリエイターとなるための強い意識を示すことができる。 					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	オープンコンペティションへの挑戦「販促コンペ」①				18
	2	オープンコンペティションへの挑戦「販促コンペ」②				18
	3	オープンコンペティションへの挑戦 「販促コンペ」③				18
	4	自分ブランディング				18
	5					
	6					
	7					
	8					
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	合計時間数					72
教科書	特になし					
時間外学習	自宅や放課後などを活用し、コンセプトメイキングの打ち合わせをチームで実施					
成績評価 方法	授業取り組み姿勢50%、コンセプト・プレゼンテーション50%□					
担当詳細	教員		備考			
実務経験紹介						

シラバス

令和 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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	後期
授業科目	デザインコンプ	担当者	福地あゆみ	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				90
教科書	特になし				
時間外 学習					
成績評価 方法	レポートなどの提出率25%、授業取り組み姿勢50%、授業態度25%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義	講義時期	前期
授業科目	総合学習2	担当者	福地あゆみ	科目必修区分	必修
授業概要	進級後のオリエンテーション インターンシップ報告会の実施、新入生との交流を含む兄弟学級交流会の実施 講演会や作品展示会など学外に足を運び、				
到達目標	志を自らの人生に当てはめた構築とその継続、そこから得た反省と再構築を繰り返すことができる。 他人やその事柄について良い部分を感じ取り、影響を受けることができる。 事象に対して常にポジティブな捉え方を習慣化し、自らの感覚と融合させ、その次へ繋がる発言ができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	進級後オリエンテーション／兄弟学級交流会準備、インターンシップ報告会準備			21
	2	兄弟学級交流会準備、インターンシップ報告会準備			15
	3	兄弟学級交流会、インターンシップ報告会			6
	4	新入生歓迎球技大会			6
	5	秋季レクリエーション			6
	6	卒業生講話/展示会見学			39
	7	健康診断			6
	8	志学講演会			3
	9	兄弟クラス交流会			12
	10	合同作品プレゼン会(10月/2月)			42
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				156
教科書					
時間外 学習					
成績評価 方法	授業態度／勤怠状況 70%、課題提出状況 30%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	デザイン思考	担当者	福地あゆみ	科目必修区分	必修
授業概要	デザイン思考を認識する。 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				
	27				
	28				
	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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	デッサン2	担当者	山田 祥包	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> 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。 平面から立体造形、着彩まで量感や質感などのテクニックを学びます。 制作工程を理解しながら表現材料等の質感で制作へのクオリティクオリティを上げる。 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 空間表現や観察力、描写力が身につくことができる。 描画材での鉛筆や色鉛筆で形を捉えて描き、造形的立体に仕上げるができる。 テクニックや技術向上で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	野菜&果物の鉛筆デッサン(バナナ又はりんご)ー① ※モノクロ			3
	2	野菜&果物の鉛筆デッサン(バナナ又はりんご)ー② ※モノクロ			3
	3	野菜&果物の着色デッサン(素材自由)ー① ※カラー			3
	4	野菜&果物の着色デッサン(素材自由)ー② ※カラー			3
	5	ペットボトル(ラベル付き)鉛筆デッサン ー①			3
	6	ペットボトル(ラベル付き)鉛筆デッサン ー②			3
	7	金属の鉛筆デッサン ー①(アルミ缶)			3
	8	金属の鉛筆デッサン ー②(アルミ缶)			3
	9	パース&空間表現(鉛筆デッサン)ー①			3
	10	パース&空間表現(鉛筆デッサン)ー②			3
	11	車/バイク(鉛筆デッサン)ー①			3
	12	車/バイク(鉛筆デッサン)ー②			3
	13	車/バイク(鉛筆デッサン)ー③			3
	14	静物画 レンガ/カップ類/果物類/布物/花(鉛筆デッサン)ー①			3
	15	静物画 レンガ/カップ類/果物類/布物/花(鉛筆デッサン)ー②			3
	16	静物画 レンガ/カップ類/果物類/布物/花(鉛筆デッサン)ー③			3
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
		合計時間数			
教科書	●参考文献 グラフィック社 鉛筆デッサン ドローイング				
時間外学習	特になし				
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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	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	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・カメラの構図及びカメラワークの基本を理解することができる。 ・カメラの操作方法、撮影技術を習得することができる。 ・Adobe Premiere Proの基礎的な操作方法を習得することができる。 ・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	オリエンテーション。映像編集の過去作品紹介。制作過程を映像で観る。			3
	2	カメラの操作方法、編集ソフト基礎的操作方法レクチャー			3
	3	カメラ操作演習			3
	4	ミニ取材撮影1			3
	5	編集作業			3
	6	ミニ取材撮影2			3
	7	編集作業			3
	8	完成試写			3
	9	カット割り実習、企画会議			6
	10	撮影準備、撮影			6
	11	修正作業			3
	12	完成試写			3
	13	After Effectsに関して - 参考動画の紹介			3
	14	制作に向けてのディスカッション1			3
	15	After Effects概論			3
	16	絵コンテ制作			6
	17	撮影実践			9
	18	映像編集実践			9
	19	作品クオリティチェック			3
	20	作品発表、振り返り			3
	21	授業概要の説明			3
	22	メディアリテラシーを考える (参考作品試写)			6
	23	撮影計画作成に関して			6
	24	撮影計画など確定後、制作を進める			12
	25	制作作品プレゼンテーション、講評			3
	26	まとめ			3
	合計時間数				114
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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	写真応用	担当者	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> デジタルとアナログによる作業を通し、自分の撮りたい写真とは何かを考える。 専門技術、知識を深め、課題の中から自身のテーマを設定できるようになる。 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 銀塩写真の制作工程を通し、デジタルでの制作工程との違いを説明できる。 テーマにそって撮影することができる。 被写体を引き立たせる構図をマスターできる。 写真を通じてストーリーを伝える能力をマスターできる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	授業の説明、カメラ操作の復習①			3
	2	フィルムカメラ撮影			3
	3	モノクロフィルム現像、印画紙 焼付／ムービー実習「最後のセリフ」制作			15
	4	完成試写			3
	5	振り返り			3
	6				
	7				
	8				
	9				
	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	配布プリント				
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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期	
授業科目	就職実務2	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	企業へのアポイントの取り方を学ぶことができる。 基本的な面接の流れが把握できる。 履歴書を書くことができるようになる。 ポートフォリオの基礎的な制作方法を学ぶことができる。					
授業計画	内 容				授業時間数	
	1	就職活動に伴う準備((企業リサーチ、履歴書、ポートフォリオ、面接練習)			6	
	2	就職指導(面談や個別指導の実施&志学教科書を使用した指導)			18	
	3					
	4					
	5					
	6					
	7					
	8					
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
		合計時間数				24
	教科書	就職活動の進め方				
時間外学習	企業との連絡に関して学校外での時間の活用もありうる					
成績評価 方法	提出課題40%、学習態度40%、取り組み姿勢20%					
担当詳細	教員	備考				
実務経験紹介						

シラバス

令和 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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	Webデザイン	担当者	池宮城 涼風	科目必修区分	必修
授業概要	WEB制作時の解像度や視認性などの基礎を学び、クライアントの意図を組み込んだデザインができるようになる。				
到達目標	バナー広告のデザインができるようになる。				
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:写真加工、フィルター機能			3
	5	Photoshop機能:ワークスペース/WEB解像度/実践作業(画像の切り抜き)			3
	6	Photoshop機能:写真合成、文字加工、リサイズ			3
	7	Photoshopを使ってバナートレース①(説明・作業)			3
	8	Photoshopを使ってバナートレース②(制作・提出)			3
	9	Photoshop:テーマに沿ってバナー制作①(PC&SPサイズ):説明、制作			3
	10	Photoshop:テーマに沿ってバナー制作②(PC&SPサイズ):制作、提出			3
	11	デジタルデザインコースの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
	12	デジタルデザインコースの宣伝バナーを作ろう②/制作			3
	13	デジタルデザインコースの宣伝バナーを作ろう③/制作、提出			3
	14	Photoshopでバナー制作①(PCサイトのWEBバナー制作)/案だし、コンセプト決め、ラフ制作			3
	15	Photoshopでバナー制作②(PCサイトのWEBバナー制作)/制作作業			3
	16	Photoshopでバナー制作③(PCサイトのWEBバナー制作)/提出、品評会、発表			3
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				48
教科書	配布プリント				
時間外学習					
成績評価方法	●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20%				
	●課題・発表評価点50%(課題クオリティ)				
担当詳細	実務家	備考			
実務経験紹介	デザイン業界 (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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース		授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	3DCG1	担当者	與儀 美奈子		科目必修区分	必修
授業概要	3DCGソフトMaya を使い、3DCGを制作する為の基礎を習得する。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・3DCGソフトで基礎的な形を作ることが出来る。 ・表現したい質感を設定することが出来る。 ・簡単なアニメーションを作ることが出来る。 					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	3DCGとは？3DCGを使った作品について。Mayaの基礎、操作方法など				3
	2	モデリング基礎1 形を作る1(剣のモデリング)				3
	3	モデリング基礎2 形を作る2(剣のモデリング)				3
	4	モデリング基礎3 形を作る3(えんぴつのモデリング)				3
	5	モデリング基礎4 形を作る4(えんぴつのモデリング)				3
	6	モデリング基礎3 UVテクスチャーの概念1				3
	7	モデリング基礎4 UVテクスチャーの概念2				3
	8	モデリング基礎5 質感、ライティングによる物の見え方				3
	9	モデリング基礎5 質感、ライティングによる物の見え方				3
	10	アニメーション基礎1 ボールを弾ませる 移動と回転のアニメーション				3
	11	アニメーション基礎2 変形、フェイシャルアニメーション1				3
	12	アニメーション基礎2 変形、フェイシャルアニメーション2				3
	13	アニメーション基礎3 スケルトン構造を使ったアニメーション1				3
	14	アニメーション基礎3 スケルトン構造を使ったアニメーション2				3
	15	アニメーション基礎3 スケルトン構造を使ったアニメーション3				3
	16	応用:ARを使って今まで作ったモデルをARに変換し、遊んでみる				39
	17	ARで作ったものを発表する				3
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
29						
	合計時間数					87
教科書	Mayaラーニングチャンネル、プリント					
時間外学習						
成績評価 方法	授業態度20% 発表態度20% 提出作品 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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	サウンドクリエイティブ実習	担当者	吉田大一	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	<ul style="list-style-type: none"> ●音響機材の名称や使用方法を学び、簡易的なPAシステムのセッティングと操作が出来る。 ●「8の字巻き」が出来る。 ●DTMソフトの基礎的な操作(オーディオの録音、MIDIの打ち込み、簡易的なミックス、MA作業)が出来る。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	講師自己紹介や授業課題の目標及び最終的なゴールの確認とヒヤリング			3
	2	講義1「音楽業界の職種」/ PA基礎実習2「8の字巻きとマイクスタンドの扱い方を知る」			3
	3	講義2「音楽/映像業界で使われるケーブルや機器の種類を知る」			3
	4	講義3「ライブシステムにおける音響機器の音声信号の流れを知る」			3
	5	PA基礎実習1「音響卓/AudioI/Fの扱い方」/ DTM基礎講座1「DTMで使われる機材 用語を知る」			3
	6	PA応用実習1「簡易PAシステムの操作とオペレーション」			3
	7	DTM基礎講座1「DAWソフト:GarageBandの使い方」/ DTM基礎実習1「簡易的な録音とミックス」			3
	8	DTM応用実習1「各パートに対する音声処理法」			3
	9	課題制作			3
	10	課題制作			3
	11	課題制作			3
	12	課題制作発表/プレゼンテーション			3
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				36
教科書	吉田作成の資料(楽典や参考書等から授業内容に合わせて抜粋した物)や参考作品等				
時間外学習					
成績評価 方法	【授業態度;30% / 課題評価 50% / 発表態度 20%】				
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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	前期
授業科目	アイデア発想	担当者	謝敷宗邦	科目必修区分	必修
授業概要	デザインのアイデアを創造するために、既存のデザインや人物、また学生が興味がある事柄に対し深く探求・考察する。				
到達目標	アイデアの情報収集ができる。アイデアを言葉にすることができる。ラフデザインを描くことができる。ラフデザインをパソコン・タブレットなどで具現化できる。スケジュール管理ができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	アイズブレイク・企業依頼／公募取り組みについて(導入)			3
	2	アイデアのたねを産み出そう、ラフデザインを描く			3
	3	ラフデザインの構築、素材を作ろう			3
	4	手書き表現、タブレット表現、パソコンでの表現の違いの共有			3
	5	てだこ祭りタオルデザイン作成			3
	6	てだこ祭りタオルデザイン作成			3
	7	てだこ祭りタオルデザイン締め切り・提出			3
	8	公募取り組み			27
	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			
教科書	デザイン系参考資料など				
時間外学習	情報収集など				
成績評価 方法	授業態度40%、レポート・課題提出率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	総合デザイン科 2年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	後期
授業科目	DTP実習	担当者	工藤 綾	科目必修区分	必修
授業概要	illustrator及びphotoshopの基本操作の振り返りを行ない、応用レベルまでのスキルアップアップを目標とする。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ●1年次の時の学習内容を反復しアプリケーションの操作法をさらに理解する事が出来る。 ●Photoshopの様々な操作法を理解する事ができる。 ●自分の頭で考えたレイアウトを実際にアプリ上で構築する事ができる。 ●学習内容が就職活動用のポートフォリオ制作に応用する事ができる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	DVD鑑賞。社会的活動とデザインコンプに向けて。			3
	2	モリサワ残暑見舞い文字組制作。宮崎駿式「面倒くさい」の見方の考察。			3
	3	新卒採用者の給料、Gディスカッション。外注費の概要と、広告制作料金基準。制作現場の人事、心			3
	4	組版のおさらい。現場で使える組版サイズ表作成。時間内出力提出。			3
	5	知的財産権について。			3
	6	校正記号の種類、役割、記入の仕方。時間内記入提出。			3
	7	広告規制と消費者保護の考察。			3
	8	ロゴを使用したの雑誌紙面版下制作(AERA)時間内出力提出。			3
	9	イラストレータブレンドツールを使用した表組み制作。時間内出力提出。			3
	10	ネットから素材を集めて指定通りにレイアウト。時間内出力提出。後日提出日を設ける。			3
	11	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
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				33
教科書	モリサワ書体見本帳、メディア別・書体サンプル帖、VIVIVITサイト(必要に応じ活用)				
時間外学習					
成績評価方法	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	総合デザイン科 3年次 デジタルデザインコース	授業方法	演習、講義	講義時期	通年
授業科目	総合学習Ⅲ	担当者	山田 祥包	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			6
	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	秋季レクリエーション			6
	7	卒年制作プレゼンテーション／作品展示展見学			24
	8	作品制作プレゼンテーション／作品展示展見学			12
	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				90
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	総合デザイン科 3年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義	講義時期	前期
授業科目	AI演習	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	ハルシネーション対策とファクトチェック			4
	7	AIとステレオタイプ・偏りの問題			2
	8	実務想定ケーススタディ			4
	9	AI活用デザインの制作と検証			2
	10	成果物発表会とディスカッション			2
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				26
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	総合デザイン科 3年次 デジタルデザインコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	DTP/イラスト	担当者	工藤 綾・米須 清人	科目必修区分	必修
授業概要	イラスト、DTP、グッズ制作のうち、学生自身が興味のあるもの、今後の制作に必要なようなスキルを選んで学習する。卒業制作のサブツール制作、自主制作などに応用する。				
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	<DTP>			
	2	グッズ等の制作事例紹介			2
	3	ステッカー制作			4
	4	ステッカー制作(パッケージ)			4
	5	制作物発表レポート作成			2
	6	キーホルダー制作(外部入稿～パッケージ)			4
	7	オリジナルグッズ計画(見積もり、制作、入稿)			6
	8	制作物発表レポート作成・発表			4
	9				
	10				
	11	<イラスト>			
	12	イラストの制作事例紹介(流れなどの確認)			2
	13	オリジナルキャラクターの制作(個人制作)			4
	14	コースクラス内品評会&個別作品フィードバック(米須より)			2
	15	オリジナルキャラクターの制作(チーム制作)			4
	16	コースクラス内品評会&個別作品フィードバック(米須より)			2
	17	イラストを主体としたグッズ(商品)制作① 個人orチーム制作			6
	18	校内販売イベント企画と運営			2
	19	制作物発表レポート作成・発表			4
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				26
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	総合デザイン科 3年次 デジタルデザインコース	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	<ul style="list-style-type: none"> - 課題に対して適切なターゲット設定と設計ができる - 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			8
	3	チーム or 個人制作			8
	4	ポートフォリオ制作			4
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				26
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	総合デザイン科 3年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	前期
授業科目	コンセプト道場	担当者	伊東正彦	科目必修区分	必修
授業概要	課題の把握、課題に関して本質的課題の発見、解決コンセプトからアイデアコンセプトまでコンセプトメイキングの流れを意識し、スキルを高める				
到達目標	コンセプトメイキングの一連の流れを把握することができる。 コンセプトの重要性を意識し、デザインを構築することができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	コンセプト道場/コンセプトメイキング			18
	2				
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				18
教科書	特になし				
時間外学習	自宅や放課後などを活用し、コンセプトメイキングの打ち合わせをチームで実施				
成績評価 方法	授業取り組み姿勢50%、コンセプト・プレゼンテーション50%□				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 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	総合デザイン科 3年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	映像表現	担当者	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要	これまで習得した動画撮影や3DCG制作のスキルを応用・発展させ、実空間の壁面や立体物に映像を合成する「プロジェクションマッピング」を実践する。単なる画面内の動画制作に留まらず、投影対象の構造や質感を読み解き、光による空間演出の手法を習得する。				
到達目標	1. プロジェクションマッピング専用ソフト(MadMapper等)を駆使し、複雑な投影対象に対する正確なマスキングやワーピングを実行することができる。 2. 物理的な空間の構造やテクスチャ(質感)を分析し、3DCGや映像を実空間と違和感なく一体化させる空間演出プランを立案することができる。 3. 視聴者の視点や環境音を考慮し、画面の中だけでは得られない「体感する映像・没入空間」を論理的に設計・構築することができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	プロジェクションマッピング概論と基礎操作			4
	2	マスキングと合成の基礎			4
	3	空間コンセプト立案とミニマッピング			4
	4	現場調査とテクニカル計算			4
	5	3D素材の作成と空間同期			4
	6	ダイナミックモーションデザイン			12
	7	実機投影テスト①と検証			4
	8	中間チェックとコンテンツの修正			4
	9	空間音響の統合と設計			4
	10	実機投影テスト②			4
	11	テクニカルリハーサル			4
	12	ゲネプロ(本番同様のシミュレーション)			4
	13	上映会本番と記録撮影			4
	14	最終プレゼンテーションと総括			4
	15	オリエンテーションと後期制作の目標設定			4
	16	短期集中プロジェクトの設計と仕様決定			4
	17	デザイン・映像表現のブラッシュアップ			12
	18	中間チェックと個人メンタリング			4
	19	DTP/映像の最終出力コントロール			4
	20				
	合計時間数			104	
教科書	適宜資料配布				
時間外学習	日常的に建築物や公共空間の照明、影の落ち方を観察し空間演出のアイデアを蓄積すること。最新のメディアアート事例をリサーチすること。				
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	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 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	総合デザイン科 3年次 デジタルデザインコース		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	山田 祥包	科目必修区分	必修
授業概要	就職活動の位置付けで各自の活動。 個別相談、就職担当教務の個別面談を通し、進路開拓と内定までの予定を立てる。					
到達目標	学校求人、自己開拓双方の情報を自らリサーチすることができる。 履歴書の自己PR、志望動機を受験先に合わせ執筆することができる。 ポートフォリオを受験先に合わせ編集することができ、効果的な面接プランを構築することができる。					
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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	就職活動における個別指導。（学生の訪問面接、内定者実習時間を含む）				73
	4					
	5					
	6					
	7					
	8					
	9					
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	合計時間数					109
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 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	総合デザイン科 3年次 デジタルデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	前期
授業科目	志学Ⅱ	担当者	山田 祥包	科目必修区分	必修
授業概要	KBC学園の教育理念に掲げられた「人財」を目指し、人間性を磨き各自の「志」を立てるために「学生クレド」について理解を深め、望ましい価値観や考え方を身につける。 就職活動に伴う準備(企業リサーチ、履歴書、ポートフォリオ、面接練習、インターン、求人先で必要となる専門技術トレーニング)の時間としても使用する。				
到達目標	志高い人々に学び、能動的に行動するために考える力、伝える力を磨き、自身の働き方、社会人としてのあり方を整理し自身の「志」(目標)を立てる。 自分と向き合い、卒業後の人生を計画する 卒業後、自分が進みたい道を考えることができる デザイナーとして自分自身をアピールするためのポートフォリオを制作できる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	志学Ⅱ 序章			1
	2	志学Ⅱ 第1章 志とは			1
	3	志学Ⅱ 第2章 感化力「志」高く生きた人に学ぶ			1
	4	志学Ⅱ 第3章 伝える力(思いを言葉に変える力)を磨く			1
	5	志学Ⅱ 第4章 考える力(思考力)を磨く			1
	6	志学Ⅱ 第5章 私の「志」			1
	7	就職活動に伴う準備((企業リサーチ、履歴書、ポートフォリオ、面接練習)			5
	8	就職指導(面談や個別指導の実施&志学教科書を使用した指導)			4
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	合計時間数				15
教科書	KBC学園 志学Ⅰ・Ⅱ				
時間外学習	インターンシップ、会社訪問、説明会などに積極的に参加する。 学生同士での情報交換、教務からの情報のキャッチアップを積極的に行う。				
成績評価方法	授業態度40%、課題提出40%、就活・進路への取り組み姿勢20%				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 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	総合デザイン科 3年次 デジタルデザインコース	授業方法	演習	講義時期	通年
授業科目	現代社会調査演習	担当者	山田 祥包	科目必修区分	必修
授業概要	社会で企画される催し、展覧会、展示会を、グラフィック、デジタル、マンガ、ファッションの4分野に捉われることなく、考えられたコンセプトを肌で感じ、展示内容、来場者等を視察。各分野で学んだ要素が実社会でいかに効果的に発信されているかを学ぶ。				
到達目標	専門分野以外の要素が実際にどのように関わっているか、関係性が理解できる。 専門分野以外の役割が実際にどのような効果を生み出しているか理解できる。 企画立案の際、協力要請やコラボレーション等加味した場合、より豊かな表現となる企画が立てられる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	企画展示会視察(卒業生、県内外クリエイター等)			18
	2	展覧会視察(県立博物館・美術館、浦添美術館等)			18
	3	百貨店内企画販売ブース視察(PARCO CITY等)			12
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				48
教科書	なし				
時間外学習					
成績評価方法	授業態度80%、課題制作等への反映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	総合デザイン科 3年次 デジタルデザインコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	卒業制作	担当者	工藤綾	科目必修区分	必修
授業概要	3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	プレゼンテーション			12
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
25					
	合計時間数				120
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	総合デザイン科 3年次 デジタルデザインコース		授業方法	実習	講義時期	後期
授業科目	デザイン応用		担当者	工藤綾	科目必修区分	必修
授業概要	これまでに学んだデザインの知識を応用し、やったことのないデザインのスキルを獲得する。					
到達目標	これまでに利用したことのあるAdobeソフトの最新機能 作業効率のアップ、レイアウト技術、ツールの使い方の向上を目標とする。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	作字デザイン				2
	2	Adobe XD基礎				2
	3	Adobe XD基礎				2
	4	aftereffectアニメーション制作				2
	5	aftereffectアニメーション制作				2
	6	inDesign基礎				2
	7	inDesign基礎				2
	8	Photoshopモックアップ制作				2
	9	Photoshopモックアップ制作				2
	10					
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	合計時間数					18
教科書						
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	総合デザイン科 3年次 デジタルデザインコース	授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	リアルショップ実務	担当者	前川 潤平	科目必修区分	必修
授業概要	<ul style="list-style-type: none"> ・コース授業と関連して、沖縄のファッション市場を調査する ・ショップに関する地域調査、店員さんへのインタビューする ・調査、インタビューから各ショップの分析・まとめる 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・SNSの情報だけではなく、実際に現場へ足を運ぶ ・県内アパレルショップをリサーチし、各ショップの比較分析ができる ・ブランド(ショップ)の比較分析を行い、他者に各ショップの長所が言える 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	導入:リアルショップの取り組み シラバスの確認			1
	2	ファッション分野メンバーからのプレゼンテーション			2
	3	各分野でのディスカッション			10
	4	各分野での提案、企画書制作			10
	5	企画のプレゼンテーション			10
	6	フィードバック			2
	7	各提案の制作			17
	8	提出			2
	9	リアルショップ			8
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				62
教科書	織研新聞、その他ファッション雑誌、ファッションビジネス能力検定テキスト				
時間外学習	各自でのショップ訪問、市場調査と情報収集				
成績評価 方法	授業態度70%(積極的に関わる姿勢)・貢献度30% チームで取り組む課題なので、自己評価と他者評価をしても				
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	総合デザイン科 3年次 デジタルデザインコース	授業方法	演習	講義時期	後期
授業科目	卒業研究	担当者	東 英児	科目必修区分	必修
授業概要	これまで学んできたWeb、映像等のデジタル技術を活用し、社会課題の解決や新たな価値創造に挑む。各自のテーマに沿って企画・制作お実践する。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> •Web、映像、音響、3DCGなど、各自のテーマに応じたデジタル技術を駆使し、アイデアを高品質な成果物として実装・表現できる。 •制作した成果物の効果や価値を客観的に検証・評価し、その研究プロセスと成果を卒業論文やプレゼンテーションとして論理的に社会へ発信できる。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーションと研究テーマの選定			4
	2	企画構想とコンセプトの策定			4
	3	研究・制作計画の立案と要件定義【中間報告①】			4
	4	プロトタイピングと基本設計			4
	5	本制作と技術実装(ブラッシュアップ)			4
	6	制作物の進捗管理とブラッシュアップ【中間報告②】			4
	7	成果物の評価と客観的検証			4
	8	最終成果発表と報告書の作成【最終報告】			4
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				32
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	総合デザイン科 3年次 デジタルデザインコース	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	山田 祥包	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	<ul style="list-style-type: none"> ・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				
	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	総合デザイン科 3年次 デジタルデザインコース	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			20
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				36
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					