

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 マンガデザインコース	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	デザインのアイディ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 マンガデザインコース	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 マンガデザインコース	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 マンガデザインコース	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	<ul style="list-style-type: none"> ・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 マンガデザインコース	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)、 クイックポーズデッサン(グラフィック社)				
時間外 学習					
成績評価 方法	授業態度 20%、提出期限 20%、課題習熟度 60%				
担当詳細	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 マンガデザインコース	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、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	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 マンガデザインコース	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 マンガデザインコース	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				

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 マンガデザインコース	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 マンガデザインコース	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ことができる。 カメラの構図及びカメラワークの基本を理解することができる。				
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 マンガデザインコース	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	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 マンガデザインコース	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				
		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 マンガデザインコース	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 マンガデザインコース	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	<p>「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指すべき分野を見定める。</p>				
到達目標	<p>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。</p>				
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 マンガデザインコース	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 マンガデザインコース	授業方法	講義、演習、実習	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。 多角的な分析を実践し、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	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
	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 、リクナビ、マイナビ				
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	授業スライドを使用		
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 マンガデザインコース	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				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	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 マンガデザインコース	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					
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 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	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			45
	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				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
28					
	合計時間数				141
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 マンガデザインコース	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				
	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 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	前期
授業科目	生物キャラクターデザイン	担当者	米須清人	科目必修区分	必修
授業概要	生物の骨格や筋肉の成り立ちや構造を理解して新しい生物キャラクターデザインの構築能力を身につける。 人物以外のデザインを習得することでキャラクターデザインの幅を広げ方を考察する。				
到達目標	業界就職に向けての架空の生物キャラクターデザインイラストの基礎知識、描画力の習得出来る。 グリザイユ着色方法を理解して自身の着色方法として使いこなすことができる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	導入授業(生物キャラクターの構築必要性の説明)、体の構造理解、スケッチワーク(生物クロッキー)			3
	2	スケッチワーク(生物クロッキー)、オリジナル生物デザインの考え方レクチャー(各自ワーク)			3
	3	オリジナル生物デザイン制作①(頭部のみ) ラフスケッチ&線画、グリザイユ着色-1			3
	4	オリジナル生物デザイン制作①(頭部のみ) グリザイユ着色-2→仕上げまで			3
	5	オリジナル生物デザイン制作①(モチーフは教科書より選択) ラフスケッチ&線画			3
	6	オリジナル生物デザイン制作②(モチーフは教科書より選択) グリザイユ着色			3
	7	オリジナル生物デザイン制作③(モチーフは教科書より選択) 仕上げ&講評会			3
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	合計時間数				21
教科書	エレンベルガーの動物解剖学(ポーンデジタル) MG科定期購読雑誌/イラストレーション、MDN、CGWORLD その他参考DVDなど				
時間外 学習					
成績評価 方法	●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20% ●課題・発表評価点50%(課題クオリティ)				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 7 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 2年次 マンガデザインコース	授業方法	講義、実習	講義時期	通年
授業科目	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	<ul style="list-style-type: none"> 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	<ul style="list-style-type: none"> マンガやイラスト制作における人物キャラクターデザインの基礎知識・技術力を習得することができる キャラクターの三面図を制作することができる 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	オリエンテーション(総合2のみ)			3
	2	オリエンテーション/概要説明/「キャラクター」とは?			3
	3	CLIP STUDIO PAINTの基本的な操作			3
	4	キャラクター制作:動物擬人化①(リサーチ・ラフ)			3
	5	キャラクター制作:動物擬人化②(清書・品評会)			3
	6	表情の描き分け①(喜怒)			3
	7	表情の描き分け②(哀驚)			3
	8	性別描き分け			3
	9	年齢描き分け			3
	10	キャラクター制作:男性キャラクター①(ラフ)			3
	11	キャラクター制作:男性キャラクター②(ラフ・清書)			3
	12	キャラクター制作:男性キャラクター③(清書・品評会)			3
	13	キャラクター制作:女性キャラクター①(ラフ)			3
	14	キャラクター制作:女性キャラクター②(ラフ・清書)			3
	15	キャラクター制作:女性キャラクター③(清書・品評会)			3
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				45
教科書	スカルプターのための美術解剖学				
時間外学習					
成績評価 方法	●総合課題評価点50%(提出課題の平均点より算出)				
	●授業態度20% ●課題・発表評価点30%(課題クオリティ)				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 7 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 2年次 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	アナログデザイン実習	担当者	米須清人	科目必修区分	必修
授業概要	コピックなどの画材を用いて、デジタルには出せない手描きならではの表現力を身につける。 デザインやイラストに欠かせない色彩・配色の知識の習得。				
到達目標	デザインやイラストにおいて、ツールにとらわれない表現ができるようになる。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	概要説明/導入時間 月間ガーデン 1P漫画賞「箱庭」応募用原稿制作① 画材講座			3
	2	月間ガーデン 1P漫画賞「箱庭」応募用原稿制作②			3
	3	月間ガーデン 1P漫画賞「箱庭」応募用原稿制作③応募			3
	4	copicAWARD公募取り組み①(ラフ出し、制作) 画材講座			3
	5	copicAWARD公募取り組み②(ラフ出し、制作)			3
	6	copicAWARD公募取り組み③(提出、品評会、登録作業)			3
	7	リキテックスチャレンジ-①構想時間			3
	8	リキテックスチャレンジ-②制作時間			3
	9	リキテックスチャレンジ-③制作時間			3
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				27
教科書	配色パターンコレクション(BNN)				
時間外 学習					
成績評価 方法	●出席評価点20%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20% ●課題・発表評価点30%(課題クオリティ)				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 7 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 2年次 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	通年
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	<ul style="list-style-type: none"> シナリオ分析方法と構成方法を学習する。 マンガ表現における基本技術と知識を学習する。 縦スクロール漫画の基本的な制作方法を学習する。 				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 基本的な物語の構成を練ることが出来る。 線画をアナログで4ページ漫画を制作出来る。 縦スクロール漫画を制作出来る。 				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	マンガシナリオの導入/そもそも漫画って?/アナログ作画の道具の説明と使い方			3
	2	シナリオの構成方法(起承転結/プロットの考え方、漫画制作の流れ、アイデア出しの方法)			3
	3	物語の基本的な流れ/1話のシナリオ分析方法と分析			3
	4	大きな作りのシナリオ分析方法と分析			3
	5	4ページ漫画制作/プロット/作画スケジュールの立て方			3
	6	4ページ漫画制作/プロット〆切			3
	7	4ページ漫画制作/ネーム/コマ割りのコツ/引きと解放			3
	8	4ページ漫画制作/ネーム			3
	9	4ページ漫画制作/作画(下書き)ネーム〆切			3
	10	4ページ漫画制作/作画(下書き)			3
	11	4ページ漫画制作/作画(線画)			3
	12	4ページ漫画制作/作画(線画)			3
	13	4ページ漫画制作/作画(線画)			3
	14	4ページ漫画制作/仕上げ(仕上げとは?)/デジタル線画読み込み			3
	15	4ページ漫画制作/仕上げ			3
	16	前期最後/4ページ漫画制作〆切/後期授業の説明/縦スクロール漫画制作の流れ			3
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				48
教科書	デジタル漫画のテクニック(NHN comico) その他資料、卒業生作品など				
時間外学習					
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ●総合課題評価点50%(提出課題の平均点より算出) ●授業態度20%●課題・発表評価点30%(課題クオリティ) 				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 7 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 2年次 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	後期
授業科目	修了制作	担当者	池宮城涼風	科目必修区分	必修
授業概要	1年次の集大成としたマンガ、イラストレーション作品を制作する。				
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を行う。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	修了制作についての説明(概要説明、前年度の事例共有、チーム決め)			3
	2	各チームに制作開始 (制作期間スタート)			3
	3	制作期間①(コンセプト、テーマ、コンテンツの決定)			3
	4	制作期間			120
	5	準備期間(最終確認)			6
	6	修了制作プレゼンテーション本番			3
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				138
教科書	必要に応じて担当教務で準備				
時間外学習					
成績評価 方法	●出席評価点20%●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20% ●課題・発表評価点30%(課題クオリティ)				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 7 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	総合デザイン科 2年次 マンガデザインコース		授業方法	実習	講義時期	通年
授業科目	背景1		担当者	長尾響	科目必修区分	必修
授業概要	アナログでパースの基礎技術を学び魅力ある背景画が描ける技術力を磨く。					
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。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	オリエンテーション				2
	2	アイレベル、消失点の概念(一点、二点、三点透視)分割、増殖(窓やタイルの描き方)				2
	3	【一点透視図法】の説明、描き方～習作、参考				2
	4	①一点透視図法の作画(参考画像を元にラフから)				2
	5	①一点透視図法の作画(パース添削)				2
	6	②一点透視図法の作画(参考画像を元にラフから)				2
	7	②一点透視図法の作画(パース添削)				2
	8	【二点透視図法】の説明、描き方～習作、参考				2
	9	①二点透視図法の作画(参考画像を元にラフから)				2
	10	①二点透視図法の作画(パース添削)				2
	11	【三点透視図法】の説明、描き方～習作、参考				2
	12	①三点透視図法の作画(参考画像を元にラフから)				2
	13	①三点透視図法の作画(パース添削、ペン入れ)				2
	14	参考画像をもとにオリジナルの背景作画(一点)				4
	15	参考画像をもとにオリジナルの背景作画(二点)				4
	16	参考画像をもとにオリジナルの背景作画(三点)				4
	17	三角屋根の描き方と作画				4
	18	まとめ				6
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	合計時間数					48
教科書	パース塾(廣済堂出版)					
時間外 学習						
成績評価 方法	●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20% ●課題・発表評価点50%(課題クオリティ)					
担当詳細	実務家		備考			
実務経験紹介	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 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 マンガデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	後期
授業科目	就職実務2	担当者	謝敷宗邦	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)			45
	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)			24
	3				
	4				
	5				
	6				
	7				
	8				
	9				
	10				
	11				
	12				
	13				
	14				
	15				
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	合計時間数				69
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 マンガデザインコース		授業方法	講義、演習	講義時期	後期
授業科目	アニメ概論		担当者	豊里勝彦	科目必修区分	必修
授業概要	アニメ業界やアニメーション作品の技術的成り立ちや業界の歴史を学ぶと共に基礎的なアニメーション技術作品(自由課題)も制作する					
到達目標	アニメーション業界の仕事の成り立ちを理解する。 アニメ制作の基礎技術と知識を自由制作課題を通して理解・習得する。					
授業計画	内 容					授業時間数
	1	アニメ業界の仕事に仕組みや各分担業務についての学習(ワーク)				3
	2	アニメ業界の仕事に仕組みについての学習/タイムシートの見方(ワーク)				3
	3	アニメ業界の仕事に仕組みについての学習/レイアウトについて(ワーク)				3
	4	アニメーション制作課題実習/動きの1カット構築①				3
	5	アニメーション制作課題実習/動きの1カット構築②				3
	6	アニメーション制作課題実習/動きの1カット構築③				3
	7	アニメーション制作課題実習/動きの1カット構築④				3
	8	アニメーション制作課題実習/作品品評会				3
	9	アニメーション制作課題実習/動きの1カット構築①				3
	10	アニメーション制作課題実習/動きの1カット構築②				3
	11	アニメーション制作課題実習/動きの1カット構築③				3
	12	アニメーション制作課題実習/動きの1カット構築④				3
	13	アニメーション制作課題実習/作品品評会				3
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	合計時間数					39
教科書	適宜資料/制作当時の学びに必要な資料を活用					
時間外学習	特になし/必要に応じて実施					
成績評価方法	●課題評価点50%(確認テスト・課題の平均点より算出)●授業態度40%					
	●課題・発表評価点10%(課題クオリティ)					
担当詳細	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	デザイン専攻科 2年次 マンガデザインコース	授業方法	実習	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年次通年、2年次前期で習得した技術と知識を活かして1枚イラストを制作して制作したイラストを公募(コンテスト)に出して結果に繋げる				
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			3
	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)			3
	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)			3
	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)			3
	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)			3
	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)			3
	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)			3
	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)			3
	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)			3
	10	各自公募用イラスト作品制作①(適宜個別進捗状況確認)			3
	11	各自公募用イラスト作品制作②(適宜個別進捗状況確認)			3
	12	各自公募用イラスト作品制作③(適宜個別進捗状況確認)			3
	13	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)			3
	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	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	特になし				
成績評価方法	●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出)●授業態度20% ●課題・発表評価点50%(課題クオリティ)				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 7 年度

学校名: 専修学校 インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デザイン専攻科 2年次 マンガデザインコース	授業方法	実習	講義時期	前期
授業科目	デッサン1	担当者	池宮城涼風	科目必修区分	必修
授業概要	遠近法の基礎を状況に合わせて、具体的に理解させ、形を捉える能力を向上させる。課題をこなす事で鉛筆による描画や彩色(色の濃さ、なめらかな階調表現、線による表現)を具体的に理解させて能力を向上させる。				
到達目標	デッサンの基礎画力の向上に向けての基礎知識、技術の理解と習得が出来る。				
授業計画	内 容				授業時間数
	1	デッサンとは? 実習/鉛筆の削り方/4Hから4Bを使用してのグラデーショントーン制作/ハッチング			3
	2	ハッチング課題①			3
	3	デッサン課題モチーフ①(球体)			3
	4	デッサン課題モチーフ①(球体)			3
	5	クラス内講評会&次回デッサン課題モチーフ②予告			3
	6	デッサン課題モチーフ②(人物クロッキー)			3
	7	クラス内講評会&次回デッサン課題モチーフ③予告			3
	8	デッサン課題モチーフ③(三角立方体)			3
	9	デッサン課題モチーフ③(三角立方体)			3
	10	クラス内講評会&次回デッサン課題モチーフ④予告			3
	11	デッサン課題モチーフ④(コップ)			3
	12	デッサン課題モチーフ④(コップ)			3
	13	クラス内講評会&次回デッサン課題モチーフ⑤予告			3
	14	デッサン課題モチーフ⑤(石膏モチーフ手or足)			3
	15	デッサン課題モチーフ⑤(石膏モチーフ手or足)			3
	16	クラス内作品講評会(デッサン内で制作した全作品)			3
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				48
教科書	有用なデッサン書籍、演習用ファイルを配布して行う				
時間外学習					
成績評価方法	●総合課題評価点30%(提出課題の平均点より算出) ●授業態度20% ●課題・発表評価点50%(課題クオリティ)				
担当詳細	教員	備考			
実務経験紹介					

シラバス

令和 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 マンガデザインコース	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 マンガデザインコース	授業方法	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	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			6
	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				30
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	総合デザイン科 3年次 マンガデザインコース	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)			8
	16				
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				88
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	総合デザイン科 3年次 マンガデザインコース	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	<ul style="list-style-type: none"> ・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				
	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	総合デザイン科 3年次 マンガデザインコース	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 マンガデザインコース	授業方法	演習、講義	講義時期	通年
授業科目	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	人体各部位の素材づくり			10
	4	データの変換			2
	5	vtuber studioへの入れ方			1
	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				27
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	総合デザイン科 3年次 マンガデザインコース	授業方法	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	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	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)			16
	8				
	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	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	総合デザイン科 3年次 マンガデザインコース	授業方法	演習、講義	講義時期	前期
授業科目	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/クラスワーク①			3
	3	デザイン思考/分野別ワーク①			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				9
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	総合デザイン科 3年次 マンガデザインコース	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 マンガデザインコース	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	<ul style="list-style-type: none"> 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・キャ			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					
	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	<ul style="list-style-type: none"> ●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	総合デザイン科 3年次 マンガデザインコース	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	<ul style="list-style-type: none"> ・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				
	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	総合デザイン科 3年次 マンガデザインコース	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				
	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	総合デザイン科 3年次 マンガデザインコース	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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	県内即売会振り返り			3
	15	ブランディングについてのレポート制作			3
	16	振り返り/講評			3
	17				
	18				
	19				
	20				
	21				
	22				
	23				
	24				
	25				
	合計時間数				48
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	<ul style="list-style-type: none"> ●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	総合デザイン科 3年次 マンガデザインコース		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 マンガデザインコース	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				
	合計時間数				36
教科書	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	総合デザイン科 3年次 マンガデザインコース	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 マンガデザインコース	授業方法	講義、演習	講義時期	通年
授業科目	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				
	合計時間数				30
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	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 マンガデザインコース	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ながら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	冊子制作サムネールもしくはDTP課題			3
	14	冊子制作(MAC室出力)もしくはDTP課題			3
	15	手製本もしくはDTP課題			3
	16	発表と共有、振り返り			2
	17				
	18				
	19				
20					
	合計時間数				47
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					