

シラバス							
	年度		学校名:				
学科・学年	デジタルデザイン科1年	授業方法	講義 実習	講義時期	1年		
授業科目	映像撮影編集実践	担当者	新田雅一	科目必修区分	必修		
授業概要 (目的)	動画の撮影の基本カメラの操作方法を身につける、パソコンソフトを使用して編集の基礎が出来るようにする。						
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事ができる。 ●カメラの操作方法、撮影技術を習得する事が出来る。 ●編集ソフトの基礎的な操作方法理解する事が出来る。 ●絵コンテの書き方の紹介と実践 ●30秒CMの制作が出来る ●制作作品を発表する 						
授業計画	総授業時間数	69時間	授業回数	23回	1回授業	50分	授業時間数
	1	映像編集の過去作品紹介。制作過程を映像で観る。					3
	2	編集ソフトの紹介					3
	3	編集ソフト基礎的操作方法の実践1					3
	4	編集ソフト基礎的操作方法の実践2					3
	5	カメラの操作方法					3
	6	基本構図の解説1					3
	7	基本構図の解説2					3
	8	カメラ操作実践1					3
	9	カメラ操作実践2					3
	10	ミニ作品作成1					3
	11	ミニ作品作成2					3
	12	絵コンテの書き方紹介					3
	13	絵コンテ制作1					3
	14	絵コンテ制作2					3
	15	作品制作に向けてのディスカッション					3
	16	映像撮影1					3
	17	映像撮影2					3
	18	映像撮影3					3
	19	編集ソフト実践1					3
	20	編集ソフト実践2					3
	21	編集ソフト実践3					3
	22	作品ブラッシュアップ					3
	23	30秒CMの発表					3
	24						
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						
	合計時間数						69
教科書							
時間外学習							
成績評価方法	作品クオリティ(60パーセント)、授業態度(40パーセント)にて総体評価						
備考							
担当詳細	実務家	経歴等	・(有)ヴァクビジョン「はいさい新婚さん」他編集：実務7年				

シラバス

31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	デジタルデザイン科1年	授業方法	講義	講義時期	1年前期	
授業科目	映像概論	担当者	金城智博	科目必修区分	必修	
授業概要 (目的) 到達目標	映像の概念、動いて見える仕組みや様々な映像表現のジャンルの理解と、撮影におけるカメラの構図からカメラワーク知識を身につける。 ●「動画」の意味を理解する事が出来る。 ●絵が動く仕組みを理解する事ができる。 ●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。 ●映像編集の歴史に触れ、現在の映像表現とを比較する事ができる。 ●海外の映像表現に触れ、日本の映像と比較・検証する事ができる。					
授業計画	総授業時間数	12時間	授業回数	12回	1回授業 50分	授業時間数
	1	講義イントロダクション/金城自己紹介				1
	2	絵が動いて見える仕組み				1
	3	映像表現と作家性について				1
	4	カメラの構図とポジショニング				1
	5	カメラワークについて				1
	6	映像編集の歴史・カッティングエッジ鑑賞(1)				1
	7	映像編集の歴史・カッティングエッジ鑑賞(2)				1
	8	世界のCM鑑賞(1)				1
	9	世界のCM鑑賞(2)				1
	10	授業の振り返り/提出レポートの説明				1
	11	※DTP1授業と統合し映像作品鑑賞会				1
	12					1
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
合計時間数					12	
教科書	特になし					
時間外学習						
成績評価方法	映像鑑賞レポート提出(60パーセント) 授業態度 (40パーセント)					
備考						
担当詳細	1. 実務家	経歴等	広告会社楽園勤務3年、デザイン事務所代表12期目			

シラバス

2019 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	デジタルデザイン科1年	授業方法	実習	講義時期	後期	
授業科目	映像プロモーション	担当者	東 英児	科目必修区分	必修	
授業概要 (目的)	制作者の視点にとどまらず、表現の豊かさを感じ、世界を俯瞰できうる姿勢を育てる。					
到達目標	映像メディアの取り扱いに注意する。表現の豊かさを様々な参考映像を通して考える。					
授業計画	総授業時間数	54時間	授業回数	18回	1回授業 150分	
					授業時間数	
	1	オリエンテーション / 映像の成り立ち①				3
	2	映像の成り立ち② ソーマトロープ制作				3
	3	ストップモーションアニメーション他、様々な映像表現				3
	4	ストップモーション実習①				3
	5	ストップモーション実習②				3
	6	ノルシュテイン ドキュメント鑑賞				3
	7	Gifアニメーション実習①				3
	8	Gifアニメーション実習②				3
	9	デジタル映像信号について				3
	10	『テレビは何を伝えたか』メディアリテラシー 検討 小レポート				3
	11	『打ち上げ花火、下から見るか? 横から見るか?』 岩井俊二 検討 小レポート				3
	12	1分間動画制作① 企画、撮影				3
	13	1分間動画制作② 撮影、試写				3
	14	制作① 企画				3
	15	制作② 撮影 編集				3
	16	制作③ 編集				3
	17	制作④ 合評				3
	18	まとめ				3
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
25						
	合計時間数				54	
教科書	特になし					
時間外学習						
成績評価方法	提出物、小レポート 30% 授業参加度 30% 期末レポート 40%					
備考						
担当詳細	1. 実務家	経歴等	1993年4月～1997年8月 (株) 小金井市民テレビ (番組制作業務)			

シラバス

31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	デジタルデザイン科1年	授業方法	講義 実習	講義時期	1年前期
授業科目	Webデザイン	担当者	大山健	科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	現在主流となるWebデザインのルールを知る。また、Webデザインに必要な「情報を伝える」デザインスキルを身につける。				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ●webデザインの概要を理解する事が出来る。 ●「セマンティックWeb」を理解したデザインが出来るようになる。 ●webデザインに必要な「5つセオリー」を理解したデザインが出来るようになる。 ●html5を理解したwebデザインが出来るようになる。 ●コンテンツにあったキービジュアルデザインが出来るようになる。 ●ランディングページデザインが出来るようになる。 				
授業計画	総授業時間数	54時間	授業回数	18回	1回授業 50分
	1	インターネット基礎知識1			3
	2	インターネット基礎知識2			3
	3	インターネット基礎知識3			3
	4	模擬問題			3
	5	webデザイン5つのセオリー1			3
	6	webデザイン5つのセオリー2			3
	7	webデザイン5つのセオリー3			3
	8	実習課題			3
	9	html言語基礎知識1			3
	10	html言語基礎知識2			3
	11	CSS基礎知識1			3
	12	CSS基礎知識2			3
	13	Webデザイン実習(レイアウト、キービジュアル)			3
	14	Webデザイン実習(グローバルナビゲーション、フォント)			3
	15	Webデザイン実習(写真加工、画像フォーマット、解像度)			3
	16	Webデザイン実習(ランディングページ制作)1			3
	17	Webデザイン実習(ランディングページ制作)2			3
	18	Webデザイン実習(セマンティックweb)			3
	合計時間数				54
教科書					
時間外学習					
成績評価方法	【授業態度 40パーセント 課題提出 60パーセント】				
備考					
担当詳細	1. 実務家	経歴等	・(株)ソフテム「プログラマー」；実務2年 ・(有)モドレーアイ「マルチメディアデザイナー」；実務2年		

シラバス							
31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	デジタルデザイン科1年		授業方法	講義 実習		講義時期	1年前期
授業科目	Webプログラミング		担当者	大山健		科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	Webページがブラウザで表示される仕組みを知る。また、Webページを作成する際に必要なhtml言語の知識を身につける。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ●html言語の文法を応用する事が出来る。 ●CSS言語の文法を応用する事が出来る。 ●position(CSS言語)を活用して自由にレイアウト配置が出来るようになる。 ●絶対パスと相対パスの違いを理解し、階層構造を理解する。 ●ブロック要素とインライン要素を活用したコーディングが出来るようになる。 ●html5の仕様を理解し、セマンティック概念のコーディングが出来るようになる。 						
授業計画	総授業時間数	67時間	授業回数	22回	1回授業	50分	授業時間数
	1	インターネット概要・プログラミングとは?・Webの仕組み					3
	2	html言語基礎(1) html,head,body,img,aタグ					3
	3	html言語基礎(2) p,span,div,tableタグ					3
	4	html言語基礎(3) list,float,formタグ					3
	5	練習課題A					3
	6	練習課題B					3
	7	練習課題C					3
	8	CSS言語基礎(1) CSS文法、クラスとIDの違い、スコープ、外部リンク					3
	9	CSS言語基礎(2) 背景、飾り付け、罫線操作					3
	10	CSS言語基礎(3) Box操作1					3
	11	CSS言語基礎(4) Box操作2(float,positionほか)					3
	12	CSS言語基礎(5) IDレイアウトを活用した間取りレイアウト					3
	13	練習課題A					3
	14	練習課題B					3
	15	練習課題C					3
	16	映像授業(Webのしくみについて)					3
	17	映像授業(インターネットの仕組み)					3
	18	応用1 html言語とCSS言語の組み合わせ1					3
	19	応用1 html言語とCSS言語の組み合わせ2					3
	20	応用2 サンプルページのコーディング。					3
	21	応用2 サンプルページのコーディング。					3
	22	総まとめ					3
	合計時間数						67
教科書	特になし						
時間外学習	・特になし						
成績評価方法	【授業態度 40パーセント 課題提出 60パーセント】						
備考							
担当詳細	1. 実務家		経歴等	<ul style="list-style-type: none"> ・(株)ソフテム「プログラマー」；実務2年 ・(有)モドレーアイ「マルチメディアデザイナー」；実務2年 ・(株)リゅうせき「デジタルメディアディレクター」；実務2年 ・(有)ライデリ「Webデザイナー」；実務1年 ・(株)外為どっこコム「Webデザイナー」；実務2年 ・サウンドディレクター、映像クリエイター、非常勤講師ほか；10年(フリーランス) 			

シラバス

31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	デジタルデザイン科 1年	授業方法	実習	講義時期	1年	
授業科目	ゲームクリエイティブ実践	担当者	大城祐二	科目必修区分	必修	
授業概要 (目的)	お手本を示しながらプログラムの基礎を教え、自らシステムを実装していく。					
到達目標	processingを用いて、基本的なプログラミング技術の習得。自ら設計したモーショングラフィックの作成。Unityの基本的な操作の					
授業計画	総授業時間数	63時間	授業回数	12回	1回授業 50分	授業時間数
	1	イントロダクション・プログラミングのルール				3
	2	変数・for文				3
	3	if文・メソッド				3
	4	sin・cos				3
	5	クラス				3
	6	音を扱う				3
	7	音を扱う(予備)				3
	8	processingの便利な関数				3
	9	processingの便利な関数				3
	10	モーショングラフィック				3
	11	モーショングラフィック				3
	12	モーショングラフィック				3
	13	はじめてのUnity「玉転がし」(1)				3
	14	はじめてのUnity「玉転がし」(2)				3
	15	エフェクト・演出				3
	16	コガネブログチュートリアル「ブロック崩し」(1)				3
	17	コガネブログチュートリアル「ブロック崩し」(2)				3
	18	コガネブログチュートリアル「ブロック崩し」(3)				3
	19	コガネブログチュートリアル「ブロック崩し」(4)				3
	20	ゲーム企画制作「ベラコン」(1)				3
	21	ゲーム企画制作「ベラコン」(2)				3
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
	合計時間数				63	
教科書	なし					
時間外学習						
成績評価方法	提出物(40パーセント)、授業への取り組み(60パーセント)					
備考						
担当詳細	1. 実務家	経歴等	株式会社アプリラボ 2年 専修学校インターナショナルデザインアカデミー 1年 ゲームクリエイター・イラストレーター 2年(フリーランス)			

シラバス							
31	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	デジタルデザイン科1年		授業方法	講義、実習	講義時期	1年前期	
授業科目	3DCGアプリ実習		担当者	與儀 美奈子	科目必修区分	必修	
授業概要 (目的) 到達目標	<p>3DCGソフトMayaを使い、3DCGを制作する為の基礎を一通り習得する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3DCGソフトで思い通りの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。 ・キャラクターセットアップなど、アニメーションを付けるための仕組みを作ることが出来る。 ・アニメーションを付けることが出来る。 ・ライティング、レンダリングをして、意図したアニメーション動画ファイルを作ることが出来る。 						
授業計画	総授業時間数	72時間	授業回数	24回	1回授業	50分	授業時間数
	1	3DCGとは？3DCGを使った過去作品について。制作過程を映像で観る。					3
	2	Mayaのダウンロード、Mayaの基礎、操作方法など					3
	3	簡単なモデリング、色、質感付け、写真と合成して静止画を完成させる					3
	4	モデリング2（回転体） 缶のモデリング、テクスチャー制作					3
	5	モデリング3 鉛筆モデリング（キャラクターモデリングの基礎）					3
	6	モデリング4 鉛筆モデリング2 質感設定、ライティング、レンダリング					3
	7	モデリング5 オリジナルキャラクターモデリング デザインから考える					3
	8	キャラクターモデリング					3
	9	キャラクターモデリング					3
	10	キャラクターモデリング、質感付け					3
	11	キャラクターセットアップ フェイシャルアニメーション					3
	12	キャラクターセットアップ ボーン、ウエイト調整					3
	13	キャラクターセットアップ ボーン、ウエイト調整					3
	14	キャラクター完成 アニメーションの説明					3
	15	アニメーション基礎1					3
	16	アニメーション基礎2					3
	17	フェイシャルアニメーション1					3
	18	フェイシャルアニメーション2					3
	19	キャラクターアニメーション1					3
	20	キャラクターアニメーション2					3
	21	キャラクターアニメーション3					3
	22	キャラクターアニメーション4					3
	23	レンダリング、合成（アフターエフェクト使用）2					3
	24	レンダリング、合成（アフターエフェクト使用）3 動画作品完成					3
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						
	合計時間数						72
教科書							
時間外学習							
成績評価方法	【授業態度 40パーセント 課題提出 60パーセント】						
備考							
担当詳細	1. 実務家		経歴等	<ul style="list-style-type: none"> ・(株)ヤマギワ TLヤマギワ研究所：実務1年 ・(株)ビジュアルサイエンスラボラトリー：実務8年 ・(株)デジタルメディアファクトリー：実務1年 ・台湾 CGCG Inc.：実務2年 			

シラバス

31 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	デジタルデザイン科1年	授業方法	講義 実習	講義時期	1年前期	
授業科目	デッサン1	担当者	新崎 竜哉	科目必修区分	必須	
授業概要 (目的)	<ul style="list-style-type: none"> ・物を描く技術を習得しながら、形態・空間の捉え方を理解していく。 ・描く物、モチーフを良く観察し物の立体感や量感、質感、などの基礎テクニックを学ぶ。 					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・基本的な画材用具の使い方を身に付けて物を描くことが出来る。 ・鉛筆や色鉛筆、コピックやボールペン等、デッサン用具での描画テクニックを学ぶことが出来る。 ・写実テクニックや描画力の技術向上でクオリティを上げることが出来るようになる 					
授業計画	総授業時間数	30時間	授業回数	13回	1回授業 50分	授業時間数
	1	・画材用具の説明/使い方・描画要素・描き方(デッサンの基本)				3
	2	・石膏「球体」「立方体」「円柱」/立体表現基礎(曲線と直線)				3
	3	・透視図法/立体表現力/陰影/描写力等、色鉛筆(野菜・果物)				3
	4	・身近な物をモチーフとして、手と缶 手と携帯 他。				3
	5	・ボールペンでの制作(プラスチック・ペットボトル)				3
	6	・コピックマーカーでの制作(食材と果物)				3
	7	・コピックマーカーでの制作(アイスクリーム)				3
	8	・人物(色鉛筆での制作)トレース → 転写				3
	9	↓ 着彩				3
	10	↓ 着彩				3
	11	・車/バイク(色鉛筆での制作)トレース → 転写				3
	12	↓ 着彩				3
	13	↓ 着彩				3
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	合計時間数				39	
教科書	・鉛筆デッサン・ドローイング(配布プリント)					
時間外学習	・特になし					
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> ●授業態度/勤怠状況 ●課題提出物状況 ●課題クオリティ/提出期限厳守 【授業態度/勤怠状況 20パーセント、課題提出状況 20パーセント、課題クオリティ/提出期限厳守 60パーセント】					
備考	●参考文献 グラフィック社・美術出版社					
担当詳細	1. 実務家 2. その他	経歴等				

シラバス

平成31

年度

学校名：

インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デジタルデザイン科1年次	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 (目的)	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)、Webサービスとの連携を学習する。					
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 写真作品について自分なりの解釈を説明できる 					
授業計画	総授業時間数	48時間	授業回数	16回	1回授業 150分	授業時間数
	1	機材の取扱①、F値を理解する				3
	2	機材の取扱②、スローシャッター (ライトを使用・カメラスタジオ)				3
	3	被写界深度を試す				3
	4	課題①「表情」を撮る (公園付近)				3
	5	撮影した写真を動画にしてみる① (iMovie使用)、課題②「家族」説明				3
	6	撮影した写真を動画にしてみる②				3
	7	課題②「家族」提出、プレビュー				3
	8	RAWデータ撮影の設定、広告写真の色々 (演習あり)				3
	9	驚き盤 作成①				3
	10	驚き盤 作成②、課題③「夏」「食」説明				3
	11	課題③「夏」「食」提出、プレビュー				3
	12	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
	13	ワンシーン・ワンカット作品制作② 企画 撮影				3
	14	ワンシーン・ワンカット作品制作③ 提出 試写				3
	15	写真用紙に印刷①				3
	16	写真用紙に印刷②/まとめ (振り返り)				3
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
	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	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%					
備考						
担当詳細	1. 実務家	経歴等	1993年4月～1997年8月 (株) 小金井市民テレビ (番組制作業務)			

シラバス

31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	デジタルデザイン科1年	授業方法	講義	講義時期	後期		
授業科目	色彩学	担当者	山城はるか	科目必修区分	必修		
授業概要 (目的)	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	色見本や絵の具を使って、色がつイメージや効果を知る。色彩士検定を合格する。						
授業計画	総授業時間数	78時間	授業回数	26回	1回授業	150分	授業時間数
	1	第1章 色のなりたち①					3
	2	第1章 色のなりたち②					3
	3	第1章 色のなりたち③					3
	4	第2章 混色①					3
	5	第2章 混色②					3
	6	第2章 混色③					3
	7	第3章 色の表示方法①					3
	8	第3章 色の表示方法②					3
	9	第3章 色の表示方法③					3
	10	第4章 色の知覚的效果①					3
	11	第4章 色の知覚的效果②					3
	12	第4章 色の知覚的效果③					3
	13	第5章 色の心理的效果①					3
	14	第5章 色の心理的效果②					3
	15	第5章 色の心理的效果③					3
	16	第6章 色彩調和①					3
	17	第6章 色彩調和②					3
	18	第6章 色彩調和③					3
	19	第6章 色彩調和④					3
	20	過去問題					3
	21	過去問題					3
	22	過去問題					3
	23	過去問題					3
	24	過去問題					3
	25	過去問題					3
	26	過去問題					3
	27						
	28						
	29						
	30						
合計時間数						78	
教科書	Color Master、カラーマスター過去問題 Vol.2						
時間外学習							
成績評価方法	授業態度/勤怠状況(30%)・課題提出状況(30%)・課題クオリティ/課題提出厳守(30%)・検定取得(10%)=100%						
備考							
担当詳細	1. 実務家	経歴等	プランニングヴィレッジ株式会社にてイラスト・webデザイン業務(約5年間)				

シラバス

31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	デジタルデザイン科1年	授業方法	講義 実習	講義時期	1年後期	
授業科目	Webクリエイター能力認定試験	担当者	大山健	科目必修区分	必修	
授業概要 (目的)	サーティファイ主催「Webクリエイター能力認定試験 スタンダード」レベルのスキルを身につける。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ●セマンティックWebを理解し、HTML5をマークアップすることが出来るようになる。 ●CSSを用いてHTMLの構造を維持しつつ、Webページのデザインやレイアウトを表現することが出来るようになる。 					
授業計画	総授業時間数	30時間	授業回数	10回	1回授業 50分	授業時間数
	1	html基礎1 (セマンティック、基本構造)				3
	2	html基礎2 (基本タグ、属性)				3
	3	css基礎1 (文法、クラス、ID)				3
	4	css基礎2 (属性、レイアウト)				3
	5	html5およびCSS3について				3
	6	模擬問題練習				3
	7	模擬問題練習				3
	8	模擬問題練習				3
	9	模擬問題練習				3
	10	模擬問題練習				3
		合計時間数				30
教科書						
時間外学習						
成績評価方法	【授業態度 40パーセント 検定結果 60パーセント】					
備考						
担当詳細	1. 実務家	経歴等	<ul style="list-style-type: none"> ・(株)ソフテム「プログラマー」;実務2年 ・(有)モドレーアイ「マルチメディアデザイナー」;実務2年 ・(株)りゅうせき「デジタルメディアディレクター」;実務2年 ・(有)ライデリ「Webデザイナー」;実務1年 ・(株)外為どっこコム「Webデザイナー」;実務2年 ・サウンドディレクター、映像クリエイター、非常勤講師ほか;10年(フリーランス) 			

シラバス

31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	デジタルデザイン科1年	授業方法	講義 実習	講義時期	1年前期	
授業科目	サウンドクリエイティブ実習	担当者	大山健	科目必修区分	必修	
授業概要 (目的)	音響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、セッティング方法を理解する事が出来る。 ●「8の字巻き」が事が出来る。 ●DTMソフトを使用して映像用効果音の作成が出来るようになる。 ●MA作業が出来るようになる。 ●サウンドロゴが作成できるようになる。 ●映像用BGMが作成できるようになる。 					
授業計画	総授業時間数	100時間	授業回数	17回	1回授業 50分	授業時間数
	1	映像学習「音楽の職業」・音楽機材実習1（機材の説明、配線の仕方）				6
	2	音楽機材実習2（ケーブル8の字巻き、イコライザー実習）				6
	3	実践課題1（カラオケ大会音響実践）				6
	4	実践課題2（校内ライブ音響実践）				6
	5	DTM基礎講座1（DTMの歴史、midi規格、音源、周辺装置）				6
	6	DTM基礎講座2（DTMソフト「ガレージバンド」）パネル説明、使い方、データの種別				6
	7	DTM基礎講座3（DTMソフト「ガレージバンド」）appleループの解説、オーディオレン				6
	8	練習課題1（多重録音にて1人討論会）				6
	9	DTM基礎講座4（DTMソフト「ガレージバンド」）appleループ、効果音、MA				6
	10	練習課題2（appleループにて16小節BGM制作）				6
	11	DTM基礎講座5（DTMソフト「ガレージバンド」）サウンドロゴ制作				6
	12	DTM基礎講座5（DTMソフト「ガレージバンド」）効果音制作				6
	13	練習課題3（appleループにて16小節BGM制作）				6
	14	DTM基礎講座6（DTMソフト「ガレージバンド」）リズムパート打ち込み方法				6
	15	実践課題（作品制作）				6
	16	実践課題（作品制作）				6
	17	実践課題（作品制作）				6
合計時間数					100	
教科書						
時間外学習						
成績評価方法	【授業態度 40パーセント 課題提出 60パーセント】					
備考						
担当詳細	1. 実務家	経歴等	・(株)ソフテム「プログラマー」:実務2年 ・(有)モドレーアイ「マルチメディアデザイナー」:実務2年 ・(株)リゆうせき「デジタルメディアディレクター」:実務2年 ・(有)ライデリ「Webデザイナー」:実務1年 ・(株)外為どっこコム「Webデザイナー」:実務2年 ・サウンドディレクター、映像クリエイター、:10年(フリーランス)			

シラバス

31 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	デジタルデザイン科1年	授業方法	講義 実習	講義時期	1年後期	
授業科目	サテライトデザイン実習	担当者	大山健	科目必修区分	必修	
授業概要 (目的)	<p>「デザイン」を通して、相手に喜ばれる喜び（自利利他）を実感出来る。 クライアントとの打ち合わせより、「校正」作業や「デザイン」の難しさを知ることが出来る。 スケジュール管理を実践して学ぶ事で「完成度率」を体感しながらのスケジュール管理が出来るようになる。</p>					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ●クライアントとの打ち合わせより、「コミュニケーション」スキルが身につく。 ●デジタル、アナログ両面からのデザインスキルが身につく。 ●問題解決の為に企画力、提案力が身につく。 					
授業計画	総授業時間数	30時間	授業回数	10回	1回授業 50分	
	1	概要説明・過去作品事例紹介・グループ分け				3
	2	クライアントリサーチ				3
	3	クライアントリサーチ（決定）				3
	4	依頼物制作作業（打ち合わせ、制作、校正、修正、外注発注など）				3
	5	依頼物制作作業（打ち合わせ、制作、校正、修正、外注発注など）				3
	6	依頼物制作作業（打ち合わせ、制作、校正、修正、外注発注など）				3
	7	依頼物制作作業（打ち合わせ、制作、校正、修正、外注発注など）				3
	8	依頼物制作作業（打ち合わせ、制作、校正、修正、外注発注など）				3
	9	依頼物制作作業（打ち合わせ、制作、校正、修正、外注発注など）				3
	10	最終納品				3
	合計時間数				30	
教科書						
時間外学習	【授業態度 40パーセント 課題提出 60パーセント】					
成績評価方法						
備考						
担当詳細	1. 実務家	経歴等	<ul style="list-style-type: none"> ・(株)ソフテム「プログラマー」:実務2年 ・(有)モドレーアイ「マルチメディアデザイナー」:実務2年 ・(株)りゅうせき「デジタルメディアディレクター」:実務2年 ・(有)ライデリ「Webデザイナー」:実務1年 ・(株)外為どっこコム「Webデザイナー」:実務2年 ・サウンドディレクター、映像クリエイター、10年(フリーランス) 			

シラバス

31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	デジタルデザイン科1年	授業方法	講義/実習	講義時期	1年		
授業科目	DTP実習1	担当者	金城智博	科目必修区分	必修		
授業概要 (目的)	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。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ●DTPの概念と身につけたスキルで何を作ることができるか理解する事が出来る。 ●各アプリケーションの基本操作を理解する事ができる。 ●指示された設計図に基づいてそれを再現するスキルを身につける事ができる。 						
授業計画	総授業時間数	44時間	授業回数	22回	1回授業	50分	授業時間数
	1	DTPで出来る事の解説					2
	2	illustratorのツール解説					2
	3	ペンツールトレーニング(1)					2
	4	ペンツールトレーニング(2)					2
	5	指定版下制作①					2
	6	指定版下制作②					2
	7	指定版下制作③-1					2
	8	指定版下制作③-2					2
	9	Photoshopリンク配置について/指定版下制作④-1					2
	10	指定版下制作④-2/授業の振り返り					2
	11	※映像概論授業と統合し映像作品鑑賞会					2
	12	指定版下制作⑤-1					2
	13	指定版下制作⑤-2					2
	14	指定版下制作⑥-1					2
	15	指定版下制作⑥-2					2
	16	オリジナルレイアウトによる版下制作①-1					2
	17	オリジナルレイアウトによる版下制作①-2					2
	18	オリジナルレイアウトによる版下制作②-1					2
	19	オリジナルレイアウトによる版下制作②-2					2
	20	オリジナルレイアウトによる版下制作③-1					2
	21	オリジナルレイアウトによる版下制作③-2					2
	22	オリジナルレイアウトによる版下制作③-3/授業の振り返り					2
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							
	合計時間数						44
教科書	特になし						
時間外学習							
成績評価方法	授業態度40%(授業態度30、出席評価点10)、課題提出60%(総合評価、評価点×0.3、課題、発表評価点30)						
備考							
担当詳細	1. 実務家	経歴等	広告会社楽園勤務3年、デザイン事務所代表12期目				

シラバス

31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	デジタルデザイン科1年	授業方法	講義/実習	講義時期	通年	
授業科目	illustrator/photoshop	担当者	金城智博	科目必修区分	必修	
授業概要 (目的)	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「illustrator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	<ul style="list-style-type: none"> ●各アプリケーションの基本操作を理解する事ができる。 ●DTP指示された設計図に基づいてそれを再現するスキルを身につける事ができる。 ●検定内容を理解し、それに対応できる技能を身につける事ができる。 					
授業計画	総授業時間数	72時間	授業回数	24回	1回授業 50分	授業時間数
	1	授業開き/授業内容解説と検定についての説明				3
	2	[DTP実習連携]illustratorのツール解説				3
	3	illustratorのツール解説				3
	4	illustratorのツール解説				3
	5	[DTP実習連携]ペンツールトレーニング				3
	6	パスファインダについて				3
	7	アピアランスについて				3
	8	ガイドライン/各種整列について				3
	9	指定版下制作				3
	10	指定版下制作				3
	11	[DTP実習連携]photoshopのツール解説				3
	12	illustrator検定過去問題の取り組み				3
	13	前期授業の振り返り				3
	14	illustrator検定過去問題の取り組み				3
	15	illustrator検定過去問題の取り組み				3
	16	illustrator検定過去問題の取り組み				3
	17	illustrator検定過去問題の取り組み				3
	18	illustrator検定過去問題の取り組み				3
	19	photoshop検定過去問題の取り組み				3
	20	photoshop検定過去問題の取り組み				3
	21	photoshop検定過去問題の取り組み				3
	22	photoshop検定過去問題の取り組み				3
	23	illustratorとphotoshop検定対策振り返り①				3
	24	illustratorとphotoshop検定対策振り返り②				3
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
	合計時間数				72	
教科書	特になし					
時間外学習						
成績評価方法	提出課題の内容(50パーセント) 授業態度(30パーセント) 出席率(20パーセント)					
備考						
担当詳細	1. 実務家	経歴等	広告会社楽園勤務3年、デザイン事務所代表12期目			

シラバス

31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	デジタルデザイン科1年	授業方法	講義 実習	講義時期	1年前期	
授業科目	修了制作	担当者	大山健	科目必修区分	必修	
授業概要 (目的)	「サテライトデザイン」と運動して「作品展示会」ブースレイアウトのスキルが身につく。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 「作品展示会」用のブースレイアウトを作成出来るようになる。 展示用広報ツールが作成出来るようになる。 					
授業計画	総授業時間数	48時間	授業回数	16回	1回授業 50分	授業時間数
	1	展示会概要説明、役割分担、会場視察ほか				3
	2	展示会展示ブースレイアウト検討				3
	3	展示会展示ブースレイアウト検討決定				3
	4	各ブース内レイアウト検討（看板、飾り付け、展示物検討）				3
	5	広告物等制作				3
	6	広告物等制作				3
	7	各ブース内レイアウト制作				3
	8	各ブース内レイアウト制作				3
	9	各ブース内レイアウト制作				3
	10	各ブース内レイアウト制作				3
	11	各ブース内レイアウト制作				3
	12	各ブース内レイアウト制作				3
	13	各ブース内レイアウト制作				3
	14	会場設営準備				3
	15	展示会				3
	16	展示会				3
	合計時間数				48	
教科書						
時間外 学習						
成績評価 方法	【授業態度 40パーセント 課題提出 60パーセント】					
備考						
担当詳細	1. 実務家	経歴等	<ul style="list-style-type: none"> ・(株)ソフテム「プログラマー」:実務2年 ・(有)モドレーアイ「マルチメディアデザイナー」:実務2年 ・(株)りゅうせき「デジタルメディアディレクター」:実務2年 ・(有)ライデリ「Webデザイナー」:実務1年 ・(株)外為どっこコム「Webデザイナー」:実務2年 ・サウンドディレクター、映像クリエイター、10年(フリーランス) 			

シラバス

31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	デジタルデザイン科1年	授業方法	講義 実習	講義時期	1年前期	
授業科目	志学	担当者	大山健	科目必修区分	必修	
授業概要 (目的)	「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。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> 「マナー」や「作法」など「礼儀」が行動出来るようになる。 「永久戦力」として「人財像」を兼ね備えた行動が出来るようになる。 					
授業計画	総授業時間数	33時間	授業回数	33回	1回授業 50分	授業時間数
	1	「志」学の狙い				1
	2	「志」学習目標				1
	3	「第1章」感謝				1
	4	「第1章」感謝				1
	5	DVD鑑賞				1
	6	「第2章」感動				1
	7	「第2章」感動				1
	8	DVD鑑賞				1
	9	「第3章」思いやり、気配り				1
	10	「第3章」思いやり、気配り				1
	11	DVD鑑賞				1
	12	「第4章」明朗				1
	13	「第4章」明朗				1
	14	DVD鑑賞				1
	15	「第5章」挨拶				1
	16	「第5章」挨拶				1
	17	DVD鑑賞				1
	18	「第6章」素直				1
	19	「第6章」素直				1
	20	DVD鑑賞				1
	21	「第7章」プラス思考				1
	22	「第7章」プラス思考				1
	23	DVD鑑賞				1
	24	「第8章」チャレンジ精神				1
	25	「第8章」チャレンジ精神				1
	26	DVD鑑賞				1
	27	「第9章」永久戦力				1
	28	「第9章」永久戦力				1
	29	DVD鑑賞				1
	30	就職について				1
	31	やりがいについて				1
	32	組織について				1
	33	まとめ				1
	合計時間数					33
教科書	志学I・II (KBG学園発行)					
時間外学習						
成績評価方法	【授業態度 40パーセント 課題提出 60パーセント】					
備考						
担当詳細	1. 実務家	経歴等	<ul style="list-style-type: none"> ・(株)ソフテム「プログラマー」；実務2年 ・(有)モドレーアイ「マルチメディアデザイナー」；実務2年 ・(株)リゅうせき「デジタルメディアディレクター」；実務2年 ・(有)ライデリ「Webデザイナー」；実務1年 ・(株)外為どっこコム「Webデザイナー」；実務2年 ・サウンドディレクター、映像クリエイター、非常勤講師ほか；10 			

31年度

シラバス
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	デジタルデザイン科1年	授業方法	講義 実習	講義時期	1年後期	
授業科目	インターンシップ	担当者	大山健	科目必修区分	必修	
授業概要 (目的)	「会社情報」を多く集める事で、他社比較より「採用動向」などを知ることができる。 直接、現役デザイナーの話を伺うことで、「学生」と「仕事」との差を知ることができる。					
到達目標	●「就職」希望分野を見極める事ができる。●採用される為に足りないスキルを知る事ができる。					
授業計画	総授業時間数	90時間	授業回数	16回	1回授業 50分	授業時間数
	1	訪問先企業リサーチ・書類制作（ポートフォリオ、名刺など）				6
	2	訪問先企業リサーチ・書類制作（ポートフォリオ、名刺など）				6
	3	訪問先企業リサーチ・アポ取り（電話）				6
	4	訪問先企業リサーチ・アポ取り（電話）				6
	5	企業訪問				6
	6	企業訪問				6
	7	企業訪問				6
	8	企業訪問				6
	9	企業訪問				6
	10	企業訪問				6
	11	企業訪問				6
	12	企業訪問				6
	13	企業訪問				6
	14	企業訪問				6
	15	企業訪問				6
	16	インターンシップ報告会				6
	合計時間数				90	
教科書						
時間外学習						
成績評価方法	実習態度（40パーセント） 報告書（60パーセント）					
備考						
担当詳細	1. 実務家	経歴等	・(株)ソフテム「プログラマー」:実務2年 ・(有)モドレーアイ「マルチメディアデザイナー」:実務2年 ・(株)りゅうせき「デジタルメディアディレクター」:実務2年 ・(有)ライデリ「Webデザイナー」:実務1年 ・(株)外為どっこコム「Webデザイナー」:実務2年 ・サウンドディレクター、映像クリエイター、10年(フリーランス)			

シラバス

31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	デジタルデザイン科1年	授業方法	講義 実習	講義時期	1年後期	
授業科目	県外研修	担当者	大山健	科目必修区分	必修	
授業概要 (目的)	沖縄と東京の街中のデザインの違いや活用の意味を知る。 また、会社訪問より東京での仕事に対する思いの変化を感じ取る事ができる。。					
到達目標	●プロのデザイン現場環境と学校環境の違い（アプリケーションやマシンなど）を知る事が出来る。 ●沖縄と東京の街の雰囲気（デザイン感覚）をインプットしデザインに生かす事ができる。 ●都内で「交通手段」を活用し目的地まで到達する事ができる。					
授業計画	総授業時間数	24時間	授業回数	4回	1回授業 50分	授業時間数
	1	都内企業訪問				6
	2	都内企業訪問				6
	3	都内企業訪問・卒業生講話会				6
	4	都内観光				6
		合計時間数				24
	教科書					
	時間外学習					
成績評価方法	研修態度（40パーセント） 報告書（60パーセント）					
備考						
担当詳細	1. 実務家	経歴等	・(株)ソフテム「プログラマー」;実務2年 ・(有)モドレーアイ「マルチメディアデザイナー」;実務2年 ・(株)リゅうせき「デジタルメディアディレクター」;実務2年 ・(有)ライダー「Webデザイナー」;実務1年 ・(株)外為どっこコム「Webデザイナー」;実務2年 ・サウンドディレクター、映像クリエイター、10年(フリーランス)			

シラバス

31年度

学校名： インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デジタルデザイン科2年	授業方法	講義 実習	講義時期	1年
授業科目	映像合成実践	担当者	新田雅一	科目必修区分	必須
授業概要 (目的)	1年次で身につけた技術を駆使し、更にレベルアップした作品を制作する				
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ●作品のテーマを発表する事が出来る ●スケジュールに従って計画通りに作品制作が出来る。 ●編集ソフト(アフターエフェクト、プレミア)の操作法を理解する事ができる。 ●絵コンテ通りにて映像作品を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	総授業時間数	67時間	授業回数	23回	1回授業 50分
	1	参考動画の紹介			3
	2	制作に向けてのディスカッション1			3
	3	制作に向けてのディスカッション2			3
	4	アフターエフェクト概論			3
	5	絵コンテ制作			3
	6	絵コンテ制作			3
	7	絵コンテ提出			3
	8	撮影実践1			3
	9	撮影実践2			3
	10	撮影実践3			3
	11	撮影実践4			3
	12	撮影実践5			3
	13	撮影実践6			3
	14	映像編集実践1			3
	15	映像編集実践2			3
	16	映像編集実践3			3
	17	映像編集実践4			3
	18	映像編集実践5			3
	19	映像編集実践6			3
	20	作品クオリティチェック1			3
	21	作品クオリティチェック2			3
	22	作品クオリティチェック3			3
	23	作品発表、振り返り			3
	24				
	25				
	26				
	27				
	28				
	29				
	30				
	合計時間数				69
教科書					
時間外学習					
成績評価方法	作品クオリティ、授業態度にて総体評価				
備考					
担当詳細	1. 実務家	経歴等	・(有)ヴァクビジョン「はいさい新婚さん」他編集：実務7年 ・(有)CMC「気ままにロハスタイル」ディレクター：実務3年 ・映像クリエイター、IDA非常勤講師12年：M.PlantWorks代表15年		

シラバス							
平成31	年度		学校名：	インターナショナルデザインアカデミー			
学科・学年	2年次		授業方法	実習	講義時期	前期	
授業科目	映像プロモーション		担当者	東 英児		科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	制作者の視点にとどまらず、表現の豊かさを感じ、世界を俯瞰できうる姿勢を身につける。 毎回小レポートを提出し、各自の思考を共有する。						
到達目標	表現の豊かさを様々な参考映像を通してより深く理解する。(作品名は一例であり、随時変更の可能性あります)						
授業計画	総授業時間数	48時間	授業回数	24回	1回授業	100分	授業時間数
	1	『ノンマルトの使者(ウルトラセブン)』『古畑任三郎』鑑賞と分析					2
	2	『ラン・ローラ・ラン』鑑賞と分析					2
	3	『パトレイバー2』鑑賞と分析					2
	4	『Japan's Secret Shame』鑑賞と分析					2
	5	『羅生門』鑑賞と分析					2
	6	『東京オリンピック』鑑賞と分析					2
	7	『冬冬(トントン)の夏休み』鑑賞と分析					2
	8	『友だちのうちはどこ?』鑑賞と分析					2
	9	『メイド・イン・ホンコン』鑑賞と分析					2
	10	『殺人の追憶』鑑賞と分析					2
	11	『トレインスポッティング』鑑賞と分析					2
	12	『GHOST IN THE SHELL/攻殻機動隊』鑑賞と分析					2
	13	『街の灯』鑑賞と分析					2
	14	『100人の子供たちが列車を待っている』鑑賞と分析					2
	15	『サイコ』鑑賞と分析					2
	16	『勝手にしやがれ』鑑賞と分析					2
	17	『2/デュオ』鑑賞と分析					2
	18	『我が人生最悪の時』鑑賞と分析					2
	19	『家族ゲーム』鑑賞と分析					2
	20	『椿三十郎』鑑賞と分析					2
	21	『長江哀歌』鑑賞と分析					2
	22	『友だちのうちはどこ?』鑑賞と分析					2
	23	『晩春』鑑賞と分析					2
	24	『コミック雑誌なんかいらない!』鑑賞と分析					1
	25						
	26						
	27						
	28						
	29						
	30						
	合計時間数						47
教科書							
時間外学習							
成績評価方法	毎回の小レポート 30% 授業参加度 30% 期末レポート 40%						
備考							
担当詳細	1. 実務家	経歴等	1993年4月～1997年8月 (株) 小金井市民テレビ (番組制作業務)				

シラバス

31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	デジタルデザイン科2年	授業方法	講義 実習	講義時期	2年後期	
授業科目	Webデザイン	担当者	大山健	科目必修区分	必修	
授業概要 (目的)	ジャンルにあったWebデザインスキルを身につける 目的別Webサイトデザインスキルを身につける。 デジタルデバイスに適用されたWebサイトデザインのスキルを身につける。					
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ●Webページの横縦幅を理解してデザインする事が出来る。 ●Webページの文字バランスとジャンプ率を理解してデザインする事が出来る。 ●Webページ用の写真加工が出来るようになる。 ●Webページ内のグローバルナビゲーションを理解してデザインする事が出来る。 ●コンバージョンが上がるバナーデザインが出来る。 ●Webページ用のファビコンデザインが出来るようになる。 ●Webデザイン配色スキルを身につける事が出来る。 					
授業計画	総授業時間数	54時間	授業回数	18回	1回授業 50分	授業時間数
	1	インターネット基礎知識1				3
	2	インターネット基礎知識2				3
	3	インターネット基礎知識3				3
	4	模擬問題				3
	5	webデザイン5つのセオリー1				3
	6	webデザイン5つのセオリー2				3
	7	webデザイン5つのセオリー3				3
	8	実習課題				3
	9	html言語基礎知識1				3
	10	html言語基礎知識2				3
	11	CSS基礎知識1				3
	12	CSS基礎知識2				3
	13	Webデザイン実習(レイアウト、キービジュアル)				3
	14	Webデザイン実習(グローバルナビゲーション、フォント)				3
	15	Webデザイン実習(写真加工、画像フォーマット、解像度)				3
	16	Webデザイン実習(ランディングページ制作)1				3
	17	Webデザイン実習(ランディングページ制作)2				3
	18	Webデザイン実習(セマンテックweb,ファビコン)				3
	合計時間数					54
教科書						
時間外学習						
成績評価方法	【授業態度 40パーセント 課題提出 60パーセント】					
備考						
担当詳細	1. 実務家	経歴等	・(株)ソフテム「プログラマー」;実務2年 ・(有)モドレーアイ「マルチメディアデザイナー」;実務2年 ・(株)りゅうせき「デジタルメディアディレクター」;実務2年 ・(有)ライデリ「Webデザイナー」;実務1年 ・(株)外為どっこム「Webデザイナー」;実務2年 ・サウンドディレクター、映像クリエイター、10年(フリーランス)			

シラバス

31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	デジタルデザイン科2年	授業方法	講義	講義時期	2年		
授業科目	Webビジネス	担当者	加納斉親	科目必修区分	必修		
授業概要 (目的)	フリーツール、有償ツールなどを使い分け、最適なファイルフォーマットへの加工を学ぶ。オリジナルテキストやWEB上の参考文献を使い、最新の情報伝達ツールについて理解を深め、実習を通し基礎的な使い方ができる様に因る。サーバー上へのデータをアップする際のノウハウ、WEBスキルの向上に役立つツールを優先的に学習する。毎回の授業レポートを課題とし採点を行い、期末筆記テスト実施と共に理解度を維持させる。						
到達目標	Webを介した仕事の現場で求められる、技術的な基礎スキル、受発注業務の進め方、(メール送受信の際の基本的ルール)についての理解。						
授業計画	総授業時間数	54時間	授業回数	18回	1回授業	50分	授業時間数
	1	ファイルフォーマットの理解。QRコード制作、スマホで読取演習。PS形式をイラレで読み込む。					3
	2	Googleドライブ活用講習。データ圧縮の仕組み理解。PDF、GIF、JPEG、PNG、ZIP、MP3、AAC、AIF、WAV、他					3
	3	音声波形データ編集及び動画圧縮、転送レートの制御に関する実技と理解。					3
	4	WEB企画提案模擬授業。発想やアイデアの具体化と提案の骨子をまとめる方法、参考サイト紹介					3
	5	WordPressインストール実習。デザインスキーム変更、投稿、テンプレートのカスタマイズについて基礎を理解。					3
	6	WordPress外観の変更、プラグインの追加について基礎を理解。レスポンシブWEBの基礎について理解。					3
	7	画像合成基礎、自動処理、電子書籍フォーマット基礎、改変用解凍方法とデータ修正、再圧縮					3
	8	宣伝広告の表現方法として印刷テンプレート活用実習。RGB-CMYK変換の総インキ容量指定実習。					3
	9	Googleアナリティクス、リアルタイム解析の実施、Javascriptの基礎的導入事例。					3
	10	WEBサイトの現状解析・問題点抽出・改善企画にまとめる演習(他、見積り・請求項目等のノウハウ)					3
	11	WEBサイトの現状解析・問題点抽出・改善企画の合評(ソフトやアプリ連携の実情を反映させるコツ)					3
	12	WordPress改造演習、オリジナルテンプレートの試作。記事のリスト化などの演習。					3
	13	画面デザインの構図、動きの演出などについて、ケーススタディ。WEBサイトの参照とソースハック。					3
	14	音声波形データサンプルを使ったBGM制作演習(応用編)					3
	15	WEBサイト制作・映像制作に便利なイラストレータ&フォトショップのテクニック(演習形式)					3
	16	アンケートPHPプログラムソースの編集(演習形式)、データアップ実技					3
	17	Googleアナリティクスで自分のサイトを分析。解析から何を読み解くか?の演習					3
	18	通販サイトの運用テクニック。SSLの利点。事故の起きない仕組み。売れる仕組みを考える演習。					3
	19						
	合計時間数					54	
教科書	有用なWEBサイトの参照やオリジナルテキスト、演習用ファイルを配布して行う						
時間外学習	特に限定はしない(普段からの情報収集の大切さについては理解させる)						
成績評価方法	●授業態度/勤怠状況 ●課題提出物状況 ●課題クオリティ/提出期限厳守 ●期末テスト 【授業態度/勤怠状況 20パーセント、課題提出状況 20パーセント、課題クオリティ&期末テスト/提出期限厳守 60パーセント】						
備考							
担当詳細	1. 実務家	経歴等	大阪芸術大学美術学科絵画専攻 卒業 大阪の中学校・美術教師 2年勤務、 フリー音楽バンド・半年間の活動、 (株)アドナンバーワン 広告制作部チーフ9ヶ月勤務、 (株)リメックス デジタルデザイン・音楽制作9ヶ月勤務、 (株)ソフマップ 販売推進部&ネット通販マネージャー5年勤務 (株)バードランド WEBディレクター4年半勤務 沖縄でフリーランスのデザイナー17年				

31年度

シラバス

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	デジタルデザイン科2年	授業方法	講義 実習	講義時期	2年前期		
授業科目	デッサン2	担当者	新崎 竜哉	科目必修区分	必須		
授業概要 (目的)	<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素材等の質感で制作への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出来る。 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事が出来る。 テクニックや技術向上でクオリティを上げる事が出来るようになる 立体表現、カービング・モデリング等の造形力など身につくことが出来る。 						
授業計画	総授業時間数	30時間	授業回数	10回	1回授業	50分	授業時間数
	1	野菜や果物等、色鉛筆で形を捉え、陰影・描写力を身につける。					3
	2	↓デッサンを元に立体的に仕上げる。（造形粘土使用）					3
	3	↓粘土で制作→ アクリル絵具着彩					3
	4	オリジナルキャラクター制作 アイディア出し。					3
	5	↓鉛筆or色鉛筆 デッサン					3
	6	↓デッサンを元に立体的に仕上げる。（造形粘土使用）					3
	7	未来の乗り物 アイディア出し					3
	8	↓鉛筆or色鉛筆 デッサン					3
	9	↓デッサンを元に立体的に仕上げる。（造形粘土使用）					3
	10	↓粘土で制作→ アクリル絵具着彩					3
	11						
	12						
	13						
	14						
	15						
	16						
	17						
	18						
	19						
	20						
	21						
	22						
	23						
	24						
	合計時間数					30	
教科書	色鉛筆の技法百科（配布プリント）						
時間外学習	特になし						
成績評価方法	●授業態度／勤怠状況 ●課題提出物状況 ●課題クオリティ／提出期限厳守 【授業態度／勤怠状況 20パーセント、課題提出状況 20パーセント、課題クオリティ／提出期限厳守 60パーセント】						
備考	●参考文献 グラフィック社						
担当詳細	2. その他		経歴等				

シラバス

31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	デジタルデザイン科2年	授業方法	講義	講義時期	前期	
授業科目	DTP2	担当者	金城智博	科目必修区分	必修	
授業概要 (目的)	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	総授業時間数	50時間	授業回数	17回	1回授業 50分	
	授業時間数					
	1	1年次DTPの振り返り／photoshopテクニック①				3
	2	photoshopテクニック②				3
	3	photoshopテクニック③				3
	4	photoshopテクニック④				3
	5	photoshopテクニック⑤				3
	6	illustrator第一課題①				3
	7	illustrator第一課題②				3
	8	illustrator第二課題①				3
	9	illustrator第二課題②				3
	10	課題品評会／授業の振り返り				3
	11					
	12					
	13					
	14					
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
23						
	合計時間数				30	
教科書	特になし					
時間外学習						
成績評価方法	授業態度40%（授業態度30、出席評価点10）、課題提出60%（総合評価、評価点×0.3、課題、発表評価点30）					
備考						
担当詳細	1. 実務家	経歴等	広告会社楽園勤務3年、デザイン事務所代表12期目			

シラバス

2019 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	デジタルデザイン科2年	授業方法	講義	講義時期	通年			
授業科目	志学Ⅱ	担当者	東 英児	科目必修区分	必修			
授業概要 (目的)	KBC学園の教育理念に掲げられた「人財」を目指す。 前期にて教科書「志学Ⅱ」第1章～第6章を使用する。就職活動も兼ねるので外部活動も含む時間数として位置付ける。							
到達目標	仕事をするという心構えを見つけることができる。 ディスカッションに積極的に参加することができる。 社会における自身の立ち位置を見つけることができる。							
授業計画	総授業時間数		時間	授業回数	回	1回授業	50分	授業時間数
	1	序章 立志についてのグループディスカッション						6
	2	第1章 志とは 1～3						6
	3	第1章 志とは 4～6						6
	4	第2章 「志」高く生きた人に学ぶ 1～5 吉田松陰について						6
	5	第2章 「志」高く生きた人に学ぶ 自分のロールモデルについてのグループディスカッション						6
	6	第3章 感化力(よい影響を受ける力) 1～2 自分のロールモデルについての発表						6
	7	第3章 感化力(よい影響を受ける力) 3～4 諸外国との比較 グループディスカッション						6
	8	第4章 考える力(「知行合一」を高める力) 1～4 テンプレート、マトリックス記入						6
	9	第4章 考える力(「知行合一」を高める力) 5～7 自己把握、原因シート、ツリ、比較シート記入						6
	10	第5章 伝える力(想いを言葉に変える力) 1～3 High&Low記入						6
	11	第5章 伝える力(想いを言葉に変える力) 4～7 教科書空欄記入						6
	12	第6章 わたしの「志」 1～3 CAN、WILL、MUST記入						6
	13	第6章 わたしの「志」まとめのグループディスカッションと振り返り						6
	14	後期就職活動、企業訪問、ポートフォリオ整理、面接練習、ハローワーク訪問等						6
	15	後期就職活動、企業訪問、ポートフォリオ整理、面接練習、ハローワーク訪問等						6
	16	後期就職活動、企業訪問、ポートフォリオ整理、面接練習、ハローワーク訪問等						6
	17	後期就職活動、企業訪問、ポートフォリオ整理、面接練習、ハローワーク訪問等						6
	18	後期就職活動、企業訪問、ポートフォリオ整理、面接練習、ハローワーク訪問等						6
	19	後期就職活動、企業訪問、ポートフォリオ整理、面接練習、ハローワーク訪問等						6
	20	後期就職活動、企業訪問、ポートフォリオ整理、面接練習、ハローワーク訪問等						6
	21	後期就職活動、企業訪問、ポートフォリオ整理、面接練習、ハローワーク訪問等						6
	22	後期就職活動、企業訪問、ポートフォリオ整理、面接練習、ハローワーク訪問等						6
	23	後期就職活動、企業訪問、ポートフォリオ整理、面接練習、ハローワーク訪問等						6
	24	後期就職活動、企業訪問、ポートフォリオ整理、面接練習、ハローワーク訪問等						6
	25	後期就職活動、企業訪問、ポートフォリオ整理、面接練習、ハローワーク訪問等						6
	26	後期就職活動、企業訪問、ポートフォリオ整理、面接練習、ハローワーク訪問等						6
	27	後期就職活動、企業訪問、ポートフォリオ整理、面接練習、ハローワーク訪問等						6
	28	後期就職活動、企業訪問、ポートフォリオ整理、面接練習、ハローワーク訪問等						6
	29	後期就職活動、企業訪問、ポートフォリオ整理、面接練習、ハローワーク訪問等						6
	30	後期就職活動、企業訪問、ポートフォリオ整理、面接練習、ハローワーク訪問等						6
	31	後期就職活動、企業訪問、ポートフォリオ整理、面接練習、ハローワーク訪問等						6
	合計時間数						186	
教科書	志学テキストほか							
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%】							
備考								
担当詳細	1. 実務家	経歴等	1993年4月～1997年8月 (株) 小金井市民テレビ (番組制作業務)					

シラバス

2019 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	デジタルデザイン科	授業方法	実習	講義時期	2年前期	
授業科目	インターンシップ2	担当者	東 英児	科目必修区分	必修	
授業概要 (目的)	関連企業を通し、資格や先進技術、職種の構成をしり、実作業を体験する中で学んでいる内容がどのように展開されているかを知り、自らの就職活動に役立てる。					
到達目標	社会人としての基本的な対応を習得し、自己の職業観、勤労観を高める。					
授業計画	総授業時間数	時間	授業回数	回	1回授業 50分	授業時間数
	1	企業へ一任（清掃、模型造り、図面直し、現場見学等）日報作成				6
	2	企業へ一任（清掃、模型造り、図面直し、現場見学等）日報作成				6
	3	企業へ一任（清掃、模型造り、図面直し、現場見学等）日報作成				6
	4	企業へ一任（清掃、模型造り、図面直し、現場見学等）日報作成				6
	5	企業へ一任（清掃、模型造り、図面直し、現場見学等）日報作成				6
	6	企業へ一任（清掃、模型造り、図面直し、現場見学等）日報作成				6
	7	企業へ一任（清掃、模型造り、図面直し、現場見学等）日報作成				6
	8	企業へ一任（清掃、模型造り、図面直し、現場見学等）日報作成				6
	9	企業へ一任（清掃、模型造り、図面直し、現場見学等）日報作成				6
	10	企業へ一任（清掃、模型造り、図面直し、現場見学等）日報作成				6
	11	企業へ一任（清掃、模型造り、図面直し、現場見学等）日報作成				6
	12	企業へ一任（清掃、模型造り、図面直し、現場見学等）日報作成				6
	13	企業へ一任（清掃、模型造り、図面直し、現場見学等）日報作成				6
	14	企業へ一任（清掃、模型造り、図面直し、現場見学等）日報作成				6
	15					
	16					
	17					
	18					
	19					
	20					
	21					
	22					
	23					
	24					
	25					
	26					
	27					
	28					
	29					
	30					
		合計時間数				
教科書	参考文献【「KBC学園 就職活動の進め方、IDA手帳(My Life)】					
時間外学習						
成績評価方法	成績としての評価無し					
備考						
担当詳細	1. 実務家	経歴等	1993年4月～1997年8月 (株) 小金井市民テレビ (番組制作業務)			

31年度

シラバス
学校名： インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	デジタルデザイン科2年	授業方法	実習	講義時期	2年前期
授業科目	3Dゲームコース	担当者	大城祐二	科目必修区分	選択
授業概要 (目的)	ゲーム制作におけるアルゴリズムやシステムを考え、Unityで制作する。				
到達目標	Unityの基本的操作およびC#を使用したスクリプト作成の基礎の習得。 ゲーム制作における企画立案、制作期間の見積もりを含め、卒業制作としてのゲーム作品の完成。				
授業計画	総授業時間数	204時間	授業回数	17回	1回授業 50分
	1	はじめてのUnity「玉転がし」(1)			6
	2	はじめてのUnity「ブロック崩し」(1)			6
	3	はじめてのUnity「シューティングゲーム」(1)			6
	4	はじめてのUnity「シューティングゲーム」(2)			6
	5	卒業制作 企画指導			6
	6	卒業制作 作業出し、設計、見積もり、スケジューリング			6
	7	卒業制作 作業出し、設計、見積もり、スケジューリング、作り出し			6
	8	卒業制作 作り出し			6
	9	卒業制作 作り出し			6
	10	卒業制作 モック制作			6
	11	卒業制作 モック制作			6
	12	卒業制作 モック制作			6
	13	卒業制作 モック制作			6
	14	卒業制作 モック制作			6
	15	卒業制作 作品評価、見直し			6
	16	卒業制作 作品評価、見直し			6
	17	卒業制作 作り込み、コーディング指導			6
	18	卒業制作 作り込み、コーディング指導			6
	19	卒業制作 作り込み、コーディング指導			6
	20	卒業制作 作り込み、コーディング指導			6
	21	卒業制作 集中期間 ブラッシュアップ、演出強化			6
	22	卒業制作 集中期間 ブラッシュアップ、演出強化			6
	23	卒業制作 集中期間 ブラッシュアップ、演出強化			6
	24	卒業制作 集中期間 ブラッシュアップ、演出強化			6
	25	卒業制作 集中期間 ブラッシュアップ、演出強化			6
	26	卒業制作 集中期間 ブラッシュアップ、演出強化			6
	27	新規ゲーム 企画制作・工数だし			6
	28	モック制作			6
	29	モック制作			6
	30	モック制作			6
	31	モック制作			6
	32	作品評価・見直し			6
	33	作り込み・コーディング指導			6
	34	ブラッシュアップ・演出強化			6
	合計時間数				204
教科書	特になし				
時間外学習					
成績評価方法	提出物(40パーセント)、授業への取り組み(60パーセント)				
備考	はじめてのUnity http://tutorial.unity3d.jp/				
担当詳細	1. 実務家	経歴等	株式会社アプリラボ 2年 ゲームクリエイター・イラストレーター 2年(フリーランス)		

シラバス

平成31

年度

学校名:

インターナショナルデザインアカデミー

学科・学年	2年次	授業方法	実習	講義時期	前期		
授業科目	映像デザインコース(卒業制作)	担当者	東 英児	科目必修区分	選択		
授業概要 (目的)	企画、構成、シナリオ作成に重きを置き、創造性豊かなオリジナルな作品を制作する。						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ・企画～作品制作を「社会性」を身につける ・プランを作品として具体化する自分なりの方法論を見つける(スケジュール把握) ・制作を通じて思考を深め、映像作品に対して思考を展開する ・映像祭等への応募 						
授業計画	総授業時間数	204時間	授業回数	34回	1回授業	300分	授業時間数
	1	ガイダンス 台本をもとにカット割りの練習(チーム制作)					6
	2	台本をもとにカット割りの練習(撮影、仮編集)					6
	3	台本をもとにカット割りの練習(追加撮影、編集)					6
	4	卒業制作企画立案に関してガイダンス					6
	5	インタビュー取材の練習①					6
	6	インタビュー取材の練習②					6
	7	映像の分解、参考映像の構成要素を分析してみる					6
	8	企画書提出、検討					6
	9	企画書修正①					6
	10	企画書修正②					6
	11	企画書修正③					6
	12	個別指導(絵コンテ、シナリオ作成)					6
	13	個別指導(絵コンテ、シナリオ作成)					6
	14	個別指導(絵コンテ、シナリオ作成)					6
	15	個別指導(スケジュール確認、アポ取り、ロケハンなど)					6
	16	個別指導(スケジュール確認、アポ取り、ロケハンなど)					6
	17	個別指導(取材開始、テスト撮影など)					6
	18	個別指導(取材開始、テスト撮影など)					6
	19	個別指導(取材開始、テスト撮影など)					6
	20	個別指導(取材開始、テスト撮影など)					6
	21	中間報告①(修正へ)					6
	22	個別指導(撮影、編集など)					6
	23	個別指導(撮影、編集など)					6
	24	個別指導(撮影、編集など)					6
	25	【提出日】試写					6
	26	集中期間(最終仕上げ)					6
	27	集中期間(最終仕上げ)					6
	28	集中期間(最終仕上げ)					6
	29	【締切日】完成上映・講評会					6
	30	集中期間・修正期間					6
	31	集中期間・修正期間					6
	32	集中期間・修正期間					6
	33	【最終提出日】					6
	34	まとめレポート提出					6
	合計時間数					204	
教科書	特になし						
時間外学習							
成績評価方法	出席 20% 授業参加度 30% 提出作品 50%						
備考							
担当詳細	1. 実務家	経歴等	1993年4月～1997年8月(株)小金井市民テレビ(番組制作業務)				

シラバス

31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	デジタルデザイン科2年	授業方法	講義 実習	講義時期	2年前期		
授業科目	デジタルミュージックコース	担当者	大山健	科目必修区分	選択		
授業概要 (目的)	ゴード理論を身につける DTMソフトスキルを身につける。 サウンドロゴ制作スキルを身につける アレンジスキルを身につける						
到達目標	<ul style="list-style-type: none"> ●DTMソフトにてリズムパートが作成出来るようになる。 ●DTMソフトにてコード入力作成出来るようになる。 ●DTMソフトにてループ音源にてBGMが作成出来るようになる。 ●PVに必要な映像編集が出来るようになる。 						
授業計画	総授業時間数	204時間	授業回数	34回	1回授業	50分	授業時間数
	1	制作物方向性会議・企画書作成・素材収集					6
	2	アプリケーション基礎 1					6
	3	アプリケーション基礎 2					6
	4	コード理論 1					6
	5	コード理論 2					6
	6	アレンジ概論 1					6
	7	アレンジ概論 2					6
	8	練習課題 1 (コード理論、アレンジ概要スキルチェック)					6
	9	映像素材撮影・編集					6
	10	サウンドロゴ・BGM制作・MA作業					6
	11	プレゼンテーション					6
	12	映像鑑賞 (音楽番組)					6
	13	映像コンテンツ用サウンドトラックの制作					6
	14	番組 (TV・Radio) 用サウンド制作					6
	15	クライアント用サウンドトラックの制作					6
	16	イベント用サウンドトラックの制作					6
	17	アーティストPV映像制作					6
	18	カラオケ映像制作					6
	19	映像鑑賞 (音楽番組)					6
	20	卒業作品制作					6
	21	卒業作品制作					6
	22	卒業作品制作					6
	23	卒業作品制作					6
	24	映像鑑賞 (音楽番組)					6
	25	卒業作品制作					6
	26	卒業作品制作					6
	27	卒業作品制作					6
	28	卒業作品制作					6
	29	集中制作					6
	30	集中制作					6
	31	集中制作					6
	32	集中制作					6
	33	集中制作					6
	34	集中制作					6
	合計時間数					204	
教科書							
時間外学習							
成績評価方法	【授業態度 40パーセント 課題提出 60パーセント】						
備考							
担当詳細	1. 実務家	経歴等	・(株)ソフテム「プログラマー」:実務2年 ・(有)モドレーアイ「マルチメディアデザイナー」:実務2年 ・(株)りゅうせき「デジタルメディアディレクター」:実務2年 ・(有)ライデリ「Webデザイナー」:実務1年 ・(株)外為どっこコム「Webデザイナー」:実務2年 ・サウンドディレクター、映像クリエイター、10年(フリーランス)				