

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	マンガ科1年生	授業方法	講義・実習	講義時期	1年生前期		
授業科目	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 (目的)	デジタルイラスト業界において基本的技術の再確認、高度な専門技術、専門的知識の習得。 現在の業界がどのような状態でどのような作品が求められているのかを理解する。						
到達目標	プロの現場で通用するスキルの基礎を学ぶ。キャラクターの魅力を引き出すテクニックを身につける。						
授業計画	総授業時間数	21時間	授業回数	7回	1回授業	3時間	授業時間数
1週目	1	キャラクターデザインに関する概論①・実習(テーマに沿ったデザイン)自身の携帯電話の擬人化					3
2週目	2	キャラクターデザインに関する概論②・実習(テーマに沿ったデザイン)元気系キャラクター					3
3週目	3	キャラクターデザインに関する概論③・実習(テーマに沿ったデザイン)指示書に基づいたキャラクター製作①					3
4週目	4	キャラクターデザインに関する概論④・実習(テーマに沿ったデザイン)指示書に基づいたキャラクター製作②					3
5週目	5	キャラクターデザインに関する概論⑤・実習(テーマに沿ったデザイン)指示書に基づいたキャラクター製作③					3
6週目	6	キャラクターデザインに関する概論⑥・実習(テーマに沿ったデザイン)指示書に基づいたキャラクター製作④					3
7週目	7	キャラクターデザインに関する概論⑦・実習(テーマに沿ったデザイン)総評(デザインの奥深さについて)デザイン概論					3
8週目	8						
9週目	9						
10週目	10						
11週目	11						
12週目	12						
13週目	13						
14週目	14						
15週目	15						
16週目	16						
17週目	17						
18週目	18						
19週目	19						
20週目	20						
21週目	21						
22週目	22						
23週目	23						
24週目	24						
25週目	25						
26週目	26						
27週目	27						
28週目	28						
29週目	29						
30週目	30						
	合計時間数						21
教科書	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	特になし						
成績評価方法	・授業態度/勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(30パーセント)・課題クオリティ/課題提出厳守(30パーセント)=100%						
備考							
担当詳細	1. 実務家	経歴等	株式会社バラエティアートワークスで3年間イラスト業務に従事。				

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	マンガ科1年生	授業方法	講義・実習	講義時期	1年生前期
授業科目	シナリオ技法	担当者	山里秀太	科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	マンガ制作に必要なシナリオの土台作りに関する知識の習得。 作品作りに必要な情報収集や参考資料を見るなど作り手としての目線、意識や姿勢を身につける。				
到達目標	シナリオ制作におけるプロットの基礎を身につける。読者を引き込む為の技術を学ぶ。				
授業計画	総授業時間数	21時間	授業回数	7回	1回授業 50分
1週目	1	起承転結に関する講義			3
2週目	2	シナリオタイプ別に関する講義			3
3週目	3	シナリオの組み立て方についての講義、実習①			3
4週目	4	シナリオの組み立て方についての講義、実習②			3
5週目	5	シナリオ導入部分に関する講義、実習①			3
6週目	6	シナリオのまとめ方についての講義			3
7週目	7	テーマに沿ったシナリオ作り			3
8週目	8				
9週目	9				
10週目	10				
11週目	11				
12週目	12				
13週目	13				
14週目	14				
15週目	15				
16週目	16				
17週目	17				
18週目	18				
19週目	19				
20週目	20				
21週目	21				
22週目	22				
23週目	23				
24週目	24				
25週目	25				
26週目	26				
27週目	27				
28週目	28				
29週目	29				
30週目	30				
	合計時間数				21
教科書	マンガのしくみ、漫画の描き方、物語のつくり方入門7つのレッスン				
時間外学習	特になし				
成績評価方法	授業態度/勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(30パーセント)・課題クオリティ/課題提出厳守(30パーセント)=100%				
備考					
担当詳細	1. 実務家	経歴等	県内出版漫画作品執筆活動、県内企業看板、チラシ制作などに従事		

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	マンガ科1年生		授業方法	講義・ディスカッション		講義時期	1年生前期
授業科目	就職実務(志学I)		担当者	山城はるか		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。						
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。 デザインと社会の関わりを関係付けることができる。						
授業計画	総授業時間数	57時間	授業回数	19回	1回授業	50分	授業時間数
1週目	1	～序章～ ねらい・学習目標					3
2週目	2	～第1章～ 感謝					3
3週目	3	～第1章～ 感動					3
4週目	4	～第1章～ 思いやり・気配り					3
5週目	5	～第1章～ 明朗					3
6週目	6	就職実務:個別ガイダンス					3
7週目	7	就職実務:個別ガイダンス					3
8週目	8	就職実務:個別ガイダンス					3
9週目	9	就職実務:個別ガイダンス					3
10週目	10	就職実務:個別ガイダンス					3
11週目	11	就職実務:個別ガイダンス					3
12週目	12	就職実務:個別ガイダンス					3
13週目	13	～第1章～ 挨拶					3
14週目	14	～第1章～ 素直					3
15週目	15	～第1章～ プラス思考					3
16週目	16	～第1章～ チャレンジ精神					3
17週目	17	～第1章～ 永久戦力					3
18週目	18	就職実務:講義					3
19週目	19	就職実務:講義					3
20週目	20						
21週目	21						
22週目	22						
23週目	23						
24週目	24						
25週目	25						
26週目	26						
27週目	27						
28週目	28						
29週目	29						
30週目	30						
	合計時間数						57
教科書	志学I・II (KBC学園発行)						
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)・勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(20パーセント)=100%						
備考							
担当詳細	1. 実務家		経歴等	プランニングヴァレッチ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	マンガ科1年生		授業方法	講義・実習		講義時期	1年生前期
授業科目	デッサン1		担当者	加納齊親		科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	3D補完の補助ツールを使用しながら、遠近法の基礎を学生個別の状況に合わせて、具体的に理解させ、形を捉える能力を向上させる。描画訓練用の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。またポートフォリオ向けの作品を3点以上制作する。						
到達目標	訓練によってデッサン技術(遠近法・階調表現・質感表現)が向上する事を論理的に理解させ、写実的な表現に対する自己の探求課題を明確化させる。 ポートフォリオ向け収録の3作品の完成。 得意な領域、苦手な領域を明確化、表現の苦手な部分を克服していくロードマップの作成。						
授業計画	総授業時間数	57時間	授業回数	19回	1回授業	50分	授業時間数
1週目	1	ケガをせず安全迅速に無駄のない鉛筆の削り方、鉛筆の持ち方の基本を学習、測り方、階調表現基礎の実習確認					3
2週目	2	トレーニング1点、実習課題1点、簡単な形態に立体感、Illustrator3D機能で構造を把握する					3
3週目	3	トレーニング2点、実習課題1点の続き、希望者のみデッサン補修課題を配布					3
4週目	4	トレーニング1点(線画への色塗りによる立体感創出方法についての実践、Photoshop活用授業)、実習課題1点					3
5週目	5	トレーニング2点、実習課題1点の続き、希望者のみデッサン補修課題を配布					3
6週目	6	透明表現トレーニング1点、金属表現トレーニング1点、水滴・反射トレーニング1点					3
7週目	7	透明のビンまたはペットボトルに水を入れたもののデッサン					3
8週目	8	手・足・関節の表現、3点程度のトレーニング、自分の手を撮影したものをベースにデッサン					3
9週目	9	柔らかい質感と固い質感の描き分け、10点程度のトレーニング					3
10週目	10	レンガ・新聞紙など静物のデッサン					3
11週目	11	観葉植物のデッサン					3
12週目	12	動物のデッサン(哺乳類)					3
13週目	13	動物のデッサン(は虫類)					3
14週目	14	動物のデッサン(鳥類)					3
15週目	15	動物のデッサン(魚類)					3
16週目	16	人物 隣の席の子同士でお互いをデッサン①					3
17週目	17	人物 隣の席の子同士でお互いをデッサン②					3
18週目	18	風景 校内好きなフロアを選択してデッサン①					3
19週目	19	風景 校内好きなフロアを選択してデッサン②					3
20週目	20						
21週目	21						
22週目	22						
23週目	23						
24週目	24						
25週目	25						
	合計時間数						57
教科書	有用なデッサン書籍、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			

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	マンガ科1年生	授業方法	講義・実習	講義時期	1年生前期	
授業科目	デジタルイラスト	担当者	山城はるか	科目必修区分	必修	
授業概要 (目的)	ペイントソフトを使用し、決められた期間内・条件内でデジタルイラストを制作する力を身につける。					
到達目標	ペイントソフトを使用し自分の思い通りの描画ができる。指示されたファイル形式・画像サイズでイラストデータを作成できる。					
授業計画	総授業時間数	57時間	授業回数	19回	1回授業 50分	授業時間数
1週目	1	デジタルイラストとは CLIPSTUDIOの基本操作・データ形式を理解する			3	
2週目	2	レイヤーについて レイヤーの重なりを理解して描く			3	
3週目	3	レイヤーモード・クリッピングマスクを理解する			3	
4週目	4	画像配置 素材の使用やトレース			3	
5週目	5	モノクロでイラストを描く 下書き・ペン入れ・ベタ・トーンの使用			3	
6週目	6	枠線・フキダシの描き方 4コマ漫画を描いてみよう			3	
7週目	7	好きな漫画の1ページをトレースしてみよう			3	
8週目	8	カラーイラストを描く ペンの種類・設定を変えて色んな質感を表現する			3	
9週目	9	マテリアル描き分けチャレンジ① 様々な素材の円柱を描く			3	
10週目	10	マテリアル描き分けチャレンジ② 様々な素材の円柱を描く			3	
11週目	11	補正① イラスト・写真の服の色を変える			3	
12週目	12	補正② 切り抜き オリジナルの素材を作る			3	
13週目	13	補正③ 写真と絵を組み合わせてひとつのイラストにしよう			3	
14週目	14	LINEスタンプ制作① 企画→ラフ→制作→申請→販売まで			3	
15週目	15	LINEスタンプ制作②			3	
16週目	16	LINEスタンプ制作③			3	
17週目	17	LINEスタンプ制作④			3	
18週目	18	LINEスタンプ制作⑤			3	
19週目	19	LINEスタンプ プチ展示会(教室内)			3	
20週目	20					
21週目	21					
22週目	22					
23週目	23					
24週目	24					
25週目	25					
26週目	26					
27週目	27					
28週目	28					
29週目	29					
30週目	30					
	合計時間数				57	
教科書						
時間外学習	特になし					
成績評価方法	授業態度/勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(30パーセント)・課題クオリティ/課題提出厳守(30パーセント)=100%					
備考						
担当詳細	1.実務家	経歴等	プランニングヴィレッチ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	マンガ科1年生		授業方法	講義		講義時期	1年生前期・後期
授業科目	スケジュールリング		担当者	米須清人		科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	スケジュール管理を通して、作品作りの早さ、正確性の大事さ、必要性の再認識、および意識改革。 1年次修了制作・2年生進級時の納期意識の重要性を早い段階から身につける。						
到達目標	仕事におけるスケジュールリングの重要性を身につける。納期から逆算してスケジュールを組む必要性を身につける。						
授業計画	総授業時間数		57時間	授業回数	19回	1回授業	50分
							授業時間数
1週目	1						3
2週目	2	スケジュールリングについて概論part1		時間の特性			3
3週目	3	スケジュールリングについて概論part2		時間価値の意味			3
4週目	4	スケジュールリングについて概論part3		自身で時間を管理する事	※実体験や経験エピソードも紹介。		3
5週目	5	スケジュールリングについて概論part4		時間の3つの捉え方			3
6週目	6	スケジュールリングについて概論part5		時間の4つの使い方			3
7週目	7	スケジュールリングについて概論part7		タイプ別時間の有効な使い方	※実体験や経験エピソードも紹介。		3
8週目	8	スケジュールリングについて概論part8		問題のある5つのタイプ			3
9週目	9	スケジュールリングについて概論part9		自律時間、他律時間に関して	※実体験や経験エピソードも紹介。		3
10週目	10	スケジュールリングについて概論part10		計画を立てる意味を知る			3
11週目	11	スケジュールリングについて概論part11		5つのステップで計画を立てる			3
12週目	12	スケジュールリングについて概論part12		目的を明確化する			3
13週目	13	スケジュールリングについて概論part13		いつからを守る			3
14週目	14	スケジュールリングについて概論part14		達成水準を守る			3
15週目	15	スケジュールリングについて概論part15		定期的に計画を見直す	※実体験や経験エピソードも紹介。		3
16週目	16	スケジュールリングについて概論part16		振り返りシート制作			3
17週目	17	スケジュールリングについて概論part17		スケジュール、制作工程フローチャート作り			3
18週目	18	スケジュールリングについて概論part18		総まとめ1			3
19週目	19	スケジュールリングについて概論part19		総まとめ2			3
20週目	20						
21週目	21						
22週目	22						
23週目	23						
24週目	24						
	合計時間数						57
教科書	入社3年目までに習得づけるスケジュール&時間管理 (株)日本能率協会コンサルティング						
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)・勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(20パーセント)=100%						
備考							
担当詳細	1. 実務家		経歴等	株式会社バラエティアートワークスで3年間イラスト業務に従事。			

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	マンガ科1年生	授業方法	実習	講義時期	1年生前期・後期
授業科目	作画基礎	担当者	友利卓司	科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	キャラクターを制作するにあたって必要な作画基礎力を磨き、安定した画力を身につける。				
到達目標	人体の基礎作画ができるようになる。画力安定の下地となる基礎概念を習得する。				
授業計画	総授業時間数	57時間	授業回数	回	1回授業 50分
1週目	1	作画基礎授業(顔面の描き方、男女の書き分け)①男女別顔の描きわけの理解(目の描き方)			3
2週目	2	作画基礎授業(顔面の描き方、男女の書き分け)②男女別顔の描きわけの理解(鼻の描き方)			3
3週目	3	作画基礎授業(顔面の描き方、男女の書き分け)③男女別顔の描きわけの理解(口の描き方)			3
4週目	4	作画基礎授業(顔面の描き方、男女の書き分け)④男女別顔の描きわけの理解(輪郭について①)			3
5週目	5	作画基礎授業(顔面の描き方、男女の書き分け)⑤男女別顔の描きわけの理解(輪郭について②)			3
6週目	6	作画基礎授業(顔面の描き方、男女の書き分け)⑥男女別顔の描きわけの理解(全体バランスの取り方)			3
7週目	7	作画基礎授業実力テスト(1周目から6周目までに学んだものを描く実習)			3
8週目	8	作画基礎授業(体の仕組みについて)①骨格から筋肉までの理解(全体バランス取り)			3
9週目	9	作画基礎授業(体の仕組みについて)②骨格から筋肉までの理解(手と腕の描き方)			3
10週目	10	作画基礎授業(体の仕組みについて)③骨格から筋肉までの理解(上半身の描き方)			3
11週目	11	作画基礎授業(体の仕組みについて)④骨格から筋肉までの理解(足、下半身の描き方)①			3
12週目	12	作画基礎授業(体の仕組みについて)⑤骨格から筋肉までの理解(足、下半身の描き方)②			3
13週目	13	イメージから連想するキャラクター制作①テーマ(強い)			3
14週目	14	イメージから連想するキャラクター制作②テーマ(弱そう)			3
15週目	15	イメージから連想するキャラクター制作③テーマ(かわいい)			3
16週目	16	イメージから連想するキャラクター制作④テーマ(セクシー)			3
17週目	17	イメージから連想するキャラクター制作⑤テーマ(悪)			3
18週目	18	イメージから連想するキャラクター制作⑥テーマ(正義)			3
19週目	19	イメージから連想するキャラクター制作⑦テーマ(現在未定)実力を見て判断			3
20週目	20				
21週目	21				
22週目	22				
23週目	23				
24週目	24				
25週目	25				
	合計時間数				57
教科書					
時間外学習	特になし				
成績評価方法	授業態度/勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(30パーセント)・課題クオリティ/課題提出厳守(30パーセント)=100%				
備考					
担当詳細	1. 実務家	経歴等	平成18年よりプロ漫画家としての活動に従事、雑誌のコラムイラストも担当		

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	マンガ科1年生	授業方法	講義・実習	講義時期	1年生前期
授業科目	背景1	担当者	伊佐義勇	科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	毎回の授業、最初の30分でプロのクリエイターになる為の意識向上を計る講義→実習の導入→作画実習の流れで業界のプロレベルを知り実践的なスキルを身につける。				
到達目標	漫画、イラスト、アニメ作品に活かす初歩レベルの背景作画テクニック習得。				
授業計画	総授業時間数	57時間	授業回数	19回	1回授業 50分
					授業時間数
1週目	1	【講義】絵が上手くなる練習方【実習】遠近法について 簡単な描き方でウォーミングアップ			3
2週目	2	【講義】心技体のバランスの重要性について 【実習】①絵心テスト②パース定規の使い方			3
3週目	3	【講義】センスの磨き方について 【実習】1点透視で建物を描く!!			3
4週目	4	【講義】目標の重要性について 【実習】2点透視で建物を描く!!			3
5週目	5	【講義】良いメンタルを保つ方法について 【実習】パースの分割、増殖について			3
6週目	6	【講義】自分の考えを持つ重要性について 【実習】木のある風景作画※カラーでキャラ込み			3
7週目	7	【実習】木のある風景作画② 仕上げて全員発表			3
8週目	8	【実習】教室内の風景作画※カラーでキャラ込み			3
9週目	9	【実習】教室内の風景作画②			3
10週目	10	【実習】教室内の風景作画③仕上げて全員発表			3
11週目	11	【実習】水辺の風景作画※カラーでキャラ込み			3
12週目	12	【実習】水辺の風景作画②仕上げて全員発表			3
13週目	13	【実習】車のある街中の風景作画※カラーでキャラ込み			3
14週目	14	【実習】車のある街中風景作画②仕上げて全員発表			3
15週目	15	【実習】廃墟の風景作画※カラーでキャラ込み			3
16週目	16	【実習】廃墟の風景作画②仕上げて全員発表			3
17週目	17	【実習】取って来た写真を組み合わせてファンタジーな背景を描く※キャラ込み			3
18週目	18	【実習】取って来た写真を組み合わせてファンタジーな背景を描く②			3
19週目	19	【実習】取って来た写真を組み合わせてファンタジーな背景を描く③仕上げて全員発表			3
20週目	20				
21週目	21				
22週目	22				
23週目	23				
24週目	24				
25週目	25				
26週目	26				
27週目	27				
28週目	28				
29週目	29				
30週目	30				
	合計時間数				57
教科書	特になし				
時間外学習	授業態度/勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(30パーセント)・課題クオリティ/課題提出厳守(30パーセント)=100%				
成績評価方法					
備考					
担当詳細	1. 実務家	経歴等	全国出版漫画作品を複数執筆(講談社より発売)まんが学術文庫シリーズ		

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	マンガ科1年生		授業方法	講義		講義時期	1年生前期・後期
授業科目	マーケティング		担当者	米須清人		科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	イラスト業界の動向を把握して、より実践的かつビジネス目線で自身の作品の見て制作するスキルを身につける。 ブルーオーシャン、レッドオーシャン、ブラックオーシャンなどの業界用語やその意味も身につける。						
到達目標	業界の流行りのトレンドや求められている画風などを見抜く力を身につける。 世の中を見て「今」必要とされるデザインやキャラクターの魅力を見つけられる。企画提案力も身につける。						
授業計画	総授業時間数		57時間	授業回数		19回	1回授業 50分
1週目	1	マーケティングについての概論1	市場とは?				3
2週目	2	マーケティングについての概論2	情報収集の仕方				3
3週目	3	マーケティングについての概論3	情報収集の仕方				3
4週目	4	マーケティングについての概論4	アイデアの出し方				3
5週目	5	マーケティングについての概論5	アイデアの出し方				3
6週目	6	マーケティングについての概論6	現代社会問題をテーマとした企画立案(グループワーク)①				3
7週目	7	マーケティングについての概論7	現代社会問題をテーマとした企画立案(グループワーク)②				3
8週目	8	マーケティングについての概論8	マーケティングマンガ製作(テーマは現代社会問題)①				3
9週目	9	マーケティングについての概論9	マーケティングマンガ製作(テーマは現代社会問題)②				3
10週目	10	マーケティングについての概論10	マーケティングDVD鑑賞(予定)2 企画提案実習①				3
11週目	11	マーケティングについての概論(学生グループワーク)	売れる・生き残るコンテンツについて考える。				3
12週目	12	マーケティングについての概論(学生グループワーク)	現代社会問題をテーマとした企画立案(グル				3
13週目	13	マーケティングについての概論(学生グループワーク)	現代社会問題をテーマとした企画立案(グル				3
14週目	14	マーケティングについての概論(学生グループワーク)	売れる・生き残るコンテンツについて考える。				3
15週目	15	マーケティングについての概論(学生グループワーク)	今後のサブカルチャーの展開について議論(3
16週目	16	マーケティングについての概論(学生グループワーク)	今後のサブカルチャーの展開について議論(3
17週目	17	マーケティングについての概論(学生グループワーク)	今後のサブカルチャーの展開について議論(3
18週目	18	マーケティングについての概論(学生グループワーク)	今後のサブカルチャーの展開について議論(3
19週目	19	マーケティングについての概論(総まとめ)					3
20週目	20						
21週目	21						
22週目	22						
23週目	23						
24週目	24						
25週目	25						
	合計時間数						57
教科書							
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)・勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(20パーセント)=100%						
備考							
担当詳細	1. 実務家		経歴等	株式会社パラエティアートワークスで3年間イラスト業務に従事。			

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	マンガ科1年生	授業方法	実習	講義時期	1年生前期	
授業科目	comico学生選手権	担当者	米須清人	科目必修区分	必修	
授業概要 (目的)	webマンガcomico主催の全国レベルの公募に参加することで学生の意識向上とハイクオリティな作品制作に繋げる。					
到達目標	全国コンペに応募できる作品を制作することができる。自分自身の実力を理解、更に向上をさせ良質の作品を描写する。					
授業計画	総授業時間数	6時間	授業回数	18回	1回授業 50分	授業時間数
1週目	1	comicoコンペ作品制作・マンガの書き方についての説明①			6	
2週目	2	comicoコンペ作品制作・マンガの書き方についての説明②			6	
3週目	3	comicoコンペ作品制作・マンガの書き方についての説明③			6	
4週目	4	comicoコンペ作品制作・プロット制作① アイディアの出し方の説明			6	
5週目	5	comicoコンペ作品制作・プロット制作② 物語の規則性、カタルシスについて説明			6	
6週目	6	comicoコンペ作品制作・プロット制作③ 物語の規則性、カタルシスについて説明			6	
7週目	7	comicoコンペ作品制作・ネーム制作①			6	
8週目	8	comicoコンペ作品制作・ネーム制作②			6	
9週目	9	comicoコンペ作品制作・ネーム制作③			6	
10週目	10	comicoコンペ作品制作・ネーム制作④			6	
11週目	11	comicoコンペ作品制作・ネーム制作⑤			6	
12週目	12	comicoコンペ作品制作・線画制作① 作画テクニック指導①			6	
13週目	13	comicoコンペ作品制作・線画制作② 作画テクニック指導②			6	
14週目	14	comicoコンペ作品制作・着色制作①			6	
15週目	15	comicoコンペ作品制作・着色制作②			6	
16週目	16	comicoコンペ作品制作・着色制作③			6	
17週目	17	comicoコンペ作品制作・ブラッシュアップ作業①			6	
18週目	18	comicoコンペ作品制作・ブラッシュアップ作業②投稿日			6	
19週目	19					
20週目	20					
21週目	21					
22週目	22					
23週目	23					
24週目	24					
25週目	25					
	合計時間数				108	
教科書	デジタルマンガのテクニック 出版社comico編集部					
時間外学習	特になし					
成績評価方法	授業態度/勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(30パーセント)・課題クオリティ/課題提出厳守(30パーセント)=100%					
備考						
担当詳細	1. 実務家	経歴等	株式会社バラエティアートワークスで3年間イラスト業務に従事。			

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	マンガ科1年生		授業方法	実習		講義時期	1年生後期
授業科目	マンガクリエイターコース(修了制作)		担当者	山里秀太		科目必修区分	選択
授業概要 (目的)	一年間の集大成としての作品としての自覚を持ち、一年間通して学んだ全てのスキルを活かした作品を制作する。 積極的に自ら動き様々なところに目を向けてリサーチをして自己満足では終わらない作品づくりに繋げる。						
到達目標	作品制作を通して技術だけではなく人間性も養う。見ている人の感情を動かすことができる作品を創り上げる。						
授業計画	総授業時間数		174時間	授業回数	18回	1回授業	50分
							授業時間数
1週目	1	修了制作取り組み開始/個別ガイダンス					6
2週目	2	修了制作取り組み開始/個別ガイダンス					6
3週目	3	修了制作取り組み開始/個別ガイダンス					6
4週目	4	修了制作取り組み/テーマ決め					6
5週目	5	修了制作取り組み/テーマ決め					6
6週目	6	修了制作取り組み/プロット制作					6
7週目	7	修了制作取り組み/プロット制作					6
8週目	8	修了制作取り組み/プロット制作					6
9週目	9	修了制作取り組み/プロット制作					6
10週目	10	修了制作取り組み/ネーム制作					6
11週目	11	修了制作取り組み/ネーム制作					6
12週目	12	修了制作取り組み/ネーム制作					6
13週目	13	修了制作取り組み/ネーム制作					6
14週目	14	修了制作取り組み/下書き制作					6
15週目	15	修了制作取り組み/下書き制作					6
16週目	16	修了制作取り組み/下書き制作					6
17週目	17	修了制作取り組み/下書き制作					6
18週目	18	修了制作取り組み/線画制作					6
19週目	19	修了制作取り組み/線画制作					6
20週目	20	修了制作取り組み/線画制作					6
21週目	21	修了制作取り組み/線画制作					6
22週目	22	修了制作取り組み/着色作業					6
23週目	23	修了制作取り組み/着色作業					6
24週目	24	修了制作取り組み/着色作業					6
25週目	25	修了制作取り組み/着色作業					6
26週目	26	修了制作取り組み/ブラッシュアップ作業					6
27週目	27	修了制作取り組み/ブラッシュアップ作業					6
28週目	28	修了制作取り組み/ブラッシュアップ作業					6
29週目	29	修了制作取り組み/ブラッシュアップ作業					6
30週目	30						
	合計時間数						174
教科書	必要に応じて実施予定						
時間外学習							
成績評価方法	授業態度/勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(30パーセント)・課題クオリティ/課題提出厳守(30パーセント)=100%						
備考							
担当詳細	1. 実務家		経歴等	県内出版漫画作品執筆活動、県内企業看板、チラシ制作などに従事。			

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	マンガ科1年生	授業方法	実習	講義時期	1年生後期
授業科目	キャラクターデザインコース(修了制作)	担当者	米須清人	科目必修区分	選択
授業概要 (目的)	一年間の集大成としての作品としての自覚を持ち、一年間通して学んだ全てのスキルを活かした作品を制作する。 積極的に自ら動き様々なところに目を向けてリサーチをして自己満足では終わらない作品づくりに繋げる。				
到達目標	作品制作を通して技術だけではなく人間性も養う。見ている人の感情を動かすことができる作品を創り上げる。				
授業計画	総授業時間数	174時間	授業回数	18回	1回授業 50分
1週目	1	修了制作取り組み開始/個別ガイダンス			6
2週目	2	修了制作取り組み開始/チーム決め			6
3週目	3	修了制作取り組み開始/コンセプト決め ※この週よりグループワークを開始			6
4週目	4	修了制作取り組み/テーマ決め			6
5週目	5	修了制作取り組み/テーマ決め			6
6週目	6	修了制作取り組み/キャラクターラフデザイン制作			6
7週目	7	修了制作取り組み/キャラクターラフデザイン制作			6
8週目	8	修了制作取り組み/キャラクターラフデザイン制作			6
9週目	9	修了制作取り組み/キャラクターラフデザイン制作			6
10週目	10	修了制作取り組み/キャラクターデザインクラス内コンペ			6
11週目	11	修了制作取り組み/キャラクターデザインクラス内コンペ			6
12週目	12	修了制作取り組み/キャラクターラフデザイン制作(清書データ)			6
13週目	13	修了制作取り組み/キャラクターラフデザイン制作(清書データ)			6
14週目	14	修了制作取り組み/キャラクターラフデザイン制作(清書データ)			6
15週目	15	修了制作取り組み/キャラクターラフデザイン制作(清書データ)			6
16週目	16	修了制作取り組み/キャラクターラフデザイン制作(清書データ)			6
17週目	17	修了制作取り組み/キャラクターラフデザイン制作(清書データ)			6
18週目	18	修了制作取り組み/キャラクター着色データ制作			6
19週目	19	修了制作取り組み/キャラクター着色データ制作			6
20週目	20	修了制作取り組み/キャラクター着色データ制作			6
21週目	21	修了制作取り組み/キャラクター着色データ制作			6
22週目	22	修了制作取り組み/キャラクター着色データ制作			6
23週目	23	修了制作取り組み/キャラクター着色データ制作			6
24週目	24	修了制作取り組み/キャラクター着色データ制作			6
25週目	25	修了制作取り組み/キャラクター着色データ制作			6
26週目	26	修了制作取り組み/ブラッシュアップ作業			6
27週目	27	修了制作取り組み/ブラッシュアップ作業			6
28週目	28	修了制作取り組み/ブラッシュアップ作業			6
29週目	29	修了制作取り組み/ブラッシュアップ作業			6
30週目	30				
	合計時間数				174
教科書					
時間外学習	必要に応じて実施予定				
成績評価方法	授業態度/勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(30パーセント)・課題クオリティ/課題提出厳守(30パーセント)=100%				
備考					
担当詳細	1. 実務家	経歴等	株式会社バラエティアートワークスで3年間イラスト業務に従事。		

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	マンガ科1年生	授業方法	実習	講義時期	1年生後期
授業科目	アニメーションコース(修了制作)	担当者	豊里勝彦	科目必修区分	選択
授業概要 (目的)	一年間の業大成としての作品としての自覚を持ち、一年間通して学んだ全てのスキルを活かした作品を制作する。積極的に自ら動き様々なところに目を向けてリサーチをして自己満足では終わらない作品づくりに繋げる。				
到達目標	作品制作を通して技術だけではなく人間性も養う。見ている人の感情を動かすことができる作品を創り上げる。				
授業計画	総授業時間数	174時間	授業回数	18回	1回授業 50分
1週目	1	修了制作取り組み開始/個別ガイダンス			6
2週目	2	修了制作取り組み開始/チーム決め			6
3週目	3	修了制作取り組み開始/コンセプト決め			6
4週目	4	修了制作取り組み/テーマ決め			6
5週目	5	修了制作取り組み/テーマ決め			6
6週目	6	修了制作取り組み/キャラクターラフデザイン制作			6
7週目	7	修了制作取り組み/キャラクターラフデザイン制作			6
8週目	8	修了制作取り組み/キャラクターラフデザイン制作			6
9週目	9	修了制作取り組み/キャラクターラフデザイン制作			6
10週目	10	修了制作取り組み/キャラクターデザイン・コース内コンペ			6
11週目	11	修了制作取り組み/キャラクターデザイン・コース内コンペ			6
12週目	12	修了制作取り組み/キャラクターラフデザイン制作(消書データ)			6
13週目	13	修了制作取り組み/キャラクターラフデザイン制作(消書データ)			6
14週目	14	修了制作取り組み/キャラクターラフデザイン制作(消書データ)			6
15週目	15	修了制作取り組み/キャラクターラフデザイン制作(消書データ)			6
16週目	16	修了制作取り組み/キャラクターラフデザイン制作(消書データ)			6
17週目	17	修了制作取り組み/キャラクターラフデザイン制作(消書データ)			6
18週目	18	修了制作取り組み/キャラクター着色データ制作			6
19週目	19	修了制作取り組み/キャラクター着色データ制作			6
20週目	20	修了制作取り組み/キャラクター着色データ制作			6
21週目	21	修了制作取り組み/キャラクター着色データ制作			6
22週目	22	修了制作取り組み/キャラクター着色データ制作			6
23週目	23	修了制作取り組み/キャラクター着色データ制作			6
24週目	24	修了制作取り組み/キャラクター着色データ制作			6
25週目	25	修了制作取り組み/キャラクター着色データ制作			6
26週目	26	修了制作取り組み/ブラッシュアップ作業			6
27週目	27	修了制作取り組み/ブラッシュアップ作業			6
28週目	28	修了制作取り組み/ブラッシュアップ作業			6
29週目	29	修了制作取り組み/ブラッシュアップ作業			6
30週目	30				
	合計時間数				174
教科書					
時間外 学習	必要に応じて実施予定				
成績評価 方法	授業態度/勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(30パーセント)・課題クオリティ/課題提出厳守(30パーセント)=100%				
備考					
担当詳細	1. 実務家	経歴等	現役アニメーターとして数多くの作品に作画担当として従事。		

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	マンガ科1年生	授業方法	講義	講義時期	1年生後期	
授業科目	実践1	担当者	山城 はるか	科目必修区分	必修	
授業概要 (目的)	各授業課題の遅れを取り戻したり、共同制作や自主制作の補講時間として位置付ける。 校外学習(博物館・美術館等の展示会イベント、合同企業説明会、企業訪問、企業研修)の時間としても使用する。 就職活動に伴う準備時間としても使用する。					
到達目標	作品展示等での自身の作品クオリティを向上させる事ができる。 校外での展示会やイベント等に参加し見識を広げる事ができる。 就職活動にて補講時間を持たせる事で企業内定の可能性を向上させる事ができる。					
授業計画	総授業時間数	108時間	授業回数	回	1回授業 50分	授業時間数
1週目	1	マンガ課題実習と実践(博物館・美術館等の展示会イベント)				3
2週目	2	マンガ課題実習と実践(求人先で必要となる専門技術トレーニング)				3
3週目	3	マンガ課題実習と実践(求人先で必要となる専門技術トレーニング)				3
4週目	4	マンガ課題実習と実践(求人先で必要となる専門技術トレーニング)				3
5週目	5	マンガ課題実習と実践(合同企業説明会)				3
6週目	6	マンガ課題実習と実践(求人先で必要となる専門技術トレーニング)				3
7週目	7	マンガ課題実習と実践(求人先で必要となる専門技術トレーニング)				3
8週目	8	マンガ課題実習と実践(求人先で必要となる専門技術トレーニング)				3
9週目	9	マンガ課題実習と実践(博物館・美術館等の展示会イベント)				3
10週目	10	マンガ課題実習と実践(求人先で必要となる専門技術トレーニング)				3
11週目	11	マンガ課題実習と実践(求人先で必要となる専門技術トレーニング)				3
12週目	12	マンガ課題実習と実践(求人先で必要となる専門技術トレーニング)				3
13週目	13	マンガ課題実習と実践(求人先で必要となる専門技術トレーニング)				3
14週目	14	マンガ課題実習と実践(博物館・美術館等の展示会イベント)				3
15週目	15	マンガ課題実習と実践(企業訪問)				3
16週目	16	マンガ課題実習と実践(企業訪問)				3
17週目	17	マンガ課題実習と実践(企業訪問)				3
18週目	18	マンガ課題実習と実践(企業研修)				3
19週目	19	マンガ課題実習と実践(企業研修)				3
20週目	20	マンガ課題実習と実践(企業研修)				3
21週目	21	マンガ課題実習と実践(面接練習)				3
22週目	22	マンガ課題実習と実践(面接練習)				3
23週目	23	マンガ課題実習と実践(企業リサーチ)				3
24週目	24	マンガ課題実習と実践(企業リサーチ)				3
25週目	25	マンガ課題実習と実践(合同企業説明会)				3
26週目	26	マンガ課題実習と実践(面接練習)				3
27週目	27	マンガ課題実習と実践(面接練習)				3
28週目	28	マンガ課題実習と実践(求人先で必要となる専門技術トレーニング)				3
29週目	29	マンガ課題実習と実践(求人先で必要となる専門技術トレーニング)				3
30週目	30	マンガ課題実習と実践(求人先で必要となる専門技術トレーニング)				3
31週目	31	マンガ課題実習と実践(作品集制作)				3
32週目	32	マンガ課題実習と実践(作品集制作)				3
33週目	33	マンガ課題実習と実践(作品集制作)				3
34週目	34	マンガ課題実習と実践(履歴書)				3
35週目	35	マンガ課題実習と実践(履歴書)				3
36週目	36	マンガ課題実習と実践(履歴書)				3
	合計時間数					108
教科書						
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)・勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(20パーセント)=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	マンガ科1年生		授業方法	講義	講義時期	1年生後期
授業科目	プレゼンテーションI		担当者	山城 はるか	科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	自身が制作した作品の魅力を人に伝える際に必要な言葉選びや見せ方を身につける。 プレゼンテーションを通して人との繋がり、コミュニケーションの必要性を学ぶ。					
到達目標	積極的に人とコミュニケーションが取れるようになる。社会人予備軍としての自覚をしっかりと持ち、自主性、能動的な動きができる。					
授業計画	総授業時間数		42時間	授業回数	14回	1回授業 50分
						授業時間数
1週目	1	プレゼンテーション準備期間(データ制作、講義(プレゼンの仕方))				3
2週目	2	プレゼンテーション準備期間(データ制作、講義(プレゼンの仕方))				3
3週目	3	プレゼンテーション準備期間(データ制作、講義(プレゼンの仕方))				3
4週目	4	プレゼンテーション準備期間(データ制作、グループ編成・リハーサル)				3
5週目	5	プレゼンテーション準備期間(データ制作、各自リハーサル)				3
6週目	6	プレゼンテーション準備期間(データ制作、各自リハーサル)				3
7週目	7	プレゼンテーション準備期間(データ制作、各自リハーサル)				3
8週目	8	プレゼンテーション準備期間(データ制作、グループ内プレゼン)				3
9週目	9	プレゼンテーション準備期間(データ制作、グループ内プレゼン)				3
10週目	10	プレゼンテーション準備期間(データ制作、クラス内プレゼン)				3
11週目	11	プレゼンテーション準備期間(データ制作、クラス内プレゼン)				3
12週目	12	プレゼンテーション準備期間最終ブラッシュアップ期間(本番を想定したリハーサルも含む)				3
13週目	13	プレゼンテーション準備期間最終ブラッシュアップ期間(本番を想定したリハーサルも含む)				3
14週目	14	プレゼンテーション準備期間最終ブラッシュアップ期間(クラス内でプレゼン)				3
15週目	15					
16週目	16					
17週目	17					
18週目	18					
19週目	19					
20週目	20					
21週目	21					
22週目	22					
23週目	23					
24週目	24					
	合計時間数					42
教科書						
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)・勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(20パーセント)=100%					
備考						
担当詳細	1. 実務家		経歴等	プランニングワイレッチ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	マンガ科1年生	授業方法	講義	講義時期	1年生前期、後期
授業科目	外部講師特別授業	担当者	山城 はるか	科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	業界第一線で活躍するクリエイターの講師を招き学生に向けて実習の講座(ライブペイント)講話(学生とのトークセッション・質疑応答含む)を実施する。				
到達目標	業界第一線で活躍するクリエイターの直接の作業風景を間近で見る事で学生の士気向上に繋げる。プロフェッショナルとして作業に取り組む姿勢を見て学生それぞれの心構えを確固たるものにする。				
授業計画	総授業時間数	24時間	授業回数	8回	1回授業 50分
					授業時間数
1週目	1	外部講師特別授業①wacomクリエイター予定(イラストレーター)			3
2週目	2	外部講師特別授業②wacomクリエイター予定(マンガ家)			3
3週目	3	外部講師特別授業③wacomクリエイター予定(アニメーター)			3
4週目	4	外部講師特別授業④wacomクリエイター予定(イラストレーター)			3
5週目	5	外部講師特別授業⑤wacomクリエイター予定(イラストレーター)			3
6週目	6	外部講師特別授業⑥wacomクリエイター予定(キャラクターデザイナー)			3
7週目	7	外部講師特別授業⑦wacomクリエイター予定(マンガ家)			3
8週目	8	外部講師特別授業⑧wacomクリエイター予定(イラストレーター)			3
9週目	9				
10週目	10				
11週目	11				
12週目	12				
13週目	13				
14週目	14				
15週目	15				
16週目	16				
17週目	17				
18週目	18				
19週目	19				
20週目	20				
21週目	21				
22週目	22				
23週目	23				
24週目	24				
	合計時間数				24
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)・勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(20パーセント)=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	マンガ科1年生	授業方法	講義	講義時期	1年生後期	
授業科目	CG(クリエイターズクロニクル)	担当者	山城 はるか	科目必修区分	必修	
授業概要 (目的)	イラストレーションの歴史を学ぶことで技術革新の背景にある情勢や人々の考え、気持ちを学び自分自身の作品制作に活かしながらクオリティアップに繋げる。					
到達目標	イラストレーションの歴史を学び理解する。歴史の背景や各時代の著名人を覚え理解する。					
授業計画	総授業時間数	18時間	授業回数	6回	1回授業 50分	授業時間数
1週目	1	イラストレーションの歴史「近代美術の夜明け「印象派」①				3
2週目	2	イラストレーションの歴史「近代美術の夜明け「印象派」②				3
3週目	3	イラストレーションの歴史「ポスト印象派」①				3
4週目	4	イラストレーションの歴史「ポスト印象派」①				3
5週目	5	イラストレーションの歴史「フォービズム、キュビズム、ドイツ表現主義イタリア未来派の誕生」①				3
6週目	6	イラストレーションの歴史「フォービズム、キュビズム、ドイツ表現主義イタリア未来派の誕生」②				3
7週目	7					
8週目	8					
9週目	9					
10週目	10					
11週目	11					
12週目	12					
13週目	13					
14週目	14					
15週目	15					
16週目	16					
17週目	17					
18週目	18					
19週目	19					
20週目	20					
21週目	21					
22週目	22					
23週目	23					
24週目	24					
	合計時間数					18
教科書						
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)・勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(20パーセント)=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	マンガ科1年生	授業方法	講義	講義時期	1年生後期
授業科目	イラストレーション	担当者	米須清人	科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	イラストレーションを商業的観点から観察できる目を養う。 デザインを分解してテキストスタイルデザイン、レイアウトデザイン、カラーデザイン感覚を身につける。				
到達目標	ポスターデザインやレイアウトデザインという幅広い視野から情報を取り入れて各テーマに沿ったポスターを一枚仕上げる。				
授業計画	総授業時間数	18時間	授業回数	6回	1回授業 150分
					授業時間数
1週目	1	ポスターから見るデザインの魅力、人を惹きつける理由の概論①(レイアウト、文字)			3
2週目	2	ポスターから見るデザインの魅力、人を惹きつける理由の概論②(色の感覚、イメージ)			3
3週目	3	各テーマに沿ったポスターデザイン制作①			3
4週目	4	各テーマに沿ったポスターデザイン制作②			3
5週目	5	各テーマに沿ったポスターデザイン制作③			3
6週目	6	各テーマに沿ったポスターデザイン制作④			3
7週目	7				
8週目	8				
9週目	9				
10週目	10				
11週目	11				
12週目	12				
13週目	13				
14週目	14				
15週目	15				
16週目	16				
17週目	17				
18週目	18				
19週目	19				
20週目	20				
21週目	21				
22週目	22				
23週目	23				
24週目	24				
	合計時間数				18
教科書					
時間外学習	特になし				
成績評価方法	授業態度/勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(30パーセント)・課題クオリティ/課題提出厳守(30パーセント)=100%				
備考					
担当詳細	1. 実務家	経歴等	株式会社バラエティアートワークスで3年間イラスト業務に従事。		

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	マンガ科1年生	授業方法	講義	講義時期	1年生後期
授業科目	Photoshop(検定対策含む)	担当者	山城はるか	科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	Photoshopの構造の理解および技術の習得ができる。 Photoshop検定を合格するための知識と技術を繰り返し学び一過性ではなく永続的に活かせるようにする。				
到達目標	Photoshop検定に合格する。				
授業計画	総授業時間数	42時間	授業回数	7回	1回授業 50分
					授業時間数
1週目	1	Photoshopの基本操作①ワークスペースの理解・各ツールの理解			6
2週目	2	Photoshopの基本操作②ワークスペースの理解・各ツールの理解			6
3週目	3	Photoshopの基本操作③クリッピングマスク、画像加工、レイヤー効果etc			6
4週目	4	Photoshopの基本操作④クリッピングマスク、画像加工、レイヤー効果etc			6
5週目	5	Photoshopの基本操作⑤検定対策問題(午前中一回、午後一回)①			6
6週目	6	Photoshopの基本操作⑥検定対策問題(午前中一回、午後一回)②			6
7週目	7	Photoshopの基本操作⑦検定対策問題(午前中一回、午後一回)③			6
8週目	8				
9週目	9				
10週目	10				
11週目	11				
12週目	12				
13週目	13				
14週目	14				
15週目	15				
16週目	16				
17週目	17				
18週目	18				
19週目	19				
20週目	20				
21週目	21				
22週目	22				
23週目	23				
24週目	24				
	合計時間数				42
教科書					
時間外 学習	特になし				
成績評価 方法	授業態度/勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(30パーセント)・課題クオリティ/課題提出厳守(30パーセント)=100%				
備考					
担当詳細	1. 実務家	経歴等	プランニングヴィレッチ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	マンガ科1年生		授業方法	講義		講義時期	1年後期
授業科目	インターンシップ		担当者	山城はるか		科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	実際の企業に数日お世話になり現場の業務運営、社会人予備軍としての覚悟、価値観、考え方を身につける。						
到達目標	仕事することへの心構えを見つける。社会における自分の立ち位置や価値観を見つけることができる。						
授業計画	総授業時間数		30時間	授業回数	5回	1回授業	50分
							授業時間数
1週目	1	インターンシップ(企業先、時間帯は各チーム、個人で調整)					6
2週目	2	インターンシップ(企業先、時間帯は各チーム、個人で調整)					6
3週目	3	インターンシップ(企業先、時間帯は各チーム、個人で調整)					6
4週目	4	インターンシップ(企業先、時間帯は各チーム、個人で調整)					6
5週目	5	インターンシップ(企業先、時間帯は各チーム、個人で調整)					6
6週目	6	※インターンシップ期間が終了後、各学科単位でインターンシップ報告会を実施。					
7週目	7						
8週目	8						
9週目	9						
10週目	10						
11週目	11						
12週目	12						
13週目	13						
14週目	14						
15週目	15						
16週目	16						
17週目	17						
18週目	18						
19週目	19						
20週目	20						
21週目	21						
22週目	22						
23週目	23						
24週目	24						
	合計時間数						30
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)・勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(20パーセント)=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	マンガ科2年生	授業方法	講義	講義時期	2年生前期
授業科目	就職実務	担当者	米須清人	科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	KBC学園の教育理念に基づき学業ともに人間性豊かな「人財」の意味を知る。 「志」豊かな永久戦力になるため「学生クレド」にも書いてある価値観や倫理観を身につける。				
到達目標	社会の構造を学び自身と社会の関わり方を見つける。仕事をするにあたっての心構えを身につける。				
授業計画	総授業時間数	24時間	授業回数	8回	1回授業 50分
					授業時間数
1週目	1	就職に関しての心構え及び就職までのステップ紹介/個別ガイダンス			3
2週目	2	就職に関しての心構え及び就職までのステップ紹介/個別ガイダンス			3
3週目	3	就職に関しての心構え及び就職指導①序章、第1章(志とは)			3
4週目	4	就職に関しての心構え及び就職指導②第2章「志」高く生きた人に学ぶ。(就職状況によって内容変動)			3
5週目	5	就職に関しての心構え及び就職指導③第3章 感化力(良い影響を受ける力)(就職状況によって内容変動)			3
6週目	6	就職に関しての心構え及び就職指導④第4章 考える力(知行合一)を高める力(就職状況によって内容変動)			3
7週目	7	就職に関しての心構え及び就職指導⑤第5章 伝える力(想いを言葉に変える力)(就職状況によって内容変動)			3
8週目	8	就職に関しての心構え及び就職指導⑥第6章 わたしの「志」(就職状況によって内容変動あり)			3
9週目	9				
10週目	10				
11週目	11				
12週目	12				
13週目	13				
14週目	14				
15週目	15				
16週目	16				
17週目	17				
18週目	18				
19週目	19				
20週目	20				
21週目	21				
22週目	22				
23週目	23				
24週目	24				
	合計時間数				24
教科書	志学I・II (KBC学園発行)				
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)・勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(20パーセント)=100%				
備考					
担当詳細	1. 実務家	経歴等	株式会社バラエティアートワークスで3年間イラスト業務に従事。		

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	マンガ科2年生	授業方法	実習	講義時期	2年生前期
授業科目	作画応用	担当者	友利卓司	科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	一年次に学んだ作画基礎を元に、キャラクターを制作するにあたって必要な作画応用力を磨き、安定した画力を身につける。				
到達目標	人体およびクリーチャーの作画ができるようになる。安定した画力の下地となる基礎概念を習得する。				
授業計画	総授業時間数	21時間	授業回数	7回	1回授業 50分
1週目	1	作画応用授業(体の仕組みについて)①(全身バランス取り)人体の正しい比率の取り方の研究			3
2週目	2	作画応用授業(体の仕組みについて)②骨格から筋肉の研究			3
3週目	3	作画応用授業(キャラクターの動きについて)①歩く・走る動作の研究			3
4週目	4	作画応用授業(キャラクターの動きについて)②跳ぶ・投げる動作の研究			3
5週目	5	作画応用授業(キャラクターの動きについて)③蹴る・打つ動作の研究			3
6週目	6	作画応用授業(キャラクターの動きについて)④表情研究(喜怒哀楽)			3
7週目	7	作画応用授業(キャラクターの動きについて)④表情研究(喜怒哀楽)			3
8週目	8				
9週目	9				
10週目	10				
11週目	11				
12週目	12				
13週目	13				
14週目	14				
15週目	15				
16週目	16				
17週目	17				
18週目	18				
19週目	19				
20週目	20				
21週目	21				
22週目	22				
23週目	23				
24週目	24				
	合計時間数				21
教科書					
時間外学習	特になし				
成績評価方法	・授業態度/勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(30パーセント)・課題クオリティ/課題提出厳守(30パーセント)=100%				
備考					
担当詳細	1. 実務家	経歴等	平成18年よりプロ漫画家としての活動に従事、雑誌のコラムイラストも担当		

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	マンガ科2年生		授業方法	講義・実習		講義時期	2年生前期
授業科目	デッサン2		担当者	加納斉親		科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	3D補完の補助ツールを使用しながら、遠近法の基礎を学生個別の状況に合わせて、具体的に理解させ、形を捉える能力を向上させる。描画訓練用の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能力を向上させる。 またポートフォリオ向けの作品を3点以上制作する。2年生は特に写実的表現に使えるテクニックの資料を重点的に捕捉し個々の理解度を向上させる。						
到達目標	訓練によってデッサン技術(遠近法・階調表現・質感表現)が向上する事を論理的に理解させ、写実的な表現に対する自己の探求課題を明確化させる。 ポートフォリオ向け収録の3作品の完成、得意な領域、苦手な領域を明確化表現の苦手な部分を克服していくロードマップの作成。						
授業計画	総授業時間数	45時間	授業回数	15回	1回授業	50分	授業時間数
1週目	1	ケガをせず安全迅速に無駄のない鉛筆の削り方、鉛筆の持ち方の基本を学習、測り方、階調表現基礎の実習確認					3
2週目	2	トレーニング1点、実習課題1点(模写:希望により難易度5段階から選択させる)					3
3週目	3	トレーニング1点、実習課題1点の続き、希望者のみデッサン補修課題を配布					3
4週目	4	トレーニング1点(線画への色塗りによる立体感創出方法についての実践、Photoshop活用授業)、実習課題1点					3
5週目	5	アニメーションで使える関節の動きについての解説、実習課題1点の続き					3
6週目	6	透明表現トレーニング1点、金属表現トレーニング1点、水滴・反射トレーニング1点					3
7週目	7	透明のビンまたはペットボトルに水を入れたものと背景に1点質感の違うものを置いたデッサン					3
8週目	8	デッサン実習課題の続き、既に描き上がった学生には別の課題を紹介					3
9週目	9	人物デッサントレーニング4点、人物デッサン課題1点(7月末締め切り提出)					3
10週目	10	柔らかい質感と固い質感の描き分け、10点程度のトレーニング					3
11週目	11	動物のデッサン・骨格研究(哺乳類)、トレーニング1点、実習課題1点					3
12週目	12	動物のデッサン・骨格研究(は虫類)、トレーニング1点、実習課題1点					3
13週目	13	動物のデッサン・骨格研究(魚類)、トレーニング1点、実習課題1点					3
14週目	14	人物デッサン(バスタブ)隣の席の子同士でお互いをデッサン					3
15週目	15	不定形のものを描く、炎、水滴、煙、風、5点程度のトレーニング、実習課題1点					3
16週目	16						
17週目	17						
18週目	18						
19週目	19						
20週目	20						
21週目	21						
22週目	22						
23週目	23						
24週目	24						
	合計時間数						45
教科書	有用なデッサン書籍、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	(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)パードランド 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			

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	マンガ科2年生		授業方法	講義・実習		講義時期	2年生前期・後期		
授業科目	デジタルイラスト		担当者	山里秀太		科目必修区分	必修		
授業概要 (目的)	プロの現場の流れに沿ながら実践的なデジタルイラストを制作する力を身につける。 制作依頼→ラフ制作→クライアントチェック→リメイク(回数は未定)→完成作品制作(BUP含む)→納品までを授業内で体験し現場の流れの感覚を身につける。								
到達目標	業界に出ても通用するような依頼、納品までの流れを理解する。しっかりと相手(クライアント)の要望や希望を汲み取れるようになる。								
授業計画	総授業時間数		45時間		授業回数		15回 1回授業 50分		
1週目	1	デジタルイラストテクニック(クライアントを想定したキャラクターイラスト制作)					3		
2週目	2	デジタルイラストテクニック(クライアントを想定したキャラクターイラスト制作)					3		
3週目	3	デジタルイラストテクニック(クライアントを想定したキャラクターイラスト制作)					3		
4週目	4	デジタルイラストテクニック(クライアントを想定したキャラクターイラスト制作)					3		
5週目	5	デジタルイラストテクニック(クライアントを想定したキャラクターイラスト・POP制作)					3		
6週目	6	デジタルイラストテクニック(クライアントを想定したキャラクターイラスト・POP制作)					3		
7週目	7	デジタルイラストテクニック(クライアントを想定したキャラクターイラスト・POP制作)					3		
8週目	8	デジタルイラストテクニック(クライアントを想定したキャラクターイラスト・POP制作)					3		
9週目	9	デジタルイラストテクニック(指示書・依頼書に基づいたイラスト表現)					3		
10週目	10	デジタルイラストテクニック(指示書・依頼書に基づいたイラスト表現)					3		
11週目	11	デジタルイラストテクニック(指示書・依頼書に基づいたイラスト表現)					3		
12週目	12	デジタルイラストテクニック(指示書・依頼書に基づいたイラスト表現)					3		
13週目	13	デジタルイラストテクニック(指示書・依頼書に基づいたイラスト表現)ver2					3		
14週目	14	デジタルイラストテクニック(指示書・依頼書に基づいたイラスト表現)ver2					3		
15週目	15	デジタルイラストテクニック(指示書・依頼書に基づいたイラスト表現)ver2					3		
16週目	16								
17週目	17								
18週目	18								
19週目	19								
20週目	20								
21週目	21								
22週目	22								
23週目	23								
24週目	24								
	合計時間数							45	
教科書									
時間外 学習	特になし								
成績評価 方法	・授業態度/勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(30パーセント)・課題クオリティ/課題提出厳守(30パーセント)=100%								
備考									
担当詳細	1. 実務家		経歴等		県内出版漫画作品執筆活動、県内企業看板、チラシ制作などに従事。				

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	マンガ科2年生		授業方法	講義・実習		講義時期	2年生前期・後期	
授業科目	背景2		担当者	伊佐義勇		科目必修区分	必修	
授業概要 (目的)	毎回の授業、最初の30分でプロのクリエイターになる為の意識向上を計る講義→実習の導入→作画実習の流れ							
到達目標	漫画、イラスト、アニメの仕事に活かす基本レベルの背景作画テクニック習得をする。							
授業計画	総授業時間数		45時間		授業回数		15回 1回授業 50分	
1週目	1	【講義】絵が上手くなる練習方【実習】1点透視、2点透視で階段作画						3
2週目	2	【講義】心技体のバランスの重要性について【実習】1点透視2点透視木箱作画						3
3週目	3	【講義】センスの磨き方について【実習】2点透視で部屋作画						3
4週目	4	【講義】目標の重要性について【実習】3点透視でビル作画						3
5週目	5	【講義】良いメンタルを保つ方法について【実習】自然物(岩、山、湖)を描く※カラー						3
6週目	6	【講義】自分の考えを持つ重要性について【実習】東南植物楽園作画※カラー						3
7週目	7	【実習】東南植物楽園作画※カラー						3
8週目	8	【実習】東南植物楽園作画※カラー 仕上げ→選抜して総評						3
9週目	9	【実習】自ら背景写真撮影し背景描写①						3
10週目	10	【実習】自ら背景写真撮影し背景描写②						3
11週目	11	【実習】自ら背景写真撮影し背景描写③ フルカラー完成						3
12週目	12	【実習】人物のいる背景の描写①						3
13週目	13	【実習】人物のいる背景の描写②						3
14週目	14	【実習】人物のいる背景の描写③						3
15週目	15	【まとめ実習】2点透視で三角屋根一軒家作画						3
16週目	16							
17週目	17							
18週目	18							
19週目	19							
20週目	20							
21週目	21							
22週目	22							
23週目	23							
24週目	24							
	合計時間数						45	
教科書								
時間外学習	特になし							
成績評価方法	・授業態度/勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(30パーセント)・課題クオリティ/課題提出厳守(30パーセント)=100%							
備考								
担当詳細	1. 実務家		経歴等		全国出版漫画作品を複数執筆(講談社より発売)まんが学術文庫シリーズ			

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	マンガ科2年生	授業方法	講義・実習	講義時期	2年生前期	
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)	現場サイドで必要とされる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までをレクチャーしマンガ制作時の表現に活かせる技だけでなく、純粋なDTPソフトとして使いこなすレベルになるまでを目標とする。 前期は主にillustratorを中心に進め後期のポートフォリオ用DTPに繋がられるような流れで進行する					
到達目標	実際にソフトを触りながらの実習形式で授業を進め、実践的な技術、知識を習得する。					
授業計画	総授業時間数	45時間	授業回数	15回	1回授業 50分	授業時間数
1週目	1	習熟度レベルのチェック/ペンツールの見直し(1)			3	
2週目	2	ペンツールの見直し(2)			3	
3週目	3	[第一課題]指定版下制作			3	
4週目	4	[第二課題]指定版下制作			3	
5週目	5	[第二課題]指定版下制作 先週の継続~完成			3	
6週目	6	[第三課題]指定版下制作			3	
7週目	7	[第四課題]指定版下制作 photoshop/パスの切り抜き/リンク配置解説			3	
8週目	8	[前期最終課題]指定版下制作			3	
9週目	9	[前期最終課題]指定版下制作 先週の継続~完成			3	
10週目	10	後期課題制作 [第一課題]指定版下制作			3	
11週目	11	後期課題制作 [第二課題]指定版下制作			3	
12週目	12	後期課題制作 [第二課題]指定版下制作 先週の継続~完成			3	
13週目	13	後期課題制作 [第三課題]指定版下制作			3	
14週目	14	[後期最終課題]指定版下制作			3	
15週目	15	[後期最終課題]指定版下制作 先週の継続~完成			3	
16週目	16					
17週目	17					
18週目	18					
19週目	19					
20週目	20					
21週目	21					
22週目	22					
23週目	23					
24週目	24					
	合計時間数				45	
教科書	DTPWORLD、photoshopレタッチ&合成プロ技コレクション					
時間外学習	特になし					
成績評価方法	・授業態度/勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(30パーセント)・課題クオリティ/課題提出厳守(30パーセント)=100%					
備考						
担当詳細	1. 実務家	経歴等	広告会社案図勤務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	マンガ科2年生		授業方法	講義・実習		講義時期	2年生後期
授業科目	WEBデザイン		担当者	山城はるか		科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	バナー・コンテンツ・デザインから、ユーザーの求めている情報を提供できるwebページとは何か考える。						
到達目標	クリックしたくなるようなバナーのデザインができる。ユーザーにとって価値のあるwebコンテンツを制作できる。						
授業計画	総授業時間数	45時間	授業回数	15回	1回授業	50分	授業時間数
1週目	1	バナーデザイン お手本を見ながらバナーを作る					3
2週目	2	バナーデザイン テキストと画像を使ってバナーを作る					3
3週目	3	バナーデザイン テキストと画像を使ってバナーを作る②					3
4週目	4	バナーデザイン 指定されたキーワードを画像を使ってバナーを作る					3
5週目	5	バナーデザイン 指定されたキーワードを画像を使ってバナーを作る②※web(テストページ用意)に配置まで					3
6週目	6	SEO SEOとは webサイトを制作する目的					3
7週目	7	SEO 既存のサイト(テストページ)のデザインをユーザに親切的な形に作り変える					3
8週目	8	SEO 既存のサイト(テストページ)のデザインをユーザに親切的な形に作り変える②					3
9週目	9	SEO 既存のサイト(テストページ)のデザインをユーザに親切的な形に作り変える③※印刷して発表					3
10週目	10	webデザイン 好きな(見やすい・使いやすい)サイト探し なぜ見やすいか・使いやすいかを考える					3
11週目	11	webデザイン 新・阿部寛のホームページのデザインを考える①					3
12週目	12	webデザイン 新・阿部寛のホームページのデザインを考える②※印刷して発表					3
13週目	13	webデザイン ポートフォリオサイトのデザイン①※pc・スマホサイト両方					3
14週目	14	webデザイン ポートフォリオサイトのデザイン①※pc・スマホサイト両方					3
15週目	15	webデザイン ポートフォリオサイトのデザイン①※pc・スマホサイト両方 ※印刷して発表					3
16週目	16						
17週目	17						
18週目	18						
19週目	19						
20週目	20						
21週目	21						
22週目	22						
23週目	23						
24週目	24						
	合計時間数						45
教科書							
時間外学習	特になし						
成績評価方法	・授業態度/勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(30パーセント)・課題クオリティ/課題提出厳守(30パーセント)=100%						
備考							
担当詳細	1. 実務家		経歴等	プランニングワイレッチ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	マンガ科2年生	授業方法	講義・実技	講義時期	2年生後期
授業科目	プレゼンテーション2	担当者	米須清人	科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	プレゼンテーションを行うにあたり必要な心構えを理解する。コミュニケーション能力の向上に必要な知識、技術の習得。				
到達目標	見ている人を惹きつけるプレゼンテーションができるようなスキルを身につける。 自身が制作した作品の魅力をしっかりと引き出せるプレゼンテーションができるようになる。				
授業計画	総授業時間数	18時間	授業回数	3回	1回授業 50分
1週目	1	プレゼンテーション準備(立ち振る舞い方、話し方、時間配分、目線の配り方などのレクチャー1)			6
2週目	2	プレゼンテーション準備(立ち振る舞い方、話し方、時間配分、目線の配り方などのレクチャー2)			6
3週目	3	プレゼンテーション準備(立ち振る舞い方、話し方、時間配分、目線の配り方などのレクチャー3)			6
4週目	4				
5週目	5				
6週目	6				
7週目	7				
8週目	8				
9週目	9				
10週目	10				
11週目	11				
12週目	12				
13週目	13				
14週目	14				
15週目	15				
16週目	16				
17週目	17				
18週目	18				
19週目	19				
20週目	20				
21週目	21				
22週目	22				
23週目	23				
24週目	24				
	合計時間数				18
教科書					
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)・勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(20パーセント)=100%				
備考					
担当詳細	1. 実務家	経歴等	株式会社バラエティアートワークスで3年間イラスト業務に従事。		

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	マンガ科2年生		授業方法	実技		講義時期	2年生前期・後期		
授業科目	イベント企画運営2		担当者	米須清人		科目必修区分	必修		
授業概要 (目的)	イベントの企画や運営を通して学生同士だけではなく様々な人とのコミュニケーションを図り人間的成長を身につける。								
到達目標	普段コミュニケーションを取る機会のない他学科の学生ともコミュニケーションが取れる。 先輩後輩という垣根を超えて協力してイベントを成功させる。								
授業計画	総授業時間数		102時間	授業回数		17回	1回授業	50分	授業時間数
1週目	1	イベントの企画①(どんな企画を立てるかミーティングを実施)1					6		
2週目	2	イベントの企画②(どんな企画を立てるかミーティングを実施)2					6		
3週目	3	イベントの企画③(どんな企画を立てるかミーティングを実施)3					6		
4週目	4	イベントの準備①(イベントを成功させるためにどのようなものや事が必要なのか考える)1					6		
5週目	5	イベントの準備②(イベントを成功させるためにどのようなものや事が必要なのか考える)2					6		
6週目	6	イベントの準備③(イベントを成功させるためにどのようなものや事が必要なのか考える)3					6		
7週目	7	イベントの運営①(他学科、学年間を超えて協力して運営を行う)1					6		
8週目	8	イベントの運営②(他学科、学年間を超えて協力して運営を行う)2					6		
9週目	9	イベントの運営③(他学科、学年間を超えて協力して運営を行う)3					6		
10週目	10	イベントの運営④(他学科、学年間を超えて協力して運営を行う)4					6		
11週目	11	イベントの運営⑤(他学科、学年間を超えて協力して運営を行う)5					6		
12週目	12	イベントの運営⑥(他学科、学年間を超えて協力して運営を行う)6					6		
13週目	13	イベントの運営⑦(他学科、学年間を超えて協力して運営を行う)7					6		
14週目	14	イベントの運営⑧(他学科、学年間を超えて協力して運営を行う)8					6		
15週目	15	イベントの運営⑨(他学科、学年間を超えて協力して運営を行う)9					6		
16週目	16	イベントの反省①(イベント運営、企画を振り返り今後に繋げるためのミーティングを行う)1					6		
17週目	17	イベントの反省②(イベント運営、企画を振り返り今後に繋げるためのミーティングを行う)2					6		
18週目	18								
19週目	19								
20週目	20								
21週目	21								
22週目	22								
23週目	23								
24週目	24								
	合計時間数							102	
教科書	特になし								
時間外学習									
成績評価方法	・授業態度(40パーセント)・勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(20パーセント)=100%								
備考									
担当詳細	1. 実務家		経歴等	株式会社バラエティアートワークスで3年間イラスト業務に従事。					

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	マンガ科2年生		授業方法	実習			講義時期	2年生前期
授業科目	インターンシップ2		担当者	米須清人			科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	学校求人や自己開拓で巡り合った求人企業とのマッチングと、内定を見越しての企業訪問と業務体験期間と位置付ける。社風や業務内容が希望するイメージと接点があるかを考察する。							
到達目標	業務内容の体験を通し、実際の仕事の流れを事前に把握することができる。 足りないスキルを再確認し、入社試験当日までに自己研鑽を積むことができる。							
授業計画	総授業時間数		144時間	授業回数	24回	1回授業	50分	授業時間数
1週目	1	インターンシップ先の企業探し(アポどりも含む)(個人、グループ行動も可)						6
2週目	2	インターンシップ先の企業探し(アポどりも含む)(個人、グループ行動も可)						6
3週目	3	インターンシップ先の企業探し(アポどりも含む)(個人、グループ行動も可)						6
4週目	4	各企業にてインターンシップ(企業訪問のみも含む)(個人、グループ行動も可)						6
5週目	5	各企業にてインターンシップ(企業訪問のみも含む)(個人、グループ行動も可)						6
6週目	6	各企業にてインターンシップ(企業訪問のみも含む)(個人、グループ行動も可)						6
7週目	7	各企業にてインターンシップ(企業訪問のみも含む)(個人、グループ行動も可)						6
8週目	8	各企業にてインターンシップ(企業訪問のみも含む)(個人、グループ行動も可)						6
9週目	9	各企業にてインターンシップ(企業訪問のみも含む)(個人、グループ行動も可)						6
10週目	10	各企業にてインターンシップ(企業訪問のみも含む)(個人、グループ行動も可)						6
11週目	11	各企業にてインターンシップ(企業訪問のみも含む)(個人、グループ行動も可)						6
12週目	12	各企業にてインターンシップ(企業訪問のみも含む)(個人、グループ行動も可)						6
13週目	13	各企業にてインターンシップ(企業訪問のみも含む)(個人、グループ行動も可)						6
14週目	14	各企業にてインターンシップ(企業訪問のみも含む)(個人、グループ行動も可)						6
15週目	15	各企業にてインターンシップ(企業訪問のみも含む)(個人、グループ行動も可)						6
16週目	16	各企業にてインターンシップ(企業訪問のみも含む)(個人、グループ行動も可)						6
17週目	17	各企業にてインターンシップ(企業訪問のみも含む)(個人、グループ行動も可)						6
18週目	18	各企業にてインターンシップ(企業訪問のみも含む)(個人、グループ行動も可)						6
19週目	19	各企業にてインターンシップ(企業訪問のみも含む)(個人、グループ行動も可)						6
20週目	20	各企業にてインターンシップ(企業訪問のみも含む)(個人、グループ行動も可)						6
21週目	21	各企業にてインターンシップ(企業訪問のみも含む)(個人、グループ行動も可)						6
22週目	22	各企業にてインターンシップ(企業訪問のみも含む)(個人、グループ行動も可)						6
23週目	23	インターンシップ報告会(企業訪問のみも含む)全体にて企業情報の共有						6
24週目	24	インターンシップ報告会(企業訪問のみも含む)全体にて企業情報の共有						6
25週目	25							
	合計時間数							144
教科書								
時間外学習	必要に応じて対応(インターンシップ先の要望に沿う)							
成績評価方法	・授業態度(40パーセント)・勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(20パーセント)=100%							
備考								
担当詳細	1. 実務家		経歴等	株式会社バラエティアートワークスで3年間イラスト業務に従事。				

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	マンガ科2年生	授業方法	講義・実習	講義時期	2年生前期・後期
授業科目	マンガクリエイターコース(卒業制作)	担当者	伊佐 義勇	科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	主に「読ませる」技術の指導から、学生個別の作品制作管理、コーチング。				
到達目標	漫画出版社投稿作品も兼ねた卒業制作漫画作品の完成。				
授業計画	総授業時間数	320時間	授業回数	22回	1回授業 50分
					授業時間数
1週目	1	指導方針の説明→プロデビューまでの主な手順説明→学生個別の目標スケジュール設定			12
2週目	2	作品ジャンルに関して講義→キャラクターデッサン実習			12
3週目	3	人間、キャラクター作りに関して講義→お題からのキャラデザ実習			12
4週目	4	線の強弱、効果技術に関して講義→車作画実習			12
5週目	5	コマ割りについて説明→間の置き方の説明→ネーム実習			12
6週目	6	各自プロット発表準備→各自卒制プロット発表 ネーム制作or個別ガイダンス			12
7週目	7	カタルシスに関して講義→ネーム制作or個別ガイダンス			12
8週目	8	カメラアングル、構図に関して講義→ネーム制作or個別ガイダンス			12
9週目	9	エフェクト作画技術の講義→実習 終わり次第ネーム制作or個別ガイダンス			12
10週目	10	ネーム制作or個別ガイダンス			12
11週目	11	漫画の背景作画実習→ネーム制作or個別ガイダンス			12
12週目	12	ネーム制作or個別ガイダンス			12
13週目	13	卒制or個別ガイダンス ※個別の技術指導			12
14週目	14	卒制or個別ガイダンス ※個別の技術指導			12
15週目	15	卒制or個別ガイダンス ※個別の技術指導			12
16週目	16	卒制or個別ガイダンス ※個別の技術指導			12
17週目	17	卒制or個別ガイダンス ※個別の技術指導			12
18週目	18	卒制or個別ガイダンス ※個別の技術指導			18
19週目	19	卒制B1カラーポスター制作 ※個別の技術指導			30
20週目	20	卒制B1カラーポスター制作 ※個別の技術指導			30
21週目	21	卒制仕上げ ※個別の技術指導			24
22週目	22	卒業制作プレゼンテーション本番(校内にて発表予定)			14
23週目	23				
24週目	24				
25週目	25				
	合計時間数				320
教科書					
時間外学習	必要に応じて実施				
成績評価方法	・授業態度/勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(30パーセント)・課題クオリティ/課題提出厳守(30パーセント)=100%				
備考	※6月より山里秀太先生へ制作進行監督のヘルプ要請の予定				
担当詳細	1. 実務家	経歴等	全国出版漫画作品を複数執筆(講談社より発売)まんが学術文庫シリーズ		

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	マンガ科2年生	授業方法	講義・実習			講義時期	2年生前期・後期
授業科目	キャラクターデザインコース(卒業制作)	担当者	大城盛太			科目必修区分	必修
授業概要	<p>・学生にチーム、もしくは個人にて他者を意識したキャラクター、アイテム、ステージをデザインすることで、普段は自分が想像し好きなように描いていたのに対し、より商業ベースの実践的な力をつけていきキャラクターメイキングの基礎力を全体的に向上させる。</p> <p>(目的) また、普段一点集中型で制作したやり方からより仕事を意識した複数作品を同時に仕上げていく拡散均等型の制作方法に慣れてもらう。</p>						
到達目標	<p>学生一人一人が自分だけが満足感を得る作品作りから、自分を含め他者の目線からも引き込まれる・見ごたえのある作品作りへと向上。</p> <p>その指標としてイラストコンペや卒業制作に力を入れていく。</p>						
授業計画	総授業時間数	320時間	授業回数	22回	1回授業	50分	授業時間数
1週目	1	授業の進め方やイラスト向上の仕組みなど最初に考え方などのガイダンス。/ディスカッション。					12
2週目	2	授業の進め方やイラスト向上の仕組みなど最初に考え方などのガイダンス。/ディスカッション。					12
3週目	3	イラスト向上へのテクニック等のガイダンス①/卒業制作へ向けてディスカッション。					12
4週目	4	イラスト向上へのテクニック等のガイダンス①/卒業制作へ向けてディスカッション。					12
5週目	5	イラスト向上へのテクニック等のガイダンス②/ガイダンスを受けて他者を意識した作品作りへの練習。					12
6週目	6	イラスト向上へのテクニック等のガイダンス②/ガイダンスを受けて他者を意識した作品作りへの練習。					12
7週目	7	イラスト向上へのテクニック等のガイダンス②/ガイダンスを受けて他者を意識した作品作りへの練習。					12
8週目	8	商業イラスト業界等に関してや仕事での制作の流れなどガイダンス。/商業用など意識した制作工程にての作					12
9週目	9	商業イラスト業界等に関してや仕事での制作の流れなどガイダンス。/商業用など意識した制作工程にての作					12
10週目	10	構図等書き分けなどのガイダンス①/卒業制作プロット作成。やりたいことをまとめてビジュアル化していく。					12
11週目	11	構図等書き分けなどのガイダンス②/卒業制作プロット作成。やりたいことをまとめてビジュアル化していく。					12
12週目	12	構図等書き分けなどのガイダンス③/卒業制作プロット作成。やりたいことをまとめてビジュアル化していく。					12
13週目	13	卒業制作プロット提出締め切り。ブラッシュアップ。					12
14週目	14	作品制作:ラフ工程。ブラッシュアップ。					12
15週目	15	作品制作:ラフ工程。ブラッシュアップ。					12
16週目	16	作品制作:ラフ工程。ブラッシュアップ。					12
17週目	17	作品制作:線画工程。					12
18週目	18	作品制作:線画工程。					18
19週目	19	作品制作:線画工程。					30
20週目	20	作品制作:仕上げ工程。ブラッシュアップ対応。					30
21週目	21	作品制作:仕上げ工程。ブラッシュアップ対応。					24
22週目	22	卒業制作プレゼンテーション本番(校内にて発表予定)					14
23週目	23						
24週目	24						
	合計時間数						320
教科書	—						
時間外学習	特になし						
成績評価方法	・授業態度/勤怠状況(40/パーセント)・課題提出状況(30/パーセント)・課題クオリティ/課題提出厳守(30/パーセント)=100%						
備考	—						
担当詳細	1. 実務家		経歴等	現役イラストレーターとしてゲームキャラクターなどの様々な作品制作業務に従事			

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	マンガ科2年生		授業方法	講義・実習		講義時期	2年生前期・後期
授業科目	アニメーションコース(卒業制作)		担当者	豊里勝彦		科目必修区分	必修
授業概要 (目的)	1年次の時に学んだ技術を向上させて、より実践的な力をつけていきアニメーションの作画技術力の基礎力を全体的に向上させる。また、見ている人の気持ちを動かせるような作品づくりをする。						
到達目標	他者の目線からも引き込まれる・見ごたえのあるアニメーション作品作りをする。 アニメーションの動きだけではなく構成力や構図にもこだわり見ている人に感動を与えられるような作品づくりができる。						
授業計画	総授業時間数	320時間	授業回数	22回	1回授業	50分	授業時間数
1週目	1	アニメーション卒業制作に関する個別ガイダンス					12
2週目	2	アニメーション卒業制作に関する個別ガイダンス					12
3週目	3	アニメーション卒業制作各自制作(必要に応じて適宜指導)絵コンテ、レイアウト					12
4週目	4	アニメーション卒業制作各自制作(必要に応じて適宜指導)絵コンテ、レイアウト					12
5週目	5	アニメーション卒業制作各自制作(必要に応じて適宜指導)絵コンテ、レイアウト					12
6週目	6	アニメーション卒業制作に関する個別ガイダンス(進捗確認)					12
7週目	7	アニメーション卒業制作各自制作(必要に応じて適宜指導)原画制作					12
8週目	8	アニメーション卒業制作各自制作(必要に応じて適宜指導)原画制作					12
9週目	9	アニメーション卒業制作各自制作(必要に応じて適宜指導)原画制作					12
10週目	10	アニメーション卒業制作各自制作(必要に応じて適宜指導)原画制作					12
11週目	11	アニメーション卒業制作各自制作(必要に応じて適宜指導)動画制作					12
12週目	12	アニメーション卒業制作各自制作(必要に応じて適宜指導) 動画制作					12
13週目	13	アニメーション卒業制作に関する個別ガイダンス(進捗確認)					12
14週目	14	アニメーション卒業制作各自制作(必要に応じて適宜指導)					12
15週目	15	アニメーション卒業制作各自制作PCソフトにて合成、色付け作業					12
16週目	16	アニメーション卒業制作各自制作PCソフトにて合成、色付け作業					12
17週目	17	アニメーション卒業制作各自制作PCソフトにて合成、色付け作業					12
18週目	18	アニメーション卒業制作各自制作PCソフトにて合成、動画、音入れ作業					18
19週目	19	アニメーション卒業制作各自制作PCソフトにて合成、動画、音入れ作業					30
20週目	20	アニメーション卒業制作各自制作PCソフトにて最終ブラッシュアップ作業					30
21週目	21	アニメーション卒業制作各自制作PCソフトにて最終ブラッシュアップ作業					24
22週目	22	卒業制作プレゼンテーション本番(校内にて発表予定)					14
23週目	23						
24週目	24						
	合計時間数						320
教科書							
時間外学習	特になし						
成績評価方法	・授業態度/勤怠状況(40パーセント)・課題提出状況(30パーセント)・課題クオリティ/課題提出厳守(30パーセント)=100%						
備考							
担当詳細	1. 実務家		経歴等	現役アニメーターとして数多くの作品に作画担当として従事。			