

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|---|---|----------|----|-------------|-------------|-------------------|------------------|
| 科目名 (英) | デザインシンキング Design Thinking | 必修 選択 | 必修 | 年次 | 1年 | 担当教員 | 鈴川 貴久 |
| | | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 曜日/時限 | 前期 火曜5.6限 |
| 学科・専攻 | 総合マンガ科 | | | | | | |
| 【担当教員 実務者経験】 | | | | | | | |
| A-Sketch、T's Music、田辺エージェンシー、アミューズなどのアーティストファンクラブ関連の仕事をはじめ、株式会社バスデザインでは商品企画、広告デザイン、販促グッズデザインのディレクションを担当し企業Ci・Vi、広告媒体全般、店舗内外装デザインなどのグラフィックデザインを手掛けています。日本グラフィックデザイナー協会(JAGDA)正会員 | | | | | | | |
| 【授業の学習内容】 | | | | | | | |
| コミュニケーション能力の向上とデザイン思考の習得。考察・検証から問題の本質について自らの考えをまとめ伝える手段・手法を学習します。 | | | | | | | |
| 【到達目標】 | | | | | | | |
| 発想力・企画力・問題解決能力の向上と、自身が伝えたい事をどのような手段・技法を用いてプレゼンテーションする中で伝える事の難しさの理解を深め、1人のクリエイターとしての立ち振る舞いを身に付けることを目標にします。 | | | | | | | |
| 授業計画・内容 | | | | | | | |
| 1回目 | デザイン業界のみならず企業などでも求められるデザイン思考についての過程の理解する。 | | | | | | |
| 2回目 | 【グループワーク①】 コミュニケーションの大切さとデザイン思考で求められる様々な考え方や過程を理解する。 | | | | | | |
| 3回目 | 【グループワーク②】 コミュニケーションの大切さとグループ活動における役割分担について理解する。 | | | | | | |
| 4回目 | 【グループワーク③】 デザイン思考=テーマに対しての問題・疑問の発見。無意識なところに意識を持たせる事の意味を理解する。 | | | | | | |
| 5回目 | 【グループワーク④】 デザイン思考=テーマに対しての問題・疑問の解決手段・方法について様々な観点から導く大切さを理解する。 | | | | | | |
| 6回目 | 【グループワーク⑤】 デザイン思考=テーマに対しての解決手段・方法の検証の仕方について理解する。 | | | | | | |
| 7回目 | 【プレゼンテーション準備】 どのような手段と技法を用いて伝えるかをグループ内でしっかり話し合い、準備の大切さを理解する。 | | | | | | |
| 8回目 | 【プレゼンテーション&総評】 1チーム持ち時間5分間 質疑応答有り。プレゼンテーションで求められる術を理解する。 | | | | | | |
| 9回目 | 【個人ワーク①】 デザイン思考=問題・疑問の発見+スピード感。グループワークとの違いについて理解する。 | | | | | | |
| 10回目 | 【個人ワーク②】 デザイン思考=問題・疑問の解決手段・方法+スピード感。グループの様々な観点を個に取り入れる考え方を理解する。 | | | | | | |
| 11回目 | 【個人ワーク③】 デザイン思考=解決手段・方法の検証+スピード感。考察・検証の繰り返しから精査を上げる術を理解する。 | | | | | | |
| 12回目 | 【レポートの作成と提出】 個人ワークで導き出した企画を紙面としてアピールする術を理解する。 | | | | | | |
| 13回目 | デザイン思考、Reデザインに対する考え方を活かす為にこれからどう取り入れていくかを様々な観点から考え理解する。 | | | | | | |
| 14回目 | デザイン思考、Reデザインに対する考え方を活かす為にどのように活動すべきかを具体的な例から学び理解を深める。 | | | | | | |
| 15回目 | 講評・評価 | | | | | | |
| 評価基準 | A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。 | | | | | | |
| 評価方法 | 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価40%とする。 なお、本授業においての技術評価は、「グループワークでの役割分担とプレゼンテーション内容等と個人レポートの提出と内容評価」とする。 | | | | | | |
| 受講生へのメッセージ | デザインシンキングは無意識なモノに対して意識をすることで始まります。意識することから様々な視点でモノを見ることから問題や課題が出てきます。その解決方法は1つではありません。この授業を介して様々な考え方、ギャップというものを感じてください。デザインは楽しい世界です。想像力をフルに発揮してどうすれば具現化できるのかというプロセスと一緒に考えていきましょう。 | | | | | | |
| 【使用教科書・教材・参考書】 | | | | | | | |
| | | | | | | | |

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|---|----------|----|-------------|---------|-------|--------|
| 科目名 (英) | コンピューターデジタル基礎 Computer Digital Basic | 必修 選択 | 必修 | 年次 | 1年 | 担当教員 | 鈴木希実 |
| | | 授業形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 前期 |
| 学科・専攻 | 総合マンガ科 | | | | | 曜日/時限 | 水曜1,2限 |

【担当教員 実務者経験】

2007年～2014年までグラフィックデザイナー・イラストレーターとして東洋プリディア株式会社 制作部に所属。
2014年よりフリーランスに転身し現在に至る。主に公共機関や教育関連、製造メーカーやショッピングモールなどをメインにリーフレットやパンフレット、カットイラストの制作を中心に活動中。

【授業の学習内容】

「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」(ソフト)は広告、出版でのグラフィックデザイナー、イラストレーター等の仕事においては不可欠となる。さらに、ゲームや映像等の分野でも素材作りに使用するソフトとしてそのスキルの習得は求められている。本授業では、これらソフト使用の基礎を実務的課題(ロゴデザイン、名刺、イラスト制作など)を通して学習する。

【到達目標】

デザインの実践に活かせる、コンピュータ操作の基礎技術を身につけること。
また実務的な課題への取り組みを通して、デザイナーやクリエイターとしての気構えを身につけることを目標とする。
本授業修了時には、コンピュータを使用しての基本的なデザイン等の制作ができるようになる。

授業計画・内容

| | |
|------|--|
| 1回目 | (オリエンテーション) Macの基本的な操作と学校内でのルール、1年間学ぶIllustratorとPhotoshopの違いなどの概要を理解する |
| 2回目 | (Photoshop ①) イラストの彩色により、スキャナの使用方法和Photoshopの基本操作、解像度やファイルの作成保存及び拡張子の理解ができるようになる |
| 3回目 | (Photoshop ②) ①から更にレイヤーモードやスタイルなどを使い、作品を作っていく |
| 4回目 | (Illustrator ①) illustratorの基本操作やファイル作成方法、図形や線を描き、アンカーポイントとハンドルの操作ができるようになる |
| 5回目 | (Illustrator ②) ①から更にいろいろな形でオブジェクトを制作する方法やオブジェクトの変形などを学ぶ |
| 6回目 | (Photoshop ③) 選択範囲を使い、画像を切り抜いて合成する方法を学ぶ |
| 7回目 | (Illustrator ③) 文字を利用したオブジェクトの作成方法とアピアランスについて学ぶ |
| 8回目 | (PhotoshopとIllustrator) IllustratorとPhotoshopの連携ができるようになる／印刷の基礎知識を学ぶ |
| 9回目 | (演習課題) 指定された条件に沿って自由にポストカードを作り、基本操作をおさらいする |
| 10回目 | (クリエイターの考え方①) 実際の仕事の流れやもの作りの時の考えるフローの一例を学ぶ |
| 11回目 | (演習課題 名刺制作) Illusutratorを使い、基本的な名刺制作ができるようになる |
| 12回目 | (演習課題 名刺制作) Illusutratorを使い、基本的な名刺制作ができるようになる |
| 13回目 | (クリエイターの考え方②) 著作権について学ぶ |
| 14回目 | (テスト演習) 前期に学んだ事柄の理解度テストを行なう |
| 15回目 | 評価 |

評価基準
A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法
出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)20% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)30%とする。
なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、以下の割合にておこなう。
◎テスト演習 20%
◎演習課題 80%(作品完成度及び課題内容理解度)

受講生へのメッセージ
PhotoshopとIllustratorは人によってはあまりなじみの無いソフトで、一見自分の興味のある分野には関係ないだろうと思う人もいるかもしれませんが、今使われているグラフィック系ソフトの基本になるもので、あらゆる所で密接に関係しており、クリエイターには最低限の知識とスキルが求められることが多いものです。(実際業界に仕事をする為に制作する作品集・ポートフォリオの作成にはほぼ不可避です) そんな知らない困るソフトの基本を少しでも学んでもらえたらと思います。

【使用教科書・教材・参考書】 □

◎テキスト:Illustrator CS6・Photoshop CS6 ◎制作に必要な資料・素材
◎データを保存する為の媒体(USBメモリやポータブルハードディスクなど) ◎筆記用具

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|--|----------|----|-------------|---------|-------|--------|
| 科目名 (英) | コンピュータデジタル基礎 Computer Digital Basic | 必修 選択 | 必修 | 年次 | 1年 | 担当教員 | 鈴木希実 |
| | | 授業形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 後期 |
| 学科・専攻 | 総合マンガ科 | | | | | 曜日/時限 | 水曜1,2限 |

【担当教員 実務者経験】

2007年～2014年までグラフィックデザイナー・イラストレーターとして東洋プリディア株式会社 制作部に所属。
2014年よりフリーランスに転身し現在に至る。主に公共機関や教育関連、製造メーカーやショッピングモールなどをメインにリーフレットやパンフレット、カットイラストの制作を中心に活動中。

【授業の学習内容】

「Adobe Illustrator」「Adobe Photoshop」(ソフト)は広告、出版でのグラフィックデザイナー、イラストレーター等の仕事においては不可欠となる。さらに、ゲームや映像等の分野でも素材作りに使用するソフトとしてそのスキルの習得は求められている。本授業では、これらソフト使用の基礎を実務的課題(ロゴデザイン、名刺、イラスト制作など)を通して学習する。

【到達目標】

デザインの実践に活かせる、コンピュータ操作の基礎技術を身につけること。
また実務的な課題への取り組みを通して、デザイナーやクリエイターとしての気構えを身につけることを目標とする。
本授業修了時には、コンピュータを使用しての基本的なデザイン等の制作ができるようになる。

授業計画・内容

| | |
|------|---|
| 1回目 | ◎MACの基本操作おさらい ◎ポートフォリオについて 前期のおさらいと将来業界で就職する為の「ポートフォリオ」の大切さを理解する。 |
| 2回目 | ◎レイアウトについて We are NCAなどでも必要になる「プレゼンボード」が作れる程度の簡単なレイアウトについて学ぶ。 |
| 3回目 | ◎レイアウトについて We are NCAなどでも必要になる「プレゼンボード」が作れる程度の簡単なレイアウトについて学ぶ。 |
| 4回目 | ◎レイアウトについて We are NCAなどでも必要になる「プレゼンボード」が作れる程度の簡単なレイアウトについて学ぶ。 |
| 5回目 | ◎色彩について ゲームグラフィックやアニメーションの演出・色彩設定の際に役立つ色彩の基礎知識を学ぶ。 |
| 6回目 | ◎色彩について ゲームグラフィックやアニメーションの演出・色彩設定の際に役立つ色彩の基礎知識を学ぶ。 |
| 7回目 | ◎画像の処理について 画像を整えたり加工したりする方法について学ぶ |
| 8回目 | ◎画像の処理について 画像を整えたり加工したりする方法について学ぶ |
| 9回目 | ◎ロゴの作り方 作品を表すロゴとそれに合った本の表紙またはメニュー画面を作る。 |
| 10回目 | ◎ロゴの作り方 作品を表すロゴとそれに合った本の表紙またはメニュー画面を作る。 |
| 11回目 | ◎ロゴの作り方 作品を表すロゴとそれに合った本の表紙またはメニュー画面を作る。 |
| 12回目 | ◎PhotoshopでGIFアニメを作る 前回作ったキャラクターを使いPhotoshopの機能でGIFアニメを作る |
| 13回目 | ◎PhotoshopでGIFアニメを作る 前回作ったキャラクターを使いPhotoshopの機能でGIFアニメを作る |
| 14回目 | ◎後期のおさらい |
| 15回目 | 評価 |

評価基準
A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法
出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)20% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)30%とする。
なお、本授業における技術(もしくは試験・レポート等)評価は、以下の割合にておこなう。
◎テスト演習 20%
◎演習課題 80%(作品完成度及び課題内容理解度)

受講生へのメッセージ
PhotoshopとIllustratorは人によってはあまりなじみの無いソフトで、一見自分の興味のある分野には関係ないだろうと思う人もいるかもしれませんが、今使われているグラフィック系ソフトの基本になるもので、あらゆる所で密接に関係しており、クリエイターには最低限の知識とスキルが求められることが多いものです。(実際業界に仕事をする為に制作する作品集・ポートフォリオの作成にはほぼ不可避です) そんな知らないと困るソフトの基本を少しでも学んでもらえたらと思います。

【使用教科書・教材・参考書】 □

◎テキスト:Illustrator CS6・Photoshop CS6 ◎制作に必要な資料・素材
◎データを保存する為の媒体(USBメモリやポータブルハードディスクなど) ◎筆記用具

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|--------------------|----------|----|-------------|---------|-------|-------|
| 科目名 (英) | デッサン I Dessin I | 必修 選択 | 選択 | 年次 | 1年 | 担当教員 | 磯部 聡 |
| 学科・専攻 | 総合マンガ科 | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 前期 |
| | | | | | | 曜日/時限 | 金曜3・4 |

【担当教員 実務者経験】

美術家:画廊・美術館企画展・アートプロジェクトなどに出品。1997・99年フリーマン財団海外派遣研究員としてU・S・Aへ給費留学。
デザインの仕事では、博覧会・イベント・劇場の舞台/空間のデザイン、デパート・店舗のディスプレイデザイン、南知多ビーチランドのペンギンプール造形デザイン、名鉄病院3号館病棟のヒーリングアート造形デザインなどを行っている。美術指導では、河合塾芸大美大進学コースや専門学校での実技指導経験を持つ。
現在、名古屋デザイン&テクノロジー専門学校の他、名古屋芸術大学・大学院で実技指導と絵画・彫刻・デザイン造形論の講義を担当している。

【授業の学習内容】

デッサンの授業では、絵を描くための基礎<観察・理解・描く>を学び養うことが目的である。
基礎訓練としてまずやるのは、目の前にある対象物「立体物」を見たとおりに描けること。対象をしっかりと観察し、描写力の向上を目指す。
根気強く努力して、『人間力』を高め、制作に取り組む姿勢が必要である。そして、気持ちを込めて描く必要がある。

【到達目標】

鉛筆は文字を書くための道具から、絵を描く道具となる。鉛筆を持った手のみで描くのではなく、身体全体を動かすイメージを持って描くことができる。
まずは、「強く描く」「濃く描く」に挑戦することができる。
描き進めている絵(画面)を確かめ、ミスマッチを修正し→観察し→描き→確認し→修正し描く→観察し→また描く。
このようなプロセスを繰り返し経験することができる。
<線表現>では、線の伸びやかさ・リズム感・硬い柔らかい・強弱のトレーニングをし、描くことができる。
<トーン表現(濃淡)>では、陰影・濃淡のトーンを学び、立体感を描くことができる。

授業計画・内容

| | |
|------|---|
| 1回目 | ●1限目 授業概要と使用画材の説明・鉛筆削り ●2限目 自己紹介自画像 自分の内面を描き、アピールして描く |
| 2回目 | ●手のデッサン(写真模写)手首・手のひら・指・全体のバランスを観察して描く、鉛筆削り |
| 3回目 | ●手のデッサン(写真模写)骨格・立体感・動作・表情を思考観察して描く。真っ黒になるまで、根気強く描く |
| 4回目 | ●松本人志を描く(写真模写)肩・首・頭部・顔・全体のバランスを観察し描く |
| 5回目 | ●松本人志を描く(写真模写)骨格・立体感・動作・表情を思考観察して描く。真っ黒になるまで、根気強く描く |
| 6回目 | ●石膏デッサン(アグリッパ・ビーナス頭像)手首・手のひら・指・全体のバランスを観察して描く、鉛筆削り |
| 7回目 | ●石膏デッサン(アグリッパ・ビーナス頭像)骨格・立体感・動作・表情を思考観察して描く。真っ黒になるまで、根気強く描く |
| 8回目 | ●自分の手をモチーフにデッサン(トーン表現と線表現)手首・手のひら・指・全体のバランスを観察して描く、鉛筆削り |
| 9回目 | ●自分の手をモチーフにデッサン(トーン表現と線表現)骨格・立体感・動作・表情を思考観察して描く。真っ黒になるまで、根気強く描く |
| 10回目 | ●自分の手をモチーフにデッサン(トーン表現と線表現)手首・手のひら・指・全体のバランスを観察して描く、鉛筆削り |
| 11回目 | ●自分の手をモチーフにデッサン(トーン表現と線表現)骨格・立体感・動作・表情を思考観察して描く。真っ黒になるまで、根気強く描く |
| 12回目 | ●自分の手をモチーフにデッサン(トーン表現と線表現) |
| 13回目 | ●自分の手をモチーフにデッサン(トーン表現と線表現) |
| 14回目 | ●自分の手をモチーフにデッサン(トーン表現と線表現)《前期評価課題》 |
| 15回目 | 講評・評価 |

評価基準
A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法
出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(提出課題)40% とする。

受講生へのメッセージ
<上手いデッサン>と<心を打つデッサン>という、大まかに二つの優れた<デッサン>がある。
* <上手いデッサン>は、技術的に優れたことに間違いはない。誰もがデッサンが上手くなりたいと思いたい。デッサン(描くこと)を毎日のように繰り返しトレーニングし、苦悩の中から手に入れた技術が裏打ちされたものだ。デッサンが上手くなるには、毎日のようにトレーニングする必要がある。
手を動かすとは、自分の目と身体・腕・手・指と頭脳を一体にし連携させることである。
* では、<心を打つデッサン>とは…『上手くなりたい』と願望して毎日のように繰り返しトレーニングするなかで、根気・粘り強さ・スピリッツと、描きまくる作業量が合わさって人間力として画面に現れる。自分が描いたデッサン(画面)を観た人は感動するのである。
* * 本校学生のほとんどは、入学時<デッサン>の経験が少ない。<デッサン>の授業が必要に思わないかもしれない。だが皆さんは「プロフェッショナル」を目指して入学している。必ず<デッサン>は必要な科目である。<デッサン>とは、ただ単に手を動かして紙(面)の上に線や色をつけることではない。脳を使わなくてはならないのだ。そして自分が描きやっているとジャッジしなくてはならない。手を動かすこと＝脳を使うこと、一体になることである。デッサンは「プロフェッショナル」として、自己を信頼する裏打ちされた実力であり、基本となるものである。

【使用教科書・教材・参考書】 □

<基本的に毎回授業で持ってくるもの> デッサン用具一式、課題によってはその都度連絡する。
《デッサン用具一式》鉛筆(H・HB・2B・4B・6B)・カッターナイフ・消しゴム(プラスチック消しゴム)・クリップ・マスキングテープ・B4クロッキー帳・B3クロッキー帳・B3ケント紙・パステル(水性)・色鉛筆・デスケール・定規(40cm以上)・ミリペン(0.03/0.05mm)

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|------------------------|----------|----|-------------|-------------|-------|-------|
| 科目名 (英) | デッサン I Dessin I | 必修 選択 | 選択 | 年次 | 1年 | 担当教員 | 磯部 聡 |
| 学科・専攻 | 総合マンガ科 | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 後期 |
| | | | | | | 曜日/時限 | 金曜3・4 |

【担当教員 実務者経験】

美術家:画廊・美術館企画展・アートプロジェクトなどに出品。1997・99年フリーマン財団海外派遣研究員としてU・S・Aへ給費留学。
デザインの仕事では、博覧会・イベント・劇場の舞台/空間のデザイン、デパート・店舗のディスプレイデザイン、南知多ビーチランドのペンギンプール造形デザイン、名鉄病院3号館病棟のヒーリングアート造形デザインなどを行っている。美術指導では、河合塾芸大美大進学コースや専門学校での実技指導経験を持つ。
現在、名古屋デザイン&テクノロジー専門学校の他、名古屋芸術大学・大学院で実技指導と絵画・彫刻・デザイン造形論の講義を担当している。

【授業の学習内容】

デッサンの授業では、絵を描くための基礎<観察・理解・描く>を学び養うことが目的である。
基礎訓練としてまずやるのは、目の前にある対象物「立体物」を見たとおりに描けること。対象をしっかりと観察し、描写力の向上を目指す。
根気強く努力して、『人間力』を高め、制作に取り組む姿勢が必要である。そして、気持ちを込めて描く必要がある。

【到達目標】

鉛筆は文字を書くための道具から、絵を描く道具となる。鉛筆を持った手のみで描くのではなく、身体全体を動かすイメージを持って描くことができる。
まずは、「強く描く」「濃く描く」に挑戦することができる。
描き進めている絵(画面)を確かめ、ミスマッチを修正し→観察し→描き→確認し→修正し描く→観察し→また描く。
このようなプロセスを繰り返し経験することができる。
<線表現>では、線の伸びやかさ・リズム感・硬い柔らかい・強弱のトレーニングをし、描くことができる。
<トーン表現(濃淡)>では、陰影・濃淡のトーンを学び、立体感を描くことができる。

授業計画・内容

| | |
|------|---|
| 1回目 | ●1限目 講評会(前期テスト課題)後期授業ガイダンス ●2限目 人物八頭身・プロポーションの捉え方 |
| 2回目 | ●人物八頭身・プロポーションの捉え方 人物デッサン(写真模写)① |
| 3回目 | ●人物デッサン(写真模写)② あたりの取り方 |
| 4回目 | ●人物デッサン(写真模写)③ 形態と動作の捉え方 |
| 5回目 | ●人物デッサン(写真模写)④ 確認修正、立体を意識しトーンで描く |
| 6回目 | ●人物デッサン(写真模写)⑤ 完成度・仕上がりの美しさ |
| 7回目 | ●人物デッサン(写真模写)⑥ 完成度・仕上がりの美しさ |
| 8回目 | ●人物デッサン(写真模写)⑦ 完成度・仕上がりの美しさ |
| 9回目 | ●幾何形体デッサン① 形態の捉え方レクチャー 形態のバランスを観察してあたりとる |
| 10回目 | ●幾何形体デッサン② トーンで描き進めながら形態の確認修正 |
| 11回目 | ●幾何形体デッサン③ 陰影を観察し、トーンを丁寧に描く |
| 12回目 | ●幾何形体デッサン④ 細部のこだわり描き込み |
| 13回目 | ●幾何形体デッサン⑤ 完成へ向けたさらなる描き込み |
| 14回目 | ●幾何形体デッサン⑥ 完成へ向けたさらなる描き込み |
| 15回目 | ●幾何形体デッサン⑦ 完成度仕上がりの美しさ |

評価基準
A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法
出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。

受講生へのメッセージ
<上手いデッサン>と<心を打つデッサン>という、大まかに二つの優れた<デッサン>がある。
* <上手いデッサン>は、技術的に優れたことに間違いはない。誰もがデッサンが上手くなりたいと思いたい。デッサン(描くこと)を毎日のように繰り返してトレーニングし、苦悩の中から手に入れた技術が裏打ちされたものだ。デッサンが上手くなるには、毎日のようにトレーニングする必要がある。
手を動かすとは、自分の目と身体・腕・手・指と頭脳を一体にし連携させることである。
* では、<心を打つデッサン>とは…『上手くなりたい』と願望して毎日のように繰り返してトレーニングするなかで、根気・粘り強さ・スピリッツと、描きまくる作業量が合わさって人間力として画面に現れる。自分が描いたデッサン(画面)を観た人は感動するのである。
* * 本校学生のほとんどは、入学時<デッサン>の経験が少ない。<デッサン>の授業が必要に思わないかもしれない。だが皆さんは「プロフェッショナル」を目指して入学している。必ず<デッサン>は必要な科目である。<デッサン>とは、ただ単に手を動かして紙(面)の上に線や色をつけることではない。脳を使わなくてはならないのだ。そして自分が描きやっているとジャッジしなくてはならない。手を動かすこと＝脳を使うこと、一体になることである。デッサンは「プロフェッショナル」として、自己を信頼する裏打ちされた実力であり、基本となるものである。

【使用教科書・教材・参考書】 □

<基本的に毎回授業で持ってくるもの> デッサン用具一式、課題によってはその都度連絡する。
≪デッサン用具一式≫鉛筆(H・HB・2B・4B・6B)・カッターナイフ・消しゴム(プラスチック消しゴム)・クリップ・マスキングテープ・B4クロッキー帳・B3クロッキー帳・B3ケント紙・パステル(水性)・色鉛筆・デスケール・定規(40cm以上)・ミリペン(0.03/0.05mm)

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|--------------------|----------|----|-------------|---------|-------|--------|
| 科目名 (英) | デッサンⅡ Dessin II | 必修 選択 | 選択 | 年次 | 2年 | 担当教員 | 磯部 聡 |
| 学科・専攻 | 総合デザイン科 GD/IL | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 前期 |
| | | | | | | 曜日/時限 | 木曜3.4限 |

【担当教員 実務者経験】
 美術家：画廊・美術館企画展・アートプロジェクトなどに出品。1997・99年フリーマン財団海外派遣研究員としてU・S・Aへ給費留学。
 デザインの仕事では、博覧会・イベント・劇場の舞台/空間のデザイン、デパート・店舗のディスプレイデザイン、南知多ビーチランドのペンギンプール造形デザイン、名鉄病院3号館病棟のヒーリングアート造形デザインなどを行っている。美術指導では、河合塾芸大美大進学コースや専門学校での実技指導経験を持つ。
 現在、名古屋デザイン&テクノロジー専門学校の他、名古屋芸術大学・大学院で実技指導と絵画・彫刻・デザイン造形論の講義を担当している。

【授業の学習内容】
 モチーフをくどのように見るのか><くどのように観察するのか>漠然と見ることから、意識して多角的に観察し描く。
 モチーフはくどんな物体になっているのか><全体と細部><骨格><ボリューム><質感><光と影><動作><奥行き><空間>を読み取り、どのように描くのか、ビジュアルビジョンを持つ。そして、自分が描いている途中の画面を評価し、どのように進めたら良いのか『思考力を養う』。
 描写力の向上を目指す。今季強く努力して、『人間力』を高め、制作に取り組む姿勢が必要である。そして、気持ちを込めて描く。

【到達目標】
 作業プロセスを組み立て、スピードアップ化をおこなうことができる。
 観察→描く→確認修正→観察→描く、今季強く、努力し、完成度を上げることができる。気持ちを込めて描くことができる。
 課題は難易度が高くなる。最後まで諦めない。石膏像デッサン・人物ヌード・コスチュームデッサン(モデル)、完成度の高い作品を完成させることができる。
 思考力・観察力・技術力=『美術力』を高めることができる。

| 授業計画・内容 | |
|--|---|
| 1回目 | ●前期授業ミーティングとデッサンルーム整理と掃除 ●2018年度後期制作課題合評会 ●石膏デッサン ラフ画(練習) |
| 2回目 | 石膏像デッサン * B3ケント紙 やわらかなタッチを使いながら対象物の全体を意識して、画面全体をラフで進める |
| 3回目 | 石膏像デッサン * 正面・背面を観察し、立体感を理解する、バランス・構図を確認する |
| 4回目 | 石膏像デッサン * 対象物の全体を観察し、立体感を意識する |
| 5回目 | 石膏像デッサン * 正面・側面など多角的な角度から観察する、骨格を意識する |
| 6回目 | 石膏像デッサン * 光の方向と影を観察して立体的にとらえる |
| 7回目 | 石膏像デッサン * 細部の位置関係を観察してバランスを見る |
| 8回目 | 石膏像デッサン * 細部の形を観察して描く、描き込んだ完成度 |
| 9回目 | ヌードデッサン * 画面レイアウトを考える。重心ラインと、八頭身をベースに全体のバランスを考えラフタッチから始める。 |
| 10回目 | ヌードデッサン * 重心・S字ライン・肩・腰・股・膝・カカトなど要点を捉え、トーンで柔らかく描き進める。 |
| 11回目 | ヌードデッサン * モデルポーズの動作を意識する(ロボットのような硬い動作ではない)、描きどころを見つける。 |
| 12回目 | ヌードデッサン * 立体的・骨格・筋肉・動作・肌の質感/色を意識する。描きこみを進める。ミスマッチを確認し修正することを忘れずに |
| 13回目 | ヌードデッサン * 描きこむバランスを考える。120%のチカラで完成度を上げていく。 |
| 14回目 | 講評会① |
| 15回目 | 講評会②/評価 |
| 評価基準 | A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。 |
| 評価方法 | 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(提出課題)40%とする。 |
| 受講生へのメッセージ | <上手いデッサン>と<心を打つデッサン>という、大まかに二つの優れた<デッサン>がある。 * <上手いデッサン>は、技術的に優れたことに間違いはない。誰もがデッサンが上手になりたいと思ひ願う。デッサン(描くこと)を毎日のように繰り返してトレーニングし、苦悩の中から手に入れた技術が裏打ちされたものだ。デッサンが上手くなるには、毎日のようにトレーニングする必要がある。 手を動かすとは、自分の目と身体・腕・手・指と頭脳を一体にし連携させることである。 * では、<心を打つデッサン>とは…『上手になりたい』と願望して毎日のように繰り返してトレーニングするなかで、根気・粘り強さ・スピリッツと、描きまくる作業量が合わさって人間力として画面に現れる。自分が描いたデッサン(画面)を観た人は感動するのである。 * * 本校学生のほとんどは、入学時<デッサン>の経験が少ない。<デッサン>の授業が必要に思わないかもしれない。だが皆さんは「プロフェッショナル」を目指して入学している。必ず<デッサン>は必要な科目である。<デッサン>とは、ただ単に手を動かして紙(面)の上に線や色をつけることではない。脳を使わなくてはならないのだ。そして自分が描きやっていることをジャッジしなくてはならない。手を動かすこと=脳を使うこと、一体になることである。デッサンは「プロフェッショナル」にとって、自己を信頼する裏打ちされた実力であり、基本となるものである。 * * <だから描かない、根気強く描く、スピード感を持って描く><<集中力・持続力・忍耐力=人間力となる>><<思考力・観察力・技術力=美術力となる>> 一人一人には独自の能力が内在している。能力に目覚めるには苦労が伴う。諦めないで努力を繰り返すしかない。スムーズに描けるようになったり、意識・感受性・世界観が生まれるはずだ・さらに、完成・情動がエネルギーとなって独自の表現力となる。 |
| 【使用教科書・教材・参考書】 | □ |
| <基本的に毎回授業で持ってくるもの> デッサン用具一式、課題によってはその都度連絡する。 <<デッサン用具一式>>鉛筆(H・HB・2B・4B・6B)・カッターナイフ・消しゴム(プラスチック消しゴム)・クリップ・マスキングテープ・B4クロッキー帳・B3クロッキー帳・B3ケント紙・パステル(水性)・色鉛筆・デスケール・定規(40cm以上)・ミリペン(0.03/0.05mm～) | |

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|----------------------|----------|----|-------------|-------------|-------|--------|
| 科目名 (英) | デッサンⅡ DessinⅡ | 必修 選択 | 選択 | 年次 | 2年 | 担当教員 | 磯部 聡 |
| 学科・専攻 | 総合マンガ科 | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 後期 |
| | | | | | | 曜日/時限 | 木曜3.4限 |

【担当教員 実務者経験】

美術家：画廊・美術館企画展・アートプロジェクトなどに出品。1997・99年フリーマン財団海外派遣研究員としてU・S・Aへ給費留学。
 デザインの仕事では、博覧会・イベント・劇場の舞台/空間のデザイン、デパート・店舗のディスプレイデザイン、南知多ビーチランドのペンギンプール造形デザイン、名鉄病院3号館病棟のヒーリングアート造形デザインなどを行っている。美術指導では、河合塾芸大美大進学コースや専門学校での実技指導経験を持つ。
 現在、名古屋デザイン&テクノロジー専門学校の他、名古屋芸術大学・大学院で実技指導と絵画・彫刻・デザイン造形論の講義を担当している。

【授業の学習内容】

モチーフをくどのように見るのか><どのように観察するのか>漠然と見ることから、意識して多角的に観察し描く。
 モチーフはくどんな物体になっているのか><全体と細部><骨格><ボリューム><質感><光と影><動作><奥行き><空間>を読み取り、どのように描くのか、ビジュアルビジョンを持つ。そして、自分が描いている途中の画面を評価し、どのように進めたら良いのか『思考力を養う』。
 描写力の向上を目指す。今季強く努力して、『人間力』を高め、制作に取り組む姿勢が必要である。そして、気持ちを込めて描く。

【到達目標】

作業プロセスを組み立て、スピードアップ化をおこなうことができる。
 観察→描く→確認修正→観察→描く、今季強く、努力し、完成度を上げることができる。気持ちを込めて描くことができる。
 課題は難易度が高くなる。最後まで諦めない。石膏像デッサン・人物ヌード・コスチュームデッサン(モデル)、完成度の高い作品を完成させることができる。
 思考力・観察力・技術力=『美術力』を高めることができる。

授業計画・内容

| | |
|------|---|
| 1回目 | ●幾何形体デッサン 形態の捉え方レクチャー① |
| 2回目 | ●幾何形体デッサン 形態の捉え方レクチャー② 形態のバランスを観察してアタリをとる |
| 3回目 | ●幾何形体 四角錐① トーンで描き進めながら形態の確認修正 |
| 4回目 | ●幾何形体 四角錐② 陰影を観察し、トーンを丁寧に描く |
| 5回目 | ●幾何形体 四角錐③ 細部にこだわり描き込み |
| 6回目 | ●幾何形体 円筒① 完成へ向けたさらなる描き込み |
| 7回目 | ●幾何形体 円筒② 完成へ向けたさらなる描き込み |
| 8回目 | ●幾何形体 円筒③ 完成へ向けたさらなる描き込み 講評会 |
| 9回目 | ●幾何形体 12面体① |
| 10回目 | ●幾何形体 12面体② |
| 11回目 | ●幾何形体 12面体③ |
| 12回目 | ●幾何形体 12面体④ 講評会 |
| 13回目 | ●一日課題<人物・動物・鳥・自動車・人工物・自然物> |
| 14回目 | ●一日課題<人物・動物・鳥・自動車・人工物・自然物> |
| 15回目 | ●一日課題<人物・動物・鳥・自動車・人工物・自然物> 講評会 |

評価基準
 A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法
 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(提出課題)40%とする。

受講生へのメッセージ
 <上手いデッサン>と<心を打つデッサン>という、大まかに二つの優れた<デッサン>がある。
 * <上手いデッサン>は、技術的に優れたことに間違いはない。誰もがデッサンが上手になりたいと思いたい。デッサン(描くこと)を毎日のように繰り返しトレーニングし、苦悩の中から手に入れた技術が裏打ちされたものだ。デッサンが上手くなるには、毎日のようにトレーニングする必要がある。
 手を動かすとは、自分の目と身体・腕・手・指と頭脳を一体にし連携させることである。
 * では、<心を打つデッサン>とは…『上手になりたい』と願望して毎日のように繰り返しトレーニングするなかで、根気・粘り強さ・スピリッツと、描きまくる作業量が合わさって人間力として画面に現れる。自分が描いたデッサン(画面)を観た人は感動するのである。
 * * 本校学生のほとんどは、入学時<デッサン>の経験が少ない。<デッサン>の授業が必要に思わないかもしれない。だが皆さんは<プロフェッショナル>を目指して入学している。必ず<デッサン>は必要な科目である。<デッサン>とは、ただ単に手を動かして紙(面)の上に線や色をつけることではない。脳を使わなくてはならないのだ。そして自分が描きやっていることをジャッジしなくてはならない。手を動かすこと=脳を使うこと、一体になることである。デッサンは<プロフェッショナル>にとって、自己を信頼する裏打ちされた実力であり、基本となるものである。
 * * <だから描かない、根気強く描く、スピード感を持って描く>><集中力・持続力・忍耐力=人間力となる>><思考力・観察力・技術力=美術力となる>>
 一人一人には独自の能力が内在している。能力に目覚めるには苦勞が伴う。諦めないで努力を繰り返すしかない。スムーズに描けるようになったり、意識・感受性・世界観が生まれるはずだ・さらに、完成・情動がエネルギーとなって独自の表現力となる。

【使用教科書・教材・参考書】 □

<基本的に毎回授業で持ってくるもの> デッサン用具一式、課題によってはその都度連絡する。
 <<デッサン用具一式>>鉛筆(H・HB・2B・4B・6B)・カッターナイフ・消しゴム(プラスチック消しゴム)・クリップ・マスキングテープ・B4クロッキー帳・B3クロッキー帳・B3ケント紙・パステル(水性)・色鉛筆・デスケール・定規(40cm以上)・ミリペン(0.03/0.05mm~)

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|---------------------------------|----------|----|-------------|-------------|-------|-------------|
| 科目名 (英) | マンガ制作 I Comic Creation I | 必修 選択 | 選択 | 年次 | 1 | 担当教員 | 瀧 玲子 |
| 学科・専攻 | 総合マンガ科 マンガ専攻 | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 前期 |
| | | | | | | 曜日/時限 | 木曜 / 1・2時限目 |

【担当教員 実務者経験】

少女漫画家としてデビュー。大阪校で講師として13年勤めた後、名古屋校へ転勤、現在に至る。
現在は歴史系学習漫画、企業向けマンガ、似顔絵等手がける。漫画家、イラストレーター。

【授業の学習内容】

漫画の描き方、組み立て方の基礎を学びます。
マンガにはテーマが必要です。このキャラクターでこのストーリーで読者に何を伝えたいのか、感じてほしいのか、実際にマンガをネタだしから描いていって理解していきます。
描いた作品は必ず出版社へ持ち込み、投稿して、ダメ出しや褒められることで次の作品への糧にしていきます。

【到達目標】

自分の目標、目的は何かを明確にして、その目標を成し遂げるためにはどうすればいいのかを具体的に考え、行動できるようになる。
✓切を常に意識して守れるようになる。

授業計画・内容

| | |
|------|---|
| 1回目 | 授業内容、ルール、1年間の授業の目標、道具の説明、漫画の描き方の簡単な手順を説明します。4P自己紹介漫画の制作の説明、過去の自己紹介漫画の公開、実際に描き始めます。□ |
| 2回目 | ネームの描き方指導(コマ割り、フキダシ、セリフ等)をします。自己紹介マンガのネーム制作、チェックをし、マンガの基本を知っていきます。 |
| 3回目 | 自己紹介マンガネームチェックをし、ネーム通った人は下描きに入ります。全員に下描きの仕方の説明をして、マンガを実際に描くためにはどんな知識が必要なのかを理解します。 |
| 4回目 | ネーム、下描きチェックをし、下描きできた人はペン入れをします。ここで改めてペン入れの説明をして、マンガは完成原稿でないという意味がないことを理解します。✓切についての話もして、プロの世界を自分事に置き換えられるようにします。□ |
| 5回目 | 4P自己紹介漫画 ✓切日。8P漫画(投稿、持ち込み)のキャラ表、プロット制作に入る。ここで改めてキャラ作りの重要性を話し、キャラ表、プロットを作ります。□ |
| 6回目 | (模写(トレス)①)プロになるためのマンガを描き始める前に、自分の好きな作家はどうやってマンガを描いているのかを知ります。□ |
| 7回目 | 8P漫画(投稿、持ち込み)の制作開始、改めて起承転結の話をします。商業誌でのタブーなどルール説明もします。□ |
| 8回目 | (個人指導)キャラ表、プロット、ネームチェックをします。□ |
| 9回目 | (個人指導)キャラ表、プロット、ネームチェックをします。ネームが通った人は下描きに入ってもらいます。早い人はペン入れまで行きます。□ |
| 10回目 | (個人指導)下描きチェックをします。ここで、背景など細かいテクニックについて改めて理解していきます。□ |
| 11回目 | (個人指導)ペン入れ、仕上げのチェックをします。 |
| 12回目 | 8P漫画✓切日。次の作品のネタ出し、キャラ表、プロットを作ります。ここから、自分の目指す雑誌を想定して、ページ数を決めます。 |
| 13回目 | 先週出してもらった漫画の講評会をします。自分の作品を他人に評価してもらい、また、他人の作品を評価することでお互いに気づかなかったことに気づく機会ができます。次の作品のネタ出し、キャラ表、プロットを作ります。 |
| 14回目 | (個人指導)キャラ表、プロット、ネームチェックをします。□ |
| 15回目 | 評価 |

| | |
|------------|--|
| 評価基準 | A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。 |
| 評価方法 | 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は、以下の割合にておこなう。 ◎完成原稿提出100%、ただし、プロット、ネーム、下描き等段階によって点数が変わります。 |
| 受講生へのメッセージ | |

【使用教科書・教材・参考書】 □

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|---------------------------------|----------|----|-------------|-------------|-------|-------------|
| 科目名 (英) | マンガ制作 I Comic Creation I | 必修 選択 | 選択 | 年次 | 1 | 担当教員 | 瀧 玲子 |
| 学科・専攻 | 総合マンガ科 マンガ専攻 | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 後期 |
| | | | | | | 曜日/時限 | 木曜 / 1・2時限目 |

【担当教員 実務者経験】

少女漫画家としてデビュー。大阪校で講師として13年勤めた後、名古屋校へ転勤、現在に至る。
現在は歴史系学習漫画、企業向けマンガ、似顔絵等手がける。漫画家、イラストレーター。

【授業の学習内容】

漫画の描き方、組み立て方の基礎を学びます。
マンガにはテーマが必要です。このキャラクターでこのストーリーで読者に何を伝えたいのか、感じてほしいのか、実際にマンガをネタだしから描いていって理解していきます。
描いた作品は必ず出版社へ持ち込み、投稿して、ダメ出しや褒められることで次の作品への糧にしていきます。

【到達目標】

自分の目標、目的は何かを明確にして、その目標を成し遂げるためにはどうすればいいのかを具体的に考え、行動できるようになる。
✓切を常に意識して守れるようになる。

授業計画・内容

| | |
|------|--------------------------|
| 1回目 | EXTRA、持込みに向けての作品制作 |
| 2回目 | EXTRA、持込みに向けての作品制作 |
| 3回目 | EXTRA、持込みに向けての作品制作 |
| 4回目 | EXTRA、持込みに向けての作品制作 |
| 5回目 | EXTRA、持込みに向けての作品制作 |
| 6回目 | マンガ制作 好きな漫画家の1ページトレス① |
| 7回目 | マンガ制作 好きな漫画家の1ページトレス② |
| 8回目 | マンガ制作 好きな漫画家の1ページトレス③ |
| 9回目 | マンガ制作 好きな漫画家の1ページトレス④ |
| 10回目 | 制作展、持込みに向けてのマンガ制作 |
| 11回目 | 制作展、持込みに向けてのマンガ制作 |
| 12回目 | 制作展、持込みに向けてのマンガ制作 |
| 13回目 | 制作展、持込みに向けてのマンガ制作 |
| 14回目 | 制作展、持込みに向けてのマンガ制作 |
| 15回目 | 評価 |

評価基準
A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法
出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。
なお、本授業における技術評価は、以下の割合にておこなう。
◎完成原稿提出100%、ただし、プロット、ネーム、下描き等段階によって点数が変わります。

受講生への
メッセージ

【使用教科書・教材・参考書】 □

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|---------------------------------|----------|----|-------------|-------------|-------|-------------|
| 科目名 (英) | マンガ制作Ⅱ Comic Creation II | 必修 選択 | 選択 | 年次 | 2 | 担当教員 | 瀧 玲子 |
| | | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 前期 |
| 学科・専攻 | 総合マンガ科 マンガ専攻 | | | | | 曜日/時限 | 火曜 / 1・2時限目 |

【担当教員 実務者経験】

少女漫画家としてデビュー。大阪校で講師として13年勤めた後、名古屋校へ転勤、現在に至る。
現在は歴史系学習漫画、企業向けマンガ、似顔絵等手がける。漫画家、イラストレーター。

【授業の学習内容】

漫画の描き方、組み立て方の基礎を学びます。
マンガにはテーマが必要です。このキャラクターでこのストーリーで読者に何を伝えたいのか、感じてほしいのか、実際にマンガをネタだしから描いていって理解していきます。
描いた作品は必ず出版社へ持ち込み、投稿して、ダメ出しや褒められることで次の作品への糧にしていきます。

【到達目標】

自分の目標、目的は何かを明確にして、その目標を成し遂げるためにはどうすればいいのかを具体的に考え、行動できるようになる。
〆切を常に意識して守れるようになる。

授業計画・内容

| | |
|------|---|
| 1回目 | (投稿用マンガ制作)面談で自分の目標を明確にするため、前期中の細かいスケジュールをたてます。プロット、ネームチェックをします。 ※就職希望の3年生は要相談で、前期中に就職を決められるように応援します。 |
| 2回目 | ※基本的に個人指導です(投稿用マンガ制作)プロット、ネームチェックをします。□ |
| 3回目 | (投稿用マンガ制作)ネームチェック、できた人から下描きに入ります。□ |
| 4回目 | (投稿用マンガ制作)下描き、下描きチェックをします。 |
| 5回目 | (投稿用マンガ制作)下描き、下描きチェック、出来た人からペン入れ、ペン入れチェックをします。前期3分の1の段階でスケジュール確認をします。 |
| 6回目 | (投稿用マンガ制作)下描き、下描きチェック、出来た人からペン入れ、ペン入れチェックをします。 |
| 7回目 | (投稿用マンガ制作)ペン入れ、ペン入れ、仕上げチェックをします。持ち込みの指導をします。 |
| 8回目 | (投稿用マンガ制作)1作目〆切。2作目キャラ表、プロットチェックをします。ここで前期半分過ぎたのでスケジュール確認をします。 |
| 9回目 | (投稿用マンガ制作)2作目プロット、ネームチェックをします。 |
| 10回目 | (投稿用マンガ制作)2作目、ネーム、下描きチェックをします。 |
| 11回目 | (投稿用マンガ制作)2作目、ネーム、下描きチェックをします。 |
| 12回目 | (投稿用マンガ制作)2作目、下描き、ペン入れチェックをします。夏休み中の作品チェックについて話をします。 |
| 13回目 | (投稿用マンガ制作)2作目、下描き、ペン入れ、仕上げチェックをします。持ち込み指導します。 |
| 14回目 | (投稿用マンガ制作)2作目〆切。次の作品のネタ出し、キャラ表を作ります。 |
| 15回目 | 評価 |

評価基準
A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法
出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。
なお、本授業における技術評価は、以下の割合にておこなう。
◎完成原稿提出100%、ただし、プロット、ネーム、下描き等段階によって点数が変わります。

**受講生への
メッセージ**

【使用教科書・教材・参考書】 □

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|---------------------------------|----------|----|-------------|-------------|-------|-------------|
| 科目名 (英) | マンガ制作Ⅱ Comic Creation II | 必修 選択 | 選択 | 年次 | 2 | 担当教員 | 瀧 玲子 |
| | | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 後期 |
| 学科・専攻 | 総合マンガ科 マンガ専攻 | | | | | 曜日/時限 | 火曜 / 1・2時限目 |

【担当教員 実務者経験】

少女漫画家としてデビュー。大阪校で講師として13年勤めた後、名古屋校へ転勤、現在に至る。
現在は歴史系学習漫画、企業向けマンガ、似顔絵等手がける。漫画家、イラストレーター。

【授業の学習内容】

漫画の描き方、組み立て方の基礎を学びます。
マンガにはテーマが必要です。このキャラクターでこのストーリーで読者に何を伝えたいのか、感じてほしいのか、実際にマンガをネタだしから描いていって理解していきます。
描いた作品は必ず出版社へ持ち込み、投稿して、ダメ出しや褒められることで次の作品への糧にしていきます。

【到達目標】

自分の目標、目的は何かを明確にして、その目標を成し遂げるためにはどうすればいいのかを具体的に考え、行動できるようになる。
✓切を常に意識して守れるようになる。

授業計画・内容

| | |
|------|---|
| 1回目 | (投稿用マンガ制作)面談で自分の目標を明確にするため、前期中の細かいスケジュールをたてます。プロット、ネームチェックをします。 ※就職希望の3年生は要相談で、前期中に就職を決められるように応援します。 |
| 2回目 | ※基本的に個人指導です(投稿用マンガ制作)プロット、ネームチェックをします。□ |
| 3回目 | (投稿用マンガ制作)ネームチェック、できた人から下描きに入ります。□ |
| 4回目 | (投稿用マンガ制作)下描き、下描きチェックをします。 |
| 5回目 | (投稿用マンガ制作)下描き、下描きチェック、出来た人からペン入れ、ペン入れチェックをします。前期3分の1の段階でスケジュール確認をします。 |
| 6回目 | (投稿用マンガ制作)下描き、下描きチェック、出来た人からペン入れ、ペン入れチェックをします。 |
| 7回目 | (投稿用マンガ制作)ペン入れ、ペン入れ、仕上げチェックをします。持ち込みの指導をします。 |
| 8回目 | (投稿用マンガ制作)3作目✓切。2作目キャラ表、プロットチェックをします。ここで前期半分過ぎたのでスケジュール確認をします。 |
| 9回目 | (投稿用マンガ制作)3作目プロット、ネームチェックをします。 |
| 10回目 | (投稿用マンガ制作)3作目、ネーム、下描きチェックをします。 |
| 11回目 | (投稿用マンガ制作)4作目、ネーム、下描きチェックをします。 |
| 12回目 | (投稿用マンガ制作)4作目、下描き、ペン入れチェックをします。夏休み中の作品チェックについて話をします。 |
| 13回目 | (投稿用マンガ制作)4作目、下描き、ペン入れ、仕上げチェックをします。持ち込み指導します。 |
| 14回目 | (投稿用マンガ制作)4作目✓切。次の作品のネタ出し、キャラ表を作ります。 |
| 15回目 | 評価 |

| | |
|------|---|
| 評価基準 | A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。 |
|------|---|

| | |
|------|---|
| 評価方法 | 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は、以下の割合にておこなう。 ◎完成原稿提出100%、ただし、プロット、ネーム、下描き等段階によって点数が変わります。 |
|------|---|

| | |
|------------|--|
| 受講生へのメッセージ | |
|------------|--|

【使用教科書・教材・参考書】 □

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|-------------------------------|----------|----|-------------|-------------|-------|-------------|
| 科目名 (英) | マンガ制作Ⅲ Comic CreationⅢ | 必修 選択 | 選択 | 年次 | 3 | 担当教員 | 瀧 玲子 |
| | | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 前期 |
| 学科・専攻 | 総合マンガ科 マンガ専攻 | | | | | 曜日/時限 | 金曜 / 1・2時限目 |

【担当教員 実務者経験】

少女漫画家としてデビュー。大阪校で講師として13年勤めた後、名古屋校へ転勤、現在に至る。
現在は歴史系学習漫画、企業向けマンガ、似顔絵等手がける。漫画家、イラストレーター。

【授業の学習内容】

漫画の描き方、組み立て方の基礎を学びます。
マンガにはテーマが必要です。このキャラクターでこのストーリーで読者に何を伝えたいのか、感じてほしいのか、実際にマンガをネタだしから描いていって理解していきます。
描いた作品は必ず出版社へ持ち込み、投稿して、ダメ出しや褒められることで次の作品への糧にしていきます。

【到達目標】

自分の目標、目的は何かを明確にして、その目標を成し遂げるためにはどうすればいいのかを具体的に考え、行動できるようになる。
〆切を常に意識して守れるようになる。

授業計画・内容

| | |
|------|---|
| 1回目 | (投稿用マンガ制作)面談で自分の目標を明確にするため、前期中の細かいスケジュールをたてます。プロット、ネームチェックをします。 ※就職希望の3年生は要相談で、前期中に就職を決められるように応援します。 |
| 2回目 | ※基本的に個人指導です(投稿用マンガ制作)プロット、ネームチェックをします。□ |
| 3回目 | (投稿用マンガ制作)ネームチェック、できた人から下描きに入ります。□ |
| 4回目 | (投稿用マンガ制作)下描き、下描きチェックをします。 |
| 5回目 | (投稿用マンガ制作)下描き、下描きチェック、出来た人からペン入れ、ペン入れチェックをします。前期3分の1の段階でスケジュール確認をします。 |
| 6回目 | (投稿用マンガ制作)下描き、下描きチェック、出来た人からペン入れ、ペン入れチェックをします。 |
| 7回目 | (投稿用マンガ制作)ペン入れ、ペン入れ、仕上げチェックをします。持ち込みの指導をします。 |
| 8回目 | (投稿用マンガ制作)1作目〆切。2作目キャラ表、プロットチェックをします。ここで前期半分過ぎたのでスケジュール確認をします。 |
| 9回目 | (投稿用マンガ制作)2作目プロット、ネームチェックをします。 |
| 10回目 | (投稿用マンガ制作)2作目、ネーム、下描きチェックをします。 |
| 11回目 | (投稿用マンガ制作)2作目、ネーム、下描きチェックをします。 |
| 12回目 | (投稿用マンガ制作)2作目、下描き、ペン入れチェックをします。夏休み中の作品チェックについて話をします。 |
| 13回目 | (投稿用マンガ制作)2作目、下描き、ペン入れ、仕上げチェックをします。持ち込み指導します。 |
| 14回目 | (投稿用マンガ制作)2作目〆切。次の作品のネタ出し、キャラ表を作ります。 |
| 15回目 | 評価 |

評価基準
A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法
出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。
なお、本授業における技術評価は、以下の割合にておこなう。
◎完成原稿提出100%、ただし、プロット、ネーム、下描き等段階によって点数が変わります。

**受講生への
メッセージ**

【使用教科書・教材・参考書】 □

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|-------------------------------|----------|----|-------------|-------------|-------|-------------|
| 科目名 (英) | マンガ制作Ⅲ Comic CreationⅢ | 必修 選択 | 選択 | 年次 | 3 | 担当教員 | 瀧 玲子 |
| | | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 後期 |
| 学科・専攻 | 総合マンガ科 マンガ専攻 | | | | | 曜日/時限 | 火曜 / 1・2時限目 |

【担当教員 実務者経験】

少女漫画家としてデビュー。大阪校で講師として13年勤めた後、名古屋校へ転勤、現在に至る。
現在は歴史系学習漫画、企業向けマンガ、似顔絵等手がける。漫画家、イラストレーター。

【授業の学習内容】

漫画の描き方、組み立て方の基礎を学びます。
マンガにはテーマが必要です。このキャラクターでこのストーリーで読者に何を伝えたいのか、感じてほしいのか、実際にマンガをネタだしから描いていって理解していきます。
描いた作品は必ず出版社へ持ち込み、投稿して、ダメ出しや褒められることで次の作品への糧にしていきます。

【到達目標】

自分の目標、目的は何かを明確にして、その目標を成し遂げるためにはどうすればいいのかを具体的に考え、行動できるようになる。
〆切を常に意識して守れるようになる。

授業計画・内容

| | |
|------|---|
| 1回目 | (投稿用マンガ制作)面談で自分の目標を明確にするため、前期中の細かいスケジュールをたてます。プロット、ネームチェックをします。 ※就職希望の3年生は要相談で、前期中に就職を決められるように応援します。 |
| 2回目 | ※基本的に個人指導です(投稿用マンガ制作)プロット、ネームチェックをします。□ |
| 3回目 | (投稿用マンガ制作)ネームチェック、できた人から下描きに入ります。□ |
| 4回目 | (投稿用マンガ制作)下描き、下描きチェックをします。 |
| 5回目 | (投稿用マンガ制作)下描き、下描きチェック、出来た人からペン入れ、ペン入れチェックをします。前期3分の1の段階でスケジュール確認をします。 |
| 6回目 | (投稿用マンガ制作)下描き、下描きチェック、出来た人からペン入れ、ペン入れチェックをします。 |
| 7回目 | (投稿用マンガ制作)ペン入れ、ペン入れ、仕上げチェックをします。持ち込みの指導をします。 |
| 8回目 | (投稿用マンガ制作)3作目〆切。2作目キャラ表、プロットチェックをします。ここで前期半分過ぎたのでスケジュール確認をします。 |
| 9回目 | (投稿用マンガ制作)3作目プロット、ネームチェックをします。 |
| 10回目 | (投稿用マンガ制作)3作目、ネーム、下描きチェックをします。 |
| 11回目 | (投稿用マンガ制作)4作目、ネーム、下描きチェックをします。 |
| 12回目 | (投稿用マンガ制作)4作目、下描き、ペン入れチェックをします。夏休み中の作品チェックについて話をします。 |
| 13回目 | (投稿用マンガ制作)4作目、下描き、ペン入れ、仕上げチェックをします。持ち込み指導します。 |
| 14回目 | (投稿用マンガ制作)4作目〆切。次の作品のネタ出し、キャラ表を作ります。 |
| 15回目 | 評価 |

| | |
|------|---|
| 評価基準 | A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。 |
|------|---|

| | |
|------|---|
| 評価方法 | 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は、以下の割合にておこなう。 ◎完成原稿提出100%、ただし、プロット、ネーム、下描き等段階によって点数が変わります。 |
|------|---|

| | |
|------------|--|
| 受講生へのメッセージ | |
|------------|--|

【使用教科書・教材・参考書】 □

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|--|----------|----|-------------|-------------|-------|---------|
| 科目名 (英) | コミックイラスト制作 I Comic illustration I | 必修 選択 | 選択 | 年次 | 1 | 担当教員 | 磯部 香里 |
| 学科・コース | 総合マンガ科 コミックイラスト | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 前期 |
| | | | | | | 曜日・時限 | 金曜/1・2限 |

【担当教員 実務者経験】

本校卒業後、アシスタントを経てフリーランスで活動開始。野村不動産・小田急不動産・伊藤忠商事・中日文化センターなどのイラストを制作。日本グラフィックデザイナー協会(JAGDA)正会員。

【授業の学習内容】

Clipstudioの操作方法を理解し、イラストに対する描き方を学び制作を通してスキルと技術を身につける。

【到達目標】

一枚イラストを作る上でのデジタル基本操作が出来るようになる。

授業計画・内容

| | |
|------|--|
| 1回目 | (オリエンテーション) Clipstudioを使用したデジタル作品についての基本を理解する。 |
| 2回目 | (実習①) テーマに沿ったレイアウトの作り方を理解し、ラフデザインが出来るようになる。 |
| 3回目 | トレースする際のポイントを理解し、出来るようになる。 |
| 4回目 | 様々な塗りの技法を学び、自分の塗り方が出来るようになる。 |
| 5回目 | ブラッシュアップについて理解し、イラストに反映出来るようになる。 |
| 6回目 | (聴講①) 実習①で制作した作品講評。他者の作品と比較をする事で足りないものを理解する。 |
| 7回目 | (聴講②) RGB・CMYKなど色の特性を学び、オリジナルカラーが作れるようになる。 |
| 8回目 | (実習②) 実習①で学んだレイアウトの作り方を活かし、複数のラフデザインが出来るようになる。 |
| 9回目 | 実習①で学んだトレース技法を使い、綺麗な線が描けるようになる。 |
| 10回目 | 実習①で学んだ塗りの技法で描けるようになる。(ベース) |
| 11回目 | 実習①で学んだ塗りの技法で描けるようになる。(人物の陰影) |
| 12回目 | 実習①で学んだ塗りの技法で描けるようになる。(背景の陰影) |
| 13回目 | ブラッシュアップを通じたスキルの向上と様々なメディアに対応したデータの作り方を理解する。 |
| 14回目 | (実習③) 様々なモチーフの描き方を学び、カットイラストを描けるようになる。 |
| 15回目 | 補習 |

| | |
|------------|---|
| 評価基準 | A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。 |
| 評価方法 | 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。 なお、本授業における技術評価は、以下の割合にておこなう。 ◎完成原稿提出100%、ただし、プロット、ネーム、下描き等段階によって点数が変わります。 |
| 受講生へのメッセージ | |

【使用教科書・教材・参考書】

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|--|----------|----|-------------|-------------|-------|---------|
| 科目名 (英) | コミックイラスト制作 I Comic illustration I | 必修 選択 | 選択 | 年次 | 1 | 担当教員 | 磯部 香里 |
| 学科・コース | 総合マンガ科 コミックイラスト | 授業 形態 | 実習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 後期 |
| | | | | | | 曜日・時限 | 月曜/1・2限 |

【担当教員 実務者経験】

本校卒業後、アシスタントを経てフリーランスで活動開始。野村不動産・小田急不動産・伊藤忠商事・中日文化センターなどのイラストを制作。日本グラフィックデザイナー協会(JAGDA)正会員。

【授業の学習内容】

- ・前半はエクストラ作品の制作。前期で学んだスキルを活かして一枚イラストのクオリティを上げる。
- ・質感の表現、細かい描きこみを習得する。
- ・一つの固定概念に縛られず作品への見方、描き方の改善。

【到達目標】

- ・デジタル作業を通じ、描き込む力を身につける。
- ・応用技術を学ぶことでさらなる絵の表現の幅を広げる。
- ・描く作品の価値を高めていく。

授業計画・内容

| | |
|------|---|
| 1回目 | 塗り練習/空気遠近法について |
| 2回目 | EXTRAイラスト制作 |
| 3回目 | EXTRAイラスト制作 |
| 4回目 | EXTRAイラスト制作 |
| 5回目 | EXTRAイラスト制作 |
| 6回目 | EXTRAイラスト制作[最終チェック日] ※この授業の課題としても評価します。 ※教務へ提出した作品を元に成績付けへ反映します。 |
| 7回目 | EXTRAイラスト制作 |
| 8回目 | EXTRAイラスト制作 |
| 9回目 | EXTRAイラスト制作 |
| 10回目 | EXTRAイラスト制作 |
| 11回目 | EXTRAイラスト制作 |
| 12回目 | EXTRAイラスト制作 |
| 13回目 | WeareNCAイラスト制作[最終チェック日] ※この授業の課題としても評価します。 ※教務へ提出した作品を元に成績付けへ反映します。 |
| 14回目 | WeareNCAに向けた名刺制作 |
| 15回目 | 補習 |

評価基準
A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法
出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40% とする。
なお、本授業における技術評価は、以下の割合にておこなう。
◎完成原稿提出100%、ただし、プロット、ネーム、下描き等段階によって点数が変わります。

**受講生への
メッセージ**

【使用教科書・教材・参考書】 □

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|-------------------------------|----------|----|-------------|-------------|-------|---------|
| 科目名 (英) | 小説制作 I Story Writing I | 必修 選択 | 選択 | 年次 | 1 | 担当教員 | 堀川 泰伝 |
| 学科・専攻 | 総合マンガ科・ライトノベル&小説作家専攻 | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 前期 |
| | | | | | | 曜日/時限 | 水曜/3・4限 |

【担当教員 実務者経験】

出版社勤務、フリーランスエディター、編集プロダクション経営等、出版業界に編集者として28年間関わる。読みやすい文章にこだわりを持ち続ける。

【授業の学習内容】

何かを作り形にする、そのための基礎を学ぶ。ここで言う編集とは広義の意味の編集をさす。すなわち小説、雑誌にこだわらず、ゲームや音楽、シナリオ、アニメーションなどあらゆるジャンルから創りたいものを自ら見付けチームを組んで制作する。そのために必須な校正を学び基礎能力の向上を図った上でクオリティーの高い作品を作るスキルを身に付ける。

【到達目標】

それぞれの作品に必要なコンテンツは他専攻の学生とのコラボレーションにより入手する。制作を通じてプロデュース、ディレクションなどを学び作業の効率性やチームワーク、達成感の重要性を体験する。

授業計画・内容

| | |
|------|---------------------------------|
| 1回目 | 自己紹介、それぞれの目標、得意分野を聞く |
| 2回目 | (基礎講義)シラバスの説明、授業の進め方、注意点 |
| 3回目 | (基礎講義)出版界の概要、印税の仕組み、公募の見方 |
| 4回目 | (基礎講義)電子書籍と紙媒体、書籍と雑誌、プレゼンの方法論 |
| 5回目 | 冊子作成のためのオリエンテーション |
| 6回目 | (基礎講義)文学史1「古典と純文学」 |
| 7回目 | (基礎講義)文学史2「戦後の文学界」「大衆文学とライトノベル」 |
| 8回目 | (課外授業1)鶴舞図書館 我が一冊 |
| 9回目 | (課外授業1)大須界限 取材する着眼点 |
| 10回目 | (制作作業)チーム作業の進め方と個人の役割 |
| 11回目 | 制作内容プレゼンテーション |
| 12回目 | (制作作業)問題点の解決 |
| 13回目 | (制作作業)校正の意義 |
| 14回目 | (制作作業)発注と納品 |
| 15回目 | 評価 |

評価基準 A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。

**受講生への
メッセージ**

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|-------------------------------|----------|----|-------------|-------------|-------|---------|
| 科目名 (英) | 小説制作 I Story Writing I | 必修 選択 | 選択 | 年次 | 1 | 担当教員 | 堀川 泰伝 |
| 学科・専攻 | 総合マンガ科・ライトノベル&小説作家専攻 | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 後期 |
| | | | | | | 曜日/時限 | 水曜/3・4限 |

【担当教員 実務者経験】

出版社勤務、フリーランスエディター、編集プロダクション経営等、出版業界に編集者として28年間関わる。読みやすい文章にこだわりを持ち続ける。

【授業の学習内容】

何かを作り形にする、そのための基礎を学ぶ。ここで言う編集とは広義の意味の編集をさす。すなわち小説、雑誌にこだわらず、ゲームや音楽、シナリオ、アニメーションなどあらゆるジャンルから創りたいものを自ら見付けチームを組んで制作する。そのために必須な校正を学び基礎能力の向上を図った上でクオリティーの高い作品を作るスキルを身に付ける。

【到達目標】

それぞれの作品に必要なコンテンツは他専攻の学生とのコラボレーションにより入手する。制作を通じてプロデュース、ディレクションなどを学び作業の効率性やチームワーク、達成感の重要性を体験する。

授業計画・内容

| | |
|------|--------------------------------------|
| 1回目 | 前期進捗度の確認と後期目標の確認(個別) 後期スケジュールを作り確認する |
| 2回目 | 作品集講評① 後期の校正講義の進め方について 編集部的人员、役割の確定 |
| 3回目 | 作品集講評② 編集作業 校正講義① |
| 4回目 | 編集作業 校正講義② 編集講義① |
| 5回目 | 編集プレゼンテーション |
| 6回目 | 編集入稿スケジュールの確定 作品集の採点発表 作品集講評(個別) |
| 7回目 | 編集作業 校正講義③ 編集講義② |
| 8回目 | 取材実習(屋外) |
| 9回目 | 編集講義(個別編集物について) |
| 10回目 | 編集作業 校正講義④ |
| 11回目 | 編集作業 校正講義⑤ |
| 12回目 | 卒業・進級展入稿開始 制作予算の最終確認 |
| 13回目 | 編集作業 校正講義⑥ |
| 14回目 | 卒業・進級展最終調整 展示に関する確認 後期反省点確認 |
| 15回目 | 評価 |

| | |
|------------|---|
| 評価基準 | A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。 |
| 評価方法 | 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 |
| 受講生へのメッセージ | |

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|-----------------------------|----------|----|-------------|-------------|-------|--------|
| 科目名 (英) | 小説制作Ⅱ Story WritingⅡ | 必修 選択 | 選択 | 年次 | 2 | 担当教員 | 堀川 泰伝 |
| 学科・専攻 | 総合マンガ科・ライトノベル&小説作家専攻 | 授業 形態 | 実習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 前期 |
| | | | | | | 曜日/時限 | 水曜1・2限 |

【担当教員 実務者経験】

出版社勤務、フリーランスエディター、編集プロダクション経営等、出版業界に編集者として28年間関わる。読みやすい文章にこだわりを持ち続ける。

【授業の学習内容】

何かを作り形にする、そのための基礎を学ぶ。ここで言う編集とは広義の意味の編集をさす。すなわち小説、雑誌にこだわらず、ゲームや音楽、シナリオ、アニメーションなどあらゆるジャンルから創りたいものを自ら見付けチームを組んで制作する。そのために必須な校正を学び基礎能力の向上を図った上でクオリティーの高い作品を作るスキルを身に付ける。

【到達目標】

それぞれの作品に必要なコンテンツは他専攻の学生とのコラボレーションにより入手する。制作を通じてプロデュース、ディレクションなどを学び作業の効率性やチームワーク、達成感の重要性を体験する。

授業計画・内容

| | |
|------|--------------------------------|
| 1回目 | 昨年度の反省点の発表。今年度前期の目標を各自決めて発表する。 |
| 2回目 | (取材講義1)人物取材の進め方 |
| 3回目 | (取材講義2)エリア取材の進め方 |
| 4回目 | (取材講義3)商品取材の進め方 |
| 5回目 | オリエンテーション 編集部員の勧誘 |
| 6回目 | (編集講義1)コンセプトの立て方 |
| 7回目 | (編集講義2)タイトル、小見出しの作り方 |
| 8回目 | (取材実践1)大須エリア、店舗 |
| 9回目 | (取材実践2)栄エリア、通り |
| 10回目 | (制作作業)ミス、トラブルの解決法 |
| 11回目 | プレゼンテーション |
| 12回目 | (制作作業)問題点对応 |
| 13回目 | (制作作業)問題点对応 |
| 14回目 | (制作作業)問題点对応 |
| 15回目 | 評価 |

評価基準 A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。

**受講生への
メッセージ**

【使用教科書・教材・参考書】

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|-----------------------------|----------|----|-------------|-------------|-------|--------|
| 科目名 (英) | 小説制作Ⅱ Story WritingⅡ | 必修 選択 | 選択 | 年次 | 2 | 担当教員 | 堀川 泰伝 |
| 学科・専攻 | 総合マンガ科・ライトノベル&小説作家専攻 | 授業 形態 | 実習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 後期 |
| | | | | | | 曜日/時限 | 水曜1・2限 |

【担当教員 実務者経験】

出版社勤務、フリーランスエディター、編集プロダクション経営等、出版業界に編集者として28年間関わる。読みやすい文章にこだわりを持ち続ける。

【授業の学習内容】

何かを作り形にする、そのための基礎を学ぶ。ここで言う編集とは広義の意味の編集をさす。すなわち小説、雑誌にこだわらず、ゲームや音楽、シナリオ、アニメーションなどあらゆるジャンルから創りたいものを自ら見付けチームを組んで制作する。そのために必須な校正を学び基礎能力の向上を図った上でクオリティーの高い作品を作るスキルを身に付ける。

【到達目標】

それぞれの作品に必要なコンテンツは他専攻の学生とのコラボレーションにより入手する。制作を通じてプロデュース、ディレクションなどを学び作業の効率性やチームワーク、達成感の重要性を体験する。

授業計画・内容

| | |
|------|---------------------------------------|
| 1回目 | 前期進捗度の確認と後期目標の確認(個別) 後期スケジュールを作り確認する |
| 2回目 | 全国作品集講評① 後期の校正講義の進め方について 編集部的人员、役割の確定 |
| 3回目 | 全国作品集講評② 編集作業 |
| 4回目 | 編集作業 校正講義① |
| 5回目 | 編集プレゼンテーション |
| 6回目 | 編集作業 校正講義② |
| 7回目 | 編集作業 公募添削 |
| 8回目 | 編集作業 公募添削 |
| 9回目 | 編集作業 公募添削 |
| 10回目 | 編集作業 公募添削 |
| 11回目 | 編集作業 公募添削 |
| 12回目 | 編集作業 校正講義③ |
| 13回目 | 編集作業 校正講義④ |
| 14回目 | 卒業・進級展最終調整 展示に関する確認 卒業生に贈る言葉 |
| 15回目 | 評価 |

評価基準 A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。

**受講生への
メッセージ**

【使用教科書・教材・参考書】

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|-------------------------|----------|----|-------------|---------|------|---------------|
| 科目名 (英) | 小説制作Ⅲ Story WritingⅢ | 必修 選択 | 選択 | 年次 | 3 | 担当教員 | 近藤 萌苑 |
| 学科・専攻 | 総合マンガ科 ライトノベル&小説作家専攻 | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 前期 火曜/1・2限 |

【担当教員 実務者経験】

大学等の教育機関や企業をクライアントとして、その広報活動に携わるコピーライター。リクルーティングアドを中心に企画から制作までを行っている。媒体は、パンフレット、リーフレット、ポスター、雑誌、webサイトなど。AD creative office 広告島 所属。

【授業の学習内容】

各刊行レーベルが開催する新人賞に投稿することは、デビューへの王道。そこで本授業では今現在、どんなジャンルに、どんな出版社(レーベル)、どんな新人賞が存在するのかを徹底的に研究。たくさんの選択肢の中から最も自作に合う賞を見つけた上で、賞レースを勝ち抜くための作り込みをしていく。

【到達目標】

- 新人賞の一次、二次、最終専攻を通過していくために「受賞作」にできる限り多く目を通せる人になること。
- レーベルの傾向や時代の流れがどんどん変わっていくライトノベル界隈だけに「毎年、読み続ける」癖をつけること。
- 研究分析を繰り返すことで、単純に読者としてだけでなく、作り手の立場で「受賞傾向」を読み解く能力を養う。

授業計画・内容

| | |
|------|--|
| 1回目 | 人気フレームからオリジナルを生み出す①【演習】想定外の異変編……繰り返せば、テンプレを使って次々物語を紡ぐ技量が備わってくる。 |
| 2回目 | 人気フレームからオリジナルを生み出す②【演習】特技・才能編……繰り返せば、テンプレを使って次々物語を紡ぐ技量が備わってくる。 |
| 3回目 | 人気フレームからオリジナルを生み出す③1・2週のアイデアを「改良」「応用」「修正」「拡大縮小」「代用」「真逆」「組合せ」でアレンジし、物語のエンジンを作る。 |
| 4回目 | 【研究分析】刊行レーベル(新人賞含む)の特色を洗い出す……徹底的に業界を調べることで投稿先の幅が広がる。 |
| 5回目 | 【賞レースに勝つために①】自作とレーベルのマッチング……そもそも応募先を間違えていないか、改めて確認できる。 |
| 6回目 | 【研究分析】全員で情報共有・ディスカッション(研究分析ファイルをひとつにまとめる)……個人ではなく複数の研究成果を共有できるメリットがある。 |
| 7回目 | 【賞レースに勝つために②】審査員の目に止まるには?……1次・2次・最終選考を通過する基準を知り、じぶんに足りないものを再認識できる。 |
| 8回目 | 【賞レースに勝つために③】オリジナリティはどうつけるか?……パターンを理解した上で一部を崩す、別の切り口から扱う、意外性をつけることができる。 |
| 9回目 | 【賞レースに勝つために④】キャラに個性はあるか?魅力的か?……皆でディスカッションし、他人との違い、自分の感覚、を再確認できる。 |
| 10回目 | 【賞レースに勝つために⑤】キャラは読者にどんな印象を与えたいかで決まる……自分が最も印象づけたいポイントを再確認しながらキャラを作り込める。 |
| 11回目 | 【賞レースに勝つために⑥】4月から3ヶ月の間に読んだ作品を分析……読者の「読みたい」を意識するきっかけになる。 |
| 12回目 | 【賞レースに勝つために⑦】巻頭カラーや挿絵になるような絵になるシーンを作るレッスン……読者の印象に残るシーンを作り出す学びができる。 |
| 13回目 | 【賞レースに勝つために⑦】先週のファイルを全員で読み合い意見交換……他者の感想やアドバイスに耳を傾け、ブラッシュアップできる。 |
| 14回目 | 【賞レースに勝つために⑧】第一稿完成後のブラッシュアップポイントとは……改稿を重ねることの重要性を知る。他者の添削を行うことで推敲能力を養う。 |
| 15回目 | 評価 |

| | |
|------------|--|
| 評価基準 | A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。 |
| 評価方法 | 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(レポート・制作物等)40%とする。 なお、本授業における技術評価は、以下の割合にておこなう。 ◎演習課題の提出率…20% ◎演習課題の完成度…80% |
| 受講生へのメッセージ | 闇雲に「書きたいもの」を書き、たまたま知っている「投稿先」に原稿を送ったところで新人賞を受賞することは恐らく難しい。まずは、どんなジャンル、出版社、レーベル、新人賞が世の中にあるのか、自分の作品はといったどのレーベルと相性がいいのか…この授業で明確にし、最も受賞に近い投稿先を自ら選べる力をつけよう。 |

【使用教科書・教材・参考書】

使用ソフト / Microsoft Word ・Microsoft Excel

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|-----------------------------|----------|----|-------------|---------|-------|---------|
| 科目名 (英) | 小説制作Ⅲ Story WritingⅢ | 必修 選択 | 選択 | 年次 | 3 | 担当教員 | 近藤 萌苑 |
| | | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 後期 |
| 学科・専攻 | 総合マンガ科 ライトノベル&小説作家専攻 | | | | | 曜日/時限 | 火曜/1・2限 |

【担当教員 実務者経験】

大学等の教育機関や企業をクライアントとして、その広報活動に携わるコピーライター。リクルーティングアドを中心に企画から制作までを行っている。媒体は、パンフレット、リーフレット、ポスター、雑誌、webサイトなど。AD creative office 広告島 所属。

【授業の学習内容】

各刊行レーベルが開催する新人賞に投稿することは、デビューへの王道。そこで本授業では今現在、どんなジャンルに、どんな出版社(レーベル)、どんな新人賞が存在するのかを徹底的に研究。たくさんの中から最も自分に合う賞を見つけた上で、賞レースを勝ち抜くための作り込みをしていく。

【到達目標】

- 新人賞の一次、二次、最終専攻を通っていくために「受賞作」にできる限り多く目を通せる人になること。
- レーベルの傾向や時代の流れがどんどん変わっていくライトノベル界隈だけに「毎年、読み続ける」癖をつけること。
- 研究分析を繰り返すことで、単純に読者としてだけでなく、作り手の立場で「受賞傾向」を読み解く能力を養う。

授業計画・内容

| | |
|------|---|
| 1回目 | <p>■ オリジナリティ強化編/意外性をつける</p> <p>① 設定にもストーリーにもキャラにも存在する「パターン」をまずは知る。② 一部を崩す、別の切り口から扱う、意外性をつける。</p> <p>【演習】肝心なのは「これまでにない」「新しい」と評価されるためのネタ。「マニアック過ぎないマイノリティ」を基準に実際にピックアップ。</p> |
| 2回目 | <p>■ キャラ強化編/個性はあるか? 魅力的か?</p> <p>・キャラに魅力があるだけで「強力な武器」になる。どう作るか。【演習】(既存作品で登場した)可愛いキャラ、かっこいいキャラは、どんなキャラか? どんな場面で感じたか? をできるだけたくさんピックアップ。皆でディスカッションし、他人との違い、自分の感覚、を再確認する。</p> |
| 3回目 | <p>■ キャラ強化編/個性はあるか? 魅力的か?</p> <p>・読者にどんな印象を与えたいかで決まるキャラ。</p> <p>【演習】プロット段階の自作のキャラを作りこんでいく作業(最も印象づけたいポイントから考える)</p> |
| 4回目 | <p>■ シーンに焦点を当てる/印象に残るシーンはあるか?</p> <p>・ビジュアルも意識しよう。頭のなかでより鮮明にイメージが浮かぶ印象深い場面があると強い。【演習】巻頭カラーや挿絵になるような絵になるシーンを作るレッスン。どんなシーンを作れば読者が楽しんでくれるか、意識しながら「描写」も心がけて複数書いてみる。</p> |
| 5回目 | <p>■ 【研究分析】小説分解</p> <p>注目される物語を骨組みにしてみる。</p> <p>① 研究対象作品(文学賞などの受賞作に限る)のあらすじを800字以内にまとめる(結末まで書く)。</p> |
| 6回目 | <p>■ 【研究分析】小説分解※2作以上</p> <p>① 起承転結、さらには大きな柱ごとに小説に付箋を。② その間どんな事件が起こっているか、それぞれ1行ずつにまとめる。</p> |
| 7回目 | <p>■ 【研究分析】小説分解※2作以上</p> <p>配布したテンプレートに主要キャラクターの履歴書を作成。物語の展開に関わってくるバックストーリーを明らかにする。</p> |
| 8回目 | <p>■ 【研究分析】小説分解※2作以上</p> <p>配布したデザインシートに、ジャンル、対象、アイデア、ネタ、テーマ(モチーフ)、仕込み、などの観点から作品を考察してシートに落としこむ。この時点で、作品を読んだことのある学生とディスカッションを行い、複数の学生の意見を取り入れて、分解・研究の質を高めていく。きる。</p> |
| 9回目 | <p>■ 【着地】小説分解 ※2作以上</p> <p>● 【プレゼンテーション】各自研究した内容を、全員の前で発表。各自、講評用紙に意見を記入。</p> |
| 10回目 | <p>■ オビ制作プロジェクト※2作以上</p> <p>5~8週で分解した受賞作の趣意をさらに深く考察するための学び。より多くの読者を獲得するために、テーマや魅力をいかに伝えるか。※最終的にはwe areへ出展 ●</p> <p>【演習】小説のオビ制作…企画立案(シート記入)</p> |
| 11回目 | <p>■ オビ制作プロジェクト※2作以上</p> <p>【演習】小説のオビ制作…狙う着地は「たった一文で作品の魅力売り込むこと」。コピー制作作業(複数案提出→ダメ出し→ブラッシュアップ)</p> |
| 12回目 | <p>■ オビ制作プロジェクト※2作以上</p> <p>【演習】小説のオビ制作…狙う着地は「たった一文で作品の魅力売り込むこと」。コピー制作作業(複数案提出→ダメ出し→ブラッシュアップ)</p> |
| 13回目 | <p>オビ制作プロジェクト※2作以上</p> <p>【演習】小説のオビ制作…この小説を手にとってもらうための仕掛けとして、紙質や色、フォントなどにもこだわって、デザインを完成させる。プレゼン原稿制作(この作品の何を売りたいのか、対象はどんな層か、そのためにどんな仕掛けをしたかを考え、原稿にまとめる)。</p> |
| 14回目 | <p>■ プレゼン準備・プレゼン※2作以上 【演習】小説のオビ制作…プレゼン原稿制作</p> <p>● 【プレゼン】まずは会場に自作オビを着けた作品を並べ、クラス全員で審査(読者の側に立って、どう興味をそそられたか。同じ製作者として、思いもよらないアイデアはあったか。などをメモしていく)その後、一人ひとりプレゼンを行う。全員で投票し優秀作品を決定。※最終的にはwe areへ出展。</p> |
| 15回目 | 評価 |

評価基準

A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点~70点をB、69点~60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法

出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(レポート・制作物等)40%とする。
なお、本授業における技術評価は、以下の割合にておこなう。
◎ 演習課題の提出率…20%
◎ 演習課題の完成度…80%

受講生へのメッセージ

闇雲に「書きたいもの」を書き、たまたま知っている「投稿先」に原稿を送ったところで新人賞を受賞することは恐らく難しい。まずは、どんなジャンル、出版社、レーベル、新人賞が世の中にあるのか、自分の作品はいったいどのレーベルと相性がいいのか…この授業で明確にし、最も受賞に近い投稿先を自ら選べる力をつけよう。

【使用教科書・教材・参考書】

使用ソフト/ Microsoft Word ・Microsoft Excel

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|---------------------------------|----------|----|-------------|-------------|-------|-------------|
| 科目名 (英) | マンガテクニック Comic Technique | 必修 選択 | 選択 | 年次 | 2年 | 担当教員 | 瀧 玲子 |
| | | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 前期 |
| 学科・専攻 | 総合マンガ科 マンガ専攻、コミックイラスト専攻 | | | | | 曜日/時限 | 水曜 / 1・2時限目 |

【担当教員 実務者経験】

少女漫画家としてデビュー。大阪校で講師として13年勤めた後、名古屋校へ転勤、現在に至る。
現在は歴史系学習漫画、企業向けマンガ、似顔絵等手がける。漫画家、イラストレーター。

【授業の学習内容】

プロの漫画家になる、ゲーム会社に就職する、個人で作家活動するための背景の画力向上。
毎回クロッキーをし、人間を早く描けるようになる。

【到達目標】

パースを理解しクオリティーの高い透視図法を用いた作画ができるようになる。
漫画の学生はデビューの他アシスタントとして、コミックイラストの学生はポートフォリオ作成の為にスキルアップを目指し、デジタルで作画ができるようになる。

授業計画・内容

| | |
|------|---|
| 1回目 | ※自分のマンガの背景を描くときもありますが基本的にこちらで課題は用意します。クロッキー15分、1点透視、増殖、分割、デジタルのテクニックのおさらいをします。□ |
| 2回目 | クロッキー15分、一点透視法で学校の廊下を描きます。ドアや窓のサイズ感、線の効果的な描き方を学びます。□ |
| 3回目 | クロッキー15分、学校の廊下に人物を2人入れます。背景と人物の配置の仕方を学びます。 |
| 4回目 | クロッキー15分、陰影のつけ方を学びます。学校の廊下が完成したらトーンまで貼って完成させます。 |
| 5回目 | クロッキー15分、学校の廊下が完成したらトーンを貼って完成させます。 |
| 6回目 | 天気が良ければ東山動物園へ行き、動物を描く。人間以外の動物も描けるようになる。 |
| 7回目 | クロッキー15分、2点透視で教室を描きます。ドア、窓、机、イスのサイズ感を学びます。 |
| 8回目 | クロッキー15分、2点透視で教室を描きます。ドア、窓、机、イスのサイズ感を学びます。 |
| 9回目 | クロッキー15分、2点で描いた教室に立っている、座っているキャラクターを2人入れます。イスに座らせる方法を学びます。 |
| 10回目 | クロッキー15分、教室が完成したらトーンを貼って完成させます。 |
| 11回目 | クロッキー15分、3点透視でリビングを描きます。小物などのサイズ感、角度が変わった時の消失点の取り方を学びます。 |
| 12回目 | クロッキー15分、3点透視でリビングを描きます。小物などのサイズ感、角度が変わった時の消失点の取り方を学びます。 |
| 13回目 | クロッキー15分、リビングに立っている、座っている人物を2人描きます。人物を上から見下ろした時の描き方をおさらいします。 |
| 14回目 | クロッキー15分、トーンを貼って完成させます。 |
| 15回目 | 講評 評価 |

評価基準 A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。
なお、本授業における技術評価は、以下の割合にておこなう。
◎課題提出

**受講生への
メッセージ**

【使用教科書・教材・参考書】 □

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|---------------------------------|----------|----|-------------|-------------|-------|-------------|
| 科目名 (英) | マンガテクニック Comic Technique | 必修 選択 | 選択 | 年次 | 2年 | 担当教員 | 瀧 玲子 |
| 学科・専攻 | 総合マンガ科 マンガ専攻、コミックイラスト専攻 | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 後期 |
| | | | | | | 曜日/時限 | 水曜 / 1・2時限目 |

【担当教員 実務者経験】

少女漫画家としてデビュー。大阪校で講師として13年勤めた後、名古屋校へ転勤、現在に至る。
現在は歴史系学習漫画、企業向けマンガ、似顔絵等手がける。漫画家、イラストレーター。

【授業の学習内容】

プロの漫画家になるため背景の画力向上
毎回クロッキーをし、人間を早く描けるようになる

【到達目標】

パースを理解しクオリティーの高い透視図法を用いた作画ができるようになる。
漫画の学生はデビューの他アシスタントとして、コミックイラストの学生はポートフォリオ作成の為にスキルアップを目指し、デジタルで作画ができるようになる。

授業計画・内容

| | |
|------|----------------------------------|
| 1回目 | 動物園でスケッチ |
| 2回目 | クロッキー 動物園でスケッチした動物を漫画風に完成させる |
| 3回目 | クロッキー 公園で木を描く① 描いた木を漫画風に完成させる |
| 4回目 | クロッキー 公園で木を描く② 描いた木を漫画風に完成させる |
| 5回目 | クロッキー 日本庭園を描く① |
| 6回目 | クロッキー 日本庭園を描く② |
| 7回目 | クロッキー 料理を描く① |
| 8回目 | クロッキー 料理を描く② |
| 9回目 | クロッキー 日本家屋(瓦屋根)を描く① |
| 10回目 | クロッキー 日本家屋(瓦屋根)を描く② |
| 11回目 | クロッキー メカを描く① |
| 12回目 | クロッキー メカを描く② |
| 13回目 | クロッキー 自分の原稿の背景を描く |
| 14回目 | クロッキー 自分の原稿の背景を描く |
| 15回目 | 講評 評価 |

評価基準 A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。
なお、本授業においての技術評価は、以下の割合にておこなう。
◎課題提出

**受講生への
メッセージ**

【使用教科書・教材・参考書】 □

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|--|----------|----|-------------|-------------|-------|---------|
| 科目名 (英) | アシスタントテクニックⅡ Assistant Technique II | 必修 選択 | 選択 | 年次 | 3 | 担当教員 | みさき 明良 |
| 学科・専攻 | 総合マンガ科・プロマンガ専攻/Webマンガ専攻 | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 前期 |
| | | | | | | 曜日/時限 | 水曜/3・4限 |

【担当教員 実務者経験】

ゲーム会社の背景デザイナー在職時に週刊少年誌担当が付き退社。週刊連載漫画ほか複数の漫画家のアシスタント、イラストレーターとして活動後、システム会社入社、広報担当としてクリエイターに発注する側に。在職中にイラストと漫画の仕事再開、2012年より再度フリーの漫画家、漫画背景スタッフ、イラストレーターとして活動。書籍、広告等の漫画やイラストの制作を行なう。タッチは案件ごとに使い分ける。

【授業の学習内容】

本授業ではマンガ背景の完成度を高めることを目指し、1～2年で学んだ基礎の復習及び各自の作品に合った背景描画力・演出力を課題を通して習得する。最初の授業で各自が目指す漫画、描きたいタッチをヒアリング、その目標に沿って指導。

【到達目標】

前期は漫画の表紙や一場面を前提とした一枚イラストの背景課題が中心。背景描写において自分が得意な点、苦手な点を具体的に意識し、課題に取り組む。それにより前期の本授業終了時には得意な点はよりレベルアップし、苦手なものは描けるようになる。

授業計画・内容

| | |
|------|--|
| 1回目 | 指定写真をもとにキャラを入れた屋外風景画の作成(第一回)。漫画の1コマや表紙、自分の漫画の広告を描くつもりで自分のタッチを出して描く。人物と背景のスケール感(建物と人物のバランス)、参考写真をアレンジして違和感なく描けるようになる。下描きまでが目標。並行して個別面談。 |
| 2回目 | キャラを入れた屋外風景画の作成(第二回)。ペン入れまでが目標。並行して個別面談。 |
| 3回目 | キャラを入れた屋外風景画の作成(第三回)。ペン入れ、ベタ・トーン処理などの仕上げと提出。 |
| 4回目 | キャラを入れた自然背景画の作成(第一回)。指定した自然物の表現・演出・風景のパス、距離感、質感が出せるようになる。下描きまでが目標。並行して前課題の返却と個別指導。 |
| 5回目 | キャラを入れた自然背景画の作成(第二回)。ペン入れまでが目標。並行して前課題の返却と個別指導。 |
| 6回目 | キャラを入れた自然背景画の作成(第三回)。ペン入れ、ベタ・トーン処理などの仕上げと提出。 |
| 7回目 | キャラを入れた室内背景画の作成(第一回)。絵に違和感が出ないように、背景と小物・人物のパスやスケールを合わせ、キャラクターの性格や生活ぶり、行動を背景で表現できるようになる。下描きまでが目標。並行して前課題の返却と個別指導。 |
| 8回目 | キャラを入れた室内背景画の作成(第二回)。ペン入れまでが目標。並行して前課題の返却と個別指導。 |
| 9回目 | キャラを入れた室内背景画の作成(第三回)。ペン入れ、ベタ・トーン処理などの仕上げと提出。 |
| 10回目 | 乗り物とキャラクターを中心とした背景画の作成(第一回)。キャラクターと乗り物のスケール感(車高、広さなど)・パス・形がしっかりとれ、キャラクターの性格や状況を背景で表現できるようになる。下描きまでが目標。並行して前課題の返却と個別指導。 |
| 11回目 | 乗り物とキャラクターを中心とした背景画の作成(第二回)。ペン入れまでが目標。並行して前課題の返却と個別指導。 |
| 12回目 | 乗り物とキャラクターを中心とした背景画の作成(第三回)。ペン入れ、ベタ・トーン処理などの仕上げと提出。 |
| 13回目 | 過去作品(漫画の1pまたはイラスト、1、2年時を含めた過去課題もok)のリメイク(第一回)。現在の自分の技術を把握し習熟度をレポートとして文字にすることで「今後何を目標とするか」を明らかにし自分の作品を客観視できるようになる。下描きとペン入れ着手までが目標。並行して前課題返却と指導。 |
| 14回目 | 過去作品リメイク(第二回)。ペン入れ仕上げ、レポート作成までが目標。並行して前課題の返却と個別指導。 |
| 15回目 | 評価 |

| | |
|------|---|
| 評価基準 | A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。 |
|------|---|

| | |
|------|---|
| 評価方法 | 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 本授業における技術評価は、各個人の作風・演出力を重視。 課題または作品が提出できるかどうか(依頼作品を描く力)と進捗度(時間内でまとめる力)も技術として考慮。 前期中に別途制作した投稿作品等を評価用作品として提出することも可。 |
|------|---|

| | |
|------------|---|
| 受講生へのメッセージ | 本授業はタッチに合わせた個別指導が主になります。 「漫画家になること」だけでなく、「漫画家として長く続けていくこと」も視野に入れて最終学年の一年を過ごしてください。 |
|------------|---|

【使用教科書・教材・参考書】 □

アナログ、デジタル共に各自使用している画材やデータを持参(アナログ作画の場合は特に定規類を忘れないこと)

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|---|----------|----|-------------|-------------|-------|---------|
| 科目名 (英) | アシスタントテクニックⅡ Assistant Technique Ⅱ | 必修 選択 | 選択 | 年次 | 3 | 担当教員 | みさき 明良 |
| | | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 後期 |
| 学科・専攻 | 総合マンガ科・プロマンガ専攻/Webマンガ専攻 | | | | | 曜日/時限 | 水曜/3・4限 |

【担当教員 実務者経験】

ゲーム会社の背景デザイナー在職時に週刊少年誌担当が付き退社。週刊連載漫画ほか複数の漫画家のアシスタント、イラストレーターとして活動後、システム会社入社、広報担当としてクリエイターに発注する側に。在職中にイラストと漫画の仕事再開、2012年より再度フリーの漫画家、漫画背景スタッフ、イラストレーターとして活動。書籍、広告等の漫画やイラストの制作を行なう。タッチは案件ごとに使い分ける。

【授業の学習内容】

本授業は背景描写の講義を主として、課題演習(各自の希望により選択)を行なう。

個別指導:課題を行いながら作画、演出効果等の指導

課題演習:後期は4つの課題を設定

※持ち込み用などのマンガ作品を授業中に作成、その作品または作品中の課題に該当する背景があるページを課題作品として提出しても可。本書類最下段の「備考」も参照してください。

【到達目標】

後期課題の目的:「自分のマンガに適切な背景、演出として効果的な背景は何か」を考えて描く。

※前期課題で「苦手」と思った点は、後期の間に克服するつもりで取り組んでください。

後期の目標:自分のタッチに合ったマンガ背景の完成度を高める。

授業計画・内容

| | |
|------|------------------------------------|
| 1回目 | ①人物と動物のいる風景 下絵 東山動物園にて |
| 2回目 | ①人物と動物のいる風景 下絵 |
| 3回目 | ①人物と動物のいる風景 仕上げ |
| 4回目 | ②背景を別の角度から描く 下絵 |
| 5回目 | ②背景を別の角度から描く 線画 |
| 6回目 | ②背景を別の角度から描く 完成 |
| 7回目 | ③短編漫画1～2P 昔話をアレンジ プロットと該当ページコンテ |
| 8回目 | ③短編漫画1～2P 昔話をアレンジ 下絵 |
| 9回目 | ③短編漫画1～2P 昔話をアレンジ 線画 |
| 10回目 | ③短編漫画1～2P 昔話をアレンジ 仕上げ |
| 11回目 | ④短編漫画1～2P 歴史資料をもとに描く プロットと該当ページコンテ |
| 12回目 | ④短編漫画1～2P 歴史資料をもとに描く 下絵 |
| 13回目 | ④短編漫画1～2P 歴史資料をもとに描く 線画 |
| 14回目 | ④短編漫画1～2P 歴史資料をもとに描く 仕上げ |
| 15回目 | 評価 |

| | |
|------|---|
| 評価基準 | A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。 |
|------|---|

| | |
|------|--|
| 評価方法 | 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 本授業における技術評価は、各個人の作風・演出力を重視。 課題または作品が提出できるかどうか(依頼作品を描く力)と進捗度(時間内でまとめる力)も技術として考慮。 前期中に別途制作した投稿作品等を評価用作品として提出することも可。 |
|------|--|

| | |
|------------|---|
| 受講生へのメッセージ | 本授業はタッチに合わせた個別指導が主になります。 「漫画家になること」だけでなく、「漫画家として長く続けていくこと」も視野に入れて最終学年の一年を過ごしてください。 |
|------------|---|

【使用教科書・教材・参考書】 □

アナログ、デジタル共に各自使用している画材やデータを持参(アナログ作画の場合は特に定規類を忘れないこと)

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|---|----------|----|-------------|-------------|-------|---------|
| 科目名 (英) | コミックイラストレーション comic Illustration | 必修 選択 | 選択 | 年次 | 2 | 担当教員 | 島浦 孝全 |
| 学科・コース | 総合マンガ科 コミックイラスト | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 前期 |
| | | | | | | 曜日・時限 | 金曜/3・4限 |

【担当教員 実務者経験】

阿佐ヶ谷美術専門学校絵画科卒業後、百貨店、出版社に於いてイラストレーター、アートディレクターとして勤務。その後、フリーで活動し、日本漫画家協会会員、名古屋イラストレーターズクラブ会員、彩由会を主宰。

【授業の学習内容】

イラストレーションの制作法はデジタルワークとアナログワークに大別されます。この授業ではアナログ(透明水彩絵具+水彩紙)による基本的な画材、道具の扱いや制作プロセスを理解し、アナログ作品ならではの表現力を養います。また、デジタル作品とも共有できる描写力の習得も目標とします。

【到達目標】

基本的な画材、道具(透明水彩絵具)の扱い習得できる。
制作プロセスの把握、作画技術の向上と描画に必要な各要素(形、質感、色彩、構成力)が意識できるようになる。

授業計画・内容

| | |
|------|--|
| 1回目 | 前期授業内容説明 透明水彩絵具と付随する画材、道具の取り扱いを知る。手描きによるモチーフへのアプローチの仕方。 |
| 2回目 | (自然物と幾何形体の描き方1)制作プロセスの把握と対象の捉え方を学ぶ。実技による画材対応力の向上。自然物と幾何形体の違いを理解する。 |
| 3回目 | (自然物と幾何形体の描き方2)有機物と無機物の質感や表情の違いの捉え方。各モチーフのアピールポイントを理解し表現力を養う。 |
| 4回目 | (風景、背景の描き方1)。量感、奥行き感、質感に対する意識をの向上を図る。下絵制作とトレース技法の習得。 |
| 5回目 | (風景、背景の描き方2)透視図法、空気遠近法の効果的な活用法を知る。風景、背景画の基礎画力向上。 |
| 6回目 | (風景、背景の描き方3)作品と制作プロセスに対する客観的判断力の向上。見せるポイント設定やフィニッシュワークの技術習得。 |
| 7回目 | (生物の描き方1)。骨格と筋肉に対する意識の重要性を知り、違和感のない動きや形状のとらえ方を養う。(身近な動物の作画) |
| 8回目 | (生物の描き方2)。肌や毛等の質感に対する表現力と動物機能美に対する意識を養う。(野生動物の作画) |
| 9回目 | (生物の描き方3)。生物の特性、特徴の効果的な見せ方に対する意識の向上。(鳥、魚類) |
| 10回目 | (生物の描き方4)。フィニッシュワークとブラッシュアップによる効果的な仕上げ、省略と密度に対する認識力強化。 |
| 11回目 | (人物の描画法1)模写の応用で人物の表現法を学ぶ。完成予想と制作プロセスの構築の仕方。 |
| 12回目 | (人物の描画法2)模写の応用で人物の表現法を学ぶ。トレースダウン、骨画、線画起こし等、各段階での確実な作業内容を習得する。 |
| 13回目 | (人物の描画法3)模写の応用で人物の表現法を学ぶ。内面的な要素の表現の仕方。 |
| 14回目 | (人物の描画法4)模写の応用で人物の表現法を学ぶ。フィニッシュワークとブラッシュアップによるキャラクターの魅力の出し方習得。講評会。 |
| 15回目 | 評価 |

| | |
|------|---|
| 評価基準 | A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。 |
|------|---|

| | |
|------|--|
| 評価方法 | 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。 なお、本授業における技術評価は、以下の割合にておこなう。 ◎完成原稿提出100%、ただし、プロット、ネーム、下描き等段階によって点数が変わります。 |
|------|--|

| | |
|------------|--|
| 受講生へのメッセージ | |
|------------|--|

【使用教科書・教材・参考書】

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|---|----------|----|-------------|---------|-------|---------|
| 科目名 (英) | コミックイラストレーション comic Illustration | 必修 選択 | 選択 | 年次 | 2 | 担当教員 | 島浦 孝全 |
| 学科・コース | 総合マンガ科 コミックイラスト | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 後期 |
| | | | | | | 曜日・時限 | 金曜/3・4限 |

【担当教員 実務者経験】

阿佐ヶ谷美術専門学校絵画科卒業後、百貨店、出版社に於いてイラストレーター、アートディレクターとして勤務。その後、フリーで活動し、日本漫画家協会会員、名古屋イラストレーターズクラブ会員、彩由会を主宰。

【授業の学習内容】

アナログでの作業の重要性を理解し、自らのイマジネーションの世界を説得力のある画面として構成するスキルを習得する。

【到達目標】

画力の向上とともに表現の幅を広げ、作品に対する客観的な判断力の必要性を理解することができるようになる。
構成に説得力を持たせることができるようになる。
アナログ画材の使用法、制作手順を習得することができるようになる。

授業計画・内容

| | |
|------|--|
| 1回目 | 後期授業説明。自然物イラストの制作1。テーマ「身近な素材(花、石、水、木、葉等)の表現法を習得する。」1、ハスの咲く池。 |
| 2回目 | 1、ハスの咲く池。見せるポイント(水面、浮草、花、映り込みの表現の仕方)と作画手順の把握。 |
| 3回目 | 1、ハスの咲く池。見せるポイント(水面、浮草、花、映り込みの表現の仕方)と省略。データ変換後、色調補正、デザイン処理、カード出力。簡単な講評会。 |
| 4回目 | 自然物イラストの制作2。秋を表現する。栗、ブドウ、アケビなど果実とそれに伴う食器などを配置、身近な季節感を構成し画面として確立させる方法。 |
| 5回目 | 自然物イラストの制作2。秋を表現する。質感の違いや配置、構図の重要性を理解する。 |
| 6回目 | 自然物イラストの制作2。秋を表現する。描き込みと省略の重要性を理解する。デジタルデータ変換後、色調補正、デザイン処理、カード出力。簡単な講評会。 |
| 7回目 | 自然物イラストの制作3。Xmasを表現する。XmasリースとオーナメントとXmasアイテム類。様々な色味、質感のモチーフを効果的に配置し画面構成する方法。 |
| 8回目 | 自然物イラストの制作3。Xmasを表現する。実在の色味やイメージバックによる配置による演出効果を理解する。 |
| 9回目 | 自然物イラストの制作3。Xmasを表現する。主題と脇役の見せ方、密度と省略を理解する。 |
| 10回目 | 自然物イラストの制作3。Xmasを表現する。フィニッシュワークと完成判断を理解する。デジタルデータ変換後、色調補正とデザイン処理、カード出力。簡単な講評会。 |
| 11回目 | 自然物イラストの制作4。祝賀のイメージイラストの制作。水引、花束、リボンなどのハッピーアイテムの表現と構成。 |
| 12回目 | 自然物イラストの制作4。祝賀のイメージイラストの制作。実在の資料からのイメージによる画面構成。 |
| 13回目 | 自然物イラストの制作4。祝賀のイメージイラストの制作。フィニッシュワークと完成判断力を習得する。 |
| 14回目 | 自然物イラストの制作3。祝賀イメージを表現する。デジタルデータ変換後、色調補正とデザイン処理、カード出力。後期作品による講評会と学生ディスカッション。 |
| 15回目 | 評価 |

評価基準
A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法
出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。
なお、本授業における技術評価は、以下の割合にておこなう。
◎完成原稿提出100%、ただし、プロット、ネーム、下描き等段階によって点数が変わります。

受講生への
メッセージ

【使用教科書・教材・参考書】 □

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|------------------------------|----------|----|-------------|---------|-------|---------|
| 科目名 (英) | コピーライティング Copywriting | 必修 選択 | 選択 | 年次 | 1 | 担当教員 | 近藤 萌苑 |
| 学科・専攻 | 総合マンガ科・ライトノベル&小説作家専攻 | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 前期 |
| | | | | | | 曜日/時限 | 火曜/3・4限 |

| |
|---|
| <p>【担当教員 実務者経験】</p> <p>大学等の教育機関や企業をクライアントとして、その広報活動に携わるコピーライター。リクルーティングアドを中心に企画から制作までを行っている。媒体は、パンフレット、リーフレット、ポスター、雑誌、webサイトなど。AD creative office 広告島 所属。</p> |
| <p>【授業の学習内容】</p> <p>アイデアは、実は「すでに世の中にある要素」の新しい組合せに過ぎない。 だがその「新しい組合せ」を見つけ出すには常識に囚われない柔軟な発想が必要。 当授業では、手かえ品かえさまざまな角度から課題に挑むことによりアイデアの大量発想を繰り返していく。</p> |
| <p>【到達目標】</p> <p>たくさんの体験・演習を通して、以下を実感し自分のものにすることを目標とする。 ①欲しい情報を意識してアンテナを張っていれば、情報は向こうから飛び込んでくる。 ②質より量にこだわり、どんなアイデアも「否定しない」でストックしていく。 ③奇抜でユニークな発想を心がけ、楽な気持ちで面白がって思考する。 ④異質を組み合わせることで起こる「化学反応」を楽しむ</p> |

| 授業計画・内容 | |
|---|---|
| 1回目 | 【オリエンテーション】自己紹介、ネタの拾い方、ネタ帳の作り方、「オリジナル」の種の見つけ方…発想体質を作るために必要な準備・意識を理解できる。 |
| 2回目 | 【講義】①脳の柔軟体操 ②オズボーンのリスト紹介 【演習】イラスト・写真から物語…繰り返せば、ビジュアルを使って次々物語を紡ぐ技量が備わってくる。 |
| 3回目 | 【講義】トキワ荘発の物語創作訓練とは 【演習】三題断…繰り返せば、キーワードを使って次々物語を紡ぐ技量が備わってくる。 |
| 4回目 | (ひとを楽しませる企画を考える) Open campus ラノベプログラム ① イベント企画編…カードBS法やディスカッションを通してアイデアの大量生産を実体験できる。 |
| 5回目 | (ひとを楽しませる企画を考える) Open campus ラノベプログラム ② 集客企画編…カードBS法やディスカッションを通してアイデアの大量生産を実体験できる。 |
| 6回目 | (注目を集める企画を考える) Open campus ラノベプログラム ③ 広告企画編…カードBS法やディスカッションを通してアイデアの大量生産を実体験できる。 |
| 7回目 | (行動を促す企画を考える) Open campus ラノベプログラム ④ 広告企画編…カードBS法やディスカッションを通してアイデアの大量生産を実体験できる。 |
| 8回目 | 【プレスト】テーマ「Open campus 次年度はもっと面白く」…現状の問題点や改善点を視野に入れどう質を上げるか、「思考」する自分を体験できる。 |
| 9回目 | 【講義】「異質のコラボ」でアイデアを生む 【演習】真逆の言葉でタイトル作成→プロットへ…世のタイトルの妙を知る。タイトルから物語を発想できるようになる。 |
| 10回目 | 【講義】タロットDEプロット 【演習】引いたカードが示す通りに物語を考える…キーワードに強制されることで自分のなかの物語づくりの狭い枠を壊すことができる。 |
| 11回目 | 【講義】主人公と「事件」を同時発想するテク 【演習】3項目を組み合わせる物語…繰り返せば発想スイッチを使って次々物語を紡ぐ技量が備わってくる。 |
| 12回目 | AICHI AD AWARDS 2019 優秀広告作品展…学生広告賞も含む優秀な制作物を目の当たりにすることで、クリエイティブの面白さ・奥深さに触れることができる。 |
| 13回目 | 【課外授業】本屋に並ぶ小説の「タイトル」「冒頭」を片っ端から調査。帰校後、レポート提出。…既存の小説から流行やコツを掴むことができる。 |
| 14回目 | 【美術展観賞】帰校後、レポート提出。自作に反映できればなおよし…非日常のアーティスティックな刺激を受けることができる。創作活動の幅が広がる。 |
| 15回目 | 評価 |
| 評価基準 | A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。 |
| 評価方法 | 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(レポート・制作物等)40%とする。 なお、本授業における技術評価は、以下の割合にておこなう。 ◎演習課題の提出率…20% ◎演習課題の完成度…80% |
| 受講生へのメッセージ | アイデアは特別な人だけに天から降ってくるもの——それは大きな勘違い。誰でもアイデアマンになれる。生み出すためのしぐみがあるからだ。 まずは、平凡なアイデアやつまらないアイデアも恐れずに出してみる姿勢、出たものを否定しないでどんどん書き出す癖を演習を通して身につけたい。 脳の「宿題状態」を作ることで、昨日まで見えなかった何かが見えてくる面白さ。異質なものに触れ、体験することで得られるヒントの多さ。 自分の体で「コレだ！」というアイデアに行きつく喜びを実感しよう。 |
| 【使用教科書・教材・参考書】 □ | |
| 使用ソフト／Microsoft Word ・Microsoft Exel ・adobe Illustrator | |

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|------------------------------|----------|----|-------------|---------|-------|---------|
| 科目名 (英) | コピーライティング Copywriting | 必修 選択 | 選択 | 年次 | 1 | 担当教員 | 近藤 萌苑 |
| 学科・専攻 | 総合マンガ科・ライトノベル & 小説作家専攻 | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 後期 |
| | | | | | | 曜日/時限 | 火曜/3・4限 |

| |
|---|
| <p>【担当教員 実務者経験】</p> <p>大学等の教育機関や企業をクライアントとして、その広報活動に携わるコピーライター。リクルーティングアドを中心に企画から制作までを行っている。媒体は、パンフレット、リーフレット、ポスター、雑誌、webサイトなど。AD creative office 広告島 所属。</p> |
| <p>【授業の学習内容】</p> <p>アイデアは、実は「すでに世の中にある要素」の新しい組合せに過ぎない。 だがその「新しい組合せ」を見つけ出すには常識に囚われない柔軟な発想が必要。 当授業では、手かえ品かえささまざまな角度から課題に挑むことによりアイデアの大量発想を繰り返していく。</p> |
| <p>【到達目標】</p> <p>たくさんの体験・演習を通して、以下を実感し自分のものにするを目標とする。 ①欲しい情報を意識してアンテナを張っていれば、情報は向こうから飛び込んでくる。 ②質より量にこだわり、どんなアイデアも「否定しない」でストックしていく。 ③奇抜でユニークな発想を心がけ、楽な気持ちで面白がって思考する。 ④異質を組み合わせることで起こる「化学反応」を楽しむ</p> |

| 授業計画・内容 | |
|----------------|--|
| 1回目 | <p>■話者を誰にするのか。①一人称(主人公・脇役・複数交替)②二人称③三人称(一元描写・多元描写) ■脱！アタリマエの日常(妄想編) ①ネタの拾い方②脳裏に「自分だけの宿題」を植え付ける</p> |
| 2回目 | <p>■脱！アタリマエの日常(行動編) 【演習】①「世の中のトレンドを10項目以上探す」ことをお題に街へ繰り出す。②帰校後レポート提出(見つけたトレンド+自分なりの考察)</p> |
| 3回目 | <p>■クリエイター目線でモノを観る。 【映画鑑賞】テーマ・仕込まれたネタ・伏線・主人公の未熟さ・主人公の壁(敵)・どんでん返し・オチ…作り手側から作品を考えながら鑑賞する。</p> |
| 4回目 | <p>■カードを使った物語分析(アイデア収法) 【演習】①まずは各自で前週観た映画を分析(1考察1カードで貼り付けていく)②チームに分かれてディスカッション③全体発表</p> |
| 5回目 | <p>想定した「誰か」を喜ばせる為の企画を考える 【演習】①「自分の作品の読者像」を各自で徹底的に考察(何に喜ぶか、何に夢中になるか、何を求めているか、何を共感してほしいと思っているか)②各自でその考察を作品に活かすにはどう創りにすると良いか振り下げる③ジャンル別にチームに分かれディスカッション</p> |
| 6回目 | <p>オンデマンド印刷工場見学 前期に制作したメモ帳の表紙デザインを持参して、そのデータがどのように「紙面」になっていくかを見学。今後のwe are冊子・個人誌制作の知識としても役立つ。</p> |
| 7回目 | <p>■想定した「誰か」を喜ばせる為の企画を考える②イベント編 we are来場者が「小説系ブース」で立ち止まり興味を持って作品に手を伸ばす……企画の趣意はここにある。そのためには何をどう準備すべきか。 【演習】全体ディスカッション。当日までにどんな作業が必要か。誰がどんな役割を担うか。何をするか。具体的に明確に紙に落とし込む。</p> |
| 8回目 | <p>■想定した「誰か」を喜ばせる為の企画を考える②イベント編 we are来場者が「小説系ブース」で立ち止まり興味を持って作品に手を伸ばす……企画の趣意はここにある。そのためには誰が何をやるのか。 【演習】全体ディスカッション。当日までにどんな作業が必要か。誰がどんな役割を担うか。何をするか。具体的に明確に紙に落とし込む。</p> |
| 9回目 | <p>■想定した「誰か」を喜ばせる為の企画を考える②イベント編 we are来場者が「小説系ブース」で立ち止まり興味を持って作品に手を伸ばす……この趣意を念頭にPRツールを制作していく。 【演習】各展示作品の趣旨を元に、全員で(担当を明確に決める)広告宣伝ツールを制作。●ポスター●オビ●メニューなど</p> |
| 10回目 | <p>■想定した「誰か」を喜ばせる為の企画を考える②イベント編 we are来場者が「小説系ブース」で立ち止まり興味を持って作品に手を伸ばす……この趣意を念頭にPRツールを制作していく。 【演習】各展示作品の趣旨を元に、全員で(担当を明確に決める)広告宣伝ツールを制作。●ポスター●オビ●メニューなど</p> |
| 11回目 | <p>■想定した「誰か」を喜ばせる為の企画を考える②イベント編 we are来場者が「小説系ブース」で立ち止まり興味を持って作品に手を伸ばす……この趣意を念頭にPRツールを制作していく。 【演習】各展示作品の趣旨を元に、全員で(担当を明確に決める)広告宣伝ツールを制作。●ポスター●オビ●メニューなど</p> |
| 12回目 | <p>■JFN学生ラジオCMコンテストに挑戦① (公募 2019.5投稿) 自校(NGA)を20秒、もしくは40秒のラジオCMにのせてアピールする(受賞すれば全国放送)</p> |
| 13回目 | <p>■JFN学生ラジオCMコンテストに挑戦② (公募 2019.5投稿) 自校(NGA)を20秒、もしくは40秒のラジオCMにのせてアピールする(受賞すれば全国放送)</p> |
| 14回目 | <p>■「人間の五感」を思い知る【演習】視覚遮断実験 我々が得る情報量の80%は「視覚」から入ってくる。その「視覚」に頼れないことで、どんな感覚が鋭くなっていくか。鈍くなるのか。実際に視覚を遮断して行動することで体感する日。五感を研ぎ澄ます学び。</p> |
| 15回目 | <p>評価</p> |
| 評価基準 | <p>A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。</p> |
| 評価方法 | <p>出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(レポート・制作物等)40%とする。 なお、本授業における技術評価は、以下の割合にておこなう。 ◎演習課題の提出率…20% ◎演習課題の完成度…80%</p> |
| 受講生へのメッセージ | <p>アイデアは特別な人だけに天から降ってくるもの——それは大きな勘違い。誰でもアイデアマンになれる。生み出すためのしぐみがあるからだ。 まずは、平凡なアイデアやつまらないアイデアも恐れずに試してみる姿勢、出たものを否定しないでどんどん書き出す癖を演習を通して身につけたい。 脳の「宿題状態」を作ることで、昨日まで見えなかった何かが見えてくる面白さ。異質なものに触れ、体験することで得られるヒントの多さ。 自分の体で「コレだ！」というアイデアに行きつく喜びを実感しよう。</p> |
| 【使用教科書・教材・参考書】 | □ |
| 使用ソフト | Microsoft Word ・Microsoft Exel ・adobe Illustrator |

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|------------------------------------|----------|----|-------------|---------|-------|---------|
| 科目名 (英) | シナリオライティング Scenario Writing | 必修 選択 | 選択 | 年次 | 2 | 担当教員 | 山内 重雄 |
| 学科・専攻 | 総合マンガ科・ライトノベル&小説作家専攻 | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 前期 |
| | | | | | | 曜日/時限 | 月曜/3・4限 |

【担当教員 実務者経験】

各種情報誌の編集(月刊Kojan,月刊Well PAPANAS,等)および広告コピーライティング、商品企画、イベント企画などを手掛ける。

【授業の学習内容】

職業として必要な文章技術と知識を学ぶ。同時に芸術としての文章について考える機会を設ける。

【到達目標】

創作文章およびビジネス文章が書ける社会人になる。時代を変革する作品をつくる。

授業計画・内容

| | |
|------|--|
| 1回目 | 自己分析＝自分の得意分野、プロフィール、将来展望などをまとめる。(My Newsの作成)。進級して心機一転、自分を見つめなおすことができる。 |
| 2回目 | My Newsの作成(1週間の出来事をまとめる)→5W1Hに沿った文章の作成方法を再確認することができる。 |
| 3回目 | My Newsの作成→ レポート化する。文章による記録する技術を学ぶことができる。 |
| 4回目 | My Newsの作成→ 企画書の作成(小説の新作を出版社に提案する)。プレゼンテーション能力を磨くことができる。 |
| 5回目 | My Newsの作成→ MyStoryをつくる。My Newsを小説にする。ドキュメンタリーの書き方を学ぶことができる。 |
| 6回目 | My Newsの作成 → 報告書の作成。自分が住んでいる地域についての報告書を書く。 |
| 7回目 | My Newsの作成 → 作業指示書の作成。動作や行動などを文章で描く方法を学ぶことができる。 |
| 8回目 | My Newsの作成 → 小説とは何か？ すべての文章は小説にすることができる！ |
| 9回目 | My Newsの作成 → 起承転結を破壊した前衛文章の書き方。常識を壊す！ |
| 10回目 | My Newsの作成 → 発禁書の歴史。放送禁止用語とは？ 文章・言葉の力で何かを変えることができるかもしれない。 |
| 11回目 | My Newsの作成 → 文字を使わない小説とは？ 言葉に縛られないで描く。 |
| 12回目 | My Newsの作成 → 人を癒す言葉 宗教や哲学の文章は？ |
| 13回目 | My Newsの作成 → 自由創作文章 自分の枠を外すことで得られるものは何か？ |
| 14回目 | My Newsの作成 → 過去のMy Newsを見直す |
| 15回目 | 評価 |

| | |
|------------|--|
| 評価基準 | A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。 点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。 |
| 評価方法 | 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10%+ 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。MyNewsの提出状況。 |
| 受講生へのメッセージ | 社会人として社会に飛び出していくときに、文章力を武器にしたい。常識のある社会人としてビジネス文章の技術と知識を身につけるとともに、新しい挑戦者として文学を変えていく逸材になってほしい。 |

【使用教科書・教材・参考書】 □

名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2019年度シラバス

| | | | | | | | |
|------------|------------------------------------|----------|----|-------------|-------------|-------|---------|
| 科目名 (英) | シナリオライティング Scenario Writing | 必修 選択 | 選択 | 年次 | 2 | 担当教員 | 山内 重雄 |
| | | 授業 形態 | 演習 | 総時間 (単位) | 60 4 | 開講区分 | 後期 |
| 学科・専攻 | 総合マンガ科・ライトノベル&小説作家専攻 | | | | | 曜日/時限 | 月曜/3・4限 |

【担当教員 実務者経験】

各種情報誌の編集(月刊Kojan,月刊Well PAPAS,等)および広告コピーライティング、商品企画、イベント企画などを手掛ける。

【授業の学習内容】

職業として必要な文章技術と知識を学ぶ。同時に芸術としての文章について考える機会を設ける。

【到達目標】

創作文章およびビジネス文章が書ける社会人になる。時代を変革する作品をつくる。

授業計画・内容

| | |
|------|---------------------------|
| 1回目 | My News 投稿作品チェック 文章職業の研究 |
| 2回目 | My News 投稿作品チェック 文章職業の研究 |
| 3回目 | My News 投稿作品チェック レポートの書き方 |
| 4回目 | My News 投稿作品チェック 評論の書き方 |
| 5回目 | My News 投稿作品チェック エッセイの書き方 |
| 6回目 | My News 投稿作品チェック シナリオの書き方 |
| 7回目 | My News 投稿作品チェック 企画書の書き方 |
| 8回目 | My News 投稿作品チェック 社内文書の書き方 |
| 9回目 | My News 投稿作品チェック 一行リレー小説 |
| 10回目 | My News 投稿作品チェック 一行リレー小説 |
| 11回目 | My News 個人作品講評会 投稿作品チェック |
| 12回目 | My News 個人作品講評会 投稿作品チェック |
| 13回目 | My News 投稿作品チェック |
| 14回目 | My News 過去のMy Newsを見直す |
| 15回目 | 評価 |

評価基準 A・B・Cを合格とし、Dを不合格とする。
点数 80点以上をA、79点～70点をB、69点～60点をC評価とし、59点以下はD評価(不合格)とする。

評価方法 出席評価50% + 授業態度評価(聴く、書く、話す、制作する等の取り組み態度)10% + 技術評価(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。MyNewsの提出状況。

受講生へのメッセージ 社会人として社会に飛び出していくときに、文章力を武器にしたい。常識のある社会人としてビジネス文章の技術と知識を身につけるとともに、新しい挑戦者として文学を変えていく逸材になってほしい。

【使用教科書・教材・参考書】