

# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2024年度シラバス

科目名 (英)	マンガテクニック	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	榎並信一
	Manga Techniques					開講区分	前期
学科・専攻	総合マンガ科	授業形態	実習	総時間 (単位)	60 4	曜日/時限	金曜5・6限

## 【担当教員\_ 実務者経験】

グラフィックデザイナーとして広告代理店に勤務後 2000年小学館ヤングサンデーで受賞、デビュー。同誌及びビッグコミックスピリッツ、双葉社、リイド社、電子版コミック誌 他で連載など。SNSキャラクターデザイン、各種ムック本イラスト、カット制作ほか。

## 【授業の学習内容】

●漫画制作に必要な技術（プロット、ネーム、原稿制作、技法、背景、仕上げなど）から編集者との打ち合わせといったコミュニケーションスキルなど職業としての漫画家に必要な知識、テクニックを実践的に身につける。

●デジタルコミック（CLIP STUDIO PAINT EX）の指導も行い  
授業課題、自作原稿でCLIP STUDIO PAINT EXを使用しソフトの使い方も習得する。

## 【到達目標】

他業種で就職などにあたる  
①担当付②受賞③デビューを目指す。

## 授業計画・内容

1回目	【プロットとは?】プロットの制作を学習、実習する。編集者に提出できるプロットの制作ができるようになる。
2回目	【1P漫画課題】先週のプロットなどをもとにテーマに基づいた1Pで完結する漫画の制作をする。仕上げまで締め切りを意識した原稿制作が出来る様になる。
3回目	【1P漫画課題】先週のプロットなどをもとにテーマに基づいた1Pで完結する漫画の制作をする。
4回目	【1P漫画課題・合評】引き続き制作し、全員完成させる。完成原稿を制作し賞に応募できる。
5回目	【2Pネーム課題】テーマに基づき引きとメクリを意識した2Pネーム制作。漫画の基本的かつ効果的な演出ができるようになる。
6回目	【2Pネーム課題】テーマに基づき引きとメクリを意識した2Pネーム制作。漫画の基本的かつ効果的な演出ができるようになる。
7回目	【三幕構成学習】三幕構成の学習と三幕構成でのプロット制作。ネームに入る前のプロット制作ができるようになる。
8回目	【4Pネーム課題】冒頭4Pでの掴みを意識したストーリー作りを実践的に学ぶ。添削会に参加できるネームの制作。
9回目	【4Pネーム課題】冒頭4Pでの掴みを意識したストーリー作りを実践的に学ぶ。添削会に参加できるネームの制作。
10回目	【4Pネーム課題・合評】自作の客観的評価、改善点の把握などができるようになる。
11回目	【オリジナル制作】現在制作中のオリジナル作品制作、添削。編集者との打ち合わせに対応できるようになる。
12回目	【作品添削】編集者、または漫画家によるオンラインなどでの作品添削（課題ネームやオリジナル作品）#実施時期などは要調整
13回目	【オリジナル制作】現在制作中のオリジナル作品制作、添削。編集者との打ち合わせに対応できるようになる。
14回目	【マンガ賞研究】原稿が完成した時期に実際に投稿する賞の傾向、応募方法、雑誌・媒体の研究をし賞に応募する。
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(もしくは試験・レポート等評価)40%とする。  
①各単元課題の提出  
②課題漫画の内容、完成度での評価  
③オリジナルの制作態度、進捗

## 受講生への メッセージ

作品を1本でも多く完成させ添削会、賞の公募などに参加し、担当付、入賞、掲載を目指しましょう！

## 【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 2024年度シラバス

科目名 (英)	IT・ICT	必修 選択	選択	年次	1	担当教員	中島貴子
	IT・ICT	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期
学科・専攻	スーパーテクノロジー科/ゲームクリエイター科 デジタルクリエイター科/総合マンガ科					曜日/時限	月曜日1・2限目

## 【担当教員 実務者経験】

1982年～1999年まで一般企業に勤務。1999年よりビジネス研修、大学、専門学校、職業訓練校、一般社会人を対象にMicrosoft Officeアプリ、ITパスポート試験、MOS試験、CompTIAなどのIT系資格取得対策講座では多数の合格者を輩出。

## 【授業の学習内容】

ITパスポート試験の分野から戦略とマネジメントを学習  
 戦略: 企業活動、法務、経営戦略マネジメント、技術戦略マネジメント、システム戦略  
 マネジメント: 開発技術、プロジェクトマネジメント、サービスマネジメントとシステム監査

## 【到達目標】

ITパスポート試験の合格レベルの知識を身に付け、試験合格を目指す

## 授業計画・内容

1回目	試験の概要、第1章: 企業活動
2回目	第1章: 企業活動
3回目	第2章: 法務
4回目	第1章・2章 復習
5回目	第3章: 経営戦略マネジメント
6回目	第4章: 技術戦略マネジメント
7回目	第3章・4章 復習
8回目	第5章: システム戦略
9回目	第6章: 開発技術
10回目	第5章・6章 復習
11回目	第7章: プロジェクトマネジメント
12回目	第8章: サーマネジメントとシステム監査
13回目	第7章・8章 復習
14回目	総復習
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

年間を通してITパスポートの資格取得に向けた授業となります。IT業界に携わる職業人であれば、共通に備えておくべき基礎知識となります。アルファベットやカタカナの専門用語が多く戸惑うかもしれませんが、まずは用語に慣れることから始めましょう。そして、徐々に理解を深めて行きましょう。わからないことがあったときはその場で積極的に質問または周りと相談したり、そして自分で調べることも大切です。合格を目指して頑張りましょう!

## 【使用教科書・教材・参考書】

使用教科書: いちばんやさしい ITパスポート 絶対合格の教科書(令和6年度版)

# 名古屋デザイン&テクノロジー専門学校 2024年度シラバス

科目名 (英)	アシスタントテクニック assistant technique	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	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60 4	開講区分	前期 曜日/時限 木曜/1,2限 木曜 /3,4限

## 【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。

## 【授業の学習内容】

イラストレーターだけでなく、プロとしてマンガ家デビューを目指す。  
その為に大事な、スケジュール管理、スキルの向上を目指し、さらに作家として一番重要な感性を磨く。  
目指す環境によってはデジタルが必要になるため、個人面談をしながらデジタルでも制作していけるようにする。  
マンガの作り方、道具(デジタル環境)の使い方を一から学ぶ。

## 【到達目標】

5月中旬に1ページ漫画を描いて投稿します。その後金の卵展に向けて4~8ページのオリジナル漫画を描きます。  
漫画家メインの人は自分がデビューしたい雑誌を決めて、そこにあう作品作りをする。  
イラストメインの人も、オリジナルでネタを考えるか、シナリオから選んで作画担当として漫画が描けるようになるメリットを感じてもらい、後期に繋げる。

## 授業計画・内容

1回目	マンガの基礎から学びます。ネームの作り方を学び、キャラ表、プロットを描きます。マインドマップの作成方法を学ぶ。1P漫画賞【箱庭】に向けて製作開始する。
2回目	1Pマンガのネームを描きます。
3回目	ネームができた人からデジタル(もしくはアナログ)で下描きを始めます。この段階でパースも含めデジタルでのマンガの描き方を学びます。
4回目	ネームができた人からデジタル(もしくはアナログ)で下描きを始めます。
5回目	ペン入れ、効果、描き文字、トーン、文字入れなどを学び、実際に描いていきます。
6回目	【箱庭】×切。この日中にオンラインで投稿する。次の作品のアイデア出しのためマインドマップを作成する。
7回目	オリジナルのショートマンガ(4~8)を描けるように、ネタ、キャラ表から作っていきます。4コマでもストーリーでも何でもOK!
8回目	キャラ表ができたならネームを描いていきます。この段階で、マンガに必要な資料を集める習慣をつけていきます。
9回目	ネームを描きながら、コマ割りなど見せ方も学んでいきます。
10回目	ネームができた人からデジタル(もしくはアナログ)で下描きを始めます。
11回目	下描きができたらチェックを受け、修正してもらいます。
12回目	ペン入れ、効果、描き文字、トーン、文字入れなど、完成に向けて描いていきます。
13回目	【金の卵展】×切。プリントアウトし、ファイルに入れ、本番に臨む。当日まで1週間あるので、加筆修正もこの期間にやる。
14回目	オリジナルのショートマンガ(8~16)を描けるように、自分のネタ、もしくはシナリオから作品を選んでキャラ表から作っていきます。
15回目	シナリオからネームを描く描き方の指導をし、ネームの作成をします。
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 2024年度シラバス

科目名 (英)	クリエイティブワークショップ	必修 選択	必修 選択	年次	1	担当教員	鈴木貴久
	creative workshop						
学科・専攻	ゲームクリエイター科/e-sports科 総合マンガ科	授業 形態	実習	総時間 (単位)	60	開講区分	前期
					4	曜日/時限	月曜1・2限

## 【担当教員 実務者経験】

JAGDA（日本グラフィックデザイン協会 正会員）1995年にST.DO（鈴木貴久デザイン事務所）を開業し現在に至る。アートディレクター・グラフィックデザイナーとして企業のデザインコンサルティングをはじめCI・VIデザイン他を手掛ける。仕事とは別に個人の表現の場として国内外などのポスター展などに数多くの作品を出展。

## 【授業の学習内容】

Illustrator・photoshopの基本的な操作方法と応用を作品制作から学ぶ。デザイン専門用語を始め印刷・製本・加工またデジタル媒体での様々な知識を理解します。デジタルの表現だけではなくアナログ・デジタルの組み合わせと作品制作の過程でビジュアル表現の術を学び、クリエイティブの楽しさ、難しさを体感として学んでいきます。

## 【到達目標】

デザインがなぜ必要なのかを意識し、技術だけではなく論理的な思考を身につける。作品制作の中でどの様にすれば良いのか、既成概念にとらわれる事なく表現する為にはどの様に行動すれば良いのかを常に意識して考える術を習得し、自信が生み出す作品一つ一つを大切にすることを到達目標とします。

## 授業計画・内容

1回目	グラフィックデザインについて グラフィックデザインの様々な仕事に対する考え方やワークフロー、着眼点を理解出来るようになる。
2回目	Re.design ① Re.designに対する考え方と専門用語を理解出来るようになる。 ワークフロー実習のテーマ発表
3回目	Re.design ② 他者との比較、視察レポートのまとめ方、情報の整理が出来るようになる。
4回目	Re.design ③ テーマとコンセプトの違いと導き方を理解出来るようになる。
5回目	Re.design ④ ラフデザインの重要性を理解し描き方とまとめ方が出来るようになる。
6回目	Re.design ⑤ プレゼンテーションと準備について理解をする。
7回目	Re.design ⑥ 講評会 → 感じた事や改善したい事など、どの様に反映し次に活かすかについて理解をする。
8回目	時代の移り変わりデザインについて理解をする。
9回目	個性とセンス 個性とセンスについて理解をし、自身の個性に対してどの様な特徴があるのかを考える。
10回目	様々な広告表現① 様々な広告に対して表現について制作をしながら理解を深めます。 ラフデザイン3点作成 ワークフロー実習のテーマ発表
11回目	様々な広告表現② ラフデザイン3点作成→チェック→1点Illustrator&Photoshopを使用して制作
12回目	様々な広告表現③ Illustrator&Photoshopを使用して制作する中で制作ポイントや注意点などを理解する。
13回目	様々な広告表現④ Illustrator&Photoshopを使用して制作する中で制作ポイントや注意点などを理解する。
14回目	様々な広告表現⑤ 講評会 → 感じた事や改善したい事など、どの様に反映し次に活かすかについて理解をする。
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(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

自分の力で考え、経験することでデザインの引き出しは増えていきます。固定概念や先入観で考えると視野や表現の幅は狭くなります。一年生次で必要となるデザインの基礎力をしっかりと身に付けるなかで、同じ問いに対して仲間達がどのようなビジュアルとして表現したのかを自身の作品と見比べ考えブラッシュアップの中で反映さ、着眼点・表現技法など様々なスキルを吸収出来る様になる事を到達目標とします。

## 【使用教科書 教材 参考書】

筆記用具・記憶メディア