

北海道芸術デザイン専門学校 教科目概要(授業カリキュラム)

一般課程 総合デザイン造形科(夜間2年制)

マンガ専攻

※2023年度実績

共通教科目	概要	1年次	2年次
就職講座Ⅰ	就職を前提とした本校での学校生活の過ごし方や、学習姿勢、社会人になるための基本を学ぶ。ビジネス能力検定ジョブパス対応。	○	
一般教養(業界研究)	デザインの活躍するシーンを把握する。実際の制作例などを例に、すべてのクリエイティブに共通する「コミュニケーション」の大切さを学ぶ。	○	
デザイン概論	ビジュアルデザインとは何か。その概念や目的を理解する。実例の紹介に演習を交えながら、デザインの領域の広がり及基礎的表現方法について学ぶ。	○	
デッサンⅠ	デザイン、イラスト、CG、漫画、絵画など様々なジャンルに共通する基礎を、デッサンという作業を通して身につける。	○	
Illustrator基礎	Illustratorを使用して基本的な操作技能を身につける。Photoshopなど他アプリケーションと併用してのIllustratorの使い方を学習する。	○	
Photoshop基礎	Photoshopの基本操作の理解し、自ら画像データを編集する技術を習得する。	○	
色彩学	日常生活のあらゆる場面で欠かすことができない「色彩」について、色の仕組みや配色表現など演習を通して学ぶ。	○	
ベーシックデザイン	デザインの基礎となる、「物を見る」「調べる」「考える」「表現する」「伝える」を学ぶ。	○	
レイアウト	造形を構成する基礎的な要素、原則、レイアウト技法を学び、平面表現技法の演習を通じて、レイアウト感覚や工夫、伝え方の基本を習得する。	○	
イラストレーション	イラストレーションの効果と目的を知り、画材の基本的な特性、効果的な技法を学び、しっかり観察し、伝えるためのイラストを表現する。	○	

専門教科目	概要	1年次	2年次
基礎/実践Ⅰ	マンガ制作に必要な基礎画力を上げる(人物の描き分け、背景パースなど)。やりたい課題(A/Bどちらか)を選択して取り組む。Aコース/画面に4~5名を配置し、空間感や背景を入れてカラーイラストを制作する。	○	
基礎/実践Ⅱ	Bコース/漫画の制作工程を勉強しながら実際に制作する。漫画を描く回数を増やし、経験数を積む。共通/マンガ制作に必要な道具の使い方を身につける。漫画のコツ、制作の注意点を学ぶ。	○	
CLIP STUDIOⅠ	マンガ制作の業界標準となりつつあるCLIP STUDIO PAINTの基本操作を学ぶ。ペンタブレットの利用についても基本操作を習得する。	○	
CLIP STUDIOⅡ	CLIP STUDIO PAINTの基本操作を反復練習し、習得する。ペンタブレットを使用して制作する。	○	
CLIP STUDIOⅢ	CLIP STUDIO PAINTを使ったマンガ制作手順を学ぶ。ペンタブレットを使用して制作する。	○	
プロット演習	漫画の骨組みであるストーリーを理論的に理解し、ドラマ性のあるシナリオとキャラクターを創り出す創造力を身につける。	○	
ネーム演習	プロット演習で制作したシナリオをネームに描き起こし、ストーリーを「絵、で説明できる表現力を伸ばす。また、複数ページ作品を描くことにより起承転結をページ内に配分できる画面構成力を養う。	○	
コンペ課題	マンガという媒体が現在どのように展開されているか、現状を把握し、意識してマンガ媒体を広くリサーチし、自分の作家性に合う方向を確認する。方向性に沿ったメディアの新人賞コンペティションへの応募を検討し、これからの制作時に意識して取り組む。	○	○
設定制作/キャラ、背景	商業プロ志望、フリーランスなど作家活動や原稿制作について総合的・実践的に学ぶ。アナログ原稿の制作、デジタルではCLIP STUDIO PAINTの使い方など作品に合わせて制作する。作品に必要なキャラ設定のまとめ、背景設定、資料集めの仕方などを身につける。		○
ショートコミック制作Ⅰ	商業プロ志望、フリーランスなど作家活動や原稿制作について総合的・実践的に学ぶ。アナログ原稿で制作する人や、デジタルはCLIP STUDIO PAINTの使い方など作品に合わせて学ぶ。		○
ショートコミック制作Ⅱ	CLIP STUDIO PAINTを使用してマンガを制作する。より高クオリティになるよう講師から指導を受ける。		○
漫画企画演習Ⅰ	マンガ作品を企画・制作するにあたり、対象読者層やねらい、さらに作品の形式などの選択などをプロットづくりを通して習得する。		○
漫画企画演習Ⅱ	卒業制作を見据えた新たな作品世界とキャラクター造形を進める。		○
漫画企画演習Ⅲ	マンガ作品の表紙や世界観を補完するイメージイラストを制作する。		○
デジタルテクニック演習	展示を前提とした印刷製本、キービジュアルの外注出力も含めたプリント技術など、一次媒体化表現に向けて演習を通して身につける。		○
ストーリーメイキング	マンガ制作において最重要と言えるストーリーについて、オリジナリティ、読みやすさ、面白さを意識した構成を意識して制作を進める。オリジナリティを深めるための手法や構成の方法を学ぶ。		○
1年前期課題制作	日常の実習を通し学んだ発想・技法を活かし、前期のまとめとして課題制作する。	○	
1年後期課題制作	日常の実習を通し学んだ発想・技法を活かし、後期のまとめとして課題制作する。	○	
進級制作	1年間のまとめとしての成果を問うべく、各自が専攻色を活かしたテーマにもとづき、長時間かけて制作を行う。	○	
就職講座Ⅱ	デザインの現場での採用試験の傾向、エントリーシート・履歴書の作り方、作品の準備、プレゼンテーションおよび面接試験対策を学ぶ。		○
2年前期課題制作	卒業制作を迎えるにあたり、在学中に学んだ専門知識・技術などの専攻色を十分に活かしたテーマ設定とアイデアを考える。		○
卒業制作	在学中に学んだ専門知識・技術などの専攻色を十分に活かして、自らのテーマを設定し、長期間集中して制作を行う。		○
総履修時間		480	480

取得目標資格	在学時:Photoshopクリエイター能力認定試験、Illustratorクリエイター能力認定試験、色彩士検定、ビジネス能力検定ジョブパスなど
--------	---

※夜間部では1年前期に全専攻が共通教科目としてデザインの基礎を、1年後期から専門教科目を学びます。

※1年間で480単位時間、2年間で960単位時間学びます。 ※時勢や企業のニーズにより、内容が変更になることがあります。