

2026年度 授業計画（シラバス） 日本コンピュータ専門学校

学科名	学年	授業のタイトル（科目名）
工業専門課程 デジタルクリエイター科	1	ストーリーマンガ制作Ⅰ
授業の種類	授業担当者	実務経験
<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input checked="" type="checkbox"/> 実習	新沢靖雄	<input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無

[実務経験歴]

少年マガジン、ヤングマガジンで佳作等受賞。
週刊少年サンデー（小学館）、マガジンFRESH（講談社）に作品掲載、通算掲載数5本。
企業広告イラスト、企業広告漫画（ウェブ、紙媒体）多数。（Panasonic、ダスキン、DAIKEN、ZePlusなど）

単位数（授業の回数）	時間数	配当時期	必修・選択
2 単位 (30 回)	60 時間	<input type="radio"/> 前期 <input type="radio"/> 後期 <input checked="" type="radio"/> 通年	<input type="radio"/> 必修 <input checked="" type="radio"/> 選択

[授業の目的・ねらい]

- ①日本のマンガ形式を理解する
- ②マンガ表現の基礎を理解する
- ③マンガ表現の演出を理解する
- ④独力でマンガ表現ができる

[授業全体の内容の概要]

- ①既成マンガ作品の研究
- ②個人の思考と方向性の確認
- ③技術面のレクチャ
- ④実践と研究・改善を繰り返す

[授業終了時の達成課題(到達目標)]

日本のマンガ作りの理解と実践

[準備学習の具体的な内容]

マンガについてディスカッションできる程度の摂取と研究

[使用テキスト]

使用テキスト

なし

参考文献

必要に応じて授業の中で紹介する。

[単位認定の方法及び評価の基準]

定期試験と出席日数の両方が次の規定に達した場合に認定する。

・試験の点数は60点以上を合格点とする。

・全出席日数の4分の3以上の出席が必要。

評価基準

定期試験80%、平常点（出席、講義の参加度）20%とする。

[授業の日程と各回のテーマ・内容・授業方法]

1回	フリーディスカッション
2回	フリーディスカッション
3回	自由にマンガを描く
4回	自由にマンガを描く
5回	自由に描いたマンガを元に構成を学ぶ

6回	自由に描いたマンガを元に構成を学ぶ
7回	自由に描いたマンガを元に構成を学ぶ
8回	自由に描いたマンガを元に構成を学ぶ
9回	キャラクターの研究
10回	キャラクターの研究
11回	キャラクターの研究
12回	キャラクターの研究
13回	ページ割り・コマ割りの研究
14回	ページ割り・コマ割りの研究
15回	まとめと振り返り
16回	ページ割り・コマ割りの研究
17回	マンガ演出の研究
18回	マンガ演出の研究
19回	マンガ演出の研究
20回	マンガ演出の研究
21回	実践とフィードバック
22回	実践とフィードバック
23回	実践とフィードバック
24回	実践とフィードバック
25回	実践とフィードバック
26回	実践とフィードバック
27回	実践とフィードバック
28回	実践とフィードバック
29回	実践とフィードバック
30回	まとめと振り返り
31回	実践とフィードバック
32回	実践とフィードバック
33回	実践とフィードバック
34回	実践とフィードバック
35回	実践とフィードバック
36回	実践とフィードバック
37回	実践とフィードバック
38回	実践とフィードバック
39回	実践とフィードバック
40回	実践とフィードバック
41回	実践とフィードバック
42回	実践とフィードバック
43回	実践とフィードバック
44回	実践とフィードバック
45回	まとめと振り返り

46回	実践とフィードバック
47回	実践とフィードバック
48回	実践とフィードバック
49回	実践とフィードバック
50回	実践とフィードバック
51回	実践とフィードバック
52回	実践とフィードバック
53回	実践とフィードバック
54回	実践とフィードバック
55回	実践とフィードバック
56回	実践とフィードバック
57回	実践とフィードバック
58回	実践とフィードバック
59回	実践とフィードバック
60回	まとめと振り返り