

科目名	MC概論C							年度	2026
英語科目名	MC Introduction C							学期	前期
学科・学年	マンガ・アニメーション科四年制 マンガコース 3年次	必/選	選3	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	椎原ヨシカズ	教員の実務経験		有	実務経験の職種		イラストレーター・マンガ家		
<b>【科目の目的】</b> 実践を通してマンガ業界の実際の仕事の流れを理解する。									
<b>【科目の概要】</b> マンガ制作の基本テクニックの習得と制作プロセスを理解します。									
<b>【到達目標】</b> マンガ業界における仕事の流れを理解できるようになる。									
<b>【授業の注意点】</b> 忘れ物をしないこと。課題提出締め切り日は守ること。大切なことは一番最初に話すので、理由のない遅刻や欠席は認めない。社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加すること。作画は量なので、多く描けるように努力すること。状況により内容が変更になる場合があります。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	マンガ制作プロセスに関する深い理解を示し、各ステップの重要性と相互関係を正確に把握している。		マンガ制作プロセスの基本的な理解はあるが、全体の流れや特定のステップについて不明確な部分がある。		マンガ制作プロセスの理解が不十分で、重要なステップや業界の標準について誤解がある。				
到達目標 B	完成度の高い課題が提出できる		課題の提出はできるが、完成度には改善の余地がある		課題の提出ができない				
到達目標 C	毎日出席し自己管理もできる		自己管理ができる		出席できない				
到達目標 D									
到達目標 E									
<b>【教科書】</b> 参考書・参考資料等は授業中に指示する									
<b>【参考資料】</b> 特になし									
<b>【成績の評価方法・評価基準】</b> 授業内容の理解度をレポートを提出して評価する。また積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		MC 概論 C			年度	2026	
英語表記		MC Introduction C			学期	前期	
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価	
1	漫画制作に必要なツールの紹介	漫画制作における基本的なツールの理解	1	ペン、インク、紙、デジタルツールの紹介	漫画制作に必要なツールの基本的な知識	2	
2	線の強弱と表現	線の強弱を使った表現力の向上	1	線の太さと強さを変えるテクニック	線の強弱を使った表現力豊かな描写の習得	2	
3	影の基本	影を使った立体感の表現方法の理解	1	光源による影の変化、陰影の描き方	陰影を使って立体感を表現する技術の習得	2	
4	コントラストとテキストの使用	テキストとコントラストを使った表現力の向上	1	異なるテクスチャの描き方、コントラストの利用	テキストとコントラストを活用した表現力の向上	2	
5	ページレイアウトの構成	効果的なページ構成の理解	1	ページ内での要素の配置と流れ	読者の視線を導くページレイアウトの作成能力	2	
6	ページングとリズム	ページごとのリズム感の理解	1	コマ割りによるページ内リズムの作成	リズム感のあるページング技術の習得	2	
7	プロジェクト管理とスケジューリング	制作プロジェクトの効率的な管理	1	プロジェクトの計画、期限の管理、作業の優先順位付け	効果的な時間管理とプロジェクトスケジューリング能力	2	
8	漫画家としての収入と契約	漫画家としての収入源と契約の基本を理解する	1	ギャラの相場、契約書の基本、権利関係	漫画業界での契約と報酬の理解	2	
9	フリーランス漫画家としての生活	フリーランスとしてのキャリアパスを理解する	1	自己管理、クライアントとの交渉、ネットワークキング	フリーランスとして生き残るためのスキル	2	
10	納期の重要性和時間管理	効率的な作業計画で納期を守る方法を学ぶ	1	納期の設定、時間管理技術、ストレス管理	納期を守りながら品質を維持するスキル	2	
11	出版と配信プロセス	出版から配信までの流れを理解する	1	出版社とのやり取り、デジタル配信プラットフォーム	出版と配信プロセスの基本的な理解	2	
12	作品のマーケティングとプロモーション	効果的な自己ブランディングとマーケティング戦略	1	SNSを活用したプロモーション、イベント参加	自己ブランディングとマーケティングの基本スキル	2	
13	著作権と知的財産権の基礎	自作品の権利保護の重要性を理解する	1	著作権法、ライセンス、権利侵害問題	自己の作品を保護する知識	2	
14	業界内でのネットワーキング	効果的なネットワーキング技術の習得	1	コミニティへの参加、業界イベント、メンターシップ	業界内での有効な関係構築	2	
15	漫画家としてのキャリアパス	長期的なキャリアプランの作成	1	目標設定、キャリア開発、将来計画	明確なキャリアパスと将来計画の策定	2	

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等