日本工学	日本工学院専門学校開講年度		2020年度		科目名	業界ビジ	ネスゼミ6	
科目基礎情	 <b></b>	<u> </u>			1	_		
開設学科	マンガ・アニメー	 -ション科四年制	コース名	マンガ・ア	 'ニメビジネス	ベコース	開設期	後期
対象年次	4年次		科目区分 選択				時間数	45時間
単位数	1単位     開講時間     火曜 1		火曜 1時限	限目~8時限目		授業形態	実習	
教科書/教材	内容に応じて資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。							
担当教員情								
担当教員	数土・内田				実務経験の有無・職種 有・ジャーナリスト			
学習目的	•				<b>I</b>		<u> </u>	
	でなく、自らが中心 としてアニメ・ゲー					なぎ、コンテ	ンツの魅力を	を伝える重要性を学ぶことで、宣伝
②ライター 広報といっ <b>到達目標</b> 企画立案か	としてアニメ・ゲー たコンテンツビジネ ら取材・インタビュ	ム・マンガ業界に スを学ぶ。 一、そして編集作	おいてファン	·とクリエイタ	ターを文章でつ たライターにと	っての基本的	]な技術に加っ	を伝える重要性を学ぶことで、宣伝 を伝える重要性を学ぶことで、宣伝 な、デザインや写真加工といった編 きる人材を目指す。また在学中はご
②ライター 広報といっ <b>到達目標</b> 企画立案か の技術を身	としてアニメ・ゲー たコンテンツビジネ ら取材・インタビュ	ム・マンガ業界に スを学ぶ。 一、そして編集作 アをはじめ、出版	おいてファン	·とクリエイタ	ターを文章でつ たライターにと	っての基本的	]な技術に加っ	え、デザインや写真加工といった編
②ライター 広報といっ <b>到達目標</b> 企画立案か の技術を身	としてアニメ・ゲー たコンテンツビジネ ら取材・インタビュ に付け、WEBメディ ーとして活動するこ	ム・マンガ業界に スを学ぶ。 一、そして編集作 アをはじめ、出版	おいてファン	·とクリエイタ	ターを文章でつ たライターにと	っての基本的	]な技術に加っ	え、デザインや写真加工といった編
②ライター 広報といっ <b>到達目標</b> 企画立 企技 の リーライタ	としてアニメ・ゲー たコンテンツビジネ ら取材・インタビュー に付け、WEBメディーとして活動するこ でとして活動するこ	ム・マンガ業界に スを学ぶ。 一、そして編集作 アをはじめ、出版 とを目指す。 ラムを必ず執筆する を発信するは自由課 に対象になる。	おいてファン 業・ライティ 社や広告会を る。そのうち 自らし、自分	・とクリエイタ ングといった 土、またメーデ 1本は毎時間 を拡大するだ の好きな作品	ターを文章でつ たライターにと カーの広報や宣 は はでなく語彙だ で取り上げる	っての基本的 で伝といった分 受業内でテー 力を向上させ (その週に放	]な技術に加 分野で活躍で マを出題され る。 送された作品	え、デザインや写真加工といった編 きる人材を目指す。また在学中はご よるので、それに従う。テーマに沿 なを毎週まとめるなど)執筆する。
②ライといった <b>到達目標</b> 企放表のリーライ <b>方法等</b>	としてアニメ・ゲース にファンツビジネース の取材・WEBメース にとして活動するこ を選える。 毎週2本以上ののよる。 ののは、コラののは、コラののは、コラののは、コース を書くいる。 ででは、ロース にとして活動がある。 ででは、ロース にとしている。 ででは、ロース にいる。 では、ロース にいる。 では、ロース にいる。	ム・マンガ業界に スを学ぶ。 一、ではいる。 一、ではます。 そははます。 を必ずることを を対するはなるはないではないではないではないではないではないではないではないではないではないで	おいてファン ・・・ ティー・ ・・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	・とクリエイク ングまたメーニ は大きな作品 はすな作のアット はマッチをはなか、ドアッチをはない。	マーを文章でつ たライの広報や宣 はカーの広報として、 はまでなり上げる で、 で、 で、 で、 で、 で、 で、 で、 で、 で、 で、 で、 で、	っての基本的 で 会 といった分 で で た の 過 に な か を の 週 に と か で さ さ と の で さ さ く の で さ く く の し る の し る の し る の る の る の る の る の る ら る ら る ら る ら る ら	つな技術に加 分野で活躍で マを出題され る。 送された作品 が求められる すことのでき	え、デザインや写真加工といった線 きる人材を目指す。また在学中はご よるので、それに従う。テーマに沿
② 京	としてアンツ が	ム・マぶ。  一 アと  一 アと  一 アを目がある。  一 アを  一 でを  こ たくのではいますがある。  一 ないではないではないではないではないではないではないではないではないではないでは	おいてファン・マース でいて ファン・マース で で で で で で で のの、 のの、	・とク ・	マーを文章でつ たライの広報やで イタ広報での となく上げる で で で もライのようでも で は で り か イ が イ た は た り た く た く た く た り た り く た り く り く り く	っての基本的 でといった分 で上週で上週ーカな欠し に集発 は信 <b>備</b>	つな技術に加え 分野で活躍で マを出題され る。 された作品 が求こいくため げていくため	え、デザインや写真加工といった網 きる人材を目指す。また在学中は るので、それに従う。テーマに沿 るを毎週まとめるなど)執筆する。 。スピードの速い業界のため、素 ない能力となる。そのために常に
② 広 <b>到</b> 企のリ <b>教</b> 授 ラ マ <b>音</b> 画技 一 <b>方</b> 概 意 <b>評</b> の	としてアンツ が	ム・マぶ。  一、アを	# 社	・とクリエイタ ングまたメーニ 1 本拡好のスセット は大きなかーチしいメール 時ではかいドアない はないがった。 はなができた。 はながっと。 はながった。 はながった。 はながった。 はながった。 はながった。 はながった。 はながっと。 はながも、 はながも、 はながも、 はながも、 はながも、 はながも、 はながも、 はながも、 はながも、 はながも。 はながも、 はながも、 はながも、 はながも、 はながも、 はながも、 はながも。 はながも、 はながも、 はながも、 はながも、 はながも、 はながも、 はながも、 はながも、 はながも、 はながも、 はながも、 はながも、 はながも、 はながも。 と、 はながも、 はながも、 はながも、 はながも、 はながも、 はながも、 はながも、 はながも、 はながも。 とっと。 もながも。 と。 と。 と。 と。 と。 と。 と。 と。 と。 と。 と。 と。 と。	マーを文章でつ たライの広報を マーをを マーのない はでなり という で、 はでなり という で、 はいでも で、 はいでも で、 はいでも で、 はいでも で、 はいでも で、 はいでも で、 はいでも で、 はいでも で、 はいでも で、 ないで、 ないで、 ないで、 ないで、 ないで、 ないで、 ないで、 な	っての基本的 でといったが で上の で上の 画にほん は信に な欠し <b>備</b> よって	つな技術に加え 分野で活躍で マを出題され る。 された作品 が求こいくため げていくため	え、デザインや写真加工といった網 きる人材を目指す。また在学中は るので、それに従う。テーマに沿 るを毎週まとめるなど)執筆する。 。スピードの速い業界のため、素 ない能力となる。そのために常に
② 広 <b>到</b> 企のリ <b>教</b> 授 注 マヤン <b>標</b> 面技 一 <b>方</b> 概 意	としてアンツ が	ム・マぶ。  一 アと  一 アと  一 アを目がある。  一 アを  一 でを  こ たくのではいますがある。  一 ないではないではないではないではないではないではないではないではないではないでは	おいて ************************************	・と ク	マーを文章でつ でラーの広へ ままって でった かって と で で の と の に や で の と な り か イ ケ に か で か す っ た で か す で 内 で よ っ で で と P V 数に が で か に よ で で で で で で で で で で で で で で で で で で	で上週 かな欠し <b>構</b> よる <b>備</b> よる <b>備</b> よる <b>備</b> よる	つな技術に加え 分野で活躍で マを出題され る。 された作品 が求こいくため げていくため	え、デザインや写真加工といった網 きる人材を目指す。また在学中は るので、それに従う。テーマに沿 るを毎週まとめるなど)執筆する。 。スピードの速い業界のため、素 ない能力となる。そのために常に

□	授業内容	各回の到達目標			
1 🗆	取材2 冊子記事 クリエイター1	特集したい著名人(クリエイターや声優)を決め全員の記事を冊子化し学園祭で頒布する			
2 🗓	取材2 冊子記事 クリエイター2				
3 🗓	取材2 冊子記事 クリエイター3	インタビュー・写真撮影・テープ起こしなど前期で学んだ内容を実地検証する			
4 回	取材2 冊子記事 クリエイター4				
5 回	取材2 冊子記事 クリエイター5	冊子化に向け基礎的なDTP技術とデザインを学ぶ			
6 回	取材3 web記事 会社紹介1	アニメ・ゲーム・マンガ業界の会社を取材する、また経営者のインタビュー取材をする			
7 回	取材3 web記事 会社紹介2				
8回	取材3 web記事 会社紹介3	インタビュー・写真撮影・テープ起こしなど前期で学んだ内容を実地検証する			
9 回	取材3 web記事 会社紹介4				
10回	卒業制作 雑誌制作1	卒業制作としてアニメ・ゲーム・マンガの総合誌を制作する。自分たちで紙面の企画を立案し、台割からスケジュールを制作、アポ取りから取材・インタビュー、そしてライティングや編集、校正からチェック出しといった、全てをグループワークで実践する。			
110	卒業制作 雑誌制作2				
1 2 💷	卒業制作 雑誌制作3				
13回	卒業制作 雑誌制作4				
14回	卒業制作 雑誌制作5				
15回	卒業制作 雑誌制作6				