

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	
科目基礎情報					
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時限目～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。				
担当教員情報					
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					
①企画から編集・ライティングといったメディアを通じて情報発信できる知識と技術を培うことで、アニメ・ゲーム・マンガ業界におけるビジネスを理解するだけでなく、自らが中心となってビジネスを動かし広げられる人材へと育成する。					
②ライターとしてアニメ・ゲーム・マンガ業界においてファンとクリエイターを文章でつなぎ、コンテンツの魅力を伝える重要性を学ぶことで、宣伝や広報といったコンテンツビジネスを学ぶ。					
到達目標					
企画立案から取材・インタビュー、そして編集作業・ライティングといったライターにとっての基本的な技術に加え、デザインや写真加工といった編集の技術を身に付け、WEBメディアをはじめ、出版社や広告会社、またメーカーの広報や宣伝といった分野で活躍できる人材を目指す。また在学中はフリーライターとして活動することを目指す。					
教育方法等					
授業概要	毎週2本以上のコラムを必ず執筆する。そのうち1本は毎時間課題として、授業内でテーマを出題されるので、それに従う。テーマに沿って深く調べ、それを発信することで、自らの知見を拡大するだけでなく語彙力を向上させる。 それ以外のコラムに関しては自由課題とし、自分の好きな作品を取り上げる（その週に放送された作品を毎週まとめるなど）執筆する。自由課題は成績の加点対象になる。				
注意点	アニメ・ゲーム・マンガに関する幅広い知識や興味のほか、文章力や分析力、企画力などが求められる。スピードの速い業界のため、素早く原稿を書く、日々新しい情報を収集するといったスピード感もライター・編集には欠かすことのできない能力となる。そのために常に業界の最新動向をキャッチアップするだけでなく、キャッチアップした情報を自ら発信し広げていくために記事を書き続け、ライターとしての自覚を持つこと。また記事を作成する際は絶対に盗作しない事。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	課題記事	60%	授業内で出題された課題記事の制作内容とPV数によって評価する		
	自由記事	30%	自由課題で執筆された記事のPV数によって評価する		
	平常点	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～15回） 1回（ 8 ）時間 ※45分を1時間とする					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	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回	取材2 冊子記事	クリエイター2	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		
3回	取材2 冊子記事	クリエイター3			
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	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		
8回	取材3 web記事	会社紹介3			
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。			
11回	卒業制作 雑誌制作2				
12回	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				