

2021年度 日本工学院専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制											
業界ビジネスゼミ 3											
対象	4年次	開講期	前期	区分	選択	種別	実習	時間数	45	単位	1
担当教員	数士・内田			実務 経験	有	職種	ジャーナリスト				
授業概要											
<p>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。</p> <p>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。</p>											
到達目標											
<p>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。</p>											
授業方法											
<p>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。</p>											
成績評価方法											
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									
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									
平常点	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価									
履修上の注意											
<p>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。授業時数の4分の3以上出席しない者は評価対象から外れる。</p>											
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。											
回数	授業計画										
第1回	課題：歴史 昔のアニメ（80～90年代） 監督・スタッフなど 自分で調べて記事にする										
第2回	課題：考察 ヒットした作品がなぜヒットしたか 自分で調べて記事にする										
第3回	課題：自身の好きなアニメ・マンガ・ゲームのレビューコラムを執筆する										
第4回	課題：現在人気があり知名度が高い作品のレビューコラムを執筆する										
第5回	クラスメイトの書いた記事を校正し、校正のやり方を覚える										
第6回	クラスメイトの書いた記事を校正し、校正する力を身に付けると同時にライターの癖を見抜く力を身に付ける										

2021年度 日本工学院専門学校	
マンガ・アニメーション科四年制	
業界ビジネスゼミ 3	
第7回	ビジネスマナーをマスターし、アポイントの取り方や質問状の作り方を身に付ける
第8回	インタビュー実践しインタビューに必要なスキルを身に付ける（質問の仕方・写真撮影）
第9回	8回のインタビューのテープ起こしを行うことで、テープ起こしする際のスキルを身に付ける
第10回	写真補正や記事のアカ入れを行い、チェック出しを行う
第11回	戻しを確認しインタビュー記事を完成させる
第12回	夏休み課題として全5回の連載企画を行う。この企画を立案する
第13回	試遊レビューやイベントレポートを行うための事前演習や準備
第14回	TGSの特集企画を執筆する。また10月から始まるインタビュー実践の準備開始（アポ取り）
第15回	TGSの特集企画を執筆する