

科目名	MC概論4							年度	2025
英語科目名	MC Introduction 4							学期	後期
学科・学年	マンガ・アニメーション科 マンガコース 2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		
【科目の目的】 漫画制作における高度な技術やスタイルの開発を通じて、学生の芸術的センスと創造力を強化することを目的とする。									
【科目の概要】 マンガ業界の知識、職種を学ぶとともに、必要な人材となる為の表現力を高めます。									
【到達目標】 最先端の技術やトレンドを取り入れた革新的なマンガ制作技術の習得。									
【授業の注意点】 課題提出締め切り日を厳守してください。社会への移行を前提としたマナーで授業に参加してください。 授業理解度・課題制作の進捗状況等により授業内容を変更することがあります。									
評価基準＝ループリック									
ループリック 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	最先端の技術を習得し、マンガ制作に革新的かつ熟練して適用。技術的な限界を押し広げるレベル。	最先端の技術を良好に理解し、マンガ制作に効果的に適用。いくつかの革新的な要素が見られる。	基本的な最先端技術を習得し、マンガ制作に適用。しかし、さらなる深化が必要。	最先端技術の理解が不十分で、マンガ制作への適用が限定的。	最先端技術の習得が不足し、マンガ制作にほとんど適用されていない。				
【教科書】 筆記用具、ノート、PC									
【参考資料】 特になし									
【成績の評価方法・評価基準】 作品提出および授業態度。時限出席率75%以下は課題提出しても不合格となります。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		MC概論4				年度	2025
英語表記		MC Introduction 4				学期	後期
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	ダイナミックなアクションシーンの描画	アクションシーンの効果的な表現	1	動きの強調、衝撃表現、動きの流れ	劇的でダイナミックなアクションシーンの創造	2	
2	革新的なページレイアウト	読者の注目を集めるページレイアウトの作成	1	非伝統的なコマ割り、ページ内のリズムと流れ	視覚的に魅力的なページ構成能力	2	
3	多層的な物語の構築	複数のサブプロットとテーマの統合	1	物語の多次元性、サブプロットの絡み合い	複雑でリッチな物語の創造	2	
4	業界動向の理解とトレンド分析	現代の漫画業界を理解し、トレンドを把握する	1	業界の最新動向、人気のジャンル、市場の変化	業界動向の理解とトレンドへの適応	2	
5	コラボレーションとチームワーク	チームでの漫画制作のスキルとコラボレーションの重要性の理解	1	チームワーク、ロールの分担、コミュニケーション	効果的なチームワークとコラボレーション能力	2	
6	最新のデジタルツールと技術	デジタルツールの進化とその活用	1	新しいデジタルアートツール、ソフトウェアの更新、デジタル技術のトレンド	最新デジタルツールの活用と技術の習得	2	
7	漫画制作と法的考慮	漫画制作における法的側面の理解	1	著作権、契約法、知的財産権	法的リスクの管理と著作権の保護	2	
8	国際市場での漫画制作	異なる文化圏での漫画制作への理解	1	世界各国の漫画市場、文化的な違い、翻訳と文化適応	国際市場における漫画制作の適応力	2	
9	マンガのマーケティング戦略	効果的なマーケティングとプロモーション手法の理解	1	マーケティングの基本、ソーシャルメディア、ブランディング戦略	マンガの市場での成功に向けたマーケティング能力	2	
10	個人ブランディングとキャリアの育成	自己ブランディングの重要性とキャリア開発の戦略	1	パーソナルブランドの構築、キャリアパス、自己プロモーション	持続可能なキャリア構築と個人ブランドの確立	2	
11	革新的な表現技法	個性的なスタイルと表現技法の開発	1	新しい描画スタイルの試み、実験的な表現技法、個性的なアプローチ	独自のスタイルと表現技法の確立	2	
12	自己のアートスタイルの確立	個人的なアートスタイルの開発と磨き	1	個性的なテーマの探求、スタイルの深化、オリジナリティの追求	個人的なアートスタイルの確立と展示	2	
13	作品批評と分析	作品の深い理解と批評的思考の開発	1	他者の作品分析、批評手法、フィードバックの受け入れと活用	批評的な視点からの作品分析と自己改善	2	
14	異なるメディアとの融合	漫画と他メディアとのクロスオーバー	1	映画、アニメ、ゲームなどとのコラボレーション、マルチメディア作品の創造	マルチメディア環境での漫画の活用と創造	2	
15	キャリアの発展と自己成長	一貫したキャリアパスの構築と自己成長の促進	1	キャリア目標の設定、ポートフォリオの開発、持続的な学習と成長	長期的なキャリア展望と自己成長の計画	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							