

科目名	MC概論3							年度	2025
英語科目名								学期	前期
学科・学年	マンガ・アニメーション科 2年次	必/選	選3	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	大泉佑一		教員の実務経験		実務経験の職種				
【科目の目的】									
<ul style="list-style-type: none"> マンガ業界の知識・職種を学び、自身の進路の視野を広げる。 作品制作において多角的な考え方や視点を身に着ける。 作品制作のスピードアップ。 打ち合わせ力（コミュニケーション能力）の向上。 									
【科目の概要】									
<p>マンガを「物語」「絵」「演出」「台詞」等の観点から、研究・考察を行うことにより、作品制作において多角的な考え方や視点を身に着ける。グループワークも行い、自らの考えを他者と共有することや、創作の多様性を知覚することでクリエイターとして必要な自分の考えを持ち、まとめていく能力を身に着ける。</p>									
【到達目標】									
<ul style="list-style-type: none"> 3か月に1作品完成する作品制作力を身に着けている。 異なるマンガのジャンルやスタイルについて広く、異なる作品の特徴を認識する。 作品に対する自分なりの意見を持ち、編集者との打ち合わせに望める。 主体性を持ったスケジュール管理スキルを持っている。 									
【授業の注意点】									
<ul style="list-style-type: none"> 他人の意見を否定しない。 好き嫌いせずに作品研究に取り掛かる。 作品への好みを、自分なりに研究・分析する。 筆記用具を忘れないこと。 									
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	作品に対する優れた分析力を持っている		作品に対する基本的な分析力を持っている		作品に対して、分析ができていない				
到達目標 B	余裕を持ったスケジュール管理ができ、クオリティアップに時間を使うことができる		締切に合わせたスケジュール管理ができ、作品を提出することができる		スケジュール管理ができず、作品を提出することができていない				
到達目標 C	高いコミュニケーション能力を持ち、アイデアを明確に伝え、他社との意思疎通がスムーズ。クリエイティブアップにつながる。		コミュニケーション能力は取れるが、アイデアが不明瞭な部分がある。		コミュニケーション能力が低く、アイデアが不明瞭で意思疎通ができない。				
到達目標 D									
到達目標 E									

【教科書】						
筆記用具、ノート、PC						
【参考資料】						
【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3			年度	2025
英語表記					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	授業紹介	前期授業の理解	1 本科目の目的	本授業の目的を理解している		
			2 前期授業	前期授業を理解している		
			3 教員紹介			
2	キャラクター	キャラクターの本質	1 キャラクターとは？	キャラクターの本質を理解している		
3	業界研究	マンガ業界の研究	1 出版社	進路先の視野を広げることができる		
			2 編集プロダクション	進路先の視野を広げることができる		
			3 WEBTOONスタジオ	進路先の視野を広げることができる		
4	ネーム制作①	童話を元にしたネーム制作	1 童話ネーム制作	童話ネームを完成させる		
			2 発想法	童話からのアイデア発想を身に付ける		
5	ネーム制作②	童話を元にしたネーム制作	1 童話ネーム制作	童話ネームを完成させる		
			2 発想法	童話からのアイデア発想を身に付ける		
6	ネーム制作③	カメラワーク・魅せ場を意識したネーム制作	1 魅せ場ネーム制作	魅せ場を意識したネーム制作を完成させる		
			2 発想法	魅せ場を意識した発想法を身に付ける		
7	ネーム制作④	カメラワーク・魅せ場を意識したネーム制作	1 魅せ場ネーム制作	魅せ場を意識したネーム制作を完成させる		
			2 発想法	魅せ場を意識した発想法を身に付ける		
8	ネーム制作⑤	感情の揺れを意識したネーム制作	1 感情ネーム制作	感情の揺れを意識したネーム制作を完成させる		
			2 発想法	感情の揺れを意識した発想法を身に付ける		
9	ネーム制作⑥	感情の揺れを意識したネーム制作	1 感情ネーム制作	感情の揺れを意識したネーム制作を完成させる		
			2 発想法	感情の揺れを意識した発想法を身に付ける		
10						
11						

12							
13							
14							
15							
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							