

科目名	MC概論4							年度	2025
英語科目名								学期	後期
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		有	実務経験の職種		編集者	
【科目の目的】									
本科目では、マンガ業界の仕組みや一時の覚悟とともに、作品制作において多角的な視点を持ち、制作スピードを向上させることを目的とする。また、打ち合わせ力を養い、クライアントや編集者との交渉なコミュニケーションが取れるようになることで、実践的なスキルを身につける。学生自身の進路についてより明確なビジョンを持ち、プロの現場で求められる能力を身につけることを目指す。									
【科目の概要】									
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つける。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つける。”									
【到達目標】									
A. マンガ業界の構造や各担当の役割を理解し、自分のキャリアプランを考えられるよう。 B. 作品制作に関して多角的な視点を持ち、ストーリーや構図の完成度を向上させる。 C. 制作スピードを向上させ、締め切りを意識した作業計画を立てられるようになる。 D. 編集者やクライアントとの打ち合わせに必要なコミュニケーション能力を養う。 E. 実際の業界環境に即して制作ワークフローを構想、応用できるようになる。									
【授業の注意点】									
マンガ業界のリアルな環境を理解し、自分の進路を具体的に考えることが求められる。授業では、積極的な発言やディスカッションへの科目への参加を推奨し、作品制作の課題には締め切りを厳守することが重要である。実践的なスキルを身につけるため、学習した内容を積極的に活用し、作品へ反映させることを意識すること。									
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	業界の仕組みや細部について深く洞察し、具体的なキャリアプランを構築できる。	業界の仕組みをかなり視野に入れて、かなりのキャリアプランを立てられる。	業界の基本的な構造を見据え、自分の進路について考えられる。	業界についての理解が浅く、進路について慎重に考えて検討していない。	業界の戦略や断片をほとんど理解しておらず、進路について考えられていない。				
到達目標 B	ストーリーや構図に工夫があり、独自性と完成度の高い作品を制作できる。	ストーリーや構図に一定の工夫が見られ、完成度の高い作品を制作できる。	基本的なストーリーや構図を取り入れた作品を制作できます。	ストーリーや構図が単調であり、工夫が不足している。	ストーリーや構図は未完成であり、基本的なアイデアの整理も考えます。				
到達目標 C	効率的な作業計画を立て、締め切りを厳守して質の高い作品を制作できる。	作業計画を立て、締め切りをおおむね守りながら作品を完了させることができます。	一定のスピードで作業し、締め切りを守る意識を持ちながら作品を仕上げられる。	作業計画が甘く、締め切りに間に合うのが難しい場面がある。	締め切りを守らず、作業計画も慎重である。				
到達目標 D	講師の意図を踏まえて伝え、相手の意見を正しく取り入れた制作ができる。	相手の意見を考慮しながら、スムーズに打ち合わせを進められる。	基本的な意思疎通ができ、編集者の意図を理解しつつ作業を進められる。	コミュニケーションが側的であり、編集者の意図を汲み取るのが難しい。	意思疎通が慎重で、相手の意見を反映できない。				
到達目標 E	業界標準のワークフローを正しく活用し、スムーズな制作ができる。	標準業界のワークフローを冷静に、作業に取り入れることができる。	基本的なワークフローをわかりやすく、一定の手順で制作を進められます。	ワークフローの理解が浅く、作業手順が非効率である。	業界のワークフローを理解せず、制作の進め方が確立できていない。				
【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4					年度	2025	
英語表記							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	テーマ別ネーム制作⑥：学園マンガ	学園を舞台にした短編ネームを制作する		学園マンガの基本的な設定	学園という舞台を活用できる				
				学園生活のリアリティの表現	学生キャラの描き方を理解する				
				実践：学園ネーム制作	学園を舞台にした演出を行える				
2	テーマ別ネーム制作⑦：スポーツマンガ	スポーツをテーマにした短編ネームを制作する		スポーツの動きの描写					
				試合の緊張感を演出する方法					
				実践：スポーツネーム制作					
3	テーマ別ネーム制作⑧：SFマンガ	SF的設定を活かした短編ネームを制作する		SF的世界観の構築					
				設定の説明方法					
				実践：SFネーム制作					
4	テーマ別ネーム制作⑨：歴史・時代劇マンガ	歴史を題材にした短編ネームを制作する		歴史的背景の研究方法					
				時代考証を取り入れる手法					
				実践：歴史ネーム制作					
5	テーマ別ネーム制作⑨：職業マンガ	特定の職業をテーマに短編ネームを制作する		職業に関する取材方法					
				専門用語の自然な使い方					
				実践：職業ネーム制作					
6	ネーム講評と改善	これまでのネームを振り返り、更なる改善を目指す		ネームの再講評					
				改善ポイントの明確化					
				ネーム再構築の実践					
7	テーマ別ネーム制作⑩：ファミリーマンガ	家族や人間関係をテーマに短編ネームを制作する		家族関係の描き方					
				感情表現とドラマ作り					
				実践：ファミリーネーム制作					
8	テーマ別ネーム制作⑪：ギャグマンガ	笑いをテーマにした短編ネームを制作する		ギャグの構造と笑いの原則					
				テンポの良い演出方法					
				実践：ギャグネーム制作					
9	テーマ別ネーム制作⑫：歴史・時代劇マンガ②	歴史や時代劇をテーマに短編ネームを制作する		時代設定とストーリー構成					
				歴史上人物の描写					
				実践：歴史・時代劇ネーム制作					

10	テーマ別ネーム制作⑬：異世界・転生マンガ	異世界転生をテーマにした短編ネームを制作する	異世界設定の作り方			
			転生モノのパターンと展開			
			実践：異世界ネーム制作			
11	テーマ別ネーム制作⑭：動物・ペットマンガ	動物やペットをテーマにした短編ネームを制作する	動物のキャラクター化			
			感情豊かな演出			
			実践：ペットネーム制作			
12	テーマ別ネーム制作⑮：料理・グルメマンガ	料理やグルメを題材にした短編ネームを制作する	料理描写のコツ			
			食事シーンの演出法			
			実践：グルメネーム制作			
13	テーマ別ネーム制作⑯：職業ファンタジーマンガ	ファンタジー世界の職業をテーマに短編ネームを制作する	ファンタジー職業の設定			
			職業特性を活かしたストーリー			
			実践：職業系ファンタジーネーム制作			
14	総まとめとネーム最終講評①	作成したネームを総括し、今後の方向性を考える	これまでのネームの総講評			
			自己の強みと課題分析			
			次のステップへの計画立案			
15	総まとめとネーム最終講評②	作成したネームを総括し、今後の方向性を考える	これまでのネームの総講評			
			自己の強みと課題分析			
			次のステップへの計画立案			
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						