

科目名		業界概論							年度	2025
英語科目名									学期	通年
学科・学年	マンガ・アニメーション科四年制 1 年次	必／選	必	時間数	180	単位数	12	種別※	講義	
担当教員	臺野興憲、高田悠平、島崎陽一			教員の実務経験	有	実務経験の職種		撮影監督/漫画家/ゲームデザイナー		
【科目の目的】										
アニメーション、マンガ、ゲーム、イラスト業界の産業歴史と今後の動向、各業界の実態を学ぶことにより、今後自身がプロとしてのキャリアデザインが出来ることを目的とする。										
【科目の概要】										
アニメーション・マンガ・ゲーム業界に必要な知識や用語、作品の発想力を学びます。										
【到達目標】										
アニメーションの原理などを学習し、動画作品を制作する。また、その過程でグループワークを実施する。マンガ作品に見られるような連続性のある表現について学習し、作品を制作する										
【授業の注意点】										
課題の未提出(特に無断での未提出)はクライアントワークでは厳禁となるため大きく減点する。課題は毎回の提出を必須とし、事情や相談がある場合は必ず講師まで申し出ること。課題のガイドラインはその都度説明するが、大きく逸脱していると判断した場合は例外を除けば減点となる。授業中のインターネット（個人所有のスマートフォンやタブレット含む）を禁止する。制作に必要な場合は適宜申請をすること。										
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	現代と過去の両方において各産業の重要な節目や発展を詳細に捉え、それらの相互関係や業界内の影響を含めて説明できる。	各産業の歴史と発展に関する重要な情報を十分に踏まえ、それらの背景や技術の進化を一般的な観点から説明できる。	各産業の歴史の背景や発展に本質的な理解があり、主要な節目や技術革新の一部を理解している。	産業の歴史や発展に関する知識が限定的であり、主要な要素を理解できていない。	産業の歴史や発展についての理解が不足しており、重要な情報を把握できていない。					
到達目標 B	時代による技術革新のパターンを含めて冷静に、それぞれの産業がどのように変化してきたかを詳細に示すことができる。	技術の進化と産業の変遷に関連するパターンを理解し、産業が進化する過程を説明できる。	技術革新の一般的なパターンや産業の変化について基本的な理解があり、一部の変遷を説明できる。	技術の進化や産業の変化に関する知識は限定的であり、変遷を理解できていない。	技術の進化や産業の変化についての理解が不足しており、詳細な情報を把握できていない。					
到達目標 C	各産業における時代ごとの技術進歩や業界の変化を説明し、それらの進化における主要な要素を指摘できる。	技術の進歩や業界の変化について一般的な知識を示唆し、それらの進化に関連する要素を示すことができる。	技術進歩や業界の変化に関する基本的な知識があり、一部の要素を指摘できる。	技術の進歩や業界の変化についての知識が限られており、要素を指摘することが難しい。	技術進歩や業界の変化についての理解が不足しており、要素を把握することができていない。					
到達目標 D	各分野における専門的な知識を獲得し、その分野の基礎や主要な概念を説明できる。	各分野における基本的な専門知識を獲得し、主要な概念をわかりやすく説明できる。	各分野における基本的な知識があり、一部の概念を説明できる。	各分野の知識が限定的であり、概念を説明することが難しい。	各分野の知識が希薄であり、概念を理解することができない。					
到達目標 E	自己の関心やスキルを尊重し、将来のキャリアパスを明確に設計し、それを検証する材料を提案できる。	自己の関心やスキルに基づいたキャリアパスを概説し、それに関連する資料を提案できる。	自己の関心やスキルに関する考察を示し、将来のキャリアパスを見据える材料を提案できる。	自己の関心やスキルについての考察が限定的であり、キャリアパスを詳細に示すことが難しい。	自己の関心やスキルについての考察が希薄であり、キャリアパスを示すことができない。					
【教科書】										
参考書・参考資料等は授業中に指示する										
【参考資料】										
【成績の評価方法・評価基準】										
授業内容の理解度をレポートを提出して評価する。また積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。										
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。										

科目名		業界概論			年度	2025
英語表記					学期	通年
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	各産業の概要と歴史	各業界の成立と発展の歴史を理解する。	各業界の起源と重要なマイルストーン	各業界の成立と発展の歴史を理解する	2	
			技術革新と業界の成長	産業の進化と技術革新を捉える		
			産業の相互関係と対立点	時代ごとの技術進歩の理解		
2	アニメーションの基礎	アニメーションの種類と制作プロセスを理解する。	アニメーションの種類とその特徴	アニメーションの種類と制作プロセスを理解する	2	
			アニメーションの制作プロセスのステップ	代表的なアニメーション作品の分析能力を養う		
			代表的なアニメーション作品の成功貢献	アニメーション制作の基礎知識		
3	マンガの世界	マンガの歴史、ジャンル、影響力を理解する。	マンガのジャンルと特徴	マンガの歴史、ジャンル、影響力を理解する	2	
			マンガ文化の影響と海外展開	有名なマンガ作品の背景と影響を把握する		
			有名なマンガ作品の分析	マンガ文化的な背景と多様性への理解		
4	ゲーム産業の進化	ゲーム産業の歴史と成長を知る。	ゲーム産業の歴史と技術の進化	ゲーム産業の歴史と成長を知る	2	
			現代のゲームジャンルの多様性	現代のゲームジャンルとトレンドを理解する		
			ゲーム業界の最新トレンドと未来展望	ゲームデザインの要素と市場動向への洞察力		
5	イラスト業界の展望	イラストの用途と多様性を理解する。	イラストの用途範囲と市場ニーズ	イラストの用途と多様性を理解する	2	
			デジタルイラストの普及とその普及	デジタルイラストの台頭とその影響を知る		
			イラストが表現するストーリーと感情の役割	イラストのマーケットニーズへの理解		
6	アニメーション業界の実践	アニメーション制作の実際とワークフローを理解する。	アニメーションのプロジェクト管理とチームワーク	アニメーション制作の実際とワークフローを理解する	2	
			アニメーション制作の各フェーズの説明	アニメーションプロジェクトの管理とチームワーク		
7	マンガの制作技術	マンガの描き方とストーリーテリングの基礎を理解する。	マンガの構成要素と表現技法	マンガの描き方とストーリーテリングの基礎を理解する	2	
			ストーリーテリングとキャラクター開発の重要性	自分のマンガのコンセプト作成の手法を身につける		
			自分のマンガコンセプトの構築	マンガの描画技術とストーリー構築能力の向上		
8	ゲーム開発の基礎	ゲーム制作の基本と開発プロセスを理解する。	ゲーム制作の工程とチーム構成	ゲーム制作の基本と開発プロセスを理解する	2	
			ゲームデザインの基本とゲームプレイの重要性	ゲームデザインの要素の重要性を認識する		
9	イラスト業界のデジタル化とツール	デジタルイラストの基本技術と主要ツールを理解する。	デジタルイラストの基礎技術とタブレットの利用法	デジタルイラストの基本技術と主要ツールを理解する	2	
			主要デジタルイラストツールの紹介と機能	デジタルツールを使用したイラスト制作プロセスを習得する		
			デジタルツールを使ったイラストの実際の制作プロセス	主要デジタルツールの操作能力と実践的な制作スキル		
10	アニメーション業界のビジネスサイド	アニメーションのビジネスモデルと市場動向を把握する。	アニメのビジネスモデルと利益の仕組み	アニメーションのビジネスモデルと市場動向を把握する	2	
			アニメーション市場の現状と将来予測	アニメーションのビジネスモデルの理解と分析力		
			成功するためのキャリアパスと重要なスキル	キャリアパスの構築と求められるスキルの把握		
11	マンガ産業のマーケティングと出版	マンガの出版プロセスと市場戦略を理解する。	マンガ出版の流れと出版社との関係	マンガの出版プロセスと市場戦略を理解する	2	
			マンガ作家の成功事例とキャリア管理のポイント	マンガ作家としてのキャリア管理とマーケティング手法を知る		
			マンガのマーケティング戦略とファンコミュニケーション	マンガの出版プロセスの理解と戦略的なマーケティング力		
12	ゲーム業界の新技术とトレンド	ゲーム業界の新しいトレンドと市場の動向を理解する。	ゲーム産業の将来の展望と成長のポイント	ゲーム業界の新技术の影響と将来展望を把握する	2	
			ゲーム業界の新しいトレンドと市場の動向	ゲーム業界の新しいトレンドと市場の動向を理解する		
				新しい技術を取り入れたゲーム開発の知識と将来予測能力		
13	イラスト業界の多様な使い方	イラストの用途と市場ニーズを把握する。	イラストの用途と産業分野でのニーズ	イラストの用途と市場ニーズを把握する	2	
			イラストが果たす役割とコンテンツへの貢献	イラストが果たす役割とアートコミュニティの重要性を理解する		
			アートコミュニティとイラストレーターの役割	イラストの応用範囲の理解と市場ニーズへの対応力		
14	クリエイティブなキャリアパスの探求	自分の関心とスキルを活かすキャリアパスを探す。	クリエイティブ業界でのキャリアパスの多様性	自分の関心とスキルを活かすキャリアパスを探す	2	
			自分の強みと関心を相談したキャリア戦略の立て方	インターンシップやネットワーキングの重要性を認識する		
			インターンシップとネットワーキングの重要性と具体的なポートフォリオの構築方法とポイント	インターンシップやネットワーキングを活用したキャリア構築力		
15	キャリア戦略とポートフォリオ構築	キャリア戦略の立て方とポートフォリオの重要性を理解する。	ポートフォリオの改善とフィードバックの受け方	キャリア戦略の立て方とポートフォリオの重要性を理解する	2	
				ポートフォリオの構築方法と改善スキル		
				キャリア戦略の最終プランニングと実行計画の作成能力		
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						