

科目名	MC概論A							年度	2025
英語科目名								学期	前期
学科・学年	マンガ・アニメーション科四年制 2年次	必/選	選1	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	高田悠平		教員の実務経験	有	実務経験の職種	マンガ編集者			
【科目の目的】 マンガ作品の基本要素（物語、絵、演出、言葉）の理解と分析能力を深めながら、総合的なマンガ制作スキルを身につけます。さらにマンガ業界全体の構造と動向を学ぶことで漫画家としてのキャリアプランを形成していくことを目的としています。									
【科目の概要】 マンガ制作における一連のプロセスを演習を交えながら理解を深めるとともに、作品研究・グループディスカッションを通して多種多様な知識を身につけます。 マンガ業界について現在の動向だけでなく、過去（業界の歴史）についても研究し分析することで業界理解を深め、キャリアプランを考えることの重要性を意識する。									
【到達目標】 A. マンガ作品の各要素の理解と分析：マンガ作品の各要素（物語、絵、演出、言葉）の理解と分析能力の向上。 B. 業界分析：多角的な視点からマンガ業界を分析しキャリアプランを形成する。 C. プロットの発想強化：アイデアの発想方法を理解し、発想能力を向上する。 D. キャラクターの発想強化：キャラクターに必要な要素を理解し、魅力的なキャラクターを創作する。 E. ストーリー構成の理解と発展：ストーリー構成の重要性と応用方法を理解し、独創的なストーリーを創造する。									
【授業の注意点】 授業に積極的に参加し、偏りなく様々な作品を研究・分析することが重要です。 与えられた課題には締め切りを守って全力で取り組み、締切を厳守すること。 グループディスカッションでは、コミュニケーションを重視し、他者の意見に耳を傾けることを大切にする。									
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				
A マンガ作品の各要素 の理解と分析	要素ごとの深い理解と独自の洞察を示し、高度な分析を行える	要素の理解がしっかりとされており、適切な分析ができる	基本的な理解と分析はできるが、深みに欠けている	要素の理解は浅く、分析が不十分である	要素の理解や分析が不足している				
B 業界分析	マンガ業界の包括的かつ深い分析を行い、キャリアプランを形成して実行できている	論理的かつ体系的に業界を分析し、キャリアプランを形成できている	基本的な業界分析はできるが、キャリアプランは定まっていない	分析が表面的で、業界の理解が不足している	業界分析が不足している				
C プロットの発想強化	独創的で魅力的なプロットを自在に創作できる	発想法を理解し、魅力的なプロットを作成する	基本的なプロット作成はできるが、発想到に制約がある	プロットの発想が浅く、工夫が不足している	プロットの発想や作成が不十分である				
D キャラクターの発想 強化	魅力的で個性豊かなキャラクターを創作できる	キャラクター創作の基本を理解し、魅力的なキャラクターを作成できる	基本的なキャラクター創作はできるが、魅力に欠ける	キャラクター創作が一方的で、工夫が不足している	キャラクター創作の技術が不十分である				
E ストーリー構成の理 解と発展	独創的で深みのあるストーリーを構築できる	ストーリー構成の重要性を理解し、ストーリーを作成できる	基本的なストーリー構成はできるが、創造性に欠ける	ストーリー構成が単純で、深い理解に至らない	ストーリー構成の理解や創造性が不足している				
【教科書】									

参考書・参考資料等は授業中に指示する

【参考資料】

テーマに沿った資料配布を行う。参考書・参考資料等は授業中に指示をする。

【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A			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	オリエンテーション マンガ制作の工程	科目の概要・目的および期待される効果について理解する。	科目の概要・目的を説明	コース全体の理解を深める。	3	
			漫画家の仕事内容を紹介	漫画創作を仕事にしていく意識を持つ。		
			マンガの制作工程について解説	マンガ制作の基本的な知識を得る。		
2	自己紹介を模したマンガのネーム作成・発表	ネーム作成を体験すると共に、クラス全体の交流を図る。	自己紹介マンガの解説	自身を漫画で表現することで、漫画創作の楽しさ体験。	3	
			ネーム作成	自己紹介でクラス全体の交流を図る。		
			ネームを使用して自己紹介			
3	ネーム基礎1 「コマ割」	ネームの基本となる考え方を学ぶ。	コマ割の基本知識	ネームの基本技術を習得する。	3	
			複数ページにおける演出のポイント	読者の視点に立ち、効果的なページのめくりを理解する。		
4	ネーム基礎2 「カメラアングル」	カメラアングルの基本を理解し、ネームの演出力を高める。	カメラアングルの基本知識	カメラアングルの基本知識を取得する。	3	
			画の与える印象について理解を深める	実例をもとに理解を深める。		
5	ストーリー基礎1 「映像・脚本における構成方法」	映像作品の基本となる構成方法を理解し活用する。	起承転結、序破急、三幕構成の解説	基本となる構成方法を理解する。	3	
			参考図書を紹介	他分野の創作方法について学ぶことの有用性を認識する。		
6	ストーリー基礎2 「マンガにおける構成方法の活かし方」	基本となる構成方法の活かし方と、マンガにおけるストーリー創作の特徴を理解する。	構成方法とページ数の関係性	マンガ作品の構成を分析し、基本となる構成方法との共通点と相違点を学ぶ。	3	
			マンガ作品の構成を分析する	ページ数に応じた展開の配分を習得する。		
			掴みの重要性	冒頭数ページで読者を惹き込むことの重要性を理解する。		
7	キャラクター基礎1 「好きなキャラクターの属性から創る」	キャラクターを創作する上で必要な要素を理解する。	キャラクターの要素を解説	キャラクターの基本原則を理解する。	3	
			好きな属性を見つけ出す	複数の好きなキャラクターを分析し、自身が魅力的に表現できる属性を見つけ出す。		
8	キャラクター基礎2 「弱点と欠点(主人公とライバル)」	弱点と欠点のポイントを押さえ、対照的な登場人物を創造する。	弱点と欠点について解説	弱点と欠点を意識したキャラクターの創作が可能になる。	3	
			実例を紹介し、理解を深める	要素の分析能力を養う。		
			弱点と欠点を意識したキャラクターを作成する	実践を通じてキャラクターのバリエーションを増やす。		
9	キャラクター基礎3 「タグ・コンビ」	関係性を活かした特徴的なキャラクターを創造する。	タグ・コンビについて解説	関係性を意識したキャラクターの創作が可能になる。	3	
			実例を紹介し、理解を深める	要素の分析能力を養う。		
			関係性を意識したキャラクターを作成する	実践を通じてキャラクターのバリエーションを増やす。		

10	キャラクター基礎4 「ギャップ」	ギャップを活かした魅力的なキャラクターを創造する。	ギャップについて解説	ギャップを意識したキャラクターの創作が可能になる。	3
			実例を紹介し、理解を深める	要素の分析能力を養う。	
			ギャップを意識したキャラクターを作成する	実践を通じてキャラクターのバリエーションを増やす。	
11	マンガ業界研究1	マンガ業界の歴史、現在の動向、市場を学ぶことで業界の基本的な知識を得る。	マンガ業界の歴史と発展の紹介	マンガ業界の歴史についての知識を習得する。	3
			主要な出版社（編集部）とその作品の分析	主要な出版社（編集部）とその作品の理解を深める。	
			海外コミックの分析	海外コミックに触れ、表現の多様性を理解する。	
12	マンガ業界研究2	漫画家の活動方法を理解し、キャリアプランを考える。	主要な漫画家デビューへの道のりと活動方法	ゲーム制作プロセスの基本を理解する。	3
			SNS・個人出版	個人での作品の発信方法・販売方法を学ぶ。	
			キャリアプランを書き出す	中長期的な視点で計画を立てる。	
13	考察・ディスカッション1「バトル・アクション」	分析力の向上および、コミュニケーション能力の向上を図る。	バトル・アクション作品の分析	特定のジャンルにおける表現方法を学ぶ。	3
			ディスカッション	ディスカッションを通してコミュニケーション能力を強化する。	
14	考察・ディスカッション2「日常・恋愛」	分析力の向上および、コミュニケーション能力の向上を図る。	日常・恋愛作品の分析	特定のジャンルにおける表現方法を学ぶ。	3
			ディスカッション	ディスカッションを通してコミュニケーション能力を強化する。	
15	考察・ディスカッション3「漫画賞を受賞している読切作品」	分析力の向上および、コミュニケーション能力の向上を図る。	漫画賞を受賞している読切作品の分析	受賞作品の特徴や工夫を学ぶ。	3
			ディスカッション	同世代の作品に触れ、テーマや作品の着想を分析する。	
				ディスカッションを通してコミュニケーション能力を強化する。	
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					