

科目名	マンガ実習B							年度	2025
英語科目名								学期	後期
学科・学年	マンガ・アニメーション科四年制 2年次	必／選	選2	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	まつやま登、敦弘		教員の実務経験			実務経験の職種			
【科目の目的】 漫画制作の応用技術を習得し、作品のクオリティを向上させることを目指す。デジタルツールを活用した縦スクロール漫画の制作方法を学び、漫画家としての仕事の幅を広げる。また、より高度なキャラクター描画と背景描画技術の習得を通じて、独自の表現力を磨く。アシスタントとして従事する際の必要な知識やスキルを習得する。生産力の向上とスケジュール管理能力の強化も重視する。									
【科目の概要】 漫画制作における応用技術を深く掘り下げ、学生が独自の創造性と表現力を高める。縦スクロール漫画の制作手法を学び、漫画家としての活動範囲を広げることも重要です。また、キャラクター描画と背景描画の技術をさらに磨き上げ、個性的な作品作りに必要なスキルを身につけます。さらに、効率的な作業方法とスケジュール管理能力を養うことで、生産性の向上を図ります。この科目を通じて、高度な漫画制作技術を身につけ、プロの漫画家や漫画アシスタントとしてのキャリアを築くための基盤を築きます。									
【到達目標】 A. クリエイティブな表現方法と独自の漫画スタイルの開発。 B. 縦スクロール漫画の制作における基本知識と技術の習得。 C. キャラクター描画力の向上と独自性の追求。 D. 漫画アシスタントとしての背景描画スキルの習得。 E. スケジュール管理と作業時間配分の意識を定着させること。									
【授業の注意点】 マンガ制作技術の応用を学ぶため、授業には集中し、積極的に参加することが重要です。 仕事としての原稿執筆という意識を常に持ち、提出物の締切を厳守すること。 デビューのきっかけを掴むため、完成した作品の投稿・持ち込みや、外部への発信を意欲的に取り組む。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5	レベル4	レベル3	レベル2	レベル1				
	優れている	よい	ふつう	あと少し	要努力				
クリエイティブな表現方法と独自の漫画スタイルの開発 A	独創的なスタイルと表現方法を確立し、高度な創造性を示している	個性的なスタイルを持ち、クリエイティブな表現ができる	基本的な独自スタイルが見られるが、さらなる発展が必要	スタイルは模索中で、表現方法に一貫性が欠けている	独自のスタイルと表現方法が不明瞭で、模倣に頼る傾向がある				
縦スクロール漫画制作における基本知識と技術の習得 B	縦スクロール漫画制作の高度な知識と技術を習得し、実践できる	基本的な知識と技術を理解し、一定の品質で制作できる	基礎は理解しているが、応用に課題がある	基本知識はあるが、技術の習得と応用が不足している	基本知識と技術の理解が不十分である				
キャラクター描画力の向上と独自性の追求 C	高度なキャラクター描画力を持ち、独自性が強く表現されている	キャラクター描画が上手く、個性がある程度表現できている	標準的な描画技術は身につけているが、独自性に欠けている	描画技術は基本的なレベルで、独自性の発展が必要	描画技術が未熟で、キャラクターの独自性が乏しい				
漫画アシスタントとしての背景描画スキルの習得 D	背景描画が高度で、漫画アシスタントとして優れた能力を示せている	背景描画は一定のレベルで、アシスタントとしての役割を果たせる	基本的な背景描画はできるが、さらなる技術向上が必要	背景描画の基礎はあるが、実践的なスキルが不足している	背景描画の技術が未熟で、アシスタントとしての役割を果たせない				
スケジュール管理と作業時間配分の意識を定着 E	優れたスケジュール管理と時間配分で効率的な作業を行える	スケジュール管理と時間配分は安定してきており、作業がスムーズに行えている	基本的な管理はできるが、効率性に課題がある	スケジュール管理と時間配分に不安定さがあり、作業効率に影響がある	管理と配分ができておらず、作業効率が低い				

【教科書】								
参考書・参考資料等は授業中に指示する								
【参考資料】								
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】								
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		マンガ実習B					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	キャラクター描画 応用1	重心を意識した日常動作やアクションを理解する。	日常生活における動作		動作における重心を理解して、自然な動きを描画できる。		3	
			武器を使用したアクション		漫画的なアクション表現を向上する。			
2	キャラクター描画 応用2	職業ごとの衣服の特徴を理解する。	職業ごとの衣服の解説		職業ごとの衣服の特徴を理解する。		3	
			体型に合わせて衣服を描く		衣服の構造を理解し異なる体型でも描画が可能である。			
			シルエットの必要性		キャラクターデザインの向上			
3	キャラクター描画 応用3	様々な生物の構造を理解する。	哺乳類・鳥類の構造解説		哺乳類・鳥類の構造を理解する。		3	
			爬虫類・魚類・昆虫の構造解説		爬虫類・魚類・昆虫の構造を理解する。			
			モンスターデザイン		実在する生物の特徴を踏まえ、モンスターデザインが可能になる。			
4	漫画アシスタント スキル1	写真トレース技法を理解する。	写真トレース技法の解説		写真トレース技法を理解する。		3	
			日本庭園のトレース		植物や水の表現を意識したトレースが可能になる。			
			ビル群のトレース		複雑な風景写真のトレースが可能になる。			
5	漫画アシスタント スキル2	講師の原稿を使用した実績的なアシスタント業務を体験する。	講師の原稿を使用した背景作画		指示を読解し、適した背景の描画が可能になる。		3	
6	漫画アシスタント スキル3	学生同士で原稿を交換してアシスタント体験を行い、指示の重要性を理解する。	原稿交換アシスタント疑似体験		指示の重要性を理解する。		3	
					指示と読解を同時並行で行い対応力を向上する。			
7	縦スクロール漫画 制作1	縦スクロール漫画の制作方法を理解して、作品形式の幅を広げる。	縦スクロール漫画の解説		縦スクロール漫画の制作方法を理解する。		3	
			作品研究		作品研究を行い、作風や表現について理解を深める。			
			縦スクロール漫画制作		実践的な作品制作を通して技術を向上する。			
8	縦スクロール漫画 制作2	縦スクロール漫画の制作経験を積む。	縦スクロール漫画制作		実践的な作品制作を通して技術を向上する。		3	
			工程ごとに打ち合わせを経験		制作にかかる時間を把握する。			

					フィードバックを活用し、対応力を強化。		
9	縦スクロール漫画制作3	縦スクロール漫画の制作経験を積む。		縦スクロール漫画制作	実践的な作品制作を通して技術を向上する。	3	
				工程ごとに打ち合わせを経験	制作にかかる時間を把握する。		
				講評会	フィードバックを活用し、対応力を強化。		
10	修了作品制作1	16P以上の読切作品を制作して、実践的な経験を積む。		16P以上の読切制作	前期末の読切作品の改善点を反映して取り組む。	3	
				進捗報告シート作成	自らスケジュール決め、管理能力を向上する。		
				工程ごとに打ち合わせを経験	フィードバックを活用し、対応力を強化。		
11	修了作品制作2	16P以上の読切作品を制作して、実践的な経験を積む。		16P以上の読切制作	実践的な作品制作を通して技術を向上する。	3	
				進捗報告シート活用	スケジュールを適宜見直し、管理能力を向上する。		
				工程ごとに打ち合わせを経験	フィードバックを活用し、対応力を強化。		
12	修了作品制作3	16P以上の読切作品を制作して、実践的な経験を積む。		16P以上の読切制作	実践的な作品制作を通して技術を向上する。	3	
				進捗報告シート活用	スケジュールを適宜見直し、管理能力を向上する。		
				工程ごとに打ち合わせを経験	フィードバックを活用し、対応力を強化。		
13	修了作品制作4	16P以上の読切作品を制作して、実践的な経験を積む。		16P以上の読切制作	実践的な作品制作を通して技術を向上する。	3	
				進捗報告シート活用	スケジュールを適宜見直し、管理能力を向上する。		
				工程ごとに打ち合わせを経験	フィードバックを活用し、対応力を強化。		
14	修了作品制作5	16P以上の読切作品を制作して、実践的な経験を積む。		16P以上の読切制作	実践的な作品制作を通して技術を向上する。	3	
				進捗報告シート活用	スケジュールを適宜見直し、管理能力を向上する。		
				工程ごとに打ち合わせを経験	フィードバックを活用し、対応力を強化。		
15	修了作品制作6	16P以上の読切作品を制作して、実践的な経験を積む。		16P以上の読切制作	実践的な作品制作を通して技術を向上する。	3	
				講評会	完成作品は投稿や持ち込みを行う。		
				自己評価のレポート提出	次回作への課題を確認する。		
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							