

科目名称	まんがデジタルメディア表現基礎実習			授業コード	10060011
担当教員	泉 政文	杉本 真理子			
単位数	2	授業形態	実習	科目分類	必修
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面。ただし Teams でクラス管理を行う。
使用するアプリ等	Teams を使用する。
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	まんが表現学科での4年間の学修計画をシラバス等を参考に作成する。この作業によって4年間の学修の流れを理解する。 また、まんが表現にかかわるデジタル表現に必要なコンピュータ使用に関する基礎技術、Photoshop、Procreate、CLIP STUDIO の基礎技術、プレゼンテーションの基礎技術を使いこなすことができる。さらに、iPad によるデジタル作画の基礎を理解する。
授業計画の概要	第一のステップとして、4年間の学修計画を表計算ソフト等でシミュレーションする。このことで、4年間の自分の歩むべき道をイメージする。 第二のステップとして、コンピュータを主に使用して、まんが表現学科のデジタル・リテラシー（表現技法）の基礎をマスターする。photoshop、Procreate、CLIP STUDIO、office365等の使い方の基礎を簡単な課題を通して学ぶ。 第三のステップとして、最新の液晶タブレットを使用し、イラストやまんがの基礎を学習する。 具体的な学習の歩みとして、チラシ、ポスター制作やweb上での情報媒体の制作、共有、閲覧等、デジタル処理技術を通じて操作できるようになる。 コンピュータ操作に慣れない初心者にも分かりやすく指導する。 #リテラシー #デジタル基礎 #iPad Pro #プレゼン
授業計画	1：オリエンテーション/Office365の設定（泉、杉本担当） 2：映像視聴1「東京物語」（泉、杉本担当） 3：レポートの書き方・図書館利用方法・情報検索の仕方（泉、杉本担当） 4：4年間の履修モデルの作成（泉、杉本担当） 5：キャラクター制作をもとにしたデジタルスキルの基礎（杉本、泉担当） 6：キャラクター制作をもとにしたデジタルスキルの応用（杉本、泉担当） 7：映像視聴2「七人の侍」（泉、杉本担当） 8：絵の素材を用意する・調べる（杉本、泉担当） 9：iPadによるイラスト基礎（杉本、泉担当） 10：iPadによるイラスト応用（杉本、泉担当） 11：映像視聴3「うる星やつら2ビューティフル・ドリーマー」（泉、杉本担当） 12：iPadによるまんが制作基礎（杉本、泉担当） 13：iPadによるまんが制作応用（杉本、泉担当） 14：Office365を使用した自己紹介プレゼンテーションデータの制作（泉、杉本担当） 15：合評・講評（泉、杉本担当）
実務経験のある教員	
授業時間外学習	この授業を含め、その他のコンピュータ関連の授業の復習をすること。授業の復習によってコンピュータ操作は飛躍的に早くなる。失敗を恐れずに繰り返し操作するように。解らない点は次週までに教員に質問して解決しておくこと。
評価方法	課題提出（10課題）、プレゼンテーション内容、それぞれ70%、30%。
指導方法	最終授業のプレゼンテーションにおいて、それまでの制作作品等についてのコメントを行う。
使用テキスト	必要な場合はプリントを配布。
参考テキスト・URL	
各自準備物	学科推奨のiPad等を授業後半までに用意しておくこと。
実習費	課題によってはプリント用紙を用意してもらう可能性がある。
その他	内容は実習の進み具合によって変更になる可能性がある。 使用ソフトは、大学内のコンピュータのバージョンで対応。 まんが表現学科生限定。

科目名称	まんが表現基礎			授業コード	10060051
担当教員	菅野 博之				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	必修
年次	1	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面
使用するアプリ等	Teams を利用する。
履修制限等	後期「まんが制作基礎」・「まんが表現史」と合わせて、まんがの基礎分野なので共に履修すること。
授業の目的と到達目標（学習成果）	絵コンテの制作、及び、まんが制作に必要な基礎的知識の習得を目的としている。 「情報整理」→「映画的手法」→「視線誘導」を基礎とした絵コンテの構成法の習得を目標とする。
授業計画の概要	授業は絵コンテの制作に関わる、構図・構成について構造的に分析し理解する。 毎回の課題をこなすことで段階的に構成の知識が身につくように構成されている。 具体的な技術・方法について、課題の制作を通して学ぶように進められる。 #まんが1 #構成
授業計画	1. コマ割りとは何か 2. プロットとコマ割り 3. 体験まんが 01:シナリオからプロット 4. 体験まんが 02:プロットからコマ絵 5. 体験まんが 03:コマ絵からコマ割りへ 6. コマ割りの構造 7. 構図の言葉 8. 映像の言葉 9. ページ構成を読む 10. 情報の整理とコマ割り 11. 演出としてのコマ割り 12. 様々な演出技法 13. ストーリー構成とコマ割り 01「セットアップ」 14. ストーリー構成とコマ割り 02「クライマックス」 15. ストーリー構成とコマ割り 03「本編」
実務経験のある教員	菅野博之：まんが家。長年の実務経験から、演出力を中心に総合的なまんが家としてのスキルアップ指導を行う。
授業時間外学習	毎週4～8時間程度の作業が必要になる課題が出される。
評価方法	課題を全提出した者に単位を与える。 構成・作画・作業精度を鑑みて評価を決定する。
指導方法	Teams の「課題」機能を使って提出した課題に対してコメントでフィードバックする。 絵的な説明が必要な場合は随時 Teams のチャットでフィードバックを行う。
使用テキスト	毎回レジュメを配布する。 追加資料を適宜配布する。
参考テキスト・URL	派生して学習したい学生は以下の書籍を参考にする事。 ・『マンガ家入門』石ノ森章太郎（1965・1966 秋田書店） ・『漫々快々』菅野博之（1997 美術出版社） ・『漫画のスキマ』菅野博之（2004 美術出版社） ・『グリッドで背景を描こう2』常野啓（2015 美術出版社）
各自準備物	必要であれば、その都度授業内で発表する。
実習費	
その他	

科目名称	まんが原論		授業コード	10060060	
担当教員	泉 政文	中村 公彦			
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	必修
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面。
使用するアプリ等	teams。
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	まんがをまんががたらしめているものは一体なんだろうか。時代ごとにこのまんがのイメージは変わっている。例えば劇画ブームはまんがで表現できるものを大きく広げた。また今でこそ当たり前になっているゲームやアニメのコミカライズという翻訳メディアとしてのまんがという位置も当然ではなかった。そして現代においてはまんがが紙で読むものでは無くなりつつある。アプリで読むまんがは文庫本より小さく見開きでないものも多い。この授業ではまんがというものを大きく俯瞰して見ていながら現在へと接続することで、どのような表現形式や流通形式になろうとも変わらないまんがのコアな部分と、変化した部分を紐解いていく。そして、時代に左右されるのではなく、時代を作っていくような創作スタイルの基礎を築いていくことを目標とする。
授業計画の概要	まんがをまんががたらしめている構成要素をまずは分類・分析していく。これが横軸である。またここに時代という縦軸を通すことで、まんがをまんががたらしめている各構成要素が時代ごとにどのように変化し、または変わっていないのかを概観する。 基本は講義形式だが、適宜、体験として雑誌やコミックまたはアプリでまんがを読んだり、実践として WEB 上で作品を発表することを行うことで、講義内容を自分の中に落とし込むことを行う。 #リテラシー #ゲスト #資料分析 #企画
授業計画	1：雑誌とコミック 「少年・少女」という性差と年齢の区分、また発行時期と部数について 2：翻訳装置としてのまんが メディアミックスと広告としての展開（IP） 3：まんがの道具と形式 アナログ時代からデジタル時代へ 4：まんがの制作 漫画家・原作者・アシスタント・プロダクション・編集者 5：まんがの流通と経済圏 出版・書店・アプリの収益構造 6：二次創作 同人誌即売会の台頭（中村） 7：まんがのジャンル 電子書店以前 ジャンルで象徴できた時代から群雄割拠へ 8：まんがのジャンル 電子書店以降 ジャンルの混合とタグの時代の幕開け 9：WEB 時代のまんが スマホ（アプリ）以前とスマホ（アプリ）以降 10：海外のまんが 縦スクロールまんがについて 11：まんがと社会の関わり 有害コミック運動からポリティカル・コレクトネスの時代へ 12：まんがと地域の関わり 聖地巡礼 13：まんが自分史の作成 14：新しい形の「まんが」の試作 15：まんがの未来について 総コンテンツ時代の中のまんがについて
実務経験のある教員	
授業時間外学習	可能な限り昔のまんがや、普段読まないジャンルのまんがを読むこと。また日常を歩いている中で、またはネットを探索している中で思わぬ形で出会う「まんがっぽいもの」があればそれを記録すること。
評価方法	課題制作・レポート制作3つで評価する。
指導方法	提出された課題にコメントをつけるか、授業内でフィードバックを行う。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	ティエリ・グルンステン著・野田謙介翻訳『マンガのシステム コマはなぜ物語になるのか』（青土社、2009）、山森宙史『「コミックス」のメディア史 モノとしての戦後マンガとその行方』（青弓社、2019）、清水勲・猪俣紀子『日本の漫画本 300 年』（ミネルヴァ書房、2019）
各自準備物	鉛筆等筆記用具。
実習費	
その他	

科目名称	表現リテラシー			授業コード	20060860
担当教員	泉 政文				
単位数	2	授業形態	講義	科目分類	必修
年次	1	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格					

授業実施方法	対面
使用するアプリ等	Teams
履修制限等	まんが表現学科生限定
授業の目的と到達目標（学習成果）	<p>「表現をする」と聞くと自分の内なる動機や描きたいモノをもとにして制作すると思うかもしれない。それも重要だが、それだけでは足りない。なぜなら自分の知っていることや体験したことだけでは様々な意味で限界があるからだ。この授業では「表現する」ことの「引き出し」の作り方を学ぶ。そうすることでオリジナル作品制作の土台を築く。</p> <p>具体的には資料収集と創作への活用方法を学ぶ。また、現在のまんがの表現形態ごとの特徴を学ぶ。更に、ジャンルごとの特徴を学ぶ。具体的には既成作品の成り立ちを調べ、またキャラクターとプロット作成を行う。</p>
授業計画の概要	<p>まず「表現する内容」についてのリテラシーを上げる。具体的には作品がどれだけの要素で成り立っているかを分析する。そして自分が「わかる範囲」と「わからない範囲」を切り分けていく。「わからない範囲」はどうすれば「わかる範囲」になるか？</p> <p>そのための資料収集のノウハウを学ぶ。</p> <p>次に「表現する形式」についてのリテラシーを上げる。具体的にはまんがを中心とするが様々な表現形式を学び、それがどのような表現を可能にしているのかを学ぶ。以上のことを通してキャラクターとプロットの作成を行う。</p> <p>#リテラシー #資料分析 #プレゼン</p>
授業計画	<ol style="list-style-type: none"> 1. 表現について考える 2. 作品の内容を分析する 3. 資料収集の実践 4. 資料から創作への応用 5. 作品制作 ログラインとキャラクター設定 6. 作品のプレゼン ログラインとキャラクター設定 7. 表現形態について考える 8. 表現ジャンルについて考える 9. 作品の形態を分析する 10. 作品のジャンルを分析する 11. 作品制作 ログラインとキャラクター設定とプロット 12. 作品のプレゼン ログラインとキャラクター設定とプロット 13. 短編について 14. 短編企画の制作 15. 作品のプレゼン 短編企画
実務経験のある教員	
授業時間外学習	週に1回以上は図書館を利用すること。何かしらの本を借り、また、映像資料を観ること。リテラシーを上げるのも、創作上の引き出しを増やすのも、まずは読んだり、観たりする量を増やすことから始まる。取材に出かけることも将来的には求められるが、まずは身近にある資料の宝庫を活用する。
評価方法	作品制作の機会を少なくとも3回以上は設ける。その提出物で評価する。
指導方法	プレゼン時にコメントをつけて返却する。
使用テキスト	Teams で配布する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	
実習費	
その他	

科目名称	世界観構想論	授業コード	10060370
担当教員	北沢 慶		
単位数	2	授業形態	講義
年次	2	開講年度	2023
関連資格	教職	科目分類	必修
		開講学期	前期

授業実施方法	対面
使用するアプリ等	Teams
履修制限等	
授業の目的と到達目標 (学習成果)	作品制作における世界観構築についての知識や考え方を身につける。さらにそこから具体的な作品まで生み出せれば理想。
授業計画の概要	<p>小説、映画、コミック、アニメ、ゲーム等、いずれの分野においても、ストーリー、キャラクターなどミニマムな構成要素以外に、その作品世界の諸相をとらえ、大局としての枠組を想起させる「世界観」の強弱は、特に「物語性」の強い作品においては重要だと思われる。</p> <p>ここではテーブルトーク RPG (TRPG) やボードゲームなどを通じて、小説やコミックなどの作品世界を構築する方法を学んでいく。さらに言えば、そこから作品が派生していく契機ともなりうるだろう。こうした「世界観」を中心とした制作を具体的に提出してもらい、検証してゆく。</p> <p>授業ではゲームや物語の背景となる世界観やキャラクター設定を、実例を交えて講義する。さらに、TRPG やボードゲームの体験も講義に取り入れる。</p> <p>#物語 4 #世界観 #企画 #グループワーク</p>
授業計画	<p>1：イントロ：講師自己紹介と世界観構築の大切さについて</p> <p>2：物語の歴史と世界観</p> <p>3：TRPG がゲームと物語に与えた影響</p> <p>4：物語を作るゲーム——TRPG 体験</p> <p>5：ワールドデザイン 1 (ファンタジーについて 1：ソード・ワールド 2.5)</p> <p>6：ワールドデザイン 2 (ファンタジーについて 2：その他) ※ゲスト招聘の可能性あり</p> <p>7：ワールドデザイン 3 (現代異能ものについて)</p> <p>8：フィクションでの武器 1 (近接武器)</p> <p>9：フィクションでの武器 2 (銃器)</p> <p>10：異世界における亜人種とモンスター</p> <p>11：作品作りの発想法 (ゲストとの対談)</p> <p>12：世界観を作る (課題あり)</p> <p>13：ボードゲーム実習 (2 コマ連続)</p> <p>14： (同上)</p> <p>15：提出された課題の検証 (ユニークなアイデアを共有する)</p> <p>※講義の順番は、事情により入れ替わることがあります。</p>
実務経験のある教員	北沢慶：ゲームデザイナー、小説家。長年の実務経験から、エンターテインメントとしての世界観構築の指導を行う。
授業時間外学習	教科書である『ソード・ワールド 2.5 ルールブック 1』、及び講義で配布したプリント等を、あらかじめ目を通し、または授業後に見直して、知識や発想法を定着させる。
評価方法	<p>1. 後半に各自提出する「世界観」を検証し、評価してゆく (必須ではないが、評価のメインとする)。</p> <p>2. 随時、講義中にレポートを提出してもらい、その内容により評価。</p>
指導方法	提出された「世界観」の中で、特筆すべきものを参考例として解説し、情報を共有する。
使用テキスト	『ソード・ワールド 2.5 ルールブック 1』著：北沢慶/グループ SNE 刊：KADOKAWA 2018 年他、適宜配付。
参考テキスト・URL	『武器』ダイアグラムグループ編 田島優・北村孝一訳 マール社 1982 年
各自準備物	使用テキストとして配付したもの。
実習費	
その他	ボードゲーム実習の際などは、連続 2 コマとなり、通常より終了時刻が遅くなる場合があります。最後まで受講できない事情がある場合は、適宜対応します。

科目名称	まんが作品制作基礎 I		授業コード	10060741	
担当教員	菅野 博之	泉 政文、川中 利満、夢野 れい			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	必修
年次	2	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	Teams を利用する。
履修制限等	「物語基礎演習1・2」「まんが制作基礎」を履修し「物語制作」と「原稿制作」の概念とプロセスを習得していることが望ましい。
授業の目的と到達目標（学習成果）	1年時に習得した「物語」・「キャラクター」・「構成」・「演出」の知見を統合してオリジナル短編作品を制作することを目的とする。 教員の指導を受け作品のクオリティコントロールを行えるようになる事を到達目標とする。 また、作品完成までの制作スケジュールを制作し、それを元にセルフマネジメント下での制作ができるようになる事を目標とする。
授業計画の概要	オリジナルまんがが作品（8p程度）の制作を通して、1年で学んだ「物語制作」・「コマ構成」・「制作技術」の活用して制作を行う。 「物語制作」・「コマ構成」・「制作技術」の「ブラッシュアップの方法」について講義を通して学び、それを活用することで春休み中に作ったプロットや絵コンテのブラッシュアップを行う。 原稿制作のマネジメントに関して各教員と相談をして、スケジュール管理をしっかりと行う。 9回目に教員の入れ替えを行い、2作目の作品の相談を行いながら一作目の完成を目指す。 教員の入れ替えは、複数の教員から作品の評価をもらう事で、学生個々人が客観的な視点を得るための参考にする事を目的としている。 2作目のプロットまたは絵コンテまで進むことが望ましい。2作目のページ数は16p以下程度とする。 #まんが3 #構成 #作画 #ゼミ
授業計画	1：第一作プロット・絵コンテ提出/物語制作講義(川中・泉) 2：コマ構成講義(菅野)/絵コンテ講評 3：修正絵コンテ第1稿提出 4：修正絵コンテ第2稿提出 5：背景作画講義(夢野)/絵コンテ完成 6：原稿制作①下書き制作1 7：原稿制作②下書き制作2 8：原稿制作③下書き修正 9：原稿制作④ペン入れ(人物) 10：原稿制作⑤ペン入れ(背景) 11：原稿制作⑥仕上げ 12：完成作品提出/合評 13：第二作プロット提出 14：プロット修正稿提出 15：絵コンテ提出/最終講評
実務経験のある教員	菅野博之：まんが家。長年の実務経験から、演出力を中心に総合的なまんが家としてのスキルアップ指導を行う。 川中利満：編集者。長年の実務経験を元に、プロ作家になるためのノウハウを主として指導を行う。 夢野れい：アニメ設定デザイナー、まんが家。長年の実務経験からまんが・イラスト双方に渡る総合的な指導を行う。
授業時間外学習	各自の習熟度によって変わるが、まんが制作のために週3～6時間以上の作業時間が必要となる。
評価方法	完成したまんがが作品、1作品（8p程度）を元に評価を行う。 完成作品の「ストーリー」・「キャラクター」・「コマ構成」・「作画」を基準に評価を行う。
指導方法	課題に対して担当単位でフィードバックを行なっていく。 Teamsのチャットなども利用して、疑問に対して随時フィードバックしていく。
使用テキスト	
参考テキスト・URL	以下の書籍を読むとブラッシュアップについて理解しやすい。 『石ノ森章太郎のマンガ家入門』石ノ森章太郎(秋田文庫) 『表現したい人のためのマンガ入門』しりあがり寿(講談社現代新書) 『漫々快々』『漫画のスキマ』菅野博之(美術出版社) 『もっと魅せる・面白くする 魂に響く 漫画コマワリ教室』深谷陽(ソーテック社) 『キャラクターからつくる物語創作再入門 「キャラクターアーク」で読者の心をつかむ』K. M. ワイランド(フィルムアート社)
各自準備物	初回授業時に、プロット、絵コンテ(8p)、もしくは8枚程度のイメージイラストを用意すること。
実習費	
その他	1年時の「物語基礎演習1・2」、「まんが表現基礎」、「まんが制作基礎」のレジュメを参照しつつ、作品の制作に臨むこと。

科目名称	作画技術演習 I			授業コード	10060511
担当教員	多田 由美				
単位数	2	授業形態	演習	科目分類	必修
年次	2	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	原則対面で行う。ただし感染状況により遠隔に切り替える。
使用するアプリ等	Teams
履修制限等	
授業の目的と到達目標（学習成果）	まんが・イラスト表現における作画技術の基礎を身につけることを目的とする。
授業計画の概要	まんが・イラスト表現における作画技術を、デッサンとまんがの「絵」との関わりから始めて、一本の作品を完成していくまでの全般にわたって習得する。スクリーントーンの使い方や集中線といった瑣末な技術ではなく、ストーリーの中で生きていく「絵」とは何かを身につける。2年次前期からオリジナル作品の制作が始まるが、その作画の過程で生じた疑問点、問題点を解決していく能力を養う。 #技術/技法 #作画 #アナログ #イラスト #iPadPro #デジタル
授業計画	1：まんが・イラストにおける絵についての基礎 2：まんが・イラストにおける絵について 3：画材の基礎技術 4：絵画に学ぶレイアウト 5：コマ割りと構図 6：技術効果 7：背景描写の絵画的表現 8：まんが・イラストにおける人体表現 9：絵画に見るまんが 10：イメージ制作実習 11：物語とイメージ表現 12：物語とキャラクター 13：作品のイメージ構成 14：世界観の表現 15：まとめ
実務経験のある教員	多田由美：漫画作家・イラストレーターの観点から、制作現場で特に重要な技術を優先して指導していく
授業時間外学習	課題に出された技術はすべてのまんが・イラスト技法の基礎になるので、繰り返し練習すること。
評価方法	8割程度の課題提出を条件とし、その内容を評価する。
指導方法	課題の講評及び添削。
使用テキスト	その都度レジュメを配布する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	作画に必要な画材等。 iPad Pro とアップルペンシルを所持している学生は持参すること。
実習費	
その他	

科目名称	作画技術演習 II			授業コード	20060521
担当教員	多田 由美				
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	必修
年次	2	開講年度	2023	開講学期	後期
関連資格	教職				

授業実施方法	原則対面で行う。ただし感染状況により遠隔に切り替える。
使用するアプリ等	Teams
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	モノクロ、カラー漫画原稿制作、及び、イラスト作品における着色を含む技術に関する基礎技術及び応用技術を身につけることを目的とする。
授業計画の概要	まんが、イラスト表現における作画技術のうち、主として着色に関わるものをアナログからデジタルまで広く習得していく。まんが、イラスト表現における「一枚絵」のあり方、ストーリーの中での着色のあり方も理解していく。 #技術/技法 #作画 #アナログ #iPadPro
授業計画	1：まんが、イラストと色彩の基礎 2：彩色技法と用具 3：線画と着色の基礎 4：まんが・イラスト着色実習・水彩 5：まんが・イラスト着色実習・マーカー彩色 6：まんが・イラスト着色実習・デジタル彩色 7：まんが・イラスト着色実習・応用デジタル彩色 8：絵画における背景描写の考察 9：絵画における背景描写の漫画への応用実習 10：イメージ構成と色彩 11：絵画における着色技法の考察 12：絵画に置ける着色技法の実践 13：イメージ総合制作の基礎 14：イメージ総合制作の応用 15：まとめ
実務経験のある教員	多田由美：イラスト制作や漫画制作の現場で得た経験を元に、着色原稿の印刷上での見え方や効果的な作画方法を指導する
授業時間外学習	課題に出された技術はすべてのまんが技法の基礎になるので、繰り返し練習すること。
評価方法	8割以上の課題提出を条件とし、その内容を評価する。
指導方法	課題の講評及び添削
使用テキスト	その都度レジュメを配布する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	作画に必要な画材等。 iPad Pro とアップルペンシルを所持している学生は持参すること。
実習費	
その他	「作画技術演習 I」の単位修得をしていることが望ましい。

科目名称	まんがゼミ演習		授業コード	10060411	
担当教員	川中 利満	山本 忠宏、泉 政文、多田 由美、菅野 博之、夢野 れい、工藤 稜			
単位数	4	授業形態	演習	科目分類	必修
年次	3	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格	教職				

授業実施方法	対面授業
使用するアプリ等	<p>・ストーリーまんがコース 遠隔の場合は zoom と Teams を併用する形になります。</p> <p>・Web アニメ・コミックコース コース運営は Slack で統一します。遠隔の場合は zoom を使用します。</p> <p>・コミックイラストレーションコース Microsoft Teams を使用します。</p>
履修制限等	「その他」参照
授業の目的と到達目標（学習成果）	<p>個人での作業が主となるまんが制作ではあるが、まんが家も社会の中で他者と協力しながら作品を制作し世に送り出している。 それぞれのコースで行われるグループワークないしは取材を通じて、社会と向き合いながら作品を制作することで、他者に自身の考えを伝えることを経験し、「プロ」として世に通用する意識、技術を身につける。</p> <p>①ストーリーまんがコース（取材まんが） 作品を作る材料を得るためにインタビューやロケハンを行い、テーマに合わせて企画をたて作品を制作するプロセスを学ぶ。既存の作品・表現の分析を通して「人に訴えかける表現」について、考察と制作のプロセスを確立する。グループワークの中で、他者の意見を取り入れつつ自らの主張と折り合いをつけ客観的な価値観を得て、作品をより良いものとするために共同作業に取り組む事を目標とする。</p> <p>②Web アニメ・コミックコース：作品分析 作品分析/プレゼンテーションの方法についての基礎を身につける。また、様々な作品を分解/分析することで、消費者として作品に触れていた時の感情/感動が制作者によって「どのように作られていたか」あるいは「どのような構造体を持つのか」について理解する。自身の作品制作で応用することを念頭に置きながら取り組んでもらいたい。</p> <p>③コミックイラストレーションコース：カラーまんが合作もしくはカラーまんが個人制作 カラーまんが制作をプロットから完成まで「合作」もしくは「個人制作」として行い、ストーリーまんが制作の全行程を再確認し、完成作品は商業メディアへの掲載を目的とすることで技術水準を実際に経験する。カラーイラストレーションにおいても、背景や演出効果を描けるようになる。</p>
授業計画の概要	<p>ストーリーまんがコース、Web アニメ・コミックコース、コミックイラストレーションコースの3コースに分かれ、合作による投稿や取材による作品制作、作品分析/発表及びカラーまんがの制作を行っていく。</p> <p>①ストーリーまんがコース（取材まんが） 神戸内のクライアントに取材を行い、要請された内容に答える作品を制作する。 既存の広告まんがなどの表現について調査と分析をした上で、クライアントの視点を踏まえてグループワークで訴求性の高い企画を作る事を目的とする。最終制作物のクオリティにこだわり、良いものを作るためにマンパワーをいかに使うのかについて理解をする。</p> <p>②Web アニメ・コミックコース：作品分析 まんがだけではなく主に物語形式を持つ様々な作品について分析/プレゼンテーションを行い、自身の作品制作と連動させることを目的とする。授業はゼミナール形式で進行するため、他者のプレゼンテーションにも積極的にコメントすること。ゼミ担当者はまんが編集者/まんが研究者としての経験をもとに、作品分析において歴史的、批評的な視点による指導を行う。</p> <p>③コミックイラストレーションコース：カラーまんが合作もしくはカラーまんが個人制作 3~4名のチームを組み、デジタルやアナログ画材を使用して、8ページのフルカラーまんがを制作する。もしくは、個人で8ページ程度のカラーまんがを制作する。</p> <p>#ストま #コミイラ #Web #企画 #取材 #グループワーク #プレゼン</p>

<p>授業計画</p>	<p>①ストーリーまんがコース（取材まんが） 1：ガイダンス/名刺制作 2：取材に関する要点の講義・取材に先立ってのディスカッション 3：第一回取材 4：取材を元にした制作物に関するディスカッション・制作体制についての会議・スケジューリング検討 5：追加取材 6：プロット・絵コンテ制作 7：絵コンテチェック・作業プロセスの確認 8：制作開始・下書きの完成 9：下書きチェック・ペン入れ開始 10：ラフカラー確認・カラー着彩開始 11：最終チェック・ブラッシュアップ 12：作品完成：納品 13：制作レポート制作 14：制作レポート完成 15：作品完成／講評</p> <p>②Web アニメ・コミックコース：作品分析 1：イントロダクション 2：作品制作の方向性の検討1（1回につき2名程度の発表と検討） 3：作品制作の方向性の検討2 4：作品制作の方向性の検討3 5：作品制作の方向性の検討4 6：作品分析の方法（まんがの構造分解） 7：作品分析の方法（キャラクターの関係性） 8：作品分析の方法（プロットから表現へ） 9：作品分析の方法（テキストとアダプテーション） 10：作品分析発表1（1回につき2名程度の発表） 11：作品分析発表2 12：作品分析発表3 13：作品分析発表4 14：アイデアWS 15：プロットWS</p> <p>③コミックイラストレーションコース：カラーまんが合作もしくはカラーまんが個人制作 1：プロット第一稿 監督、制作進行等主要スタッフ決定 2：プロット第二稿 3：キャラクター案提出 4：キャラクター案決定 5：絵コンテ完成／キャラクター担当決定、各スタッフ決定 6：レイアウト 7：ロケハン／背景設定 8：下描き／背景 9：下描き／キャラ 10：ペン入れ 11：背景ペン入れ 12：カラーリング（1）下塗り 13：カラーリング（2）本塗り 14：カラーリング（3）仕上げ 15：作品完成：講評</p>
<p>実務経験のある教員</p>	<p>川中利満：編集者。長年の実務経験を元に、プロ作家になるためのノウハウを主として指導を行う。 菅野博之：まんが家。長年の実務経験から、演出力を中心に総合的なまんが家としてのスキルアップ指導を行う。 多田由美：まんが家、イラストレーター。長年の実務経験を元に、画力・カラーイラストの指導を中心に行う。 夢野れい：アニメ設定デザイナー、まんが家。長年の実務経験からまんが・イラスト双方に渡る総合的な指導を行う。 工藤稜：イラストレーター。長年の実務経験からモノクロイラスト、カラーイラストの指導を行う。</p>

授業時間外学習	<p>①ストーリーマンガコース（取材マンガ） 広告マンガ制作会社の制作例（4～8P程度）を研究して、「クライアントのためのマンガと個人制作マンガの違い」や「短いページで情報を伝えること」について学習しておく。フルカラーマンガの方法についても分析を行う。また、授業の時間にも作業進行の共有と会議を行い円滑な制作を目指す。</p> <p>②Web アニメ・コミックコース：作品分析 授業内で提示した作品について、積極的に視聴しておくこと。また学生自身によるサブゼミを開くことを推奨する。</p> <p>③コミックイラストレーションコース：カラーマンガ合作もしくはカラーマンガ個人制作 キャラクターの作画はもちろんのこと、背景等も必ずカラーで描けるようになること。 与えられたポジションを責任をもってこなす意志を持つこと。</p>
評価方法	<p>①ストーリーマンガコース（取材マンガ） 授業へ参加度、作業参加度、完成作品で評価する。</p> <p>②Web アニメ・コミックコース：作品分析 各自のプレゼンテーション及び最終課題で評価する。出席が2/3未満の場合はE評価とする。</p> <p>③コミックイラストレーションコース：カラーマンガ合作もしくはカラーマンガ個人制作 合作の中で与えられた役割を全うし、その中でカラーイラストレーションのスキルアップにつなげられたかどうかを評価する。</p>
指導方法	
使用テキスト	<p>①ストーリーマンガコース（取材マンガ） 必要に応じてレジュメを配布する。</p> <p>②Web アニメ・コミックコース 必要に応じてレジュメを配布する。参考文献についても適宜紹介する。</p> <p>③コミックイラストレーションコース：カラーマンガ合作もしくはカラーマンガ個人制作 必要に応じてレジュメを配布する。</p>
参考テキスト・URL	
各自準備物	
実習費	
その他	<p>①ストーリーマンガコース コース根幹授業である「マンガ作品制作演習Ⅰ」（前期）と「マンガ作品制作演習Ⅱ」（後期）を必ず履修すること。</p> <p>②Web アニメ・コミックコース コース根幹授業である「Web コミック制作演習」（前期）と「Web コミック特論演習」（後期）を必ず履修すること。</p> <p>③コミックイラストレーションコース コース根幹授業である「キャラクターイラストレーション演習Ⅰ」（前期）、「キャラクターイラストレーション演習Ⅱ」（後期）、「フルカラー・コミック作品制作」（集中）を必ず履修すること。</p>

科目名称	卒業研究 (M)		授業コード	30060991	
担当教員	川中 利満	山本 忠宏、泉 政文、多田 由美、菅野 博之、夢野 れい、工藤 稜			
単位数	10	授業形態	実習	科目分類	必修
年次	4	開講年度	2023	開講学期	前期
関連資格					

授業実施方法	各ゼミの担当教員より連絡する。
使用するアプリ等	各ゼミ毎に異なるため、担当教員に要確認のこと。
履修制限等	M生限定
授業の目的と到達目標 (学習成果)	4年間の学業の集大成として、各自研究を行い、その研究をベースにした作品を制作する。 この卒業研究の完成および展示によって、学校から社会へ踏み出す自信と誇りを身につける。
授業計画の概要	3年次までの学習成果を駆使して、大学4年間の集大成を行なう試みである。各自が独自の研究テーマを設定して、年次計画を立てて、実践し、その研究結果を発表する。作品制作、論文作成等を問わず、指導の教員、さらに学科の全教員と話し合いながら進めていく。
授業計画	基本的に主査・副査の指導のもとで研究・制作をおこなう。中間審査では制作中の作品、論文の経過報告(研究レポート)、口頭発表(プレゼンテーション)が求められる。最終的な講評会を経て、卒業研究展示会で展示をおこなう事とする。 [主なスケジュール] 3年後期 卒業研究アンケート 4年 4月卒業研究開始 7月中間審査(経過報告口頭発表) 12月提出・講評会 2月卒業研究展示会
実務経験のある教員	川中利満：編集者。長年の実務経験を元に、プロ作家になるためのノウハウを主として指導を行う。 菅野博之：まんが家、ゲーム2D デザイナー。長年の実務経験から、演出力を中心に総合的なまんが家としてのスキルアップ指導を行う。 多田由美：まんが家、イラストレーター。長年の実務経験を元に、画力・カラーイラストの指導を中心に行う。 夢野れい：アニメ設定デザイナー、まんが家。長年の実務経験からまんが・イラスト双方に渡る総合的な指導を行う。 工藤稜：イラストレーター。長年の実務経験からモノクロイラスト、カラーイラストの指導を行う。
授業時間外学習	前期は作品制作に関わる調査・研究・実験・試作を指導教員の指示により継続的に行う。 後期は実際の作品制作に取り掛かり、教員からの指導に則り、計画的に作品提出の締切に間に合うように時間外学習を行う。
評価方法	最終的な成果物(作品、論文等)の評価を原則とする。 上記以外にも、研究への取り組み方や中間審査の研究レポート、口頭発表等も考慮して評価する。
指導方法	卒研指導の各教員が定期的にゼミナールを開いて、研究も問題点、疑問、今後の展開について適切にアドバイスをおこなう。
使用テキスト	適宜レジュメを配布する。
参考テキスト・URL	
各自準備物	
実習費	
その他	3年次までに修得した単位のうち、卒業に必要な単位数の合計が原則として90単位以上であること。 卒研の進め方にも言及するため、まんが表現特論を併せて受講することを推奨する。