

科目区分	専門科目
科目名	マンガ制作基礎
科目ナンバー	MA 374
開講キャンパス	東京新宿キャンパス
教室	905PC教室、902教室
配当学年	2年
単位	2単位
開講年度学期	2026年度前期
授業の方法	6 【対面型】
実務家教員科目	演習/2コマ 商業漫画家。東海大学芸術学研究科芸術専攻修士課程修了。4コママンガやコミックイラストを中心に制作活動を行う。
担当教員名	青田 めい

※「配当学年」は履修可能な最低学年のみを表示しています。

○科目の概要及び目的			
オリジナルマンガを制作する。長さは雑誌用で12～16ページ、縦スクロールなら60～80コマを基本とする。アナログ・デジタルどちらでも可。プロット、キャラクター作り、ネーム、原稿という手順で作成する。3～4人のグループをつくりお互いの作品内容と進捗状況をチェックできるようにする。読み物として成立する作品を一本完成させる。			
○到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）			
<ul style="list-style-type: none"> 自分の伝えたいテーマを明確にし、マンガで表現できる。(DP2「表現力」) 段階を踏んで、ストーリーマンガを一定期間内に作成できる。(DP2「表現力」、DP6「専門的知識・技能の活用力」) 他者の意見にも耳を傾け、加筆や修正を繰り返しながら作品の完成度を高めていくことができる。(DP5「コミュニケーション力」、DP6「専門的知識・技能の活用力」) 			
○授業計画			
授業回数	AL	授業テーマ	授業計画
第1回	B	ガイダンス・企画トレーニング	講義内容を説明する。 企画、発想力のトレーニング。 グループ分け、自己紹介、各自でラフな自画像とPR文を作成して投稿。 事後：アンケートの回答 (30m) 課題構想 (1h)
第2回	B	ネームトレーニング・プロット1	コマ割り、構図のトレーニング。 課題プロットの作成。ストーリーの簡単な記述、主要キャラクターを描く。 事後：課題プロット・キャラクター画を完成し、グループで共有 (1h)
第3回	B	プロット2	プロット1の構成を考える。起承転結、それぞれに何ページくらいとるか、など見通しを立てる。 事前：プロット1をグループ内でチェック (10m) 事後：ネームに必要な資料収集 (1h)
第4回	B	ネーム1	プロットからネームを作成する。 事前:プロット2をグループ内でチェック(10m) 事後：ネーム作成
第5回	B	ネーム2	プロットからネームを作成する。進捗をグループ内でチェック。 事前：ネーム作成(1h) 事後：ネーム作成(1h)
第6回	B	ネーム3	プロットからネームを作成する。進捗をグループ内でチェック。 事前：ネーム作成(1h) 事後：ネーム作成(1h)
第7回	B	ネーム4	ネームを仕上げ、グループ内でチェックを行う。 事前：ネーム作成(1h) 事後：ネームの修正(1h)
第8回	E	課題原稿制作1	マンガ原稿を制作する。 事前:ネームの修正・完成。資料収集。 事後：課題原稿制作 (2h)

第9回	E	課題原稿制作 2	マンガ原稿を制作する。 事前：課題原稿制作 (2 h) 事後：課題原稿制作 (2 h)
第10回	E	課題原稿制作 3	マンガ原稿を制作する。 事前：課題原稿制作 (2 h) 事後：課題原稿制作 (2 h)
第11回	E	課題原稿制作 4	マンガ原稿を制作する。 事前：課題原稿制作 (2 h) 事後：課題原稿制作 (2 h)
第12回	E	課題原稿制作 5	マンガ原稿を制作する。 事前：課題原稿制作 (2 h) 事後：課題原稿制作 (2 h)
第13回	B	課題原稿制作完成・提出	マンガ原稿を仕上げ、グループ内でチェック。 事前：課題原稿制作 (3 h) 事後：原稿の修正、最終チェック後 指導師に投稿
第14回	B	課題原稿制作・最終チェック	投稿した課題作品を必要に応じて手直し。作品のPR文作成。 事前/課題原稿制作 (3h) 事後/必要に応じて手直し (2h)
第15回	C	講習会・まとめ	制作課題の講習会を行う。 事前:課題原稿のPR準備(1h) 他人の作品を読む (3 h) 事後：アンケート人気投票回答 (5 m)

○事前に修得しておく必要のある科目					
なし					
○履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など					
・アナログ、デジタルいずれの場合も道具を所持し、使い方がわかっている。 ・デジタルはCLIP STUDIO PAINTなどのソフトを使用する。					
○オンライン授業の受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件					
-					
○成績評価方法・評価割合・評価基準					
1.課題(60%):表現力・完成度、締め切りが守れているかを評価する 2.平常点(40%):授業への出席率及び授業マナーを守り、積極的に授業に取り組む態度を評価する					
○課題やレポート等に対するフィードバックの方法					
提出物にコメントをつけて対面またはチャットで返信。					
○出席確認の方法					
指定の出席票、提出物など					
○基本的な授業の進め方					
・講義10分 思考・実践のワーク160分 適宜、個別に指導 ・解説10分					
○ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応					
1.主体的行動力	2.表現力	3.社会貢献力・コラボレーション力	4.課題発見力・課題解決力	5.コミュニケーション力	6.専門知識・技能の活用能力
-	◎	-	-	◎	○
【◎：特に関連が強い ○：関連が強い △：関連がある -：関連していない】					
○教科書					
なし					
○参考文献					
なし					
○オフィスアワー					
専任教員のオフィスアワー一覧表を参照 (7F掲示板およびTeams上で掲示)					

科目区分	専門科目
科目名	マンガ表現基礎 A
科目ナンバー	MA 164
開講キャンパス	東京新宿キャンパス
教室	305教室
配当学年	1年
単位	2単位
開講年度学期	2026年度前期
授業の方法	6 【対面型】
実務家教員科目	演習/1コマ 商業漫画家。東海大学芸術学研究所芸術専攻修士課程修了。4コママンガやコミックイラストを中心に制作活動を行う。
担当教員名	青田 めい

※「配当学年」は履修可能な最低学年のみを表示しています。

○科目の概要及び目的			
漫画作りの方法を原稿用紙の使い方から始め、画材の使用法、話作り、人物、背景を描く基本を学ぶ。最終課題として8ページの作品を完成させる。			
○到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）			
<ul style="list-style-type: none"> ・アナログ画材を用いて作画ができる（DP2「表現力」） ・作画にまつわる構図や遠近法などが理解できる（DP2「表現力」） ・描きたい話や絵の表現方法を考えることができる（DP6「専門的知識・技能の活用力」） ・話作り、作画方法の基本が身につく（DP6「専門的知識・技能の活用力」） 			
○授業計画			
授業回数	AL	授業テーマ	授業計画
第1回	E	ガイダンス	原稿用紙の使い方を説明する・枠線引きまで実践する 事前/必要画材の確認(1.5時間) 事後/授業内の課題を完成させる(2時間)
第2回	E	手描き効果基本（1）	<ul style="list-style-type: none"> ・手描き効果を実践する（2カケ・4カケ） 事前/前回の授業内容の復習(1.5時間) 事後/授業内の課題を完成させる(2時間)
第3回	E	手描き効果基本（2）	手描き効果を実践する（ナワカケ・点描） 事前/前回の授業内容の復習(1.5時間) 事後/授業内の課題を完成させる(2時間)
第4回	E	手描き効果基本（3）	集中線を実践する 事前/前回の授業内容の復習(1.5時間) 事後/授業内の課題を完成させる(2時間)
第5回	E	トーン効果	トーン処理を実践する（フラッシュ・ボカシ削り） 事前/前回の授業内容の復習(1.5時間) 事後/授業内の課題を完成させる(2時間)
第6回	E	背景基本（1）	1点透視図法・空気遠近法を実践する 事前/前回の授業内容の復習(1.5時間) 事後/授業内の課題を完成させる(2時間)
第7回	E	背景基本（2）	2点透視図法・3点透視図法を実践する 事前/前回の授業内容の復習(1.5時間) 事後/授業内の課題を完成させる(2時間)
第8回	B	ストーリー基本（1）	話、世界観、構図、キャラ作りの基本を実践する 事前/前回の授業内容の復習(1.5時間) 事後/授業内の課題を完成させる(2時間)
第9回	D	ストーリー基本（2）	3題斬5本を作成・講評しあう 事前/前回の授業内容の復習(1.5時間) 事後/授業内の課題を完成させる(2時間)事後/授業内の課題を完成させる(1時間)

第10回	E	エッセイ漫画プロット制作	8Pのエッセイ漫画を考える 事前/前回の授業内容の復習(1.5時間) 事後/授業内の課題を完成させる(2時間)
第11回	E	エッセイ漫画ネーム作成	8Pのエッセイ漫画ネームを作成する 事前/前回の授業内容の復習(1.5時間) 事後/授業内の課題を完成させる(2時間)
第12回	E	エッセイ漫画下書き	8Pのエッセイ漫画下書きを作成する (アナログのみ) 事前/前回の授業内容の復習(1.5時間) 事後/授業内の課題を完成させる(2時間)
第13回	E	エッセイ漫画ペン入れ	作業8Pのエッセイ漫画のペン入れをする(アナログのみ) 事前/前回の授業内容の復習(1.5時間) 事後/授業内の課題を完成させる(2時間)
第14回	E	エッセイ漫画仕上げ	8Pのエッセイ漫画のベタ塗り・トーン貼り作業などをする 事前/前回の授業内容の復習(1.5時間) 事後/授業内の課題を完成させる(2時間)
第15回	D	講評会	原稿を仕上げ互いに講評しあう 事前/授業内の課題を完成させる(2時間) 事後/講評の結果を以後の自分の作品に生かす

○事前に修得しておく必要のある科目					
なし					
○履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など					
・自分が好きな漫画について①話の面白いと思う点②構図はどう描かれているか③キャラの魅力④世間の評価を研究しておく ・デジタル作画不可					
○オンライン授業の受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件					
-					
○成績評価方法・評価割合・評価基準					
①平常点(30%)：授業態度・積極性を評価する ②提出物(70%)：課題の完成度・ベタが守られているかを評価する					
○課題やレポート等に対するフィードバックの方法					
・講評会で担当教員、学生が作品を読み合っ、それぞれの作品のコメントを書く					
○出席確認の方法					
出席票を提出					
○基本的な授業の進め方					
・その日の演習説明：10分 ・実践のワーク：75分 ・振り返り/次回課題説明：5分					
○ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応					
1.主体的行動力	2.表現力	3.社会貢献力・コラボレーション力	4.課題発見力・課題解決力	5.コミュニケーション力	6.専門知識・技能の活用能力
-	◎	-	-	-	○
【◎：特に関連が強い ○：関連が強い △：関連がある -：関連していない】					
○教科書					
なし					
○参考文献					
なし					
○オフィスアワー					
専任教員のオフィスアワー一覧表を参照(7F掲示板上に掲示)					

科目区分	専門科目
科目名	デジタルマンガ表現技法Ⅰ
科目ナンバー	MA 369
開講キャンパス	東京新宿キャンパス
教室	904PC教室
配当学年	2年
単位	2単位
開講年度学期	2026年度前期
授業の方法	6【対面型】
実務家教員科目	演習/2コマ 商業漫画家。東海大学芸術学研究科芸術専攻修士課程修了。4コママンガやコミックイラストを中心に制作活動を行う。
担当教員名	青田 めい

※「配当学年」は履修可能な最低学年のみを表示しています。

○科目の概要及び目的			
<p>デジタルでマンガを制作する基礎技術を習得する。 CLIP STUDIO PAINTを使用し、1本（4P以上）マンガが描き上げられる表現手法、作画方法を身に付ける。 制作過程や疑問点の発表を通じて教室全体で情報共有を行い、より効率的なマンガ制作を目指す。</p>			
○到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）			
<ul style="list-style-type: none"> ・CLIP STUDIO PAINTを使用し、カラー、モノクロ問わず仕様に合ったマンガが制作できる。（DP2「表現力」、DP6「専門的知識・技能の活用力」） ・制作期間内にマンガを仕上げる計画を立てる事ができる。（DP2「表現力」） ・相談力、対話力を養い、マンガを通じて相手を理解できる。（DP5「コミュニケーション力」） 			
○授業計画			
授業回数	AL	授業テーマ	授業計画
第1回	E	ガイダンス、オリエンテーション	講義内容説明 教員自己紹介を兼ねたマンガ家の仕事内容紹介 事後：発表スライド制作(1h)
第2回	E	ネーム	複数ページ管理、ネーム制作方法について学ぶ テーマを設定し、ネーム制作を行う（2h） 事前：発表スライド制作(1h) 事後：ネーム制作、手直し(2h)
第3回	C	下描き	デジタル作画における下描きについて学ぶ 前回の授業で制作したネームを発表後、下描きを行う(2h) 事前：発表スライド制作(1h) 事後：下描き制作、手直し(2h)
第4回	C	ペン入れ	デジタル作画におけるペン入れの際に使用するペン設定の紹介 前回の授業で制作した下描きを発表後、ペン入れを行う(2h) 事前：発表スライド制作(1h) 事後：ペン設定(2h)
第5回	C	コマ枠、フキダシ	コマ枠、フキダシツールの使用方法 前回の授業で制作したペン入れを発表後、フキダシ、コマ枠の配置を行う(1h) 事前：発表スライド制作(1h) 事後：フキダシ、コマ枠配置(2h)
第6回	C	コマ割り、見開き	コマ割り、見開きページの作り方を学ぶ 授業内で制作した見開きページの講評 事前：発表スライド制作(1h) 事後：見開きページ制作(2h)
第7回	E	トーン、背景効果	トーン貼り、背景効果（デコレーションブラシ） 第5～6回の授業で制作したページにトーン、背景効果を施す(1h) 事前：トーン、ブラシダウンロード(1h) 事後：トーン、背景効果課題制作(2h)

第8回	E	カラー/線画	マンガ原稿におけるカラーページの線画の作画方法 用意された下描きを元に線画を作成する(2h) 制作した線画の講評 事前：線画ブラシ設定(1h) 事後：線画制作(2h)
第9回	E	カラー/着彩①	マンガ原稿における効率的なカラーページの塗り方 アニメ塗りの応用、様々な塗り方について 事前：着彩ブラシ設定(1h) 事後：カラー課題仕上げ(2h)
第10回	C	カラー/着彩②	カラー課題制作(2h) 厚塗り風ブラシの使い方 事前：着彩ブラシ設定(1h) 事後：最終課題ネーム作成(3h)
第11回	C	プロット、ネーム発表	最終課題のプロット、ネームを発表、講評 事前：最終課題プロット作成(1h) 事後：最終課題ネーム修正(3h)
第12回	E	課題制作①	最終課題進捗発表、講評 事前：進捗発表準備(1h) 事後：最終課題制作(3h)
第13回	C	課題制作②	最終課題進捗発表、講評 事前：進捗発表準備(1h) 事後：最終課題制作(3h)
第14回	E	課題制作③	・最終課題の完成、印刷、提出 事前：最終課題制作、提出(3h) 事後：最終課題印刷(1h)
第15回	C	最終課題講評会	・提出作品を全員で読む ・講評 事前：最終課題発表準備(1h)

○事前に修得しておく必要のある科目					
なし					
○履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など					
・パソコンの基本操作 ・パソコンまたはiPadでCLIPSTUDIO PAINTの使用ができる					
○オンライン授業の受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件					
CLIP STUDIO PAINTスマートフォン版については使用不可とする					
○成績評価方法・評価割合・評価基準					
最終課題(60%)：最終課題の完成度 作画、ストーリー、話題性各20%ずつ 発表、相談内容(20%)：発表での相談力、対話力 平常点(20%)：授業への取り組み姿勢					
○課題やレポート等に対するフィードバックの方法					
・授業内にて口頭での講評 ・チャットで随時質問を受け付け、回答を行う					
○出席確認の方法					
・授業開始時に点呼 ・授業毎の課題提出					
○基本的な授業の進め方					
前回のフィードバック10分、講義80分、作業・発表等90分 毎回1時間程度教員による講義を行い、その後発表及び制作に移る。 発表ではデータまたは印刷物の提出後、説明を交えながらプレゼンテーションを行ってもらう。 作業中は随時質問を受け付け、情報の共有を行う。					
○ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応					
1.主体的行動力	2.表現力	3.社会貢献力・コラボレーション力	4.課題発見力・課題解決力	5.コミュニケーション力	6.専門知識・技能の活用能力
—	◎	—	—	○	◎

【◎：特に関連が強い ○：関連が強い △：関連がある —：関連していない】

○教科書

なし

○参考文献

なし

○オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板に掲示）

科目区分	専門科目
科目名	デジタルマンガ表現技法II
科目ナンバー	MA 469
開講キャンパス	東京新宿キャンパス
教室	904PC教室
配当学年	2年
単位	2単位
開講年度学期	2026年度後期
授業の方法	6【対面型】
実務家教員科目	演習/2コマ 商業漫画家。東海大学芸術学研究所芸術専攻修士課程修了。4コママンガやコミックイラストを中心に制作活動を行う。
担当教員名	青田 めい

※「配当学年」は履修可能な最低学年のみを表示しています。

○科目の概要及び目的			
<p>デジタルでマンガ制作における実践的なマンガ制作技術を習得する。 CLIP STUDIO PAINTを使用し4P以上のマンガが描き上げられる技術、作画方法を身に付ける。 制作過程や疑問点の発表を通じて教室全体で情報共有を行い、より効率的なマンガ制作を目指す。</p>			
○到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）			
<ul style="list-style-type: none"> ・CLIP STUDIO PAINTを使用し、カラー、モノクロ問わず投稿作の仕様に合ったマンガが制作できる。(DP2「表現力」、DP6「専門的知識・技能の活用能力」) ・制作期間内にマンガを仕上げる計画を立てる事ができる。(DP2「表現力」) ・相談力、対話力を養い、編集者との会話技術を身につける。(DP5「コミュニケーション力」) 			
○授業計画			
授業回数	AL	授業テーマ	授業計画
第1回	E	ガイダンス	講義内容、最終課題の説明 事後：発表スライド制作(1h)
第2回	B	キャラクターペン入れ	キャラクターシートを作成(20m) 文字情報からキャラクタービジュアル線画を制作(1h) 事前：発表スライド制作(1h) 事後：背景素材ダウンロード(2h)
第3回	C	背景ペン入れ	写真及び背景素材を使いペン入れ、線画抽出を行う(1h) 最終課題ネタ出しの為にブレインストーミング(1h) 事前：発表スライド制作(1h) 事後：最終課題ネタ出し(2h)
第4回	C	3Dモデルによる作画(背景)	3Dモデルから作画を行う方法について学ぶ(背景) 事前：発表スライド制作(1h) 事後：ペン画制作、最終課題プロット制作(2h)
第5回	B	3Dモデルによる作画(キャラクター、頭部)	3Dモデルから作画を行う方法について学ぶ(キャラクター、頭部) 最終課題プロット講評 事前：発表スライド制作(1h) 事後：プロット修正(2h)
第6回	C	ベタ、トーン処理	グラデーション、トーンブラシ、削りブラシを使用したトーン処理(1h) ネーム制作(2h) 事前：トーンブラシ設定(1h) 事後：最終課題ネーム制作(2h)
第7回	E	描き文字	ペンツール、ブラシを使用した描き文字について学ぶ(1h) ネーム講評(2h) 事前：ペンツール、ブラシ設定(1h) 事後：最終課題作画制作(2h)
第8回	C	ベクターレイヤー	共通の下描きからベクターレイヤーでの作画を行い、講評を行う 事前：ペン入れ用ブラシ設定(1h)

			事後：最終課題作画制作(2h)
第9回	E	効果音、効果線	レイヤー効果を使用した効果音の作画(1h) 効果線ツール、素材の使い方 事前：効果線素材設定(1h) 事後：カラー扉ラフ制作(2h)
第10回	E	表紙、扉①/構図、線画	カラー表紙、カラー扉の制作(2h)カラーならではの線画表現、構図について学ぶ 事前：着彩用ブラシ設定(1h) 事後：カラー扉ラフ、線画制作(2h)
第11回	C	表紙、扉②/塗り、仕上げ	カラー表紙、カラー扉の制作(2h)アニメ塗りからの派生、厚塗り風着彩について 扉絵講評 事前：着彩用ブラシ設定(1h) 事後：最終課題作画制作(2h)
第12回	E	書き出し、入稿	各ファイル形式への変換方法 入稿の際便利なツールの紹介 個別相談 事前：発表スライド制作(1h) 事後：最終課題作画制作(2h)
第13回	E	最終課題制作	最終課題の提出に向けて制作、修正を行う 個別相談 事前：発表スライド制作(1h) 事後：最終課題修正(2h)
第14回	E	最終課題印刷	最終課題を制作、印刷を行う 最終課題提出 事前：最終課題修正(1h) 事後：最終課題ファイリング(2h)
第15回	C	最終課題講評会	提出作品を全員で読む 講評 事前：最終課題ファイリング(1h)

○事前に修得しておく必要のある科目					
なし					
○履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など					
・「デジタルマンガ表現技法Ⅰ」を履修済であることが望ましい ・CLIP STUDIO PAINTでのマンガ制作経験					
○オンライン授業の受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件					
CLIP STUDIO PAINTスマートフォン版については使用不可とする					
○成績評価方法・評価割合・評価基準					
最終課題(60%)：最終課題の完成度 作画、ストーリー、話題性各20%ずつ 発表、相談内容(20%)：発表での相談力、対話力 平常点(20%)：授業への取り組み姿勢					
○課題やレポート等に対するフィードバックの方法					
・授業内にて口頭での講評 ・チャットで随時質問を受け付け、回答を行う					
○出席確認の方法					
・授業開始時に点呼 ・授業毎の課題提出					
○基本的な授業の進め方					
前回のフィードバック10分、講義80分、作業・発表等90分 毎回1時間程度教員による講義を行い、その後発表及び制作に移る。 発表ではデータまたは印刷物の提出後、説明を交えながらプレゼンテーションを行ってもらう。 作業中は随時質問を受け付け、情報の共有を行う。					
○ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応					
1.主体的行動力	2.表現力	3.社会貢献力・コラボレーション力	4.課題発見力・課題解決力	5.コミュニケーション力	6.専門知識・技能の活用能力
—	◎	—	—	○	◎

【◎：特に関連が強い ○：関連が強い △：関連がある —：関連していない】

○教科書

なし

○参考文献

なし

○オフィスアワー

専任教員のオフィスアワー一覧表を参照（7F掲示板に掲示）

科目区分	専門科目
科目名	マンガ制作実習Ⅰ
科目ナンバー	MA 554
開講キャンパス	東京新宿キャンパス
教室	904PC教室
配当学年	3年
単位	2単位
開講年度学期	2026年度前期
授業の方法	6【対面型】
実務家教員科目	演習/2コマ 商業漫画家。東海大学芸術学研究所芸術専攻修士課程修了。4コママンガやコミックイラストを中心に制作活動を行う。
担当教員名	青田 めい

※「配当学年」は履修可能な最低学年のみを表示しています。

○科目の概要及び目的			
<p>学内で発行の雑誌「NEO」掲載や、編集者講習会、出版社持ち込み、イベントへの出展を想定したマンガ作品作りを行う。 また、マンガ分野卒業研究では製本必須な為、本授業では印刷会社への入稿、製本までを行う。 作品の形式としてはモノクロマンガである。コミックイラストのみの作品は想定しない。</p>			
○到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）			
<ul style="list-style-type: none"> ・ターゲット層と読者を意識した作品制作を行う（DP2「表現力」/DP6「専門的知識・技能の活用力」） ・16ページ以上の完全オリジナルマンガ作品を完成、入稿する技術を身につける（DP2「表現力」/DP4「課題発見力・課題解決力」/DP6「専門的知識・技能の活用力」） ・常に読み手を想定し、「書きたい」作品づくりから「読みたい」作品創りへのプロ目線を持つように意識を変化させる(DP3「社会貢献力・コラボレーション力」/DP4「課題発見力・課題解決力」) ・マンガの持込、投稿、イベント出展などを想定した外向けの作品制作を行う（DP1「主体的行動力」/DP5「コミュニケーション力」) 			
○授業計画			
授業回数	AL	授業テーマ	授業計画
第1回	C	企画、ネタ出し（1）	作品形式とターゲットの選定、調査を行う 事前/漫画の基本の予習(1時間) 事後/漫画の企画制作(3時間)
第2回	C	企画、ネタ出し（2）	具体的な読者層を想定し、企画を完成提出する 事前/漫画の企画制作(1時間) 事後/漫画の企画完成(3時間)
第3回	C	プロット(1)	漫画の読み切りに当てはめた際のページ配分を文字で行う。 事前/漫画のプロットの予習(1時間) 事後/プロット制作(10時間)
第4回	E	プロット(2)	この漫画で何を伝えたいか、読者にどう感じて欲しいかを重視したプロットを完成させる。 キャラクター表を完成させる。 事前/プロットの振り返り(1時間) 事後/キャラクター表作成(8時間)
第5回	F	インプット（参考作品視聴）	過去のNEO、卒業研究から作品の演出について学ぶ。 エンターテインメントを多角的に捉え、漫画に活かす。参考作品視聴。 事前/授業課題原稿を制作する(2時間) 事後/授業課題原稿を制作する(6時間)
第6回	E	ネーム(1)	ネーム制作に入る。読みやすいコマ割りを意識した上で、わかりやすい漫画、わかりにくい漫画の魅力について考える。 事前/キャラクター表の振り返り(1時間) 事後/授業課題ネーム制作(5時間)
第7回	A	ネーム(2)	学生同士でネームを読み合い、修正を行う。 事前/授業課題ネーム制作(1時間) 事後/授業課題ネーム制作(5時間)

第8回	E	ネーム(3)	ネームを完成させる。 事前/ネーム制作の振り返り(1時間) 事後/漫画の原稿執筆開始(3時間)
第9回	E	作画(下書き)	漫画の作画を行う。問題なくペン入れを行える下書きを制作する。 事前/ネーム制作の振り返り(2時間) 事後/授業課題原稿を制作する(6時間)
第10回	E	作画(ペン入れ)	作品全体の雰囲気を決めるペン入れについて熟考し作画する。 事前/授業課題原稿を制作する(2時間) 事後/授業課題原稿を制作する(6時間)
第11回	E	作画(ペン入れ)	ペン入れを行う。線画完成。 事前/授業課題原稿を制作する(2時間) 事後/授業課題原稿を制作する(6時間)
第12回	E	作画(ベタ、トーン、仕上げ)	漫画の仕上げであるベタ、トーン、仕上げを行う。 事前/授業課題原稿を制作する(2時間) 事後/授業課題原稿を制作する(6時間)
第13回	F	入稿について	完成原稿を印刷会社に入稿する方法について学ぶ。 事前/授業課題原稿を制作する(2時間) 事後/授業課題原稿を制作する(6時間)
第14回	F	入稿	提出作品を印刷会社に入稿する。 事前/授業課題原稿を制作する(2時間) 事後/課題原稿の最終確認(10時間)
第15回	C, E	原稿完成、講評会	完成原稿を製本したものを提出し、講評会を行う。 事前/授業課題を完成させる(15時間)

○事前に修得しておく必要のある科目					
なし					
○履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など					
マンガ原稿の基本的な制作工程を理解している。 制作はアナログ、デジタルどちらでも可。					
○オンライン授業の受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件					
-					
○成績評価方法・評価割合・評価基準					
1.課題(60%):表現力・完成度、締め切りが守れているかを評価する 2.平常点(40%):授業への出席率及び授業マナーを守り、積極的に授業に取り組む態度を評価する					
○課題やレポート等に対するフィードバックの方法					
提出物にコメントをつけて対面またはチャットで返信。					
○出席確認の方法					
・授業開始時に点呼 ・授業毎の課題提出					
○基本的な授業の進め方					
・講義10分 思考・実践のワーク160分 適宜、個別に指導 ・解説10分					
○ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応					
1.主体的行動力	2.表現力	3.社会貢献力・コラボレーション力	4.課題発見力・課題解決力	5.コミュニケーション力	6.専門知識・技能の活用能力
○	◎	△	△	○	○
【◎:特に関連が強い ○:関連が強い △:関連がある -:関連していない】					
○教科書					
なし					
○参考文献					
○オフィスアワー					
専任教員のオフィスアワー一覧表を参照(7F掲示板に掲示)					

科目区分	基礎科目/教養科目
科目名	メディア芸術とビジネス
科目ナンバー	GE 131
開講キャンパス	東京新宿キャンパス
教室	403教室
配当学年	1年
単位	2単位
開講年度学期	2026年度前期
授業の方法	5 【同時双方向型】
実務家教員科目	講義/1コマ 武道師範として日本のみならずアメリカ・カザフスタン・イギリスなどで指導をする傍ら映画監督として昨年度までに10本の映画を作成。アマゾンプライムなどのプラットフォームで配信。
担当教員名	安積 俊治

※「配当学年」は履修可能な最低学年のみを表示しています。

○科目の概要及び目的

音楽・映像・画像・記事・漫画等デジタルコンテンツにインターネットにおける活用方法。そしてデジタルコンテンツとインターネット主にSNSを活用してビジネスにつなげる方法を学ぶ。自らが制作するデジタルコンテンツをインターネット及びSNSを利用し如何にマーケティングを行いマネタイズ（ビジネス化）を計るかを学ぶ。前期では基本を学び、どのようなツールが存在するかと活用方法を学び、後期「エンターテインメントマーケティング（旧：情報と経済II）」にて応用及び実用編と続けて受講できる。

○到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）

- ・デジタルコンテンツをどのようにしてインターネットを活用したビジネスにするか、説明することができる。（DP1、DP2）
- ・コンテンツ作成からマーケティング、発信・配信、そしてビジネスへとつなげることができる。（DP2、DP5、DP6）
- ・技術を如何にして仕事につなげるかのビジネススキームのビジョンを養い、自身の技術を活用できる。（DP1、DP3、DP6）

○授業計画

授業回数	AL	授業テーマ	授業計画
第1回	—	イントロダクション	講義の趣旨を説明し、概要や評価方法を紹介する。デジタルコンテンツと活用できるSNS等を紹介。各自活用しているSNSの確認。授業の資料を確認 (事後学習：各SNSを確認4時間)
第2回	—	インターネットにおける主なビジネスモデルの理解	デジタルコンテンツとしてインターネット（SNS・Website）にてどのようなビジネスモデルが存在するか。 一般的広告収入（動画・HP）、コンテンツ配信、マニュアル配信、PR活用。サービス紹介などの確認。(事前学習：シラバスを読み込む2時間、事後学習：復習2時間)
第3回	—	デジタルコンテンツとしての動画の活用	デジタルコンテンツとして動画の活用。SNSと動画の関連を理解。 動画配信サイトYoutube、TikTok、インスタ、Amazonなどの基本的なビジネスモデルと応用。 (事前学習：各サイトの確認2時間、事後学習：復習2時間)
第4回	—	デジタルコンテンツとしての動画の活用	デジタルコンテンツとして動画の活用。 SNSと動画の関連を理解。動画配信サイトYoutube、TikTok、インスタ、Amazonなどの基本的なビジネスモデルと応用。 (事前学習：予習2時間、事後学習：各サイトの確認2時間)
第5回	—	デジタルコンテンツとしての動画の活用	デジタルコンテンツとして動画の活用。SNSと動画の関連を理解。 動画配信サイトYoutube、TikTok、インスタ、Amazonなどの基本的なビジネスモデルと応用。 (事前学習：予習2時間、事後学習：各サイトの確認2時間)
第6回	C	演習(1)-①	出題された課題に対して、調査結果・考察を400字程度の間課題レポートにまとめ発表。発表時に学生間で質疑応答させる。(事前学習：レポート作成2時間、事後学習：復習2時間)
第7回	C	演習(1)-②	出題された課題に対して、調査結果・考察を400字程度の間課題レポートにまとめ発表。発表時に学生間で質疑応答させる。 (事前学習：予習2時間、事後学習：レポートの復習2時間)
第8回	—	デジタルコンテンツとしての画像の活用	デジタルコンテンツとして画像の活用とビジネスモデル。インスタ・X(旧ツイッター)・Pinterestなど画像配信を使ったビジネスモデルの確認。

			(事前学習：各サイトの確認2時間、事後学習：復習2時間)
第9回	—	デジタルコンテンツとしての音楽の活用	デジタルコンテンツとして音楽の活用とビジネスモデル。ミュージシャン・アーティスト、ソングライター、BGMコンポーザー等のビジネス展開の手段。独自配信から音楽の依頼まで。 インターネットにおけるビジネスを確認。iTunesなどのコンテンツ配信なども。(事前学習：各サイトの確認2時間、事後学習：復習2時間)
第10回	—	その他のデジタルコンテンツの活用	その他デジタルコンテンツやWebsite等の活用とビジネス展開。ブログ・Websiteなどを活用したビジネスを確認。 (事前学習：各サイトの確認2時間、事後学習：復習2時間)
第11回	—	デジタルコンテンツを組み合わせたビジネスの展開 一般的インターネットの活用方法	デジタルコンテンツを組み合わせた一般的インターネットにおけるビジネスの組み合わせ。商品の販売・サービスの紹介などのようにデジタルコンテンツとインターネットマーケティングが組み合わせられているかを確認。 動画・画像・音楽に文章コンテンツを組み合わせ、Websiteを作りSNSをどのように活用してビジネスを展開させるか。デジタルコンテンツの活用方法などを確認 (事前学習：予習2時間、事後学習：レポート作成の為のリサーチ2時間)
第12回	—	デジタルコンテンツを組み合わせたビジネスの展開 映画制作やアニメーションなど	デジタルコンテンツの組み合わせインターネットで芸術作品を制作から紹介しつつどのようにビジネスに展開するかを学ぶ。 実例として映画制作から個人での配信方法など、クラウドファンディングなども活用して如何にして作品を作り、如何にしてそれをSNSにて発信しビジネスにつなげるかを学ぶ。 (事前学習：予習2時間、事後学習：レポート作成の為のリサーチ2時間)
第13回	C	演習(2)-①	出題された課題に対して、調査結果・考察を400字程度の中間課題レポートにまとめ発表。発表時に学生間で質疑応答させる。 (事前学習：レポート作成2時間、事後学習：復習2時間)
第14回	C	演習(2)-②	出題された課題に対して、調査結果・考察を400字程度の中間課題レポートにまとめ発表。発表時に学生間で質疑応答させる。 (事前学習：予習2時間、事後学習：レポートの修正2時間)
第15回	—	まとめ	前期のまとめ。最終課題レポートを提出する。 (事前学習：レポート仕上げ2時間、事後学習：復習2時間)

○事前に修得しておく必要のある科目

なし

○履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ① 漫画やアニメ、ゲーム、テレビ、ネット、映画、イベント、広告等に幅広い関心を持ち、デジタルコンテンツ制作に興味または制作する技術を持つ(又は習得中)事。
② 演習(1)と(2)のレポートでは、出題課題について調査・考察し、簡潔に文章をまとめて、発表する力があること。

○オンライン授業の受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件

小さい文字や図表等が見やすいPCが好ましい。動画などがある程度快適に見える環境。

○成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点(30%) 授業への関心度や質疑応答等への参加を評価する。
②演習(1)(30%) 課題に対する発表内容や理解力を含めた総合的なコミュニケーション力を評価する。
③演習(2)(40%) 課題に対するプレゼン力、独創性、企画力を評価する。

○課題やレポート等に対するフィードバックの方法

授業で全体のコメントをする。

○出席確認の方法

授業終了時に各自簡単なコメントを付けチャットに投稿する。

○基本的な授業の進め方

- ① 前回の振り返りと本日の講義の概要(10分)
②その日の講義1~5:解説(各10分×5)+質疑応答等(各5分×5)
③簡単なコメントを付けチャットに投稿(5分)

○ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1.主体的行動力	2.表現力	3.社会貢献力・コラボレーション力	4.課題発見力・課題解決力	5.コミュニケーション力	6.専門知識・技能の活用能力
◎	◎	◎	—	○	○

【◎：特に関連が強い ○：関連が強い △：関連がある —：関連していない】

○教科書

なし

○参考文献

レビューとして映画を視聴（1,000円程必要）

○オフィスアワー

MicrosoftTeams でのチャットや音声通話を使用する。

科目区分	入学年度により科目分類が異なります。カリキュラムツリーを参照してください。		
科目名	エンターテインメントマーケティング		
科目ナンバー	MM 217		
開講キャンパス	東京新宿キャンパス		
教室	403教室		
配当学年	1年		
単位	2単位		
開講年度学期	2026年度後期		
授業の方法	5 【同時双方向型】		
実務家教員科目	講義/1コマ	武道師範として日本のみならずアメリカ・カザフスタン・イギリスなどで指導をする傍ら映画監督として昨年度までに10本の映画を作成。アマゾンプライムなどのプラットフォームで配信。	
担当教員名	安積 俊治		

※「配当学年」は履修可能な最低学年のみを表示しています。

○科目の概要及び目的			
前期「メディア芸術とビジネス」にて学んだ、音楽・映像・画像・記事・漫画等デジタルコンテンツにインターネットにおける活用方法。そしてデジタルコンテンツとインターネット主にSNSを活用してビジネスにつなげる方法の応用や実戦的な方法などより細かく学ぶ。自らが制作するデジタルコンテンツをインターネット及びSNSを利用し如何にマーケティングを行いマネタイズ（ビジネス化）を計るかを学ぶ。			
○到達目標（授業を通じて身につく能力・スキル）			
①映画または作品展示の製作からマーケティングまでのプロセスを作る（DP1・DP2・DP3・DP4・DP5・DP6）			
②企画力・マーケティング力が身につく（DP1・DP2・DP3）			
③SNSの活用力がつく（DP1・DP2・DP3）			
○授業計画			
授業回数	AL	授業テーマ	授業計画
第1回	—	イントロダクション	講義の趣旨を説明し、概要や評価方法を紹介する。デジタルコンテンツと活用できるSNS等を紹介。各自活用しているSNSの確認。授業の資料を確認 (事後学習：シラバスの読み込み2時間)
第2回	—	情報の特性	情報の経済的価値とは何か。情報の特性。非競合性と非排除性について学ぶ。 (事前学習：メディア芸術とビジネスのシラバスの読み込み2時間)
第3回	—	情報の希少性と知的財産	情報の経済的価値とは何か。情報の希少性と知的財産について学ぶ。 (事後学習：各サイトの確認2時間)
第4回	—	ビッグデータと収益化モデル	情報の経済的価値とは何か。ビッグデータと収益化モデルについて学ぶ (事後学習：画像サイトのリサーチ2時間)
第5回	—	情報財の経済モデル	情報の経済的価値とは何か。情報財の経済モデルを学ぶ。 (事後学習：各サイトの確認2時間)
第6回	—	AI ビジネスの可能性と経済・将来	情報の経済的価値とは何か。AIビジネスの可能性と経済・将来について学ぶ。 (事前学習：各サイトの確認2時間)
第7回	—	情報と経済の密接な結びつき	情報の経済的価値とは何か。情報と経済の密接な結びつきについて学ぶ。 (事後学習：各サイトの確認2時間)
第8回	—	演習	情報と経済についてビジネスモデルなどの企画書を400ページぐらいでまとめて提出する (事前学習：レポート制作2時間)
第9回	—	デジタルコンテンツの一覧	デジタルコンテンツとエンターテインメントの復習と確認 (事後学習：シラバスの読み込み2時間)
第10回	—	デジタルコンテンツとしての映像	デジタルコンテンツの中の映像とビジネスの可能性と種類。ビジネスモデルなどを学ぶ。 (事後学習：企画作成2時間)
第11回	—	デジタルコンテンツとしての画像とビジネスと可能性	デジタルコンテンツの画像におけるビジネスモデルと可能性について学ぶ (事後学習：企画作成2時間)

第12回	—	デジタルコンテンツをビジネスにする	デジタルコンテンツを活用したビジネスモデルを確認し学習する。映像・画像・音楽・文章など (事後学習：企画作成2時間)
第13回	—	プロジェクト・企画を考える	エンターテインメント企画の立て方と実効性について学ぶ (事前学習：企画作成2時間)
第14回	—	映像・画像・音楽を活用した企画書・プレゼンテーションの設計	実際にビジネスで活用する企画書の作り方や詳細、プレゼンテーションの基本などを学ぶ (事後学習：企画修正2時間)
第15回	C	企画の発表と確認	自らビジネスプランを考え企画書を作る。形式は自由 (事前学習：企画・レポート作成2時間)

○事前に修得しておく必要のある科目

なし

○履修に必要なスキル・予備知識や技能・留意点など

- ① 漫画やアニメ、ゲーム、テレビ、ネット、映画、イベント、広告等に幅広い関心を持ち、デジタルコンテンツ制作に興味または制作する技術を持つ（又は習得中）事。
② 演習(1)と(2)のレポートでは、出題課題について調査・考察し、簡潔に文章をまとめて、発表する力があること。

○オンライン授業の受講に必要な機器・ソフトウェア等の条件

小さい文字や図表等が見やすいPCが好ましい。動画などがある程度快適に見れる環境。

○成績評価方法・評価割合・評価基準

- ①平常点(30%) 授業への関心度や質疑応答等への参加を評価する。
②演習(1)(30%) 課題に対する発表内容や理解力を含めた総合的なコミュニケーション力を評価する。
③演習(2)(40%) 課題に対するプレゼン力、独創性、企画力を評価する。

○課題やレポート等に対するフィードバックの方法

授業で全体のコメントをする。

○出席確認の方法

授業終了時に各自簡単なコメントを付けチャットに投稿する。

○基本的な授業の進め方

- ①前回の振り返りと本日の講義の概要(10分)
②その日の講義1～5:解説(各10分×5)+質疑応答等(各5分×5)
③簡単なコメントを付けチャットに投稿(5分)

○ディプロマ・ポリシーに掲げる能力と授業の対応

1.主体的行動力	2.表現力	3.社会貢献力・コラボレーション力	4.課題発見力・課題解決力	5.コミュニケーション力	6.専門知識・技能の活用能力
◎	○	○	○	○	○

【◎：特に関連が強い ○：関連が強い △：関連がある —：関連していない】

○教科書

なし

○参考文献

レビューとして映画を視聴（1,000円程必要）

○オフィスアワー

Microsoft Teamsでのチャットや音声通話を使用する。