

学科名	学年	授業のタイトル（科目名）	
工業専門課程 デジタルクリエイター科	1	脚本演習Ⅰ	
授業の種類	授業担当者	実務経験	
<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実習	新沢靖雄	<input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	
[実務経験歴]			
<p>少年マガジン、ヤングマガジンで佳作等受賞。</p> <p>週刊少年サンデー（小学館）、マガジンFRESH（講談社）に作品掲載、通算掲載数5本。</p> <p>企業広告イラスト、企業広告漫画（ウェブ、紙媒体）多数。（Panasonic、ダスキン、DAIKEN、ZePlusなど）</p>			
単位数（授業の回数）	時間数	配当時期	必修・選択
2 単位 ( 30 回 )	60 時間	<input type="radio"/> 前期 <input type="radio"/> 後期 <input checked="" type="radio"/> 通年	<input type="radio"/> 必修 <input checked="" type="radio"/> 選択
[授業の目的・ねらい]			
<p>①マンガに限らず、創作作品におけるストーリー作りのノウハウを理解する</p> <p>②マンガにおける、限られたページ数でのストーリー作りを理解する</p> <p>③言葉と演出による表現力の研鑽</p> <p>④独力で一定レベルの脚本を組めることを目指す</p>			
[授業全体の内容の概要]			
<p>①既成作品の研究とディスカッション</p> <p>②個人の嗜好性、向き不向きの確認</p> <p>③技術面のレクチャ</p> <p>④実践</p>			
[授業終了時の達成課題(到達目標)]			
理論的な作品作りの理解と実践			
[準備学習の具体的な内容]			
マンガに限らず映画、小説など、娯楽作品についてディスカッションできる程度の摂取と研究			
[使用テキスト]		[単位認定の方法及び評価の基準]	
使用テキスト なし		定期試験と出席日数の両方が次の規定に達した場合に認定する。 ・試験の点数は60点以上を合格点とする。 ・全出席日数の4分の3以上の出席が必要。	
参考文献 必要に応じて授業の中で紹介する。		評価基準 定期試験80%、平常点（出席、講義の参加度）20%とする。	
[授業の日程と各回のテーマ・内容・授業方法]			
1回	フリーディスカッション		
2回	フリーディスカッション		
3回	脚本の構造解析と研究		
4回	脚本の構造解析と研究		
5回	物語の構造		

6回	物語の構造
7回	キャラクター
8回	キャラクター
9回	演出
10回	演出
11回	構成について
12回	構成について
13回	個人の志向と研究を活かしたストーリー構築
14回	個人の志向と研究を活かしたストーリー構築
15回	まとめと振り返り
16回	キャラクター
17回	キャラクター
18回	キャラクター
19回	演出
20回	演出
21回	演出
22回	演出
23回	ストーリーをマンガ作品として再構築
24回	ストーリーをマンガ作品として再構築
25回	ページ構成
26回	ページ構成
27回	コマ割り構成とマンガ的演出
28回	コマ割り構成とマンガ的演出
29回	コマ割り構成とマンガ的演出
30回	まとめと振り返り
31回	キャラクター演出
32回	キャラクター演出
33回	ネーム（マンガの設計図）作成
34回	ネーム（マンガの設計図）作成
35回	ネーム（マンガの設計図）作成
36回	ネーム（マンガの設計図）作成
37回	ネーム（マンガの設計図）作成
38回	ネーム（マンガの設計図）作成
39回	ネーム（マンガの設計図）作成
40回	ネーム（マンガの設計図）作成
41回	ネーム（マンガの設計図）作成
42回	ネーム（マンガの設計図）作成
43回	実践とフィードバック
44回	実践とフィードバック
45回	実践とフィードバック

46回	実践とフィードバック
47回	実践とフィードバック
48回	実践とフィードバック
49回	実践とフィードバック
50回	実践とフィードバック
51回	実践とフィードバック
52回	実践とフィードバック
53回	実践とフィードバック
54回	実践とフィードバック
55回	実践とフィードバック
56回	実践とフィードバック
57回	実践とフィードバック
58回	実践とフィードバック
59回	実践とフィードバック
60回	まとめと振り返り