岡山商科大学専門学校　2024年度授業シラバス											
対象学科	まんが・ネットショップ　学科			授業科目	ストーリー構成術						
氏　名	森川　佑二			授業の方法	演習			単位数	2		
実務経験	(有)　無	ポスター、各種出版物や印刷物の企画からデザイン・制作、看板、パッケージ、Webなど幅広い業務に勤務しデザイン業界で経験を積んだ。									
対象学年	1　年生	年間授業時数	35　時間	学　期	前期		後期		通年	○	

【授業目標】

・自己満足でない、ターゲットや依頼者を意識した作品の捉え方・組み方の理解。
・コンセプトやテーマ、プレゼンの重要さを含んだ意味のある作品の作り方の習得。

【到達目標】

・アウトプットの方法から、言葉の組方、伝え方など書き手・読み手双方の視点の理解。
・依頼者の要求の捉え方、作品のコンセプトがなぞらえているかの相互理解を高める。
・媒体によりどのような伝え方があるか、様々なアウトプットを捉えた作品の制作。

【授業計画】

1 レクリエーション…業界の仕組み、テーマ・コンセプトについて
2 講義…ストーリーの組方、マンガ制作の流れ
3 講義…ストーリーの組方、骨子から話を作る
4 講義…ストーリーの組方、あらすじの解剖・キャラクターとその役割について
5 講義・実習…ストーリーの素材を集める、あらすじの組み立て方、矛盾点の洗い出し
6 講義・実習…ストーリーの素材を組み立てる、既存作品から起承転結の書き起こし
7 実習…ストーリー改変　※既存作品のコンセプトを変更し、話を考える
8 実習…ストーリー改変　※既存作品のコンセプトを変更し、話を考える
9 実習…ストーリー改変　※既存作品のコンセプトを変更し、話を考える
10 実習…ストーリー改変　※既存作品のコンセプトを変更し、話を考える
11 実習…ストーリー改変　※既存作品のコンセプトを変更し、話を考える
12 実習…ストーリー改変　※既存作品のコンセプトを変更し、話を考える
13 講義・実習…キャラクターありきのストーリー作り　(起承転結・序破急)
14 講義・実習…キャラクターありきのストーリー作り　(プロット・ハコ書き)
15 実習…ストーリー制作　※コンペ対応or創作キャラクター
16 実習…ストーリー制作　※コンペ対応or創作キャラクター
17 実習…ストーリー制作　※コンペ対応or創作キャラクター
18 実習…ストーリー制作　※コンペ対応or創作キャラクター
19 講義…様々な形式別のまとめかた(オムニバス形式)
20 講義・実習…現在の需要はどこにあるか、年代ごとの有名作品から考える
21 実習…ストーリー制作　※コンセプト・ターゲット層・媒体を決める
22 実習…ストーリー制作　骨子・あらすじ
23 実習…ストーリー制作　骨子・あらすじ
24 実習…ストーリー制作　プロット・ハコ書き
25 実習…ストーリー制作　プロット・ハコ書き
26 実習…ストーリー制作　プロット・ハコ書き
27 実習…ストーリー制作　清書・推敲
28 実習…ストーリー制作　清書・推敲
29 実習…ストーリー制作　清書・推敲・プレゼンボード作成
30 実習…ストーリー制作　清書・推敲・プレゼンボード作成・1年の総括

【授業評価方法・注意】

本校の規定に基づき、次の割合で総合的に評価する。

① 課題　40点
② 出席　30点（30×出席率）
③ 提出物　10点
④ 学習状況　20点

【教科書等】