

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	カルチュラルスタディーズ	
科目基礎情報					
開設学科	マンガ・アニメーション科四年制	コース名	全コース	開設期	後期
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数	45時間
単位数	3単位			授業形態	講義
教科書/教材	毎回レジュメ（パワーポイント）で解説、参考資料は授業中に指示する				
担当教員情報					
担当教員	数土 直志		実務経験の有無・職種	有・メディアライター/ジャーナリスト	
学習目的					
アニメーションを中心に、ポップカルチャーが社会に持つ役割、影響について知り、考える。カルチャーが成立する基盤の知識を得ることで、今後の作品制作活動に活用していき、クリエイティブ意識を知ること、高い理想と理念を持つこと目的とする。					
到達目標					
アニメーション、ポップカルチャーの全体像の把握が出来ること。それを社会活動において積極的に活かせるようになること。社会におけるカルチャーの役割と意義を感じられるようになることを到達目標とする。					
教育方法等					
授業概要	座学にてアニメ業界・ゲーム業界・出版業界といった本学科に関連する業界の全体構造を中心に基礎的な内容を講義します。多角的な視点からアニメ・マンガ・ゲームビジネスの現状を知り、それぞれ視点で作品やコンテンツがどのように作られているのかをビジネスの側面から解説します。				
注意点	キャリア形成の観点から、受講態度などには厳しく対応します。理由のない遅刻や欠席を無くすことはもちろんですが、授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加してください。社会の動きや大学生の状況などを概説するので、自分でも、情報を収集を心がけてください。授業時数の4分の3以上出席しない者は評価対象から外れます。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	60%	試験課題などで総合的に評価する		
	提出物	30%	提出物における理解度の確認		
	平常点	20%	授業における積極的は貢献、参加で評価する		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	イントロダクション		アニメーションカルチャーの全体把握		
2回	アニメーション概論1		アニメーションのカルチャー、産業定義		
3回	アニメーション概論2		製作と制作の違い、制作・クリエイティブの構造		
4回	アニメーション概論3		アニメーション制作の構造		
5回	アニメーション概論4		アニメーションの歴史		
6回	アニメーションと産業1		テレビ文化とアニメーション		
7回	アニメーションと産業2		映画文化とアニメーション		
8回	アニメーションと産業3		映像ソフトとアニメーションの関係		
9回	アニメーションと産業4		玩具文化とアニメーションの関係		
10回	アニメーションと産業5		アニメ文化とマンガ文化の関係		
11回	アニメーションと産業6		音楽文化とアニメーションの関係		
12回	アニメーションと産業7		ゲーム文化とアニメーションの関係		
13回	アニメーション技術1		日本アニメーションの文化的特徴		
14回	アニメーション技術2		CGアニメーションの技術と進歩について		
15回	まとめ		前期の主要ポイント確認		