

日本工学院八王子専門学校		開講年度	2019年度（平成31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	なし		開設期	後期
対象年次	1年次		科目区分	選択		時間数	45時間
単位数	3単位		授業形態	講義			
教科書/教材	参考書・参考資料等は授業中に指示する						
担当教員情報							
担当教員	佐野 真隆			実務経験の有無・職種	有・イラストレーター/ストップモーションアニメーター		
学習目的							
アニメ・マンガやイラストレーションなどを主題に研究や考察、または議論などを展開し、それら作品における深い視野や倫理的な思考力を身につけることを目的とする。クリエイターとして新しい時代の作品や魅力的な作品を作り上げるためには作品制作に対する深い思考力が必要となる。また、歴史に残る傑作や突出した魅力のある作品、様々なジャンルの作品などに触れることでクリエイターとしての引き出しを着実に増やしていくことが目的である。							
到達目標							
表現ジャンルによって抱かれがちな限定された印象や既存概念にとらわれず、創作という行為が社会で一体どのような広がりの中にあり、どのような多様な活動の可能性があるのか、様々な作品の鑑賞を通じて理解することが目標である。また、作品に対する研究や考察を実施した上で、自信の作品制作能力を今後の課題作品などで生かすことがさらなる目標となる。							
教育方法等							
授業概要	様々なジャンルの作品やクリエイターを主題に、その作家性や独創性を背景となるヒストリーから検証し研究する。また、作品についての議論や討論、レポートなどを実施する。この授業に参加する学生が、自信の今後の作品制作をより豊かに、作風の幅を広げられるように様々な作品に向き合う。						
注意点	理由のない遅刻や欠席は認めない。自身の創作の引き出しを少しでも増やせるように積極的に授業に参加すること。各回で主題になる作品は状況によって予告なく変更になる場合がある。また、同様の理由で実施回を組み替える場合もある。授業時数の4分の3以上出席しないものは定期試験を受験することができない。						
評価方法	種別	割合	備 考				
	試験・課題	50%	試験と課題を総合的に評価する				
	小テスト	10%	授業内容の理解度を確認するために実施する				
	レポート	10%	授業内容の理解度を確認するために実施する				
	成果発表 (口頭・実技)	20%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する				
	平常点	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する				
授業計画（1回～15回）							
回	授業内容			各回の到達目標			
1回	授業ガイダンス/総論			創作する上での感性や自身の引き出しについて考察し、理解する			
2回	キャラクター論(1)			映画作品などのキャラクターを研究し、自身の創作に応用できるようになる			
3回	キャラクター論(2)			映画作品などのキャラクターを研究し、自身の創作に応用できるようになる			
4回	夢の視覚化への挑戦			非現実世界の視覚化について研究し、自身の創作に応用できるようになる			
5回	SF作品と未来の可能性			SF作品の歴史や変化について研究し、自身の創作に応用できるようになる			
6回	ミュージカル作品にみられる演出			ミュージカルや演劇作品について研究し、自身の創作に応用できるようになる			
7回	アートアニメーション(1)			アートアニメーション作品や歴史について研究し、自身の創作に応用できるようになる			
8回	アートアニメーション(2)			アートアニメーション作品や歴史について研究し、自身の創作に応用できるようになる			
9回	アートアニメーション(3)			アートアニメーション作品や歴史について研究し、自身の創作に応用できるようになる			
10回	グラフィックデザイン研究			広告などのグラフィック作品や歴史について研究し、自身の創作に応用できるようになる			
11回	シリーズ化作品についての研究(1)			シリーズ化される作品の表現やプロダクションについて研究し、自身の創作に応用できるようになる			
12回	シリーズ化作品についての研究(2)			シリーズ化される作品の表現やプロダクションについて研究し、自身の創作に応用できるようになる			
13回	創作世界史と評価(1)			世界で評価されるクリエイターの表現やプロダクションについて研究し、自身の創作に応用できるようになる			
14回	創作世界史と評価(2)			世界で評価されるクリエイターの表現やプロダクションについて研究し、自身の創作に応用できるようになる			
15回	創作世界史と評価(3)			世界で評価されるクリエイターの表現やプロダクションについて研究し、自身の創作に応用できるようになる			