

# 令和6年度 シラバス兼授業計画書

学科名	文化芸術学科	科目名	マンガスキルアップ		
授業種類	演習	履修区分	必修	履修時期	通年
授業時間	60単位時間	担当教員	浜田 正則		
授業 内 容	《授業概要》				
	まんが・イラストが現在の姿に至るまでの変遷を美術と映像の観点から追う 授業ごとにマンガ作品やアニメなどをひとつつ例題を用いて、その作品について解説				
	《学習の到達目標》				
	1	マンガの歴史を学ぶ			
	2	映像の知識を学ぶ			
3	これからの自分があるべき姿を導き出す				
4	導き出された姿を胸に今後の活動に取り組む				
授業計画					
前期			後期		
1	カイトダンス	16	カイトダンス		
2	まんがが美術の歴史(江戸時代 東海道中膝栗毛)	17	まんがの歴史(アメリカアニメ、手塚治虫)		
3	アニメの歴史(蒸気船ウィリー)	18	アニメの歴史(竜の子プロ)		
4	動画の歴史(パラパラ漫画・無声動画)	19	イラストの歴史(絵本イラストやポスターイラストなど)		
5	映画の歴史	20	まんがの歴史(藤子不二雄・赤塚不二夫・石森正太郎)		
6	テレビの歴史	21	アニメの歴史(STUDIOジブリ)		
7	PCの歴史	22	イラストの歴史(アンディウォーフォール・キースヘリングなど)		
8	ケータイモバイルの歴史	23	まんがの歴史(鳥山明・尾田栄一郎)		
9	動画の歴史(スマホ動画)	24	アニメの歴史(東京ムービー)		
10	日本のマンガ雑誌の歴史(黎明期)	25	イラストの歴史(クリスチャンラッセン・バンクシーなど)		
11	日本のマンガ雑誌の歴史(全盛期)	26	まんがの歴史(井上雄彦・安彦由和・大友克洋)		
12	日本のマンガ雑誌の歴史(停滞期・衰退期)	27	アニメの歴史(東映アニメーション)		
13	日本のマンガ雑誌の歴史(紙からデジタルへ)	28	イラストの歴史(キャラクターイラスト・サンリオなど)		
14	日本のマンガ雑誌の歴史(市場衰退・デジタルバブ)	29	まんがの歴史(ゲーム:マリオブラザーズなど)		
15	日本のマンガ雑誌の歴史(同人誌)	30	イラストの歴史(テーマパークなど)		
前期試験			後期試験		
教科書 参考書	授業の特性上、決まった教科書はなし。参考書は随時授業中に説明する。				
成績評価	授業内の取り組み姿勢(50%) 課題の提出(10%) 課題のクオリティ(40%)で評価をする。学習目標の到達度 90点以上でS、80点以上でA、70点以上でB、60点以上でC、60点未満を不合格F評価とする。				
履修上の留意点	授業に必要な漫画道具・PCなど授業開始時まで各自で準備すること。他に必要なものは授業時に指示する。				