

6. Details of the course (Syllabus)

University name	(English)	Hubei University of Education				
	(Japanese)	湖北第二師範学院				
Title of the course	(English)	Research On the Evolution of Contemporary Asian Culture and Art in The Process of Globalization				
	(Japanese)	グローバル化の過程における現代アジア文化の進化				
Course duration	Sep/01/2022 ~ Dec/31/2022		Day of the week/Hour	Wed 15 : 00 ~ 16 : 40		
Faculty/Department targeted	(English)	Lectures made to the selected students who are interested in Chinese and Japanese arts and culture in 15 colleges and 32 majors (limited number of students)				
	(Japanese)	本大学の15の学院及び32種類の学科から中日両国の芸術や文化に興味を持っている大学生を対象として、講座を実施する予定である（人数制限あり）。				
Number of students to be enrolled in the course		200	Target students	Grades 1, 2, 3, 4	Medium of language	Chinese, English, Japanese

Date of lecture		Lecture title	Name of lecturer (Family) (First)		Research institute
#1	(English)	Research on the World View of Digital Games	Ji	Xiaoli	Hubei University of Education
09/07	(Japanese)	デジタルゲームに関する世界観の研究	季	曉莉	湖北第二師範学院
#2	(English)	The Construction of Chinese and Japanese National Cultural Identity	Guo	Shengjian	Hunan Normal University
09/14	(Japanese)	中日民族文化アイデンティティの構築	郭	声健	湖南師範大学
#3	(English)	Prospect of Asian Community	Zheng	Junkun	Eurasia Foundation
09/21	(Japanese)	アジア共同体の展望	鄭	俊坤	ユーラシア財団
#4	(English)	Cultural Collision and Reflection of Contemporary Chinese and Japanese Design	Li	Ping	Beihang University
09/28	(Japanese)	現代中日設計の文化衝突と反省	李	平	北京航空航天大学
#5	(English)	A Comparative Study of Chinese and Japanese Art History Writing Paradigms	Guan	Jiaqing	Wuhan University
10/12	(Japanese)	中日美術史の作文様式の比較研究	管	家慶	武漢大学
#6	(English)	The Power and Beauty of Japanese Calligraphy and the Origin of Chinese Culture	Chen	Guoqing	Hubei Institute of Fine Arts
10/19	(Japanese)	日本の書道の力と美と中国文化の起源	陳	国慶	湖北美術学院
#7	(English)	Cultural Heritage and Art	Li	Junrong	Sanming University
10/26	(Japanese)	文化遺産と芸術	李	俊融	三明学院
#8	(English)	The Auxiliary Function of Digital Art in Aesthetic Education	Fu	Dan	Hubei University of Education
11/02	(Japanese)	デジタル芸術の美的教育における補助作用	付	丹	湖北第二師範学院
#9	(English)	Interactive Narratives in Video Games	Li	Kewen	Hubei University of Technology
11/09	(Japanese)	電子ゲームにおけるインタラクティブな叙事	李	可文	湖北工業大学
#10	(English)	Deconstructing the immersive experience of multiplayer online competitive games from the perspective of design strategy	Xu	Xian	Huanggang Normal University
11/16	(Japanese)	設計戦略の観点からみたマルチプレイオンライン競技ゲームの浸透体験における構造分析	徐	嫻	黄冈師範学院
#11	(English)	The flow of force: the aesthetics of the rules of the game	Liu	Yigang	Nanjing Forestry University
11/23	(Japanese)	力の流れ:ゲームのルール of 審美	劉	毅剛	南京林業大学
#12	(English)	Game Aesthetics	Lu	Hongmei	Hubei University of Education
11/30	(Japanese)	ゲームにおける美学	魯	紅梅	湖北第二師範学院
#13	(English)	Gamification Design	Tan	Liang	The Guangzhou Academy of Fine Arts
12/07	(Japanese)	ゲームにおける美学	譚	亮	広州美術学院
#14	(English)	Digital Game Character Design	Liu	Han	Shenzhen Polytechnic
12/14	(Japanese)	デジタルゲームキャラクターにおけるデザイン	劉	寒	深セン職業技術学院
#15	(English)	A New Era Paradigm of Digital Media Art and Visual Design	Ye	Youtian	Hubei Institute of Fine Arts
12/21	(Japanese)	デジタルメディア芸術と視覚設計の新しい時代のモデル	叶	佑天	湖北美術学院
#16	(English)				
	(Japanese)				
#17	(English)				
	(Japanese)				