

6. Details of the course (Syllabus)

University name	(English)	University of Málaga			
	(Japanese)	マラガ大学			
Title of the course	(English)	Comics, animation and video games: vehicles of understanding between the Eurasian Community and the rest of the World			
	(Japanese)	コミック、アニメーション、ビデオゲーム：ユーラシアコミュニティとその他の世界との間の理解の手段			
Course duration		mayo/12/2022	to	jul/28/2022	Day of the week/Hour Thu / 17 : 00 - 20 : 30
Faculty/Department targeted	(English)	Higher Technical School of Computer Engineering			
	(Japanese)	コンピュータ工学高等専門学校			
Number of students to be enrolled in the course		20	Target students	Undergraduates	Medium of language English

Date of lecture		Lecture title	Name of lecturer		Research institute
			(Family)	(First)	
#1	(English)	The World will become One	Yoji	Sato	Eurasia Foundation
	(Japanese)	世界は一つになる	ようじ	佐藤	ユーラシア財団
#2	(English)	How Asian Manga Reinvented the Comics Medium	Gravett	Paul	Independent scholar
	(Japanese)	アジアのマンガがコミック媒体をどのように再発明したか	グラベット	ポール	独立した学者
#3	(English)	The Korean Diaspora's status and role of Central Asia in the context of Eurasian Community	Myong	Soon-ok	Al Farabi KazNU
	(Japanese)	ユーラシア共同体の文脈における韓国人ディアスポラの地位と中央アジアの役割	明	順玉	アルファラビカザフ国立大学
#4	(English)	Insecurity in East Asia in the context of Eurasian Community	Chun	Byong-soon	Al Farabi KazNU
	(Japanese)	ユーラシア共同体の文脈における東アジアの不安	全	炳淳	アルファラビカザフ国立大学
#5	(English)	Eurasia: Performing Arts and Video Games	Eun kyung	Kang	University of Málaga
	(Japanese)	ユーラシア、舞台芸術、ビデオゲーム	ウンギョン	カン	マラガ大学
#6	(English)	Hideaki Anno, the Vision of a Director that Changed the History of Japanese Animation	Heredia	David	Independent scholar
	(Japanese)	日本のアニメの歴史を変えた監督のビジョン、庵野秀明	エレディア	デビッド	独立した学者
#7	(English)	Chinese Martial Arts Culture	Song	Wiejie	Rutgers University, U.S
	(Japanese)	中国武術文化	歌	Wiejie	ラトガーズ大学、米国
#8	(English)	Cultural and Religious Eurasian Elements in Video Games, Comics and Animation	Domenech	Antonio José	University of Málaga
	(Japanese)	ビデオゲーム、コミック、アニメーションにおける文化的および宗教的なユーラシアの要素	ドメネク	アントニオ・ホセ	マラガ大学
#9	(English)	Cultural Sustainability and Place-based Education through a Graphic Novel in Hawai'i	Iwasaki	Patsy	Hawaii Univ
	(Japanese)	ハワイのグラフィックノベルによる文化的持続可能性と場所に基づく教育	岩崎	Patsy	ハワイ大学
#10	(English)	My experience in game art: differences and similarities between Europe and Asia	Candil	Daniel	THQ Nordic Barcelona
	(Japanese)	ゲームアートでの私の経験：ヨーロッパとアジアの違いと類似点	キャンディル	ダニエル	THQノルディックバルセロナ
#11	(English)	Creating Comics around the World - the Realities, Options and Numbers of the Japanese, European and American Markets	Niimura	Ken	Independent scholar and artist
	(Japanese)	世界中でコミックを作成する-日本、ヨーロッパ、アメリカの市場の現実、選択肢、数	新村	ケン	独立した学者および芸術家
#12	(English)	Intercultural communication and Asian Community	López-Varela	Asunción	Complutense University
	(Japanese)	異文化コミュニケーションとアジア共同体	ロベスヴァレラ	アスンシオン	コンプルテンセ大学
#13	(English)	Data and User-Centric Design	Magy	Seif El-Nasr	University of California
	(Japanese)	データとユーザー中心設計	Magy	Saif Al-Nasser	カリフォルニア大学
#14	(English)	The Translation and Adaptation to Spanish of Japanese Leisure Products: the Case of Comics, Anime and Video Games.	Bernabé	Marc	Independent scholar
	(Japanese)	日本のレジャー製品のスペイン語への翻訳と適応：コミック、アニメ、ビデオゲームの場合。	ベルナベ	行進	独立した学者
#15	(English)	Procedural content generation via evolutionary and learning methods	Liu	Jialin	Southern University of Science and Technology
	(Japanese)	進化的手法と学習手法による手続き型コンテンツの生成	劉	ジアリン	南科学技術大学
#16	(English)	The first "mangaka": The world and art of Katsushika Hokusai	Sánchez	Juan Antonio	Complutense University
	(Japanese)	最初の「マンガカ」：葛飾北斎の世界と芸術	サンチェス	フアンアントニオ	コンプルテンセ大学
#17	(English)	Why a New Community now? - Its necessity and meaning	Chung	Joonkon	Eurasia Foundation
	(Japanese)	なぜ今新しいコミュニティなのか？ - その必要性と意味	鄭	俊坤	1つのアジア財団
#18	(English)				
	(Japanese)				
#19	(English)				
	(Japanese)				
#20	(English)				
	(Japanese)				