

2025年度 授業シラバスの詳細内容

○基本情報			
科目名	デジタルコンテンツ論 (Digital Contents)		
ナンバリングコード	P30905	大分類 / 難易度 科目分野	情報メディア学科 専門科目 / 応用レベル eビジネス論
単位数	2	配当学年 / 開講期	3 年 / 後期
必修・選択区分	コース選択必修:情報コミュニケーションコース 選択:情報工学コース、メディアデザインコース、こども・情報教育コース ※入学年度及び所属学科コースで異なる場合がありますので、学生便覧で必ず確認してください。		
授業コード	P090551	クラス名	-
担当教員名	松原 かおり		
履修上の注意、 履修条件	特にありません。 レポートなどの課題があります。欠席・遅刻はしないように心掛けましょう。止むを得ず欠席・遅刻をする場合は、事前にメールなどを通して連絡してください。また、研究室に寄り欠席した日の資料を受け取ってください。		
教科書	必要に応じて教員が資料を作成し配布します。		
参考文献及び指定図書	デジタルコンテンツ白書(図書館)、 宣伝会議・広報会議・月刊ブレーンなど宣伝会議出版雑誌 等		
関連科目	(先修科目) 情報メディアと社会、インターネット基礎、インターネット応用、インターネット実践		

○基本情報		
授業の目的	この科目では、ネットワーク、特にインターネットを中心とするデジタルコンテンツに関する基礎的な知識とネットワークのブロードバンド化、放送のデジタル化、加えて携帯電話の進化等によるデジタルコンテンツ産業の分野別動向について学習します。さらに、デジタルコンテンツ産業の海外動向についても考察し、海外における日本の位置付けや政策、デジタルコンテンツの知的財産権保護と活用戦略についても学習します。	
授業の概要	映画や放送のデジタル化は表現手段のみならず、その配信・流通形態においてもデジタル化の波が急速に進んでおり、なかでもインターネットを用いたコンテンツ配信の利用ニーズは日増しに高まっています。具体的には、従来の放送メディア、パッケージメディアによる配信・流通との違い、デジタルコンテンツ配信の基盤となるアーカイブスの技術、配信に関わるネットワーク技術、国内外のデジタルコンテンツ政策や知的財産権の保護等について、具体的な事例を扱いながら理解を深めます。配布資料の概説などを通して、授業内容や課題のフィードバックができるようにします。	
授業の運営方法	(1) 授業の形式	「講義形式」
	(2) 複数担当の場合の方式	「オムニバス方式」
	(3) アクティブ・ラーニング	「プレゼンテーション」
地域志向科目	該当しない	
実務経験のある教員による授業科目	該当しない	

○成績評価の指標		○成績評価基準(合計100点)		
到達目標の観点	到達目標	テスト (期末試験・中間確	提出物 (レポート・作品等)	無形成果 (発表・その他)
【関心・意欲・態度】	①「デジタルコンテンツ」の概念定義やその種類、特徴などを理解する。		10点	10点
【知識・理解】	②国内外のデジタルコンテンツ産業の動向や政策などを理解する。		50点	
【技能・表現・コミュニケーション】				
【思考・判断・創造】	③デジタルコンテンツのトレンド分析を行い自分たちで新しいコンテンツを創造し提案することができる。		30点	

○成績評価の補足(具体的な評価方法および期末試験・レポート等の学習成果・課題のフィードバック方法)	
[Sレベル]到達目標を満たしている。 [Aレベル]到達目標をほぼ満たしている。 [Bレベル]到達目標をかなり満たしている。 [Cレベル]到達目標を一部満たしている。 ・レポートは、授業時に指示される記載注意事項に従って、Word文書として作成し締切日まで提出してください。すべて提出した場合は、評価の対象とします。 ・授業に欠席や遅刻・早退せずに、意欲的に取り組んだ場合、評価の対象とします。 ・配布資料の概説などを通して、授業内容や課題のフィードバックができるようにします。	

○その他	
・欠席・遅刻はしないように心掛けましょう。止むを得ず欠席・遅刻をする場合は、事前に担当教員にメールなどを通して連絡してください。また、担当教員の研究室に寄り欠席した日の資料を受け取ってください。	

2025年度 授業シラバスの詳細内容

○授業計画	科 目 名	デジタルコンテンツ論（Digital Contents）	授業コード	P090551
	担当教員	松原 かおり		
学修内容				
1. ガイダンス 授業内容と講義の進め方や評価方法などについて、ガイダンスを行ないます。				
予習	シラバスを参考にして授業内容などについて調べておく。			約2時間
復習	授業の進め方や評価方法などについて理解する。			約2時間
2. デジタルコンテンツの特性と意義① デジタルコンテンツの定義と特性				
予習	デジタルコンテンツの定義と特性について調べておく			約2時間
復習	デジタルコンテンツの定義と特性について理解し自身の考えをレポート提出する			約2時間
3. デジタルコンテンツの特性と意義② デジタルコンテンツの役割と意義				
予習	デジタルコンテンツの役割と意義ついて調べておく			約2時間
復習	デジタルコンテンツの役割と意義ついて理解し自身の考えをレポート提出する			約2時間
4. ユーザーエクスペリエンス (UX) 設計① UXデザインの基本原則と実践				
予習	UXデザインの基本について調べておく			約2時間
復習	UXデザインについて自身の体験からUXデザインの優れたホームページやサービスをレポート提出する			約2時間
5. デジタルコンテンツ産業と主要コンテンツの分野別動向について(2) ユーザーセンタードデザイン(UCD)のプロセス				
予習	ユーザーセンタードデザイン(UCD)とは何か調べておく			約2時間
復習	UXデザインについて自身の体験からUCDの優れたホームページやサービスを調べてなぜそう考えたかレポー			約2時間
6. デジタルメディアと社会的影響① デジタルメディアの進化と社会的影響				
予習	デジタルメディアの進化と社会的影響について調べておく			約2時間
復習	デジタルメディアの進化と社会的影響について自身の経験や考えをレポート提出			約2時間
7. デジタルメディアと社会的影響② デジタルメディアと情報リテラシー				
予習	デジタルメディアと情報リテラシーについて調べておく			約2時間
復習	デジタルメディアと情報リテラシーについて自身の考えや経験などレポート提出			約2時間
8. ターゲットオーディエンスの理解① データ分析とターゲットオーディエンスの特定				
予習	データ分析とターゲットオーディエンスについて調べておく			約2時間
復習	データ分析とターゲットオーディエンスについて自身が実際に分析しレポート提出			約2時間

○授業計画		科 目 名	デジタルコンテンツ論（Digital Contents）	授業コード	P090551
		担当教員	松原 かおり		
学修内容					
9. ターゲットオーディエンスの理解②					
ユーザーセグメンテーションとペルソナ設計					
予習	ユーザーセグメンテーションとペルソナ設計について調べておく				約2時間
復習	ユーザーセグメンテーションとペルソナ設計した内容をレポート提出				約2時間
10. デジタルコンテンツのプロモーション戦略①					
コンテンツマーケティング戦略					
予習	コンテンツマーケティング戦略について調べておく				約2時間
復習	コンテンツマーケティング戦略の実例をピックアップして自身の考えをレポート提出				約2時間
11. デジタルコンテンツのプロモーション戦略②					
ソーシャルメディアプロモーションと広告戦略					
予習	ソーシャルメディアプロモーションと広告戦略について調べておく				約2時間
復習	ソーシャルメディアプロモーションと広告戦略の実例から自身が実践したい手法を選びどのような戦略に落とし				約2時間
12. デジタルトレンドと未来の展望①					
デジタル技術の最新トレンド					
予習	デジタル技術の最新トレンドについて調べておく				約2時間
復習	デジタル技術の最新トレンドについて自身が実践したい、またしたことがある内容についてレポート提出				約2時間
13. デジタルトレンドと未来の展望②					
デジタルコンテンツの将来と新興テクノロジー					
予習	デジタルコンテンツの将来と新興テクノロジーについて調べておく				約2時間
復習	グループワークで行った議論をもとに、自分たちで考えたアイデアをレポート提出				約2時間
14. デジタルトレンドと未来の展望③					
より具体的にデジタルコンテンツでなら叶う未来のコンテンツを創造し、概念図やチャート、表、分析方法など考えうる手段を まとめ、プレゼン資料を作成する					
予習	授業の中で得られた知識をベースとしたデジタルコンテンツ企画を考えておく				約2時間
復習	プレゼンテーションに向け企画書の制作、各自で発表する内容を振り分け、プレゼンの練習をしましょう。				約2時間
15. プレゼンテーション					
各グループで制作したデジタルコンテンツ企画の発表および講評					
予習	プレゼンテーションに向け企画書の制作、各自で発表する内容を振り分け、プレゼンの練習をしましょう。				約2時間
復習	講評でのアドバイスなどを参考に、ブラッシュアップして、作品応募してください。				約2時間
16. 補講					
課題提出などできなかった学生など、必要な場合補講を行う					
予習					
復習					