

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2020年度)

専門分野区分	e-ビジネス	科目名	コンテンツ産業論			科目コード	D1981B1			
配当期	前期・後期・通年	授業実施形態	通常・集中			単位数	2単位			
担当教員名	兼田 龍洋	履修グループ	3G(MD/SD/SL)3H(MA/MC/SC)			授業方法	講義			
実務経験の内容	IT企業などに5年勤務、起業して10年以上、各業界での調査研究などの実務経験を活かし、コンテンツ産業を基礎から実践的な課題にたいして講義、指導を行う。									
学習一般目標	コンテンツの産業の成り立ちやサービスの流れというビジネス的な視点からの知識の習得。様々な業界分野の事例を通して、社会経済の状況を理解できるようになる。									
授業の概要および学習上の助言	コンテンツ産業の成り立ちやサービスの流れなどビジネス的な視点から物事を理解できる授業を行う。社会経済の仕組みや流れグループワークなどを通じて実習する。コンテンツ業界に関するテーマについてリサーチを行い発表してもらう。									
教科書および参考書	コンテンツ産業論(高橋光輝 著) これ以外、講師が課題などを適宜生徒に配布する。									
履修に必要な予備知識や技能	映画、アニメーション、音楽などの業界知識があると望ましい。業界知識がない場合は、講義と並行して学習することが期待される。									
使用機器	プロジェクター、スクリーン、パソコン									
使用ソフト	MS Windows、MS PowerPoint、Internet Browser									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が達成すべき行動目標								
	2	デザイナーとして幅広い視点を身につけながら問題解決の為に多面的な観点から自立的かつ論理的な意思決定を行うことができる。								
	3	デザイナーとして豊かな人間性と創造性を持ち、自主的に積極的学ぶことができる。								
	4	デジタル社会に対する基礎能力を持ち、インターネットなどのマルチメディアを活用しながら自分の考えを論理的に相手に説明することができる。								
達成度評価	評価方法	試験	クイズ 小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポート フォリオ	その他	合計	
	総合評価割合			60	20			20	100	
	学部DP	1.知識・理解			20	20				50
		2.思考・判断			20					50
		3.態度			20				20	
	4.技能・表現									

	5.関心・意欲								
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点							
	試験								
	クイズ 小テスト								
	レポート	グループワークを通じて、創造力、専門知識を活かして課題を解き、レポートを作成する。 レポートは、その内容だけではなく文章作成力も問う。レポートの様式は、小論文様式を使用する。							
	成果発表 (口頭・実技)								
	作品								
	ポートフォリオ								
	その他	出席率、授業への貢献度、課題学習における討議への参加度合、社会学習への取り組み など総合的に評価する。							

授業明細表

回数 日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回 5/19	オリエンテーション プロローグ (シラバス、授業の趣旨、 授業内容など) コンテンツ産業論 課 題	遠隔授業	各回、教科書と資 料を参考に課題提 出すること。
第2回 5/26	教科書 2章 映画業界の現状 課題	遠隔授業	
第3回 5/26	動画配信サービスの現状	遠隔授業	
第4回 6/2	教科書3章 アニメーション業界	遠隔授業	
第5回 6/9	事例	遠隔授業	
第6回 6/16	教科書4章	遠隔授業	
第7回 6/23	教科書5章	遠隔授業	
第8回 6/23	事例	遠隔授業	
第9回 6/30	教科書6章	遠隔授業	
第10回 7/7	事例		
第11回 7/14	教科書7章		
第12回 7/21	事例		
第13回 7/28	教科書8章		
第14回 8/5	事例		

第 15回 8/18	副業ビジネス		
---------------	--------	--	--