

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	コンテンツ文化論	科目コード	D1982A1
配当期	前期・ <u>後期</u> ・通年	授業実施形態	<u>通常</u> ・集中	単位数	2単位
担当教員名	森田 伸	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	インテリアファブリックス会社にデザイナーとして7年間、フリーランスでグラフィックデザイナー、イラストレーターとして10年間の実務経験を活かし、デザインの基礎から実践的な課題に対して講義、指導を行う。				
学習一般目標	著名な作品や作品の制作過程など、自身の専攻以外の分野も含め幅広い知識の習得。 またそれらのコンテンツを通じて著作権の必要性を文章だけでなくイメージとしても認識できる。 多様なコンテンツや著作権問題の事例を通して、今後の作品づくりに活用できるようになる。				
授業の概要および学習上の助言	さまざまなコンテンツを通じて、モノづくり、著作権の講義を行う。 自分の嗜好だけでなくさまざまなコンテンツに興味を持ち、消費者、視聴者の観点からではなく作り手の観点から作品づくりを考えるようにしてください。				
教科書および参考書	『クリエイターが知っておくべき権利と法律を教わってきました。』鷹野凌 [著] 適宜 資料配布				
履修に必要な予備知識や技能	1年次に履修した『CG概論』chapter6を復習しておくこと。 鑑賞者や消費者の立場ではなく、作り手の立場で作品を鑑賞するようにすること。				
使用機器	映像再生機				
使用ソフト					
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	クリエイターとして広い視野を身につけながら、問題解決のために、多面的な観点から自立的かつ論理的な判断を行うことができる。			
	3	豊かな人間性・創造性を持ち、クリエイターとして、生活文化の向上を目指して、技術を社会に役立てることができる。			
	4	情報化・国際化に対応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、自らの考えを論理的に説明し伝達することができる。			
	5	クリエイターとして、専門的知識・技術を修得するために、自ら継続的に学習し、キャリアを形成できる。			

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				40	100
	学部 D P	1. 知識・理解			20					
		2. 思考・判断			20					20
		3. 態度							20	20
		4. 技能・表現			20					20
		5. 関心・意欲							20	20
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	コンテンツの意見、感想								
	成果発表 (口頭・実技)									
	作品									
	ポートフォリオ									
	その他	出席率、授業内容の理解度、作品制作への取り組み方など、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週	オリエンテーション 【著作権について】 第1章：なぜ著作権という権利があるの？	講義	
第2週	第2章：著作権で保護される作品を 教えて！ ◎コンテンツ鑑賞	講義	
第3週	映画の著作権問題① ◎コンテンツ鑑賞	講義	
第4週	映画の著作権問題② ◎コンテンツ鑑賞	講義	
第5週	第3章：著作権について詳しく教えて！ ◎コンテンツ鑑賞	講義	
第6週	◎コンテンツ鑑賞 資料：PF の出し方	講義	
第7週	第4章：無断で利用できる著作権を 教えて！	講義	
第8週	◎コンテンツ鑑賞 資料：	講義	
第9週	第5章：先生…二次制作がしたいです ◎コンテンツ鑑賞	講義	
第10週	◎コンテンツ鑑賞 資料：	講義	
第11週	第6章：表現の自由って、どれくらい自由なの？	講義	
第12週	◎コンテンツ鑑賞 資料：	講義	
第13週	第7章：作品を発表するときにかをつけること ◎コンテンツ鑑賞	講義	
第14週	第8章：作品がパクられた！どうしよう！ ◎コンテンツ鑑賞	講義	
第15週	◎コンテンツ鑑賞	講義	