

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2022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	授業実施形態	通常				単位数	2 単位		
担当教員名	前田 勢津子	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	東芝関西情報システムにてシステムの開発設計に13年携わり、数校のコンピュータ専門学校で情報処理講師を務める。中小企業経営アドバイザーなどの資格知識を合わせ、コンテンツ産業の社会的ポジションをわかりやすく指導する。									
学習一般目標	コンテンツ産業の構造と流通を理解し、成り立ちからコロナ期の変遷を経た産業と社会経済との関わりと展望を考える。									
授業の概要および学習上の助言	コンテンツ産業と社会経済の仕組みをグループワークなどを活用して実践的な理解を含める。									
教科書および参考書	コンテンツ産業論(高橋光輝著)補足として、資料や課題を配布する。									
履修に必要な予備知識や技能	日常の生活の情報からコンテンツ産業の業界分野知識を拾い上げてみる。									
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)	学生が到達すべき行動目標								
	1	クリエイターとして専門知識を習得し、将来を見据えた学習を継続し、キャリア形成を行う。								
	2	クリエイターとして豊かな人間性と創造性と自主性を持ち、積極的に学ぶことができる。								
	3	インターネットを活用し、情報化、国際化の社会に対し、考えを論理的に伝達できる能力を養う。								
	4	コンテンツ産業を通じて、社会状況の変化に対応できる幅広い、柔軟で、論理的な考え方を習得する。								
	5	多面的な視点や思考、伝達方法から、物事を論理的に多方面に伝達できる能力を引き上げる。								
達成度評価	評価方法	試験	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	
	学部DP	1.知識・理解								
		2.思考・判断			20					20
		3.態度							30	30
		4.技能・表現			20					20
		5.関心・意欲							30	30
	総合評価割合				40				60	100
評価の要点										
評価方法		評価の実施方法と注意点								
試験										

小テスト	
レポート	課題に対して創造力や知識を活かし小論文形式のレポートを作成する。
成果発表(口頭・実技)	
作品	
ポートフォリオ	
その他	出席率、態度など総合的に評価する。

授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	オリエンテーション 1章 コンテンツ産業の定義	講義	
第2回	1章 各国のコンテンツ産業と海外市場 1章 政策によるコンテンツ産業の取組	講義	
第3回	2章 映画業界	講義	
第4回	3章 アニメーション業界	講義	
第5回	4章 マンガ業界	講義	
第6回	5章 ゲーム業界ー1	講義	
第7回	5章 ゲーム業界ー2	講義	
第8回	6章 音楽業界	講義	
第9回	7章 放送業界	講義	
第10回	8章 web業界	講義	
第11回	8章 インターネット業界	講義	
第12回	8章 モバイル業界	講義	
第13回	9章 パチンコ業界	講義	
第14回	コンテンツ産業コロナ前後の変遷ー1	講義	
第15回	コンテンツ産業コロナ前後の変遷ー2	講義	