大阪情報コンピュータ専門学校　授業シラバス　（2024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	授業実施形態	通常	単位数	2 単位
担当教員名	天津 学	履修グループ	3F(MD/SD/SL)3G(MA/MC/SC)	授業方法	講義

実務経験の内容	大阪芸術大学在学中より個人で神戸市関連及び中小企業のグラフィックデザインを手掛ける。後に設立した「Modern Club」にて有馬温泉協会や老舗旅館の店舗関連デザイン、豊田通商子会社アパレル企業のシーズンカタログ他のアートディレクターとして関わる。1992年より大阪の広告代理店にデザインセクションの統括として招聘され主にPanasonic、SHARP、DAIHATSU、日本ハム等の広告・販促・展示会のデザインに従事。2003年末より伊藤ハム株式会社内にデザイン業務セクション創設のための依頼を受け準備に入り、2005年9月より上京後、東京にて伊藤ハム社内にデザインのセクションを広告宣伝室内に立ち上げ、広告代理店、デザイナー、フォトスタジオ、社内デザイナーへのディレクション業務体制を整え、マーケティングをベースとした基幹商品、新商品、百貨店店舗、海外商品、広告、企業 CI、商品 BI、知財戦略、Web戦略、SNS戦略の起案から実施、社内啓蒙教育まで携わる。2022年に退職後、フリーで神戸ファッション協会、兵庫県、神戸大丸等の仕事でグラフィックを手掛ける傍らアーティスト活動を再会、現在に至る。
学習一般目標	クリエイターと社会との関わり・仕組みを俯瞰して学び、自身の専攻以外の分野も含め社会人として幅広い知識の習得が目的。 また様々なコンテンツを通じて、クリエイターには避けて通れない「知的財産権」の必要性を自覚し、作品作りの中で役立てていく素地を養います。
授業の概要および学習上の助言	様々ななコンテンツにおけるクリエイターと社会との関わり、それに伴う企業・広告代理店・メディアとの関係性を把握しながら、単なる嗜好品としての対象としてではなく、文化を育む担い手として、表現し作りたいモノとエンドユーザーの欲求をクロスさせていく視座を持つことを意識しましょう。
教科書および参　考　書	適宜 資料配布
履修に必要な予備知識や技能	基本二回の授業毎に様々な表現コンテンツカテゴリーを縦断しますが、一週目に出された与件(調べ物)については、必ず考えを整えて翌週に持って来るようにしてください。
使用機器	映像再生機、PC
使用ソフト	

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
	2	クリエイターとして表現における広い視野と知識を身につけながら、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ようになります。
	3	豊かな人間性・創造性・知的好奇心を持ち、クリエイターとして、社会での生活文化向上を目指すとともに、自らの技術を社会に役立てることができる可能性をさらに大きく広げます。
	4	情報化・国際化に対応する情報基礎能力を持ち、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、また、ベーシックなビジネススキルを組立てます。
	5	クリエイターとしての専門的知識・技術を修得するために、自ら継続的に学習・修練し、社会に出ていった後の様々な案件における高度で難解な局面においても、柔軟に対応できるキャリア形成していくための素地ができます。
	5	クリエイターとして様々なコンテンツから得られるエッセンスを、バランスよくミクスチャー、アレンジメント出来る能力、そしてエンドユーザー目線を的確にイメージしてモノづくりができる人間的な許容量の底上げを得られます。

達成	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	1.知識・理解								
	2.思考・判断			20					20

度評価	部DP	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	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

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知的財産権について 「クリエイターとして知っておかないと怖い話」	講義	
第2回	②総合芸術としての映画文化論・歴史と可能性	講義	予習：好きな映画の抽出分析
第3回	③総合芸術としての映画文化論・可能性と知財戦略	講義	予習：好きなアニメーション映画の抽出分析
第4回	④総合芸術としての映画文化論・アニメーションの強味	講義	
第5回	⑤ファッション文化論・歴史と可能性	講義	予習：好きなファッションの抽出分析
第6回	⑥ファッション文化論・知財の没落	講義	
第7回	⑦ポピュラー音楽文化論・歴史と可能性	講義：映像鑑賞	予習：好きなポピュラー音楽の抽出分析
第8回	⑧ポピュラー音楽文化論・可能性と知財	講義	
第9回	⑨西洋中世美術文化論・歴史から利用できるビジュアル	講義	予習：好きな西洋絵画の抽出分析
第10回	⑩西洋中世美術文化論・歴史から利用できるビジュアル	講義	
第11回	11．江戸時代美術文化論・歴史から利用できるビジュアル	講義	予習：好きな江戸(日本)文化の抽出分析

第12回	12．江戸時代美術文化論・歴史から利用できるビジュアル	講義	
第13回	13．読書のススメ・文章から創造する想像力	講義	
第14回	＜課題解決型授業1＞ 14．『好き』の原理を知る。好きなキャラクターについて60秒語ってみよう。	＜前期B＞ 実施期間：2期（6月前半）	
第15回	＜課題解決型授業2＞ 15．『幸せ』の原理を知る。自分が幸せだと感じることついて60秒語ってみよう。	＜前期B＞ 実施期間：4期（7月前半）	