

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2025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、主にパナソニック、シャープ、寄神建設、ダイハツ、日本ハム等の広告・販促のデザインに従事する。2003年末より伊藤ハム株式会社(現在は伊藤ハム米久HD)内にデザイン業務セクションを創るため招聘を受け準備に入る。2005年9月より上京後、東京にて伊藤ハムのハウスデザイン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管理業務体制を整え、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、社内啓蒙の為の教育まで携わる。2022年に退職。神戸に戻り個人でのデザイン関連業務を行う。最近の仕事では兵庫県が軸となって海外までのブランド展開を進める「ひょうご国PROJECT」に関わりLogoMarkを中心としたデザイン及びブランドマニュアルの制作に携わる。 |         |                                                                             |      |       |                 |    |         |     |     |
| 学習一般目標         | クリエイティブビジネスに関わる社会人として、知見と共に持ち合わせておくべき知識の習得。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |         |                                                                             |      |       |                 |    |         |     |     |
| 授業の概要および学習上の助言 | 日本の国内で様々な文化的コンテンツがどのように受け入れられてきたか？事実をベースにその発展と問題点、また著作権にまつわる現場での課題点をピックアップし見聞を広げていくことが目的です。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |         |                                                                             |      |       |                 |    |         |     |     |
| 教科書および参考書      | 独自資料と指定のレポート。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |         |                                                                             |      |       |                 |    |         |     |     |
| 履修に必要な予備知識や技能  | ①人の話を聞く力／②疑問点に対し講師に尋ねてみる勇気／③講義の中で気になった事を自分で調べてみる探究心                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |         |                                                                             |      |       |                 |    |         |     |     |
| 使用機器           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |         |                                                                             |      |       |                 |    |         |     |     |
| 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                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |         | 変化する社会・産業界の要請に対応し、デザイナ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、デザイナーとして生活文化の向上を目指し、学び得た知識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。       |      |       |                 |    |         |     |     |
|                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |         |                                                                             |      |       |                 |    |         |     |     |
|                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |         |                                                                             |      |       |                 |    |         |     |     |
| 達成度評価          | 評価方法                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |         | 試験                                                                          | 小テスト | レポート  | 成果発表<br>(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 | 50                                                                          |      |       |                 |    |         |     | 50  |
|                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 3.態度    |                                                                             |      | 30    |                 |    |         |     | 30  |
|                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 4.技能・表現 |                                                                             |      |       | 20              |    |         |     | 20  |
|                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 5.関心・意欲 |                                                                             |      |       |                 |    |         |     |     |
|                | 総合評価割合                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |         | 50                                                                          |      | 30    | 20              |    |         |     | 100 |

| 評価の要点       |                               |
|-------------|-------------------------------|
| 評価方法        | 評価の実施方法と注意点                   |
| 試験          | 課題解決型授業での与件が試験課題となります。        |
| 小テスト        |                               |
| レポート        | 講義テーマ各センテンスにて、授業内でのレポートがあります。 |
| 成果発表(口頭・実技) | 各自、成果に対してのプレゼンテーションを行います。     |
| 作品          |                               |
| ポートフォリオ     |                               |
| その他         |                               |

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  | (1)Orientation<br>(2)知的財産権①: 事例を示し、それについて検証。     | 講義: テキスト資料／質疑応答             | 講義資料を復習                                   |
| 第2回  | 知的財産権①(前回から継続)                                   | 講義                          | 講義資料を復習                                   |
| 第3回  | 映画とは何か?                                          | 講義: テキスト資料<br>レポート: 指定用紙に記入 | 講義資料を復習しレポートを完成させる。                       |
| 第4回  | 映画産業を知る。                                         | 講義: テキスト資料<br>レポート: 指定用紙に記入 | 講義資料を復習しレポートを完成させる。                       |
| 第5回  | fashionとは何か? ①                                   | 講義: テキスト資料                  | テキスト資料をベースにして調べる                          |
| 第6回  | fashionとは何か? ②                                   | 講義: テキスト資料                  | 自分の身につけているものについて考察                        |
| 第7回  | 知的財産権②音楽                                         | 講義: テキスト資料                  | 講義資料を復習                                   |
| 第8回  | 色彩学③色彩心理／コンテンツとしてのカラーリング                         | 講義: テキスト資料                  | 講義資料を復習                                   |
| 第9回  | (1)色彩学④和の色／コンテンツとしてのカラーリング<br>(2)色と映画            | 講義: テキスト資料                  | 講義資料を復習                                   |
| 第10回 | (1)知的財産権③東京五輪<br>(2)LA28<br>スポーツとデザイン／知財の関わりについて | 講義: テキスト資料                  | ②LA28／2028ロサンゼルスオリンピックのバックグラウンドをしっかりと調べる。 |
| 第11回 | 西洋美術史①                                           | 講義: テキスト資料                  | 講義資料を復習                                   |
| 第12回 | 西洋美術史②                                           | 講義: テキスト資料<br>レポート作成: 指定用紙  | テキスト資料と自分で調べたものをまとめる。                     |
| 第13回 | 西洋美術史③                                           | 講義: テキスト資料                  | 前回レポートの提出                                 |
| 第14回 | 課題解決型授業                                          | 開始時期に開示                     | 課題提示後に指示                                  |

|      |         |         |          |
|------|---------|---------|----------|
| 第15回 | 課題解決型授業 | 開始時期に開示 | 課題提示後に指示 |
|------|---------|---------|----------|