

2022年度 愛知学泉短期大学シラバス

シラバス番号	科目名	担当者名	実務経験のある教員による授業科目	基礎・専門別	単位数	選択・必修別	開講年次・時期
32208	デジタルマーケティング Digital Marketing	村上拓也		専門	2	選択	1・2後期

科目の概要

デジタルマーケティング（デジタル技術を活用して売れる仕組みをつくること）を学ぶ。コロナ禍における消費者の行動変容は企業の成長戦略に対してどのような影響を持つか、具体例とともに学んでいく。最新技術（5G、IoT、AI、ARなど）を駆使した企業のサービス事例や、デジタルマーケティングの概念を学び、今の時代に活かせるアイデアを考える。将来、WEBデザインやDTPデザインの仕事をしていく上で、提案したものが自己満足に陥らないよう、ユーザー心理を踏まえ適切なフィードバックを得ていくことは必須である。そのためにも知識の習得だけで終わらせず、得た知識をどう活かすかをレポートや成果物でまとめ、建学の精神・社会人基礎力・pisa型学力を統合的に身に付けていく。

学修内容	到達目標
① デジタルマーケティングの歴史・知識を習得する。 ② 最新技術（5G、IoT、AI、ARなど）を理解する。 ③ 消費者の深層心理を理解する。 ④ 自分なりのデジタルマーケティングの手法を考える。	① デジタルマーケティングの歴史・知識を説明することができる。 ② 最新技術（5G、IoT、AI、ARなど）を説明することができる。 ③ 消費者の深層心理を理解し説明することができる。 ④ 自分なりのデジタルマーケティングの手法を考案することができる。

学生に発揮させる社会人基礎力の能力要素	学生に求める社会人基礎力の能力要素の具体的行動事例	
前に踏み出す力	主体性	自らの意志と責任で学習を進め、あらゆる事を自分事として捉えていくことができる。
	働きかけ力	困難があっても先生や友人などに助言を求め、自ら解決に向けて努力できる。
	実行力	頭で考えるだけでなく、実際に行動に移しトライアンドエラーを実践できる。
考え抜く力	課題発見力	与えられた課題を解くだけでなく、自ら課題を発見し解決に向けた道筋を立てて行動できる。
	計画力	行動を起こす前にビジョンを明確にし、タスクを細分化したうえで次の行動を決められる。
	創造力	前例や事例をよく調べた上で、新しい視点で既存の枠組みを捉え直すことができる。
チームで働く力	発信力	相手に正しく伝わっているかどうかを確認しながら、適切な方法で発信できる。
	傾聴力	話している言葉の内容だけでなく、意思伝達の際の全体像を汲み取って聴くことができる。
	柔軟性	一度決めた目標であっても、変更の必要性があれば柔軟に対処できる。
	状況把握力	全体のなかで常に現在地を把握することに努め、状況を俯瞰し適切な対応ができる。
	規律性	遅刻、無断欠席など、学修意欲欠如をきたす行動をせず、授業が円滑に進行するようルールを守ることができる。
	ストレスコントロール力	生活のなかで適度に休む時間を設け、バランスよく学習を進めることができる。

テキスト及び参考文献

テキスト：最新マーケティングの教科書2021/日経クロストrend 編 (<https://www.nikkeibp.co.jp/atclpubmkt/book/20/281380/>)

参考文献：はじめてでもよくわかる！デジタルマーケティング集中講義（日本語）/カティサーク 押切孝雄 著 (<https://book.mynavi.jp/ec/products/detail/id=66040>)

他科目との関連、資格との関連

他科目との関連：「Webデザイン」、「CG演習(フォトショップ)」、「CG演習(イラストレーター)」、「デジタル映像演習」、「Webデザイン基礎演習」、「Webデザイン応用演習」、「Webプログラミング演習」

資格との関連：ウェブデザイン実務士

学修上の助言	受講生とのルール
Google Classroomを併用し毎回の授業を録画しますので、不明な点はビデオを見て復習してください。	円滑に授業を進めるために、授業開始5分前には着席し、Google Classroomへのログインなどを済ませておいてください。

【評価方法】

評価対象	評価方法		評価の割合	到達目標	各評価方法、評価にあたって重視する観点、評価についてのコメント							
学修成果	学期末試験	筆記（レポート含む）・実技・口頭試験	0	①								
				②								
				③								
				④								
	平常評価	小テスト		10	①	✓					授業の最後に、内容を理解しているか確認する目的で、小テストを行うことがある。	
					②	✓						
					③	✓						
					④	✓						
		レポート		10	①	✓					授業の最後に、自分なりのアイデアを出せるかどうか確認する目的で、レポートを行うことがある。	
					②	✓						
					③	✓						
					④	✓						
		成果発表（プレゼンテーション・作品制作等）		70	①	✓					14回目に成果物のプレゼンテーションを行う。成果物やプレゼンテーションの完成度によって秀優良可いずれかの判定となる。最終課題は、新しいIOT商品の考案（*予定）のため、知識を活用し実践で通用する思考力や応用力が問われる。この力をPISA型学力と定義する。	
					②	✓						
					③	✓						
					④	✓						
学修行動	社会人基礎力（学修態度）		10	①	✓					(主体性) アプリの使い方を自ら調べながら積極的に作品制作を行うことができる。 (実行力) 何度も修正を繰り返し作品の精度を上げることができる。 (課題発見力) 作品制作のなかで、課題となる点を探し解決へ導くことができる。 (創造力) 前例を調べつつ、新規性を開拓することができる。 (発信力) プレゼンテーションにて適切な手段を用いて、相手に伝わる工夫をすることができる。 (傾聴力) 他者のプレゼンテーションを聴いて、適切に批評を行なうことができる。 (規律性) 遅刻、無断欠席など、学修意欲欠如をきたす行動をせず、授業が円滑に進行するようルールを守ることができる。欠席した場合は欠席届を提出し、フォローレポート課題を行う。		
				②	✓							
				③	✓							
				④	✓							
総合評価割合			100									

【到達目標の基準】

到達レベルS(秀)及びA(優)の基準	到達レベルB(良)及びC(可)の基準
<p>S(秀)：①+②+③+④ A(優)：①+②+③</p> <p>①成果物の完成度が極めて高く表現にも工夫が見られる。 ②成果物のコンセプトやデザインテーマなどが秀逸である。 ③レポートの内容が的を得ており批評が優れている。 ④小テストの解答が内容を理解しており優れている。</p>	<p>B(良)：①+②+③+④ C(可)：①+②+③</p> <p>①成果物を提出できている。 ②レポートを提出できている。 ③小テストを提出できている。 ④成果物とレポートと小テストにおいて、及第点で達成している。</p>

週	学修内容	授業の実施方法	到達レベルC(可)の基準	予習・復習	時間(分)	能力名
1	<ul style="list-style-type: none"> 講師自己紹介 初回アンケート デジタルマーケティング全体概要 演習：「自己紹介」 or 「バスコンテンツ」 	<p>講義 デジタルマーケティングの概念を講義を通して学ぶ。最後に授業内容のアイデアを出すためのアイデアスケッチも実施する。 *スケッチは翌週または翌々週の授業内でシェアし、アイデアをクラスで共有する。</p>	自分の好きな企業のマーケティング事例を紹介しながら自己紹介ができる。	(予習)テキスト「P8～P23」を読む。 (復習)授業内容をまとめておく。	90	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力
2	<ul style="list-style-type: none"> デジタルマーケティングとは？ コロナ禍のトキ消費を考える レポート or 小テスト 	<p>講義 デジタルマーケティングについて、講義を通して学ぶ。最後に授業内容のアイデアを出すためのアイデアスケッチも実施する。 *スケッチは翌週または翌々週の授業内でシェアし、アイデアをクラスで共有する。</p>	デジタルマーケティングの概念の理解とレポート or 小テストができる。	(予習)テキスト「P24～P27」を読む。 (復習)授業内容をまとめておく。	180	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性
3	<ul style="list-style-type: none"> デジタルマーケティングの歴史 レポート or 小テスト 	<p>講義 デジタルマーケティングについて、講義を通して学ぶ。最後に授業内容のアイデアを出すためのアイデアスケッチも実施する。 *スケッチは翌週または翌々週の授業内でシェアし、アイデアをクラスで共有する。</p>	デジタルマーケティングの歴史の理解とレポート or 小テストができる。	(予習)テキスト「P28～P29」を読む。 (復習)授業内容をまとめておく。	180	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性
4	<ul style="list-style-type: none"> Zoomマーケティング/マーケティングDX/パーソナライゼーション/カスタマーサクセスなど レポート or 小テスト 	<p>講義 デジタルマーケティングについて、講義を通して学ぶ。最後に授業内容のアイデアを出すためのアイデアスケッチも実施する。 *スケッチは翌週または翌々週の授業内でシェアし、アイデアをクラスで共有する。</p>	Zoomマーケティングなどの理解とレポート or 小テストができる。	(予習)テキスト「P30～P35」を読む。 (復習)授業内容をまとめておく。	180	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性
5	<ul style="list-style-type: none"> D2C/位置情報マーケティング/テレビCM革命/ダイナミックプライシング/Z世代/IOTなど レポート or 小テスト 	<p>講義 デジタルマーケティングについて、講義を通して学ぶ。最後に授業内容のアイデアを出すためのアイデアスケッチも実施する。 *スケッチは翌週または翌々週の授業内でシェアし、アイデアをクラスで共有する。</p>	IOTなどの理解とレポート or 小テストができる。	(予習)テキスト「P36～P51」を読む。 (復習)授業内容をまとめておく。	180	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性
6	<ul style="list-style-type: none"> ロボ接客/AIのビジネス活用/自動配送ロボット/ローカル5Gなど レポート or 小テスト 	<p>講義 デジタルマーケティングについて、講義を通して学ぶ。最後に授業内容のアイデアを出すためのアイデアスケッチも実施する。 *スケッチは翌週または翌々週の授業内でシェアし、アイデアをクラスで共有する。</p>	AIのビジネス活用などの理解とレポート or 小テストができる。	(予習)テキスト「P52～P77」を読む。 (復習)授業内容をまとめておく。	180	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性
7	<ul style="list-style-type: none"> エッジコンピューティング/O2O/DMP/シェアリングサービス/Clubhouseなど レポート or 小テスト 	<p>講義 デジタルマーケティングについて、講義を通して学ぶ。最後に授業内容のアイデアを出すためのアイデアスケッチも実施する。 *スケッチは翌週または翌々週の授業内でシェアし、アイデアをクラスで共有する。</p>	エッジコンピューティングなどの理解とレポート or 小テストができる。	(予習)テキスト「P52～P77」を読み直す。 (復習)授業内容をまとめておく。	180	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性
8	<ul style="list-style-type: none"> 企業の導入事例から学ぶオウンドメディア(トヨタ自動車など) 企業の導入事例から学ぶデータ活用ビジネス(コニカミノルタなど) レポート or 小テスト 	<p>講義 デジタルマーケティングについて、講義を通して学ぶ。最後に授業内容のアイデアを出すためのアイデアスケッチも実施する。 *スケッチは翌週または翌々週の授業内でシェアし、アイデアをクラスで共有する。</p>	企業の導入事例の理解とレポート or 小テストができる。	(予習)テキスト「P92～P101」を読む。 (復習)授業内容をまとめておく。	180	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性

能力名：主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力

週	学修内容	授業の実施方法	到達レベルC(可)の基準	予習・復習	時間(分)	能力名
9	<ul style="list-style-type: none"> 企業の導入事例から学ぶサブスクサービス(UCC上島珈琲など) 企業の導入事例から学ぶAI、ARの活用(ユニクロ、パルコなど) レポート or 小テスト 	<p>講義 デジタルマーケティングについて、講義を通して学ぶ。最後に授業内容のアイデアを出すためのアイデアスケッチも実施する。 *スケッチは翌週または翌々週の授業内でシェアし、アイデアをクラスで共有する。</p>	企業の導入事例の理解とレポート or 小テストができる	(予習)テキスト「P102～P114」を読む。 (復習)授業内容をまとめておく。	180	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性
10	<ul style="list-style-type: none"> マーケティングにおける著作権、肖像権 巣ごもり消費など 	<p>講義 デジタルマーケティングについて、講義を通して学ぶ。最後に授業内容のアイデアを出すためのアイデアスケッチも実施する。 *スケッチは翌週または翌々週の授業内でシェアし、アイデアをクラスで共有する。</p>	マーケティングにおける著作権、肖像権の理解とレポート or 小テストができる。	(予習)テキスト「P132～P144」を読む。 (復習)授業内容をまとめておく。	180	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性
11	<ul style="list-style-type: none"> 総合演習ワークショップ 	グループワーク 課題解決のためのワークショップを実施する。	与えられた課題に対して解決する問題を把握することができる。	(予習)ワークショップの準備をする。 (復習)授業内容をまとめておく。	180	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力
12	<ul style="list-style-type: none"> 総合演習ワークショップ 	グループワーク 課題解決のためのワークショップを実施する。	与えられた課題に対して解決策を提示することができる。	(予習)ワークショップの準備をする。 (復習)授業内容をまとめておく。	180	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力
13	<ul style="list-style-type: none"> 総合演習ワークショップ 	グループワーク 課題解決のためのワークショップを実施する。	与えられた課題に対して解決策をプレゼンテーションする準備ができる。	(予習)プレゼンテーションの準備をする。 (復習)授業内容をまとめておく。	180	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力
14	<ul style="list-style-type: none"> プレゼンテーション「ワークショップ成果物を発表」 投票 学生同士でのフィードバック *フィードバック方法(全員の作品に対して、良い点・改善案をレポートとしてまとめる) 	演習 成果物をプレゼンし投票とフィードバックを行う。	プレゼンができ、互いの作品を批評できる。	(予習)プレゼンテーションの準備をする。 (復習)授業内容をまとめておく。	180	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力
15	<ul style="list-style-type: none"> 講評からの講評とフィードバック 	講義・演習 講師からの講評をもとに自身の成果物を改良する。	フィードバックをもとに改良できる。	(予習)フィードバックをもとに改良する。 (復習)フィードバックをもとに改良する。	180	主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力

能力名：主体性 働きかけ力 実行力 課題発見力 計画力 創造力 発信力 傾聴力 柔軟性 状況把握力 規律性 ストレスコントロール力