

## 2023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
3823002	デジタルコンテンツ	村上拓也			2	選択	1前期

## 科目の概要

AR・VR・プロジェクションマッピング・デジタルサイネージ・eスポーツなどを取り上げ、デジタル技術の仕組みを学ぶ。技術の仕組みを理解したうえで、それらに適したコンテンツの意義を検証する。デジタル技術(器)の新規性だけに傾倒するのではなく、その器のなかで、いかに充実したコンテンツ(内容)を考案できるかどうかが大切であり、デジタルメディアを適切に利用・運用するためのリテラシー構築が当科目の狙いである。将来、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なく、授業で得たデジタルコンテンツの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 アナログとデジタルの仕組みの違いを学ぶ。 ② 各デジタル技術の種類と技術を理解する。 ③ 各コンテンツの種類と内容を把握する。 ④ 各デジタル技術に適したオリジナルコンテンツを考案する。	① アナログとデジタルの仕組みの違いを学ぶことができる。 ② 各デジタル技術の種類と技術を理解することができる。 ③ 各コンテンツの種類と内容を把握することができる。 ④ 各デジタル技術に適したオリジナルコンテンツ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、学修意欲の欠如をきたす行動をせず、授業が円滑に進行するように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：コンテンツのメディア論(松本 健太郎 著、塙 幸枝 著)  
<https://www.shin-yo-sha.co.jp/book/b614273.html>

## 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」、「デジタルマーケティング」、「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		0	①		
					②		
					③		
					④		
		レポート		10	①	✓	
					②	✓	
					③	✓	
					④	✓	
		成果発表（プレゼンテーション・作品制作等）		80	①	✓	
					②	✓	
					③	✓	
					④	✓	
学修行動	社会人基礎力（学修態度）	10	①	✓			
			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)：提案作品について、テーマのコンセプトが的確であり、オリジナリティに富み、かつ極めて完成度が高く表現にも工夫が見られる。レポート内容が的確である。（学生審査（投票）にて大多数の得票があるかどうかとも参考とする。）</p> <p>A(優)：提案作品について、完成度が高く表現にも工夫が見られる。レポート内容が的確である。（学生審査（投票）にて多数の得票があるかどうかとも参考とする。）</p>	<p>B(良)：提案作品について、完成度が一定の水準に達してはいるが、改善項目が多数存在する。レポートが提出されている。（学生審査（投票）にて少数の得票があるかどうかとも参考とする。）</p> <p>C(可)：提案作品について、未完成または完成度が著しく低い。レポートが未提出である。（学生審査（投票）にて得票がほとんどないかどうかとも参考とする。）</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	デジタルコンテンツの概要（デジタルとアナログの違い、デジタルコンテンツの種類など）を学ぶ。	・講義、デジタルコンテンツの概要の説明を聞く。 ・演習、初回アンケート。 ・演習、デジタルコンテンツについて各自お題に沿って取り組み、Classroomへアップする。	デジタルコンテンツの概要を理解し、その特徴について記述することができる。	(予習)デジタルとアナログの違いについて、調べておく。 (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
2	オンラインツール（Zoom・Meet・Microsoft Teams・スタディアサブリなど）の使い方と有用性を学ぶ。	・講義、オンラインツールの説明を聞く。 ・演習、オンラインツールについて各自お題に沿って取り組み、Classroomへアップする。	オンラインツールの概要を理解し、その特徴について記述することができる。	(予習)Zoom・Meet・Microsoft Teams・スタディアサブリについて、調べておく。 (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
3	スマホアプリなどのAR・VRコンテンツ（アバター・メタバース・NFT）の概念を学ぶ。	・講義、スマホアプリの説明を聞く。 ・演習、スマホアプリについて各自お題に沿って取り組み、Classroomへアップする。	スマホアプリの概要を理解し、その特徴について記述することができる。	(予習)スマホアプリなどのAR・VRコンテンツについて、調べておく。 (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
4	AR・VR・XRを軸に拡大する市場規模を学ぶ。3Dサイネージ・デジタルツイン・スマートグラスの導入事例について理解する。	・講義、AR・VR・XRの説明を聞く。 ・演習、AR・VR・XRについて各自お題に沿って取り組み、Classroomへアップする。	AR・VR・XRの概要を理解し、その特徴について記述することができる。	(予習)AR・VR・XRについて、調べておく。 (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
5	eスポーツなどのゲームコンテンツとAI対戦について学ぶ。eスポーツの歴史や産業構造・ゲーミフィケーションの事例などを認識する。	・講義、eスポーツの説明を聞く。 ・演習、eスポーツについて各自お題に沿って取り組み、Classroomへアップする。	eスポーツの概要を理解し、その特徴について記述することができる。	(予習)eスポーツについて、調べておく。 (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
6	家庭用ゲーム機の歴史とゲームコンテンツのデザインを学ぶ。ゲームデザインから学ぶコンセプトメイキングを理解する。	・講義、ゲームコンテンツの説明を聞く。 ・演習、ゲームコンテンツについて各自お題に沿って取り組み、Classroomへアップする。	ゲームコンテンツの概要を理解し、その特徴について記述することができる。	(予習)ゲーミフィケーションとは何か、調べておく。 (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
7	映画産業における動画コンテンツのデジタル技術（4DX・MX4Dなどの演出）を学ぶ。	・講義、動画コンテンツの説明を聞く。 ・演習、動画コンテンツについて各自お題に沿って取り組み、Classroomへアップする。	動画コンテンツの概要を理解し、その特徴について記述することができる。	(予習)4DX・MX4Dについて、調べておく。 (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
8	YouTubeやTikTokなどSNSや動画配信メディアの役割を学ぶ。VOCALOID、Vチューバー、初音ミクなどの事例を認識する。	・講義、動画配信メディアの説明を聞く。 ・演習、動画配信メディアについて各自お題に沿って取り組み、Classroomへアップする。	動画配信メディアの概要を理解し、その特徴について記述することができる。	(予習)VOCALOID、Vチューバー、初音ミクについて、調べておく。 (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

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	企業の展開事例：ライゾマティクスについて知る。 Perfumeの舞台演出から学ぶ拡張現実、フォトグラメトリ、マシンラーニング、ウェアラブル・コンピューティングなどの最新技術を認識する。	・講義、ライゾマティクスの説明を聞く。 ・演習、ライゾマティクスの技術とコンテンツについて各自お題に沿って取り組み、Classroomへアップする。	ライゾマティクスの技術とコンテンツの概要を理解し、その特徴について記述することができる。	(予習)ライゾマティクスについて、調べておく。 (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
10	企業の展開事例：チームラボについて知る。 チームラボ(teamLab)の展覧会から学ぶ光や音の演出、プロジェクトマッピングのデジタルアートやインタラクティブ・アートなどの最新技術を認識する。 最終課題「デジタルコンテンツを考案する」の具体的な課題内容の発表を聞き、準備する。	・講義、チームラボの説明を聞く。 ・演習、チームラボの技術とコンテンツについて各自お題に沿って取り組み、Classroomへアップする。	チームラボの技術とコンテンツの概要を理解し、その特徴について記述することができる。	(予習)チームラボについて、調べておく。 (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
11	最終課題「デジタルコンテンツを考案する」に取り組む。1週目。	・演習、最終課題に取り組むにあたり、リサーチとアイデアスケッチをする。	最終課題の概要を理解し、その特徴について記述することができる。	(予習)最終課題「デジタルコンテンツを考案する」について準備しておく。 (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
12	最終課題「デジタルコンテンツを考案する」に取り組む。2週目。	・演習、最終課題に取り組むにあたり、アイデアスケッチをする。	最終課題の概要を理解し、その特徴について記述することができる。	(予習)最終課題「デジタルコンテンツを考案する」について準備を進めておく。 (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
13	最終課題「デジタルコンテンツを考案する」に取り組む。最終週。 (この時間に終わらない場合は、14週目の授業までの宿題とする)	・演習、最終課題に取り組むにあたり、提出用書類としてまとめる。	最終課題の概要を理解し、その特徴について記述することができる。	(予習)最終課題「デジタルコンテンツを考案する」について準備を進めておく。 (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
14	制作課題のプレゼンテーションと投票による審査を行い、他者の制作物を理解する。	・演習、最終課題を審査し、ゲーグルフォームで投票する。	最終課題の概要を審査・選考し、その良し悪しを理論立てて説明することができる。	(予習)最終課題「デジタルコンテンツを考案する」について完成データに整えておく。 (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
15	講師からの講評・フィードバックによって、制作物の振り返りを行う。	・講義、最終課題の投票結果を匿名でフィードバックする。 ・講義、最終課題について、教員からの講評を聞く。 ・演習、最終課題の投票結果と教員の講評を聞き、振り返る。	最終課題のフィードバックを聞いて、最終課題を振り返り、良い点と改善点などを説明することができる。	(予習)最終課題「デジタルコンテンツを考案する」について改善できることは改善する。 (復習)授業内容をまとめておく。最終課題を改善する。	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

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