

2026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	✓		2	選択	1・2後期

**科目の概要**

デジタルマーケティング (Webサイト、SNS、検索エンジン、メール、アプリなど、インターネットやデジタルの技術・データを活用したマーケティング手法の総称) 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。IoT、AI、ビッグデータ、AR、VRなどを駆使した企業のマーケティング戦略や、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。合わせて、認知を測るテストを実施する。これらはディプロマポリシー②に相当する。

最終課題は未知を問う「学習に関するIoT商品の考案」である。得た、仕事をしなくて済む、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。そのためには知識の習得だけでなく、得た知識をどう活かすかをアイデアや成果物でまとめ、建学の精神・社会人基礎力・PISA 型学力を総合的に身に付けていく。これらはディプロマポリシー①②③④⑤に相当する。

従って、期末試験で既知を問ひ、最終課題や毎回の授業にて考えるアイデアで未知を問う。  
既知と未知を両輪で学び、AI社会に通用する人材となるよう切磋琢磨する。

★デザイン実務経験が約15年以上となる村上の知見から、プロの現場で起る事例や注意点を並行して解説する。  
☆ICTの推進として、NotebookLMを用いて資料を生成する。授業の録画データからまとめ動画や要約資料として生成したり、AIプロンプト(生成AIをディスカッションのメンバーとして助言をもらう)で活用するなど。

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 (IoT、AI、ビッグデータ、AR、VR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。*ディプロマポリシー②に相当する ② 最新技術 (IoT、AI、ビッグデータ、AR、VRなど) を説明することができる。*ディプロマポリシー②に相当する ③ 消費者の深層心理を理解し説明することができる。*ディプロマポリシー①②④に相当する 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。*ディプロマポリシー①②③④⑤に相当する

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 2024 (日経BPムック)

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。  「commentsscreen」を使用して、皆さんが授業内で自由にリアクションをしたり、疑問や感想などのコメントをリアルタイムで共有できるようにすることで、理解度を確認します。意見や質問等があれば、活用してください。	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	50	①	✓			デジタルマーケティングの理解度を測る期末試験を行う。	
				②	✓				
				③	✓				
				④	✓				
	平常評価	小テスト		0	①				
					②				
					③				
					④				
		レポート		0	①				
					②				
③									
④									
成果発表（プレゼンテーション・作品制作等）			40	①	✓			最終課題「新しいIoT商品を定義する」（*テーマは変更可能性あり） 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)：最終課題の提案作品について、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。(学生審査(投票)にて大多数の得票があるかどうかを参考とする。) 学期末試験の点数も加味する。</p> <p>A(優)：最終課題の提案作品について、完成度が高く表現にも工夫が見られる。(学生審査(投票)にて多数の得票があるかどうかを参考とする。) 学期末試験の点数も加味する。</p>	<p>B(良)：最終課題の提案作品について、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。(学生審査(投票)にて少数の得票があるかどうかを参考とする。) 学期末試験の点数も加味する。</p> <p>C(可)：最終課題の提案作品について、未完成または完成度が著しく低い。(学生審査(投票)にて得票がほとんどないかどうかを参考とする。) 学期末試験の点数も加味する。</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基本概要と変遷(モノ消費→コト消費→トキ消費)を学ぶ。 ・講師自己紹介 ・初回アンケート ・授業コンセプト説明 (全週において、情報教室のPCを使用する)	・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。 ・演習: 最後に授業内容のアイデアを出すためのプレストも実施する。 *プレスト内容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。	デジタルコンテンツの基本概要と変遷について考えることができ、「モノ消費→コト消費→トキ消費」から新しいアイデアを考えることができる。	(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	数年後の新たな消費概念「〇〇消費」について未来考察する。マーケティングとデジタルの各概念について熟考し、考えを深める。	・講義、ディスカッション: 新たな消費概念「〇〇消費」の概念を講義を通して学ぶ。 ・演習: 最後に授業内容のアイデアを出すためのプレストも実施する。 *プレスト内容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。	新たな消費概念「〇〇消費」について理解でき、新しいアイデアを考えることができる。	(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	体験型店舗 ベータジャパンとRaaSの事例から、コロナ禍を乗り切るための新しい販売店の在り方を学ぶ。	・講義、ディスカッション: 新しい販売店の在り方の概念を講義を通して学ぶ。 ・演習: 最後に授業内容のアイデアを出すためのプレストも実施する。 *プレスト内容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。	新しい販売店の在り方について理解でき、新しいアイデアを考えることができる。	(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	位置情報マーケティングの知識を学び、消費者への適切なアプローチを学ぶ。	・講義、ディスカッション: 位置情報マーケティングの概念を講義を通して学ぶ。 ・演習: 最後に授業内容のアイデアを出すためのプレストも実施する。 *プレスト内容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。	位置情報マーケティングについて理解でき、新しいアイデアを考えることができる。	(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	スマートシティの知識を知る。トヨタ自動車のプロジェクト「トヨタ ウーブン・シティ」の事例を動画などで学び、MaaSの概念を理解する。新しいコンセプトの街づくりと暮らしから未来を構想する。	・講義、ディスカッション: スマートシティ・MaaSの概念を講義を通して学ぶ。 ・演習: 最後に授業内容のアイデアを出すためのプレストも実施する。 *プレスト内容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。	スマートシティ・MaaSについて理解でき、新しいアイデアを考えることができる。	(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	MaaS・スマートシティを学ぶ。これを基にしたアイデアを考えて共有する。	・講義、ディスカッション: MaaS・スマートシティと消費者心理を講義を通して学ぶ。 ・演習: 最後に授業内容のアイデアを出すためのプレストも実施する。 *プレスト内容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。	MaaS・スマートシティと消費者心理について理解でき、新しいアイデアを考えることができる。	(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	MaaS・スマートシティを学ぶ。これを基にしたアイデアを考えて共有する。	・講義、ディスカッション: MaaS・スマートシティの基礎知識を講義を通して学ぶ。 ・演習: 最後に授業内容のアイデアを出すためのプレストも実施する。 *プレスト内容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。	MaaS・スマートシティの基礎知識について理解でき、新しいアイデアを考えることができる。	(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	ビッグデータの種類と使用事例を学ぶ。実際の身の回りの企業のビッグデータ導入事例をクイズ形式で学び、理解を深める。	・講義、ディスカッション: ビッグデータの種類と使用事例を講義を通して学ぶ。 ・演習: 最後に授業内容のアイデアを出すためのプレストも実施する。 *プレスト内容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。	ビッグデータについて理解でき、新しいアイデアを考えることができる。	(予習)IoTについて調べておく。 (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	IoT (モノのインターネット) の概念を理解する。どんなモノにインターネットが付随すると、より新しい価値となるか、理解を深める。	・講義、ディスカッション：IoT (モノのインターネット) の基礎知識を講義を通して学ぶ。 ・演習：最後に授業内容のアイデアを出すためのプレストも実施する。 *プレスト内容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。	IoT (モノのインターネット) について理解でき、新しいアイデアを考えることができる。	(予習)AIとマーケティングについて調べる。 (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
10	AIを学ぶ。AIと共存する理想の未来とはどんな姿か、各自の価値観と照らし合わせて、考えをまとめる。	・講義、ディスカッション：AIの応用知識を講義を通して学ぶ。 ・演習：「AIと共存する理想の未来」についてレポートにまとめる。	AIの応用知識について理解でき、「AIと共存する理想の未来」をまとめることができる。	(予習)AIとマーケティングについて調べる。 (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
11	最終課題「AI機能が搭載されたIoT商品の考案 (ビッグデータの処理によってユーザーメリットが享受されていること)」について、アイデアを出して、考えを深める。指定の用紙に考えをまとめる。	・演習：最終課題について各自アイデア出しを行う。	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)最終課題の準備をする。 (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	最終課題「AI機能が搭載されたIoT商品の考案 (ビッグデータの処理によってユーザーメリットが享受されていること)」について、指定の用紙に考えをまとめる。	・演習：最終課題についてアイデア出しを行う。その後、指定の用紙に考えをまとめる。	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)最終課題の準備をする。 (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	最終課題「AI機能が搭載されたIoT商品の考案 (ビッグデータの処理によってユーザーメリットが享受されていること)」について、指定の用紙に考えをまとめる。	・演習：最終課題についてアイデア出しを行う。その後、指定の用紙に考えをまとめる。用紙を完成させる。	与えられた課題に対して解決策をまとめることができる。	(予習)最終課題の準備をする。 (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	最終課題をデータ提出する。クラス全員で、全員分の最終課題資料を閲覧し、審査する。その後Googleフォームで良作を投票する。 (*場合によってはプレゼンを行う)	・演習：最終課題を審査し、投票する。	互いの作品を審査し、批評できる。	(予習)最終課題の準備をする。 (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	【対面による講評】 講評を聞いて作品の良否を考察する。 学生投票の結果を確認する。 気づいたことをレポートにまとめる。	対面による講評を行う。 Googleフォームによる学生の投票結果を確認して結果を振り返り、レポートを作成する。	講評と投票結果の振り返りによってレポートを作成できる。	(予習)最終課題を振り返っておく。 (復習)講師からのフィードバックをもとに最終課題を改善する。 「審査を経て気づいたこと」をレポートにまとめる。	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