

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
3823002	デジタルコンテンツ Digital Content	村上 拓也	✓		2	選択	1・2前期

**科目の概要**

AR・VR・NFT・Web3.0・ゲームフィクション・アフォーダンス・HTML・CSSなどを取り上げ、デジタル技術の仕組みを学び、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）の新規性のみで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）を考案できるかが大御であり、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該科目の狙いである。これらはディプロマポリシー②に相当する。

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小テス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。これらはディプロマポリシー①②③④⑤に相当する。

★デザイン実務経験が約15年以上となる村上の知見から、プロの現場で起きる事例や注意点なども並行して解説する。

☆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プレスト(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 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。*ディプロマポリシー②に相当する。 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。*ディプロマポリシー②に相当する。 ③ 各コンテンツの種類と内容を把握することができる。*ディプロマポリシー②に相当する。 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**

参考文献：  
 最新マーケティングの教科書 2025  
 (https://bookplus.nikkei.com/atcl/catalog/25/11/19/02319/)

**他科目との関連、資格との関連**

他科目との関連：「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。（*都合上、録画のない回もあり）	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	50	①	✓	デジタルコンテンツの既存知識を問う期末試験を実施する。
				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「新たなデジタルコンテンツの考案*仮」のプレゼンを行う。 （*デジタル上で展開する作品制作）  学んだ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とも参考とする。）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とも参考とする。）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とも参考とする。）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とも参考とする。）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	当授業のコンセプトを紹介し、学び方を学ぶ。最終プレゼンに向けて発信力を身に付けるため、自己紹介をする。 (全週において、情報教室のPCを使用するが、課題制作は自身のPCを使用する場合もある)	・講義：デジタルコンテンツの概要の説明を聞く。 ・演習：初回アンケートの記入と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)授業内でClassroomで掲示する。 (復習)授業内容の感想を書く。	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	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。Adobe Expressにログインし、操作してみる。	・講義、ディスカッション：デジタルコンテンツの基礎知識の説明を聞く。 ・演習：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)授業内でClassroomで掲示する。 (復習)授業内容の感想を書く。	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	生成AIやChatGPT・Gemini・NotebookLMを学ぶ。自分のコンテンツを棚卸し、アイデアを考え、発表する。	・講義、ディスカッション：生成AIやChatGPT・Gemini・NotebookLMの説明を聞く。 ・演習：各生成AIについてお題に沿って取り組み、Classroomへアップする。	生成AIやChatGPT・Gemini・NotebookLM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)授業内でClassroomで掲示する。 (復習)授業内容の感想を書く。	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	Web3・NFT・DAOなどの概念を学ぶ。	・講義、ディスカッション：Web3・NFT・DAOの説明を聞く。 ・演習：Web3・NFT・DAOについて各自お題に沿って取り組み、Classroomへアップする。	Web3・NFT・DAO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)授業内でClassroomで掲示する。 (復習)授業内容の感想を書く。	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	ゲームデザインとアフォーダンスを学ぶ。スーパーマリオブラザーズの事例からついプレイしてしまう仕組みを学ぶ。	・講義、ディスカッション：ゲームデザインとアフォーダンスの説明を聞く。 ・演習：ゲームデザインとアフォーダンスについて各自お題に沿って取り組み、Classroomへアップする。	ゲームデザインとアフォーダンスの概要を理解し、その特徴について記述することができる。	(予習)授業内でClassroomで掲示する。 (復習)授業内容の感想を書く。	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	最終課題「デジタルコンテンツ」の課題制作を行う。自分自身の画面を制作し、コンテンツの洗い出しと表現について考え、デジタル表現の理解を深める。	・講義：自分自身のコンテンツを表現した画面の説明を聞く。 ・演習：自分自身のコンテンツを表現した画面について各自お題に沿って取り組む。	自分自身のコンテンツを表現した画面の概要を理解し、その特徴について説明することができる。	(予習)授業内でClassroomで掲示する。 (復習)授業内容の感想を書く。	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	最終課題「デジタルコンテンツ」の課題制作を行う。自分自身の画面を制作し、コンテンツの洗い出しと表現について考え、デジタル表現の理解を深める。	・講義：自分自身のコンテンツを表現した画面の説明を聞く。 ・演習：自分自身のコンテンツを表現した画面について各自お題に沿って取り組む。	自分自身のコンテンツを表現した画面の概要を理解し、その特徴について説明することができる。	(予習)授業内でClassroomで掲示する。 (復習)授業内容の感想を書く。	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	前半：オバマ大統領の選挙活動の事例から、ゲーミフィケーションを学ぶ。後半：HTML・CSSなどWebの言語の基礎を学ぶ。 *講義の残り時間で最終課題「デジタルコンテンツを考案する」の制作を進める。	・講義、ディスカッション：ゲーミフィケーション、HTML・CSSの説明を聞く。 ・演習：ゲーミフィケーション、HTML・CSSについて各自お題に沿って取り組み、Classroomへアップする。	ゲーミフィケーション、HTML・CSS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)授業内でClassroomで掲示する。 (復習)授業内容の感想を書く。	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	前半：AR・VRなどの技術とコンテンツを学ぶ。 後半：HTML・CSSなどWebの言語の基礎を学ぶ。  *講義にて残り時間があれば最終課題「デジタルコンテンツを考案する」の制作を進める。	・講義、ディスカッション：AR・VR、HTML・CSSの説明を聞く。 ・演習：AR・VR、HTML・CSS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、HTML・CSSなどの概要を理解し、その特徴について記述することができる。	(予習)授業内でClassroomで掲示する。 (復習)授業内容の感想を書く。	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	期末試験対策問題を実施し、知識の習得状況を確認する。 最終課題「デジタルコンテンツ」の制作をする。	期末試験対策問題を実施する。 余った時間で最終課題「デジタルコンテンツ」に取り組む。	期末試験対策問題で半分以上、解答することができる。	(予習)授業内でClassroomで掲示する。 (復習)授業内容の感想を書く。	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」に取り組む。	・演習：最終課題「デジタルコンテンツ」に取り組む。	最終課題「デジタルコンテンツ」に取り組むことができる。	(予習)授業内でClassroomで掲示する。 (復習)授業内容の感想を書く。	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」に取り組む。	・演習：最終課題「デジタルコンテンツ」に取り組む。	最終課題「デジタルコンテンツ」に取り組むことができる。	(予習)最終課題「デジタルコンテンツ」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」をプレゼンする。 (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)  レポート課題を行う。	・演習：最終課題に取り組む。	最終課題の概要を理解し、制作することができる。	(予習)最終課題「デジタルコンテンツ」についてプレゼン準備をする。 (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、グ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	【講評】 ・教員からの講評を聞いてプレゼン内容を考察する。 ・グーグル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る。 ・上記を踏まえてレポートを提出する。	対面にて講評を行う。 グーグル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。	フィードバックをもとに改良できる。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「デジタルコンテンツを考案する」について改善できるところは改善する。 (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