

2020年度 授業シラバスの詳細内容

○基本情報			
科目名(英)	デジタルコンテンツ論 (Digital Contents)		
ナンバリングコード	P30905	大分類 / 難易度 科目分野	情報メディア学科 専門科目 / 応用レベル eビジネス論
単位数	2	配当学年 / 開講期	3年 / 後期
必修・選択区分	コース選択必修: 情報コミュコース 選択: 情報工学コース、メディアデザインコース、こども・情報教育コース		
授業コード	P090551	クラス名	-
担当教員名	高 文局、坪倉 篤志		
履修上の注意、履修条件	特にありません。 プリントの配布や課題があります。欠席・遅刻はしないように心掛けましょう。止むを得ず欠席・遅刻をする場合は、事前にメールなどを通して連絡してください。また、研究室に寄り欠席した日の資料を受け取ってください。		
教科書	別途指示します。		
参考文献及び指定図書	別途指示します。		
関連科目	(先修科目) 情報メディアと社会、インターネット1、インターネット2、インターネット3		

○授業の目的・概要等	
授業の目的	この科目では、ネットワーク、特にインターネットを中心とするデジタルコンテンツに関する基礎的な知識とネットワークのブロードバンド化、放送のデジタル化、加えて携帯電話の進化等によるデジタルコンテンツ産業の分野別動向について学習します。さらに、デジタルコンテンツ産業の海外動向についても考察し、海外における日本の位置付けや政策、デジタルコンテンツの知的財産権保護と活用戦略についても学習します。
授業の概要	映画や放送のデジタル化は表現手段のみならず、その配信・流通形態においてもデジタル化の波が急速に進んでおり、なかでもインターネットを用いたコンテンツ配信の利用ニーズは日増しに高まっています。具体的には、従来の放送メディア、パッケージメディアによる配信・流通との違い、デジタルコンテンツ配信の基盤となるアーカイブスの技術、配信に関わるネットワーク技術、国内外のデジタルコンテンツ政策や知的財産権の保護等について、具体的な事例を扱いながら理解を深めます。配布資料の概説などを通して、授業内容や課題のフィードバックができるようにします。
授業の運営方法	(1) 授業の形式 「講義形式」 (2) 複数担当の場合の方式 「オムニバス方式」 (3) アクティブ・ラーニング 該当なし
地域志向科目	該当しない
実務経験のある教員による授業科目	該当しない

○成績評価の指標		○成績評価基準(合計100点)		
到達目標の観点	到達目標	テスト (期末試験・中間確認等)	提出物 (レポート・作品等)	無形成果 (発表・その他)
【関心・意欲・態度】	「デジタルコンテンツ」の概念定義やその種類、特徴などを理解する。		10点	
【知識・理解】	国内外のデジタルコンテンツ産業の動向や政策などを理解する。	60点		
【技能・表現・コミュニケーション】				
【思考・判断・創造】	デジタルコンテンツ」の著作権問題などを理解する。	20点	10点	

○成績評価の補足(具体的な評価方法および期末試験・レポート等の学習成果・課題のフィードバック方法)
[Sレベル] 到達目標を満たしている。 [Aレベル] 到達目標をほぼ満たしている。 [Bレベル] 到達目標をかなり満たしている。 [Cレベル] 到達目標を一部満たしている。 ・レポートは、授業時に指示される記載注意事項に従って、Word文書として作成し締切日まで提出してください。すべて提出した場合は、評価の対象とします。 ・授業に欠席や遅刻・早退せずに、意欲的に取り組んだ場合、評価の対象とします。 ・配布資料の概説などを通して、授業内容や課題のフィードバックができるようにします。

○その他
・欠席・遅刻はしないように心掛けましょう。止むを得ず欠席・遅刻をする場合は、事前に担当教員にメールなどを通して連絡してください。また、担当教員の研究室に寄り欠席した日の資料を受け取ってください。

2020年度 授業シラバスの詳細内容

<p>○授業計画</p> <p>科目名：デジタルコンテンツ論 (Digital Contents)</p> <p>担当教員：高 文局、坪倉 篤志</p>	<p>○授業計画</p> <p>科目名：デジタルコンテンツ論 (Digital Contents)</p> <p>担当教員：高 文局、坪倉 篤志</p>
<p>学修内容</p>	<p>学修内容</p>
<p>1. ガイダンス 授業内容と講義の進め方や評価方法などについて、ガイダンスを行いません。</p>	<p>9. デジタルコンテンツ産業の海外動向について(2) 若年人口の減少を始め、人口全体の減少は、コンテンツの受け手である購買層の縮小を意味します。その打開策として最も大きな可能性を持つのは「海外市場」であります。ここでは、海外のデジタルコンテンツ市場把握・比較、関連基礎情報などの海外動向について学習し、海外における日本の位置付けを考察します。</p>
<p>予習：シラバスを参考にして授業内容などについて調べておく。(約2.0h)</p> <p>復習：授業の進め方や評価方法などについて理解する。(約2.0h)</p>	<p>予習：デジタルコンテンツ産業の海外動向について調べる。(約2.0h)</p> <p>復習：デジタルコンテンツ産業の海外動向について理解する。(約2.0h)</p>
<p>2. デジタルコンテンツについて(1) ここでは、デジタルコンテンツの概念定義、その種類や特性などについて学習します。</p>	<p>10. デジタルコンテンツ政策について(1) ここでは、日本を含め、諸外国のデジタルコンテンツ政策について考察します。そうすることによって、日本の今日におけるデジタルコンテンツ政策の問題点や課題などを考えてみます。</p>
<p>予習：デジタルコンテンツについて調べる。(約2.0h)</p> <p>復習：デジタルコンテンツについて説明できる。(約2.0h)</p>	<p>予習：デジタルコンテンツ政策について調べる。(約2.0h)</p> <p>復習：デジタルコンテンツ政策について理解する。(約2.0h)</p>
<p>3. デジタルコンテンツについて(2) ここでは、デジタルコンテンツの概念定義、その種類や特性などについて学習します。</p>	<p>11. デジタルコンテンツ政策について(2) ここでは、日本を含め、諸外国のデジタルコンテンツ政策について考察します。そうすることによって、日本の今日におけるデジタルコンテンツ政策の問題点や課題などを考えてみます。</p>
<p>予習：デジタルコンテンツの種類や特性について調べる。(約2.0h)</p> <p>復習：デジタルコンテンツの種類や特性について説明できる。(約2.0h)</p>	<p>予習：デジタルコンテンツ政策について調べる。(約2.0h)</p> <p>復習：デジタルコンテンツ政策について理解する。(約2.0h)</p>
<p>4. デジタルコンテンツ産業と主要コンテンツの分野別動向について(1) ネットワークのブロードバンド化、放送のデジタル化、加えて携帯電話の進化等、コンテンツ産業は大きな変革期を向かえています。ここでは、映像、音楽、ゲーム、図書・新聞・画像・テキストなどのデジタルコンテンツ産業について概説し、主要コンテンツの分野別動向について詳しく説明します。</p>	<p>12. デジタルコンテンツ著作権について(1) ここでは、デジタルコンテンツの知的財産権保護と活用戦略について、事例を取上げながら説明します。</p>
<p>予習：デジタルコンテンツ産業の分野について調べる。(約2.0h)</p> <p>復習：デジタルコンテンツ産業や分野について理解する。(約2.0h)</p>	<p>予習：デジタルコンテンツ著作権について調べる。(約2.0h)</p> <p>復習：デジタルコンテンツ著作権について理解する。(約2.0h)</p>
<p>5. デジタルコンテンツ産業と主要コンテンツの分野別動向について(2) ネットワークのブロードバンド化、放送のデジタル化、加えて携帯電話の進化等、コンテンツ産業は大きな変革期を向かえています。ここでは、映像、音楽、ゲーム、図書・新聞・画像・テキストなどのデジタルコンテンツ産業について概説し、主要コンテンツの分野別動向について詳しく説明します。</p>	<p>13. デジタルコンテンツ著作権について(2) ここでは、デジタルコンテンツの知的財産権保護と活用戦略について、事例を取上げながら説明します。</p>
<p>予習：デジタルコンテンツ産業について理解し、その分野別動向について調べる。(約2.0h)</p> <p>復習：デジタルコンテンツ産業や分野別動向について理解する。(約2.0h)</p>	<p>予習：デジタルコンテンツ著作権の事例について調べる。(約2.0h)</p> <p>復習：デジタルコンテンツ著作権について理解する。(約2.0h)</p>
<p>6. デジタルコンテンツ産業と主要コンテンツの分野別動向について(3) ネットワークのブロードバンド化、放送のデジタル化、加えて携帯電話の進化等、コンテンツ産業は大きな変革期を向かえています。ここでは、映像、音楽、ゲーム、図書・新聞・画像・テキストなどのデジタルコンテンツ産業について概説し、主要コンテンツの分野別動向について詳しく説明します。</p>	<p>14. デジタルコンテンツ著作権について(3) ここでは、デジタルコンテンツの知的財産権保護と活用戦略について、事例を取上げながら説明します。</p>
<p>予習：デジタルコンテンツ産業について理解し、その分野別動向について調べる。(約2.0h)</p> <p>復習：デジタルコンテンツ産業や分野別動向について理解する。(約2.0h)</p>	<p>予習：デジタルコンテンツ著作権の事例について調べる。(約2.0h)</p> <p>復習：デジタルコンテンツ著作権について理解する。(約2.0h)</p>
<p>7. デジタルコンテンツ産業と主要コンテンツの分野別動向について(4) ネットワークのブロードバンド化、放送のデジタル化、加えて携帯電話の進化等、コンテンツ産業は大きな変革期を向かえています。ここでは、映像、音楽、ゲーム、図書・新聞・画像・テキストなどのデジタルコンテンツ産業について概説し、主要コンテンツの分野別動向について詳しく説明します。</p>	<p>15. 授業の総括とまとめ ここでは、今まで議論してきた内容について総括とまとめを行います。</p>
<p>予習：デジタルコンテンツ産業について理解し、その分野別動向について調べる。(約2.0h)</p> <p>復習：デジタルコンテンツ産業や分野別動向について理解する。(約2.0h)</p>	<p>予習：今までの授業内容をまとめる。(約2.0h)</p> <p>復習：デジタルコンテンツについての理解を深める。(約2.0h)</p>
<p>8. デジタルコンテンツ産業の海外動向について(1) 若年人口の減少を始め、人口全体の減少は、コンテンツの受け手である購買層の縮小を意味します。その打開策として最も大きな可能性を持つのは「海外市場」であります。ここでは、海外のデジタルコンテンツ市場把握・比較、関連基礎情報などの海外動向について学習し、海外における日本の位置付けを考察します。</p>	<p>16. 期末試験 これまでの講義内容を範囲とした小論文形式の試験を行います。</p>
<p>予習：デジタルコンテンツ産業の海外動向について調べる。(約2.0h)</p> <p>復習：デジタルコンテンツ産業の海外動向について理解する。(約2.0h)</p>	<p>予習：期末試験に備える。</p> <p>復習：</p>