

区 分	専門応用科目ーメディア文化科目	担当教員	谷口 重徳			
授業科目	メディア文化概論					授業形態
英 訳	Media and Culture					講義
配当年次	1 年次	前期	必選別	必修	単位数	2 単位
【授業の目的】 この授業は、現代社会におけるメディアと文化の関係について理解を深めることを目的としています。併せて、本科目の受講により、2年次以降の専門科目の学修につなげる導入とすることも目的にしています。						
【授業の到達目標】 メディア文化論の基本的視点について学修し、身につけることを目指します。						
【授業の概要】 さまざまなメディアの特徴について紹介しながら、メディアと現代社会・文化の関係について考察を行ないます。授業は講義形式でおこないます。						
【準備学習(予習・復習)】 ノート・配付プリントを整理し、授業で紹介した参考文献などを調べてください。また、分からないことを質問してください。						
【授業計画】 第 1 回 ガイダンス～人間とメディア 第 2 回 メディアと人間の感覚 第 3 回 空間メディア 第 4 回 移動メディア 第 5 回 メディアとしての身体 第 6 回 映画 第 7 回 アニメーション 第 8 回 マスメディア (1) ～印刷・出版メディア 第 9 回 マスメディア (2) ～放送メディア 第 10 回 マスメディア (3) ～受け手について 第 11 回 電子メディア 第 12 回 メディアと芸術 第 13 回 都市と文化 第 14 回 メディア文化への視点 第 15 回 まとめ						
【テキスト】 特に定めません。						
【参考書・参考資料等】 吉見 俊哉『メディア文化論 ―メディアを学ぶ人のための15話 改訂版』(有斐閣アルマ)、2012年。						
【成績評価の方法等】 期末試験(80%)、授業中の小レポート(20%)などをもとに評価します。						
【履修要件等】 この科目は、情報デザイン学科の1年生の必修科目です。						

区 分	専門応用科目ーメディア文化科目	担当教員	谷口 重徳			
授業科目	社会と情報				授業形態	
英 訳	ICT and life				単独	
配当年次	1年次 後期	必選別	必修	単位数	2単位	
【授業の目的】 今日、社会にあふれる情報の実態、機能、特徴について多面的に学修し、情報の活用についての専門的学修を進めて行くための見識を深め、基盤を育成する。						
【授業の到達目標】 社会と情報との係わりについての実情、機能、特徴について学び、応用可能な知識を習得する。						
【授業の概要】 社会と情報との係わりについて認識を深め、情報化社会に期待される専門家の役割について見識を深める。その過程においては、視聴覚教材を多用して関連分野のトピックスを多く提示する。トピックスの重要度によって授業計画の一部を変更することがある。その間、いくつかの課題について研究し、結果をレポートにまとめる。						
【準備学習(予習・復習)】 ノートや配布資料を整理し、前回の授業内容をよく理解しておくこと。不明点をチェックしておくこと。						
【授業計画】 第 1回 講義の進め方と学習目標の提示 第 2回 メディアと男女像 第 3回 課題研究：インターネットの男女像 第 4回 メディアと「物語」の世界 第 5回 課題研究：時代とメディア 第 6回 メディアが伝える「真実」 (1) メディアの発展とメディアが伝える真実 第 7回 メディアが伝える「真実」 (2) 虚報、誤報、客観報道論 第 8回 課題研究：メディアの光と陰 第 9回 情報源としてのインターネット 第10回 課題研究：情報検索 第11回 情報ベンチャー 第12回 課題研究：ベンチャービジネス 第13回 情報化と現代社会 第14回 課題研究：情報化社会の未来と自分の未来 第15回 まとめ						
【テキスト】 特に定めない。担当者が配布資料を作成し、適宜配付する。						
【参考書・参考資料等】 藤代裕之 編著『ソーシャルメディア論：つながりを再設計する』青弓社、2015年。 白石義郎編『メディアと情報が変わる現代社会ーメディアと情報化の過去、現在、未来』九州大学出版会、2002年。						
【成績評価の方法等】 中間レポート (25%)、小レポート (15%)、期末レポート (60%) から判断する。						
【履修要件等】 本科目は情報デザイン学科の必修科目であり、教職科目 (情報) にも該当する。						

区 分	専門応用科目—メディア文化科目	担当教員	谷口 重徳			
授業科目	コンテンツ文化論					授業形態
英 訳	Studies of Media Contents and Culture					単独
配当年次	2 年次	前期	必選別	選択	単位数	2 単位
【授業の目的】 この授業では、現代日本のコンテンツについて、特にアニメーションに焦点を当てながら、制作・流通・消費をめぐる現状と課題に関する基本的な知識を身につけるとともに、近年、重視されているコンテンツによる地域振興の可能性を学ぶことを目的とする。						
【授業の到達目標】 コンテンツ産業論、メディア論の基本的概念について学修し、基本的な知識を身につける。						
【授業の概要】 本授業では、現代日本のコンテンツ文化の特徴や課題などを検討し、その背景にある社会構造や社会意識のあり方について理解を深める。授業は講義形式で行う。						
【準備学習(予習・復習)】 ノート・配付プリントを整理し授業内容を理解しておくこと。また、授業で紹介されたアニメーション等のコンテンツ作品をチェックしておくこと。						
【授業計画】 第 1 回 ガイダンス～コンテンツとは何か？ 第 2 回 日本におけるアニメーション産業の誕生 第 3 回 日本におけるアニメーション産業の展開 第 4 回 日本におけるアニメーション産業の発展 第 5 回 コンテンツ産業の謙譲と課題 第 6 回 コンテンツの愛好者について (1) 第 7 回 コンテンツの愛好者について (2) 第 8 回 コンテンツと地域活性化 (1) 第 9 回 コンテンツと地域活性化 (2) 第 10 回 メディアと社会意識 (1) 第 11 回 メディアと社会意識 (2) 第 12 回 コンテンツ文化と現代社会 (1) 第 13 回 コンテンツ文化と現代社会 (2) 第 14 回 コンテンツ文化のゆくえ 第 15 回 まとめ～コンテンツ文化を考える						
【テキスト】 特に指定しない。						
【参考書・参考資料等】 山田奨治編『マンガ・アニメで論文・レポートを書く』ミネルヴァ書房、2017年。 山村高淑『アニメ・マンガで地域振興』東京法令出版、2011年。 岡本健 編著『コンテンツツーリズム研究』福村出版、2015年。						
【成績評価の方法等】 期末レポート(70%程度)、授業中の小レポート(30%程度)などをもとに、授業内容の理解度および応用力という観点から評価する。						
【履修要件等】 授業では過去から現在までの日本の商業アニメーションの重要な作品に触れる機会を持ちたい。受講生は、日頃からアニメーションやマンガ等のコンテンツ作品に関心を持って接することが望ましい。						

区 分	専門応用科目ーメディア文化科目	担当教員	鵜根 弘行			
授業科目	ゲーム文化論					授業形態
英 訳	Cultural Theory of Games					単独
配当年次	2年次	前期	必選別	選択	単位数	2単位
【授業の目的】 現在市場に流通しているゲームについて体系的に分類し、特徴を理解することを目的とする。						
【授業の到達目標】 コンピュータやネットワークの発達に伴い、ゲーム性がどのように変化していったのかを理解する。さらにゲームのテーマを強調するための演出やインタフェースの工夫について理解する。						
【授業の概要】 市場に出回っているゲームは、システムの違いによって分類される。この授業ではそれぞれのゲームシステムがプレイヤーのニーズに合わせてどのように発展してきたのかに焦点を合わせた講義を行う。						
【準備学習(予習・復習)】 講義終了時に出題する課題は予習・復習を目的の一つとしているので、必ず提出すること。また、講義前には授業計画に示した分野のゲームについて調べておくこと。						
【授業計画】 第 1回 ゲーム全般に関する概説 第 2回 シューティングゲーム概説(1) 第 3回 シューティングゲーム概説(2) 第 4回 シューティングゲーム概説(3) 第 5回 ロールプレイングゲーム概説(1) 第 6回 ロールプレイングゲーム概説(2) 第 7回 ロールプレイングゲーム概説(3) 第 8回 アドベンチャーゲーム概説(1) 第 9回 アドベンチャーゲーム概説(2) 第10回 アドベンチャーゲーム概説(3) 第11回 その他のゲームに関する概説 (パズル) 第12回 その他のゲームに関する概説 (体感ゲーム) 第13回 その他のゲームに関する概説 (補足) 第14回 ネットワークゲームに関する概説 第15回 まとめ ※期末試験を実施します。また、出題した課題は次回の講義で解説を行います。						
【テキスト】 なし						
【参考書・参考資料等】 必要に応じて資料を配布する。						
【成績評価の方法等】 期末試験 (80%) , 小テスト (20%) で評価する。						
【履修要件等】 なし						

区 分	専門応用科目ーメディア文化科目	担当教員	谷口 重徳			
授業科目	コミュニケーション文化論					授業形態
英 訳	Invitation to Media and Cultural Studies					講義
配当年次	2 年次	後期	必選別	選択	単位数	2 単位
【授業の目的】 この授業では、私たちの対面的コミュニケーションに注目しながら、現代社会に生きる私たちの現実感覚や社会意識の特徴を探求することを目的とする。						
【授業の到達目標】 社会的コミュニケーション論、メディア論の基本的概念について学修し、基本的な知識を身につける。						
【授業の概要】 本授業では、人びとの対面的なコミュニケーションの諸相を手がかりにししながら、人びとの社会関係や社会意識をどのように編成しているのかを検討する。授業は講義形式で行う。						
【準備学習(予習・復習)】 ノート・配付プリントを整理し授業内容を理解しておくこと。						
【授業計画】 第 1 回 ガイダンス 第 2 回 コミュニケーションと「わたし」の意識 第 3 回 コミュニケーションと「他者」 第 4 回 コミュニケーションの病 (1) 第 5 回 コミュニケーションの病 (2) 第 6 回 「嗜癖」と共依存 第 7 回 親密性の変容 第 8 回 「感情」と社会 第 9 回 「記憶」という経験 第 10 回 行為と演技 第 11 回 コミュニケーションと現実感覚 第 12 回 社会的ネットワーク 第 13 回 現代社会におけるコミュニケーションの特徴 第 14 回 文化研究と社会学 第 15 回 まとめ						
【テキスト】 特に指定しない。						
【参考書・参考資料等】 野沢慎司 編・監訳『リーディングスネットワーク論：家族・コミュニティ・社会関係資本』勁草書房、2006年。						
【成績評価の方法等】 期末レポート(70%程度)、授業中の小レポート(30%程度)などをもとに、授業内容の理解度および応用力という観点から評価する。						
【履修要件等】 人間のコミュニケーションについてやや抽象度の高い内容になる。						

区 分	専門応用科目ーメディア文化科目	担当教員	谷口 重徳		
授業科目	デザイン・プロデュース論			授業形態	
英 訳	Design Producing			単独	
配当年次	3 年次 前期	必選別	選択	単位数	2 単位
【授業の目的】 コンテンツ・デザインをおこなう時に必要なプロデュース力の基礎を修得することを目的にしています。アクティブラーニングの要素を取り入れ、各地域の具体的事例を題材に取り上げます。					
【授業の到達目標】 キャラクターやポスター、パッケージなどをデザインする際に必要な企画・制作・発表という過程についての基礎知識を修得することを目指します。					
【授業の概要】 授業の前半ではデザインに必要な企画・制作・発表の過程について、各地の事例を基に解説を行います。授業の後半では、ワークショップ形式を取り入れ、受講生同士による企画案のグループ討議、グループ発表をおこないます。					
【準備学習(予習・復習)】 授業で紹介した事例についての情報を整理してください。また、課題を必ずおこなってください。					
【授業計画】 第 1 回 ガイダンス 第 2 回 プロデュースとは何か 第 3 回 アート・マネジメント 第 4 回 作品・人間・社会 第 5 回 文化と市場 (マーケット) 第 6 回 文化と地域振興 第 7 回 キャラクターのプロデュース (1) 第 8 回 キャラクターのプロデュース (2) 第 9 回 キャラクターのプロデュース (3) 第 10 回 グッズのプロデュース (1) 第 11 回 グッズのプロデュース (2) 第 12 回 イベントのプロデュース (1) 第 13 回 イベントのプロデュース (2) 第 14 回 イベントのプロデュース (3) 第 15 回 まとめ					
【テキスト】 特に定めません。					
【参考書・参考資料等】 小林真理ほか編著『アーツ・マネジメント概論 三訂版』(文化とまちづくり叢書)、水曜社、2009年。					
【成績評価の方法等】 期末レポート (70%)、ワークショップでの課題レポート (30%) から評価します。					
【履修要件等】 ワークショップ等でのグループ討議で積極的に発言してください。					

区 分	専門科目群 -メディア文化科目	担当教員	趙 領逸		
授業科目	セルフ・マーケティング				授業形態
英 訳	Self-Marketing				単独
配当年次	3年次 後期	必選別	選択	単位数	2単位
【授業の目的】 マーケティングプロセスとユーザーの評価手法、分析方法、考察の仕方を学びセルフ・マーケティングに繋げる方法を学ぶ。					
【授業の到達目標】 <ul style="list-style-type: none"> 多様な分野及びユーザーの観点を理解し、自分とアピールポイントを探り出す。 デザインマーケティングに基づく計画、分析、評価方法について理解する 					
【授業の概要】 ユーザーの主観的評価の特徴を理解するために要求される内容と方法についてデザイン研究および実践的成果を学ぶ。特にデザインマーケティングの現場で使われている評価手法、分析方法、考察の仕方を学び、デザイン評価手法における適切な方法に関してディスカッションを通じ理論と実習を併用しながら授業を行うことで、効果的なアピール方法を学ぶ。					
【準備学習(予習・復習)】 前回の授業内容をよく理解しておくこと。授業の中で与えられた課題を行い、不明点は質問すること。					
【授業計画】 第 1回 ガイダンス 授業の概要説明とイントロダクション 第 2回 マーケティングとデザインの概要 第 3回 デザインの役割としての「共感」の理解 第 4回 デザイン評価の実例 第 5回 プレゼンテーションデザインの基本 第 6回 素材加工の技術 (写真、画像) 第 7回 Keynote プレゼンテーションの理解 1 第 8回 Keynote プレゼンテーションの理解 2 第 9回 コミュニケーション手法とメディアの選択 第10回 コミュニケーション戦略の立案と効果測定 第11回 エディトリアルデザインの技術 第12回 ポートフォリオ制作のための基礎知識 第13回 ポートフォリオの制作 1 第14回 ポートフォリオの制作 2 第15回 ポートフォリオの発表及び講評会					
【テキスト】 適宜プリント及びPDFデータを配布する。					
【参考書・参考資料等】 必要に応じて指示。また、参考になる書籍や映像などは随時紹介していく。					
【成績評価の方法等】 授業中の課題及び最終発表 (70%)、積極的な授業への取り組み (30%) で総合的に評価する。					
【履修要件等】					

区 分	専門応用科目ーメディア文化科目	担当教員	高木 尚光		
授業科目	情報社会と倫理				授業形態
英 訳	Information Society and Ethics				単独
配当年次	3年次 前期	必選別	選択	単位数	2単位
【授業の目的】 豊かな情報社会を育て上げるために、情報社会の持つ問題点をより深く認識する必要がある。特に、情報社会に積極的に関わる者の倫理観は健全な情報化社会形成のために不可欠である。本講義を通して情報社会に積極的に関わる者として身に付けておかなければならない倫理観を修得する。					
【授業の到達目標】 情報社会に関わる者として身に付けておかなければならない基礎知識を修得し、さらにその基礎知識による応用力を身につける。					
【授業の概要】 関連分野のトピックス、情報教育学会などの資料などを参考にして講義を進める。トピックスの重要度によっては授業計画の一部を変更することがある。講義をベースとするが、いくつかの課題については、個々に学修、調査などで内容を深め、レポートにまとめる。					
【準備学習(予習・復習)】 前回の授業内容をよく理解しておくこと、不明点は質問すること。					
【授業計画】 第 1回 講義の進め方と学修目標の提示 第 2回 情報社会とインターネット (1) インターネットと情報の特性 第 3回 情報社会とインターネット (2) メディア、インターネットとリテラシー 第 4回 個人情報 (1) 個人情報とプライバシー 第 5回 個人情報 (2) 個人情報の保護 第 6回 知的財産権 (1) 知的財産権の保護と侵害 第 7回 知的財産権 (2) 著作物の利用と関連する権利 第 8回 インターネットと生活 第 9回 インターネットとビジネス 第10回 インターネットと教育 第11回 インターネットとコミュニケーション 第12回 情報社会とセキュリティ 第13回 情報社会と犯罪 第14回 情報社会の目標 第15回 まとめ					
【テキスト】 適宜、資料を配付する。					
【参考書・参考資料等】 ・情報教育学会、情報倫理教育研究グループ編著、「インターネットの光と影」、(北大路書房) ・劉継生、木村富美子、「はじめて学ぶ情報社会」、(昭和堂)					
【成績評価の方法等】 期末試験(80%)、授業中の課題(20%)の総合評価とする。					
【履修要件等】					

区 分	専門応用科目ーメディア文化科目	担当教員	高木 尚光		
授業科目	情報社会論				授業形態
英 訳	Information Society Theory				単独
配当年次	3年次 後期	必選別	選択	単位数	2単位
【授業の目的】 現在の情報社会においてインターネットに代表される情報通信技術の基本的概念の重要性を理解することと、生活の中での情報通信技術によるコミュニケーションにおいて、知的財産権の保護・コンピュータ犯罪の回避・セキュリティの意識・個人情報の保護の重要性を理解する。					
【授業の到達目標】 情報収集・コミュニケーションツールとしてのインターネットの重要性を学習し、問題点も理解する。					
【授業の概要】 情報社会のいわゆる「影」にあたる関連する事例に基づいて、コミュニケーションにおける知的財産権の保護・コンピュータ犯罪の回避・セキュリティの意識・個人情報の保護などの重要性を認識する形態で授業を進める。また、サイバー犯罪など新たな犯罪の発生に伴い、新たに成立した法律や改正された従来の法律についても概説する。					
【準備学習(予習・復習)】 前回の授業内容をよく理解しておくこと、不明点は質問すること。					
【授業計画】 第 1 回 情報の概念 第 2 回 情報の活用と発信 第 3 回 情報の管理とセキュリティ 第 4 回 情報とメディア 第 5 回 情報通信ネットワーク (1) インターネットの構造 第 6 回 情報通信ネットワーク (2) ネットワーク上の情報共有 第 7 回 情報のデジタル表現 第 8 回 中間まとめ 第 9 回 セキュリティを守る技術 第10回 情報伝達の多様化と社会の変化 (1) コミュニケーションの変遷 第11回 情報伝達の多様化と社会の変化 (2) 情報伝達の多様化 第12回 情報社会における知的財産権 第13回 情報社会がもたらす影響 第14回 情報社会における個人の責任 第15回 まとめ					
【テキスト】 適宜、資料を配付する。					
【参考書・参考資料等】 ・劉継生、木村富美子、「はじめて学ぶ情報社会」、(昭和堂) ・岡田正、高橋参吉、藤原正敏 編、「ネットワーク社会における情報の活用と技術 改訂版」、(実教出版)					
【成績評価の方法等】 期末試験(80%)、授業中の課題(20%)の総合評価とする。					

【履修要件等】