

授業科目名	デジタルコンテンツマネジメント論(DCM)と技術経営論(MOT)		大学名	宇都宮共和大学、作新学院大学、帝京大学宇都宮キャンパス、文星芸術大学																																																												
科目区分	VU連携講座		開講時期	2024 年 12 月 26 日 (第 1 回～第 3 回): 宇都宮共和大学 2025 年 2 月 4 日 (第 4 回～第 6 回): 宇都宮共和大学 2025 年 2 月 5 日 (第 7 回～第 9 回): 文星芸術大学 2025 年 2 月 6 日 (第 10 回～第 12 回): 帝京大学 宇都宮キャンパス 2025 年 2 月 7 日 (第 13 回～第 15 回): 作新学院大学																																																												
学部・学科等	4 大学連携講座		曜日	上記のとおり																																																												
必修・選択区分			時限(時間)	1～3 時限 (9 時～14 時 30 分)																																																												
標準対象年次	2、3 年次		授業形態	講義																																																												
単位数	2 単位		授業会場	授業計画のとおり																																																												
担当教員名	4 大学連携講座(責任者: 作新学院大学 春日正男)																																																															
電話番号(代表者)	028-670-3731		e-mail	skkasuga@sakushin-u.ac.jp																																																												
オフィスアワー	特に設けず, e-mail や電話で予約を取ってから, 質問や相談に応じる。 [研究室(訪問先)] 作新学院大学 中央研究棟 331 号室																																																															
授業の概要	<授業の目標及びねらい> 市内の 4 大学が保有する特徴的な学術分野を連携し、宇都宮市の協力を得て、文化創造都市としての宇都宮の発展を目指し、必要な知識とスキルを学びます。中心となるデジタル技術をベースに、文化を拓く様々なデジタルコンテンツ(DC)を知り、必要となるコンテンツ知識の習得、制作手法を経験します。さらに、クリエイティブなプロダクトやサービスを創造する方法を学びます。到達目標として、経済活性化によるビジネスを興し、まちを創り、コンテンツを利活用した豊かな市民生活を実現する知見を身につけます。 <前提とする知識・経験> 授業時に指示するので、指定された資料に事前に目を通しておいください。適宜レポートなどを課すので、授業時にしっかりと学習し、プレゼンテーションが確実に実施できるよう、事前の準備を望みます。 <授業の具体的な進め方> 先端のデジタル技術をベースに、それが生み出す様々な DC とその効用を知り、これをマネジメントすることにより、産業や文化へのイノベーションを創る方法論を学びます。まず、デジタルコンテンツの知識習得、利活用の検討を行う。つぎに、文化的価値を有する資源としてのアニメ、漫画などの芸術的資源の知識を学修し、創作、蓄積、保存について学びます。高付加価値なコンテンツを活用したビジネス展開、市民生活向上に役立つ利用などの視点から、体系的にデジタルコンテンツマネジメント(DCM)を学びます。これらの知識をもとに自分で考え、コミュニケーション力を向上させるグループディスカッションを行い、他人の優れた考え方を学び、最終的に自分で思考し、それを効果的に訴求するためのプレゼンテーション能力を磨きます。 <授業計画> <table><tr><th>回</th><th>種類</th><th>内容</th><th>会場</th><th>教員</th></tr><tr><td>第 1 回</td><td>ガイダンス</td><td>DCM による創造都市創生の目的と効果</td><td rowspan="6">共和</td><td rowspan="3">作新</td></tr><tr><td>第 2 回</td><td>知識修得</td><td>先端的情報通信技術(ICT)が担う DC の役割とその効用</td></tr><tr><td>第 3 回</td><td>知識修得</td><td>先端的 ICT が拓く DC による創造都市創生への期待(仮題 i)</td></tr><tr><td>第 4 回</td><td>知識修得</td><td>デジタルが社会を変える? DX について考えてみよう(仮題)</td><td rowspan="3">共和</td></tr><tr><td>第 5 回</td><td>知識修得</td><td>地域課題解決・魅力創出のためのオープンデータ活用</td></tr><tr><td>第 6 回</td><td>表現力学修</td><td>テキストマイニングによる文字データの利活用</td></tr><tr><td>第 7 回</td><td>知識修得</td><td>デジタルコンテンツとクリエイティブアーツ概論</td><td rowspan="3">文星</td><td rowspan="3">文星</td></tr><tr><td>第 8 回</td><td>実践演習</td><td>デジタルコンテンツの制作 1</td></tr><tr><td>第 9 回</td><td>表現力学修</td><td>デジタルコンテンツの制作 2 と学修成果のプレゼンテーション</td></tr><tr><td>第 10 回</td><td>実践確認</td><td>デジタルコンテンツとクリエイティブアーツ</td><td rowspan="3">帝京</td><td rowspan="3">帝京</td></tr><tr><td>第 11 回</td><td>実践確認</td><td>デジタルコンテンツとクリエイティブアーツ</td></tr><tr><td>第 12 回</td><td>表現力学修</td><td>学修成果のプレゼンテーション</td></tr><tr><td>第 13 回</td><td>知識修得</td><td>デジタルコンテンツのビジネス展開</td><td rowspan="3">作新</td><td rowspan="3">作新</td></tr><tr><td>第 14 回</td><td>学修確認</td><td>グループディスカッションと課題レポート</td></tr><tr><td>第 15 回</td><td>表現力学修</td><td>総括・ビジネス展開応用の学修成果のプレゼンテーション</td></tr></table> ※会場及び教員の列に示された文字は、それぞれ共和＝宇都宮共和大学、作新＝作新学院大学、文星＝文星芸術大学、帝京＝帝京大学宇都宮キャンパス、市共＝宇都宮市と宇都宮共和大学、を示している。 <教科書・参考書・教材と入手方法> 特にありません。ただし、授業中に開示することがあります。 <成績評価法> 3 分 2 以上の出席を必須。各論における知識を深めるためのレポートの記述(30%)、グループディスカッション(30%)、プレゼンテーション(40%)とし、この内容により総合的に評価します。 <教員からのメッセージ> この授業はデータや資料を見ながら自分で考え、また資料の追加調査を期待します。特に、グループディスカッションにより他人の意見も参考に、自分で考察して作文し、さらにこれを分り易く発表する方法を学びます。この過程を通じ、大学の連携による多くの学生諸君が友達を知り、交流を図るきっかけを作ることも期待します。					回	種類	内容	会場	教員	第 1 回	ガイダンス	DCM による創造都市創生の目的と効果	共和	作新	第 2 回	知識修得	先端的情報通信技術(ICT)が担う DC の役割とその効用	第 3 回	知識修得	先端的 ICT が拓く DC による創造都市創生への期待(仮題 i)	第 4 回	知識修得	デジタルが社会を変える? DX について考えてみよう(仮題)	共和	第 5 回	知識修得	地域課題解決・魅力創出のためのオープンデータ活用	第 6 回	表現力学修	テキストマイニングによる文字データの利活用	第 7 回	知識修得	デジタルコンテンツとクリエイティブアーツ概論	文星	文星	第 8 回	実践演習	デジタルコンテンツの制作 1	第 9 回	表現力学修	デジタルコンテンツの制作 2 と学修成果のプレゼンテーション	第 10 回	実践確認	デジタルコンテンツとクリエイティブアーツ	帝京	帝京	第 11 回	実践確認	デジタルコンテンツとクリエイティブアーツ	第 12 回	表現力学修	学修成果のプレゼンテーション	第 13 回	知識修得	デジタルコンテンツのビジネス展開	作新	作新	第 14 回	学修確認	グループディスカッションと課題レポート	第 15 回	表現力学修	総括・ビジネス展開応用の学修成果のプレゼンテーション
	回	種類	内容	会場	教員																																																											
	第 1 回	ガイダンス	DCM による創造都市創生の目的と効果	共和	作新																																																											
	第 2 回	知識修得	先端的情報通信技術(ICT)が担う DC の役割とその効用																																																													
	第 3 回	知識修得	先端的 ICT が拓く DC による創造都市創生への期待(仮題 i)																																																													
	第 4 回	知識修得	デジタルが社会を変える? DX について考えてみよう(仮題)		共和																																																											
	第 5 回	知識修得	地域課題解決・魅力創出のためのオープンデータ活用																																																													
	第 6 回	表現力学修	テキストマイニングによる文字データの利活用																																																													
	第 7 回	知識修得	デジタルコンテンツとクリエイティブアーツ概論	文星	文星																																																											
	第 8 回	実践演習	デジタルコンテンツの制作 1																																																													
第 9 回	表現力学修	デジタルコンテンツの制作 2 と学修成果のプレゼンテーション																																																														
第 10 回	実践確認	デジタルコンテンツとクリエイティブアーツ	帝京	帝京																																																												
第 11 回	実践確認	デジタルコンテンツとクリエイティブアーツ																																																														
第 12 回	表現力学修	学修成果のプレゼンテーション																																																														
第 13 回	知識修得	デジタルコンテンツのビジネス展開	作新	作新																																																												
第 14 回	学修確認	グループディスカッションと課題レポート																																																														
第 15 回	表現力学修	総括・ビジネス展開応用の学修成果のプレゼンテーション																																																														