

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	2026年12月と2027年2月予定  宇都宮共和大学 文星芸術大学 帝京大学宇都宮キャンパス 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(代表者名)	028-670-3731	e-mailアドレス	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	<p>&lt;授業の目標及びねらい&gt; 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。</p> <p>&lt;前提とする知識・経験&gt; 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。</p> <p>&lt;授業の具体的な進め方&gt; 先端的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。</p> <p>&lt;授業計画&gt;※会場及び担当教員は予定</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>回</th> <th>種類</th> <th>内容</th> <th>会場</th> <th>教員</th> </tr> </thead> <tbody> <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> <td rowspan="3">共和</td> <td rowspan="3">市共</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</td> <td rowspan="3">共和</td> <td rowspan="3">共和</td> </tr> <tr> <td>第4回</td> <td>知識修得</td> <td>ICT社会をリードする宇都宮市における情報化施策</td> </tr> <tr> <td>第5回</td> <td>知識修得</td> <td>オープンデータ活用による市民生活・コミュニティの活性化</td> </tr> <tr> <td>第6回</td> <td>表現力学修</td> <td>地理情報システム(GIS)によるデジタルマップの作成</td> <td rowspan="3">文星</td> <td rowspan="3">文星</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> </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> <td rowspan="3">帝京</td> <td rowspan="3">帝京</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> </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> <td rowspan="3">作新</td> <td rowspan="3">作新</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> </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> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>※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。</p> <p>&lt;教科書・参考書・教材と入手方法&gt; 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。</p> <p>&lt;成績評価法&gt; 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。</p> <p>&lt;教員からのメッセージ&gt; 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期待します。</p>			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	共和	市共	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	共和	共和	第4回	知識修得	ICT社会をリードする宇都宮市における情報化施策	第5回	知識修得	オープンデータ活用による市民生活・コミュニティの活性化	第6回	表現力学修	地理情報システム(GIS)によるデジタルマップの作成	文星	文星	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	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	帝京	帝京	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	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	作新	作新	第13回	知識修得	デジタルコンテンツのビジネス展開	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			共和	市共																																																													
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					共和	共和																																																											
第4回	知識修得	ICT社会をリードする宇都宮市における情報化施策																																																																	
第5回	知識修得	オープンデータ活用による市民生活・コミュニティの活性化																																																																	
第6回	表現力学修	地理情報システム(GIS)によるデジタルマップの作成		文星	文星																																																														
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																																																																	
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	帝京	帝京																																																															
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																																																																	
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	作新	作新																																																															
第13回	知識修得	デジタルコンテンツのビジネス展開																																																																	
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																																																																	

