

奈良工業高等専門学校		開講年度	平成31年度 (2019年度)		授業科目	情報工学基礎論	
科目基礎情報							
科目番号	0039		科目区分		専門 / 選択		
授業形態	講義		単位の種別と単位数		学修単位: 2		
開設学科	システム創成工学専攻 (情報システムコース)		対象学年		専2		
開設期	前期		週時間数		2		
教科書/教材	なし						
担当教員	山口 智浩						
到達目標							
1. ソーシャルネットワークの要素技術についてわかりやすく資料にまとめ、説明することができる。 2. ソーシャルネットワークに関する内容について、疑問点を述べ、討議することができる。							
ルーブリック							
	理想的な到達レベルの目安		標準的な到達レベルの目安		未到達レベルの目安		
評価項目1	ソーシャルネットワークの要素技術の基本的な内容および最近の応用例などの発展的内容についてわかりやすく資料にまとめ、説明することができる。		ソーシャルネットワークの要素技術の基本的な内容についてわかりやすく資料にまとめ、説明することができる。		ソーシャルネットワークの要素技術の基本的な内容についてわかりやすく資料にまとめ、説明することができない。		
評価項目2	ソーシャルネットワークの要素技術に関する基本的内容および発展的な内容について、疑問点を述べ、討議することができる。		ソーシャルネットワークの要素技術に関する基本的内容について、疑問点を述べ、討議することができる。		ソーシャルネットワークの要素技術に関する基本的内容について、疑問点を述べ、討議することができない。		
学科の到達目標項目との関係							
JABEE基準 (d-2a) JABEE基準 (d-2b) システム創成工学教育プログラム学習・教育目標 D-1							
教育方法等							
概要	インターネット上でのソーシャルネットワークは私たちの日常生活に広がるだけでなく、現代社会のインフラ（基盤）を支える最も重要な技術のひとつとなりつつある。IT産業に限らず、各種業界においてソーシャルネットワークの活用技術が広まってきている。本講義では、今後の産業社会における社会基盤としてのソーシャルネットワークの役割や価値について、業界のビジネスモデル、具体的な事例と照らし合わせつつ考え、課題の発見から技術の開発、システムの設計について学ぶ。						
授業の進め方・方法	ソーシャルネットワークの活用技術として、まず前提となるWeb 2.0 の特徴と要素技術について説明する。受講者はソーシャルゲーム型ビジネスモデルおよびゲーミフィケーションについて、事例、今後の可能性と主要な問題点についてプレゼン発表を行い、議論に参加する。						
注意点	教科書は使用しない。各自ノートを作成すること。プレゼン発表、議論には積極的に参加すること。 〔補助教材・参考書〕池田, 山崎, 次世代共創マーケティング, SB Creative., 2014 深田 浩嗣, ソーシャルゲームはなぜハマるのか, ゲーミフィケーションが変える顧客満足, 2011 長尾, 清水, 「仕事のゲーム化」でやる気モードに変える 経営に活かすゲーミフィケーションの考え方と実践事例, 2013 ボッツマン, シェア, 共有からビジネスを生み出す新戦略, 2010 ピンク, モチベーション3.0, 持続する「やる気」をいかに引き出すか, 2010 コトラー, コトラーのマーケティング3.0, 2010						
学修単位の履修上の注意							
授業計画							
		週	授業内容		週ごとの到達目標		
前期	1stQ	1週	ソーシャルメディアの発展の歴史		ソーシャルメディアの発展の歴史について説明することができる。		
		2週	Web2.0ミームマップ		Web2.0ミームマップについて説明することができる。		
		3週	Web2.0以降のソーシャルメディア		Web2.0以降のソーシャルメディアについて説明することができる。		
		4週	ソーシャルメディアの応用		ソーシャルメディアの応用について説明することができる。		
		5週	ソーシャルメディアのサービス連携		ソーシャルメディアのサービス連携について説明することができる。		
		6週	ソーシャルメディアの今後		ソーシャルメディアの今後について説明することができる。		
		7週	ソーシャルゲームの歴史		ソーシャルゲームの歴史について説明することができる。		
		8週	ソーシャルゲームの基本的枠組み		ソーシャルゲームの基本的枠組みについて説明することができる。		
	2ndQ	9週	ソーシャルゲームでのプレイヤーの分類		ソーシャルゲームでのプレイヤーの分類について説明することができる。		
		10週	ソーシャルゲームでの目標設計		ソーシャルゲームでの目標設計について説明することができる。		
		11週	ゲーミフィケーションの4条件		ゲーミフィケーションの4条件について説明することができる。		
		12週	ゲーミフィケーションフレームワーク		ゲーミフィケーションフレームワークについて説明することができる。		
		13週	動機付け, 自己決定理論		動機付け, 自己決定理論について説明することができる。		
		14週	プレイサイクルデザイン		プレイサイクルデザインについて説明することができる。		
		15週	まとめ		評価結果を見直し, 理解が不十分な点を解消する。		
		16週	学年末テスト		実施しない		

モデルコアカリキュラムの学習内容と到達目標							
分類	分野	学習内容	学習内容の到達目標			到達レベル	授業週
評価割合							
	試験	発表	相互評価	態度	ポートフォリオ	その他	合計
総合評価割合	0	40	0	0	60	0	100
基礎的能力	0	20	0	0	30	0	50
専門的能力	0	15	0	0	25	0	40
分野横断的能力	0	5	0	0	5	0	10