

奈良工業高等専門学校		開講年度	令和04年度 (2022年度)	授業科目	情報工学基礎論
科目基礎情報					
科目番号	0041		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・IT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・IT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・IT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・IT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・IT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・ITの要素技術に関する基本的小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・ITの要素技術に関する基本的な内容について、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・ITの要素技術に関する基本的な内容について、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・IT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・ITの活用技術が広まってきた。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・IT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・IT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IT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	・事前学習・・・あらかじめ講義内容に該当する部分のテキスト(補助教材)を読み、理解できるところ、理解できないところを明らかにしておく。授業中に質問、議論できるように教科書の下読みをしておいてください。質問したい内容をあらかじめ下書きしておく。遠隔授業時にチャットで質問投稿しやすくなります。 ・事後展開学習・・・講義内容について本人が質問した内容とそれへの回答、質問しなかった内容等をまとめて毎回の授業アンケートformsに記入し、授業当日の17時までに365forms回答として提出する。 ----- 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、清永、「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 ポッツマン、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				
学修単位の履修上の注意					
1. 担当範囲の自学自習部分の評価 (1) 発表(20%)：担当範囲のプレゼン(説明)の評価 担当範囲のプレゼン発表による説明の良(わかりやすさ、説明の量、説明の質それぞれの適切さ)について評価する。 (2) ポートフォリオ(40%)：課題レポートによる評価 担当範囲について各自で自学自習した内容をpower pointスライドにまとめて、課題レポートして提出された内容の評価する。 2. 担当範囲以外の自学自習部分の評価 (3) その他(40%)：毎回の授業後のQ&Aシートによる評価 本人以外の発表内容について、本人の質問の有無、質問・議論した場合にはその内容とそれに対する発表者、教員からの回答をQ&Aシートに毎回記入し、授業後に提出されたものを評価する。					
授業の属性・履修上の区分					
☐ アクティブラーニング		☐ ICT 利用		☐ 遠隔授業対応	
		☐ 実務経験のある教員による授業			
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	20	0	0	40	40	100
基礎的能力	0	10	0	0	20	10	40
専門的能力	0	10	0	0	20	30	60