

コンテンツ形成手法論

Design of Digital Content

3学期 木曜日 3・4時限 講義室：7B106				
担当教員	西岡貞一	研究室		オフィス7-
科目の概要	本講義では“コンテンツ”とは何かについて産業的な視点から議論をすすめます。コンテンツを俯瞰的に理解するために、具体的な事例をもとにコンテンツのプロダクション・ワークフロを概説します。映画、テレビ、ゲームに続く新しいコンテンツの創造に向けて先端的な技術のエッセンスを講義します。			
授業予定	<ol style="list-style-type: none">コンテンツを定義する<ol style="list-style-type: none">文化としてのコンテンツ産業としてのコンテンツコンテンツ産業<ol style="list-style-type: none">映画、放送、出版他コンテンツの新しい技術 (Emerging Technology)<ol style="list-style-type: none">バーチャルリアリティ、ウェアブルコンピューティングユビキタスコンピュータ、RFID を利用した空間型サービスコンテンツの製作<ol style="list-style-type: none">コンテンツのワークフロープロデューサーの仕事コンテンツの未来			
達成目標	コンテンツ産業の可能性や課題を理解する。 コンテンツを企画開発する力、ビジネスを提案できる能力を身につける。			
評価の方法	講義中の発表と複数回のレポートにより総合評価します。			
教科書または参考書	講義資料は随時配布します。			
テレビ会議システムの利用	無			
その他				