

ネットワーク社会と行動	履修年次	2	
	単位	2	
小田 実	配当期	前	
	授業方法	講義 / On-D	
授業の内容			
<p>[授業の概要]</p> <p>本授業では、まずネットワーク「コミュニティ」という概念の正しい理解から入る。インターネットによる変革をまとめた概念である「WEB2.0」を、Global で最も成功しているエンターテインメントの事例を中心に理解する。さらにその「WEB2.0」によりビジネスが劇的に変化した最新のケーススタディを通じて、インターネットのビジネス活用とは何かについても学ぶ。テレビ・新聞等の既存メディアの情報に加え、インターネットから得られる情報も含めた総合判断を行う「メディアリテラシー」について、出来るだけ最新のケーススタディを中心にその重要性を考えて行く。知識を得るのではなく、これから自分が関与して行く社会現象に積極的に興味を持ち、自ら情報収集・分析できる態度を身に付ける。</p>			
この科目の到達目標			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・社会現象に強い関心を持ち、情報を収集・分析できる。</li> <li>・ネットワーク社会の特徴や可能性を理解できる。</li> <li>・ネットワーク社会で起こっている諸現象に対して、自分なりの意見を持ち表現できる。</li> </ul>			
成績評価の方法			
授業出席、授業外学習、小テスト、提出課題により総合的に判断する。			
週	授業項目	週	授業項目
1	オリエンテーションガイダンス	8	ネットワーク社会のビジネス発想法
2	ネットワークの構成要素	9	ネットワーク社会のビジネス事例分析
3	コミュニティ	10	メディアリテラシーの基礎
4	ネットワークの今までと「これから」	11	メディアリテラシーを理解するために
5	WEB2.0 とエンターテインメントへの影響	12	メディアリテラシーの最新事例
6	WEB2.0 とエンターテインメントの事例	13	メディアリテラシーの Global 研究事例
7	WEB2.0 とは	14	ネットワーク社会とは？