

<p style="text-align: center;"><b>基盤システム学</b> (Social Infrastructure Network)</p>	<p style="text-align: center;"><b>2 年・後期・2 単位・選択</b> <b>電子情報工学専攻</b> <b>担当 山口 智浩</b></p>	
	<p style="text-align: center;">〔システム創成工学教育プログラム 学習・教育目標〕 D-1 (70%), B-2 (30%)</p>	<p style="text-align: center;">〔JABEE 基準〕 d-2a, c</p>
<p>〔講義の目的〕 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。</p>		
<p>〔講義の概要〕 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し、(1) ソーシャルゲーム型ビジネスモデル、(2) コネクト型企業について講義を行う。受講者は事例、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。</p>		
<p>〔履修上の留意点〕 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。</p>		
<p>〔到達目標〕 社会基盤を支えるソーシャルネットワークとその要素技術について理解する。 課題の発見や設定、ソーシャルネットワーク技術の開発、社会への受容性や倫理について理解する。</p>		
<p>〔自己学習〕 担当範囲のプレゼン発表について、事前に調べて準備してください。</p>		
<p>〔評価方法〕特に定めない。 課題レポート 60% プレゼン発表 40% を総合して、評価する。定期試験は実施しない。</p>		
<p>〔教科書〕 〔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 ゲームフィクションが変える顧客満足，2011 Gray，コネクト-企業と顧客が相互接続された未来の働き方，2013 長尾，清永，「仕事のゲーム化」でやる気モードに変える 経営に活かすゲームフィクションの考え方と実践事例，2013</p>		
<p>〔関連科目〕 情報戦略システム，人工知能（情報工学科 5 年）</p>		

週数	講義項目	講義内容	自己評価*
1 週	ソーシャルメディア・共創マーケティング	ソーシャルメディアのこれまで, Web2.0 ミームマップ 双方向から共有へ, コミュニティ, 5つのメリット	
2 週	特別講義: コネクト型企業 1	キャリアアップセミナーを通じた 気づきと成長	
3 週	特別講義: コネクト型企業 1	キャリアアップセミナーを通じた 気づきと成長	
4 週	ソーシャルメディア	ソーシャルメディアの応用, サービス連携 モバイルインターネット普及, ソーシャルメディアの今後	
5 週	特別講義: コネクト型企業 2	キャリアアップセミナーを通じた 共創マーケティングの考え方	
6 週	特別講義: コネクト型企業 2	キャリアアップセミナーを通じた 共創マーケティングの考え方	
7 週	ソーシャルゲーム	ソーシャル性を実現するゲームの歴史 ソーシャルゲームの成り立ち	
8 週	ゲーミフィケーション フレームワーク 1	(タイプ*熟練度)によるプレイヤーの分類 目的, コンセプト, 目標設計	
9 週	特別講義: コネクト型企業 3	キャリアアップセミナー3 マーケティング 3.0(協働, 文化, スピリチュアル)	
10 週	特別講義: コネクト型企業 3	キャリアアップセミナー3 マーケティング 3.0(協働, 文化, スピリチュアル)	
11 週	仕事のゲーム化で やる気モードに変える	ゲーミフィケーションの4条件 楽しさとは何か? (フロー理論)	
12 週	「仕事のゲーム化」の フレームづくり	動機付けとは何か? (自己決定理論) マネジメントの見える化を実現するスコアカード	
13 週	ゲーミフィケーション フレームワーク 2	可視化とフィードバック ソーシャルアクションの効用, 分類	
14 週	ゲーミフィケーション フレームワーク 3	プレイサイクルデザイン サービス開始後の改善・運用	
15 週	まとめ	ゲーミフィケーションのデザイン	

\* 4 : 完全に理解した, 3 : ほぼ理解した, 2 : やや理解できた, 1 : ほとんど理解できなかった, 0 : まったく理解できなかった.  
(達成) (達成) (達成) (達成) (達成)