

愛知東邦大学 シラバス

開講年度(Year)	2024年度	開講期(Semester)	後期
授業科目名(Course name)	デジタルプレゼンテーション		
担当者(Instructors)	谷口 正博	配当年次(Dividend year)	2
単位数(Credits)	2	必修・選択(Required / selection)	選択
実務家教員科目(Pro teacher course)			

■授業の目的と概要(Course purpose/outline)

スライド資料を提示しながら身振り手振りで話す「プレゼンテーション」という技法について、その表現を歴史も含め振り返り、次代を見据えた形態を模索した上で各種デジタルメディアを駆使した表現手法と様々な情報伝達手法について学ぶ。

■授業形態・授業の方法(Class form)

授業形態(Class form)	講義
授業の方法(Class method)	講義・メディア横断型プレゼンテーション
当該科目と実務との関係(Relationship between course and practice)	メディア系コンテンツ制作会社において最新メディア表現演出を担当し、各種メディアへのコンテンツ制作経験を反映させた実践的な授業とする

■各回のテーマとその内容(Each theme and its contents)

回数(Num)	テーマ(Theme)	内容(Contents)	メディア区分(Media)
第1回	オリエンテーション	授業概要を説明	<input type="checkbox"/>
第2回	デジタルプレゼンテーション	その定義を行う。プレゼンテーションとの違いと効果的な演出などについて	<input type="checkbox"/>
第3回	演説・舞台発表演出	その過去において、対面での演説、講演、あるいは舞台発表から演劇、ダンスなどにもつながる要素からの考察。	<input type="checkbox"/>
第4回	言葉を使わない、資料を使わないプレゼンテーション	身振り手振りのジェスチャーや、言葉に頼らない演出表現。さらに目に見える視覚情報にも頼らないとすれば、何が可能か。	<input type="checkbox"/>
第5回	より多くの人へ、より遠くの人へ伝える	大規模会場の想定。大規模配信の想定。大人数による体験共有。	<input type="checkbox"/>
第6回	わかる人へ、限られた人へ伝える	限定的会場、配信の想定。よりニッチに、マニアックに届ける。	<input type="checkbox"/>
第7回	テレプレゼンス・テレイグジスタンス	遠隔プレゼンテーションの効果。コロナ禍で急拡大した双方向ビデオ通話(会議)について。	<input type="checkbox"/>
第8回	インターネット配信者(プレゼンター)	ブロガーからyoutuber、TikToker。SNS、インフルエンサーのプレゼンテーション要素について。	<input type="checkbox"/>
第9回	リモートワークにおけるプレゼンテーション①	双方向ビデオ会議における顔出し効果。そこに「居る」という感覚の提供。	<input type="checkbox"/>
第10回	リモートワークにおけるプレゼンテーション②	同一データアクセスと編集。データの提示ではなく「共有」(要PC)	<input type="checkbox"/>
第11回	XR(VR、AR)によるプレゼンテーション	メタバース(仮想空間)における各種プレゼンテーション事例。	<input type="checkbox"/>
第12回	メタバース活用プレゼンテーション①	共同作業可能なオープンワールド系ゲームなどXRサービス、既存インフラを活用しプレゼンテーションを計画。(要PC)	<input type="checkbox"/>
第13回	メタバース活用プレゼンテーション②	メタバース内プレゼンテーション設営。会場の設置、資料提示。(要PC)	<input type="checkbox"/>

第14回	メタバース活用プレゼンテーション③	メタバース内プレゼンテーション実施。 観客の配置動線、聴衆の体験。 (要PC)	<input type="checkbox"/>
第15回	これからのデジタルプレゼンテーション	情報を伝える手段の今後についての考察。まとめ。 (要PC)	<input type="checkbox"/>

■授業時間外学習（予習・復習）の内容(Preparation/review details)

予習として、次回授業について自身の経験などに関連した事例をイメージし、メモ、ノート、データとして記録する（2時間程度）復習として、毎回の授業内容を再確認の上、自分なりに実践練習をする。（2時間程度）特に授業後半のXRメタバース関連の内容については、ゲーム体験から学習的な分析を行うことを時間外学習として重視する。

■課題とフィードバックの方法(Assignments/feedback)

毎回の授業後に直接受け付ける 授業資料をオンラインで配布、課題提出の際もオンライン上で回答を行う

■授業の到達目標と評価基準(Course goals)

区分(Division)	DP区分(DP division)	内容(DP contents)
思考力・判断力・表現力	◆ 2021地域ビジネスDP2	各種プロモーション活動の基本となるプレゼンテーションについて、従来の対面形式によるスライド資料提示から、ICTを活用したオンライン配信など、テレワーク、リモートワークのビジネスシーンに柔軟に対応するスキルを修得する。

■成績評価(Evaluation method)

筆記試験(Written exam)	実技試験(Practical exam)	レポート試験(Report exam)	授業内試験 (in-class exam)	その他(Other)
			40%	60%

授業内試験等(具体的内容)(Specific contents)

プレゼンテーション用のコンテンツ制作と実際のプレゼンテーションについて、その過程と成果を総合評価する。「その他」の項目は課題としてのコンテンツ・データの調査・分析と、それらをまとめたレポート課題の成績評価となります。

■テキスト(Textbooks)

No. (No.)	テキスト名など(Text name)	ISBN(ISBN)
1	毎回の内容に沿った資料を、デジタルデータ形式を基本として配布します	
2		
3		
4		
5		

■参考図書(references books)

No. (No.)	テキスト名など(Text name)	ISBN(ISBN)
1	メタバース×リモートワーク×プレゼンテーション統合サービス「MetaLife」 https://metalife.co.jp/	
2		
3		
4		
5		