科目名	デジタルマーケティング１							年度	2025
英語科目名	Digital Marketing 1							学期	前期
学科・学年	スポーツ健康学科三年制 スポーツビジネスコース １年次	必／選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	千葉秀平（予定）	教員の実務経験		無	実務経験の職種		ITコンサルタント		

【科目の目的】

人と人との間に入り、人を繋げるコミュニケーション・ツールとしてのメディア。20世紀の間に大きな技術変化を遂げました。21世紀に入り本格的な情報化社会の到来と共にその役割は多岐にわたり、人の存在すらもメディアであると言われるようになってきました。21世紀の特色であるインターネット技術、デジタル技術は社会変化を起こし、社会における情報の有り様も大きく変化させました。情報によって私たちの生活やスポーツとの社会的な関係に大きな影響力を持ったメディアの理解を深める事を目的とします。

【科目の概要】

最新のデジタルテクノロジーを使った顧客とのエンゲージメント方法やコミュニケーション手法を学習します。人と人との間に入り、人を繋げるコミュニケーション・ツールとしてのメディア。20世紀の間に大きな技術変化を遂げました。21世紀に入り本格的な情報化社会の到来と共にその役割は多岐にわたり、人の存在すらもメディアであると言われるようになってきました。21世紀の特色であるインターネット技術、デジタル技術は社会変化を起こし、社会における情報の有り様も大きく変化させました。情報によって私たちの生活やスポーツとの社会的な関係に大きな影響力を持ったメディアの理解を深める事を目的とします。

【到達目標】

到達目標A：人間とメディアの歴史的関係の概要を理解
到達目標B：メディアの働き、コミュニケーションのパターンとメディアの関係の理解
到達目標C：メディアとスポーツの歴史的関係の理解、アナログ時代からデジタル時代への変化の理解
到達目標D：スポーツ活動のプロモーションやイベントを行う際のメディア活用の理解
到達目標E：デジタル化以降、現代社会に必要なメディア・リテラシー獲得への理解

【授業の注意点】

日常生活で当たり前のように触れているメディアに対する視点を変える事が必要になります。視点を変えるという事は意識を変えなければなりません。単なる批判、無責任な評論は思考の混乱を招くため、論理的、客観的にモノを見る目を養う事を重視します。授業中は集中してノートを取り、毎時間必ず「授業振り返りシート」を提出してください。授業時数の４分の３以上出席しない者は評価を受けることができません。□

評価基準＝ルーブリック

ルーブリック 評価	レベル３ 優れている		レベル２ ふつう		レベル１ 要努力
到達目標 A	人がメディアを使ってきた目的、手法の歴史的概要を理解する		人がメディアを使ってきた歴史のステップを理解出来る		人の歴史の中でのメディアの役割が理解できない
到達目標 B	コミュニケーションの概要とメディアの存在意味が理解出来る		コミュニケーションにおけるメディアのポジションイングが理解できる		コミュニケーションにおけるメディアの存在意味が理解できない
到達目標 C	明治時代からのメディアとスポーツの関りと発展、現在の変遷まで理解できる		メディアとスポーツ、両方が積極的に関わり発展したことが理解できる		メディアとスポーツの相互発展の理由が理解できない
到達目標 D	スポーツイベント等の情報発信時にメディアを戦略的に使う事が理解できる		スポーツイベント等の方法発信時に複数のメディアを使い分ける事が理解できる		スポーツイベント等の情報発信時のメディアの使い分けが分からない
到達目標 E	デジタル、インターネット時代におけるメディアとの接し方、管理の仕方が理解できる		デジタル、インターネット時代のメディア操作の怖さが理解できる		デジタル、インターネット時代のメディアの利便性しか理解できない

【教科書】

授業に必要な教材資料等については教員にて準備・配布する。参考書等を使用する場合には授業内にて指示する。□

【参考資料】

特になし

【成績の評価方法・評価基準】

学期末の課題レポート40%、毎時時間の授業振り返りシート30%、受講態度等30%。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名	デジタルマーケティング１	年度	2025
英語表記	Digital Marketing 1	学期	講義

回数	授業テーマ	各授業の目的		授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	授業ガイダンス	授業の概要、スポーツに関わるメディアと仕事の関係を知る	1	授業ガイダンス	授業の目的、目標、進行方法の理解	2	
			2	メディアと生活	私達の生活の中のメディアの役割の概要を理解する		
			3				
2	コミュニケーションの理解（１）	コミュニケーションと情報の関係を基本から学ぶ	1	コミュニケーション	コミュニケーションの基本構造の理解	2	
			2	アナログとデジタル	メディアは技術革新に敏感な事を理解する		
			3	大衆文化	第2次世界大戦後の日本の大衆文化とメディアの関りを知る		
3	コミュニケーションの理解（２）	現代コミュニケーション戦略の目的をリアルに知る	1	広報の基本	多くの人々に情報を伝える事の基本の理解	2	
			2	コミュニケーション	ビジネスの世界でのコミュニケーション戦略の概要を知る		
			3	スポーツ広告	スポーツ広告を気にして見る事の重要性を知る		
4	コミュニケーションの理解（３）	情報社会は広がり、コミュニケーションは多様化、専門化していることを知る	1	多種多様性	スポーツ領域でのコミュニケーション分類を理解する	2	
			2	メッセージ	スポーツの世界での色々なメッセージを理解する		
			3	専門化	情報が増える事でコアなファンが増える事を理解する		
5	スポーツとコミュニケーション(１)	スポーツの世界の中でのコミュニケーションを理解しながら、メディアの基本を考える	1	スポーツの世界の中で	スポーツを行っている時のメッセージの有り方を理解する	2	
			2	スポーツの世界の外へ	スポーツを行っている時のメッセージの有り方を理解する		
			3	プロモーション	プロモーションの基本構造を理解する		
6	スポーツとコミュニケーション(２)	コミュニケーション戦略はファン獲得だけではない。マスコミの世界と口コミの世界	1	メディアの捉え方	スポーツ自体をメディアとしてとらえる考え方を理解する	2	
			2	スポーツの魅力	情報発信する「スポーツの魅力」を理解する		
			3	日常生活の中で	日常生活の中でスポーツはどのようなポジションか理解する		
7	メディアの多様性（１）	情報化社会とメディアとテクノロジー。通信技術との関係を理解する	1	情報発信	現代社会における情報発信とメディアの構造を理解する	2	
			2	世界を認知する	私達はメディアを通して世界を認知する事を理解する		
			3	情報の価値	私達はメディアを通して世界を認知する事を理解する		
8	メディアの多様性（２）	新メディア・テクノロジーとしての「ゲーム」・e-Sportsとスポーツを比較する□	1	デジタル世界	私達はメディアを通して世界を認知する事を理解する	2	
			2	ゲーム	情報社会におけるゲームの力を理解する		
			3	e-Sports	新しいメディアとしてのe-Sportsを理解する		
9	メディアの歴史的理解(概論)	「メディアと人の生活」社会の中で価値を創造するメディア、どんな働きをしているか	1	マス・メディア	マス・メディアとスポーツの関係を理解する	2	
			2	価値創造	メディアはいかにしてスポーツに価値を見出したかを理解する		
			3	コンテンツ	コンテンツとしてのスポーツの側面を理解する		
10	メディアの歴史的理解（１）	原始時代の「声」から始まり、声と像が生まれ、文字が発明される大きな流れの理解	1	歴史的変遷	メディアと人の関係を理解するには歴史的変遷を知る	2	
			2	最初の行動	「身体性」「行動」とメディアの関係性を理解する		
			3	技術変化	技術変化によってメディアの力が増大する事を理解する		
11	メディアの歴史的理解（２）	「情報化社会」と「メディア」、次々にメディアを生み出して行くテクノロジーの発展□	1	情報社会	20世紀終盤に語られ始めた「情報社会」を理解する	2	
			2	テクノロジー	「情報社会」を支える電気・電子テクノロジーを理解する		
			3	スマートフォン	この10年で普及しきったメディアの特性を理解する		
12	メディアの歴史的理解（３）	インターネットとSNSの進化、情報化社会の明るい部分と暗い部分の理解を深める	1	インターネット	世界中を網羅するインターネットを理解する	2	
			2	SNS	個人を魅了して、分断してしまうSNSを知る		
			3	限界の数	私達が付き合える人の数には限りがる事を理解する		
13	メディアの歴史的理解（４）	コミュニケーションは「機械の言葉」「機械の仕組み」に変わった、その仕組みはメディアなのか	1	機会の言葉	メディア同士が更新する言葉は私達は知らない事を理解する	2	
			2	機会の眼	機械の眼で今まで見る事が出来な視点を持つことを理解する		
			3	情報過多	私達が必要とする情報と生活時間の関係を理解する		
14	現代のメディアを理解するには	メディアと情報と私たちの生活。「実」と「虚」が並列する世界	1	無料のネット	インターネットでのサービスの多くは無料、その仕組みを知る	2	
			2	情報は無料	メディアから流れてくる情報は無料、その仕組みを理解する		
			3	質量の無い世界へ	モノからコンテンツに興味の中心が動いている事を理解する		
15	前期のまとめ	私達に求められるメディア・リテラシーの概要と前期のまとめ	1	リテラシー	フェイクニュースを避けて生活するには何が必要なのかを知る	2	
			2	スポーツ情報	現代メディアで流れてくるスポーツの価値変化を理解する		

評価方法：1.小テスト、2.パフォーマンス評価、3.その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等