

2020年度秋学期 履修科目一覧 (科目等履修生)

No.	科目名	単位	科目分類	開講日 ～ 終了日	曜日	時限	授業回数	履修料	概要	備考
F5010	経営学特論	2	講義	10/5(月) ～ 2/1(月)	月	4	15日 (15回)	¥130,000	曖昧模糊に見える経営にも、理論的に確立した方法論が存在し、それらを初歩から解説する。本講義では、経営とは何か、経営の目標を如何に設定すべきか、から始まり、様々な経営戦略に至るまでを対象としている。年々、ビジネスのグローバル化、高付加価値化が進むにつれ、生産技術や営業力に加えて、情報、技術、ブランドといった無形資産の重要性が高まっており、それらを的確にマネジメントするには、可視化、数値化が前提となる。そのような可視化技術を含め、経営のあらゆる局面で共通となりうるフレームワークを学ぶこととする。	授業はオンラインで行われます。 ※対面授業で実施の場合はKCG1 百万遍キャンパス102
G5100	ロジカルシンキング	2	講義	10/7(水) ～ 1/27(水)	水	3・4	8日 (15回)	¥130,000	創造的、革新的な企業で行われているロジカルシンキングの概要、基本的な考え方、各種ツールを、講義・事例および演習を通じて理解し、創造力を養成する。問題解決の一連の流れと基本的な考え方を理解し、ロジカルシンキングを活用した問題解決をチームで実践し、課題解決力、ファシリテーション力、リーダーシップを養成する。ロジカルシンキングの実践を通じ、説明能力を養成する。	授業はオンラインで行われます。 ※対面授業で実施の場合はKCG1 京都駅前サテライトEW34 日程： ・10月7日(水) 3限・4限 ・10月21日(水) 3限・4限 ・11月4日(水) 3限・4限 ・11月11日(水) 3限・4限 ・11月25日(水) 3限・4限 ・12月9日(水) 3限・4限 ・1月13日(水) 3限・4限 ・1月27日(水) 3限
F5000	知的財産権法	2	講義	10/1(木) ～ 1/28(木)	木	4	15日 (15回)	¥130,000	情報ビジネスに使用するプログラム、データベースをはじめそのコンテンツ自体も知的財産権、特に著作権で保護される。この分野に携わる者にとって、知的財産権の知識は不可欠である。まず、前半の講義において、知的財産権とはなにかを説明し、ITにおける著作権法保護を判例などの具体例を挙げて理解させる。近年、日本政府では「知的財産立国」の実現を目指し、様々な施策を進めている。また、産業界や大学等の動向として、産学官連携推進事業、企業の知的財産戦略に対する意識高揚、大学発ベンチャーの起業化に連動する知的財産権の確保など、特許・実用新案を中心とした知的財産を取り巻く環境が大きく変化している。今後、知的財産権制度の有効活用は、日本経済の活性化に止まらず、企業や大学・研究機関において広範囲に重要な役割を果たすことになる。後半の講義では、「産業財産権」と呼ばれる特許権、実用新案権、意匠権および商標権に関する概説を行う。次に、具体的なビジネスの場面で、産業財産権はどのように関わってくるか、製造業、商社・サービス業と産業財産権の関わり方、企業の取り組み例として、職務発明の対価の決め方、ビジネスモデル特許の価値、ライセンス契約等に触れる。さらに、応用編として、知的財産権の管理はどのように行うか、侵害行為に対して、防衛のための法的手続きについて解説する。	授業はオンラインで行われます。 ※対面授業で実施の場合はKCG1 京都駅前サテライトEW34
SA000	次世代農業情報学	2	講義	10/7(水) ～ 1/27(水)	水	3・4	8日 (15回)	¥130,000	旧来の農業と異業界のシナジーによって実現する次世代農業「Smart Agriculture」が注目を集めている。Value Chain視点で、野菜の生産だけでなく、流通や消費のあり方を変革する「農業」のイノベーションであり、その中心にはITが深く関わっている。また、TPPを背景とした安心安全な野菜、グローバル輸出、社会の課題を商業的に解決するソーシャルビジネスといった複眼的な面もある。Smart Agricultureを推進する社団法人の取り組みを通じて、そのコンセプトや実現例を学ぶことが出来る。	KCG1 百万遍キャンパス202 日程： ・10月7日(水) 3限・4限 ・10月14日(水) 3限・4限 ・10月28日(水) 3限・4限 ・11月11日(水) 3限・4限 ・12月2日(水) 3限・4限 ・12月16日(水) 3限・4限 ・1月13日(水) 3限・4限 ・1月27日(水) 3限
B5040	機械学習	2	講義	10/7(水) ～ 1/27(水)	水	2 または 3	15日 (15回)	¥130,000	まだまだ計算機が人間を超えることは難しいと思われていた囲碁の世界において、グーグルのAI「アルファ碁」が世界最強といわれる韓国の棋士に勝ったことなどにより、第三次人工知能(AI)時代がきたと世界を集めている。この動きのコアは「機械学習(Machine Learning)」である。本科目では、「機械学習」の基本技術について講義すると共にプログラミング実習により実践力を身につける。「機械学習」は、人間の赤ん坊が徐々に物事を認識することから始めて、人間が概念を形成し学習・進化する過程をコンピュータ上で模倣する技術の総称である。そのようにしてコンピュータが学習した事柄から、新たな知見を人間が得ることを目的としている。機械学習の基本技術は、獲得できる情報量gain(「相互情報量(Mutual Information Contents)」)が最大になるように概念を形成する「概念学習(Conceptual Clustering)」、生命の進化過程や蟻等の社会的昆虫行動を模した高度な確率的探索過程を模した「進化的計算手法(Evolutionary Computation)」、脳の神経細胞網の情報処理プロセスを模して概念(パターン)を認識する過程を模した「三階層型ニューラルネットワーク(Neural Network)」とそれを多段階階に拡張した「深層学習(Deep Learning)」、「並列処理プログラミング(Parallel Programming)」等の技術である。本科目ではその大要について述べると共に機械学習プログラミング能力の向上(主にC言語)を図る。	授業はオンラインで行われます。 ※対面授業で実施の場合はKCG1 百万遍キャンパス205(2限)・207(3限)
A5400	アニメ企画・製作・プロモーション特論	2	講義	11/27(金) ～ 1/29(金)	金	6・7	8日 (15回)	¥130,000	映像、コンピュータグラフィックス、アニメーション、音楽などインターネットや様々なメディアで提供される情報は一般にコンテンツというが、この講義では特にアニメや動画などのコンテンツを中心に解説する。例えばアニメは映画館やテレビで上演されるだけでなく、インターネットでの配信も最近では活発になっている。さらにアニメに登場するキャラクターを用いたビジネス展開や2次制作物への発展、実写化も期待でき、複合的なビジネスモデルが考えられる。この分野は顧客の嗜好性が強い部分と、一般顧客が付く部分があり、一般的なビジネスより多面性を持つ場合が多くある。また著作権なども複雑に関係する。本講義では特に日本アニメ業界におけるビジネス、技術・製作フロー、海外戦略、求められる人材など、業界の現状に関わる種々のトピックスについて紹介し、技術の発展による産業構造の変遷などにも言及する。また著作権に関係する種々の問題、さらにインターネットの普及によるコンテンツ産業の戦略などを考察していく。	授業はオンラインで行われます。 日程： ・11月27日(金)7限 ・12月4日(金) 6限・7限 ・12月11日(金)6限・7限 ・12月18日(金)6限・7限 ・1月8日(金) 6限・7限 ・1月15日(金) 6限・7限 ・1月22日(金) 6限・7限 ・1月29日(金) 6限・7限
A5300	デジタル・オーディオ制作	2	講義	10/2(金) ～ 1/29(金)	金	1	15日 (15回)	¥130,000	1980年代前半に、MIDIやコンパクトディスクなど、オーディオにデジタル技術が導入されて以来、デジタル・オーディオは身近なものとなり、コンピュータによる音楽制作もアマチュアの手が届くものとなった。近年では、コンピュータの処理能力と記憶容量の増加により、ソフトウェアシンセサイザーやリコーダーなど録音されたDAWが一般化し、音楽制作活動が身近になっている。また、従来では難しいとされてきた歌声のデジタル音源が実用化され、それを使用した曲がヒットするようになってきた。本講義では、デジタル・オーディオ制作について知識を習得し、エンターテインメント関連でのICT応用についての基本的な知識を得る。	授業はオンラインで行われます。 ※対面授業で実施の場合はKCG1 京都駅前サテライトEW32
W5010	ウェブプログラミングⅢ	4	講義+実習	10/2(金) ～ 1/29(金)	金	6・7	15日 (30回)	¥390,000	ウェブプログラミングにおけるプログラムの実体は、Webサーバ上で動作するサーバサイド系スクリプトと、Webブラウザ上で動作するクライアントサイド系スクリプトの2つに大別される。また、主にサーバサイド系でのコンテンツ管理にはリレーショナルデータベースが用いられる。この授業では、PHP、JavaScript、SQLといったプログラミング言語を用いて、実用的なWebアプリケーションを構成する各種プログラムを作成する。また、個々のプログラムを連携させて、より高機能で使いやすいユーザインタフェースを持つWebアプリケーションを構築する方法について学ぶ。	授業はオンラインで行われます。

A5110	シナリオ・ストーリー ボーディング	2	講義	2/15 (月) ～ 3/1 (月)	集中 講義	3・4・5	5日 (15回)	¥130,000	システム開発には様々な手法があるが、最近ではUMLを用いたオブジェクト指向設計などが主流のようである。このUMLによる表現はシステムやプログラミングに疎いものでもエンジニアやプログラマとコミュニケーションをとるときに有用で、視覚的・直感的にシステム全体や、動作の流れを把握することができる。このUMLと同じような役目として、映像作品の制作には絵コンテ(ストーリーボード)がある。これはカメラアングルや、クローズアップなど、どのように画面に映るか、あるいはどのように映すべきかを考える設計図としての役割を持ち、クライアントや制作に関わる制作者の間でのコンセンサスを共有できる道具として有用である。この授業ではアニメーションを使って物事を説明するコンテツや、ウェブサイトのページの遷移やそのアニメーション、また映像作品の絵コンテなど、さまざまな応用分野が考えられ、様々な角度から設計図のひとつとしての絵コンテおよびシナリオを考察していく。	授業はオンラインで行われます。 ※対面授業で実施の場合はKCG 1 百万遍キャンパス103 日程： ・2月15日(月)3限～5限 ・2月17日(水)3限～5限 ・2月22日(月)3限～5限 ・2月24日(水)3限～5限 ・3月1日(月)3限～5限
F5100	インターネットビジネス ストラテジーと マーケティング	2	講義	10/1 (木) ～ 1/28 (木)	木	3	15日 (15回)	¥130,000	インターネットビジネスを運営するには、インターネットでのビジネス戦略とインターネット上での消費者行動を理解する必要がある。まず、インターネットでのビジネス戦略を理解するためにはインターネット上でのマーケティングを理解する必要がある。消費者のインターネットビジネスへのアクセス向上や販売促進を行っている一般企業が増えている状況に合わせ様々なeマーケティングを展開し、売上を上げて行く環境が生まれた。本科目では、基本的なマーケティング理論を学習させ、実用的なビジネスモデルを考えていくことで、インターネットビジネス戦略を実現させるeマーケティング方法を開拓する能力を持たせる。そのため、様々な分野でのインターネット上でのビジネス戦略によるeマーケティングの活用事例を解説し、有効なeマーケティング戦略をどのように企画すべきであるかを教授する。	授業はオンラインで行われます。 ※対面授業で実施の場合はKCG 1 百万遍キャンパス102
SE030	eラーニング教材開発	2	講義	10/6 (火) ～ 1/26 (火)	火	3・4	8日 (15回)	¥130,000	当科目では、動画を中心としたeラーニング教材の開発について、多様な分野での先端事例や活用事例を学ぶとともに、実際の開発環境を用いたグループプロジェクト形式での演習/実習を通して教材開発における一連の技能を習得する。	授業はオンラインで行われます。 ※対面授業で実施の場合はKCG 1 百万遍キャンパス 2号館 (鴨川) K10A 日程： ・10月6日(火)3限・4限 ・10月13日(火)3限・4限 ・10月27日(火)3限・4限 ・11月10日(火)3限・4限 ・12月1日(火)3限・4限 ・12月15日(火)3限・4限 ・1月12日(火)3限・4限 ・1月26日(火)3限

講義時間：

1時限 9：30～11：00
2時限 11：10～12：40
3時限 13：30～15：00
4時限 15：10～16：40
5時限 16：50～18：20
6時限 18：30～20：00
7時限 20：10～21：40

補講・試験期間：2021年2月2日～2021年2月9日

京都情報大学院大学

※ 履修料以外に、科目等履修生登録料が必要です。

※各科目の授業で使用するツールなどについては、それぞれのシラバスで確認してください。

※オンラインでの接続には「Zoom」を用います。