

基盤システム学 (Social Infrastructure Network)		2 年・後期・2 単位・選択 電子情報工学専攻・担当 山口 智浩	
		[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%)	[JABEE 基準] (d-2a), (c)
〔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。			
〔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。 (1) ソーシャルゲーム型ビジネスモデル ソーシャルメディア、ソーシャルゲームのフレームワーク、ゲーミフィケーション、モチベーション理論、ゲーミフィケーション応用、設計、可能性と主要な問題点 (2) コネクト型企業 ソーシャルネットワーク上での顧客とコミュニティ、環境変化・進化・イノベーションへの対応、顧客からのフィードバック、組織・ネットワーク化のサポートの仕組み、成長と学習、リーダーの役割 マーケティング 1.0/2.0 からマーケティング 3.0(協働, 文化, スピリチュアル)へ			
〔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。			
〔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。			
〔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。			
〔評価方法〕 課題レポート 40% プレゼン発表 40% 議論への参加など授業への取り組み（ノートの作成を含む）20% を総合して、評価する。定期試験は実施しない。			
〔教科書〕 特に定めない。 〔補助教材・参考書〕 必要に応じて適宜紹介する。 深田 浩嗣, ソーシャルゲームはなぜハマるのか ゲーミフィケー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 コトラー, コトラーのマーケティング 3.0 -ソーシャル・メディア時代の新法則-, 2010			
〔関連科目〕 情報戦略システム, 人工知能 (情報工学科 5 年) システムデザイン演習, 電子情報システム設計 I, II			

講義項目・内容

週数	講義項目	講義内容	自己評価*
第1週	Web1.0 から Web 2.0 へ	次世代ソフトウェアのデザインパターンとビジネスモデル 検索サービスとデータベース管理 集合知の利用, ブログ (RSS) と群衆の英知	
第2週	Web 2.0 企業の核となる能力	Amazon のウェブサービス -組み合わせによる革新- iTunes, Gmail -ウェブプラットフォームの可能性-	
第3週	ソーシャルメディア	ソーシャルメディアのこれまで, Web2.0 ミームマップ Web の大衆化とソーシャルメディアの浸透	
第4週	ソーシャルメディアの現状	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	
第5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	
第6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	
第7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	
第8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	
第9週	事例分析	最近のソーシャルゲームの ゲーミフィケーションフレームワーク分析	
第10週	モチベーションとは何か	楽しさとは何か? (フロー理論) 動機付けとは何か? (自己決定理論) 基本的欲求の組合せによる人の価値観のモデル化	
第11週	ゲーミフィケーション のデザイン	事例紹介 ゲーミフィケーションのデザイン	
第12週	コネクト型企业 1	ソーシャルネットワーク上での顧客とコミュニティ 工業からサービス経済へ	
第13週	コネクト型企业 2	環境変化・進化・イノベーションへの対応 コネクト型企业とは, 顧客からのフィードバック	
第14週	コネクト型企业 3	組織, ネットワーク化のサポートの仕組み 成長と学習, リーダーの役割	
第15週	マーケティング 3.0	マーケティング 1.0/2.0 マーケティング 3.0(協働, 文化, スピリチュアル)	

* 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)