

1. 本授業科目の基本情報

科目名（コード）	Web経営Ⅱ		（ NGM10H ）
講義名（コード）	Web経営Ⅱ		（ NGM10HX ）
対象学科	グローバルビジネス学科	配当学年	1学年
対象コース	WEBマーケティングコース	単位数	2
授業担当者	吉澤 隆一	時間数	30
成績評価教員	吉澤 隆一	講義期間	秋学期
実務者教員	はい	履修区分	必修
実務者教員特記欄	（有）デザインルームエム 所属	授業形態	講義

2. 本授業科目の概要

授業の目的 到達目標	web3.0の新しい世界を知り、バーチャルファーストのビジネスの世界を新しい視点で考えられる人になる。
全体的内容と概要	webサイトの成果を図り、効果を最大限に生かす基礎知識・ノウハウ・効果検証法を学びます。
授業時間外の学修	前期の授業を受けて新たに現実世界をとことん見ておくことと、ネットサーフィン(予定)
履修上の注意事項等	ネットリテラシーを学んで講師推奨以外での接続に注意(終始徹底)

3. 本授業科目の評価方法・基準

評価前提条件			
評価基準	知識（期末試験点） 60%	自己管理能力（出席点） 30%	協調性・主体性・表現力（平常点） 10%
評価方法	期末試験の点数	出席率X 0.3 (小数点以下切り上げ)	授業中の活動評価点 (5点を基準に加点・減点)
成績評価基準	評価	評価基準	評価内容
	S	90～100点	特に優れた成績を表し、到達目標を完全に達成している。
	A	80～89点	優れた成績を表し、到達目標をほぼ達成している。
	B	70～79点	妥当と認められる成績を表し、不十分な点が認められるも到達目標をそれなりに成している。
	C	60～69点	合格と認められる最低限の成績を表し、到達目標を達している。
	D	59点以下	合格点と認められる最低限の成績に達しておらず、到達目標を充足しておらず単位取得が認められない。
	F	評価不能	試験未受験等当該科目の成績評価の前提条件を満たしていない。

4. 本授業科目の授業計画		
回	到達目標	授業内容
1	バーチャル空間での成功の種を知る	イベント・旅行・睡眠・運動やVR演出家など実例からチャンスを学ぶ
2	バーチャル空間での成功の種を知る	遊びからビジネスへ変化や社会問題のソリューションになる実例などを学ぶ
3	web3.0時代のNEWビジネスを知る	メタバース上の産業分類と、デジタル経済圏では誰でもが平等のチャンスがあることを学ぶ
4	web3.0時代のNEWビジネスを知る	新しい世界ではルールと特徴を捉えてビジネスを考えることを学ぶ
5	メタバース時代の産業分類を知る	ワールドクリエイターにおける第三次産業分類を学ぶ
6	バーチャル世界でのイベントを知る	バーチャル空間で起きる全ての出来事はことはデータになることを学ぶ
7	バーチャル世界の新しい広告宣伝を知る	バーチャル空間では利用者の体験が広告になるということを実感する
8	トークンという取り組みを知る	ブロックチェーンを使ったクラブトークンという取り組みの仕組みを知り実態を学ぶ
9	web3.0時代の多様な経済活動を知る	日常世web3.0時代は、日常のあらゆる人の活動が経済活動に繋がることを学ぶ
10	今現在のweb3.0の進化と現状を知る	新時代のビジネスだからこそ、新しい情報を知り実感する
11	今日のweb3.0の進化と現状を知る	ワールドワイドの世界観を自らの体験を通して学ぶ
12	ネットリテラシーの大切さを知る	バーチャル世界だからこそ、ネットリテラシーの大切を学ぶ
13	ネットリテラシーの大切さを知る	ネットリテラシーで、自分も仲間も家族も守ることが出来ることを学ぶ
14	まとめと解説	ディスカッション(クラス全員でweb3.0の世界のzビジネスを考えよう)
15	まとめと解説	フィードバック(みんなの考えるweb3.0の新ビジネスを発表します)

5. 本授業科目の教科書・参考文献・資料等	
教科書	資料は都度講師が用意。また、ネット検索による授業が基本となります。
参考文献・資料等	
備考	担当教員はIT業界での実務経験を活かし、昨今のIT業界の動向を体系的に指導しIT人材の育成を図る