

科 目 名(Subject)	ビジネスにおける情報活用特論 (Topics in Information Management in Business)		
単 位 数(Credits)	2 単位	開講時期	前期
担当教員名 (Name)	平沢 尚毅 (Naotake Hirasawa)	研究室番号 (Office)	358
Office Hours	在室中はいつでも		

1. 授業目的・方法(Course objective and method)

現代のビジネスにおける情報活用は、従来のように、効率的に情報を管理運用するだけでは、創発的な価値を組織にもたらすことはできない。組織における情報の意味づけまで遡って、情報を再構築することによって、初めて新たな価値を創出する仕組みを構築できる。

本講義では、もの作りやサービス設計に応用するために、戦略的に情報を収集し、顧客やユーザの立場から再構成しながら可視化し、さらに、これを検証しながら、新たな提案を創出するまでの方法について学習を進める。

2. 達成目標(Course Goals)

本講義を通して、顧客やユーザの立場からもの作りやサービス設計を実施するために、戦略的に情報を収集し、再構成し、新たな提案を創出するまでの方法を学ぶ。

3. 授業内容(Course contents)

第1回 情報通信技術の経営システムへの影響

情報通信システムが経営システムへ与える影響について、業務の効率化の観点から考察する。

予習課題：経営情報システムの歴史を調査する。

復習課題：経営情報システムの事例を調査する。

第2～3回 情報通信技術によって生まれた新たなシステム

(1) 2000年以降の情報通信技術と特徴と傾向を理解する。

(2) これらの情報通信技術によって生まれた、新たな業務の背景と今後の展望を考察する。

予習課題：2000年以降の情報通信技術によって生じた新たな業務システムを調査する。

復習課題：新たな業務システムの事例を調査する。

第4～5回 情報通信技術によって変化した顧客との関係

(1) 情報通信技術の発展と、そのステークホルダの変移を概観する。

(2) 情報通信技術の発展共に、顧客の位置づけがどのように変移したきたかを理解する。

予習課題：経営情報システムの中で、顧客に関わるシステムについて調査する。

復習課題：顧客マネジメントシステムの事例を調査する。

第6～7回 開発システムーシステムライフサイクルプロセスについて

(1) 情報通信技術を応用した製品／システム／サービスのライフサイクルプロセスについて理解する。

(2) 顧客を中心に考えたライフサイクルプロセスについて考察する。

予習課題：システムライフサイクルプロセスについて調査する。

復習課題：製品／システム／サービスのライフサイクルプロセスの事例を調査する。

第8回 開発戦略

情報通信技術を応用した製品／システム／サービス開発のための戦略の考え方を考察する。

予習課題：戦略立案に関する基本的な考え方を調査する。

復習課題：製品／システム／サービスを想定した開発戦略を立案する。

第9～10回 企画・構想

(1) 情報通信技術を基盤にした、一般的な企画・構想のプロセスを理解する。

(2) を応用した製品／システム／サービスの企画・構想の考え方を考察する。

予習課題：製品／システム／サービスの企画・構想の立案方法を調査する。

復習課題：想定した製品／システム／サービスの企画・構想を立案する。

第11～13回 要求事項定義

- (1) 製品／システム／サービスの要求事項定義の概念について理解する。
- (2) ステークホルダ要求事項定義を理解し、方法を学ぶ。
- (3) 製品／システム／サービスの要求事項定義を理解し、方法を学ぶ。

予習課題：製品／システム／サービスの要求分析定義方法を調査する。

復習課題：想定した製品／システム／サービスの要求分析定義を実施する。

第14回 インタラクシオン設計

情報通信技術を応用した製品／システム／サービスの利用者とのインタラクシオンを設計するための方法を習得する。

予習課題：製品／システム／サービスのインタラクシオン設計方法を調査する。

復習課題：想定した製品／システム／サービスのインタラクシオンを設計する。

第15回 評価

情報通信技術を応用した製品／システム／サービスの要求仕様を評価するための方法を習得する。

予習課題：製品／システム／サービスを評価するための方法を調査する。

復習課題：想定した製品／システム／サービスを評価する。

4. 事前学修・事後学修(Preparation and review)

開発プロセス全体を理解するために、特定のシステム／ソフトウェア／サービスの開発プロセスを理解していること。可能であれば、開発経験があることが望ましい。

また、講義にあたって、次の基本的な概念を理解しておくこと。

- ・ユーザエクスペリエンス
- ・アクセシビリティ
- ・ユーザビリティ

5. 使用教材(Teaching materials)

テキスト等は、必要に応じて配布する。基本的にはパワーポイントを利用して講義をする。場合によっては、実験室を利用することがある。

6. 成績評価の方法(Grading)

評 価 の 要 素	ウェイト
出席率	50 %
授業への参加度（事例、討論、調査）	15 %
ホームワーク（事前課題の提出）	15 %
小テストないしクイズ	0%
試験ないしプレゼンテーション（最終課題）	20 %

7. 成績評価の基準(Grading Criteria)

学部社会情報学科科目と同じ基準を用いる。

秀（100～90）：当該科目について秀でた理解力、及び応用力を有している。

優（89～80）：当該科目について優れた理解力、及び応用力を有している。

良（79～70）：当該科目について良い理解力、及び応用力を有している。

可（69～60）：当該科目について理解力、及び応用力を有している。

不可（59～0）：当該科目について十分な理解力、又は応用力を有していない。

8. 履修上の注意事項(Remarks)

情報処理センターを利用する場合があるので、事前に利用申請を済ませておくこと。