

科目名	IT ソリューション IT Solution		選択	2 単位
学期・曜日・時限	秋・金・3 限	秋・金・6 限	-	-
担当教員名	三上 喜貴	e-mail		
講義形式	ハイフレックス（教員は講義室から講義を実施します） ※対面履修生は全回講義室から参加			
<p>&lt;講義の概要と目的&gt;</p> <p>現代の企業活動，社会活動において情報技術（IT）の果たしている役割はますます大きくなっており，ビジネスマネジメントを学ぶものにとって，情報技術を如何に経営，組織運営等に活用するかを学ぶことの重要性はますます高まっている。この講義では，できる限り具体的な情報技術活用の事例を通じて，情報技術による事業創造，経営革新など様々な課題解決（これを「IT ソリューション」と呼んでいる）の考え方を学ぶとともに，実習を通じて体験的に情報技術を学ぶ。</p> <p>&lt;到達目標&gt;</p> <p>IT ソリューションの様々な事例学習や実習を通じて，IT を活用した事業創造，経営革新等を検討，提案できる知識とセンスを身につけることを目標とする。</p> <p>&lt;アクティブ・ラーニング要素&gt;</p> <p>IT を事業に活かすためのセンスを涵養するため，グループ・ディスカッション，簡単なプログラミング実習，クラウド利用実習などを活用する。</p> <p>&lt;ゲストスピーカー招聘&gt;</p> <p>IT を用いた事業創造，経営革新の実践経験が豊富な多数のゲスト講師を招き，産業界における事例紹介を行う。</p>				
<p>&lt;講義計画&gt;</p> <p>講義計画は以下の通り。ただし講義の進行状況によっては、講義計画を若干変更する場合がある。</p> <p><b>1 回目： &lt;IT ソリューション概論&gt;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・要点：講義の概要，目的，計画を理解する。</li> </ul> <p><b>2 回目： &lt;情報技術の基礎：ゲストスピーカー淡路雅博&gt;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・要点：IT 関連の基本的用語や概念など講義理解に必要な基礎知識を学ぶ。</li> </ul> <p><b>3 回目： &lt;情報技術の最新動向：ゲストスピーカー淡路雅博&gt;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・要点：要点：IT ソリューションに革新をもたらしている最新技術動向を俯瞰的に学ぶ。</li> </ul> <p><b>4 回目： &lt;情報システム戦略の事例：ゲストスピーカー磯西徹明&gt;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・要点：企業の情報システム戦略の定義とその重要性，組織のビジネス戦略と情報システム戦略の関連性，策定プロセス，製造業を含む様々な業種の企業の最新事例を基にした成功例と失敗例，最新トレンドと将来展望について学ぶ。</li> </ul> <p><b>5 回目： &lt;システム開発プロセスの事例：ゲストスピーカー磯西徹明&gt;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・要点：要点：情報システム開発のライフサイクル，アジャイル開発とウォーターフォール開発，リスク管理と品質保証，IT サービスのビジネスにおける重要性等を学ぶとともに，講師が実際にシステムインテグレータで体験した様々な苦勞と成功のポイントを通じて，現場に必要な重要事項を学ぶ。</li> </ul> <p><b>6 回目： &lt;IT ソリューションのビジネス活用：ゲストスピーカー磯西徹明&gt;</b></p>				

・要点：倫理遵法，世界の標準化を前提にしたツール，プラットフォーム，サービスを利用してその企業のビジネスプロセス（効率性の向上，コスト削減，収益性の向上，顧客満足度の向上，競争力の向上を含む）を最適化し，その企業の目標達成を支援するための IT ソリューションの基本と事例を学ぶ。以上 3 回の授業終了後，中間レポート課題を課す。

#### **7 回目：＜ソフトウェア開発の基礎：ゲストスピーカー堀川桂太郎＞**

・要点：初心者でも出来る平易なプログラミング演習から，本格的なソフトウェア開発の世界観を学ぶ。

#### **8 回目：＜ソフトウェア開発の実際：ゲストスピーカー堀川桂太郎＞**

・要点：要件定義・デザイン・メイキング・テスト等デザイン思考を具現化するソフトウェア工程およびアジャイル開発を学び，気軽に実行できるものづくりの価値観を学ぶ。

#### **9 回目：＜ウェブサービスの基礎と事例：ゲストスピーカーパン・ユー・モン＞**

・要点：具体的な事例を通じて，グーグルマップ，ツイッター，天気情報などのウェブサービスデータを自分のアプリで利用する方法を体験し，ウェブサービスとは何か，その仕組みや特色について学ぶ。

#### **10 回目：＜ウェブプログラミング実習：ゲストスピーカーパン・ユー・モン＞**

・要点：グループでの実習により，HTML，CSS，Javascript などを用いて簡単なウェブプログラミングを体験する。

#### **11 回目：＜クラウドコンピューティングの事例：ゲストスピーカー西川浩平＞**

・要点：企業や自治体のデジタル活用を支えるクラウドコンピューティングの事例紹介，現状と今後について学ぶ。クラウドコンピューティングにおける管理責任に関する重要概念である「責任共有モデル」についても学ぶ。

#### **12 回目：＜クラウドコンピューティング実習：ゲストスピーカー西川浩平＞**

・要点：クラウドコンピューティングを支える技術である「コンテナ」を体験するハンズオンを行う。技術を知ることで IT ベンダーとのコミュニケーションミスの低減や見積もりの適正化等の効果が見込まれる。ハンズオン実習のため，各自インターネット接続可能なパソコンを用意すること。

#### **13 回目：＜グローバルサイバースペース＞**

・要点：サイバースペース上の諸活動のグローバル化の現状を概観する。

#### **14 回目：＜グローバルサイバースペース上の諸問題＞**

・要点：ネット上の犯罪，サイバーテロ，フェイクニュースなど，グローバルなサイバースペースが引き起こす様々な問題について概観し，その対策，対応策について考える。

#### **15 回目：＜IT による未来社会の創出＞**

・要点：IT が変えていく未来社会について展望する。

#### **＜講義の進め方＞**

「事例」と表記された講義回は，前半 60 分を講義とし，後半 30 分は事例の背景にある考え方をより深く理解するため，講師の提示する論点を中心に適宜グループ・ディスカッションを行う。

「実習」と表記された講義回は，概ね前半 60 分を講義とし，後半は講師の提示する課題（プログラミング等）の実習を行い，学習した概念を体験を通じて理解する。

その他の講義回は，講師による講義を行う。

#### **＜事前事後学習内容＞**

事前に予習するよう指示がある場合には，しっかりと準備すること。

<予習・復習時間>

各回の予習・復習には計4時間相当かかると想定され、詳細については講義時に指示する。

<教科書及び教材>

講義で使用するスライドや資料は、講義に先立ってオンラインで配布する。

<参考書>

1. 「システムを作らせる技術」, 白川克, 日本経済新聞社, 2021年7月
2. 「ゼロから学ぶPythonプログラミング Google Colaboratory でらくらく導入」, 渡辺宙志, 講談社, 2020年12月
3. 「図解まるわかり クラウドのしくみ」, 西村 泰洋, 翔泳社, 2020年9月
4. 「Docker コンテナ開発・環境構築の基本」, 市川 豊, インプレ, 2021年7月

<成績評価方法>

欠席6回以上は成績評価しない。

中間レポート, 最終レポートを各50%, 50%の比率で評価する。

<課題(試験やレポート等)に対するフィードバック方法>

講義あるいは Teams でフィードバックを行う。

<履修条件>

特になし

<ディプロマポリシーとの関連>

アントレプレナーシップ発揮に必要な専門的かつ実践的知識の学修に該当

<録画映像の視聴> 可

<オフィスアワー>

ゲスト講師に対する質問を含め, 下記メールによりコンタクトすること  
mikami.yoshiki@kaishi-pu.ac.jp

<その他>