

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2021年度)

専門分野区分	e-ビジネス	科目名	e-ビジネスデザイン技術				科目コード	T1980C2		
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	2 単位		
担当教員名	廣本 亜矢子	履修グループ	選択				授業方法	講義		
実務経験の内容	2007年に株式会社ワイドブック設立。役員として会社の経営に携わるとともに、人材育成コンサルタント(現職)として若い世代の人材育成、企業内人材育成に携わっています。主な活動内容として、ICT活用関連の検定試験プランディングコンサルティングの実施、自治体や企業における基本行動分析・改善プロジェクトの実施、企業や文科省関連事業のe-learning化における学習用コンテンツ制作(画面、テンプレートデザイン、イラスト等制作を含む)、映像編集等の実務、及び一連のプロジェクト運営など手広く取り組んでいます。									
学習一般目標	IoT、AI等、現在社会におけるIT分野の進歩は、ますますスピードを増すとともに、IT分野を中心としたイノベーションの実現が期待されています。自分たちが持つ技術をどのような形で世に出すか、その技術を理解している技術者こそが、イノベーションを実践し、新たなビジネスを創り出す時代がきています。本講座では、ビジネスの仕組みを理解し、技術者としての立場から新しいビジネスの企画・立案を行うための基礎能力の習得を目指します。									
授業の概要および学習上の助言	この授業では、新規ビジネス企画について学びます。授業内で扱う内容は、イノベーションの必要性が叫ばれている現在、企業・自治体等で就業する多くの人々に必要とされているものです。授業では、講義と演習を適度に交え、新規ビジネスの企画を考えていきます。グループワークを基本とした対話形式の授業を行い、それぞれのグループのケースに応じた学びをフォローします。 ビジネスに関する前提知識は必要ありません。マーケティングの基礎や各種分析手法を、一から極簡単な形で、授業に取り入れていきます。また、新規ビジネスを生み出す際に用いられるアイデア創造、アイディエーションにもチャレンジします。グループワークを行いながら、皆さんでアイデアを形にしていくプロセスを模擬体験しながら学んでいきましょう。(実制作・実開発は行いません)									
教科書および参考書	「e-ビジネスデザイン」(株式会社ワイドブック発行)									
履修に必要な予備知識や技能	チームでの活動ができること。積極的に演習に参加できること。 これまでに学んだ技術や、現在開発されている新技術など、各自が興味ある技術を中心に、様々な情報収集をしておくことで、新たなアイデアを生み出すことにつながります。									
使用機器	プロジェクターとスクリーンを使用します。									
使用ソフト	Microsoft PowerPoint(発表時に使用できることが望ましい)									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	1	新規ビジネス企画を成功させるための全体像が理解できる								
	2	世の中のビジネスやトレンド、専門分野の技術などに興味を持ち、情報を収集し新規ビジネスのアイデアに活用できる								
	3	ビジネスモデルを企画するノウハウを理解し、活用できる								
	2/3	「新規ビジネスモデル」を策定できる								
4	「新規ビジネスモデル」の提案プレゼンテーションを実施できる									
達成度評価	評価方法	試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計	
	学部DP	1.知識・理解		10						10
		2.思考・判断		40						40
		3.態度		20		10				30
		4.技能・表現				20				20
5.関心・意欲										

	総合評価割合	70	30				100
評価の要点							
評価方法	評価の実施方法と注意点						
試験							
小テスト	授業内の提出物、授業内演習での取り組みやその発表等により評価します。総合計点を70点に案分します。						
レポート							
成果発表(口頭・実技)	新規ビジネスモデルの発表の内容により評価します。 プレゼンの技術そのものの評価比率は大きくありませんが、内容が十分に伝わらないと評価に結び付きません。プレゼン資料は、PPT、紙資料等企画内容を十分に伝えるために適切なものを準備し、伝えるプレゼンをしてください。						
作品							
ポートフォリオ							
その他							

授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	オリエンテーション シラバス説明 自己紹介	講義 演習 フィードバック	
第2回	情報システムの変遷 情報システムの変遷を理解する	講義 演習 フィードバック	
第3回	現代社会とビジネス環境 ビジネスの現状や現代社会の状況を理解する	講義 演習 フィードバック	
第4回	創造力とイノベーション 新しい価値の創造について理解する	講義 演習 フィードバック	
第5回	アイディエーション 新規ビジネス企画に必要なアイデア脳(アイデアを生み出せる力)を育成します	講義 演習 フィードバック	
第6回	構造化(カード型ブレインストーミング) 構造化のノウハウを習得します	講義 演習 フィードバック	
第7回	アイデアとビジネスモデル 事例をベースにアイデアをビジネスモデルにするプロセスを学びます	講義 演習 フィードバック	
第8回	ビジネスモデル キャンパス ビジネスモデル キャンパスを活用し、ビジネスモデルを構築するノウハウを習得します	講義 演習 フィードバック	
第9回	新規ビジネス企画のプロセス ビジネス構造図 ビジネスアイデアを見える化する方法を習得します	講義 演習 フィードバック	

第10回	ビジネスモデル構築演習① 各グループで、新しいビジネスを創造します	講義 演習 フィードバック	
第11回	ビジネスモデル構築演習② 各グループで、新しいビジネスを創造します	講義 演習 フィードバック	
第12回	ビジネスモデル構築演習③ 各グループで、新しいビジネスを創造します	講義 演習 フィードバック	
第13回	ロジカルプレゼンテーション 企画内容の検討、シナリオ作成と発表の準備、リハーサルをします	講義 演習 フィードバック	
第14回	プレゼンテーション「新規ビジネスモデル発表」 新規ビジネスを発表する	講義 演習 フィードバック	
第15回	全体のまとめ 新規ビジネスの講評	講義 演習	