

	回数	内容	サテライト開講	対面録画	
授業の計画	第1回	〈概要〉 本講座の概要 リーダーシップの定義 リーダーシップ・スタイル	-	対面	
	第2回	〈リーダーシップ理論〉 リーダーシップ理論の歴史と概要	-	対面	
	第3回	〈組織のリーダーシップ〉 リーダーシップの実践力	《演習1》	-	対面
	第4回	〈私のリーダーシップ〉 リーダーシップの実践の経験談	《ゲスト①》	-	対面
	第5回	〈リーダーに必要なコミュニケーション力〉 リーダーシップ・スキルの基礎であるコミュニケーションのメカニズム	-	-	対面
	第6回	〈話す力〉 プレゼンテーション・スピーチの実践	《演習2》	-	対面
	第7回	〈プロジェクト・リーダーシップ〉 プロジェクトとは。プロジェクトに必要なリーダーシップ・スタイル	-	-	対面
	第8回	〈プロジェクト・リーダーのコンピテンシーと開発〉 プロジェクトマネジャーのコンピテンシーの定義と開発・ストレスマネジメント	-	-	対面
	第9回	〈チーム・ビルディング〉 チーム・ビルディング・動機付け・チーム開発	-	-	対面
	第10回	〈チーム・ビルディング・ケーススタディ〉 ケーススタディでチーム・ビルディングの課題を解く	《ケーススタディー1》	-	対面
	第11回	〈聴く力〉 リーダーに必要なコーチングとメンタリング	-	-	対面
	第12回	〈聴く力演習〉 ファシリテーション・コーチングの演習	《演習3》	-	対面
	第13回	〈コンフリクト・マネジメント〉 リーダーに必要なコンフリクト・マネジメントと交渉術	-	-	対面
	第14回	〈交渉力演習〉 プロジェクト現場での交渉をロールプレイで実践	《演習4》	-	対面
	第15回	〈私のプロジェクト・リーダーシップ〉 プロジェクトのリーダーシップをゲストの体験から学ぶ	《ゲスト②》	-	対面
	試験	〈総括・試験〉 これまでの講義を振り返り、総括する。第1回から第15回までの内容の理解に関する筆記試験を行う。	《試験》	-	対面
成績評価	レポート課題（ケーススタディー）：10%、グループ演習：50%、試験（筆記）：40%を基準として総合的に評価する。演習は、グループワークの結果を評価するが、貢献内容から各学生の得点を算出する。また、評価の際には、発表を聞いた学生の評価も参考にする。				
教科書・教材	配布				
参考図書	講義時に適宜指示する。				
獲得可能なコンピテンシー		獲得可能度合 (◎ ○ △ -)	獲得可能な内容		
メ タ	コミュニケーション能力	◎	コミュニケーションのメカニズムと技法		
	継続的学修と研究の能力	-			
	チーム活動	◎	チーム・ビルディング		
コ ア	システム提案・ネゴシエーション・説得	○	交渉力		
	ドキュメンテーション	-			
	革新的概念・発想	○	リーダーとしての改革・革新力		
	ニーズ・社会的・マーケット的視点	-			
	問題解決	○	リーダーとしてのプロジェクトマネジメント力		
	リーダーシップ・マネジメント	◎			
	ファシリテーション・調整	◎	組織の力を引き出し、合意形成に導くプロセス		

専攻名	両専攻共通	必修・選択	選択	単位	2	学期	2Q
科目群	事業アーキテクチャ科目群	科目名	ITソリューション特論			教員名	小山 裕司
		(英文表記)	IT Solutions				

概要	<p>パッケージソフトウェアとしてはオフィス業務のために Word、Excel 等のオフィススイーツが普及している。パッケージソフトウェアは、業務上の問題を効率的に解決するためのベストプラクティスを集約し、実装することで、類似業務の問題解決を理論的には効率的に実行することができる。既存の業務を調査し、業務の標準手続き（いわゆるベストプラクティス）を設計し、これらを制約的に企業に強いることで、結果的にコスト削減、業務効率の削減を実現するわけである。この対極が独自の情報システムの設計・実装である。オフィス業務以外に、各種の業務ソリューションのために ITS（課題管理）、BPM（業務改善）、CRM（顧客管理）、コラボレーション、ERP（資源管理）等のパッケージソフトウェアが存在する。これらベストプラクティスの実装であるパッケージソフトウェアを効果的に活用し、低コストのうちに業務効率を劇的に改善するために、ITソリューションの概要と、各種パッケージソフトウェアの特徴、事例等を学ぶ。</p> <p>講義は2コマ連続（90分×2=3時間）で行い、各種パッケージソフトウェアの概要・特徴・事例を学んだ後、実際の演習及び議論によって理解が深まるように努める。</p>			
目的・狙い	<p>各種業務ソリューションのための ITS（課題管理）、BPM（業務改善）、CRM（顧客管理）、コラボレーション、ERP（資源管理）等のパッケージソフトウェアの演習によって自ら操作・活用を体験することで、業務上の問題を効率的に解決するためのベストプラクティスの集約・実装であるパッケージソフトウェアの意義、特徴を理解する。具体的には、以下の事項の理解・修得を目的とする。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ベストプラクティスとしてのパッケージソフトウェアの意義、特徴 • 各パッケージソフトウェアの特徴、活用の事例 • 各パッケージソフトウェアの操作・活用のスキル <p>修得できる知識単位： (A2) K-07-17-02 業務プロセス（レベル4）業務改善、BPM、SFA 等 (A2) K-07-17-03 ソリューションビジネス（レベル4）業務パッケージ、クラウド（SaaS、PaaS）等 (A2) K-08-19-04 経営管理システム（レベル4）CRM、ERP、SCM、意思決定支援等</p>			
前提知識 (履修条件)	<ul style="list-style-type: none"> • 基本情報技術者試験レベルの知識があること（特に、ハードウェア、ソフトウェア、ネットワーク等の基礎知識）。 • 情報システム等の関連業務に従事し、情報システム及び各種業務・事業に関する基本知識があること。 			
到達目標	上位到達目標			
	<ul style="list-style-type: none"> • パッケージソフトウェアの特徴を活かしたシステム提案ができるレベル • 事業構築、業務改善に積極的にパッケージソフトウェアを活用できるレベル 			
到達目標	最低到達目標			
	<ul style="list-style-type: none"> • パッケージソフトウェアの意義、特徴が理解できるレベル • パッケージソフトウェアを使って、情報システムの構築ができるレベル 			
授業の形態	形態	実施	特徴・留意点	
	録画・対面混合授業	—		
	対面授業	講義（双方向）	○	担当教員による解説・質疑・議論等で理解度を高める工夫を行う。
		実習・演習（個人）	○	実際の演習・操作で理解度を高める工夫を行う。
		実習・演習（グループ）	—	
サテライト開講授業	—			
その他	—			
授業外の学習	<ul style="list-style-type: none"> • 各パッケージソフトウェアに関して、事前に調査すると講演の理解が深まる。 • 授業で指示されたレポート課題を作成すること。 			
授業の内容	<p>各パッケージソフトウェアの演習はゲスト講師に担当してもらおう。各パッケージソフトウェアは、直前により相応しいものがある場合は変更することもある。各パッケージソフトウェアの内容に関する課題レポートと、最後の授業終了後にレポートあるいは試験を課す。</p>			

	回数	内容	サテライト開講	対面録画
授業の計画	第1回	〈概要〉 学生が講義選択の判断ができるように、授業の目的と15回の授業内容を解説する。	—	対面
	第2回	〈ベストプラクティス〉 《課題1》 業務上の問題を効率的に解決するためのベストプラクティスの集約・実装であるパッケージソフトウェアの意義、特徴を扱う。また、馴染みのあるパッケージソフトウェアとしてExcel、本学PBL活動の標準ツールであるBacklog等の演習を行う。	—	対面
	第3回	〈パッケージソフトウェア1〉Microsoft Dynamics CRM (仮) 概要・特徴・事例	—	対面
	第4回	演習 《課題2》	—	対面
	第5回	課題の発表	—	対面
	第6回	議論	—	対面
	第7回	〈パッケージソフトウェア2〉サイボウズ kintone (アプリケーション開発) 概要・特徴・事例	—	対面
	第8回	演習 《課題3》	—	対面
	第9回	課題の発表	—	対面
	第10回	議論	—	対面
	第11回	〈パッケージソフトウェア3〉ワークスアプリケーションズ COMPANY (ERP) (仮) 概要・特徴・事例	—	対面
	第12回	演習 《課題4》	—	対面
	第13回	課題の発表	—	対面
	第14回	議論	—	対面
	第15回	〈総括等〉 これまでの講義を振り返り、総括する。	—	対面
	試験	〈試験あるいは最終レポート〉	—	対面
成績評価	<p>課題レポート70%、最終試験20%、授業貢献度10%を基準として総合的に評価する。レポート等の提出物は締切厳守されたし。</p> <ul style="list-style-type: none"> 各ソフトウェアの内容に関連した課題レポート (各20点×3回+10点=70点) 最終レポートあるいは試験 (20点) 授業への貢献度 (10点) <p>質疑・議論で、学生の興味、あるいは講師から興味深いコメントを引き出す等の貢献</p>			
教科書・教材	資料はLMS上にオンラインで配布する。			
参考図書	講義時に適宜指示する。			
獲得可能なコンピテンシー		獲得可能度合 (◎ ○ △ -)	獲得可能な内容	
メ タ	コミュニケーション能力	—		
	継続的学修と研究の能力	—		
	チーム活動	—		
コ ア	システム提案・ネゴシエーション・説得	△		
	ドキュメンテーション	△		
	革新的概念・発想	—		
	ニーズ・社会的・マーケット的視点	△		
	問題解決	△		
	リーダーシップ・マネジメント	—		
	ファシリテーション・調整	—		

専攻名	両専攻共通	必修・選択	選択	単位	2	学期	2Q
科目群	事業アーキテクチャ科目群	科目名	事業アーキテクチャ特論			教員名	嶋津 恵子
		(英文表記)	Business Architecture				

概要	<p>当科目では、観光・医療・物販・農業・スポーツ等、次世代成長産業の各分野の識者にゲスト講師として講演していただき、各分野の現状を学ぶ。事業開発・事業改革のため、各分野の現状として、IT・マネジメントの活用、業務効率、課題等を俯瞰的に理解し、事例研究型科目（事業アーキテクチャ研究、事業アーキテクチャ設計）及びPBL型科目（事業アーキテクチャ特別演習）での展開をはかる。</p> <p>講義は2コマ連続（90分×2=3時間）で行い、講師による講演と、講演内容に関する担当教員による解説と、議論を行い、理解が深まるように努める。</p> <ul style="list-style-type: none"> 最初の約20分：担当教員による前回授業の補足と当日の講演のバックグラウンドの解説（第1回はガイダンス） 約100分：ゲスト講師の講演 最後の約60分：ゲスト講師への質疑・議論 			
目的・狙い	<p>各次世代成長産業分野の識者に話を直接聞き、質疑・議論することにより、各分野の現状を理解することを目的とする。具体的には、以下の事項の理解・修得を目的とする。数年の業務を経験した者が最低到達レベル以上、10年超経験したものが上位到達レベルに到達できることを目指す。</p> <ul style="list-style-type: none"> 各分野の現状、業務効率・課題 IT・マネジメントの活用事例 関連する事項（新しい事業構築の提案等） <p>修得できる知識単位：</p> <p>(A2) K-07-17-04 システム活用促進・評価（レベル4）情報リテラシ、データ活用、普及啓発等</p> <p>(A2) K-08-20-02 技術開発計画（レベル4）人材計画、技術ロードマップ等</p> <p>(A2) K-08-21-01 ビジネスシステム（レベル3）各種情報システム、電子政府等</p> <p>(A2) K-08-21-02 エンジニアリングシステム（レベル4）生産管理、MRP、PDM等</p> <p>(A2) K-08-21-03 e-ビジネス（レベル3）EC、ICカード、ソーシャルメディア、ロングテール等</p> <p>(A2) K-08-21-04 民生機器（レベル4）AV機器、家電機器、教育・娯楽機器等</p> <p>(A2) K-08-21-05 産業機器（レベル4）産業機器、医療機器等</p> <p>(A2) K-10-24-01 顧客のビジネス知識（レベル4）</p>			
前提知識 (履修条件)	<ul style="list-style-type: none"> 基本情報技術者試験レベルの知識があること（特に、ハードウェア、ソフトウェア、ネットワーク等の基礎知識）。 情報システム等の関連業務に従事し、情報システム及び各種業務・事業に関する基本知識があること。講義はある程度の専門知識があることを前提に話してもらう。 			
到達目標	上位到達目標			
	<ul style="list-style-type: none"> 各産業分野の現状・特徴をしっかりと理解し、潜在的課題を抽出できるレベル 新しい技術を活用した事業構築が提案できるレベル 			
	最低到達目標			
	<ul style="list-style-type: none"> 各分野の現状、業務効率、課題等が理解できるレベル IT・マネジメントの活用事例を理解できるレベル 			
授業の形態	形態	実施	特徴・留意点	
	録画・対面混合授業	—		
	対面授業	講義（双方向）	○	担当教員による解説・質疑・議論等で理解度を高める工夫を行う。学生によるオンラインツール・発表等から授業参加を期待する。
		実習・演習（個人）	—	
		実習・演習（グループ）	—	
サテライト開講授業	—			
その他	—			
授業外の学習	<ul style="list-style-type: none"> 各産業分野に関する内容を事前に調査すると講演の理解が深まる。 授業で指示されたレポート課題を作成すること。 			
授業の内容	<p>計7名のゲスト講師に講演してもらう。各講師のテーマは、直前により相応しいものがある場合は変更することもある。各講演の内容に関する課題レポートと、最後の授業終了後にレポートあるいは試験を課す。</p>			

	回数	内容	サテライト開講	対面録画
授業の計画	第1回	〈概要〉 学生が講義選択の判断ができるように、授業の目的と15回の授業内容を解説する。 「農業分野」 渡邊 智之 = 日本農業情報システム協会 会長	—	対面
	第2回	〃	《課題1》	対面
	第3回	「航空宇宙産業分野」 嶋津 恵子 = 本学情報アーキテクチャ専攻 教授	—	対面
	第4回	〃	《課題2》	対面
	第5回	「観光宿泊産業分野」 釘持 勝 = eResort Inc. 代表	—	対面
	第6回	〃	《課題3》	対面
	第7回	「イベント・コンベンション産業分野」 松尾 徳朗 = 本学情報アーキテクチャ専攻 教授	—	対面
	第8回	〃	《課題4》	対面
	第9回	「医療分野」 亀田 信介 = 亀田総合病院 院長 (仮)	—	対面
	第10回	〃	《課題5》	対面
	第11回	未定	—	対面
	第12回	〃	《課題6》	対面
	第13回	未定	—	対面
	第14回	〃	《課題7》	対面
	第15回	〈総括等〉 これまでの講義を振り返り、総括する。	—	対面
試験	〈試験あるいは最終レポート〉	—	対面	
成績評価	<p>課題レポート70%、最終試験20%、授業貢献度10%を基準として総合的に評価する。レポート等の提出物は締切厳守されたし。</p> <ul style="list-style-type: none"> 各講演の内容に関連した課題レポート (各10点×7回=70点) 評価は、ゲスト講師の話の理解度とレポートの内容で行う。レポートの提出締切は、講義終了後4日である。 最終レポートあるいは (20点) 7回の講演と最終回の講義に関するレポートあるいは試験 授業への貢献度 (10点) 質疑・議論で、学生の興味、あるいは講師から興味深いコメントを引き出す等の貢献 			
教科書・教材	資料はLMS上にオンラインで配布する。			
参考図書	講義時に適宜指示する。			
獲得可能なコンピテンシー		獲得可能度合 (◎ ○ △ -)	獲得可能な内容	
メ タ	コミュニケーション能力	—		
	継続的学修と研究の能力	—		
	チーム活動	—		
コ ア	システム提案・ネゴシエーション・説得	—		
	ドキュメンテーション	—		
	革新的概念・発想	—		
	ニーズ・社会的・マーケット的視点	—		
	問題解決	—		
	リーダーシップ・マネジメント	—		
	ファシリテーション・調整	—		

専攻名	両専攻共通	必修・選択	選択	単位	2	学期	3Q（集中講義）
科目群	事業アーキテクチャ科目群	科目名	事業アーキテクチャ研究			教員名	戸沢 義夫
		(英文表記)	Business Architecture Case Study				

概要	各分野での既存の事業開発・事業改革の各種事例を研究する。各種の事例を理解し、成功あるいは失敗の理由等を調査・議論することで、擬似経験から事業に対する提案・判断を決定する持論を修得する。事例研究は、数名のグループ単位で、複数の事例で繰り返し行う。						
目的・狙い	<p>数名のチームで事例を多角的に検討する。 チームとして事業にどのような課題があるかを提言する。 なぜそのように考えたかを、論理的に説明できる必要がある。 説得性のあるプレゼンテーションが極めて重要である。</p> <p>修得できる知識単位: (A4) K-07-17-01 情報システム戦略 レベル4 (A2) K-08-19-01 経営戦略手法 レベル4 (A2) K-08-19-02 マーケティング レベル4 (A2) K-08-19-03 ビジネス戦略と目標・評価 レベル4 (A3) K-09-22-01 経営・組織論 レベル4 (A2) K-10-24-01 顧客のビジネス知識 レベル4</p>						
前提知識 (履修条件)	企業での仕事を経験、ビジネス経験のあるのが望ましい。 情報アーキテクチャ特論2、事業アーキテクチャ科目群の科目をいくつか履修してあるのが望ましい。						
到達目標	上位到達目標						
	ビジネスを分析し、ビジネスモデル、ビジネスオペレーション、ビジネス環境、制約やコンテキスト、組織構造、ポジショニング、ステークホルダ、ビジネス戦略、ビジネス価値、ビジネス課題などを、他人にわかるように独力でまとめ提示できる。						
	最低到達目標						
	ビジネスを分析するタスクのチームメンバーとして、チームに貢献できる。						
授業の形態	形態		実施	特徴・留意点			
	録画・対面混合授業		○	初回、チーム発表（3回を予定）時は講義形式で行う。			
	対面 授業	講義（双方向）	-				
		実習・演習（個人）	-				
		実習・演習（グループ）	○	与えられたケースを3~4名のチームで集中的に取り組む。			
	サテライト開講授業		-				
その他		-					
授業外の学習	与えられたケースについて、それを分析するために必要な情報の特定・収集、分析結果のまとめ、プレゼンテーションの準備など、チーム活動を行う上で必要な事前に行うべき個人活動を行う。						
授業の内容	<p>初回（土曜6限を予定）では授業の目的、演習の進め方等を説明し、チーム分けを行う。第1ケースを提示する。 2~5回（日曜1~4限連続）。チーム活動。教員はビジネス分析テクニック等についてアドバイスする。 6回（日曜1限）は第1ケースのチーム報告、教員コメント。第2ケースの提示。 7~10回（6回に引き続き、日曜2~5限連続）。 11回（日曜1限）は第2ケースのチーム報告、教員コメント。第3ケースの提示。 12~15回（11回に引き続き、日曜2~5限連続）。 試験（土曜6限を予定）。第3ケースのチーム報告。</p>						

授業の計画	回数	内容	サテライト開講	対面録画
	第1回	授業の目的、演習の進め方、チーム分け。 第1ケースの提示	-	対面
	第2回	第1ケースチーム活動	-	チーム
	第3回	第1ケースチーム活動	-	チーム
	第4回	第1ケースチーム活動	-	チーム
	第5回	第1ケースチーム活動	-	チーム
	第6回	第1ケースのチーム報告 第2ケースの提示	-	対面
	第7回	第2ケースチーム活動	-	チーム
	第8回	第2ケースチーム活動	-	チーム
	第9回	第2ケースチーム活動	-	チーム
	第10回	第2ケースチーム活動	-	チーム
	第11回	第2ケースのチーム報告 第3ケースの提示	-	対面
	第12回	第3ケースチーム活動	-	チーム
	第13回	第3ケースチーム活動	-	チーム
	第14回	第3ケースチーム活動	-	チーム
	第15回	第3ケースチーム活動	-	チーム
試験	第3ケースのチーム報告 個人単位の活動報告レポート	-	対面	
成績評価	3回実施するチーム報告の内容（チームとして評価するが、個人の役割・貢献を加味することがある） （各回 25%） 個人活動報告レポート（25%）			
教科書・教材	特に指定しない			
参考図書	必要に応じて、指示する。			
獲得可能なコンピテンシー		獲得可能度合 (◎ ○ △ -)	獲得可能な内容	
メ タ	コミュニケーション能力	○	チーム報告でのプレゼンテーション	
	継続的学修と研究の能力	-		
	チーム活動	◎	チームで成果を出すケーススタディ	
コ ア	システム提案・ネゴシエーション・説得	-		
	ドキュメンテーション	-		
	革新的概念・発想	-		
	ニーズ・社会的・マーケット的視点	-		
	問題解決	-		
	リーダーシップ・マネジメント	-		
	ファシリテーション・調整	-		

専攻名	両専攻共通	必修・選択	選択	単位	2	学期	4Q (集中講義)
科目群	事業アーキテクチャ科目群	科目名	事業アーキテクチャ設計			教員名	戸沢 義夫
		(英文表記)	Business Architecture Design				

概要	各分野での現状の問題に対する事業開発・事業改革の提案・設計を行う。産業の新陳代謝を実行するため、破壊的技術として IT・マネジメントを駆使したり、世間での常識と最新知識・技術のギャップを埋めたりすることを狙った事業設計を行う。事業設計は、数名のグループ単位で、複数の設計を繰り返し行う。			
目的・狙い	<p>数名のチームで事例を多角的に検討する。 チームとして事業をどのようにおこなえばいいかを提言する。 なぜその提案がいいかを、論理的に説明できる必要がある。 説得性のあるプレゼンテーションが極めて重要である。</p> <p>修得できる知識単位: (A4) K-07-17-01 情報システム戦略 レベル 4 (A2) K-08-19-01 経営戦略手法 レベル 4 (A2) K-08-19-02 マーケティング レベル 4 (A2) K-08-19-03 ビジネス戦略と目標・評価 レベル 4 (A3) K-09-22-01 経営・組織論 レベル 4 (A2) K-10-24-01 顧客のビジネス知識 レベル 4</p>			
前提知識 (履修条件)	企業での仕事を経験、ビジネス経験のあるのが望ましい。 情報アーキテクチャ特論 2、事業アーキテクチャ科目群の科目をいくつか履修してあるのが望ましい。			
到達目標	上位到達目標			
	ビジネスを分析し、あるべき姿としての事業アーキテクチャを独力で設計できる。			
到達目標	最低到達目標			
	事業アーキテクチャを設計するタスクのチームメンバーとして、チームに貢献できる。			
授業の形態	形態	実施	特徴・留意点	
	録画・対面混合授業	○	初回、チーム発表 (3 回を予定) 時は講義形式で行う。	
	対面授業	講義 (双方向)	-	
		実習・演習 (個人)	-	
		実習・演習 (グループ)	○	与えられたケースを 3~4 名のチームで集中的に取り組む。
サテライト開講授業	-			
その他	-			
授業外の学習	与えられたケースについて、ビジネス分析、事業アーキテクチャ設計を行うための情報収集・分析、プレゼンテーションの準備など、チーム活動を行う上で必要な事前に行うべき個人活動を行う。			
授業の内容	<p>初回 (土曜 6 限を予定) では授業の目的、演習の進め方等を説明し、チーム分けを行う。第 1 ケースを提示する。 2~5 回 (日曜 1~4 限連続)。チーム活動。教員はビジネス分析テクニック等についてアドバイスする。 6 回 (日曜 1 限) は第 1 ケースのチーム報告、教員コメント。第 2 ケースの提示。 7~10 回 (6 回に引き続き、日曜 2~5 限連続)。 11 回 (日曜 1 限) は第 2 ケースのチーム報告、教員コメント。第 3 ケースの提示。 12~15 回 (11 回に引き続き、日曜 2~5 限連続)。 試験 (土曜 6 限を予定)。第 3 ケースのチーム報告。</p>			