

	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。 〈情報インタフェースデザイン〉 情報インタフェースデザインの概論、画素・カラー・フォント等からツールキット・スタイルガイド、HTML・CSSのUIの基本構成要素、UI設計の意味を扱う。	《視聴確認》 —	録画 (対面なし)
	第2回	〈演習〉 前回の内容の演習を行う。	—	対面
	第3回	〈利用者の行動調査〉 利用者の行動・使い勝手・美しさの基準に関する調査手法、パターンを取り扱う。	《視聴確認》 —	録画 (対面なし)
	第4回	〈演習〉 前回の内容の演習を行う。	—	対面
	第5回	〈コンテンツの整理〉 情報コンテンツの論理構成を整理・設計するための手法を扱う。	《視聴確認》 —	録画 (対面なし)
	第6回	〈演習〉 前回の内容の演習を行う。	《課題1》 —	対面
	第7回	〈ページの構成及び遷移〉 ページの構成及び遷移の設計に関する各種の手法、支援ツール、ツールキット等を扱う。	《視聴確認》 —	録画 (対面なし)
	第8回	〈演習〉 前回の内容の演習を行う。	—	対面
	第9回	〈動作・制御〉 MVC等の実装パターンを扱う。	《視聴確認》 —	録画 (対面なし)
	第10回	〈演習〉 前回の内容の演習を行う。	《課題2》 —	対面
	第11回	〈スマートデバイス・ソーシャルメディア〉 スマートデバイスの特徴と制約を考慮したUI設計と、ソーシャルメディアの活用を扱う。	《視聴確認》 —	録画 (対面なし)
	第12回	〈演習〉 前回の内容の演習を行う。	—	対面
	第13回	〈HTML5〉 新しいWeb技術によって実現されるUI設計を扱う。	《視聴確認》 —	録画 (対面なし)
	第14回	〈演習〉 前回の内容の演習を行う。	《課題3》 —	対面
	第15回	〈実装・評価・改善〉 テスト及びフィードバックによる改善の流れを扱う。	《視聴確認》 —	録画 (対面なし)
	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	課題（レポート、演習）60%、試験（筆記）40%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を厳守されたし。			
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	△	グループワーク	
	継続的学修と研究の能力	△	調査	
	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	△	レポート作成	
	革新的概念・発想	—		
	ニーズ・社会的・マーケット的視点	△	利用者の行動等の調査	
	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	情報アーキテクチャ専攻	必修・選択	選択	単位	2	学期	1Q
科目群	エンタープライズ系科目群	科目名	e ビジネス特論			教員名	松尾 徳朗
		(英文表記)	e-Business				

概要	<p>近年の電子商取引やインターネットを用いた商業サービスにおいて、評価されているサービスの多くはそこに内包される仕掛けに特色がある。エンドユーザによるそれらのサービスの利用には必ず動機が存在しており、動機づけるインセンティブが存在することが多い。商取引などにおいては他者との交渉や合意に基づいた意思決定が原則となるが、そのようなプロセスが表面的に見えない場合においても、ユーザは与えられた情報に基づき意思決定を行っている。また、将来において、取引や交渉の自動化技術は大きなビジネスチャンスが潜んでおり、その基礎理論の重要性が認識されている。本講義では、人間の意思決定の不合理性、失敗の本質などを既存の研究事例からその特徴を明らかにする。そのうえで、意思決定のための交渉、合意形成、協調などの理論や経済制度設計、および各種意思決定理論やツールに関して講義を行う。また、これらをもとにして演習を個人・グループベースで行う。</p>			
目的・狙い	<p>商取引、契約、戦略立案をする際に、ユーザが行う競争、交渉、協調、合意形成については、ユーザの立場では多くの利得を得る戦略が重要となるが、システム提供者の立場になった場合、巧みなインセンティブを設計するかが重要となる。ユーザの意思決定の裏には、選択の失敗や不合理性が潜んでいる。ユーザの意思決定の不合理性および制度設計者が設計したインセンティブの弱点を議論することで、計算機への実装の難しさや新しい可能性について議論する。また、ユーザが集団で意思決定を行う際におこる様々な矛盾を理解し、既存に提供されている意思決定支援ツールの問題点を明らかにする。</p> <p>本授業の目標は次の2点である。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 意思決定の不合理を理解するとともに、交渉、競争、協調、合意形成のプロセスを理解し、商取引の具体例として説明できる。 2. 実社会の具体的な課題に対応できるメカニズムを考案するとともに、グループにおける意思決定ツールを理解し、またグループ意思決定の矛盾を理解する。 <p>修得できる知識単位:</p> <p>(A2) K-08-19-02: マーケティング (レベル4)</p> <p>(A2) K-08-19-03: ビジネス戦略と目標・評価 (レベル3)</p> <p>(A2) K-08-21-01: ビジネスシステム (レベル3)</p> <p>(A2) K-08-21-03: e-ビジネス (レベル4)、各種の意思決定(交渉、合意形成、協調等)</p> <p>(A3) K-09-22-01: 経営・組織論 (レベル2)</p>			
前提知識 (履修条件)	<p>特に前提知識は問わない。人間の意思決定の不合理さや既存のEコマースシステムの不便な部分などを意識しながら受講すれば理解が深まる。</p>			
到達目標	<p>上位到達目標</p> <p>ユーザの立場において集団意思決定の限界/矛盾を理解し、制度設計者の立場において実社会の課題を解決できる望ましいメカニズムを設計するとともに、それらについて弱点や課題を議論できるレベル。</p>			
	<p>最低到達目標</p> <p>古典的な交渉、競争、協調、合意形成のプロセスと経済メカニズムについて理解することができるレベル。</p>			
授業の形態	形態		実施	特徴・留意点
	対面授業	録画・対面混合授業	○	実施日に注意すること
		講義(双方向)	◎	発問とディスカッションを多用した講義形式
		実習・演習(個人)	○	単独で意思決定ツールを使ってみる
		実習・演習(グループ)	◎	グループで課題の解決を試みる
	サテライト開講授業		—	
その他		○	録画講義においては実施回に必ず視聴しておくこと	
授業外の学習	<p>必要に応じて毎回授業前に、配布された資料で予習すること。グループで実施する演習課題は事前に理解しておかないとグループ作業に影響する。</p> <p>個人で提出する課題がある(必要に応じてグループ演習の課題も課す)。</p> <p>課題1: オークションに基づく交渉、協調に関して。</p> <p>課題2: 多属性意思決定と階層的な意思決定について。</p>			
授業の内容	<p>本講義では、意思決定にまつわる事例を紹介するとともに、意思決定の不合理性およびインセンティブ含む制度設計の難しさについて理解する。E-ビジネスやE-サービスと関連が深いオークション理論、多属性効用理論、複数論点交渉理論について紹介する。また、各種意思決定ツールを用いた演習を行うことで理解を深める。将来人間の意思決定が計算機により自動化されるであろうことも念頭に置き、議論を進める。指定のテキストはあるが、適宜補助資料を配布する。</p>			

	回数	内容	サテライト 開講	対面/録画
授業の計画	第1回	本講義のガイダンス：学生が講義選択の判断ができるように、講義の目的と全15回の構成を説明する。	—	録画 (対面なし)
	第2回	事例紹介（意思決定の不合理性）：個人／集団の意思決定における不合理性について事例を紹介する。また、いくつかの実験も行う。	—	対面
	第3回	事例紹介（意思決定の不合理性）：個人／集団の意思決定における不合理性について事例を紹介する。また、いくつかの実験も行う。	—	録画 (対面なし)
	第4回	事例紹介（意思決定の不合理性）：個人／集団の意思決定における不合理性について事例を紹介する。また、いくつかの実験も行う。	—	対面
	第5回	事例紹介（意思決定の不合理性）：個人／集団の意思決定における不合理性について事例を紹介する。また、いくつかの実験も行う。	—	録画 (対面なし)
	第6回	価値・財の性質と望ましい状況：個人価値・相関価値・共通価値、および財の代替性・補完性について説明する。また、評価値の決定について説明する。また、個人合理性、パレート効率性、誘因両立性について説明する。	—	対面
	第7回	オークションの理論と情報の経済学入門：各種複数財複数ユニットオークション方式について説明し、誘因両立性など、メカニズムの特徴を理解する。また、オークションにおける不正入札の事例と、サクラによる不正な利益の獲得と防止法について説明する。	—	録画 (対面なし)
	第8回	非対称情報や不完全情報を減らすためのインセンティブ設計について説明する。	—	対面
	第9回	社会制度設計とインセンティブ：人間にある行動をさせるには、インセンティブが必要である。社会的あるいは経済的にインセンティブを機能させる事例を説明し、具体的な社会問題をインセンティブの観点で扱う。	—	録画 (対面なし)
	第10回	インセンティブの設計：インセンティブ設計に関する演習を行う。（グループ演習）	—	対面
	第11回	多属性効用理論：意思決定において効用や嗜好が複数存在する際の定式化について説明する。	—	録画 (対面なし)
	第12回	グループ意思決定：多属性効用関数を用いてグループ意思決定を行う手法について、演習を行う。（グループ演習）	—	対面
	第13回	階層的意決定法（AHP）1：意決定法の一つであるAHPを題材として紹介する。	—	録画 (対面なし)
	第14回	階層的意決定法（AHP）2：AHPを用いたグループ意思決定について説明し、グループで演習を行う。（グループ演習）	—	対面
	第15回	我が国の電子商取引ビジネスの課題	—	録画 (対面なし)
	試験	最終試験：制度設計および階層的意決定法など講義内容に関する論述試験を実施する。	—	対面
成績評価	次の2つのポイントで評価する(合計100点満点) 個人演習 50点 (20点×1回、30点×1回。ただし、1回以上の演習結果の提出は必須とする) 最終試験 50点			
教科書・教材	適宜 LMS で配布する。			
参考図書	・今野（著）『数理決定法入門』（朝倉書店、1992年） ・石谷・石川（著）『社会システム工学』（朝倉書店、1992年）			
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	◎	実社会の課題発見と解決手法の創造	
	チーム活動	△	グループワークを通じたチーム活動	
コ ア	システム提案・ネゴシエーション・説得	△	グループ意思決定プロセス	
	ドキュメンテーション	△	制度の定式化、ドキュメント作成	
	革新的概念・発想	○	新しい制度のデザイン	
	ニーズ・社会的・マーケット的視点	○	制度の分析と戦略立案	
	問題解決	—		
	リーダーシップ・マネジメント	△	グループ意思決定マネジメント	
	ファシリテーション・調整	—		

専攻名	情報アーキテクチャ専攻	必修・選択	選択	単位	2	学期	1Q
科目群	エンタープライズ系科目群	科目名	標準化と知財戦略			教員名	成田 雅彦
		(英文表記)	Standardization and Intellectual Property Strategy				

概要	<p>標準化は準拠製品の普及・産業育成の仕組みだけでなく、国策レベルでも意識されはじめているように、製品戦略・知財戦略と連携した企業戦略として極めて重要である。</p> <p>本講義では、(1) 標準化について、概要と重要性、デジュール・デファクトの標準化プロセス、組織・規約の作り方、ソフトウェア関連の標準団体(ISO/ IETF/ OMG/ OASIS/ W3C/ JCP/ OMA 等)の動向、事業戦略とリンクした標準化戦略例、(2) 知財については、特許権と著作権の概要・動向と重要性、特許権と著作権を活用とした戦略例について論じる。また、グループ演習として標準化・知財の動向調査と発表を行い標準戦略についての理解を深める。</p>					
目的・狙い	<p>標準化・知財戦略に深い理解と応用力を身につけた技術者を育成することを目的とし以下のスキルを獲得することを狙いとする。</p> <p>標準化の仕組みと知財戦略とその重要性を理解できる 標準化・知財の動向を把握できる 標準化・知財を活用したビジネスを理解できる 標準化・知財の戦略を策定できる</p> <p>修得できる知識単位: (A4) K-04-13-02 L4: 知的財産適用管理 (レベル4) (A3) K-08-20-01 L4: 技術開発戦略の立案 (レベル4) (A3) K-09-23-01 L4: 知的財産権 (レベル4) (A3) K-09-23-03 L3: 労働関連・取引関連法規 (レベル4) ソフトウェア関係のみ (A3) K-09-23-05 L4: 標準化関連 (レベル4) (A2) K-08-19-02: マーケティング (レベル3) 標準化活動の関連するマーケティング</p>					
前提知識 (履修条件)	社会常識とIT業界一般知識が必要である。					
到達目標	上位到達目標					
	標準化・知財を活用したビジネスを理解できる 標準化・知財の戦略を策定できる					
到達目標	最低到達目標					
	標準化の仕組みと知財戦略とその重要性を理解できる 標準化・知財の動向を調査、把握できる					
授業の形態	形態		実施	特徴・留意点		
	録画・対面混合授業		○	金曜日の講義(双方向・サテライトを開講)は、録画したものを自分のペースで受講することもできる、質問などはLMSまたは対面講義で受け付ける。水曜日の対面講義は品川キャンパスで行う。グループ演習の発表の際は対面講義とする。		
	対面授業	講義(双方向)	○	上記を参照		
		実習・演習(個人)	—			
		実習・演習(グループ)	○	下記「グループ演習」を参照		
	サテライト開講授業		○	上記を参照		
その他		—				
授業外の学習	<p>グループ演習</p> <p>受講生の調査スキルの向上を狙って技術動向調査を3~4名のグループによりを行う。テーマは、本講義に関連するものを複数選択する。例えば、W3C、OMG、Open API Initiative、IICなどの標準団体の調査等がある。成果を講義中に発表する。グループ演習の発表の回数は、受講者数によって変更することがある。</p>					
授業の内容	<p>本講義では、標準化教育プログラム「共通知識編」、「個別技術分野編-電気/電子分野」をもとにして、標準化の意義、標準化の方法、日本の標準化政策、規格が経済に与える影響、規格の国際市場性、先端技術と標準、ソフトウェア関連の標準化、標準化のトピックス、標準化と特許権、特許の取得、著作権の具体例や、講師の実体験も含めて深く説明する。</p>					