

年度/Academic Year	2023年度後期	
授業科目名/Course Title (Japanese)	情報システム分析基礎	
教員名/Instructor (Japanese)	松澤 芳昭, 大洲 裕司	
講義概要/Course description		
<p>今日の人間・組織の活動は、さまざまな情報システムに支えられています。本講義では、組織の活動と馴染む情報システムについての基本概念と、実際の活動分析手法・情報システムデザイン手法を学習します。ワークショップやビジネスゲーム、スプレッドシートの設計など、具体的な体験に基づいて理解を深める演習中心の講義となります。</p>		
達成目標/Course objectives		
<ul style="list-style-type: none"> <li>・情報システムの基本概念・開発プロセスについての知識を得ること</li> <li>・小さな業務の分析を行い、図と言葉を用いて表現できるようになること</li> <li>・小さな情報システム（スプレッドシート）を作り、運用する体験をすること</li> </ul>		
授業計画/Lecture plan		
講義回		
1	情報システム概論	情報システム学の基本的な概念の説明を行い、講義の対象範囲・目的を明確にします。
2	情報システムの開発プロセス (I)	分析・設計・実装・評価の基本的な情報システム開発プロセスについて体験学習を行います。
3	情報システムの開発プロセス (II)	知識創造を促進する反復型情報システム開発プロセスについての体験学習を行います。
4	分析設計演習 (I) 導入	ビジネスゲームを用いた情報システム分析設計体験演習の概要と実際の試行プレイをしてみます。
5	分析設計演習 (II) 決算 会計	ビジネスゲームでの第I期の決算を行います。会計学の基礎知識を学びます。
6	分析設計演習 (III) 活動分析	ビジネスゲームを例として、業務の分析を行い、図として表現します。
7	分析設計演習 (IV) データ分析	ビジネスゲームを例として、業務のデータフローの分析を行い、図として表現します。
8	分析設計演習 (V) システムデザイン	分析に基づいて、組織で使うスプレッドシートの設計・開発を行います。
9	分析設計演習 (VI) 運用評価	開発したスプレッドシートについて、実際にビジネスゲームで利用する体験を行います。
10	分析設計演習 (VII) 成果報告・総括	分析・設計・評価の一連の活動を振り返り、学習成果の総括を行います。
授業方法/Method of instruction		

講義と演習（PCを利用したものを含む）による授業（対面授業）となります

成績評価方法/Evaluation

ワークへの参加に基づく学習成果の報告（プレゼンテーション，レポート）を評価します

参考書/Reference books

浦昭二 [ほか] 共編情報システム学へのいざない 培風館 2008

石井信明, 宮川裕之プロフェッショナルを目指すシステム分析入門 コロナ社 2009

神沼靖子, 丹羽時彦著 問題形成と問題解決 共立出版 2005