

年度/Academic Year	2022	
授業科目名/Course Title (Japanese)	情報システムのプログラムマネジメント	
教員名/Instructor (Japanese)	居駒幹夫、初田賢司、荒添雅俊(日立ドキュメントソリューションズ)、下田潔(日立ドキュメントソリューションズ)	
講義概要/Course description		
<p>情報システム開発に限らず、現在の企業では、業務をプロジェクト型に移行することが多い。これは、定型化した仕事の繰り返しでは変化の早い現在のビジネススピードに追従できないことによる。本講義では、複数のプロジェクト型の業務を全体統合して効率よく運営し、ビジネスの価値向上に結びつけるプログラムマネジメントの知識を講義と演習により習得する。</p>		
達成目標/Course objectives		
<p>本講義を通して受講者に以下のような知識・能力がつくことを目標とする。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクト、プログラムの定義を説明することができる</li> <li>・デジタルトランスフォーメーション(DX)における価値マネジメントの考え方を理解する</li> <li>・プログラムマネジメントに必要なステークホルダーエンゲージメント、スコープマネジメントの考え方を理解する</li> <li>・プログラムマネジャーとしてガバナンスを利かせる方法を理解する</li> <li>・プログラム/プロジェクトの計画時や実行時に適切なリスクマネジメントを講ずることができる</li> </ul>		
授業計画/Lecture plan		
講義回		
1	DX時代の プログラムマネジメント (居駒)	プログラム、プロジェクトとは何か？ マネジメントとは何か？ 今、何が課題なのか？ (講師、受講者で問題の共有を目標)
2		デジタルトランスフォーメーション(DX)におけるプログラムマネジメントおよびアジャイル開発における価値のマネジメント
3	プログラムマネジメントの現場 (初田)	DX推進プログラムの実際
4		巨大プログラムのマネジメントの実際
5		プログラムマネジャーとしてガバナンスを利かせる
6		オープニング。受講生の質疑応答。「プロ・トレZ」の概要・プレー方法説明

7	ゲーミフィケーションを 活用したPM実践道場 (対面教育) 日立ドキュメント	PM導入体験：「プロ・トレZ」プレー。チームディスカッション（振り返り）。
8		海外プロジェクトにおけるプロジェクトマネジメント
9		PM実践道場①：リスク管理演習（ケーススタディ）
10		PM実践道場②：プロジェクトマネジメントディスカッション、まとめ
授業方法/Method of instruction		
キャンパスでの対面講義として実施するが、オンラインでも受講できる枠を設ける予定。		
成績評価方法/Evaluation		
レポートによる評価。		
参考書/Reference books		
日本プロジェクトマネジメント協会編，「改訂3版 P2Mプログラム&プロジェクトマネジメント標準ガイドブック」，日本能率協会マネジメント協会 関哲朗 編，「すぐわかるプロジェクトマネジメント」，日本規格協会 佐藤知一，「世界を動かすプロジェクトマネジメントの教科書」，技術評論社		