

科目名	情報×経営による価値創造デザイン
担当講師	宮川 裕之、皆木 健男
分類	選択
授業時間数（時間）	22.5
授業形態	対面
授業の概要	<p>「情報システム（中級編）」での学びをもとにした情報システム学的視点に加え、以下の経営学的視点からの学びを踏まえ、ケーススタディをとおして、新たな価値創造につながるDX提案の模擬的な実習を行う。</p> <p>経営学的視点の1つ目は、営利企業と非営利企業について扱う。</p> <p>企業と病院を事例に、それぞれが抱えていた問題をいかに解決したのかについて経営学を用いて解説する。</p> <p>また、ゲーム論的視点から利害関係について考える。そこでは、中小企業と大企業を題材に、市場シェアを得る方法について説明する。</p> <p>以上の観点をもとに、ケーススタディを進めていく。ケースの説明の後、グループワーク形式での実習を進める。このケーススタディではステークホルダーへのヒアリングをとおして、各グループの提案検討に必要な情報を獲得していく方式で進めていく。</p>
特色とメリット	<p>情報システムと経営学の双方の視点からアプローチすることで、組織における未知の課題を発見し、それを解決するための広義の情報システム（IS）の視点に立った実習を行い、新たな価値創造に力点を置いたDXの気づきが得られるところに本講座の特徴がある。</p> <p>実践的なケースを基に、グループワーク等により検討し、最終日には各グループの提案を受講生と共有し、多様なディスカッションをとおして、より深い学びにつなげていく。</p>
学習目標	<p>複数の専門領域を融合して課題解決に繋げるとはどのようなことなのか、イメージを明確にしつつ、そこで求められるマインドセットを醸成することを本講義の目標とする。</p>
内容	<p>1日目：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オリエンテーション（オンデマンド） ・経営学的視点からの問題解決事例の解説 ・広義の情報システムデザインの復習 <p>2日目：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム論的視点からの分析 ・グループワーク&ヒアリング <p>3日目：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループワーク&ヒアリング（続き） ・プレゼンテーション&レビュー ・まとめ、気づきシート記入
受講の前提条件	<p>講義「情報システム（中級編）」の受講を前提として進めるが、経営学の知識は前提としない。</p>
事前学習	<p>講義「情報システム（中級編）」の内容を復習しておくこと</p> <p>ゲーム理論で使用される用語：ナッシュ均衡について調べておくこと（ナッシュ均衡など、ゲーム理論でよく出てくる専門用語を調べることで、ゲーム理論の基本を学ぶことができると考える）</p>
事後学習	<p>講義でわからなかったことを調べ、さらに理解を深めてほしい。</p>
参考文献・オンライン科目	<p>※以下の書籍は授業で利用する教科書としてではなく参考書として示すものである。</p> <p>『ゲーム理論・入門:人間社会の理解のために』岡田章、有斐閣(2014) ※本学図書館所蔵</p> <p>『経営学入門 上下(第2版)』楠原清則、日本経済新聞出版社(2013) ※本学図書館所蔵</p> <p>『問題形成と問題解決(ISJ2001対応ISテキストシリーズ1)』神沼靖子、共立出版(2005) ※本学図書館所蔵</p>