

科目名	価値を実現するためのプロジェクトマネジメント	
担当講師	初田賢司、加藤浩一（LTRE社）、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）	
分類	必修	
授業時間数（時間）	22.5	
授業形態	Zoomを利用したオンライン講義もしくはキャンパスでの対面講義	
授業の概要	<p>ISアーキテクトが描いた構想を実現し価値を産み出すためには、その構想をプロジェクトで実現し、日常業務で実行しなければならない。</p> <p>本講義では、プロジェクトマネジメントに必要な知識体系とその知識を実践で使いこなすためのスキルを講義と演習により習得する。</p> <p>また、異分野のプロジェクトと比較することにより、ITプロジェクトの特質について理解を深める。</p>	
特色とメリット	これからプロジェクトマネジャーになる方を対象に、プロジェクトマネジメントの基礎から留意点まで習得させる。	
学習目標	<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> <p>プロジェクトの定義を説明することができる。</p> <p>プロジェクトマネジメントの知識体系を理解する。</p> <p>プロジェクトに必要な実践的なWBSを作成できる。</p> <p>WBSに基づいてプロジェクト計画を作成できる。</p> <p>ITプロジェクトの特質を説明できる。</p>	
内容	1日目 プロジェクトマネジメントの基礎	<ul style="list-style-type: none"> ・イントロダクション ・プロジェクトとプロジェクトマネジメントの用語と概念 ・プロジェクトスコープの定義 ・作業の特定と見積もり ・作業のスケジュールとタイムラインの作成 ・作業の委任とプロジェクト計画のベースライン ・プロジェクトの実行とコントロール ・プロジェクトの終結 ・まとめ
	2日目 ITプロジェクトのプロジェクトマネジメント	<ul style="list-style-type: none"> ・ITプロジェクトの立上げ ・WBSを中心としたプロジェクト計画の作成 ・ITプロジェクトのコントロール ・ITプロジェクトにおけるリスク・マネジメントの実際 ・プロジェクトの混乱を防止するためのロスコスト・マネジメント ・グループ演習 ケーススタディ トラブルの原因と防止策を考える。
	3日目 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	<ul style="list-style-type: none"> オープニング「プロ・トレZ」の概要・プレー方法説明 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） 海外プロジェクトにおけるプロジェクトマネジメント プロジェクトマネジメントディスカッション ・建設プロジェクトとITプロジェクトの比較まとめ
受講の前提条件	ADPISA-E修了もしくはITSSレベル2相当のスキルを持つこと	
事前学習	特になし	
事後学習	<p>本講義では、プロジェクトマネジャーとして独り立ちするために必要な知識を中心に解説する。</p> <p>プロジェクトマネジャーとして、より実践力を高めるためには、リーダーシップ、ファシリテーション、コミュニケーション、ネゴシエーションなどのソフトスキル系スキルの事後学習を勧めたい。</p>	
参考文献・オンライ	<p>『プロジェクトマネジメント知識体系ガイドPMBOK®ガイド』PMI日本支部監訳、PMI日本支部(2021)。</p> <p>『ITプロジェクトの無駄を排除するロスコストマネジメント実践ノウハウ』初田賢司、日経BP社(2019)。</p> <p>『システム開発のためのWBSの作り方』初田賢司、日経BP社(2012)。</p>	