

科目名	DXを加速し、チェンジを生み出すリーダーシップ
担当講師	広石拓司
分類	選択
授業時間数（時間）	15.0
授業形態	対面で行う。授業内でワークショップも行う。
授業の概要	DX推進にはデジタルを使って事業モデルを変え、組織を変えていくことが求められる。慣れ親しんだ従来の進め方からデジタルを使った新しい方法に転換することを促すには、「新しい状況に挑むよう動機付け、対話し、試行錯誤から学んでいくチェンジ・リーダー」の存在が不可欠です。DXの起こす変化をチームや組織に広げ、定着させるには、ロジカルな管理手法だけでなく、感情的知性やファシリテーション、メンタリングなどのソフトスキルを使いこなすことも必要です。DXを成果につなげるために、チェンジを主導できるリーダーシップについて考えます。
特色とメリット	DXを成功させるには、情報システムや仕組みだけでなく、それを使いこなせる人・組織が不可欠です。本講座ではリーダーシップや組織開発の手法に焦点をあて、情報システムが活かされる環境づくりの進め方を学びます。 変化を促すDXを俯瞰的な視点から構想する力が身につくだけでなく、「システムを開発したが使われない」「変化に抵抗がある」などの課題への対応策を学ぶことができます。
学習目標	<ul style="list-style-type: none"> ・DXを推進する未来志向のプロジェクト・チームに求められること、そのチームを導くリーダーシップのあり方を習得する ・多職種が連携するチームの運営、社外・異分野との協働・共創の進め方を理解し、実践する技法を身に着ける。
内容	<ol style="list-style-type: none"> 1. 【イントロダクション】DX推進の担い手、チーム運営、協働・共創、リーダーシップに求められることを考える 2. 【DXを進める視点と視座】デジタルを活かしてビジネス、組織、地域・社会に変化を起こすとはどういう 3. 【変化を起こすために必要なこと】組織が従来の考え方から新しい考え方に変わるには何が必要なのかを、アジャイル開発の導入を例に考える。 4. 【ファシリテーション】顧客、メンバーらと共に正解のない問いに向き合い、より良い答を探究するための問いかけ、場づくりの技法を学ぶ 5. 【ふりかえりの進め方】進捗確認、反省会に止まらず、自分を見直し、チーム力を高めるための「ふりかえり」の進め方を学ぶ 6. 【DX推進チーム】DXを推進するチームに求められることは何か、受講生自身のチームを検証しながら、どのような変化が大切なのか考える 7. 【トランスフォーメーション・リーダーシップ（1）】組織のトランスフォームを促すリーダーシップのあり方を学ぶ 8. 【トランスフォーメーション・リーダーシップ（2）】組織のトランスフォームを促すリーダーシップのあり方を学ぶ 9. 【メンタリング】対話を通して気づきと自発的な変化を起こすメンタリングの進め方を学ぶ 10. 【DXを進める組織のデザイン】変化に前向きに動き出せるチーム、組織の姿とその実現への道筋を描く
受講の前提条件	チーム運営の経験や組織マネジメントの基本的な考え方を知っていることが望ましい
事前学習	顧客案件、社内プロジェクトなどで情報システムを導入した・しようとしたが、当初想定したようにうまく機能しなかったものについて調べ、何が課題だったかを考える
事後学習	授業で取り上げた手法を活かして、実際に自分のチーム内でコミュニケーションを実践し、どのように現場で使っていけるかを考える
参考文献・オンライン科目	佐藤正久・広石拓司「SDGs人材からソーシャルプロジェクトの担い手へ」（みくに出版）