

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	必修
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います。</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います。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します。また、ゲーム論的視点から利害関係について考えます。ここでは、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します。</p> <p>以上の観点をもとに、ケーススタディを進めます。ケースの説明の後、グループワーク形式での実習を進めます。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を取ります。</p>
特色とメリット	<p>情報システムと経営の双方の観点からアプローチすることで組織における未知の課題発見とそれを解決する広義の情報システムの視点に基づいた実習をとおして、新たな価値創造に力点が置かれるDXの気づきを与えるところに講座の特徴があります。実際の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提案の共有とディスカッションをとおしてより深い学びにつなげます。</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のイメージをさらに明確にし、また、そこで求められるマインドセットを醸成することを目指します。</p>
内容	<p>1日目：</p> <ul style="list-style-type: none"> ・オリエンテーション ・広義の情報システムデザインの復習 ・経営学的視点からの問題解決事例の解説 <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>「情報システム（中級編）」の受講を前提として進めますが、経営学の知識は前提とはしません。</p>
事前学習	<p>「情報システム（中級編）」の内容を復習しておいてください。</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ください（ゲーム理論の基本を学ぶことができると考えます）</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ください。</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す。</p> <p>神沼靖子、『問題形成と問題解決（ISJ2001対応 ISテキストシリーズ 1）』、共立出版、2005（本学図書館所蔵）</p> <p>榊原清則、『経営学入門 上下』、第2版、日本経済新聞出版社、2013（本学図書館所蔵）</p> <p>岡田章、『ゲーム理論・入門：人間社会の理解のために』、有斐閣、2014（本学図書館所蔵）</p>