

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2021年度)

専門分野区分	e-ビジネス	科目名	e-ビジネスマネジメント			科目コード	T1981B1		
配当期	後期	授業実施形態	通常			単位数	4 単位		
担当教員名	廣本 亜矢子	履修グループ	選択			授業方法	講義		
実務経験の内容	2007年に株式会社ワイドブック設立。役員として会社の経営に携わるとともに、人材育成コンサルタント(現職)として若い世代の人材育成、企業内人材育成に携わっています。主な活動内容として、ICT活用関連の検定試験プランディングコンサルティングの実施、自治体や企業における基本行動分析・改善プロジェクトの実施、企業や文科省関連事業のe-learning化における学習用コンテンツ制作(画面、テンプレートデザイン、イラスト等制作を含む)、映像編集等の実務、及び一連のプロジェクト運営など手広く取り組んでいます。								
学習一般目標	IT、ICT等の技術は、今や個別の技術ではなく、経営・ビジネスそのものを構成する重要な要素です。本授業では、ビジネスモデルやマーケティング、イノベーションといった概念を理解するとともに、経営者の視点や、幅広く多様な視点観点からマネジメントを理解することを目標とします。そして、それらと自身の技術をリンクさせていくことを目指します。また同時に、経営者目線で、社会で取り上げられるニュースや話題、関連技術等、広く情報収集できるようにし、今後の社会での活躍に応用するきっかけをつかむことを目指します。								
授業の概要および学習上の助言	本講義では、経営者の観点で、ビジネス環境の分析、具体的なビジネスモデル事例の分析、マーケティング戦略の策定、マネジメント等の学習を行います。授業は、講義・グループワークによる演習・フィードバック、VTR視聴およびレポート記述の形をとります。受講生は、主体性を発揮し、情報収集、社会理解に努めることで、授業の理解が深まります。知識の習得にとどまらず、それを取り入れ、自身の技術に応用するにはどうしたらよいかと、考えながら受講していただくとよりよいでしょう。 ビジネスの前提知識は必要ありません。								
教科書および参考書	教科書:「e-ビジネスマネジメント」(株)ワイドブック発行								
履修に必要な予備知識や技能	e-ビジネスデザイン技術、問題解決と企画提案の内容を理解していると、より理解が深まります。(受講の条件ではありません)								
使用機器	プロジェクターとスクリーンを使用します。								
使用ソフト									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標							
	2	マネジメントとは何かを理解し、経営者の問題解決に自身の技術を応用させるという観点で捉えることができる。							
	2	ビジネスモデルとマーケティングの概念を理解し、経営者の視点からIT、ICTの活用を考えることができる。							
	2/3	多様な視点からマネジメントに必要な要素を見つけ出し、自身の技術の活用に応用する観点で捉えることができる。							
	3	様々な経営者の経営手腕や創意工夫に触れ、それらを自身の考え方に取り入れ、新たな考え方や、柔軟な考え方で技術の応用に活かす方向で物事を捉えることができる。							
	2/4	授業で学ぶマネジメントノウハウをどのように活用できるかを自身で考え、発表することができる。							
達成度評価	評価方法	試験	小テスト	レポート	成果発表(口頭・実技)	作品	ポートフォリオ	その他	合計
	学部DP	1.知識・理解							
		2.思考・判断		30	20	10			60
		3.態度		20					20
		4.技能・表現			10	10			20

	5.関心・意欲								
	総合評価割合	50	30	20					100
評価の要点									
評価方法	評価の実施方法と注意点								
試験									
小テスト	授業内のワークや提出物等により評価します。グループ演習での報告メモ等も評価に含みます。								
レポート	経営者のVTRを視聴し、その内容に合わせたテーマに沿った小レポートを授業時間内で記述し、その内容を評価します。								
成果発表(口頭・実技)	グループワークの成果物について発表を行い、その内容を評価します。								
作品									
ポートフォリオ									
その他	出席率が著しく低い場合は、不可となることがあります。								

### 授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	<p>オリエンテーション</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・シラバス説明</li> <li>マネジメントとは</li> <li>○到達目標</li> <li>・マネジメントとは何かを理解する</li> <li>○授業内容</li> <li>・マネジメントの基本を文献等から探る</li> <li>・自身の開発等の活動をマネジメントに着目して振り返り、課題抽出を行う</li> </ul>	<p>講義と演習、フィードバック</p> <p>VTR視聴とレポート</p>	授業内で提示
第2回	<p>ビジネスモデルとマネジメント</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○到達目標</li> <li>・様々なビジネスについてマネジメントする側からの目線で理解する</li> <li>○授業内容</li> <li>・企業が行う事業の仕組みを知ることにより、マネジメントする側の視点からビジネスを見る</li> </ul>	<p>講義と演習、フィードバック</p> <p>VTR視聴とレポート</p>	授業内で提示
第3回	<p>ビジネスモデル事例</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○到達目標</li> <li>・様々なビジネスモデルについて理解する</li> <li>○授業内容</li> <li>・実際の事例を通して、企業が行う事業の仕組みを知ることにより、マネジメントする側の視点からビジネスを見る</li> <li>・技術者としてどのような提案ができるのか、可能性を探る</li> </ul>	<p>講義と演習、フィードバック</p> <p>VTR視聴とレポート</p>	授業内で提示
第4回	<p>USP</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○到達目標</li> <li>・USPとは何かを理解する</li> <li>○授業内容</li> <li>・USPの事例を紹介、新たな視点、独自の視点で見る</li> </ul>	<p>講義と演習、フィードバック</p> <p>VTR視聴とレポート</p>	授業内で提示

第5回	<p>マーケティング①</p> <p>○到達目標</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・マーケティングについて理解する</li> </ul> <p>○授業内容</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・マーケティングの基本を学習する</li> <li>・開発事例をマーケティング上の分析手法に当てはめて検討する</li> </ul>	<p>講義と演習、フィードバック</p> <p>VTR視聴とレポート</p>	授業内で提示
第6回	<p>マーケティング②</p> <p>○到達目標</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・マーケティングについて理解する</li> </ul> <p>○授業内容</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・マーケティングの基本を学習する</li> <li>・開発事例をマーケティング上の分析手法に当てはめて検討する</li> </ul>	<p>講義と演習、フィードバック</p> <p>VTR視聴とレポート</p>	授業内で提示
第7回	<p>お客様満足度</p> <p>○到達目標</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・お客様満足度について理解する</li> </ul> <p>○授業内容</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・実際の調査アンケートを読み解く</li> </ul>	<p>講義と演習、フィードバック</p> <p>VTR視聴とレポート</p>	授業内で提示
第8回	<p>イノベーションとマネジメント</p> <p>○到達目標</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・イノベーションについて理解する</li> <li>・オープンイノベーションについて理解する</li> </ul> <p>○授業内容</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・新しい発想を生み出すワーク</li> <li>・事例をもとに可能性を考える</li> </ul>	<p>講義と演習、フィードバック</p> <p>VTR視聴とレポート</p>	授業内で提示
第9回	<p>デザインマネジメント</p> <p>○到達目標</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインマネジメントの考え方を理解する</li> </ul> <p>○授業内容</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・事例をもとに理解を進める</li> <li>・自身の活動をデザインマネジメントの視点で見る</li> </ul>	<p>講義と演習、フィードバック</p> <p>VTR視聴とレポート</p>	授業内で提示
第10回	<p>マネジメントスキル</p> <p>○到達目標</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・マネジメントに必要なスキルについて理解する</li> <li>・人のマネジメントについて理解し、チームのマネジメントを行える</li> </ul> <p>○授業内容</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チームをどのようにマネジメントすればよいか</li> <li>・グループワークでチームでのマネジメントを確認する</li> </ul>	<p>講義と演習、フィードバック</p> <p>VTR視聴とレポート</p>	授業内で提示
第11回	<p>プロジェクトマネジメント① (PMBOK)</p> <p>○到達目標</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクトマネジメントの基本となるPMBOKについて概要を理解する</li> </ul> <p>○授業内容</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・プロジェクトマネジメントとは</li> <li>・もし、プロジェクトマネジメントに失敗したら？</li> <li>・PMBOKの概要</li> </ul>	<p>講義と演習、フィードバック</p> <p>VTR視聴とレポート</p>	授業内で提示
第12回	<p>プロジェクトマネジメント② (WBS)</p> <p>○到達目標</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・WBSについて理解し、作成できる</li> </ul> <p>○授業内容</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・WBSの作成方法</li> <li>・身近なプロジェクトを設定し、WBS作成</li> </ul>	<p>講義と演習、フィードバック</p> <p>VTR視聴とレポート</p>	授業内で提示
第13回	<p>プロジェクトマネジメント③ (WBS)</p> <p>○到達目標</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・作成したWBSの検証</li> </ul> <p>○授業内容</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・作成したWBSに基づいて実施することで、検証確認し、振り返りを行う</li> </ul>	<p>講義と演習、フィードバック</p> <p>VTR視聴とレポート</p>	授業内で提示

<p>第14回</p>	<p>Webユーザビリティ  ○到達目標  ・ユーザビリティについて理解する  ・ユーザビリティについて、問題解決を実施できる  ○授業内容  ・身近な事例を取り上げ、ユーザビリティ上の問題点を抽出し、解決案を提示する</p>	<p>講義と演習、フィードバック  VTR視聴とレポート</p>	<p>授業内で提示</p>
<p>第15回</p>	<p>講義のまとめ</p>	<p>講義と演習、フィードバック  VTR視聴とレポート</p>	<p>授業内で提示</p>