

[English](#)

| 授業科目名 | 年度 | 学期 | 開講曜日・時限 | 学部・研究科 | 担当教員 | 配当年次 | 単位数 |
|----------------------------------------------|------|-----------|---------|--------|------|------|-----|
| 33678:特殊講義（共通専門）(K2) § 33971:特殊講義（共通専門）1(K2) | 2018 | 春semester | 月3 | 情報理工学部 | 青山 敦 | 3- | 2 |

キャンパス

BKC

授業施設

ラルカディア 301号教室

開講言語

日本語

授業の概要と方法

ICT×デザイン×社会

<http://www.ritsumeai.ac.jp/r giro/activity/program/third/index.html>

ビッグデータ、人工知能、IoT、インダストリー4.0、ドローン、ロボット、今、世界はICTを中心に大きく変わろうとしている。情報科学、情報工学を学ぶみなさんは大きなチャンスの入り口に立っています。

このチャンスを活かすためには、ICTを核として、社会にとって価値のあるシステムを構築し、それをプレゼンテーションする力が必要です。

人工知能やサービスロボットをはじめとするICTを活用して、下記の各分野について、価値のあるサービス・ビジネスをデザインする方法について、グループプロジェクト形式で学びます。

1. エデュケーション
2. エンターテインメント
3. マニュファクチャリング
4. ショッピング
5. スポーツ
6. ヘルスケア

あわせて、効果的なプレゼンテーション手法を学びます。

受講生の到達目標

顧客価値を捕捉し、サービスとして作りこみ、持続可能なビジネスモデルを作成できること。

。

事前に履修しておくことが望まれる科目

特にありません。この授業は皆さんが作る授業です。必要なものは、好奇心と意欲と困難に挑戦する心です。

授業スケジュール

| 授業回数 | テーマ |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | キーワード・文献・補足事項等 |
| 1 | 講義の進め方の説明（講義に参加することの重視、グループワーク、デザイン手法） |
| | 講義中に自分の興味についてのレポートを書いていただきます。 |
| 2～5 | アイスブレイカー：自分の興味（情報科学・情報工学に関係なくても良い）について1人5分程度でプレゼン、質疑応答する。（個人プレゼン） |
| | 自分の興味を持っていることについてプレゼンテーションしてもらうことで、お互いをより深く理解する。 |
| 6～7 | 人工知能、Internet of Things、サービスロボットなどICTを活用したビジネスの事例研究（グループプロジェクト） |
| | 人工知能、Internet of Things、サービスロボットなどICTを活用したビジネス事例について、グループプロジェクトで分析して発表・ディスカッションする。 |
| 8～12 | 人工知能、Internet of Things、サービスロボットなどICTを活用したサービス提案（グループプロジェクト） |
| | 1. エデュケーション、2. エンターテインメント、3. マニュファクチャリング、4. ショッピング、5. スポーツ、6. ヘルスケアなどのグループに分かれて各分野において人工知能、Internet of Things、サービスロボットをベースとしたサービスの提案にチャレンジします。ブレインライティング、シナリオグラフ、CVCA（顧客価値分析）、TRI Zなどのデザイン手法を駆使して、新しいサービスの提案を行い、発表・ディスカッションします。 |
| 13～15 | 提案したサービスを持続可能にするためのビジネスモデルの設計（グループプロジェクト） |

人工知能、Internet of Things、サービスロボットをベースとしたサービスを持続可能にするためにビジネスモデルを設計します。欲求連鎖分析（CVA）、ビジネスモデルプラットフォーム、コアコンピタンスなどの手法・概念を駆使して、ビジネスモデルの提案をします。効果的なプレゼンテーション手法を学び、各グループの提案した製品・サービス・事業についてのプレゼンテーション作成、プレゼンテーションします。

授業外学習の指示

特にありません。

成績評価方法

| 種別 | 割合(%) | 評価基準等 |
|---------------------------------------------------|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 定期試験（筆記） | 0 | |
| レポート試験 （統一締切日を締切とするレポート） | 0 | |
| 上記以外の試験・レポート、平常 点評価 （日常的な授業における取組状況 の評価） | 100 | プレゼンテーション グループワークへの積極的参加 グループワークでのリーダーシップ 他の学生やグループへの質問・ディスカッション 中間レポート 最終レポート |

成績評価方法(備考)

毎回のプレゼンテーションとそのための事前準備、ディスカッションへの積極的な参加を評価します。

受講および研究に関するアドバイス

自分のICTに関する専門性を真の価値創出に結び付けたいと考えている方向け。
本講義で得られるICTをビジネス的発想で見る観点や、企画構想力、プレゼンテーション力、ディスカッション力、質問力は、就職活動や卒論研究にも役立ちます。
ICTの社会にとっての価値に興味を持っている下記のような方を歓迎します。
1.ITビジネスを起業して世界を変えたい人
2.開発すべきものを開発できる情報技術者になりたい人
3.博士課程に進学して、社会にインパクトを与える情報技術研究者になりたい人
4.エンジニアとしてだけのキャリアに飽き足りずテクノロジー・マネジメント研究科への進学を考えている人

教科書

教科書(備考)

参考書

| 書名 | 著者 | 出版社 | ISBNコード | 備考 |
|-------------------------------------------|------------|-----|---------|----|
| 発想する会社! — 世界最高のデザイン・ファームIDEOに学ぶイノベーションの技法 | tom kelley | | | |
| イノベーションの達人!—発想する会社をつくる10の人材 | tom kelley | | | |
| ワークショップデザイン 知をつむぐ対話の場づくり | 堀公俊、加藤彰 | | | |
| 技術力で勝る日本が日本がなぜ事業で負けるのか | 妹尾堅一郎 | | | |
| テクノロジストの条件 (はじめて読むドラッカー (技術編)) | ドラッカー | | | |
| 一般意志2.0 ルソー、フロイト、ゲッテル | | | | |
| 情報の文明学 (中公文庫) | | | | |
| シェア <共有>からビジネスを生み出す新戦略 | | | | |
| 価値づくり経営の論理—日本製造業の生きる道 | | | | |
| ITビジネスの原理 | 尾原和啓 | | | |
| プラットフォームビジネス最前線 | | | | |

参考書(備考)

参考になるwwwページ

<https://app-flamingo.com/>

<http://www.ritsumei.ac.jp/rgiro/activity/program/third/index.html/>

<http://www.ritsumei.ac.jp/mot/faculty/detail/aoyama.html/>

授業内外における学生・教員間のコミュニケーションの方法

manaba+R, 学生との直接対話

備考

この授業では、毎週のプレゼンテーションとそのための説明資料の作成があります。そのための準備や、誰か人に聞きに行くことを含めた情報収集など、相当講義外に時間を費やすことが必要となります。講義だけ出るというスタンスではできません。また、講義への毎回出席は義務です。受講者数は、発表やディスカッションを中心とする授業の性質上、最大30名に制限します。