

専攻名	両専攻共通	必修・選択	選択	単位	2	学期	4Q
科目群	事業アーキテクチャ科目群	科目名	事業アーキテクチャ設計			教員名	戸沢 義夫 亀井 省吾
		(英文表記)	Business Architecture Design				

概要	<p>各分野での現状の問題に対する事業開発・事業改革の提案・設計を行う。ビジネス環境の変化に伴い、ステークホルダーのニーズを満たすために新しい事業（仕事）のやり方が必要になる。テクノロジー(IT)の進歩が破壊的技術として今までできなかったことを可能にしている。それを活用した変化しつつあるビジネス環境に合った新しい事業設計を行い、現在の仕事のやり方のどこを変えるべきかを特定する。変えるべきことをマネジメントに説得するための論理を構成する。特定のマネジメントを対象に説得を目的としたプレゼンテーションを行う。</p> <p>与えられた事例に対して、チームで検討し、結果をプレゼンテーションする。3つの事例を対象にする。1チームは3～4名で構成し、全部で2～4チームで実施する。受講人数を6～16名に限定する。6名未満の場合は開講しない。17名以上の場合は3Qと4Qに2回開講する。初回にチーム分けをするので履修者は必ず参加すること。初回のチーム分け完了以降での脱退（履修放棄）及び履修追加は認めない。定員があるため通常科目と履修申請方法が違うので掲示板での指示を十分注意すること。</p>			
目的・狙い	<p>3～4名のチームで与えられた事例（ケース）を多角的に検討する。ケースに書かれた内容を前提とするが、不足している情報はチームで独自に収集する。仮説・検証の考え方が求められる。自分の考え方と他メンバーとの考え方に違いがあった場合に、なぜ自分は他メンバーと違う発想をしたかについて自省することが教育の基本になる。他メンバーがどのように考えているかを聞き出すクーパービリティが重要である。チームとしてひとつの結論に至る必要があるが、チームメンバー全員がその結論に至った理由を同じように説明できることが求められる。良いチーム成果を出すことだけが教育目的ではない。チームメンバー全員が誰でもチーム成果を説明でき、質問に答えられることが要請される。チーム活動終了時、各メンバーは他メンバーに対してアドバイスをを行う。チーム活動はグループウェアを用い、すべてのコミュニケーションがクラス全員にわかるようにする。</p> <p>複数のチームが同じケースに対して異なった結論を出している場合は、その違いが生じた理由についてクラス全体で議論する。チームが検討した内容で触れるべきなのに触れていない事柄について教員が指摘し、なぜ検討しなかったをクラス全体で議論する。</p> <p>チームとして最も良いと思われる新しい事業（仕事）のやり方を提言する。特定のマネジメントを対象に、説得を目的としたプレゼンテーションを実施する。なぜその提案が正しいかを論理的に説明し説得性があるかどうか極めて重要である。</p> <p>修得できる知識単位:</p> <p>(A4) K-07-17-01 情報システム戦略 レベル4</p> <p>(A2) K-08-19-01 経営戦略手法 レベル4</p> <p>(A2) K-08-19-02 マーケティング レベル4</p> <p>(A2) K-08-19-03 ビジネス戦略と目標・評価 レベル4</p> <p>(A3) K-09-22-01 経営・組織論 レベル4</p> <p>(A2) K-10-24-01 顧客のビジネス知識 レベル4</p>			
前提知識 (履修条件)	<p>企業での仕事の経験、ビジネス経験があるのが望ましい。</p> <p>情報アーキテクチャ特論2、事業アーキテクチャ研究を履修していることが望ましい。</p>			
到達目標	上位到達目標			
	ビジネスを分析し、あるべき姿としての事業アーキテクチャを独力で設計できる。			
	最低到達目標			
	事業アーキテクチャを設計するタスクのチームメンバーとして、チームに貢献できる。			
授業の形態	形態		実施	特徴・留意点
	録画・対面混合授業		○	ひとつのケースについて、①ケース配布、②チーム議論(4コマ)、③成果発表とクラス議論(1コマ)の5コマから成る。全部で3ケース行う。①と②、②と③は十分な間隔を置き、対面でないチームコミュニケーションを行えるようにする。
	対面授業	講義（双方向）	○	必要に応じてケースごとに理解を深めるための講義を実施する。
		実習・演習（個人）	○	チーム活動の準備として個人作業の時間がかなり求められる。
		実習・演習（グループ）	○	与えられたケースを3～4名のチームで集中的に取り組む。各チームは指定されたグループウェアを用いてコミュニケーションを行う。
	サテライト開講授業		—	
その他		○	初回にチーム分けを行うが、そのための事前レポートを課すので、掲示板の指示を注視すること。3Q開始前に受講意思確認アンケートを実施する。受講希望者が16名以下と判断される場合は3Qに開講せず4Qにのみ開講する。	
授業外の学習	与えられたケースについて、情報収集・分析、プレゼンテーションの準備など、チーム活動を行う上で必要な事前に行うべき個人活動を行う。1ケースについて8時間以上の授業外活動が必要である。個人の活動内容と活動時間はグループウェア上に記録を残す。			
授業の内容	<p>ケース1 ①ケース配布・キックオフ 土曜6限</p> <p>②チーム議論(4コマ) 土曜6限、休日2～4限</p> <p>③成果発表とクラス議論(1コマ) 休日1限</p> <p>ケース2 ①ケース配布 休日5限</p> <p>②チーム議論(4コマ) 休日5限、休日2～4限</p> <p>③成果発表とクラス議論(1コマ) 休日1限</p> <p>ケース3 ①ケース配布 休日5限</p> <p>②チーム議論(4コマ) 休日5限、休日2～4限</p> <p>③成果発表とクラス議論(1コマ) 土曜6限</p>			

	回数	内容	サテライト 開講	対面/録画
授業の計画	第 1 回	キックオフ、チーム分け ケース 1 ①ケース配布 土曜 6 限 ②チーム議論 (1/4 コマ)	—	対面
	第 2 回	ケース 1 ②チーム議論 (2/4 コマ)	—	対面
	第 3 回	ケース 1 ②チーム議論 (3/4 コマ)	—	対面
	第 4 回	ケース 1 ②チーム議論 (4/4 コマ)	—	対面
	第 5 回	ケース 2 ①ケース配布 ②チーム議論 (1/4 コマ)	—	対面
	第 6 回	ケース 1 ③成果発表とクラス議論 (1 コマ)	—	対面
	第 7 回	ケース 2 ②チーム議論 (2/4 コマ)	—	対面
	第 8 回	ケース 2 ②チーム議論 (3/4 コマ)	—	対面
	第 9 回	ケース 2 ②チーム議論 (4/4 コマ)	—	対面
	第 10 回	ケース 3 ①ケース配布 ②チーム議論 (1/4 コマ)	—	対面
	第 11 回	ケース 2 ③成果発表とクラス議論 (1 コマ)	—	対面
	第 12 回	ケース 3 ②チーム議論 (2/4 コマ)	—	対面
	第 13 回	ケース 3 ②チーム議論 (3/4 コマ)	—	対面
	第 14 回	ケース 3 ②チーム議論 (4/4 コマ)	—	対面
	第 15 回	ケース 3 ③成果発表とクラス議論 (1 コマ)	—	対面
	試験	ペーパー試験は行わない。 活動記録、振り返り、クラス議論などから個人の履修状況、accomplishment を判断・ 評価する。	—	対面
成績評価	ケース 1 のチーム報告（チームとして評価するが、個人の役割・貢献を加味することがある）（15%） ケース 2 のチーム報告（チームとして評価するが、個人の役割・貢献を加味することがある）（15%） ケース 3 のチーム報告（チームとして評価するが、個人の役割・貢献を加味することがある）（15%） 個人活動内容（25%） 他メンバーへのアドバイス（15%） クラス議論での参画度合（15%）			
教科書・教材	教科書は特に指定しない。ケースは配布する。			
参考図書	必要に応じて指示する。			