

| | | | | | |
|--|--|---|------------------------|----------|------|
| 日本工学院専門学校 | 開講年度 | 2020年度(令和2年度) | 科目名 | システムリサーチ | |
| 科目基礎情報 | | | | | |
| 開設学科 | ITスペシャリスト科 | コース名 | システム専攻 | 開設期 | 後期 |
| 対象年次 | 3年次 | 科目区分 | 必修 | 時間数 | 30時間 |
| 単位数 | 2単位 | 開講時間 | | 授業形態 | 講義 |
| 教科書/教材 | 毎回レジュメ・資料を配布する | | | | |
| 担当教員情報 | | | | | |
| 担当教員 | 中西真也・兒玉奉恵 | 実務経験の有無・職種 | 有・講師 | | |
| 学習目的 | | | | | |
| この科目を受講する学生は、ビジネス社会に与える影響を鑑みて、未来への提言力を養うことができる。21世紀はIT化、グローバル化が進展し、情報が瞬時に共有化され、多様な価値観がぶつかり合い融合する時代である。その中で、わが国の企業は、創造的な製品、サービスを提供することでグローバルに展開される競争を勝ち抜いていかなければならない。急速なIT化、グローバル化によりどのようなサービスやシステムが生み出されているか理解し、創造的な製品、サービスを生み出す能力を身に付ける。 | | | | | |
| 到達目標 | | | | | |
| この科目では、学生がICTシステムに関する動向をリサーチし、ビジネス社会に与える影響を鑑みて、未来への提言力を養成する。未来のICT・メディア市場、デバイス市場、ネットワーク市場、コンテンツ配信市場、プラットフォーム市場、xTech市場などの各ICTに関わる市場においてどのようなサービスが生み出されているのか理解できることを目標としている。昨今、ビジネスの世界では「デジタル変革」という言葉を見ない日はない。いよいよ、あらゆる活動がネットに接続している前提、そして、ソフトウェアで書かれている前提になっていることの証左である。 | | | | | |
| 教育方法等 | | | | | |
| 授業概要 | 私達の身の回りにあるICT関連のシステムについて調査・研究し、発表することによって相互理解を深める。それらをもとに、将来期待されるICTシステムについて提言を加える。調査・研究の際は、全般的なトレンド情報収集の考え方を整理の仕方、代表的な参考情報源(Webサイト・文献)を紹介する。 | | | | |
| 注意点 | この授業では、普段の授業態度や提出課題を重視する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める(詳しくは、最初の授業で説明)。自分でも、情報を収集し、最新のICTシステムに関する動向について調べること。ただし、授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。 | | | | |
| 評価方法 | 種別 | 割合 | 備考 | | |
| | 試験・課題 | 70% | 試験と課題を総合的に評価する | | |
| | 小テスト | 0% | | | |
| | レポート | 20% | 授業内容の理解度を確認するために実施する | | |
| | 成果発表(口頭・実技) | 0% | | | |
| | 平常点 | 10% | 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する | | |
| 授業計画(1回～15回) 1回(2)時間 ※45分を1時間とする | | | | | |
| 回 | 授業内容 | 各回の到達目標 | | | |
| 1回 | 2023年ICT・メディア市場(1) | 2023年ICT・メディア市場を理解できる /宇宙ビジネス/シェアリングエコノミー | | | |
| 2回 | 2023年ICT・メディア市場(2) | 2023年ICT・メディア市場を理解できる /APIエコノミー/パーソナルデータ | | | |
| 3回 | デバイス市場(1) | デバイス市場を理解できる /携帯電話端末/4Kテレビ | | | |
| 4回 | デバイス市場(2) | デバイス市場を理解できる /VR/音声エージェント端末 | | | |
| 5回 | デバイス市場(3) | デバイス市場を理解できる /ドローン/3Dプリンター | | | |
| 6回 | ネットワーク市場 | ネットワーク市場を理解できる /固定ブロードバンド回線/モバイル・ワイヤレスブロードバンド | | | |
| 7回 | コンテンツ配信市場(1) | コンテンツ市場を理解できる /ゲーム/動画配信 | | | |
| 8回 | コンテンツ配信市場(2) | コンテンツ市場を理解できる /音楽配信/放送・メディア | | | |
| 9回 | プラットフォーム市場(1) | プラットフォーム市場を理解できる /クラウドサービス/情報セキュリティ | | | |
| 10回 | プラットフォーム市場(2) | プラットフォーム市場を理解できる /クラウドサービス/IoT | | | |
| 11回 | プラットフォーム市場(3) | プラットフォーム市場を理解できる /ブロックチェーン/RPA | | | |
| 12回 | xTech市場(1) | xTech市場を理解できる /金融/小売 | | | |
| 13回 | xTech市場(2) | xTech市場を理解できる /広告/食品 | | | |
| 14回 | xTech市場(3) | xTech市場を理解できる /教育/スポーツ | | | |
| 15回 | xTech市場(4) | xTech市場を理解できる /人事/農業/ヘルスケア | | | |