

1. 科目コード

1299

2. 科目名

M6:ビジネスプロセス特論

3. 担当教員

二見 強史 (Tsuyoshi Futami)

4. 開講期

春2期

5. 履修要件(前提科目)

特にありません。ただし、開講は、夜間のみとなりますので、オンライン講義(ハイフレックス授業)になります。社会人経験があれば取組み易いと思います。社会人経験がない学生では、プログラマーやシステムエンジニアなど技術系に職を求めらる方であれば、上流工程の基礎知識として、事務系に職を求めらる方については、問題解決のテクニックを概観することができます。

6. 科目の目的・概要

このコースは、ビジネス・アナリスト養成のための知識体系であるBABOK(Business Analysis Body Of Knowledge)=『システム開発の超上流工程の知識体系』を学びます。BABOKで本編では、ビジネスのPDCAのシーン用いられる問題解決技法50種類を、それ以外にアジャイルやBI(データサイエンス)、IT、BAなどの専門的視点で用いられる問題解決技法も紹介します。すべてを身につける必要はなく、また不可能ですが、各人が興味を持った分野で使用していただければ幸いです。

7. 授業概要

- 1 オリエンテーション、事業の進め方、主要な用語とコンセプト
- 2 分析的思考と問題解決ほか
- 3 要求とは何か、要求とデザイン
- 4 計画策定論
- 5 ステークホルダー分析
- 6 顧客の要求を引き出す
- 7 要求の優先順位付け
- 8 現状分析
- 9 将来状態の定義
- 10 デザインを定義する
- 11 ソリューション(解決策)を定義する
- 12 ソリューションの効果を評価する
- 13 これまでの体系の専門的視点への適用(Agile、BI、IT、BA、BPM)
- 14 同上
- 15 最終発表と講評
- 16

8. 教科書

なし。ただし、下の参考書(英語版)は、事前に配布します。

9. 参考書

ビジネスアナリシス知識体系ガイド(BABOK®ガイド)Version3.0,IIBA®日本支部
英語版は、↓から無償でダウンロード可能です。
http://www.innovativeprojectguide.com/documents/BABOK_Guide_v3_Member.pdf

10. 科目の学習目標

- (1) ビジネス上の課題を発見できる。
- (2) ビジネス上の課題を解決する手法を身につける。
- (3) 顧客のニーズを評価し、情報システムに関する戦略計画立案に貢献できる。
- (4) 定性分析が使いこなせる。
- (5) 定量分析が使いこなせる。
- (6)
- (7)
- (8)

11. 本学の教育目標と科目の学習目標との対応

教育目標		学習目標	
高度ICT スキルの修得	基礎的素養	(4)、(5)	
	専門知識および業務応用力	(1)、(2)、(3)	
人間力 (=探究力) の修得	自ら強みを磨き続ける力		
	自ら社会における 課題を発見し、 解決する力	課題設定	(1)、(2)、(3)
		仮説立案	(1)、(2)、(3)
		仮説検証	(1)、(2)、(3)
		実行	(1)、(2)、(3)
	社会人基礎力	前に踏出す力	(1)、(2)、(3)
		考え抜く力	(1)、(2)、(3)
チームで働く力			
職業倫理の修得			

12. 評価方法と配点

学習目標	達成度評価方法と配点					
	期末試験	小テスト	レポート	発表	成果物	その他
(1)				○		
(2)				○		
(3)				○		
(4)		○	○	○		
(5)		○	○	○		
(6)						
配点		20	30	50		

13. 評価基準

期末試験	
小テスト	Moodleの小テスト機能を用いて基礎的素養や時事問題についてについて確認する(小テストへの回答可能時間は30分程度で、その時間帯は授業中に指定する)
レポート	最終的に発表が可能になるように、重要な 이슈についてレポートを要求する(提出回数は授業の進行状況や、その時点の時事問題に応じて決めるため未定である)
発表	自らの研究テーマ、若しくは共通課題について、課題設定からソリューションによる解決までのストーリーを発表してください。条件として、授業中に取り上げた問題解決的テクニックを最低一つ以上使用すること。

成果物	
その他	

14. アクティブラーニング(A:行っている B:やや行っている C:行っていない)

授業時間全体に占めるアクティブラーニングの時間的な割合	50%
1 授業で得られた知識や技能を活用し、出題された問題を解いたり、課題に取り組むなど能動的学習を行う	A
2 グループワークで課題に取り組み、学生同士が自由に発言することで何らかの課題に取り組むなど能動的学習を行う	B
3 能動的学習の成果を発表し、そのフィードバックを得て自ら主体的に振り返り、学習効果を高める	B
4 学生自身が主体となって、授業における学習の方向性を定める	B

15. 備考

16. 授業計画

(注)授業計画は、あくまでも予定であり、実施時に、適時、追加・変更・修正等が生じる場合があります。

第零夜 (オリエンテーション)	(講義90分)
自己紹介	
1 オリエンテーション	
2 ビジネスアナリストとは(BABOK序章)	
4 知識体系の概要(BABOK第2章)	
5 主な用語……チェンジ、ニーズ、ソリューション、ステークホルダー、価値、コンテキスト ビジネスアナリシス、エンタープライズ、計画、組織、デザイン、要求、リスク	
第壹夜 (基礎コンピテンシーの続き)	(講義と演習90分)
<ul style="list-style-type: none"> ・主要なステークホルダー…エンド・ユーザー、規制者、業務領域の専門家、顧客、サプライヤー、実装の専門家、スポンサー、テスト担当者、ビジネス・アナリスト、プロジェクト ・マネージャー ・基礎コンピテンシー(BABOK第9章 基礎コンピテンシー) <ul style="list-style-type: none"> (1)分析能力と問題解決(独創的思想、意思決定、問題解決、システム思考、ビジュアル思考) (2)行動トクセイ(倫理、アカウントビリティ、信頼感、仕事能力、適応力) (3)ビジネス知識(ビジネス感覚、業界知識、組織論、ソリューション知識、方法論) (4)人間関係スキル(ファシリテーション、リーダーシップ、チームワーク、交渉、教える力) 	

第貳夜 (要求とデザイン)

(講義と演習90分)

以下のBABOKの定義を用いて・・・

- ・ニーズとは、対処すべき問題または機会
 - └ 要求は、ニーズの理解しやすい表現である。
 - ・ソリューションとは、一つ以上のニーズを満たす具体的な方法
 - └ デザインとはソリューションの理解しやすい表現である
- 練習問題でのアプローチと、最終発表へのイメージづくりをこの演習で行う。

第参夜 (計画概論)

(講義と演習90分)

- ・計画とは何か・・・2種類のアプローチ(適用型と予測型)
この章で用いるテクニックの講義と演習・・・(インタビュー、課題トラッキング、教訓、財務分析、スコープ・モデリング、調査やアンケート、ビジネス・ケース、ブレインストーミング、プロセス・モデリング、文書分析、見積もり、リスク分析、リスク・マネジメント、レビュー、ワークショップ)

第肆夜 (ステークホルダー分析)

(講義と演習90分)

- ・ステークホルダー・エンゲージメントとは・・・計画があらゆる関係者に与える影響を考慮する
この章で講義する主なテクニックを用いての演習・・・(教訓、ステークホルダー・リスト、ステークホルダー・マップ、ペルソナ、組織モデリング、マインド・マップ 再掲のテクニックをを除く、以下同じ)

第伍夜 (顧客の要求を引き出す)

(講義と演習90分)

- ・引き出しとコラボレーション
この章で講義する主なテクニックを用いての演習・・・(インターフェース分析、観察、協働ゲーム、コンセプト・モデリング、データ・マイニング、データ・モデリング、フォーカス・グループ、プロトタイピング、ベンチマーク、市場分析、)
※ 本章では、時間が許せばBI(ビジネス・インテリジェンス)とデータ・サイエンス演習を行う

第陸夜 (要求の優先順位付け)

(講義90分)

- ・優先順位付け＝MoSCoW分析とは？
この章で講義する主なテクニックを用いての演習・・・(決定分析、財務分析、バックログ管理、機能分解、DFD(データ・フロー図)、データ・モデリング、ユーザー・ストーリー、ユースケース、シナリオ・ライティング、受入基準と評価基準)

第漆夜 (現状分析)

(講義と演習90分)

- ・現状(AsIs分析)
この章で講義する主なテクニックを用いての演習・・・(SWOT分析、根本原因分析、財務分析、組織モデリング、ビジネス能力分析、ビジネス・モデル・キャンパス、重要業績評価指標(KPI)、ベンダー評価)
-

第捌夜 (将来状態の定義)

(講義と演習90分)

・将来の望ましい姿(ToBe分析)

・SMARTフレームワーク

この章で講義する主なテクニックを用いての演習・・・(AsIs分析と共通、As-Is分析をギャップ分析ともいう)

第玖夜 (デザインを定義する)

(講義と演習90分)

・要求をモデル化する

この章で講義する主なテクニックを用いての演習・・・(意思決定モデリング、コンセプト・モデリング、シーケンス図、状態モデリング、スコープ・モデリング、ペルソナ、データ・ディクショナリー、データ・フロー図 (DFD)、データ・モデリング、非機能要求分析、ビジネス能力分析、ビジネス・モデル・キャンパス、プロトタイピング、役割マトリクス、権限マトリクス、ユーザー・ストーリー、ゆうーすケース、シナリオ・ライティング)

第拾夜 (ソリューションを定義する)

(講義と演習90分)

・利用可能な資源制約で、期待する価値と予想されるコストを定義する(費用便益分析)

この章で講義する主なテクニックを用いての演習・・・(SWOT分析、受入基準と評価基準、決定分析、財務分析、バックログ管理、ビジネス・ケース、ビジネス・モデル・キャンパス、リスク分析)

拾壹夜 (ソリューションを評価する)

(講義と演習90分)

・プロトタイピング

・POC (概念実証)

・パイロット版またはβ版

この章で講義する主なテクニックを用いての演習・・・(受入基準と評価基準、決定分析、非機能要件分析、KPI、プロトタイピング、ベンダー評価、ベンチマーク、ユースケース)

拾貳夜 (アジャイル特論)

(講義と演習90分)

・アジャイルの概要

・BABOKの一連のプロセスをアジャイルに提供する

・アジャイル独特のフレームワークとテクニックの講義と演習・・・(カンバン、XP (Extreme Programming)、クリスタル・クリア、スクラム、テスト駆動開発、狩野分析、ストーリー分割、ストーリーボード、ストーリー・マッピング、バリュー・ストリーム・マッピング、振舞駆動開発、ペルソナ、リアル・オプション、レトロスペクト)

前楽(専門的視点 その他アジャイル以外)

(講義と演習90分)

以下の専門的視点でのBABOK一連のプロセスを時間の許す限り講義する

- BI(DWH、データマート、データストア、OLAP、バランス・スコア・カード、ダッシュボード)
- IT(構造化システム分析、UP(統一プロセス)、RE(要求工学))
- BA(COBIT、eTOM、ITIL、TOGAF、価値マッピング、サービス指向分析、ザックマン・フレームワーク)
- BPM(継続的改善、シックス・シグマ、TOC理論、TQM、BPR、リーン、5W、DMAC、SIPOC、カイゼン、FMEA(故障モード解析)、コスト分析、ドラム・バッファ・ロープ)

千秋楽(プレゼンテーションリレー)

(発表とクラス討議)

各自が設定したテーマで、プレゼンテーションを行ってもらいます。
