

**1. 科目コード**

1299

**2. 科目名**

M41: 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)・重要情報**

特にありません。

昼(第3時限・第4時限)は教室で開講(オンライン履修可)

同じ日の夜(第6時限・第7時限)はオンラインのみで開講

**6. 科目の目的・概要**

DXを実現しようとしてIoTやAI活用の失敗の多くは技術的視点に偏り過ぎることが原因といわれています。本講では、ビジネス視点のための一巡の知識やテクニックとして、ビジネスアナリスト養成のための世界標準の知識体系である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には、基礎コンピテンシーとしていくつかの分析的思考と問題解決法があります。また、各章ごとに、タスクを実行するテクニックが50あり、これらを列記紹介しますので、学生は、特に習得したい解法やテクニックがあれば、事前にリクエストすることができます。

**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(アジャイル、BI、IT、BA、EA、BPM)
- 14 同上
- 15 最終発表と講評
- 16

**8. 教科書**

教科書はありません。

参考としてBABOKガイドの英語版を提供

**9. 参考書**

ビジネスアナリシス知識体系ガイド(BABOK®Guide Version3.0,IIBA®)

// アジャイル拡張版第2版(Agile Extension to the BABOK Guide, IIBA®)

ソフトウェア要求第3版(Software Ewquirements 3rd ed.MicrosoftPress)

**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)
- (5)
- (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)						
(7)						
(8)						
配点			40	60		

### 13. 評価基準

期末試験	
小テスト	
レポート	最終的に発表が可能になるように、重要な問題解決テクニックについてレポートを提出する
発表	自らの研究テーマ、若しくは関連するテーマについて、ビジネス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一連のストーリー(その一部でも可)を発表します。
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	
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	50%
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	A
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1回 (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2回 (基礎コンピテンシーの続き)

(講義と演習90分)

- ・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)
  - (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)行動特性(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3回 (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4回 (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5回 (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6回 (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、プロトタイプング、ベンチマーク、市場分析、)

第7回 (要求の優先順位付け)	(講義90分)
<ul style="list-style-type: none"> <li>・優先順位付け=MoSCoWとは?</li> </ul> <p>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)</p>	
第8回 (現状分析)	(講義と演習90分)
<ul style="list-style-type: none"> <li>・現状(AsIs分析)</li> </ul> <p>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)</p>	
第9回 (将来状態の定義)	(講義と演習90分)
<ul style="list-style-type: none"> <li>・将来の望ましい姿(ToBe分析)</li> <li>・SMARTフレームワーク</li> </ul> <p>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)</p>	
第10回 (デザインを定義する)	(講義と演習90分)
<ul style="list-style-type: none"> <li>・要求をモデル化する</li> </ul> <p>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、ユーザーケース、シナリオ・ライティング)</p>	
第11回 (ソリューションを定義する)	(講義と演習90分)
<ul style="list-style-type: none"> <li>・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)</li> </ul> <p>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)</p>	
第12回(ソリューションを評価する)	(講義と演習90分)
<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロトタイピング</li> <li>・POC(概念実証)</li> <li>・パイロット版またはβ版</li> </ul> <p>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)</p>	
第13回 (アジャイル特論)	(講義と演習90分)
<ul style="list-style-type: none"> <li>・アジャイルの概要</li> <li>・BABOKの一連のプロセスをアジャイルに提供する</li> <li>・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)</li> </ul>	
第14回(専門的視点 その他アジャイル以外)	(講義と演習90分)
<p>以下の専門的視点でのBABOK一連のプロセスを講義する</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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)</li> <li>・IT(構造化システム分析、UP(統一プロセス)、RE(要求工学))</li> <li>・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)</li> <li>・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)</li> </ul>	

各自が設定したテーマで、プレゼンテーションを行っていただきます。