

科目ナンバリング		G-LAS12 80040 LJ44						
授業科目名 <英訳>	ユーザー視点のITシステム設計実践 IT System Design Practice in Business			担当者所属 職名・氏名	経営管理大学院 客員准教授 村野 剛太 教育改革戦略本部 特定教授 藤田 哲雄			
群	大学院横断教育科目群		分野(分類)	統計・情報・データ科学系		使用言語	日本語	
旧群		単位数	1単位	時間数	15時間	授業形態	講義（対面授業科目）	
開講年度・ 開講期	2026・ 前期集中		曜時限	集中 8月31日(月)・9月1日 (火) 2-5限	配当学年	大学院生	対象学生	全学向

(経営管理大学院, 情報学研究科の学生は, 全学共通科目として履修登録できません。所属部局で履修登録してください。)

[授業の概要・目的]

日程：集中 8月31日(月)、9月1日(火) 各2～5限

「ユーザー視点のITシステム設計実践（業務要件定義実践）」

現代ではITを抜きにして新しいビジネスやサービスを提供することは、ほぼ不可能です。この授業では、「ITを活用してビジネスを作る」ことを演習を通して実際に体験していただきます。

具体的には、

- ・「ユーザ視点でのアプリケーションの検討」
- ・「アジャイル開発の流れ」
(1日目に検討したアプリケーションが、2日目に実際に提供されます)
- ・「ユーザインタビューからの改善案の検討」

を体験できるワークショップ形式の講義となっており、参加者を対象とした授業後のアンケートでも高い満足度を得ています。

特別な専門知識は必要ありませんので、ビジネス開発・IT開発に興味がある方の参加をお待ちしています！

授業の詳細内容について

システムやソフトウェアの開発プロセスを分解すると、次のように分けられる。

- 問題点やニーズを見つけ出し、それへの解決策を練ること
- その解決策をシステムやソフトウェアに実装できるように定義すること

このうちAを実践する有力なツールに「デザイン思考」がある。また、Bのプロセスは専門的には「業務要件定義」と呼ばれ、現場の要求を正確に開発者に伝える重要なやり取りである。なお実際にはこの後に、プログラミングしてそれを実現することが続く。本科目では、このBにあたる「業務要件定義」を「ユーザー視点のITシステム設計実践」としてとらえ、講義と演習によって習得する。

デザイン思考などの手法によって問題点やニーズとそれへの解決案ができたなら、次は「要件定義」、すなわち実現するシステムやソフトウェアの機能や満たすべき性能を明確にしていくことが必要となる。この過程がプロジェクトの成否の鍵を握るといっても過言ではない。業務要件定義は、システムやソフトウェアによって何の問題を解決したいかという問いを定義する活動であるとも言える。

本講義では、システム開発に携わる、ユーザ側、システム開発者側それぞれの視点を体感しながら、

----- ユーザー視点のITシステム設計実践(2)へ続く -----

ユーザー視点のITシステム設計実践(2)

業務要件定義の重要性、陥りがちな罫、押さえるべきポイントについて実践を通して習得する。特に「結果を知るスピード」を重視したビジネス開発手法であるアジャイル（ビジネス部門のコントロールの下、小さな開発・フィードバックといった改善サイクルを通じて柔軟に方向転換し、ユーザーの要望を取り入れることができる）を主として扱う。

「情報学ビジネス実践講座」：京都大学と協力企業（ANA・ANAシステムズ、NTTデータグループDMG森精機、東京海上日動火災保険・東京海上日動システムズ、三井住友フィナンシャルグループ・日本総合研究所、日本電気）が、デジタル時代の社会で活躍するために、ITとそのビジネスへの活用を実践的に学べる場を提供することを目的に設立した産学共同講座。詳細は講座ホームページ（<https://www.project.gsm.kyoto-u.ac.jp/pib/>）参照

非常勤講師：

東京海上日動火災保険株式会社 緒方 甫哉 様
東京海上日動システムズ株式会社 佐藤 哲治 様

[到達目標]

ユーザーの視点にたったアプリケーションの検討・現場で実践しているアジャイル開発を体験し、理解することができるようになる。

特に「ユーザー視点」からビジネスやITシステムの設計（業務要件定義）手法を理解することで、VUCAの時代のビジネスにおける「しなやかな」合意形成をはかることができるようになる。

[授業計画と内容]

要望を出すユーザー側、開発するIT従事者側の両方を想定した、総合的な演習とする。演習で作成した要件定義により、実際に開発されたアプリケーションを体感することで、理解を深める。

本講義は「ユーザー視点のITシステム設計実践」であるため、講義ではプログラム開発は実施しない。

8コマの集中講義を以下のような構成で進める。但し、学習の理解度に応じて内容を変更する場合がある。

1．要求開発とは

(1) 全体説明

(2) ウォータフォール開発に関する講義

・ウォータフォールの開発手法である要件定義から機能テストまで各開発工程ごとにポイントを学ぶ。

・プロセスだけでなくUI/UXへの考慮やテストの重要性なども含めて学ぶ。

(3) アジャイル開発に関する講義

・アジャイル開発に必要な主な手法についてポイントを学ぶ。（ユーザーストーリー、プロダクトバックログ、プランニングポーカー、テスト駆動開発）

2．アジャイル開発に関するケーススタディ

(1) グループに分かれて、WEBアプリの要件定義を作成する。

・ユーザーストーリーマッピング、画面遷移図・画面レイアウト、プロダクトバックログ、の作成

・このケーススタディから実際にアプリケーションを開発する。（講師側で用意）

(2) 前日のケーススタディから実際に開発されたアプリケーションをレビューする。

・開発された実際のアプリ（モックアップ、プロトタイプ）を触りながら、当初想定とのかい離を

ユーザー視点のITシステム設計実践(3)

確認し、原因について議論する。

- ・要件定義のGOOD/BAD POINTについての解説
- ・要件定義を深めるためのインタビューの演習

3. 全体解説とまとめ

- (1) 全体解説
- (2) 講師から解答例をデモを交えて紹介する
- (3) まとめと質疑応答

非常勤講師の東京海上日動システムズ 佐藤 哲治氏は、2013年同社に入社、保険業務の基幹システムの開発・運用を担当した後、2017年より東京海上グループのデジタルイノベーションに参画。プロダクトデザインコーチとしてビジネス部門にユーザー中心設計を広めるとともに、アジャイル開発チームのマネジメントを務めている。

【履修要件】

受講人数を制限することがあります。

その場合、情報学ビジネス実践講座プログラム(<https://www.project.gsm.kyoto-u.ac.jp/pib/>)登録者を優先します。

【成績評価の方法・観点】

講義でのディスカッション等への貢献度、プレゼンテーション等の内容、により総合的に判断する。なお、講義時間(コマ)全体の2/3以上の出席がなければ、単位は付与しない。

【教科書】

使用しない

【参考書等】

(参考書)

授業中に紹介する

(関連URL)

<https://www.project.gsm.kyoto-u.ac.jp/pib/>(情報学ビジネス実践講座)

【授業外学修(予習・復習)等】

受講に際し情報やITに関する特別の知識は必須ではない。

【その他(オフィスアワー等)】

オフィスアワーは特に設定しない。質疑はメールにて随時受け付ける。

村野 剛太: murano.gota.3u@kyoto-u.ac.jp

【主要授業科目(学部・学科名)】