 帝塚山学院大学  
TEZUKAYAMA GAKUIN UNIVERSITY

**情報と職業**  
**情報メディアが変える仕事(2)**

中野秀男  
帝塚山学院大学非常勤講師  
大阪市立大学名誉教授、堺市情報セキュリティアドバイザー

| 情報と職業 情報メディアが変える仕事(2) 2021/1/13

1

今日の話

- ▶ 情報メディアが作る新しい仕事
- ▶ 前回のレポートから
- ▶ 今回のレポート題
  
- ▶ 変える仕事(新しい試み)
  - ▶ DX
- ▶ 変える仕事
  - ▶ AI
  - ▶ ロボット
  - ▶ 自動運転
  - ▶ コネクテッド ホーム



▶ 2 情報と職業 情報メディアが変える仕事(2) 2021/1/13  帝塚山学院大学  
TEZUKAYAMA GAKUIN UNIVERSITY

2

## 情報メディアが作る新しい仕事

- ▶ 情報ツールや情報コンテンツを組み合わせる
  - ▶ 色々な業種に
  - ▶ 色々な職種に
- ▶ まずは既存の情報ツールや情報コンテンツを
  - ▶ そのまま如何に使いこなすか
- ▶ その上で今の職場に合った提案をしてみる
  - ▶ 工夫して提案してみる

▶ 3

情報と職業 情報メディアが変える仕事(2) 2021/1/13



3

## レポート題

- ▶ 1.所属しているクラブや同好会とか、友達の間でもいいので団体の旅行プランを作る時の情報ツールを考えてください。相談するための情報ツール、情報収集するための情報ツールです。情報収集は行く場所に応じたウェブサイトでも構いません。旅行の場合は
  - ▶ 事前調査
  - ▶ 現地での情報収集
  - ▶ 帰ってからブログなどで整理や発信
- ▶ があります。なお、このレポート題に関しては友達と相談して、同じ回答でも構いません。

▶ 4

情報と職業 情報メディアが変える仕事(2) 2021/1/13



4

## 提案(1)

- ▶ 情報ツールを使う
  - ▶ 使い方の提案をレポート題で
  
- ▶ 会社は知らないのでは
  - ▶ クラブや同好会
  - ▶ アルバイト先
  - ▶ 友達や友達のグループ
  
- ▶ 新しい企画を
  - ▶ 箇条書きでグループでまとめて(議事録)
  - ▶ プレゼン資料を作る(企画書)
  - ▶ 可能なら映像もつける



▶ 5

情報と職業 情報メディアが変える仕事(2) 2021/1/13



帝塚山学院大学  
TEZUKAYAMA GAKUIN UNIVERSITY

5

## 提案(2)

- ▶ ある提案をしたい
- ▶ 普段は一緒に集まらない
  - ▶ 時間は合わせることができる場合と
  - ▶ 時間も合わせられない場合に分けて
- ▶ 提案は
  - ▶ パワポでする
  - ▶ A4一枚のレジュメでする
  - ▶ 1分から5分でプレゼンテーションするので
    - ▶ 話すことはパワポだとノートの部分に
  - ▶ A4一枚ならどうする
  - ▶ どんな情報ツールを使いますか？



▶ 6

情報と職業 情報メディアが変える仕事(2) 2021/1/13

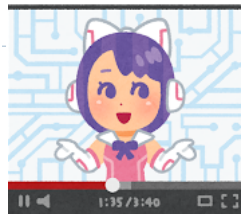


帝塚山学院大学  
TEZUKAYAMA GAKUIN UNIVERSITY

6

### 提案(3)

- ▶ 提案の一部は映像を使いたい
  - ▶ 自分達で撮った映像
  - ▶ Youtubeなどから取った映像
- ▶ 提案する相手と、時間と場所を決めたい
  - ▶ どういう情報ツールを使いますか
- ▶ 提案にあたって、役割分担と進捗管理をしたい
  - ▶ どういう情報ツールを使いますか



▶ 7

情報と職業 情報メディアが変える仕事(2) 2021/1/13



7

### 提案(4) 例

- ▶ 1.所属するクラブか同好会で
  - ▶ 顧問に旅行の企画を提案する
  - ▶ することのリストを作る
  - ▶ 企画をパワーポにして顧問に説明する
  - ▶ 皆は同じ時間に同じ場所に集まることが少ない
- ▶ 2.働いているアルバイト先のコンビニで
  - ▶ 店長に売っている商品の並べ方を提案する
  - ▶ することのリストを作る
  - ▶ 企画をパワーポにして店長に説明する
  - ▶ 皆は同じ時間に同じ場所に集まることが少ない
- ▶ 3.同じ仲間で
  - ▶ 旅行の行き先と訪問先を決める
  - ▶ 皆は同じ時間に同じ場所に集まることが少ない
  - ▶ 全員が同じ情報ツールを持っているとは限らない
    - ▶ ITが得意でない子もいる



▶ 8

情報と職業 情報メディアが変える仕事(2) 2021/1/13



8

## DX: Digital Transformation: デジタル変革

- ▶ DX: デジタル変革
  - ▶ 従来の企業がデジタルエンタープライズに変わる手段
- ▶ デジタルエンタープライズ
  - ▶ ビジネス環境の激しい変化に対応
  - ▶ 顧客や社会のニーズに対応
- ▶ デジタル変革
  - ▶ データとデジタル技術を活用
  - ▶ 製品やサービス、ビジネスモデルを変革
  - ▶ 組織、業務プロセス、企業文化・風土を変革
- ▶ 経済産業省、DX推進指標(2019.7)より

▶ 9

情報と職業 情報メディアが変える仕事(2) 2021/1/13



帝塚山学院大学  
TEZUKAYAMA GAKUIN UNIVERSITY

9

## DXの他の定義

- ▶ ITの浸透が、人々の生活をあらゆる面でより良い方向に変化させること
  - ▶ ストルターマン, 2004



▶ 10

情報と職業 情報メディアが変える仕事(2) 2021/1/13



帝塚山学院大学  
TEZUKAYAMA GAKUIN UNIVERSITY

10

## デジタル化の水準

- ▶ D0: 個別業務のIT化
  - ▶ アナログ情報をデジタル情報に変換
- ▶ D1: 個別業務のデジタル化
  - ▶ デジタル技術を用いて業務を効率化
- ▶ D2: デジタルエンタープライズの実現I
  - ▶ 組織全体として文化面、経営面、プロセス面を発展的に変革
- ▶ D3: デジタルエンタープライズの実現II
  - ▶ デジタル技術により、主要なバリューチェーンの中で新たなビジネス価値を創造

▶ 11

情報と職業 情報メディアが変える仕事(2) 2021/1/13



11

## デジタル変革はデジタル戦略で

- ▶ デジタルテクノロジーを使った
- ▶ デジタル戦略(ビジネスモデル)で
- ▶ デジタル変革を実現

▶ 12

情報と職業 情報メディアが変える仕事(2) 2021/1/13



12

## デジタルテクノロジー

- ▶ 機械学習、自然言語処理、画像理解、音声認識
- ▶ AI、RPA
- ▶ IoT、センサー、ビッグデータ、MaaS、ドローン、ロボット
- ▶ ウェアラブル、AR/VR/MR、5G
- ▶ 生体認証、ブレインインタフェース
- ▶ ブロックチェーン、フィンテック、デジタル決済
- ▶ 3Dプリンタ、GPU
  
- ▶ クラウド(IaaS、SaaS)、P2P、OSS、SNS

