授業科目名	ICT業界研究	学年	1	学 科	ITビジネス科	年度	2026
担当教員名	井上 大輔					実務経験	有
授業の方法	講義	科目区分	必修	学期	通年	単位数	2	時間数	30
実務 / 指導経験	IT企業にてWEB・アプリ運用に携わる。独立後、ITコンサルタントとして企業のデジタル化支援やホームページ制作、生成AI活用セミナー開催など多様な支援を実施している。						
授業の概要 :実務/指導経験を活かした教育内容	本科目では、IT業界のしくみと分析、およびエンジニアとして必要な基礎知識とマインドセットを習得します。単なる用語習得に留まらず、ITサービスを「提供する側」としての職業倫理と、変化の激しい業界で生き抜くための情報収集能力を養います。						
授業の到達目標	1. SIer、自社開発、SES等のビジネスモデルと働き方の違いを説明できる。 2. 信頼できる情報源から業界動向を自律的に収集し、要点を整理できる。 3. 生成AIやDXなどの技術トレンドが、開発現場に与える影響を概説できる。						
成績評価の方法	方法	課題評価:60% ・ 平常点:40%　　※前期と後期で評価し、その平均が通年評価					
	基準	A(100～80) ・ B(79～70) ・ C(69～60) ・ D(59～0)					
準備学習・事後学習等	・IT系ニュースサイトを週に一度は確認し、最新の業界動向を把握しておくこと。 ・授業の内容を振りかえり、興味を持ったことについて書籍やネットなどで深堀りすること。						
テキスト	有	図解即戦力 ソフトウェア業界のしくみとビジネスがこれ1冊でしっかりわかる教科書［技術評論社］					
参考書等	無						
その他 :学生に対する要望、メッセージ等	皆さんは今日からITサービスの「利用者」ではなく「提供者」を目指すプロの卵です。スマホやAIを「便利だ」と消費する側から、「なぜ動くのか」「どうビジネスになるのか」を追求する側へ視点を切り替えてください。変化の激しい業界ですが、自ら情報を取りに行く姿勢があれば、それは一生モノの武器になります。共に未来のICTを考えましょう。						

授業計画

	内容		
1	ガイダンス	31	
2	ソフトウェアの定義と種類	32	
3	ハードウェアとプログラムの関係	33	
4	品質とセキュリティの基本	34	
5	ソフトウェア業界の全体像	35	
6	SIer(システムインテグレータ)の役割	36	
7	Web系企業と自社サービス開発	37	
8	ITコンサルティングとDXの正体	38	
9	社会を支える業務システムとインフラ	39	
10	IoTと組み込みソフトウェアの世界	40	
11	AI(人工知能)の基礎知識と活用事例	41	
12	オープンソース(OSS)とライセンス	42	
13	パッケージ開発とSaaSビジネス	43	
14	最新トレンド分析	44	
15	まとめ・振り返り	45	
16	システム開発の流れ(上流工程)	46	
17	システム開発の流れ(下流工程)	47	
18	ウォーターフォール vs アジャイル開発	48	
19	Webサービス開発のワークフロー	49	
20	開発環境とチーム開発	50	
21	エンジニアの職種図鑑	51	
22	システム運用の重要性	52	
23	生成AIが変える開発現場のリアル	53	
24	クラウドシフトと仮想化技術	54	
25	ソフトウェア業界の収益モデル	55	
26	エンジニアの労働環境とリモートワーク	56	
27	IT業界の法律・契約と著作権	57	
28	キャリアパスと自己研鑽の方法	58	
29	最新トレンド分析	59	
30	まとめ・振り返り	60	