

2020年度研究活動 活動テーマ募集一覧

キーワード	募集対象	テーマタイトル(案)	活動内容(案)	
1	パンデミック	ユーザー企業の情報システム部門	パンデミック発生！その時IT部門はどうする？	2020年は新型コロナウイルス感染症の対策として、時差通勤や在宅勤務を行うような要請が政府からも推奨されているが、いざ行おうとすると、企業によってはPCをシンクライアント化していないために在宅勤務が出来なかったり、社内と社外で利用回線が異なるため、社員全員が社外でPC端末を使うとネットワーク的に問題があるなど、想定外の課題が発生し、速やかに対処できない企業も出てくる。IT部門として、普段からどう準備を進め、発生した時にはどのような事を行うのか、また将来、IoTなどうまく活用するアイデアがないかなど、IT目線で探求する(オリンピックや万博のような話を絡めて可)。
2	5G	ユーザー企業の情報システム部門 企画部門	5G/ローカル5Gで社会がどう変化するか、5G環境を活用した新たなサービス、ビジネスの創出	最近、5G/ローカル5Gの実証実験が各種分野で行われている。5Gは、次世代の通信インフラとして、「高速大容量」、「高信頼・低遅延通信」、「多数同時接続」という3つの特徴を軸に、社会に大きな技術革新をもたらすとされている。中でも、ローカル5Gは、その利用局面もエンターテインメント、医療等多分野にわたり今後、大きな展開が期待できる。5G/ローカル5Gでインフラを含めて社会の変化について探求し、新たなサービスやビジネスを創出する。
3	サブスクリプション	ユーザー企業の情報システム部門	サブスクリプション型ビジネスを考える	ソフトウェアや音楽、動画などデジタルサービスでは当たり前となっている「サブスクリプション型ビジネス」であるが、既存のビジネスにおいてもデジタルトランスフォーメーションの波を受けて大きく変わろうとしている。この”必要に応じて必要な量だけのサービスを提供する”ビジネスモデルに代わるためにはどのような仕組みが必要になるか、どのように変えなくてはならないかを研究する。
4	eスポーツ	IT企画部門の管理者・担当者、事業部門	eスポーツによる地域創生	東京オリンピック開催を控え、新たなスポーツとして注目されている「eスポーツ」。異業種参入などこれから大きなビジネスチャンスになっていく分野として注目されている「eスポーツ」をテーマに、具体的に分野を取り上げて実現までに至るアイデアを研究する。
5	キャッシュレス	IT企業のSE ユーザー企業の情報システム部門	XXペイ社会に移行するには	日本のキャッシュレス化は世界の水準から大きく後れを取る。2019年時点でも25%前後という統計結果も出ている。これは中国の65%や韓国の90%超などと比較すると著しく低い。貨幣の信頼性の問題も絡むが、販売物流ビジネスのスマート化を図るには非常に重要なソリューションである。昨今各社が競ってサービスを打ち出している「何とかPay」は、少々乱立気味ではあるが、これらのサービスの特徴を分析し、日本のキャッシュレス化を推進するためのアイデアを探求する。
6	AI	情報システム部門 企画部門、事業部門 業務部門	人工知能を活用した企業内におけるデジタルトランスフォーメーション	データと人工知能を活用した、業務の生産性向上や省人化を始めとする、社会課題を解決するサービス創出について、調査・検証を通じて、次業務への適用や活用に向けた提言や実証を行う。画像認識や音声認識等の活用事例で深層学習への注目が拡がる中、要素技術やツールに関する情報は増えてきているが、深層学習を適用する際のプロセスについては情報が少なく、担当者のスキルやAIベンチャー等の専門家に依存するところが大きい。そこで深層学習の業務適用に向け、必要なプロセスや手順等のワークフローについて取りまとめる。
7	音声認識	IT企画部門の管理者・担当者	音声認識技術を活用したビジネスの創出	AIアシスタント機能を搭載するスマートスピーカーが急速に普及し注目されている。「音声認識技術」の最新動向や活用事例について調査し、業務効率化への活用や新たなビジネスの方向性について研究する。
8	データの利活用・デジタル人材の育成	情報システム部門 事業部門 人材育成部門	企業内・外に存在するデータを組み合わせ、新ビジネスについて考える	内閣府が提唱するSociety5.0実現に向けて、PDS(Personal Data Store)、情報銀行、データ取引市場という新たなデータ流通の仕組み・データ利活用が活性化してきており、既存の企業内データ、オープンデータや新たに収集できるデータを組み合わせることで、新ビジネスの創出や社会課題の解決などを検討する。またビッグデータ活用におけるデータサイエンティストやデータアナリストなどのデジタル人材育成の重要性が高まっています。それら人材育成における課題や育成方法について調査・検討する。
9	品質管理 (プロジェクト管理)	ユーザー企業の情報システム部門	結構どこにでもある「動かないコンピュータ」問題 我々はなぜ同じことを繰り返してしまっているのか？再発防止はできないのか？ 苦戦プロジェクトから学ぶ品質管理について研究する。	昨今、複雑で高度なシステム化案件が増える中、日経コンピュータ誌の記事「動かないコンピュータ」のできことは、まさに他人事ではないと感じている。どこの会社でも動かないまでも、相当苦戦したITプロジェクトがあると思われる。そこで、それぞれの会社から過去の苦戦したITプロジェクトの分析結果を寄せ集め、今後同じような苦戦や失敗を繰り返さないために「教訓集(解説含む)」を作る。例えば、「ストコン開発をなめると大苦戦」、「プロジェクトの期間が長すぎると迷走する」、など。真の原因を簡素なメッセージ化するために、問題分析手法、失敗学(上位概念化)などの手法を学ぶ機会にもなると良い。
10	セキュリティ	ユーザー企業の情報システム部門	働き方改革における企業のセキュリティ対策	企業に働き方改革が求められるようになり、様々な機器、ワークスタイルで時間、場所に囚われずに仕事ができるような環境が整ってきている。その一方で、企業の機密情報や個人情報などが漏えいする危険性は高くなる。このようなワークスタイルの変革の中で企業が実施すべきセキュリティ対策について研究する。
11	高齢者活用	ユーザー企業の情報システム部門、人事総務部門	高齢者(再雇用)の有効活用	各企業は、再雇用により高齢者社員をどう活用するか試行錯誤しながら取り組んでいる。今後定年延長などにより益々人数が増加して行く環境において、会社、高齢者社員、現役社員すべてがハッピーになる活用策を研究する。(IT業界)
12	働き方改革	ユーザー企業の情報システム部門	働き方改革へのITの果たす役割	ワークスタイル変革の流れの中で、2020東京オリンピック開会式を「テレワークデー」と定め、業務実態に合わせて、在宅勤務/モバイルワーク/サテライトオフィス勤務等のテレワーク勤務を推奨するなど、「働き方改革」は早期実現が必要な重要課題である。現在はスマートフォンなどのモバイルデバイスや最近ではウェアラブル端末やAIスピーカーなど身近になりつつあるデバイスの変化にも対応しそれらを利用した働き方の見直しも想定される。又、総務省も企業が働き方改革を進める中で、ビジネス用途のチャットツールを導入する企業は増加していくと予想しており、今後も注視していく必要があると展望している。そんな中、活用シーンがどの様に変化し、そこでITがどの様な役割を果たすことができるのかについて探求する。