

【別表】2020年度関西・北陸地区支部_研究テーマ別エントリー表

募集枠	研究対象	研究テーマ(案)	活動内容(例)
A グループ	イベントに関わるIT活用	<ul style="list-style-type: none"> ・大阪万博の開催に向けた新ビジネス創出 ・eスポーツによる地域創生 	<p>・2025年5月3日～11月3日(185日間)、夢洲(ゆめしま)を舞台に、“いのち輝く未来社会のデザイン”をテーマに掲げ開催が決定。入場者予想は約2,800万人、経済波及効果として約2兆円が見込まれる中、関西が誇るライフサイエンスやバイオメディカルの進展、若手クリエイターの創出等が期待される。現在進行中の2020年東京オリンピックに向けた取組み等を参考に、ITを活用した新たなアイデアや枠組みを提言する。</p> <p>・東京オリンピック開催控え、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。</p>
B グループ	働き方改革	<ul style="list-style-type: none"> ・テレワークの充実 ・パンデミックの対応 	<p>・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、普段からどういう準備を進め、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。</p>
C グループ	IT技術	<ul style="list-style-type: none"> ・AI ・ビッグデータ ・5G 	<p>・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。</p> <p>・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。</p> <p>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。</p>
D グループ	人材活用、教育	<ul style="list-style-type: none"> ・高齢者(再雇用)の有効活用 ・プログラミング授業 	<p>・2020年度より新学習指導要領が順次施行され、小中高すべての学校でプログラミング教育が必修化されることになる。プログラミング教育の必修化には、今後ますます深刻化していくと予測されるIT人材不足に歯止めをかける狙いがあり、ITの活用に必要な論理的思考力である「プログラミング的思考」の育成が目的とされる。とはいえ、小学校・中学校では「プログラミング」という科目が新設されるわけではなく、具体的な学習内容は新学習指導要領に基づき教育委員会や各教育現場で定められる。その具体的な内容を研究する。</p> <p>・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)</p>