

システム活用促進・評価

情報リテラシ(Literacy)とデジタル格差

情報リテラシ: データやツールを課題解決などのために適切に活用できる能力

情報リテラシに関する研修: その人の**仕事(業務)**に必要なことを教育する

例: 営業(sales)の人には**営業の仕事に必要なこと**を教育する

※「営業」と「販売」は似た意味だが、少し異なる 営業: **会社側からの**(買ってもらうための)提案 販売: **お客さんからの**購入

デジタルディバイド(Digital divide): コンピュータを使いこなせる人と使いこなせない人との間で生じる**情報の格差**

データ分析

ビッグデータ(Big Data): **大量かつ多様なデータ**の集まり → 新たな知見の発見、意思決定の支援

データサイエンティスト(Data Scientist): 大量のデータを解析して、そこから有用な情報や知見を引き出す専門家

BI ツール(Business Intelligence Tool): **経営や業務の意思決定を支援**するためのソフトウェア

企業が持つ大量のデータを分析し、その結果を可視化

ユーザの役割と IT の活用

EUC (End-User Computing): 最終的なユーザ(エンドユーザ)が**自分自身で** IT システムやアプリケーションを作成、管理、使用すること

ゲーミフィケーション(Gamification): ゲームでよく使われる**ポイント、バッジ(Badge)、ランキング、報酬**などの仕組みを利用

楽しみながら目標達成できるように動機付ける

アクセシビリティ(Accessibility)とインクルージョン(Inclusion)

アクセシビリティ(Accessibility): さまざまな障害や制約を持つ人々が、製品やサービス、環境に対して等しくアクセスし、利用できるようにすること

ウェブサイトやソフトウェア、デジタルコンテンツの設計において、視覚や聴覚、運動機能に制限がある人々でも使いやすいように工夫する

インクルージョン(Inclusion): 組織や社会がすべての人々を平等に受け入れ、尊重し、参加できるようにすること

性別、人種、障害、年齢、宗教、性的指向などにかかわらず、誰もが公平に扱われ、参加する機会が与えられることを目指す

システム活用促進・評価

情報リテラシ(Literacy)とデジタル格差

情報リテラシ: データやツールを課題解決などのために適切に活用できる能力

情報リテラシに関する研修: その人の仕事(業務)に必要なことを教育する

例: 営業(sales)の人には営業の仕事に必要なことを教育する

※「営業」と「販売」は似た意味だが、少し異なる 営業: 会社側からの(買ってもらうための)提案 販売: お客様からの購入

デジタルディバイド(Digital divide): コンピュータを使いこなせる人と使いこなせない人との間で生じる情報の格差

データ分析

ビッグデータ(Big Data): 大量かつ多様なデータの集まり → 新たな知見の発見、意思決定の支援

データサイエンティスト(Data Scientist): 大量のデータを解析して、そこから有用な情報や知見を引き出す専門家

BI ツール(Business Intelligence Tool): 経営や業務の意思決定を支援するためのソフトウェア

企業が持つ大量のデータを分析し、その結果を可視化

ユーザの役割と IT の活用

EUC (End-User Computing): 最終的なユーザ(エンドユーザ)が自分自身で IT システムやアプリケーションを作成、管理、使用すること

ゲーミフィケーション(Gamification): ゲームでよく使われるポイント、バッジ(Badge)、ランキング、報酬などの仕組みを利用

楽しみながら目標達成できるように動機付ける

アクセシビリティ(Accessibility)とインクルージョン(Inclusion)

アクセシビリティ(Accessibility): さまざまな障害や制約を持つ人々が、製品やサービス、環境に対して等しくアクセスし、利用できるようにすること

ウェブサイトやソフトウェア、デジタルコンテンツの設計において、視覚や聴覚、運動機能に制限がある人々でも使いやすいように工夫する

インクルージョン(Inclusion): 組織や社会がすべての人々を平等に受け入れ、尊重し、参加できるようにすること

性別、人種、障害、年齢、宗教、性的指向などにかかわらず、誰もが公平に扱われ、参加する機会が与えられることを目指す

システム活用促進・評価

情報リテラシ(Literacy)とデジタル格差

: データやツールを課題解決などのために適切に活用できる能力

情報リテラシに関する研修: その人の仕事(業務)に必要なことを教育する

例: 営業(sales)の人には営業の仕事に必要なことを教育する

※「営業」と「販売」は似た意味だが、少し異なる 営業: 会社側からの(買ってもらうための)提案 販売: お客さんからの購入

: コンピュータを使いこなせる人と使いこなせない人との間で生じる情報の格差

データ分析

: 大量かつ多様なデータの集まり → 新たな知見の発見、意思決定の支援

: 大量のデータを解析して、そこから有用な情報や知見を引き出す専門家

: 経営や業務の意思決定を支援するためのソフトウェア

企業が持つ大量のデータを分析し、その結果を可視化

ユーザの役割と IT の活用

: 最終的なユーザ(エンドユーザ)が自分自身で IT システムやアプリケーションを作成、管理、使用すること

: ゲームでよく使われるポイント、バッジ(Badge)、ランキング、報酬などの仕組みを利用

楽しみながら目標達成できるように動機付ける

アクセシビリティ(Accessibility)とインクルージョン(Inclusion)

: さまざまな障害や制約を持つ人々が、製品やサービス、環境に対して等しくアクセスし、利用できるようにすること

ウェブサイトやソフトウェア、デジタルコンテンツの設計において、視覚や聴覚、運動機能に制限がある人々でも使いやすいように工夫する

: 組織や社会がすべての人々を平等に受け入れ、尊重し、参加できるようにすること

性別、人種、障害、年齢、宗教、性的指向などにかかわらず、誰もが公平に扱われ、参加する機会が与えられることを目指す

System Utilization Promotion and Evaluation

Information Literacy and Digital Divide

Information Literacy: The ability to effectively use data and tools for problem-solving and other tasks.

Information Literacy Training: Education on what is necessary for one's job (work) in terms of information literacy.

e.g.: Salespeople are educated on the skills necessary for their role.

"Sales" and "selling" have similar meanings but are slightly different:

Sales: Proposals from the company to encourage customers to buy. **Selling:** Purchases initiated by the customer.

Digital Divide: The gap in access to information between those who can use computers effectively and those who cannot.

Data Analysis

Big Data: Large and diverse sets of data → Used to discover new insights and support decision-making.

Data Scientist: A professional who analyzes large amounts of data to extract valuable information and insights.

BI Tool (Business Intelligence Tool): Software that supports decision-making in management and operations by analyzing and visualizing large amounts of data owned by a company.

User Roles and IT Utilization

EUC (End-User Computing): When end-users create, manage, and use IT systems or applications on their own.

Gamification: The use of game-like elements such as points, badges, rankings, and rewards to motivate individuals to achieve goals while enjoying the process.

Accessibility and Inclusion

Accessibility: Ensuring that people with various disabilities or limitations can access and use products, services, and environments equally. This includes designing websites, software, and digital content to be usable by people with visual, auditory, or motor impairments.

Inclusion: The practice of accepting, respecting, and enabling equal participation for all individuals within an organization or society. This aims to ensure that everyone, regardless of gender, race, disability, age, religion, or sexual orientation, is treated fairly and given the opportunity to participate.