

DX 推進人材・PM のための実務講座 ～デジタル × AI 活用の基礎～

DXの加速に向け、現場で即戦力となる人材育成が急務です。本講座では、AIを含む最新のデジタル技術の基礎を、実務に即した形で体系的に学習。プロジェクトマネージャーやDX推進担当者が、業務改善や新規価値創出に貢献できるスキルを短期間で習得できます。貴社のDX戦略を支える人材育成施策として、ぜひご活用ください。

POINT 01

拡張的な学習デザイン

気づき(視点獲得)→学び→クイズ→テスト→演習→総合演習という流れで理解を深める拡張的学習となっております。



POINT 02

効率的で魅力的な学習環境

スライド形式で自由に学習でき、使い勝手が良い画面拡大機能、PDF参照やショートカット機能も充実しております。



POINT 03

“使える力”を育成

各章末にステップ式の記述演習を配置し、理解を深め、実践的課題に挑戦し、現場で活かせる力を磨きます。



DX 推進人材・PM のための実務講座 ～デジタル × AI 活用の基礎～

コース概要

DX 推進に携わる非エンジニアのプロジェクトマネージャーや業務リーダーが、IT や AI に対する苦手意識を乗り越え、実務に必要なスキルを体系的に習得するための実践講座です。業務システムやクラウド、AI 活用などの IT 基礎から、要件定義・KPI 設計・プロジェクト評価・ベンダー協業といった実務ノウハウまで幅広く学びます。とくに、ベンダーやエンジニアとのコミュニケーションを円滑にし、プロジェクトを成功に導く“翻訳者”としての役割を担うための力を重点的に育成します。

前提知識

特になし

一般的なビジネススキル(文書編集、コミュニケーション)や、プロマネ・業務改善・システム開発などの実務経験があると、理解しやすい

第1章 DX 概論と PM の役割

第1章 章とびら
Lesson1 DX とは何か
Lesson2 なぜ DX が必要なのか
Lesson3 DX による価値創出とは
Lesson4 PM が DX に関与する理由
Lesson5 DX プロジェクトの特徴と注意点
Lesson6 DX 推進の体制とガバナンス
Lesson7 経営戦略と DX の関係
Lesson8 成果につながる DX プロジェクトの共通点
Lesson9 PM としてのスタンスと心構え
第1章 演習

第2章 非エンジニアのための IT 基礎

第2章 章とびら
Lesson1 IT システムの基本構造を理解する
Lesson2 クライアント・サーバとクラウドの違い
Lesson3 業務システムの種類と特徴
Lesson4 API とは何か、なぜ重要か
Lesson5 データベースとデータ構造の基本
Lesson6 ネットワークとセキュリティの基礎
Lesson7 システム開発の流れを知る
Lesson8 システム運用と保守の考え方
Lesson9 非エンジニアが IT に強くなるために
第2章 演習

第3章 ビジネスとテクノロジーの接点

第3章 章とびら
Lesson1 デジタル技術が変えるビジネスの現場
Lesson2 データ活用の基本と可能性
Lesson3 クラウドの基礎と業務への活用
Lesson4 AI の基本とビジネス活用例
Lesson5 RPA の概要と導入メリット
Lesson6 ノーコード・ローコードツールの可能性
Lesson7 IoT と現場データの活用
Lesson8 テクノロジー選定の視点と注意点
Lesson9 PM に求められるテクノロジー理解
第3章 演習

第4章 課題管理とステークホルダー調整

第4章 章とびら
Lesson1 DX が直面する現場の壁とは
Lesson2 課題管理の基本とプロジェクトでの応用
Lesson3 利害関係者(ステークホルダー)の把握
Lesson4 ステークホルダー調整の進め方
Lesson5 合意形成に向けた対話とファシリテーション
Lesson6 抵抗勢力への対応戦略
Lesson7 組織横断プロジェクトのマネジメント
Lesson8 トップマネジメントとの連携
Lesson9 PM が担う「調整力」とは
第4章 演習

第5章 プロジェクトマネジメントの基礎

第5章 章とびら
Lesson1 SIer・ベンダーとは何か
Lesson2 ベンダー連携が重要な理由
Lesson3 要件定義の基本とユーザー部門の関わり
Lesson4 見積依頼とベンダー選定のポイント
Lesson5 契約形態とリスクの違いを理解する
Lesson6 プロジェクト開始時の合意形成と調整
Lesson7 進捗・品質管理とレビューの進め方
Lesson8 トラブル対応と関係継続のポイント
Lesson9 協創パートナーとしての関係構築
第5章 演習

第6章 ユーザー主導でのプロジェクトの進め方

第6章 章とびら
Lesson1 ユーザー主導の DX とは何か
Lesson2 人事部門におけるユーザー主導 DX
Lesson3 営業・マーケティング部門におけるユーザー主導 DX
Lesson4 生産管理部門におけるユーザー主導 DX
Lesson5 全社横断的なユーザー主導 DX
Lesson6 共通する成功要因とは
第6章 演習

第7章 プロジェクトの効果検証

第7章 章とびら
Lesson1 なぜ KPI 設計が重要なのか
Lesson2 KPI と KGI の違いと関係性
Lesson3 業務改善系 KPI の考え方
Lesson4 顧客体験向上に関する KPI 設計
Lesson5 データ活用・意思決定の KPI 設計
Lesson6 定量と定性のバランスを取る
Lesson7 モニタリングと PDCA の回し方
Lesson8 成果が出ないときの見直し方
Lesson9 KPI を活かす組織風土のつくり方
第7章 演習

第8章 組織文化の変革と現場の巻き込み

第8章 章とびら
Lesson1 なぜカルチャー変革が必要なのか
Lesson2 チェンジマネジメントの基本概念
Lesson3 現場の巻き込み方とエンゲージメント向上
Lesson4 DX リーダーの育成とマインドセットの変革
Lesson5 小さな成功の積み重ねとナラティブの力
Lesson6 抵抗勢力との向き合い方
Lesson7 組織構造と評価制度の見直し
Lesson8 意思決定スピードと裁量権の拡張
Lesson9 DX 文化の定着に向けたロードマップ
第8章 演習

第9章 総合演習

第9章 章とびら
Lesson1 総合演習の前提情報
第9章【総合演習1】DX の目的とビジョンを描く
第9章【総合演習2】DX プロジェクトの進め方を設計する
第9章【総合演習3】成果指標と変革マネジメントを考える
第9章【総合演習4】自社の問題に当てはめてみる
第9章 章まとめ
■確認テスト・各章末まとめ
■コースレビュー(受講後アンケート)

- 受講期間:6ヵ月(+閲覧期間6ヵ月)
- チュータによる個別指導:なし
- 標準学習時間:35時間
- PDF資料:あり
- 定価:¥28,000円(税別)

