

大学・地域共創プラットフォーム香川 における地域DXの取組について

原 直行(香川大学経済学部)



香川大学
KAGAWA UNIVERSITY

経済産業省のDXレポート



経済産業省

デジタルトランスフォーメーション

D X レポート 2.1

(DXレポート2追補版)

(概要)

令和3年8月31日

デジタル産業の創出に向けた研究会

1. 検討の背景と議論のスコープ

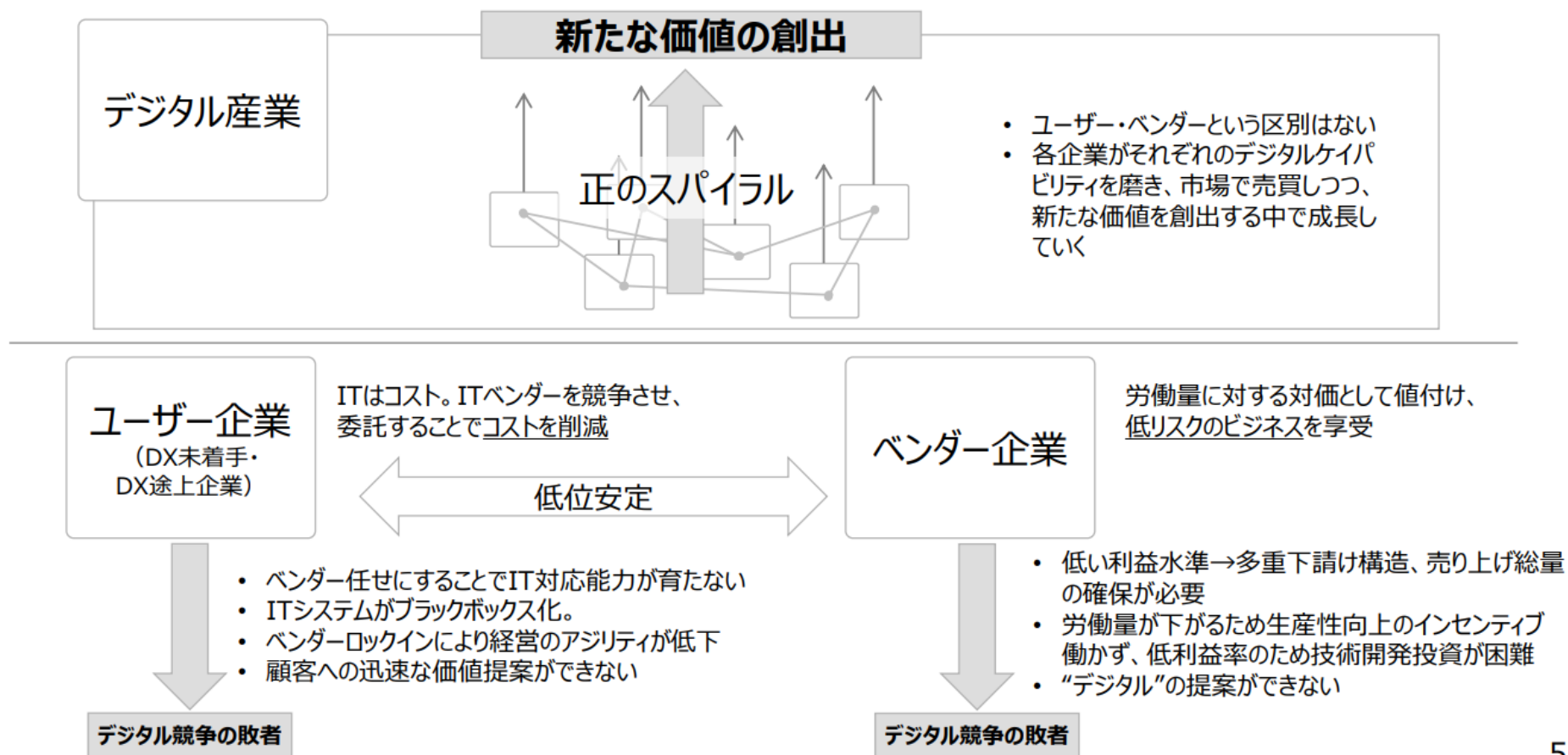
- 経済産業省が2020年12月に公開した「DXレポート2」において、政策の方向性として「レガシー企業文化からの脱却」、「ユーザー企業とベンダー企業の共創の推進」の必要性を示した。
- また、企業がラン・ザ・ビジネスからバリューアップへ軸足を移し、アジャイル型の開発等によって事業環境の変化への即応を追求すると、その結果として、究極的な産業の姿としてユーザー企業とベンダー企業の垣根が無くなっていくとの方向性を示した。また、ユーザー企業とベンダー企業が「相互依存関係」にあることも示した。
- ユーザー企業とベンダー企業の垣根が無くなっていく姿が産業の将来像であるとしたとき、こうした産業の創出を遠い未来のこととしたうえで、「ユーザー企業とベンダー企業の共創」を議論しているのは、双方が変革の足枷となっている相互依存関係を脱することはできないと考えられる。
- 他方、「DXレポート2」の中でも、「デジタル産業」と表現したデジタル変革後の新たな産業の姿やその中での企業の姿がどういったものであるかという点までは議論を進められていなかった。



以上の背景を踏まえ、本研究会ではデジタル変革後の産業の姿、その中での企業の姿、そして企業の変革を加速させるための課題や政策の方向性を議論することとした。

2.1 ユーザー企業とベンダー企業の相互依存関係

- 既存産業の業界構造は、ユーザー企業は委託による「コストの削減」を、ベンダー企業は受託による「低リスク・長期安定ビジネスの享受」というWin-Winの関係にも見える。
- しかし、両者はデジタル時代において必要な能力を獲得できず、**デジタル競争を勝ち抜いていくことが困難な「低位安定」**の関係に固定されてしまっている。



ここまでのまとめ

- 経産省DXレポートによると、アプリの開発について、ユーザー企業はベンダー企業との共創、新たな価値創出が求められる。
- そのためには、ユーザー企業もアプリ開発について、要求する要件について、しっかり認識する必要がある。(要件定義)
- 要件定義のためには、UX(ユーザー・エクスペリエンス)調査やアイデアソンなどが有効だと考えられる。(例: 香大DXの取組など)

要件定義

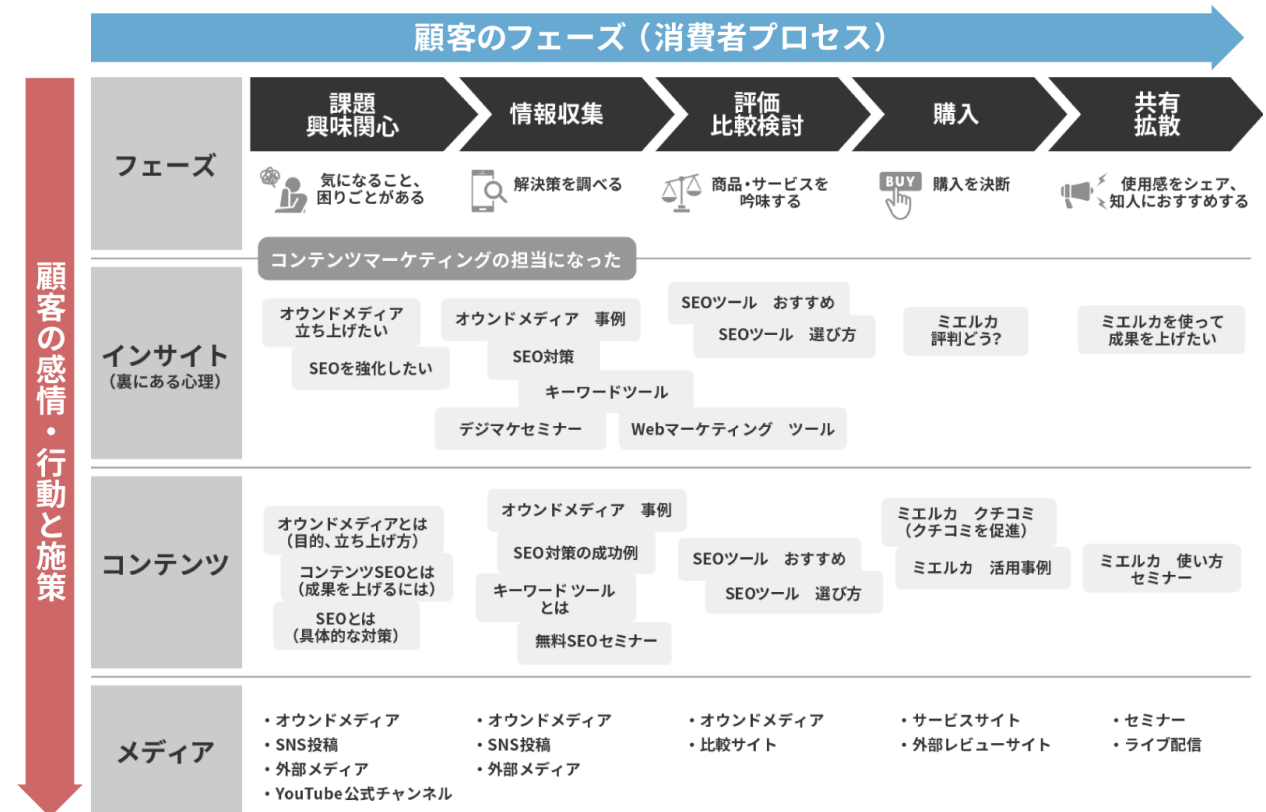
《事業部門のオーナーシップと要件定義能力》

9. 各事業部門がオーナーシップを持って DX で実現したい事業企画・業務企画を自ら明確にしているか。さらに、ベンダー企業から自社の DX に適した技術面を含めた提案を集め、そうした提案を自ら取捨選択し、それらを踏まえて各事業部門自らが要件定義を行い、完成責任までを担えているか。
- － 要件の詳細はベンダー企業と組んで一緒に作っていくとしても、要件はユーザ企業が確定することになっているか（要件定義の丸投げはしない）

UX(ユーザー・エクスペリエンス)調査

- 直訳すると「顧客体験」。ユーザーが製品やサービスを通して得られる体験に関わる調査のこと。
- 香川大学では、UX調査としてカスタマージャーニーマップを用いることが多い。
- 横軸には製品・サービスとの出会いから購入・契約するまでの「フェーズ」が設定される。
- 縦軸には「行動」「感情・心理」「タッチポイント」「接触コンテンツ」「施策」などが使われる。
- 実際にユーザーに参加してもらったり、ペルソナを設定して行う。

※右は「https://mieru-ca.com/blog/customer_journey/」から引用





地域DXの今後の進め方

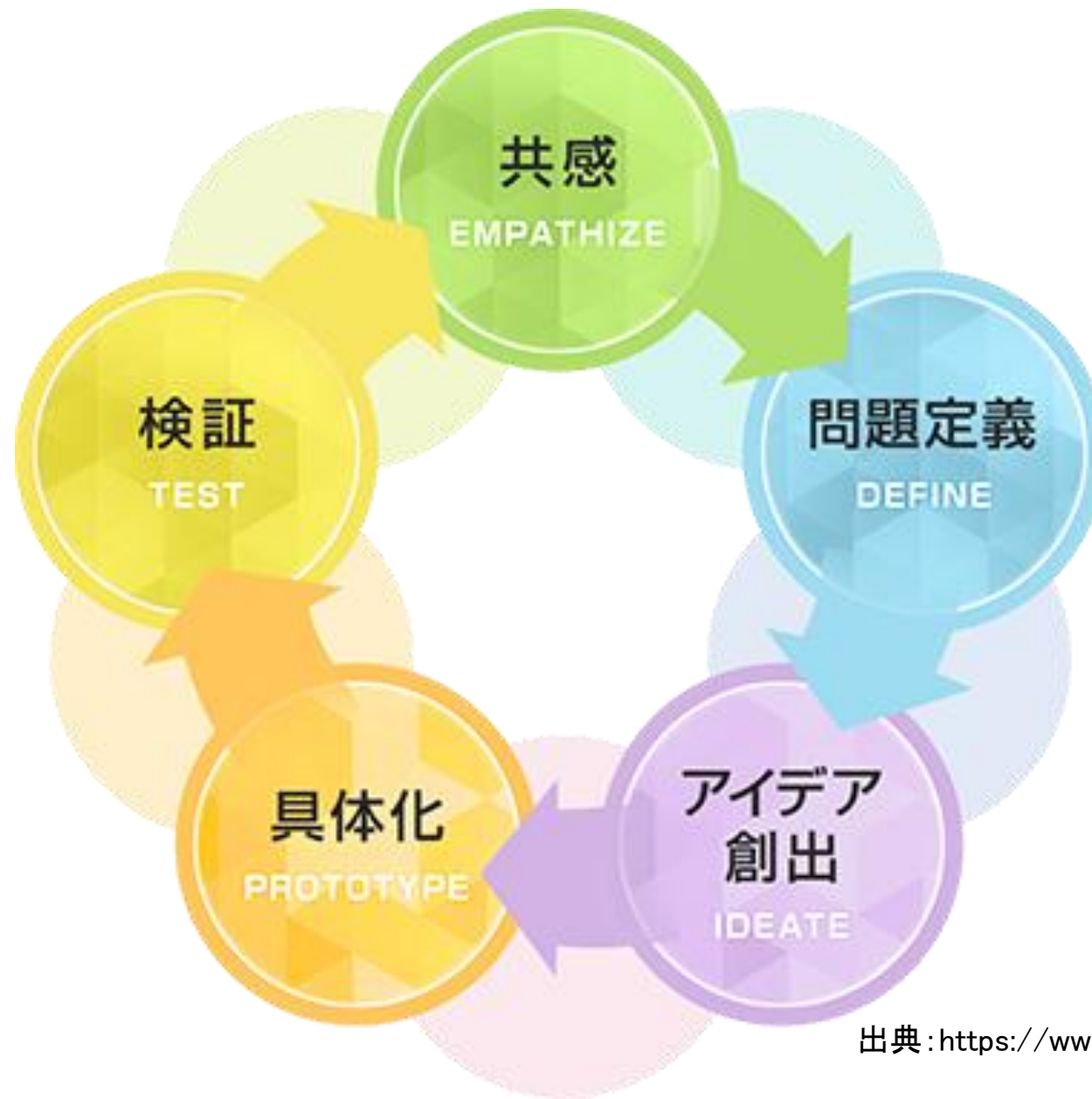
- UX調査、アイデアソン→要件定義をユーザー企業ができるようになる
- 次の展開として、サービスの内製化、外注するとしても内容を十分に理解したうえでの外注ができるようになる
- 内製化するとしたら、香大の地域DXリカレント講座を利用できる？
(香大の地域DXリカレント講座は実施予定だが、時期は未定)

→今年度の目標はUX調査、アイデアソンから要件定義を行う
来年度は要件定義を踏まえて内製化かベンダー企業に外注

地域DXの今後の進め方

- 10月 中小企業家同友会様に説明 & ニーズ調査と一緒に取り組む事業者を3社程度選定
- 11月 協力事業者へのニーズ調査実施（UX調査、アイデアソンなど）
- 12月 要件定義
- 1月 アプリの共同開発（ただし、検討課題多し）
- 2月 アプリの共同開発（できれば実装）
- 3月 アプリの修正（このくり返し）

香川大学創造工学部の「デザイン思考」より



以下、参考資料

- 香川大学創造工学部 「デザイン思考とは」

https://www.kagawa-u.ac.jp/kagawa-u_ead/concept/ (2022.9.4閲覧)

- 経済産業省

「DXレポート 2.1」

<https://www.meti.go.jp/press/2021/08/20210831005/20210831005-1.pdf> (2021.8発表)

「DXレポート 2」(中間とりまとめ)

<https://www.meti.go.jp/press/2020/12/20201228004/20201228004-3.pdf> (2020.12発表)

「デジタルトランスフォーメーションを推進するためのガイドライン」Ver. 1.0

https://www.meti.go.jp/policy/it_policy/dx/dx_guideline.pdf (2018.12発表)

- ミエルカマーケティングジャーナル 「カスタマージャーニーって何？概念と基本を5分で理解する」

https://mieru-ca.com/blog/customer_journey/ (2022.8.29閲覧)