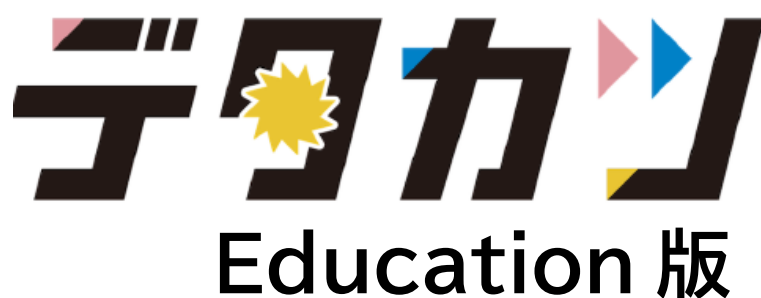


情報社会をイキイキ生き抜く
次世代を育てよう！



企業でのデータ活用って？！ 高校生向け「情報」教育関連補助教材

情報社会を生き抜くために、高校で「情報Ⅰ」が必修となりました。本教材は「必修だから学ぶ」を「楽しみながら学ぶ」に変える情報教育関連の補助教材を目指し開発しています。

企業向けのデータ活用教育に使用するカードゲームを通して「企業がデータをどのように扱っているのか」を体験し、高校生にとって少し先の将来の姿である「会社員」視点でチームとなって考えてみるができます。

本補助教材は企業の経営活動のサイクルを学ぶと共にデータの取り扱い方、活用方法、セキュリティリスクを具体的なイメージを描くことを可能とします。
現在、開発にご協力^{*1}いただける高校を募集中です。

^{*1}:「情報Ⅰ」や探求の時間、特別講習でのカードゲームの試作レビュー、授業実施、授業後のフィードバック等をお願いするものです。

※教材開発にかかる学校側への費用のご負担は原則発生いたしません。

※教材開発協力校へのご協力については下記 QR コードの読み取りをお願いいたします。

ご質問やお問い合わせは【本件お問い合わせ先】宛をお願いいたします。

メールでのご連絡を推奨いたしております。

【開発協力校募集】

右記 QR コードより必要事項のご入力をお願いいたします。

【本件お問い合わせ先】

公益財団法人 CTC 未来財団

メール:office@mirai-zaidan.or.jp TEL:03-6450-1540

〒105-6909 東京都港区虎ノ門 4-1-1



CTC未来財団

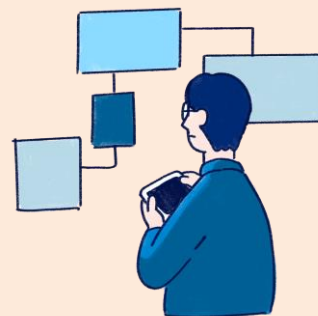
「デタカツ」ゲームの鍵を握る 3 部門

- ・1つのグループは、「経営層」「事業部門」「情報システム部門」の3つの役割で構成され、複数のグループに別れて行うカードゲームです。
- ・各自、担当の役割になりきってゲームを進めます。
- ・データ活用への投資によってリスクを回避しながらコインを集め、グループの収益アップを目指します。

経営層

事業部門

情報システム部門



ゲームの明暗を左右する 4 種のカード

- ・課題カード、活用カード、リスクカード、組織カードの4種のカードを使います。
- ・活用カード、課題カードはチームで実行するかどうかの判断を伴います。
- ・リスクカードは出てきたタイミングで強制的に発動されるカードです。回避条件が整っていればリスク回避することが可能です。
- ・組織カードはより効果的に収益を確保する組織へ成長させることができます。

データマネジメント
課題カード

顧客理解不足によるクレーム

Cost - 経営 2 情シス 4 事業

課題
コールセンター部門からお客様から下記のクレームをいたと報告があった。「既に会員として色々情報登録されている筈なのに、それらの情報を何度も聞かれています。キチンと確認してから電話してほしい。」

対策
各システム・チャネルのデータが散在しており、コールセンターが扱うデータだけではお客様を十分に理解できていません。サイロ化されている各データを統合し、データ間の繋がりを持たせ、顧客理解を深めましょう。

データ活用
タスクカード

マーケティング施策の自動化

PROFIT 5

目的
これまで新規見込み客の獲得・育成・アフタフォローと様々な業務が必要で時間とコストが掛かっていました。MA(マーケティングオートメーション)を導入することで、こういった業務を自動化・効率化しましょう。

データリスクカード

データセキュリティ事故

LOSS 5

事象
個人情報等の機微な情報が含まれるデータが外部から参照可能になっていた。
ブランドイメージの損害や賠償などの損失が発生。

組織カード

経営層 (lv.1)

レベルアップ条件
・組織レベルが「3」以上
・全社予算から「3」を支出

組織
データを活用して作戦動向を理解し、定める戦略的な意思決定を行う役割。組織全体のパフォーマンスを測定し、効果性を向上させる役割も担います。

経営層 (lv.2)

効果
CDOによる組織横断的な推進力によりデータ戦略への取組みについて効率化し、持続的な収益性が向上。チーム毎の収益が+1する。

組織
組織全体のデータ管理およびデータ分析に関する戦略を統括する最高データ責任者(CDO)を設立。より自由に活発なデータ活用を促している全社的・組織横断的な連携作りを強力に牽引します。

「デタカツ」Education 版は伊藤忠テクノソリューションズ株式会社(略称:CTC)がお客様向けに開発したデータマネジメントゲーム「デタカツ」を学校向け教材に当財団がアレンジし開発するものです。

