# ・インターネットビジネス論

2021年度 第1回

# インターネットビジネス論 授業計画

日付	0	種類	テーマ
9/30	1 🛛	講義	イントロダクション、インターネットのビジネスモデル
10/14	20	講義	オンラインショッピング、ネットバンク、企業間商取引
10/21	30	講義	サーチェンジン、ボータルサイト、ソーシャルネットワーク
10/28	40	演習	演習課題1: グループワークと発表準備
11/4	50	発表	演習課題1: 発表
11/11	60	講義	インターネットTV、ビデオ・音楽配信、電子書籍
11/18	70	講義	クラウドビジネス、データセンター、Webサイト構築
11/25	80	講義	演習事前講義1: 技術者の働く場である企業・組織、顧客の要望
12/2	9	講義	演習事前講義2: 情報技術者の持つべき技術や働き方
12/9	100	演習	演習課題2: グループワークと発表
12/16	110	講義	インターネットビジネスと社会的責任
12/23	120	講義	インターネット社会
1/13	130	演習	演習課題3: 個別ワークと発表準備
1/20	140	発表	演習課題3: 発表
2/2	150	講義	インターネットビジネスのまとめ、 <b>期末レポート課題</b> の説明

↑ インターネットビジネスを↑ 支える情報技術者とは↑ 何か、どうあるべきかを↑ 考察する

# 単位取得基準、留意事項 等

①期末レポート

\*\*\*\*\* 評価の重み 60%

②授業取り組み状況

\*\*\*\*\* 評価の重み 40%

出席率(各授業終了時感想文提出で出席判定、2/3(10回)以上の出席が必須) 演習課題プレゼン内容(※2)・発表回数 等

上述のように①期末レポート(60%)、②授業取り組み状況(40%)で評価し、総合100点中、60点以上を合格とする。

※1. 授業で説明するスライド資料は、MoodleにUPします。

(スライド資料は事前開示しますので、講師の「説明」をノートに取るようにして下さい)

- ← オンデマンド授業の場合には、画面に表示される文字が小さくて読みづらいこともあります。
  事前にスライド資料をダウンロードしておき、手元で参照しながら受講していただくと良いと思います。
- ※2. 発表資料作成用にノートPCを持参して下さい。
- ※3. 久留宮へのアクセスは、 mkurumiya@aitech.ac.jp を利用のこと。

# 本日の内容

- O. 授業に入る前に
- 1. インターネット
- 2. ビジネス
- 3. ケーススタディ(1~2)
- 4. インターネットビジネスの概観
- 5. インターネットビジネスの特徴
  - 5.1 ロングテール
  - 5.2 集合知

# O. 授業に入る前に

志「有為な人材」として世に出て行く
「人材」
「人財」

受け入れる側(世の中)では、「じんざい」 を二つの漢字で書き分けることがある

#### 「財」であること

知力 気力 体力(健康) 人間力 •••

総合評価

# 成長する意欲

一つだけ重要な要素を取り上げると

\_\_\_\_\_\_ 見るべきモノを見る

視点を変えてみる

どうすれば身につくの?

周りの出来事に関心を持つ 他人事では無く自分事 意図的に視点を変えて考察してみる 相手の立場から考察してみる

自分の世界を広げる努力を少しずつでも、しかし、意図を持って継続する

## しつこくて恐縮ですが。。。

例. 就活のES(エントリーシート)や面接で必ず聞かれる質問

## 「志望理由」

#### ありがちな回答

私は貴社の商品〇〇が大好きで学生時代から使い続けています。その様な素晴らしい商品を製造・販売されている貴社で働くことが私の夢です。

#### 企業は、

#### 何故ダメか?

- 「熱烈なファンだから採用する」とは考えない
- ビジネス視点を持ち、将来企業のコア人材となる学生が欲しい

#### 「企業側の視点」でモノを考えれば、

「こういう活躍ができる」「(具体的な)ある分野でどう貢献したい」と言う回答が必要だと判る。

企業が就活であなたに求めるコト = あなたが「人財である」ことを判らせてくれ!

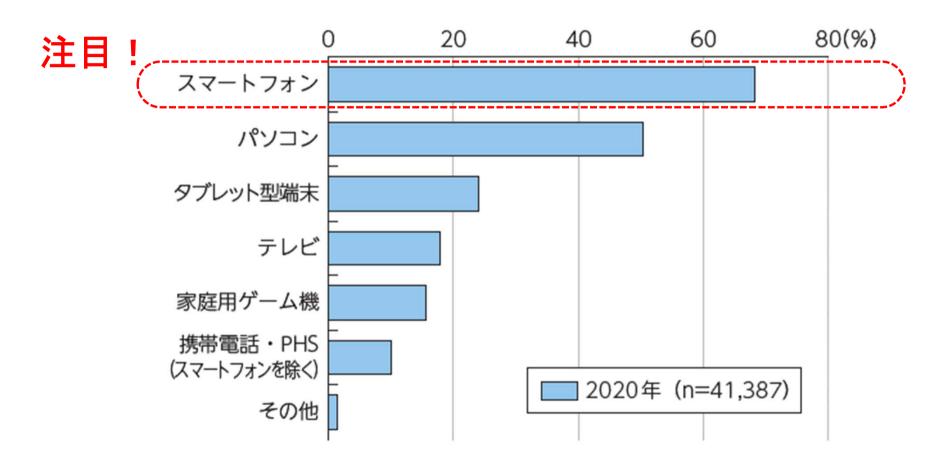


### 1. インターネット

- ・世界を覆う通信網 The Internet
- ・ローカルなネットワークの相互接続
- ・ 開かれた機器仕様
- ・独占企業のない公平な競争
- 国境のない、繋がる世界
- ・急速に増える利用者、サービス、コンテンツ
- ・ 社会インフラ
- ビジネスフロンティア
- サイバーテロ、プライバシー、デジタルデバイド



#### 参考)日本におけるインターネット利用端末の種類

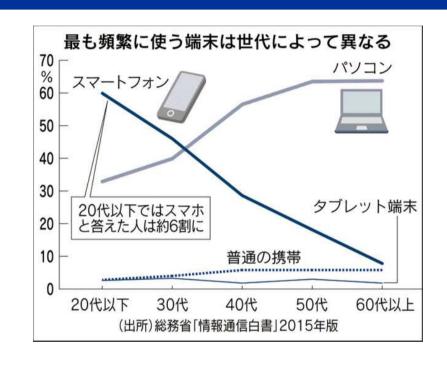


#### 新たな問題? スマホ世代のPC知らず

**若者はパソコンが苦手**――。大学や企業でこんな声が聞かれるようになってきた。スマートフォン(スマホ)の普及が若者のIT(情報技術)スキルに影響を与えているようだ。

神奈川大学で情報処理を教える非常勤講師の尾子洋一郎さんが、新入生の異変に気づいたのは3年ほど前。パソコンのタイピングを片手でしかできない学生が目立つようになった。学生からの電子メールには件名や差出人名がなく誰から届いたのかも分からない。「パソコンを持たない学生も多く、スキルは年々落ちてきている印象だ」と話す。

#### (涂中省略)



少なくとも現段階では、企業のオフィスからパソコンを一掃するのは難しそうだ。

2月下旬、川崎市で若者就労支援を手掛ける「コネクションズかわさき」が開いた無料パソコン講座では、求職中の若者たちが表計算ソフトの講義に熱心に聞き入っていた。出席者は「学校で習ったけど忘れてしまった」「今はどんな求人でもパソコン技能は必要」と口々に参加の動機を語る。ITには精通しているとみられがちな若者にも、今後は丁寧な目配りが必要になりそうだ。

#### 「電話は苦手」なSNS世代 企業がイチから指導

日本経済新聞 電子版 2019/2/2 版より一部抜粋

メールやSNS(交流サイト)の普及で<mark>電話離れ</mark>が進むなか、若手社員に仕事上の電話応対を指導する動きが広がってきた。検定を活用したり、電話技能を人事考課に反映させたり。ケータイ世代が持ちがちな苦手意識の払拭が狙いだ。



日本電信電話ユーザ協会の電話応対研修(横浜市)

#### ■「電話に出たくない」「名前が聞き取れない」

「『昼ごろ』『朝イチ』と言われたまま時刻を確認しなかった」「名前は聞いたが社名を聞きそびれた」――。 城北信用金庫(東京・北)ではここ数年、若手職員の電話対応ミスが目立つようになった。LINEなどSNSが普及してから特に増えたという。

(以下省略)

### 2. ビジネス

- 人々が望むサービスを提供する
- よりよい社会をつくる
- 利益をあげる
- ・ 公共サービスもビジネス



- ・ピーター・F・ドラッカー
  - ビジネスの目的の正しい定義は、ただ1つ 顧客を創りだすことである。

# 2. ビジネス(1) 2種類のビジネス +1

#### BtoB

- Business to Business
- 企業向けのサービス
- 企業間の商取引

#### 市場規模

## 約335兆円 (広義のBtoB)

広義のBtoB:オンライン商取引全体 インターネットを用いた商取引 + 専用オンライン回線を用いた商取引



市場規模の出典 経済産業省 「令和2年度版 電子商取引に関する市場調査」 報告書 より

# 2. ビジネス(2) 2種類のビジネス +1

#### BtoC

- Business to Consumer
- 一般・個人向けサービス
- 個人向けのサービス

# 市場規模約19兆円



市場規模の出典 経済産業省 「令和2年度版 電子商取引に関する市場調査」 報告書 より

# 2. ビジネス(3) 2種類のビジネス +1

# · CtoC(個人間取引)

Consumer to Consumer / Customer to Customer

0	2019年	2020年	伸び率
CtoC-EC	1 兆 7,407 億円	1 兆 9,586 億円	12.5%

#### 市場規模の出典 経済産業省

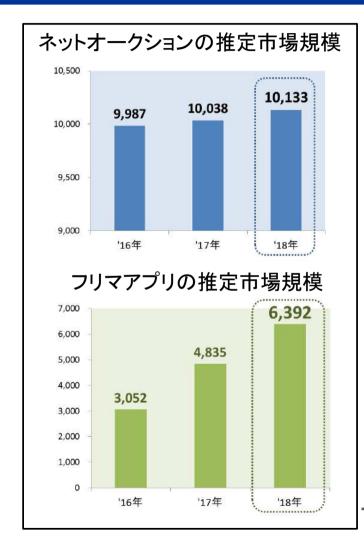
「令和2年度版 電子商取引に関する市場調査」報告書 より

(本調査では、国内CtoC-EC市場として、フリマアプリとネットオークションを取り上げている)

#### 参考)

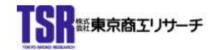
市場規模の出典 経済産業省

「平成30年度我が国におけるデータ駆動型社会に係る基盤整備」 (電子商取引に関する市場調査)報告書より



## 参考)メルカリ 創業以来、初めての営業黒字に

アプリ利用者が増加、流通総額は7845億円



2021/8/12(木) 15:19配信

フリマアプリ「メルカリ」を運営する(株)メルカリ(TSR企業コード:300054394、東京都港区、東証マザーズ)は 創業以来、初めて通期の営業利益が黒字になった。アプリ利用者が増加し、巣ごもり効果も続いた。「メルカリ」 の流通総額は7845億円に達し、前年比1586億円増加した。

8月12日に発表した2021年6月期(連結)の売上高は1061億1500万円(前期比39.1%増)、営業利益51億8400万円(193億800万円の赤字)、当期純利益57億2000万円(同227億7200万円の赤字)と大幅増収、黒字転換した。

2022年6月期の通期連結業績予想は、未定としている。

## 3. ケーススタディ(1) ネットショッピング

#### 寝る直前までお買い物

63%

2011/8/17 日経新聞

2時の売り上げが一日全体の63%を占めた。 体の63%を占めた。 パソコン経由のネット 通販に比べると、スマホ 通販に比べると、スマホ 通販に出でると、スマホ のピークは午後11時台。 「サマータイムの影響で 7月は普段の月よりもピーク時間が前倒しになった」(ヤフー) このピーク時間が前倒しになった」(ヤフー) コン経由よりも1時間遅い。スマホは会社を出てから帰宅するまでの間 や、寝る直前まで買い物 する人が多いからとみられる。購入単価も「パソコンに比べ約4割高い」 (同)。スマホは今後の れる。関入単価も「パソコンに比べ約4割高い」 (同)。スマホは今後の なったりそうだ。

スマートフォン(高機能携帯電話=スマホ)経 は深夜帯。ヤフーによる は深夜帯。ヤフーによる は深夜帯。ヤフーによる と7月は午後10時~午前 と7月は午後10時~午前

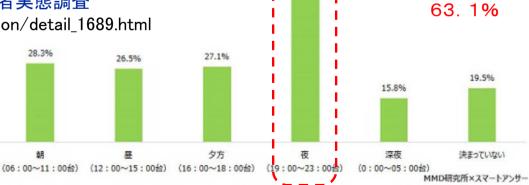


19時~23時台

#### 参考) スマートフォンをよく利用している時間帯

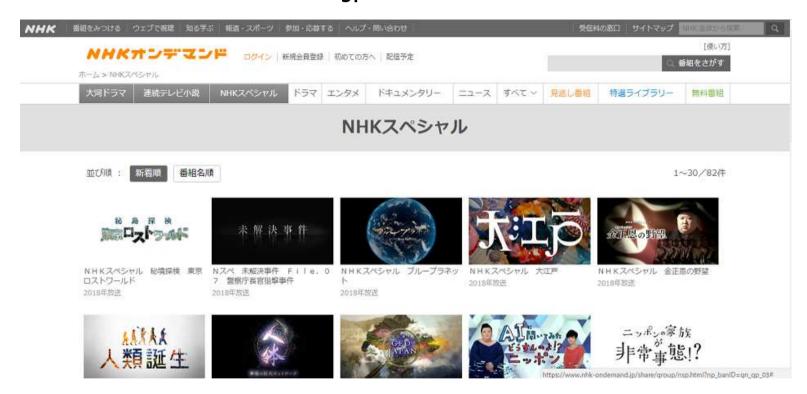
2017年版:スマートフォン利用者実態調査

https://mmdlabo.jp/investigation/detail\_1689.html



# 3. ケーススタディ(2)ビデオ・オン・デマンド

www.nhk-ondemand.jp/



- 各社オンデマンドへ
- ・ 放送と通信

### 4. インターネットビジネスの概観

#### コミュニティ

ブログ、SNS QAサイト ユーザレビューサイト オンラインゲーム バーチャルワールド

#### 広告

リスティング広告 アフィリエイト メルマガ、SEO ドロップシッピング

#### 電子商取引

オンラインショッピング ネットバンキング 電子マネー 企業間商取引 チケット予約 ネットオークション

# モバイル

### インフラ

クラウドサービス データセンター Webサイト構築 高速ネットワーク 無線LAN

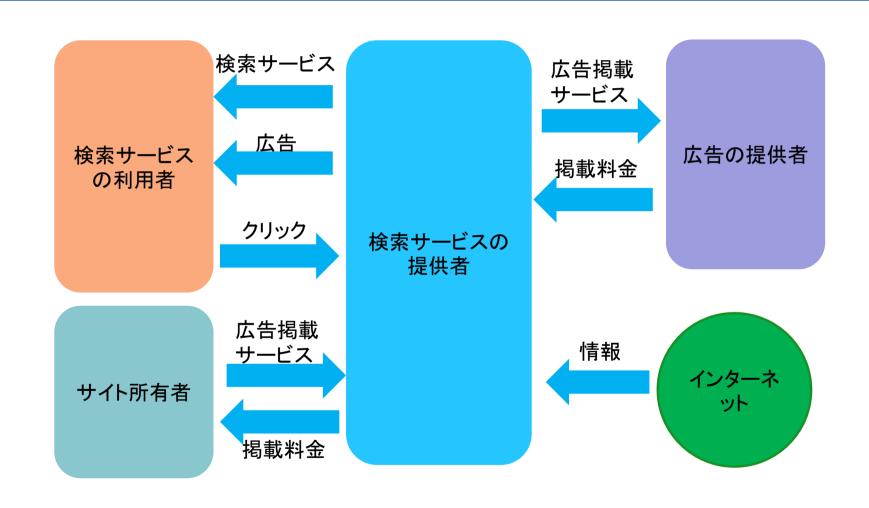
## ∨ サーチ

サーチエンジン ポータルサイト ニュースサイト

#### コンテンツ

ビデオ共有 音楽配信 インターネットTV ネットラジオ 電子書籍

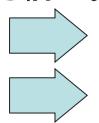
# 検索サービスのビジネスモデル(例)



## 5. インターネットビジネスの特徴

本題に入る前に。。。

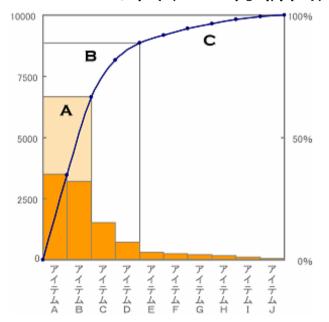
一般的に、販売管理、在庫管理や商品発注などをどうしているか?



重要な品目は少数だから、それを重点的にケアすると効率的

基本的な考え方 ABC分析、ABC管理

#### パレート図(ABC分析図)



管理対象(販売管理、在庫管理や商品発注など)を 重要な順にA・B・Cの3つのランクに分ける。

区分は使用金額累計構成比の上位から、

70~80%をAクラス、

80~90%をBクラス、

90~100%をCクラスとすることが一般的

#### パレート図から判ること

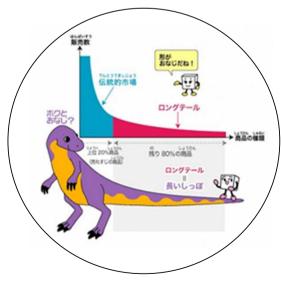
金額の70~80%を占めるAクラスは、品目でいえば全体の10~20%を占めるに過ぎない。

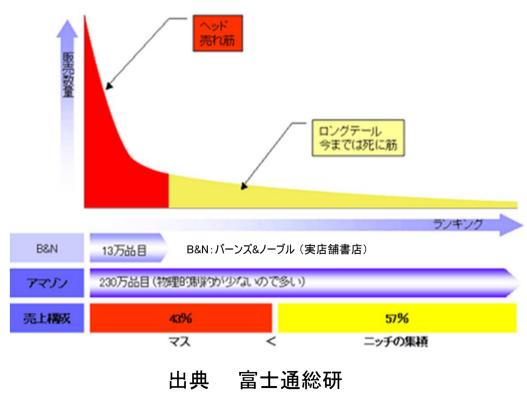
通常はここを重点管理の対象とする

# 5.1 ロングテール

- The Long Tail
- ・ 販売数の少ない多種類の商品が、インターネット販売で の欠かせない収益源になる。

The Long Tail (ロングテール)とは?





### 5.2 集合知

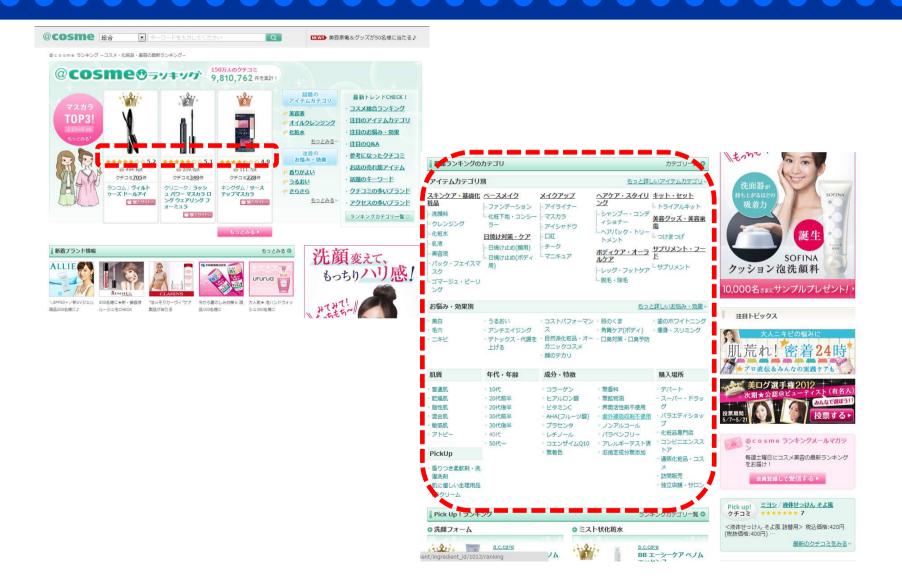
# 情報仲介のビジネスモデル(例)

- ・化粧品の購入者は、クチコミ情報に関心が高いことに着目
- ・ Webで広くクチコミ情報を集め、共有できるしくみを実現
- ・ 今やクチコミ情報が年間100万件以上集まる人気サイト
- 利用者のクチコミ情報は、メーカーにも販売店も欲しい情報、 情報を販売するビジネスモデルを確立

## (補足)アットコスメの事例

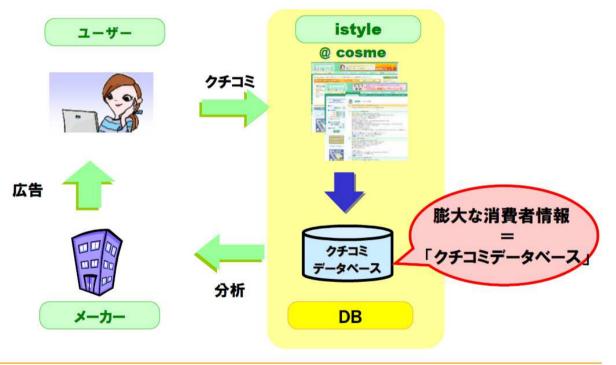


## (補足)アットコスメの事例



# (補足)アットコスメの事例

#### 事業の内容



style

copyright 2004 (C) All rights reserved, istyle Inc.

## 「集合知」とは

- ・「みんなの意見」は案外正しいという考え方
- 一握りの天才や専門家の判断よりも、普通の人が集まったごく 普通の集団の判断の方が実は賢いことが往々にしてある
- · インターネットの普及で、多人数の意見の共有が容易になった ため可能になった知の形態
  - Wikipedia 百科事典 <a href="http://ja.wikipedia.org/wiki/">http://ja.wikipedia.org/wiki/</a>
  - Yahoo知恵袋 Q&Aサイト <a href="http://chiebukuro.yahoo.co.jp/">http://chiebukuro.yahoo.co.jp/</a>
  - Kakaku.com ユーザレビューサイトhttp://kakaku.com/
  - アットコスメ クチコミサイト http://www.cosme.net/
  - オープンソース Linux,Apatch,Ruby,etc…

# 第1回授業の確認設問

- Q1. インターネットビジネスにおいて特徴的な「ロングテール」とは どのようなことか、簡単に説明しなさい。
- Q2.「集合知」とはどのようなことか、例を挙げて説明しなさい。
- Q3. BtoBビジネス、BtoCビジネスとはどのようなことか、例をあげて 説明しなさい。

ただし、例は、インターネット上のビジネスでなくてもかまわない。

(ヒント:「営業職」とは何か? と考えてみると理解が深まる)

# 第1回授業の課題提出について

1. 前ページの確認設問にあるQ3 に関連した問です。BtoCビジネスの例を一つあげ<mark>記述</mark>して 提出してください。

回答だけではなく、授業所感や要望などの意見も(出来れば)記述してください。

#### 2. 提出方法

Moodleコース「インターネットビジネス論 2021年度」のトピック「第1回 授業」に リソース「第1回授業課題」 があります。 ここに上記の回答を記述したファイルを登録してください。

(1)ファイルの形式: Word形式ファイル(.docx)、テキストファイル(.txt) 又は PDFファイル

ファイル名の例: x12345久留宮眞.pdf

(2)登録期限 : 10/6(水) 27