

MMRC
DISCUSSION PAPER SERIES

No. 549

データドリブンイノベーションとIoT ジョブ理論
—バンダイナムコエンターテインメント事例—

埼玉大学人文社会科学部研究科・東京大学大学院経済学研究科

朴 英元

青山学院 HICON

阿部武志

バンダイナムコエンターテインメント株式会社

津久井 祐子

2021年11月

 **MONOZUKURI** 東京大学ものづくり経営研究センター
MMRC Manufacturing Management Research Center (MMRC)

ディスカッション・ペーパー・シリーズは未定稿を議論を目的として公開しているものである。
引用・複写の際には著者の了解を得られたい。

<http://merc.e.u-tokyo.ac.jp/mmrc/dp/index.html>

データドリブンイノベーションとIoTジョブ理論 —バンダイナムコエンターテインメント事例—

朴 英元

埼玉大学人文社会科学部研究科・東京大学大学院経済学研究科

E-mail: ywparkjp@gmail.com

阿部 武志

青山学院 HICON

E-mail: abe@aogaku-hicon.jp

津久井 祐子

バンダイナムコエンターテインメント株式会社

E-mail: Yuko_Tsukui@bandainamcoent.co.jp

<DP 全文を求める場合は、著者の電子メールに連絡してください。>

Data Driven Innovation and IoT Job Theory: A Case Study
of BANDAI NAMCO Entertainment

YoungWon PARK

E-mail: ywpark.jp@gmail.com

Takeshi ABE

E-mail: abe@aogaku-hicon.jp

Yuko TSUKUI

E-mail: Yuko_Tsukui@bandainamcoent.co.jp

Abstract : In this paper, we suggest IoT job theory, which is shown as the strategy theory which is needed in the era of data driven innovation based on big data from IoT devices. As a successful case of data driven innovation, we carry out a case study of Japanese company. We found the Bandai Namco entertainment a successful case which achieved a consumer satisfaction and a high firm performance by building the system that guarantees the customer quality through an analysis of the customer and reliability of the customer's comment with different departments.

Key Words: Data Driven Innovation; IoT job theory; Customer analysis; Bandai Namco Entertainment

データドリブンイノベーションと IoT ジョブ理論 —バンダイナムコエンターテインメント事例—

要約：本稿では、IoT デバイスからのビッグデータを活用したデータドリブンイノベーション(Data Driven Innovation)に求められる戦略理論として IoT ジョブ理論を提示し、日本企業の中でデータドリブンイノベーション(Data Driven Innovation)をうまく活用している成功事例を取りあげる。本稿で取りあげるバンダイナムコエンターテインメントの事例は、顧客品質や品質保証が中心となって他部門へ発信している顧客の分析や顧客のコメントの信頼性を高めるシステムを構築することで顧客満足と高い企業成果を達成した成功事例と言える。

キーワード：データドリブンイノベーション(Data Driven Innovation)、IoT ジョブ理論、顧客の分析、バンダイナムコエンターテインメント

<DP 全文を求める場合は、著者の電子メールに連絡してください。>