

## 1.16 コンピュータの導入

### 導入ルール

組織(会社・学校など)で決められた基準・標準に従う ← 社内「**スタンダード**」「**ガイドライン**」

- ・必要な性能・機能をもつ
- ・費用が予算の範囲内
- ・既存の機器との整合性
- ・将来の拡張性・将来性
  
- ・既存データとの互換性
- ・ユーザインターフェースの互換性



EUCの基本!



### 復習)

- ・ガイドライン  
= あるものごとに関する**基準** (ルールや規範)
  - システム管理基準
  - 情報セキュリティに関する基準
- ・スタンダード  
= 互換性、利便性を確保するために**規格**を定める
  - JIS, IEEE, ISO

関連) 情報セキュリティにおける「セキュリティポリシー」

### 導入形態

#### 1. 買取り(購入)

- ・購入価格の値引きが期待できる
- ・会社の固定資産となる(固定資産税の税金対策が必要)
- ・利用者の責任で保守

#### 2. リース

- ・長期間継続的に(≒ 新品)
  - ・毎月のリース料として負担、総額としては買い取りより金利・手数料分割高になる?
  - ・機器はユーザが選定した新規導入品(リース会社が購入したものを貸借)
  - ・所有権はリース会社にある
  - ・利用者の責任で保守
  - ・**途中解約不可**
- 会社や学校での事例が多い。金額が高価な設備。会社や学校で必要とされるものが対象。

### 3. レンタル

- ・短期間(= 新品とは限らない, ほとんどの場合会社保有の中古品)
- ・費用はリースに比べて割高
- ・機器は契約顧客間で使いまわし
- ・資産管理の簡素化(税務処理・保守など)
- ・所有権はレンタル会社にある
- ・レンタル会社の責任で保守
- ・途中解約可(必要に応じて借りたり返却できる)

例) 自動車, ビデオ, 掃除用品, スキー用品, 調理器具 ...

ポイント) 物を所有するということは手間・コスト → TCO を引き上げる(場合がある)

確認) コンピュータ教室の機器は? なぜそうなっているのか?

関連) 「割賦契約」

関連) 「レンタリース」 = 「レンタカー」+「カーリース」

確認) 税処理, 会計処理上の違いは? 利用できる税制の違い? オンバランスとオフバランス

関連) クラウド, ASP などのサービスは? 利用料の経費計上は?

関連) 「残価設定型クレジットローン」

### ソフトウェアのライセンス

ライセンス契約(使用許諾契約)

→ EULA: End User License Agreement

基本は・・・「個人」と「メーカー」間で、ソフトウェアを購入・導入時に契約を締結する

### ボリュームライセンス・サイトライセンス

( → 利用最大数の契約 or 特定の利用を一括契約 )

- ・企業や学校で同一種類のソフトウェアを複数使用する場合  
契約の範囲内の本数ならコピーして利用してよい ← ボリュームライセンス
- ・企業や学校で複数のユーザでソフトウェアを使用する場合  
1つのソフトウェアを複数のユーザで利用できる ← サイトライセンス

関連) 自由に使用可能なライセンス

- ・シェアウェア
- ・フリーソフトウェア
- ・オープンソースソフトウェア(OSS)
- ・パブリックドメインソフト(PDS)

## バージョンアップ

機能追加・性能アップのために、同じソフトウェア製品を改訂すること

バージョンアップで不具合が発生しないか確認する

→ アップデート

→ cf. アップグレード

関連) 「サブスクリプション」方式のライセンスとは？

関連) 「著作権」との関係

課題) 教室の PC にインストールされているソフトウェアのライセンスについて調べてみましょう

## 導入手順

### 購入パソコンの設定

開梱・梱包内容の確認

↓

内部増設装置(メモリ・拡張カード)の装着

← ☆

↓

周辺装置・外部増設装置(ケーブルなど)の接続

← ☆

↓

電源投入

↓

OS のインストール

← ☆

↓

ドライバのインストール

↓

アプリケーションのインストール

↓

システム設定(ネットワーク設定)

↓

ユーザ登録(個別に登録が必要な場合もある)