

**1. 科目コード**

1272

**2. 科目名**

創造性開発演習

**3. 担当教員**

炭谷 俊樹 (Toshiki Sumitani)

**4. 開講期**

春3学期

**5. 科目の目的・概要**

社会課題の解決策について、一つのアイディアにこだわるのではなく、様々な可能性を検討してから有効な解決策に絞り込むことが望ましい。本講で様々な実例を通じて創造的な解決策を生み出す練習を行う。

扱うトピックは：①イノベーションのDNA 破壊的イノベータの5つのスキル、  
②その他の創造性開発手法、  
③サービスデザイン思考

**6. 科目の学習目標**

- (1) 様々な創造性開発手法を理解し、実際の課題解決に応用する
- (2) イノベータの行動特性を理解し、自ら実践して創造性を高める
- (3)
- (4)
- (5)
- (6)

**7. 本学の教育目標と科目の学習目標との対応**

| 教育目標                 |                              | 学習目標   |     |
|----------------------|------------------------------|--------|-----|
| 高度ICT<br>スキルの修得      | 基礎的素養                        |        |     |
|                      | 専門知識および業務応用力                 |        |     |
| 人間力<br>(=探究力)<br>の修得 | 自ら強みを磨き続ける力                  | (2)    |     |
|                      | 自ら社会における<br>課題を発見し、<br>解決する力 | 課題設定   | (1) |
|                      |                              | 仮説立案   | (1) |
|                      |                              | 仮説検証   | (1) |
|                      |                              | 実行     |     |
|                      | 社会人基礎力                       | 前に踏出す力 | (2) |
|                      |                              | 考え抜く力  | (2) |
| チームで働く力              |                              | (2)    |     |
| 職業倫理の修得              |                              |        |     |

**8. 履修要件(前提科目)**

なし

**9. 教科書**

イノベーションのDNA クレイトン・クリステンセン他 翔泳社

**10. 参考書**

## 11. 評価方法と配点

| 学習目標 | 達成度評価方法と配点 |      |      |    |     |     |
|------|------------|------|------|----|-----|-----|
|      | 期末試験       | 小テスト | レポート | 発表 | 成果物 | その他 |
| (1)  |            |      | ○    | ○  | ○   |     |
| (2)  |            |      | ○    |    | ○   |     |
| (3)  |            |      |      |    |     |     |
| (4)  |            |      |      |    |     |     |
| (5)  |            |      |      |    |     |     |
| (6)  |            |      |      |    |     |     |
| 配点   |            |      | 30   | 30 | 40  |     |

## 12. 備考

授業の間に取り組む課題があり、Moodleにて提出する(成果物として評価される)  
必要なテキスト、ワークシートなどの資料はMoodleによって配布する  
ネットワークに接続されたPCを授業に持参すること  
サービスデザイン・ワークショップは特別講師を招いて実施する

## 13. 授業計画

(注) 授業計画は、あくまでも予定であり、実施時に、適時、追加・変更・修正等が生じる場合があります。

第1回 創造性開発特論 インTRODクシヨン 講義と実習:90分

課題に対して創造的な解決策を生み出すための要素を理解する

- アイデア出しのミニケース
- 自由度の概念
- イノベータの5つのスキル
- 探究実践との関係

第2回 イノベータのスキル #1 質問力/観察力 講義と実習:90分

イノベータの5つのスキルの内の「質問力」について理解し活用する。また観察力の考え方を  
知り課題に取り組む。

- 「質問力」とは?
- 実習:質問ストーミング
- 「観察力」とは?
- 顧客を観察するときの10個の質問
- 課題:顧客の観察

第3回 イノベータのスキル #2 観察力 講義と実習:90分

イノベータの5つのスキルの内の「観察力」について理解し活用する。

- 顧客の観察の課題の共有と意味合いの議論

第4回 イノベータのスキル #3 ネットワーク力・実験力 講義と実習:90分

イノベータの5つのスキルの内の「ネットワーク力」、「実験力」について理解し活用する。

- 「ネットワーク力」とは?
- 「ネットワークを広げる」ワーク
- 実験力とは?

---

第5-8回 サービスデザイン・ワークショップ #1-4

講義と実習:90分x4

---

経験価値の創造とは？人間の感情に着目して再考する。デザインリサーチなどの演習を通じ、日々の生活の中にアイデアを進化させるヒントを見出す練習をする。

- なぜICTなのか？改めて魅力を再考する
- 比較分析:使われるサービスと使われないサービス
- 経験価値とは何か？
- 感情と共感
- 顧客視点で考える

---

第9回 イノベータのスキル #4 関連付ける力

講義と実習:90分

---

イノベータの5つのスキルの内の「関連付ける力」について理解し活用する。

- 「関連づける力」とは？
- 「意外な組み合わせ」ワーク
- 「SCAMPER」ワーク

---

第10回 イノベーション事例研究

講義と実習:90分

- 
- イノベーションを生み出した事例について調査し、探究チャートにまとめる
  - 何がイノベーションにつながっているかを考察・議論する
  - イノベータに必要な行動習慣について考える

---

第11回 グループケース#1 テーマ決め

講義と実習:90分

---

第11回から最終回にかけてはこれまでに学んだ内容を実際の課題に応用し、グループで創造的な解決策を立案する。

- グループケースの説明
- グループ決め
- テーマ決め

---

第12回 グループケース#2 分析と仮説作成

講義と実習:90分

- 
- 現状分析、問題の原因の究明
  - 解決策の仮説作成
  - 活用する創造手法の選択

---

第13回 グループケース#3 解決策のデザイン

講義と実習:90分

---

創造手法を応用し解決策を立案する。

---

第14回 グループケース#4 プレゼンテーション準備

講義と実習:90分

- 
- 現状分析、問題の原因の究明
  - 解決策の仮説作成
  - 活用する創造手法の選択

---

第15回 グループケース#5 プレゼンテーション実施と振り返り

講義と実習:90分

- 
- 全グループのプレゼンテーション
  - 質疑・講評
  - 振り返りセッション
  - 振り返りレポート出題
-