

1. 科目コード

1272

2. 科目名

S61: 創造性開発演習

3. 担当教員

炭谷 俊樹 (Toshiki Sumitani)

4. 開講期

春3期

5. 履修要件(前提科目)・重要情報

「探究実践演習」の学習目標に到達している

6. 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。本講で様々な事例を通じて創造的な解決策を生み出す練習を行う。

- ①イノベーションのための5つのスキルを理解し、応用することを通じて創造的なアイデアを生み出す練習を行う
- ②エクスペリエンスデザインについて理解し、新しいサービスのデザインを行う
- ③イノベーションの事例について調査しイノベータに求められる要件について検討する
- ④以上を応用し、実際の探究テーマについてグループで創造的な解決策を検討しプレゼンを行う

7. 授業概要

- 1 創造的解決策を生み出すための要素についての概要を理解する
- 2 質問力についての演習を行い、観察力を導入する
- 3 エクスペリエンスデザインWS(1)「顧客経験」とはなにかを理解し、事例を分析する
- 4 エクスペリエンスデザインWS(2)新しい「顧客経験」を検討する
- 5 エクスペリエンスデザインWS(3)「共感」とはなにかを理解し、事例を分析する
- 6 エクスペリエンスデザインWS(4)新しい「感動体験」をデザインする
- 7 観察力について行った課題についての共有・ディスカッションを行う
- 8 実験力・ネットワーク力について理解し、演習を行う
- 9 関連付ける力についての演習を行う
- 10 イノベーション事例の調査を行い、その結果の共有とディスカッションを行う
- 11 グループで取り組む探究テーマを設定し、問題の深堀りを行う
- 12 問題の解決策の仮説を立案する
- 13 創造的な解決策を具体的にデザインする
- 14 創造的解決策のプレゼンテーションを企画・準備する
- 15 創造的解決策のプレゼンテーションをグループで行う
- 16 本科目で学んだこと、気づいたことの振り返りを行う

8. 教科書

なし

9. 参考書

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. 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)
- (8)

11. 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 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 (=探究力) の修得	自ら強みを磨き続ける力	(2)	
	自ら社会における 課題を発見し、 解決する力	課題設定	(1)
		仮説立案	(1)
		仮説検証	(1)
		実行	(1)
	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			

12. 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)						
(7)						
(8)						
配点			30	30	40	

13. 評価基準

期末試験	
小テスト	
レポート	演習終了後の「振り返りレポート」において、各設問について、自分(達)が実践したことについて具体的に記述し、また実践を通じて何を学び気づいたかについて自らの言葉で具体的に述べる
発表	本科目で学んだ様々な創造的なアイデアを生み出す手法が活用されて、探究テーマの課題の深堀りができているか、創造的なアイデアが生み出されているか、またこれらがわかりやすく伝えられているかを評価する
成果物	授業後に出されてMoodleに提出する課題について、課題の内容を理解して実施し、それが記述されているかを評価する。
その他	

14. アクティブラーニング(A:行っている B:やや行っている C:行っていない)

授業時間全体に占めるアクティブラーニングの時間的な割合		80%
1	授業で得られた知識や技能を活用し、出題された問題を解いたり、課題に取り組むなど能動的学習を行う	A
2	グループワークで課題に取り組み、学生同士が自由に発言することで何らかの課題に取り組むなど能動的学習を行う	A
3	能動的学習の成果を発表し、そのフィードバックを得て自ら主体的に振り返り、学習効果を高める	A
4	学生自身が主体となって、授業における学習の方向性を定める	B

15. 備考

授業はオンラインで行う。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
エクスペリエンスデザイン・ワークショップは特別講師を招いて実施する

16. 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クシヨソ	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学び課題に取り組む。

- 「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3-6回 エクスペリエンスデザイン・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
- 感動体験を生むサービスをデザインする

第7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8回 イノベータのスキル #3 実験力・ネットワーク力	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。

- 「実験力」とは?
- 「実験力」に関するワーク
- 「ネットワーク力」とは?
- 「ネットワークを広げる」ワーク

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?
- 「SCAMPER」ワーク
- 「強制連想:意外な組み合わせ」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

第11-13回で検討した探究テーマと創造的解決策についてわかりやすくかつ創造的に伝えるためのプレゼンテーションを企画・準備する

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