

授業科目名 : オープンイノベーション実習1

科目コード	10X473
配当学年	博士後期課程
開講年度・開講期	前期
曜時限	
講義室	
単位数	4
履修者制限	問題発見型/解決型実習(FBL/PBL)を経験していること。デザイン学共通科目「デザイン方法論」の単位を取得していること。
授業形態	実習
使用言語	日本語
担当教員 所属・職名・氏名	関係教員,

授業の概要・目的

社会の実問題を発見し解決するデザイン活動のために、関係する専門家あるいはステークホルダーに依頼し、オープンイノベーションのためのチームを構成し、ワークショップを連続的に実施することで目標を達成する。履修者の役割は、専門家として問題解決や問題発見に参加することではなく、あくまでも、上記のオープンイノベーションのためのチームを構成しマネジメントすることである。これによって、履修者のコミュニケーション能力、マネジメント能力を鍛えるとともに、実践を通じてデザイン活動を成功に導くためのデザイン理論やデザイン手法を身に付けさせる。

本科目では以下を目的とする。(1) 与えられた実世界の状況を観察し、分析することで、状況の構造を理解し、根本原因となっている解くべき問題を発見できる専門家、ステークホルダーを同定し、オープンイノベーションのためのチームを構成できること、(2) 問題を発見し解決するにあたって必要なデザイン理論、デザイン手法を、プロジェクトのマネジメントの中で実践し、オープンイノベーションのためのチームによる、問題の定義と解決を支援できること。

成績評価の方法・観点及び達成度

- ・問題発見や解決プロセスのマネジメント手法の修得状況 5割(レポートや試問による)
- ・マネジメントの質 2割(レポートや試問による)
- ・オープンイノベーションチームへの貢献 3割(教員の観察による)
- ・なお、8割以上の出席を単位の前提とする(出欠確認による)

到達目標

オープンイノベーション実習を通して、デザインの実践をマネジメントし、デザイン理論とデザイン手法を習得することを到達目標とする。

授業計画と内容

項目	回数	内容説明
イントロダクション	1	本演習の概要と、プロジェクトの進め方について説明する。また、知財の扱いについても説明する。
実践	13	プロジェクト毎にオープンイノベーション実習を進める。プロジェクトによって、毎週実施、離散的な実施、集中的な実施などの実施形態があるので、それに従うこと。
発表会	1	プロジェクト毎に成果を発表する。

教科書

実習で用いる資料は、適宜配布する。

その他(オフィスアワー等)

アポイントを経ることとする。メール等による質問は適宜受け付ける。