

イノベーション論 I

科目ナンバリング MAN-314
選択 2単位

大脇 淳一

1. 授業の概要(ねらい)

イノベーションとはどんなことを指しているのだろうか?日本語では「技術革新」と訳されることが多いが、それは本当なのだろうか?現在、どの世界や業界でもイノベーションの重要性が叫ばれている。それは、製品の開発、制度設計、そして個人の人生設計までもとまで広範囲に及んでいる。そこには、「新しいアイデア」や「新しい価値」が重要である。「新しいアイデア」や「新しい価値」を生み出すためには、創造(想像)力を引きだし、トライ&エラーを繰り返しながら、真に解決すべき課題を発見するプロセスが必要になる。それが「デザイン思考」である。デザイン思考のプロセスをいつでも実践できるようにするために、文化や技術、芸術、思想などの転換点に起こった変化(イノベーション)を共に確認し、創造(想像)力をもってイノベーションに取り組めるようになることを目指す。

2. 授業の到達目標

・イノベーションを起こすために必要不可欠な創造的プロセスをデザイン思考により、新しいアイデアの実施を通じ価値を創造するプロセスを習得する。

3. 成績評価の方法および基準

・第14回に実施する1時間模擬によって100%評価する。ただし、授業への参加度(授業アンケートへの回答等)も加点対象とする。
・1時間模擬に関しては事前に告知をし、様式等は試験当日に配布をするので、皆さんが自身で準備する必要はありません。

4. 教科書・参考文献

参考文献

(シナリオ・記事)小田ピンチ・(まんが)坂本薫・(監修)田村大 『まんがでわかるデザイン思考』 小学館
ケネス・フランプトン・中村敏男(訳) 『現代建築入門』 青土社
小川格 『日本の近代建築ベスト50』 新潮社
(社)日本インテリアデザイナー協会 JID 『Table Design テーブルのすべりがわかる本』 六耀社
アガタ・トロマノフ(著)・中村雅子(翻訳) 『名建築と名作椅子の教科書』 エクスナレッジ
JPDA展覧会委員会 『ひらめきパッケージ 3つの創作展 アイデアの記録』 六耀社

5. 準備学修の内容

・専門的な用語等については、講義内で適宜分かりやすく説明するので、予習の必要はありません。
・復習に関しては、講義で身につけた知識を日常で実践できるよう、意識をして生活を送ってみてください。
・新聞や雑誌、インターネット等で、関心の持てる記事などを見つけたら、スクラップをして、自身オリジナルの資料を作ってみてください。

6. その他履修上の注意事項

・板書等をメモできるノートや用紙を用意しておくことが望ましいです。
・資料の配布がある場合はLMSにアップロードするので、使い方を確認しておいてください。
・必要に応じて外部講師(ゲストスピーカー)に来てもらう場合があります。
・各回の講義は授業内容によりますが、皆さんの希望や進捗状況により、内容や進度、スケジュールは適宜変更する場合があります。
・状況によってオンライン授業に変更になった場合は、受講生の皆さんの不利益にならない形で、講義や模擬の形態を変更し、情報を伝えるので心配しないでください。

7. 授業内容

- | | |
|--------|--|
| 【第1回】 | ガイダンス |
| 【第2回】 | イノベーションとは何か |
| 【第3回】 | 現代建築から読み解くイノベーション1
(ルートヴィヒ・ミース・ファン・デル・ローエとオフィスビル) |
| 【第4回】 | 現代建築から読み解くイノベーション2
(安藤忠雄とミニマリズム) |
| 【第5回】 | 家具から読み解くイノベーション |
| 【第6回】 | パッケージから読み解くイノベーション |
| 【第7回】 | デザイン思考とは
(創造的覚悟) |
| 【第8回】 | イノベーションの着想①
(潜在的ニーズ) |
| 【第9回】 | イノベーションの着想②
(普通を見直す) |
| 【第10回】 | イノベーションの着想③
(カスタマージャーニー) |
| 【第11回】 | イノベーションの発案①
(ブレインストーミング) |
| 【第12回】 | イノベーションの発案②
(プロトタイピング) |
| 【第13回】 | イノベーションの実現
(プレゼンテーション) |
| 【第14回】 | イノベーション1時間模擬 |
| 【第15回】 | 講義全体のまとめと発表 |