イノベーション論 II

科目ナンバリング　MAN-315
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？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とても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」が重要であるとされている。「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。そこで実験的に試行錯誤を繰り返し最適な解を見つけ出すプロセスを、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）を共に確認しながら、創造（想像）力をもってイノベーションに取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や新しいアイデアの実施を「デザインマネジメント」により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

・試験は行わず、第13回に実施する1時間模擬及び出席によって100%評価します。
・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
佐藤典司・八重樫文/監修・著
後藤智・安藤拓生/著　デザインマネジメント論のビジョン　新曜社

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（イノベーションとは何か）
【第2回】　デザイン①（建築、家具）
【第3回】　デザイン②（プロダクト、パッケージ）
【第4回】　デザイナーの頭の中（デザイン思考とアイデアの作り方）
【第5回】　誰でもデザイナーになれる方法
【第6回】　つくることや適切さを判断する
【第7回】　ユーザーか、それとも自分か
【第8回】　意味のイノベーションプロセス
【第9回】　優れたデザイナーになるために
【第10回】　内をみること/外をみること
【第11回】　デザインマネジメント
【第12回】　デザインとイノベーション
【第13回】　イノベーション1時間模擬
【第14回】　講評会および自己分析
【第15回】　講義全体のまとめ