

アイデア生成プロセス

必修

開講年次：1年次後期

科目区分：講義＋演習

単 位：2単位

講義時間：30時間

■**科目のねらい**：本講義では、デザインのアイデア生成プロセスを過去・先端事例等を用いて概観する。そして、小テーマのプロジェクト演習（ワークショップ）により理解する。

■**到達目標**：①アイデア生成プロセスの過去・先端事例を知り、重要性について理解する。
②理解したアイデア生成プロセスを個人活動で実践し、理解する。
③理解したアイデア生成プロセスをグループ活動で実践し、理解する。

■**担当教員**：

福田 大年

■**授業計画・内容**：

- 第1回 オリエンテーション：概要説明
- 第2回 事例紹介1
- 第3回 ワークショップ1（日常を活かす）：実践1
- 第4回 ワークショップ1（日常を活かす）：実践2
- 第5回 ワークショップ1（日常を活かす）：提案、振り返り
- 第6回 事例紹介2
- 第7回 ワークショップ2（会話を活かす）：実践1
- 第8回 ワークショップ2（会話を活かす）：実践2
- 第9回 ワークショップ2（会話を活かす）：提案、振り返り
- 第10回 事例紹介3
- 第11回 ワークショップ3（スケッチを活かす）：実践1
- 第12回 ワークショップ3（スケッチを活かす）：実践2
- 第13回 ワークショップ3（スケッチを活かす）：実践3
- 第14回 ワークショップ3（スケッチを活かす）：提案、振り返り
- 第15回 まとめ

■**教科書**：なし

■**参考文献**：・James W Yanng, 今井茂雄 訳（1988）「アイデアのつくり方」TBSブリタニカ
・Dave Gray, Sunni Brown, James Macanufa, 野村恭彦 監訳（2011）「ゲームストーミングー会議、チーム、プロジェクトを成功へと導く87のゲーム」オライリー・ジャパン
・山口高広（2015）「アイデア・メーカー」東洋経済新報社
他、必要に応じ講義内で紹介またはプリントを配布する。

■**成績評価基準と方法**：小テスト・小レポート（20%）／授業態度（20%）／発表（20%）／提案（40%）により評価する。

評価方法	到達目標			評価基準	評価割合 (%)
	到達目標①	到達目標②	到達目標③		
定期試験					
小テスト・小レポート	◎			ポイントを理解している	20
授業態度	○	○	○	真剣に取り組む姿勢	20
発表		○	○	わかりやすく丁寧な発表を心がける	20
提案		◎	◎	課題の意図を理解し、実現できている	40
出席				2/3以上の出席	欠格条件
その他					

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：選択科目「デザイン展開プロセス（1年後期）」

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：個人活動とグループ活動を行います。