

# 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**：デザイン活動に関するアイデア生成プロセスを、体験を通して理解し、個人ならびに協創的環境での実践能力の獲得を図る。

■**到達目標**：①デザイン活動に関するアイデア生成プロセスの基本を、事例を基に実践的に理解する。  
②理解したアイデア生成プロセスを用いて、提案の精度を個人で向上させることができる。  
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、提案の精度を多人数で向上させることができる。

■**担当教員**：

福田 大年

■**授業計画・内容**：

- 第1回 講義紹介／アイデアの質と量の関係
- 第2回 行為から知る・活かす1 練習
- 第3回 行為から知る・活かす2 本番
- 第4回 行為から知る・活かす3 提案の検討
- 第5回 行為から知る・活かす4 提案／共有／振り返り
- 第6回 対話から知る・活かす1 練習
- 第7回 対話から知る・活かす2 分析
- 第8回 対話から知る・活かす3 本番
- 第9回 対話から知る・活かす4 本番
- 第10回 対話から知る・活かす5 提案／共有／振り返り
- 第11回 描くことで知る・活かす1 練習
- 第12回 描くことで知る・活かす2 協創
- 第13回 描くことで知る・活かす3 協創
- 第14回 描くことで知る・活かす4 提案／共有／振り返り
- 第15回 講義全体の振り返り／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  
・タムラカイ 監修 (2015) ラクガキノート術, 榎出版社  
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**：以下の評価方法と割合によって総合的に評価する。

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		
制作・提出物	○	◎	○	要点を理解し工夫できる	40
授業態度	◎	○	○	真剣に挑む姿勢	30
提案・共有・振り返り	○	○	◎	課題の意図を理解し、創意工夫ができる	30
出席				2/3以上の出席	欠格条件

◎：より重視する ○：重視する 空欄：評価に加えず

■**関連科目**：協同デザインI、協同デザインII、デザイン展開プロセス

■**その他（学生へのメッセージ・履修上の留意点）**：日常の中に潜んでいるアイデアのタネを探し、精査し、昇華していく流れを、個人活動とグループ活動で探究していきます。アイデア生成は、正解や100点を求めるプロセスではありません。本講義の学びを通して工夫と創発によって発想が活性化していくプロセスを構築してみてください。