

科目名	PBL-X：未来洞察ワークショップ+アイデアソン [専門科目（ソフトウェア特論1）]
担当	藤井 信忠
授業のテーマ	本講義では、ソフトウェア開発の上流における要求獲得の新しい手法であるデザイン思考に焦点をあてる。システム・ソフトウェアの利用者がどのような要求イノベーションにつながる新しいアイデアの創出には、単独の人間の着想だけではなく、複数の人間の相互作用による創発過程が重要となる。本講義では、そのような集合的な知の形成過程に着目し、多様な主体による課題発見・アイデア創出の過程をワークショップを通して経験し、修得する。
授業の到達目標	複数の参加者による議論を通じたアイデア創出過程を経験することで、ワークショップ・グループワークによる集合知形成過程を理解する。創出されたアイデアのプロトタイプ化と発表を通じて、アイデアの表現方法を習得する。
授業の概要と計画	授業形態：対面予定 変更がある場合は別途通知する 以下に示す内容を取り扱う予定。 <ul style="list-style-type: none"> ・デザイン思考 ・集合知 ・オープンイノベーション ・未来洞察ワークショップ ・アイデアソン ・発表 ・相互評価
成績評価方法	成績は、出席および発表内容、レポートの内容で総合的に評価する。
成績評価基準	総合成績が60点以上を合格とする。
履修上の注意	学部において、ソフトウェア工学の授業を履修していることが望ましい。
事前・事後学修	個人・グループワークによる課題を出すので、関連するトピックスについて準備学習、復習をするようにするのが望ましい。 本学では1単位あたりの学修時間を45時間としています。毎回の授業にあわせて事前学修・事後学修を行ってください。
オフィスアワー・連絡先	個別の質問等は講義時間内に問いあわせてください。
学生へのメッセージ	要求獲得・デザイン思考に関する最近のトピックスについて取り上げます。適宜参考図書・文献を紹介するので、講義内容だけでなく、興味を持った分野に関して自身で学習し、学問領域の拡がりを実感して下さい。
今年度の工夫	V.Schoolの科目としても指定し、他研究科・学部の学生も参加し、参加者の多様性に配慮します。
教科書	授業内に適宜指定する。
参考書・参考資料等	授業内に適宜指定する。
キーワード	デザイン思考 サービス科学・工学 集合知 アイデアソン ハッカソン 発想法