



アントレプレナーシップ I

～ゲームチャンジャーになるために～

担当教員	産学公連携推進機構 上田 雄三郎 特命教授
開講曜限	木曜日 5 限 (16:10～17:40)
開講日	4 月 11, 18, 25
	5 月 2, 9, 16, 23, 30
	6 月 6, 13, 20, 27
	7 月 4, 11, 18
受講形態	対面授業+オンラインでの同時双方向の授業。(ハイブリッド授業) レポート提出を、出席とする。
教科書情報 (補足)	<教科書> 「イノベーションデザイン=INNOVATION DESIGN: 博報堂流、未来の事業のつくり方」/イノベーションデザイン編集会議著, 博報堂, 日経 BP 社, 2018

▶授業の目的と概要

本科目は、変化の大きな時代の中で、自立した個人としての問題意識を持ち、社会をより良い方向に変革するための、アントレプレナーシップの育成・開発を目的とする。

アントレプレナーシップとは、高い創造意欲を持ち、リーダーシップを発揮して困難な課題にチャレンジ精神で取り組み、協調と協働を図りながら、社会をよりよくするための起業家的思考・行動能力を言う。従って、単に起業を目指す人だけでなく、企業・自治体など既存の組織に属する人、教員や個人事業主を目指す人にも必須の能力のひとつである。

「アントレプレナーシップ I」においては、創造力、論理的思考力、コミュニケーション力、コラボレーション力の 4 つのスキルを、さまざまなジャンルの実務経験豊富な講師陣からの実践的な講義や演習問題(未来予測、ビジネスアイデア)を通じて、基礎的なアントレプレナーシップを体得する。