

アントレプレナーシップⅠ

～ゲームチェンジャーになるために～

▶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、難しい社会課題にもチャレンジする能力・行動をいう。A I 時代を迎え、高度化・複雑化するビジネスシーンの中では、自らを差別化する手段として、既存の枠組みを超えてイノベーションを起こすゲームチェンジャーであることが求められる。従って、単に起業を目指すだけでなく、企業・自治体など組織に属する人、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実践的な講義を通して体得する。

担当教員	産学公連携推進機構 上田 雄三郎 特任教授
開講曜限	木曜日 5 限 (16 : 10～17 : 40)
開講日	4 月 13, 20, 27
	5 月 11, 18, 20, 25
	6 月 1, 8, 15, 22, 29
	7 月 6, 13, 20
参考書情報 (補足)	<参考書> 「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

※ハイブリッド授業（対面＋同時双方向）
毎回出題される課題が、出席確認を兼ねる。