

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」を知り、社会での自分の活動を考えることを目的とする。アントレプレナーシップとは、一般に「起業家精神」と翻訳されるが、高い創造意欲を持ち、難しい社会課題にもチャレンジ精神で取り組み、リーダーシップを発揮し、社会をよりよくしていくための、いわば起業家的行動能力をいう。デジタル技術の進展や経済のグローバル化といった、高度化・複雑化するビジネスシーンの中では、自分の頭で考え、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が求められており、これから社会で活躍する人にとってアントレプレナーシップは、必要不可欠な要素であると考えている。具体的には、「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論理的に知り体験するものである。「アントレプレナーシップⅡ」等のPBL型授業にてこれらスキルを実践することにより、よりアントレプレナーシップが高められていく。

担当教員	産学公連携推進機構 上田 雄三郎 特別招聘教授
開講曜限	木曜日 4限 (14:30~16:00)
開講日	4月 9、16、23、30日
	5月 14、21、28日
	6月 4、11、18、25日
	7月 2、9、16、23日
会場	彦根キャンパス
受講形態	対面授業+オンラインでの同時双方向授業 (ハイブリッド授業)

特に、教材は使用しないが、講義の中で推薦図書を紹介する。

【参考書】

『イノベーションデザイン:博報堂流、未来の事業の作り方』博報堂、イノベーションデザイン編集会議著、日経BP社、2018。

教科書情報 (補足)