

科目名 (Eng)		ビジネス創造演習 (Exercises in Business Creation)							
担当教員		松本 行真							
対象学年等	学科・専攻	学年	授業期間	区分	単位数	時間数	分野	形態	学修単位科目
	ビジネス コミュニケーション学専攻	1	後期	必修	2	(90)	専門	C	○
目標基準との対応	福島高専の教育目標との対応：(B-4), (C-3), (C-6) 修了時に身に付けるべき学力や資質・能力との対応：2), 3). JABEE基準I (1)との対応：d(1), d(4)								
授業の概要と方針		前期に履修した「モノづくり概論」で学んだCAD等により、具体的な「モノ」をデザインする。この授業は新事業開発Ⅰに連動し、市場に受容される「モノ」づくりを目指す。							
到達目標		①与えられた課題に対して、デザインに立脚した解決策が提案できる。 ②何らかのコンセプトに基づいたデザイン立案ができる。 ③①、②をチームにておこなうことができる。							
授業計画									
後期	週	授業項目	理解すべき内容				事前学習		
	16	イントロダクション	エンジニアリングデザインとは						
	17	デザインコンセプト探索	課題探索、情報収集の方法				前回の復習と課題作成 (以下同)		
	18								
	19								
	20	デザインコンセプト発表							
	21	コンセプト案作成	CAD等を用いてコンセプトを具現化する						
	22								
	23								
	24								
	25								
	26	中間発表会	市場受容性との関係						
	27	コンセプト案作成							
	28								
29									
30	最終発表会								
試験について		実施しない。							
評価方法		制作物、発表内容とチーム貢献度、レポートにより総合的に評価する。							
教科書		別途指示をする。							
参考書		①『マーケティング・サイエンス入門』、古川・守口・阿部、有斐閣アルマ ②『新事業開発の論理と実際』、竹山元一、日本マーケティング研究所							
関連科目		モノづくり概論、新事業開発Ⅰ、新事業開発Ⅱ							
履修上の注意		CADの操作方法については事前に復習しておくこと。また、新事業開発Ⅰとの連携に行うため、両授業のグループワークに積極的に関与すること。							