

【参考】開講時予定内容

科目名	流通・マーケティング演習	単位	教員名	廣田章光
		6単位	開講曜日時限	

主題

価値創造、デザイン・イノベーション

到達目標

価値創造、デザイン・イノベーション領域の文献レビュー、報告、論文作成を通じて、自身の関心課題と価値創造、デザイン・イノベーション研究領域との関連付け、研究課題への展開、データ収集方法、考察方法を習得する。

概要と授業計画

<概要>

当演習では、マーケティングにおける価値創造及び価値創造プロセスにおけるデザイン研究を主題とし、修士論文のテーマとしては、問題発見行動の促進研究、問題発見と解決との相互作用研究、組織あるいは個人のデザイン能力獲得研究、デザイン思考浸透組織の要件研究などが考えられる。

<授業計画>

関連文献を元に報告、質疑を通じて理解と自身の問題意識との関連づけを行い、研究領域を探索する。

M1の学生は、指定テキストを手がかりに、早い段階で考察対象とする文献を複数選択する。その上で、自身の問題意識の表現と論文によって明らかにする領域を確定し、修士論文のテーマを設定する。その上で、論文の一節を構成する内容について報告をする。

M2の学生は修士論文作成に向けて、必要となるデータ収集と整理をM1の3月、4月までに完了し、5月、6月までに報告と論文執筆を行う。それらをもとに期限通りに論文を完成することを目標とする。

成績評価方法

平常点と報告の内容の他、修士論文の内容で最終評価する。

履修にあたっての注意・助言他

報告予定者は関連文献の確認と自分の言葉で説明できる水準の準備を行い、毎回の報告および質疑に対応する。また演習時のコメントをもとに関連文献の収集と整理、報告内容の修正を行い次回までに提出を行うことを繰り返す。

教材

<教科書>

『誰のためのデザイン』(D. A. Norman 2013、新曜社)、『デザイン思考 マインドセット+スキルセット』(廣田章光 2022、日本経済出版社)、『はじめてのUXリサーチ ユーザーとともに価値あるサービスを作り続けるために』(松園美帆他 2021、翔泳社)

<参考文献>

『イノベーションのDNA』(Christensen 他 2021、翔泳社) 『ジョブ理論』(Christensen 他 2017、ハーパーコリンズ・ジャパン)、『デザイン・ドリブン・イノベーション』(Verganti, R. 2016、クロスメディア・パブリッシング)

その他、適宜、指示する。

オフィスアワー

研究棟	I	研究室 No.	204
曜日	時間帯		
火	12:00~13:00		