

6. 産学官連携による成果

6.1. 企業とのオープンな連携の成果

本事業の中では、オープンな環境で企業と協働したイノベーション創出ワークショップでさまざまな議論が出来たことは有益であった。企業にとって大まかな課題の方向性が提示された上で、参加した学生がさまざまな案を自分たちで取捨選択して議論を進めるとともに、その過程で企業側からの示唆も参考にして考え方を深めることが出来た。第2章に示された参加各チームの学生たちの思考の跡を辿ると、目標に向かって直線的に進んだり、逡巡したり、後戻りしたりという試行錯誤の過程が如実に示されている。この過程で企業はいくつかの有益な示唆(実際の社会のニーズ、ビジネスの可能性など)を与えてくれているが、それが学生の思考を助けるよい刺激となったことが分かる。

なお、この段階では参加企業は自社の将来ビジネスに直接繋がるような示唆を与えることには若干の躊躇があったようである。一方で、学生の自由な発想で、それまで考えもつかなかった全く新たな考えが生まれるのではないかと、という期待感があった。このワークショップに関わった教員から見ると、学生も企業側も初めての試みにやや遠慮気味の傾向が感じられた。両者ともより積極的なアプローチに踏み込めるよう、さらに誘導していくことも重要であった。

キックオフミーティング、第2回ミーティング、中間発表会、最終発表会と続くオープンな議論の場で、発表者、質問者、コメンテーター、ファシリテーター、審査員等との意見交換や議論の中から、自ずと社会の持つ課題やビジネスの在り方などが浮き彫りにされ、それらを参加者全員が共有できたことは大きな成果であったと考えられる。

このようなオープンな場での対話型ワークショップおよびプロトタイピングにおける企業との連携の最大のメリットは、大学・企業がお互いに近未来の具体的課題の解決を議論するというよりは、やや遠い将来の課題提案(例:快適な生活空間の創出等)についてフランクに話し合うことによって価値共創が出来ることである。そのためには企業側も目の前のビジネスの課題からやや離れてより自由に議論をする姿勢が望まれるし、大学側にもそのような少し遠い未来の課題を議論する方法論を用意しておく必要がある。

6.1.1. 企業からのフィードバック

参考のために、本事業に参加した企業の方からの意見の概略を示す。

(1) 本事業に参加した感想

本事業に参加した動機としては、企業はどうしても事業者としての発想になってしまうので、重要な顧客層でもある学生の新鮮な発想を期待したということが、共通の意見であった。また本事業に参加した結果、実際にこれまで学生とこのような議論をする機会がなかったのも、非常に参考になった、早稲田大学には優秀な学生が多くて学ぶところが多かった、このような企画を続けていくことが重要だと感じた、会社の中の議論とは明らかに異なる点に興味深かった、などの意見が聞かれた。さらに具体的成果として、現在のビジネス環境の変化は激しく企業側にも素早い変化が求められている中で、その変化を促すためにも、このような外とのふれあいの機会の活用は有用であった、メーカー側は製品という点について堅苦しく考えてしまうが今回の参加によって楽しみの観点からの製品開発もあるのだと気づかされた、ライフスタイルの変化に合わせた住環境の発想が必要であるため、議論では本当に家に必要な機能は何か、本当に家に必要なエネルギーはなにか、という観点で考えた学生のアイデアは面白かった、などの意見もあった。

(2) 今回の課題と今後の展開への示唆

今回は、冬期休暇、年度末試験、春季休暇などの時期に当たり、学生が本事業に集中する時間が他の時期に比べてとりづらく、なかなかチームとしての力を発揮するのが困難であった、という意見が多かった。また、そのためなかなか突飛なアイデアにまでは至らず、自由闊達な意見交換がやや少なかったようである。また、企業側もどこまで議論を誘導していいのかという点で模索があり、逆に学生側にも戸惑いがあったようである。

そのため、今後の展開のあり方としては、企業側が期待するアウトカムをファシリテーターが理解し、それに沿ったワークショップ設計をする必要もあるのではないかと、企業が参加する際オープンな場とクローズドな場の組み合わせの設計が重要ではないかと、新興国へのマーケット拡大戦略があるので留学生等にもっと参加してもらったらどうか、参加者間のインフォーマルな場の設定も重要である、などの意見があった。

今後は、より深く掘り下げた議論が重要な一方で、奇抜で自由な発想の創出を期待してよりダイナミックでフレキシブルな場の設定も重要である。ファシリテーターのさらなる育成も含めて重要な課題が浮かび上がったと言えよう。

6.2. 企業とのクローズドな連携の成果

今回は、早稲田大学のものづくり工房という場を利用して一企業との緊密な連携の下で、対話型ワークショップおよびプロトタイピングを行った。この場合は、企業側から設定された明確な目標に対して学生たちがさまざまなアイデアを出してプロトタイピングに向けた工夫

を行ったものである。ただし、この目標は企業側の一方的な提示ではなく、半年以上にわたって企業と学生たちとが行った対話や提案を基礎としたものであり、その段階でもすでに協働が行われていたことは特筆すべき点である。

また企業側にとってはその課題に対して、よい提案があれば商品化・事業化にまで持っていくことを期待しており、ここでの製品に対する仕様は極めて厳しく、企業側から細かいプロトタイプ議論、実際の商品として開発するための可能性などさまざまな意見を得ることが出来た。具体的目標が決まった後の対話型ワークショップでは、本学教員がファシリテーターとなってグループから斬新なアイデアが生まれるように指導を行ったが、これは学生にとっては大きな指針になるとともに、企業に対してもそのような手法の有効性を示すよい機会となった。

一方、商品の開発にあたって、当然ながらその商品の社会的需要についてマーケティングを行う必要があるが、今回の場合は学生自身が有力な顧客であることを認識しマーケットニーズを自分たちで想定して、それに向けたプロトタイピングを行った。実際には企業においてこのプロトタイプを基に独自のマーケティング調査を行い、さらに商品としての開発価値を決めていくことになる。今回は、学生が企業における商品開発の一連の流れの一端に乗ることが出来、教員もその流れを理解することが出来たという意味で、連携が行われた意義が大きい。その一方で、学生の新鮮かつユニークなアイデアは、実際の審査にあたった企業代表の意見にも見られる通り、大きなインパクトがあったようで、企業側にも極めて有益であったと言えよう。

6.3. 今後の課題

前節までに述べた企業とのオープンな連携とクローズドな連携の違いは、一つは商品やサービスが想定される時間軸の違いと述べることもできる。前者は10年~20年先のやや遠い未来における社会や生活を視野に入れるのに対して、後者は1年~5年程度の近未来での商品やサービス開発の議論を行うことにそれぞれ適していると言えるであろう。後者の場合、企業は本気でビジネスに適用することを念頭に大学との連携に参加する訳であるが、大学の目的は学生への教育および研究である。従って、大学が本来提供すべきものは近未来の商品・サービスのアイデアそのものと言うよりは、それらの基礎となる知識や技術であり、開発に直接資するアイデアを創出方法論であり、その戦略の立案手法である。また、それは企業にとっても極めて有効な筈である。今後はこの点を企業とより深く認識を共有して、連携を図っていくことが望ましい。

7. 社会デザイン工房の場設計

7.1. 基本的な空間デザイン構想

これまで別々に行われていた、研究、教育、実践を一体化する「社会デザイン工房」は、産学官の連携、文理の連携、社会との連携、というこれまでソフトとしての問題とされてきたところに、新たに物理的なひとつの形・空間を与えるという、画期的な試みであると考えている。特に、現在あらゆる企業の経営システムの中では、これまで見えなかったことを可視化することによって、効率や業績の飛躍的向上に繋がることが重要と言われている。同様にこの社会デザイン工房でも、あらゆる連携や繋がりということが、ひとつの場所で可視化されることにより、その効果や実績はこれまで以上に大きな影響力を持ち、大学はもちろんのこと、周辺地域、企業、そして社会において、その重要性が認識されることになるであろう。

7.2. 空間デザインにあたって

空間デザインにあたっては、その具体的空間の場を利用して、人が対話する、刺激しあう、アイデアを共有する、創造を行う、などの具体的活動が常に数多く営まれることを期待した。そのため快適なハードウェアとしての場、と同時に相互作用と創造の場、としての機能を十分担うように考えた。

7.2.1. 施設面積とプログラム配分

施設のレイアウトを具体的に考えるにあたって、まずどのくらいのスペースをどのような機能に分配するか、を検討した。主に参考事例や経験、新しいアイデアなどを反映させる形にしている。また、全体的な面積や、細かな面積の分配は提案のコンセプトや方向性によって異なってくるが、あくまでひとつのガイドラインとして設定している。比較的に、フレキシブルな使用を想定している部分に対しては、全体の約半分ほどの面積を割り当てており、その他製作活動やミーティング、材料保管等に必要な面積を全体の1/3程度に設定した。

7.2.2. 「繋がる」空間=「交わり」の多発地帯

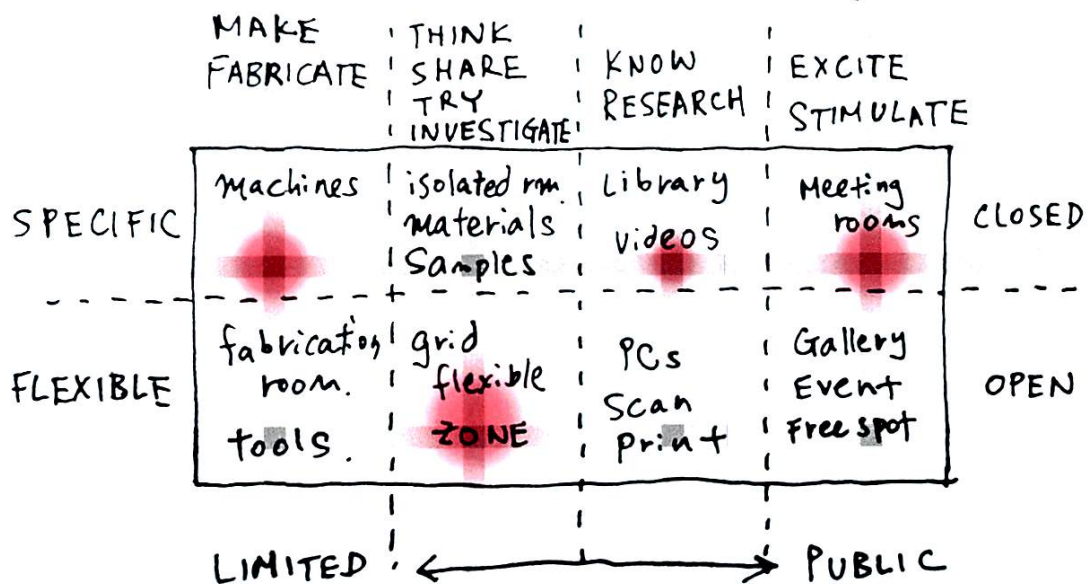
ここでは人と人、人とモノ、異なる経験や知識、あらゆることが「繋がる」空間を提案する。「繋がる」には、まずきっかけが必要となり、そのきっかけは「交わる」状況をつくり出すこと

から発生すると考える。ここに3つの異なる交わり方を誘発するレイアウトを以下の通り提案する。

7.3. レイアウト例

7.3.1. オプション1：ゾーニング案

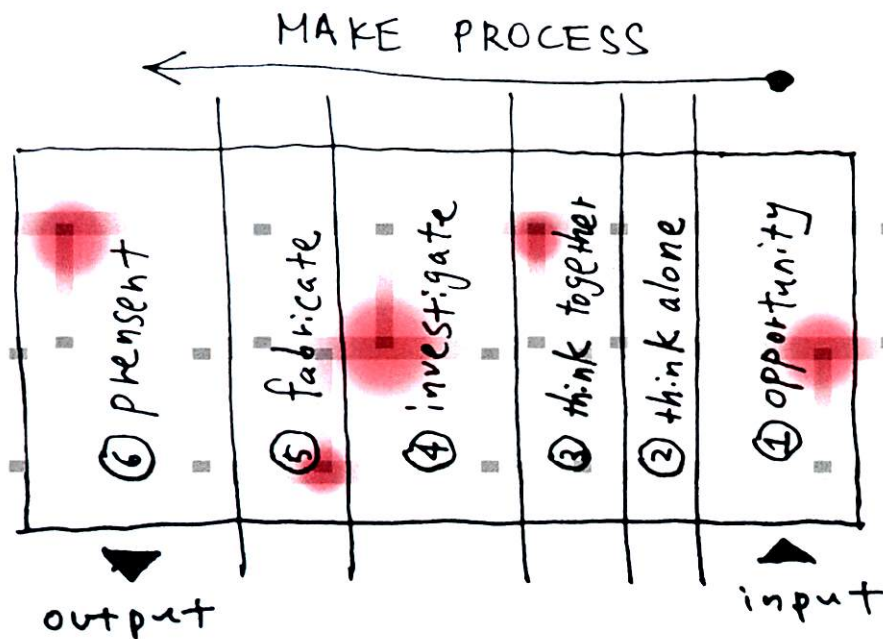
空間を大きくいくつかの行為や特徴によって縦方向と横方向のゾーニングに区分けし、各ゾーンに最適な状況を展開していく。それにより、あらゆる性質の異なる空間が全体に広がると同時に、異なる意図を持った人やモノが盛んに交差し合う状況が生まれる。メイン・ストリートはその名の通り、その交差が一番起こりうる歩行者天国の大通り空間として位置づけられている。また、オープンゾーンはなるべくフレキシブルにすることで、状況に応じて一続きの連続した大空間としても利用が可能である。



]

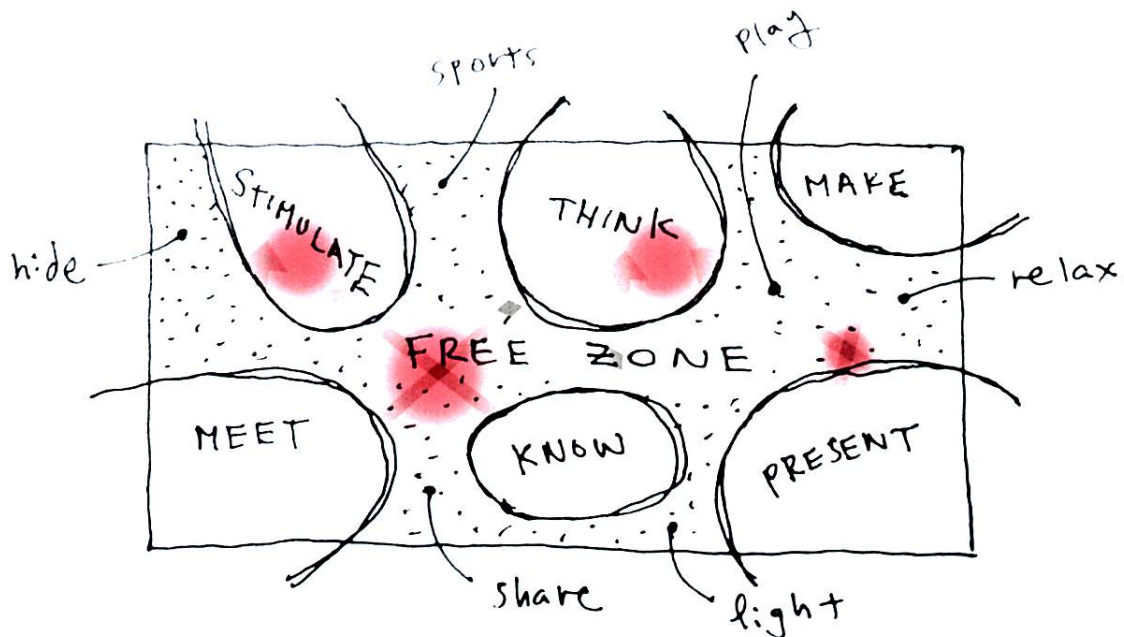
7.3.2. オプション2：ファクトリー案

工房という言葉をさらに展開し、工場としてとらえた際に、そこにはひとつの製作の流れが生まれる。この案は、着想から思考、議論、展開、製作、発表、展示といった一連のプロセスを帯状のゾーンごとに設定し、空間化したものである。もちろんプロセス自体はスムーズにはいかず、そこには幾度とないゾーン間の行き来が生じるが、あらゆるプロジェクトごとにこの動きが起こり、重なり合うところに、共鳴が起こり、新たなイノベーションに繋がることを期待している。



7.3.3. オプション3：アーキペラゴ案

異なる性質に特化した空間を、いくつかの島や船のように点在し、それによって生まれる余白部分、つまりオープン・シーを敢えて広く確保する案である。島や船ではユーザーはある程度決まった作業に従事することを想定しており、逆に海上となるスペースでは、それ以外のどんなことでも起こりうる自由ゾーンとして計画している。アイデアやクリエイティブな発想は、交わりとアクシデントから創出される、という考えのもと、色んな人やモノ、行動が自由奔放に漂い、そして時として衝突したり繋がったりするのが、この海である。



7.3.4. 「俯瞰」の重要性

欧米に存在する同様の施設の殆どは、施設の中心的位置にほぼ必ず吹き抜け空間、もしくは天井の高い空間が置かれている。多数の人が集まる場として、開放感を確保するといった意図もあるが、もっとも大切なことは吹き抜けを設けることによって得られる、「俯瞰する」という行為である。全体を一度に見渡せ、どこで誰が何をしているのか、ということを一瞬時に把握することを可能とし、物理的のみならず、視覚的にもあらゆる空間や人同士が交差し合うことを誘発する、ひとつの大切な装置と考えている。

8. 本実験研究事業により得られた大きな成果

8.1. 企業との協働、他大学からの示唆

本事業では、イノベーション創出ワークショップ、ものづくり工房プロジェクトを通して様々な企業との協業を行うことができたが、前者においては特にオープンな環境でやや遠い未来の社会を想定した幅広い議論を進めることが出来たのに対し、後者では近未来の具体的な製品に向けて議論とプロトタイプを練り上げていくことが出来た。詳細はすでに第6章に述べてあるが、それぞれ企業が有する様々な課題や問題意識を知ることが出来て極めて有効であった。

その中で新たな認識の一つは本学商学大学院でも中心的に進めている実証に基づいたマーケティング戦略の重要性である。我が国の製造業は新興国の隆盛もあって以前に比べて活気がなくGDPへの寄与も減っている。しかし世界の顧客ニーズを把握している一部の企業は、現在でも国際ビジネス環境で十分戦っている。今回の事業において学生も企業もマーケティングの重要性を学んだと同時に、その手法も多種多様であることが認識できた。次のステップはより多様なマーケティング戦略を意識して行うことが重要となる。

一方、今回行った海外調査では米国のいくつかの大学の先進的な取り組みを調査することが出来た。特に、企業の抱える課題に端を発したプロジェクトを対象としたより身近な問題に取り組んで、企業、学生、教員がチームを組みプロトタイプまで行うUIC (University of Illinois at Chicago) などの先進的な例が大変参考になった。また、プロトタイプ段階においては、サイクルを速めてトライ・アンド・エラーの回数を増やすことが望ましいことや、スタンフォード大学d.schoolの例ではわざと凝ったものを作れない環境を用意することによって、サイクルの速さを実現している例が示され、今後のプロトタイプ手法の開発に大変参考になった。

また、企業との連携においては、企業に配慮し機密管理を厳密に行うこと、パートナーの候補として連携を考慮するためには費用負担も含めた企業の責任ある関与も必要であることも認識された。さらに、「企業がより深く関わることによって成果も大きくなる」と指摘されているように、企業のより濃密な関与を得ることが重要であること、そのためには信頼関係の醸成が重要など、示唆に富んだ教訓を得ることが出来たのも大きな成果である。

8.2. 対話型ワークショップ、プロトタイピング手法の検証と課題

今回の事業では、対話型ワークショップの実施およびそれに基づいたプロトタイピングを複数並行して実践していき、そこから有益なイノベーション創出のモデルを抽出することを目的とした。すでに2～4章においてその内容および分析結果、今後の課題を示してあるが、この過程において、有効な手法の在り方に加えて目標の据え方とその確認が重要であることが認識された。

すなわち対話型ワークショップの場においては、近未来ややや遠い未来において必要とされる技術的な課題、社会的な課題、感性に関する課題等々を議論し、ファシリテーションを含めてそのための有効な手法を検討し検証を行ってきた。その結果、今回の対話型ワークショップにおいては、「問題の共有化」、「新たなビジョンの提示」「課題解決の具体的提案」の3段階を達成すべきステップと考えたが、第3段階の「課題解決の具体的提案」は個別のグループの議論の中の主要な課題となり、必ずしも対話型ワークショップの場においては十分に議論できなかったのは大きな課題であった。

また、そのような「How」に加えて、「目指すべき未来は何か」という「What」の議論がより重要であることが改めて認識されたことは、本事業における大きな成果であった。またプロトタイピングにおいてもさまざまな試みを行ったが、その価値や意義についてもより深く検討する契機を得ることが出来た。今後は次節に述べる社会デザイン工房においてこの点をさらに追求していくことが望まれる。

8.3. 学生の参加と成長-教育の革新への寄与

本学には創立者大隈重信が1913(大正2)年に宣言した「早稲田大学は学問の独立を全うし、学問の活用を効し、模範国民を造就するを以て建学の本旨と為す」という教旨がある。この中で、「学問の活用を効し、模範国民を造就する」とは「学術研究の成果を社会で活かし、豊かな人間性を持った社会に役立つ人間を育成する」ことを意味している。

また2012年に策定した「WASEDA VSION150」では、「(核心戦略2)「グローバルリーダー育成のための教育体系の再構築」(核心戦略4)対話型、問題発見・解決型教育への移行」を掲げている。その中では、学生は自身で解決すべき課題を見出し、対話型ワークショップ等の創造的な活動を通して、幅広い知識と複眼的視点からの思考を身に付けることを目指している。今回のこの事業によってそのような教育の革新への寄与の一端ができたと考えられ、大きな成果が得られたと言える。

具体的には、本事業を開始するに当たり全学の学生に対して本事業の趣旨を説明するとともにイノベーション創出ワークショップ、ものづくり工房プロジェクトについて募集を行っ

た。前者は主として文系の学生が多く応募し、後者は主として理工系の学生が多く応募したが、全体としてほぼ全学院からの学生が参加し、多彩な学術・研究分野を網羅していたのは意義が大きかった。また学生の年次も学部一年生から大学院博士課程にわたる幅広い年齢層からの参加を得て多様な意見を募ることができた。また本学ではこのような企業との連携活動として、従来より主として学部学生の参加意欲が極めて高いが、今回も初めから非常に意欲的な学生が多く、彼らが対話型ワークショップやプロトタイピングの過程を経て着実に成長をしていったことは、教育面での大きな成果であったと言える。

8.4. 社会デザイン工房《共創館》の基盤形成

本事業を通して社会デザイン工房《共創館》の基盤の形成を図ることができたことは最大の成果の一つである。本事業には、本学の文系理系の主要な学院である商学学院、理工学院の教員が参加し、全学の研究戦略立案・支援を推進する研究戦略センターがそれらを繋いでコーディネートする立場で参加した。これらにより文理を繋いで社会デザイン工房《共創館》を創りあげて行く素地ができるとともに、その場を利用して行うべき対話型ワークショップ、イノベーション創出、プロトタイピングなどのいわば「コンテンツ」を育成すること、およびその意義の検討を行うことが出来た。

また、《共創館》の場の設計にあたっては本学理工学院建築学科の教員および学生が精力的なアイデア創出と設計を行った。ここでは前章に述べたように 人と人、人とモノ、異なる経験や知識など、あらゆることが「繋がる」空間が提案された。一方、d.schoolにおいても空間構成が熟考されており、各設備がどのように機能するのかが具体的に設定され、プロトタイプ制作室のように、意図した機能を実現するためなら敢えて設備を充実させないようにするという工夫も行っているなど、外国での工房の例は大変参考になった。現在、本学においては、本事業での成果を踏まえて社会デザイン工房《共創館》の実現に向けて(1)「場」の設定と設計、(2)場の上で行うプロジェクト、(3)運営体制、(4)運用方法、について詳細な検討を開始している。

また、《共創館》においては、今後、「モノ」、「サービス」のデザインに加えて「社会システム」のデザインをも視野に入れて検討をしている。具体的には、暮らし、地域コミュニティ、医療サービス、教育システムなど多種多様な社会のシステムのデザインを行うことを計画している。社会システムの場合は、「モノ」、「サービス」と比較して格段に多いステークホルダーがいるため、その実現は容易ではない。しかし、本学においては幸い文理にわたる多様な研究者・教員・職員・学生がいる利点を活かして、この取り組みを精力的に進めて行きたいと考えている。

9. まとめ

本実験研究事業においては、本学内に多様な参加者の自由闊達な議論に基づく「イノベーションを創出する場」としての「社会デザイン工房〈共創館〉」を構築することを目指してイノベーション創出活動を行った。それにより、参加者が快適な生活空間、質の高い生活等の創出に向けて多様なアイデアを共有し、プロトタイピングまで行うことによって、新たな社会の価値を共に作り出す〈共創〉の手法を獲得することを目指した。そのため多様な参加者同士や企業との密接な交流・連携を重視し、そこでの協働作業を通じて社会が直面している課題の解決や、新たな課題の発見、さらには新たな価値の創造に結びつけることを目的とした。

具体的には、オムロンヘルスケア(株)、高砂香料工業(株)、東京ガス(株)、旭化成ホームズ(株)、ALSOK総合警備保障(株)とのイノベーション創出プログラムの推進(第2章参照)や、(株)カインズとの連携教育プログラム『こたつプロジェクト』の推進(第3章参照)によって実効的な効果を上げてきた。これにより学生等は新鮮な刺激を受け、アイデア創出、プロトタイピングまでを経験した。さらに、本事業実施の趣旨である「社会デザイン工房〈共創館〉構築」、「アイデア発想・プロタイミング手法の開発」への大きな一歩を記したと言えよう。

今後は、「社会デザイン工房」の場を活用して、一段ステップアップした「価値共創デザイン教育プログラム(仮)」を実施する予定である。ここでは、本学WBSセンターが中心となり研究を進めて既に多くの企業で実践的成果をあげているワークデザイン手法を基礎とした「イノベーション創出思考法教育プログラム」を実施する。また、それと並行して従来のデザイン思考のビジネス領域を強化し、デザイン思考と起業家育成手法を統合した「未来創造型デザイン思考法教育プログラム」を進める予定である。これらは企業等と連携し、手法の取得だけではなくグループワークにより学んだ手法を事業課題へ適応する実践的なプログラムとして実施していく。これらのプログラムによって毎年多数のイノベーション精神、起業家精神を有する人材が輩出され、社会で種々のイノベーション実現へ寄与することが期待される。

参考文献

- Sawatani, Y., (2013), "Toward research on designing a service design",
International Conference on Serviceology 2013
- Sawatani, Y., Arai, T., and Murakami, T., (2013), "Creating Knowledge Structure for
Service Science", PICMET
- Badke-Schaub, Petra Goldschmidt, Gabriela, Meijer, Martijn, (2010), "How Does
Cognitive Conflict in Design Teams Support the Development of Creative Ideas?",
Creativity and Innovation Management, 19

APPENDIX

アンケート調査質問表

・アイデア・バザール・ワークショップ（2013年12月11日）

イノベーション創出ワークショップ アンケート

今後、ワークショップの改善、分析、レポート、論文作成等に使用します。ご協力をお願いします。

チーム名 _____

● 《まったく…ない》 1 … 2 … 3 … 4 … 5 《十分…ある》 のうち、
もっとも当てはまる番号に○をお付け下さい。

【コラボレーション】

《まったく…ない》※十分…ある》

- あなたはチームメンバーと意見交換をしましたか？ 1…2…3…4…5
- あなたはチームメンバーの意見にかぶせて意見がだせましたか？ 1…2…3…4…5
- あなたは、自分とは同じバックグラウンドを持っている方の意見に気づきを得ましたか？ 1…2…3…4…5
- あなたは、自分とは異なるバックグラウンドを持っている方の意見に気づきを得ましたか？ 1…2…3…4…5

【知識活用】

《まったく…ない》※十分…ある》

- あなたは多くのアイデアを出しましたか？ 1…2…3…4…5
- あなたはチームのテーマを解決するために貢献しましたか？ 1…2…3…4…5
- あなたは情報収集しましたか？ 1…2…3…4…5
- あなたはタスク（ブレインストーミング等）を通じて気づいた点をメンバーと共有しましたか？ 1…2…3…4…5
- あなたの持っている知識をこのテーマで活用できましたか？ 1…2…3…4…5

【多様性】

《まったく…ない》※十分…ある》

- あなたは顧客の価値を最優先に考えましたか？ 1…2…3…4…5
- あなたは企業の価値を最優先に考えましたか？ 1…2…3…4…5
- あなたは自分の学問（研究、経験等）の価値を最優先に考えましたか？ 1…2…3…4…5
- あなたのイノベティブな発想は、チームメンバーから受け入れられましたか？ 1…2…3…4…5
- あなたのチームは多様な意見を出しやすい雰囲気がありましたか？ 1…2…3…4…5

【本日のチーム発表】

本日のチーム発表で一番良いと思ったチーム名はどこですか？

チーム名 _____

中間発表(2014年2月5日)

イノベーション創出ワークショップ アンケート

今後、ワークショップの改善、分析、レポート、論文作成等に使用します。ご協力お願いします。

チーム名

氏名

《まったく…ない》 1 … 2 … 3 … 4 … 5 《十分…ある》 のうち、
もっとも当てはまる番号に○をお付け下さい。

【チームプロセス】

	《まったく…ない》	《十分…ある》
あなたはチームのゴールを明確に理解していますか？	1…2…3…4…5	
あなたはチーム活動に積極的に参加していますか？	1…2…3…4…5	
あなたは自分の専門性や知識を基礎に積極的に意見を出しましたか？	1…2…3…4…5	
あなたは自分とは異なる意見を取り入れようと努めましたか？	1…2…3…4…5	
あなたのチームは多様な意見を出しやすい雰囲気がありましたか？	1…2…3…4…5	
あなたのチームはコンフリクトをさげ協動的に議論を進めましたか？	1…2…3…4…5	
あなたのチームは各自の意見を十分に戦わせて議論をすすめましたか？	1…2…3…4…5	

【アイデア創出】

アイデア創出の活動について、難しかった点、うまく行った点、今後改良したい点を記入してください。

難しかった点

うまく行った点

今後改良したい点

【プロトタイプ計画】

アイデアを具体化し検証するプロトタイプの計画作成において、難しかった点、うまく行った点を記入してください。

難しかった点

うまく行った点

最終発表(2014年3月3日)

イノベーション創出ワークショップ アンケート

今後、ワークショップの改善、分析、レポート、論文作成等に使用します。ご協力お願いします。

チーム名

氏名

《まったく…ない》 1 … 2 … 3 … 4 … 5 《十分…ある》 のうち、
もっとも当てはまる番号に○をお付け下さい。

【イノベーション創出プロセス】

	《まったく…ない》	《十分…ある》
テーマ「20x年のxが困っているxを解決します。」を明確に定義しましたか？	1…2…3…4…5	
アイデア創出の活動に何回参加しましたか？(参加した回数に○を付けてください)	1…2…3…4…5…それ以上	
アイデア創出活動は十分行えましたか？	1…2…3…4…5	
プロトタイプで検証する仮説を明確に定義しましたか？	1…2…3…4…5	
プロトタイプで、仮説検証は実施できましたか？	1…2…3…4…5	
プロトタイプで得たフィードバックを使って、プロトタイプを改良しましたか？	1…2…3…4…5	
プロトタイプ作成・検証は十分行えましたが？	1…2…3…4…5	

各活動について、難しかった点、うまく行った点、今後改良したい点を記入してください。

【テーマ設定】

難しかった点・うまくいった点・今後の改良したい点

【プロトタイプの計画・仮説設定】

難しかった点・うまくいった点・今後の改良したい点

【プロトタイプの検証・改良】

難しかった点・うまくいった点・今後の改良したい点

【大学X企業によるイノベーション創出】

今回実施した大学X企業のイノベーション創出活動について感想および今後の期待について記入してください。

学会等発表実績

• 学会等における口頭・ポスター発表

発表した成果 (発表題目、口頭・ポスター発表の別)	発表者氏名	発表した場所(学会等名)	発表した時期	国内・外の別
社会デザイン工房プロジェクト (ポスター)	澤谷由里子、 小林直人、 伊藤由宣	イノベーション教育学会	2014年2月 10日-11日	国内
イノベーション創出ワークショップ: 早稲田大学での試み(口頭)	澤谷由里子	研究・技術計画学会 イノベーションフロンティア分科会	2014年4月 22日	国内

• 学会誌・雑誌等における論文掲載

掲載した論文 (発表題目)	発表者氏名	発表した場所 (学会誌・雑誌等名)	発表した時期	国内・外の別
Designing Service System Prototype Workshops	Yuriko Sawatani	Human Side of Service Engineering	2014年7月19日- 23日	国外