

KIT虎ノ門大学院 学習支援計画書(シラバス)

※ 欠席・遅刻する場合は、事前相談/連絡を徹底してください。(連絡先: 虎ノ門事務室 [メールまたは電話])
 ※ 授業中の食事は控えてください。携帯電話はマナーモードにするなど、受講するにあたってのマナーをお守りください。

| 科目名 | | 科目コード | 単位数 | 開講期 |
|---------------------------|---------|-------------------|------|------|
| イノベーションファシリテーション特論1 | | Z 107 | 1 単位 | 1 学期 |
| Innovation Facilitation 1 | | | | |
| 科目分野 | | 課程領域 | | |
| リーダーシップ | | イノベーションマネジメント共通科目 | | |
| 担当教員名 | メールアドレス | 連絡方法 / オフィスアワー | | |
| 山本 恭彦 | - | メールアポイントにて随時 | | |

関連している科目(履修推奨科目)

| | | |
|------------------|-----------------|-----------|
| 各種戦略・マーケティング系科目群 | 組織人事マネジメント要論、特論 | コーチング実践特論 |
| チェンジマネジメント特論1、2 | | |

授業の概要と到達目標

授業の主題と概要

本科目では、イノベーションを創出するためのファシリテーションを学ぶ。ファシリテーターとしての8つの技法を実践、実践、実践の繰り返して学ぶ。たんにグループ内の対話を促す会議ファシリテーションにとどまらず、多様なステークホルダーを集め、その一人ひとりの主体性を引き出し、協調アクションを引き起こせるようになることをめざす。

ファシリテーションの8つの技法は、サークル、ストーリーテリング、ワールドカフェ、フィッシュボウル、プロアクションカフェ、ブレインストーミング、ドット投票、クイックプロトタイプングと多岐にわたる。ファシリテーションの基本概念とスキルを学ぶことで、自分の属する組織やプロジェクトでイノベーションを促進する、新しいリーダーシップを発揮できる。

第2回、第3回の授業では、個人やチーム単位でのファシリテーションを実施し、フィードバックを受ける。そして、最終回の授業では、全員で力を合わせて公開フューチャーセッションを開催する。具体的なテーマを設定し、テーマに合ったゲスト招聘、学外の参加者の招待、ファシリテーションの実践を通して、実際にイノベーションを起こす活動を体験する。このような実践的活動を通して、社会変革を自らの手で推進できる新たなリーダーシップを持つ人材を育てる。

到達(修得)目標

イノベーションを推進するプロジェクトに、ファシリテーターとして関わるための「あり方と技術」を理解すること。

受講対象者

経営戦略、IT戦略、商品戦略、マーケティング戦略、R&D戦略など、あらゆるイノベーションに関わる仕事をする、または仕事にしたい人。起業家として、社会を変えたいという志を持つ人にも、ぜひ受講してほしい。

履修上の注意事項やアドバイス

※ 欠席が、2コマ(90分=1コマ)を超える場合は、単位修得にも影響する。欠席の際は、事前連絡を徹底すること。
 ※ 担当する教員は実務家教員とする。
 ※ 授業にて配布する資料等教材や講義収録映像・音声の無断転用・転載を禁じます。

コンピテンシ修得目標

| 知識領域 (Y軸) | | ヒューマンパワー (Z軸) | | 思考プロセス (X軸) | |
|--------------------|---|----------------|---|--------------|---|
| Y1: 基盤法令・テクノロジー | | Z1: 問題発見力 | ○ | X1: 企画 | ○ |
| Y2: 応用法令・実務・テクノロジー | | Z2: 独創力 | | X2: 構想 | ○ |
| Y3: グローバル法令・実務 | | Z3: 問題解決力 | | X3: 調査・分析 | |
| Y4: マネジメント | | Z4: プレゼンテーション力 | ○ | X4: 設計・開発 | |
| Y5: 戦略立案 | ○ | Z5: 変革推進力 | ○ | X5: 変革 | ○ |
| Y6: 標準化 | | Z6: コミュニケーション力 | ○ | X6: 導入・運用 | |
| | | Z7: リーダーシップ力 | ○ | X7: 評価・検証 | |
| | | Z8: ネゴシエーション力 | | X8: リーガルマインド | |
| | | Z9: オーナーシップ力 | | X9: ライフサイクル | |

プラクティカム

| イベント / ケース | | 教育技法 | マテリアル / ツール |
|------------|---------------|-------------|-------------|
| 1 | フューチャーセッション体験 | ワークショップ | |
| 2 | ファシリテーション演習 | ファシリテーション実践 | |
| 3 | フューチャーセッション設計 | チーム対話 | |
| 4 | フューチャーセッション実施 | ファシリテーション実践 | |

| 評価の方法 | | |
|------------------|-------------|---|
| (総合評価項目と割合) | | 評価の要点 |
| 出席 | 10% | 毎回、事務室より出席簿を準備する。 プラクティカムシートでは授業の進捗に合わせ課題を出し、その内容を授業内にて確認し評価する。最終レポートの提出を求め、総合的に授業の理解度を確認する。 |
| プラクティカムシート | 40% | |
| 学習プロセス(クラスでの貢献度) | 50% | |
| 合計 | 100% | |

| テキスト・参考図書など | | 備考 |
|--|------------------------------------|----|
| ※ 追加する場合を含め、一部変更となる場合もございますので予めご了承ください | | |
| テキスト (購入が必要) | 「イノベーション・ファシリテーター」(プレジデント) 著者:野村恭彦 | |
| 参考図書 (購入は任意・講師推奨) | 「フューチャーセンターをつくろう」(プレジデント) 著者:野村恭彦 | |
| 参考URL | | |
| | | |

| コマ | 学習内容 | 事前準備・課題 | 担当者 | 時間 |
|-----|---|------------------------------------|-----|------|
| 1.2 | イノベーション・ファシリテーションの基礎:フューチャーセッション概論 フューチャーセッションの概念とプロセスを理解する。「対話」を理解する。 | 「イノベーション・ファシリテーター」を読んでくる | 野村 | 180分 |
| | イノベーション・ファシリテーションの体験: ワールドカフェ、フィッシュボウル、OST、プロアクションカフェなどの方法論の目的、プロセス、ファシリテーションのあり方を理解する。 | | | |
| | イベント ファシリテーション体験 | | | |
| 3.4 | プレゼンテーション:テーマ提案 最終日に公開で実施するセッションのテーマを各人が提案する。 | 課題: 公開セッションのテーマ企画 | 野村 | 180分 |
| | 個人単位でのファシリテーション実践: ファシリテーションの実践と、それに対するフィードバックを受ける。 | 個人単位での ファシリテーション実施 | | |
| | イベント ファシリテーション演習 | | | |
| 5.6 | フューチャーセッション設計: 選んだ問いに対して、どんなフューチャーセッションを行うか、各ステップのファシリテーションチームを結成し、検討する。 | チーム単位でのセッション設計 | 野村 | 180分 |
| | フューチャーセッションの模擬実施: 設計したフューチャーセッションをファシリテーションチームで模擬実施する。 | チーム単位でのファシリテーション実践 | | |
| | イベント ファシリテーション演習 | | | |
| 7.8 | 公開フューチャーセッション:働き方の未来(仮テーマ) フューチャーセッションを自分たちで設計し、当日は実際にファシリテーションを自分たちで行う。対話から協調アクションが起きるアウトプットを出す。 | | 野村 | 180分 |
| | アウトプット作成(宿題) フューチャーセッションでの気づきと、自分自身が今後も関わって行きたいイノベーションのテーマを宣言する。 | 課題: セッションのアウトプットを最終レポートとして作成し提出 | | |
| | イベント フューチャーセッションのファシリテーション実践 | | | |

- ※ 講義日程は、学事ポータル上の講義日程表をご参照ください。
- ※ 学習内容やスケジュールは、状況に応じて一部変更・改善が生じる場合があります。
- ※ 講義収録は、特別講師を招く場合など、内容によっては収録できない場合があります。