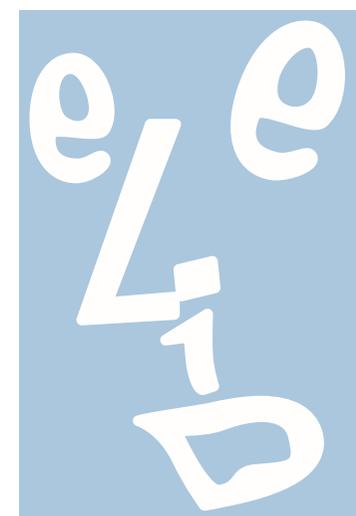


Ochanomizu University
 Life Innovation
 Workshop Programme
 2013 Annual Report



■ コーディネータ・ディレクター

- 太田裕治 (お茶の水女子大学人間文化創成科学研究科・生活科学部 人間・環境科学科 教授)
- 元岡展久 (お茶の水女子大学人間文化創成科学研究科・生活科学部 人間・環境科学科 准教授)
- 松田雄二 (お茶の水女子大学人間文化創成科学研究科・生活科学部 人間・環境科学科 准教授)

■ ディレクター

- 水野 勲 (お茶の水女子大学人間文化創成科学研究科・文教育学部 人文科学科 教授)
- 長谷川直子 (お茶の水女子大学人間文化創成科学研究科・文教育学部 人文科学科 准教授)
- 新名謙二 (お茶の水女子大学人間文化創成科学研究科・文教育学部 芸術・表現行動学科 教授)
- 伊藤貴之 (お茶の水女子大学人間文化創成科学研究科・理学部 情報学科 教授)
- 椎尾一郎 (お茶の水女子大学人間文化創成科学研究科・理学部 情報学科 教授)

■ プログラム・アシスタント

- 加藤京子 (お茶の水女子大学生活科学部人間・環境科学科 アカデミック・アシスタント)

■ Annual Report 作成

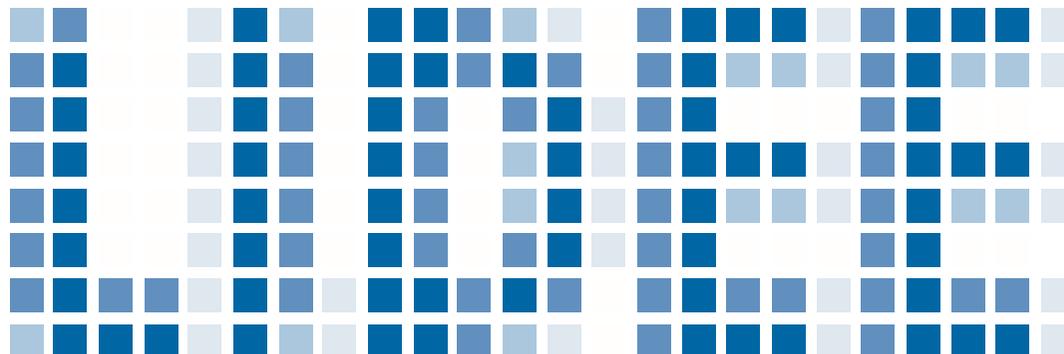
- 元岡展久、松田雄二、新田かおる (2012年度)、酒井英里 (2012年度)

■ 協力

- 2013年度：株式会社凸版印刷、株式会社チューブラフィックス、株式会社ソニーコンピュータサイエンス研究所
- 2012年度：東京大学 I.school、株式会社タニタ、mosaki/ 田中元子+大西正紀

■ 連絡先

- 112-8610 東京都文京区大塚 2-1-1 お茶の水女子大学 総合研究棟 8階 元岡研究室または松田研究室
- mail: lidee@cc.ocha.ac.jp http://www.eng.ocha.ac.jp/

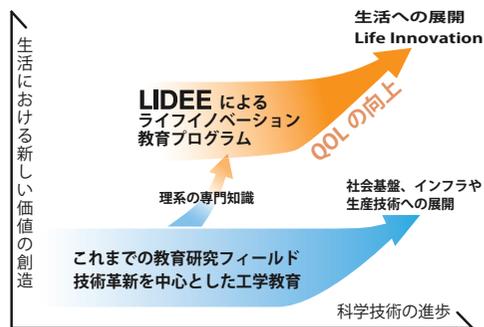




生活に新たな価値を創造する
ライフ・イノベーションの
ワークショップ型教育プログラム

◆ 概要

LIDEE（リデー）は、2012年度より開始した、ワークショップ型の教育プログラムです。現在、デザインは物理的な造形行為を超え、技術や社会、生活を含めたイノベーションの核に位置づけられています。デザイン思考によって、新しい解決策やこれまでにない面白い選択肢を生み出すことが、社会で求められています。すでに、Stanford University や東京大学などの大学では、d.school や i.school といったデザイン思考にもとづく問題解決型の創造的プロセスの先進的な教育が試みられています。そこで、お茶の水女子大学生活科学部人間・環境科学科では、社会や生活に対して、新しい価値の創造を目指す、文理融合・問題解決型の演習をおこなう教育プログラムを立ち上げました。学生たちが、共同で演習課題に取り組みながら、科学技術に関する知識を用い、人間の行動や生活を中心としたライフイノベーションを創造していくプロセスを学べるよう、実践的な学習の機会を提供します。2012年度は試行的に人間・環境科学科で実施しましたが、2013年度からは学部・学科の枠を超え、文教育学部・理学部・生活科学部を横断した学際プロジェクトとして実施しています。



- これまでの技術革新を中心とした工学教育には、生活価値を創造する視点が多くありません。LIDEE プログラムにより人々の QOL の向上を目指したライフイノベーションを考えます。
- 専門知識を用い、創造的に問題を解決する能力、社会的価値を生み出す能力を養成します。
- 社会を観察し、問題を発見し、様々な技術を応用しながら、創造的にイノベーションを実現させるプロセスを実践的に学ぶことができます。

◆ 目的

- 1) 問題解決型発想法と創造力の育成：
人間を中心としたデザインによるイノベーション（Human Centered Design Innovation）の過程を学ぶ。
- 2) デザイン・スキル教育：
問題解決のための調査手法、立案のためのエスキス、モックアップ制作、プレゼンテーション手法を学ぶ。
人に伝え、人を説得するための技術を高める。
- 3) デザイン・マネジメントの理解：
デザイン・プロジェクトを具体化していくための、デザイン開発体制（組織）、社会・経済システム（制度）、デザイン経営（戦略）についての講義により、デザインの社会的役割と可能性について理解を深める。

◆ プログラムの特徴

グループ作業

4~6名でチームを編成し、このチームで課題に取り組みます。チームでの共同作業は、多様な価値観からアイデアを生み出すための重要なプロセスです。

特別講師のレクチャー

ワークショップのはじめに、テーマに関する専門家をお招きし、テーマに関する講義をうけます。特別講師を交えて、ディスカッションしながら、イノベーションにつながる発想を探っていきます。

発想のプロセス

それぞれのワークショップでは、「日常を観察する Observing」「課題を発見し理解する Understanding」「解決のアイデアを出す Creating」「アイデアを具体化する Realizing」というプロセスにそって、問題の解決をすすめていきます。

デザインの発想法

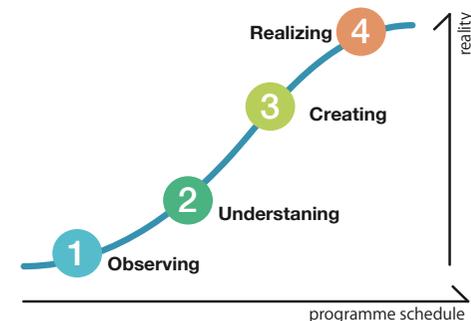
ブレインストーミング、マインドマップ、ブランドマトリクス、強制発想法、フィールドワーク、インタビュー、ロールプレイといった発想の手法、創造の手法、プレゼンテーションの手法を学んでいきます。

プレゼンテーション

ワークショップの最後には、必ず、成果物の発表会が行われます。開発したプロトタイプを披露したり、新しいサービスを演劇で再現したり、様々な手段を通じ、発想した実現可能なアイデアを人に伝えていきます。そうした経験や情報を交換しながら、全員で、問題意識や発見やアイデアを共有します。

ふりかえり

テーマや課題にどのような意図があったのかをふりかえり、学びを客観的に理解します。ワークショップの成果を、次のイノベーションへとつなげていきます。



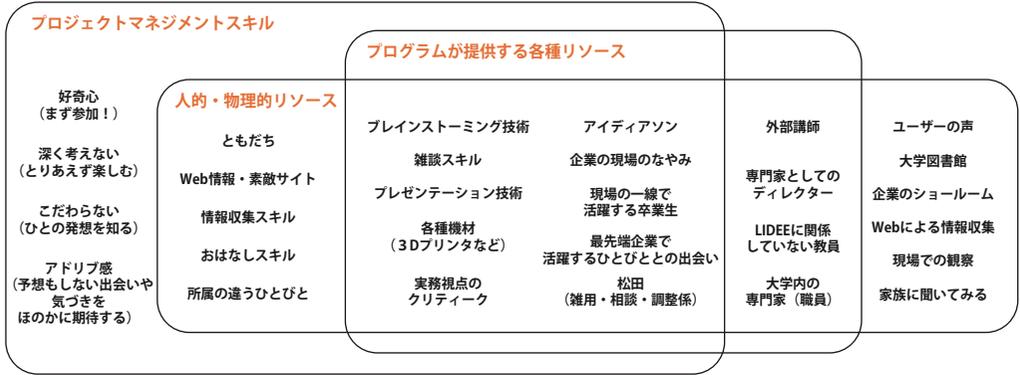
◆ 幅広い分野横断性

世界に偏在する問題は、ひとつの専門領域で解決できることはまずありません。さまざまな専門性と経験、そしてなによりも、そのようなそれぞれの得意分野をもちよったときに生じる、マジカルな相乗効果こそが、現実世界の問題を解決すること、そして「問題」を手がかりにあらたな未来をつくりだすことに、もっとも大切なことだとわたしたちは確信しています。

そのため、LIDEEでは学部・学科にとらわれない、分野横断的なスタッフによってプログラムが作成されています。プログラムの内容もディスカッションやグループワークはもちろん、からだを動かすことによる身体性の再確認や企業の最新技術の体験、被災の現場を経験した方の体験談など、参加者の知識やこれまでの経験の枠組みからはなるべく予想もつかないような、斬新な内容を企画しています。

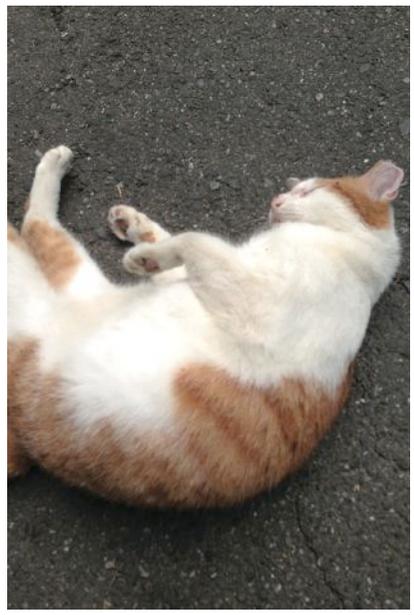
当然のことながら、これらを企画するディレクターや協力して頂いている外部講師の皆様も、毎回試される思いで準備をしています。このようなお互いの緊張感も、ほかのプログラムでは味わえない醍醐味です。

LIDEEで大事にしたいことから（一部抜粋）



◆ どんな学生が参加してるの？

LIDEEに参加するために、特に学科や学部・学年などの条件はありません。2013年度はいくつもの学科から、学部1年生から修士1年生までの（修士は聴講になります）、すべての学年が参加してくれました。多様性あふれる参加者の中から、ディレクターや外部講師の期待を上回る創造性が、これまででなんども生み出されています。



◆ プログラム (2013 年度)

■ Observing ■ Understanding ■ Creating ■ Realizing

- | | | |
|----------------------|--|--------------------------------------|
| 5月18日 (13:30~16:30) | Workshop#1 『新たなお茶大グッズを考えよう!』 | ガイダンス + 1日ワークショップ |
| 5月25日 (13:30~16:30) | Workshop#2 『買い物×シニア×未来の印刷』 1日目
特別講師：高坂友里恵氏 (凸版印刷株式会社) | 講演会 + まちあるき + プレスト
■ 課題の発見と解決策の発想 |
| 6月8日 (13:30~16:30) | Workshop#3 『買い物×シニア×未来の印刷』 2日目
特別講師：高坂氏 + 凸版印刷のみなさま | プレゼンテーション + 講評
■ アイデアの具体化、成果発表 |
| 9月25日 (10:00~17:30) | Workshop#4 『避難所運営ゲーム』
特別講師：斎藤善和氏 (宮城県総合教育センター) | 講演会 + 避難所運営ゲーム
■ アイデアの具体化、成果発表 |
| 10月26日 (13:20~16:30) | Workshop#4 『スポーツを科学する』 | 実技 + ビデオ撮影
■ 身体の客観化 |
| 11月16日 (13:20~16:30) | Workshop#5 『インフォグラフィックス』
特別講師：木村博之氏 (株式会社チューブグラフィックス) | ■ 講演会 + 制作 + 講評
■ アイデアの具体化 |
| 12月21日 (13:20~16:30) | Workshop#6 『オフィス家電』
特別講師：大和田茂氏 (ソニーコンピュータサイエンス研究所) | ■ 講演会 + 制作 + 講評 |

◆ コーディネータ・ディレクター

太田裕治
OHTA Yuji



お茶の水女子大学人間文化創成科学研究科教授。
専門は、人間工学、福祉工学。
趣味は、テニス、料理

元岡展久
MOTOOKA Nobuhisa



お茶の水女子大学人間文化創成科学研究科准教授。
専門は、建築設計、建築歴史・意匠。
趣味は、絵画、眼鏡

松田雄二
MATSUDA Yuji



お茶の水女子大学人間文化創成科学研究科准教授。
専門は、建築計画、特に福祉施設計画。
趣味は、読書、ビール

◆ 概要

テーマ
お茶の水女子大学らしい「お茶大グッズ」を考える。

ゴール
グループごとに企画立案にとりくみ、共同作業によるイノベーションのプロセスを学ぶ。ブレインストーミング、5W1Hといった手法を学び、グループで楽しい企画を提案する。

◆ 実習内容

第1回目は、以後7回にわたって行われるLIDEEプログラムのガイダンスをかねて、簡単なワークショップを体験しました。ブレインストーミングや、5W1Hといったアイデアを見いだす手法を、少しアレンジしてグループで企画立案を行いました。今回は、特に以下の5つの視点をもとに考えました。

- ①ネーミング：新しい「お茶大グッズ」の名前
- ②ターゲット：誰を対象とするのか
- ③目的：そもそもなんのための「お茶大グッズ」か
- ④実行方法：どこでどのように販売するのか
- ⑤独自性：それが「お茶大グッズ」である必然性

さあ、お茶大公式グッズに負けないアイデアが生まれたでしょうか？

Date: 05/18
Venue: お茶の水女子大学
Facilitator: 松田雄二、太田裕治
Assistant: 加藤京子





特別講師
高坂友里恵氏
凸版株式会社
情報コミュニケーション事業
本部、トッパンアイデア
センター、R&D推進本部、
消費行動研究室

◆ 概要

テーマ

「買い物」、とくに「シニア」の新たな買い物行為が今後どのように変化してゆくのか、その可能性を考える。

ゴール

理論（高坂氏レクチャー）と観察（商店街のまちあるき）を同時に行い、具体的なイメージを持った提案への手がかりを見つける。



◆ 実習内容

シニアって？買い物とは？

凸版印刷さんのプレゼンテーションをお聞きして、凸版印刷さんの調査データから見た「シニア」について、なんとなくイメージを持ちました。でもそれだけではヴァーチャルなので、その後実際に街に出て、「シニアの買い物」について、具体的な店舗での様子を観察やヒアリングで確かめ、現状に基づいたイメージを膨らませるとともに、問題点／改良可能な部分を見つけます。その後、グループごとにもどのような解決方法を次回に提案するか、またどのようなプレゼンテーションを行うか、戦略会議を行いました。

Date:
05/18
Venue:
お茶の水女子大学
Facilitator:
太田裕治・松田雄二
Assistant:
加藤京子
Special Support:
凸版印刷のみなさま

ゲスト（凸版印刷さん）：



今津秀紀氏



大谷智子氏



三嶋晃浩氏



安間 光氏

Date:
05/25
Venue:
お茶の水女子大学
Facilitator:
太田裕治・松田雄二
Assistant:
加藤京子
Special Support:
凸版印刷のみなさま

◆ 概要

テーマ

第1回から2週間経って、途中で凸版印刷さんのショールームも見学させていただいた上で、提案をわかりやすくプレゼンテーションする。

◆ 成果物



高齢者のための「健康的居酒屋」「できなかったお仕事体験」など、さまざまなアイデアが提案されました。プレゼンテーションも多彩でしたが、あえて紙芝居でプレゼンテーションを行ったチームが、もっとも伝わりやすかった、との評価を得ました。



特別講師
 安齋善和氏
 宮城県総合教育センター
 教職研修班 主幹
 東北大学理学部地学科地理学
 教室卒業後、高等学校教員、
 教育研修センター指導主事を
 経て宮城県仙台西高等学校在
 職時に東北地方太平洋沖地震
 を経験。

◆ 概要

テーマ

避難所運営ゲーム（HUG）と、またコンピュータゲームの形で避難所での行動をシミュレートしたプログラムを用い、避難所運営を模擬体験する。

◆ 実習内容



Date:
 09/28
 Venue:
 お茶の水女子大学
 Facilitator:
 長谷川直子
 Assistant:
 加藤京子
 Special Support:
 小田隆史・桑名杏奈

まだまだ記憶に新鮮な大震災について、しかも東関東大震災当日は大学に泊まらざるを得なかったひともいたためか、実感をもって真剣に取り組んでいます。

Date:
 10/26
 Venue:
 お茶の水女子大学
 Facilitator:
 新名謙二

◆ 概要

テーマ

普段無意識に行っている「スポーツのスキル獲得」について、ビデオによる撮影とチームワークでの「教えあい」から意識的に考える。

ゴール

スキル獲得時の適切なフィードバックについて考える。

◆ 実習内容

今回のワークショップは「頭」だけでなく「頭」と「身体」の両方を使いました。初めのうちは戸惑いも見られましたが、上達の早さに自分でびっくりしていた参加者も見られました。





特別講師
木村博之氏
株式会社チューブグラフィックス
代表取締役
千葉大学工学部・東洋大学
ライフデザイン学部・
東北工業大学ライフデザイン学部
非常勤講師

◆ 概要

テーマ

言葉で伝わりにくいモノ・経験・概念などの「見えにくい情報」をダイアグラム、チャート、ピクトグラムなどを使って「わかりやすい形」にする。

ゴール

「支援地に眠っている携帯ラジオを集め、被災地に送付」を呼びかけるためのインフォグラフィックスを作成する。

◆ 実習内容



実際に木村さんが手がけたプロジェクトを題材に、また震災というまだ痛切な記憶を呼び覚ますテーマに、参加者は没頭して作業にうちこみました。

Date:
11/16
Venue:
お茶の水女子大学
Facilitator:
伊藤貴之
Assistant:
加藤京子



特別講師
大和田茂氏
株式会社ソニーコンピュータ
サイエンス研究所

◆ 概要

テーマ

「オフィス家電」をテーマに、一見つながりのないオフィス環境と、家電の関係を見直し、未来のオフィスと家電のあり方を考える。

◆ 成果物



樋口美由紀氏
(コクヨ)



秦秀彦氏
(パナソニック)



山口麻衣氏
(オリンパス)

Date:
12/14
Venue:
お茶の水女子大学
Facilitator:
椎尾一郎
Assistant:
加藤京子



オフィスと家電、身近なようでいてじつは結構難しい組み合わせに四苦八苦しながらも、素敵な提案がいくつも生まれました。

◆ プログラム (2012年度)

■ Observing ■ Understanding ■ Creating ■ Realizing

- 1 10月19日 (13:20~16:30)
 Workshop#1 『お茶の水女子大学をアピールする』 ガイダンス + 1日ワークショップ
- 2 10月26日 (13:00~17:30)
 Workshop#2 『高齢者の外出を支援する』 1日ワークショップ
 特別講師：横田幸信氏 (東京大学 i-school) ■ ■ ■ デザイン思考のプロセス
- 3 11月2日 (13:20~16:30)
 Workshop#3 『子どもの遊び』 1日目 講演会 + 「けんちく体操」実践
 特別講師「けんちく体操」大西正紀氏、田中元子氏 ■ ■ ■ 課題の発見と理解
- 4 11月30日 (13:20~16:30)
 Workshop#3 『子どもの遊び』 2日目 ■ ■ ■ 観察調査の発表
 ■ ■ ■ アイデアの具体化、成果発表
- 5 12月7日 (13:20~16:30)
 Workshop#4 『健康をデザインする』 1日目 講演会
 特別講師：猪野正浩氏 (株式会社タニタ広報室長) ■ ■ ■ 課題の発見と理解
- 6 12月14日 (13:20~16:30)
 Workshop#4 『健康をデザインする』 2日目 ■ ■ ■ アイデアの具体化
- 7 12月21日 (13:20~16:30)
 Workshop#4 『健康をデザインする』 3日目 ■ ■ ■ プレゼンテーション作業 講評会
 ゲスト：横田幸信氏 (東京大学 i-school)、長澤夏子氏 (早稲田大学)、内山朋香氏 (タニタ)

◆ ディレクター

太田裕治
OHTA Yuji



お茶の水女子大学人間文化創成科学研究科教授。
 専門は、人間工学、福祉工学。
 趣味は、テニス、料理

元岡展久
MOTOOKA Nobuhisa



お茶の水女子大学人間文化創成科学研究科准教授。
 専門は、建築設計、建築歴史・意匠。
 趣味は、絵画、眼鏡

松田雄二
MATSUDA Yuji



お茶の水女子大学人間文化創成科学研究科准教授。
 専門は、建築計画、特に福祉施設計画。
 趣味は、読書、ビール

◆ 概要



特別講師
 横田幸信氏
 東京大学 i.school アシスタント・ディレクター。
 i.lab Inc. 創業者兼 CEO。イノベーションの実践活動と科学・工学的観点からのコンサルティング事業、および研究活動を行っている。

テーマ
 日本のみならず、先進国が直面する高齢社会において、「高齢者の外出を支援する」ような製品やサービスを創出する。

ゴール
 人間中心イノベーションの概念と方法論について、体験を通じて理解を深める。さらに、ワークショップを通じて、イノベーション教育を楽しむ。



◆ 成果物

- 「らくらくカエル」 A**
 買い物をロッカーにまとめて入れておいてくれるサービス。ものを持ち歩かなくていいので、楽々ショッピング。
- 「暮らしのカギ」 B**
 鍵もカードも携帯も1つの「カギ」に。これを持つだけで暮らしがバリアフリー。
- 「お出かけコンシェルジュ」 C**
 テレビで近隣のイベントをサーチして紹介してくれるサービス。高齢者の外出の動機づくりに。
- 「家庭菜園ベンチ」 D**
 高齢者が集まる場所の提供。野菜作りという共通の話題で会話のきっかけにも。
- 「座るときもあったかコート」 E**
 おしり部分にクッションが内蔵されているコート。椅子がなくてもどこでも座れて疲れ知らず。
- 「PLUS わん歩計」 F**
 GPSやおしゃべり機能のついた万歩計の提案。健康増進だけでなく、人とのコミュニケーションを支援する万歩計。

Date: 11/2, 11/30
 Venue: お茶の水女子大学
 Facilitator: 横田幸信 (東京大学) 新隼人 (東京大学)
 Assistant: 加藤京子、内田美希、新田かおる
 Special Support: 東京大学 i.school 出身者の方々



特別講師
田中元子氏
けんちく体操ウーマン1号・
ライター・クリエイティブファ
シリテーター
大西正紀氏
けんちく体操マン2号・編集
者・建築家
mosakiメンバー
「建築とその周辺を豊かに面白
くしたい」をモットーに、建
築物を模写する「けんちく体
操」等を通して、国内外、老
若男女を問わず、建物や街並
みへの意識向上を図っている。

Date:
11/2, 11/30
Venue:
お茶の水女子大学
Facilitator:
太田裕治、元岡展久、
松田雄二
Assistant:
加藤京子、内田美希、
新田かおる
Guest:
長澤夏子 (早稲田大学)

◆ 概要

テーマ

子どもたちの生活から、体をつかった遊びが減ってきている。ビデオゲームやコンピューターゲームではない、体を使ったこどもの遊びを考えよう。もの、施設、教材、ゲーム、体験など、自由な発想で提案する。

ゴール

体を使った遊びを体験することや、インタビュー・身の回りの調査から、アイデアを発想するプロセスを学ぶ。具体的な遊びのアイデアをシミュレーションし、リアリティある提案をおこなう。

◆ 実習内容

▶▶ 1日目

特別講師の大西正紀先生、田中元子先生をお招きし、全員で「けんちく体操」を体験。

「けんちく体操」とは、建物の形を身体でマネをする体操である。プロジェクターに映し出された建物を観察し、即座に自分の身体でその形をマネる。形ができあがった瞬間、建物になりきりじっとする。小さな建物は一人で、複雑で大きな建物は、グループで作り上げる。観察と思考と身体表現によって、建築や造形を学ぶ。



▶▶ 15:00 気づきの抽出

けんちく体操の「ねらい」や、「意義」「発想の原点」など講師の先生にインタビュー。「けんちく体操」から気づきを抽出。遊びのヒントを探る。

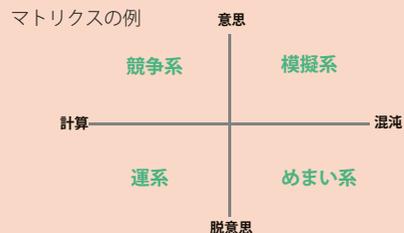
▶▶ 16:00 ターゲット、シチュエーション設定

各チームの提案において、ターゲット(対象)や、シチュエーション(機会)を検討



▶▶ 15:40 遊びのマトリクス

遊び要素に対応する軸を設定。マトリクス上に各種遊びをマッピング。



▶▶ 15:20

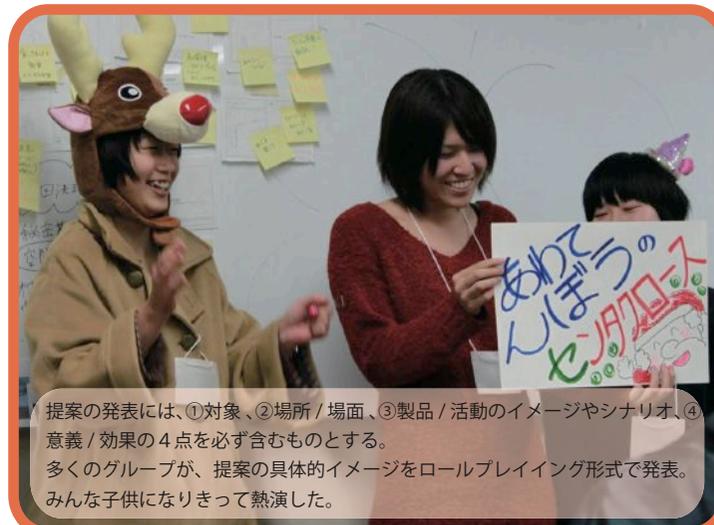
遊び要素にもとづく遊びのグルーピング

道具や遊びの写真から、「遊び要素」を抽出し、ポストイットに記載、張りまくる。類似した遊びをグルーピングする。



◆ 成果物

▶▶ 15:40 成果発表



提案の発表には、①対象、②場所/場面、③製品/活動のイメージやシナリオ、④意義/効果の4点を必ず含むものとする。多くのグループが、提案の具体的なイメージをロールプレイング形式で発表。みんな子供になりきって熱演した。

▶▶ 2日目

▶▶ 13:20 成果の共有

身の回りのものから遊び要素を取り出すインスピレーションカードを各自作成(授業前課題)そのインスピレーションカードを各自もちより、チーム内で発表。成果を共有する。



▶▶ 14:10 アイデアの強制発想

身の回りのものの遊び要素に、機会や対象を掛け合わせて、アイデアを広げる。

▶▶ 15:00 遊びの具体化シミュレーション

誰に提供するか(遊びの対象)。どのような場面か。製品や活動のイメージ、遊びの意義や効果を検討



特別講師

猪野正浩氏

株式会社タニタ広報室室長
タニタ社員食堂、レシピ本を
プロデュース。



内山朋香氏

株式会社タニタ開発部

お茶の水女子大学人間文化創
成科学研究科（博士）。生体電
気インピーダンス、体組成計
などの研究開発業務に従事。

Date:

12/7, 12/14, 12/21

Venue:

お茶の水女子大学

Facilitator:

太田裕治、元岡展久

Assistant:

加藤京子、内田美希、
酒井英里、新田かおる

Guest Critic:

長澤夏子（早稲田大学）
横田幸信（東京大学）

◆ 概要

テーマ

健康に関する「もの」、「こと」をデザインする。インタビュー、調査、観察を行う。それらの結果をグループで検討し、健康に関する具体的な問題についてターゲットをさだめ、その問題の解決をはかる。

ゴール

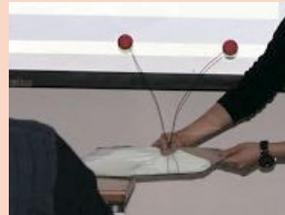
健康に関する「もの」「こと」を具体的にデザインし、最終成果をプレゼンテーションする。提案の際に、必ずデザインした「もの」や「サービス」の実現可能性を追求する。

◆ 実習内容

- 健康に関するデザインを提案するにあたって、タニタ 広報室室長 猪野正浩先生の講演を聴き、デザインのヒントを得る。
- インタビューや観察を通じて、課題を発見し、デザインのターゲットと場面を設定する。
- ブレインストーミング、マインドマップ、強制発想、GROW モデルなどの発想の手法を駆使して、問題解決の方策を検討する。
- プロトタイプのコックアップ、あるいは、サービスのシミュレーションを検討し、アイデアの実現性を追求する。
- プレゼンテーションをおこない、アイデアを有効に人に伝える。



◆ 成果物



iiNE

デスクワーク時に正しい姿勢を保つ姿勢改善器具。折りたたんでどこにでも持っていけることにこだわったデザインになっています。

コメント

紹介 VTR が凝っていて面白かったが、素材についてはもう少し工夫が必要かもしれません。しかしプロトタイプを実際に制作したのは、とても評価できます。

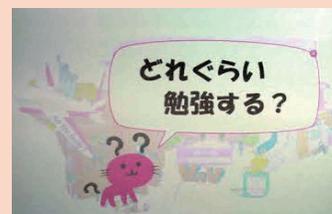
へるすにつき

睡眠、体温、簡易体調項目チェックなどがはいた携帯アプリ。マチキャラがアドバイスをくれます。



コメント

Twitter や外部機器などと同期、連動したら面白いかもしれません。



しゅーぞー

大学生による受験生支援サイト。勉強+息抜きを両方を提供、また連携させることで受験生のモチベーションをサポートします。

コメント

大学生（運営）側のメリットを設けられると良いですね。それもお金という報酬以外だと、素敵です。



G.M.B

“Good Morning Breakfast” 略して G.M.B. 睡眠に着目し、イケメンや美女が温かい朝食を届けてくれることで生活リズムを矯正するというサービスイノベーション。

コメント

コスト面を考えると、店舗型にしたほうが効率的ではないか、自分の健康のためにいくら出せるかといった議論が起こったが、イノベーションが生み出されるようなアイデアは賛否両論が激しく起こるものであり、期待できるのではないのでしょうか。



家楽*美膳

忙しい人への料理素材サポート。“一人分” 二着目し、材料や調味料がセットになって移動販売車が来てくれるというもの。

コメント

料理の楽しさを伝えるには OK ですが、自炊を促すにはもう一歩必要かも…？



LIDEE みたいな授業をもっと増やしてほしい!とても楽しかったし、就活中の現在にも役立っている気がする。



イノベーションは、意表をつくようなすごい発想が必要なわけではないことがわかった。



日常の見つめ直しが非常に大事で、そこからの課題発見が大変だった。日常の見つめ直しは、どうしても大学生目線になってしまった。

チームで何かを進めていくよい経験になった。常に自分の意見をもつために、こういう授業はとても有意義だった。



授業時間ですべてを準備することを徹底したい。定められた時間で良いモノをつくる、という方が、全グループの条件が統一されるし、負担も軽くなる。



他大学の人と接すると、すごく学ぶことがあると思う。お茶大にはお茶大の傾向があるし、他大学には他大学の色がある。



太田裕治 (お茶の水女子大学人間文化創成科学研究科教授 LIDEEコーディネーター・ディレクター)

2012年度に開始したLIDEE、2013年度は規模を拡大し、本格スタートの年でした。多くの先生方、また特別講師の方々の協力を頂く事ができましたおかげで、昨年度からさらに充実した、実践的なイノベーションを中心に据えた参加者主体の体験型授業を行うことができました。学生、教員ともども知的興奮を味わえたと思います。特別講師の皆様、また経費援助を頂きました本学関係者に深く感謝致します。今後もまだまだLIDEEは続きます。どうぞご期待下さい。



◆ LIDEEのこれから

LIDEEは2014年度はおやすみですが、まだまだ続きます!

■ 多彩なワークショップ

2013年度は生活科学部人間・環境科学科、文教育学部人文科学科地理学コース、芸術・表現行動学科舞踊教育学コース、理学部情報科学科の共同企画でしたが、今後も多くの学科に呼びかけ、さらなる多彩なワークショップを企画する予定です。

■ 多様な学生が参加

2013年度は、文教育学部、理学部、生活科学部のすべての学部からの参加がありました。今後も、より広い学科・学年からの参加を大歓迎します。また、1年生から4年生までの学年でも履修できます。参加した学生からは、「ここで会うことがなければ話すことはなかったであろうひとと知り合えたのが一番刺激的だった」との声が、多数寄せられています。

■ 刺激的なゲスト講師の招聘

外部の専門家をお招きして、さらに刺激的なプログラムを企画します。

◆ 今後の予定

LIDEEは2014年度はおやすみですが、2015年度からはしっかり充電して再開の予定です!

2015年度について、変更の可能性はありますが4月下旬にガイダンスを行う予定です(日程はwebページ <http://www.eng.ocha.ac.jp/> ならびに掲示板へのポスターで告知)。履修希望者は必ずガイダンスを受講しましょう。掲示やお知らせを見逃さないよう、お気をつけください。

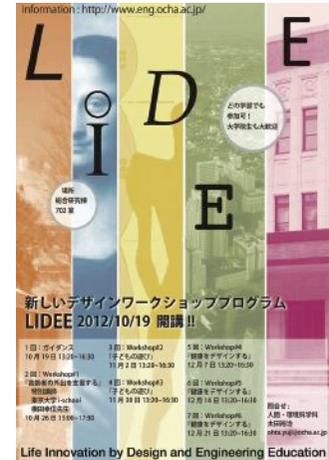
◆ 問合せ Information

ワークショップに関する情報は、お茶の水女子大学、人間・環境科学科のホームページに掲載いたします。<http://www.eng.ocha.ac.jp/> にアクセスし、LIDEEのページにアクセスしてください。

LIDEEは、大学内の活動にとどまるものではありません。当プログラムは、産学連携の試みでもあります。ワークショップにご協力いただける企業、団体等、ございましたら、下記連絡先までご連絡ください。

連絡先

112-8610 東京都文京区大塚 2-1-1 お茶の水女子大学 総合研究棟 8階 802室 LIDEE 事務局
mail: ohta.yuji@ocha.ac.jp <http://www.eng.ocha.ac.jp/>



2012年度 LIDEE ポスター