

電子情報システム工学専攻科 創造性工学レポート

熊本高等専門学校 電子情報システム工学専攻科
1 年 8 番 國安 柁希

2025 年 8 月 6 日

1 課題内容

1.1 レポート

「授業で学んだことを今後どう生かすか」(800 字以上)

1.2 内容

ファシリテーション、プロジェクトマネジメント、デザイン思考それぞれについて、「授業で説明した内容を踏まえて」書くこと。

2 課題結果

創成デザイン実習のプロジェクトに対し、今回創造性工学で学習した内容を生かすことを考える。

2.1 ファシリテーション

ファシリテーションは、単なる会議の司会ではなく、「難しい状況を容易にする」ためのスキルとリーダーシップを伴う問題解決の手法であると学んだ。特に、「心技体」(マインドセット、スキル、振る舞い)が重要であり、参加者の多様性を尊重し、中立な立場で問題解決を第一に考える「心」が意見を引き出すうえで不可欠である。創成デザイン実習のプロジェクトでは、企業の方々との意見交換や仕様の摺合せ、進捗報告などの会議を行う場面において、特にファシリテーションのスキルが大切になる。そこで、「オープンクエスチョン」「クローズドクエスチョン」の使い分けによって、アイデアを引き出したり、意見をまとめたりすることができるだろう。また、メンバー内での仕事の振り分けなど話し合いを行う場面でも、「What-Who-When」の原則を意識することで、誰が何をいつまでに行うかを明確にし、プロジェクトの進行を円滑にすることができる。

2.2 プロジェクトマネジメント

プロジェクトマネジメントは、「独自の目的、目標を設定し、それを期限までに達成させる一連の活動」であり、とくに不確実性への対応が必要な現代において重要な手法であると学んだ。プロジェクトを開始する際には、まず「プロジェクト憲章」を作成し、目的や目標を明確にすることが重要である。創成デザイン実習のプロジェクトでは、実際に「プロジェクトの目標」「成果物」「主要マイルストーン」「主要リスク」などを明確にして進めている。これにより、チーム全体で共通のゴールイメージを持つことができ、プロジェクトに対して高いモチベーションで取り組むことができる。

2.3 デザイン思考

デザイン思考は、問題を解決するための「考え方」であり、特に「人」を中心としたアプローチである。技術的に実現可能で、市場性があるだけでなく、「人々にとって魅力的なもの」という視点を取り入れることで、真のイノベーションを起こすことができる。実践においては、5つのプロセス(共感、定義、アイデア出し、プロトタイプ、テスト)を繰り返し、「行きつ戻りつしながら進む」という反復的なアプローチを意識して行

う。創成デザイン実習のプロジェクトにおいて考えると、以下のような対応となる。

- 共感：企業の方々の話を聞いたり，実際に倉庫を確認することで，ニーズや課題を深く理解する。
- 定義：ヒアリングや観察を通じて得た情報をもとに，「HMW」の問いかけ等を用いて，解決すべき課題を明確にする。
- アイデア出し：チームで話し合い，ブレインストーミングなどを通じて，様々なアイデアを出し合う。
- プロトタイプ：素早く試作品を作成し，アイデアを具体化する。
- テスト：プロトタイプを企業の方々に試してもらい，フィードバックを得て改善点を見つける。

このように，デザイン思考のプロセスを繰り返すことで，実際のプロジェクトにおいても，より良い成果物を生み出すことができると思う。

2.4 まとめ

創造性工学で学んだファシリテーション，プロジェクトマネジメント，デザイン思考の各手法を生かし，これから進んでいく創成デザイン実習のプロジェクトにおいて，より良い成果物を生み出すことを目指す。また，創成デザイン実習以外でも，インターンや実験などのより小さな場面・プロジェクトにおいても意識しようと感じた。