



Practice to Cultivating Innovation Leader

第8回実践リーダーレクチャー

イノベーションゲーム 大澤 幸生

東京大学 工学部工学系研究科
システム創成学専攻 教授

日時: ①2011年6月30日(木) 14:45-16:25

②2011年7月 7日(木) 14:45-16:25

③2011年7月21日(木) 14:45-16:25

会場: 東京大学工学部 2号館 2F 223講義室

授業科目: 工学リテラシー I (科目番号3722-129)

要旨

イノベーションゲームは、プレイヤーが集団としての社会的創造性を発揮し、「新アイデア ← 既存知識A, 既存知識B, ..., 既存知識N,」という組み合わせによるイノベーションを試行し、「起業家」プレイヤー3名程度が生み出すアイデアを比較的多数の投資家の評価によって競い合うゲームである。イノベーションゲームはゲームを通じて社会的創造性を高め、その能力によって新アイデアの生成を促進する。

- ・ 6/30(木) イノベーションゲームの説明
- ・ 7/ 7(木) 研究内容を紹介するための基礎カードを和文と英文で作成する
- ・ 7/21(木) イノベーションゲーム実施

