iP-U レターズ

令和２年３月１日現在 iP-U 受講者数
基盤プラン　39 名
才能育成プラン　19 名

Vol.10

incubation Program for innovative students at Utsunomiya University

発行元：iP-U 事務局　〒321-8505　栃木県宇都宮市峰町 350 宇都宮大学　℡028-649-5411　／　発行日：令和２年３月１日

デザイン力を身につけよう

「イノベーティブ・デザイン入門」
「デザイン力実践Ⅰ～Ⅳ」

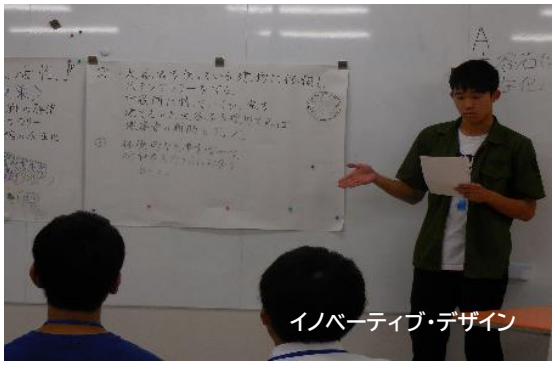
iP-U でみなさんは、必修科目「イノベーティブ・デザイン入門」で、デザインとは「問題を見つけて解決すること」であることを学びました。連続講座「デザイン力実践」では、研究のもつ構造（デザイン・プロセス）を学び、演習を通してデザイン力を伸ばしました。

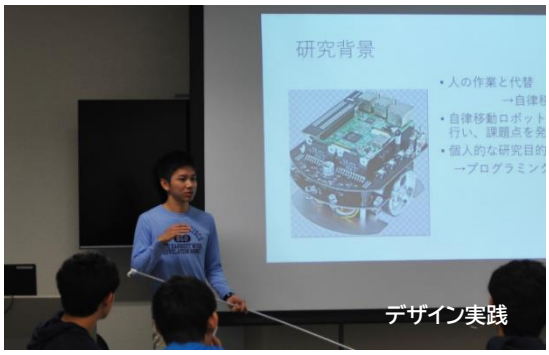
みなさんは「イノベーティブ・デザイン入門」で、「デザイン」とは「色や形を決めること」ではなく、「課題や問題を見つけ、それを新しい方法で解決して、新しいモノゴトを生み出す行為全般である」ことを学びました。

「デザイン力実践」では、様々な演習を通して、研究テーマに応じたデザイン・プロセスを考えました。【→図１:研究の持つ「構造」】

研究は「問題解決」を目指す営みの一つです。

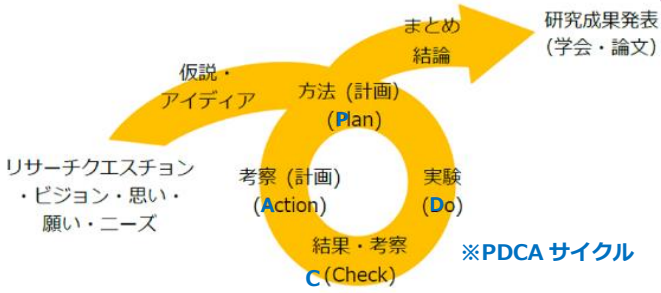
まず、どんな問題の解決を目指すのかを考え、問題の背景調査を行った上で「仮説」を立てます。次に、問題解決の方法を考え、プランを立てて実行していきます。望ましい結果が得られるまで、解決法を考える「**P**」・実行する「**D**」・結果を評価する「**C**」・問題が解決しなければ新たな研究方針を打ち立てる「**A**」という作業を繰り返し、最後までやり抜くことが大事です。【→PDCA サイクル】


イノベーティブ・デザイン



デザイン実践

問題に対する「結論」が得られると、研究結果をまとめて、学会や論文で発表します。この成果発表までが、一つの研究のプロセスに含まれます。なぜなら、研究の成果を共有することが新たな研究の出発点となり（あなたの研究が他の誰かの研究成果を基にして行われたように）、科学を発展させるからです。



【図-1】研究の持つ「構造」
（あらゆる新しい企画に共通する「デザイン・プロセス」）

○　○　○　○　○　○　○　○　○　○　○　○　○　○　○　○

iP-U の目的は、みなさんの今の授業や研究の結果ではありません。みなさんの将来です。みなさんが将来、優れた「新しいモノゴト（研究、開発、事業、政策など）」を実行・実現できるようになることこそが、iP-U の目指すゴールなのです。