

第7回知識創造支援システムシンポジウム・プログラム

期日：平成22年2月25日（木）、26日（金）

場所：北陸先端科学技術大学院大学

知識科学研究科5階コラボルーム（2）

主催：日本創造学会,北陸先端科学技術大学院大学

2月25日（木）

13:30-14:30[招待講演 1] セレンディピティの活用

澤泉重一(富山県立大学)

【概要】セレンディピティの概念には、1754年の造語誕生以来、多くの人々が共感を示してきた。そこに普遍性のある存在理由を感じるとともに、これを解明して積極的に活用しようとの企てが生ずることになる。ここでは、セレンディピティをもたらす二つの要因に着目して、「偶然」の生起と「サガシティ」の作用について考察し、その活用事例を紹介する。

14:30-15:30[招待講演 2] KJ法からみたアブダクションとセレンディピティ

三村 修(グループ創造技法研究所)

【概要】KJ法創始者・川喜田二郎著「発想法」のタイトルは、哲学者・上山春平に教えられたパースのアブダクションに由来すると、本書で述べられている。二人の対話からW型問題解決モデルが誕生した経緯は、地球物理学者・竹内均と上山の対談「第三世代の学問」に詳しい。KJ法はアブダクションを方法化したものだと、竹内は言う。狭義の一ラウンドKJ法のアブダクションとW型モデルのアブダクションとが、セレンディピティにどうからんでいるのかを探ってみる。

15:30-15:40 休憩

15:40-16:10 企業内研究開発人材の発明・発見活動の分析

白肌邦生(JAIST)

16:10-16:40 [基調講演 1] アイデアマラソンとセレンディピティ

樋口健夫(アイデアマラソン研究所)

16:40-17:40 **[基調講演 2]知識科学とアブダクション**

國藤 進(JAIST)

【概要】 講演者はパース哲学で明確化したアブダクションを、論理プログラミング上で実装した研究開発経験を持つ。そこでの研究開発を通して得られた知見を通して、アブダクションとインダクションやアナロジーとの関係性を明らかにする。ついで知識科学におけるアブダクションとその周辺に関する各種の話題を提供し、今後解くべき幾つかの研究課題を提案する。

17:40-18:40 **[基調講演 3] PM と SE のための Work Breakdown Structure の再定義と**

その使い方の概要

江崎通彦 (DTCN インターナショナル INC.)

【概要】 この「PM と SE のための WBS の新しい活用法」で次のことができるようになる

- (1) 従来、これなら十分使えるという満足のできる WBS (WORK BREAKDOWN STRUCTURE)のインストラクションが日本にも外国にもなかった。本インストラクションはその必要性に応える。
- (2) 従来、PM (Project Management) と SE (System Engineering management) は車の両輪の関係であると認識されながら、それ以上明確な関係を説明したインストラクションがなかったため、管理の方法やマニュアルが別々担ってしまい、別の事務局が担当していた。この WBS の新しい活用法で、PM と SE の管理を同時に、ひとつの実施計画書一つの事務局でできるようになる。

18:40-19:00 移動

19:00-21:00 懇親会(まつさき)

2月26日(金)

9:00-10:00**[知識科学研究科セミナー]科学技術リタラシー**

岩政隆一(ジイケイテック)

【概要】 科学館における展示物のさまざまな実例を解説する。科学技術を一般の市民に向けた活用可能なリタラシーとして、いかに伝達していくべきかを考える。また展示物製作を通じて「ものを作る」というフィジカルな創造行為の意味を再認識する。1968年の Stewart Brand Whole Earth Catalog に始まる現代知の編纂から MIT Neil Gershenfeld の Personal Fabrication に至る、ネットワーク時代の Wikipedia 的な知の再編・集積の今後展望したい。

10:00-11:00 **[基調講演 3] デザインと創造性**

永井由佳里(JAIST)

【概要】デザインはものづくりや芸術など、人間の創造的活動をつかさどる思考といえる。今日では、イノベーションや社会サービスにおいて重要な役割を果たすデザイン思考が注目されている。では具体的に「デザインの創造性」とはいったい何だろうか。創造性研究とデザイン研究の接点にその答えが見出されるだろう。デザイナーの発想のどこがどのようにユニークなのか、典型的な例を取り上げながら、これまでデザインの創造性がどのように議論されてきたかを解説し、デザインと創造性についての最新の知見を紹介する。さらに、創造性への理解がどのような新しいデザインの方法論を導くのかを検討するとともに、これからの創造的デザイン (Design Creativity) 研究を展望する。

11:00-11:30 [基調講演 4] グループアイデアマラソンの研修方法と効果

樋口健夫(アイデアマラソン研究所)

11:30-12:00 スパイダーヒーロー :

張力提示システムによる VR アプリケーション

石橋賢, Toni Da Luz, Remy Eynard, 北直樹, 姜南, 瀬木宏, 寺田圭祐, 藤田恭平, 宮田一乗(JAIST)

12:00-13:00 昼食

13:00-13:30 あいづち機能を用いた分散ブレインストーミング支援システム

古川洋章, 羽山徹彩, 國藤進(JAIST)

13:30-14:00 ユーザへの問いかけに基づく日常活動のウェアネス支援システム

大脇佑平, 志築文太郎, 田中二郎(筑波大学)

14:00-14:30 Kairos Chat : 自発的な議論記憶の精練化を誘発するチャットシステム

松本遥子, 小倉加奈代, 山内賢幸, 西本一志(JAIST)

14:30-14:40 休憩

14:40-15:10 食材の持ち寄りによるコミュニケーション活性化支援システム

北原圭, 金井秀明(JAIST)

15:10-15:40 日中翻訳チャットを用いた単語会話の提案と評価

李芬慧, 由井蘭隆也(JAIST)

15:40-16:10 ペアプログラミングでの対話における話題の分析

木村慎太郎, 羽山徹彩, 國藤進(JAIST)

16:10-16:40 中等教育における化学教科の課題を用いた創造性テストの開発と評価

烏蘭其其格, 羽山徹彩, 國藤進(JAIST)

16:40-16:50 休憩

16:50-17:50 [基調講演 5] 教育環境におけるサービスサイエンスの適用

岡田政則、飯田栄治（金沢学院大学）、平石邦彦、國藤 進（JAIST）

【概要】教育の基本構造は学習内容や体験の提供であり、有形物との対比で古典的なサービスの一種と言える。教育を単に知識やその回答を中心とした双方向のコミュニケーションなく、サービスつまり「経験」の提供として捉える。特に正課外教育において感動や経験の蓄積をさせることにより、正課教育の付加価値を確実なものとしてその効果を期待できる。学生への正課外教育に対して今まで積極的に認められなかった部分に報奨することで学生生活の満足度を上げる取り組みについて報告する。

17:50-18:30 自由討論

18:30-19:00 移動

19:00-21:00 夕食(まつさき)