

研究発表タイトル・グループ

インタラクティブ発表 グループA 創造教育と実践デザイン

発表日時 11/1 16:00～17:15

発表番号	氏名	発表タイトル	所属
A-01	藤井賢二 他	UXデザインプロセスによるケニアの貧困地域活性スポーツイベントの設計	慶応義塾大学大学院 SDM研究所
A-02	飯田裕美 他	“化学反応”を生む他者視点活用法ーアイデア発想WSメソッド「よそさんメガネ」の試み	パナソニックホールディングス(株)
A-03	尾澤知典 他	小学校高学年児童における「目的と手段」の相対性と階層性を理解するためのカードゲームの開発	慶応義塾大学大学院
A-04	樋口健夫 他	アイデアマラソン発想法の学年・年代別応用と目的別利用法の現状報告	アイデアマラソン研究所
A-05	三浦元喜 他	大学入学時アイデアマラソン講習受講者の追跡調査：研究室配属時 GPA および卒業研究評価との関連	千葉工業大学
A-06	杉原麻美	創造性を育む環境としての「本のある空間」デザイナー韓国事例視察からの考察ー	淑徳大学
A-07	池田文人 他	問いを創ろう、未来を創ろうー科学的探究を支援する「問う力」の育成と評価ー	大阪公立大学
A-08	山本ノブヒロ	「大喜利メソッド®」が育む「共感性×意外性」基盤の創造性ー既存学習法との比較を通して	エヌアライアンス(株) /大喜利ドットジェービー
A-09	田崎 咲絵 他	参加者の力関係がデザイン批評に与える影響の探索 プロダクトデザインの現場における質的分析	東京工科大学
A-10	島 青志 他	トゥールミン・モデル（三角ロジック）を活用した創造フレームワーク	慶応義塾大学大学院 SDM研究所
A-11	石井力重	「クリエイティブ衣服」仮説	アイデアプラント
A-12	田村新吾	縄文人の創造美感考	(株)ワンダーワークス

インタラクティブ発表 グループB 社会課題解決と創造理論

発表日時 11/2 10:00～11:15

発表番号	氏名	発表タイトル	所属
B-01	三富敬太 他	評価者の記憶を活用したプロトタイプに掲載する情報設計手法の提案と検証：防災行動提案アプリを例に	慶応義塾大学大学院
B-02	伊藤 翼 他	経営戦略策定における自社の存在価値を再定義するためのデザイン思考ワークショップの提案	慶応義塾大学大学院
B-03	國枝佳明 他	高専における数理・データサイエンス・AI教育	富山高等専門学校
B-04	小國美貴	地域外人材による中山間地域の持続的社會への探求ー小松市西俣町を事例に	公立小松大学
B-05	由井蘭隆也 他	21世紀型トランスファラブルスキルを持つ創造的問題解決人材の存在次元についての考察	北陸先端科学技術 大学院大学
B-06	尾崎幸平 他	創造性の発揮に有効なタッグとは？ーペアの性格的相性と創造的パフォーマンスの関連ー	株式会社ZENKIGEN
B-07	沢井和也 他	地域課題を題材とした中等教育PBLにおけるシステム思考能力育成の授業実践	慶応義塾大学大学院 SDM研究所
B-08	豊川真美 他	well-being 経営におけるリーダーシップ思考醸成の手法開発	慶応義塾大学大学院 SDM研究所
B-09	江川玖成	我が国のノーベル賞受賞研究における規定要因の分析(その2)	東京学芸大学
B-10	片山 立	異分野の統合メタ理論M ⁶⁵ ーIEEE42010、構造構成主義、批判的実在論、インテグラル理論ーの圏論による統一的理解	夢・アーキテクティング 工房
B-11	苅阪浩輔 他	行政情報システムにおける公共便益評価の初期的検討ーTBLと内部／公共説明責任を組み合わせた3×2評価枠組みの設計ー	慶応義塾大学大学院
B-12	古川洋章	評価者の癖を模倣した推論型LLMは人間のアイデア評価にどこまで近づけたか？	北九州市立大学