

知識マネジメントとその応用 -創造活動のための『知』の支援-

単位数	ナンバリングコード		
2	DIF313		
	教員名	斎藤 一	
	専門	システム情報工学	
	出身校等	北海道大学大学院工学研究科	
	現職	北海道情報大学 情報メディア学部 教授	
授業形態			
前期印刷授業・後期印刷授業			
授業範囲		試験範囲	
教科書の内容すべて		授業範囲すべて	
		【試験時参照許可物】 一切自由 ※ただしWebページ（通信教育部POLITEを除く）と生成系AIの参照は不可とする。	
科目の概要			
<p>現在は、新しい知識・情報・技術が政治・経済・文化をはじめ社会のあらゆる領域での活動の基盤として飛躍的に重要性を増す社会、すなわち「知識基盤社会」と言われています（中央教育審議会答申より）。また、Wikipediaに代表されるようなWebを通じた複数の人間による知識の構築や共有も一般的となってきました。本科目では、このような複数人の人間、または、人間とコンピュータが協調的に創造活動を進めるための知識とそのマネジメントに着目し、その基本的な用語や考え方について学びます。また、マインドマップやイノベーションゲームといった具体的なツールや事例を通して、複数人の創造活動について勉強します。</p>			
授業における学修の到達目標			
<p>知識マネジメントに関する基本的な用語や考え方について学びます。 人間とコンピュータの協調的な創造活動支援について、知識マネジメントの観点で説明できるようになる。</p>			
講義の方針・計画			
<p>一般の人々が平易に、一人でまたは協力者ととともに創造活動を進めるための概念である「協創」を通して、知識マネジメントとその応用について学習します。</p>			
第1回：（1章） 知識と創造活動			
第2回：（2章） 複数人による創造活動			
第3回：（2章2.1）メタ認知			
第4回：（2章2.1）PBL（Project Based Learning）			
第5回：（3章） 協創と知の表現			
第6回：（3章3.4）計算機言語と知識の記述			
第7回：（4章） 協創と計算機			
第8回：（5章） システムとしての協創プロセス			
第9回：（6章6.1）セレンディピティ的創造			
第10回：（6章6.2）知識地図			

講義の方針・計画
第11回：(7章) 認知的創造支援(マインドマップ) 第12回：(7章7.3) メタ認知とイノベーションゲーム 第13回：(8章) 創造的実務活動支援 第14回：(9章) eポートフォリオ 第15回：(10章) 創造的製造活動支援
準備学習
印刷授業は、教科書や学習用プリントなどを基に自学自習で学習を進めますが、授業範囲の内容の他に、教科書の内容全体を2単位で90時間かけて学習することを目安としています。 わからない用語や内容は、参考文献等で検索することが準備学習として必要になります。 ・予習について：授業の内容を事前によく確認しておくこと。 ・復習について：学習用プリント集を活用し、用語や概念について、理解を深めておきましょう。
課題(試験やレポート等)に対するフィードバック方法
レポートの講評欄にコメントを記入します。
成績評価の方法およびその基準
科目試験による評価100%
教科書
書名：知の協創支援(初版) 著者名：井越昌紀、大澤幸生 編著 発行所：オーム社 ISBN：9784274502606
参考書
書名：社会知デザイン(第1版第1刷) 著者名：西田豊明、角康之、松村真宏 共著 発行所：オーム社 書名：技術者のための現代経営戦略の方法ーバランススコアカードを中心として(第1版) 著者名：大内東、森本伸夫、高谷敏彦 共著 発行所：コロナ社
その他
とくになし
試験期間
シラバス検索画面トップページ(https://syllabus-tsushin.do-johodai.ac.jp/)下部の「2024学年暦」を参照
学習プリント
あり
教職科目
関連受講科目
インターネット・アプリケーション

担当教員の実務経験

実務経験なし