

タイトル

## ものづくりワークショップ

Monodukuri Workshop

概要

情報技術を駆使した生産方式をとることにより個々の利用者のニーズにきめ細かく対応する新しいものづくりの可能性を探るため、「ものをつくってよいのだ」という気付きと「自分の困っていることをつくって解決しよう」とする具体的な問題発見の過程を提供する場が必要であると考えた。これはフィールド情報学の対象領域であると言える。そこで、その実践の場としてフィールドワークや試作を行うものづくりワークショップを開催し参加者の動向を分析している。



フィールドワークの結果をホワイトボードに集約した様子



京都大学構内の自転車に関するフィールドワーク



試作ステップにおいて手元の材料のみで形作った薄型自転車



製造業者による試作品

図：ものづくりワークショップの活動例  
(京都大学構内で使うためのスリム自転車の開発)

URL

産業界への展開例・適用分野

産業界では工作機械へのICT利用は急速に進んでいるが、利用者からの入稿を処理するには各種の問題がある。また、利用者とのコミュニケーションでは、ICTを活用できる可能性を秘めている。また、ものづくりワークショップでは、活動が多様であるため、開催者が全体を詳細に把握することは難しい。利用者の活動の分析のために行動履歴や映像を用いて自動処理する技術が求められている。

	氏名	専攻	研究室	役職(学年)
展示担当者	森 幹彦	学術情報メディアセンター	情報教育システム研究分野	助教
	喜多 一	学術情報メディアセンター	情報教育システム研究分野	教授