

文部科学省

大学等シーズ・ニーズ創出強化支援事業（イノベーション対話促進プログラム）

# 静岡大学 事業報告書

平成 26 年 3 月



国立大学法人  
静岡大学

# はじめに

## 文部科学省

### 「大学等シーズ・ニーズ創出強化支援事業（イノベーション対話促進プログラム）」とは・・・

本年5月にとりまとめられた『大学発イノベーションのための対話の促進について』報告書では、“これからの産学官連携活動が目指すべき方向性としては、大学等に集う人々に創造性を発揮させて集合知をえることにより、新たな商品・サービスを生み出し、市場を通じてイノベーション創出を拡大させていくことが必要。取組の方向性としては、異なる発想・経験・価値観を持つ多様な知的活動主体が多分に刺激し合い、これまでイメージされていなかった全く新しいシーズ・ニーズの組合せや、アイデア等が発掘されるような「仕掛け」をデザインし、そうしたプロセスを容易に再現できる汎用的なツール（対話ツール）を開発すること、大学等の現場で運用（ワークショップ等を開催）すること等が新たな産学官連携システムの構築に向けて求められている”と述べられています。

そのような背景の下、本事業「大学等シーズ・ニーズ創出強化支援事業（イノベーション対話促進プログラム）」は、大学等において多様な参加者の知見を活用したデザイン思考の対話型ワークショップ等を運営することなどにより、大学等発のイノベーションを創出する確率を高めることとそのプロセスの検証を行うことを目的として、行われました。なお、実際の取組としては、平成25年度から開始した「革新的イノベーション創出プログラム（COI STREAM）」において、産学が連携した具体的な研究テーマを設定するにあたり、異分野・異業種・異領域からの参加者による「未来に向けた対話フューチャーセッション」が推奨されています。

#### 【用語解説】—革新的イノベーション創出プログラム—(COI-STREAM)

日本が今後国際的な競争の中で生き残り、経済再生を果たしていくためには、革新的なイノベーションを連続的に生み出していくことが必要。という考えの下、文部科学省では、現在存在していない将来社会のニーズから導き出されるあるべき社会の姿、暮らしのあり方（以下、「ビジョン」という。）を設定し、このビジョンを基に10年後を見通した革新的な研究開発課題を特定した上で、既存分野・組織の壁を取り払い、企業だけでは実現できない革新的なイノベーションを産学連携で実現するため、平成25年度から「革新的イノベーション創出プログラム（COI STREAM※）」を開始しています。

※Center of Innovation Science and Technology based Radical Innovation and Entrepreneurship Program

## 【目次】

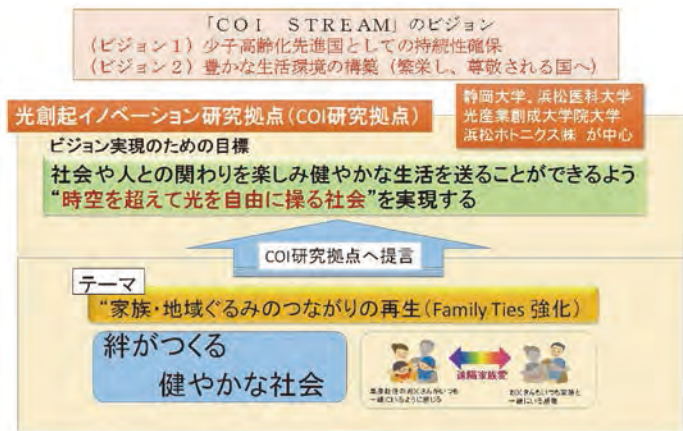
はじめに .....	1
第Ⅰ章 企画と計画 .....	2
1. 静岡大学の取り組み課題 .....	2
2. 静岡大学 2つの推進基軸 .....	2
3. 静岡大学 2つの成果目標 .....	2
4. 静岡大学 対話促進プログラムの活性化 .....	3
第Ⅱ章 取り組みの実際 .....	6
Step1. 第1回コア会議から第1回ワークショップ .....	6
Step2. 第1回スタッフ会議から第2回ワークショップ .....	8
Step3. 第2回スタッフ会議から第3回ワークショップ .....	11
第Ⅲ章 取り組みの結果 .....	13
1. 成果 .....	13
2. 課題 .....	14
3. 研究拠点への提言 .....	14

# 第1章 企画と計画

## 1. 静岡大学の取り組み課題

静岡大学では、本事業を“静岡大学版イノベーション対話ツール”の基本を構築し、今後のイノベーション創出活動の手段の第一歩として、位置づけました。

そして、ツール開発上で追及していく取組課題は、『遠隔家族愛』に繋がる研究課題を、平成25年度に静岡大学等が採択されたCOI-S「時空を超えて光を自由に操り豊かな持続的社會を実現する光創起イノベーション研究拠点」に提言すること。としました。



## 2. 静岡大学 2つの推進基軸

静岡大学では、今後の企画手段の1つとして、機能発揮につなげる基を構築しました。

### 1) 推進の主軸

文部科学省「イノベーション対話ツール」の基本を展開の主軸とする。

- (i)「活動全体の流れ」を「対話促進ワークショップの流れ」を中心にして推進  
ー本質的な目的(提案創出)に向け、囚われを捨てた思考の発散と収束で、インサイトを得ていくー
- (ii)「可視化」「俯瞰的」「上位目的」「思考の拡張」等を強く意識し一貫したファシリテート
- (iii)ワークショップの「チームビルディング」は、コアプレイヤーを中心に、局面ごとに適材を内外から巻き込む

### 2) 支援の軸

自学で保有する、または構築中の3つの機能を「対話促進ワークショップの流れ」に添わせ、静岡大学版「イノベーション対話ツール」の構築も計る。

- (i)「対話可視化ツールとしての自己組織化マップ」に挑戦
- (ii)「学内教育研究機能による対話促進支援」の具体化
- (iii)「発想された『まだないニーズ』等を具体化するためのコンセプト図法」の導入

## 3. 静岡大学 2つの成果目標

### 1) ツールの実効レベル化

文部科学省「イノベーション対話ツール」の構築のために寄与できるレベルを目指し、静岡大学固有の3つの推進支援ツールを、自学の今後のイノベーション創出企画等に活かせる手段にするための第一歩を踏み出す。

「運営」の  
アウトプット

### 2) 研究拠点への提言

平成25年度に静岡大学等が採択された『光創起イノベーション研究拠点(COI-S研究拠点)』に対して、今後の研究課題への取り組みに向けた提言をする。

- ー実効性高い上位概念を具現化し、研究企画のバックキャストとしての機能を果たすー

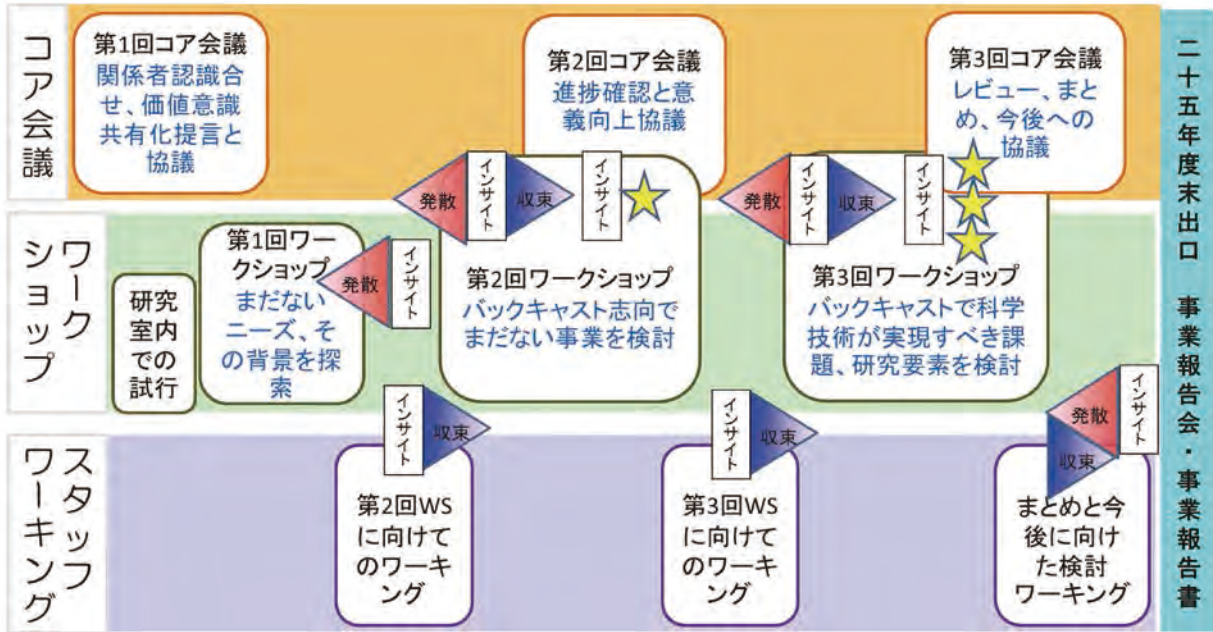
「内容」の  
アウトプット



## 4. 静岡大学 対話促進プログラムの活性化

### 1) ワークショップと それを支える 2つの機能の連携

短期の時間の中に、『イノベーション対話ツール』の手法を軸とした機能を軌道に乗せ、研究拠点への提案の目標も可能とするために、実効的推進を意識して2つの機能「コア会議」と「スタッフワーキング」を設定しました。ワークショップ運営上きわめて重要な「プレワークショップ」「ポストワークショップ」の機能を果たすことができました。



### 時間流れの中での3つの機能の連携

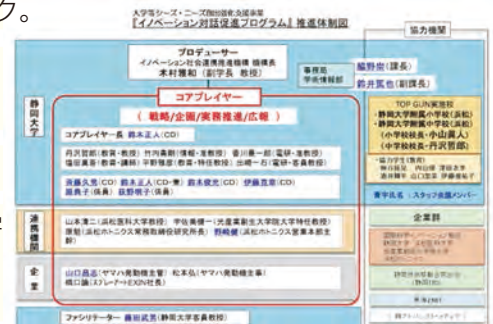


### 2) 加えた4つの工夫

短期の時間の中に、『イノベーション対話ツール』の手法を軸とした機能を軌道に乗せ、研究拠点への提案の目標も可能とするために、実効的推進を意識して2つの機能「コア会議」と「スタッフワーキング」を設定しました。

#### ①多面的な人材の協力

- 児童生徒 附属浜松小中学校の全面的協力を得る。第1回ワークショップにて54名がワーク。第2、3回ワークショップも保護者を含む多くの方がオブザーブ。
- 学生 教育学部6名の学部生、院生に協力を得る。第1回ワークショップでは、支援ファシリテーターとしてワーク。第2回ワークショップでは、参加者としてワーク。
- 企業関係者 協力企業その他、金融を含むイノベーションに明るい企業人に協力を得る。
- 大学関係者 協力大学の先生に協力を得る。
- 静岡大学関係者 静岡大学の教育学部・情報学部・人文社会科学部の教員の全面的協力を得る。静岡大学発ベンチャー企業の全面的協力を得る。



(50 音順)



- ・本活動が、ご自身の研究領域として有意義な側面あり
- ・地域で、多くのWS 推進実績あり
- ⇒ コアメンバーの他、サブファシリテーターや、学生ファシリテーター指導、またワーカーとして、通して事業推進を支援

コアプレイヤー 塩田 真吾  
静岡大学 教育学部 講師 教育工学・創造性開発研究室



- ・人と先端技術、情報、社会、自然 etc. とのインタラクションを探求する研究知見は、本活動や研究拠点を念頭ににした検討に不可欠
- ⇒ コアメンバーの他、ワーカーとして、またワークショップ課題設定等にて支援

コアプレイヤー 竹内 勇剛  
静岡大学 情報学研究科 / 創造科学技術大学院 准教授 認知的コミュニケーション研究室



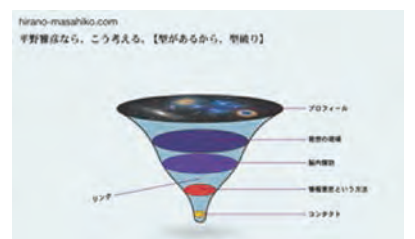
- ・静岡大学大学院修了（博士）。学生時代に静岡大発のベンチャーとして起業。「アート工业化」を志向し、業界でも未開拓な新ジャンルに果敢に挑戦し実績発揮。
- ⇒ コアメンバーの他、ワークショップ毎のインサイトのコンセプト図や成果のプロトタイプ図で支援

コアプレイヤー 橋口 諭  
【静岡大学発ベンチャー】(株) スプレーアート EXIN 代表取締役社長



- ・博物館の立ち上げ、企画・運営、キャラクターデザイン、ブランディングなどの他、アート作品等の審査員実績も多数。型を破る発想等で静岡大学学長表彰2回他、公的受賞も多数。
- ⇒ コアメンバーの他、インサイト面での支援、自己組織化マップの解析因子の検討等で支援

コアプレイヤー 平野 雅彦  
静岡大学 教育学部 特任教授 / 人文社会科学部 客員教授



②事後解析のための、映像化と発話の徹底的テキスト化

静岡大学テレビジョン <http://sutv.shizuoka.ac.jp/>

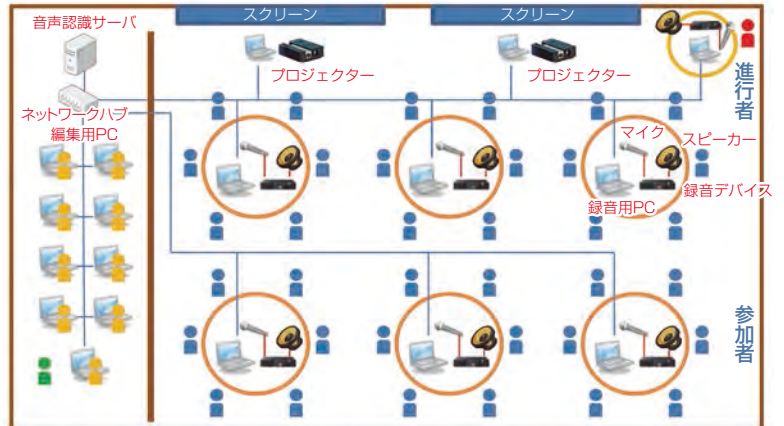
静岡大学情報基盤センターが運営するクラウド&コンピューティングによる静大公式 WEB 動画サイト。  
ワークショップ等の取材から番組作成まで行った。



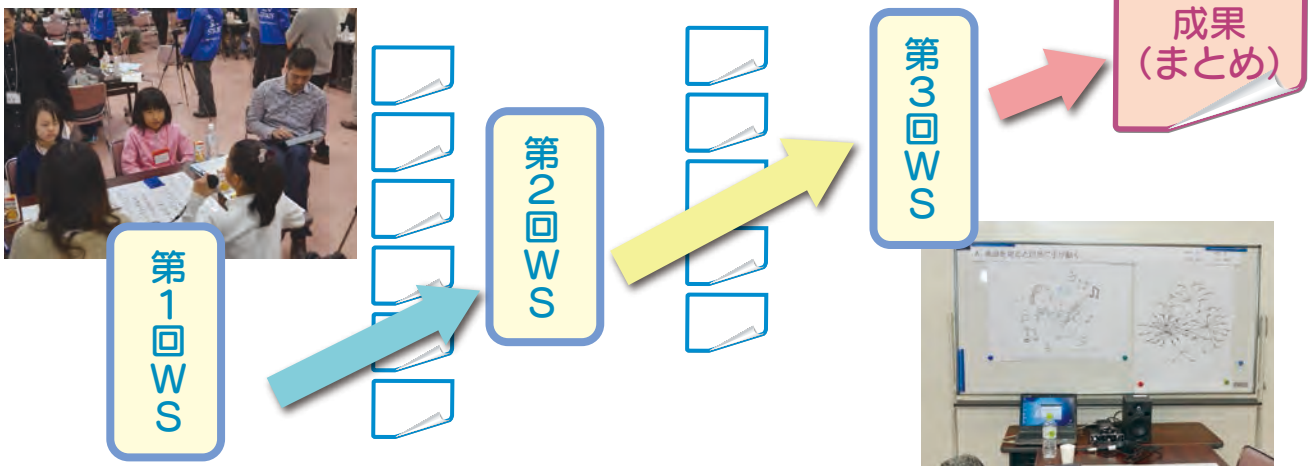


音声認識システム Ami Voice <https://www.advanced-media.co.jp/>

発話音声から直接テキスト化が可能な議事録システム。ワークショップ発話のほぼリアルタイムなテキスト化に向け、試行的に取り組む。



③ワークショップ毎の描画によるプロトタイプング



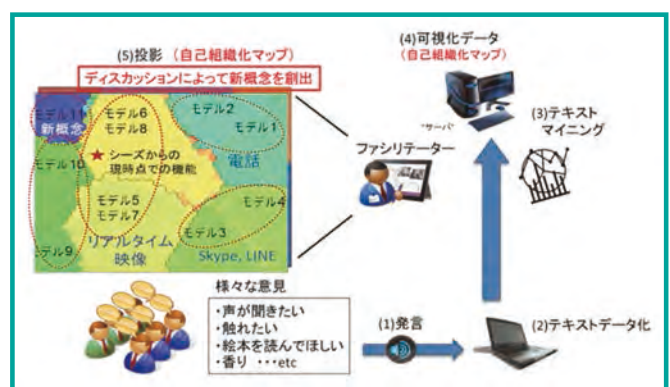
④「テキストマイニング」実用化と「自己組織化MAP」実用化への挑戦

人は、新たなモノやコトを創発したり、方向性を決めたりする際に、相談、協議、打合せ、プレストなどを行ってきている。

そこでは、参加している個々人が、課題に対して最大限の機能が発揮されることを期待し進捗が計られ、様々な結論や決定に導かれる。

ここで参画する個々人について考えた時、その際の振る舞いは、個々人の知識や経験に心理的側面等も絡んで展開されていて、他に貴重な発言等があった場合も、自分のフィルターから欠落させてしまうなどの側面が無いと言えない。また、近傍に全員が触れずに(見過ごして)済ませてしまい、真のポイントを見失っていることもあり得る。

発話の全体から、結論や決定に向けて、**貴重なポイントを欠落させない確認のため**、あるいは、発話全体から参加者の間からは**気づかず見過ごされていた『something』を浮上させる**ことができないかを、一端、**人的判断を最小限にして、極めてロジカルに試みて**いこうとするものである。



# 第Ⅱ章 取り組みの実際

## Step1. 第1回コア会議から第1回ワークショップ

### ■ 第1回コア会議

コア会議は、主要関係者で、全体進捗の適正化を協議するために設定しました。

**日程** 平成25年10月20日(日)

**場所** 静岡大学浜松キャンパス

**内容** ①推進主要関係者間での事業に対する認識合せ  
②価値意識共有化に向けた提言と協議  
③実務活動への協力確認



### 概 括

事業のテーマに『デザイン思考』があるが、SignをDe(否定)して、全く新たな局面に挑戦しようという雰囲気下で、会議形式ではあったものの絶え間ない建設的意見交換が続き、ワーキングの態であった。

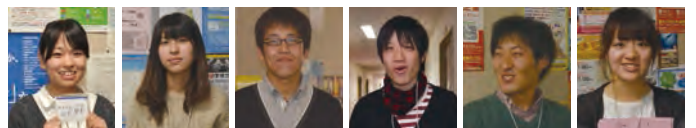
- 2つの目標、並びに2本の軸に関するコンセンサス、そしてインサイトを節目に置いて共有し暫進させていくステップとワークショップ手法の概括理解を求める努力をした。一部に説明不足もあり今後さらに理解を深める努力は不可欠だが、多くが理解を得てくれたといえる。
- 出口実績を実現するには、ステップごとに新規の取り組み事項が多いことから、事前の工夫努力と真摯な取り組み、並びにフォローが不可欠。
- 支援機能として活用、構築をしていく3件の中には、構築要素の多いものもあり、中長期視点での協力取り付けも覚悟でコアメンバーとスタッフの継続的な努力が欠かせられない。
- COI研究拠点の『COI STREAM』への提言と、その機能の継続発展に向けた意味と期待とが充分共有された。

### ■ 対象を小中学生にしたことによる入念な準備

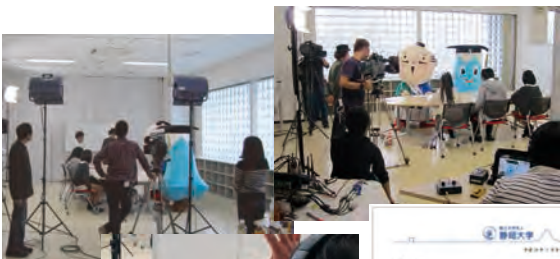
- ・ 塩田講師にサブファシリテーター依頼
- ・ 学校の協力、保護者への配慮
- ・ 学生ファシリテーターの設定と参画
- ・ 事前のワークシートによる導入
- ・ ゆるキャラ作りのアイスブレイク
- ・ ガイダンスビデオを作成し 気楽に注意点を理解



サブファシリテーター  
塩田講師



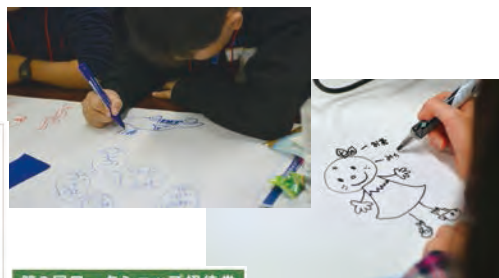
学生ファシリテーター



ガイダンスビデオの撮影



案内状



アイスブレイクの  
ゆるキャラ作り



招待状



事前課題  
ワークシート



## ■ 第1回ワークショップ

第1回ワークショップは、新たな発想と膨らましを狙いとして、行いました。

日程 平成25年11月23日

場所 静岡大学浜松キャンパス

まだないニーズ  
「こんなことができたら  
あんなことをしてみたい」



### 「将来を担う若者」からの発信に期待

- ◇小中学校生の教育も兼ねて企画  
〈静岡大学教育学部附属浜松小中学校が協力〉
- ◇小中学生へのアプローチに関して学内研究を反映  
〈教育学部教育工学研究室が協力〉

### 第1回ワークショップ 次第

第1部 10:00~11:30 小学生5・6年生

第2部 12:30~14:00 中学1・2年生

第3部 15:00~16:30 中学3年生

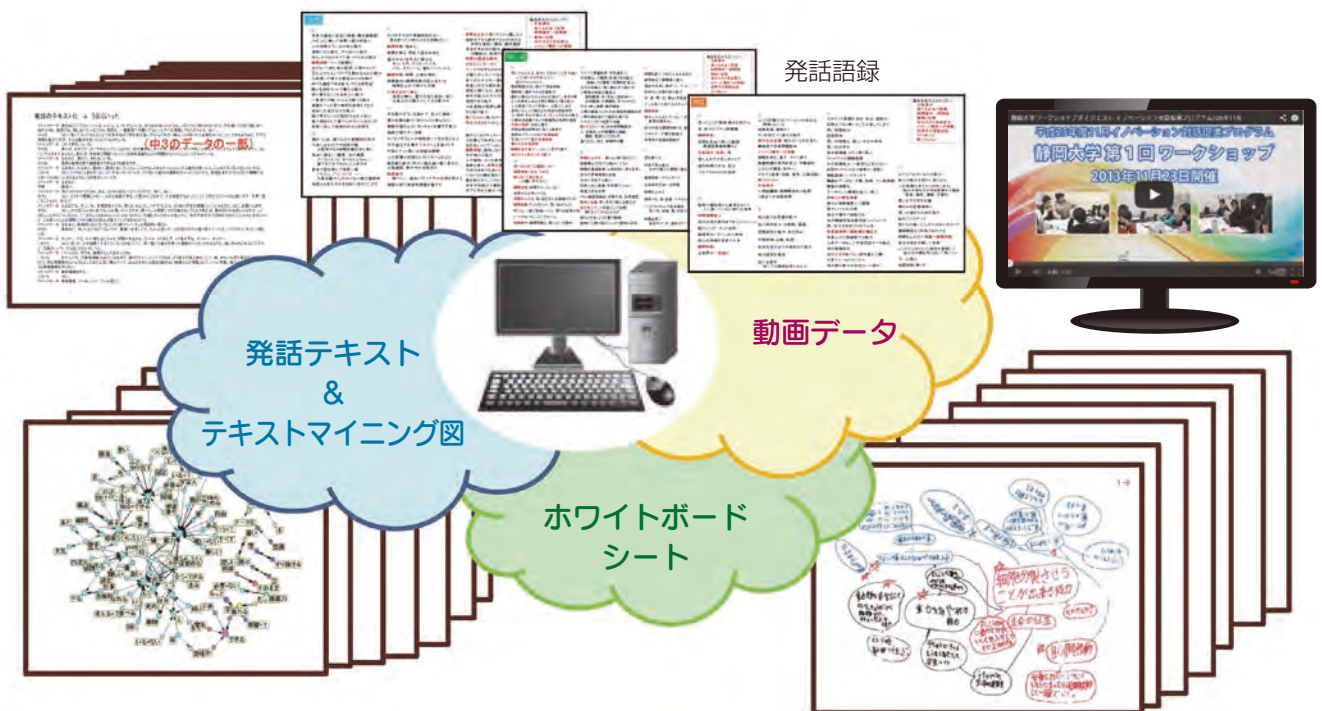
- ①自己紹介・アイスブレイク 15分
- ②趣旨説明 5分
- ③企業の方からメッセージ 5分
- ④ディスカッション 60分
- ⑤企業の方からコメント 5分



発信

インサイト

## 第1回ワークショップのアウトプット





## Step2. 第1回スタッフ会議から第2回ワークショップ

### ■ 第1回スタッフ会議

スタッフワーキングは、実務関係者で、プレワークショップ、ポストワークショップとも言える、次ステップへの最適策、ツールの準備等を行うために設定しました。



**日程** 平成25年12月11日(水)

**場所** 静岡大学浜松キャンパス

**内容** ①第1回ワークショップ振り返り  
②第2回ワークショップに向けて検討

#### 概括

- Value Graph 手法を参考に『上位概念(なぜそのように・・・)』の追求を中心にワーキングを行った。
- スタッフとして6つの『インサイト』を導き、これを第2回ワークショップの『課題』として活動を進めることとした。

### ■ 第2回ワークショップ

第2回ワークショップは、限られた時間で成果を狙うために、スタッフ会議で『インサイト』とした6つを課題に設定しました。6課題を6つのグループに割り振ってワーキングを行いました。

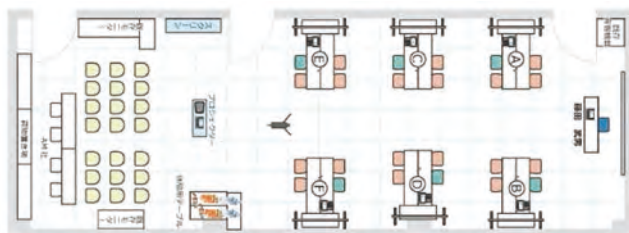
前段：(75分) 発散を主体、親和図法で俯瞰の視点に

後段：(75分) 収束を主体、2軸法で現実感を入れて解空間を構成して 事業的発想、研究課題を意識する『次ステップ』へ

**日程** 平成26年2月1日

**場所** 静岡大学浜松キャンパス

まだない事業  
「それってどういうこと」



会場レイアウト

#### 第2回ワークショップ 次第

- 第2回コア会議(これまでの振り返り)
- 第2回ワークショップ
  - 【前半】①解説 10分
  - ②ブレインストーミング 30分
  - ③親和図法での創出 20分
  - ④グループ毎状況 15分
  - 【後半】①解説 5分
  - ②2次元での強制発想 40分
  - ③グループ毎発表 30分
- 第2回コア会議(今後の予定)

#### 深耕課題(テーマの入り口)

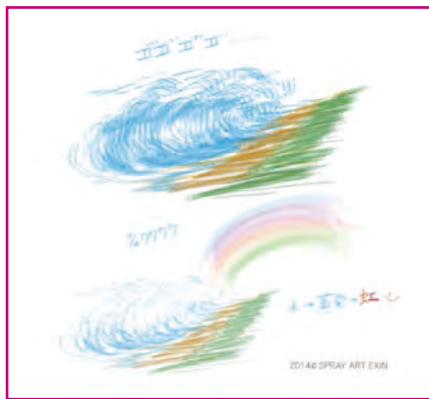
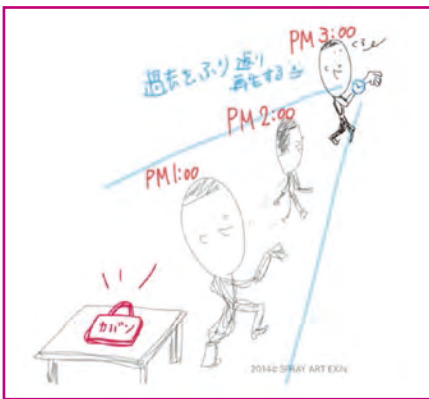
- A 楽譜を見ると自然に手が動く
- B 人間と動植物などが双方向に通じ合える
- C 金属探知機のイメージ非接触でも身分証明できる
- D なくしものを見つける能力
- E 地震とか津波を虹などに変える
- F 光を自由に操る
- 透視 透明になれる能力

#### 「異業種企業の企画担当、開発担当」からの発信に期待

- ◇さまざまな視点、感覚から、その発想の背景を協議
- ◇あらゆる知見を動員して、打開の手立てを想定してみる
- ◇“まだない事業”としての検討を加え、“期待の技術”等を想定

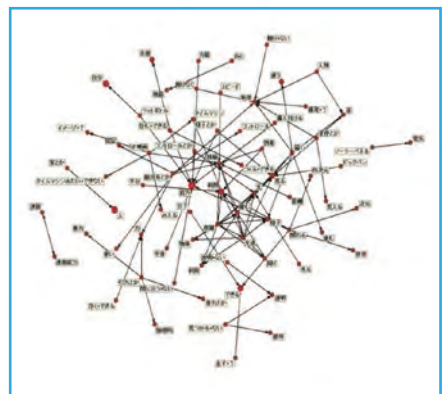
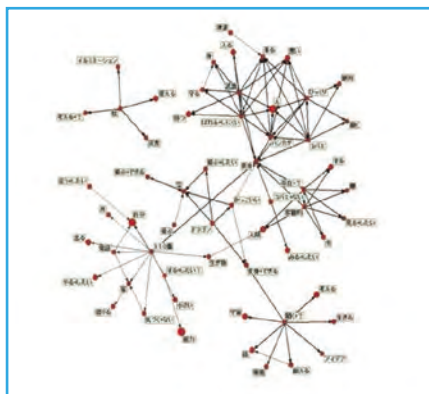
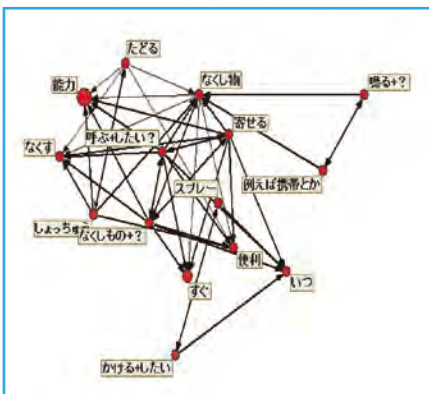
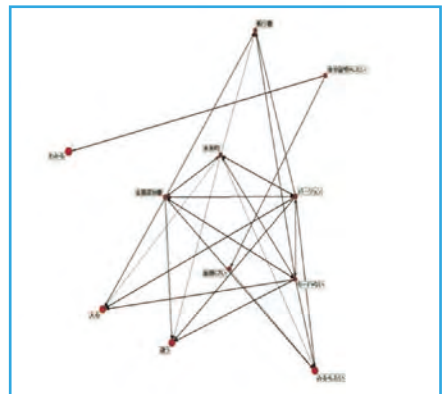
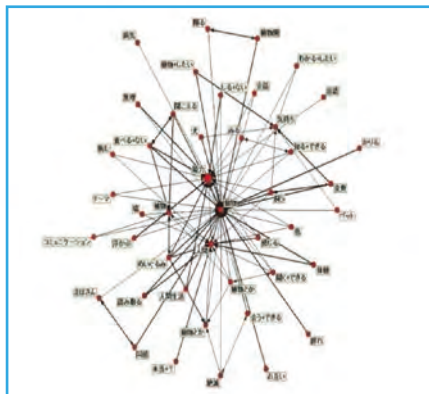
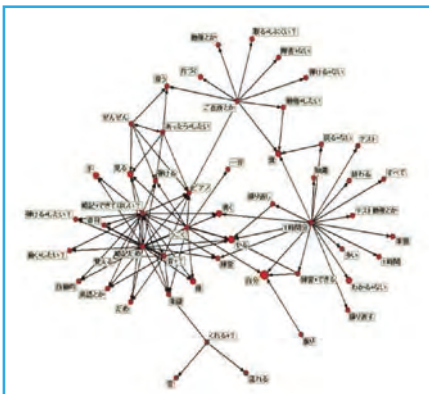
	A	B	C	D	E	F
企業技術系	○	○		○	○	○
企業業務系		○	○		○	
大学研究者	○		○	○	○	○
大学学生	○	○		○	○	
大学CD等	○	○	○	○		○

6 課題の参考コンセプトスケッチ (第 1 回の代表 6 インサイトからのプロトタイプング)

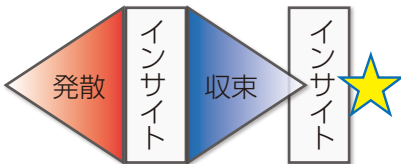


©株式会社スプレーアート EXIN

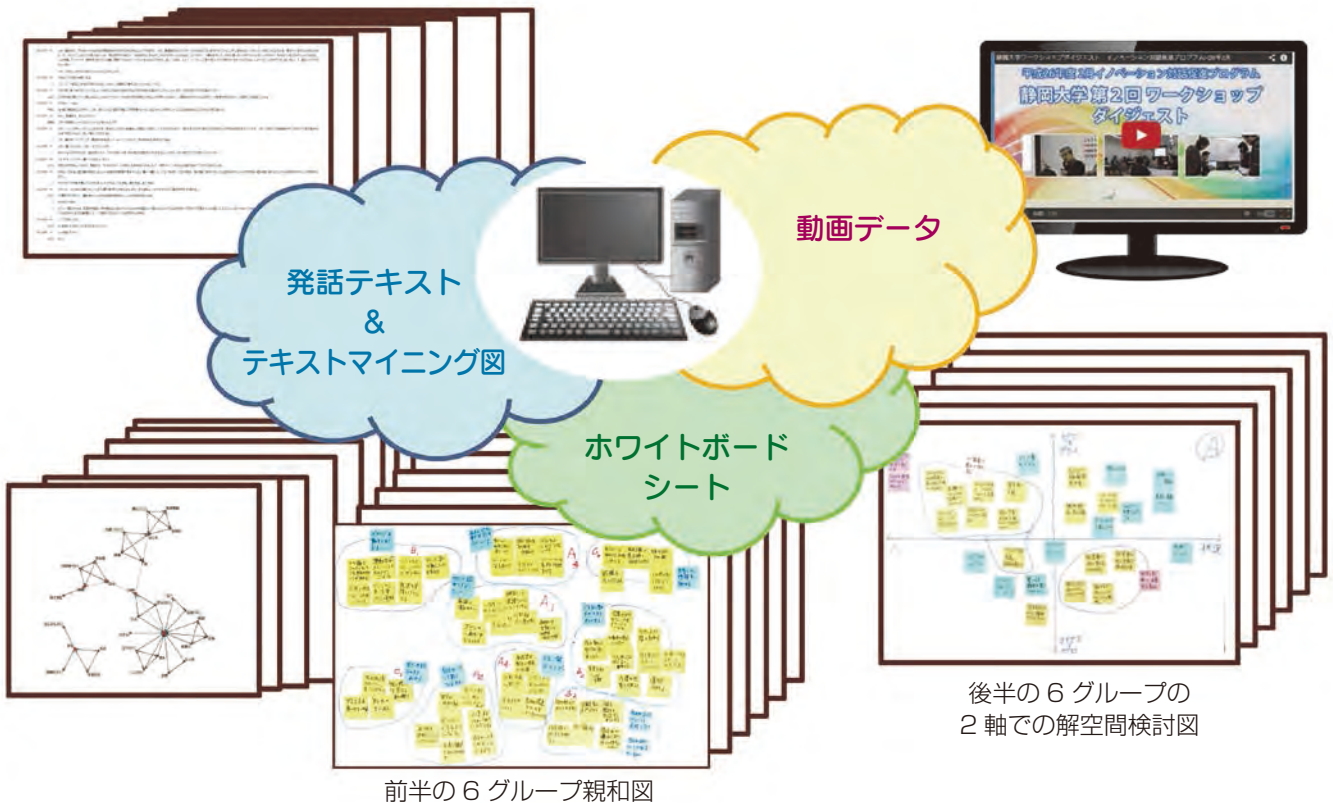
6 課題の参考テキストマイニング図 (第 1 回の代表 6 インサイトに関連のフレーズ群より解析)







## 第2回ワークショップのアウトプット



### Step3. 第2回スタッフ会議から第3回ワークショップ

#### ■ 第2回スタッフ会議

- 日程** 平成26年2月12日(水)
- 場所** 静岡大学浜松キャンパス
- 内容**
  - ① 現在点の確認
  - ② ワーキング
  - ③ 本会議の総括と第3回に向けて



#### ■ 概括

● 事業目的『・・・イノベーションを創出する確率を高めることとそのプロセスの検証を行うこと・・・』に繋がれるか否かのステージに向けて、知恵を絞って、第3回へのベクトルと手段の作り込みをした。

#### ■ 第3回ワークショップ

第3回ワークショップは、スタッフ会議で設定した4課題を、『現実化への狙上』に持ち込む意識で、取り組みました。事業および研究両面の権威者を中心に協議ワーキングを行いました。

#### 3グループ並行に、4課題を順次ワーキング

- 日程** 平成26年3月1日
- 場所** 静岡大学浜松キャンパス

研究課題への落とし込み  
「光を使ってどう実現させるか」

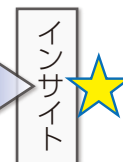


「大学研究者+企業の開発企画担当者」からの発信に期待

- ◇ “期待の技術”を“未来進行形”で模索
- ◇ あらゆる知見を動員して、“未来進行形”に現実感を創出
- ◇ 科学技術として実現すべき課題をまとめる

#### ■ 第3回ワークショップ 次第

- 1. これまでの振り返り 10分
- 2. 第3回ワークショップ
  - ① 課題Ⅰ 25分
  - ② 課題Ⅱ 25分
  - ③ 課題Ⅲ 25分
  - ④ 課題Ⅳ 25分
  - ⑤ 事業的視点・心理的視点からコメント 25分
- 3. 今後の予定 10分



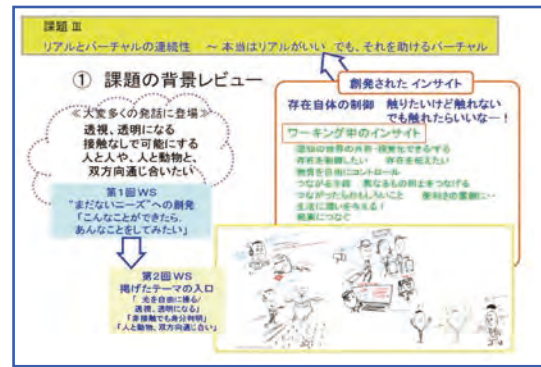
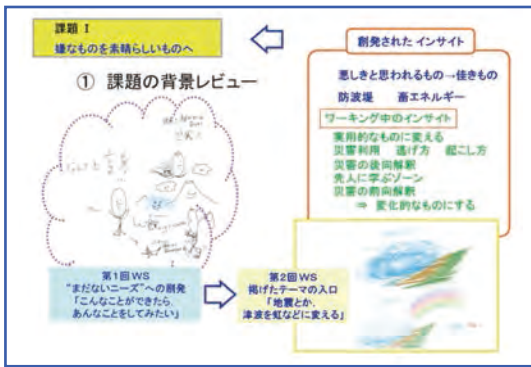
	A	B	C
企業技術系	○ ○	○ ○	○
企業業務系			○
大学研究者	○ ○ ○	○ ○ ○	○ ○ ○
大学 学生			
大学CD等	○	○	○ ○

グループ構成

#### ■ 課題

- I 嫌なものを素晴らしいものへ
- II 全体のイメージを捉えて人や状況を動かす
- III リアルとバーチャルの連続性  
～本当はリアルがいいでも、それを助けるバーチャル～
- IV 失くした(無くした)ものを見つけた感動  
～見つかるが見つかる～





ショートストーリー Y's World

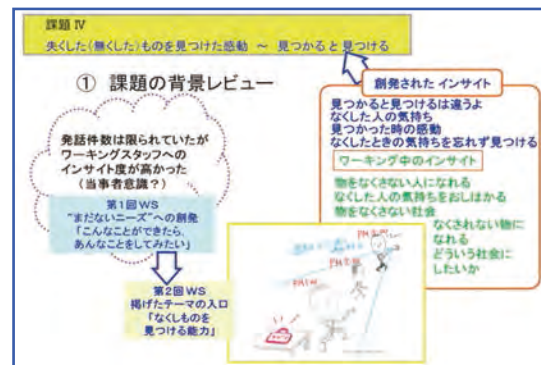
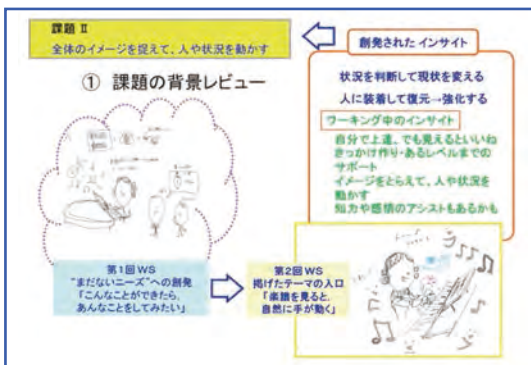
大地を揺らす地震は有り余る地球のチカラの証。 そのチカラを僕たちにも分けてほしい。 どうやったらそのチカラを受け取れるだろう？ その大きく強いチカラを受け取る器は、どんな形をしているのだろう？ 重くて大きなプランコのように？ きっとそれはとてつもなく大きく、僕たちの目には止まっているように見えるくらいゆっくりと動くんだ。  
僕たちは地球のチカラその器の動きに変えて、 少しずつ地球がくれたチカラのかけらを使わせてもらうんだ。

(ショートストーリー Y's World は、竹内勇剛先生の著作です。)

ショートストーリー Y's World

私の口から語られることは、私の心の中の情景です。 私はこの情景をあなたに伝えたい。 あなたと私の中の情景を一緒に見たいのです。

(ショートストーリー Y's World は、竹内勇剛先生の著作です。)



ショートストーリー Y's World

私は将来画家になりたいと思います。 そして誰も描いたことがないくらい大きな絵を描きたいです。 その大きな大きな絵は、世界中の人からも見てもらえます。  
私のキャンパスは私たちの空です。 青い空、月夜の空、夜明けの空、雪の空。 私のキャンパスは毎日この瞬間、同じものは1つもありません。  
そんな空を私はキャンパスにする、 世界一大きな絵を描く画家になりたいです。

(ショートストーリー Y's World は、竹内勇剛先生の著作です。)

ショートストーリー Y's World

私は施設で育った。 私は私を産んだ母の顔を知らない。 顔だけじゃない。 何も知らない。 名前さえも。 私はまだ臍の尾がついたままタオルに包まれて、 施設の玄関の前に捨てられていたらしい。  
自分の子をゴミのように捨てた女なんて人じゃないと心底憎んでいる。 けど今は私の母であるその女が誰であるかを知りたいと思っている。

(ショートストーリー Y's World は、竹内勇剛先生の著作です。)

第3回ワークショップのアウトプット

発話ID	発話内容	意味
1	まだないニーズへの開発	「こんなことができれば、あんなことをしてみたい」
2	ワーキング中のインサイト	「差しきと思われるもの→佳きもの 防護堤 蓄エネルギー」
3	存在自体の制御	「触りたいけど触れない でも触れたらいいなー!」
4	状況を判断して現状を覚える	「人に装着して復元→強化する」
5	見つかると見つけるは違うよ	「見つけた人の気持ち 見つけた時の感動 見つけたときの気持ちを忘れず見つける」
6	物もなくはない人になれる	「物もなくはない人になれる なくした人の気持ちをおしはかる 物をなくさない社会にしたいが」
7	見つかると見つけるは違うよ	「見つけた人の気持ち 見つけた時の感動 見つけたときの気持ちを忘れず見つける」
8	物もなくはない人になれる	「物もなくはない人になれる なくした人の気持ちをおしはかる 物をなくさない社会にしたいが」
9	見つかると見つけるは違うよ	「見つけた人の気持ち 見つけた時の感動 見つけたときの気持ちを忘れず見つける」
10	物もなくはない人になれる	「物もなくはない人になれる なくした人の気持ちをおしはかる 物をなくさない社会にしたいが」



# 第Ⅲ章 取り組みの結果

## 1. 成果

### 1) 得られた 《運営のインサイト》

短期間であったが、バックキャストिंगのプロセスにより設計した『イノベーション プロセス』を1サイクル展開し、今後に向けて活用の基はできた。

**ーイノベーションの創出手段ー の1つを示唆する有力なアプローチ  
《専門先端領域の研究企画でも、一般の集合知が活かせる面の可能性を得た》**

- ワークショップでの成果出しのために、スタッフワークとコア会議を併行に連携して機能させ、PDCA 思想を織り込んだ展開の段取りは、大変有効であった。
- 幅広い『異の融合』を、単なる集合知でなく、場面により使い分けたキャストिंगの手段も極めて有効であった。
- 静岡大学版「イノベーション対話ツール」の構築も、大きく成果に貢献でき、今後に更なる発展性を期したい。

### 2) 得られた 《内容のインサイト》

バックキャストの現実性ある検討対象として

**『豊かな生活環境の実現』の4項目 を現実性の中に設定**

『光創起イノベーション研究拠点』での研究課題企画の新しいアプローチを想定して内容構築の試行を行ってきたが、『バックキャスト基点』の設定に向けて、橋頭保が築けた。

- **児童生徒のバリアーのない発想を基点として尊重しつつ、有識者集団**の活動にステップを進め、根拠や論理性を加味しながら、先端の技術研究課題の検討に繋げることも可能であることの**内容**を得た。
- 『光創起イノベーション拠点』の今後のアプローチの検討に加えて頂くことを提案

#### 豊かな生活環境の表現

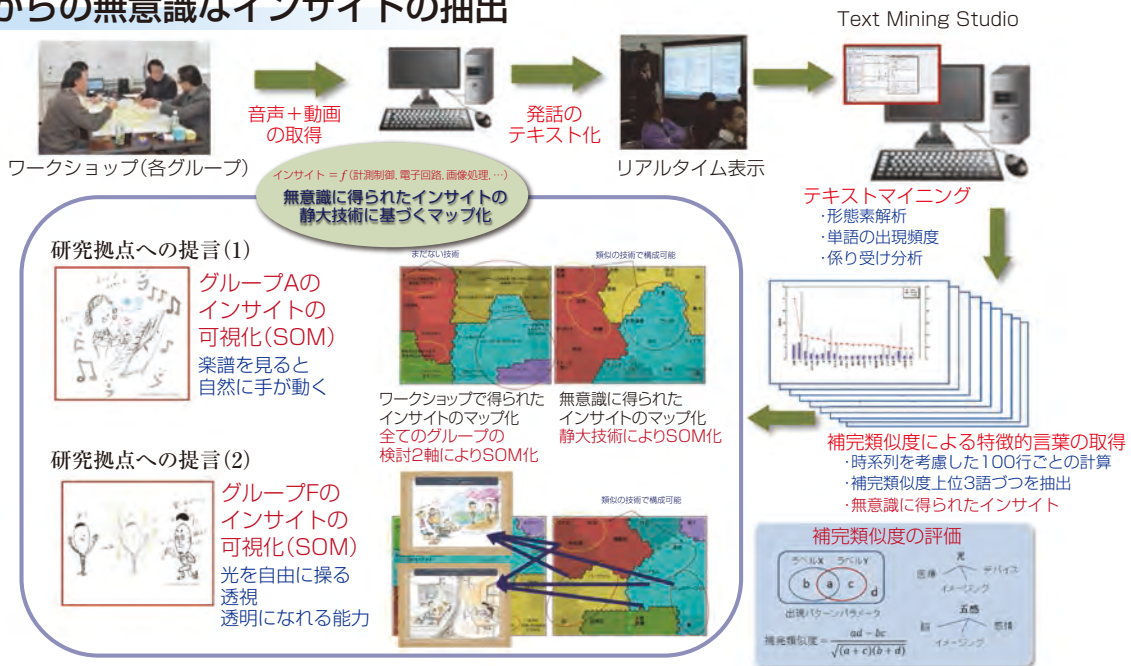
- ① みんなに優しい遠隔コミュニケーション
- ② 笑顔で長生き健康サポート
- ③ 心をつなぐブレイン情報の探索
- ④ Quake Transformer

研究課題化に向けての今後の想定ステップ





## ◆WS からの無意識なインサイトの抽出



## 2. 課題

- ワークショップの成果を左右する重要ポイントに関して、特に、以下の2点の機能の伸展を計ることが必要
- 1) ワークショップにより、諸課題を追求するステップ毎での『インサイトの質』の確かさ。どうしても人的要素が大きく作用する“決定判断”に有効手段となり得る可能性を見せつつある『テキストマイニング』と『自己組織化マップ』の早期の機能充実。
  - 2) ワークショップ進捗局面で、回毎の成果狙いに合わせた『キャストイング手段の質』本学内の人材面での把握は、産学連携と社会連携で整備のインフラがかなり有効に活用できている。協力企業、地域、更なる外部のベストな参画人材キャストイングを可能にする手段で幅広い課題を成功に繋げたい。

## 3. 研究拠点への提言

- <1> 集合知の活用など、今回の事業成果で得られた可能性を検討すること
- <2> 人的要素を抑えた、機能的判断手段として、『テキストマイニング』『自己組織化マップ』の機能確立に向けた検討を進めること

### 【静岡大学イノベーション対話促進プログラム 企画推進体制】

■ プロデューサー	木村 雅和	静岡大学イノベーション社会連携推進機構 機構長 / 副学長 (社会・産学連携担当)
■ ファシリテーター	藤田 武男	静岡大学イノベーション社会連携推進機構 客員教授
■ コアプレイヤー長	鈴木 正人	静岡大学イノベーション社会連携推進機構 コーディネーター / 特任教授
■ コアプレイヤー	原 勉	浜松ホトニクス株式会社 常務取締役 中央研究所 所長
	野崎 健	浜松ホトニクス株式会社 社長室長
	山口 昌志	ヤマハ発動機株式会社 技術本部研究開発統括部先進技術研究部 知的システムグループ 主管
	松本 弘	ヤマハ発動機株式会社 技術本部エンジンユニット コンポーネント統括部 生産技術部 主事
	橋口 論	株式会社スプレーアート EXIN 代表取締役
	山本 清二	浜松医科大学 メディカルフォトニクス研究センター 教授
	宇佐美 健一	光産業創成大学院大学 特任教授
	丹沢 哲郎	静岡大学教育学部 教授 / 教育学部附属浜松中学校 校長
	平野 雅彦	静岡大学教育学部 特任教授 / 人文社会科学部 客員教授
	塩田 真吾	静岡大学教育学部 講師
	竹内 勇剛	静岡大学大学院情報学研究所 / 創造科学技術大学院 准教授
	香川 一郎	静岡大学大学院工学研究所 / 電子工学研究所 准教授
	出崎 一石	静岡大学電子工学研究所 客員教授
	斉藤 久男	静岡大学イノベーション社会連携推進機構 コーディネーター / 特任教授
	鈴木 俊充	静岡大学イノベーション社会連携推進機構 コーディネーター / 特任准教授
	伊藤 寛章	静岡大学イノベーション社会連携推進機構 コーディネーター / 学術研究員
■ スタッフ	脇野 崇	静岡大学学術情報部産学連携支援課 課長
	鈴木 篤也	静岡大学学術情報部産学連携支援課 副課長
	原 典子	静岡大学イノベーション社会連携推進機構 係員
	狩野 明子	静岡大学イノベーション社会連携推進機構 係員
■ 参加協力	新垣 実	浜松ホトニクス(株) 中央研究所 研究主幹 理事
	津倉 昭彦	浜松信用金庫 法人営業部 副部長
	村上 元夫	静銀経営コンサルティング株式会社 代表取締役専務執行役員
	池端 正一	大和ハウス工業株式会社 総合技術研究所 副所長
	箕島 伸生	浜松医科大学 副学長 (研究・社会貢献担当) / メディカルフォトニクス研究センター 長 / 教授
	針山 孝彦	浜松医科大学 教授
	川人 祥二	静岡大学電子工学研究所 教授
	青木 徹	静岡大学電子工学研究所 / 情報学研究所 准教授

(敬称は略させていただきます)



今の夢。10年後の常識。  
新しい未来を作りたい。

文部科学省  
大学等シーズ・ニーズ創出強化支援事業  
(イノベーション対話促進プログラム)

国立大学法人静岡大学 事業報告書

発行元 国立大学法人静岡大学 イノベーション社会連携推進機構  
TEL 053-478-1414 FAX 053-478-1711  
E-mail coi-ws@cjr.shizuoka.ac.jp  
〒432-8561 静岡県浜松市中区城北3丁目5-1

発刊 平成26年3月