

デザイン創造過程論 (6)

—まとめ—



演習をとおして学ばれること (1)

- 状況やルールの記述に多様性
 - 問題に対する個人の理解に依存
 - 目標(滑車の問題は「W2」の値を求めること)に依存
- 多様性の原因
 - 全ての情報を書き出すことはできない
 - 目標に依存して情報が抜き出される
- 状況の記述とルールの記述の相互作用
 - 状況の記述は、適用されるルールにより変化
 - 記述されるルールは、状況の記述により変化

演習をとおして学ばれること (2)

- 認知モデリングとは
 - 人間の知識を明確化
 - 自分自身の知識を明確化していくこと→メタ認知
- 計算機上に実装することの利点
 - 計算機に入力してみるとうまくいかない。。。
 - 自身の思い込みを発見(予期せぬ発見)
⇒ 認知モデリングは創造的実践

次回講義

- 授業評価アンケート
- 中間試験(資料持込可)
 - SMEに関する問題
 - 必要十分な内容の記述ができていればよい
 - 記述に際して、必要な述語は自分で定義する
 - ただし、文法には従う必要がある(述語や引数の位置関係)
 - プロダクションシステムに関する問題
 - 試験までにDoCoProへアクセスし、プロダクションシステムに習熟しておくこと(自由に使ってよい)
 - 洞察問題に関する論述問題
 - 当日、洞察問題に関するデータを配布
 - データから読み取れることを考察し記述する
 - 特に準備は必要ない