

## ネットワークコラボレーションの概要

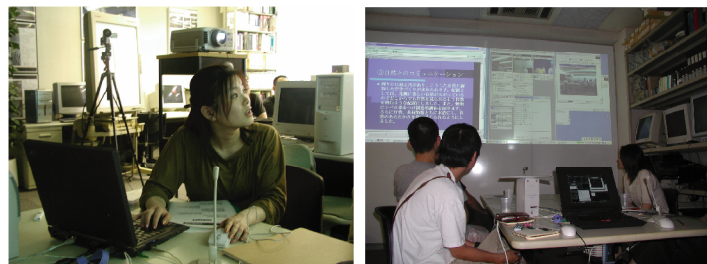
# Outline of Network Collaboration

1996～2002

1996年以来、我々の研究室では海外・国内の大学とインターネットを利用した遠隔地間の協同設計の実験を毎年行ってきました。インターネット上に構築された仮想空間を共有することによって、場所や時間差にかかわらず設計の進め方ができます。これは設計現場におけるワークスタイルとマネジメントに変革を促すことは避けられないでしょう。ネットワークコラボレーションとはインターネットの普及によって可能になるデザインの新しいワークスタイルなのです。

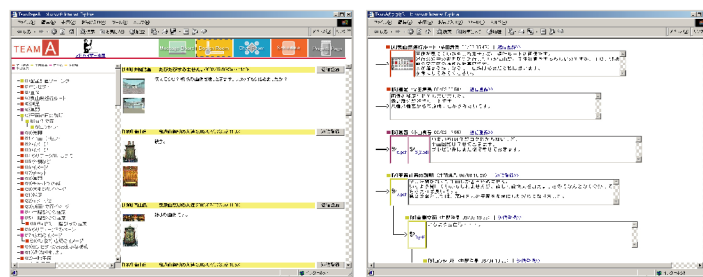
## くうかん

デスクトップTV会議システムを利用することで、遠くはなれた人々が、顔をみながら話し合いをすることができます。検証実験としては、I-Visitで3点間の映像・音声の通信をしながら、Net-Meetingのアプリケーション共有機能を使ってプレゼンファイルを操作しながら講評会を行っています。



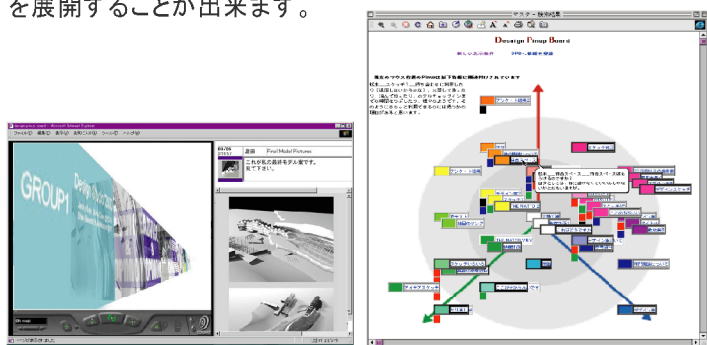
## じかん

既存の環境においても、メモなどを用いて時間差のある情報伝達をします。我々のプロジェクトでは、インターネット上で非同期的なデザインコミュニケーションを行うための環境を構築してきました。テキストだけでなく、画像、CAD、DTPなどのファイルをウェブ上の仮想的な壁にピンナップすることができます。



## プロセス

創造的なコラボレーションのためには、プロセスの把握・管理が重要となります。我々のプロジェクトでは、プロセスを記録し有効に活用することを念頭においています。例えば、プロセスをリアルタイムに視覚化することでチームの状況を把握しながらデザインを展開することが出来ます。



## いつでも、どこでも、だれでも

研究当初から「いつでも、どこでも、だれでも」を強く意識し、ブラウザ・ベースの支援環境を構築してきました。インターネットに接続したPCさえあれば、特別なソフトがなくてもチームに参加できます。2000年からは新たに携帯電話をシステムに組み込むことにより、アクティブで迅速なコラボレーションの環境が整いつつあります。

