

□ 1. 「ジョイントシステム」について 概論

ひと・もの・空間・時間・言葉・事象をつなぐもの /ハード・ソフト /言語・イメージ

□ 2. ジョイントテクノロジーの歴史 ものづくりと文明・文化

基本技術と「つなぎ・むすび」の事例・事象 実物・実際例の解説

接合・結び・接着・粘着 楔とネジ 架け橋・階段 形態的・機械的接合 金属・化学的・物理結合
生体のジョイント 遺伝子 DNA・SEX 結びつき・交際・人間関係・人脈 媒介・つながり・コネクション
絆・ネットワーク 連携・連絡・連結・連合・連鎖 情報・メディア・媒体 習俗・祭礼 団欒・憩い
組合・協同・共有・共生・共同・契約 継承・伝達・接続 ハブ・リンク 融合・溶融・複合・統合
コミュニケーション・伝達 交通・交差点・合流 配管・配線・ライフライン 物流・贈答
玩具・Playthings 芸能・アート・意匠・つなぎの形・印 縁と間・伝統手法 組み手・継ぎ手 結縁

□ 3. ジョイントの役務・作用・機能原理

組み立て・構造体・組成・システムの構築 伝達・伝導・供給・一体化 ものづくりの基幹にある
ジョイントを読み解く ジョイントテクノロジーからみる要素技術 中核・コア・基本技術 電縁ネット社会
グローバル化とネットワーク 事故の要因・連鎖 (ハインリッヒの法則) 要・要諦・要所・要人・要項・要点
世代間伝承・次世代へのメッセージ・コミュニケーション 「合」と「Com-」

□ 4. これからのジョイントシステム開発・ノウハウ 産業技術・ビジネスへの活用・実務

先端ジョイントテクノロジー事例 学際・総合的アプローチ R&D手法 情報検索・集積効果
プロの見方・知見・見識・センス デザインイノベーション PAT知的資産
究極のジョイント 界面・電界接合 Micro Bumping・3D Integration 創造と発想法アイデアの組み合わせ
Japan Design /Japan Made 日本文化の特質