

(注記) 1知識を知恵にかえる方法の入門編は、<http://dctn-wisdom.jp/00001-R3.pdf> で入手できます。

広い意味の情報を持つ	1	データを持つ	使えるように整理されていない情報を持つことを指します			
	2	狭い意味の情報を持つ	データを使うように整理した情報を持つことを指します (例) データをグラフ化した情報を持つ			
	3	知識を持つ		次の2つの情報を持つことを指します 1. 因果関係の情報を持つこと こうしたら、そうなるという情報を持つこと (例)「スイッチを押すと電燈がつく」という知識を持つ 2. 存在の情報を持つこと 「もの」もしくは「情報」が存在するという情報 (例1)そこに建物があるという情報 (例2)下記の「知恵の情報」があるという情報	体験による知識を持つ	体験をすることにより得られる体験、イメージ情報を持つ (例) 自転車の乗り方を知っている (特徴) 無意識にその因果関係を知っていること
					学習による知識を持つ	狭義の情報を読むことや 聞くことにより得られる知識を持つ
					分析をする	すでに起ったことを、①どんな意思(人の意思、自然の法則もしくは意思)で、②どんなインプットとアウトプットの関係で、③その結果が出たかを、明らかにする
	4	意思を持つ	A	ウォンツ(Want)とはこうしたいなという欲望・願望をもつこと。 ニーズ(Need)とはこれがほしいという現実的に実現できる要望をもつこと。 シーズ(Seed)とは、これは何かに使えそうだと種/手段を持つこと。を指します。 このいずれかの一つでもよいので、それを持ちます。		
			B	意思を整理する(意思の方向とメインキーワードに整理する)	上記のウォンツ、ニーズ、シーズ一つもしくはその組みあわせを実現するために、それらを、何をするため、何をするのかの順序に整理して、要するに何をしさえすればよいのか、するののメインキーワードとそれを実現するにはどこから手をつければよいのかエントランスキーワードを把握します。 (これを整理するために、PMD(目的・手段ダイヤグラム)の方法が非常に有効です) (更に、これを把握しさえすれば、それを実現するための、 差の情報による意思決定・判断のメカニズム が使えるようになります)	
	5	知恵を持つ	A	下記を実現するための手順を持つ	1. 1. をもとに、それを実現するためにはこのようにしてやればできるという「 落ちのない手順 」に関する情報を創り出します。 (例)「部屋を明るくするために、ライターで手元を明るくして、壁にあるスイッチをさがして、見つけたスイッチを押せばよい」という落ちのない手順に関する情報を創り出します。 (この手順を創るために Steplist の方法 が非常に有効です)	
			B	結果としてほしいもの・システムの構造構成を持つ	2. 『そのことを実現するために、どのような「もの・システム」が必要かの「もの・システム」の構造・構成」に関する情報を創りだします。 (例) 震度 7 の地震に耐えるためには、今設計をしている家には、どのような補強をすれば充分かというもの・構造に関する情報を持つこと、もしくはその情報を考え出したり、創り出します。 (この最適化した構造構成を創るために FBS の方法が非常に有効です)	
	6	知恵を使った結果としての新しい知識を持つ	上記の知恵を人に説明できるようになると、知恵が「新しい知識」に変化します。 そして、それを知識として、人に引き渡せるようにな			

6.の新しい知識を持った結果を、3.の「知識を持つ」のところへ戻せば、その新しい知識を使って、次の新しい知恵が出てくるので、「**ウイズダム・エンジン**」ができあがります。