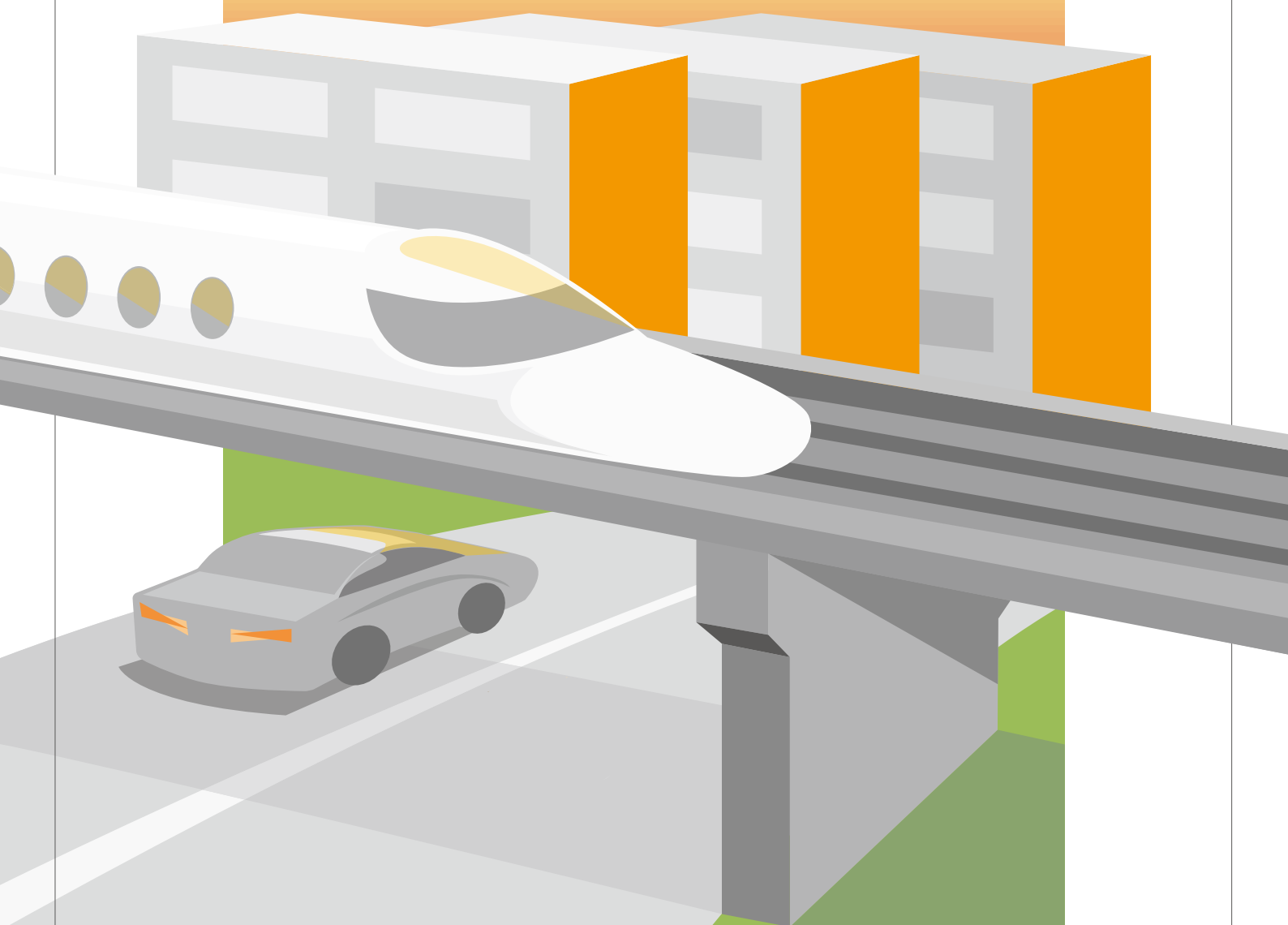


Takushoku University

P R O D U C T

D E S I G N

2019



拓殖大学建学の精神は「積極進取の気概とあらゆる民族から敬慕されるに値する教養と品格を具えた有意な人材の育成」です。デザイン学科では、この精神に則り、工学における「ものづくり」を基盤に、デザイン提案に必要な知識と技術能力を身につけ、生活文化の発展に貢献できる人材を育成しています。

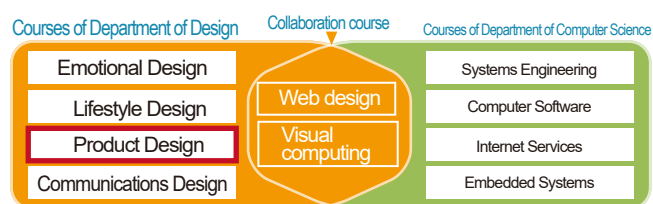
デザイン学科には4つのコースと情報工学科とのコラボレーションコースがあります。プロダクトデザインコースは、情報通信機器、家電製品といった工業製品に加え、生産・流通システムや都市・交通システムといった社会システムを対象としています。プロダクトコースの授業は、製品デザインについて基礎から学んだうえで、サービスやシステムを含むデザイン戦略のプロセスや方法論、さらにはデザインに関わるマネジメント能力などを身につけます。4年次では配属された研究室で、1年間の指導を受けて卒業研究を完成させます。

本冊子はプロダクトデザインコースを専攻した学生が2018年度の授業に制作した作品をまとめたものです。

The founding principle of Takushoku University is “The cultivation of talented individuals who have an enterprising spirit and who have been equipped with the education and quality of character worthy of the respect of all people.” Based on this mentality, the Department of Design develop persons with knowledge, skills and attitudes according to the Japanese spirit of “monotsukuri” (making thinkgs).

The Design Department offers four courses and a collaboration course with the Department of Information Engineering. In addition to industrial products such as home appliances, cars or smart devices, the product design course covers a wider scope, embracing social systems and elements of the human-built environment the enhance people lifestyle, health, work and recreation. During the first three years students learn design process and methodology, and in the 4th year each student joins a specialized laboratory and carries out graduation research under the guidance of a professor.

This brochure is a compilation of the works produced by the students majoring in the Product Design Course in the class of 2018.



2年次	前期	図学・製図デザイン	立体および空間をデザインする際に必要な図学と製図を学ぶ
	後期	プロダクトデザインⅠ・演習	イメージの具現化に向けアイデアスケッチや模型のスキルを向上させる
3年次	前期	プロダクトデザインⅡ・演習	造形とイメージの関係を理解し、3D表現のスキルを向上させる
	後期	プロダクトデザインⅢ・演習	独創的で合理的、かつ実現性の高いモノやサービスを提案する
4年次	前期	景観デザイン論	公共のデザインを例に情報分析、課題発見、課題解決方法を理解する
	後期	デザインプロジェクト演習	コンペや発表会に参加し、実践的な展開力やプレゼン能力を向上させる
4年次		卒業研究	指導教員のアドバイスを受けながら4年間の集大成を制作する

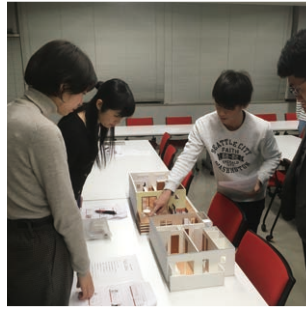
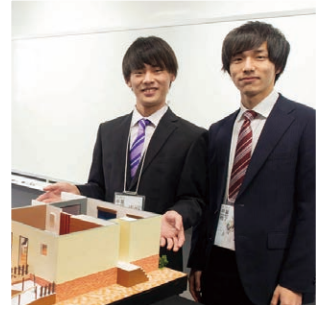
作品掲載授業

Second grade	first semester	Descriptive Geometry and Design Drawing	Learn the necessary diagrams and drafting for product and space design
	second semester	Product Design Studio 1	Improve sketching and modeling skills for idea realization
Third grade	first sem.	Theory of Product Design	Understand diverse areas of product design and its significance in society
	second semester	Product Design Studio 2	Understand the relationship idea and shape forming, and improvement of 3D esentation skills
Fourth grade	first sem.	Product Design Studio 3	Proposing creative, attractive, useful and highly feasible products and services
	second semester	Civic Design	Understanding method for information analysis, problem finding and problem solving using public design as an example
Fourth grade		Design Project	Participate in competitions and public presentations, improve practical deployment and presentation skills
Fourth grade		Graduation Research	Improve sketching and modeling skills for idea realization.

Works posted here

2019年3月
拓殖大学 工学部 デザイン学科
准教授 永見 豊
准教授 アルバレス ハイメ
嘱託助手 羽倉 重尚
表紙デザイン 原 絵里子

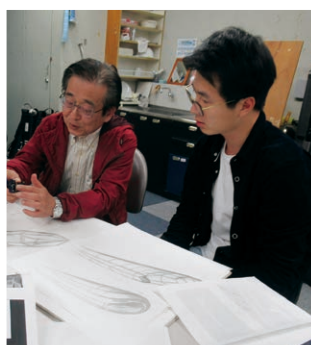
March, 2019
Department of Design
Assoc. Prof. Yutaka Nagami
Assoc. Prof. Jaime Alvarez
Teaching associate Shigenao Hagura
Cover design Eriko Hara



プロダクトデザイン研究室



シビックデザイン研究室



【プロダクトデザイン研究室紹介 指導教員アルバレスハイメ】

デザインプロセスの中で特に、ユーザーの深い観察とコミュニケーションによって製品の現在の問題を把握し、プロダクトデザインの新しい可能性を明らかにするためのフィールドワークを重視しています。このように、本研究室では市場にまだない新製品の考案や既製品における新しい機能のデザインを追求しています。

Product design laboratory supervisor: Jaime Alvarez

Within product design process, this laboratory pays special attention to field work, aiming to discover product problems and new possibilities through detailed usage observation and communication with user. In this way, Product Design laboratory is pursuing the design of new products not yet in the market and the design of new functions in existing products.

原 絵里子

子どもの歩行リハビリにおける
支援ロボットのデザイン提案

子どもの歩行リハビリの現場を想定し、心理的な支援として〈寄り添い感〉や〈応援してくれている感じ〉が提供できるロボットを提案した。研究手順は、まず、患者の行動に応じるロボットの役割と動作を調査し定義した。これを踏まえ、ロボットの基本動作として上下運動、水平移動、回転の3種類を重視することとした。応援してくれている様子は頭部を上下に動かすことで表現し、寄り添う感じが与えられるよう患者と共にリハビリコースを移動することとした。形状は、胴体部に安心感が与えられるよう丸みをもたせ、患者の集中を妨げぬよう目や顔をなくし、オムニホイールによる方向の違和感を解消するために、前後左右の区別がない三角形の頭部とした。

Robot for supporting children's walking rehabilitation



Eriko Hara

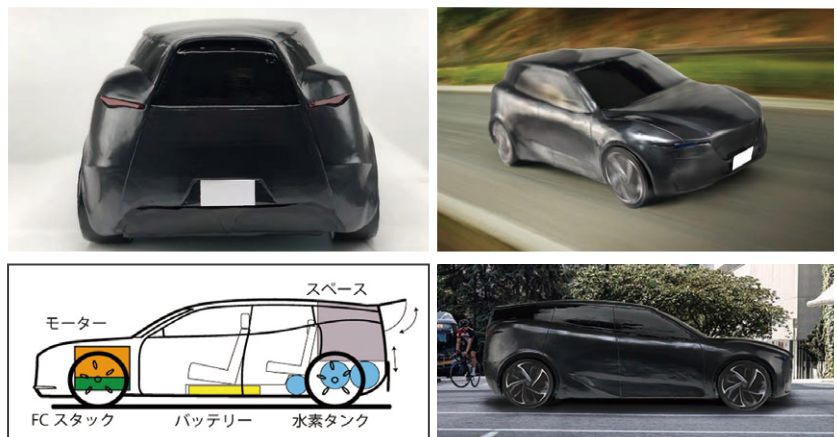
小川 晃

若者に向けた次世代ステーション
ワゴンのデザイン提案

日本の自動車市場は、走行性能よりも燃費や安全性能を重視して販売が進められている。一方でスポーティな感覚が強調されれば、運転する楽しさの回復につながるのではないかと考えた。本研究では、ステーションワゴンの魅力と自動車に対する日本の社会的ニーズを組み合わせ、若者をターゲットに次世代のステーションワゴンデザイン提案した。

リアビューのデザインは、リアゲートの開閉をコンパクトにした。サイドはプレスラインをリアにかけて大幅に上げることで、ステーションワゴンのメリットである積載量が保てるようにした。

Next generation of station wagon aimed at young users



Hikaru Ogawa

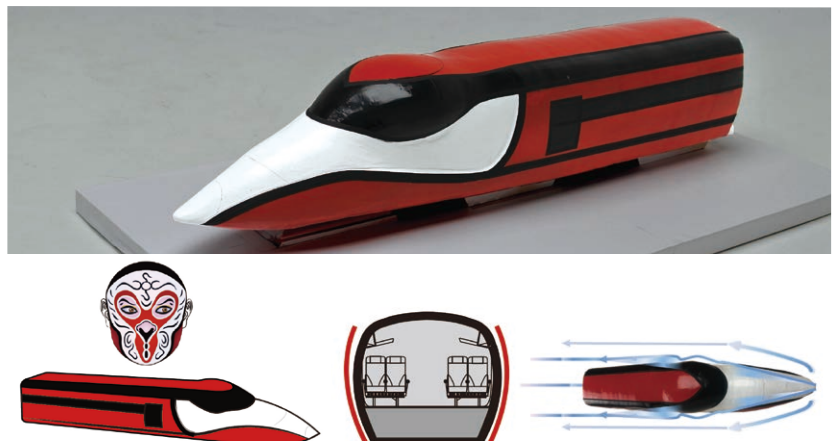
孫 昊洋

中国に向けた磁気浮上式
高速鉄道の車両のデザイン提案

中国の国土面積は広く（世界第4位）、699の都市がある。そのため、長距離・高速の交通システムが必要である。

本研究では3,300km離れている上海-吉林省の線路で磁気浮上式高速鉄道を導入することを考え、デザインを行った。スピードアップを実現するとともに、空気の流れをキレイに整え（整流）、振動を抑えることを狙いとして先頭部の形状を工夫した。運転台部分はキャノピー形状で膨らんでいるため、車体は円筒に近い形を考えた。車両の色を決めるため、中国の代表的な色について調査し、モチーフとして中国の京劇に決定した。

Magnetic levitation high speed train for China



Haoyang Sun

齋藤 拓之

レーザー加工機によるダマスカス鋼の模様を利用した研究

ダマスカス鋼とは、木目状の模様を特徴とする鋼、ウーツ鋼の別名でもある。そこで本研究では、ダマスカス鋼風の模様をレーザー加工機で他の素材に適用し、デザインの可能性を探ることを目的とした。レーザー加工機を使用して、模様を3種類使用し、フォトフレーム、携帯ケース、合成皮革の手帳カバーの3種類の製品に加工した。検証として、雑貨屋でフォトフレームを販売している販売員に販売価格についてインタビューした。その結果、販売価格が加工前の値段より80%UPという評価だった。これにより、ダマスカス鋼風の模様を加工することによって、製品に付加価値がついたと考えられる。



Hiroshi Saitoh

Research on application of design patterns of damascus steel

中村 耀

パトロール時に警官が使用する Police surveillance device propelled by balance scooter 乗り物のデザイン提案

バランススクーターの低高速を活かす住宅街の監視用デバイス。警察だけでなく、ボランティアで高齢者の住民も使用できる。

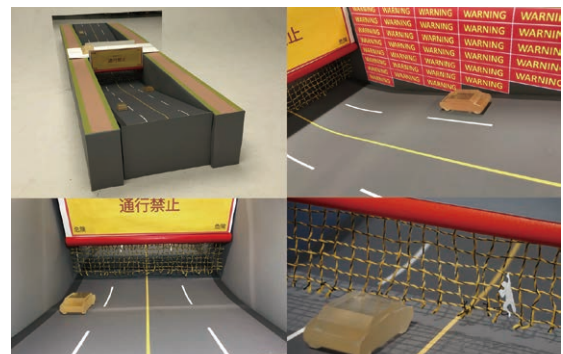


Yoh Nakamura

西田 隼人

アンダーパスにおける冠水 被害防止システムの Design proposal 被水防止システムのためのデザイン提案

システムの仕組みの提案は警報を提示するプロジェクションマッピングと電光警告板を使用し、通行車や橋の上の通行者に警告する。アンダーパス出入口のネットで通行を遮断する。



Keito Nishida

甘 瑞康

シェアハウスの生活を支援するシステムキッチンでの Kitchen for share house living デザイン提案

4人の共同生活での利便性とコミュニケーションを向上する。



Ruikang Gan

若林 巧哉

ハムスターと人がお互いに楽しめるケージ・遊具の House for hamster and owner mutual enjoyment デザイン提案

スペースを有効活用できる細長い形状。ハムスターの動きを可視化できるカスタマイズ可能ストレッチ壁付き。



Takuya Wakabayashi

【シビックデザイン研究室紹介 指導教員 永見 豊】

①地域活性化、②公共施設・空間・サービス、③交通安全対策 のテーマに取り組んでいます。広い空間を設計するため3Dソフトを活用してアイデアを展開します。今年度は、UR 都市機構から館ヶ丘団地の活性化、立川市から歩道空間の景観デザインの依頼を受け、3名の学生が解決にチャレンジしました。

Civic design laboratory supervisor: Yutaka Nagami

This laboratory works on the issues of (1) regional revitalization, (2) public facilities, space and services, and (3) traffic safety measures. For the design of large spaces 3D software is used for idea development and presentation. Key work themes this time were the revitalization of the Tategaoka complex, as requested by UR Urban Organization and the scenery design of the sidewalk space, requested by Tachikawa City. Three students participated in these challenges.

片山 浩己

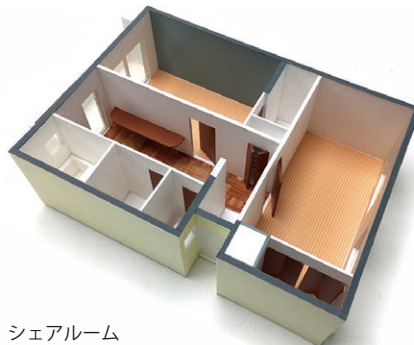
Hiroki Katayama

館ヶ丘団地の学生向けハウスシェアリング計画

House sharing plan for students in Tategaoka housing complex

拓殖大学に近い UR 館ヶ丘団地は築後 45 年が過ぎ、住人の高齢化や空き家率の高さが問題となっている。本研究では大学生をターゲットとしたシェアハウス化を提案した。

間取りを学生向けシェアハウス用にリフォームする案を比較検討し、2人用の部屋に決定、プライベート性を重視しそれぞれの部屋の独立化を図れた。部屋と部屋の間にクローゼットを設けることで、遮音性が向上できた。団地の住民と交流できるコモンスペースを設けることにした。住民同士のコミュニティが生まれるような空間となるよう、1階に設置し、カフェやシアタールームを設けた。



シェアールーム



コモンスペース

ヤシル

Muhammad Yasiiruddin

上り下り両方向から立体に見える横断歩道のデザイン

3D crosswalk design

ドライバーの注意喚起のため、立体に見える横断歩道をデザインした。大学構内の中央線のない横断歩道を対象とし、文字メッセージは「横断優先」を選定した。配色はフォトモンタージュを用いて色の明度差と文字との色合いに着目した案を比較検討した結果、「青地+白文字」、「黄色地+黒文字」の2つを選定した。側面表現では、両方向が異なる色となるため、ドライバーの見やすさに配慮して「太線での表現」を選定した。実物を大学構内にペイントし、学生 20 名に動的視点での見え方をヒヤリングした結果、初見で半数が驚くものの、歩行者がいる時に止まる人は 9 割と良い結果であった。



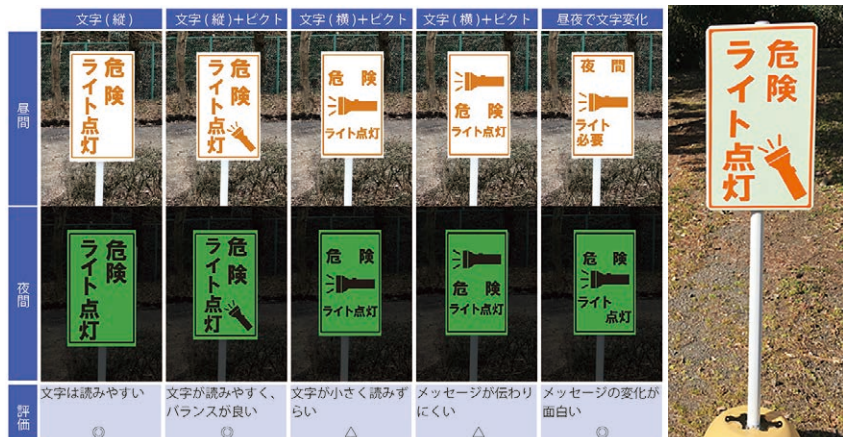
高梨 隼也

Shunya Takanashi

蓄光塗料を使った注意喚起の夜間標示

Night indication of alert using luminescent paint

蓄光塗料とは蛍光灯や太陽光の紫外線を吸収し、暗所で発光する塗料である。本研究では、注意看板に蓄光塗料を用いて、暗く危険な道に視認性の高い注意喚起看板を制作した。地と文字のどちらかを発光させた場合、文字が読みやすいかを検証した結果、地を光らせたサンプルの方が読みやすかった。この知見をもとに夜間の注意喚起看板をデザインした。看板は歩行者向けの注意喚起看板とし、文字「危険 ライト点灯」とピクトグラムの組み合わせた看板を制作した。また、蓄光塗料の白色を活かして昼夜で異なるメッセージ表現の可能性を見出した。



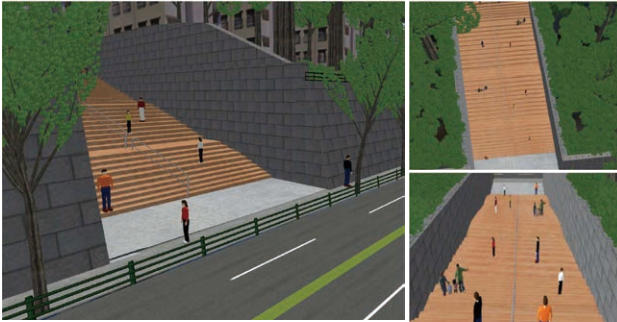
高部 正春

Masaharu Takabe

館ヶ丘団地から拓殖大学
までのアクセスルート

**Access route from
Tategaoka Danchi
to Takushok University**

館ヶ丘団地と拓殖大学の間にある擁壁に階段を設置することで、アクセスを良くする案。広く開放的な空間とし、館ヶ丘団地の新たな玄関口になる。



土川 優作

Yuusaku Tsuchikawa

立川市柳通りの
安全で快適な道路空間

**Safety and comfortable
road space of
Tachikawa Yanagidor**

立川駅北口にある柳通りを一方通行の1車線に改築した案。商店用の荷捌きスペースを確保しつつ、安全で快適な歩行空間をデザインした。



平野 佑紀

Yuki Hirano

渋谷駅構内の3Dマップ制作
における留意点

**Points about
3D map creation
at Shibuya station premises**

GPSが機能せず現在位置が不明な場所として、渋谷駅構内をモデルとして、3Dマップによる案内制作の留意点を実験により明らかにした。留意点は、マップの抽象化であり、必要な表示は、階段と柱、出入口の表示である。



木下 直樹

Naoki Kinoshita

屋外喫煙所における
ポイ捨て抑制のための
携帯灰皿

**Portable ashtray
for suppressing littering
in outdoor smoking areas**

屋外喫煙所での貸し出し用携帯灰皿をデザインした。汚れにくく、コンパクトに置き、持ちやすい形をコンセプトとして、人工大理石を材料として、重ねやすい造形を追求した。



濱本 駿

Shun Hamamoto

収納が簡単で絡まらない
コンパクトな
イヤホンケース

**Compact Earphone Case
that is easy to store
and not entangled**

イヤホンコードが絡まらず手軽に収納できる方法として、8の字巻きのいできるケースをデザインした。素材はシリコン製として、巻き付ける2本の柱は上を広げることで巻きやすくした。



松岡 哲敏

Tetsutoshi Matsuoka

踏切での電車通過サイン

**Train pass sign
at railroad crossing**

運行状況が分かるように、踏切パーにLEDライトを带状に取り付け、電車が近づくとつれ、光の帯の速度が速まる仕組みを考えた。光の色は踏切の矢印や点滅信号と同じ赤色として、それらを連動して音や点滅も速まるよう、動画によるシミュレーションで適切な周期を探った。



【コンソーシアム八王子 学生発表会】

大学コンソーシアム八王子に加盟する 25 大学の学生が、地域活性化に関連する研究成果を発表する学生発表会に参加しました。3年生のチームが参加し、農業セッションで最優秀賞、観光セッションで最優秀賞、市長に直接提案で奨励賞を受賞しました。

Students presentation in Hachioji University Consortium

25 students presented their research achievements on the topic of regional revitalization in the Hachioji University Consortium Competition . We won the Best Award in the Agricultural Session, the Best Award in the Tourism Session, and the Encouragement Prize directly selected by the Hachioji City Mayor.

恋塚 基,毛 姜楠,辻村 清奈,前田 菜の子
『はち包』による地域ブランドの認知度向上

Tatsuki Koiduka, Jiangnan Mao, Seina Tsujimura, Nanako Maeda
"Hachitsutsumi" branding

八王子伝統織物の「多摩織」を風呂敷として、八王子地域で生産された地酒などの特産品を包むことにより、ブランド価値を高めるという提案。審査委員より実現可能性や説得力のある発表が評価され満場一致で観光セッションの最優秀賞に選出された。



- 『はち包』とは八王子市の地域ブランドである多摩織物で八王子の地酒の酒瓶を包んだもの
- ターゲット: 訪日外国人観光客
- 八王子市の地域ブランドの認知度を向上

泉川 央樹,木村 聡汰,芝澤 匠,菅谷 優子
ご当地ヒーローによる八王子野菜のPR

Oki Izumikawa, Sota Kimura, Takumi Shibasawa, Yuko Sugaya
PR of Hachioji vegetables by local hero

ご当地ヒーロー「真戦野菜 プリンセスイト」による八王子野菜のPR。手作りのコスチュームを着用してプレゼンした。実現性の高さおよび独創的な発表が評価され、農業セッションにて最優秀賞を受賞した。



河谷 和広,高柳 将希,中川 侑大,丸山 航
エイトリックアート

Kazuhiro Kotani, Masaki Takayanagi, Yuta Nakagawa, Wataru Maruyama
#Eightrick Art

大学生が開催するトリックアートコンテスト。大学や専門学校が集積する八王子エリア全体を会場として開催する。「学生が市長へ直接提案！最終選考会」にて奨励賞を受賞した。



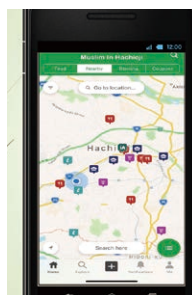
SNSでハッシュタグをつけて八王子市を宣伝しよう！
新たな観光客の八王子へ訪れるきっかけに繋がる！



ファイサル,イリー,ナディラ,アイシャ,余錦麟
ムスリムフレンドリーのアプリ

Muhammad Faisal, Ili Farhan, Aqilah Nadhirah, Abdulrahman Aisha, Jinlin Yu
Developing Muslim Friendly Application

本研究では家の中で遊ぶ上で、子どもたちのスクリーンタイムを減らし「創造性」や「多重知性」を発達させることを目的とする。テントの3つの側面部には「創造性」と「多重知性」を用いた遊びを取り入れた。



- マップ機能
- ハラール食品があるスーパー
 - ハラールレストラン
 - ムスリムフレンドリーのホテル
 - モスク
 - お祈りの部屋



【未来の都会の若者向け4・3輪車電気ビークル】

チームでの制作として、クレイモデルにチャレンジしました。テーマは、将来の都会の若者に新しいライフスタイルを提案すること。例えば、自然の観賞、スポーティな運転、ボランティア活動と育児などです。

4 and 3 wheels vehicle for future young urban people

Working in teams the group developed 8 proposals of vehicles aimed to propose new life styles for future urban young people, such a as appreciation of nature, sporty driving, volunteering and child care.

河谷 和広, 中川 侑大, 丸山 航

グリーントラッカー

Kazuhiro Kotani, Yuta Nakagawa, Wataru Maruyama

Green Tracker

ユーザーの趣味の可能性を広げ、楽しませ、応援する小型オフロードピックアップを提案した。オフロードも走行可能な大型タイヤ装備、積載性を高めるためにピックアップ。テールライトの形は車を上から見たときの形をモチーフにデザインした。



イリー, ナディラ, ファイサル, 余 錦麟

プロトン セガック

Ili Farhan, Aqilah Nadhirah, Muhammad Faisal, Jinlin Yu

PROTON SEGAK

2050年では、多くの車は電気機関を使っている。それに反して、マレーシアのナショナル自動車会社が、レトロ感があるスポーティ車を開発しようとした。この車は、当時の車と違って、大型ガソリン機関を使い、電気自動車より、ものすごく速いスピードで走ることができる。その車の名は、「プロトンセガ」、未来のレトロスポーツカーである。



飯泉 敦哉, 戀塚 基, 田中 翔, 中村 俊介

TVC (三輪式清掃車)

Atsuya Iizumi, Tatsuki Koiduka, Sho Tanaka, Shunsuke Nakamura

TVC (Tricycle Vacuum Cleaner)

2020年東京オリンピックに向け、一般人を対象としたボランティア団体を結成。この製品を使用することにより、効率よく街を綺麗にし、日本人の美化意識が高まる。

前二輪にし、前輪の間に回転式のブラシを組み込み、電動アシストによってブラシを縦回転させ、ごみを持ち上げ回収する仕組みである。



菅谷 優子, 前田 菜の子, 芝澤 匠, 泉川 央樹

シティートライク

Yuko Sugaya, Nanoko Maeda, Takumi Shbasawa, Oki Izumikawa

CityTrike

コンセプトは『近距離を移動する女性向けのトライク』である。女性向けのバイクがない中、買い物向けに収納が多く運転も気軽にできるトライクを考えた。

子どもと一緒に乗れる場所もあり、普段の買い物風景を彩る乗り物である。



【ゴミステーション】

ゴミステーションとは、家庭系ゴミを排出したり収集するための一時的に集積する場所です。街並みと調和のとれたものに配慮したものは少ないため、新しいコンセプトで独創的、実現性の高いゴミステーションを提案しました。

Trash storage shed

Garbage shed is a place for temporary accumulation, discharging and collecting household garbage. Because very few sheds consider harmony with other cityscape elements, students aimed to propose new concepts of creative and realistic garbage stations.

木村 里実
住宅地のごみステーション

Satomi Kimura
In residential area

Pasyuu：ひとつのオブジェクトとして強調したデザイン
Kumiko：隙間があるが中が見えにくい、格子状のデザイン
To-zii：地中に埋まったデザイン



田端 龍馬
別荘地のごみステーション

Ryouma Tabata
In villa area

木材をメイン材料として使うことで、今までにないゴミステーションを提案した。形自体はシンプルな箱型とし、ブロック状に通気口の役割をもつ穴を空け、アクセントにした。



枝 尚行
Wood rash room

Naoyuki Eda

自然環境や見た目の美しさを考慮したうえで、自然素材で構成された、見た目のインパクトのあるごみ置き場を提案した。



堀江 晃平
Hikikomorun

Kouhei Horie

ゴミ箱を目につかないように地面に埋めることでゴミ置き場そのものを景色から消した。



上形 佳州
Folding box

Kaishu Kamigata

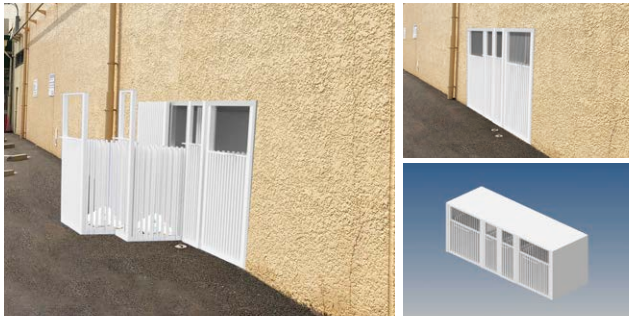
側面の板を内側に折ることによってコンパクトになる。留め具をはずして手前の板を倒すことによってゴミの回収も簡単ができる。



太田 有紀
壁に埋まったゴミ置き場

Yuki Ota
In the wall

壁に埋め込むことで、存在感がなくなる。壁の前のスペースが広く使え道路がきれいになる。



【Smart Device】

課題は手で持つスマートデバイスです。IoT 技術を使用する製品ですが、画面中心の何かを表示するデバイスだけではなく、持ちやすさと操作を考慮しています。新しいコンセプトをもった創作的で合理的な実現性の高いモノを提案しました。

Smart Device

The task consisted on the design of a hand-held smart device. Students were asked to propose an interactive device that uses IoT technology and that has a linkage with smart phone. A central condition was that the device main function is delivered by holding it by hand, thus stressing the importance of shape, not only display functions.

芝澤 匠

Takumi Shibasawa

Catch me!

ゲーム・時計・メッセージディスプレイの機能を持つ子ども向けのスマートおもちゃ。デジタルゲームでグループで遊べる。外で遊びながら時計でいつも時間を知る。遅くなったら親からのメッセージを表示する。GPS 機能付きで子供の居場所を知ることができる。



河谷 和広

Kazuhiro Kotani

KADEKON

すべての家電製品のリモコンを一つにまとめる。スマートフォンのアプリで自分にとって使いやすい各リモコンインターフェースをカスタマイズできる。これから、新しい家電製品を購入するとき取扱説明書と同じようにリモコンをダウンロードすることになる。



菊池 智裕

Tomohiro Kikuchi

Hand Steamer

メインの機能は服のシワを伸ばすスチーマー、IoT 技術を使用して洋服の管理を行う。スチームをかけると同時にどのような服にスチームしているのかを記憶する。どれぐらいの頻度できているのか、前はいつ来たのかなどをアプリで教えてくれる。



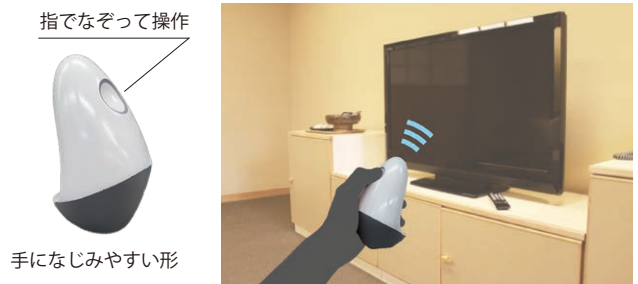
水澤 裕貴

Hiroki Mizusawa

Roll Controller

ボタンのない新しいリモコン

リモコンの特徴は、なぞる・振るといった動きで操作できる。これまでの大量のボタンを押すことなく、直感的に操作が可能となる。



前田 菜の子

Nanako Maeda

fatigue meter

ビジネスマンのための疲れを測定。仕事の合間のブレイクタイムに、ちょっと握るだけで自分の疲れを知ることができる。

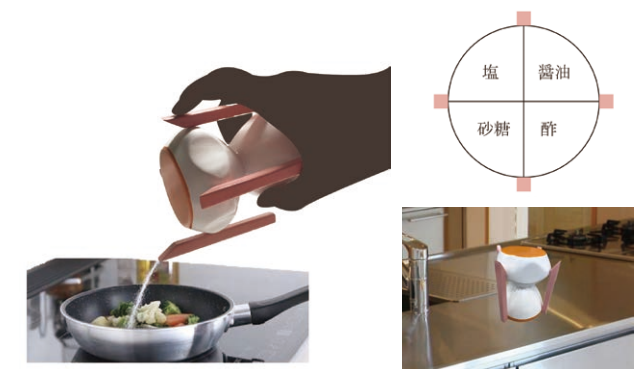


高野 凌輔

Ryousuke Kouno

Cuatro Seasoning

IoT が搭載された 4 種類の調味料が入ったケース。スマホでの設定や音声認識で正しい量の調味料を使用することができる。



【Flashlight】

第一課題はフラッシュライトです。フラッシュライトの調査を行い、造形用と印象の関係を整理しました。それを元にコンセプトを設定し、アイデアスケッチを繰り返しながら、デザイン案を固めていきました。最終成果は3DソフトInventorを用いて、素材を考慮したフラッシュライトを制作しました。

Flashlight

The first task was design of a flashlight. Students survey products in the market and analyzed the relationship between the product image and formal elements. Based on their findings a concept was set and developed by idea sketching. The final result was created using 3D software Inventor, taking into consideration production materials.

半田 匠

Sho Handa

Smoothoft Light

コンセプト：ポップ、ソフト、家庭用
造形要素：丸み、なめらか、緩急

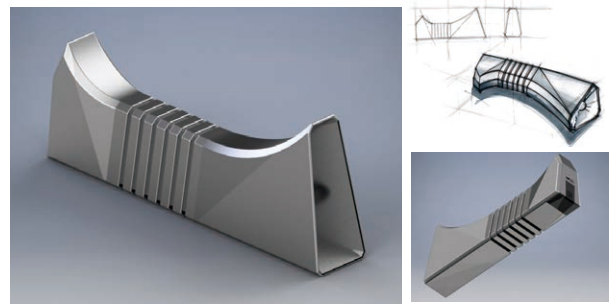


島田 拓実

Takumi Shimada

Wave flash light

ターゲット：男性向き、見た目を意識
コンセプト：シンプル、直線的
造形要素：持ちやすいグリップ、インテリア向き

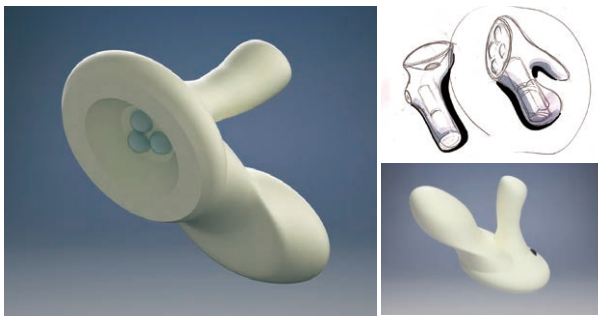


三ツ木 敦哉

Atuya Mitsugi

Humlight

コンセプト：人間的、デザイン
造形要素：なめらか、流線的、持ちやすい

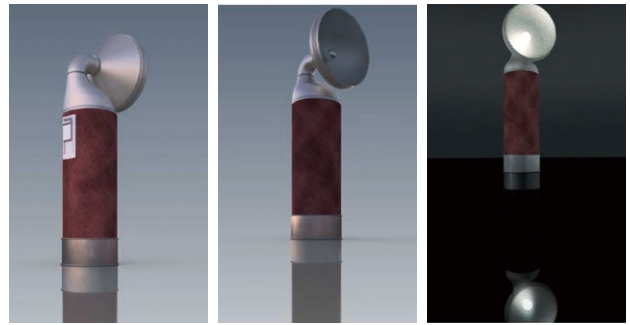


両角 和磨

Kazuma Morozumi

Chic-L

コンセプト：クラシック、オシャレ
造形要素：円形、直線的、メタリック、細かな凹凸



イリー

Ili Farhan

Throch

コンセプト：近未来的、エレガント
造形要素：なめらか、落ち着いた色



ファイサル

Muhammad Faisal

Bowlight

コンセプト：かわいい、コンパクト、ユニセックス
造形要素：丸み、エルゴノミクス、目立つ



【LED Desk Light】

第二課題はLEDデスクライトです。フラッシュライトと同様に、造形用と印象の関係を整理し、ターゲットユーザの設定、コンセプトの策定を行いました。機構部分を1箇所以上設けることを条件として、アイデアを展開していきました。

LED Desk Light

The second challenge was LED desk light. As for the flashlight, relation between product image and formal elements was studied, set up the target user, and formulated the concept. The final proposal as developed under the condition that the product must have at least one moving part.

両角 和磨 *Kazuma Morozumi*

Smooth light

ターゲット：20～50代男性
コンセプト：商業向け、オシャレ
造形要素：非装飾的、なめらか、シックな質感



イリー *Ili Farhan*

Airflex 1.0

ターゲット：スケッチを描く人、事務員
コンセプト：ユニーク、近未来的
造形要素：前から光、省スペース、時間が分かる



乗口 凌 *Ryo Noriguchi*

Removable light

ターゲット：学生や社会人
コンセプト：使いやすく持ち運べる
造形要素：単純性→変形、移動性→取り外せる



大野 慈元 *Jigen Ohno*

LED Desk light

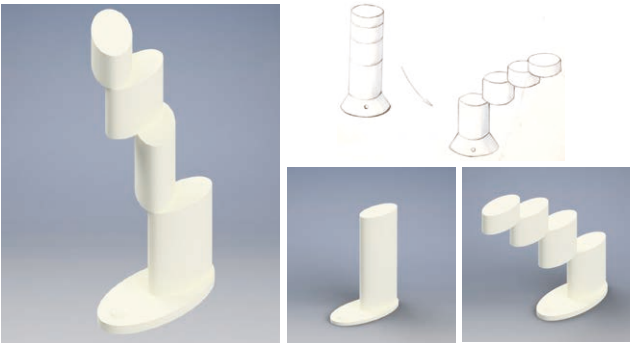
ターゲット：20代学生
コンセプト：落ち着きのある空間、シンプル



鈴木 麻実 *Mami Suzuki*

Oval

ターゲット：大人の女性向け、プライベート空間で利用
コンセプト：インテリアとして使える、自由に形を変えられる
造形要素：曲線的、変形軸、ホワイト



中對 瑞彩 *Mizusa Nakatsui*

Water light

ターゲット：若者向け、学生向け
コンセプト：しなやかかつ未来的、机に華やぎを
造形要素：曲線的、流線形、水時計をモチーフ



【野菜ピーラー】

野菜ピーラーについてネットで種類を調べたり、料理を作るユーザーの観察やインタビューして、問題点や可能性を探りました。対象ユーザーを設定して、操作しやすさ、利便性、安全性、見た目などを考慮して作品を提案します。アイデアを展開するため、たくさんの模型を作って、検討を行いました。

Vegetables Peeler

Students investigated available types of peeler in the web, and carried out observation and interview of users. After setting target user, design concepts were developed based on considerations of usability, convenience, safety and appearance. Ideas were explored building several models and final mock-up, with many of them being able to be used.

イリー
スティックピーラー

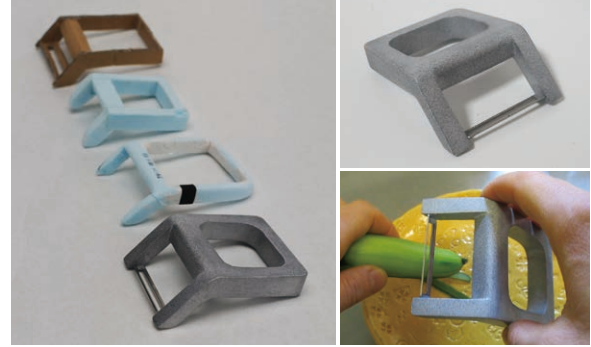
Ili Farhan
Stick Peeler



スタイリッシュのI型ピーラー。男性の手にぴったりとフィットするサイズを提案した。

櫻井 駿
コントロールマックス

Shun Sakurai
Control-MAX



力入る必要がないので、ハンマーのようにピーラーをつかむのではなく指先で操作できる形。細かい操作が可能になり、高級料理に適切。

中武 太一
イージーポイ

Taichi Nakatake
EasyPOI



野菜ピーラーの使用手順の中で剥いた皮を集め・捨てることに着目した。空洞な構造で剥いた皮が中に入り込んで、使用後でふたを外して単純に捨てる。

小林 麻衣子
ボクシー

Maiko Kobayashi
Boxy



千切り用のピーラーは刃が鋭い先がある。引き出しからピーラーを取り出すときけがしないように折り畳みの構造を考えた。

両角 和磨
シルバーピーラー

Kazuma Morozumi
Silver Peeler



高齢者向けのT型ピーラーである。ピーラーの先で人差し指を乗せる箇所があり、力を入れやすく、操作もしやすい。握手に滑り止め材を施している。

金子 怜詩
グリッピー

Satoshi Kaneko
Grippy



若者向けのピーラー。料理デビューするユーザーは様々な持ち方で使用できる。



拓殖大学工学部デザイン学科
〒193-0985 八王子市館町 815-1
<http://www.takushoku-u.ac.jp/>
内容に関するお問い合わせ
tel:042-665-0527 (永見研究室)
e-mail:ynagami@id.takushoku-u.ac.jp

designed by **Eriko Hara**