



Engineering

2015 Takushoku University
Engineering

Design 2015 Takushoku University
Engineering
Design 2015

PRODUCT DESIGN

2015 拓殖大学 工学部 デザイン学科 プロダクトデザインコース 授業成果

Takushoku University
Engineering

Design
2015

Takushoku University
Engineering

Design
2015

Takushoku

拓殖大学デザイン学科の2015年度にプロダクトデザインコースを専攻した2、3年生の演習課題制作の作品を、学年末にあたってまとめました。専攻学生数は2年生58名、3年生はマレーシアからの留学生4名を含めた31名です。その作品の中から演習課題ごとに選抜した作品を掲載しました。演習課題の他にグループ単位でデザインコンペティションに応募した作品も掲載しています。

プロダクトデザインコースの特集号は今回が4回目で、2008年度は「コンビニを中心としたサービスの展開提案」、2011年度は「ファストフード店におけるサービスデザインの提案」、2014年度は「ものづくり」として発行してきました。2015年は「人間中心設計によるモノコトづくり」を中心とした作品でまとめました。

「モノコトづくり」とは、モノ＝製品、コト＝サービスの両方のデザインを指します。近年では、目に見えるモノのデザインからユーザー体験（サービス）のデザインへという大きな潮流があり、デザイン学科では両方をデザインできるような課題に取り組んでいます。一方で「人間中心設計」とは、文字通りユーザー（人間）を中心としたデザインや設計行為を表す概念です。「ユーザーを中心としたデザインや設計」であり、ものすごく当たり前の原則と感じられますが、テクノロジー中心のデザイン・設計が行き過ぎたため、どんなに素晴らしい技術でもユーザーに使われなければ意味がないという考えから、近年注目をされています。プロダクトデザインコースの授業ではユーザー観察調査を始めとするユーザーを深く理解する様々な手法を学びながら、演習課題を制作するように指導しています。単にカタチやサービスをデザインするだけでなく、出来上がった成果が、どのようなユーザーが、どのような気持ちで、どのように使われるかを想像しながらデザイン・設計を実施することが現代社会では期待されています。

プロダクトデザインコースはもとよりデザイン学科全体として、そのよう社会のニーズに応えられる人材を育てることを目指しています。本作品集でそれを感じていただければ幸いです。

2016年3月
拓殖大学 工学部 デザイン学科
特任教授 佐々 牧雄
准教授 永見 豊
嘱託助手 長谷川 俊之

プロダクトデザインコースの学び

本コースの学びは下図に示すように講義と演習で構成され、4年次には集大成として卒業研究を行います。本冊子では2、3年次に実施した演習の作品を紹介します。

		講義	演習
2年次	前期	製品計画論	プロダクトデザイン演習 マウスのデザイン …… p.14
	後期	システム計画論	システム計画演習 バスシェルタのデザイン …… p.12 シビックデザイン演習 テープディスベンサのデザイン …… p.10
3年次	前期	シビックデザイン論	デザインシステム演習 新しい電子楽器のデザイン …… p.8
	後期	ヒューマンセンタードデザイン	デザインプロジェクト演習 学生観光まちづくりコンテスト …… p.6 産業技術大学院大学デザインコンテスト …… p.4
4年次		卒業研究 …… p.3	

卒業研究タイトル

卒業研究のタイトルを紹介します。研究内容は拓殖大学デザイン学科のホームページで閲覧できます。

<http://www.id.takushoku-u.ac.jp/introduction/research>

プロダクトデザイン研究室

指導教員 佐々 牧雄

高齢者向けコミュニケーションのデザイン改善

今村 春歩



手紙を書くきっかけづくりの提案

鈴木 晴子



新しいアプローチによる竹工芸製品産業の発展への取り組み

晴披 佑太



展示物で使用する学習用デバイスの制作

三好 佑紀



シビックデザイン研究室

指導教員 永見 豊

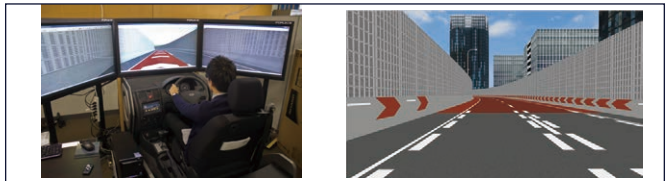
南三陸町復興に伴う歩道橋のデザイン

尾田 健太



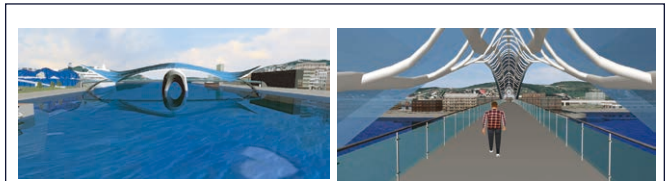
速度感変化を促す路面標示シーケンスデザイン

峰田 翔太郎



台湾基隆港の再開発計画

ダニアル



One Hand Cutting Board

横田 昌義



産業技術大学院大学
デザインコンテスト

プロジェクトデザイン演習
3年後期

【募集内容】

はさまれて機能するもの、はさんで機能するものなど“はさむ”には、たくさんの意味が込められています。そこでこの“はさむ”というテーマのもとに、感性デザインと機能デザインの知識を駆使して、新しいコンセプトをもった創造的で合理的な実現性の高いモノを提案してください。

【審査結果】

本コンペには本学から4チームが参加しました。審査結果は、海外からの参加を含む144点の応募の中から最優秀賞1点、佳作3点が表彰されました。残念ながら入賞には至りませんでしたが、「はさむ」というテーマから斬新な発想の提案ができたと思います。

hasameal はさみーる

©深水 桃子、高浜 想太、佐藤 開紀、菅原 翔平



①食事を楽しむために

後天的にアレルギーが分かった子どもは自分が何を食べてはいけないのか分かりません。hasameal（はさみーる）を使うことで「どんな食べ物が自分にとって危ないのか」という感覚を養うことができます！

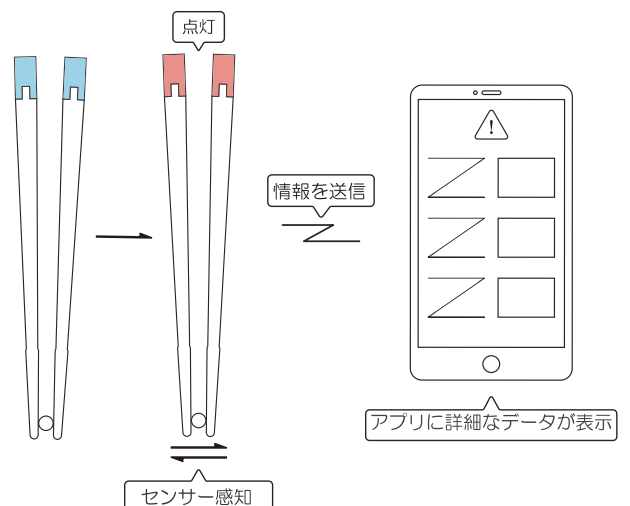
②充電して持ち運ぶ

箸はケース型の充電器にはめ込んだ状態で、コンセントにさすと充電できます。

③料理をはさむだけでわかる

まずはスマートフォン専用アプリにアレルゲンを登録します。箸先にセンサーを搭載しており、料理を「はさむ」ことによって機能します。調味料などに含まれる目に見えないアレルゲンでも検出ができ、誤って食べてしまう危険もなくなります。

アレルゲンを感知すると箸上部のLEDが青から赤になり、本能的に「危険だ」ということを知らせてくれます。同時にスマートフォンのアプリが起動し、含まれていたアレルゲンの詳細なデータが分かります。



Hakattoru はさむだけで重さがはかれる計量トング

©鈴木 俊、楊 昭、佐藤 理貴、竹澤 拓也、中村 絢音

コンセプト：「取り分ける」を簡単に

食品を取り分けるには、目分量で食材を分けて、計量器で量って…と手間がかかります。この「Hakattoru」があれば、挟んだものの重さがひと目でわかり、手早く均等に取り分けることができます。

「Hakattoru」は、はさむだけで重さがはかれる計量トングです。例としてパスタを取り分ける操作を紹介します。

①適当にパスタを取る ②横についているボタンを押す（重さが記録される） ③パスタをもう1度取る ④設定した重さに達すると、表示画面の色変わり音が鳴る



はさむだけで重さがはかれる計量トング

旅客機専用アイマスク picariina

©吉田 圭汰、浅沼 裕哉、工藤 聡貴、志賀 華

コンセプトは「雲の上の快眠」

使用シーンは旅客機のシート。主に国際線の利用客をターゲットにしました。

ユーザーが空の旅をより快適に過ごすことを目的とし、快眠と心地よい目覚めをサポートします。着陸前に眠りが浅いタイミングを感知し、内蔵の有機ELが点灯。日光をシミュレートし明るさでユーザーを快適に目覚めさせることができます。

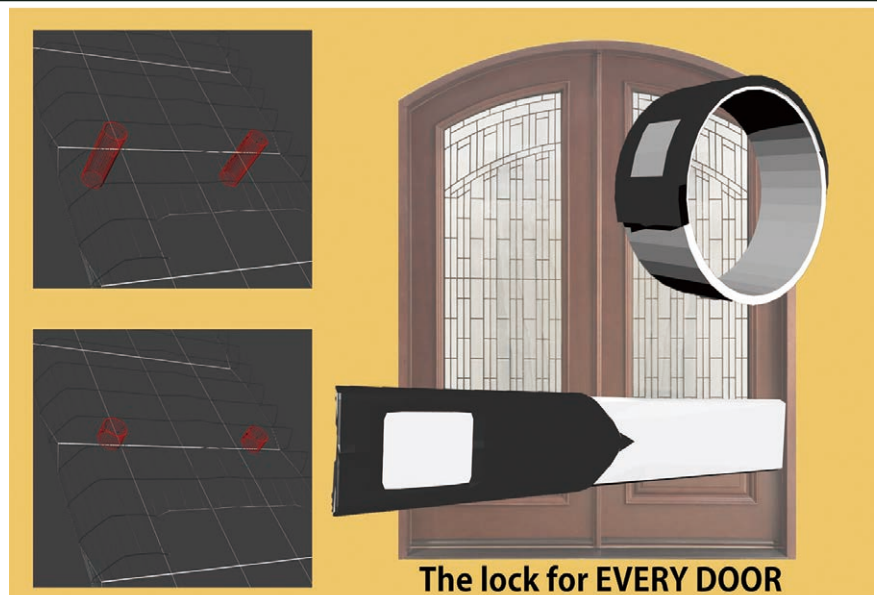
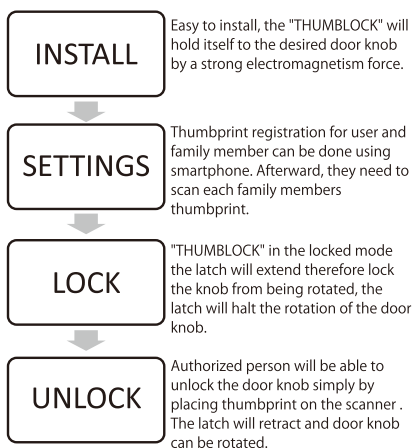
5年後には、人間の睡眠と時差の関係をユーザーの統計等から分析し、時差ボケの軽減が可能な睡眠サイクルを促す仕組みの導入ができると推測しています。



THUMBLOCK

© AZFA, SYAZRIL, IZAZI, ZAKI

The lock simply prevent the knob from rotating if unauthorized person tries to open it.



学生観光まちづくり コンテスト

プロジェクトデザイン演習
3年後期

全国の大学生が観光まちづくりプランを競い合うコンテスト「大学生観光まちづくりコンテスト2015」(主催：大学生観光まちづくりコンテスト運営協議会)に参加し、青森ステージにてクリエイティブ賞を受賞しました。

本学からは、工学部永見豊准教授が指導するデザイン学科3年生2チームと国際学部徳

永達己教授のゼミ生グループの計3チームがエントリーしました。デザイン学科のナガミカッチーム(リーダー：深水桃子)は青森ステージの予選を通過し成果発表会に出場しました。残り2チームは山梨ステージの予選通過はなりませんでしたが、「ポスターセッション」参加チームに選出されました。

きっかけはインターンシップ！学生あおもりんぐプロジェクト(青森ステージ)

◎深水桃子、中村絢音、佐藤開紀、吉田圭汰、志賀華

「青森を知らない人に青森の魅力を伝え、訪れてもらうには」をポイントに、青森県に初めて訪れた5人で考案したまちづくり企画です。

指定されたテーマの中から「青森の文化」、「青森での体験」に着目し、ターゲットは自分たちと同じ「青森に行ったことがない学生」としました。

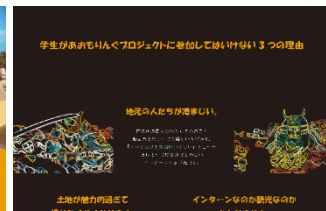
学内でアンケート調査を実施したところ、ほとんどの人が青森に対するイメージを「りんご」と「ねぶた」と答えたことから、青森の文化の知名度が低いことに気づきました。そこで私たちは、「青森の文化を学ぶ」というユニークなインターンシップで学生の興味を引き、青森を知ってもらうための第一歩となる企画を提案しました。

大会では本選出場を果たし、クリエイティブ賞を受賞しました。

告知方法



Webページ



リンクアドレス



インターンシップ内容

	1, 2年向け	3年向け
青森市	夏 ねぶた祭り ○ねぶた祭りと市について知る ○準備・ボランティア ○見回りスタッフ	春 ねぶた祭り ○ねぶた制作に携わる ○市長との意見交換 ○ねぶた制作現場の案内スタッフ
弘前市	冬 雪燈籠まつり ○雪燈籠まつりと市について知る ○準備・ボランティア ○見回りスタッフ	春 さくらまつり ○建築物の歴史について知る ○市長との意見交換 ○建築物とまつりの案内スタッフ
○インターンシップ終了後一週間で各チームのPRプランを作成 ○最も優秀なチームの企画を次年度に実施 ○選ばれた学生チームも運営に参加		

見込める効果



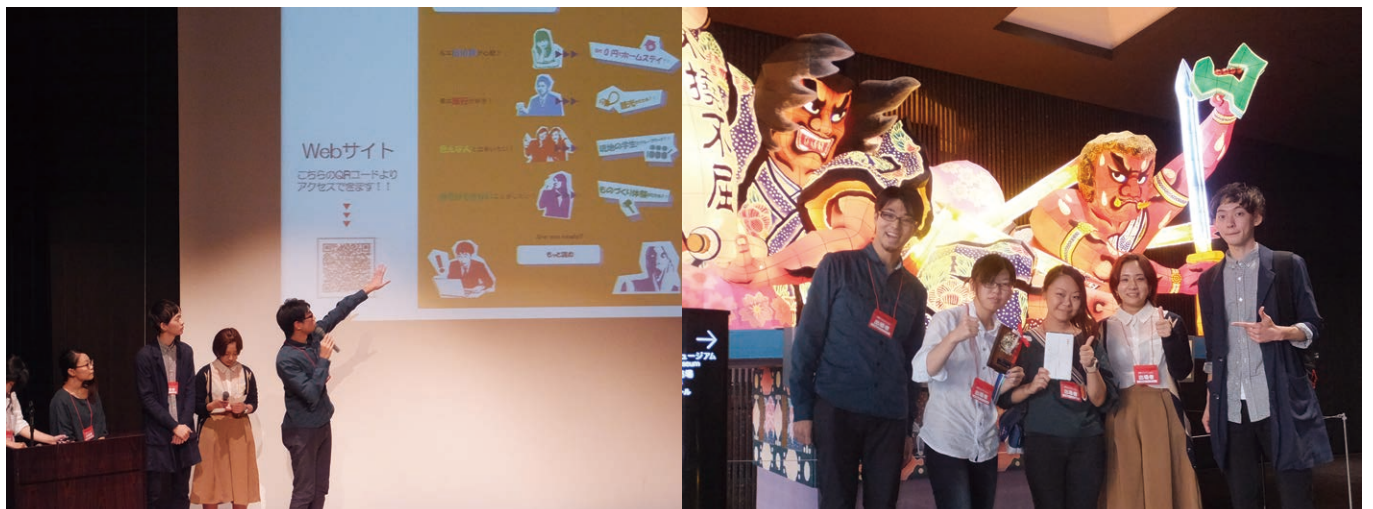
単位が取得できる！



青森にホームステイ！



自分の企画が実現するかも！？



プロジェクトYターン（山梨ステージ）

徳永研究室チーム（国際学部 徳永達己教授） ©ニヨンジマいづみ、大徳 諒太郎、牧野 広太、チンチーヤホスエアントニオ、渡辺 真純、中嶋 真佑、岡本 憲聖、佐藤 柊也（以上国際学部）、熊木 夕佳（都留文科大学）

私達は山梨県の課題である「空き家」に着目し、且つ山梨に近い拓殖大学を含めた八王子地区の大学生を活用した町おこしプランを企画しました。

現地調査から対象地である笛吹市・富士川町は学生に対する観光アプローチが少ない、また外国人観光客の誘致に力を入れていることがわかりました。そこで我々は「プロジェクトYターン」という学生の休暇中の合宿に空き家を安価で一時的に貸し、その代わり家の修繕・清掃をしてもらうという仕組みを考案しました。ターゲットは八王子地区在住の留学生とデザイン学科の学生とし、合宿中は地域の人たちと交流を深め、デザインを通じてまちづくり・地域おこしに貢献することとしました。空き家問題の根本的解決は困難ですが、学生の好奇心や課外活動を空き家活用、ひいては過疎地の地域おこしに活用することは、互いの需要を満たし合い、また地域創成を若者に啓発する意味からも新しい取り組みであると考えます。

本企画内容を「地域創生に向けた学生による空き家活用アプローチの提言」と題する論文に取りまとめ、本学の研究所奨学論文（地方政治行政研究所）において優秀賞を受賞いたしました。

プロジェクトYターン

■プロジェクト内容

Y山梨ターン


1. 留学生の週末ホームステイ・国際交流
2. デザイン・芸術専攻の学生の合宿による空き家利用
3. 学生と地域の人を巻き込んだ空き家・廃校利用およびミズベリングイベントの企画

■どのような波及効果があるだろうか？

地域問題「空き家」が解決されるとともに人口流入の柱となる

国内外の外国人に興味を持ってもらえる機会が拡大する

外国人へ定期的に訪れたいと思う
日本の故郷・自分の居場所を提供する





富士川下りのブランド計画（山梨ステージ）

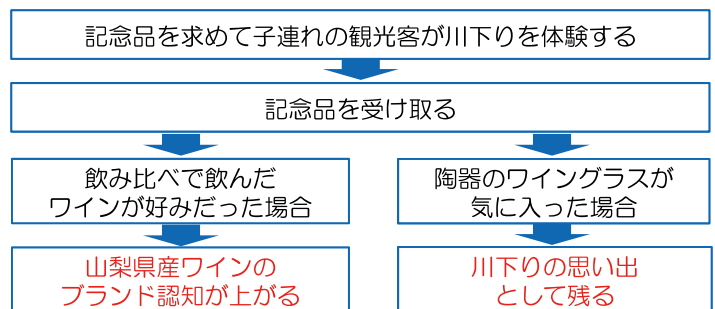
©高浜 想太、鈴木 俊、浅沼 祐哉、菅原 翔平

町おこしの一環として、山梨県富士川の川下りを復活させるミズベリングプロジェクトを提案しました。ミズベリングとは水辺を活用し、ユニークバリューを生み出す活動のことです。

富士川は日本三大急流の一つで、かつては運輸として利用され人々の生活に欠かせないものでした。そこで、最盛期であった明治の世界観を作り、川下りをブランド化することを考えました。

“町と町をつなぐ”をコンセプトに、富士川周辺の富士川町・身延町・早川町・市川三郷町の4地域を川下りという手段で結びつけ、各地域の工芸品やオリジナル記念品を一つのブランドでまとめ、観光客増加を狙います。

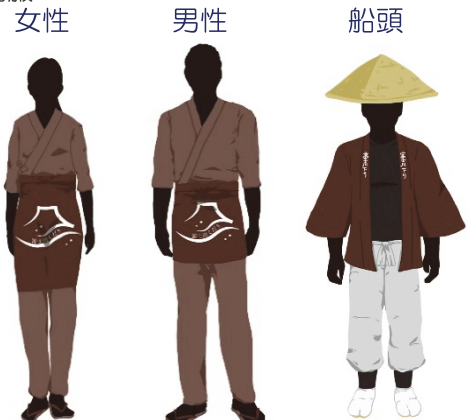
■流れ



■ロゴマーク



■制服



新しい電子楽器のデザイン

デザインシステム演習
3年前期

システムデザイン演習（3年前期）の課題として、「新しい楽器のデザイン」を制作しました。

「楽器を購入する若者があまり増えないのは、何故か」「楽器を演奏する楽しみを阻害している要因は何か」「ユーザーが本当に求めているのは何か」などについてディスカッションや調査をした上で、デザインコンセ

プトを固め制作に入りました。

本課題は、国内楽器メーカーの協力を得ながら授業を進めました。

GLASURU グラスル

赤保谷 匡哉

GLASURU（グラスル）という新しい電子楽器の名前は、演奏方法が8個配置されたグラスを指で擦ることにより音が出るというものなので、そのグラスと擦る（こする）のするを組み合わせでできたことに由来します。また、4,5人でのグループワークにより新しい楽器に対する客観的なニーズをマップ化し、そこから得た「新しい音を出したい」という情報から「新しい音が出る電子楽器」というのをコンセプトにしました。

グラスの淵を指で擦ると中の液体が振動して音が鳴るという現象に着目し、それを電子楽器で再現できるのではないかと考えました。

8個のグラスはドレミファソラシドの8つ音階を出力します。また、中の液体を一つ一つ変えることができるのでカラフルで楽しく演奏できます。



Mught ミュート

澤田 亮三

音と光は、主役を引き立て、雰囲気演出し、ところを動かします。

Mught は、毎日の暮らしのなかに灯とともに音楽が溶け込む、そんな電子楽器のあり方を思い描いて提案する新しいスタイルの電子楽器です。

まず、五線譜をイメージした壁掛け式のステックに音符を並べて、メロディーを作ります。そして、Mught の前を通り過ぎる人のスピードを、内蔵のセンサーが感知して音が流れます。家の中の人の流れが音として流れることで、無言のコミュニケーションが生まれるのです。

Mught :[Music × Light] と [ミュート (弱音器)] というメッセージが込められた愛称

Light & Music
音を灯し、光を奏でる。



Mute

ミュート



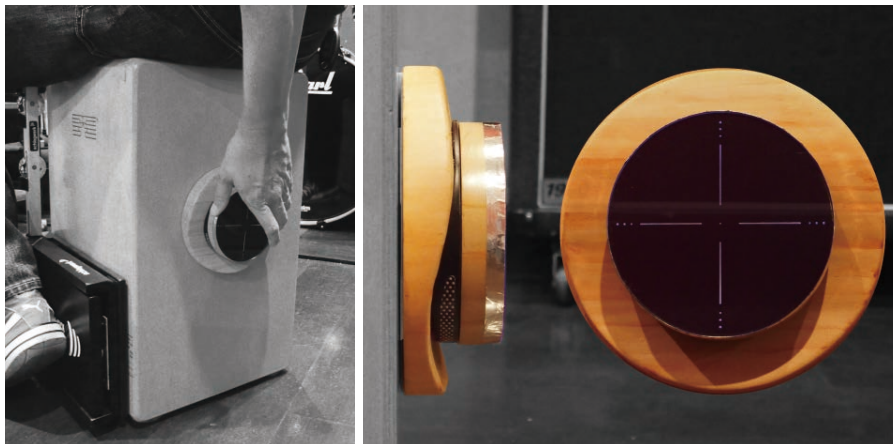
cajon+ カホンプラス

白岩 実桜

カホンは電源の要らないシンプルな箱型のパーカッションで、アコースティック楽器とのセッションで多く用いられています。

ドラムセットとは違いセッティングをする手間がなく、手軽に演奏することができます。このアコースティックの良さを活かしつつ、新しい機能を“プラス”することによってカホンの演奏シーンを広げ、カホン経験者が今までにないセッションを楽しめるようにしました。

「直感的操作」をコンセプトに、ダイヤルによるボリューム調整機能や、音色を変換するシンセサイザー機能をタッチパネルによって操作可能にしました。

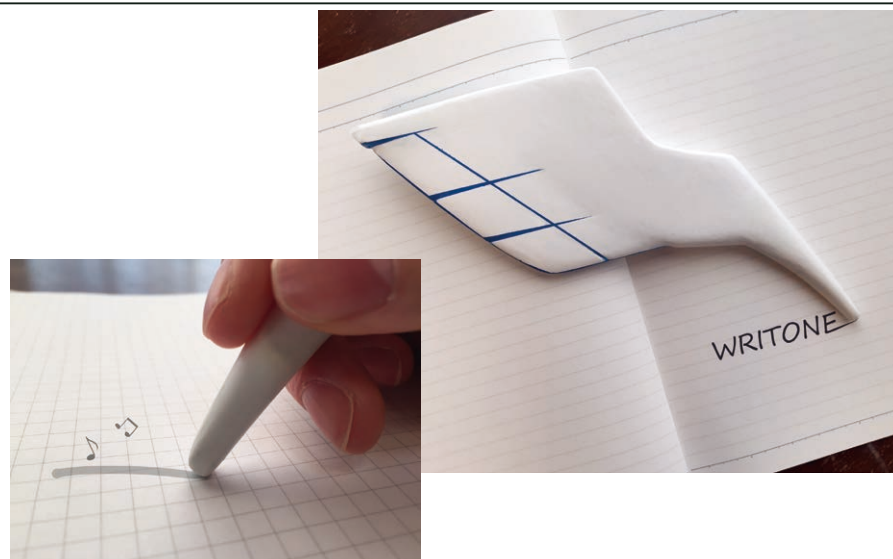


writone ライトーン

高浜 想太

音楽は好きだけど楽器は難しい・・・そんな想いからこのライトーンは誕生しました。

ライトーンは使用者のきもちを読み取り、一つの楽曲に仕上げます。線を引くときの速さ・筆圧・滑らかさなどの要素から喜怒哀楽を読み、ライトーンに登録されているジャンル・メロディパターン・ドラムパターンが自動で生まれ、内蔵スピーカーから流れます。筆跡にはその人にしかない癖が表われるため、人によって様々な音色が奏でられます。”書く楽器”という特徴から羽根ペンをモチーフに造形し、目を引くユニークな形に落とし込みました。



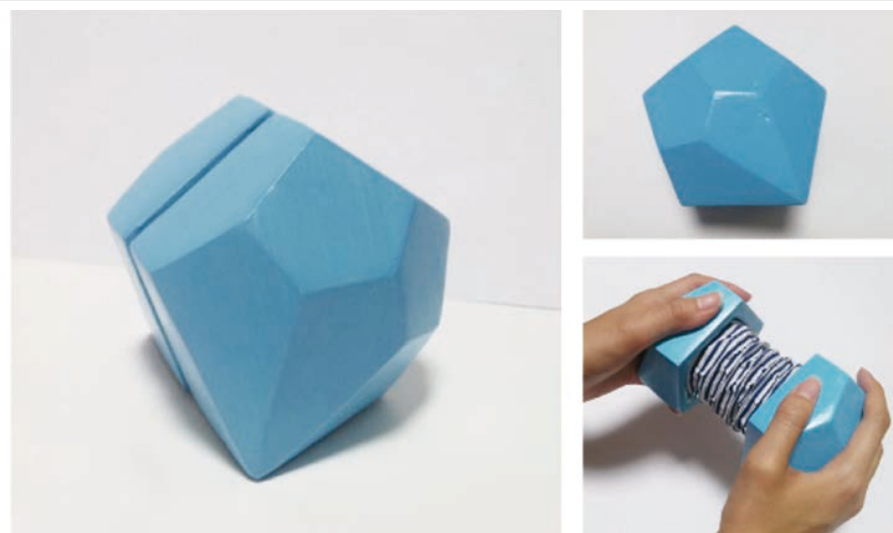
はじめてのアコーディオン

深水 桃子

コンセプトは、「はじめてのアコーディオン」です。

アコーディオンをはじめとする蛇腹楽器は価格の高いものばかり。始めてみたいけれど敷居が高いと感じている人に向けた楽器の提案です。蛇腹楽器の最大の特徴である「ふいご」の感触を思う存分楽しむことのできる電子楽器を制作しました。

演奏方法は簡単、本体を両手で掴み、表面にあるセンサーにより、音階を出します。



テープディスペンサーのデザイン

システム計画演習
2年後期

システム計画演習（2年後期）の課題として、「テープディスペンサー」を制作しました。

市販のテープディスペンサーを分解し、実機をつぶさに観察することによって材料、機構を体験、実機の採寸により図面の表現方法を体得しました。

その後、新しいユーザーターゲットやコン

セプトイメージを設定し、自分自身でオリジナリティのある造形を考えました。

制作では、実習工場のレーザー加工機や電動工具を用いて、サンモジュール（合成樹脂木材）やプラバンや木材を加工して、最後は塗装で仕上げました。

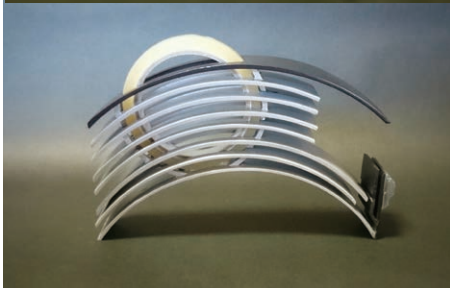
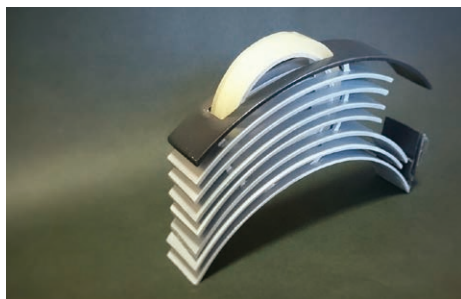
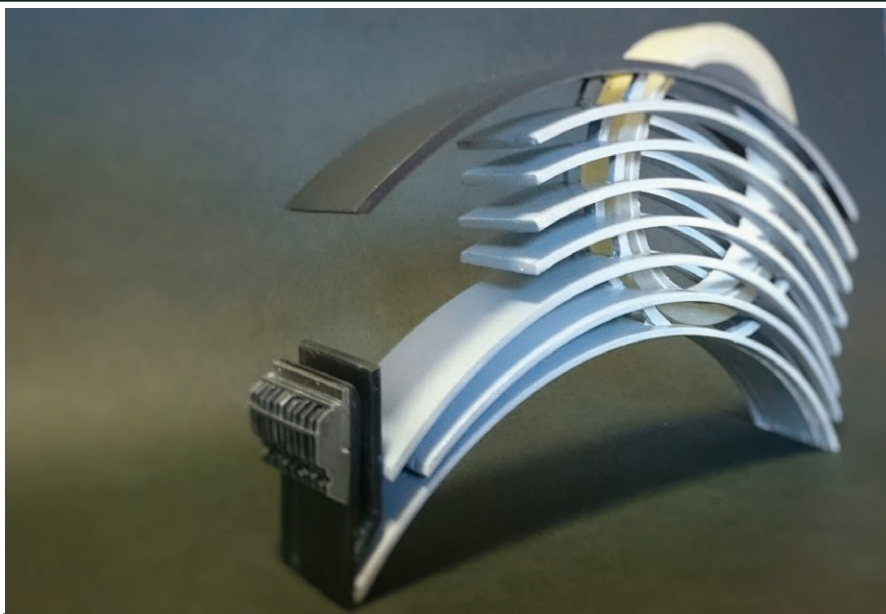
KŪKAN - 机上領域 -

吹金原 滉耶

テープディスペンサーは日常的に使わない文房具という印象があり、貴重な“机上空間の有効化”をコンセプトとしました。

ターゲットは30代以上の男性と設定しました。

本体は半円のパーツを何層にも重ねることで、机上の見えなかった空間を視覚化します。そしてこれらパーツたちをさまざまな角度からみることで、毎回違った表情を楽しむことができます。そんなKŪKANが机上にあっても良いのではないのでしょうか。



デスク・インテリア

夢田 紘平

透明度の高いアクリルを用いたデザインはデスクのアクセントになり、四角形をモチーフとしたボディはデスクやPCのサイドに置きやすくなります。

また、デスクのインテリアとして二枚のアクリルに写真を挟んでフォトスタンドにしたり、メモパッドを貼れるようにデザインしました。

ターゲットは、OLや学生などのデスクワークをする人です。セットされたテープは宙に浮いてるかのように見え、種類や残量が一目で確認出来ます。カラーは個性的なRedと会社などオフィスにもふさわしいBlackとしました。



2WAY テープディスペンサー

松本 恭佳

テープディスペンサーには、主に据え置き式と持ち運び式があります。

その2つを1つにまとめた2WAY式が今回、私が提案したテープディスペンサーです。一見、据え置き型に見えるテープディスペンサーがテープのところに位置する円形になっている部分をスライドさせると、持ち運び用のテープディスペンサーになります。



FIELD 現場で生きるディスペンサー

安田 美里

「現場で使用」というコンセプトで、身につけるディスペンサーを提案しました。

ターゲットは、展示会場のスタッフや学祭準備に追われる学生など、立ちながら・歩きながらテープを使用する人達です。腰元につけて使うので両手が空き、作業の邪魔をせずに済む。突起に指を引っかけて開けるので、いちいち手元を確認することなくスムーズにテープをカットすることができます。

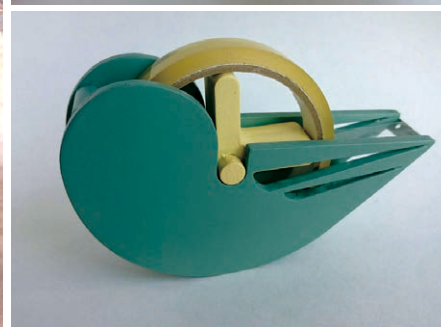
外観デザインはアウトドアな雰囲気を出すためゴツゴツとしたデザインにし、輪郭は点対称な形にしました。テープ交換時は、正面のフタをスライドして取り替えます。



Angle アングル

松山 宏介

コンセプトは「動きのあるテープカッター」です。卓上で使用する際の可愛さを考慮し鳥をイメージした形状に仕上げました。丸みを帯びた形状で揺りかごのような動きをするのが特徴であり、卓上インテリアとして飾る面白みがあります。一風変わった文房具や雑貨を好む層をターゲットとしました。名前「Angle」はテープを切る際に本体を抑え角度をつけて切るという意味を込めています。場所を選ばない配色で、本体側面に加えた模様がアクセントとなり、カッターの刃を目立たせない役割も果たしています。



バスシェルタのデザイン

シビックデザイン演習
2年後期

シビックデザイン演習（2年後期）の課題として、「バスシェルタ」をデザインしました。

バスシェルタが設置される位置を各自が設定して、その場所の特性（見られ方、使われ方、置かれ方）を整理します。環境に調和する方針を設定して、バスシェルタの形、色、テクスチャーを提案します。

提案では、背景写真にバスシェルタを合成するフォトモンタージュを用いました。その環境へ調和を確認しながら、繰り返しデザイン案を検討しました。

LASS SHELTER

佐藤 祥

バスシェルターをデザインするうえで、景観デザインにおける調和の原理の「共通要素の原理」を用いた。これは景観と何らかの共通の性質を持たせることで調和させることです。

設置場所の山梨県甲府市 甲府市役所は2013年に改装されたが、現在市役所前に設置されているバスシェルターは古いもので周りの景観に調和していない。そこで私は新しい市役所のデザインとの共通性を持ったバスシェルターをデザインしました。市役所との共通性として直線的な形やガラス張りの面、グレーとホワイトを基調としたカラーなどを取り入れました。



イチョウ並木との調和

富永 茉衣

場所は高尾駅周辺の甲州街道沿いで利用者に使いやすく、景観を損なわないバス停を提案しました。落ち着いた色味、看板には行書体を用い歴史ある高尾にふさわしいバス停としました。

ほとんどの利用が高齢者であった為、椅子の高さや時刻表を低めました。

かなり車通りが激しい場所であることを考慮し、車道と歩道に仕切りを設けました。仕切りはポール状のものを縦横にすることで圧迫感を与えず、バスを待つ間も地域のチラシを見たり、美しいイチョウ並木を望むことができます。



コンセプトは“街と街をつなぐ場所”

バスは街のさまざまな場所をつなぎ感じるキョリを短くするものだと考えました。また、大学キャンパスを1つの街とし、街と街をつなぐものだとも考えました。

ならば、バスを待つこの場所はキャンパスでもあり、ほかの街でもあるのではないだろうか。

これらのコンセプトを軸に八王子キャンパスの特徴や工学部の存在を踏まえた形にしました。そして、ベンチは一定の間隔をあけて設置し、全員が座れるように配慮しました。



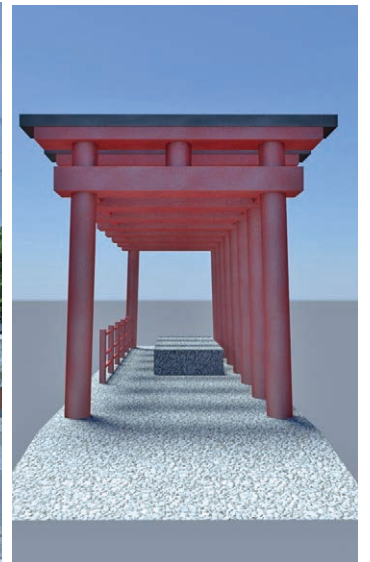
鳥居停

花輪 亮平

コンセプトは、一步降りた先は非日常空間。神社という神秘的で非日常空間をバスから降りた瞬間から体感してもらうことを目的としたバス停です。

鳥居を並べて上から光が差し込む部分とそうでない部分ができることで、どこか不思議な場所に来た的一瞬间で感じることが出来ます。また、道路側は見えやすいようにしたり閉塞感が生まれないように数も多すぎず少なすぎずに調節しました。

設置場所は高さ 20 メートルを超える巨大鳥居がある白疑島神社で、主役である巨大鳥居を引き立たせるように景観にも気を配りました。



ランドマークタワーのバスシェルター

松本 恭佳

バスを待つのに並んでいる人たちが、どの位置からでも時刻表が見えるバスシェルターを提案しました。

設置場所はみなとみらいです。みなとみらいの特徴としては、海に面しているため、海風が常に吹いている。直線的な建物が多く立ち並ぶ。

このことから、風除け防止のガラスを配置し、街並みとの調和を考え直線的なバスシェルターにしました。



マウスのデザイン

プロダクトデザイン演習
2年前期

プロダクトデザイン演習（2年前期）はプロダクトコースの初めての演習授業です。デザイン提案に必要な技術として、①モノを媒介に生活の場面を描き表現する技術、②コンセプトを構築するための課題発見と提案を行う技術、③コンセプトを適切な形として表現する技術を修得します。演習の課題として、「マウス」を制作しま

した。使用シーンを分析して、アイデアスケッチ、スタイロフォームを用いたデザイン検討を行い、最終成果はサンモジュールに着色した模型を制作しました。

T・P (Touch Pad)

近藤 翔太

この商品のコンセプトは、「全ての機能を1つに」、「いつでもどこでも」。

カーソル移動もタッチパッドで簡単に操作できます。スペースの確保も容易で屋外や狭い作業スペースにも対応したデザインです。

持ちやすい形状で使っていてもストレスを感じない。サイズもコンパクトでカバンに入れて持ち運べます。

シンプルな形状にすることでスマートな印象を与えるデザイン。外出先で作業する人、ビジネスマンに向けたデザインの商品となっています。



Fire

佐藤 祥

このマウスのコンセプトは『握りやすく』です。マウスのデザインをするための調査で私は、もっと手に馴染む握りやすいものがあればと考えました。ターゲットはそんな私と同じ様なことを思う老若男女です。

最初イメージスケッチをしたときは「握りやすい形」というものがどのような形なのか想像が付きませんでした。試作模型を作るモックアップに入り、握りの良い形を求めて試行錯誤を重ねていくうちに自然と曲線や曲面で構成された有機的な造形となり、それはまるで火の玉のように見えたのです。



和色 ~WAIRO~

吹金原 滉耶

“日本の色（こころ）を手の中に”をコンセプトとし、男性 10～30 代をターゲットにしました。

名前の通り本体の色は日本の伝統色を中心に考えました。これらの色が最も美しく感じるように配色し、本体細部の形状も色の個性が最も出るようデザインしました。

そして、歴史の中で生み出された日本の美や心を追求するとともに、だれもが最も持ちやすい形を考案しました。



First Creator

森山 勝吾

そっと包み込み、そっと受け止められる。使う側と使われる側の理想のカタチを提案。まるでカーデザインを思わせるシャープなボディが手に吸い付くようなデザイン。

デザイナーや、デザイン系を学ぶ学生を意識してデザインしたこのマウスは、コマンドキーなどをサイドのボタンに登録することが出来ます。これにより、PC 作業の簡略化、効率化を望むことが出来ます。また、通常のマウスより少々大きいので、手のひら全体をマウスに預けることが出来るため、疲れにくくなっています。



BAMBOO MOUSE

小島 武

和室で PC を使用する人をターゲットとしました。

コンセプトは、日本特有の和室に馴染むマウスです。切り出した竹をイメージしています。カーソルのセンサーを前方に配置し、穴の溝にあるセンサーでスクロールします。



Takushoku University
Engineering
Design
2015



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.id.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
収録内容の図版・写真ならびに文章の
無断掲載・借用・引用を禁じます。