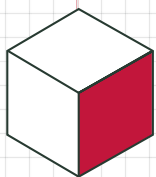
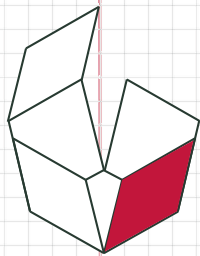
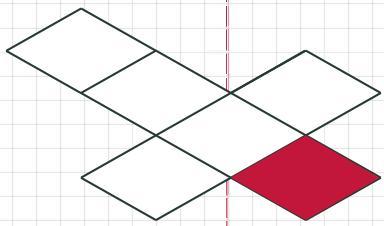


PRODUCT DESIGN 2016



拓殖大学 工学部 デザイン学科
プロダクトコース授業 成果

拓殖大学の工学部・デザイン学科は1987年発足し、当初は「工業デザイン学科」として、プロダクトデザインを中心にスタートし、次年度で30周年を迎えようとしています。その間にインテリアや環境、グラフィック、人間工学とデザインの領域が広がり、この10年ではデジタル化の波に乗り、コンピュータグラフィックス(CG)やWebデザイン、人間中心設計(HCD)など発足当初の様相とは大きく変化してきました。そういった影響もあり、2010年度からは学科名称を「デザイン学科」に改め、さらに情報工学科とのコラボコースを設置しながらより広い視野が図れる学科として発展してきました。その中でプロダクトデザインの領域についてもモノのデザインからコト、サービス、そしてソリューションデザインと、単なるモノの美しさの追求から、それらを扱うユーザーの行動や心理面からの課題解決に取り組める人材育成にシフトしてきました。さらに最近では大学周辺の地域開発にはじまり、過疎化する地方創生の課題にまで取り組むテーマにも挑戦し始めています。

今回のこの冊子では2年生から4年生までのプロダクトデザインコースで学んだ学生の課題の一部を掲載しましたが、ご覧いただくにご理解いただけるように、模型制作の基本であるものづくりから地域創生に至るまで幅広い作品やコンペに応募したテーマ作品を掲載いたしました。

4,5頁では、プロダクトデザイン研究室の5名の卒業制作。ステーションナリーからLED照明器具、知育玩具、カーデザインと幅広くテーマを選び作品を作り上げました。6~9頁では、シビックデザイン研究室の9名の卒業制作。地元八王子地区のまちづくりや瀬戸内海の離島振興、交通安全対策の提案など幅広いテーマに挑戦した研究です。

10~15頁は3年生の演習授業での課題で、特にテーマを設定せずに、学内外のいろいろな組織とのコラボやコンペに自主的に応募する取り組みとしました。最初は心配をしていたのですが、グループで挑戦する学生、個人でコツコツコンペに応募する学生など、個性を発揮していろいろな経験を積んだように思います。

16~19頁には2年生でのプロダクトデザイン入門編にあたる「テープカッターのデザイン」と「LEDによる照明器具のデザイン」作品の一部を掲げてあります。

以上、小物の作品から環境、地域活性化に至るまで幅広いテーマに学生自身が自主的に挑戦した作品や企画提案の事例を掲載させていただきました。もっともデザインの基礎知識がほとんど身につけていない状態からスタートし、アイデアの乏しさや表現技術の稚拙なことに自分で気づきながら、悩んでは困難に挑戦してきた結果の作品だろうと思います。ぜひご覧いただいた上、忌憚ないご意見、ご指導をいただければ幸いです。

2017年2月

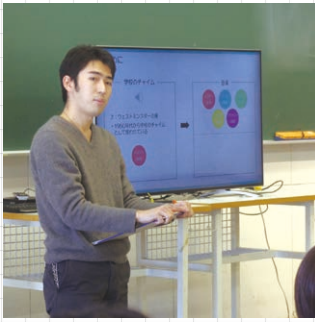
拓殖大学 工学部 デザイン学科

特任教授 竹末 俊昭

准教授 永見 豊

嘱託助手 長谷川 俊之

表紙デザイン 根本 怜希



卒業研究発表会 & 卒業展

卒業研究

プロダクトデザイン研究室

指導教員 竹末俊昭
4 年前期・後期

【プロダクトデザイン研究室紹介】

プロダクトデザイン研究室のテーマ選定は4月の配属時に自分自身で自由に選べる体制を取っています。したがってモノからコト、システムに至るまで幅広く対応できます。しかし、3年生までの課題とは異なり、自分で調査をして企画し、模型作りまで一人で進めなければならないため、失敗ややり直しの時間までスケジュールに組み込ま

なければならず、苦勞をしたようです。

結果的には木材を活用したステーションリーや玩具、LED 照明器具の作品が多くなりました。一人だけマレーシアの男子留学生がスポーツカーにこだわり、3D プリンターで模型を試行錯誤しながら S : 1/10 のクレイモデルを完成させました。

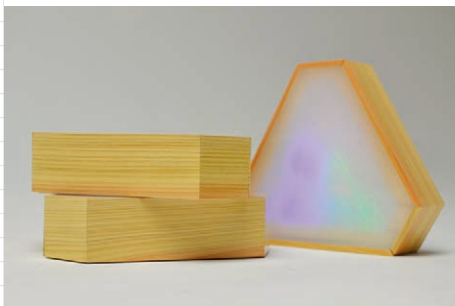
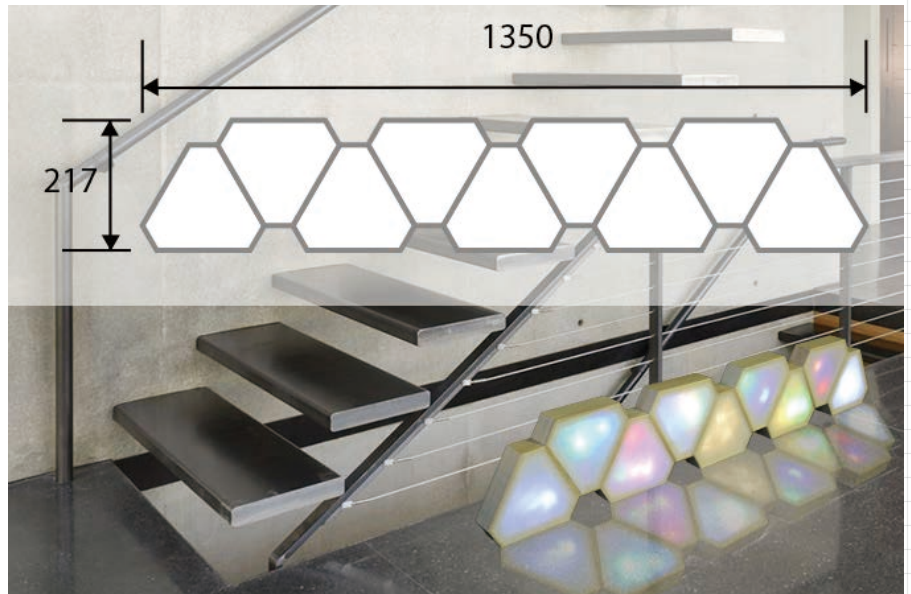
モジュラーランプの制作

NURUL IZAZI BINTI MOHD ALI ALIAS

今回制作したモジュラーランプは名前の通りモジュールの概念を有しており、モジュール単体でも使用できるが、空間の雰囲気によって好みの組み合わせが可能となっています。

基本形体は C 面を取った三角柱のような形状です。それぞれの面にマグネットを内蔵したことで、モジュール同士の自在なドッキングを可能としました。当初はマグネットを表面に露出させ、ドッキング時に通電させるアイデアもありましたが、造形の美しさを優先して手動スイッチとしました。

材料は檜と乳白色アクリルで構成し、檜の自然な風合いを引き立てるためニスで仕上げました。ランプは 8 個の LED と単 3 乾電池を使用しています。



タフネスとパフォーマンスを融合させたスーパーカーのデザイン FAREEZ AZFA BIN AHMAD TERMIZI

近い将来、スーパーカーは標準的な車になりつつあると言われています。筆者が達成しようとしているのは、タフネスとパフォーマンスの車の利点を融合させることです。タフネスの車はほとんどの車より視界と安定性が良いが重量は重い。そして、パフォーマンスの車は、高速、空力、制御が容易です。

そこで筆者は、スポーツカーの寸法と座席の標高を参考にタフネスとパフォーマンスのデザインの両方を視覚化するスポーティなスーパーカーをデザインしました。



木の“ぬくもり”を生かしたステーションナリーの制作

中村 絢音

木材のもつ色は樹種によって様々です。1種類の木材のみで作られた製品は市場でも多くみられますが、複数の木材を使ったものは多くはありません。

そこで、木材の色の違いを生かすことを目的として、複数の木材を組み合わせた木製文具を制作しました。制作した作品は、デスク上、ボード面で使用するものを中心とした8種類です。

各作品には2～3種ずつ木材を組み合わせて使用しました。また、表面は着色やニス等の塗装は行わず、磨いてオイルで仕上げることで木材本来の色彩や質感を引き出しました。



親子で一緒に組み替える知育玩具の制作～玩具の組み替え体験を通じて創造性を育む～

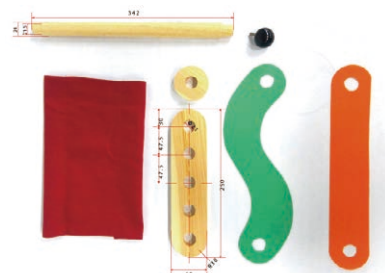
吉田 圭汰

本提案は2～4才児を対象としており、親子での使用を想定しています。

玩具本体は複数の部品から構成され、これを用いることにより試行錯誤しながらものづくりを学ぶことができます。

基本的には板パーツを棒パーツと留め具で挟み込む形で組み上げていきます。また剛性を保つためのトラスパーツ (PP 素材) や面を張るための布パーツなどで色々なアイデアを展開することが可能となります。

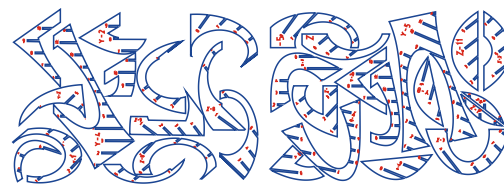
また説明書とは別途絵本を付属します。これは読み進めつつ玩具の遊び方を学べる内容とし、これによりスムーズな学習導入が図れます。



木組みシェード照明の開発

浅沼 祐哉

本作は、『表面』がありません。表面にあたる部分はレーザーで切り出された合板の断面が非連続的に連なります。鑑賞者はそれらの部品と部品の間をイメージで補完し、ひとつの像 (フォルム) として認識するのです。この架空のフォルムはそれを支持する建築的な構造によって成り立っています。また、本作は全て A3 の合板 2 枚でできているためキット化を視野にいられています。自分で制作させることで自分の作品となり、自分の作品を飾ることは既製品では味わえない思い入れが生じます。完成したパズルをシェード照明として飾ることができます。



卒業研究

シビックデザイン研究室

指導教員 永見 豊
4 年前期・後期

【シビックデザイン研究室の紹介】

本研究室では、主に①地域活性化、②公共施設・空間・サービス、③道路空間の錯視を用いた安全対策の3つのテーマに取り組んでいます。本年度は、地域活性化に興味をもつ学生が多く、瀬戸内海に浮かぶ小さな島、三角島の活性化に

3名がチャレンジしました。また地元八王子清川町の高齢化にたいしてまちづくりでの解決を3名が取り組みました。

また、阪神高速道路と連携して研究を進めた道路空間の安全対策では、提案した道路標示が実際に採用されるに至りました。

みかど島ぴっかりこキャンプ

志賀 華

三角島は広島県呉市にある人口わずか30人の孤立した離島です。三角島へはフェリーを利用しなければ渡ることができず、観光客はほとんど訪れていません。そのような中、三角島を活性化させようと現地に拠点を置くナオライ(株)が中心となり、地元や都内の学生の活動・交流が活発になっています。

本学商学部の潜道ゼミでもナオライ(株)の三角島インターシップに参加し、三角島の活性化をテーマとした宿泊施設の企画提案を進めています。本研究では、潜道ゼミと連携して、デザイン面で企画の具現化を行いました。運営のイメージを伝えるためキャンプ場受付事務所、グランピング用ロッジの木製模型、電車内中吊り広告、WEBサイト、モデルプラン紹介用パンフレットの広告媒体を制作しました。受付事務所はナオライ(株)を改装すると想定し、来島者と住民が気軽にコミュニケーションがとれる開放的な空間にしました。内部は倉庫、応接間、談話スペースとなっています。ロッジは複数設置するうちのひとつで、この模型は島の西側の砂浜の上に建てるイメージで設計しました。



広島県三角島の色彩ガイドラインの提案

深水 桃子

本研究では、地域振興のプロジェクトの一環としてブランド価値を高めるために三角島独自の色彩ガイドラインを提案しました。色彩ガイドラインを検討するにあたり4つのテーマを決め、それぞれイメージカラーを選択しました。

「高級感のある」は空気の澄んだ三角島の海岸を、「親しみの持てる」は三角島特産のレモンと住民の方々を、「島独特の」はレモンの木と三角島から見える景色を、「非日常的な」は三角島の景色の彩度を上げてイメージしました。三角島の住民の方と意見交換を行い、頂いた意見を元に4つのテーマの色彩ガイドラインを三角島の特徴ごとに区画分けし冊子にまとめ、フォトモンタージュを作り実際に使ったらどのようなようになるのかを確認しました。

色彩により、観光客に与える印象を変えつつ、様々な三角島らしさを出すことができたのではないかと考えます。



<p>親しみの持てる</p> <p>使用色：d10,ltg8,p8,dp8,dp6</p>	<p>高級感のある</p> <p>使用色：ltg6,ckg6,Gy8,5,ltg16,ckg18</p>
<p>非日常的な</p> <p>使用色：b14,b18,v11,v8,v5</p>	<p>島独特の</p> <p>使用色：b14,b18,v11,v8,v5</p>



港での使用例 (テーマ：非日常的な)



居住地での使用例 (テーマ：親しみの持てる)



広島県三角島の地域振興を目的とした地域 SNS の提案

相田 要

総人口 25 人、平均年齢 75 歳である広島県呉市にある三角島は、島にゆかりのある三宅紘一郎氏が呼びかけ、いままでに 300 人以上の人が島を訪れ地域活性化のため活動を行っているが、訪問者同士が交流する機会は持たれていません。

そこで、本研究ではインターネット上で地域活性化に関するアイデアの交換や交流をすることでユーザーと住民が繋がり、アイデアの実現の手助けを行なう地域 SNS を提案しました。

また住民の安否確認機能をつけ、利用者同士が交流するだけでなくライフラインとして活用してもらえるような工夫を行いました。



ログイン状況

2016.12.13.10:10:53	ログイン	健康
2016.12.14.10:50:00	ログイン	健康
2016.12.14.20:03:11	2 回目ログイン	
2016.12.15.10:45:02	ログイン	不健康

誰が痛い。

ログインしていない。体調に心配
島民連絡ボタン

タコ仙人

田中 太郎さん

広島県	男
1944 年 5 月 6 日 (72 歳)	
島 住民	

観光客誘致

商業振興

三角島びっかりこキャンプ

三角島にキャンプ場をつくります！

志賀華さん 総務をひらく

メンバー 6 人

最近の書き込み

新しいロゴができました

2016 年 12 月 19 日

高市康久氏 三角島

みかど島

びっかりこキャンプ

志賀華さん 12月19日 10:30

新しいロゴが完成しました！

キャンプ場に欲しい施設も引き続き募集中です！

相田さん 12月19日 10:30

新しいロゴいいですね！

欲しい施設ですが、キャンプファイヤーをする場所が欲しいです。

田中太郎さん 12月19日 11:51

新しいロゴ、私も気に入りました。

キャンプファイヤーをするなら浜辺がいいと思います。

志賀華さん 12月19日 15:36

相田さん、田中さん、ありがとうございます！

キャンプファイヤーいいですね、検討しています。

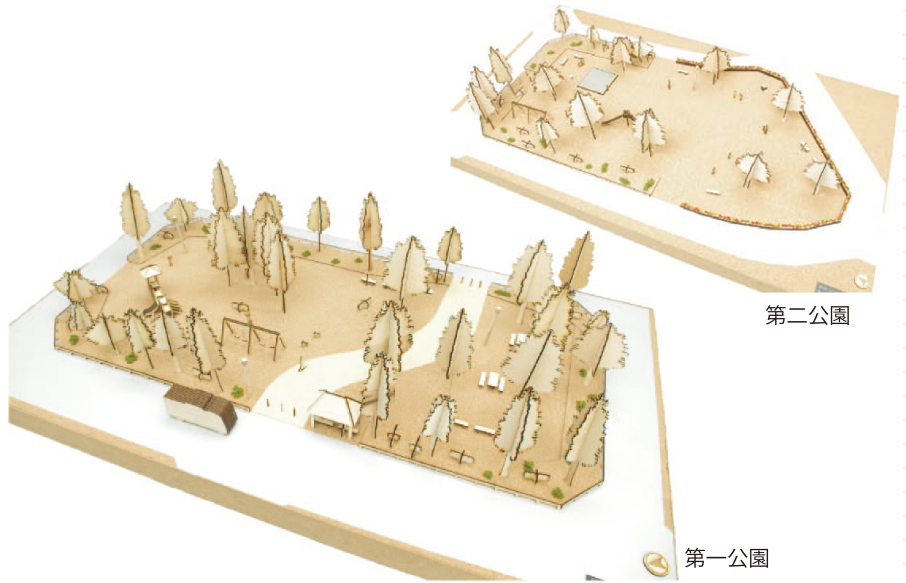
八王子市清川町街区公園のリニューアル計画

佐藤 開紀

八王子市清川町は約45年前に宅地整備された住宅街で、当時は子育て世代が中心であったが、現在は高齢者が増え、幅広い世代の住む街となっています。そこで現在の幅広い世代に合うように第一公園と第二公園のリニューアルを計画しました。

第一公園は子どもから高齢者までを対象とした「遊びと休憩の空間づくり」というコンセプトにし、休憩の空間と遊びの空間をつくり、舗装路で空間を明確に分けました。

第二公園は対象を子ども中心とし、「ボール遊びや祭りが行える公園」というコンセプトに決定しました。お祭りの開催場にもなるように大きい広場を確保し、背の高い花壇で囲うことで日頃からボール遊びができる公園にしました。



八王子市清川町の活性化を促す生活支援拠点計画

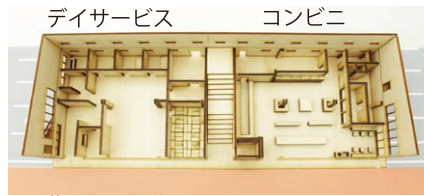
鈴木 俊

少子高齢化に伴う人口構成の変化により需要がなくなりつつある八王子市清川町の商店施設を、町の活性化を促す生活支援の拠点施設として新たに計画しました。清川町の現地調査や住民の方々からの調査を基に清川町のニーズに合わせた拠点施設を提案しました。

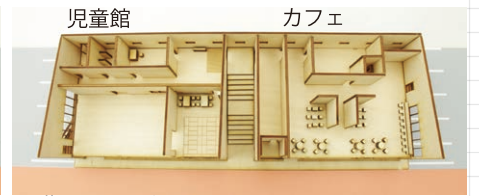
多様な商品・サービスを揃えるコンビニエンスストアをはじめ、シニア世代が集まれるデイサービスや住民との交流の場となるカフェ、子供たちが集まれる児童館の4施設を備えました。また、町の拠点施設として機能させるため、「親しみ」「開放感のある空間」「ランドマーク」の3つをコンセプトに建物をデザインしました。



親しみがありランドマークとなる外観



1階のレイアウト



2階のレイアウト

八王子市浅川河川広場の整備計画

佐藤 理貴

本研究では、八王子市清川町にある浅川河川広場を有効活用できる様、調査や住民へのヒヤリングを行いながら整備案をハード面、ソフト面から計画した。ハード面として、河川敷内にゾーニングを施し、バーベキュー広場、多目的広場、駐車場、管理事務所を設けました。

3DMAXにてレイアウト案を三案作成し、景観面、安全性、利便性という観点で評価・比較を行い、最も高評価な案をブラッシュアップしました。ソフト面として、管理者、営業時間の管理についての概要の設定を行った。最後に清川町にて本研究のプレゼンテーションを行い、土地の利用方法が良いとの評価が得られました。

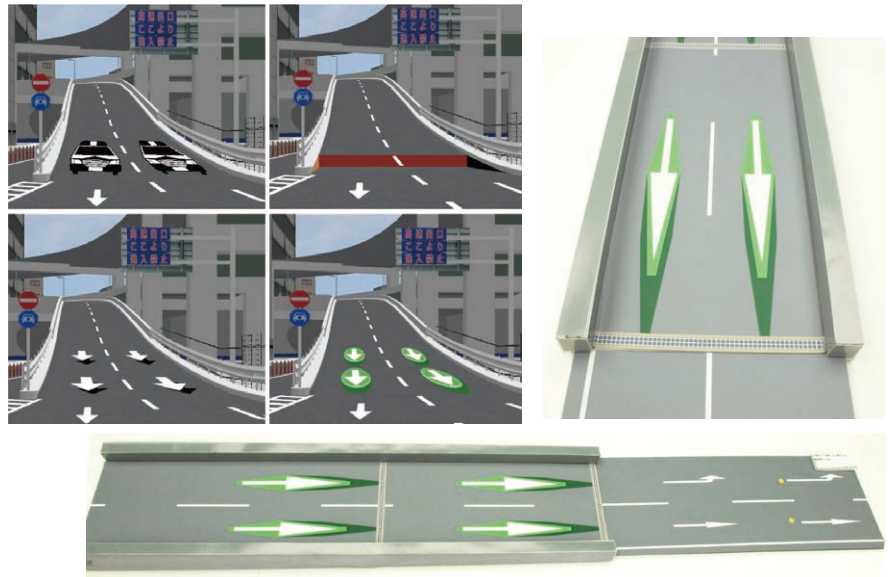


アナモルフォーシスを用いた逆走対策路面立体標示

竹澤 拓也

本研究では、透視図法によって三次元空間を平面状に再現するアナモルフォーシスの手法を用いて、路面矢印表示の立体表現をデザインしました。

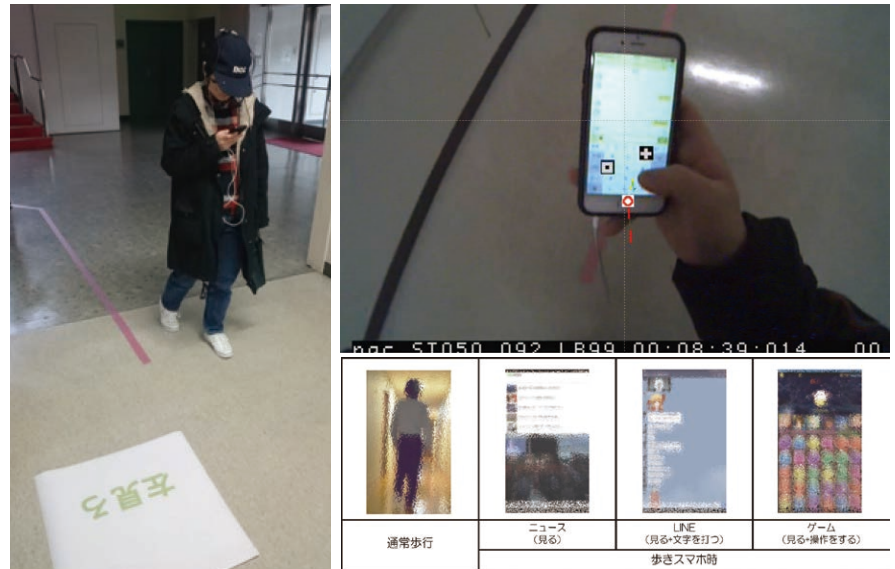
はじめに、フォトモンタージュを用いて逆走方向から気づきやすいデザインを探りました。次に、逆走時および正常走行時の見え方を簡易CG動画で制作して確認しました。最終デザイン4案に対して、CGによるドライブシュミレータを用いた印象評価実験を実施して、緑色の円柱矢印案が最も優れる案として選定しました。その後、現場施工が容易性を考慮して、直線構成となる緑色の六角柱デザインを制作しました。



「歩きスマホ」時の注視行動に関する基礎的研究

岩崎 隼人

歩きスマホによる事故が増加しています。本研究では、歩きスマホをする人の注視行動に着目し、歩きスマホが歩行に与える影響を調べました。歩きスマホの使用率の高い駅構内を想定し、アイマークレコーダーを着けた被験者が廊下に貼った赤いガイドラインの左側を歩く際の行動変化や注視の度合いを計測しました。通常歩行時と3つのアプリ使用時で比較し、歩行速度、気づきの時間、注視時間など様々な点から歩きスマホの特性を明らかにしました。

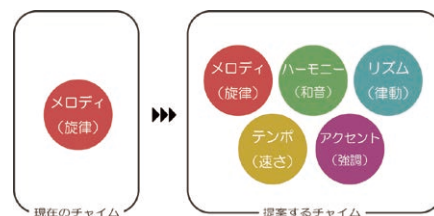


大学におけるチャイムシステムの提案

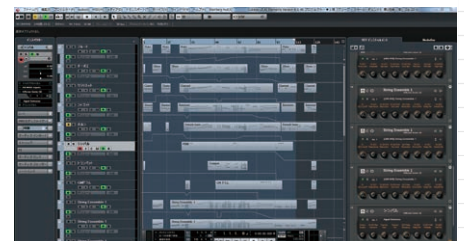
高浜 想太

現在のチャイムのメロディは1950年代に登場して以来ほとんど変化がありません。これに音楽的要素としてハーモニー、リズム、テンポ、アクセントを加え、気分転換や前持って行動を促すことを目的としたチャイムシステムを考案しました。

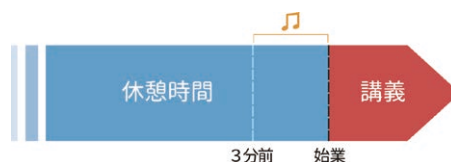
学生と教員をターゲットとし、それぞれ授業開始前の着席を促す始業チャイム、授業時間超過の防止を促す終業チャイムを制作しました。始業チャイムは放送する時間帯にあった音楽を選び、授業開始3分前からBGMとして放送し、気分転換と、途中テンポを早めることで聴く人の行動を早める効果をもたらします。終業チャイムは終業の事前に時報を鳴らし、授業の終わりのタイミングを前もって知らせるようにしました。



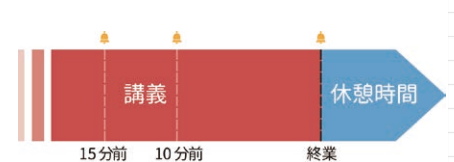
現状と提案チャイムの比較



cubase による編曲画面



始業チャイム



就業チャイム

3年生グループによる 外部発表1

プロジェクトデザイン演習
3年後期

【TEAM FUJI 参】

3年生5名によるグループ「TEAM FUJI 参」では、佐藤大地君をリーダーとして、3つの外部発表にて自転車ロードレースの提案を行いました。

学生観光まちづくりコンテストでは、山梨ステージのポスターセッションに出場し、「ジロ・デ・ヤマナシ」を発表しました。

コンソーシアム八王子学生発表会では、「学生が市長へ直接提案！最終選考会」に出場し、「HACHIOJI CRITERIUM REVIVE」を発表し、見事、特別賞を受賞しました。

富士川町まちづくりシンポジウムでは、「ジロ・デ・フジカワ」を発表し、地元紙山日新聞にて紹介されました。

HACHIOJI CRITERIUM REVIVE

◎佐藤 大地, 近藤 翔太, 佐藤 祥, 根本 怜希, 吹金原 滉耶



大学生観光まちづくりコンテスト 2016

発表の様子

「TEAMFUJI 参」は、山梨県にて行われた大学生観光まちづくりコンテスト 2016 で、次の八王子市主催第8回コンソーシアム八王子学生発表会、最後の富士川町まちづくりシンポジウムと計3回の発表を行いました。それぞれ町の課題を、自転車を使ったロードレースで解決していこうという内容です。我々の強みであるデザインを使用した発表内容で、レース日程やコースなどロードレースの大会内容他に大会シンボルマークやグッズアイデアを多用して、より鮮明な大会イメージを伝えられたと感じています。そのため、コンソーシアム八王子では特別賞を獲得することができました。



富士川町まちづくりシンポジウム



八王子市主催第8回コンソーシアム八王子学生発表会

作品説明

HACHIOJI CRITERIUM REVIVE (復活 ロードレース大会)

第8回コンソーシアム八王子学生発表会
市政提案部門 学生が八王子市長へ直接提案！最終選考会

特別賞受賞



概略

1964年、日本で初の夏季オリンピックが東京で開催された。八王子は自転車競技ロードレース・トラックレースの開催地となり、地域では街の美化活動や、新たな道路の設置など賑わいを見せていた。しかし、八王子がオリンピックの開催地だったということは、現在ロードレースファンを含めほとんど知られていない。ここには宇都宮にも劣らないポテンシャルがある。自転車競技への関心が高まっている今、これらを有効に活用すれば八王子の更なる発展へ貢献できるのではないだろうか。そこで私達が提案するのは、かつて開催された東京オリンピック自転車競技をモチーフにしたサイクルロードレースイベントを開催することである。八王子を宇都宮に続く新たな『サイクルロードレースの聖地』とし、このイベントをきっかけに全国のファンが八王子を訪れるようにしたい。



大会告知ポスター

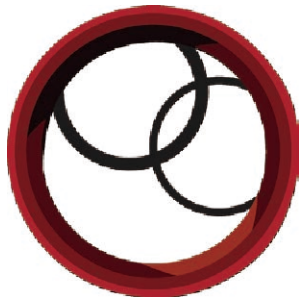


アーチデザイン



アーチデザイン

大会シンボルマーク



シンボルマークデザインコンセプト

車輪のホイール部分をモデルに、光沢感を与え栄光や輝きを表した。その光で八王子を再び照らしてほしいという願いをこめた。

**HACHIOJI
CRITERIUM.**
//REVIVE
**HACHIOJI
CRITERIUM.**
//REVIVE 2018

シンボライプデザインコンセプト

勢いを付け大会の雰囲気や疾走感を表した。また / は時間的意味を表す記号であり、2つの八王子を繋げてほしいという願いを込めた



大会イメージロードバイク

グッツアイデア案



チャンピオンジャージ



ゼッケン



スポーツタオル



大会公式飲料水



iphone ケース



開催記念ジャージ



スタッフ用ジャージ



記念切手



ステッカー



ポケットティッシュ広告



Tシャツ A White



大会公式ホームページ



レザーストラップ



クリアファイル



ポストカード



開催記念Tシャツ



大会専用名刺



カンパッチ

3年生グループによる 外部発表2

プロジェクトデザイン演習
3年後期

【Cultiplan Tokyo】

3年生6名によるグループ「Cultiplan Tokyo」では、冨田紘平君をリーダーとして、2つの外部発表を行いました。

学生観光まちづくりコンテストでは、大分ステージの本選に出場し、「大分に行けばわかる！㊟合宿免許」を発表しました。

富士川町まちづくりシンポジウムでは、「ゆずのまち富士川」を発表し、朝日新聞山梨版にて、以下のように紹介されました。
「ゆずのまち富士川」を広めるため、峡南自動車教習所に首都圏から合宿で免許を取りに来る学生にPRしてもらい、街を訪れるリピーターを確保するという提案もあり、志村学町長は「目からうろこでした」と話した。

大分に行けばわかる！㊟合宿免許

◎冨田 紘平, 木嶋 大輔, 関根 妃奈子, 竹内 健汰, 松本 恭佳, 安田 美里

私たちはJTBが主催する大学生観光まちづくりコンテストにて、若者を惹きつける観光まちづくりプランというテーマに基づき、合宿免許によって大分県に若者を呼び込む「大分に行けばわかる！㊟合宿免許」という地域活性化プランを提案し、現地でプレゼンしました。

私たちはフィールド調査のため、夏に2回ほど大分県を訪れました。若者が大分県を魅力に感じるものとは何なのかを見つけるべく、レンタカーに乗り大分県内のさまざまな地域を巡りました。また、地元の市役所や空港の職員の方々にご協力いただき、直接お話を伺いました。

フィールド調査中に実感した「大分県の道路は道幅が広く交通量が少ないため車で走りやすい」という実体験から、私たちは自動車運転に若者という要素を結び付け、合宿免許に着目しました。そこで提案したのがこの「大分に行けばわかる！㊟合宿免許」というプランです。合宿免許で訪れた東京の大学生に大分県の魅力をPRし、その大学生が東京に戻ってから友人や家族に伝えたり、またSNSなどを利用することにより大分県の魅力を拡散してもらおう、という内容となっています。PRの方法としては、大分県の魅力を発信するポスターでアピールしたり、合宿終了時のご褒美として大分県民イチオシの観光スポットを巡る、などがあります。

また、大分の広大な土地を利用した新たな教習所もデザイン、その宣伝用ポスターも製作しました。

このような提案をし、私たちはこのコンテストで本選に出場することができました。



大分空港でのヒヤリング



大分観光調査



教習所用ポスター



大分県の魅力「旅」ポスター



大分県の魅力「爽」ポスター



大分県の魅力「食」ポスター

私たちは富士川町まちづくりシンポジウムにて、山梨県の富士川町を活性化させるために富士川町の特産品であるゆずをシンボルとしたプロジェクトを提案しました。それが“ゆずのまち富士川 香る町プロジェクト”です。

このプロジェクトのターゲットは富士川町の峡南自動車へ合宿免許に訪れた首都圏の若者です。

視覚と嗅覚でターゲットにアピールします。特に嗅覚は記憶を司るということから、プロジェクトのコンセプトは“香りでよみがえる！富士川の記憶”です。そして、具体案はポスターと富士川町の特産品であるゆずの香りをういたアロマグッズの提案です。

道の駅富士川でのプレゼンテーションを経て、町民の方々にアロマグッズを実際に手にしてもらい感想を述べて頂いたり、町長さんや富士川町議会の方、現地でゆずを栽培されている方に興味を持って頂くことが出来ました。

調査結果と現状分析

合宿免許では首都圏から多くの大学生が訪れるしかし、富士川町に来たんだ！という実感が湧かない

富士川町の特産品はゆずであるが、食品が多い森林資源が豊富

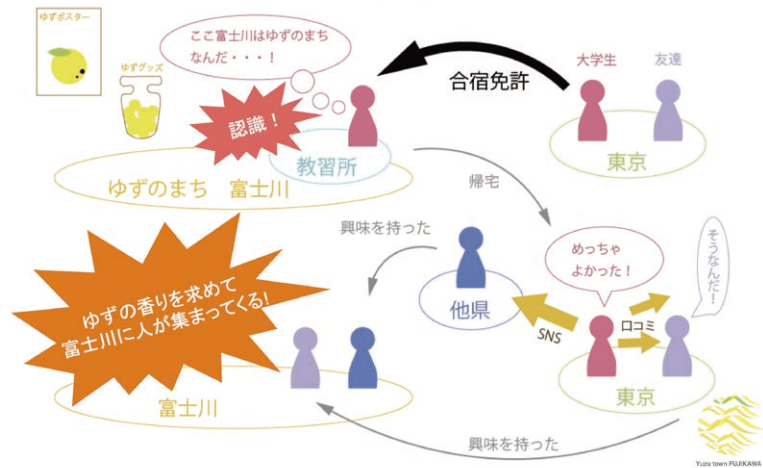
グッズの製作

富士川のゆずから抽出したアロマオイル

富士川の森林で採れた木材

・教習所で使用するフレグランスグッズ
・道の駅などのお土産売り場で販売するフレグランスグッズの2タイプの商品を用意

フローチャート



Yuzu town FUJIKAWA
プロジェクトのロゴ



ポスター



ゆずアロマボトル

ゆずの香りをういたアロマグッズ



木製アロマバンブル



木製アロマコンパクト

おまもり



発表の様子



集合写真

3年生グループによる 外部発表3 個人によるコンペ応募

プロジェクトデザイン演習
3年後期

【コンソーシアム八王子市政提案部門】

3年生の2グループがコンソーシアム八王子市政提案部門口頭発表を行いました。佐々木魁君がリーダーとなって発表した「八王子野菜でつなぐ地域活性化モグモグプロジェクト」は、優秀賞を受賞しました。

【アイデアコンペへの応募】

個人では、複数のコンペにチャレンジ

しました。第10回 産業技術大学院大学デザインコンテストでは、“つたえる”というテーマのもと、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ました。

第20回文具アイデアコンテストでは、「超」というテーマのもと、環境に配慮したアイデアを提案しました。

八王子野菜でつなぐ地域活性化モグモグプロジェクト

◎佐々木 魁, 大友 隆晴, 加藤 淳史, 渡辺 一成

私たちのプロジェクトは「八王子野菜でつなぐ地域活性化モグモグプロジェクト」です。八王子のブランドである八王子野菜を用いて、学生と八王子の地元農家との交流を図るのがプロジェクトの目的です。内容としては、学生と農家を道の駅が仲介に入り繋げていくという形です。

学生のメリットは野菜不足の解消。農家のメリットは人手不足時の農業を学生に手伝ってもらうこと。道の駅のメリットは八王子野菜の知名度向上による売上の上昇。このプロジェクトのロゴマーク、ポスター、webサイトをデザインしました。



ロゴマーク



ポスター

web サイト

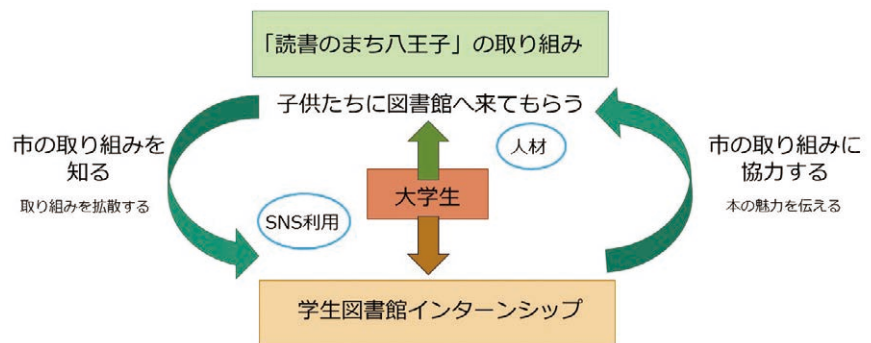


図書館インターンシップ大作戦!

◎布施 映里奈, 小松 由奈

私たちは八王子市の学生に対し、「八王子市のイメージ」についてアンケートしたところ、マイナスイメージが多く挙げられました。そこで、市がすでに取り組んでいる「読書のまち八王子」を使って市のイメージアップをしようと考えました。図書館インターンシップにより、学生は子供たちに、本の良さを伝える活動や市の取り組みに協力し、活動内容をSNS上で報告することで「読書のまち八王子」の認知度の向上と市の新しいイメージをつくりイメージアップに繋げることができると考えました。また「るりちゃん」という市のシンボルマークを活用したLINEスタンプを作成することで、LINEというせまいメディアにも取り組みが伝えることができると考えました。

八王子市の魅力や可能性の再発見へ 目的:八王子市のイメージアップ



(3)LINEスタンプ

使う幅をひろげる → 8種類のスタンプを無料配信



コンセプトは、「日本語表記メニューを外国人観光客の方につたえるアプリ」です。

日本へ旅行にくる外国人が困惑するのは、食事するときメニューが日本語表記しかないお店が多いことです。そこで、メニューのQRコードを読み込み、URLからインターネットを繋げると、画面上に料理の写真や説明が表示されるサービス機能を考えました。

ターゲットは日本を訪れる外国人観光客。特に日本語が読めない人に向けての商品です。アプリを開くと画面には、料理写真や簡潔に記された料理の説明が表示されます。



小児患者の診察負担軽減をはかるコミュニケーションツールです。

問診から診察までの流れの中で子供が主体的に取り組めるようにします。

通常の間診・診察では親が主体となるため、子供自身の伝えたいことが曖昧になるおそれがあります。

子供が感じた痛みや感情をこの人形に対話という形で入力することで言語能力が未発達な子供を支援することができます。

「you- ユウ -」



この人形は
病院での子供の痛みや辛さを医師につたえる
医師がどうやって治療するかを子供につたえる
双方向からの「つたえる」をサポートします



ほら大丈夫
さみにもできるよ!



紙でできたテープディスペンサーです。

使いきれないまま捨てられることが多いテープディスペンサーに着目し、捨てるのが前提となったテープディスペンサーを考案しました。

色彩豊かな再生紙を用い、様々な色を選ぶことができます。

エコだからこそ色違いや素材違いなど場面に応じて使い分けられます。



ステーションナリーデザイン

プロダクトデザインII・演習 2年後期

プロダクトデザインII・演習（2年後期）の課題として、「ステーションナリー」をデザインしました。

市販のステーションナリーを調査し、新しいターゲットユーザーやコンセプトイメージを設定して、自分自身でオリジナルティのある造形を考えました。

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）やアクリル板、木材を加工して制作しました。

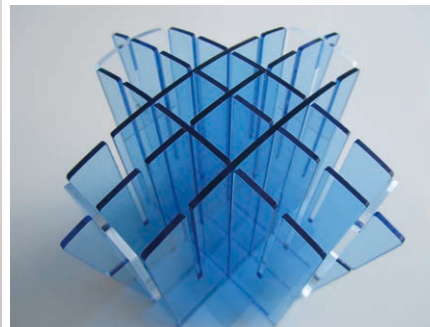
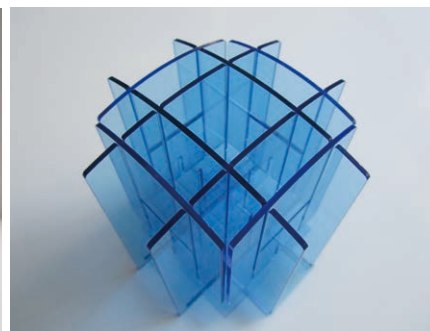
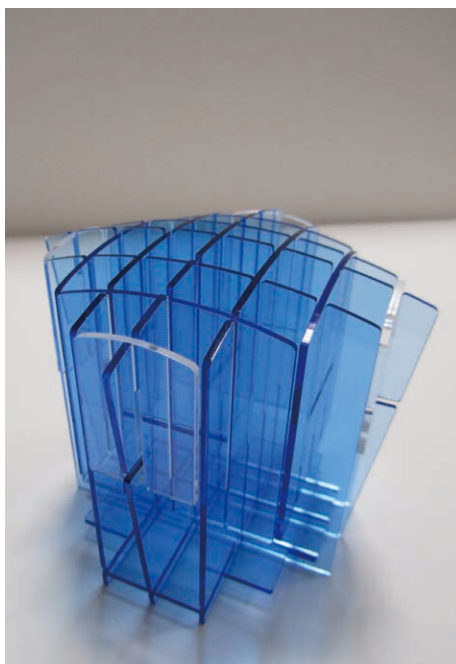
ワッフルペンスタンド

大久保 恭利

「ペンを格好良く立てる」をコンセプトに、見た目にもこだわったペンスタンドを提案しました。

外観はワッフルをモチーフとした格子状のペンスタンドです。透明なアクリルによって構成されたペンスタンドは様々な角度から色の濃淡の違いを楽しむことができます。

本体は複数のパーツによって構成されていて、パーツの組み方によってさまざまな形に変化させることができます。パーツの組み方を変えれば幅の広いハサミなどの文房具や、短くなった鉛筆などを立てる事が可能になります。



Closet mini

高倉 綾

様々なアクセサリーをそれぞれに合った方法で収納できます。日頃からアクセサリーを身に着ける若い女性をターゲットとした商品です。ネックレスを「掛ける」、指輪・イヤリングを「挟む」、ピアスを「刺す」、小物を引き出しに「入れる」ことがこの商品一つで可能になります。後ろに出っ張りを付けることで壁に背をつけても隙間ができ、「掛ける」ことに手間がかかりません。アクセサリーに傷がつかないようにスエード調の生地を使用しました。自分アレンジの見える収納が可能となります。



エスカルゴ

片山 浩己

テープカッターといえば、無機質で面白くないデザインのものが多いです。「文房具」という枠を破ったテープカッターが、このエスカルゴ。

まず、目を引くのが側面の渦巻き模様。愛着がわく、かわいらしいデザイン。名前の由来でもある、「かたつむり」を意識しました。

デザインだけでなく、使いやすさにもこだわりました。例えば、簡単にテープを交換できたり、テープを切りやすいように、指を入れるカーブを設けました。素材は木で出来ているため、自然のぬくもりを感じられます。デザインと使いやすさを両立した、幼児向けのテープカッターを実現できました。



ハニーカラー

工藤 悠果

蜂の巣をイメージした小型の水彩絵の具パレットセットです。対象年齢は小学校低学年くらいの女子を想定してデザインしました。

大きさも 65 × 65 × 16 と女の子の手のひらにすっぽりと収まるように作りました。材料は MDF を使用しましたが、アクリル板やプラスチックなどを加工した方が使いやすくなると思われます。

角が微妙に丸みを帯びているため怪我の心配はありません。使い終わったら小物入れとして使用することもできます。



ATTACH WATCH

羽山 奈々央

この製品は主に広い机での制作や作業を考慮し、「手に届く距離」をコンセプトにしたテープカッターです。据え置き型のようにはテープカッターのある場所まで手を伸ばす必要がなくなるため作業効率の向上に繋がります。

腕や手首にバンドでしっかりと固定することで、片手でものを持った状態のままでもテープを切ることができるようになっています。上部のふたを開けそこにテープをセットし、開閉式の cutter 部分でテープを切るという仕組みになっています。作業用ということ想定して、彩度を抑えた色合いを選択しました。



LED 製品のデザイン

プロダクトデザインII・演習 2年後期

プロダクトデザインII・演習（2年後期）の課題として、「LED 製品」をデザインしました。

市販のLED 製品を調査し、ターゲットユーザーやコンセプトイメージを設定して、自分自身でLEDを使ったオリジナリティのある製品を考えました。

LEDの技術的特徴や市場性を理解し、光と影の変化を検討しながらアイデアを展開していきました。

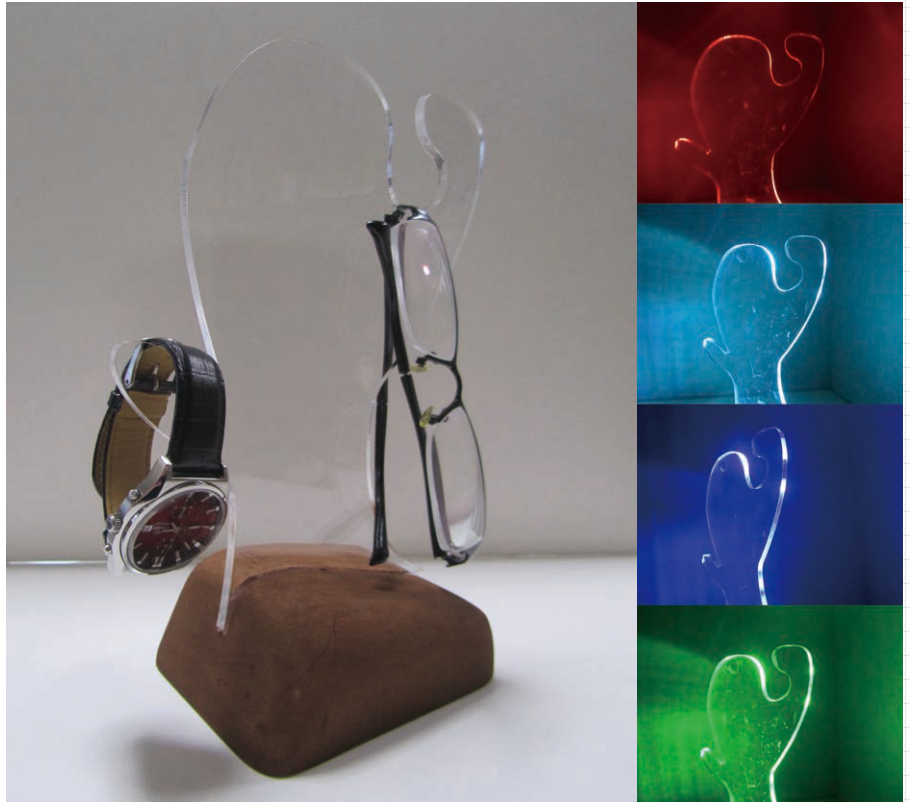
Light Stand

大久保 恭利

単なるLED照明として使うだけでなく、このライトスタンドです。

ライトスタンドは照明として使うのはもちろん、様々なものをかけることができるのが特徴です。たとえば、メガネ立てとして使用すれば夜中に目が覚めてもメガネを探す手間が無くなります。アクセサリーをかければより美しく飾ることができます。

土台は木でできているため、LEDの光と共に自然の温かみを感じることができます。また、LEDなので使用シーンに合わせ、照明の色を変化させることが可能です。

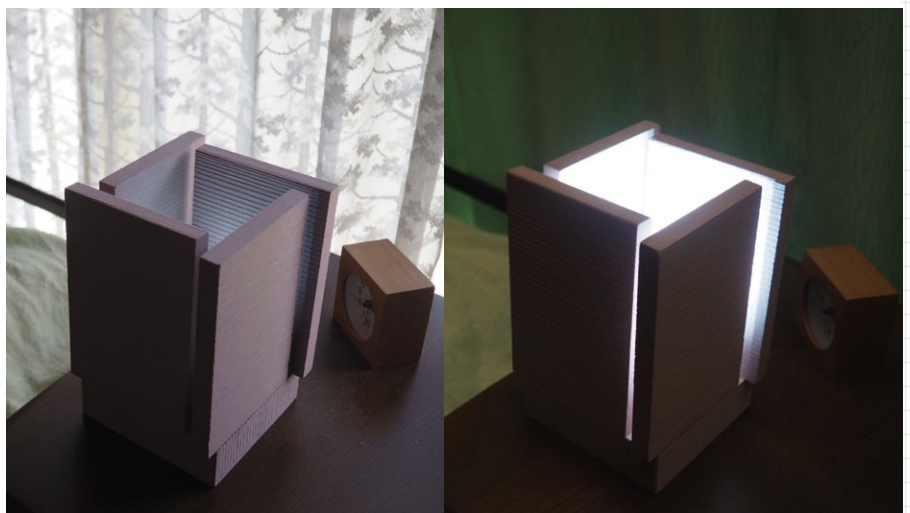


てるあき

小川 晃

「てるあき」は照明を言い換えたものです。部屋をおしゃれにしたいという方、一風変わった照明が欲しいという方にオススメの商品です。

LEDは直で見るとかなり明るいため、光源は目に入らないようになっています。しかし、上部を塞いでしまうと暗いので上部は開け上に光が解放されていくように仕上げ、上方から見ると内側はギザギザになっており、光が当たると影ができ一般的な照明に比べおしゃれに見えます。側面は少し間を開け光がそれぞれの方向を照らし一般的な照明と同じ役割を果たしつつ、一風変わった形をした照明になっています。



Space Night Shoes

平野 祐紀

宇宙の中の暗闇でも足元を照らし歩けるシューズというのをテーマにして作製しました。

見た目を未来チックにするため全体をシルバーメッキに塗装し、後方の金属のチューブで機械感を表現しました。ターゲットは少し派手なシューズが欲しい若者など変わったものが好きな人向けのシューズです。

LED 本体は広範囲を照らせる長細いタイプの LED を使用しています。シューズ内側には電池式の USB チャージャーがついております。電池は単三電池二本を使用し、上にあるスイッチの ON・OFF で LED の点灯が可能です。



lover's light

原 絵里子

恋人や家族など愛する人に持たせたい懐中電灯です。災害時の停電に備えて懐中電灯を持ち歩く習慣がつくように、老若男女が手に取りやすいシンプルなデザインを考えました。

シリコン（ラバー）で成型するので肌触りが良く、卵ほどの大きさなので持ち運びに優れています。

持ち手部分をラバーバンドにすることで手から滑り落ちることを防ぎます。また、バンドは柔らかいため洗濯バサミやクリップに上向きにはめることができ、天井や壁を照らす間接照明の役割も果たします。S 字フックや洗濯バサミに引っ掛けて空間を照らすことも可能です。



デザインスケッチ教室

学生のスケッチ力向上の支援を目的としたスケッチ自主トレーニングを実施しています。履修以外の時間で自由に選択でき、手描きスケッチの基礎基本から提案等の応用編までを習得（半期15回）していきます。

スケッチはデザインを手軽に第三者に伝達することが出来る手段の一つです。そのために正しくデザインを伝達する方法として、線や立体表現の基礎基本の描画から素材表現やデザインを魅力的に演出する応用編まで多様なスケッチ力が必要になってきます。そこで少人数のゼミ方式を取り入れ、学生の個性を大切に1人ひとりにあった進め方で支援しています。

スケッチが苦手な学生も描き込めば、デザイン表現が出来るようになります。



3年 竹内



3年 吹金原



3年 根本



3年 木崎



3年 伊田



2年 大久保恭



2年 伊藤



2年 片山



1年 木村



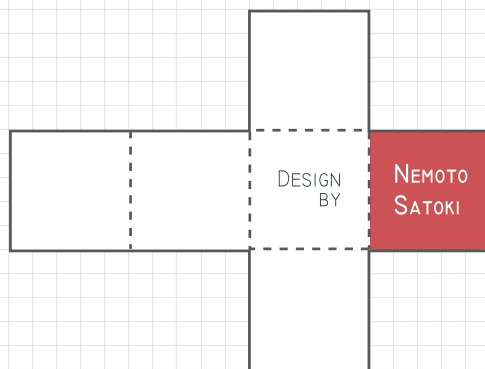
1年 加藤



1年 北島



1年 高桑



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