

PRODUCT  
DESIGN

拓殖大学  
デザイン2018

## 夢やアイデアをカタチにする学び

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ます。

### 基礎から学べるデザイン

デザインを基礎から学べる環境を整備しています。1年次にスケッチ、造形、コンピュータ技術の基礎を身につけ、幅広いデザイン領域を学べるのが特徴です。

### 課題追求型の実践的授業

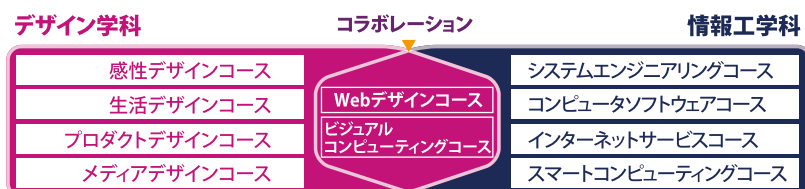
講義と演習を組み合わせた課題追求型の実践的教育により、工学に関する知識と技術の体験的な周到を目指しています。企業や行政と協働で取り組む課題をとおして、イメージの視覚化・具現化のデザイン力、コミュニケーション能力を養います。

### 多様な人材の育成

企業における中堅技術者として活躍できる人材の育成が目標です。幅広いデザイン領域の学習と教養教育をとおして習得した、専門知識と技能、歴史や文化に対する理解を、総合的に課題解決に適用できる人材です。

## プロダクトデザインコースの学び

### コースの種類



### プロダクトコースの主な授業

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	プロダクトデザインの多様な領域と社会における意義を理解する
	後期	プロダクトデザインⅢ・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
4年次	前期	プロダクトデザインⅣ・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
	後期	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

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2017年度の授業に制作した作品をまとめたものです。

2018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 長谷川 俊之

表紙デザイン 佐藤 祥

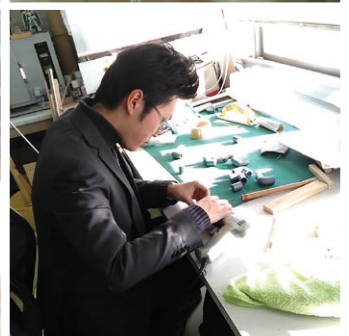




館ヶ丘団地活性化の企画発表会



シビックデザイン研究室



プロダクトデザイン研究室



【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】

学生が興味のある対象ユーザー、製品の 카테고리等というスタート点から研究を始め、文献調査とフィールドリサーチで具体的なデザイン問題を特定しなければなりません。デザイン問題を明らかにしたら、調査と分析を続けます。そして、アイデアの展開を行い、アイデアを形にするために沢山スケッチ、ラフモデル、ワーキングモデルや3Dモデルを制作し、検証しながらデザインをブラッシュアップしていきます。最終提案の模型あるいはプロトタイプを作製し、研究の成果とともに発表や展示を行います。独創性は最終デザイン提案に限られずに研究テーマにも該当します。工業製品であれば、どんなものでも研究テーマとなります。

竹内 健汰

手動車椅子向けの取り外し可能な牽引デバイスのデザイン

現在、手動車椅子の利用者（先天性の障がい、怪我人）は必ずしも移動のために電動アシストが必要というわけではないが一時的に必要な場面（長距離、雨天、坂道など）があります。しかし、車椅子利用者は介護度の違いによって政府からの補助金の限度額が分類され、電動車椅子の補助が受けることができない場合があります。そこで本研究では、車椅子利用者の一時的な移動をサポートすることで移動の向上を図り、生活の質（Quality of Life）を上げることにもなるデバイスの提案をすることを目的としました。

そのためには低価格で手に入るバランススクーターを用い、手動車椅子のレッグパイプに結束バンドで取り付け牽引します。そして2本のレバーの操作により、長距離の移動をもっと楽に、楽しくするデバイスの提案をしました。操作をするためには2本のレバーを押すと前進、引くとブレーキ・後退し、また、ひねると旋回します。

本デバイスの検証で、施設のスロープや坂道の上り下り、縁石などの状況を実際に走行し、結果として様々な場面での走行で役に立ちます。





若者が訪れるアパレルショップに向けたマネキンヘッドのデザイン



現在によく見るファッションマネキンは19世紀後半にパリで登場したとされています。そして現在では、ショッピングで見かけない日はない存在となり、マネキンは顧客へ商品を売る手段としては非常に重要な役割を担っています。しかし、マネキンの外観に関しては、まだ人型における抽象化があまり変わっていないと言えます。本研究ではマネキンのデザイン要素を明らかにし、異なるファッションブランドであっても適応できる人型の新しい形を探ることを目的としました。

調査から人型の抽象化のされ方として、有機的な形が多いことを明らかにしました。それに対し、デザイン要素として3DCGでのポリゴンの最小単位である三角形を用いることにより幾何学的なマネキンヘッドのデザインを提案することとしました。3Dモデルを作成し、三角形の細かさに変化を与え、顔の表現が具体的なものからより抽象的なものを作成しました。本研究の可能性として、ショップ店員が自ら被せるまたは取り替えることにより個性的なマネキンにアレンジする事が出来る製品としての展開が考えられます。



吹金原 凜耶

ラジオと植物による高齢者向けデバイスのデザイン

日本では高齢化が深刻な社会問題となっており総人口の約3割を占め関連施設も増加しています。高齢者施設ではコミュニケーション（高齢者と介護士間）が重視されており、高齢者の生活環境や生命をも左右する重要なものとなっています。これらを踏まえ、認知症や高齢者同士のコミュニケーションなど多くのメリットがあると考えられているラジオ。趣味として高齢者から人気が高く会話が生まれやすい園芸。これらから、ラジオを起点とし植物のケアを行う高齢者向けデバイスを制作しました。

植物の土にセンサーを搭載した送信機を埋めることで、デバイスは植物の状態を把握しメッセージとして受信後表示。デバイスを寝室、植物を共有スペースに置き使用します。メッセージは施設のタイムスケジュールも参考にしているため、使用者の生活リズムの改善及び、入居者同士のコミュニケーションのきっかけになることが期待できます。介護士は高齢者とコミュニケーションを行うことや仲間同士で情報共有も行うことができます。



スペースを有効活用するためのアイデアガイドと製品

本研究では、スペースの使い方に関する発明的問題解決の要素をまとめたアイデアガイドを作成することで、デザイナーや商品企画者に対し、スペースを効率的に使う製品のアイデア発想のサポートを行うことを目的としました。

まずスペースを効率的に使用している製品の事例を集め、役割分析を行いました。そこからスペースを有効活用するためのソリューションを抽出し、分析結果をもとにアイデアガイドを作成しました。スペースを効率的に使うための工夫と結果を、似たソリューション同士でまとめ整理し、ソリューションの後ろにはそれぞれの製品事例番号を配置しました。

検証ではアイデアガイドを適用することによって、新たなスペース有効活用製品のアイデア(キーボード、マガジンラック、ティッシュケース)を提案することができました。これにより、作成したガイドがアイデア発想を支えることを確認しました。

No.	ソリューション	事例番号	
A A-1	そのもの自体の	形を変える(折る)	1 9 52
A A-2	そのもの自体の	形を変える(辺の長さを入れ替える)	2 45 47 49
A A-3	そのもの自体の	形を変える(巻く)	31 40 66
B B-1	そのもの自体の	向きを変える(縦)	3 21 25
B B-2	そのもの自体の	向きを変える(横)	16 63
C C-1	そのもの自体の	設置場所を変える(壁面)	12 42 59 65
C C-2	そのもの自体の	設置場所を変える(天井)	34 53 62
D	● デバイスを挟んで 既存の製品に隣接させる		15 19 20
E E-1	既存のものゝ延長線上に付け加えて	新しいスペースをつくる(垂直方向に)	14 32 33
E E-2	既存のものゝ延長線上に付け加えて	新しいスペースをつくる(同一直線上に)	6 48 58
F	● 機能を果たす部分の 位置を変える		55 61
G G-1	メインとなるものゝ一部分に	機能を追加する(内側に)	11 39
G G-2	メインとなるものゝ一部分に	機能を追加する(外側に)	27 37 38 56

アイデアガイド(一部抜粋)



アイデアガイドをもとに制作した模型

自転車での買い物における利便性向上のためのツールデザイン



今や自転車は日本人の日常生活に欠かせない製品のひとつです。ある調査では、その利用目的として「買い物」が最も多く挙げられている一方、利用時に何が不便かという問いでは「荷物を運ぶのに不便」の声が多く挙げられていました。買い物で自転車を利用することは荷物の運搬を伴うこととなります。本研究は「自転車での買い物に着目した、荷物運搬における利便性向上のためのツールのデザイン」を目的とし、「自転車に積載可能な買い物カート型運搬ツール」のデザインを提案しました。

ツールを積載することで走行時の自転車の挙動変化を減らし、また駐輪時にはツールをおろすことによって普通の自転車として駐輪ができるようにしました。また、運搬ツールを買い物カート型にすることで、普段の買物中にみられる行動から「カートを取り出す」「カートから自転車へ荷物を積みなおす」「カートを片付ける」という動作を省き、買物中の行動の流れをより単純化することも可能になりました。



木嶋 大輔  
室内におけるプレイハウス型テントのデザイン

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しています。

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ました。6つの穴のある面は、ボールを投げ入れて遊びます。穴にはポケットが付いており、簡単にボールを取り出すことができ、またテントの中で遊んでいる子どもにボールが当たることもなく、安心して遊ぶことができます。穴の上にマジックテープが張ってある面は、円形・三角形・四角形の布製プレートを使い、自由にパズルをテントの壁面や窓を作り遊びます。マジックテープの貼られている面は、レールを自由に貼り付けボールを転がして遊びます。

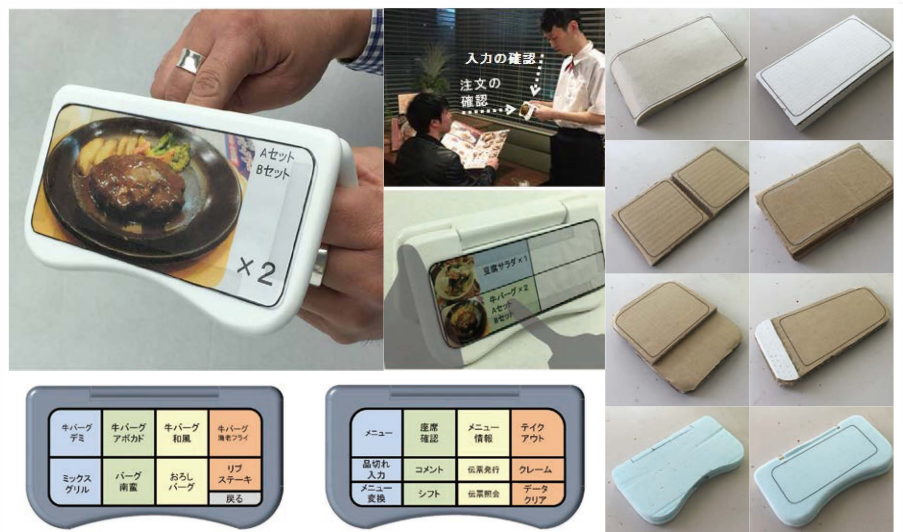


山内 涼

ファミリーレストランでの注文時の確認行動に重点を置いたハンディターミナルのデザイン

本提案は、確認によってミス削減することを目的としています。

本体に二つの画面がついて一つは従業員が注文を入力する際に使用しもう一つの画面は注文を確認する際に顧客に向けて注文を画像で表示し目視での確認も促すものになっています。形状は使用していない時はポケットに収納していることが多いためそこからの出し入れを容易にするため本体の側面を湾曲させた形にしました。また、作業効率の向上や人的ミスを減少させるために座席確認・メニュー情報・品切れ入力など現状のハンディターミナルにはない機能を考案しました。



富永 まい

仮設トイレにおける心体的負担軽減のためのデザイン

利用者の心体的負担を軽減する、イベント専用「2ドアウォークスルー仮設トイレ」を提案します。並ぶことによって人に「見られる」ことを、出入りの流れを変えることで負担軽減しました。

従来の四面構成から八面構成に変更したことによって行動スペースを広げたものです。使いやすさだけでなく、利用者の心理状況に着目し使用するどの段階から嫌悪感を抱くのかという調査結果から、並ぶという使用前の段階に注目しました。特に女性はトイレに入る前から気を配っており、大多数の目に晒されることがストレスになっています。様々な場所に設置される仮設トイレですが、とりわけイベント会場においてはユーザ心理が重要になるためイベント専用としました。





## 【シビックデザイン研究室紹介 指導教員 永見 豊】

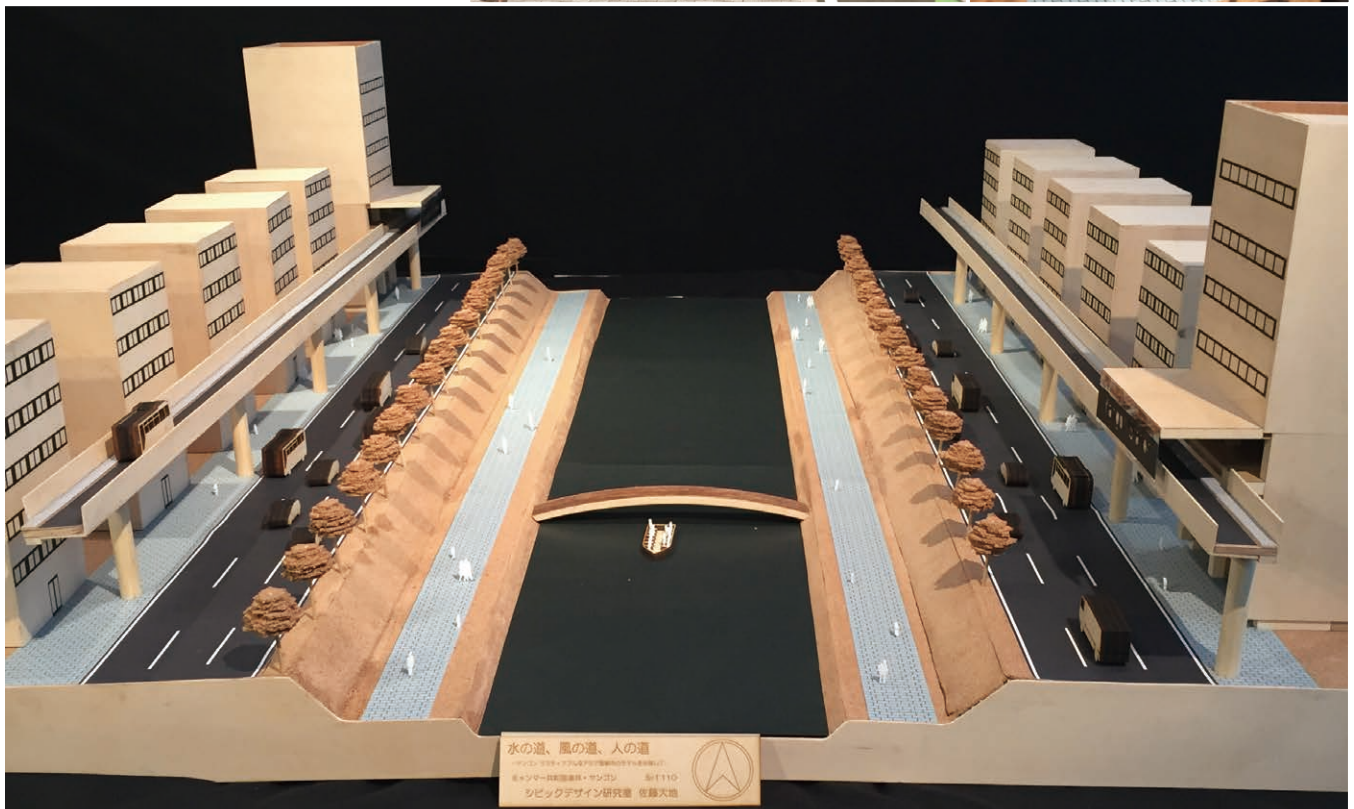
シビックデザイン研究室では、①地域活性化、②公共施設・空間・サービス、③道路空間の錯視効果を応用した安全対策 の3つのテーマに取り組んでいます。広い空間を設計するため3Dソフトを活用してアイデアを膨らませていきます。ヤンゴンの都市計画にチャレンジした作品は歩行者の視点、バスの視点、船の視点から景観を検証しました。交通安全対策では路面マークの配置間隔と速度感覚の関係を明らかにするため、動画による実験を繰り返し行いました。また、横断歩道を立体的に見せることで注意喚起を促す作品は、実際に学内にペイントしその効果を確認しました。地域活性化では、芝生アートによる話題づくり、ドックパークの計画など幅広いテーマにチャレンジしました。

佐藤 大地

## 水の道、風の道、人の道 ～ヤンゴン サスティナブルなアジア型都市のモデルを目指して～

2016年に民主化したミャンマーは急激な発展期を迎えており、ヤンゴンでは特に高い経済成長が見込まれています。しかし、大渋滞などの交通問題や、雨季に頻繁に起こる冠水問題が今後の経済発展の障害になっています。一方、ヤンゴンには歴史的建築物や豊かな自然が残されており、それらをうまく活用できればアジアの都市として魅力的な存在になりえます。そこで、本研究ではヤンゴン中心区域を対象に、道路環境問題の解決と歴史的建築物の保全を図り、サスティナブルなアジア型都市のモデルを提案しました。

都市の課題として、「冠水対策、渋滞対策、酷暑対策、安全対策」の4つを設定し、都市内に河川を通し、雨季の冠水の際には雨水を受け入れてヤンゴン川へと流し冠水を防ぐようにしました。また、海陸風を利用して空気の循環を行い、道路を涼しく快適に過ごせるようにした。さらに、自動車の歩道への進入を防ぐため車道と歩道を明確に分け、渋滞対策として交通量を減らすためバス専用道路とBRTの導入を計画しました。





シャミル  
木と暮らす多世代コミュニティ空間



1974年に整備された館ヶ丘団地は八王子市の高尾山に近く、自然環境が豊かな団地です。団地の南側は集約事業区域として「多様な世代に対応した居住環境の整備とコミュニティ形成の推進」をテーマとした整備が予定されていますが、具体的なコンセプトや施設のデザインはまだ決まっていません。木に囲まれた空間は、木のぬくもりに触れ、木の香りにより、リラックス効果や心身を豊かにする効果が得られます。また、高尾さんのスギやヒノキを使うことで地産地消にも役立ちます。そこで、本研究では館ヶ丘団地の集約事業区域に木と暮らす多世代コミュニティ空間を提案しました。

交流ポイントや保育園、公園、図書館を設計対象とし、交流しやすい空間づくりを中心にレイアウトし、多くの木材を使うことで、木のぬくもりを感じられ、ガラスを取り入れたことでモダンな印象のデザインを目指しました。公園ではベンチを階段状の円形に配置したアウトドアステージ、屋根の下に木製デッキとベンチを配置したアウトドア教室を配置し、多世代の交流空間を計画しました。

福島 雅弘

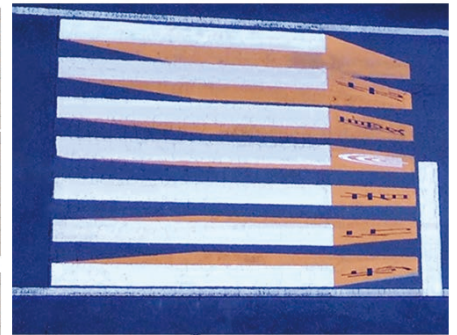
ドライバーに注意喚起を促す立体横断歩道

信号機のない横断歩道では、歩行者が渡ろうとしている場合、ドライバーは一時停止しなければならないと道路交通法で定められていますが、一時停止をしていない車は9割以上と非常に多い。その理由は「後続車がなく、通り過ぎれば歩行者は渡れると思うから」であり、歩行者が優先であるという意識をドライバーに持たせる必要があります。海外の事例では横断歩道を立体的に見えるようペイントしたところ、速度抑制の効果が認められています。そこで、本研究では視覚効果を利用したメッセージ入りの立体横断歩道を提案しました。

メッセージは、車優先という意識を変えることを考慮して「歩行者優先」を選定しました。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複数比較検討し、その中から文字の見えやすさと色合いの良さからオレンジと黒文字の組み合わせを選定、大学構内の横断歩道に実物をペイントしました。学内のバスドライバーにヒヤリングしたところ、全員から「横断歩道が目立つ」、「メッセージが伝わる」という回答が得られました。



	オレンジ案	青案	緑案
サンプル案之色			
目立ちやすい	○	○	○
動線しにくい	○	△	△
メッセージ	◎文字が読み取れ、視覚的にも目立つ	○色との明度差が低く、視認性	△文字が読み取れにくくなる
	オレンジ+青案	黄+青案	黄+赤案
サンプル案之色			
目立ちやすい	○	○	○
動線しにくい	△	△	△
メッセージ	◎リアルな色で、視覚的にも目立つ	×視覚的にも目立つ	×読み取れない
	オレンジ+黒文字案	オレンジ+青文字案	オレンジ+赤文字案
サンプル案文字組み合わせ			
メッセージ	◎文字が読み取れ、視覚的にも目立つ	○色との明度差が低く、視認性	△色との明度差が低く、視認性





## 走行速度およびパターンピッチから生じる速度感の関係

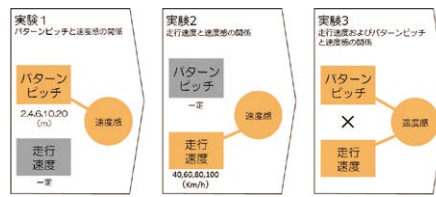
走行空間において、繰り返し出現する路面パターンの設置間隔の違いにより、運転者の受ける速度感は異なるといわれています。これは、時間当たり通過するパターンの数（以下、時間周波数）が多いほど速く走行しているように感じるためであり、交通安全対策ではカラー舗装をゼブラ状に密に配置することで、急カーブなどで速度抑制を促しています。しかし走行速度とパターンピッチが変わると速度感がどの程度に具体的な関係は明らかにされていません。そこで本研究では、パターンだけが存在する道路空間の簡易モデル動画を用いた一対比較評価により速度感の尺度化をおこない、走行速度およびパターンピッチと速度感の関係を明らかにしました。

比較サンプルは走行速度（40～80km/h）とパターンピッチ（1～100 m）を組み合わせた20サンプルとしました。時間周波数と速度感の関係を回帰分析で回帰式により確認した結果、同じ時間周波数でも走行速度が高い方が速度感が高いことが分かりました。

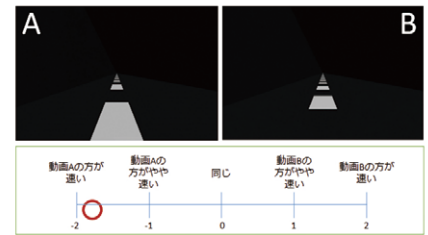
速度感とは「時間周波数」と「走行速度」の積に比例するという仮説を立てました。

$$\text{速度感指標} = (\text{時間周波数}) \times (\text{走行速度})$$

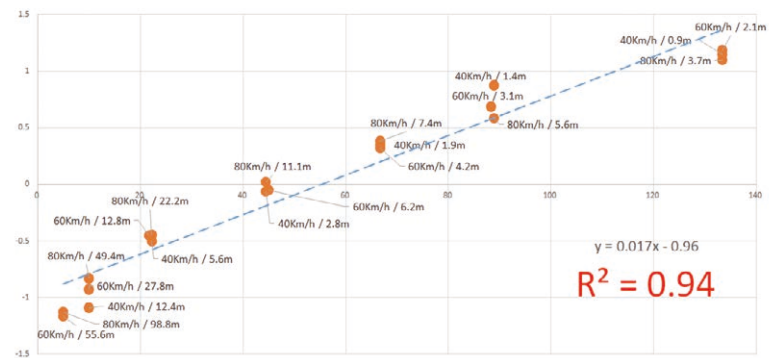
前述の実験結果による速度感とこの式の相関を確認したところ、相関係数は0.94で高い相関が確認できました。



### 視覚による速度感の尺度化は一対比較法



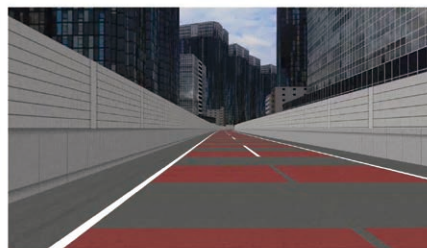
### 実験3 走行速度およびパターンピッチと速度感の関係（速度感指標の検証）



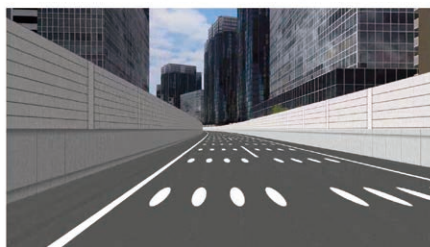
### ムハマドズルハリスピンハサン 実走行空間を想定した路面標示パターンと速度感指標との関係



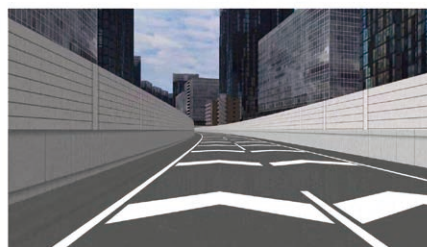
破線（導流レーン）



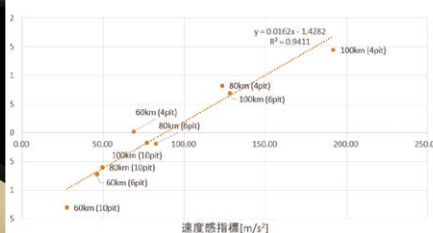
カラー舗装（赤平行）



オプティカルドット



V型ゼブラ



根本の研究「走行速度およびパターンピッチから生じる速度感の関係」では白色の矩形マークだけのサンプルであり、実際の道路空間で用いられるパターンでの検証は行われていませんでした。そこで、本研究では、実際に用いられている路面パターンをサンプルとして、実走行空間でも速度感の指標が適用できるかを検証しました。

現在使用されている路面標示パターンの調査を行った結果によって、破線（導流レーン）、カラー舗装（赤平行）、オプティカルドット、V型ゼブラの4つの路面標示パターンを整理しました。これらの路面標示4つのパターンに対して、ピッチは3種類、速度は3種類の合計36サンプルの走行動画を制作しました。実験の結果、実走行空間でも速度感指標が有効であることが確認できました。ただし、赤色のパターンだけが速度感白色パターンよりも低くなっており、その速度感指標は20でした。これは路面標示とパターンの明度差が速度感に影響を及ぼしていることが予想されました。今後の課題として、この明度差の与える影響を明らかにして、速度感指標に反映していく必要があります。



木勅使河原 裕貴  
 飼い主同士の交流を促すドッグパーク

私の地元にある所沢航空記念公園のドッグランでは、利用者の多い日には満足に遊べず、犬同士による事故が起きる可能性があります。またドッグランの周りには活用されていない敷地が広がっています。そこで、利用者が増えるよう土地を有効活用し、利用者同士のトラブルが無くなるよう交流の場を設置したドッグパークを提案しました。

敷地面積の拡大により一般利用者の利用範囲が制限されぬよう、「交流の場」、「カフェ」、「散歩道+丘」のエリアは制限なく利用することができ、犬が好きなもの同士交流できるようにしました。「カフェ」は、犬と憩いの場という意味から「DOG REST」という名前にしました。



志村 和昭  
 道の駅富士川芝生アート

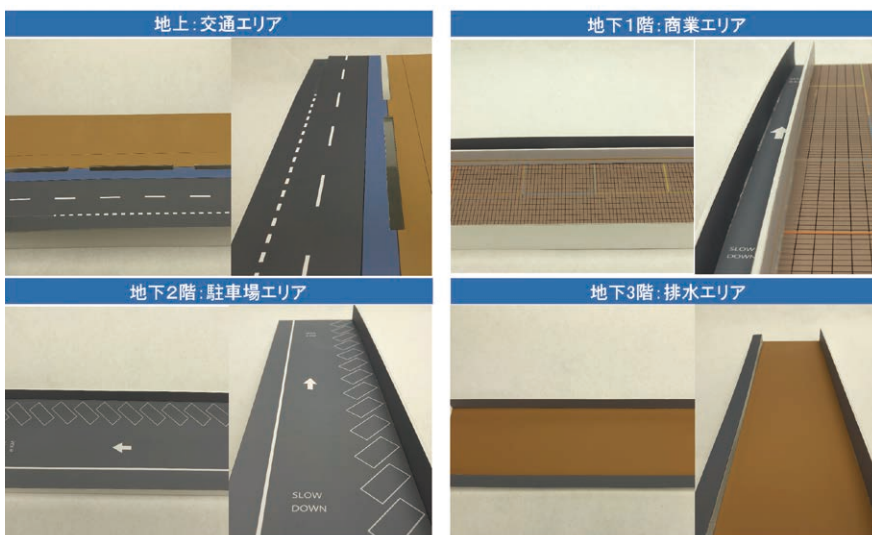
道の駅富士川の話づくりを目的として、芝生アートを提案しました。芝生アートのモチーフは、山梨県立美術館のコレクションであるミレーの「落ち穂拾い、夏」と「夕暮れに羊を連れ帰る羊飼い」の絵画を選定しました。その理由は地元での知名度が高く、シルエットで表現しやすいからです。道の駅富士川のロゴマークも配置し、色の違いは芝生の刈り込みで表現することにしました。



佐々木 魁  
 ヤンゴンにおける地下空間利用による交通整備計画

ヤンゴンの現在の姿を残しつつ、交通問題と災害対策を改善するため、地下空間の利用を提案しました。

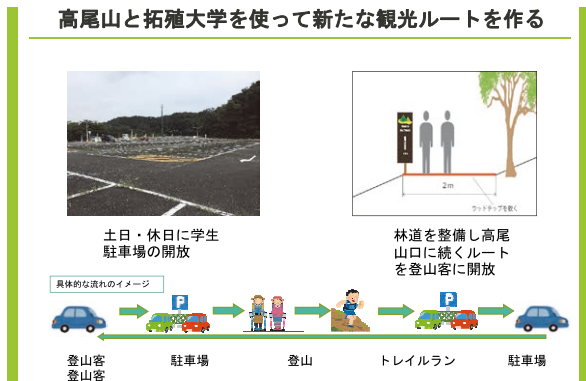
「地上：交通エリア」は歩行者、自転車、車をレーンの舗装色により分けることによって交通問題を解決します。「地下1階：商業エリア」は、採光を取り入れることでより快適な空間にします。露店でにぎわう街路を地下に移設することで、快適な気温での観光が可能となります。「地下2階：駐車場エリア」は、45°駐車とし駐車空間の有効利用を図ります。「地下3階：排水エリア」には、大型排水設備を設けます。



【演習課題 八王子市への市制提案】

コンソーシアム八王子学生発表会の市制提案部門に応募し、「学生が八王子市長へ直接提案！」に1チームが選出されました。八王子市の地域活性化を目指して、「高尾山の観光」、「市内の大学による合同イベント」、「高齢者の健康とコミュニケーション向上のウォーキング」の企画を考えました。

若林 巧哉, 木下 直樹, 濱田 諭, 日野 祐介  
Road to Mt.TAKAO



コンソーシアム八王子学生発表会「学生が八王子市長へ直接提案！」にて奨励賞を受賞しました。

赤嶺 賢二郎, 小川 晃, 斎藤 拓之, 中村 耀  
八王子 HALLOWEEN FESTA

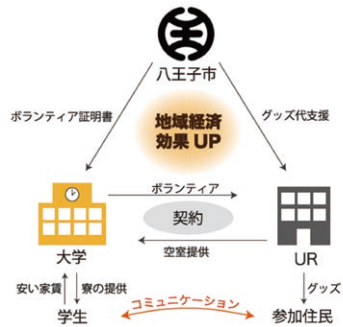


八王子市の活性化を図るため、八王子市の大学による合同イベント「ハロウィンパーティ」を企画しました。コンソーシアム八王子学生発表会 市政提案口頭発表にて準優秀賞を受賞しました。

原 絵里子, 土川 優作, 平野 佑紀, 孫 吳洋  
エミアルウォーキング ～笑顔あふれる八王子～



笑顔あふれる八王子を目指して、高齢者対象のウォーキングプロジェクトを提案。学生が運営を行い、高齢者とのコミュニケーションを図ります。団地の空室を学生寮とすることで、団地の空室の減少と、若者が居住することによる高齢者の安心感が期待されます。



【演習課題 コンペへの応募】

本学の学生チャレンジ企画に国際学部と合同で応募した「郷土料理を活用した地域ブランド創生プロジェクト」が採用され、発表会では準グランプリを獲得しました。その他は、サンスター文具 第23回 文房具アイデアコンテストにて「ぴったり」をテーマに文房具のアイデアを検討、バリアレスシティアワード&コンペ2017にて「旅行者の為の公園」を考えました。

原 絵里子 (国際学部徳永ゼミナール&工学部デザイン学科チーム)  
郷土料理を活用した地域ブランド創生プロジェクト

試食会 in 富士川町 新みみ料理 ここに誕生!

ゆずはんのみ

なめとろのみ

黒蜜きな粉のみ

みみストローネ

国際学部との合同チームで富士川町の郷土料理「みみ」の新レシピを考案しました。道の駅富士川町にて試食会を実施して、消費者の反応を確認しました。

平野 佑紀  
Motivation Sword (サンスター文具アイデアコンテスト)

Motivation Sword

やる気をアップさせる、ぴったりの新筆を手に入れた

やる気をアップさせるため、冒険に使う武器「剣」をイメージしたペンです。ゲーム好きな人にもぴったりな遊び後傾のあるアイテムです。

工藤 悠果  
五感でふれる自然 (バリアレスシティアワード&コンペ)

Face Green 五感でふれる自然

拓殖大学3年 工藤悠果

もっと物理的に近く 感覚的に深く 自然と触れ合える公園

Before

After

室内

園内

その他施設

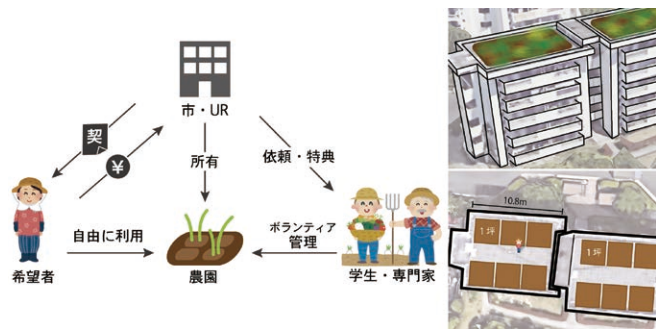
人と植物の距離感、それが公園のバリアと考え、視覚、嗅覚、触覚、味覚、聴覚で自然と触れ合える公園を企画しました。



【演習課題 館ヶ丘団地再生アイデアの提案】

八王子市とUR都市機構が連携して八王子市の団地再生方針を検討しています。その中で「豊かな緑と共に多様な世代が生き生きと暮らし続けられる館ヶ丘団地」を目指したまちづくりを考えました。館ヶ丘団地を見学し、学生がそれぞれが課題を見つけ解決策を考えました。本学の恩師記念館で、市とUR、館ヶ丘団地の関係者を招いて企画発表会を開催しました。

原 絵里子  
ルーフトップ館ヶ丘

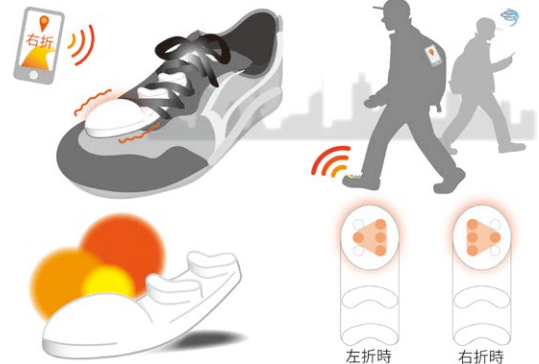


団地の屋上に菜園をつくり、食や自然に関心の高い若い世代を呼び込みます。猛暑時の冷房効果、コミュニケーション向上が期待できます。

【演習課題 つたえる】

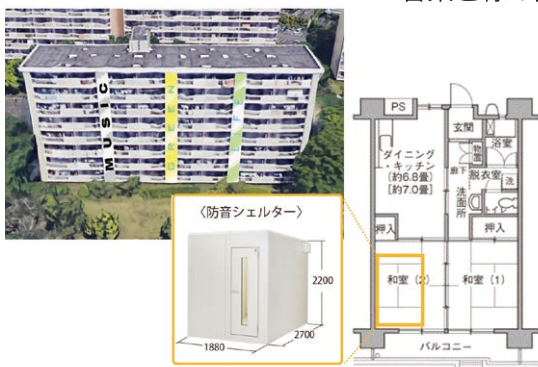
「つたえる」には、さまざまな意味があります。つたえたいこと、つたえなければならないこと、それをどのようにつたえるのかなどです。「つたえる」というテーマのもとに、感性デザインと機能デザインの知識を駆使して、新しいコンセプトをもった創造的で合理的な実現性の高いモノを提案しました。

原 絵里子  
フツとナビゲーター



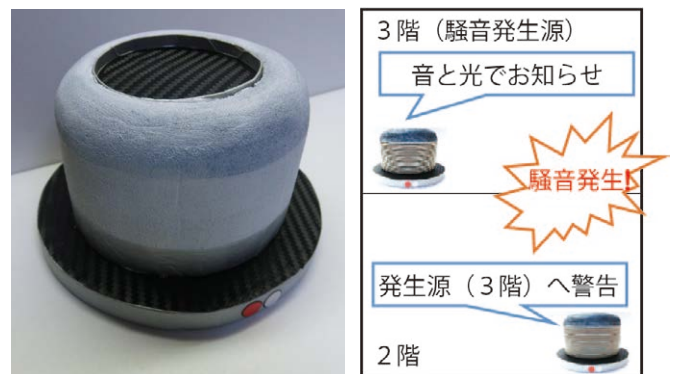
目的地までの道順を振動によってつたえるツール、スマートフォン地図アプリと連動して、スニーカーに取り付けたデバイスの振動とライトが誘導します。

大久保 恭利  
音楽と緑の団地



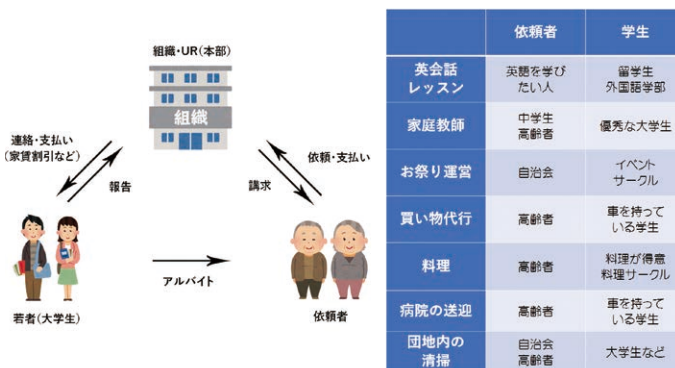
音楽専用の棟にリニューアル、室内には練習スタジオ用の防音シェルター、屋外には演奏用ステージを整備し、多世代の交流の場とします。

片山 浩己  
NOISE CATCHER



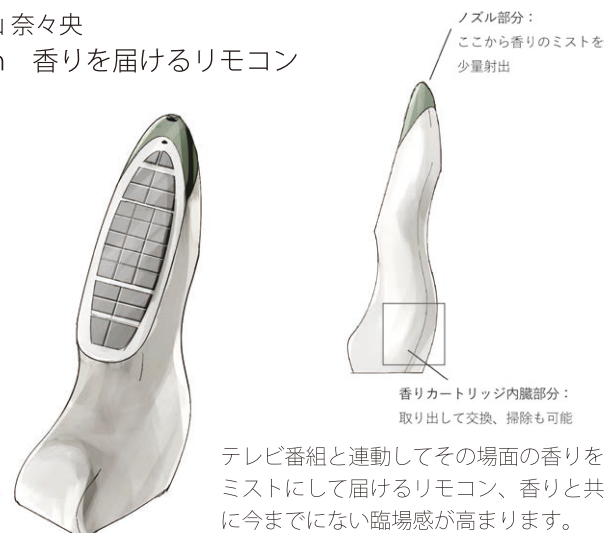
集合住宅での騒音トラブルを回避するための警告装置、下の階の人が騒音と感じたとき、装置が光と振動で注意を促します。

ムハマド ズルハリス ビン ハサン  
団地内アルバイトシステム



大学生が団地に住み、団地内でアルバイトとボランティア活動により、家賃補助を受けるシステムです。

羽山 奈々央  
Coh 香りを届けるリモコン



テレビ番組と連動してその場面の香りをミストにして届けるリモコン、香りと共に今までにない臨場感が高まります。

【演習課題 フラッシュライトのデザイン】

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、造形要素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、素材も考慮したフラッシュライトを制作しました。

【演習課題 LED デスクライト】

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、造形要素と印象を整理し、ターゲットユーザーの選定、コンセプトの策定を行いました。機構部分を1か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。閉じた状態と開いた状態で使い方が異なるなど、斬新な提案が多くありました。

木村 里実  
Flashlight watch



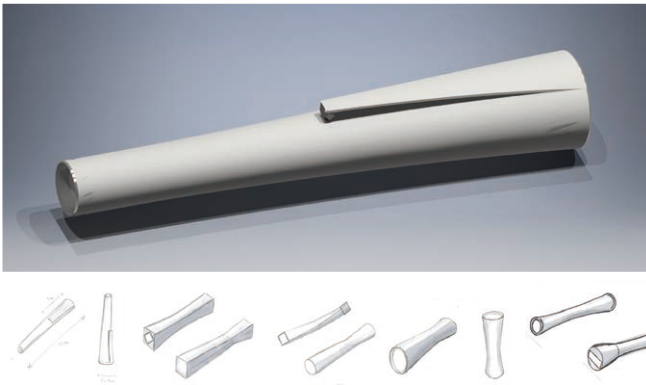
コンセプトは「ユニークで冒険的」、シンプルな形状とし腕にはめて使用します。

枝 尚行  
ミライト



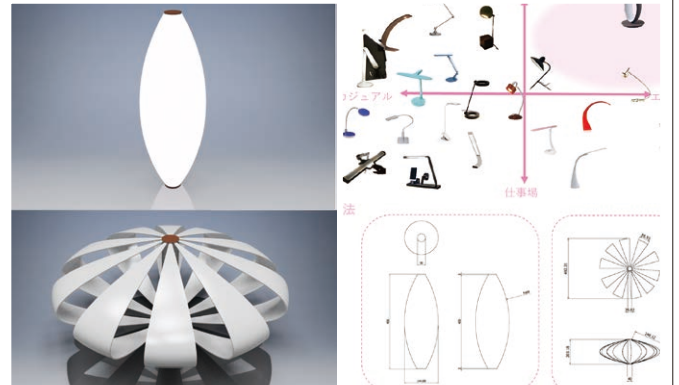
コンセプトは「快適なデスクワーク」、スタンダードな形状に光の調整機能を追加しました。

河谷 和広  
Chimney Light



小型で携帯しやすく、机の上に立てられ、胸ポケットなどにペンのように挿せます。

木村 里実  
Tracy Dressy



コンセプトは「自宅の仕事机を華やかにする」、20～30代の働いている女性がターゲットです。消灯時と点灯時で形状が変わります。

前田 菜の子  
空間に溶けこむライト



曲線構成でスイッチなどの引っ掛かりがなく、つるつとした形状を目指しました。

佐々木 雅大  
LED デスクライト



コンセプトは「しなやかなデスクライト」、閉じている時は弱い光でくつろいだ空間に、開くとでデスクライトとして使用できます。



【演習課題】

スマートフォン用スタンドについて、家電ショップに見に行ったり、WEB で調査して、問題点や可能性を探りました。対象ユーザーを設定して日常生活の中で、ユーザーとスマートフォンスタンドがどのような相互作用があるかを考えて、作品を提案します。作品は、スタイロフォームを使ってボリュームのあるデザインにしました。

力丸 浩子  
ZCHA Sleep Charger



寝る前にスマホを使わないよう、ユーザーとスマホが一緒に眠りエネルギーチャージするためのナイト充電器です。

片山 浩己  
Ki-Rob



充電が終わるとアームを伸びて充電の残量が一目でわかります。

大給 麻央  
macaron



コードを活かす充電スタンド。コードが巻き付けられるので調節しながら様々な場所で使うことができます。

廣瀬 悠依  
Blue Power



象の形と力のあるイメージを生かした。縦横でスマホの操作が可能となります。

太田 有紀  
TOASTER CHARGER



スマホを差し込んで充電が完了したらスマホが飛び出てくるタイマー機能付きです。

辻村 清奈  
READENERGY



スマホから離れるための本型の充電器。充電するとき本棚にしまって、実際の本を取り出すことを目指します。



# 拓殖大学

PRODUCT DESIGN デザイン 2018



拓殖大学  
Takushoku University

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

Cover designed by