

## 感性を活用したデザイン開発

○相野谷 威雄\*1)

### 1. はじめに

商品開発においてデザイナーは、スケッチを持ちながらデザインを検討していく。ランダムに思える線も陰影を与えることによりフォルムを生み出していく。2Dのスケッチでありながら粘土をこねるように立体のイメージを展開する。マーカーや色鉛筆で色を付けていくが、色を描いているだけでなく、素材や表面の処理も同時に表現していく。デザイン技法はこのようなデザイナーの思考や認知特性を考慮した、デザインアイデア展開の視覚化である。このような技法習得は絵画技法から展開したものであることもあり、専門的な美術教育を基礎とするものである。しかし近年においてコンピュータを活用したデザイン開発では専門的な教育がなくても「上手く」感じられる処理が可能になる。このような特性のため上手く見えるだけという風潮もあったが、コンピュータでの開発特性によってよりレベルの高い検討をスピーディーに行うことができることを活用したデザイン開発が行われている。本報告ではこのような特性を生かしたプロダクトデザインプロセスを紹介する。

### 2. 研究概要

- (1) KADENプロジェクトの紹介:大学内シーズを活用して商品企画を行い、実働するプロトタイプを制作したデザイン開発。
- (2) 企業コンピタンスをイメージ化しブランド構築のための商品開発を行ったデザイン開発。
- (3) CMF(カラー、マテリアル、フィニッシング)を活用した手触りや素材を考慮したデザイン開発事例。

### 3. 類似研究との差異、優位性、知的財産権など

本研究プロセスによってデザインされた「ambient」はミツビシケミカルデザインコンペにて審査員特別賞を獲得した。また特許申請も行っている。設備面において、プロトタイピングのための最新機器、ソフトウェアを導入しており、CADデータの制作、活用、ビジュアライゼーションソフトでのシュミレーションまで行うことができる。デザイン系の大学としては国内唯一の設備も有している。

### 4. まとめ

従来までのデザインプロセスでは、問題やニーズに対して柔軟な対応ができなかった。コンピュータをはじめとするデザインサポートツールを活用することによりさまざまな要件に対応できるデザインが可能となった。問題解決プロセスにあわせたデザイン開発が可能のため、今までデザインの対象でなかったシーズからの商品開発を目指している。



図1. 光に質感を持たせた照明デザイン



図2. イヤホン「ambient」

\*1) 首都大学東京システムデザイン学部インダストリアルアートコース