



プロダクトデザイン研究室

Product Design Lab.

赤井 愛

AKAI, Ai / Associate Professor

てんでんきん かみや博士による新たな菌の発見

Tendenkin: Dr. Kamiya's Discovery of New Fungus

粘菌、それは動物でも、植物でも、菌類でもないアメーバ動物の仲間。形を変え、胞子を飛ばし、多種多様な微生物を食べ成長する。公園や森など身近なところに潜んでいるのに、あまり気づかれない生物。私はそんな粘菌の魅力を知ってもらいたいと考えた。

ある日、粘菌のような新たな生物を発見することに成功した。それらをてんでんきんと名付け、研究することにした。その多くは土や木の上に生えており、稀に水辺の近くにも生えていることが判明した。色や形、硬さは様々である。まだ研究を続けたいため毒味はできないが、おそらく味はおいしくない。色とりどりの見た目はどこか引き寄せられる魅力を持っている。その正体はまだはっきりしておらず、これからも研究を続けようと思う。

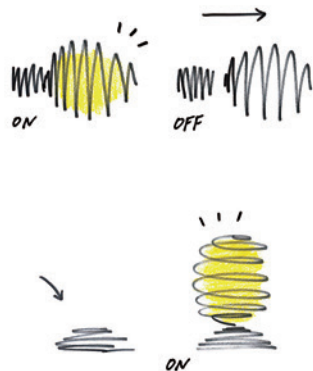


神谷 未来

KAMIYA, Miku

もぎとるあかり 使用紙パルプから3Dプリントされた取り外し可能な照明器具

Mogitoru Akari: Detachable Light 3D Printed from Used Pulp



「もぎとるあかり」は紙素材でできた、灯具部分を手で取り外すことができる照明器具です。

使用紙を原料とし、3Dプリンティングで積層することを想定しています。紙を潰し、パルプを押し出すとふわふわとした質感に仕上がります。手に持ったときの軽さは紙特有で、“もぎとる”ことに適していると考えました。

果樹園で果実をもぎとるように、あかりをもぎとると光は消えますが、別のベースに置くと再び点けることができます。

また、この照明器具は回収するとリサイクルできます。

3Dプリンティングという手法により、紙素材だけど従来の紙とは異なる質感や表現が生まれます。素材の質感と表現を最大限に活かす、柔らかく有機的な、新しい照明器具の創出を目指しました。



坪井 杏奈

TSUBOI, Anna



MOIRÉL〈モアレル〉 モアレを活用したテーブルウェア

MOIRÉL: Tableware that Utilizes Moiré

モアレ (moiré) とは規則的に並んだ線や模様を重ねると、元とは違った絵柄が見える視覚現象です。モアレは印刷物やスクリーンなどの二次元平面上で発生する現象であり、昔からアートにも利用されています。

平面上で発生する現象を立体的に見せたいと考え制作したのがMOIRÉLです。MOIRÉLは模様の中にささやかな謎解きを取り入れた、カフェで使用するテーブルウェアです。食器を移動したり回転したりすることで食器にモアレが発生し、絵柄を変化させる、アニメーション効果をもたらすなどの驚きを生み出します。

謎を解く過程や独特な絵柄の変化が、一緒に食事をすると人の会話につなげる、料理を食べ終えた後の時間の差を埋めるといったように、MOIRÉLはカフェでの時間をより楽しくするための小さなきっかけを提供します。



審査会賞
(プロダクト・情報部門2位)

長富 真教

NAGATOMI, Masataka



MOIRÉL

FUN TO LOOK, FUN TO FIND.

起立性調節障害の患者のためのベッドテーブルの提案

Proposal for Bed Table for Patients with Orthostatic Dysregulation



起立性調節障害 (OD) は、思春期に好発する自律神経機能不全の一つです。「疲れやすい」「長時間立ってられない」「朝どうしても起きられない」などの症状があり、重症になると日常生活への影響も大きくなります。彼らの歯がゆい日常は理解されにくく、その辛さを軽減するプロダクトはほとんど見当たりません。

そこで私自身のODの経験や様々な調査を通して、OD患者をサポートするプロダクトとして、彼らの生活の中心となるベッド周りを少し快適にするベッドテーブルを提案します。

このテーブルの天板はクッション材で囲まれており、身体の自由が利かず当たってしまっても痛い思いをせずにするようにしました。足元にはランドリーボックスを設置しており、OD患者でも比較的動かしやすい足を使い、洗濯物を入れることができます。ささやかでも、自分で出来ることをひとつずつ増やすことで患者の自己肯定感を高め、家族との関係を円滑にすることを願っています。

丹羽 保乃華

NIWA, Honoka



私の巣 生き物の棲家から発想を得た小さな空間

My Nest: Small Space Inspired by Habitat of Creatures

人はいつも、外から心のモヤモヤを抱えて家に帰ってきます。また家の中に居る時、目的のある作業や行為よりも、ゲームや仮眠、テレビを見る、ケータイをいじるなど“無”の時間を過ごしていることの方が多いと感じました。

そのような時間をもっとパーソナルな空間で、気ままに過ごして欲しいと思い、「人のための巣」を制作しました。

この巣は中に入り込んで休むことや、そのまま持ち運ぶことができる小さな空間です。ポリエチレン発砲体という軽くて柔らかな建築資材を用いて、骨格を形成し編み込みました。

心のモヤモヤを一旦忘れさせ、安心や落ち着きを与えてくれます。この作品は生き物の棲家から発想を得、「持ち運ぶ」と「休む」をコンセプトにしました。

みなさんも自分だけの巣を見つけて入ってみて下さい。「人のための巣」を日常生活に取り入れることで住まいの一部になる日が訪れ、新たな個の空間の楽しみが広がっていくかもしれません。



審査会賞
(プロダクト・情報部門1位)

藤本 実優

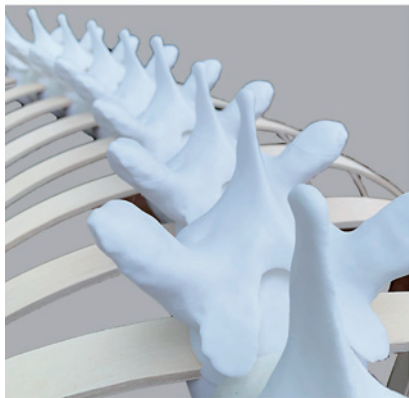
FUJIMOTO, Miyu



HONEKONDA

— 大きい蛇にもたれてみたくて —

HONEKONDA: Lean on Big Snake



骨って魅力的だと思いませんか？

大きな動物に寄り添ってみたいと思いませんか？

それらの理想を取り入れたプロダクトが「HONEKONDA」です。HONEKONDAは世界最大の蛇、オオアナコンダをモチーフとし、家具として進化した骨格を活かしたプロダクトです。生物は独自の進化を重ねてきましたが、それぞれが持つ機能や骨格は実に魅力的です。

例えば蛇は人間の倍以上の背骨があるため、しなやかな動きができるようになっています。その体に包まれるようにもたれかかってみたくと考え、本作品を設計しました。通常、肋骨は左右対称に形成されますが、今回は片側の骨に腰かけられるよう非対称に進化させました。

柔らかな雰囲気を持つ薄いシナ単板を重ね成形した肋骨を、PLAで制作した胸椎でつなぎ合わせ、しなやかな動きを実現させました。

審査会賞
(プロダクト・情報部門3位)

森上 真仲

MORIKAMI, Manaka



日常の寄り道を綴る手帳

Pocket Notebook for Recording Small Daily Findings Memories of Daily Life for College Students

日記には、過去にどのようなことを書いたのかを見返せる楽しみもある。そのとき、文章やイラスト、自分の筆跡から当時のことを思い出す。

大学生には寄り道や旅行など、自分で自由に使える時間が多く存在している。その時間の中で何を楽しみにして日常生活を送り、友人とどのような遣り取りをしていたのか。大学生の何気ない日々を記録し、後に見返したときに当時のことを思い出せるようなライフログを残したいと考えた。

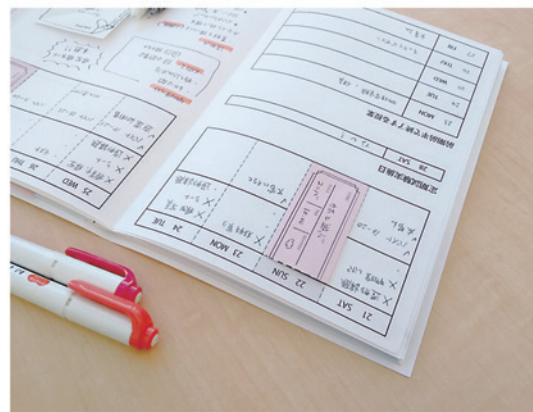
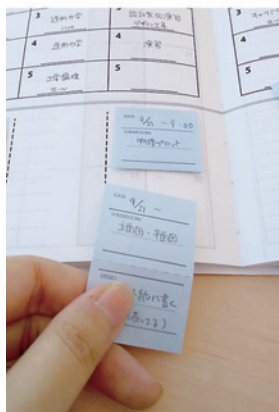
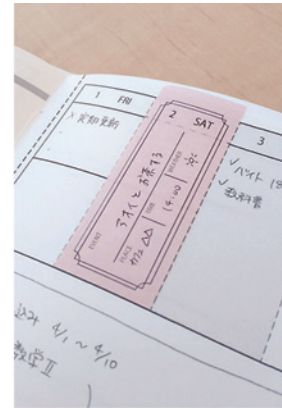
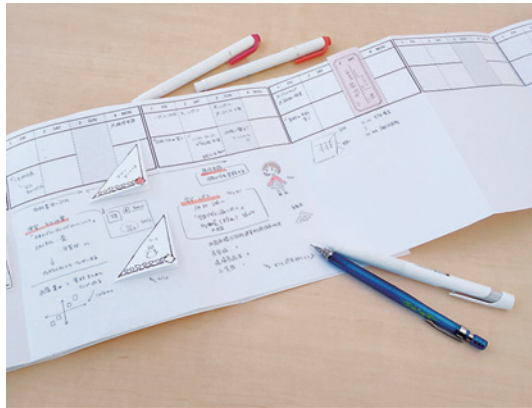
この手帳は大阪工業大学空間デザイン学科に所属する学生たちの使用を想定している。課題提出までの日数を可視化できる蛇腹状のページや、楽しみにしている予定をチケット風にかける付箋など、一年を通して作品制作に励む彼らの日々をサポートし、後で自分が書いたことを楽しく見返せる仕様になっている。

長いようで短い学生生活。思い出に浸り、当手を振り返る楽しみを社会人に近づく学生に届けたい。



森下 美佳

MORISHITA, Mika



あそんできたえて 運動を好きになるための遊具

Play and Train Yourself: Play Equipment to Become Fond of Exercise



現代において、運動が苦手と感じる子どもが多数存在する。特に、小学校の体育の授業が始まる時期は周りの人間たちと一緒に運動し始める時期であり、周りとの運動能力に差が出てしまい、そのような感情を抱きやすい。私はそんな“苦手”を楽しく乗り越えることができるプロダクトを提案する。

『あそんできたえて』は2人で遊ぶプロダクトで、1人が本体を上から踏みもぐらを出し、もう1人が出てきたもぐらを叩いて遊ぶ。ハンマーに時間管理機能やスコア機能が搭載されており、交互に遊びスコアを競い合う。

また、本作品は運動能力の良し悪しを決定づける「コーディネーション能力」を楽しく遊びながら伸ばすということを旨として設計されている。

遊びを通じて運動に対する苦手意識をなくし、運動することの楽しさに気づいてくれることを望む。

森山 慎之介

MORIYAMA, Shinnosuke

