

2014年度受託研究概要報告

Design Soilの教育プログラムによる商品開発

研究メンバー

- 田頭章徳 デザイン学部プロダクトデザイン学科助教
- 見明 暢 デザイン学部プロダクトデザイン学科助教
- 馬場田研吾 デザイン学部プロダクトデザイン学科実習助手
- 松本雄樹 デザイン学部プロダクトデザイン学科実習助手

委託者

株式会社 伊千呂

研究概要

大学のプロジェクトであるDesign Soilだからこそできる、挑戦的なテーマ、新たな視点での商品開発を行う。

直接的に「売れる商品」を目指してデザインをするのではなく、あくまでDesign Soilの活動の中でアイデアを生み出し、形にしていく。

設定したテーマから思索を重ね、自由な発想の中から空間と家具、人間の行動との関係を探り、新たな人の行動を誘発する家具を開発する。

デザインを進めていく過程をDesign Soilの中で完結させず、外部の企業である受託先とのディスカッションを交えていくことで、参加する学生たちへの多大な教育効果も期待できる。

研究成果

受託先とのディスカッションの結果、「boundary」（境界）というテーマを設定した。

「椅子」や「テーブル」といった既存のカテゴリに捕われずに、様々なものを組み合わせたり変換していく中で、新たな使い方、新たな行為、新たなライフスタイルを創造しうるものを生み出す事を目指して研究を進めていった。テーマに対して、Design Soilの学生メンバーがアイデア提案を行い、受託先とのディスカッションを通してブラッシュアップをしていった。

最終的に、

1. プレイスマットとブックシェルフを組み合わせ、柔らかい素材を使った自由な使い方ができるもの、
 2. 椅子、サイドテーブル、座椅子を組み合わせた家具、
 3. 床とソファを一連のカーペットで繋げた家具、
 4. 照明と収納を合わせた家具、
 5. バッグとサイドテーブルを兼ねた家具
- を提案し、1. と5. に関しては、研究期間終了後も継続して商品化を目指してブラッシュアップを続けていく事となった。

実証研究 伊千呂プロジェクト



教材プレイング風景



1 プレイスマットとブックシェルフを組み合わせ、柔らかい素材を使って自由な使い方ができるもの。
テーブルの上に置くプレイスマットをつまむ。このように組み合わせる。マットを動かすことで、本を並べたい高さの位置を切り、ブックシェルフにする。このことから、平置きと立置きを行き来させることで、異なる機能が生み出される。



2 床とソファを一連のカーペットで繋ぐ。
床とソファを繋ぐことで、ソファに座る際に、ソファを動かして休む位置を決めやすくなる。このことから、ソファの背にカーペットを仕込み、ソファの位置と背に繋がるカーペットを動かすことで、ソファと床の境界をなくす事が出来る。



3 椅子と収納を合わせ、異次元の収納スペースを生み出し、椅子としての機能性を高める。
椅子の構造を分解し、収納スペースを生み出すことで、椅子の構造を分解し、収納スペースを生み出すことで、椅子としての機能性を高める。



4 照明と収納を合わせ、異次元の収納スペースを生み出し、照明としての機能性を高める。
照明の構造を分解し、収納スペースを生み出すことで、照明の構造を分解し、収納スペースを生み出すことで、照明としての機能性を高める。



5 バッグとサイドテーブルを兼ねた家具。
バッグの構造を分解し、サイドテーブルを生み出すことで、バッグの構造を分解し、サイドテーブルを生み出すことで、バッグとサイドテーブルを兼ねた家具を開発する。