

DESIGN

ITO LAB.

ITO TATSUKI

ITO JUMPEI

OTANI MAHIRO

TOGASHI MIRAI

NAKANO MINORI

「励まし」のデザイン

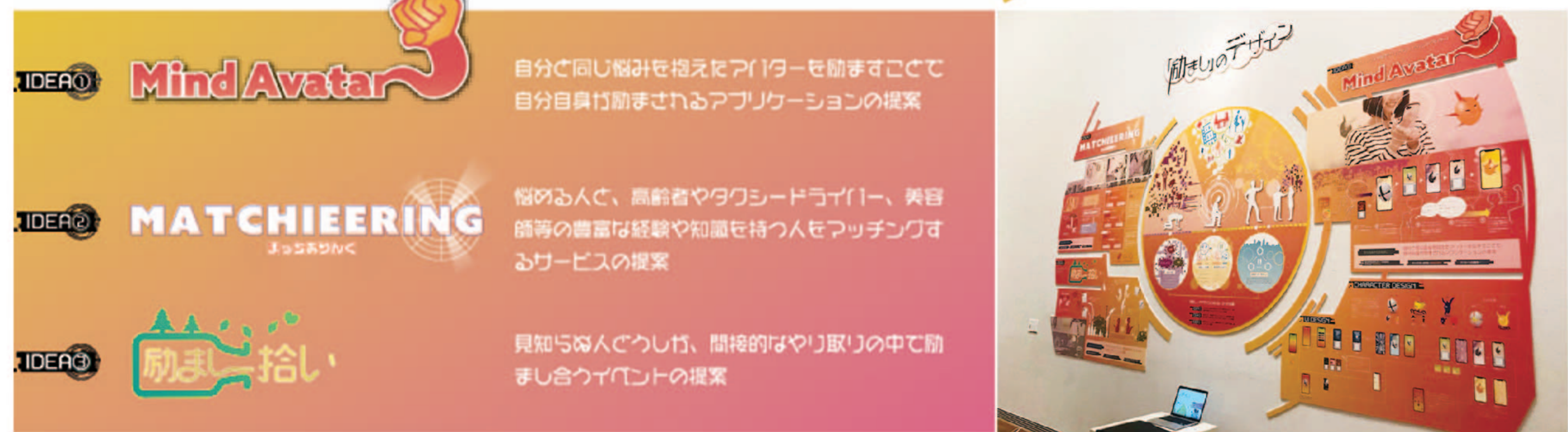
プランニング



伊藤 樹生
Ito Tatsuki
教育学部

人は誰しも悩みを抱え、励まし励まされながら生きている。しかし、その「励まし」が常に適切なタイミングと方法で為されているとは限らない。悩みの内容や、その人の特性によって求められるものは大きく変わる。今後の社会の中で「励まし」がより良い形で享受されいくためには、そのあり方や選択肢の幅を広げる必要があると考えた。そこで、新たな「励まし」の形を、これまで自分が培ってきたデザイン思考によって企画やデザインに落とし込むことにした。

「励まし」のデザイン



IDEA① Mind Avatar 自分と同じ悩みを抱えるアバターを励ますことで自分自身を励まされるアプリケーションの提案

IDEA② MATCHIEERING 悩める人と、高齢者やタクシードライバー、美容師等の豊富な経験や知識を持つ人をマッチングするサービスの提案

IDEA③ 励まし拾い 見知らぬ人ぐし付、間接的なやり取りの中で励まし合うイベントの提案

飲食店におけるコミュニケーションを利用したサービスの提案

ブランディングデザイン



伊藤 純平

Ito Jumpei

地域創造学環

最近では生活者の求めるものがモノからコトに変化してきている。飲食業界にもその影響は大きく、多様化していくニーズにどのように対応していくかが今後の課題となっている。そこで今回は新たなコミュニケーションを生み出す「Travel link project」の提案や、「ナシゴレンの販売企画」を行った。これらの提案や企画からモノのデザインとコトのデザインの有効性を見出せるだろう。



Labyrinth 2.5

プロダクトデザイン



大谷 真弘

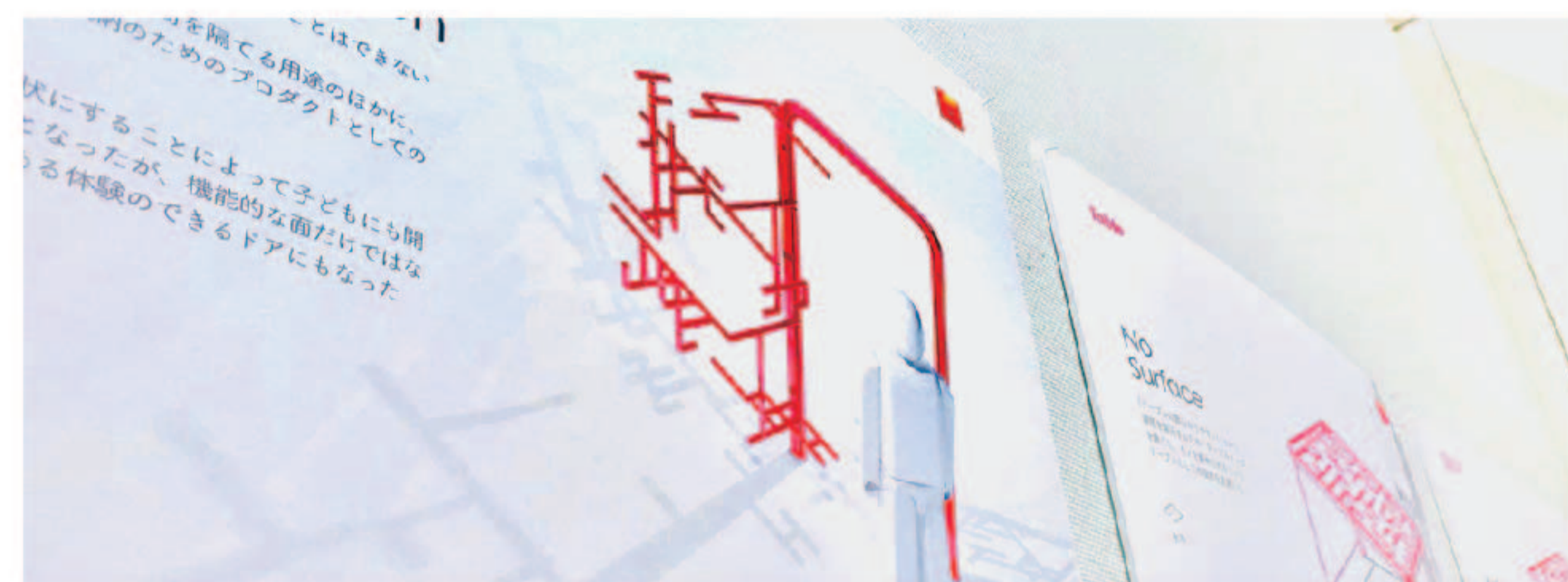
Otani Mahiro

教育学部

迷路の形状もしくはプラモデルのランナーの形状を活用したプロダクトシリーズの提案であり、迷路の形状の可能性を追求したデザインです。

かねてより「家具のデザインをやってみたい」と思っていたところ、2年次に AutoCAD の操作を学ぶ技術科の講義を受け、その経験があって、今回ソフトを用いての設計に至りました。

迷路型を拡大・縮小、水平・垂直など変形させながら、既存のプロダクトに利用できるかどうか、迷路型にする価値があるかどうかを考査し、単に従来のプロダクト同様の用途にとどまらない新たな体験のできるテーブル・ドア・遊具2種・ベンチ・ポットをデザインしました。



読むデザイン

— 文章表現の視覚化 Book —

グラフィックデザイン



富樫 未来

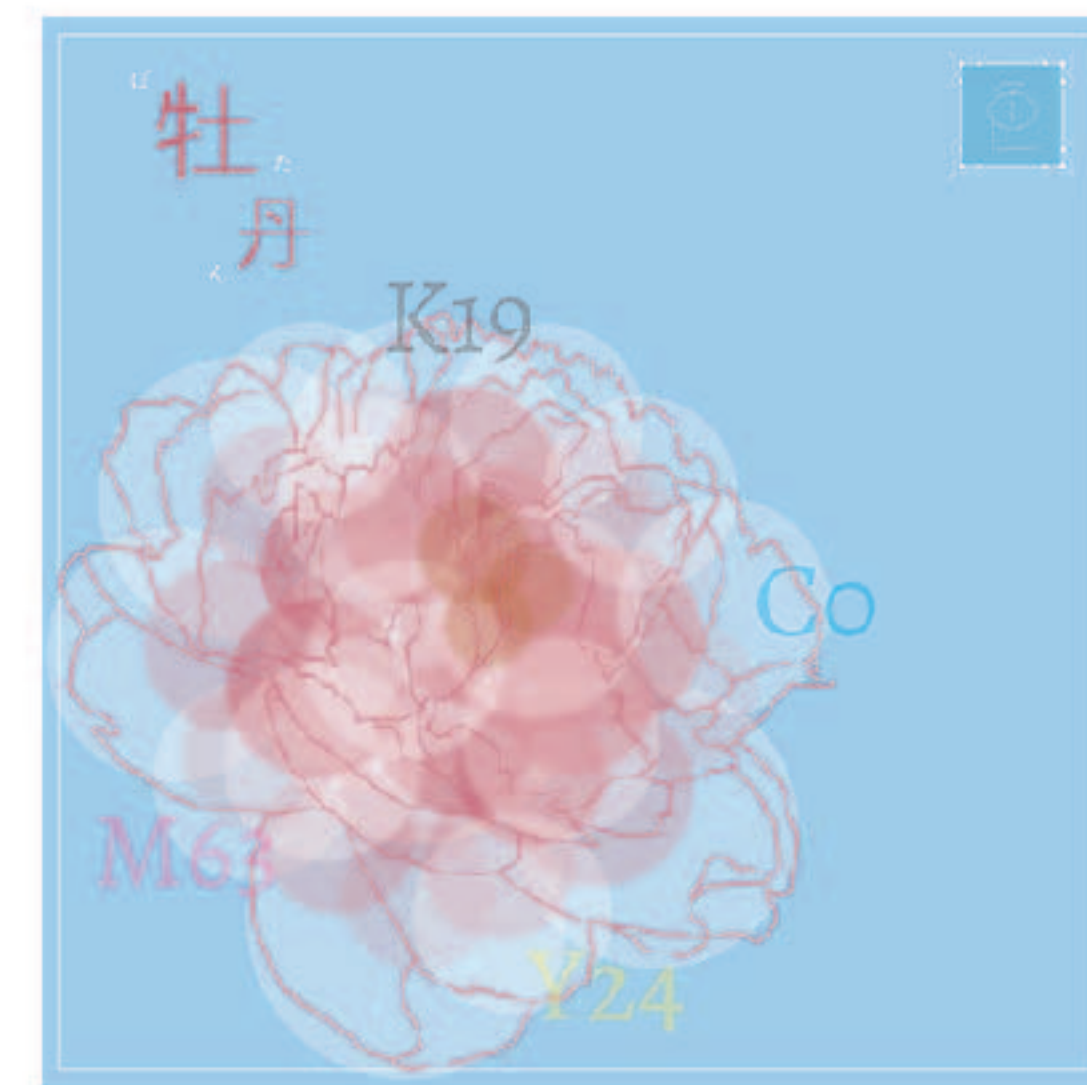
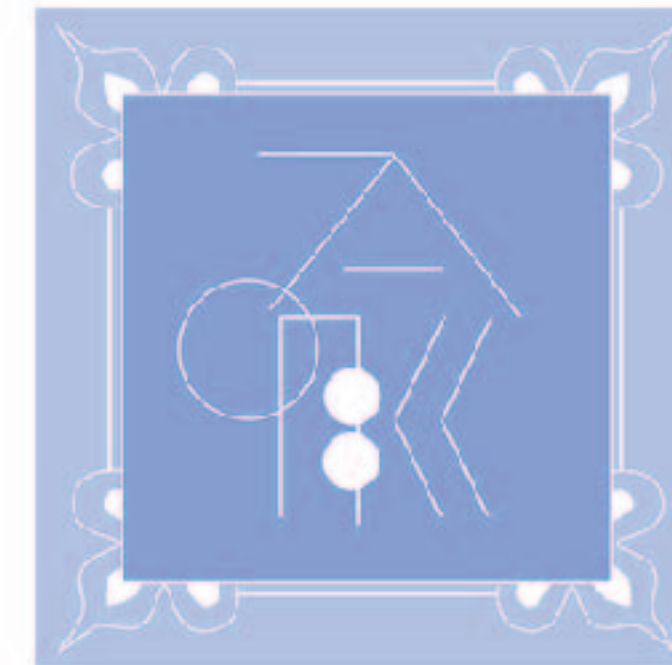
Togashi Mirai

教育学部

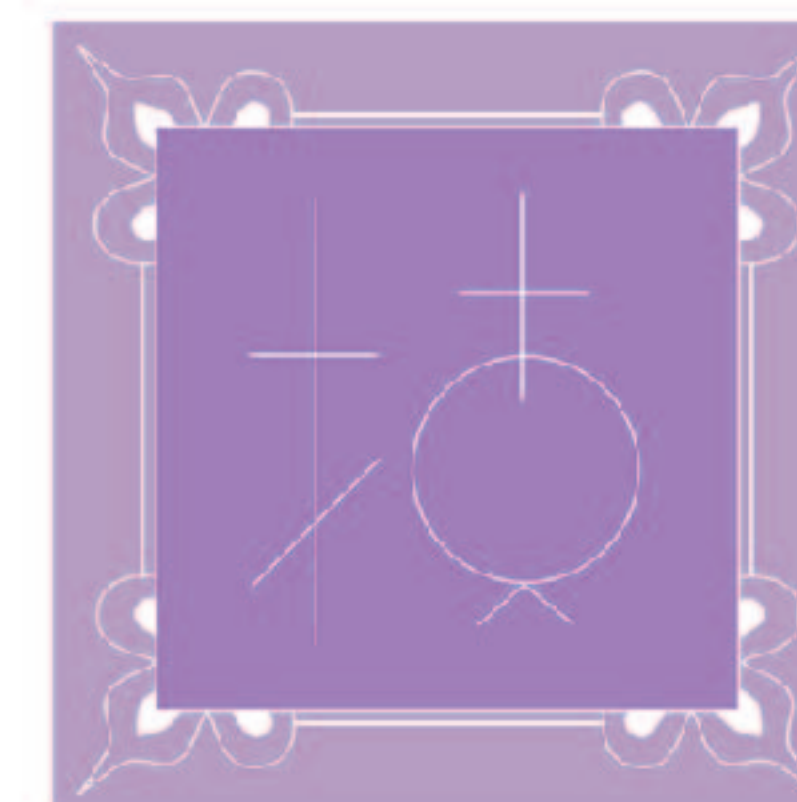
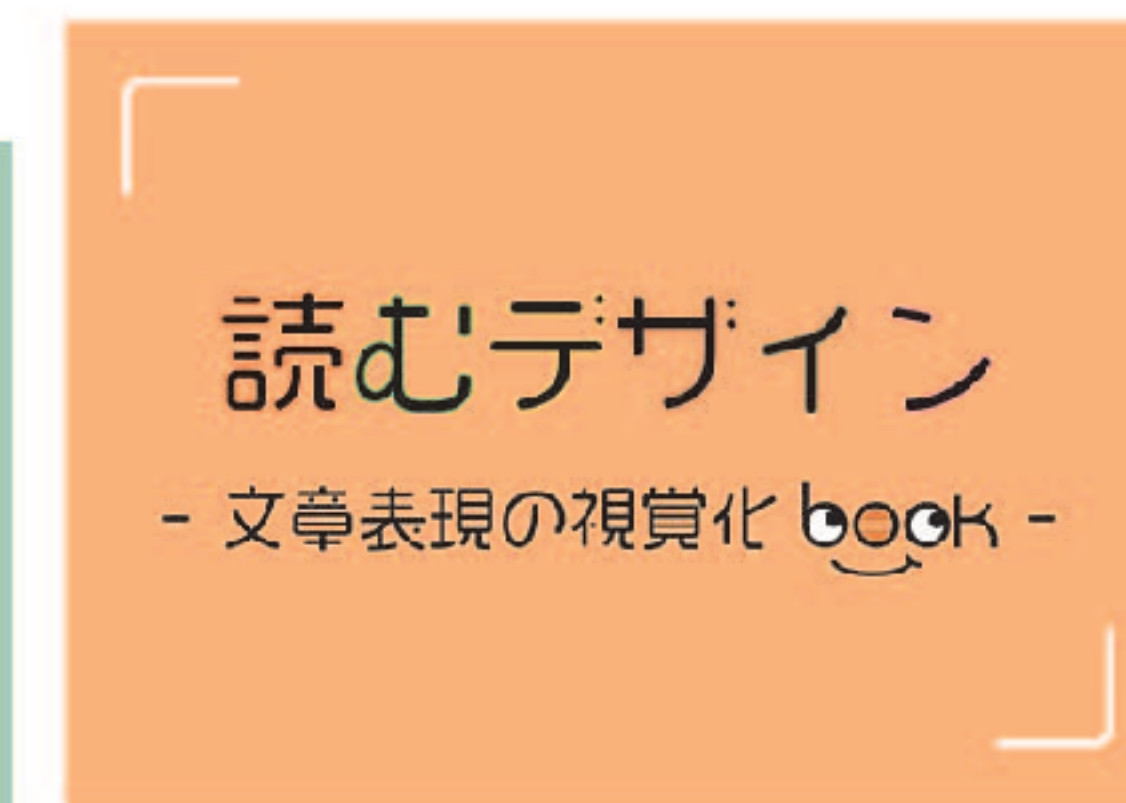
日本には独特で素晴らしい言葉や文章が溢れています。

移り変わる空と共に変化していく時間帯の名称や国語の表現技法、同音異義語、日本の伝統色の名前などに着目しました。

そして、それらを含んだひとつの物語を創作し、文章表現を独自の感覚で視覚化したグラフィックデザインを提案しました。



日本には独特な国語の表現技法があります。子供達が楽しく分かりやすく国語の表現技法を勉強出来るような、*ラフレ*でかわいいキャラクターを制作しました。



思考実験のデザイン

グラフィックデザイン



中野 史道
Nakano Minoru

教育学部

一見難解な思考実験を視覚化し感覚的に理解できるようにデザインしました。

