

DIST

# PROTOTYPING

## 誰のためのプロトタイピング？

Yukiya Okuda / alumican.net

2016.5.25

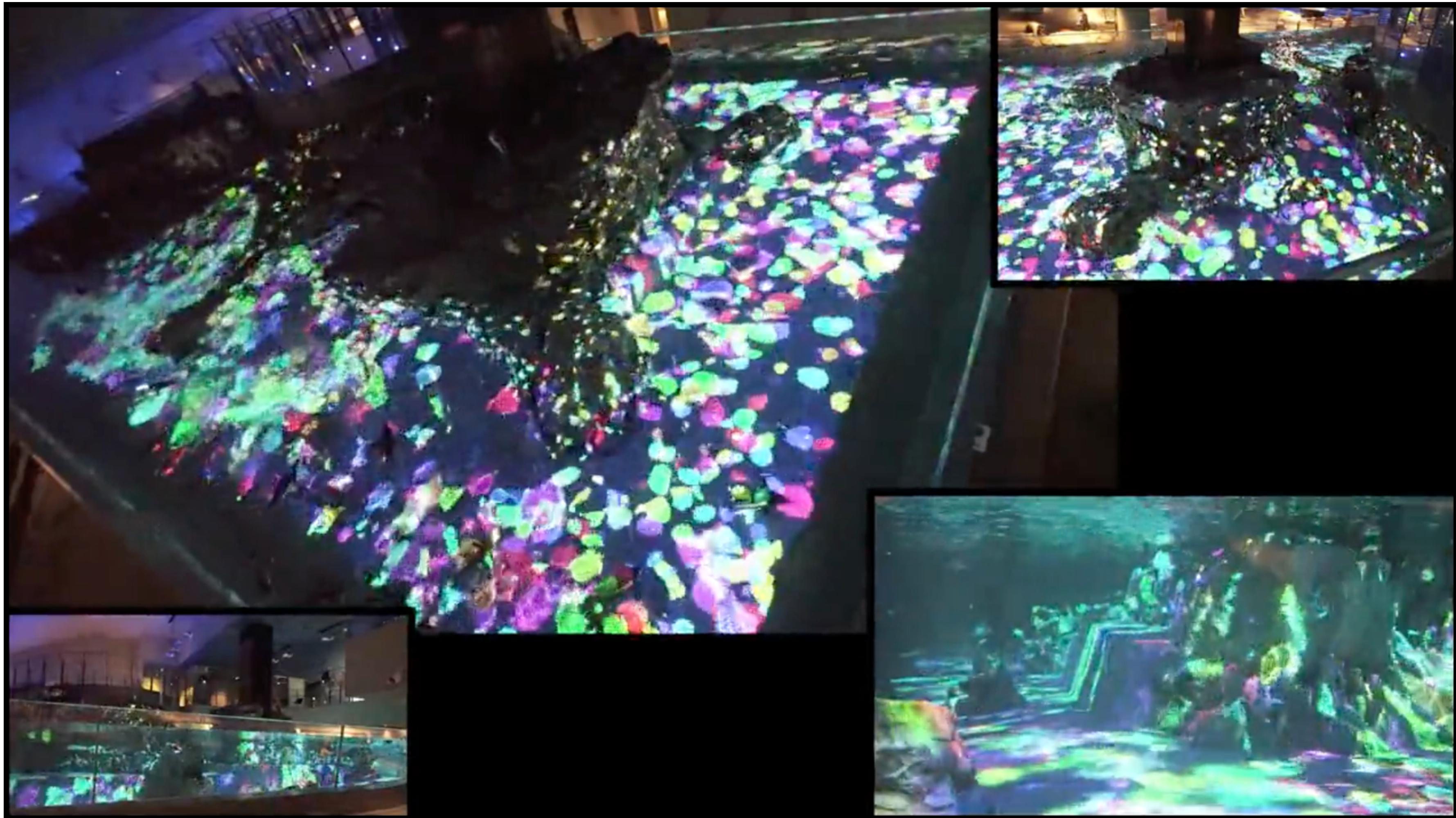
profile

奥田 透也

designer / programmer



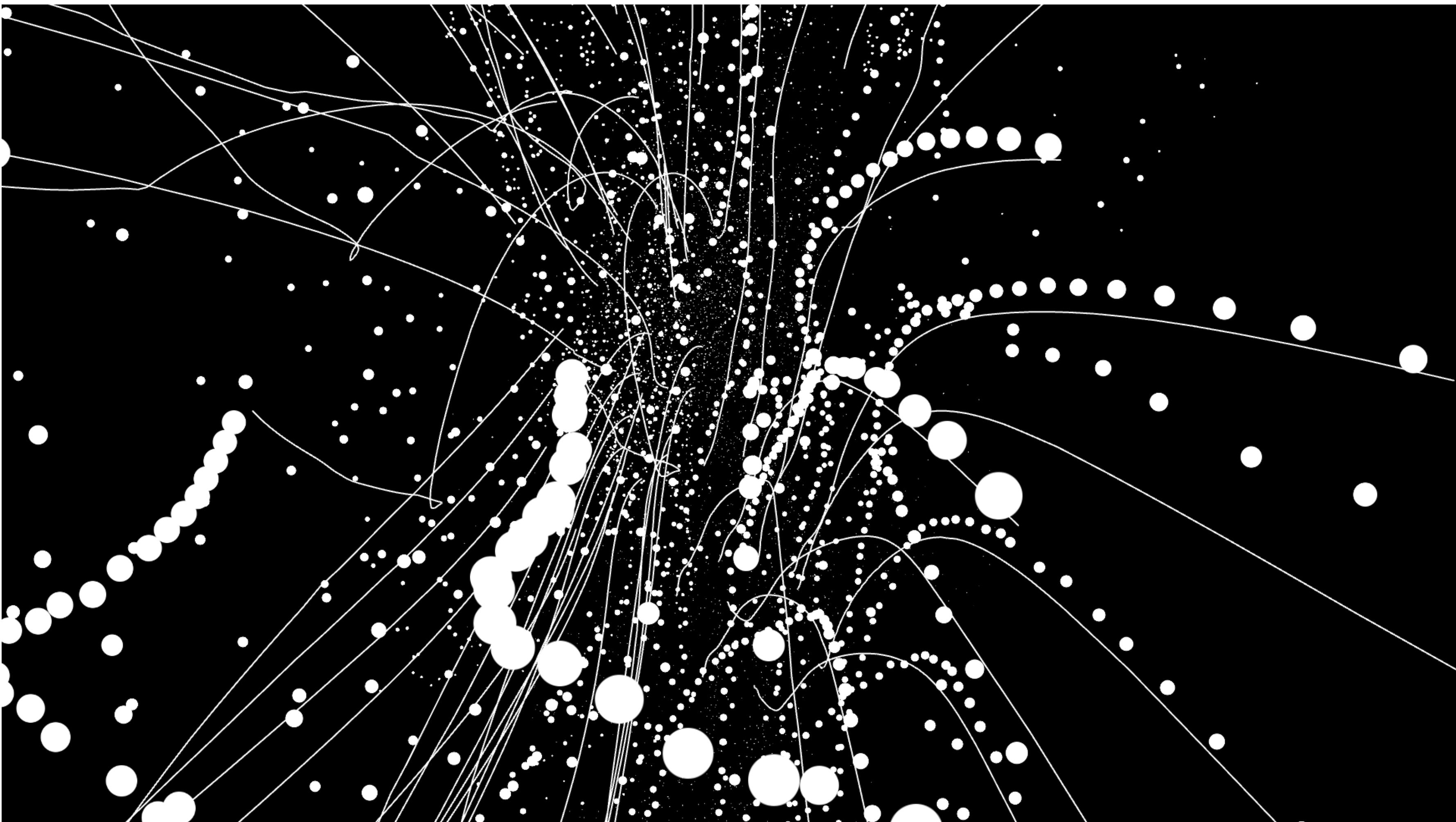
21\_21 DESIGN SIGHT 単位展 - 命の単位



すみだ水族館 - Penguin Candy (with METALRED)



東京大学 - MIAMI



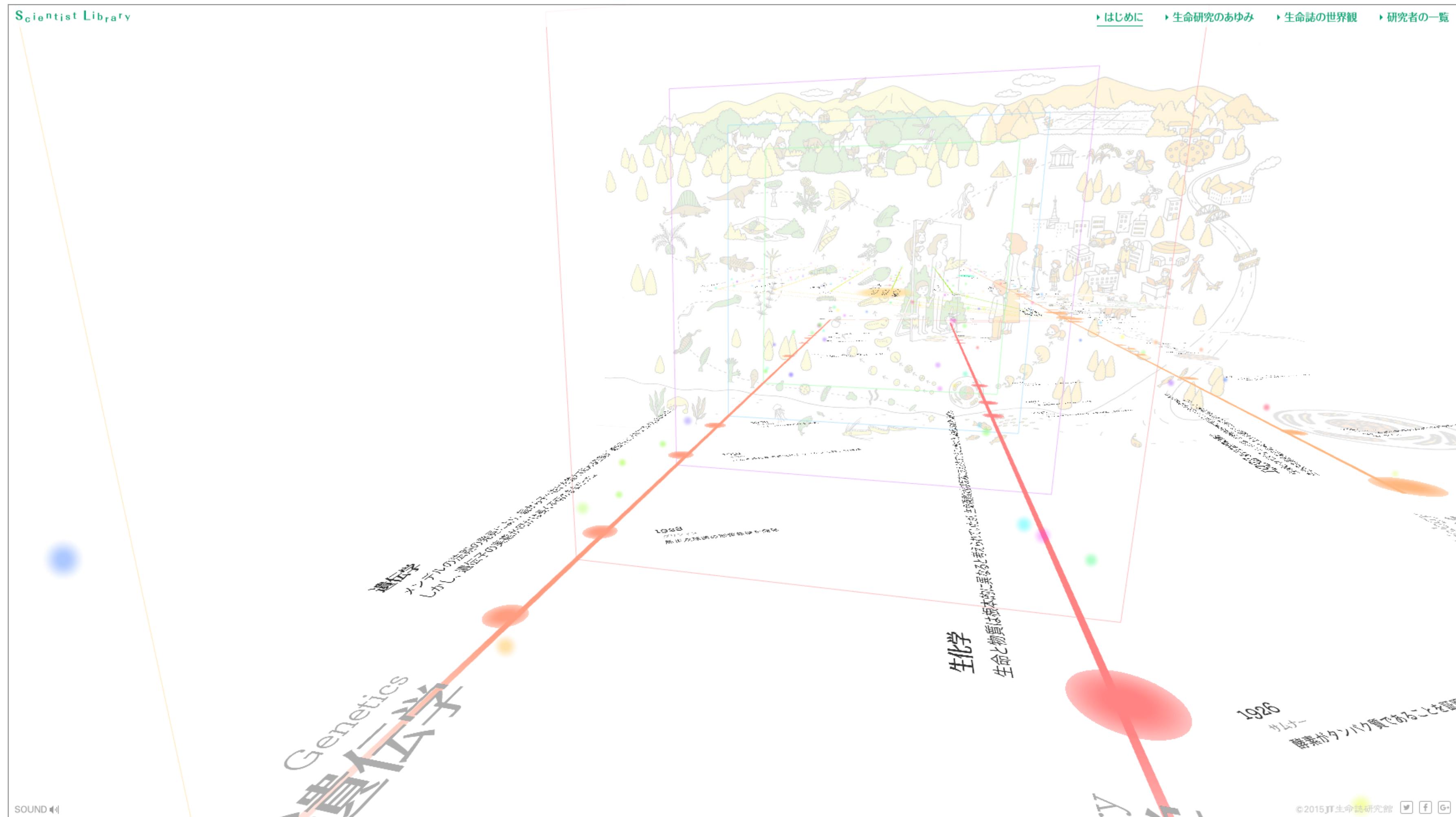
東京大学 - Designing Body



THE GUILD - I'M WATCHING YOU (with Takayuki Fukatsu)



Unframe Exhibition 003 - Phenomenon



JT 生命誌研究館 - Scientist Library



# INTEGRATED

TAMA ART UNIVERSITY DEPARTMENT OF INTEGRATED DESIGN

統合デザイン学科

Tama Art University Indeegrated Design - A part-time instructor

chapter 1

作ることでしか伝えられないことがある

感覚的な事象は  
主観に依存するため共有が難しい

「印象」「ニュアンス」「質感」のようなもの

実体(モノ)を媒体としたコミュニケーションは  
各々が思い描く感覚を束ねることができる

# コミュニケーションの一般論

相手の存在

×

目的の存在

相手が存在すること



相手の文脈や知識に応じた  
適切な話し方が存在すること

モノでコミュニケーションするということ



相手の文脈や知識に応じた  
適切な作り方が存在するということ

モノによって伝わるコト



## 完成像

完成像から完成形までつながる連続的な感覚

ひとつながりの流れの中に各々が居るという感覚

# プロトタイピングの側面

各々の思う感覚をモノとして  
実体化させることで  
チーム内外をまとめる仕組み

chapter 2

ケーススタディ

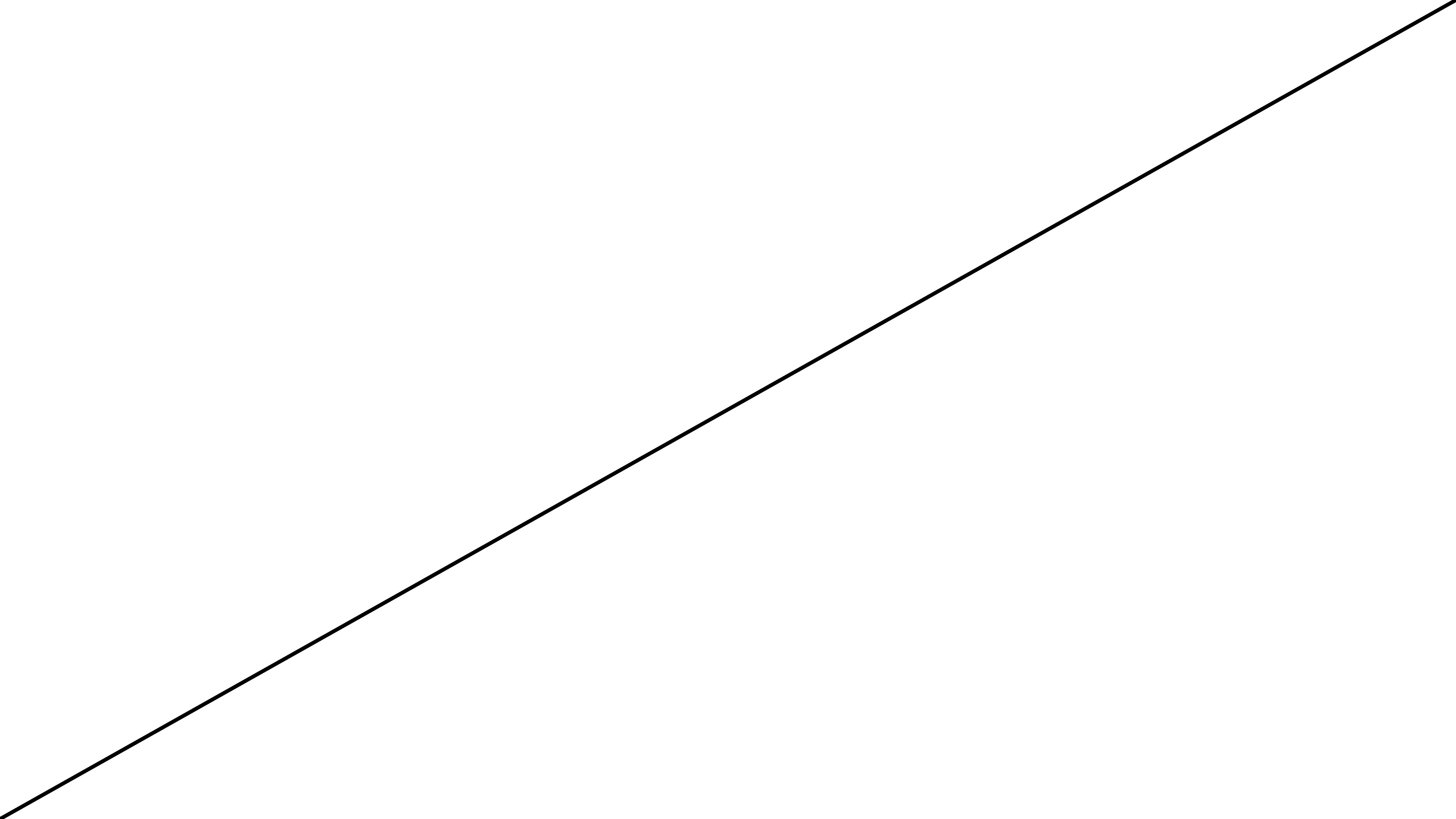
#01

KABUKI LION Interactive Showcase

- Henshin Kabuki 変身歌舞伎 -

2016

SHOCHIKU CO., LTD. / PANASONIC CORPORATION / NIPPON TELEGRAPH AND TELEPHONE CORPORATION



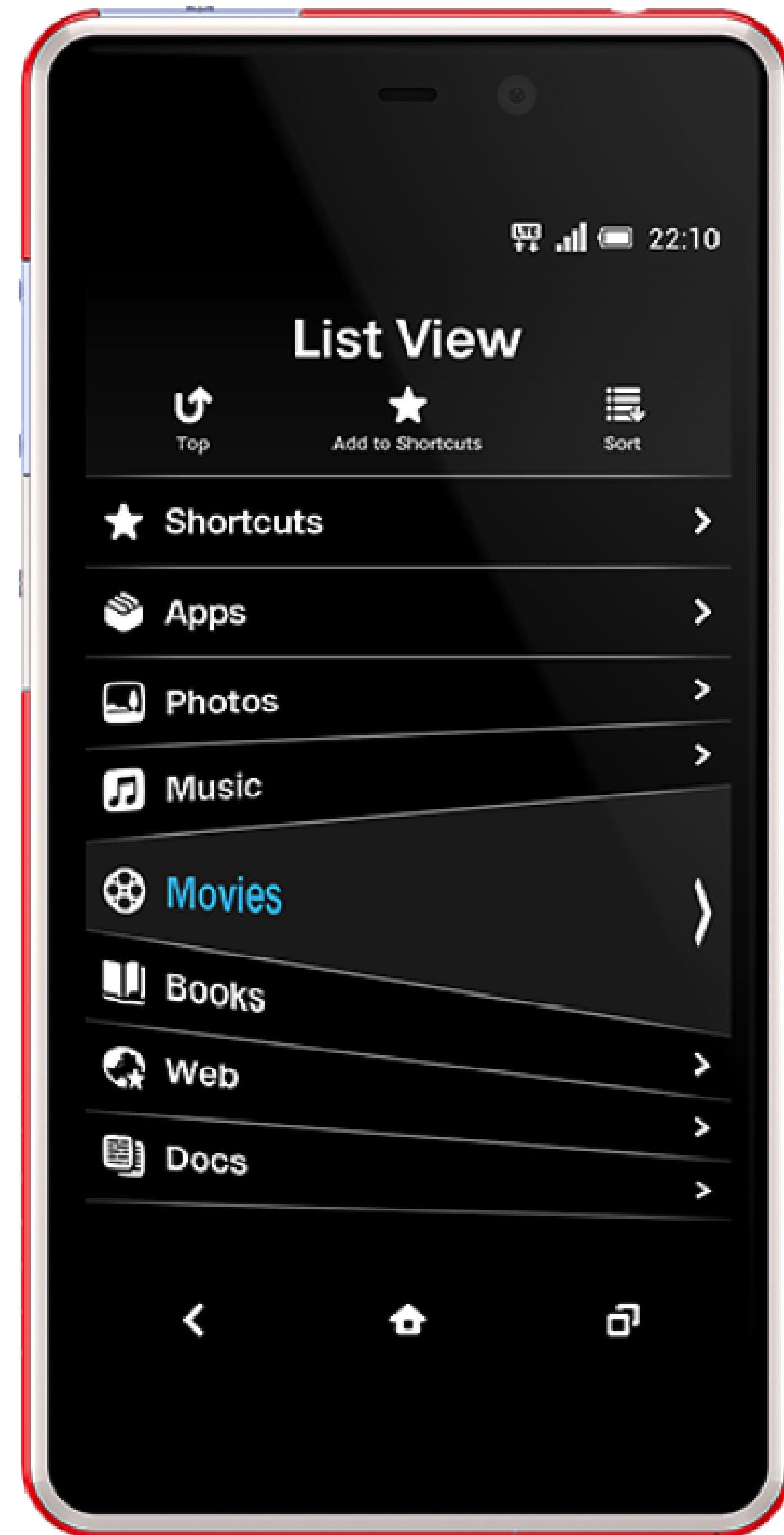
DEMO

#02

INFOBAR A02

2012

KDDI CORPORATION



DEMO

#03

VIEWS

2016

TOPPAN PRINTING CO., LTD. / HAKKYU INC. / SHOUWAKIDEN INC.



DEMO

chapter 3

こころがけていること

眼 と 手

# 見る力もつ

---

何が本質なのか見極める

どこに向かうために何を決めるべきかを洞察する

議論の余地（可能性）はどこにあるのかを発見する

# 手数をもつ

---

多いほど最適な手段を選択できる

相手の文脈の上で考えることができる

知識だけでも多方面にもっておく

# 瞬発力をもつ

---

思い立ったら誰よりも早く手を動かす

日頃から得意技を磨いておく

「眼と手を休ませない」

おわり

@alumican\_net