

家電機器の サウンドをリデザインしよう

授業の目的

- 既存の家電製品の「音」を観察・分析する
- ユーザーや状況を考慮し、新しいサウンド体験を設計する

課題内容

家電機器のサウンドをリデザインしてください。

- ① コンセプト選定:カードから1つテーマを選ぶ
- ② 映像分析:動作と音を観察・分析
- ③ 課題出し／方向性検討:現行の問題点・改善案を整理
- ④ アイデア出し:KJ法などで発想
- ⑤ サウンド制作:音を作り映像に合成



作例イメージ

例1: スイッチが木製になっている → 木の質感を感じる音

例2: 高級ラインのモデル → 静かで深みのある操作音

例3: 子どもも使う家電 → 明るく安心できる音

チームでやること

- どんな動作で音が鳴っている？
- 音のタイミング・高さ・印象
- 現行音の良い点／悪い点
- コンセプトに沿って、どう変えたいか？
- 改善アイデアを具体化する
 - どんな素材感・音色・リズム・音量で改善できるか
- 発展アイデア・ユニークな提案

個人でやること

- チームの方向性をもとに自分の音を制作
- 映像の音を自作音に差し替える
- 提出物:
 - サウンド差し替え後の映像ファイル
 - 簡単な説明(素材・狙い)

サウンドデザインのヒント

- 素材感をイメージする
- 音が鳴る環境を考える
 - どんな場所で操作されるか(キッチン、リビング、夜間など)
 - 周りにどういう人がいるか
- 音量やタイミングの細部もデザインする
 - 操作に合わせて心地よく鳴るタイミング、強さ、長さを調整する
- 音が本当に必要かを考える
 - すべての操作に音をつける必要はない(不要な音は省略して、重要な操作や通知を際立たせる)
 - 現行製品で音がない操作でも、**必要だと思えば新しい音を足す** こともOK
 - 「鳴らす／鳴らさない」を意識すること自体がデザインの一部

使用ツール

- Adobe Audition: 録音・編集
- GarageBand: 音作り
- After Effects/ Premiere: 映像との合成

発表

- チーム発表: 分析結果/ アイデアを共有する
- 個人発表: 作成したサウンド映像を共有する

目的は「正解の音を作る」ことではなく、「なぜその音にしたか」を言葉と音で伝えることです。