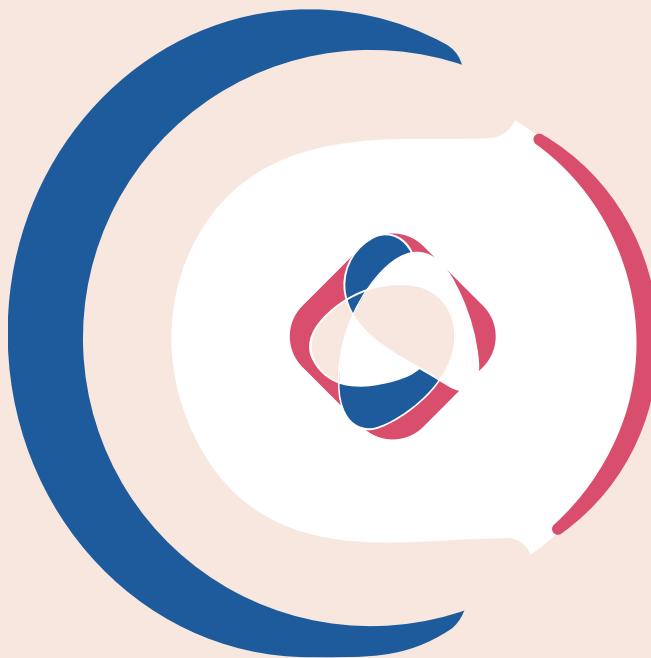


すがまいの



のりまき。

Mai Sugawara. Portfolio

はじめまして。私は、関わる人が

今を誇れる・肯定できる

…そんなデザイナーを目指しています。

その理由は、一番最後に。





Mai Sugawara
菅原 真唯

専修大学 ネットワーク情報学部 ネットワーク情報学科3年 / コンテンツデザインプログラム専攻
22年度 栗芝/榮谷プロジェクト
Urban Data Challenge 2020 銅賞 (senQyouプロジェクト)

私がすること

「目に見えないものへ、
誇りに思える価値を
生み出すためのデザイン」

目に見えないものって
希いじゃんか...
だからです。



web/mobileプロトを作ります。



グラフィック・ロゴを制作します。



簡単な画像編集をします。



イラストを描くことが好きです。



webコーディングを勉強中です。

!

Web・ UIデザイン

双方向での「見える」
インタラクションが豊富
であり、世界中をつなぐ
媒体であることから、
WebやUIの勉強がより
必要だと考えています。

私にとってデザインとは

「何気ないことが、
ちょっと楽しく、嬉しくなる」
「課題があってこそ輝く」

そんな存在であり、手法です。

「問題があるからこそできる」という、嫌な側面を
も肯定できる、優しい前向きさが好きです。



心理学

学部外で社会心理学なども受講中。

ことば

言葉はイメージを共有する1番の手段！

デッサン

観察力を養うため、社会人美術教室を楽しんでいます

私はデザインを、

「のりまき」

だと考えています。

「のりまき」とは

私はデザインの過程を

楽しさ・嬉しさといった、
人間に欠かせない"ノリ"で、
現状や問題を、優しく丁寧に包む時間。

バラバラだった概念たちが、
ギュッと寄せ合って、新しい味になる瞬間。

このように捉え、また自分がこうありたいという思いを込め、
「のりまき」と名付けています。

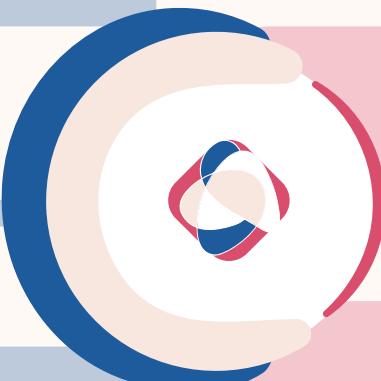
大切にしていること

根拠

自分も相手も納得できる理由が、
誇れる理由につながると考えています。
観察や考察による、デザインの理由を大切にしています。

目に見えないもの・こと

根拠は目に見える表層だけでなく、見えない心理や動機・過程が影響して形成されると考えているためです。
見える形状や行動との関係性を想像しながら、見えない抽象的な部分を大切にしています。



見えないモヤモヤ・いつもの日常と丁寧に向き合い、どんな材料も、ハレの日に。

誰か1人でも、今を誇りに思えるようにする。

そのために、デザインを学び続けます。

Contents

プロフィール

UI/UX

Mobile App



1. Beaute

髪の毛専用
カルテアプリ

Mobile App



2. tabetell

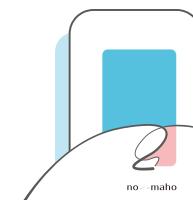
通話しながら
食事ができるアプリ

Web

Web Service



Web Site



4. no-maho

可愛く楽しい
防災コンテンツ

Product

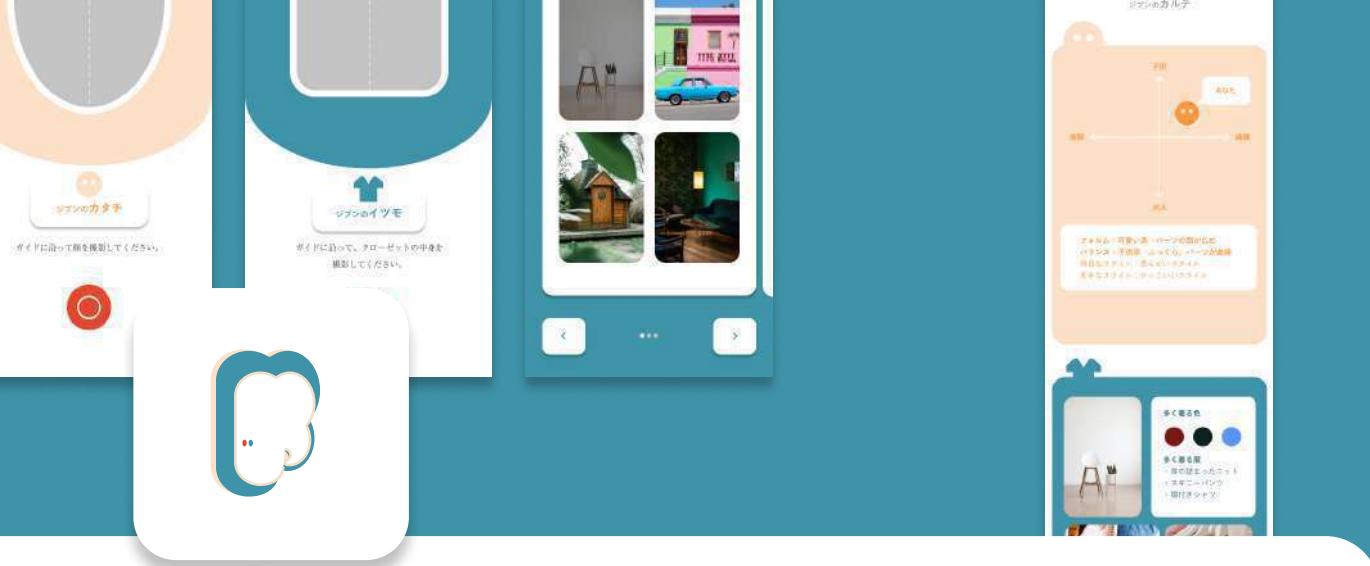
Contents



5. ツクさんマークの ひっこしバネ

親子で遊んで学ぶ、
力がつくおもちゃの考案

and more...



Beaute.

ビューテ

初めてでも、もっと楽しく美しく。どこでも使える髪の毛カルテ。



skill

完全個人制作

- 企画立案・調査
- プロトタイプ制作
- ロゴ・コンセプトデザイン



URL

<https://www.figma.com/proto/1gt10p7IGWJlwYCBqQDcU/Beaute.?page-id=0%3A1&node-id=2%3A6&viewport=100%2C373%2C0.25&scaling=scale-down&starting-point-node-id=2%3A6>

美容院は「おまかせ」じゃ
済まない。



Beauteは、初めての美容院・美容師さんとの注文をサポートする、髪の毛専用カルテアプリ。美容院での注文が難しい原因を「自分の価値観とのミスマッチ」と分析し、満足する髪型に必要な3要素を選定。初見では伝えにくい自分のカタチ・イツモ・ココロ情報を自動送信し、より楽しい美容院体験を提供します。

period

2021/11~12 (約3週間)

people

1人

Beauteとは

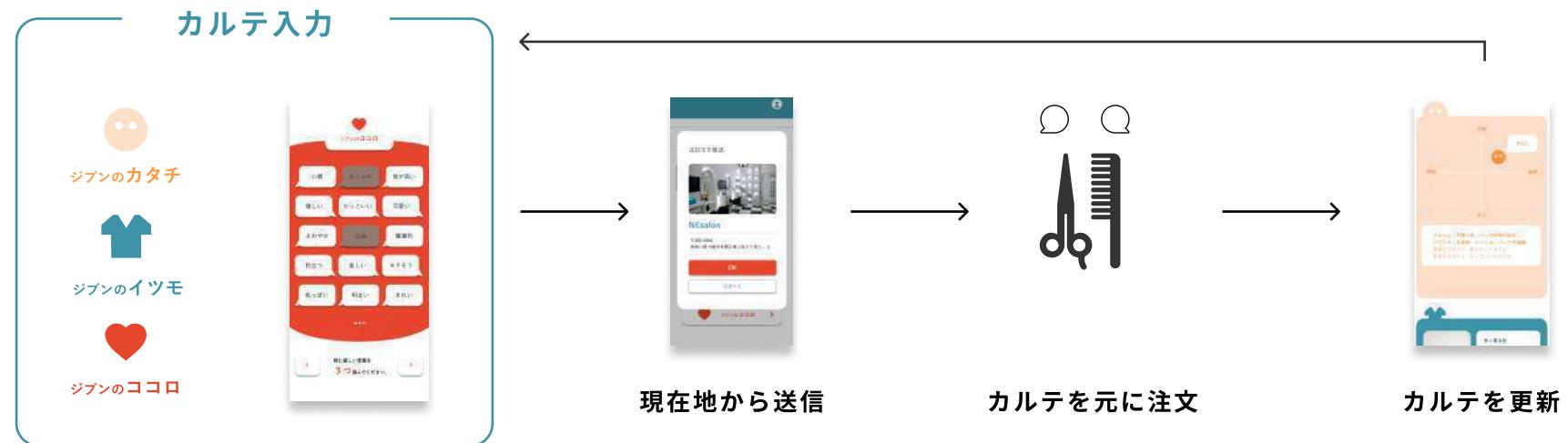
初めての美容院での注文をサポートする、 髪の毛専用カルテアプリ。

どんな人へ

行きつけの美容院が見つからず、注文が苦手な人

どんな体験を

自分のイメージを伝え、自信を持って美容を楽しむ

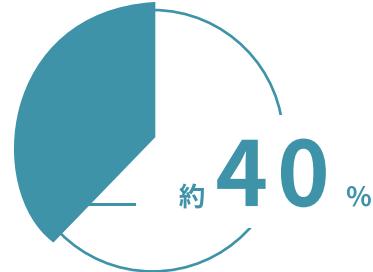


現状

「嫌い」
「行くのが怖い」

美容院が

<https://hairlog.jp/special/article/12006>



= 注文が難しい

初めてで

何を話せばいいのか

わからない

上京、引っ越し、金欠、
美容師さんのおやすみ、美容院探し中…

通い前提が多いが、
実は初めて行く機会
も多い

「初めまして、今日はどうしますか」

コミュニケーションが
出来を左右する

顔の形？ファッショ？
パーソナルカラー？？

自分に合う・求める
髪型の基準が
わからない

原因



美容師さんの解釈

ミスマッチ



自分の価値観

初めての美容師さんへ、自分のことを伝える手段が欲しい

美容院に求めること = 自分に似合い、気に入る髪型にしてくれること

<https://hairlog.jp/special/article/9259#Q4>

「似合う」とは？

<https://beauty.hotpepper.jp/magazine/343317/>

顔の形に合う髪型

- ・顔や体型
- ・髪質やアレルギー
- ・パーソナルカラー



ジブンのカタチ

日常に沿っている

- ・普段のファッショն
- ・スタイリング方法
- ・職業や暮らし方



ジブンのイツモ

心が満たされる

- ・なりたいイメージ
- ・最近の気分



ジブンのココロ



診断しながら、常に更新できる共有型

自分でもわからないことがある

日時や目的によって変わる

カルテ

予約のセット情報ではなく独立したものに

美容院は予約方法が色々

ポイントなどもつけたい



シナリオ

初の美容院、うまく話せるかな…
あれ、新しいアプリ。

今までの履歴を引き継ぎつつ、
普段の髪型や特徴も登録できる！写真を
撮ったり、選択するだけでいいんだ。登録
も簡単そう。

予約の媒体に限らず、位置から
情報を送信。
これまででは当日までどう頼むか
不安だったけど…今回はカルテがあるか
ら、自然と話せた！

今日の施術内容や私の髪質も、
新しくカルテに登録してもらえたみたい。

カルテがだんだん充実てきて、
おしゃれも楽しくなってきた！
これからも私のカルテ、よろしくね。

タスク抽出

シナリオからタスクを設定。

T01 カルテ情報を登録

T02 カルテを美容師と共有

T03 美容師がカルテを入力

T04 カルテに今回の施術を反映

ユーザー要求分析_1

マインドマップを用いて、要求と必要な機能を分析。



現役のUI設計者からフィードバックをいただく

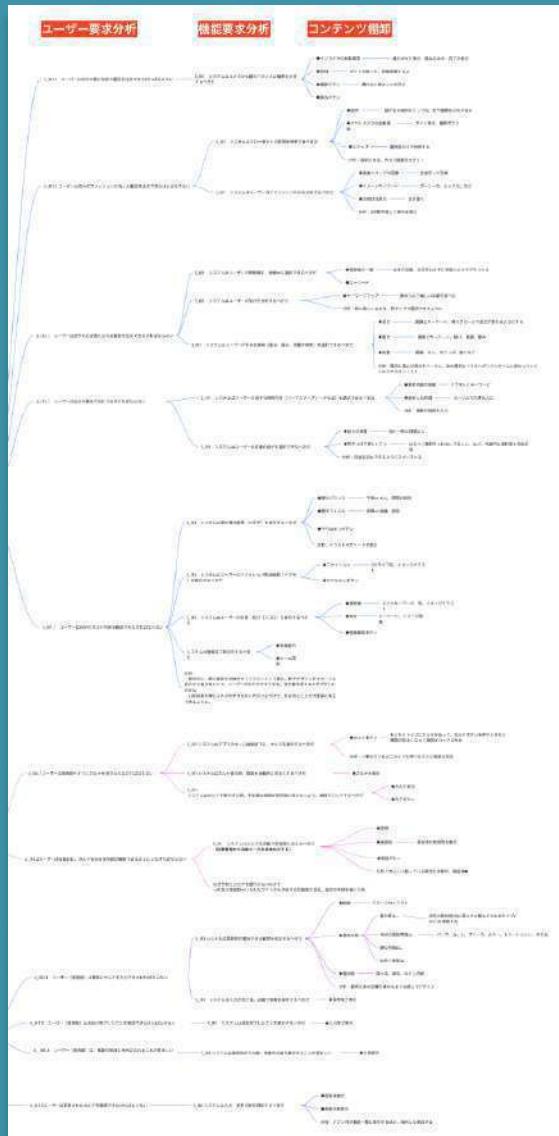
ユーザーの「こうなりたい」に
フォーカスする

なりたい自分になるために、
ユーザーとしてどんなことが
できたらいいのかが、まだ曖昧

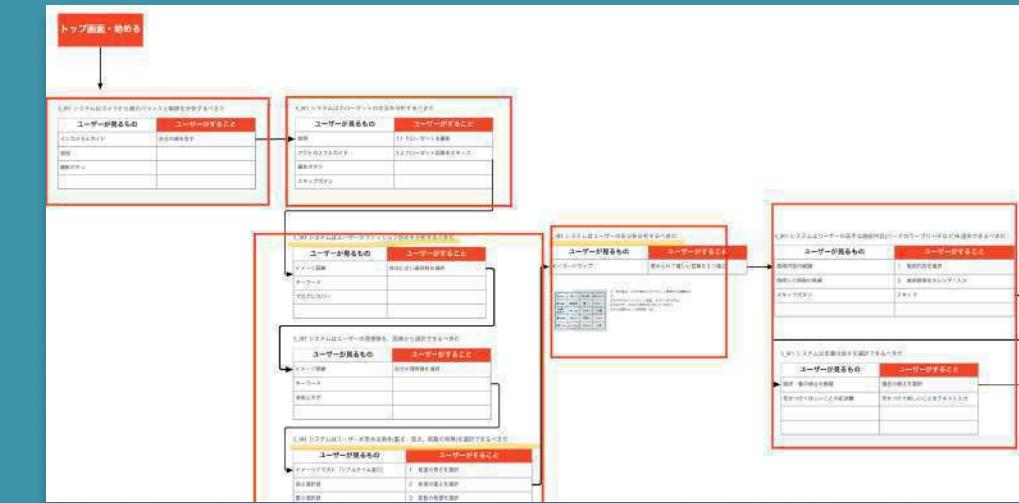
ユーザーの要求がどこに集中するのか、
ポイントを絞る

「簡単に登録できる」
「結果が利用できる」
点でまとめられるのでは。

ユーザー・機能要求分析_2

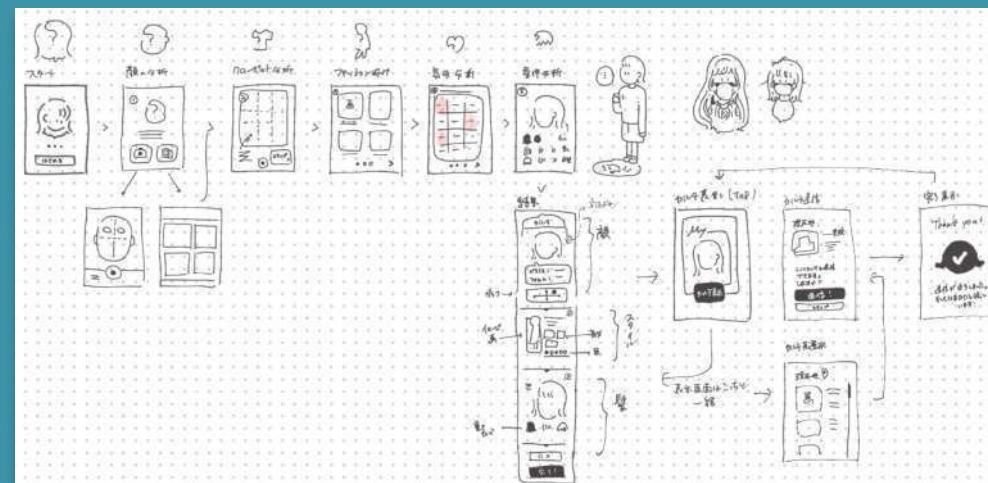


画面ワークフロー



要素を分類し
1画面に
収める量を
検討

画面配置ラフ



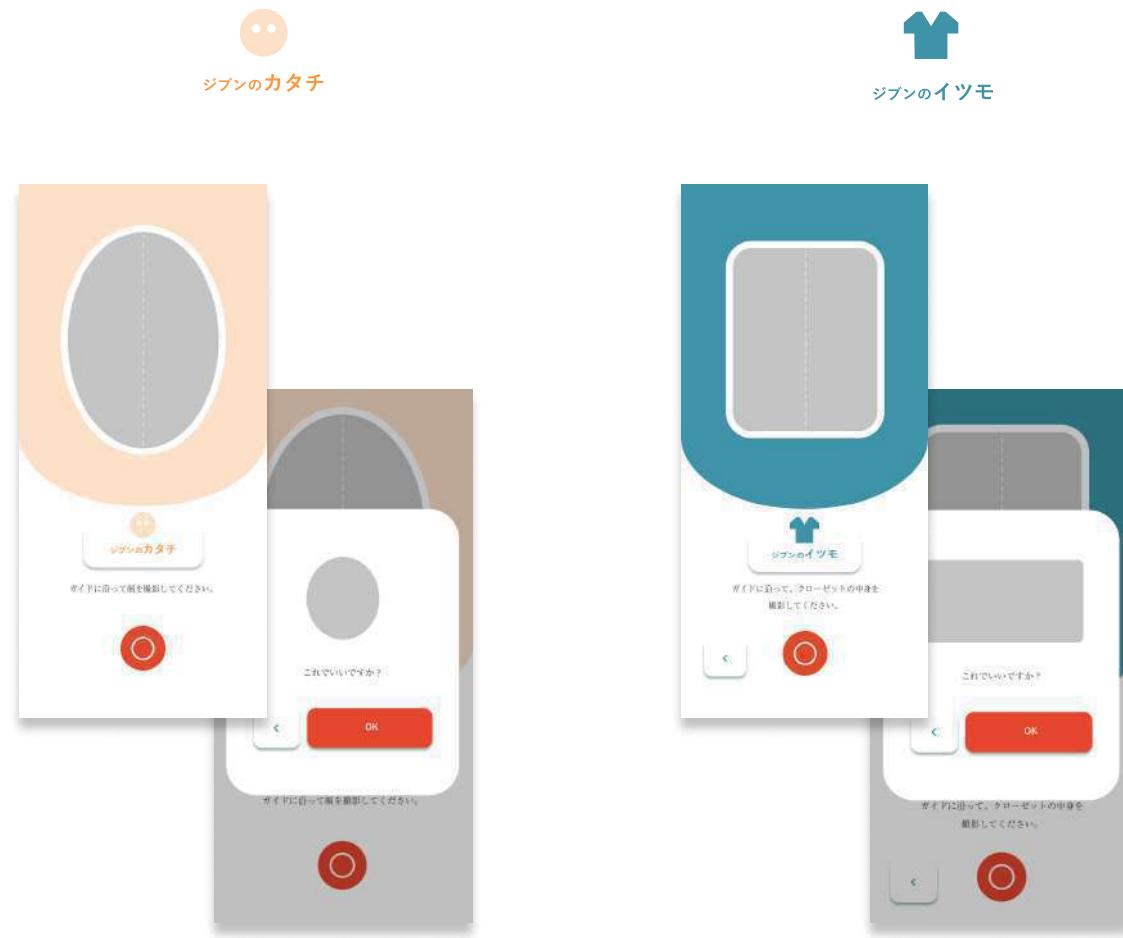
フローから
実際の配置を
検討

ユーザーの「なりたい」「やりたい」から、内容を再考・構築

構築miro : https://miro.com/app/board/uXjVOXdKi6s=/?share_link_id=117181398320

導入

カルテ登録



説明を入れ単体で使用イメージが沸くように

カメラかギャラリーから顔を認識

カメラかギャラリーからクローゼットを読み込む

カルテ登録



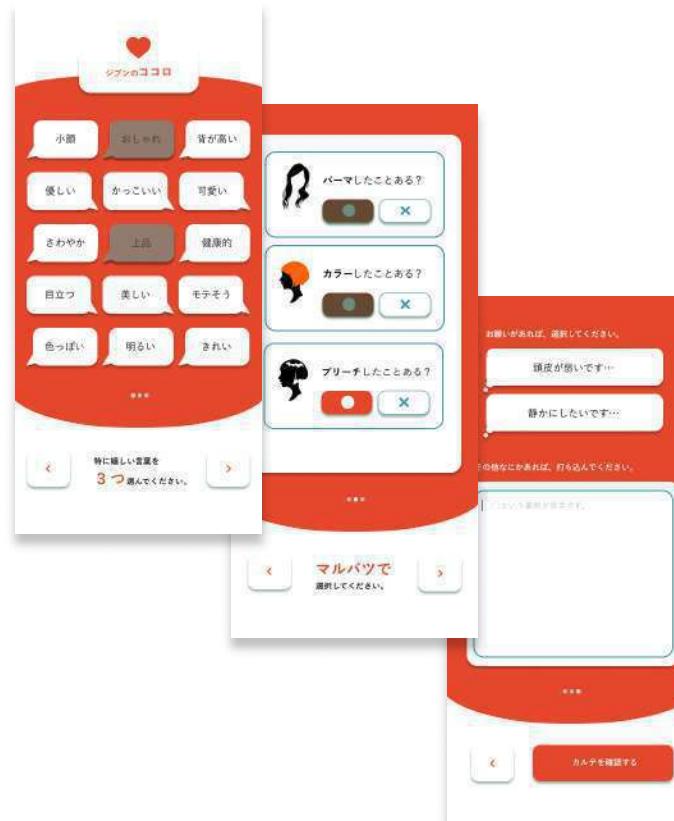
ジブンのイツモ



選択式で負担のない分析方法に



ジブンのココロ



吹き出しで感情を表現、記述もできるように

カルテ生成



カテゴリ毎に、
診断結果を
ビジュアル化

項目単位で
修正ができるように



ホーム画面からカルテ送信 ————— カルテ共有 ————— カルテ更新



見せるボタンからすぐに美容院を選択



画面をロックし、
カルテを見せたまま
美容師と話せるように



項目に分けてカルテを編集

デザインコンセプト

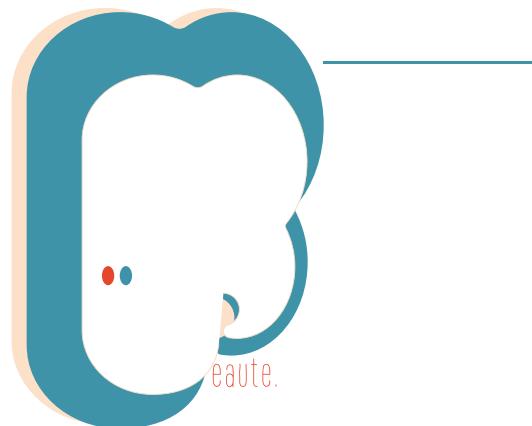
美容室を
『落ち着け、明るい場所』に



落ち着いたトーンと明るい配色を意識



肌や心臓のイメージからカラーを選定



顔と髪の形

&

「B」の形

目と後頭部をイメージし、
髪が重なる (=ヘアスタイルが広がる)
様子を表現

評価

「髪型を注文するのに、髪型は選択しない、というのが面白い」

これまでにない体験の創出

学び

仮定・過程をぶち壊す重要性と忍耐力

制作に当たっては、分析からデザイン段階まで、とにかく作っては壊してを繰り返しています。徐々にアプリの目標が定まっていった経緯から、常に疑いを持ち、壊すことを恐れず姿勢が、より良い体験を産むのだと実感しました。

体験から段階的に設計するデザイン方法

ツールを触る時間よりも、要求を考える時間が長かった経緯から、デザインは小手先の技術だけではできないと痛感。要求に合わせて機能を検討し、必要な要素を明確にすることが、画面割に繋がっていると学びました。



tabetell

タベテル

「いただきます」から、始まる会話。

skill

担当：コンセプトデザイン

- ロゴ、キャッチコピー
- プロトタイプ、スライド



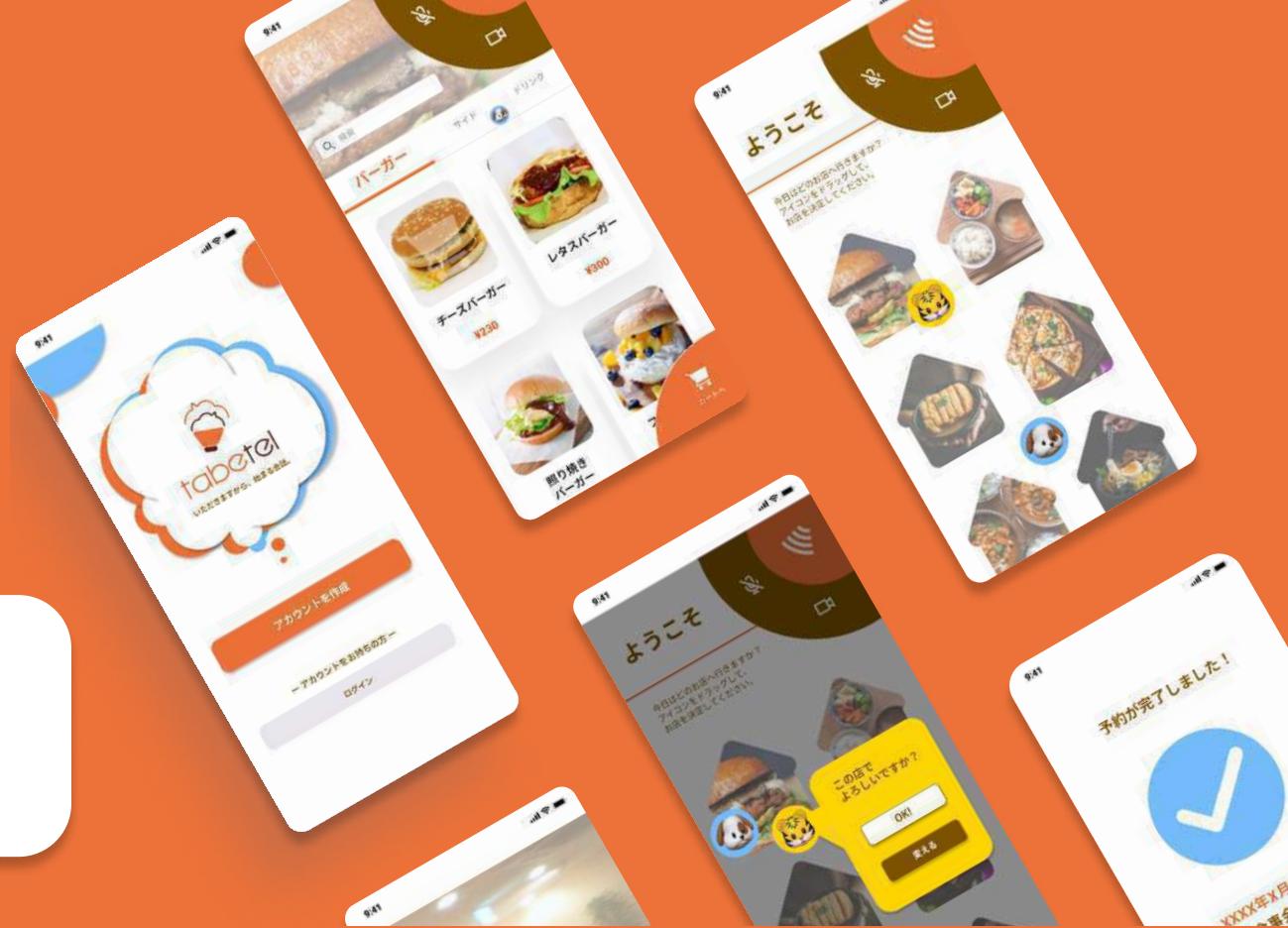
tabetell は「通話しながら食事が注文できる」新感覚のオンライン通話アプリです。「食事を通したコミュニケーションは楽しい」という気づきに着目し、対面での食事会を楽しみたい、スマホネイティブの若者に向けたアプリサービスを考案しました。

period

2021年5月～7月（約2ヶ月間）

people

4人



tabetellとは

通話しながら食事が頼める、 オンライン通話 × フードデリバリー アプリ。

どんな人へ

スマホでの会話が中心となっている学生

どんな体験を

身体が離れていながら、心が近づくコミュニケーション体験



「仲良くなりたいけど、
電話だけだと気まずい…」



「気軽に友達と
ご飯を食べれない」



つまみ食い



BGM



表情

現状

大学生への調査

分析

遊びへの罪悪感。



遊びが会話を支えている

課題

「夏祭り、正月、修学旅行などのイベントがない」
「友達と思ったように遊んだりできない…」
「何も考えず普通に遊べる環境が懐かしい」

通話でのもどかしさ。



声だけが剥き出で、
会話が不安定

話しているのに、声以外で共有できる要素がない

通話に、声以外の要素を加える

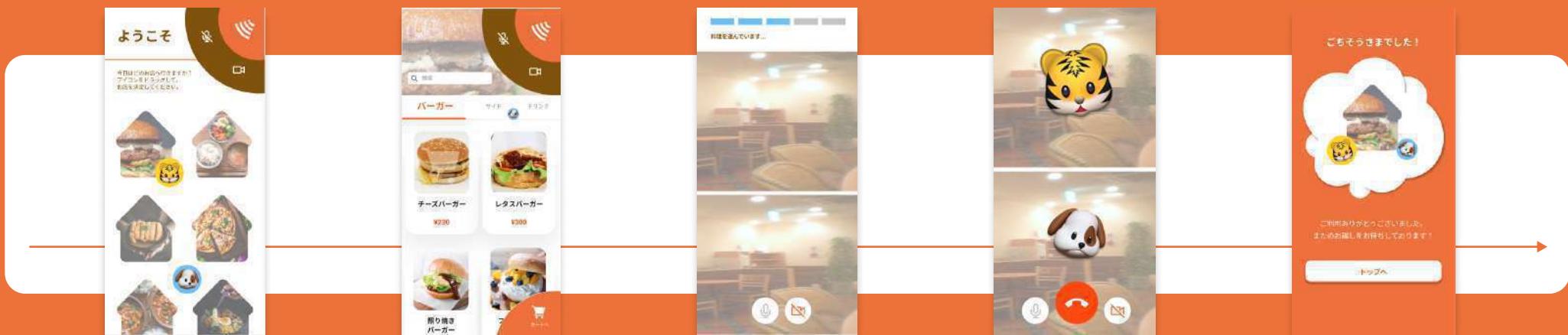


ランチョンテクニック

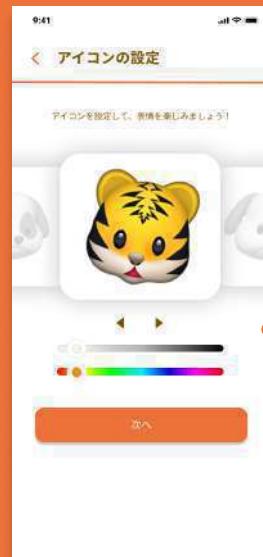
複数人で食事を行うと「美味しい」という感情から、お互いへ好印象を持つという心理学的なテクニック。

会話を引き出す

通話開始	食事前	食事中	食事後	通話終了
どのお店で食べよっか? 何が好きなの? これも美味しいそう~	何を注文しようか? 一緒に食べない? 注文まだかなあ 今の音楽知ってる? この前さ…	あ、来た! 一旦食べよっか! もぐもぐしてるから、 沈黙も気にならないなあ これ美味しい! 食べてみて! そっちのご飯も美味しい!	どうだった? そういうば、さっきの話って…	さっきはありがとう! 今度はこっちのお店に行かない?



成果物



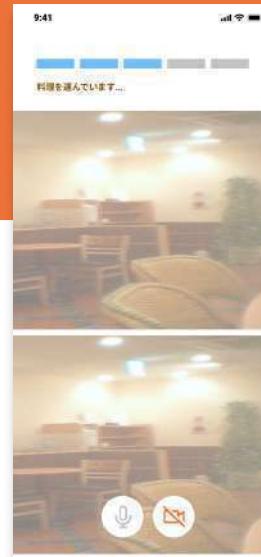
アイコン設定

1画面で完結するよう、種類とカラーの選択可否をオブジェクトで示唆。



入室画面

- ・カメラ画面
 - ・現在の参加者
 - ・参加予定者
 - ・ご飯の時間
- 以上が一目で分かる配置。



アイコン設定

料理の配達・経過時間を可視化。



商品検討フロー

他人の動きを可視化し、一緒にお店を回り一緒に入店する体験を表現。また店舗決定は、通話者全員のアイコンが集合した段階で選択肢が出てくる。選択も多数決で決まり、決まらない場合はじゃんけんやくじ引きがその場でできる。

一緒に食べるための準備プロセス構築

デザインコンセプト

若者がターゲットの明るい雰囲気
&
男女問わず使える普遍さ

食事系アプリに使われるオレンジ

通話・コミュニケーションツールに使われる寒色系



● 全体を通じたモコモコマーク

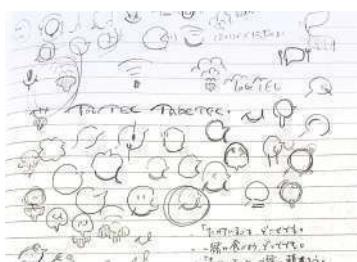
「会話の吹き出し」と「ご飯のほかほか」

● アイコン

ご飯のほかほかマーク

音声マーク

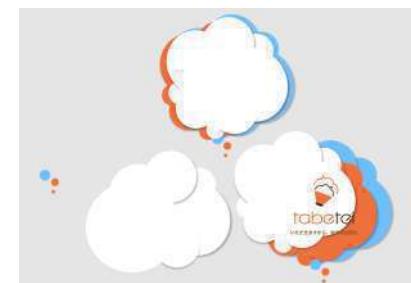
通話中の吹き出しマーク



まずはラフを書き出す



複数案作成し、
イメージを固める



学び

背景を知り、想像する大切さ

見た目のデザインは、見えない部分で支えられていると痛感しました。これまでに行ったデザイン以上に、システム・あしらいどちらにも説明ができる制作となったためです。これは実際の学生に話を聞いたことで「見えない現実」を覗き「見えない部分の推測」ができたからだと感じています。根っこからじっくり考えることの重要性を学びました。



トレぐち



その愚痴、トイレに流せます。

skill

担当：デザイン

- ロゴデザイン・トンマナ設計
- webデザイン作成
- 文章作成



トレぐちは「ストレスから離れつつ、自分の気持ちに近づく」ことを目標としたWebアプリです。トイレの個室で、トイレットペーパーヘテキストを打ち込んだら、そのまま流せる…この操作性から「誰かへの罪悪感なく自分の本音を流し、綺麗にする」という体験を目指しています。

period

2021/06~07, 2022/02~03 (約3ヶ月間)

people

4人

URL

<https://tolleguchi.pages.dev/>

トレぐちとは

愚痴をトイレに流せるWebアプリ。

どんな人へ

愚痴に罪悪感があり、ストレスを溜め込んでしまう人

どんな体験を

罪悪感なくストレスを流せる



「この気持ち、どうにかしたいなあ」



書いて



ちぎって



流して

どこにも残らず、
トルネード洗浄！

現状

新型コロナウイルスで、大きく変化した日常

もやもや
イガイガ



日常が変化しそぎ、吐き出し方もわからない…

個人が好きに、もやもやを吐き出せる存在が必要なのでは？

分析

愚痴のあり方は様々である

普段、どのようにもやもやへ対処していますか？

外に出す人

SNS カウンセリング 親 友達

吐き出す手段を探し、話を聞いてもらう。

自分から吐き出そうと思えれば、
その先に場所はある。

外に出さない人

SNSへの投稿の下書き ノートやメモ

書き出すことが多いが、残ると罪悪感
があるため、すぐに削除する。

吐き出すことに罪悪感があり、
場所にまで到達しない。

外へ出さない人達

に向け、

個人的なスペース

吐き出すことだけができる環境



「先の場所をどうするか」にばかり焦点を向けていないか？

を作りたい

フィールドワーク

個人で落ち着ける
キレイにできる
日常で軽く使える



場所

トイレ



実際のトイレから、
普段の動き方や
体験価値を観察

デザインコンセプト

特徴的な「トイレ」要素を伝える

&

柔らかく誰でも使える雰囲気

#

実際のトイレから検出した影色を元にしたブルー

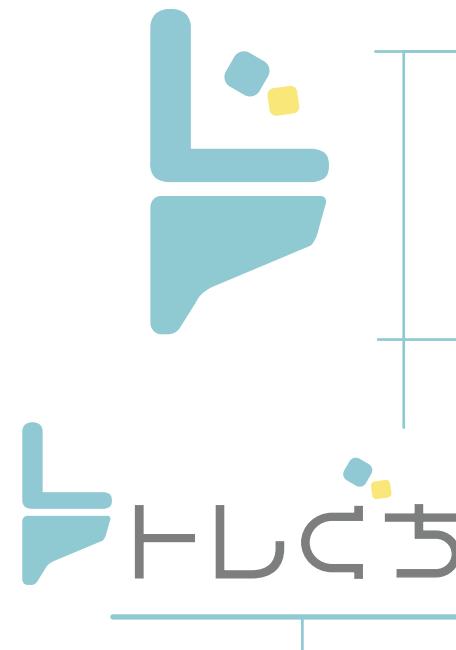
#

男女問わず馴染み、明るさを表したイエロー

自分の居場所の入り口

愚痴や悩みの入り口

"ちょっと綺麗な" 明日の入り口



「トレぐちドロップス」

「ぐ」の濁点を、トイレットペーパーを模した角丸四角に

→愚痴とトイレへの意味を変える

シンプルなロゴマーク

トイレの形状と「ト」の文字を掛け合わせた形

デザインプロセス

ロゴを元に、サイト・アプリ共通のトンマナを作成



●フォント

○アクセント（メニューバーなど）
VOL ギタリスト

○見出し
●日本語：祐和子 23kaede StdN R

●英語：Montserrat, Medium

お問い合わせ

ト レ ぐ ち の 使 い 方

その 意 味 ト イ レ に 流 せ ま す。

For example

1. 2. A a

○本文

●日本語：透 ゴシ ク 体 - Medium

●英語：Montserrat, Medium

お 問 ひ 合 あ せ

ト レ ぐ ち の 使 い 方

その 意 味 ト イ レ に 流 せ ま す。

For example

1. 2. A a

●フォント

●E

●ホワイトスペース

●文 実 表現

7割以上は調 3割タメ

やわらか し書 葉 物語 じりー 重 い 先 進 的 な

●日本語（ひらがな・カタカナ）書體

形書體 → 様 が 似 る範 囲 で ひらがな

・柔らかい・やわらかい文字

複数表記のある言葉 → できればひらがな。手書き

項目名 フォント名 純正行

●ラクント VOL ギタリスト Adobe

●純正日本語 Miwa Clark StdN R Adobe

●丸い系書 Montserrat, Medium Google, Adobe

○日本語 透 ゴシ ク 体 - Medium Microsoft, Adobe

○日本語 Montserrat, Medium Google, Adobe

●形書體

・角 汎用でまとまり

●ホワイトスペース

・算用ごとの合は、必ず横書き

・既存も日広め

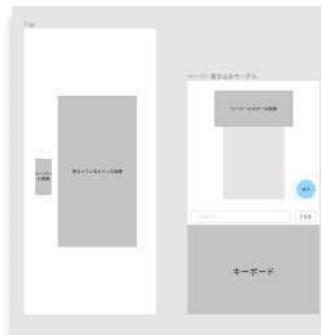
見た目のデザインはもちろん、文体・文字数も規定し、複数人での作業が進みやすいように

アプリ制作

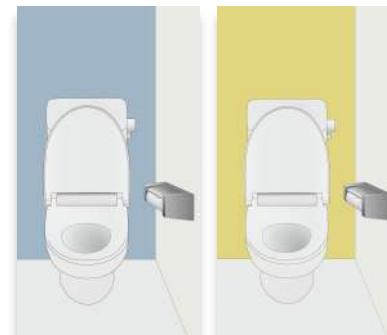
どの環境下でもすぐに使えるよう、まずはWebアプリとして制作



実際のトイレと指の動きを考慮しフローを作成



操作が直感的にわかるよう、必要最低限の画面構成に



利用者本人の気持ちを邪魔せぬようシンプルなイメージに

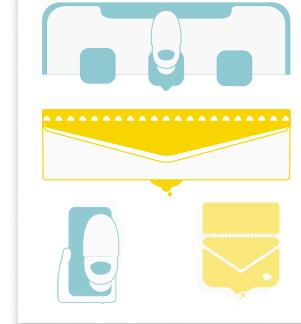


実際のトルネード洗浄部分を手書きした後、アニメーションとして実装



制作目標

アプリ内容がすぐに分かること



実際のトイレ会社サイトなどから
配置を検討

figmaでデザインを
作成

バナー・アイコン画像・
イラストを作成

github・figmaのコメントにて
イシュー改善

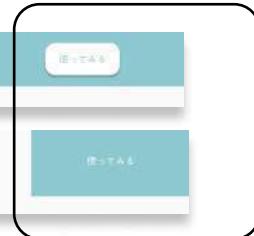
改善

メニューバーが見づらい



リンクの色と合わせ、見やすく統一

使ってみるボタンが押しにくい



ヘッダーの幅を増やし、ボタンの領域を拡大・強調

成果物

ヒーロー画面構成

スマホ対応のアプリだと伝えるため、モック画像をシンプルに配置



メニュー画像

「スマホにトイレ」&
「トイレ（ットペーパー）から考えられた手紙」

以上のイメージでメニュー画像を作成



トレぐちドロップス

コンテンツが続いていることを表現



ペーパー風の枠

コメントをトイレットペーパー風に表示



使用シーンイラスト



視覚的な理解がしやすいよう、
目標イメージに合わせて手書きで作成

使用方法



自身の操作に基づいて
理解できるよう、
タップ箇所だけを
ハイライト

スマホでは
カルーセル対応

評価

アンケートやテストプレーから、20件以上のフィードバックをいただきました。

ある日結構ストレスを感じていて、人に頼ることができずに精神的に限界を迎えた経験があるので、このようなサービスがあればストレスを抱え込まずに済んだのかなと思った。

他のSNSとは違って、誰にも見られることなく愚痴を流せるのがいいなと思いました。

トイレで流れていく映像を見ると、何かすっきりした気分を味わうことができる

わざわざ書かないかもしれない

レスポンスが欲しい

今後も常に改善予定



声かけの導入や、
部屋の配置を変更

学び

見えないものに対する想像力

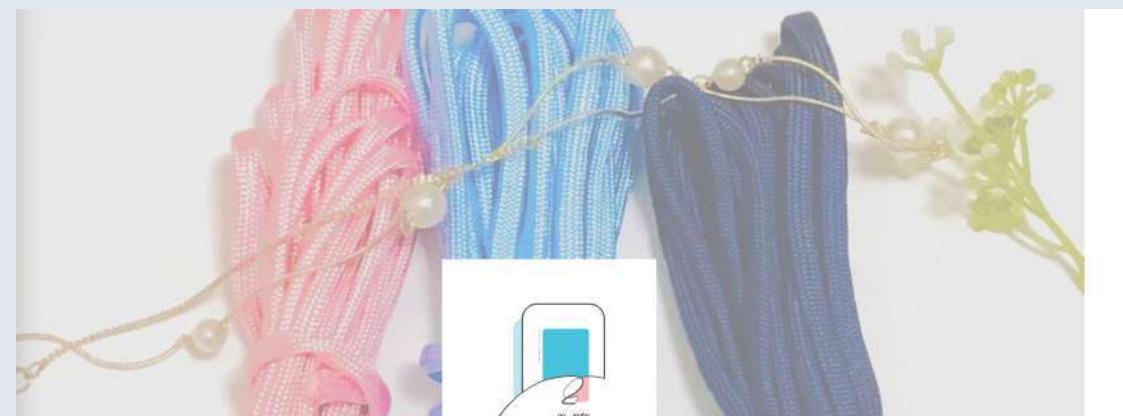
心の動きに向き合うためには、よく現状を観察し、背景を想像・仮定する必要があると強く実感。人間を考えるには観察だけでも想像だけでも不十分であり、推測を重ねながら少しづつ言葉に起こしていくのだと学びました。

複数人で共有できる 仕組み作り

ディレクターやエンジニアもすぐに理解・操作ができるようデータ形式やファイル名の整理や、言葉の使い方まで定めたトンマナなど、デザイナーに必要な土台作りの能力を養いました。

改善し続ける姿勢

コメントから修正を重ねていく中で、「壊し続けることによくなる」ことを体感しました。完璧を作るのではなく、完璧を目指し続けて考え続ける姿勢が、より良い姿を生み出す重要な力だと学びました。



no-maho

ノーマホ



もしものスマホ、
もしもの魔法。

災害は、夢物語じゃないから。サバイバルに、魔法はないから。



skill

完全個人制作

- パラコードスマホケースの企画・プロト作成
- ロゴ、画像、PDF、webのデザイン
- コーディング



ノーマホは「女の子が普段から楽しくサバイバルする」ためのコンテンツです。サバイバル・防災との接点が少ない若い女の子をターゲットに、パラコードで制作するスマホケースを立案。コンテンツ全体を1から構築し、これまでになかった楽しくかわいい防災体験を目指しました。

period

2021/08~09 (約1ヶ月間)

people

1人

URL

<https://isugama.github.io/no-maho/>

no-mahoとは

「女の子が普段から楽しく防災に向き合う」ためのコンテンツ。

どんな人へ

防災に「興味はある」けど「ちょっとメンドイ」女の子

どんな体験を

楽しく可愛く防災を自分事化し、情報を応用していく



#若い世代
#女の子



#普段使い
#スマホ



#手作り
#サバイバル
#パラコード

編む



パラコードでスマホケース
を編む

解く



パラコードを解いて使う

考える



他の防災グッズと合わせて
みる

現状

近年の防災には



若い女の子
女性

へのアプローチが重要視される

調査

若い世代

「防災はダサイ、面倒」

! 「自分事として実感できない」
から不安を持ちにくい

18歳意識調査「第11回 - 災害・防災 -」要約版

親子での認識



女性の危険

「女性視点が少ない」

! 本部に女性がない
下着や着替えなどの苦労

JICA「女性の視点に立った防災」が必要：
藤原しおり（元ブルソンちえみ）さんたちと考える（2021）

若年層

*

子供と親の両方

*

女性

「若い世代」の「女性や女の子」に向け、
相互に防災について考えるきっかけが必要なのでは？

今までの「防災」より

もっと日常に寄り添い、親しみたくなる！ コンテンツ

スマホ

ターゲットにとって…

現代の貴重品

お財布にも鍵にもなりうる必需品



子供が緊急時に持ち出すもの 1 位

スマホ型のおもちゃも多い

スマホにとって…

カバーは友達

特に女性はカバーの装着率が高い



落としたくないという気持ち

ハイループフォンストラップが人気

普段使いできるスマホの

落下防止用バンドを

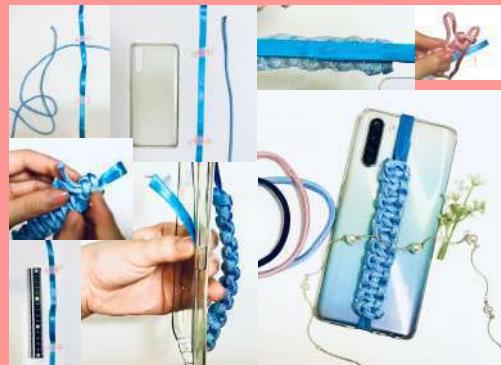
「パラコード」から作り、ほどいて活用しよう

人を吊るせるほどの耐久力
を持った紐

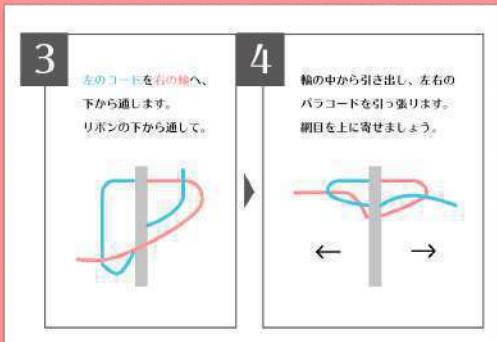
普通の紐よりも強い！ とっても使える！
なのに、意外とかわいい！ そんなパラコードを使って
緊急時の使い方を考える



プロトタイプ



材料を模索し、バンドの作り方を考案

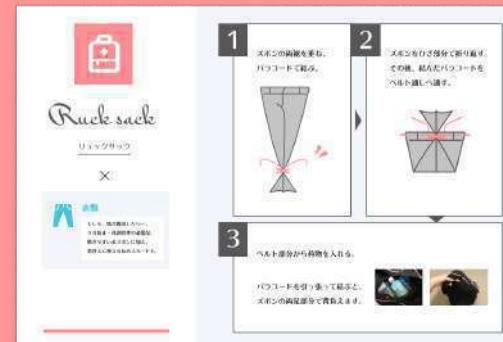


編み方を図解化

活用法模索

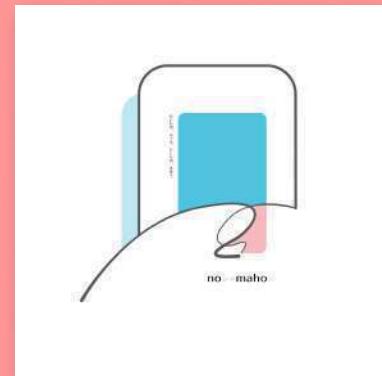


バンドを解き、災害時の活用法を提案



活用法と他に用意するべきものを合わせてリーフレットにまとめる

デザイン検討



「ノーマホ」

●Name

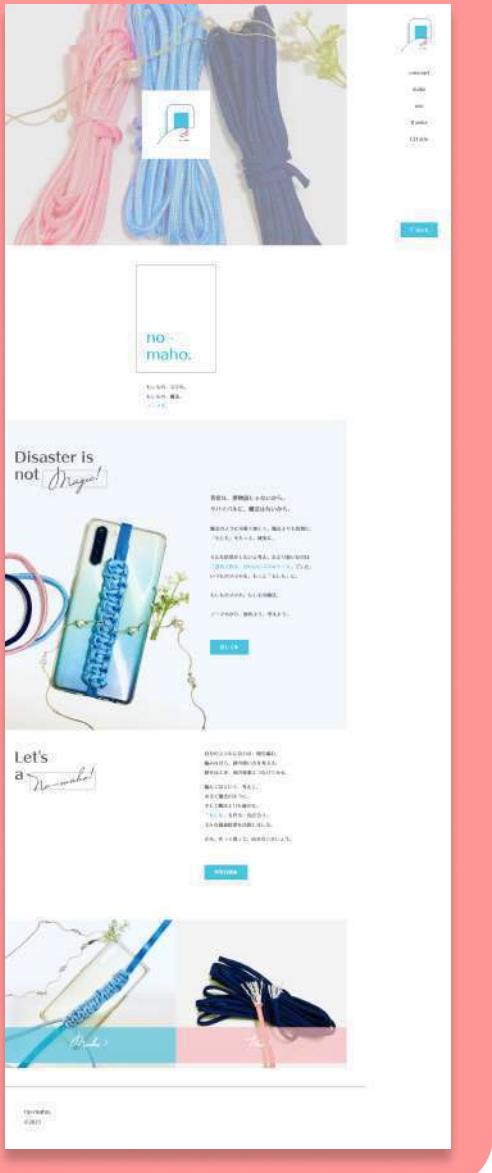
- もしも「の」×スマホ×「魔法」
- 「スマホがなかったら？=NO」
という問いかけ

●Logo

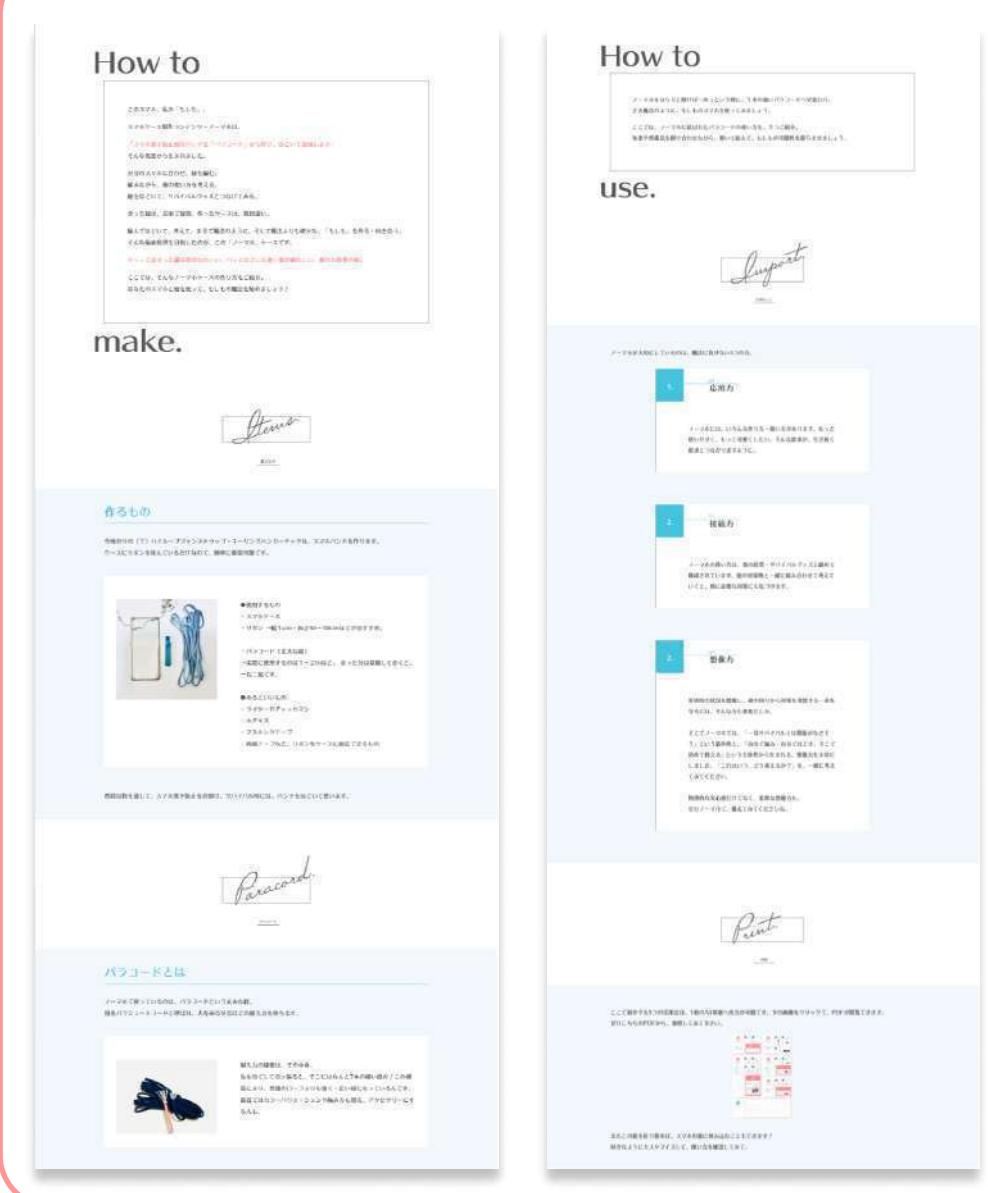
- スマホにかけた指
- 左右から編みしていくコード
- コードから生まれる吹き出し
= 災害への新たな考え方・きっかけ
- 色のコントラスト
- =状況によって変わるべき方

サイト・リーフレット制作

女性・女の子に向けたデザイン



作り方と使い方に分け、統一した下層ページ構成に



スマホに挟めるリーフレット





空飛ぶタネの、お引っ越し。

skill

担当：デザイン・発想

- ロゴ・キャラ・トンマナ・サイトデザイン
- ポスター制作
- イラスト作成



制作テーマは「親子で楽しく学べる力ガクおもちゃ」。自然に关心を持つてもらうため、ツクバネをモチーフとしたプロダクトを考案しました。ツクバネの持つ「寄生性」を「引っ越し」と見立て、親子でおもちゃを飛ばしながら、植物のタネと自然の力ガクについて学べるおもちゃ・ワークショップです。

period

2021/9~2022/1 (約4ヶ月間)

people

5人

ツクさんマークのひっこしバネとは

植物のタネについて学べる、 ツクバネを題材とした力ガクおもちゃ。

どんな人へ

科学館や緑地を訪れる、幼少期の親子

どんな体験を

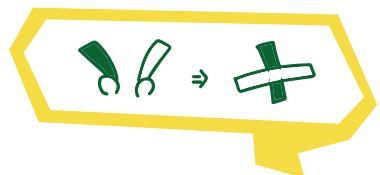
ワーク・おもちゃを通じ、親子で楽しく自然科学に触れる

飛んでいき寄生する = 「引っ越しやさん」

つくる

とばす

ためす



自分で選べる



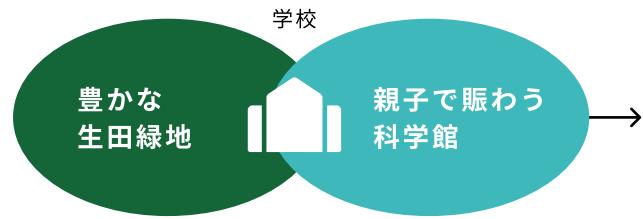
木にくっつく



くるくる回る

比べる 持ち運ぶ

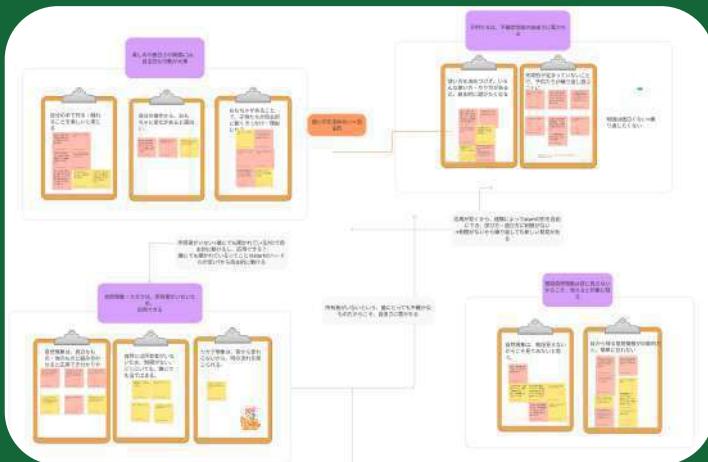
現状



この環境を生かし、
親子の遊びと学びを交差させたデザインはできないか？

分析

親と子の考え方の違いに着目



ただ遊ぶだけで終わる閉じたおもちゃではなく、
おもちゃを使うことで新しい試行錯誤が生まれる

楽しさ・面白さの背景

普遍さ

カガクは普遍的
→同じ行動・現象ができる、見れる

どんな自然にも必要な要素

立場の違い

カガクに対しての気づきや
楽しみ方
→親と子で違う

子が歩いているだけでは
気づきにくい

植物のタネに着目

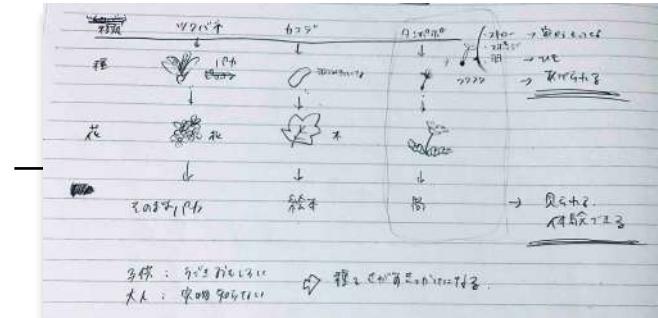
「親子で楽しく学べる」
カガクおもちゃ

=

試行錯誤ができる、植物のタネを
題材にしたおもちゃ

フィールドワーク・試作

タネの散布・開花といった複数の事象をモチーフに、ダーティープロトタイプを制作



再度フィールドワーク

森に行く

タネを飛ばす

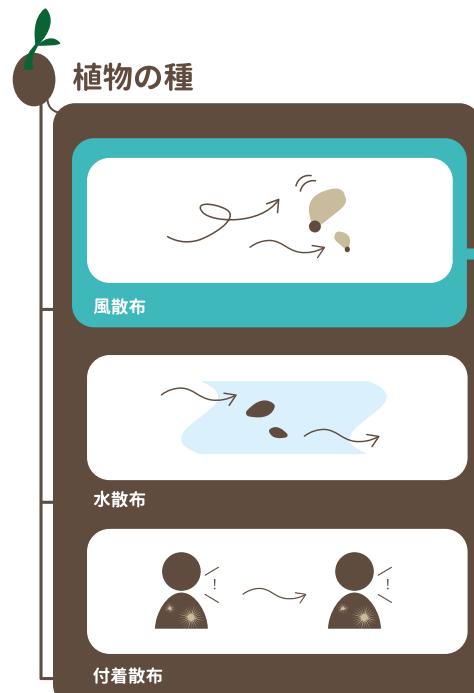
「離れている存在をつなぐのが楽しい」

動けない植物だからこそ工夫に面白さ
→題材を「風で飛ぶタネ」に

「盛り込む要素が多くて、
何をやったか説明できない」

「ストーリー性がない」

「繰り返ししたいと思わない」
「親子でやる必要がない」



ツクバネ をモチーフに

寄生性の持つ
他人の必要性
自然との共存
形のわかりやすさ



ユーザー テスト

本物のツクバネを観察



プロトタイプを制作



キッズハウス でのユーザー テスト

放課後に訪問させていただき、
一緒に遊びます。



改善

スponジだと濡らす子が出て、
持ち運びにくい



導入や世界観がないので
引きつけにくい

宿木に飛んでいく様子

→引っ越しに見立てる

材質
コルクに変更



引っ越し風の
持ち帰り用箱を用意

- 転校などで身近な話題
- 家単位で行うため親子で認識しやすい
- 男女・年代問わずに伝わる

どこに飛ばすかが
わからないので危ない



種子の飛び先
=木の根っこ

木や根っこを目標物に

カラフルなマジックテープを用い、
木や根っこにくっつく仕組みに

試遊体験

学童施設の小学生に、遊んでいただく



!

羽の貼り付けが難しい

木の方向に投げる体験は
好感触

持ち帰りの箱が喜ばれた

本物のタネへの関心が高い

台紙へ貼り付け用の
罫線を追加



→視覚的にすぐ理解でき、
説明もしやすく

より分かりやすく、
応用が効くように



→木の着ぐるみを導入
→手につけられる、
根っこ風手袋を導入

バリエーションと
配布の工夫を追加

箱の種類を増やす
→選ぶ楽しさ

名前記入欄を作成
→判別のしやすさ

本物カエデのタネを
キットに挿入

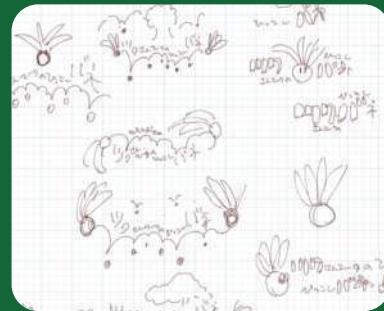


飛ばしやすい
身近で見つけやすい

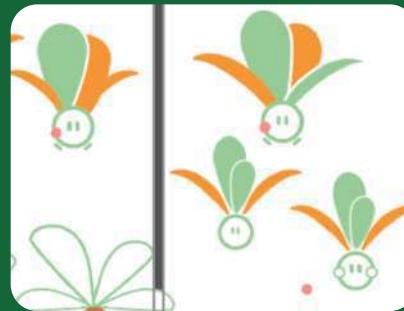
デザインプロセス



実際のツクバネを参考に
形を構築



配置を検討



モチーフを成形



パターン検討

子供が覚えやすく、
選ぶ楽しみを
生み出す

カラフルなキャラクターモチーフ
のデザイン



引っ越し屋さん風の
世界観を生み出す

複数パターンのロゴを用意

● 家の形 × 根っこ

「根っこにつく」

「引っ越し屋さん風」

ミュージアム開催



評価と学び

おもちゃで終わらないよう、
深く考えられているんですね

タネの配布時にいただいたお言葉。
親御さんにも発見のある、おもちゃ
だったと言っていただけました。

!

**本物の素材・ユーザーに
触れる大切さ**

試遊体験やフィールドワークから、想像と現実
を行き来し、理由を丁寧に考えていく必要が
あるのだと実感しました。

今みたいに、このタネさんも、
木に向かってお引っ越しするんだって

親子で遊んでいる際に聞いた会話。
世界観・導入によって、親子での説明が促進されて
いました。おんぶして飛ばす子も！

!

**世界観やストーリーは
共感・共有のもと**

導入や例え、小道具など、細部までこだわり
楽しむ姿勢が、参加したくなる体験を作るの
だと知りました。

家に帰って、またやりたい！
外でもタネ拾って帰ろう

ブースを出る子供から聞いたお言葉。
持ち帰りの箱やタネが、体験後の
行動を引き起こしたようです。

!

**プロダクトの価値は
ユーザーがいるからこそ**

ユーザーがいて初めて、紙とコルクの物体
が、共通認識の「おもちゃ」になり、本当の
意味でのおもちゃが完成すると感じました。

説明ポスター



全体ポスター



イベント全体告知ポスターのデザインも、担当させていただきました。

Ai

担当人数：2名
担当箇所：アイデア出し・人間イラスト制作・全体調整

コンセプト

全体テーマの
「虫眼鏡のような視点」を
複数で広げている様子



…こんな私が、デザインを学び続けたいのは。

見えないものを肯定し、 寄り添う手段を作りたい

からです。

目に見えないもの…例えば、人の感情・場の雰囲気・考えた過程。

目には見えないからこそ、怯えてしまったり、踏み出せなかつたりしてしまうのではないか。

そんな側面を、誰か1人でも、半径1cmの世界でもいいから、動かせたら…いつもの道も、変わるかもしれない…

そう思い、デザインを学んでいます。

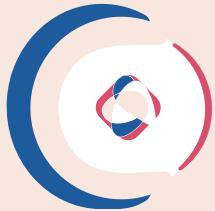
肯定できる、選択肢を増やす。見えないものに、寄り添う手段を作る。これが私の目標です。

働くことは、スタート地点に過ぎません。

今を誇れるデザインを目指し、これからも丁寧に考え続けます。



ありがとうございました！



素敵なご縁に感謝を込めて。