

平成24年度 産業技術連携推進会議 近畿地域部会 デザイン分科会 議事録(案)

日 時：平成24年12月7日(金)

場 所：京都市産業技術研究所

共 催：独立行政法人産業技術総合研究所

1. 挨拶

京都市産業技術研究所 研究室長 浜中裕

2. 議 事

①近畿地域デザイン分科会について

- ・平成24年度の活動報告案(別紙1)が事務局から提案され、承認
 - ・平成25年度活動方針の案(別紙2)が事務局から提案され、承認
- 平成25年度の近畿地域部会デザイン分科会の事務局は、福井県工業技術センターとして了承。
- 運営要領の表記について:「デザイン専門部会」→「デザイン分科会」に訂正。

②近畿経済産業局のデザイン施策について

- ・クリエイティブ産業ユニットの紹介(別紙 ProjectCAN 参照)
- ・コンテンツの海外展開・「オール関西」でのクリエイティブ関連イベントとりまとめ
- ・エンターテイメントへの支援, 知財戦略, デザイン道場, デザインマップ など

③独立行政法人産業技術総合研究所のデザイン施策について

- クリエイティブ支援WGについての説明(別紙参照)
- ・第一回研究連携講演会は1月29日(火)産総研関西センターにて開催予定
- 大阪府 川本氏 「大阪府は地独化以降デザインと技術系の部署が離れているので、技術系の分野が必要とされるときには産総研と連携を持ちたい。」
- 産総研 濱崎氏 「1月の講演会には産総研もお呼びしたいと思う。」
- 京都府 松井氏 「WG自体がどんなことをするのか。こちら側のできることで主体だけでなく、業界のニーズを汲み取る仕組みを持ったほうが良いと思う」

産総研 濱崎氏 「業界への声がかげも行うつもりはある。そのうえでマッチングができれば良いと思う」

産総研関西センター本格研究ワークショップ「健康で楽しい人間生活を実現するための産業技術」説明(別紙参照)

④各機関の事業, 活動報告の状況(別紙参照)

■ 福井県工業技術センター

エコバッグ, 照明器具, 新しい機構のメガネフレーム, モデリングシステムによる酒器や和ろうそくの開発事例など。

■ 滋賀県工業技術総合センター

彦根仏壇産地支援の事例など。リビング&デザイン展に出展し, 高評価を得た。東京でも発表済み。これからも2回ほど東京で展示の予定。

■ 信楽窯業技術試験場

H24 年度重点研究「完成価値対応型陶器製品の開発Ⅱ」
透光性陶土による商品開発など。
ラメ入り化粧品の粉砕前の素材の紹介。

■ 京都府中小企業技術センター

G マーク支援事業, 若手事業者支援事業など。
映像コンテンツ制作部署のチラシ紹介。
Q「映像機器の更新予算などは？」
A「経産省のインフラ整備などを活用している。ハイビジョン化以降, 技術の革新サイクルは早くない」

■ 奈良県工業技術センター

組織再編があった。他府県に比べてデザイン部門に専門家が少ない。
宇陀市(皮革産地)に二週間に一度, 定例の巡回指導を行なっている。
玩具デザインにおける幼児の行動観察・プロトコル分析
介護見守りシステムの研究

■ 大阪府産業デザインセンター

デザイン担当は2名(うち1名は今年度で退職)

非常勤嘱託職員を2名雇用。研究予算は無し。

キッズデザインについては NPO キッズデザイン協議会(2007～参加)から予算を取り、積水ハウスなど住環境系メーカーとともに「こども OS 研究」を行なっている。

プレイフル・デザインカードを開発し、発想の手法確立を目指している。今後はそのカードを使って作ったデザイン成果が求められている。

テキストマイニング 発想の経路のアウトプットを目指す。

■ 兵庫県立工業技術センター

プロダクトデザイン交流会

企業から 100% 予算提供による共同研究は年 1 件ペース(給湯器リモコン)

技術交流館新設

ラピッドプロトタイピング造形装置を導入。11 月に導入したばかりで、現在は見学対応に追われている状況(滋賀県と同じ機種)。

近年は操作性・UI の技術相談が多くなっている。

■ 京都市産業技術研究所

中小企業技術者研修「デザイン開発研修」(今年度及び来年度)の紹介

伝産産業技術者研修「京友禪染(手描)技術者研修」「意匠・図案技術コース」の紹介

「竹工芸 公募展 in 京都 2013」の紹介

3. 講演会

「公設試及び中小企業に有効なサイエンスビジュアライゼーションとは」

講師:株式会社 ドーガ 代表取締役 鎌田優氏

全国からの寄付で法人化(NPO のような性格を持っている)

利益で CG アニメイベントなどを開催し、還元している。

文科省のプロジェクトによる CG アニメ入門ソフトの開発

イベント主催:CG アニメコンテスト, CG アニカップ

入選者(クリエイター)のための仕事斡旋(コーディネート)

アウトリーチ(研究成果を対外的に PR すること)

文科省の方針(年間1000万以上の予算を得ている研究については、数%をアウトリーチに使うこと、という指導)→CGアニメを使う→CGクリエイター仕事増
アウトリーチ事例:TimeScope(三次元で昔の町並みを再現するiPhoneアプリ)
記者発表PRをCGアニメで効果的に紹介できた。

CGバブルは20年前に終わり、現在は非常にリーズナブル。予算に応じた制作方法を提案。

※個人クリエイターの場合:日給2万円から(打ち合わせ含む)年間売上:最低500万円

打ち合わせを含め、10日で制作できる=20万円から

CGクリエイターには研究内容が理解できないため、研究者(クライアント)が映像の内容・絵コンテまで作る必要がある。

CGクリエイターに理系センスを仕込むより、理系研究者に映像知識を持ってもらうほうがラク。

公的プロジェクト

近経局や大阪市(ナレッジキャピタル(白紙撤回))・コーディネーターの派遣・制作費の一部助成・学生育成プロジェクトとの連携

株式会社 ズームス 代表取締役 保田充彦氏

「可視化は社会を変えるか？」

ロンドンの地下鉄路線図(以前は「地図にオーバーラップしたもの」だった)

可視化とは、必要な情報のみを抜き出して、不要な情報は省いてビジュアライズすること。「見ることができるようにすること」

キーワード:「公開(open)・共有(share)・革新(innovation)」

原発の放射能拡散や、海流による瓦礫の流れなどのシミュレーションによる可視化

オークランド市の犯罪マップや、兵器の売買の可視化 など

ニューヨーク・グランドセントラルステーションのプロジェクトンマッピング(情報は可視化することでコンテンツ(エンターテインメント?)になりうる)

「情報があまりにも多い。それを理解するために可視化が有効だと考えている」

「地元民と旅行者」写真撮影したGPS情報と滞在日数で分け、隠れた穴場を発見

質疑応答

川本氏「TimeScope は AR 技術を使っているのか？」

鎌田氏「AR というほどのものではなく、もっと簡単に GPS 情報と角度であらわしている。」

濱崎氏「産総研では、中小企業向けにサラリーマン金太郎(マンガ)をキャラクターとして産総研の活用法を紹介しているが、紙媒体である。CG アニメでそういった活用をしているところはあるのか？ 冊子だとお金がかかる」

濱崎氏「CG を「どう見せ方をするのか」は誰が決めるのか？」

保田氏「まずはその情報を理解することが先決で、以降はケースバイケース」

松井氏「動画制作の機器は手軽になってきており、機材よりもシナリオが一番ミソだと思う。」

鎌田氏「ナレーションや台本など、文系的なセンスも問われているが、研究者にも CG クリエイターにも求めづらいスキルで、現状はコーディネーターが行なっている(そのため予算の4割を取っている)。コーディネーターには万能性が求められている。シナリオ化で困るのは、研究者の積極的な協力が得られない場合が多いこと(論文を渡されるだけ、とか)。もう一つは、修正の際の「厳密に言う」と間違っている」という指摘。可視化とは、いかに省略していかに誇張するかポイントなのに、そこを理解してもらえないケースが多い」



平成24年度産業技術連携推進会議近畿地域部会デザイン分科会

■出席者(10機関18名)

機 関 名	所 属	氏 名
近畿経済産業局	産業部 クリエイティブ産業ユニット	芝野 知子
独立行政法人 産業技術総合研究所 関西センター	関西産学官連携センター	齋藤 俊幸 濱崎 浩
福井県工業技術センター	企画支援室 製品化デザイン支援グループ	一番ヶ瀬 洋明
滋賀県工業技術総合センター	機械電子担当	野上 雅彦
滋賀県工業技術総合センター 信楽窯業技術試験場	陶磁器デザイン担当	川澄 一司
京都府中小企業技術センター	企画連携課 情報・デザイン担当	加悦 秀樹 松井 洋泰
兵庫県立工業技術センター	ものづくり開発部	平田 一郎
大阪府産業デザインセンター		川本 誓文
奈良県工業技術センター	繊維・毛皮革・高分子技術チーム	澤島 秀成
京都市産業技術研究所	企画情報室	水谷 泰
	研究室	浜中 裕
	製品化支援技術グループ	横山 直範
	デザインチーム	岡本 匡史 浅井 亮太 松原 剛 竹浪 祐介