

松岡由幸 教授

34棟301室
matsuoka@mech.keio.ac.jp

学生居室 34棟303室

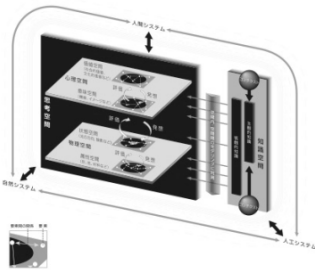
研究室ホームページ
<http://www.matsuoka.mech.keio.ac.jp>
「デザイン塾」ホームページ
<http://www.designjuku.mech.keio.ac.jp>
研究室紹介動画
<http://www.youtube.com/watch?v=FCk4x33JqE>

当研究室では、21世紀の新たな学問である「デザイン科学」の基盤構築に向けて、そのフレームワークの構築やデザイン行為を数学で表現するデザイン理論の研究に取り組んでいる。また、それに基づいた、コンピュータとの協調による新しいデザインシステムの研究開発を進めるとともに、それらを活用したデザイン・製品化を多くの企業との連携のもとに進めている。研究室には、社会人ドクター等いつも多くの企業人が集い、共同で研究を行っている。教育面では、従来の美術的な工業デザインと科学を生かした工学設計の両方を可能とする「21世紀型スーパーデザイナー」の育成を視野に入れたデザイン教育を行っており、すでに、何人かの卒業生が先導的デザイン現場で活躍している。また、他大学の学生と共同でデザイン実習を行うワークショップを毎年開催しており、異分野の学生との交流も盛んに行われている。

- 関心キーワード 1. コンピュータ応用 2. 物作り 3. 機械科学
- 指向性キーワード 1. A 2. C
- 研究内容キーワード 1. デザイン科学 2. デザイン理論 3. プロダクトシステム論
4. 人間工学 5. 認知情報科学 6. 人工物デザイン

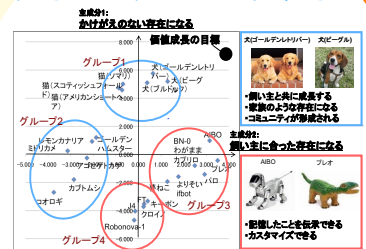
- 卒業後の進路
- ① 設計部門・デザイン部門の学者・研究者
② 企画・設計者 ③ デザイナー など

デザイン科学



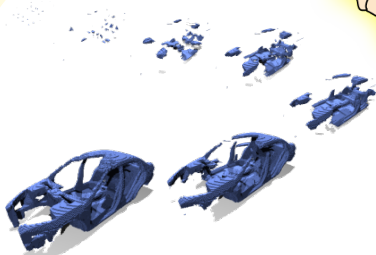
あらゆるデザインを統合した多空間デザインモデルを提案し、デザイン行為の解明および支援のための研究を進めている。

タイム軸・デザイン



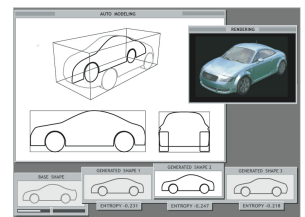
タイム軸・デザイン（時間軸のデザイン）を提唱し、時間変化に伴い価値が成長する人工物デザインの実現を目指して研究を進めている。

創発デザインシステム



設計上流過程で要求される多様解および未知系の解剖出を目的として、生命の創発過程にもとづくデザインシステムを提案し、自動車ボディなどに適用している。

マクロな認知情報を操作するデザイン



巨視的特徴「複雑さ」を操作することにより、コンピュータから多様な形状を生成するシステムを提案し、次世代ビークルのデザインなどに適用している。

美しく、快適な 椅子の人間工学設計



多様場においても安定した製品機能の確保を目的として、多様場対応型ロバスト設計方法を提案し、公園の椅子や乗用車のシートデザインなどに適用している。

MATSUOKA LABORATORY