

平成21年度秋季企画大会

■日 時： 11月15日（日）10時から

■場 所： 拓殖大学・文京キャンパス C館 C501

交通アクセス：東京メトロ 丸の内線
茗荷谷駅下車 徒歩3分



■テーマ

シミュレーション&プロトタイプ -工学知とデザイン知

当日は、恒例の 学生プロポジションin拓殖大学・学生の構想力ならびに日刊工業新聞主催・機械工業デザイン賞作品の展示を併せておこないます。

■参加費： 会員 1,000円、学生 500円、非会員 2,000円
懇親会会費を含みます。

■大会趣旨

近年、コンピュータの急速な発展とともに、様々な分野においてシミュレーション技術は急速な発展を遂げています。卑近な例では、コンピュータゲームも、シミュレーション技術を体現したもの的一种といえます。これらは視覚化あるいは可視化技術としてのシミュレーションといえます。しかし、それ以外にも、仮想の世界を構築、体験するバーチャルリアリティや試行錯誤の手段として利用する方法など様々な方向性をもったシミュレーション技術が発展しつつあります。

このように私たちに深く関わるようになったシミュレーション技術ですが、シミュレーションの結果のアウトプットの仕方には、様々な工夫が必要であり、デザインの役割（デザイン知）がクローズアップされてきています。

一方、デザインのプロセスを考えると、スケッチやモデルなどは、まさにデザイナーが試みるシミュレーションのひとつであり、簡単ではありますが、有効な技術と考えることができます。デザインではこのシミュレーションを通して、新たなカタチ（プロトタイプ）を創出することと直結しています。

今日、多様な役割を求められるデザインにおいて、新たなシミュレーションの手法（工学知）がデザインにおいても求められています。そこで、本大会では「シミュレーション&プロトタイプ-工学知とデザイン」をテーマに、拡大していくシミュレーションとデザイン両分野における新しい融合の形を目指した先進的な事例を集め、新たなデザイン知の方向性を探ることを目指します。

■スケジュール

10:00～

学会行事：学会各賞授賞式

講演①：シミュレーション技術とデザイン

講師：拓殖大学 工学部工業デザイン学科 菊池司 准教授

本大会の趣旨とシミュレーション技術とデザインとのつながりについて概観し、3つの視点を提供します。

<http://www.takushoku-u.ac.jp/lectures/html/kyoin/e0046.html>



講演②：視点Ⅰ：見えるようになる技術—視覚化・可視化の地平線

講師：お茶の水女子大学 伊藤 貴之 准教授

大学院人間文化創成科学研究科 自然・応用科学系 理学部情報科学科
シミュレーション技術の一つの柱、見えること、見せることでできるようになることを考えます。

<http://itolab.is.ocha.ac.jp/~itot/>



昼休みは、同時開催の学生プロポジション、機械工業デザイン賞作品の展示をご覧ください。

14:00～:

講演③: 視点Ⅱ: 試みる技術ーボトムアップとトップダウンのシミュレーション

講師: 拓殖大学 工学部情報工学科 水野 一徳 准教授

コンピュータ技術の発展により、様々なことをためてみる事ができるようになりました。その結果……。

<http://www.takushoku-u.ac.jp/lectures/html/kyoin/e0080.html>



講演④: 視点Ⅲ: 体験する技術ーバーチャルリアリティからの発想

講師: 中央大学 理工学部情報工学科 牧野 光則 教授

これまで体験できなかった様々なことが我々の目の前に。

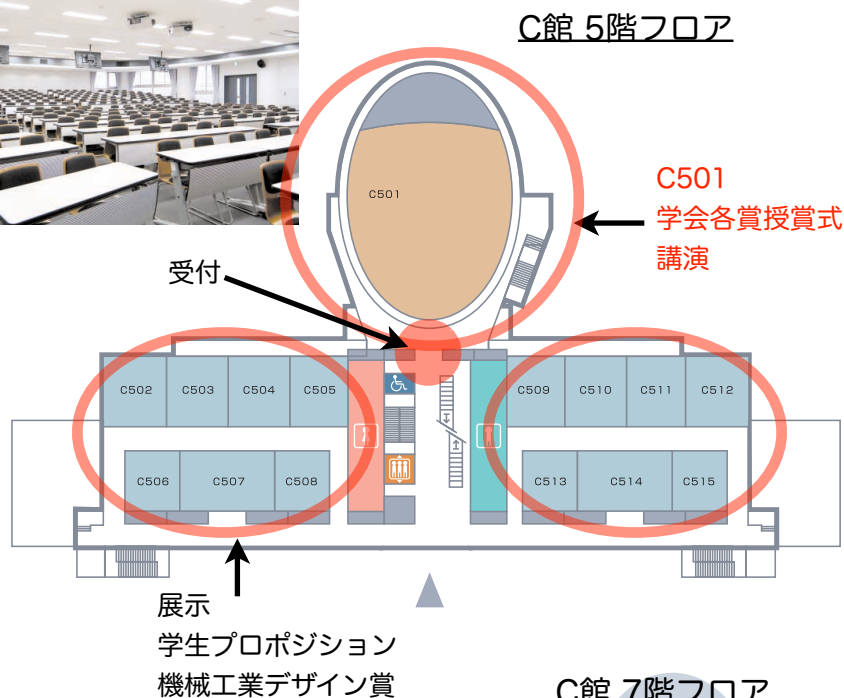
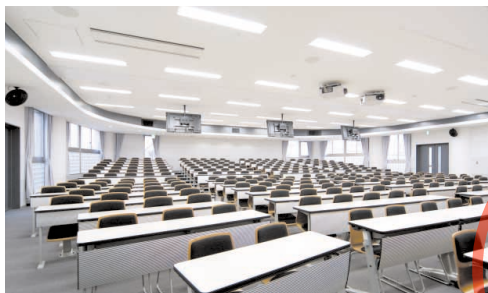
デザインは仮想を、乗り越えることができるのでしょうか?



パネルディスカッション: シミュレーションからプロトタイプへ

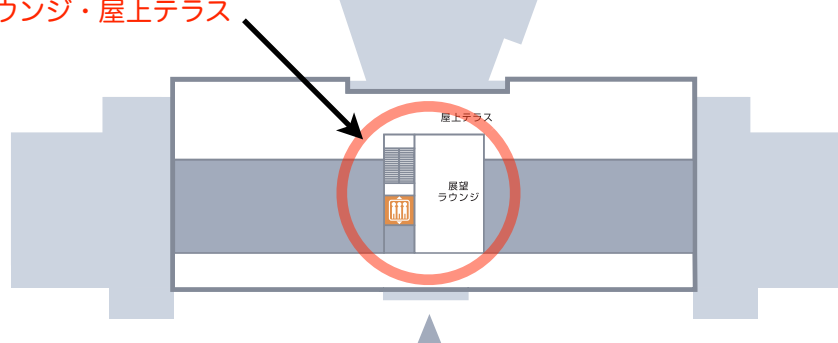
懇親会: C館 7階フロア 展望ラウンジ

企画委員会 委員長 尾登誠一 (東京芸大)
研究推進委員会 委員長 古屋繁 (拓殖大学)



C館 7階フロア

懇親会
展望ラウンジ・屋上テラス



拓殖大学 文京キャンパス