

スケッチ

スケッチ

この本はガングプロジェクトにおけるコンセプトスケッチの選集です。プロジェクトで制作されたスケッチの一部をご紹介します。

This book collects a short selection of the many sketched concepts produced throughout the course of the *Gangu Project*.

“Providing meaning to a mass of unrelated needs, ideas, words, and pictures—it is the designer’s job to select and fit this material together and make it interesting.”

Paul Rand

INTRODUCTION

入江 経一 *Keiichi Irie*

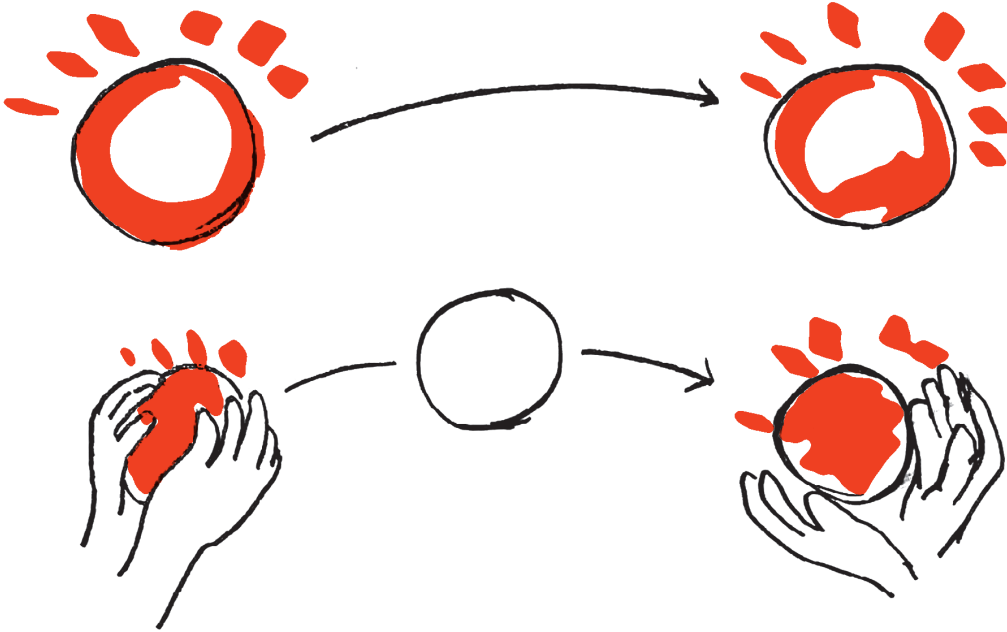
ガングプロジェクトは、既成の玩具からはなれ、自由な想像力とテクノロジーとの融合によって、新しい玩具を生み出そうとするものです。実際には、まずアイデアのスケッチからスタートします。一つのアイデアごとに簡単なキーワードで概要を記述するよう、スケッチには共通したフォーマットの用紙を用います。たとえば、対象者の種類、年齢、ゲームのタイプ、技術的なヒント、遊びへのモチベーションなど、これらのキーワードを書き込んでいくことで、彼らはアイデアのコンセプトを明確にし、その有効性を考え、実現の可能性を確かめます。また、すべてのスケッチを壁に張り出して、それぞれのコンセプトや有効性を検討し、その中から優れたアイデアを選び出すのですが、その際にもこうしたキーワードが役立ちます。スケッチの描き方、使用するペンの種類、線の太さ、色彩も決められているので、たくさんのスケッチがあっても全体の統一感が得られます。

プロトタイピングと呼ばれる次の段階は、実際にモデルを作ってアイデアをさらに発展させ、コンセプトをテストすることで有効性を実証するプロセスです。ここで重要なのは、玩具として必要な大きさや、遊び方のルール、素材、テクノロジーなどの基本的な問題の検討です。それらをもとに、より発展させたワーキングプロトタイプを制作し、テクノロジーを実装してゆくのです。一つのアイデアが実際の製品となるためには、こうしたデザインプロセスと平行して、マーケットや消費者のニーズについての考察、玩具の製造、宣伝方法なども考慮しなければなりません。こうした長いプロセスを通してプロダクトとして実現するわけですが、そのプロセスの中でとりわけ重要なのは、生まれたてのアイデアを記述するこれらのスケッチであることはいまでもありません。

The *Gangu Project* merges the potential of free imagination and technology to depart from preexisting toys, and attempt to create new innovations. After completing their research, students began by sketching ideas. A template sheet was used for each sketch which also allowed the idea to be outlined with simple keywords. For example, filling out key details such as intended user, age-range, game type, technological tips, and motivations for play, helped students clarify their concepts. These notes were equally useful when reviewing the concepts and potential of each idea. Sketches were hung on a wall and those which stood out from the group were selected—even with many sketches, there was an overall sense of unity, because the style of sketching, pen type, thickness, and colour were all decided in advance.

The next stage—“Prototyping”—involved actually making mock-ups, testing the concepts, further developing ideas, and verifying their potential. It was considered important to think about fundamental issues for the toys, such as required size, rules of play, materials, and technology. More advanced “working prototypes” were then produced and technology implemented to fill their requirements. Parallel to this design process, students investigated the market and consumers’ needs, accounted for toy manufacturing, and possible advertising in order to make each idea into an actual product. Although the process from idea to realised product has many stages, it goes without saying that these original sketched ideas were the foundation of each toy.

Gangu



Write here

Taking Ball

Your names.

Write here

child
child: parent

Write here

You can talk with your partner while playing a catch ball game and play in night.

Write here

Write here

7 ~ 11

Write here

Write here

Communication
funny
playing



Title:
Write here *grass glass*

Game group /Market:
Write here

Imagination

Age group:
Write here

6 -

Motivation for play:
Write here

*Thrill
Exploration*

Details:
Write here

*Strange scope like a
Periscopic tower*

Technology:
Write here

*mirror
light fiber?
sensor
lens control*

Gangu



Title:

X-RAY

Human contact:

Child & Parent

Game group / Toy type:

Mimicry

Details:

This is a clothes when the child eats the drug, this is shown the behind of body.

Age group:

3 ~ 5

Extended family:

Value:

Educational
Social

Gangu



Title:

Human contact:

child & child.

Game group / Toy type:

Details:

ゴーグル型のディスプレイの
ラジコン。車に付けた小型
カメラの映像を見ながら、コントロー
ルする。

Agon Iliux skillful

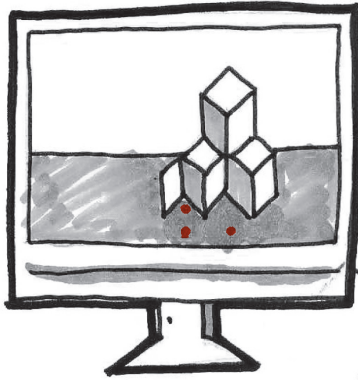
Age group:

7-16

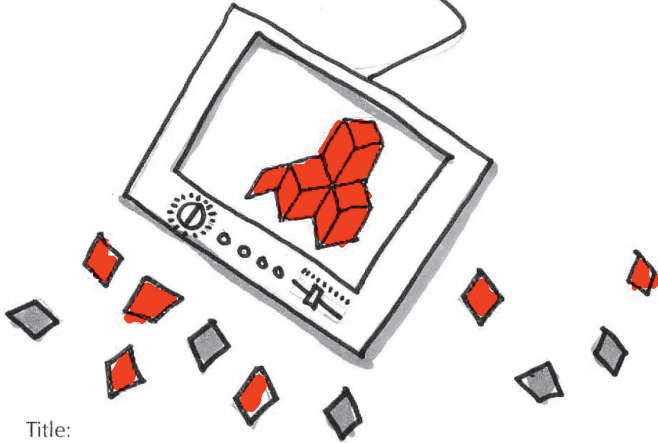
Value:

Extended family:

飛行機やヘリコプター型の
のラジコン。ミニロボット型の
おもちゃなどに応用可能



Gangu



Title:

2D-3D

Human contact:

CHILD

Game group / Toy type:

EDUCATIONAL THINKING
RECONFIGURABLE PUZZLE
EXPERIMENTAL ILLUSION

Age group:

2-11 ADULT.

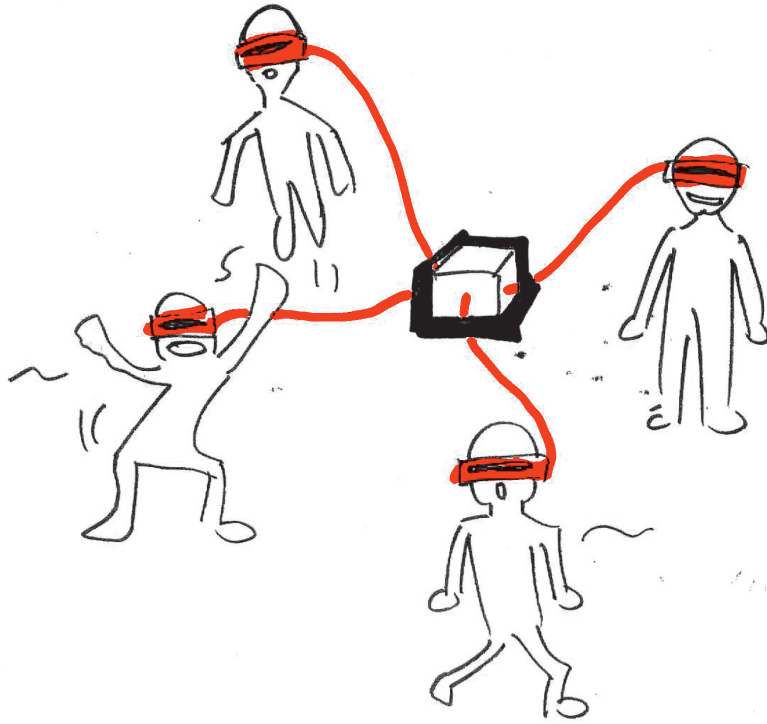
Value:

Details:

USE 2D SHAPES TO CREATE
A VIRTUAL 3D WORLD.
USE THE PHYSICAL CONTROLLERS TO
MOVE YOUR 3D CONSTRUCTION.

Extended family:

Gangu



Title:

~~視覚~~ 視覚交換マシン2

Human contact:

Children in Groups

Details:

多人数の視覚交換
マシン

Game group / Toy type:

ilinx

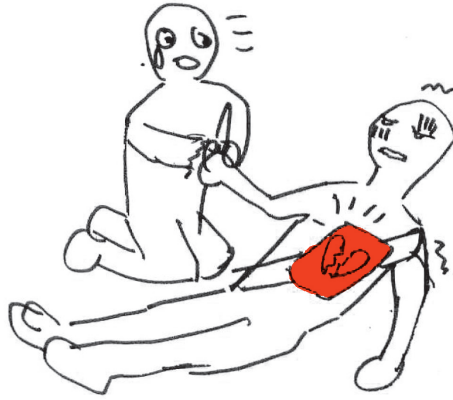
Age group:

7 ~

Extended family:

Value:

Gangu



Title:

臨死体験

Human contact:

child & child

Game group / Toy type:

Mimicry

Details:

付属の装置を胸につける事により、除々に体がだるくなる感じがして、臨床の時に仮想体験ができる。

Age group:

12 ~

Extended family:

Value:

Gangu



Title:

the wings

Human contact:

child alone

Game group / Toy type:

link

Details:

This is the wings which
can be helped to fly.

Age group:

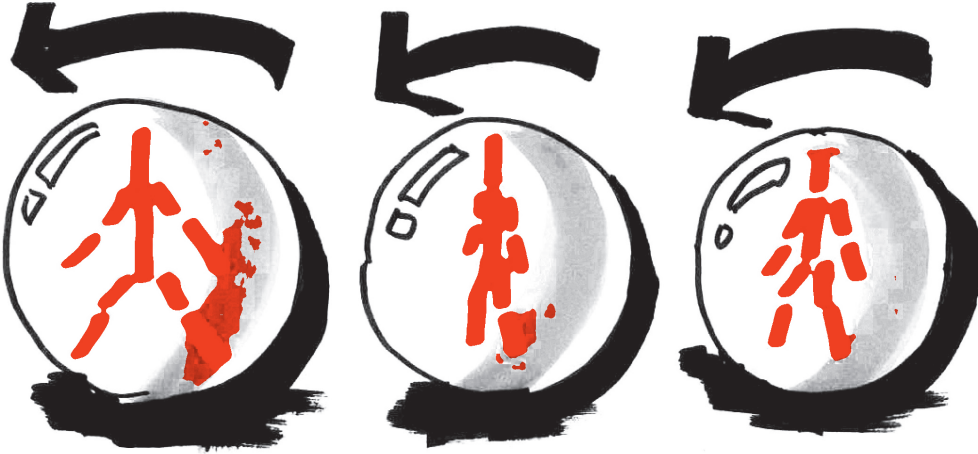
3 ~ 5

Extended family:

Value:

Imaginative
Adventure
~~It is~~

Gangu



Title:

WALK MAN

Game group /Market:

Ball

Details:

ボールを転がすと中の人か
走っているアニメーションに変化
速度によりアニメーションがかわる!

Age group:

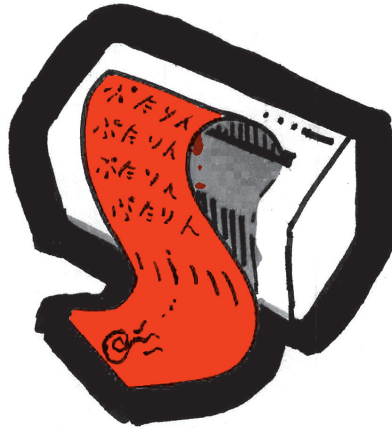
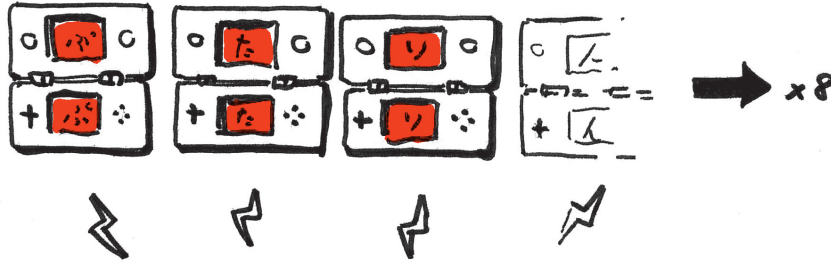
3~

Technology:

Motivation for play:

communication

Gangu



Title: **PICTOCHAT PRINTER**

Human contact: **8 PEOPLE MAX**

Game group / Toy type: **SOCIAL GAME**

Details: **THE PRINTER LISTENS TO THE PICTOCHAT FLOW AND PRINT IT.**

Age group:

Extended family:

Value:



Title:

リボニスティック

Human contact:

child alone

Game group / Toy type:

Details:

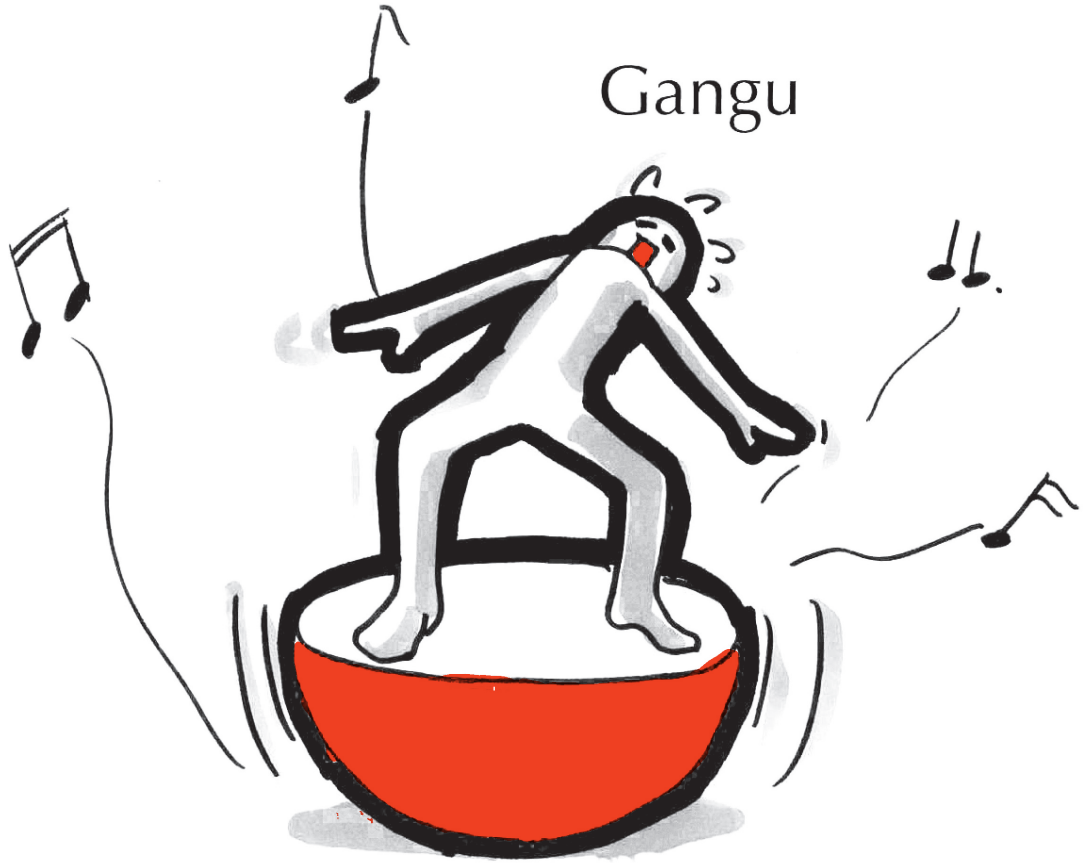
布のリボニがついたスティック。
身体を大きく伸ばして運動させる
ためのおもちゃ。音楽にあわせて
リボニダンスをやる。スティックが床に
あたると音が出るのでリズムをとらせる。

Age group:

3~

Extended family:

Value:



Title:

Balance de music

Game group /Market:

play

Age group:

5 ~ 10

Motivation for play:

physical / competition

Details:

★球:体でバランスを取る

事によて音が鳴る。

きあどいほじおもしろい音が

鳴り楽しみながらバランスUP!!

Technology:

3D センサ

LED

Gangu



Title:

Music bathe salt.

Game group /Market:

bath

Details:

音の出る入浴剤

Age group:

2~

Motivation for play:

Audio
Chemical

Gangu



Title: Sound Umbrella ~~伞~~

Game group /Market:

Umbrella

Details:

雨以降、2118向は音が刺
上から音が2子に2便利

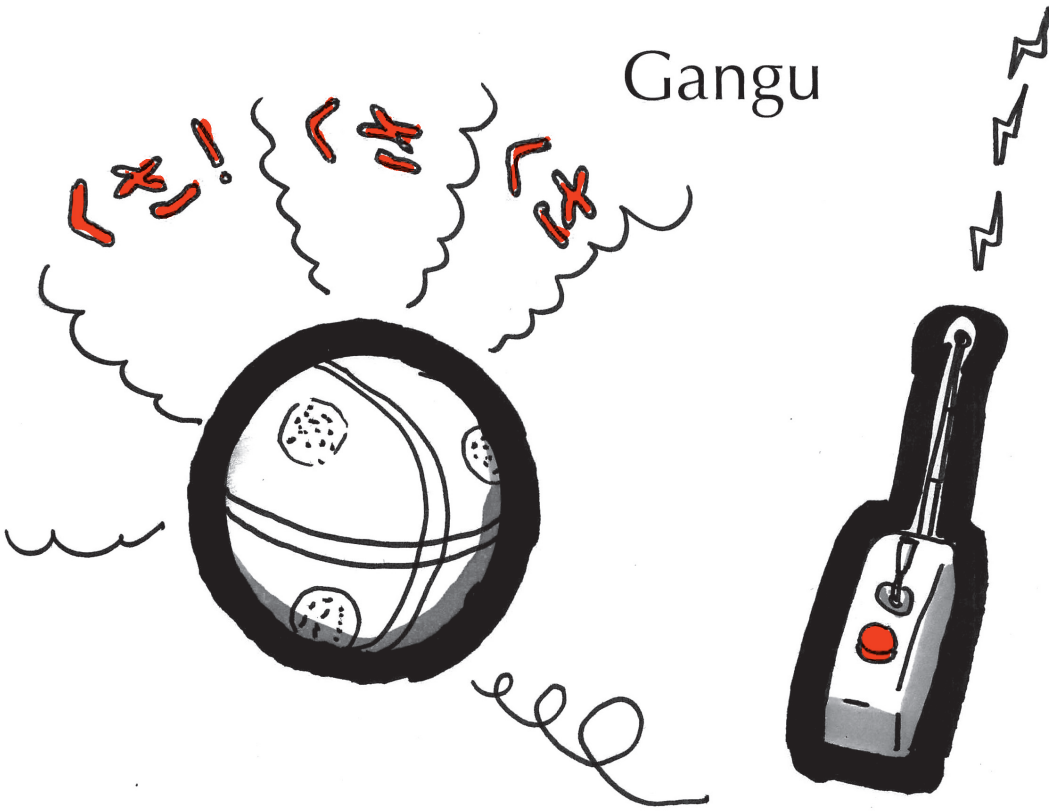
Age group:

3~

Motivation for play:

Audio

Gangu



Title: **RC STINKING BALLS**
(くさたま)

Human contact: **A LOT!**

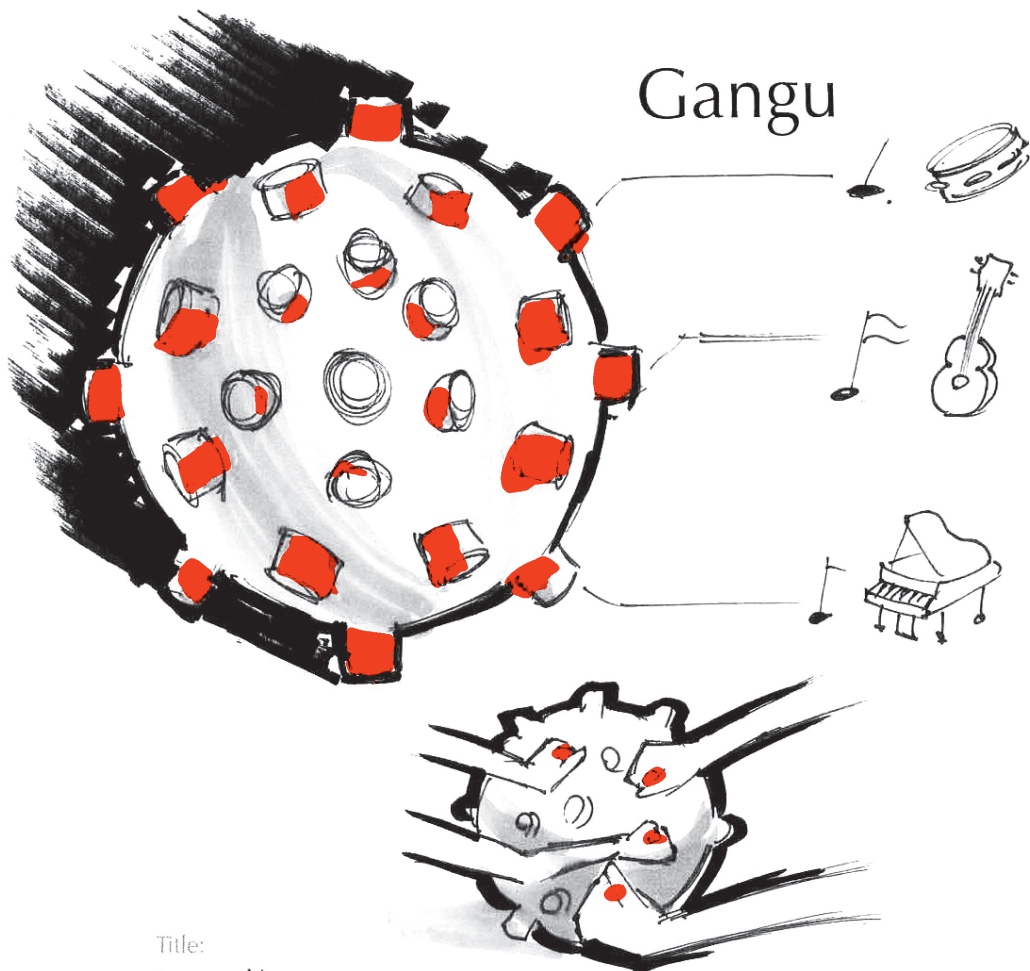
Details: **A RC DRIVEN**
STINKING BALL

Game group / Toy type:
TRICK TOY

Age group:

Extended family:

Value:



Title:

Swelling music

Game group /Market:

Ball

Details:

突起をたると、色々の楽器の音加する。複数でたると、おにたない。おにセッションする。

Age group:

1 ~

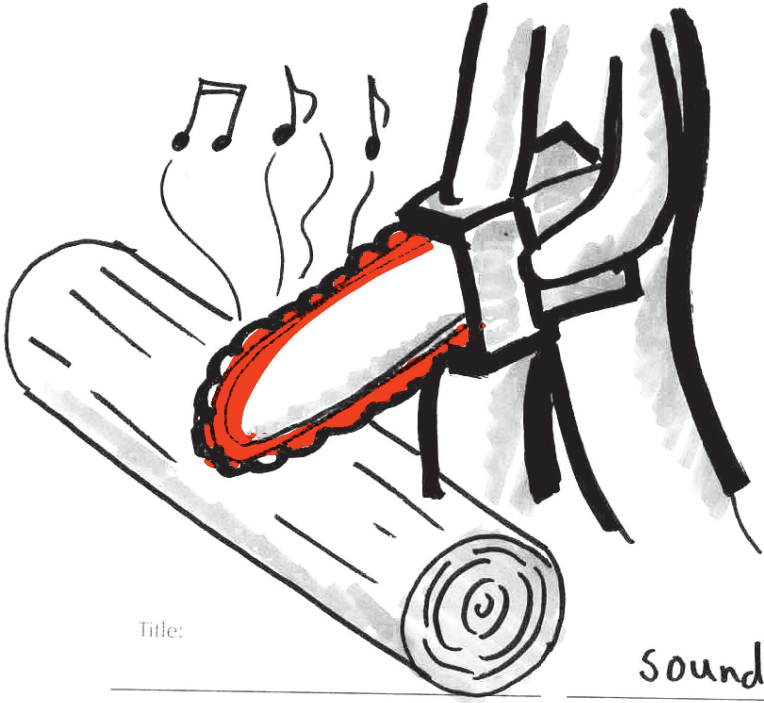
Technology:

センサー

Motivation for play:

communication

Gangu



Title:

sound chain saw

Game group /Market:

Details:

ボイス 音-シー-
物にあたる音が出る
当てる物の質によって音がかわる
(木材の硬さ 太さ)

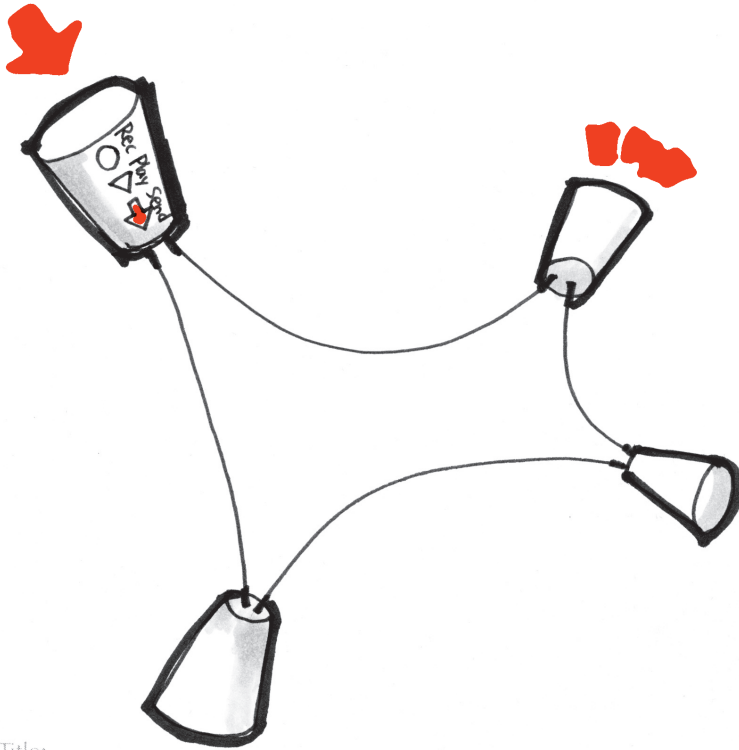
Age group:

6~

Audio.

Motivation for play:

Gangu



Title:

Game group /Market:

Sound
Music

Age group:

5

Motivation for play:

Communication

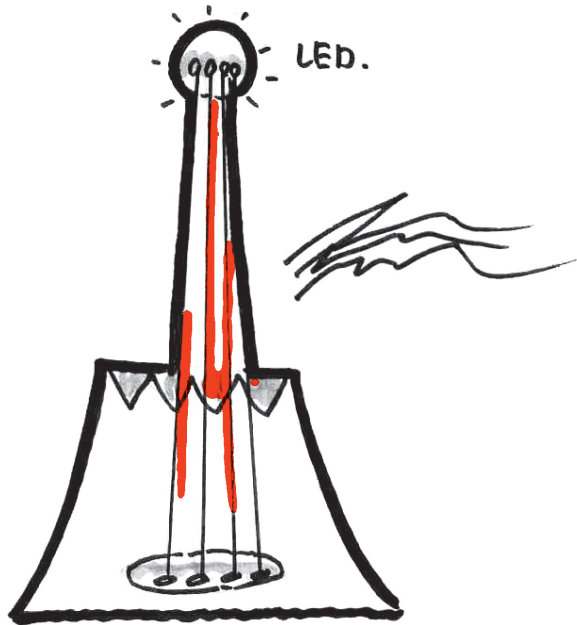
Details:

Cup can record and play
the sound. And it **can connect**
with other cups.
2 tracks recording!

Technology:

Rec / Play Micro controller
Audio Cable

Gangu



Title:

マウンテン・ギター

Game group /Market:

Details:

山の形をしたギター。
弦は4本。フレットは押さず弦で
音を出し、音に連動して
入力のLEDが光る。

Age group:

6~

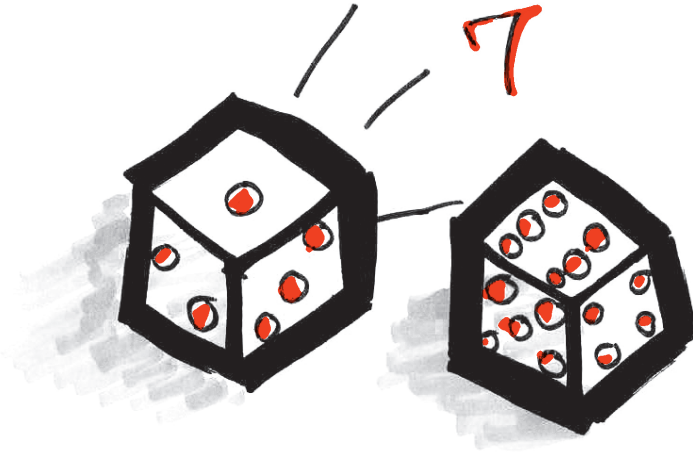
Technology:

LED. 圧力センサー

Motivation for play:

playing music.

Gangu



Title: Addition Dice.

Game group /Market:

Dice

Details:

2つのサイコロで、出た目の
足し算を声でかえってくる。

Age group:

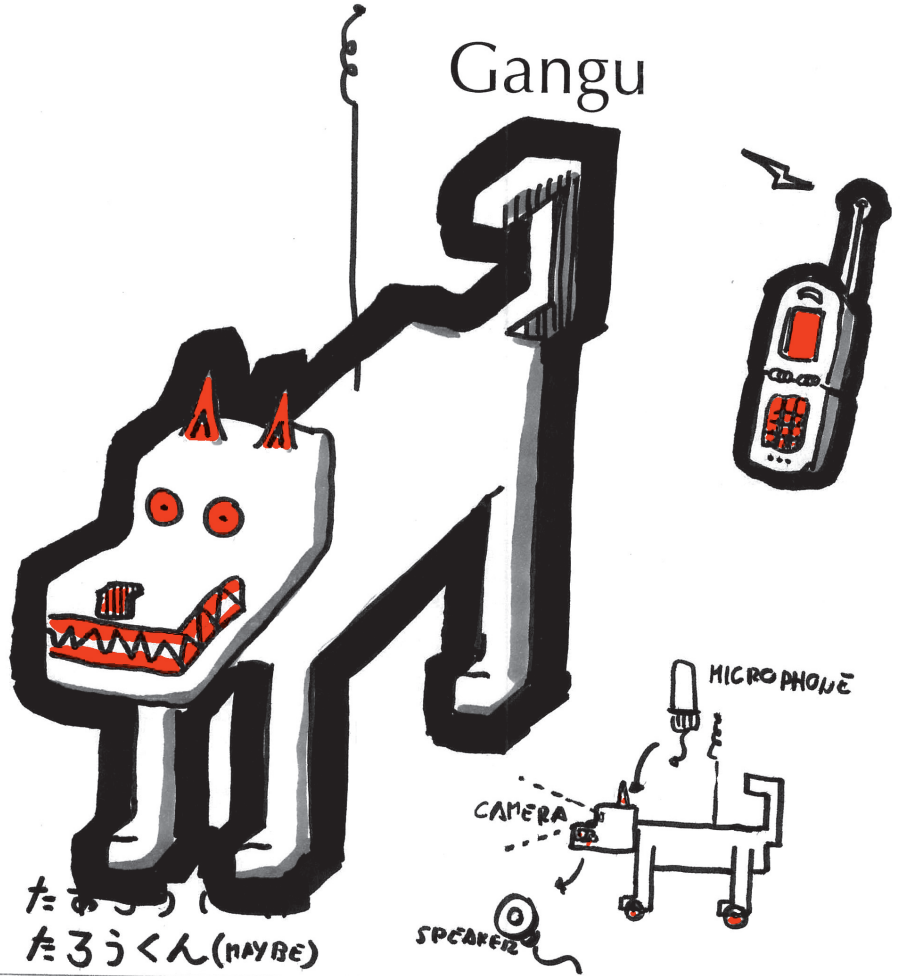
4~

サイコロは、おとこにあげる。

Motivation for play:

Audio
Math.

Gangu



Title: たあじ (TA AJI)
た3じく人 (MAYBE)

Human contact: **DOG CONTACT**

Game group / Toy type:
FREAK TOY

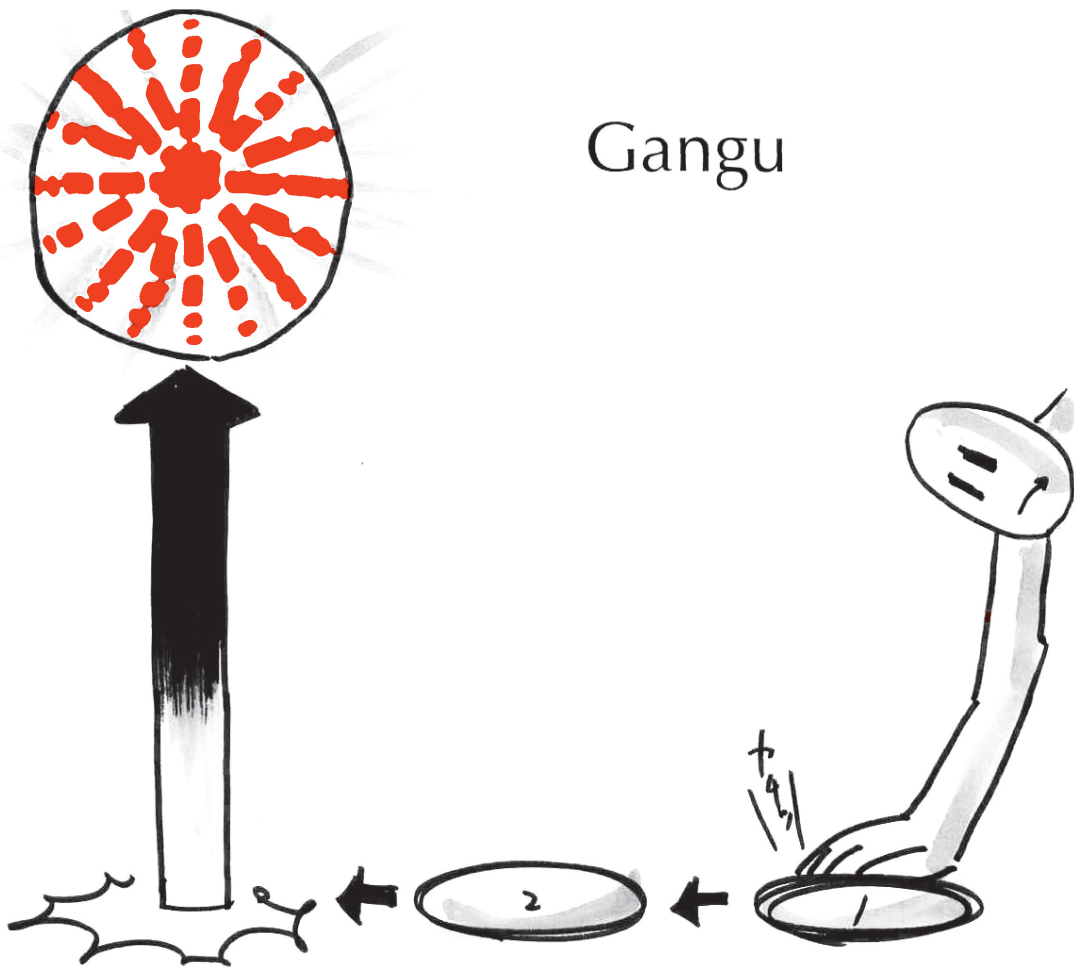
Details: A RC DOG TO
SOCIALIZE WITH OTHER
DOGS. KEITAI CONTROLLED

Age group:

Extended family:

Value:

Gangu



Title:

Fire works ball

Game group /Market:

ボール

Age group:

5~

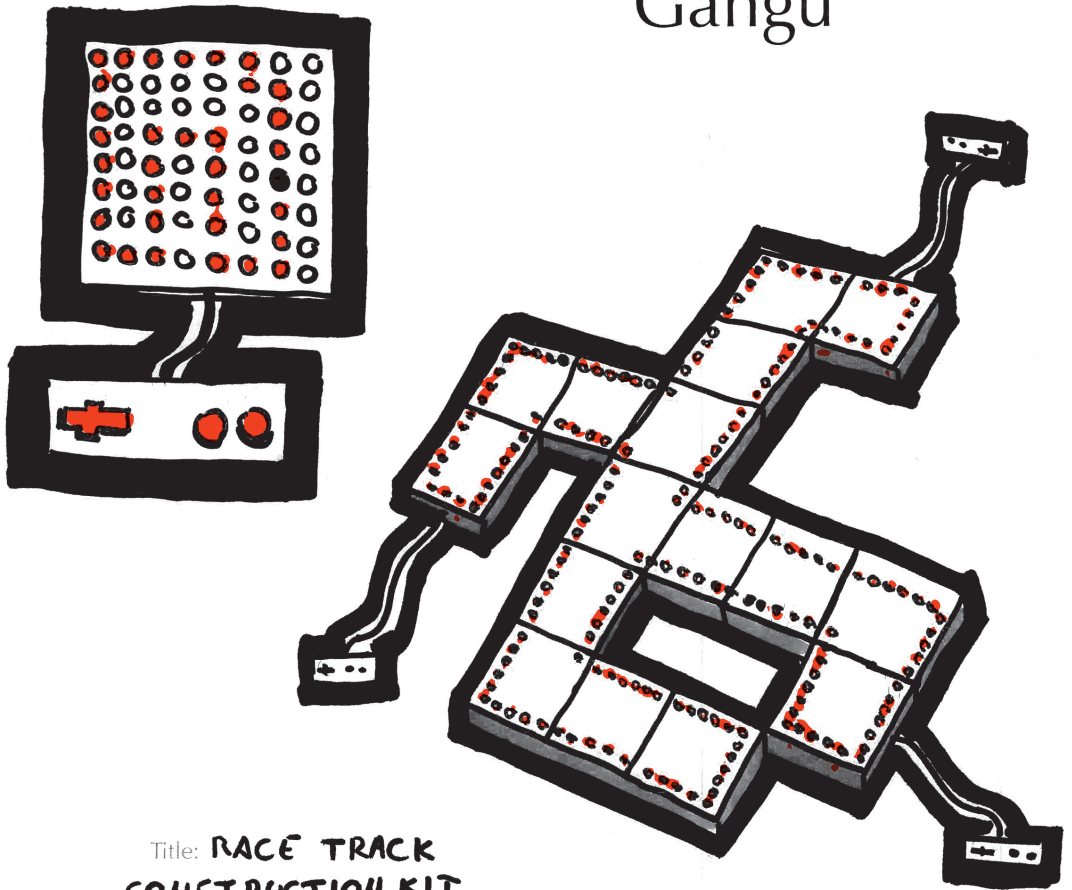
Details:

ボールを押しこめ、引くと
からんたがらにが始まり
跳ね上がるよ花火の様よ。
光がけいけい。

Technology:

Motivation for play:

Gangu



Title: **RACE TRACK
CONSTRUCTION KIT**

Human contact: **AS MANY
PEOPLE AS POSSIBLE**

Game group / Toy type:
RACING + SOCIAL GAME

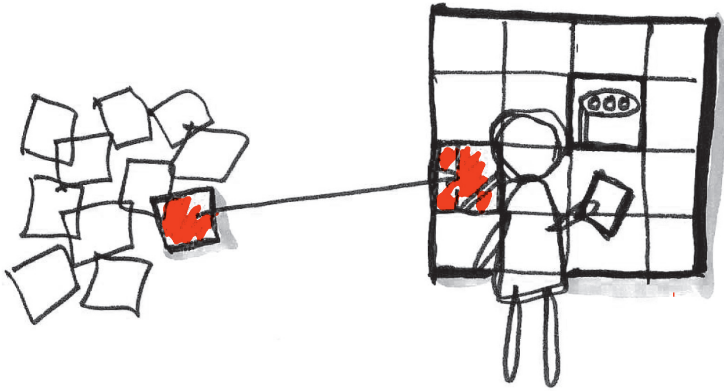
Details: **ONE BLOCK IS
ALREADY A SMALL RACING
GAME BY ITSELF. CONNECT
MORE BLOCKS AND BUILD
A MORE COMPLEX TRACK**

Age group:

Extended family:

Value:

Gangu



Title:

landscape puzzle

Human contact:

Child & Parent

Game group / Toy type:

Agon (non-competitive)

Educational

Age group:

2-7-11

Value:

Details:

家のまわりの風景の写真を分割し。
パズルのようにして遊ぶ。(拡大する)
分割した中に写っているものを学ぶ
ことのできる(標識や信号など)

Extended family:

Gangu



Title:

A Toothbrush

Human contact:

Child & Parent

Game group / Toy type:

Alea
(Skill)

Age group:

3 ~ 4

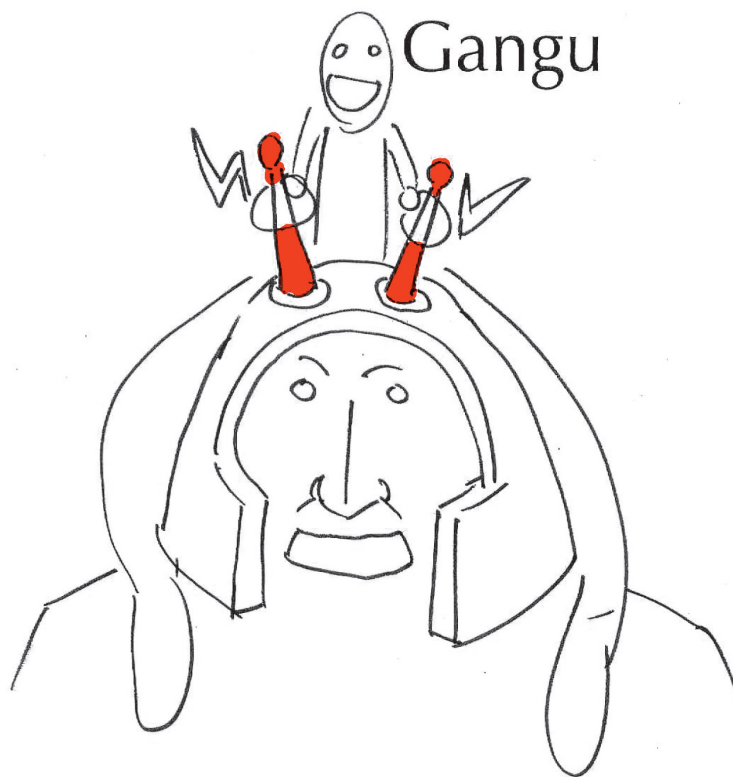
Value:

Education

Details:

If the parents does a
toothbrush first, the tooth
-brush of the child moves
exactly together.

Extended family:



Title:
Father controller

Human contact:
Child & Parent

Game group / Toy type:

Mimicry

Age group:

53~

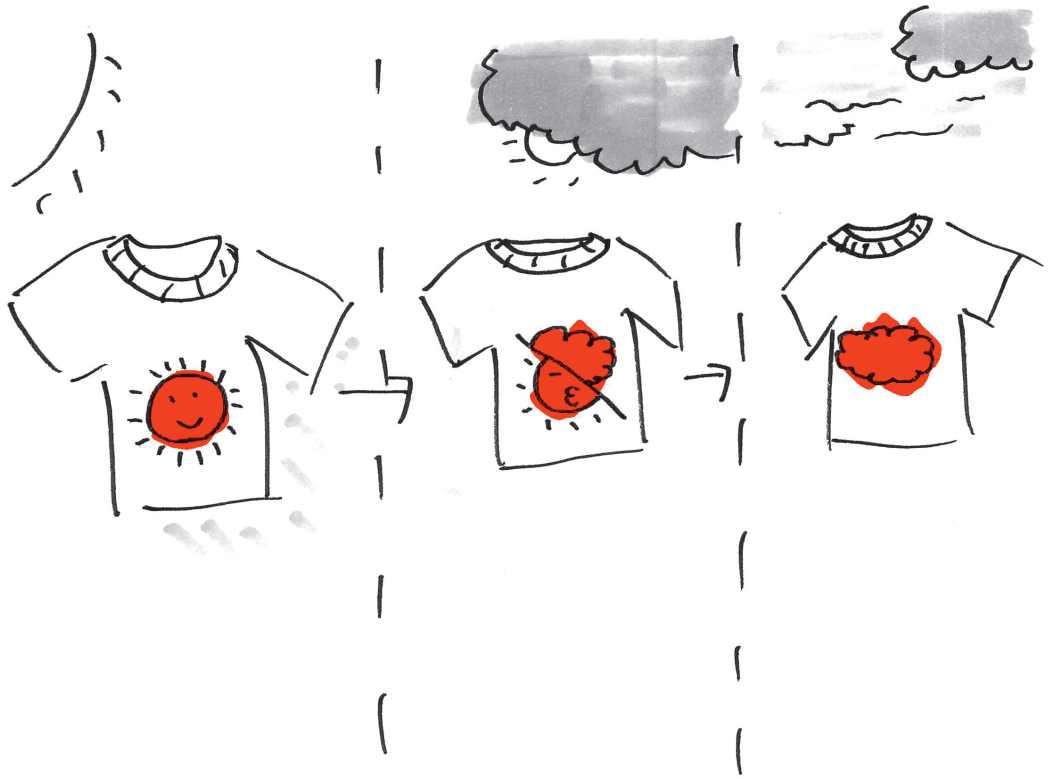
Value:

Details:

子供を肩車して、このへルマ外
を液り、子供がステッキを
いじると、~~大人は~~大人は
指示された方へ動いてしむ
(5歳判)

Extended family:

Gangu



Title:

天気おしらせ Tシャツ

Human contact:

1

Game group / Toy type:

Details:

温度と湿度を感知し、

今の天気をお知らせします。

Age group:

Extended family:

Value:

IAMAS

情報科学芸術大学院大学
岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー

〒503-0014 岐阜県大垣市領家町3-95
tel 0584 75 6606
fax 0584 75 6604



協力:
メディア文化センター (CMC)
タカラインデックスeRラボ株式会社
小林 茂、DSPコース

これまで3年間にわたりガングプロジェクトに参加、協力して
頂いた学生と教員のみなさまに深く感謝申し上げます。

編集・制作: 廣田 ふみ、ジュリアン・ジャッソ、
ロビー・ティンギー
翻訳: ジェームス・ラゾ、エリン・プラント
コーディネート: 福森 みか
デザインディレクション: collect.apply

2008年3月発行

IAMAS

Institute of Advanced Media Arts and Sciences
International Academy of Media Arts and Sciences

3-95 Ryoke-cho, Ogaki City, Gifu 503-0014, Japan
tel +81 (0)584 75 6606
fax +81 (0)584 75 6604

gangu-info@iamas.ac.jp
www.iamas.ac.jp/project/gangu

Special thanks to:
Center for Media Culture (CMC)
takaraindex eR lab. co., ltd.
Shigeru Kobayashi & DSP Course

And all the students and staff who supported and participated
in the *Gangu Project* over the past three years.

Editing & production: Fumi Hirota,
Julien Jassaud & Robbie Tingey
Translation: James Lazo & Erin Plant
Coordination: Mika Fukumori
Design direction: collect.apply

Published March, 2008
© IAMAS Gangu Project 2008





ガングプロジェクトの活動を紹介する冊子です。この冊子はガングブックとスケッチブックのセットになっています。ガングプロジェクトのアイデア開発の過程で描かれたスケッチの一部を紹介しています。

This is a book that introduces the activities of the Gangu Project. This book is a set of the Gangu Book and the Sketch Book. The books introduce a portion of the sketches drawn in the Gangu Project idea development process.

形態 無線綴じ製本
サイズ 182mm×222mm
コンテンツ INTRODUCTION、SKETCHES

Form Perfect Binding
Size 182mm×222mm
Contents INTRODUCTION, SKETCHES

これまでIAMASで発行されたカタログ類をIAMAS BOOKSとして再編成し、電子書籍化しました。
Catalogues previously published at IAMAS have been reorganized into IAMAS BOOKS and turned into digital books.

使用方法 | How to use

PCで閲覧 | Via PC

①目次の使い方

- ・ Adobe Readerの場合
「しおり」機能を使って目次としてご利用いただけます。
- ・ Apple プレビューの場合
「サイドバー」を目次としてご利用いただけます。

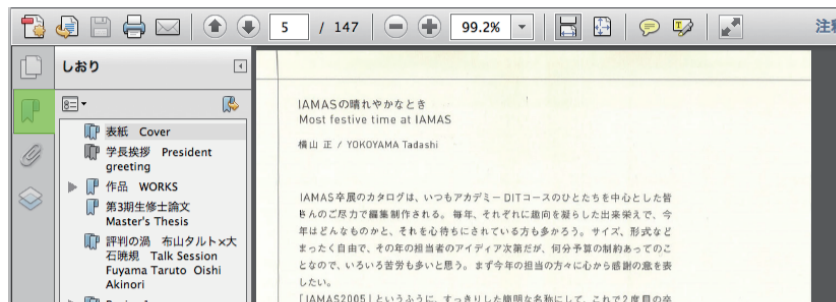
How to use table of contents

- For Adobe Reader

Access as table of contents using the “guidebook” function.

- For Apple Preview

Access the “sidebar” as the table of contents.



②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

- ・ Adobe Readerの場合
「編集>簡易検索」もしくはコマンド+F
- ・ Apple プレビューの場合
検索窓に入力してください。

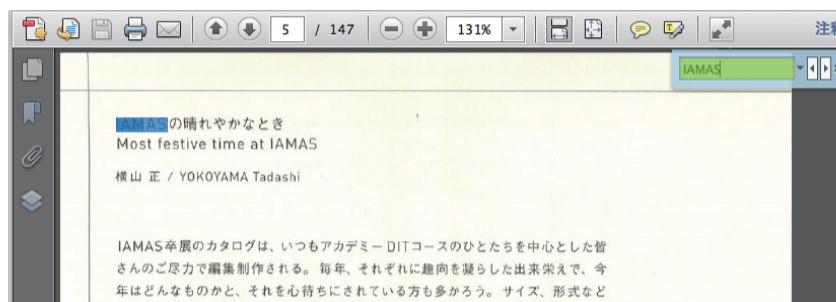
Keywords or names can be found using the search function.

- For Adobe Reader

Edit → Simple Search OR Command + F

- For Apple Preview

Type into the search window.



iPadで閲覧 | Via iPad

※iBooksでのご利用を推奨しています。

※Use via iBooks is recommended.

①目次の使い方

- ・ メニューのリスト表示から目次をご利用いただけます。

How to use table of contents

- Access from the list display in the menu.



②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

- ・ メニューの検索アイコンから検索いただけます。

Keywords or names can be found using the search function.

- Search from the search icon in the menu.



Android端末で閲覧 | For Android

※閲覧する端末、アプリケーションによっては目次機能が正しく動作しない場合がありますのでご了承ください。

※Please be aware that depending upon the terminal/application used, there are times when the table of contents function will not work correctly.

IAMAS BOOKS

Sketch Book

発行日
Issue 2012年1月再編
January, 2012

編集
Editor 鈴木光
SUZUKI Hikaru

撮影
Photography 萩原健一
HAGIHARA Kenichi

制作協力
Special Thanks 河村陽介
KAWAMURA Yosuke

監修
Supervisor 前田真二郎 瀬川晃
MAEDA Shinjiro SEGAWA Akira

発行
Publisher IAMAS 情報科学芸術大学院大学
IAMAS Institute of Advanced Media Arts and Sciences

IAMAS
503-0014
岐阜県大垣市領家町3-95

3-95 Ryoke-cho, Ogaki
Gifu 503-0014, Japan

www.iamas.ac.jp
Copyright IAMAS 2012