

7月15日(木)

時間	A 室	B 室
9:00-10:40	セッション 1A : Design 方法論① 恣目調テクスチャにおける動的視覚評価構造 椎谷 友貴, 木下 将太郎, 加藤 健郎, 松岡 慧, 松岡 由幸 自由エネルギーを用いた操作主体感の数理モデリング 谷山 建作, 柳澤 秀吉 統合学術試論 - 持続可能システムデザイン学を題材に - 小林 英樹 モビリティ車両の市民参加型デザイン 山口 純 「あきたり」を脱したサービスアイデア発想法 - サーチライティング 若林 稔, 緒方 啓史, 池田 早穂	セッション 1B : Design 方法① 杖を使った立ち上がり動作の観察とヒアリング 李 芊芊, 北 徹朗, 小林 昭世, 中原 俊三郎 中小製造業のデジタル化のためのソシオテクニカルデザイン: アク ションリサーチを通じたデザインの記述 根本 裕太郎, 綾部 豊樹, 中川 善継, 田中 光一, 名取 秀幸 何を着るのか、どう決めるのか? - 設計行為としての動的なコーデ ネットに関する研究 - 伊藤 雄飛, 柳井 良文, 本江 正茂 実証データに基づくシェアリングシステム設計法の提案 三宅 岳, 松田 源一郎, 田島 章男, 石田 涼, 木下 裕介, 梅田 晴 製品デザインのための顧客の潜在的嗜好の抽出 古賀 凌慧, 青山 英樹
10:40-10:45	セッション全体討論	セッション全体討論
10:45-11:00	休憩	
11:00-12:40	セッション 2A : Design 方法論② 便利の副作用に着目したシステム設計支援に関する一検討 松下 光範, 住友 梨花 倫理的設計の支援は草の根 AI ネットワーク化するとどう変わるか? 関口 海良, 堀 浩一 統合的な個人化設計に向けた方法論の整理 金子 和樹, 木下 裕介, 梅田 晴 シナリオ設計支援方法論の構築に向けたシナリオ事例の分析と類型化 日下 俊輝, 木下 裕介, 水野 有智, 梅田 晴 マスキング単調性を応用した新しいメカニズム評価手法の提案 中野 智基, 西野 成昭	セッション 2B : Design 知識① 皮革テクスチャにおけるプラスチック感と高級感 木下 将太郎, 田仲 純也, 松岡 慧, 加藤 健郎, 松岡 由幸 極限環境における基地建設に関する研究 ~南極におけるこれまでとこ れから~ 遠山 諒, 金多 隆, 西野 佐弥香 3D プリント技術を用いたセルフビルド実験住宅「PENTA」 山口 大翔, 今井 公太郎, 伊東 優, 國枝 歎, 福島 佳浩 デザイン思考による豪雨警戒防災システムのデザイン開発 住宅地、学 校などの豪雨災害 (社会課題) の複雑な要因をデザイン思考で分析、 システム~情報発信まで総合的にデザイン 森 豊史, アルバレス・ハイメ 住商混在地域におけるリノベーション建物の立地特性とその集積実態 に関する研究 - 神戸トアウエストを事例として - 楠橋 諒ノ助, 栗山 尚子
12:40-12:45	セッション全体討論	セッション全体討論
12:45-13:45	昼休み	
13:45-14:45	基調講演	
14:45-15:00	休憩	
15:00-16:20	セッション 3A : Design 方法論③ 1 個ずつことなる製品の多量生産をめざした design と製造の試み 金田 泰 Agent based simulation を用いた六面体メッシュ自動生成 菅野 朋典 共同設計の健全性を高める不確実性マネジメントに関する考察 三竹 祐矢, 村岡 直樹, 筒井 優介, 下村 芳樹 戦略意思決定デザイン 福田 収一	セッション 3B : Design 方法② 対立概念の解決によるデザイン発想創出の試み 村上 存, 飛鳥 寛人 定性・定量データを用いた、社会課題解決に向けた生活者課題起点 ソリューションの社会的インパクト算出 物井 愛子 機能性、多目的性、不確実性、満足性そして詳細設計への連結性 その設計手法としてのポイントベース設計とセットベース設計 石川 晴雄 ユーザの利用経験を起点とするサービスアイデア生成過程の実験分析 妻屋 彰, 井戸 光
16:20-16:25	セッション全体討論	セッション全体討論
16:25-16:40	休憩	
16:40-18:00	セッション 4A : その他 伊丹潤の言説における朝鮮の美の思想に関する研究 - 柳宗悦の「悲哀の美」の思想に対する伊丹潤の見解に着目して - 後藤 沙羅, 末包 伸吾, 増岡 亮 外観検査における人間中心型の作業と自動化のデザイン 中嶋 良介, 蔵方 英紀, 三上 彩寧 オンラインを活用した持続可能性のあるものづくり、設計教育への取 り組み 中村 翼, 渡邊 朋代 展示空間のグラマビリティ - Instagram で共有された展覧会体験の研 究 - 井上 僚, 柳井 良文, 本江 正茂	
18:00-18:05	セッション全体討論	

7月16日(金)

時間	A 室	B 室
9:00-10:20	セッション 5A : Design 知識・その他 書写における視点特徴の分析に関する研究 山田 香織, 富山 明希, 久保田 陽子 Reducing Unconscious Gender Bias through Workshop with Co- Speculative Design 三好 葉月 デザイン思考を用いた理工系学生による話し合いの構成要素と成果物 の創造性との関係性 川瀬 真弓, 森部 鞠嗣, 松本 和己, ナ ナレ, 真良 里絵, 鎌部 浩, 寺田 和憲, 深井 英和 付加製造バイオリンの設計と製作 横山 幸雄, 紋川 亮, 木暮 尊志, 大久保 智	セッション 5B : Design 理論・Design 知識 製品の機能・性能の探求を促す内発的動機付けの数理モデリング 張 晋赫, 柳澤 秀吉 閉曲線形状における「美的好み」の推定方法 伊藤 武将, 岡野 晃大, 加藤 健郎 構造物を題材とした設計変数空間と評価指標空間での分類の対応付け による概念設計に関する研究 津本 燎, 野間口 大, 山崎 慎太郎, 矢地 謙太郎, 藤田 喜久雄 都心市街地におけるコワーキングスペースの空間構成に関する研究 - 神戸市の事例に着目して - 鈴木 漉一, 栗山 尚子
10:20-10:25	セッション全体討論	セッション全体討論
10:25-10:40	休憩	
10:40-12:20	セッション 6A : Design 実践① 建築物を設置した公園の空間構成と利用者のアクティビティに関する 研究 - 官民連携で運営されている関西の都市公園に着目して - 黒田 英伸, 栗山 尚子 製造業のサービス化のためのデザイン 緒方 啓史, 木見田 康治 高減速比・高寿命が可能なスライダ減速機の開発 林 秀行, 大嶋 和彦 ラーニング・commons とカフェの導入を契機とした大学図書館におけ る「居場所」づくり 岡松 道雄, 木下 遼香, 宋 俊煥, 白石 レイ ランドスケープ利用実態から考察する外部空間でのアクティビティと デザイン 毛利 洋子, 岡松 道雄	セッション 6B : Design 知識② ピーター・ズントーの建築創作およびその現代的意義に関する考察 末包 伸吾, 後藤 沙羅, 増岡 亮 ビエール・コーニッグの独立住宅作品における主空間と架構表現 増岡 亮, 末包 伸吾 食のデザイン: ファミリーレストランチェーン 3 社のメニュー分析と 飲食業関係者へのインタビューを通じた食材と調理法に関する研究 野上 洸玄, 鳴海 史弘, 古越 暁, 関 博紀 歌詞の隙間: 邦楽 100 曲を対象とした歌詞分析と歌手へのインタビュ ーを通じた歌詞の役割に関する研究 佐藤 佳苗, 永利 里沙子, 矢野 咲良々, 関 博紀 鬼ごっこの奥行き: PvP 型鬼ごっこゲーム 37 作品の分析からみたゲー ムの魅力 刈谷 佑斗, 小森 花歩, 古澤 秋人, 関 博紀
12:20-12:25	セッション全体討論	セッション全体討論
12:25-13:45	昼休み	
13:45-15:25	セッション 7A : Design 実践② 郊外住宅団地の再生に関する実践活動の効果と課題に関する研究 - 神戸すまいまちづくり公社との連携活動を事例として - 栗山 尚子 触る切り絵: レーザー加工された紙による触覚提示と盲ろうの非言語 コミュニケーションを支援するツールの開発 三國 孝, 山中 俊治 モーションキャプチャ用センサとシステムの研究開発 宮地 優悟, 大岩 令奈季, 園田 計二, 福井 幸男 価値・機能・構造モデルを用いた経年優化® の記述手法及びシミュレ ションモデルの構築 ~ 分譲マンション: サンシティ® を事例として ~ 佐藤 日向子, 駒野 湧一, 山田 周歩, 北崎 朋希, 太田 幸一, 須田 英男, 青山 和浩 ソーラービークルのバイオミメティクス設計 松田 直大, 濱根 洋人	セッション 7B : Design 方法③ 新奇性を操作変数とした感性語の推薦システムの提案 長谷川 雄大, 柳澤 秀吉 三次元形状における美的好みの定量化の試行 松山 和真, 岡本 昌也, 加藤 健郎 潜在価値を含む少数ニーズの抽出とそれらを反映した感性設計手法 櫻木 麻美子, 山口 凜平, 石川 智也, 井上 全人 GAN によるデザインコンセプトに基づくテクスチャの多様候補補導出 システムの開発 下村 将基, 大場 元人, 小門 直人, 加藤 健郎, 松岡 由幸 FDM 方式 3D プリンタのための傾斜機能フィラメント作製とその成形 佐藤 浩一郎, 都 淳朗, 武藤 稜介, 寺内 文雄
15:25-15:30	セッション全体討論	セッション全体討論
15:30-15:45	休憩	
15:45-17:15	パネルディスカッション	