

'innovation

横浜からはじまるITとデザイン ものづくりのイノベーション

ITによって社会や生活、ビジネスの姿が激変する今、新しい価値観やライフスタイルを提示するため、デザインの存在が必要不可欠なものとなっています。

多様な価値観を持つ成熟した現代人にとってデザインはなくてはならないものであり、「デザイン」された家電やIT機器が21世紀のものづくりとコンテンツを結びつけるビジネスの中核となりつつあります。

文化、芸術、IT、先端技術、ものづくりが連携した「クリエイティブシティ」を標榜する横浜から、このデザインによる新たなものづくりとビジネスを創出するプロジェクト「Y'イノベーション」が産業と文化、ITとものづくり、行政とベンチャー、大企業と市民との連携事業として始まりました。21世紀のライフスタイルとテクノロジーに即した「デザイン」された家電や電子機器を新たな産業として世に送り出すプロジェクトです。

この「Y'イノベーション」から始まるコンセプトを広げるため、「デザイン」された家電・電子機器・ITサービスの可能性を提示する「Y'イノベーション」フォーラムシリーズを開催します。

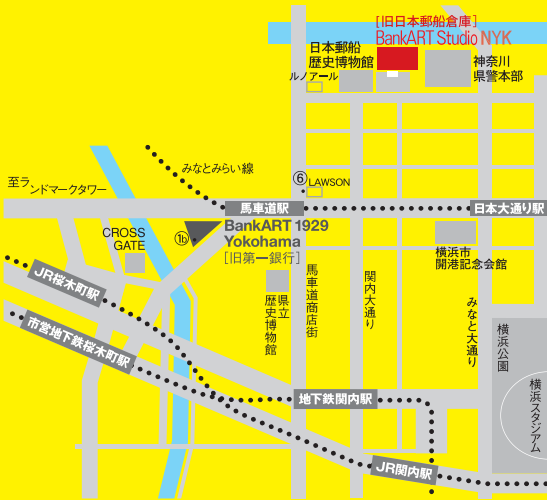
ITになぜデザインが必要なのか

デザインとITとものづくりとアート。それぞれ異なる分野のように思われるかもしれませんが、IT革命ともいわれる全く新たな時代において、生活や社会を豊かにし、実際に人々が使いこなしたり快適に活動するためにデザインの存在は必要不可欠なものとなっております。

デザインが存在することこそ、生活するうえで必要不可欠なものと考え、文化的にも成熟した現代人が増えてきております。このような社会の変化の中で、実際に新たなビジネスモデルやデザインを通じてブレークスルーを起こしている「グッドプラクティス」をもった人々が直接、デザインの必要性とそのことで開かれた可能性を語ります。

プレゼンテーションにあたるのは、家電の世界に新たなものづくりのブランドを起こしたデザイナー、デザインによって通信サービスにおいて新たな豊かさを提供したプロジェクトリーダー、そして、アーティストとしてのクリエイティブティビーによってITの世界の新たな可能性を広げ、アートとデザイン、ビジネスを展開する欧州の俊英がそろう踏み、異なるポジションの第一人者によって「デザイン」することの広がりや必要性を理解することでしょう。

そして、それぞれのプレゼンテーションをもとにしたマルチなディスカッションも楽しみです。



2005年11月02日[水] BankART Studio NYKホール

BankART Studio NYK 1F (神奈川県横浜市中区海岸通3-9)
みなとみらい線「馬車道」駅徒歩5分 / JR「桜木町」駅徒歩10分

主 催 □ 財団法人横浜産業振興公社
共 催 □ 横浜市 首都圏情報ベンチャーフォーラム
後 援 □ 経済産業省関東経済産業局 財団法人日本産業デザイン振興会 (予定)
協 力 □ クリエイティブクラスター BankART 1929 横浜コミュニティデザイン・ラボ
参加費 □ 無料 (定員200名)

- プログラム
- 11:45-12:00
Y'イノベーションプロジェクトの説明
岡田智博 (横浜知財ITクラスター・クラスターマネージャー / クリエイティブクラスター理事長)
 - 12:00-14:55
グッドプラクティスモデルプレゼンテーション「ITになぜデザインが必要なのか」
12:00-12:40 山中敏裕 (ライツワークス代表)
12:45-13:25 鄭秀和 (インテリジェンティア代表 / リアルフリート・クリエイティブディレクター)
13:30-14:10 小牟田哲博 (KDDI株式会社au商品企画本部プロダクト統括部 / プロダクトデザインディレクター)
14:15-14:55 クリスピン・ジョーンズ (インタラクティブデザイナー / アーティスト)
 - 15:10-16:30
鼎談：デザインが求められるITライフスタイルとものづくり
 - 16:45-
BankART Life "Evolution Lounge" 解説ツアー
 - 17:00-
交流会 (※要・参加費…当日お知らせします)

申込 □ 以下のメールアドレスに、「フォーラム参加申込」をタイトル明記の上、氏名、所属先、連絡先電子メールならびに電話番号、参加人数を記入の上申し込みください
申し込み先メールアドレス danzen@idec.or.jp

参加に関する問い合わせ…
財団法人横浜産業振興公社 創業・新事業支援担当 tel.045-225-3740 (担当：鈴木・鶴田 [ときた])
実施内容に関する問い合わせ…
tel.03-6219-0112 e-mail=yokohama@creativecluster.jp (担当：岡田)

Y'イノベーションフォーラム ITになぜデザインが必要なのか

<http://innovation.creativecluster.jp/>

Y'innovation forum

鄭 秀和

1968年横浜生まれ。武蔵野美術大学大学院造形研究科建築コース修了後、有限会社インテンショナルリーズ一級建築士事務所を共同で設立。2002年に、株式会社リアルフリートの設立に参加。2004年5月よりインテンショナルリーズ/リアルフリートのクリエイティブディレクターを兼任する。

主な事例として、2002年、キッチン家電「atehaca」5機種をデザイン。漂とした品格のあるデザインと共に家電量販店ではなく、ライフスタイルショップで家電を展開する流通革命も大きな話題となる。2003年、液晶テレビ「FaceL CD」・六本木ヒルズ「AGITO」。築35年の老朽化したホテルを新しく生まれ変わらせた目黒「HOTEL CLASKA」は日本で最初のデザインホテルというエポックメイキングな出来事として、国内外で話題となると同時に、リノベーションという都市再生のビジネスモデルも創出した。2004年、TOSHIBA「DYNABOOK」CX1シリーズのデザイン。500台限定の「Real Feet Model」は発売後3週間で完売し、話題を呼ぶ。リアル・フリート社のオリジナルブランドである「amadana」において、新たに、加湿器、パーソナルシュレッダー、電子計算機、デスクトップオーディオを発表。2005年7月、日本発の世界標準であるブランド「Craft DesignTechnology」を発表。第一弾のプロジェクトとして、老舗文具メーカー 7社と共に、約30アイテムを発表する。グラフィックデザインは世界的なライフスタイル紙「Wallpaper*」の創始者タイラー・ブリュレ氏率いるWINKREATIVE社が担当。国内だけでなく世界展開も期待される。8月、amadanaのラインナップに4種のキッチン家電を発表。新しいホテルのかたちとして、インドネシアのバリ島にヴィラを建設中。12月竣工予定。

詳細は<http://www.intentionalies.co.jp/>まで。

小牟田啓博

1969年神奈川県生まれ。1991年多摩美術大学プロダクトデザイン科卒業後、カシオ計算機(株)デザインセンターを経て、2001年KDDI(株)に移籍。以来、「au design project」に携わり、「auのデザインを良くする」をミッションとして現在に至る。現在、KDDI株式会社au商品企画本部プロダクト統括部デザインGプロダクトデザインディレクター。極真会館東京城西支部三和道場所属、文字通り闘えるモノづくり師を目指して日夜モノづくりとカラテの修行に精進中。

au design project
http://www.au.kddi.com/au_design_project/

Crispin Jones クリスピン・ジョーンズ

ロンドン生まれ。英国国立美術大学大学院(デザイン)を経て、ロンドンを拠点に制作活動を続けている。

インタラクティブデザイナーとして、フィリップス、テレコムイタリア、オリベッティ、The Science Museum in Londonなど、欧州を代表するIT企業、機関に対し、作品や装置制作、コンサルティングを提供する一方、Interaction Design Institute of Ivrea(伊)の特任教員でもある。

テクノロジー、特にITと私たちとの関係をクリティカルにとらえ、多くの人々がデザインを通じて思考することが出来るアートワークを信条にしている。IDEOとの共同制作である携帯電話「Social Mobiles」で、第6回文化庁メディア芸術祭インタラクティブアート部門大賞を受賞するなど、世界各地で受賞歴がある。

Y'イノベーションを通じて、PBJ(東京都)が2006年春のリリースを予定している新コンセプトのモバイルPCのデザインに取り組んでいる。

詳細は自身のホームページ<http://www.mr-jones.org/>にて。

山中敏裕

照明学会認定照明士。小泉産業株式会社照明事業本部事業企画室イズム企画室室長を経て、ライツワークを設立。

建築計画の中での照明設計に関して、特にテクニカルライティングの分野を担当し意匠も含め、ライティング・プロデュース業を主として活動、コマーススペースや展示場における集客のための照明効果の導入を得意とする。また、施設の業態を問わず、人の心理的な部分に対しての照明効果を研究。住宅から景観照明までヒューマンアビリティを中心に人に優しい照明提案を展開。LEDを使った、自動車(トヨタ自工)の室内照明や、中国でのテクニカルライティングの基盤作りも手掛けている。

岡田智博

1971年松本生まれ。ニューヨーク大学大学院School Of Educationを経て、九州芸術工科大学大学院および東京大学大学院学際情報学府を修了。

キャノン・デジタル・クリエイターズ・コンテスト、マルチメディアアライアンス福岡など、マルチメディア・コンテンツに関するクリエイティブティ向上と普及のための事業の立ち上げに多数尽力の後、芸術・文化・デザインによる先端領域の普及と産業化のためのインキュベーション活動に執り組んでいる。IT時代の社会とライフスタイルの可能性を先端知とクリエイティブティによって回路を開き、現物化するクリエイティブクラスターのプロジェクトは、21世紀における文化芸術による社会や産業への貢献モデルとして国内外で注目をされている。

現在、横浜において展開されている経済産業省と横浜市による産業クラスター計画「横浜知財ITクラスター」のグランドデザインをクラスターマネージャーとして手がけ、IT時代のライフスタイルをクリエイティブティによって豊かに出来る「デザイン」と「知財」による、日本型の新たな家電・電子機器産業の形成に取り組んでいる。

クリエイティブクラスター
<http://creativecluster.jp/>

クールステーツ・コミュニケーションズ(岡田マネジメント会社)
<http://coolstates.com/>

関連展示のお知らせ

BankART Life “Evolution Lounge”

「横浜知財ITクラスター形成・支援プロジェクト」における「Y'イノベーションプロジェクト」の一環として行われる「新商品・新サービス実験実証事業」が、横浜トリエンナーレにあわせて開催される展覧会「BankART Life 24時間のホスピタリティ ～展覧会場で泊まれるか?～」の会場で展開される“Evolution Lounge”において体験展示されます。この展覧会は、現代芸術家・建築家30組以上が、実際に滞在が出来る宿泊空間を製作するライフスタイル提示型の展覧会。その中において、21世紀の新たなライフスタイルを彩るラウンジ(居間もしくはSOHO)空間をITの切り口でデザイン・アートするのが“EvolutionLounge”です。この「ラウンジ」において、ベンチャー・ITものづくり企業とデザイナー・インタラクティブアーティストによって作られ、デザインされる、新たな機器やサービスを手にし、かたちにすることが出来ます。

会場 □ BankART 1929 Yokohama
期間 □ 10月28日より12月16日

“Evolution Lounge”ホームページ
<http://innovation.creativecluster.jp/>

CreativeCluster

Y'イノベーションフォーラム ITになぜデザインが必要なのか

<http://innovation.creativecluster.jp/>

Y'innovation forum