

■作品”Remote Furniture”
アルスエレクトロニカセンターでの展示、
2004



ポートフォリオ 2016年3月現在 藤村 憲之

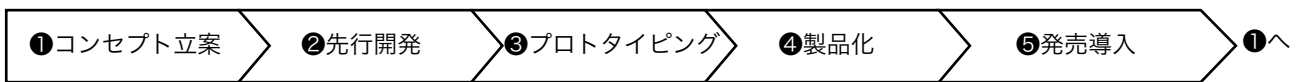
略歴

1973年	石川県生まれ (43才)
1997年	東京藝術大学美術学部建築科卒業
2000年	慶応義塾大学政策・メディア研究科修了 修士 (政策・メディア)
2001-04年	米国カーネギーメロン大学芸術学部客員研究員
2005-07年	産業技術総合研究所 情報技術研究部門 テクニカルスタッフ
2007-09年	ブラザー工業株式会社 総合デザイン部 チーフデザイナー
2010-15年	韓国サムスン電子 デザイングループ シニアデザイナー
2014年	慶応義塾大学メディアデザイン研究科 博士課程単位取得退学
2015年-	ニュアンスコミュニケーションズジャパン スピーチデザイナー

ユーザ経験デザイン、メディア芸術、パブリックアートの分野で人と人を繋ぐ機械のデザインに携わってきた。これまで、タブレットPC、ノート/モニター体型PC、インクジェット複合機および通信カラオケ機器の製品開発に従事。インテリア、照明、家具デザインおよびシーグラフ、アルス・エレクトロニカなど国内外の展覧会・イベントでメディア芸術作家・研究者活動を行なっている。2016年は金沢21世紀美術館でのイベントやバイオアート関連の発表に参加。

コンセプトから製品化までの ディレクション

デザインディレクション:



低 ————— コンセプトの完成度 ————— 高 → 市場からのフィードバック →

企業によってはデザイナーの業務は③④にあたりますが、私はメディア芸術作家活動の中で得た技能を生かし、積極的に①②のような概念構築プロセスに関わることで、その後の③④⑤のフェーズに製品コンセプトを的確に生かせるよう、包括的にディレクションしていくことを目指しています。

情報機器・サービスにおいては、ユーザの経験価値の幅を広げるUXデザインがより重要になってきています。この分野では、意匠のみならず先端技術に対しても広い経験と深い理解を持ち、コンセプト立案が出来るデザイナーが必要とされています。私の能力と経験はここで最も役立ちます。

貢献できる具体的な業務内容：

- ① ・モバイル・情報家電・ネットワークエンターテイメント・インテリア空間のコンセプト構築・提案
 - ② ・コンセプトを実現するための技術領域の選定・開発ロードマップの提案
 - ③ ・コンセプトモデル・製品プロトタイプ的设计および制作
 - ④ ・ユーザエクスペリエンス (GUI, Physical UI, IA) デザイン
 - ⑤ ・製品展示会などにおける展示計画・運営
- ・ ①～⑤を通じてのプロジェクトマネジメント



■携帯電話によるワークショップ。スウェーデン・マルモ市アートアカデミー(芸術大学), 2004



■位置情報を用いたパブリックサービスのプロポーザル
TeliaSonera社
(スウェーデンにおけるNTT的な立場の企業)の研究者への提案, 2004



ビジョンを繰り返し試作にして 五感体験で判断する

ユーザエクスペリエンスデザイナーとしての主な経験・実績：

・**タブレットPC UXデザイン プロトタイプ 2010-2011**

サムスン初のタブレットPC。量産モデルの開発に先行して行われたUXデザインの試作を行いました。
米国IDEA Award、Interactive Experience部門において、ファイナリストに選ばれました。

・**インタラクティブなオフィス環境の先行提案 2008-2009**

情報機器、サービス、インターフェイスが一体化したオフィス環境の提案：
プロジェクトリーダーとしてコンセプト立案、全体のディレクションを担当、デザイナー、エンジニアを含めた7人のチームをまとめています。2009年グッドデザインエキスポで発表。

・**五感に対する感性を高めるためのワークショップの企画立案・運営 2008-2009**

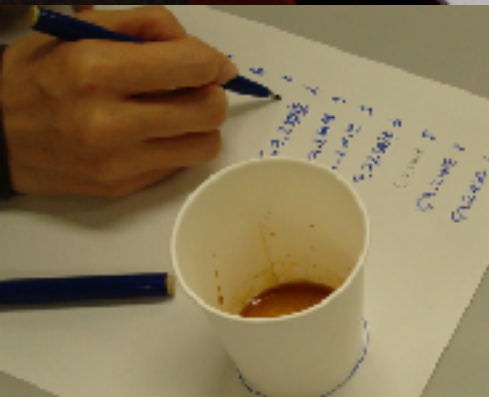
ワークショップの企画を大学教授と共同で立案、プロジェクトリーダーとして進捗を管理・運営：
社内の技術発表会で銅賞をいただきました。



■タブレットPC
'Gloria'
UXデザイン
IDEA Awardファイナ
リスト



■オフィス環境の先行
提案。
2009年度グッドデ
ザインエキスポ



■五感ワークショップ
風景

商品 デザイン

ユーザエクスペリエンスデザイナーとしての主な経験・実績：

・ **S-Camera & S-Gallery Apps for Samsung Tablet PC IA/Interaction design 2013**

サムスン電子最初のタブレットPCラインのために、カメラ、ギャラリー、プレーヤーアプリを設計しました。

・ **Concept and Interaction Design of Gesture control function for Samsung PC 2013**

サムスン電子の主要PCラインのために、手のジェスチャーでコントロールする体験をユーザシナリオと共に設計しました。

・ **通信カラオケコマンダー Jewel XJ-J1 2008年発売**

フルカラーLED照明パネルのアニメーションパターンデザイン：
宝石の輝きを表現する照明パターン

をプログラムによって生成する方法

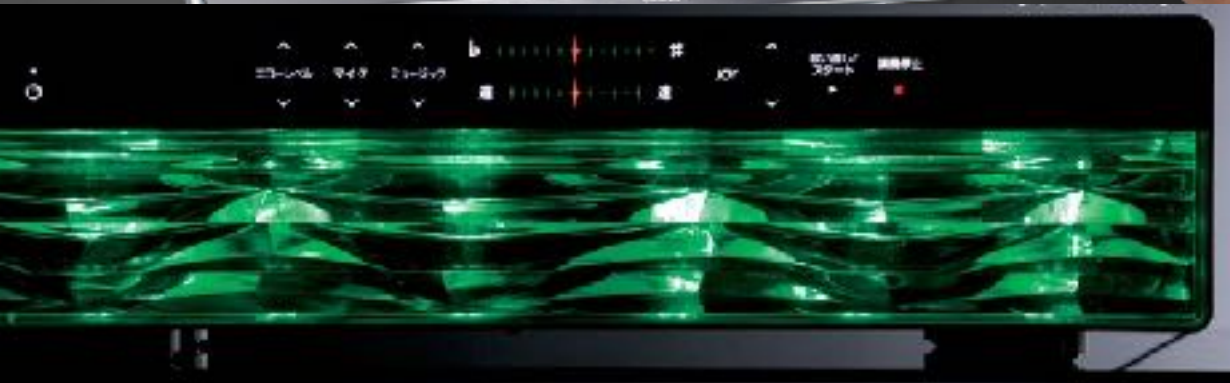
をプログラムによって生成する方法



■S-Camera & S-Gallery Apps for Samsung Tablet PC IA/Interaction design

■Concept and Interaction Design of Gesture control function for Samsung PC

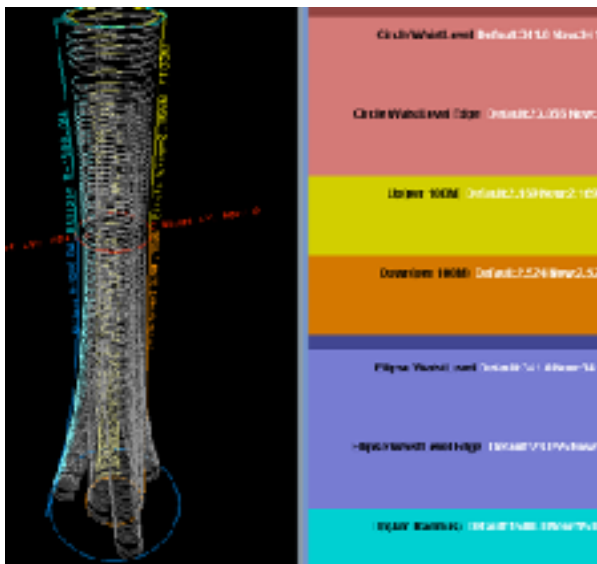
■カラオケコマンダー XJ-J1



空間体験 デザイン

空間、インテリア、建築の主な経験・実績：

- ・ 若者が仲間を作り巣立つ街の風景
・ 1997
・ 卒業制作。設計を3Dモデリングを多用して行い、そこから設計図面を起こした。
- ・ Intentionallies社での建築、インテリア、家具デザインとサポート
・ 1997-98
・ イベント用家具、IS(Tsumori Chisato)ショップインテリア、RC造住宅確認申請図面などを大堀伸（現GeneralDesign)のもとで修行しました。
- ・ 日常のドラマを照らし出すIoT照明
・ 2014
告白、感謝、記念、お疲れ。。日常の中で起こる個人レベルの祝祭、ドラマの瞬間を自動で探し出して演出する照明。
- ・ 数式でデザインする超高層ビルの支援アプリ
2006-07
日建設計のために制作した超高層ビルのデザイン検討用アプリ。ビルのシルエットを決めるいくつかの数値をデザイナーが変更すると、数値に基づいた形状の複雑な計算を行い、変更後のビルの正確な形状、各階の面積の変化を算出する。



■”2人で住む壁のない住宅が並ぶこの街で、若者は気のあった仲間を探すために頻繁に引っ越し、やがて仲間を見つけて別の街へと巣立ってゆきます”。



■アルミ、OSB集成材、照明を素材としたIS (Tsumori Chisato)のショップインテリア。



未来の生活と 経験の提案

- ・ MySpace レクチャーとワークショップ
・ 2008

ソーシャル・ネットワークサイト・MySpaceが主催するレクチャーにて、情報を伝達するプロセスを体感するワークショップを行いました。

- ・ テーブルトップコミュニティ
・ 2006-2007

ソーシャル・ネットワーキングシステムを机・テーブルに埋め込まれたインターフェイスを通じ直感的に楽しめる形で設計し、米国サンタバーバラ市でのACM Multimedia学会等で展示。NHK BS、IT-Media、ライブドア、Yahoo!Researchウェブサイト等で紹介されました。（右写真参照）

- ・ 英国ビクトリア&アルバート美術館開催 “TouchMe” 展において作品展示
・ 2005

「触覚の未来」をテーマとした同展で、iPodや吉岡徳仁デザインの椅子、MITタンジブルメディア研究グループによる作品と共に、“Remote Furniture”が展示されました。（表紙写真参照）

- ・ シーグラフ・アルス・エレクトロニカセンターでの作品展示
・ 2004

コンピュータグラフィックスの学会や美術館で“Remote Furniture”の常設展示を行いました。（表紙写真参照）

- ・ 街の広場を使った作品展示と、NHK-BSの番組での紹介

- ・ 2002-2003

奥行きや距離の感覚を伴ったTV電話型の作品“転送された距離”を米国ピッツバーグ市の広場で展示しました。同作品は、NHK-BSの番組“デジタルスタジオ”で紹介されました。

- ・ 東京とドイツを結ぶインタラクティブ作品展示
・ 2001

“World/World”（地球を貫く仮想の棒）の作品制作・展示。観客の間の言葉の壁を越えたコミュニケーションに挑戦しました。



■”..あなたの毎日のソーシャルネットワークを広げたり、手に入れてみてはどうだろう？実世界でのひととき、たとえば、誰と感謝祭の夕食を食べた？月曜の朝のミーティングでは誰と一緒にだった？藤村憲之は、ごく普通のテーブルを改造して（写真）、実世界でのソーシャルネットワークを追跡、毎日の集まりから生まれるコミュニティを目に見える形にしている...（画像）”

Yahoo! Research ウェブサイト（2006年）での紹介文より

テクニカルスキル一覧

思考を形にする力

ソフトウェア

■アプリケーション

アドビ社各種ソフトウェア
(Photoshop, Illustrator, Premier)
マイクロソフト・オフィス
Form-Z(3D CAD)
VectorWorks(2D CAD)

■プログラム言語・ライブラリー

JAVA, C, C++, OpenGL, ARToolkit, OpenCV
Flash, Director
MAX/MSP
HTML, JavaScript, PHP

ハードウェア

■デザイン

家具, インテリア, 建築
鉛筆・木炭・ペン・水彩などによるイラストレーション
紙などによる立体彫刻
建築およびランドスケープ模型制作・制作ディレクション

■エレクトロニクス

マイクロプロセッサ(Raspberry Pi, Arduino, PIC, Basic Stamp)
アナログ回路
アナログ・デジタルセンサー使用回路設計・制作

外国語

■TOEIC 960点/990点満点中 2007 5月

■TOEIC Speaking and Writing test 2007 3月

Speaking: 170点/200点満点中

Writing: 160点/200点満点中

■韓国語 日常会話程度

受賞歴

■米国IDEA PRIZE ファイナリストに選出 2011

■ポーラ芸術文化振興財団 在外研修員に選出 2003

■文化庁 在外芸術家研修員に選出 2001-2002

■ドイツ銀行学生アートコンペティション

ワールドファーストプライズ受賞 2000

■中山隼雄財団 研究助成対象に採択 1999

■くまもとアートポリス町並みコンペティション

佳作受賞 1995

■東京芸術大学 平山郁夫賞受賞 1994