

Event Information

東京大学DLXデザインラボの展示ブースでは、期間中にPIGRAのワークショップとAICOMのデモ、プロジェクト解説のイベントを行います。

PIGRAワークショップ

PIGRA Workshop

PIGRAに絵を描くワークショップを開催します。小さなお子さんを始め大人まで参加していただけるワークショップです。

2024.10.20 (Sun) 13:00-14:00
14:00-15:00
15:00-16:00
16:00-17:00

各回定員8人。先着順。参加費無料。



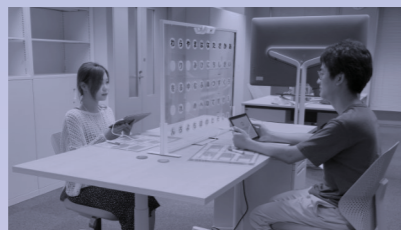
AICOMデモ

AICOM Demonstration

視線推定技術向上のためのデータセットを取得できるAICOMゲームのデモを行います。

2024.10.26 (Sat) 15:00-18:00
2024.10.27 (Sun) 15:00-16:00

ペアで先着順に体験を実施。参加費無料。



プロジェクト解説

About the Projects

ラボメンバーが今回の展示の解説を行います。

2024.10.19 (Sat) 17:00-18:00
2024.10.20 (Sun) 17:00-18:00
2024.10.26 (Sat) 14:00-15:00
2024.10.27 (Sun) 14:00-15:00

参加費無料。



DLX Design Lab

デザインによる価値創造

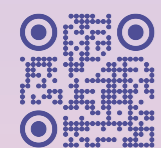
Using design to turn science into deployable innovation

DLXデザインラボは「デザインによる価値創造」をミッションに掲げ、2016年に東京大学生産技術研究所内に設立された国際的なデザインチームです。デザイナー・研究者・エンジニアなどの密接したコラボレーションにより、革新的な製品やサービスのプロトタイプを作ることを目指しています。また、産学官民で連携し、レクチャーやフォーラム、展示会、ワークショップなどの活動を通じてデザイン駆動のイノベーション創出手法に関する知見を広め、次世代の育成を行っています。

DLX Design Lab is an international design team established in 2016 within the Institute of Industrial Science at the University of Tokyo with the mission to "create value through design." We aim to create prototypes of innovative products and services through close collaboration among designers, researchers, and engineers. Our team also collaborates with industry, academia, government, and the private sector to spread knowledge about design-driven innovation creation methods through lectures, forums, exhibitions, workshops, and other activities to foster the next generation.

DLX
Design Lab

東京大学
生産技術研究所
Institute of Industrial Science,
The University of Tokyo



東京大学生産技術研究所 DLX Design Lab
東京都目黒区駒場 4-6-1 S-206

✉ info@designlab.ac 📷 dlxdesignlab
🌐 www.designlab.ac 📠 dlxdesignlab



Tangible Futures

手に触れられる未来

科学とデザインの境界を超える

東京大学 生産技術研究所 DLX Design Lab

東京大学のDLX Design Labでは、デザイン主導で科学者や、異分野の研究者と一緒に研究し、さまざまな境界を超えるデザインを実施しています。

今回のDesignartの展示では、AI、サンゴ保全、海洋ごみ問題、社会的な問題解決や身体拡張など、将来を見据えたプロダクト開発を起点に国際的なチームで作り上げた、手に触れられるこれからの未来や社会のためのデザインを提示します。

Transcending the boundaries between science and design

DLX Design Lab, Institute of Industrial Science, The University of Tokyo

The DLX Design Lab at the University of Tokyo conducts design-driven research with scientists and researchers from different fields to explore designs that transcend boundaries.

In this Designart exhibition, we will showcase tangible designs for the future and society. Created by an international team, these designs are rooted in future-oriented product development that addresses issues such as AI, coral conservation, marine debris, social problem-solving, and human augmentation.

@ Designart 2024

三井住友銀行東館1階 アース・ガーデン
〒100-0005 東京都千代田区丸の内1-3-2

18-27 October 2024

11:00 - 18:00
(Last day 11:00 - 16:00)

DLX
Design Lab

東京大学
生産技術研究所
Institute of Industrial Science,
The University of Tokyo



Coral Rescue

皆でサンゴを育て海を守る、海洋環境保全のためのしくみのデザイン

An experience design project to encourage the general public in coral conservation

サンゴ礁は海洋生物の25%が生息しており、その長期的な保全には世界的な協力が必要です。Coral Rescueでは一般の人々がサンゴ礁の保全に取り組むことで、未来の海洋生物多様性の維持に貢献することを目的としています。幅広い人々にサンゴの保全活動を知ってもらうため、誰でも自宅でサンゴを育てることができる、サンゴ育成のためのIoTキットをデザインしました。一般の人々に育ててもらい適切な大きさになったサンゴを、専門家の指導のもとダイバーによって海に還すことを目指しています。

Coral reefs are home to 25% of marine species, and their long-term preservation requires global cooperation. Coral Rescue aims to encourage the general public to engage in coral conservation, thereby contributing to maintaining marine biodiversity both now and in the future. To raise awareness and reach a wide range of people, we designed an IoT kit that enables people to grow coral at home. Once the home-grown coral reaches an appropriate size, they can be returned to the sea by divers under the guidance of experts.

Design Director: Tomomi Sayuda

Design Engineer: Hemal Diaz

Product Designer: Shota Kiuchi

Science Research Collaborator: Toh Tai Chong, Sam Shu Qin

Nastassja Lewinski, Nina Yasuda, Masako Nakamura

Local Ocean Advisor: Kazuya Asakura

Project Advisor: Miles Pennington

coralrescue.wixsite.com/coral-rescue



OMNI

マイクロプラスチックや海ごみ削減を地域と一緒に考え実行する

Collaborating with local communities to explore and implement solutions for microplastics and marine litter

海洋ごみとマイクロプラスチックが世界的に問題となっています。OMNIマイクロプラスチック&海ごみプロジェクトは、マイクロプラスチックや海ごみ問題研究や知見を一般の人々が利用できるようにし、人々が共に考え、行動変容を起こすことを目指しています。そのためにツールをデザインやワークショップを開催したり、最新の科学研究を伝える動画や教材として使えるツール等のデザインを行なっています。

Marine debris and microplastics have become a global issue. The OMNI Microplastics & Marine Litter Project aims to disseminate microplastics and marine debris research and knowledge to the public as well as create spaces where people can think about and engage with these issues together. In order to do so, we design tools for collecting microplastics and marine litter, organize workshops, and create videos and educational tools communicating the latest scientific research on microplastics and ocean litter.

Design Director: Tomomi Sayuda

Product Designer: Max Fischer

Project Advisor: Miles Pennington

www.omni-mp.designlab.ac



AICOM

視線推定技術開発のためのデータセット生成ゲームとワークショップ

Dataset Collection Game & Workshop for Developing Gaze Estimation Technology

AICOMは学習データ獲得のためのゲームとワークショップがセットになった機会を提供することによって研究者と一般の方とのコミュニケーションの機会を作り、技術を民主化するための新しい仕組みをデザインするAIことが目的になっています。ゲーム参加と合わせてAI技術の紹介やアイデア発想ワークショップの機会も設けることで、参加者が一方的にデータを獲得されるのではなく研究者と一緒に未来を考える機会を提供します。

The goal of AICOM is to design a new mechanism to democratize AI technology by creating opportunities for communication between researchers and the general public by providing a set of games and workshops for acquiring machine learning data. In conjunction with game participation, AICOM also introduces AI technology and provides an opportunity for an idea generation workshop, giving participants the chance to think about the future together with researchers rather than being subjected to one-way data.

Co-Lead Design Director: Tomomi Sayuda

Co-Lead Science Director: Yusuke Sugano

Product Developer Tetsuya Yamamoto, Daisuke Kasuga

Product Designer: Shota Kiuchi

Project Advisor: Miles Pennington

aicomjp.editorx.io/aicom



Skin Vessel

極限環境での体温調節を可能にするボディースーツ

A suit that allows the body to regulate its temperature in extreme environments

Skin Vesselは身体中に張り巡らされた血管のような細い流路に水を循環させることで、過酷な温度環境でも快適な体温を維持するボディースーツです。流体力学を専門とする東京大学生産技術研究所の長谷川研究室と協力し、水の流れと熱交換効率を最適化しています。この製品は、発汗による体温調節が困難な高温多湿、水中、さらには無重力などの特殊な環境で体温調節をサポートでき、スポーツ、建設現場、高齢者介護などの身近なものから宇宙飛行まで、幅広い応用が期待されています。

Skin Vessel is a bodysuit that maintains a comfortable body temperature even in extreme environments by circulating water through thin blood vessel-like channels spread throughout the body. In collaboration with the Hasegawa Laboratory at the The University of Tokyo Institute of Industrial Science, which specializes in fluid dynamics, we have optimized the water flow and heat exchange efficiency. This product helps regulate body temperature in environments where sweating is insufficient, such as in high heat and humidity, underwater, or even in zero gravity. It holds great potential for a wide range of applications from everyday use in sports, construction sites, and elderly care, to space travel.

Co-Lead Design Researcher: Naoto Takayama, Yu Uchikura

Co-Lead Science Researcher: Yosuke Hasegawa

Visual Rendering: Chiaro Sanekata

Project Advisor: Miles Pennington

