

伝統工芸品のデザインシミュレーション 体験型デジタルサイネージの開発

芸術学部
写真・映像メディア学科
教授
佐藤 慈



研究シーズの紹介

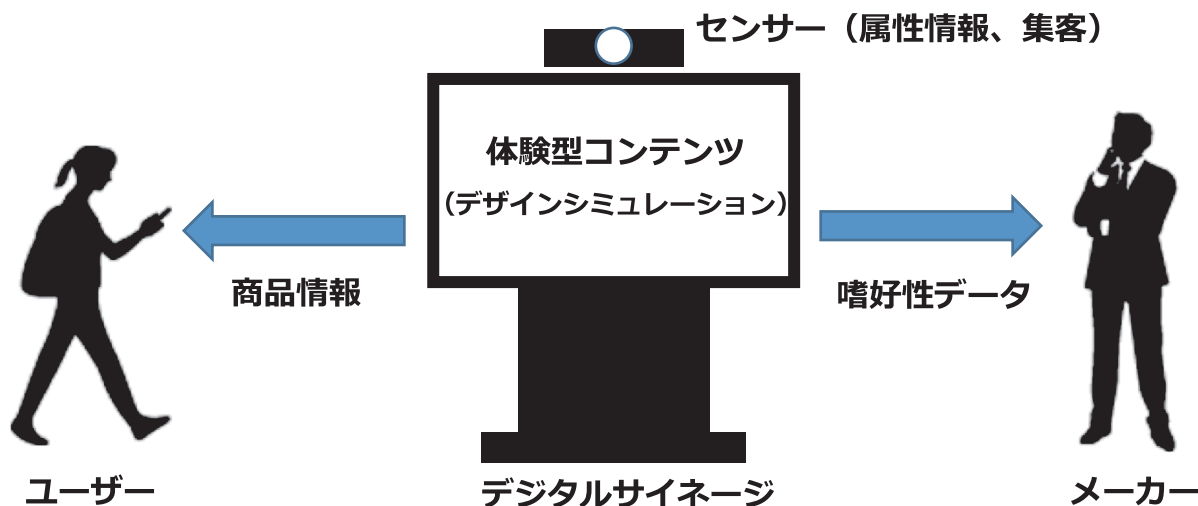
日本の伝統工芸品の多くは、その知名度の高さに関わらず、産業としては衰退傾向にあります。主な原因として、生活様式や価値観の変化に伴う新しいニーズへの対応の遅れが挙げられています。伝統工芸品を現代のニーズに合致させ、産業活力を再生させることは、優れた技術の継承や、地域アイデンティティの形成を促進する上で重要な課題となっています。そこで

本研究では、特にデザインの観点からこの課題にアプローチし、伝統工芸品のデザインをタッチパネルでシミュレーションできる体験型デジタルサイネージを開発することにしました。このコンテンツを通じて、商品の認知度向上と、効率的な嗜好性調査の実施を目指しています。



双方向型 デジタルサイネージ

- 体験型デジタルコンテンツによる効果的な情報発信
- センサーやIoTの活用による効率的な情報収集。



期待される活用シーン

- 商品の認知度を高めたい。
- ユーザーのデザイン嗜好性が知りたい。



参加型コンテンツをととして商品の認知度を高め、ログデータからユーザーの嗜好性を分析できます。



- 楽しいデジタル体験がしてみたい。
- ニーズを満たした商品がほしい。



伝統工芸品のデザインを楽しみながら体験でき、匿名性を確保しながら、ニーズを生産者に伝えます。



その他の研究テーマ

地域振興活動における映像メディアの活用に関する研究
産学官連携によるプロジェクト型教育の実施に関する研究