



山岡 俊樹
Toshiki Yamaoka

■エルゴミクス・デザインを追究

機械がエレクトロニクス化され、ブラックボックスになるにつれ、従来のデザインアプローチでは対応出来なくなっている。これを解決する為、デザイン+認知人間工学、視覚人間工学を核に、キネシオロジー、計量心理学、生理学などを包含したエルゴノミクスデザインが脚光を浴びている。これは従来の定性的、観念的アプローチからより定量的アプローチを目指すものである。具体的方法論としては、今年4月にお会いしたロンドン大学のポール・プラントン名誉教授が提唱されている、1. 直接観察、2. 科学的測定、3. アスキングの3要素を考えている。特に、コンピュータが絡む機器、及び画面・操作などのソフトデザインに有効である。

現在、この新分野を開拓するため、勉強と実践

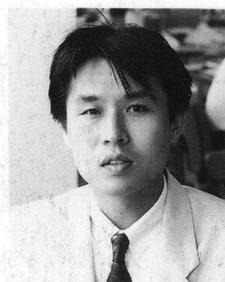
の毎日である。

<エルゴノミクス・デザイン活用事例>

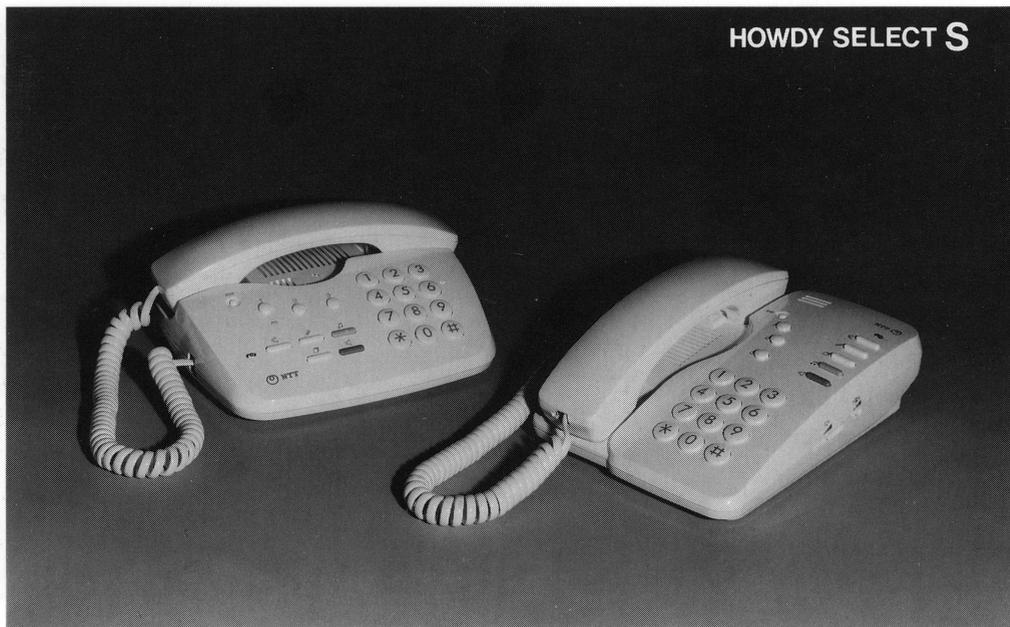
1. 使い易さを考えたPC～S59年Gマーク
2. 使用環境を考慮したロボット（SR-654、606V）、快適性を追究した規格形エレベータ～S60年度Gマーク選定
3. マン・マシンの原点から追究した監視制御卓（TOSDIC247）～S61年Gマーク
4. キネシオロジー的アプローチを行ったガスレーザー発振器（5KW）～S62年Gマーク

<E・デザインを勉強するための活動>

1. 日本人間工学会・評議員
2. 日本人間工学会・ID部会事務局
3. 日本デザイン学会・メンバー
4. 計測自動制御学会・HI部会・メンバー
5. 生理人類学会・メンバー
6. 人類動態学会・メンバー



若佐 真理
Masamitchi Wakasa



伏屋 信宏
Nobuhiro Fusiya