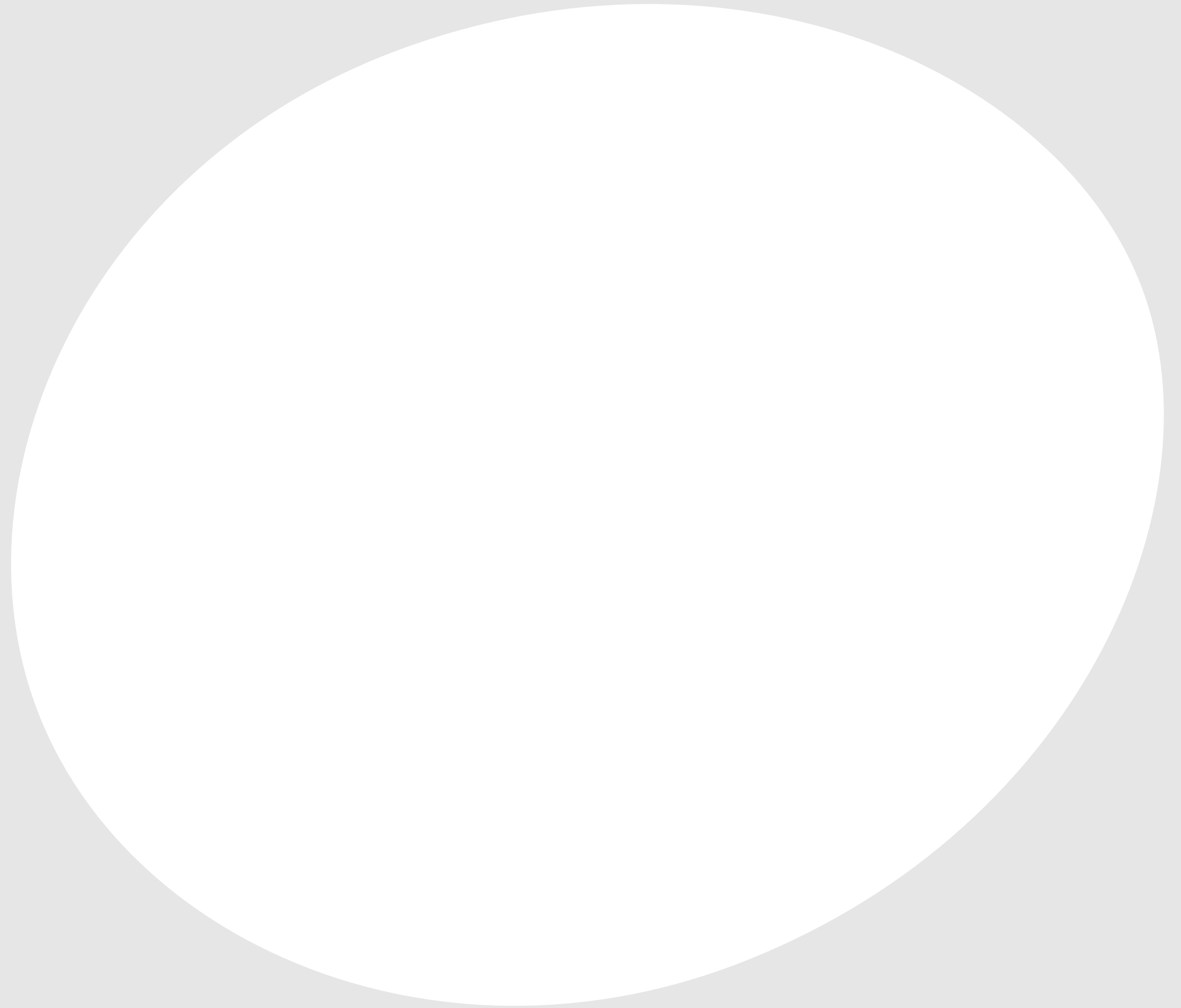


Portfolio

Jo Yamazaki

2022 - 2026



山崎 丈

やまざき・じょう / 2005年 東京都生まれ

武蔵野美術大学 造形学部 工芸工業デザイン学科

インダストリアルデザインコース

Education

2023年 3月 私立広尾学園高等学校 卒業

2023年 4月 武蔵野美術大学 造形学部 工芸工業デザイン学科 入学

2027年 3月 武蔵野美術大学 造形学部 工芸工業デザイン学科 卒業見込み

Skills



Language

実用英語技能検定 2級

Contact

joyamazaki.b@gmail.com

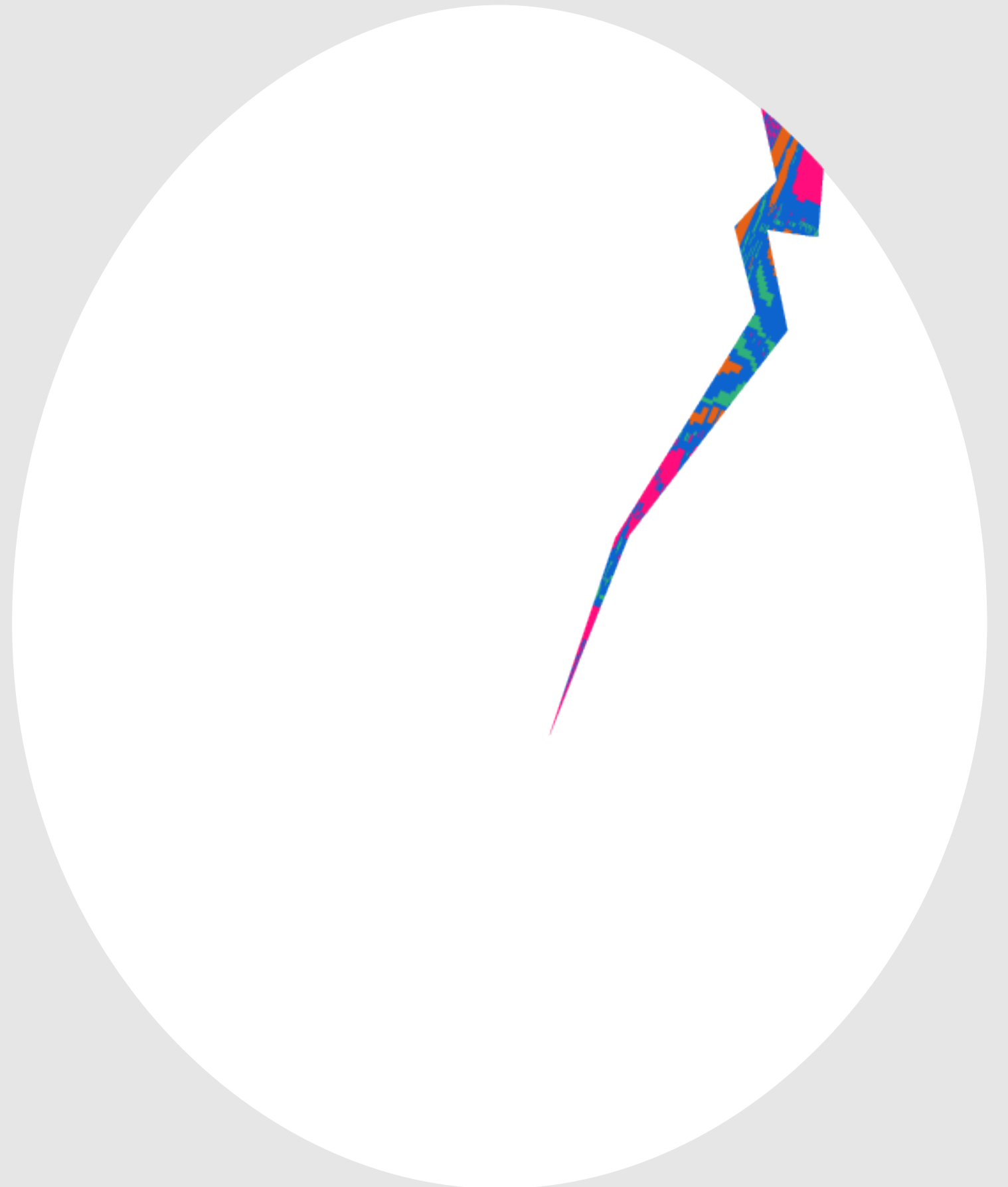


2021.8.21

Motto

ピュアな造形に、ちょっとした遊び心

プロダクトが持つ意味や目的を繰り返し確認し、それを過度に装飾することなく、強く体現するような造形。そして、ユーザーの感情を動かすような柔軟なアイデア。それらを組み合わせた時のバランス感覚と、新鮮な気持ちを大切にしている。



Contents

01 **フットウェアのデザイン**

02 **腕時計のデザイン** シチズン 協力授業

03 **未来家電のデザイン** AQUA 産学連携授業

04 **筋トレアプリのデザイン**

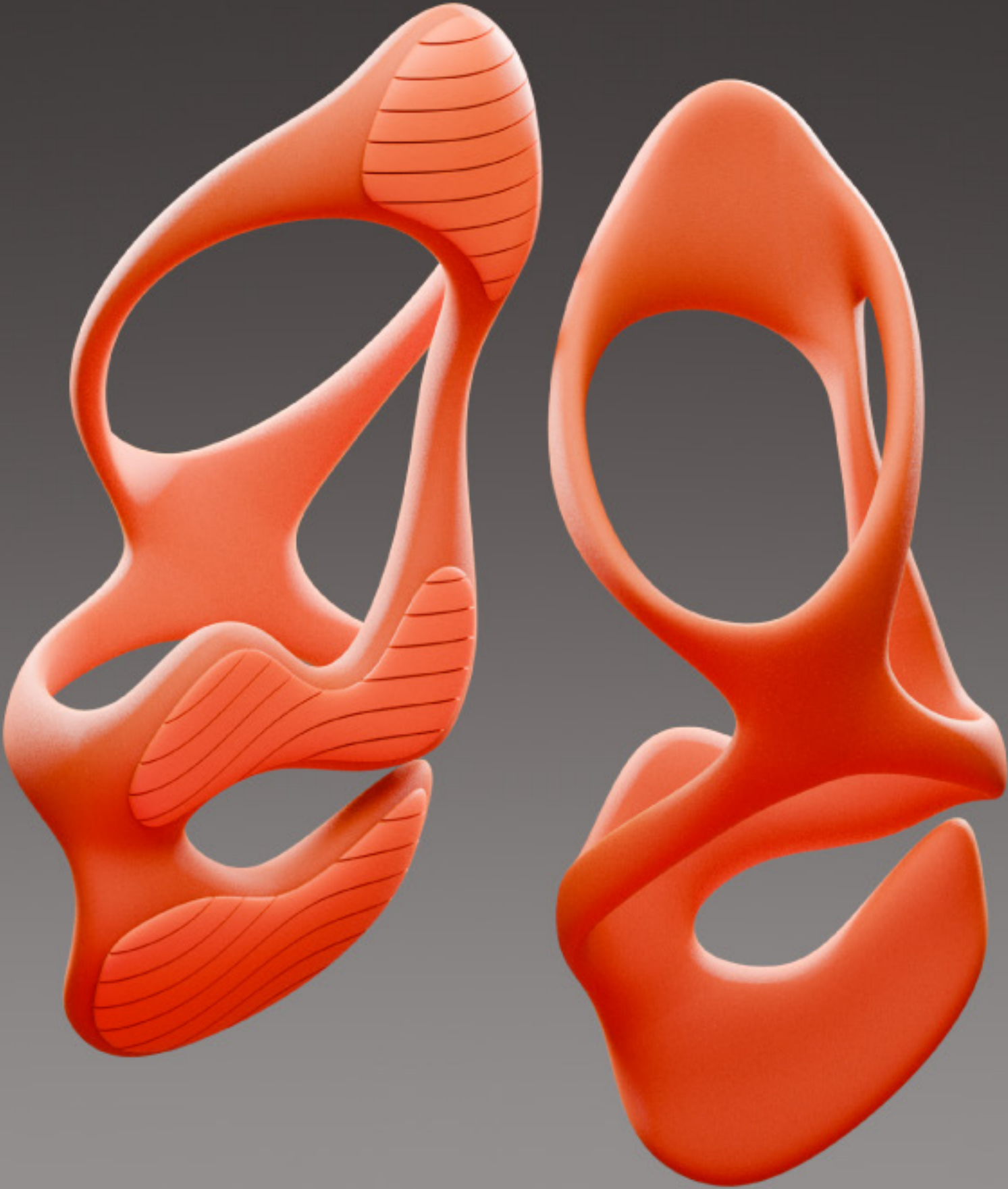
05 **その他の作品**

ARCHX

土踏まずを鍛える、最小限のフットウェア

☆ オープンキャンパス 選抜展示作品

課題	身体との関わりを考え 機能性のあるプロダクトをデザインする
期間	5週間（2024年9月～9月）
担当教員	田中圭太、杉岡忍（カシオ計算機）
チーム	個人制作
使用ソフト	Blender / Illustrator / Photoshop



Target

厚底シューズを
常用している若者

Issue

足の本来のクッションが
失われていく

Concept

素足の感覚を取り戻し
土踏まずを鍛える



疲れにくい厚底シューズを履く若者が多くなっている。しかし、その1足だけを履き続けてしまうと、足の筋力が低下したり、踵から強く設置し、シューズに頼った重心移動になってしまう人が多い。

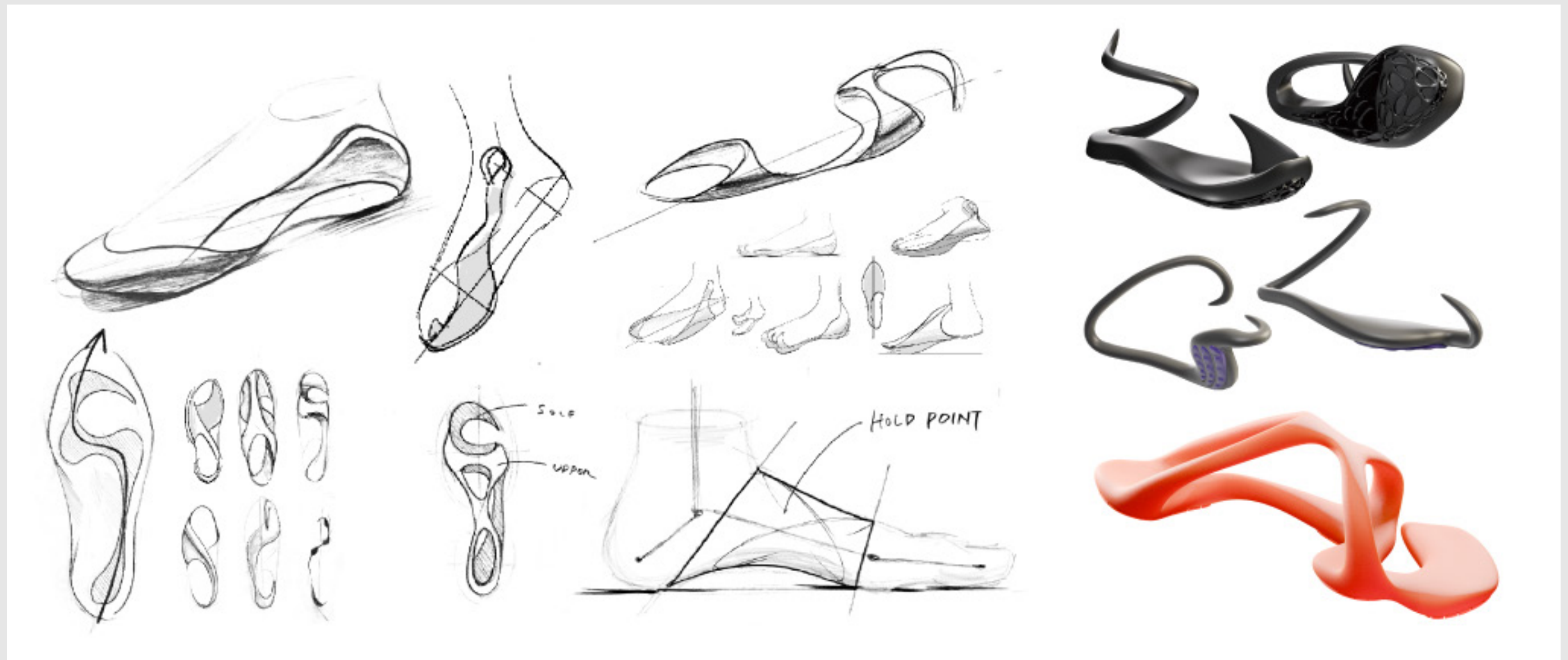
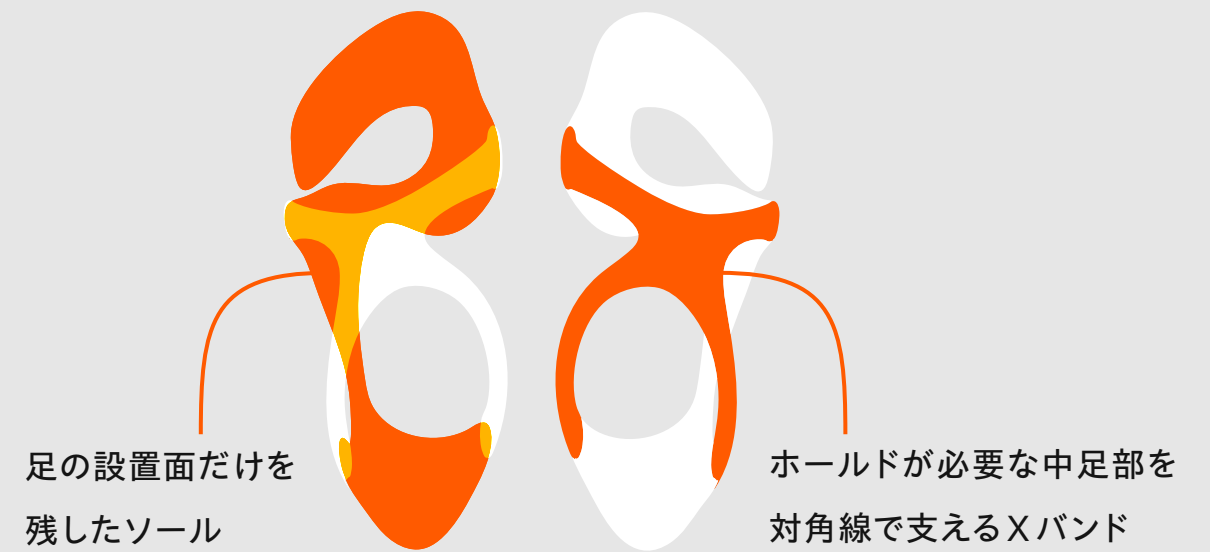
そこで、裸足で歩くような正しい歩き方を取り戻すシューズを作る。自らの土踏まずを活用してクッションングを行う、ミニマルな形のシューズを制作する。

Sketch

最小限の造形を模索

素足の感覚を取り戻すという意志のもと、シューズ全体の形を削ぎ落としていった。
足が設置する部分と、足をホールドする部分だけを残し、ソールとアッパーを分けず、
最小限の形をスケッチとモデリングで探した。

結果として、足の動きと、ホールドが必要な部分を線で残していく形とした。



Mock Up

実際に履いて検証



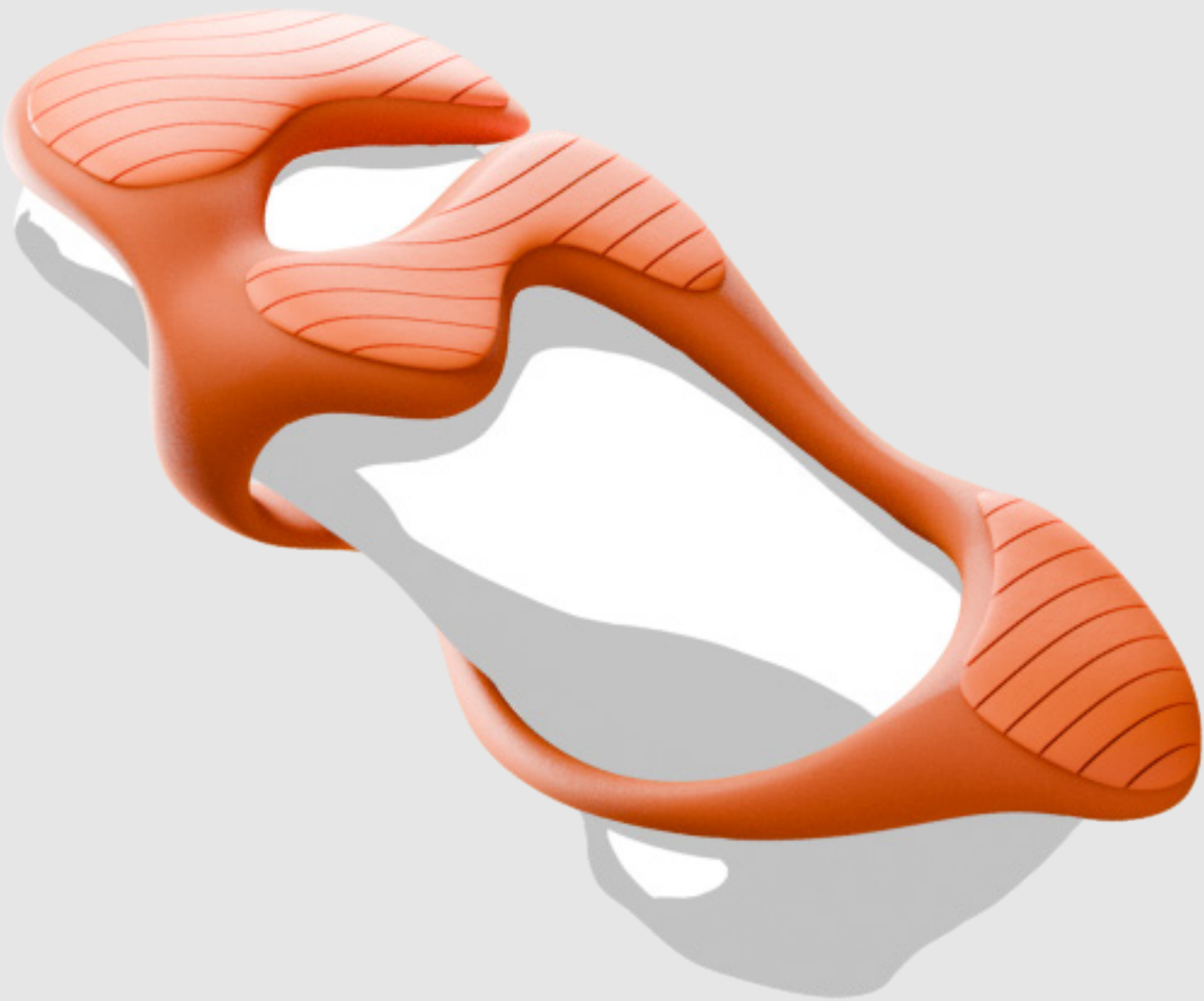
柔らかい素材を使い実寸で3Dプリントし、履いて検証。スムーズな屈曲やサイズ感を調整した。
最初は足にソールごと巻きつけて固定する方法を考えたが固定することができなかった。初期に立ち
戻り足の設置面から考えなおし、その考えを固定方法にも適用することで、最終的な形が完成した。



制作途中のモデル。
屈曲した時にソールが浮くため
外側部分のアーチを1cm上に上げた。

Styling

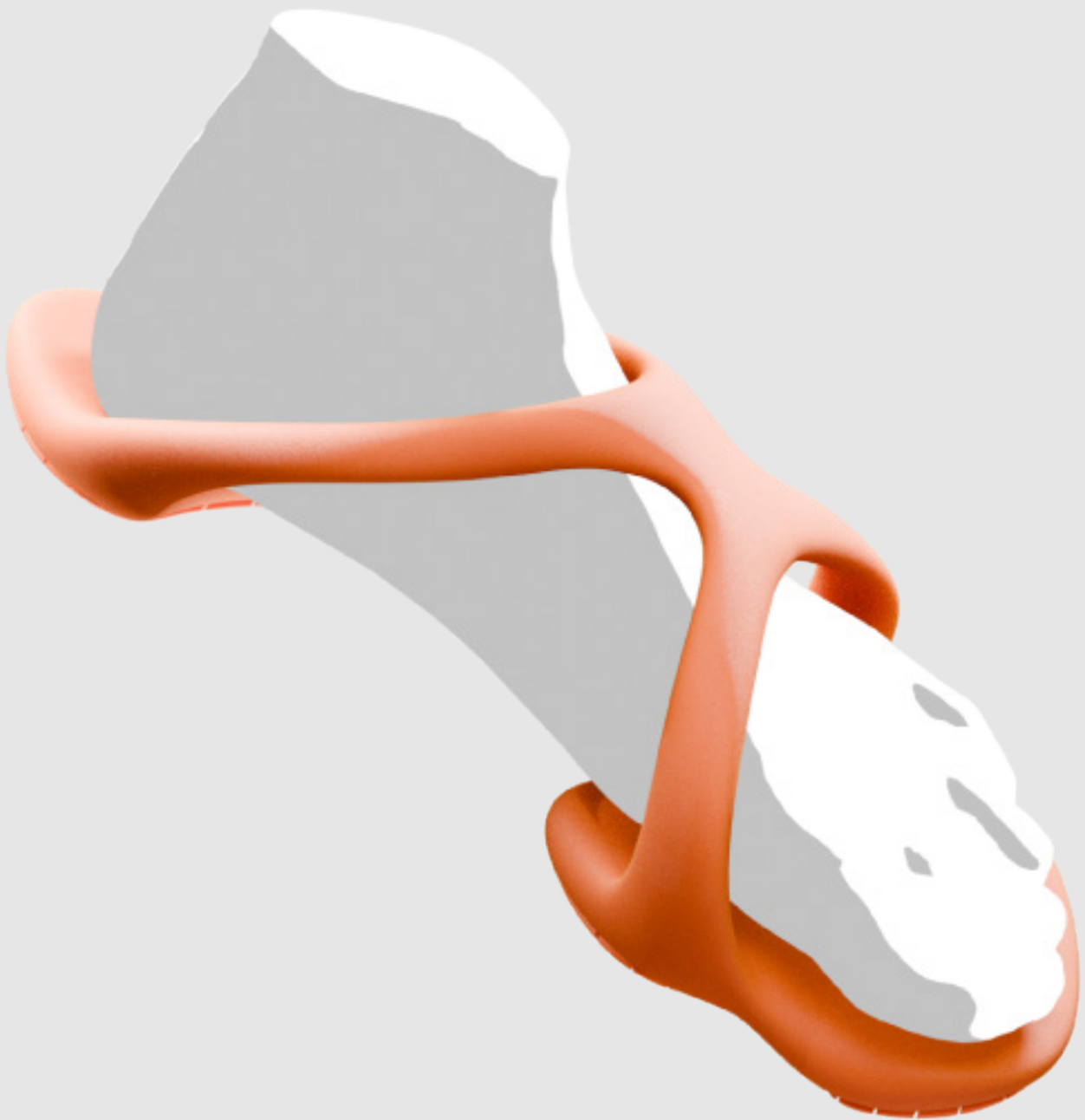
屈曲に合わせたアウトソール



重量 **83g** 片足 / 26.5cm

足の屈曲ポイントに合わせアウトソールは3分割し、滑りにくいよう指紋のような溝を設けた。

X形のバンドでしっかり固定



様々なスライドサンダルやビーチサンダルを観察し、足に不快感なく最小限の固定できるX型のバンドを考えた。

beyond barefoot.



ARCHX

MAU × CITIZEN



PERCENTZ

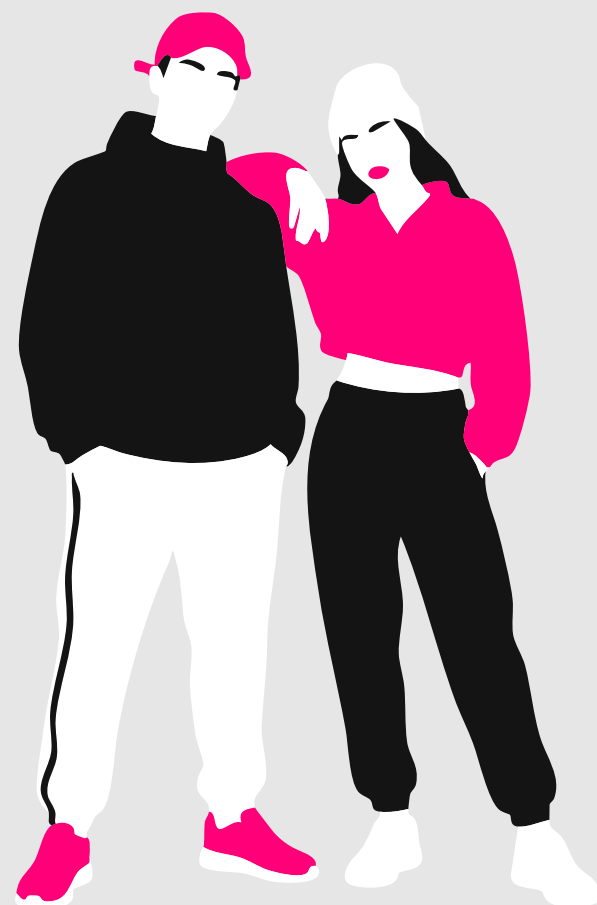
機能と遊び心を共に満たす腕時計

課題	「自分が欲しい」を深化させ、 感情のデザインをする
期間	5週間（2024年11月～12月）
担当教員	田中圭太、シチズン 協力授業
チーム	個人制作
使用ソフト	Blender / Illustrator / Photoshop



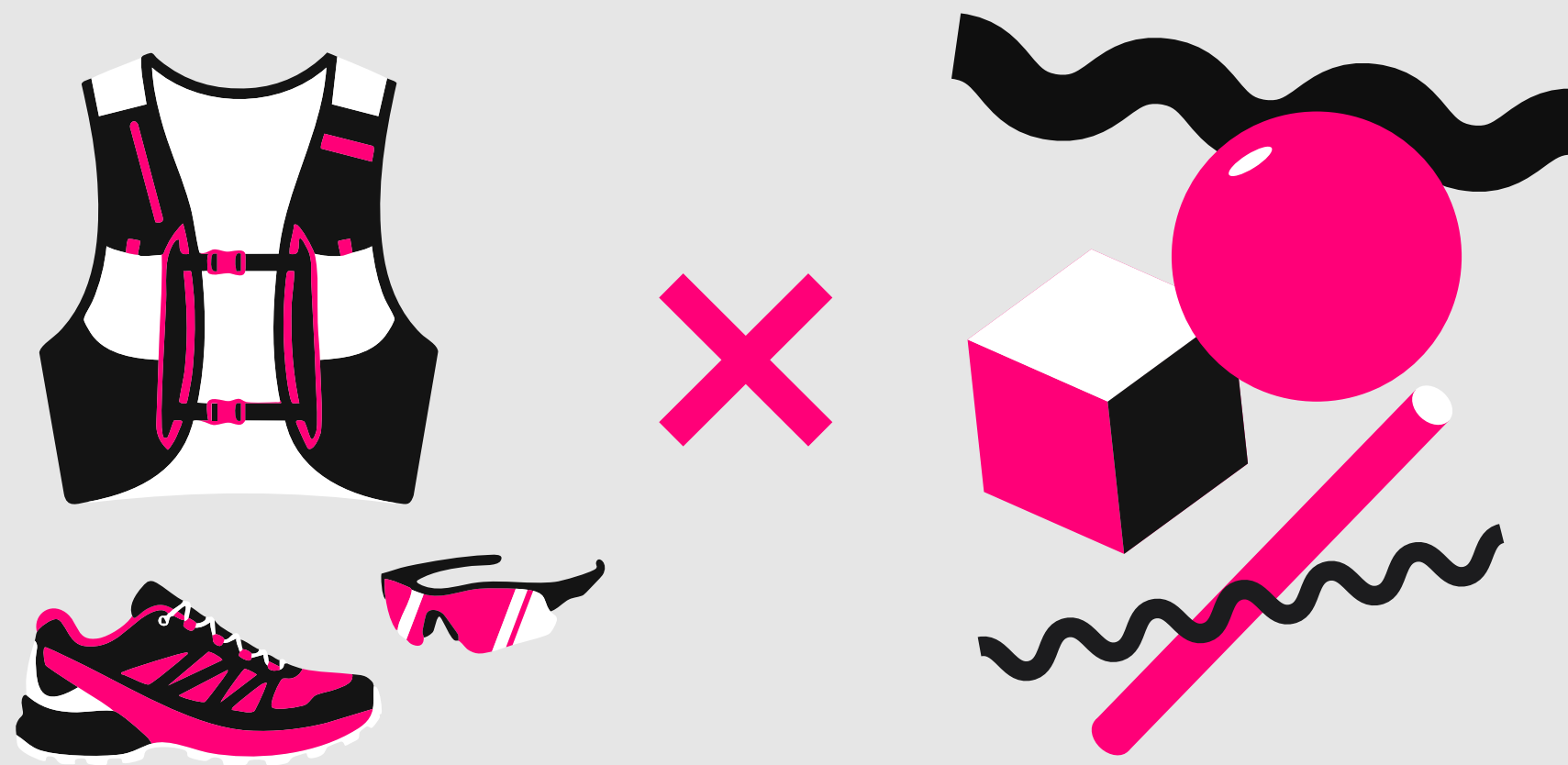
Target

スポーツギアを日常に
取り入れている若者



Concept

機能性に遊び心のある
アートを融合させる



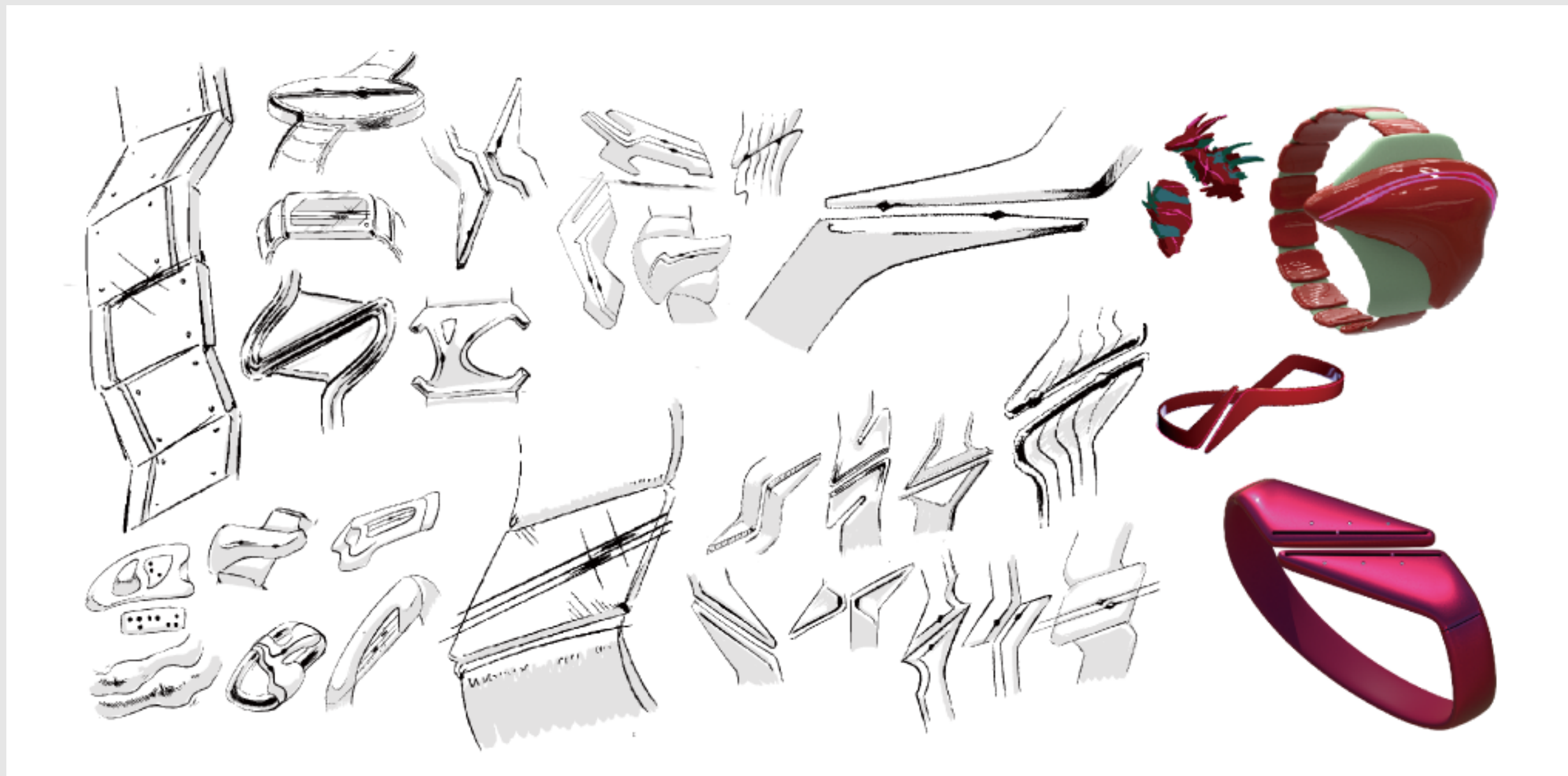
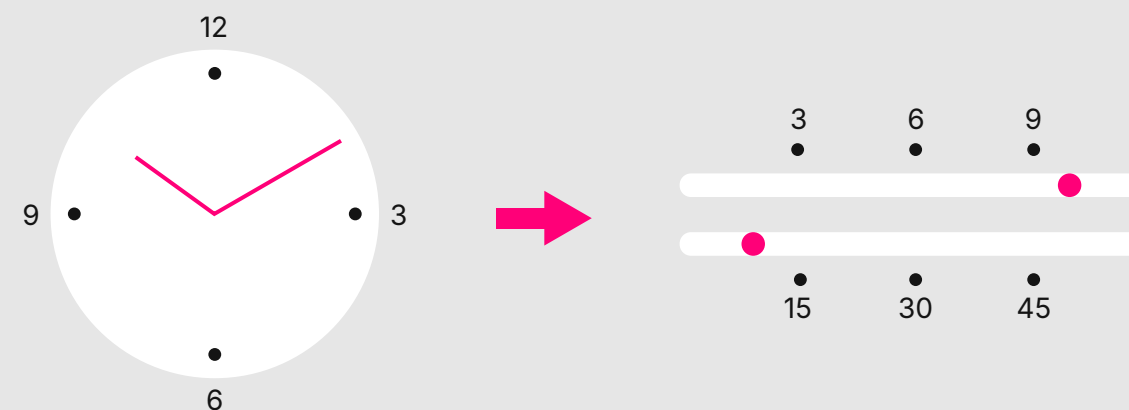
近年、ファッションの中に機能性のあるスポーツを取り入れたスタイルが定着している。そういった機能美を求める層に、機能を両立した遊び心のあるアートを提示する。

機能的なスポーツギアと、遊び心のあるアートを融合させる。実用性を持ちながら、日常に少し変わった楽しみをプラスする。一見違う特徴を組み合わせ、良い違和感と愛着を感じさせるプロダクトを目指す。

Sketch

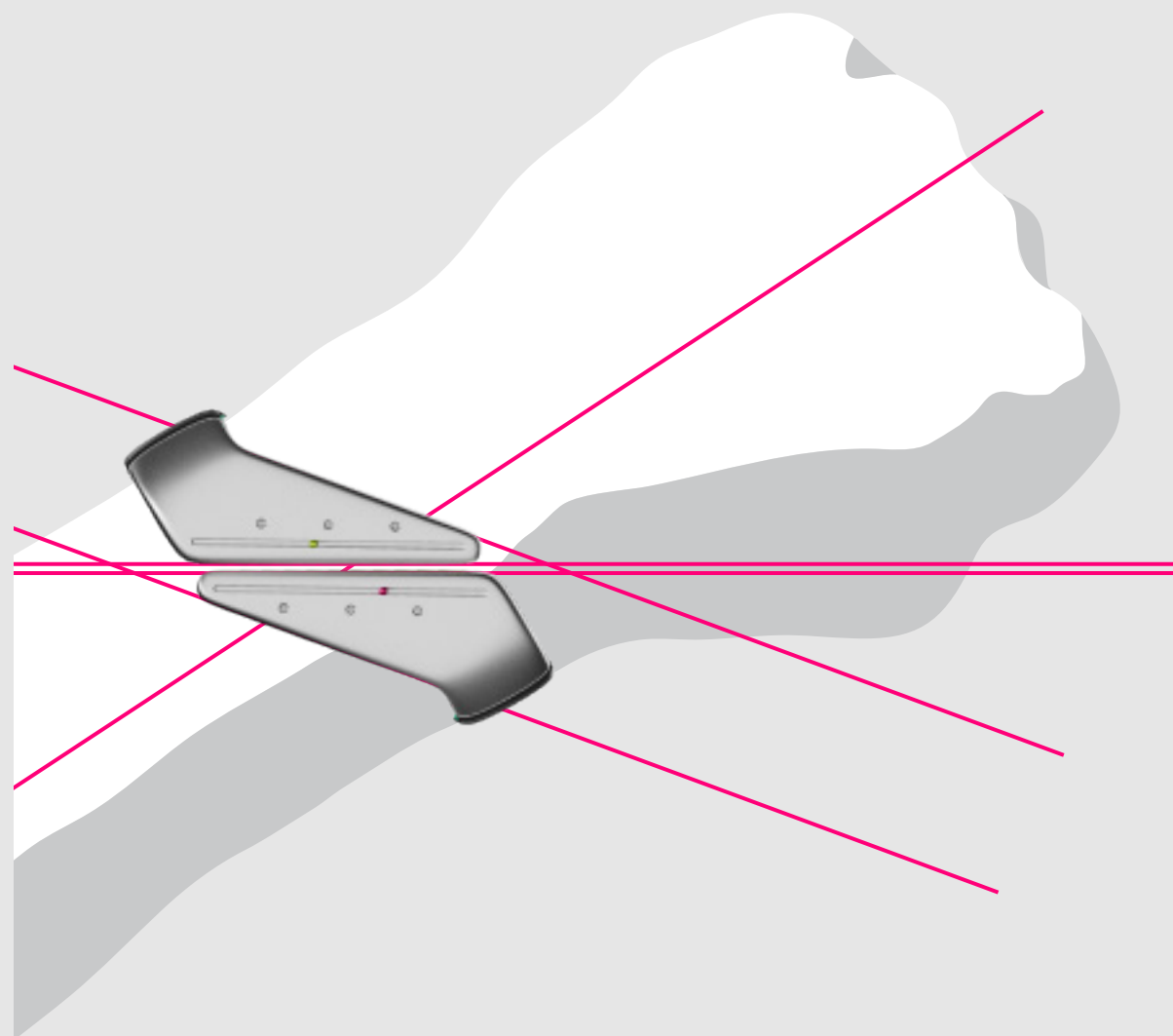
アナログ時計を再構成

通常のアナログ時計は2つの針が時間を示し、そこから円形に全体が形作られる。これらを新しく構成し直すことを試みた。時間の割合を直線で配置し、スケッチを展開した。

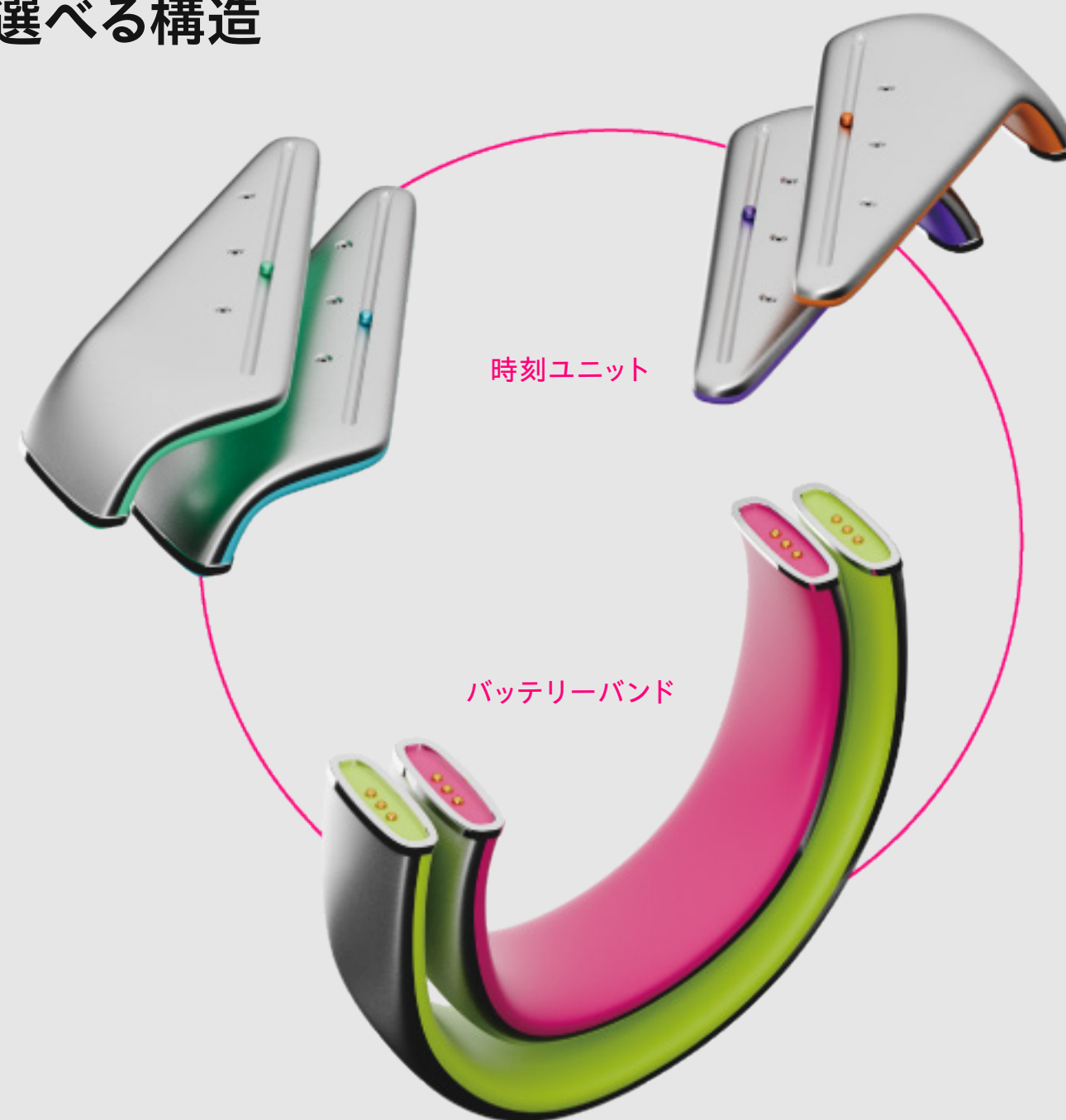


Styling

点対称×最適な腕の角度



直線のインデックスを中心に点対称に全体を形作る。そこに最適な腕の角度を組み合わせ、機能的で洗練された造形を目指した。3つのビスを配置し、そこを目印に直感的に読み取るように

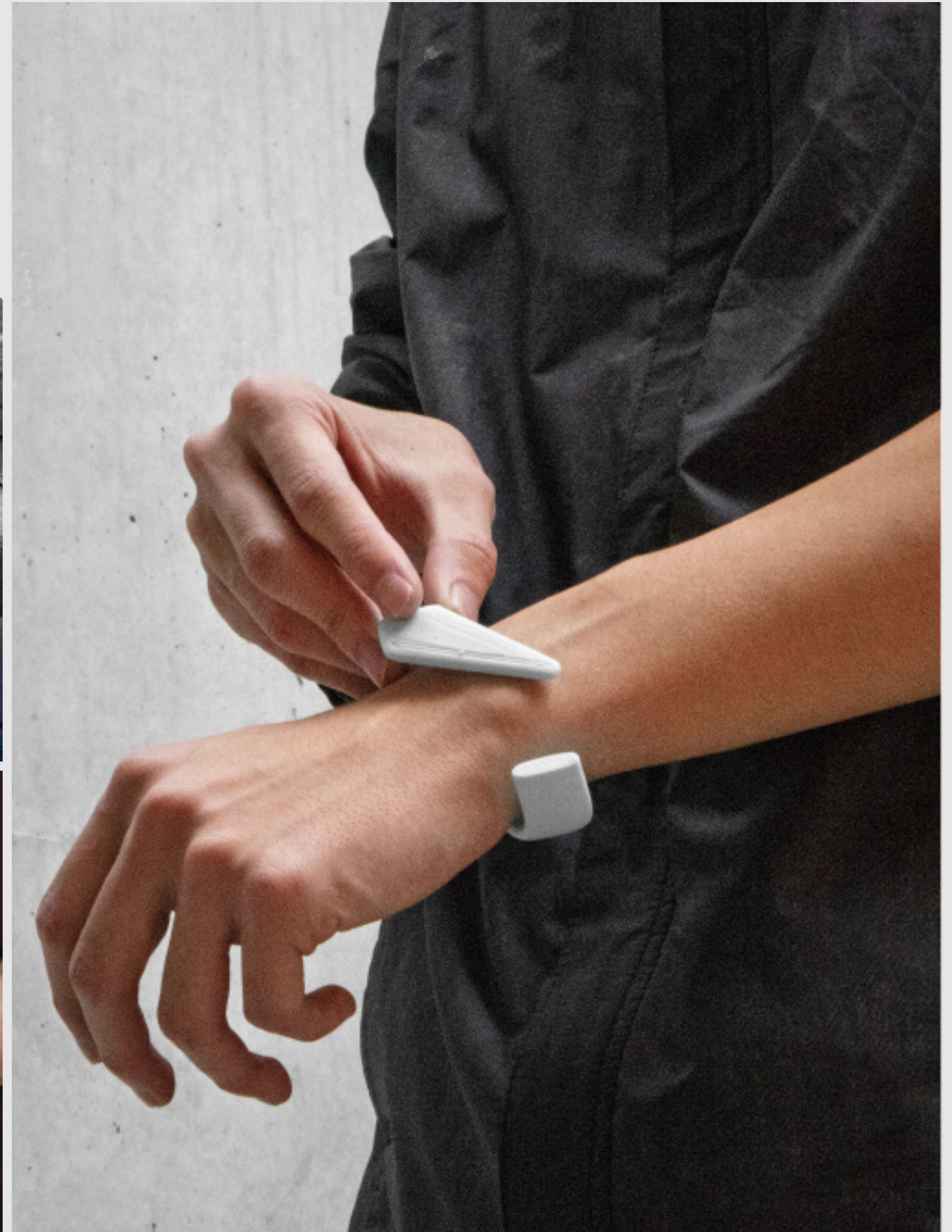
好みの色と腕のサイズを
選べる構造

時間と分を表す二つの筐体と、サイズに合わせてバンドをマグネットで取り外しできる構造を考えた。インデックスはどちらが上かを自動識別し、区別の必要は無い。好きな3色を組み合わせる広がり生まれた。バンド部分は予備バッテリーにできるよう端子をつけた。

Mock Up

サイズの検討

腕の大きさに合わせ、インデックスの視認性を確保できる大きさを検討。モデリングをし、3Dプリンターでモックアップを制作した。



Final Render

直感的に時刻を読み取る

着脱しやすく、時刻は最小限の表示。機能性を担保しながら、感情が高まるようなスポーティさ。日常のファッションにも、軽いスポーツにも調和するデザインを目指した。



wear your curiosity.



PERCENTZ

MAU × AQUA



いつでも、どこでも 同じ睡眠を提供する家電

 学内選抜デザインコンペ 銅賞受賞

課題	未来に起こりうる背景を想定した上で 家電をデザインする(スペキュラティブデザイン)
期間	7週間 (2025年9月～10月)
担当教員	田中圭太、AQUA 産学連携授業
チーム	個人制作
使用ソフト	Blender / Illustrator / Photoshop



Background

多拠点生活者
(アドレスホッパー)
が増えた未来

Issue

睡眠の質が低下しやすい

- ・ 第一夜効果
- ・ 決断疲れ

Concept

いつでもどこでも、
同じ感覚で眠ることが
できたなら？



10年後の未来に起こりうる背景として、より移動が積極的になり、複数の拠点で生活する人や、そもそも固定の住宅を持たない人が増えると想定した。



アドレスホッパーについて調査をした。初めて寝る場所では睡眠の質が落ちる「第一夜効果」というものがある。また、宿の選定など日々の決定事項が増えているため、「決断疲れ」という状態に陥りやすい。心身共に疲れがとれにくいことが、課題となっている。

Research

多拠点生活者が睡眠に必要な要素を調査

アンケートを実施



眠れない原因

光、音、不安な考え事

いつも使っている抱き枕・ぬいぐるみ、
タオルがあることでよく眠れると回答

57%

月に1回以上自宅以外で寝ると回答

50%

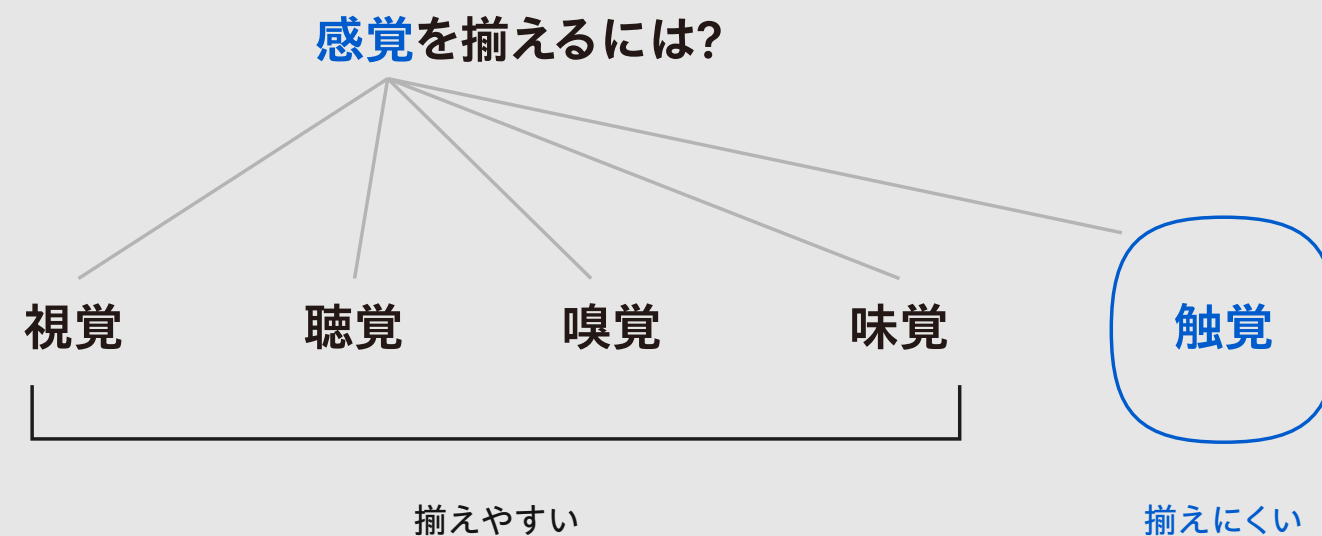
回答者 54名 年齢 18歳～24歳程度
大学構内に設置

カプセルホテルに実際に宿泊

丸1日行動して実際に宿泊。カプセルホテルは
圧迫感があり、マットも固く、快適に眠れたと
は言えない感覚を得た。第一夜効果を実感。

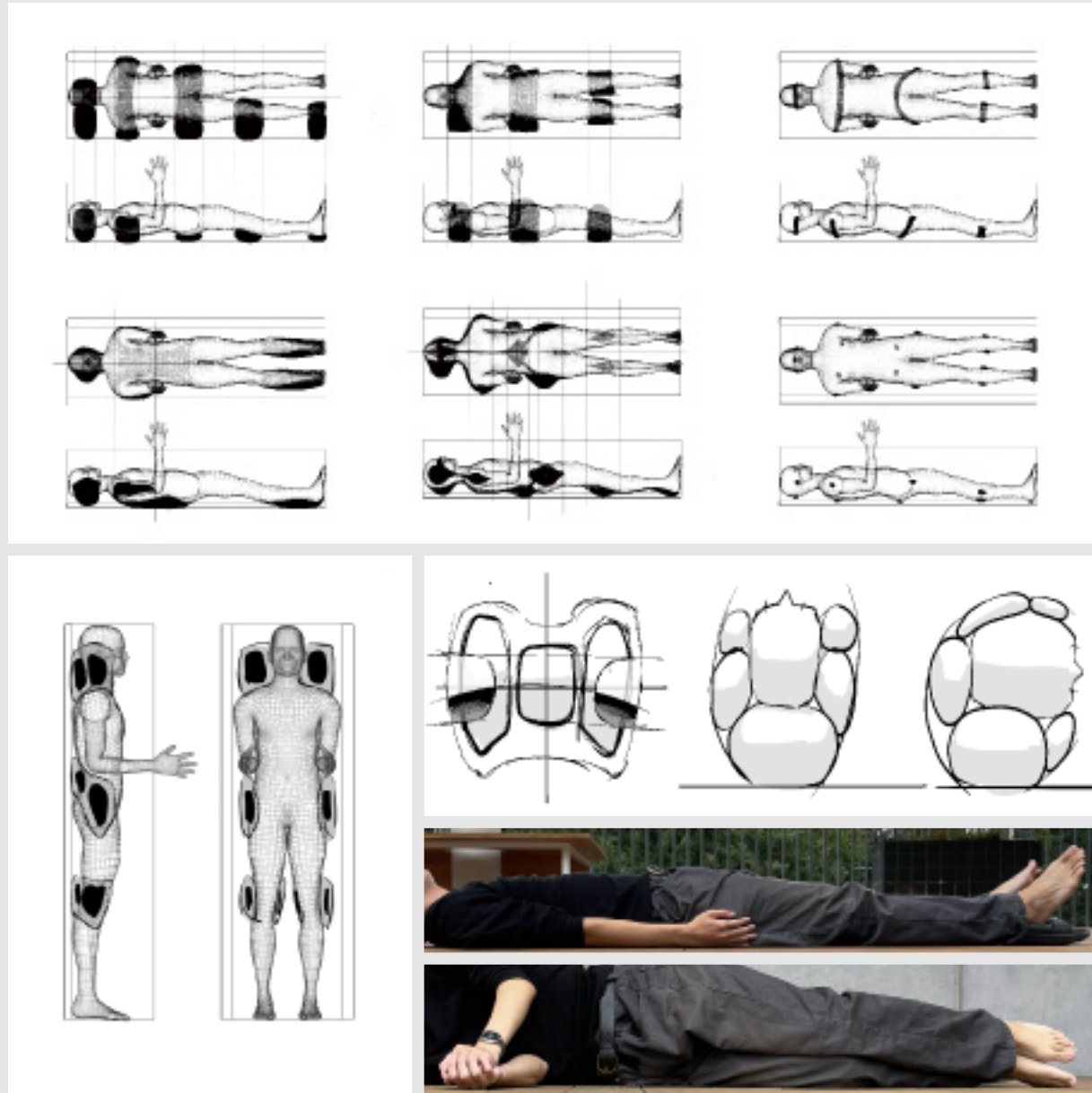
ナインアワーズ 赤坂 / ドシー恵比寿

Concideration

感覚を五感に分解して思考した。アイマスクや耳栓を利用すれば、無音、無臭、無味、
暗闇、はすぐに実現できるので、触覚に課題があると考えた。感覚遮断装置（アイ
ソレーションタンク）も検討したが、幻覚をもたらすため睡眠には向いておらず、
睡眠には適度な感覚が必要だとわかったため、寝る場所の硬さ、高さなどを同一
にすることが最適だという結論になった。

Sketch

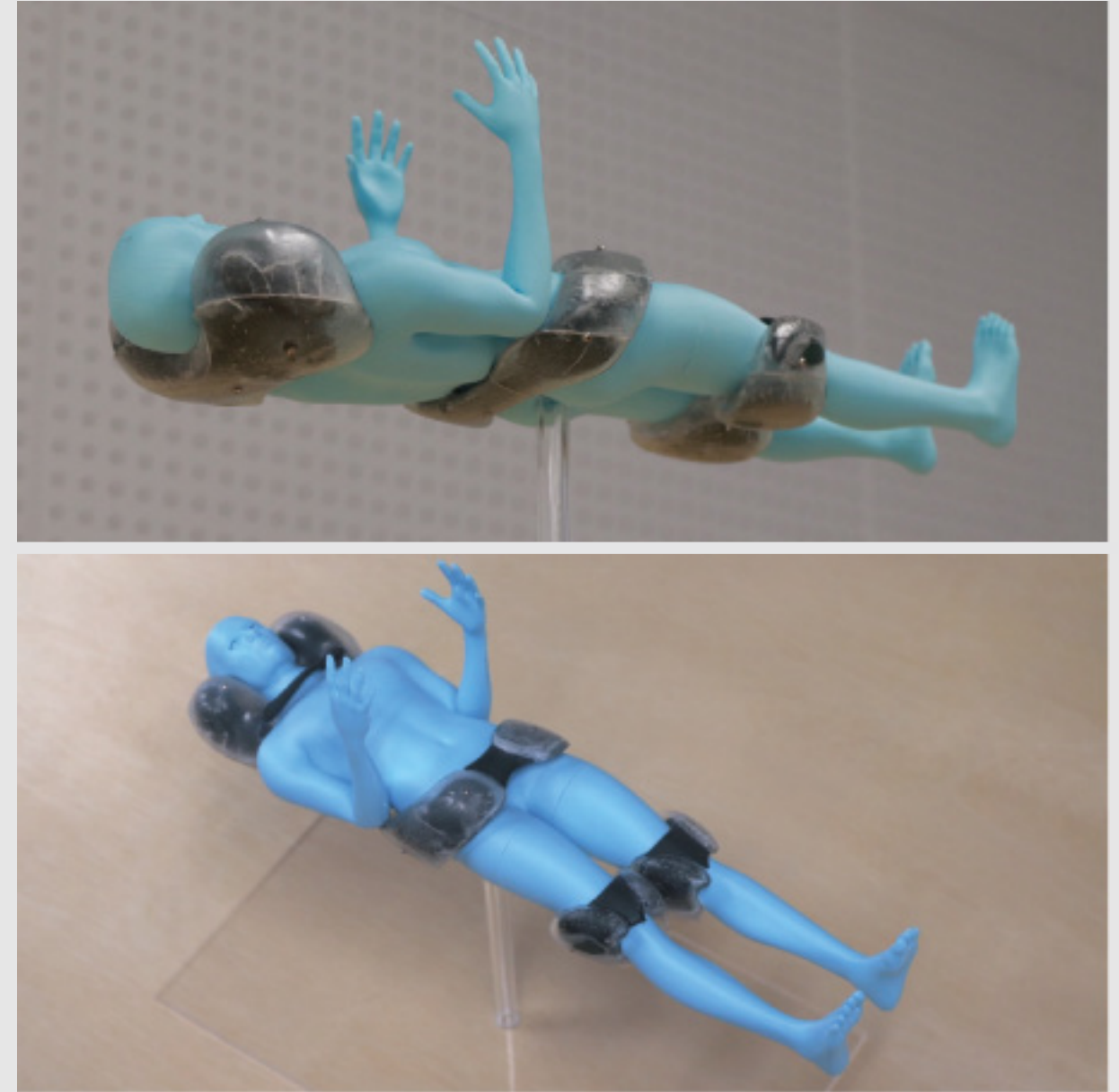
最適なクッションの位置を検討



床に対して体が垂直であることを最適な睡眠姿勢として、クッションの位置を検討。当初は体の出っ張っている部分に配置していたが、体がへこんでいる部分に変更することでクッションを3つにまとめることができた。

Mock Up

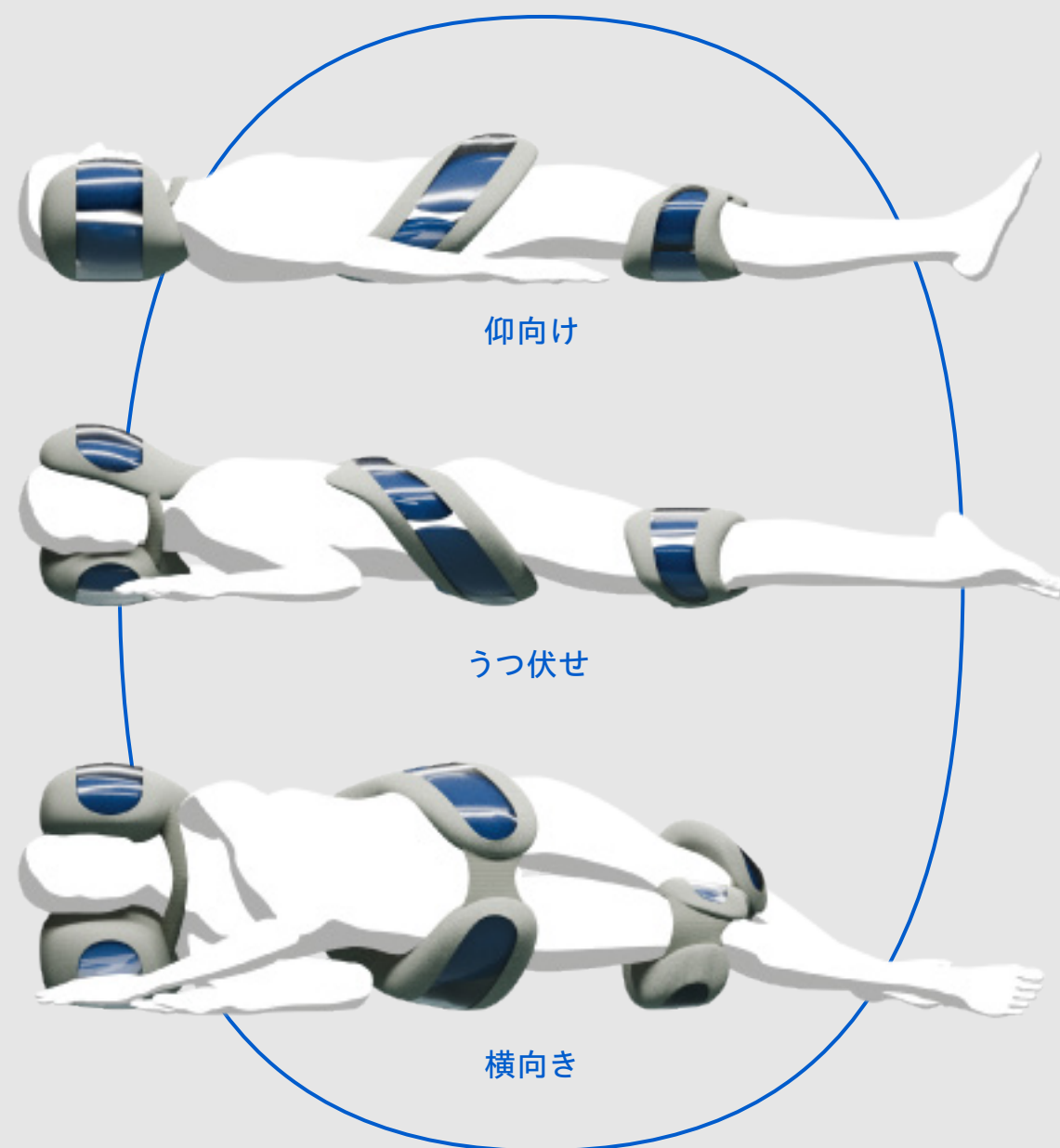
装着した状態を想定



FDM プリンターと光造形プリンターでモックを作成。内部のクッションを魅せるように透明シリコン素材を検討。最終的に肌に触れる部分にファブリックを使い透明シリコンを窓として内部を魅せるようにデザインした。

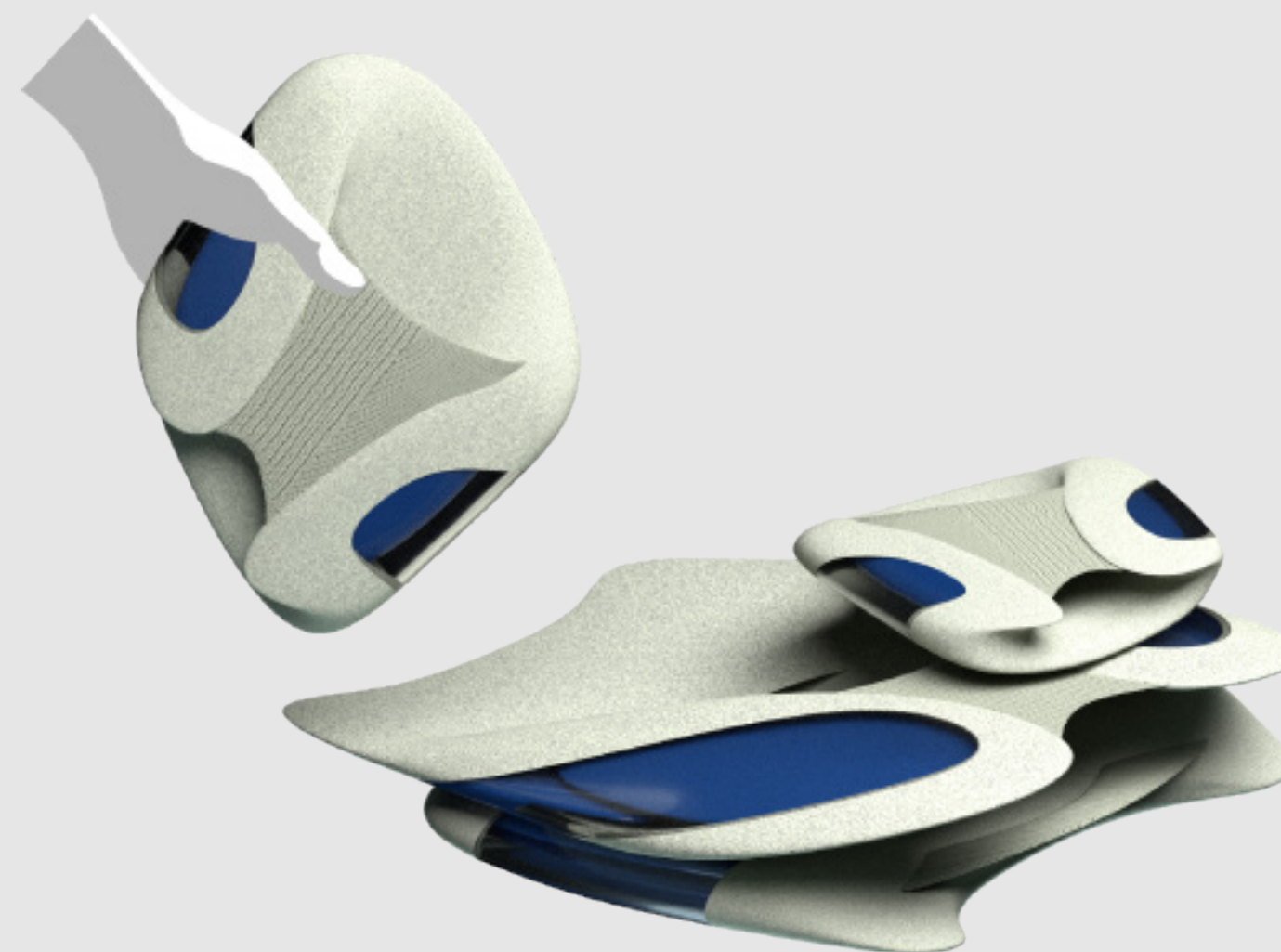
Styling

傾きを検知し、
クッションを自動調整



民家の畳、友人宅のソファ、カプセルホテルのベッドなど、様々な環境で眠ることを想定。地面でも眠れることを目標として、傾きに応じて体を並行に保つようにクッションが空いている部分をレベリングする。

圧縮して
コンパクトに持ち運び



アドレスホッパーがリュックに入れて持ち運ぶことができるように、空気を圧縮してコンパクトにできる構造を考えた。

カバーを外し洗濯・無線で空気圧を管理



コインランドリーなどで洗濯をすることを想定し、カバーを取り外せる構造。内部には空気タンクが入っており、それぞれを無線で管理する。角度を検知し、自動で空気圧を調整していく。

空気タンクにそれぞれユニットを搭載し、空気圧を管理

快眠を、いつでも、どこまでも。





この世の全てをダンベルに変えるアプリ

☆ オープンキャンパス 選抜展示作品

課題	「気づき」をテーマに潜在的な課題を 可視化するUXをデザインする
期間	4週間 (2025年5月～6月)
担当教員	田中圭太、笹島 学 (IBM)
チーム	個人制作
使用ソフト	Blender / Illustrator / Photoshop / Figma



Target

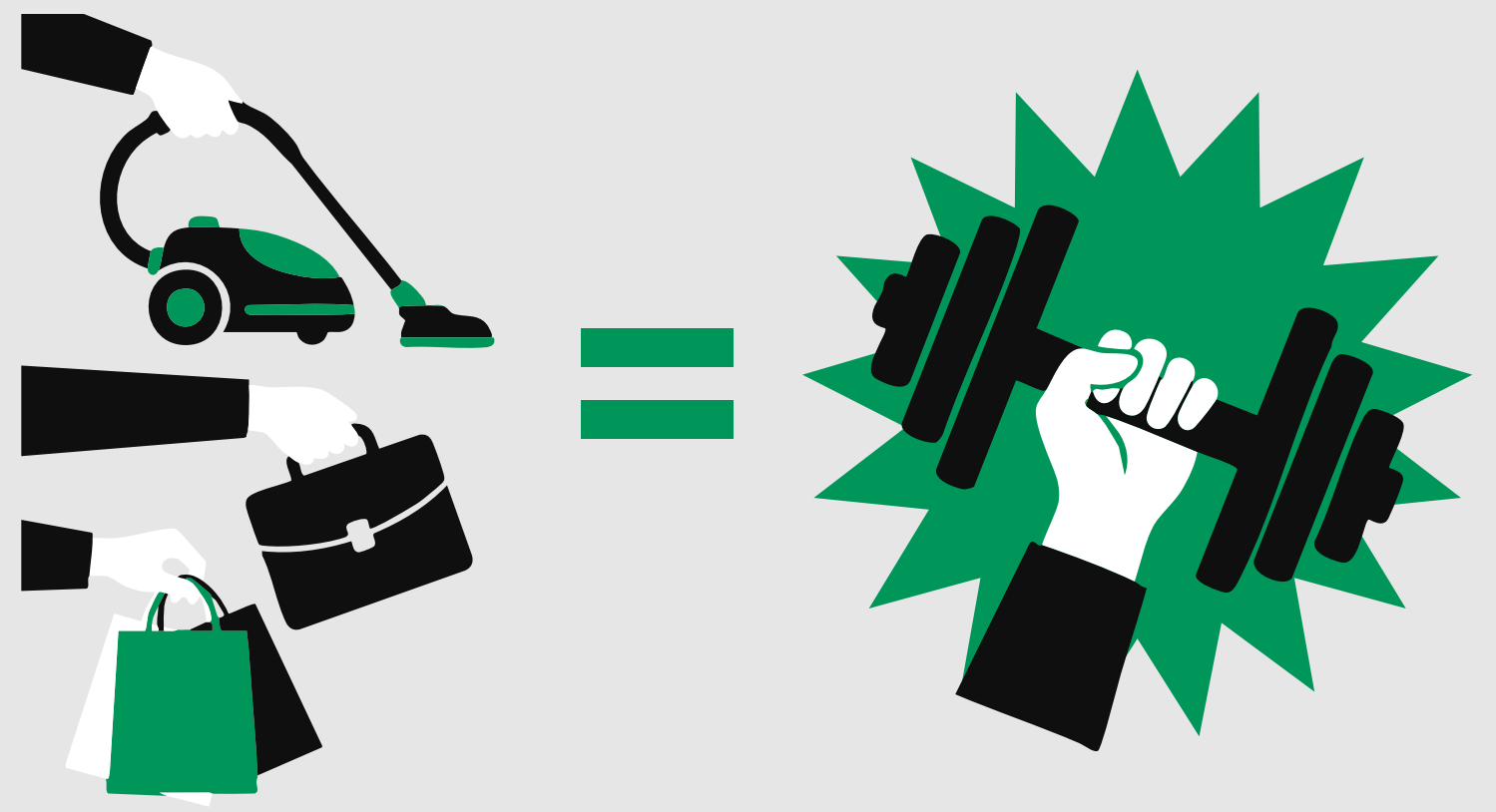
忙しい社会人

Issue

運動をなかなか
習慣化できない

Concept

日常の何気ない動作も、
筋トレになるのではないかな？

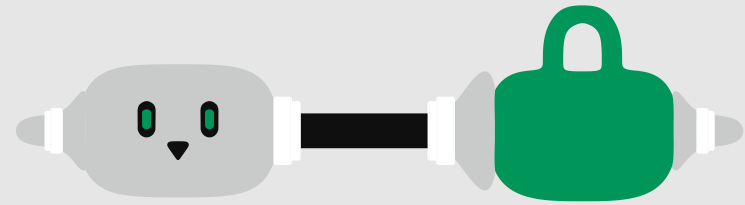


健康や体型維持のために、サブスクのジムを契約したものの、仕事が忙しく、なかなか行くことができていない。ランニングや筋トレを習慣化していくことを難しく感じている。という社会人を想定した。

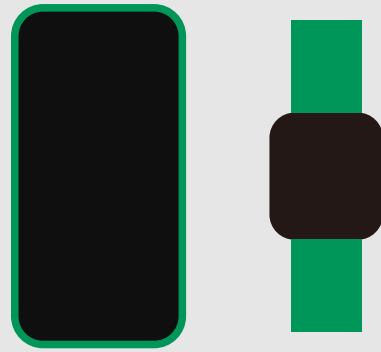
買い物袋、通勤バッグ、掃除機…など、実は日常で重いものを持つ機会はたくさんある。それらをダンベルとして捉えてしまえば、日常を筋トレに置き換えていくことができると考えた。

Process

課題をゲーミフィケーションで解決



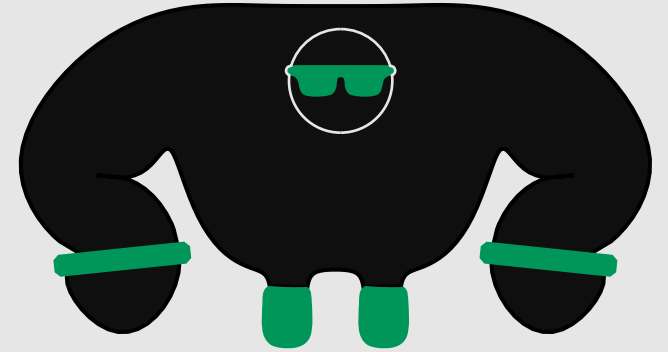
日用品と合体して
ダンベルになるキャラ



スマホ・スマート
ウォッチで手軽に



アイテム収集で
やり込み要素



マッチョのライバルと競う

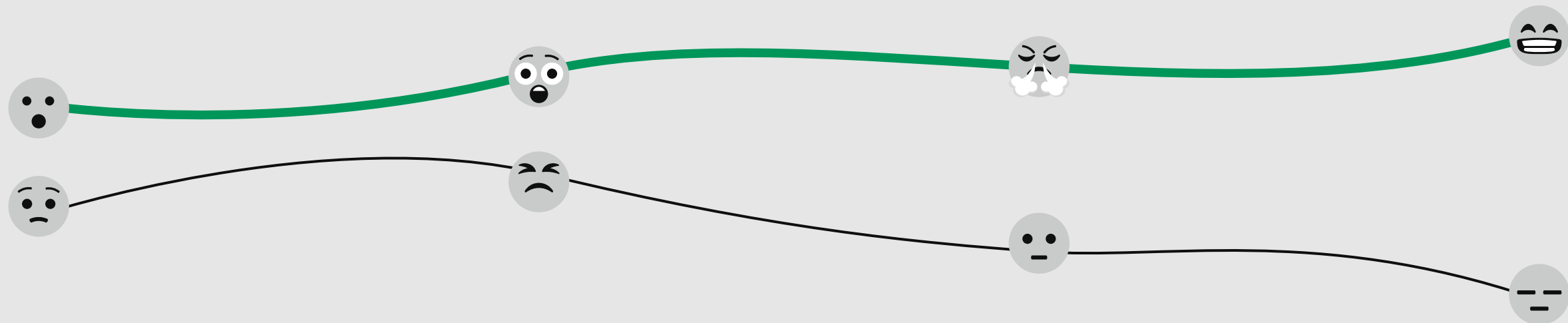
ジャーニーマップを作成

筋トレ的価値に気づく

荷物を持った瞬間に
筋トレが始まる

ライバルキャラと競い
モチベーションに

やり込み要素で
筋トレの実感が湧き、継続



荷物が重くてイヤ

ジムに行くハードルが高い

筋トレ仲間がいない

めんどくさい。挫折

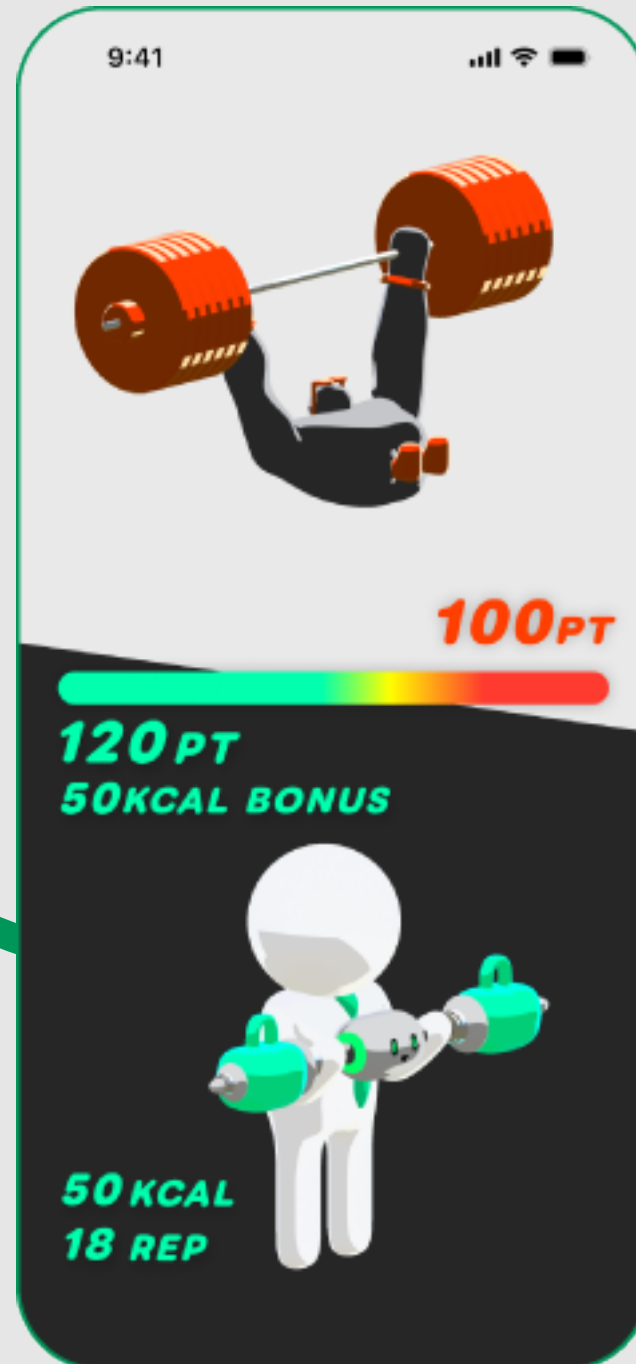
UI Design

わかりやすく、楽しく、スムーズに

荷物を持った瞬間に
対決の開始を伝える
通知が送られる。



動作動画

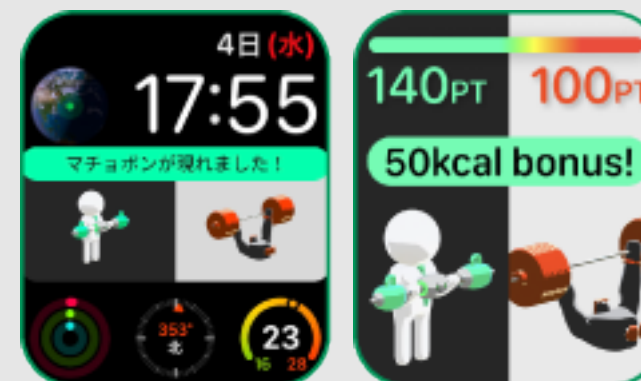


通勤バッグ VS ガチマッチョ

日用品をそのままダンベルに見たて何
度も持ち上げ、筋トレを行う。ゲーム
内のマッチョがあなたに立ち塞がる。



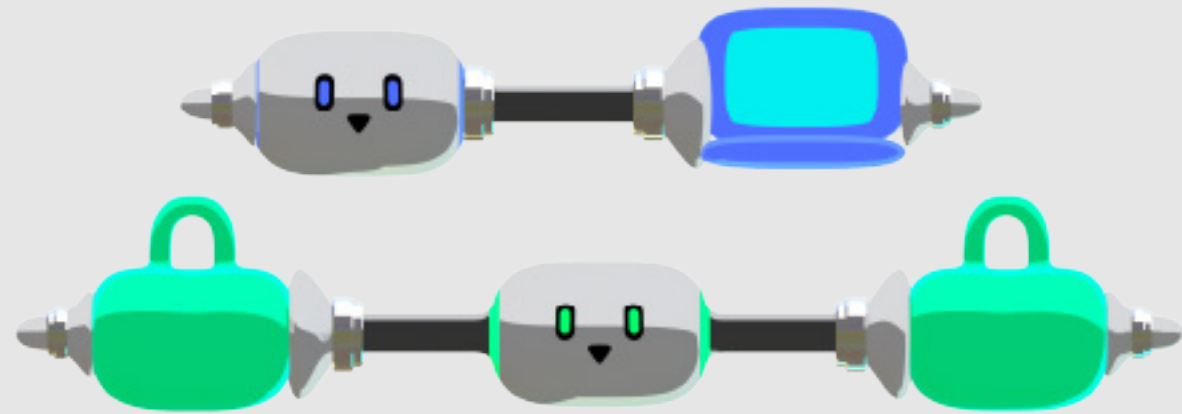
荷物がダンベルとして溜まっていく。



スマートウォッチと連動。ウォッチをつければ、
より物の持ち上げを感知しやすい。ウォッチ
内でバトルを完結できるUIも作成した。

Character Design

ポップに、役割を記号化

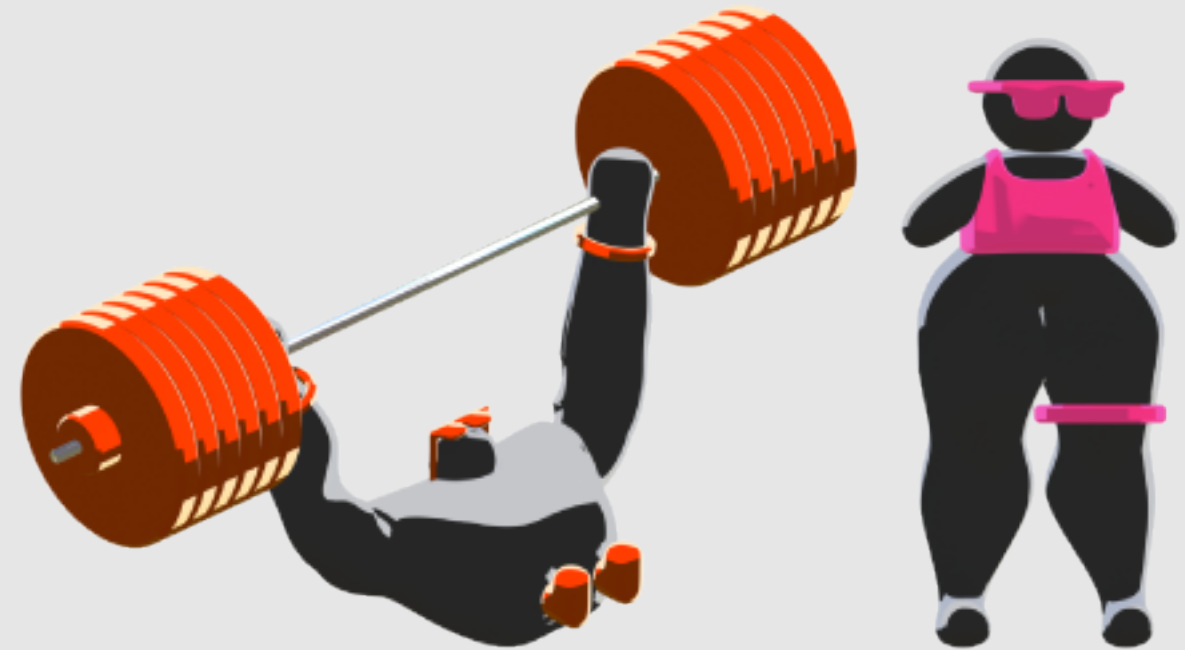


ベルル 日用品と合体し、ダンベル、
バーベルに変形するロボ

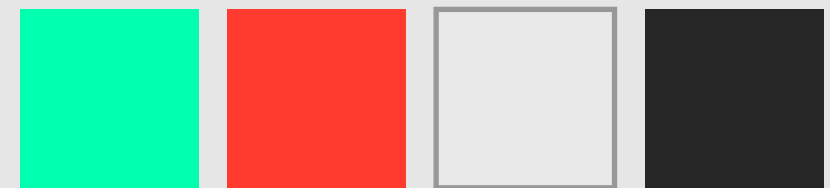


日用品 ベルルと合体しウェイトの役割となる

ユーザー側は緑系の寒色、ライバル側はオレンジ系の暖色で差別化。ウェイトや器具をキーカラーとし、キャラクター自体はモノトーンでまとめた。親しみやすく、わかりやすくするため、角の丸いビビッドな色彩で全体を統一した。



マチョボン ライバルになるマッチョの妖精
胸トレタイプ / 脚トレタイプ



キーカラー

BATTLE
20回あげよう

フォント



アイコン

この世は
筋トレで
できている。



ベルル
BELULU



OTHER WORKS

その他の作品

シューズデザインスケッチ

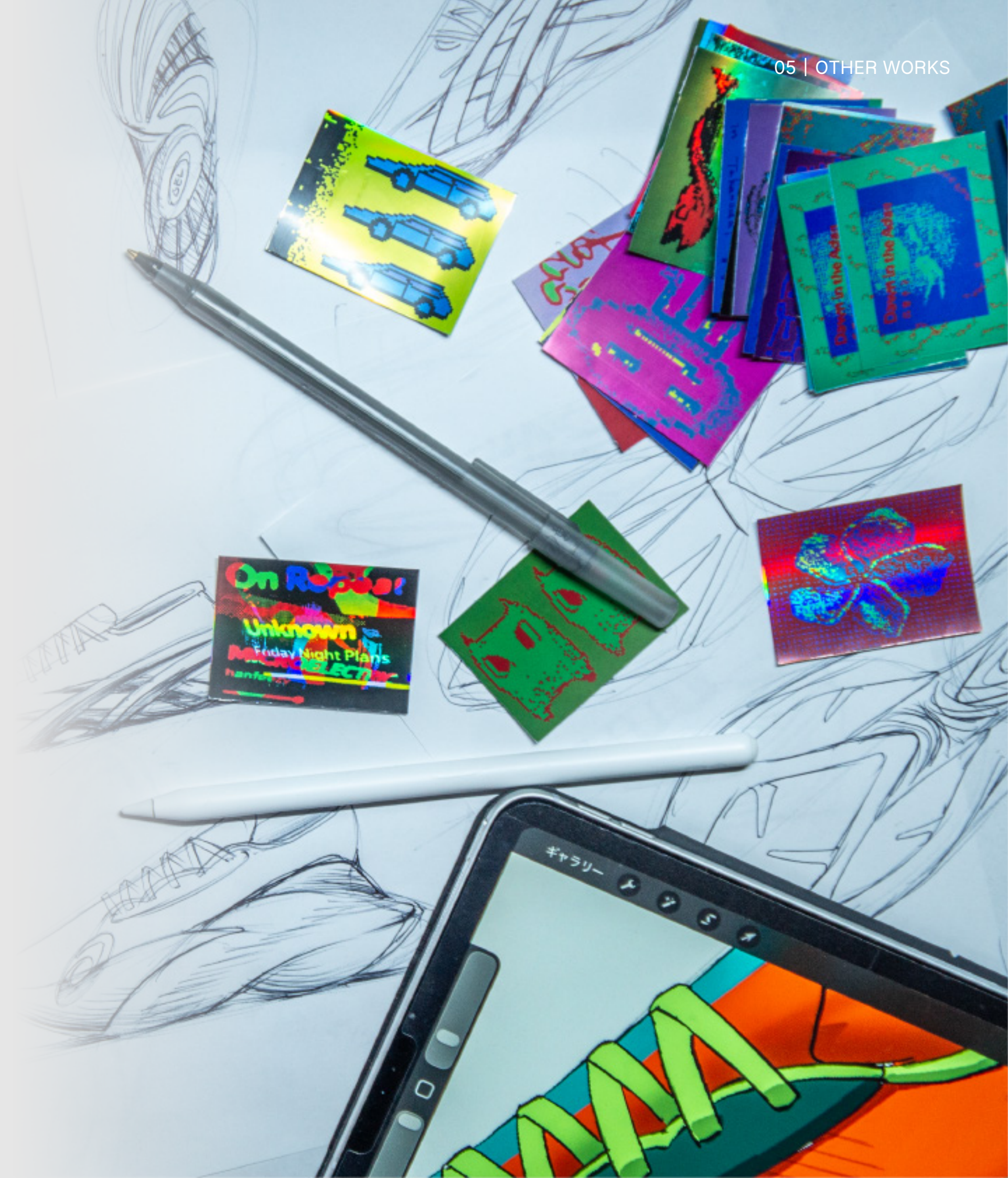
3Dモデリング

イラストレーション

絵画作品

大学1、2年次作品

受験期作品

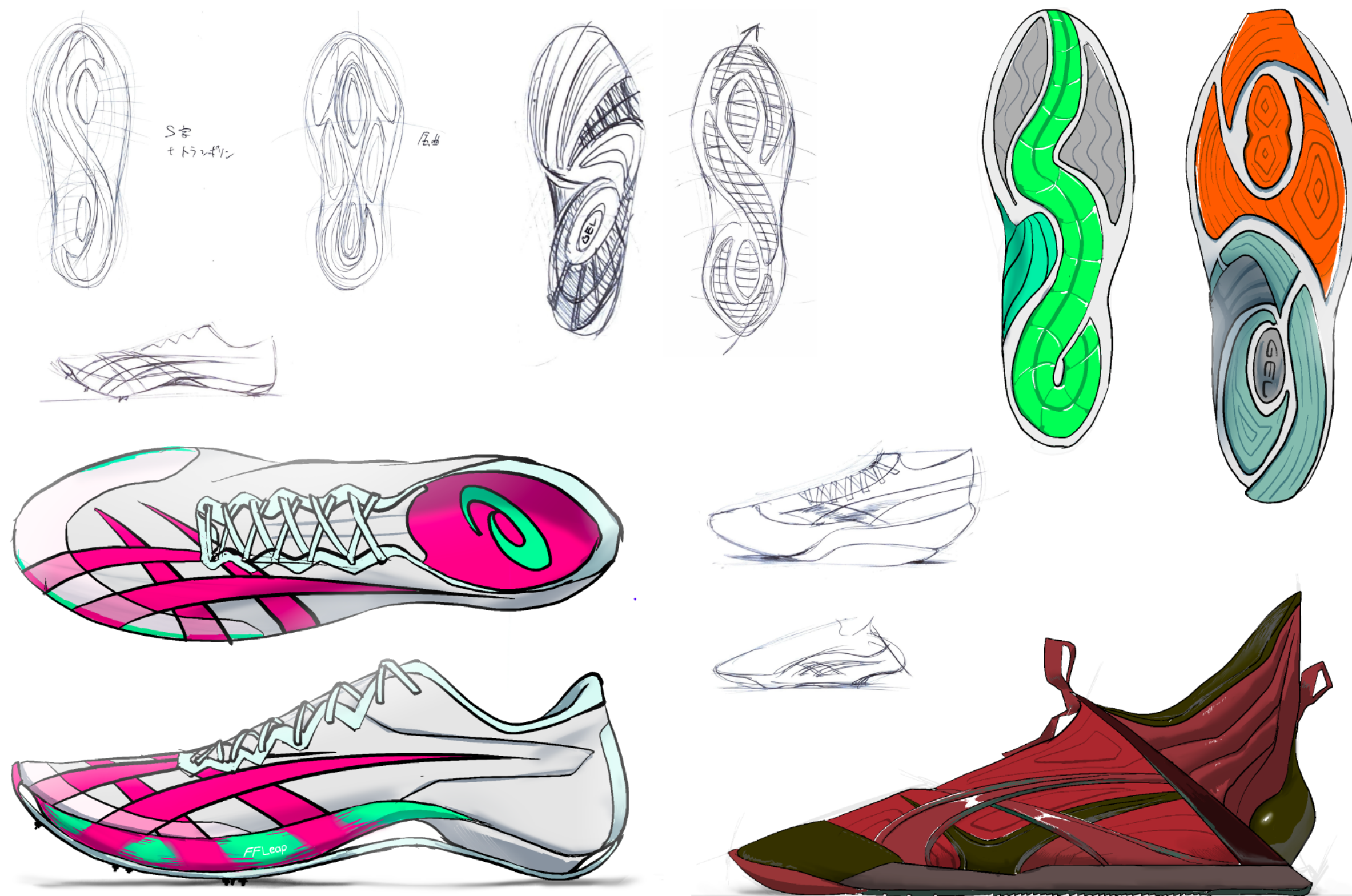


Shoe Design Sketches

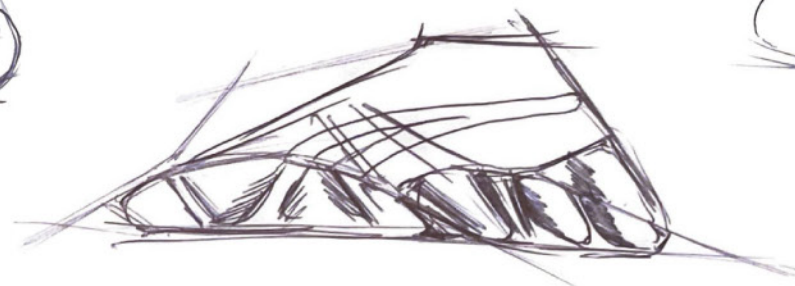
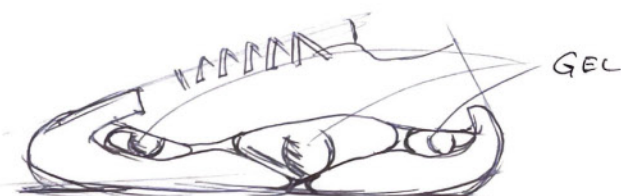
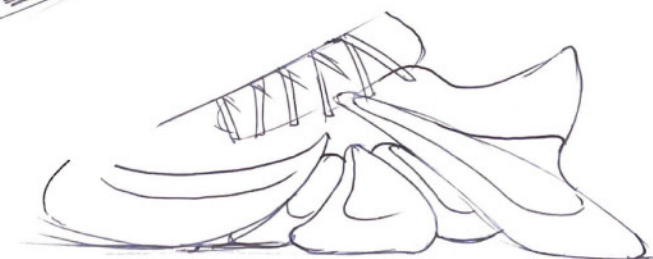
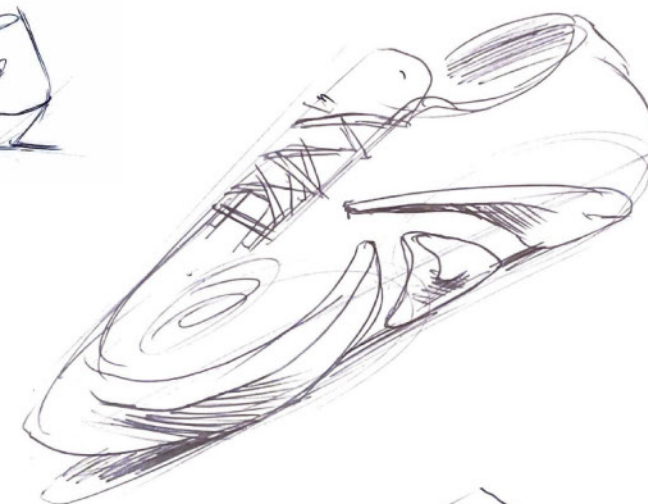
シューズのデザインスケッチ

ボールペンやiPadを用いて描いた、シューズのオリジナルデザインのスケッチ。





革靴を再構成.

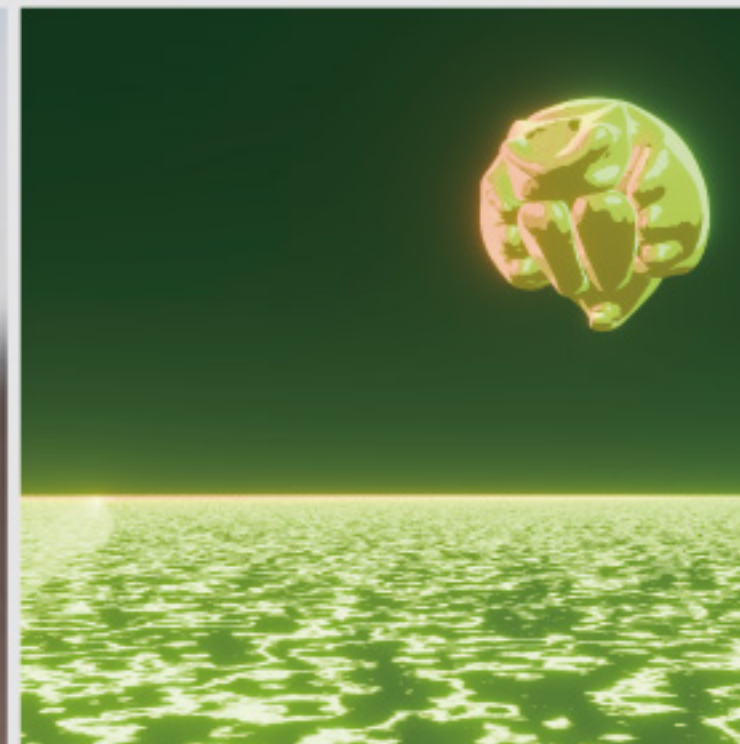


3D Modeling

3Dモデリング



依頼を受け、自動車のモデリングをした作品



Blenderの学習のための自主制作作品。夏季休暇に友人と課題を出し合い制作をしていた。

Illustrations

イラストレーション

Nintendo 3DS を使用し、日常的にイラストレーションを行っている。



2024



2025

芸術祭にて作品を販売

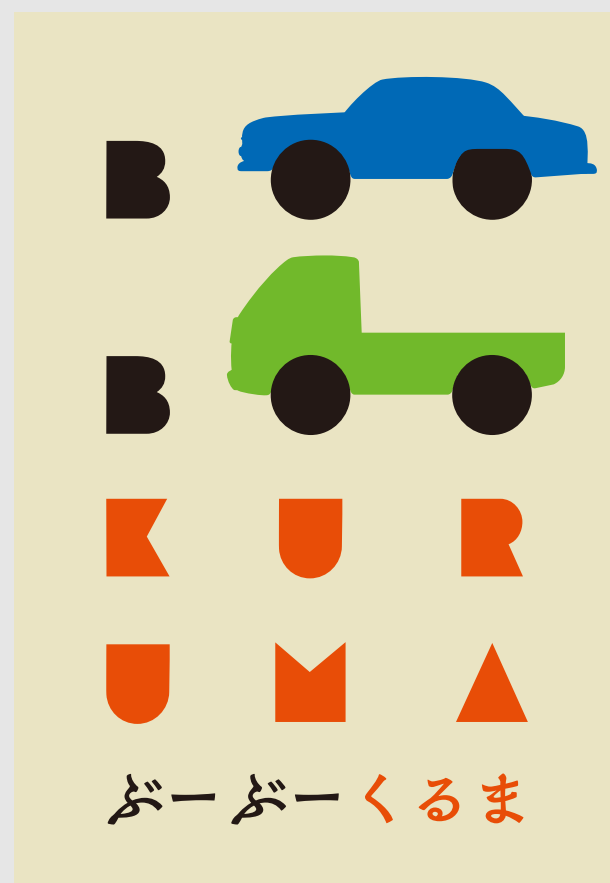
店舗を企画し、イラストのステッカーをモデリングした模型などを合わせて販売。
店舗の企画・進行、お店のロゴデザインを作成した他、友人と協力して什器や専用の椅子を自作した。



ステッカー販売枚数

2024	2025	
56枚	238枚	(3日間)

作成したロゴデザイン

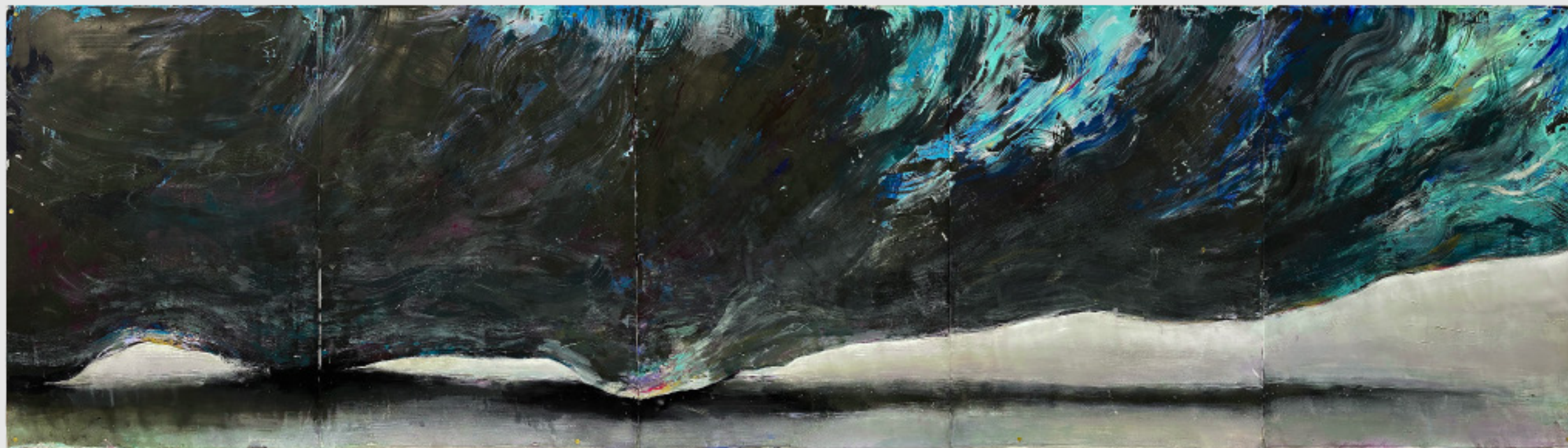


Fine Art

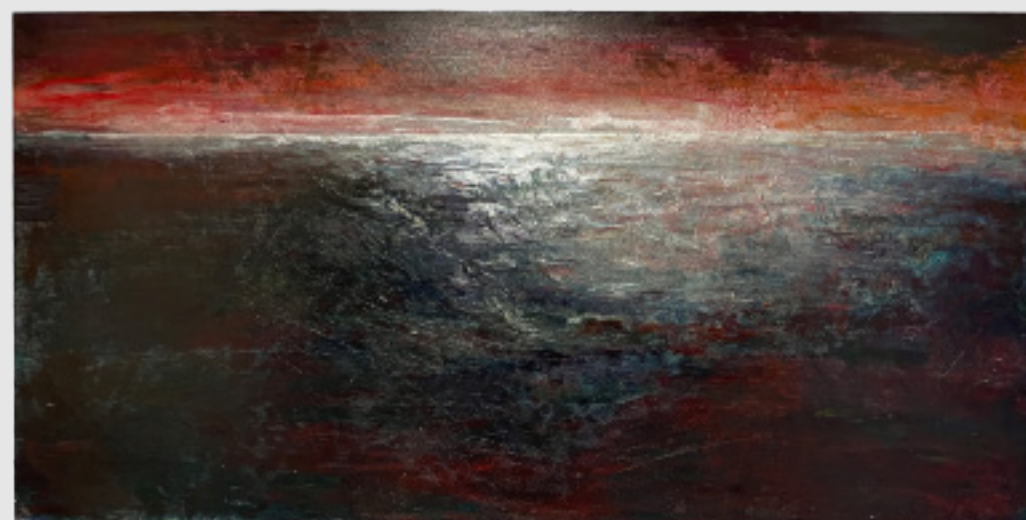
絵画作品

上段 / 大学1年次の課題作品 モチーフの石を下から覗き込んだ時の光に沖縄の洞窟を重ね、表現をした。

下段 / どちらも依頼を受け制作した。それぞれの人に合わせ、個性を表現した。



3640mm x 1030mm / 画用紙にアクリルガッシュ、墨汁 / 2023



600mm x 1200mm /
木製パネルにジェッソ、アクリルガッシュ / 2024



220mm x 273mm /
キャンバスにアクリル / 2024



実際のサイズ

1st & 2nd Year Works

大学1、2年次作品



頭部にりんごを1つ入れると、自重で6m自走する車 / 1年



陶磁 / 1年



クレイで形を制作し、石膏どりしたものをラッカー塗装 / 2年



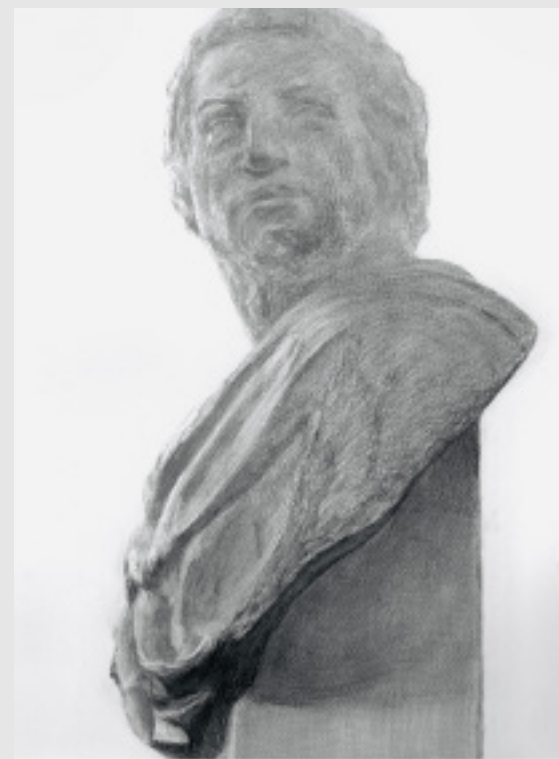
自らの脚を3Dスキャンし、足にピッタリ沿うフットウェア / 1年

Pre-University Works

受験期作品



立体構成



鉛筆デッサン



色彩構成



End