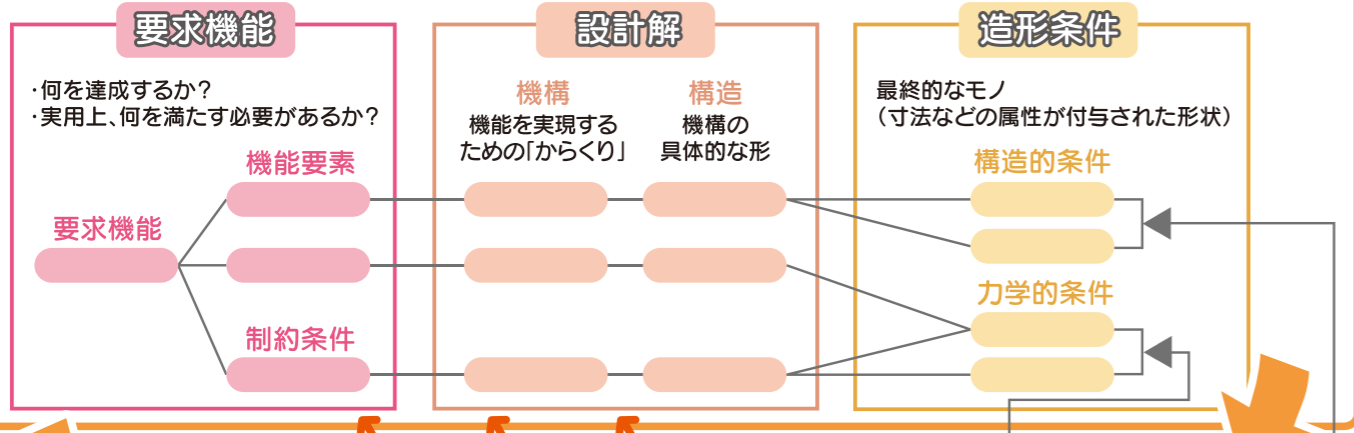


適合のための デザインプロセス

このワークショップでは、ユーザ本人とデザインを担当するエンジニアに加え、適合を支援する医療専門職の関わりを重視しました。試行錯誤しながらデザインが進む過程で、自助具の形状と身体との状況との間にあるミスマッチが、専門職の助言により解消されていきました。

設計工学の概念

シミュレーションの概念



反復的なデザインの進展



CASE 1 キーボードタッチ

小指に装着することで、キーボードのタイピングを補助する自助具です。



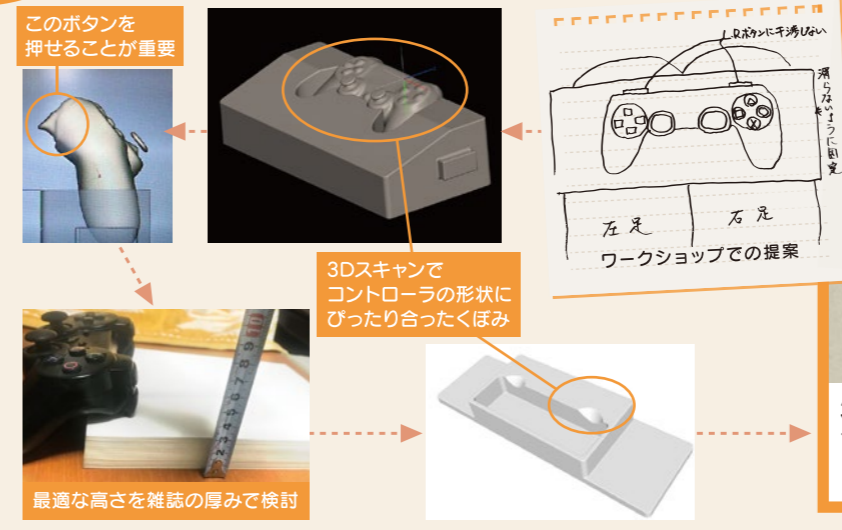
完成品

突起先端までの厚みを2ミリに抑えるため、リングは1ミリと薄い
装着位置と最適な打鍵位置のずれを解消する
簡単に装着するための切り欠きと、変形機構



CASE 2 コントローラー台

様々な向きから操作されるゲームコントローラーを、膝上でしっかりとホールドする自助具です。



完成品



CASE 3 目薬差し

先天性欠損の方が、親指と人差し指だけで目薬を差すための自助具です。



完成品



CASE 4 電動歯ブラシ

台に対して隙間のある取り上げやすい状態で、電動歯ブラシを置くためのアタッチメントです。



完成品

