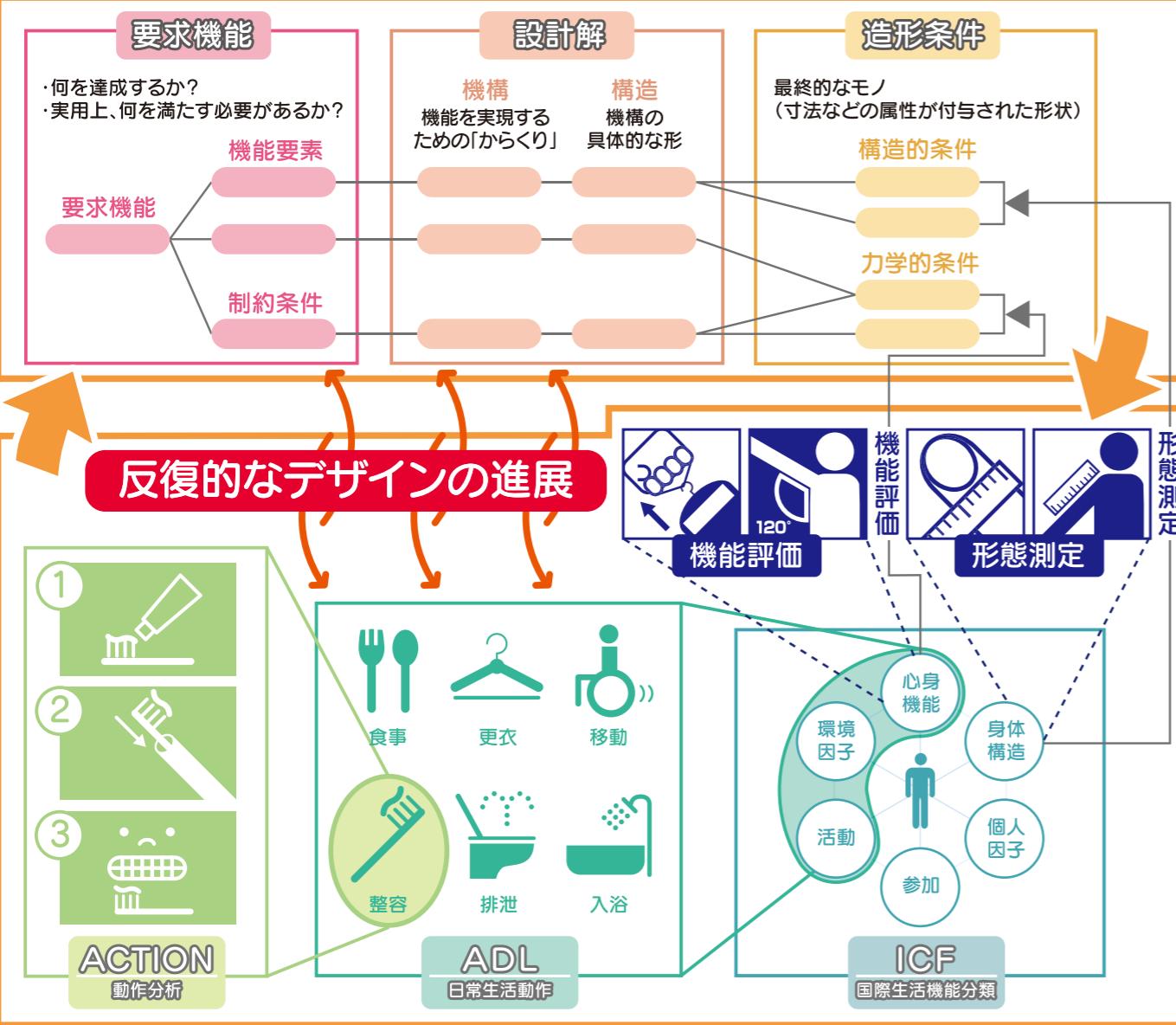


適合のための デザインプロセス

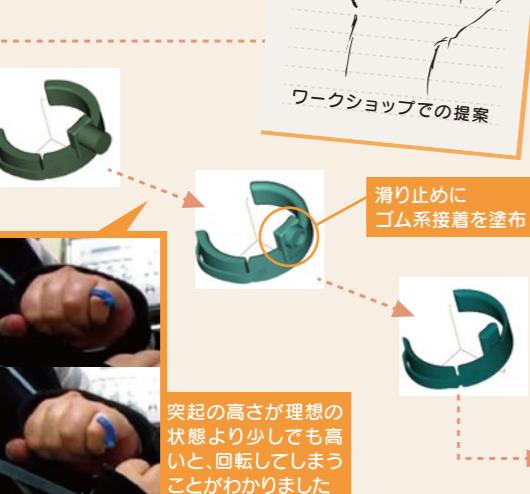
設計工学の概念

リハビリテーションの概念



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



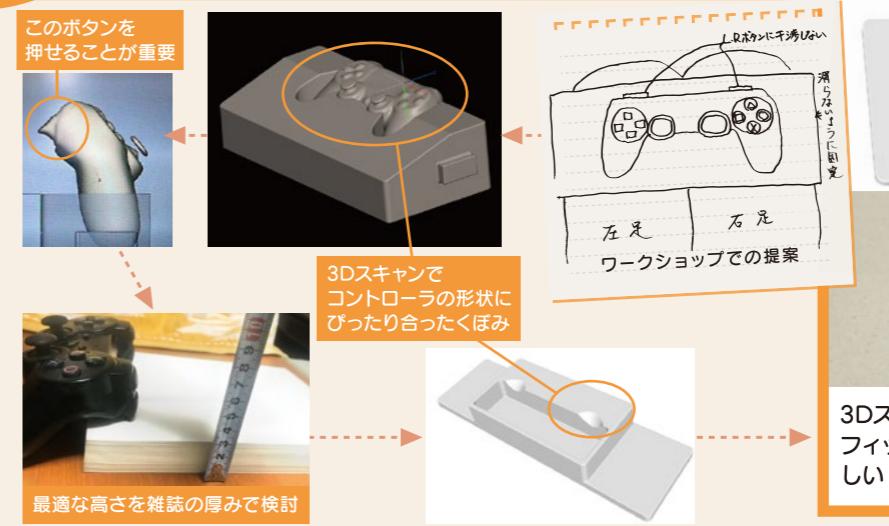
上肢機能の評価から
キータイプに最適な
突起の位置と高さを割り出しました

突起の高さが理想の
状態より少しでも高いと、回転してしまう
ことがわかりました

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の状況との間にできるミスマッチが、専門職の助言により解消されていきました。

CASE 2 コントローラー一台

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



3Dスキャナを使ったことで、コントローラの曲面に完全にフィットする形状を製作できました。ご本人からは、「2台欲しい!」とうれしいお言葉を頂きました。

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



一般的な点眼用自助具は、大きく持ち運びにくいものがほとんどです。今回はご本人のピンチ力と必要荷重を正確に比較することで、最低限の大きさにとどめられました。

CASE 4 電動歯ブラシつば

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



デザイン案や実際の試作物を確認する中で、デザイン性への要求や結束バンドでの固定方法の提案など、ご本人からも新たなアイデアが出されました。