

松岡研究室 著書リスト

平成29年12月22日 現在

番号	著書、学術論文等の名称	著者	発行又は 発表の年月	発行所、発表雑誌等又は 発表学会等の名称	概要
25.	デザイン科学概論 多空間デザイン モデルの理論と実践	松岡由幸 (監修)	2018年3月30日	慶應義塾大学出版会	本書は、デザイン科学における初めての教科書的出版物である。デザイン科学の枠組みとその代表的な理論である「多空間デザインモデル」に注目し、その理論を設計の実践に応用した事例を多く紹介することにより、わかりやすく解説している。
24.	モノづくり×モノづかいのデザイン サイエンス ー経営戦略に新価値をもたらす10の 知恵	松岡由幸 (単著)	平成29年12月	近代科学社	本書は、近年急速に発展してきた「デザインサイエンス」に注目する。ここでいう「デザイン」とは、経営戦略、商品企画、技術開発を含むモノづくりとモノづかいを指す。本書では、この「デザインサイエンス」がもたらす未来創造の“10”の知恵を紹介している。
23.	プラスチックの逆襲	松岡由幸 (編著)	平成29年7月	丸善出版	本書は、「プラスチックの逆襲」と題して、天然素材では表現できないプラスチック独自の固有の魅力などについて、デザイン論の観点から考察する。さらに、プラスチック製造メーカーにおける逆襲の実例も紹介している。
22.	日本・地域・デザイン史 II	松岡由幸 (分担執筆)	平成28年12月	美学出版	本書では、1996年より始まった慶應義塾大学理工学部のデザイン教育・研究における具体的な活動の推移、今後の展望、課題など、歴史と現状について紹介した。
21.	디자인 사이언스 - 미래 디자인을 위한 여섯 가지 관점과 창조적 실험 (デザインサイエンス韓国語版)	松岡由幸 (共著)	平成28年7月	사회평론아카데미	本書は、平成20年に出版されたデザイン塾監修、松岡由幸著『デザインサイエンス』の韓国版である。「デザインサイエンス」は、「デザイン塾」がデザインサイエンスについて、これまでしてきた様々な活動を紹介しながら、21世紀のデザインのあり方についての手がかりを提供する。
20.	創発デザイン の概念	松岡由幸 (編著)	平成25年10月	共立出版	本書は、創発デザインを「概念」として理解するための解説書である。創発とは、元来、自然現象を説明する言葉であるが、人のデザインという創造的な行為においても、それは存在する。そして、そのような創造的なデザインを「創発デザイン」と呼ぶ。創発デザインは、「創（はじめ）める」マインドを持つデザインであり、従来には存在しない新たな発想を可能にする。
19.	M method - Design Thinking on Multispace	Yoshivuki Matsuoka (編著)	平成25年7月	Kindai-Kagaku-Sha	Mメソッドとは、「多空間 (Multispace) (分割された複数の空間)」を視点として、「自分の好きなやり方 (My way)」で、「分析しながら発想 (Modeling & Idea generation)」を行う、新たな思考メソッドであり、従来では難しかった、「自由な思考」と「理にかなった思考」の両立を実現することができる。プロダクトデザインはもとより、様々な分野への応用が期待される。本書では、このMメソッドを、具体的事例を用いながら、平易に解説している。
18.	ロバストデザイン-「不確かさ」に対して 頑強な人工物の設計法	松岡由幸 (共著)	平成25年3月	森北出版	今後のユーザーニーズの多様化やグローバルな製品展開に対応するため、本書ではユーザーや製品が使われる環境などを「多様な場」ととらえて、その「不確かさ」に対応できる新しい設計手法を解説した。

17.	タイムアクシス・デザインの時代	松岡由幸 (単著)	平成24年6月	丸善	本書では、「タイムアクシス・デザイン」と呼ばれる新たな概念を提唱し、[産業]×[科学]の両面を掛けあわせ、それに少しだけ[文化]の視座を加味する立場から、日本再生や持続的社会に向けたモノ・コトづくりについて論じた。
16.	機械実用便覧 改訂第7版	松岡由幸 (共著)	平成23年12月	丸善	第5章「設計工学」において、製品の価値を大きく左右するユーザビリティや意匠の評価について概説した。また、それらを設計する際の課題や方策について述べた。
15.	三田評論 演説館	松岡由幸 (単著)	平成23年12月	慶應義塾	「時間軸をデザインするー日本独自の産業化と日本再生に向けて」をテーマに、新しいデザインのパラダイムであるタイムアクシス・デザインについて概説した。また、東日本大震災からの教訓と最新のデザイン科学の動向を交えながら、世界を先導する産業の構築と日本再生への視点を述べた。
14.	かたち・機能のデザイン事典	松岡由幸 (共著)	平成23年1月	丸善	「1. 一般編」においてゲシュタルト心理学の歴史とゲシュタルト法則の具体例を紹介し、ゲシュタルトの基本的な概念を示した。また、「5. デザイン編」において、デザインという人間の創造的な行為を体系的に説明する学問であるデザイン科学を示し、その基盤をなすデザイン理論を「かたちと機能」の関係性を交えて述べた。さらに、「かたち」を表現するデザインモデルとしての外延的デザインモデルと「機能」を表現する内包的デザインモデルについて概説した。
13.	図解 形状設計ノウハウハンドブック	松岡由幸 (単著)	平成22年7月	日刊工業新聞社	本書では、形状とその強度や剛性といった力の関係に注目し、熟練設計者が有する50項目の形状設計ノウハウを紹介した。さらに、「デザイン科学」の視点から、形状設計や熟練設計者のノウハウについて解説した。
12.	現代デザイン事典 最新 現代デザイン事典(平成29年4月)	松岡由幸 (共著)	平成22年3月	平凡社	デザインは、「欲望」と「安心」の狭間で便利で快適な社会を実現してきたが、その代償として、自らの哲学とそれに基づく主体性を喪失した。そのため、デザインは今、自らの哲学と主体性を再び獲得し、経済至上主義の支配からの脱却の必要性を述べた。
11.	DESIGN SCIENCE "Six Viewpoints" for the Creation of Future	松岡由幸	平成22年3月	Maruzen	今日まで細分化されている各デザインの枠を超え、デザインという人間の創造的な行為を理論的に説明する新たな科学であるデザインサイエンスが導く新たなデザインの方向性と未来創造に向けた六つの視点を示すとともに、その視点を適用したデザイン作品や最先端のデザイン研究の事例を示した。
10.	プロダクトデザイン	松岡由幸 (共著)	平成21年7月	ワークスコーポレーション	第10章「科学とデザイン」において、デザインを有効に行うためには、様々な現象や問題の本質を的確に表現するデザインモデルの構築とその活用が不可欠であることを述べ、そのようなデザインモデルとして多空間デザインモデルについて概説した。
9.	デジタルスタイルデザイン	松岡由幸 (共著)	平成20年12月	海文堂	「1.3節 マクロインフォマティクスを応用した形状生成」において、「場」と「境界」の概念を導入することで全体と部分の関連性解明を目指す学問、マクロインフォマティクスの概要を述べるとともに、マクロ情報「複雑さ」の定式化法とその曲線形状生成への応用について紹介し、マクロ情報の定式化における場と境界の概念の重要性を示した。

8.	デザインサイエンス	松岡由幸 (編著)	平成20年11月	丸善	第一部では、18世紀の産業革命から今日に至るまでのデザインの文脈をたどり、その結果得られた「統合化」「生命化」という新しいデザインの方向性と、それらに基づく六つの視点について考察した。第二部では第一部で示したデザインの六つの視点をもとにした創験を述べた。
7.	最適デザインの概念	松岡由幸 (共著)	平成20年10月	共立出版	第1部のデザイン原論において、デザイン理論や方法論の立場から部分から全体を導く「創発デザイン」と全体から部分を導く「最適デザイン」の概念について解説した。
6.	もうひとつのデザイン その方法論を生命に学ぶ	松岡由幸 (編著)	平成20年6月	共立出版	「生命」という新たな視座から、未だ多くの問題を抱えている21世紀において、新たな創造に向けた「もうひとつのデザイン」の方法論をその意義を論考した。7章において、創発の概念に基づいたデザイン方法論および3次元形状生成システムを紹介した。
5.	生命に学ぶシステムデザイン 知能化から生命化へのパラダイムシフト	松岡由幸 (共著)	平成20年3月	コロナ社	まず、「3.3節 デザインの生命化」において、デザインの文脈として、18世紀には「機械化」、19世紀には「分業化」、20世紀には「専門化」が行われことを述べ、その流れに基づき、21世紀にはデザインの「統合化」が進んでいく可能性を示した。そして、統合化の1つである「生命化」の概念を「目的」「対象」「方法」という3つの項目についてまとめるとともに、デザインの一般性を記述する統合デザインモデルの観点から生命化の具体的な方策について考察を行った。つぎに、「4.4節 生命化デザイン」において、慶應先端デザインスクールで行われたデザイン事例のうち、デザインの生命化における「目的」「対象」「方法」の項目についてそれぞれ対応するものを挙げ、生命化に基づくデザイン展開の具体的な内容を紹介した。
4.	製品開発のための統計解析学 - 統計解析の誤用防止チェックリスト付き -	松岡由幸 (編著)	平成18年10月	共立出版	製品開発において必要される統計解析について、基本統計、多変量解析、実験計画法、および品質工学の適用方法や留意点をまとめた。さらに、近年の統計解析に対する誤用を考慮し、統計解析の誤用防止チェックリストを作成した。
3.	HCDハンドブック-人間中心設計	松岡由幸 (共著)	平成18年 7月	丸善	19世紀中頃に分業化されたインダストリアルデザインとエンジニアリングデザインの特徴を抽出し、両デザインの関係を示した。加えて、両デザインを統合するような新たなデザインの可能性を示し、そのフレームワークとして一つのモデルを提案した。
2.	デザイン事典	松岡由幸 (共著)	平成15年10月	朝倉書店	数理モデルを用いたデザイン評価予測手法について解説した。
1.	Computer - Based Design	Yoshiyuki Matsuoka (共著)	平成14年 7月	Professional Engineering Publishing	構造設計の上流過程において使用可能な多様解導出システムを、創発の概念を適用することにより実現した。また、デザイナーがスタイリングなどで重要視する巨視的特徴を定量化し、それを用いた多様な形状生成システムを実現した。