

松岡研究室 講演リスト

平成29年9月29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
54.	製品開発の新価値創造と徹底効率を 追求する	松岡由幸 佐藤浩一郎 加藤健郎	平成30年8月 20日	日本設計工学会主催 創発・最適設計講習会Ⅰ (創発設計) 於) 早稲田大 学西早稲田キャンパス	設計科学の概要、多空間デザインモデルなどにつ いて解説した。同モデルを応用するためのMメ ソッドを紹介した。
53.	タイムアクシスデザイン(TaD)維新 は新たな地平を拓くか?	松岡由幸 水津 功	平成30年6月 23日	日本デザイン学会 第 65回春季研究発表会 於) 大阪	本講演では、価値成長デザイン、UXデザイン、 景観デザインなどの視点からTaD空間の事例紹介 や状況について議論し、今後のTaDの在り方につ いて論考した。
52.	多空間デザインモデル	松岡由幸	平成30年5月 26日	日本設計工学会2018年度 春季大会 研究発表講演会 於) 東京大学本郷キャンパ ス	本講演では、多空間デザインモデルの概要、その 設計科学における位置づけ、および同モデルがも たらす効果について述べた。
51.	人間とAI、その創造性の「あいだ」	松岡由幸	平成30年5月 20日	デザイン関連学会シンポジ ウム 於) 九州	本講演では、AIが発想力を持つと近い将来モノづ くり産業がどう変わるかという展望を述べた。ま た、デザインにおける「哲学」の重要性について 述べた。
50.	プラスチックの逆襲～プラスチック 独自の魅力構築に向けて～	松岡由幸	平成29年9月	日本機械学会 設計工学シス テム部門 部門講演会 ワークショップ2(市民公開 講座)「プラスチックの逆襲 ～プラスチック独自の魅力 構築に向けて～」	本講演では、人類が自ら生み出した「唯一本格的 な人工材料」でありながら、その加工性のよさや 安価などから、単に「便利な材料」として多用す るに止まり、それ独自の美の追求や表現をおざな りにされてきたプラスチックについて、「プラス チックの独自の美とは何か?」「他の天然素材で は表現できないプラスチック固有の魅力えおいか にデザインすべきか?」様々な立場から、議論を 行いました。
49.	下関, "日本一夕陽の美しい街"構想	松岡由幸	平成29年9月		本講演は下関の観光デザインの一つとして「日本 一夕陽の美しい街構想」についてそれに用いるタ イムアクシスの概念と共に紹介した。なお、本講 演は市民公開講座であり、本構想に対する市民の 皆さんの賛同を得ることができた
48.	デザイン科学と人工知能、そしてタ イムアクシスデザイン～AI時代の口 腔インプラント治療に一考を添えて	松岡由幸	平成29年8月	公益社団法人日本口腔イン プラント学会関東・甲信越 支部第8回学術シンポジウ ム: Dental Implant -Now & Future	本講演では、人間とAIの創造性の比較について、 デザイン科学の基礎理論である「AGE思考モデ ル」に基づき、考察した。次に、未来のAI時代 におけるインプラント治療に有用な3つのデザ インシステム・手法を紹介した。さらに、デザ イン科学における最新のトピックである「タイ ムアクシスデザイン」を紹介し、そのインフォ ームドコンセントへの活用の可能性について言 及した。
47.	そして、プラスチックの逆襲が始 まった	松岡由幸	平成29年7月	デザイン塾: プラスチック の逆襲-プラスチック独自の 美とは何か-	平成29年、慶應義塾大学日吉キャンパス来 往舎にて開催されたデザイン塾において、 プラスチックの意義や可能性について述べた。

46.	タイム軸デザイン(TaD)の時代～AI・IoT時代のモノづくり×モノづかい産業とVR開発	<u>松岡由幸</u>	平成29年5月	Automotive Seminar(名古屋)	AI・IoT時代におけるモノづくり創造の在り方を見据え、創造的思考モデル「AGE(エイジ)モデル」に基づいた人間と機械(AI)の強み・弱みの考察、今後の自動車開発に必要とされる「マルチコンカレント×モノづかい産業化に向けた「タイム軸デザイン(TaD)」」について、その方法論と意義について概説した。
45.	タイム軸デザイン(TaD)の時代～AI・IoT時代のモノづくり×モノづかい産業とVR開発	<u>松岡由幸</u>	平成29年5月	Automotive Seminar(東京)	AI・IoT時代におけるモノづくり創造の在り方を見据え、創造的思考モデル「AGE(エイジ)モデル」に基づいた人間と機械(AI)の強み・弱みの考察、今後の自動車開発に必要とされる「マルチコンカレント×モノづかい産業化に向けた「タイム軸デザイン(TaD)」」について、その方法論と意義について概説した。
44.	タイム軸デザインの概念 - AI・IoT時代のモノづくり×モノづかい産業に向けて-	<u>松岡由幸</u>	平成29年5月	日本設計工学会第24回設計フォーラム	前半には、AI・IoT時代におけるモノづくりの在り方を見据え、創造的思考モデル「AGE(エイジ)モデル」に基づいた人間と機械(AI)の強み・弱みの考察、それらの時代背景を受け、来るべき新たなモノづくり×モノづかい産業化に向けた「タイム軸デザイン(TaD)」について、その方法論を意義について概説した。。
43.	多空間デザインモデルへの誘い - デザイン科学の7つの視点	<u>松岡由幸</u>	平成28年12月	JEITAソフトウェアエンジニアリング技術ワークショップ(基調講演)	デザイン行為における法則性の解明およびデザイン行為に用いられる知識の体系化を目指す学問である「デザイン科学」と、同学問に含まれるさまざまな枠組み（「多空間デザインモデル」や「松岡のデザイン思考モデル」など）について、「7つの視点」を用いて概説した。
42.	デザインの哲学～豊かさを再考する	<u>松岡由幸</u>	平成28年10月	平成28年度日本デザイン学会 秋季企画大会 パネルディスカッション	人工物の大規模化・複雑化の推進によって生じた環境問題や安全問題について、デザイン科学としての『Howの問題』と『Whatの問題』についてなど使用状況、ユーザー、使い方などの関係について6名のパネリストと共にディスカッションした。
41.	デザインは、『安心』と『欲望』の狭間で何を考えるか？	<u>松岡由幸</u>	平成28年10月	平成28年度日本デザイン学会 秋季企画大会	人工物の大規模化・複雑化の推進によって生じた環境問題や安全問題について述べるとともに、同問題の解決に当たるうえで重要な学問とされるデザイン科学とデザイン哲学の両者について概説した。そのなかで、個人や社会の哲学を共有・議論する「哲学共考」と重要性について述べた。
40.	「モノづくり」×「モノづかい」の次世代型自動車ビジネスモデル：タイム軸デザイン(時間軸設計)の時代	<u>松岡由幸</u>	平成28年8月	Automotive Technology Days China2016	近年、「モノづくり」と「モノづかい」を組み合わせたビジネスモデルが注目されている。本講演では、同モデルに有効なデザイン理論とされる「タイム軸デザイン」と、それを自動車産業に応用し開発された「価値成長モビリティ・システム」について概説した。
40.	タイム軸デザインへの誘い	<u>松岡由幸</u>	平成28年7月	デザイン塾：タイム軸デザインの枠組み作りに向けて	28年度慶應義塾大学矢上キャンパスで行われたデザイン塾において時間軸をデザインするタイム軸デザインの概要や今後のものづくりにおいて、その重要性、また可能性について述べた。

39.	創造性教育と設計～設計工学×デザイン学の共創～	<u>松岡由幸</u>	平成28年5月	東京工業大学大岡山キャンパス 日本設計工学会創立50周年記念（第23回）設計フォーラム	デザイン・設計という人間の創造的行為について、デザイン科学を視点として述べた。本講演では創造的行為のメカニズムを、多空間デザインモデルやデザイン思考モデル、創発デザイン・最適デザインというデザイン科学におけるいくつかの枠組みに基づき説明を行った。その上で、設計・デザインにおける知見の体系的蓄積や、他分野とのコラボレーションの重要性を示した。
38.	時を紡ぐ新たなモノづくり「タイム軸デザイン」-色彩・テクスチャ、その移ろいの一考をそえて	<u>松岡由幸</u>	平成27年10月	慶應義塾大学日吉キャンパス公開講座	時間軸をデザインする「タイム軸デザイン」のモノづくりへの可能性について述べた。本講演では使えば使うほど価値が高まる工芸品や建築物などの色彩やテクスチャの移ろいを述べた。また、それらの事例紹介を通じて、「タイム軸デザイン」という概念の価値や意味についても述べた。
38.	タイム軸デザイン時代の時代	<u>松岡由幸</u>	平成27年7月	デザイン塾：タイム軸デザイン時代の時代	時間軸の状態変化をデザイン理論・方法論に組み込む「タイム軸デザイン」について述べた
37.	革新的ものづくり：タイム軸デザイン(時間軸設計)そのモビリティシステムへの応用	<u>松岡由幸</u>	平成27年8月	Automotive Technology Days China2015	時間軸をデザインする「タイム軸デザイン」のモビリティシステムへの応用の可能性を述べた。本講演では、タイム軸デザインが生み出す使えば使うほど価値が成長する新しいものづくりの在り方を概説するとともに、それを試行することで、使うにつれ燃費やバッテリー耐久性が向上したモビリティシステムの事例についても述べた。
36.	タイム軸デザイン、その材料への応用の可能性	<u>松岡由幸</u>	平成27年1月	材料バックキャストテクノロジーシンポジウム -未来のモノづくりと材料に向けた生体システムからのアプローチ	時間軸をデザインする「タイム軸デザイン」の材料への応用の可能性について述べた。使えば使うほど価値が成長する「価値成長デザイン」の概念に基づき、価値が成長する既存の人工物を分析することで得られた4つの成長パターンを材料への応用の視点として示した。また、それらがもたらす産業、社会の可能性についても述べた。
35.	タイム軸デザイン時代の時代	<u>松岡由幸</u>	平成26年11月	第21期神奈川ブロック総会・第25回神奈川産学官交流会 「『未来』へのものづくりを、神奈川から」	時間軸を組み込んだ新たなデザインのパラダイム「タイム軸デザイン」を示した。また、タイム軸デザインに用いるモデル（非正常モデル、可塑モデル、マルチタイムスケール・モデルなど）を示し、時間軸の価値変動、多様な場や想定外の場への対応について述べた。
34.	デザイン科学の構築に向けて - 『デザイン科学事典』編纂について	<u>松岡由幸</u>	平成26年11月	Designシンポジウム2015 Designシンポジウム10周年 パネルディスカッション	人の創造的行為を理論的に説明するデザイン科学の構築の中核をなす、『デザイン科学事典』編纂について述べた。同事典のコンセプトとして、新たな項目や枠組みの追加が可能である“成長する事典”を示した。また、web上では50項目が閲覧可能であることと、書籍版の編纂についても述べた。
33.	デザイン科学の構築に向けて - 『デザイン科学事典』編纂について	<u>松岡由幸</u>	平成26年8月	南条装備株式会社	人の創造的行為を理論的に説明するデザイン科学の構築の中核をなす、『デザイン科学事典』編纂について述べた。同事典のコンセプトとして、新たな項目や枠組みの追加が可能である“成長する事典”を示した。また、web上では50項目が閲覧可能であることと、書籍版の編纂についても述べた。
33.	デザイン科学、タイム軸デザインの創験と展望	<u>松岡由幸</u>	平成26年7月	デザイン塾：デザイン科学、タイム軸デザインの創験	デ

32.	タイム軸デザイン時代の時代へ	<u>松岡由幸</u>	平成26年3月	マツダ本社講演	2007年度に始動した「未来モビリティ創生プロジェクト」における活動内容を総括し、そのなかで生まれた「タイム軸デザイン」の概念を説明するとともに今後のデザインにおける展望を示した。
31.	デザイン科学の胎動、そしてタイム軸デザインに時代へ	<u>松岡由幸</u>	平成24年12月	日立返仁会フォーラム	知の統合としての「デザイン科学」の基盤構築に関する活動の紹介と、これまでのデザイン科学に存在しない、時間軸の状態変化をデザイン理論・方法論に組み込む「タイム軸・デザイン」について述べた。
30.	タイム軸・デザインの時代 ー世界ーやさしい国のモノ・コトづくり	<u>松岡由幸</u>	平成24年12月	文明塾	将来の社会動向に基づき、これからのモノ・コトづくりのために新たな理論・方法論の必要性を述べるとともに、社会の時間軸変化に対応し、新たな価値成長を創り出す「タイム軸・デザイン」を概説した。
29.	デザイン科学の胎動、そしてタイム軸デザイン時代へ	<u>松岡由幸</u>	平成24年11月	第22期・第4回 日本学術会議 機械工学委員会 生産科学分科会 ものづくり設計科学小委員会	デザイン（設計）という人の創造的行為を理論的に説明するこれからの科学である「デザイン科学」と、時間軸をデザインする「タイム軸・デザイン」の両者について、最新の動向やさまざまな創発的事例をまじえつつ、概説した。
29.	デザイン科学、その概念と位置づけ	<u>松岡由幸</u>	平成23年10月	デザイン塾：“デザイン科学の新展開”－『デザイン科学辞典』編纂に向けて－	デザイン科学とデザイン学の定義および位置づけやデザイン理論・方法論・方法の関係性、形式知・暗黙知とデザイン科学の関係性など、デザイン科学について概説した
29.	新パラダイム；タイム軸・デザインの概念	<u>松岡由幸</u>	平成23年9月	デザイン塾：“日本産業の新生「タイム軸・デザインの時代」ー世界ーやさしい国のモノ・コトづくりを目指して”	慶應義塾大学理工学部矢上キャンパスを会場として、「デザイン塾：“日本産業の新生「タイム軸・デザインの時代」ー世界ーやさしい国のモノ・コトづくりを目指して”」が開催された。タイム軸・デザインの概念、意義、理論・方法論に関して解説した
28.	Multispace Design Model as Framework for Design Science towards Integration of Design	<u>Yoshiyuki Matsuoka</u>	平成22年11月	International Conference on Design Engineering and Science 2010(基調講演)	細分化されたデザインの統合に向けたデザイン科学の枠組みとしての多空間デザインモデルを解説した。また、デザインの文脈、今後の展望を述べるとともに、同モデルを用いた研究紹介を行い、デザイン行為を説明するための基盤となる可能性についても概説した。
28.	デザイン科学の文脈と胎動	<u>松岡由幸</u>	平成22年4月	デザイン塾：“デザイン科学講座”	慶應義塾大学理工学部矢上キャンパスを会場として、日本デザイン学会 デザイン理論・方法論研究会（DTM）の2009年度活動：“デザイン塾：“デザインサイエンス”，その文脈と胎動”が開催された。様々な領域のデザインに共通の基盤となるデザインサイエンスの構築について説明した
27.	デザイン科学に基づくデザイン教育の試行	<u>松岡由幸</u>	平成21年12月	横幹連合 第3回横幹連合コンファレンス	慶應義塾大学理工学部機械工学科および理工学研究科総合デザイン工学専攻においては、領域横断的な視点に基づく新たなデザイン科学の視点から、いくつかの特徴を有したデザイン（設計）教育を進めている。本報告では、その現況を紹介することで、今後のデザイン教育のあり方について考察した。
27.	新パラダイム：時を紡ぐ“タイム軸・デザイン”の提唱	<u>松岡由幸</u>	平成21年5月	デザイン塾：“デザインサイエンス”，その文脈と胎動	本報では、「場」と「境界」の概念を導入することでマクロ情報とミクロ情報の関連性を解明し、マクロ情報の定式化を図る「感性科学」の概念を紹介するとともに、その展望について言及した。
26.	「場」と「境界」の概念を導入した感性科学	<u>松岡由幸</u>	平成20年11月	日本機械学会 第21回計算力学部門講演会	本報では、「場」と「境界」の概念を導入することでマクロ情報とミクロ情報の関連性を解明し、マクロ情報の定式化を図る「感性科学」の概念を紹介するとともに、その展望について言及した。

25.	内的デザインと外的デザイン、その文脈と展望	<u>松岡由幸</u>	平成19年10月	日本機械学会 第17回設計工学・システム部門講演会(特別講演)	エンジニアリングデザインなど、内部モデルを中心としたデザインを行う内的デザインの概要と、インダストリアルデザインなど、外部モデルを中心としたデザインを行う外的デザインの概要について述べ、内的デザインの研究事例としての創発デザイン法、および外的デザインの研究事例としての多様場対応型ロバストデザイン法を紹介した。また、両デザインの今後の展望として、生命化と奉仕化の概念に基づく価値成長型デザインについて述べた。
24.	認知における部分と全体の関連性－マクロインフォーマティクスとその応用－	<u>松岡由幸</u>	平成19年 9月	日本機械学会 2007年度年次大会	ヒトの形態認知における部分と全体の関連性の解明を目指すマクロインフォーマティクスの概念を示すとともに、マクロフィーチャ「複雑さ」を事例とした定式化とそのデザインへの応用について述べた。
23.	デザインの文脈と21世紀展望	<u>松岡由幸</u>	平成19年 5月	山口大学	18世紀の産業革命から現在までのデザインの文脈(変遷)を示すとともに、21世紀におけるデザインの展望を考察した。また、デザイン行為とは何か、その学問としてのデザイン学とは何かを解説し、それらの視点から、前半に示したデザインの文脈と展望の意味を解説した。あわせて、工学とデザインの関係性ならびに工学部でデザインを学ぶ意義についても論考した。
22.	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比較と融合	<u>松岡由幸</u>	平成18年10月	山口大学もの創り創生センターシンポジウム	現在、様々な形態に分業化されているデザインに関して、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に注目し、両デザインを比較することで、両デザインを統合した新たなデザインの可能性を紹介した。
21.	デザインにおける部分と全体の関係性	<u>松岡由幸</u>	平成18年 9月	富士通	デザインにおける意匠性等に深く関係する人の認知構造の特徴を説明し、その重要性やそれを研究する上での課題を説明した。特に、ゲシュタルトに注目し、新たなゲシュタルト理論構築の可能性とその数理的なアプローチを紹介した。
20.	製品開発の効率化と創発化に向けて	<u>松岡由幸</u>	平成18年 9月	第107回産学交流サロン	ものづくりにおいて重要な概念として知られている創発の概念を説明するとともに、それを製品開発に適用することにより、よりよい製品を開発できるだけでなく、効率の良い開発を行えることを説明した。その際、創発の概念をデザインに応用した創発デザインシステムを一例として紹介した。
19.	二つのデザイン –統合デザインフレームワークの構築に向けて-	<u>松岡由幸</u>	平成18年 7月	Designシンポジウム2006	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両デザインにおける注目点やプロセスの比較から、統合デザインフレームワークとして構築した階層デザインモデルを紹介した。
18.	二つのデザイン	<u>松岡由幸</u>	平成18年 7月	日本デザイン学会 第53回研究発表大会	デザインの枠組みとして研究を進めている階層デザインモデルを利用し、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比較を行った。
17.	数理モデルを用いたデザイン理論・方法論に関する一連の研究	<u>松岡由幸</u>	平成18年 6月	日本デザイン学会 第53回研究発表大会	平成17年度学会賞の受賞記念講演として行った。はじめに、一連の研究における自身の基本的な考え方としてデザインに関する自身の経験と仮説を紹介し、つづいて実際の研究内容である認知と創発を説明し、さいごにデザインの枠組みとして研究を進めている階層デザインモデルを提示した。
16.	“見る”、“感動する”、“デザインする”を科学する	<u>松岡由幸</u>	平成18年 6月	第15回 慶應義塾大学理工学部市民講座	デザインプロセスに関する創発性、認知現象に関する新ゲシュタルト理論、感動に関するメカニズム、およびデザインに関する本質の4点についてまとめ、それらに関する科学的アプローチの方法を紹介した。

15.	デザインの意味	<u>松岡由幸</u>	平成18年 4月	技術と芸術 東京大学	デザイン行為という逆推論の難しさを述べるとともに、その行為の多くが、実際には、分析、発想、評価の3つで行われることを紹介した。また、それぞれが、帰納推論、仮説推論、演繹推論で行なわれることを解説することで、その行為の本質的な意味を考察した。
14.	デザイン科学の胎動、そして、デジタルデザイン研究への期待	<u>松岡由幸</u>	平成18年 1月	精密工学会デジタルスタイルデザイン研究部会	前半では、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両デザインに関して、それらに関する方法論史を解説するとともに、最近の動向としての両デザインを統合した新たなデザイン科学の胎動についての紹介を行った。後半では、そのデザイン科学の視点から、今後期待されるデザイン方法やそれを支援するデジタルデザイン研究に関して、事例紹介を交えて考察した。
13.	感動、創発、デザイン –"ETHNO-O-RIGIN" in YOKOHAMA –	<u>松岡由幸</u>	平成17年 9月	Design Summit 1 (基調講演)	感動メカニズムに関する研究とそのデザインへの応用、デザインプロセスにおける創発性、および横浜から発信される新しいデザインスタイル、の3点についてまとめた。
12.	創造的デザインの論理	<u>松岡由幸</u>	平成17年 3月	日本デザイン学会創造性研究部会	創造性に関する概念の多様性、創造性の議論における意味論と価値論の混在、について述べ、創造性研究に関する今後の展望をまとめた。
11.	21世紀、もうひとつのデザイン	<u>松岡由幸</u>	平成17年 3月	Design Summit 0(基調講演)	21世紀に増加する非日常のデザインの主な対象としては生命デザインが挙げられる。生命デザインのための新しいデザイン研究における課題と今後の展望についてまとめた。
10.	もうひとつのデザイン	<u>松岡由幸</u>	平成16年11月	基礎デザイン学会	生命デザインを行ううえで従来のデザインプロセスが適用困難であることを述べるとともに、生命デザインのための新しいデザイン研究における課題と今後の展望について言及した。
9.	二つのデザイン	<u>松岡由幸</u>	平成16年 4月	技術と芸術 東京大学	本講演では、前半に、デザインの工学設計と工業デザインへの分業化の変遷と両デザインの基本プロセスなどの特徴を述べた。後半には、両デザインの統合化の必要性とそのための「統合デザインモデル」を紹介し、21世紀における新たなデザインの可能性について解説した。
8.	スタイルデザインにおけるゲシュタルトとコンピュータ支援システム	<u>松岡由幸</u>	平成16年 3月	精密工学会 春季大会学術講演会（基調講演）	ゲシュタルトの1つである「複雑さ」を表す巨視的形狀情報を解明し、その知見を発想支援に応用する形状生成方法を紹介するとともに、今後のスタイルデザインにおける課題とそれを支援するコンピュータ支援システムについて考察した。
7.	二つのデザイン、その方法論と展望	<u>松岡由幸</u>	平成15年 5月	技術と芸術 東京大学	本講演では、工業デザインと工学設計という二つのデザインの特徴を解説するとともに、それぞれの最新の方法論研究の事例を紹介することで、二つのデザインにおける今後の関係性について考察した。
6.	"創発"的製品開発を考える	<u>松岡由幸</u>	平成14年11月	共和産業	製品開発を従来型製品の開発と非従来型の新規な製品の開発に分け、前者においては、判別分析を用いた標準化の促進法やグラフ理論を用いた意思決定法などの効率化手法を解説し、後者においては、創発の概念に基づく新たな製品の開発法を解説した。
5.	二つのデザイン、その歴史の変遷	<u>松岡由幸</u>	平成14年 4月	人間工学 Vol.28, No.5 pp.272-281	本講演では、工業デザインと工学設計の二つのデザインが分業化される歴史的経緯を、産業革命以降の製品開発の変遷との関連性をまじえて述べるとともに、二つのデザインにおけるその後の発展の歴史を解説した。

4.	二つのデザイン、工業デザインと工学設計	<u>松岡由幸</u>	平成13年6月	技術と芸術 東京大学	本講演では、デザイナーが行なう工業デザインと設計者が行なう工学設計という両デザインの特徴を、その対象、方法、用いる知識の観点から解説するとともに、両デザインの製品開発における位置づけやあり方についても言及した。
3.	自動車開発における設計情報の共有化に関する研究	<u>松岡由幸</u>	平成8年5月	日本デザイン学会 平成8年度春季大会	市場環境として、製品における評価特性間の調和が重要となっている。その一方、企業内環境としては、開発期間の短縮による的確な市場投入時期等が経営課題となっている。そのため、製品開発には、各評価特性間の最適共存解を短期間で求める設計方法が要求されている。本講演においては、その方策として、設計情報の共有化に視点を置き、自動車開発を事例とした方法論を解説するとともに、今後の展望について言及した。
2.	エルゴノミクスデザインを考える	<u>松岡由幸</u>	平成元年12月	1989年度日本人間工学会関東支部大会	自動車におけるデザイン事例を、身体的要因、認知的要因、および感性的要因に分類し、それらの設計解決法について考察した。製品開発の場においては、定量デザイン手法が、技術の伝承や開発効率等々に理由から必要とされる。ここでは、その手法に関する企業戦略課題として、優先すべきデザイン要素や定量化のためのデータベース化の方法などについて述べた。
1.	安楽姿勢の解析	<u>松岡由幸</u>	昭和62年11月	昭和62年度日本自動車部品工業会講演会	乗用車における乗員の安楽姿勢を確保するための車室内空間の設計要件を考察した。考察は、市街や高速道路における運転席、助手席などの各使用頻度や着座姿勢に関する実データ、さらに力学解析および生理実験結果を総合することにより、行った。その結果、運転席、助手席などの各席における設計要件を、姿勢、車室内空間、およびシート寸法間の従属性の差異を含めて、示した。