

「楽しい体験」の作り方



SHIKUMI
DESIGN®

株式会社しくみデザイン

代表取締役 中村俊介

企業理念

みんなを笑顔にするしくみをデザインする

会社概要

名称 株式会社しくみデザイン
 所在地 〒812-0011
 福岡市博多区博多駅前4丁目4-8-15
 博多鳳城ビル401
 TEL&FAX 092-474-0153
 E-mail info@shikumi.co.jp
 URL <http://www.shikumi.co.jp>
 設立 2005年2月4日
 資本金 10,000,000円
 代表取締役 中村俊介（芸術工学博士）
 人員数 10名（2017年5月現在）

事業領域

13年目！

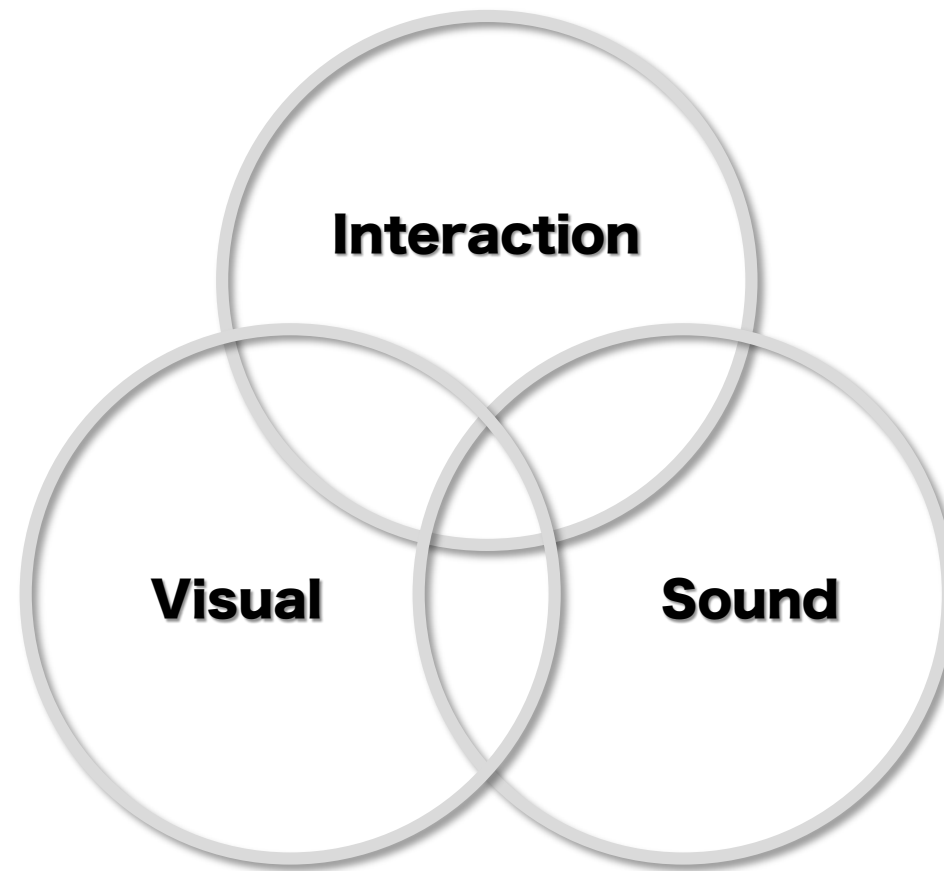
九州芸術工科大学
 専門はユニバーサルデザイン

コン셉ター
 デザイナー
 プログラマー
 メカニック
 サウンドクリエーター
 マネージャー

事業内容

参加型コンテンツシステムの企画・開発・制作
 デジタルサイネージ向けコンテンツ制作及びシステム開発
 コンサート・ライブ向けリアルタイム映像演出
 子供向けアプリケーション・システムの企画開発
 リハビリテーションシステムの開発
 その他それに関連する講演、コンサルティング、等

インタラクションデザイン（UI/UX）
 画像処理・信号処理（AR・AH）
 グラフィックデザイン
 サウンドデザイン
 センサー認識・データ処理



中村 俊介 (なかむらしゅんすけ) , 芸術工学博士, 乙女座, O型

経歴

1975 滋賀県生まれ

1998 名古屋大学 工学部建築学科

2001 九州芸術工科大学大学院 情報伝達専攻

2004 九州芸術工科大学大学院 芸術工学専攻

2004 九州工業大学 HITセンター講師

2005 しくみデザイン設立

専門分野

建築意匠, 建築意匠・日本建築史, 情報デザイン, グラフィックデザイン, ユニバーサルデザイン, メディアアート, ヒューマンインタフェース, インタラクショナルデザイン, 参加型メディア, デジタルサイネージ, リアルタイム映像演出, UI/UX



[1] 「KAGURA」

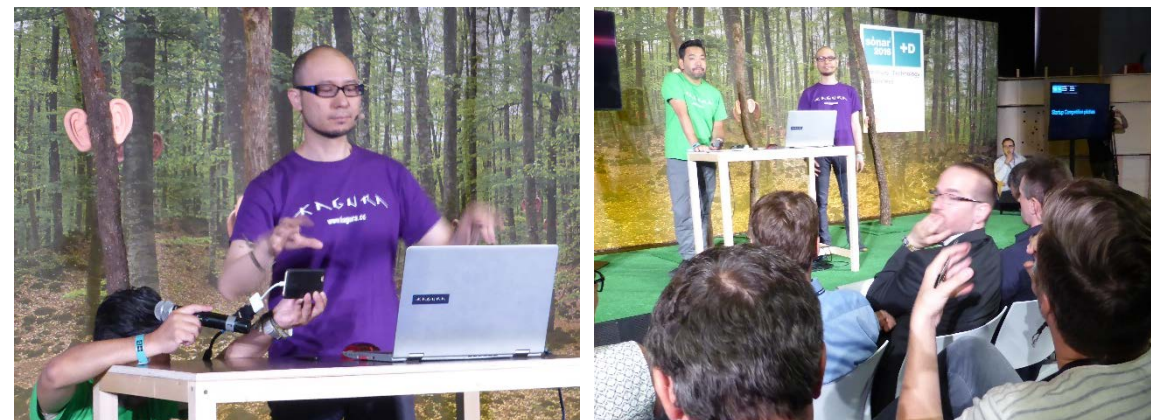
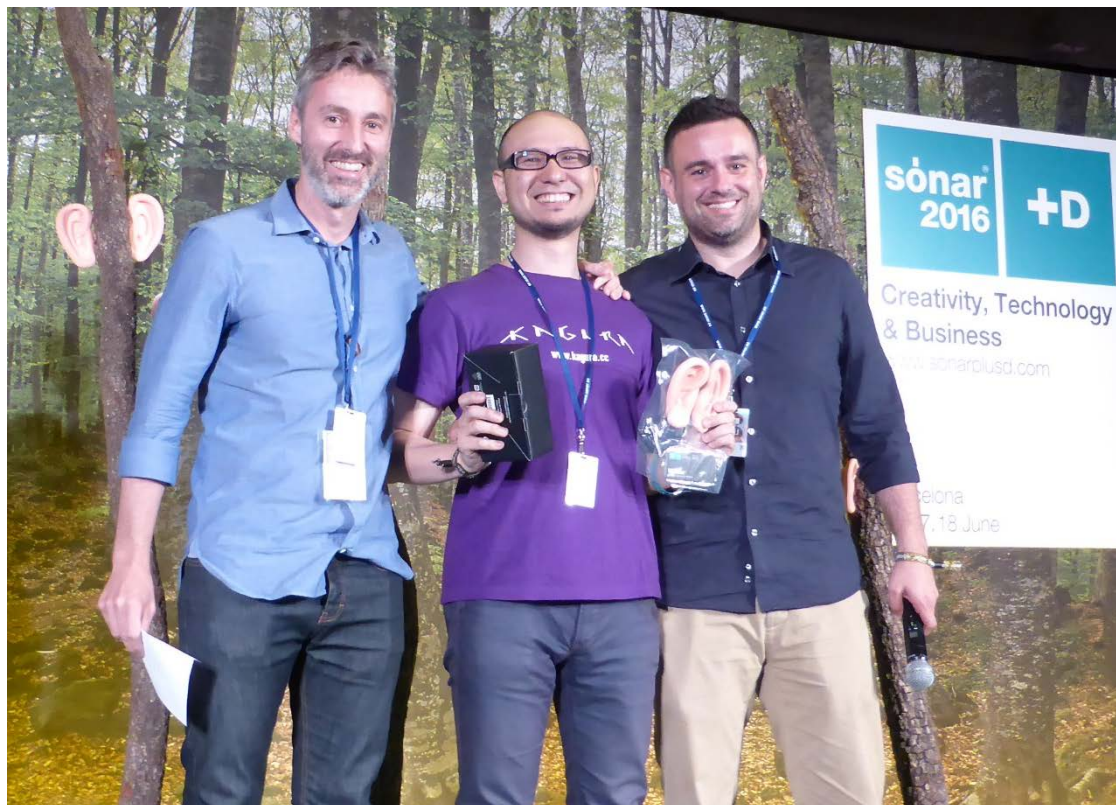
Future-Maker Award 2016 受賞！

2016年11月5日に中国・北京で開催された、Global Innovator Conferenceにて、スピーカーとして招待されてKAGURAの演奏を行い、さらに未来の音楽を作る人（Future-Maker in Music field）として表彰されました。



Sónar+D Startup Competition 2016 グランプリ受賞！

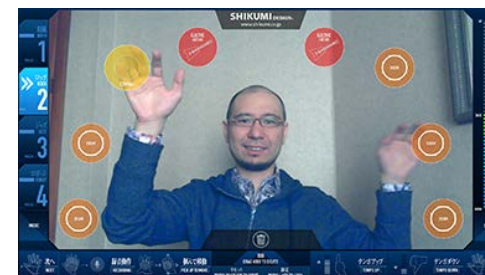
2016年6月17日にスペイン・バルセロナで開催された、世界的な最先端音楽スタートアップ・コンペティション「Sónar+D Startup Competition 2016」にて、アジアから初めてグランプリを受賞。さらに、グローバルエンジェル投資家ネットワーク「Keiretsu Forum」による特別賞も受賞しました。



Intel® Perceptual Computing Challenge 2013 グランプリ受賞!

Intel® Perceptual Computing Challenge とは、次世代のNUI（Natural User Interface：直感的な動作で操作可能な仕組みのこと）の開発者の発掘を目的として米Intel社主催で全世界を対象に開催されたコンテスト。

ラスベガスで開催された2014 International CESで受賞が発表され、米Intel社CEOの基調講演に登壇し、今後のUI/UX（ユーザーインターフェース/ユーザー体験）を担うイノベーターとして紹介されました。



www.kagura.cc

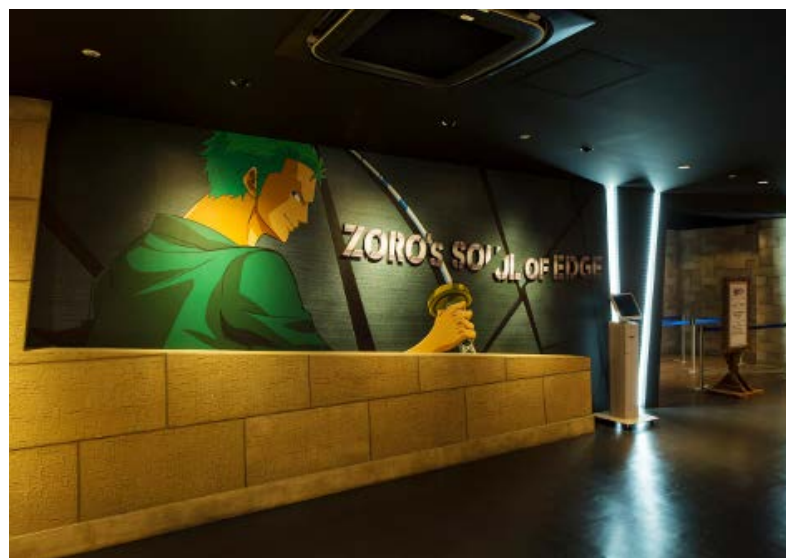
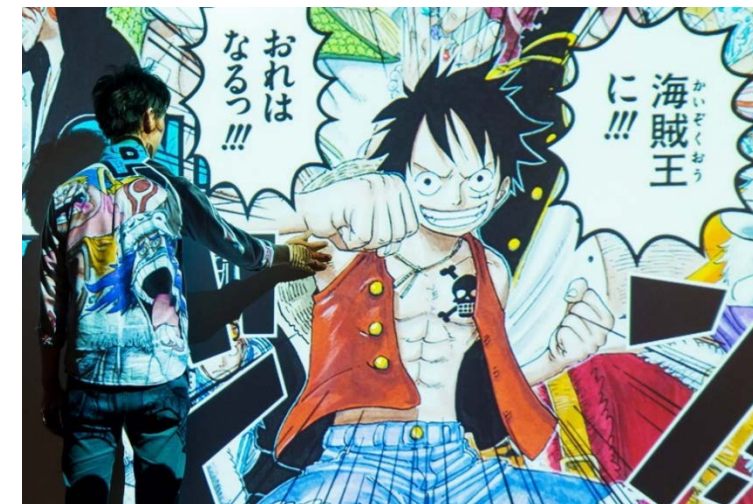
- 無料体験版 (Windows, Mac)
- プロフェッショナル版 \$499

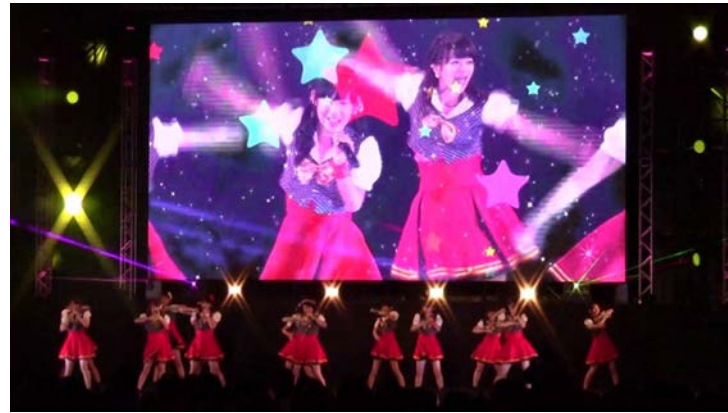
[2]体験をつくる

体感コンテンツを企画・制作しています。

WEB制作とか、紙もののデザインとか、ソーシャルゲームとか、受託開発とか、他社ができることはやってません。
 これまでに制作した体感型コンテンツは900件以上になります。



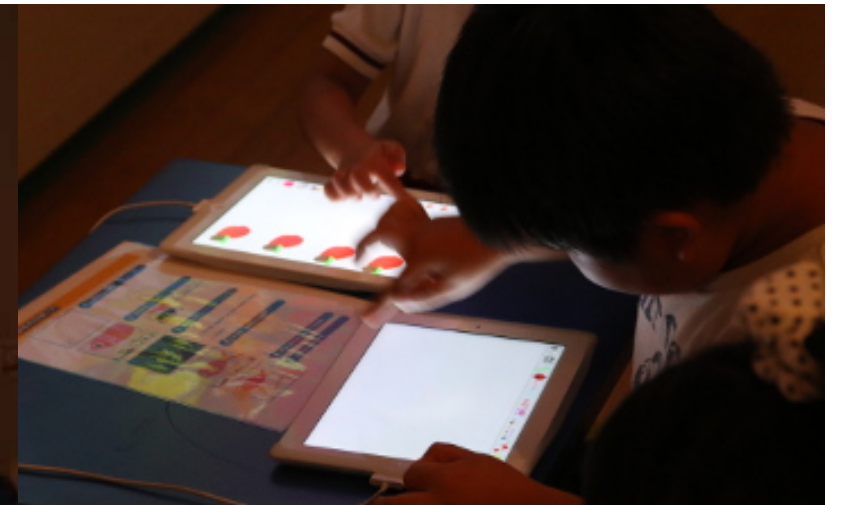






Augmented Reality/Radio-control Car





**「すごい」は一度だけ、
「楽しい」は何度でも。**

[3] 優れたツールは能力を解放する

テクノロジーは敷居を下げる

**最高のエンターテインメントは
「創り出すこと」である**

『作る楽しさ』にフォーカスした、直感型ビジュアルプログラミングツール

「Springin' (スプリンギン)」

