

# AXIS 100

November  
December  
2002

concepts on the horizon

第100号 2002年12月1日発行 創刊100号 1997年12月12日第三種郵便物

創刊100号 特集「プロトタイプ100」  
vol.100 memorial issue feature: Prototype 100



Your name here.



### 031: ネイティブデザイン (英国)

#### 「デュアルワールド」(2000)

- 1) コンパックのためのラップトップPCとデスクトップPCのハイブリッドモデル
- 2) 新しい技術と新しい市場の可能性を見る、視覚化するエクササイズ。
- 3) 解決のバラエティさが、コンセプトの段階をあげるということ。
- 4) ネイティブデザインは、コンパックコンピュータの未来を視覚化する手助けをした。このプロジェクトは、私たちが、いついかに働くかについて、再考させられた。人々はさまざまな場所、時間に仕事が終わることを認識しており、何故ひとりにつき、ノートPCとデスクトップPCの2台のコンピュータが必要なのか、疑問を感じている。コンパック・デュアルワールドは、デスクトッ

ブPCとノートPCのその属性を上手に組み合わせることによってオール・イン・ワンPCとした。

- 5) モーレン・ウォーレン、ニック・ウッドレー

#### 031: Native Design (UK)

##### Dual Worlds (2000)

- 1) Hybrid Laptop and Desktop computer for Compaq
  - 2) A visioning exercise looking at new technologies and new market opportunities.
  - 3) A variety of solution were developed to concept stage.
  - 4) Native help Compaq Computers with Visioning the future.
- The work we did involves a complete rethink on how and when we work. The nature of work is changing and so are the places that people prefer to work. People are realizing that work gets done in many places and at any time of the day or night and are asking why we need both notebooks and desktop PC's, effectively two computers per person. For the first time Dual Worlds successfully combines the attributes of a Desktop computer with a Laptop in an all-in-one solution.
- 5) Morten Warren, Nick Woodley

### 030: 酒井俊彦 (日本)

#### 第三世代携帯端末 (1999)

- 1) カメラ付き通信端末、キーボード付き通信端末および通話用子機。
- 2) プロモーション用イメージモデルとして提案。第三世代移動通信サービスのイメージモデルとしてTV-CFに使われたり、全国のショップに展示された。
- 3) 実機発売前であるため、リアリティと先進性をバランスよく表現すること。製作当時、3G通信端末は従来の携帯電話に比べてサイズが大きくなると一般に思われていた。その認識を覆すことも重要なポイントだった。
- 4) 当時、市場に並ぶ携帯端末は子供っぽく、先行プロトはSF映画の小道具……。どちらとも一線を画すデザインを心がけた。
- 5) サカイデザインアソシエイツ 酒井俊彦

#### 030: Toshihiko Sakai (Japan)

##### 3rd-generation portable terminal (1999)

- 1) A communication terminal with a camera, a communication terminal with a keyboard, and a handset for talking
- 2) We used it with a TV-CF as an image model for promoting a 3rd-generation mobile communications service, and displayed it in shops nationwide.
- 3) Because the actual product isn't yet on the market, we wanted to express a good balance between the reality and the potential.
- 4) The portable terminals on the market at the time were all childish, and the advance prototypes were like gadgets from a science fiction movie. We wanted a design that was unlike either.
- 5) Toshihiko Sakai, Sakai Design Associate



Explanation of each prototype is as follows: 1) Function 2) Purpose of the design concept 4) A word from the designer 5) Designer