



丸山 玄^{*1}・清水 友理^{*2}・高野 康幸^{*1}・森川 泰成^{*3}

Development of Interview Method with ICT for Envisaging Ideal Facility Vision

Facility Management Method of Grasping Facilities Users Subconscious Needs According to the Facilities Planning
Gen MARUYAMA, Yuri SHIMIZU, Yasuyuki TAKANO and Yasuhige MORIKAWA



インタビュー手法の連携によるファシリティビジョンの構築

研究の目的

施設計画では初期段階において施設利用者のファシリティビジョンを明確化し、設計者と共有しながら進めていくことが重要です。こうすることで、方向性が明快になり、費用対効果の面からも高品質な建物づくりが期待できます。ファシリティビジョンを構築するためには、現状の改善点やニーズに加え、将来的な施設のあり方を抽出し整理することが求められます。本研究では、ICTと心理学を組み合わせたインタビュー手法を開発することを目的とします。

技術の説明

本技術は計画施設の利用者からニーズ及び将来の施設のあり方を抽出するため、従来技術である個別インタビュー手法「T-PALET」と「箱庭手法」をベースに、タブレットとバーチャルリアリティ（VR）によるシステムを組み合わせたものです。画面に視覚的な情報を提示し、計画施設の利用者自ら操作し、将来の施設イメージを表現していただきます。操作の過程や試行錯誤のプロセスを通じて気づいたことをインタビューで伺います。

主な結論

タブレットでイラストなどのアイテムを配置しながら、将来の施設イメージを作成するアプリ「T-PALET⁺」を用いることで、現状の施設の枠組みにとらわれず、新たなニーズが抽出されることがわかりました。またVRで3次元のリアルな室内のレイアウトを作成する「T-PALET^{+V}」を用い、将来の施設を可視化することで、利用シーンが想起され具体的なニーズが抽出されることがわかりました。

*1 営業推進本部 ライフサイクルケア推進部

*2 技術センター 建築技術開発部 ニューフロンティア技術開発室

*3 技術センター