ENG

іьитагі

イブマリデザインスタジオ DESIGN STUDIO



IBUMARI イブマリデザインスタジオ ●

当社は製品コンセプトの企画立案から工業化のモニタリングまで、デザインに必要とされる全ての工程をカバーする、浜松を拠点とするデザインスタジオです。

多文化と補完性は当社の基礎です。国際的な経験を持ち、 多様なバックグラウンドと専門性を持つデザイナーによっ て構成され、国内外の市場に独創的なソリューションをも たらします。

設計チームは、多くの製造工程に精通しており、問題を解決する優れた能力を持ち、アイデアを迅速に概念化し、適応させ、そのアイデアを非常に早く開発することができます。

オーディオ/ビデオ、楽器、モビリティ、携帯電話、工具などの消費者向け製品、及びプロフェッショナル向けの製品の開発において、確かな知識と経験を持っています。

IBUMARI DESIGN STUDIO •

We are a Hamamatsu-based design studio whose expertise covers all stages of design from the drafting of specifications of product concept to monitoring of industrialization.

Multiculturalism and complementaries are the foundations of Ibumari. The studio consists of designers with international experience and diverse backgrounds and expertise to bring original and relevant solutions to the Japanese and international markets.

The design team is very familiar with many manufacturing processes, has great ability to solve problems and can conceptualize, adapt and develop ideas very quickly.

We have a solid knowledge and experience in the development of consumer and professional products such as audio / video, musical instruments, mobility, mobile telephone technology or tooling.

専門分野

消費者およびプロ向けのプロダクトデザイン 交通およびモビリティデザイン インテリアデザイン グラフィックデザイン デジタルインターフェースデザイン





EXPERTISE

Consumer and professional product design Transportation and mobility design Interior design Graphic design Digital interface design



プロセス

1- インプット分析

プロジェクトのキックオフミーティングでは、御社の仕様をよりよく分析し、御社の企業文化、ブランドイメージ、デザインオフィス、生産ツールなどを理解するために、御社のすべてのチームにお会いしたいと考えています。

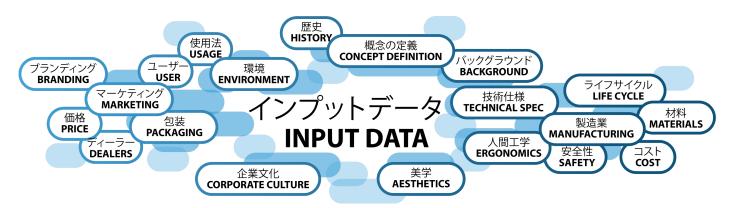
インプットデータを評価し、必要に応じて、プロジェクト のフレームワークとして機能する設計仕様のドラフト作成 に活用させていただきます。

PROCESS

1- INPUT ANALISYS

At the project initial meeting, we would like to meet all your teams in order to better analyze your specifications and understand your corporate culture, brand image, your office design, production tools, etc.

We can evaluate your input data and enrich it if necessary for the drafting of the design specifications that will serve as a framework for the project.



2- アイデア創出

これは、すべてのインプットデータを寄せ集め、適切なバランスを探している研究時間です。 あなたが考えもしなかったかもしれないアイデアを生み出すために、創造性を刺激する多くの方法があります。 これが創造的な拡大の時です。

私たちのチームの才能は、多くの情報を処理し、それを形に することができます。

製品のサイズをよりよく理解し、運動学を検証または取り除きし、人間工学を改善し、材料を理解するために、研究プロトタイプを構築したいと考えています。



2-IDEATION

This is the time of research when we are looking for the right balance by gathering all your input data. We have many ways to stimulate creativity in order to generate ideas of which you may not have thought. This is the time of creative expansion.

The talent of our team is prepared to process much information and being able to give shape to it.

We enjoy building study prototypes to better understand the dimensions of a product, validate or reject kinematics, improve ergonomics and understand basic materials.



3- 焦点を再びあわせて、開発

最も興味深い/将来期待されるコンセプト、または組み合わせが開発されます。最大の生産制約を統合して、製品開発の終わりまでに、選択されたコンセプトから逸脱するリスクを減らすことを目指しています。

だからこそ、 創造性と工業化のベストな組み合わせである、 3Dパラメトリックソフトウェア SolidWorksを使用してモデリングを行っています。 3Dファイル、図面、写実的な写真をすばやく編集し、エンジニアが信頼できるラピッドプロトタイピングモデルと3Dファイルを作成することが可能です。

3- REFOCUSING AND DEVELOPMENT

The most promising concept or combination is developed. We seek to integrate the maximum of production constraints to reduce the risk of deviation from the selected concept until the end of industrial development.

That is why we are modelling using SOLIDWORKS, a 3D parametric software that is the best bond between creativity and industrialisation. It allows us to quickly edit 3D files, drawings, photorealistic pictures, produce rapid prototype models and 3D files upon which your engineers can rely.







4- プロジェクトフォローアップ

私たちの使命は、コンセプトデータをご提供して終わりでは ありません。御社のチームの機械開発までお付き合い致しま す。私たちは、製品化の過程で発生する問題に対して、技術 的解決策を迅速に提供することができます。

また、パッケージ、ロゴ、ビジュアルアイデンティティ、ビデオなど、新製品のプロモーションに必要なあらゆる要素をご提供致します。



4- PROJECT FOLLOW-UP

Our mission does not stop after delivering the data of the selected concept. We accompany your team in the mechanical development. We are available and able to quickly provide technical solutions to problems that emerge during the process of industrialisation.

Also, we can provide materials such as packaging, logo, visual identity, video, any elements that you may require to promote your new product.





実績 REFERENCES



YAMAHA MOTOR / AHAMAY, design exibition, France, 2015



KDDI / TRIO, mobile phone concept, 2008



DOUZE CYCLE, Cargo Biclycles and accessories (since 2014)



LAURA JOYERIA (jewerly collection from 2012 to 2019)



NEC, office desk concept, 2014



BOXX / XTRIM, workstation, 2014



IDBC / TRIX, cargo tricycle, 2003

実績 REFERENCES



YAMAHA / KEY BETWEEN PEOPLE, digital piano concept, 2008



YAMAHA / YAS 203, sound bar, 2014



YAMAHA / FACE & TAPER, digital piano, 2013



YAMAHA / TSX 132, desktop audio, 2013

YAMAHA CORPORATION

2014年のibumari誕生以来、私たちはヤマハ株式会社と緊密に活動してきました。アドバンスデザインから3Dモデリングまでの製品開発まで、さまざまなレベルでのコラボレーションを行っています。このような長期的な共同活動により、IBUMARIはヤマハのデザイン哲学に精通し、その最大限のパフォーマンスが支持されています。

We have been working closely with YAMAHA CORPORATION since the creation of Ibumari in 2014. We collaborate on different levels from advanced design, product development to 3D modeling. This long-term collaboration allows Ibumari to be fluent with Yamaha Design Philosophy and in return Yamaha can utilize Ibumari for what it does best.



YAMAHA / DXR SERIES, powered loudspeakers, 2012



YAMAHA / XRB 100, sound reflectors, 2012



YAMAHA / MCR B020, micro compo audio, 2015

創設者 イヴ・プラタール

- **D -1977** 年 フランス生まれ
- ·1998 年 リヨン大学卒業 機械工学を学ぶ
- -2000 年 IED卒業 プロダクトデザインを学ぶ
-) -**2000** 年 フランス パリにあるデザインスタジオのコンサルタント会 社であるAXENAにて、デザイナーとしてのキャリアをスタート
-) -**2005** 年 イギリス ニューキャッスルにあるデザインスタジオのコン サルタント会社THE PRODUCT GOUPに入社

ここでの数年間、Alcatel, Columbia, Lacoste, Black&Decker, Lindam, Cycleurope, Peugeotの製品を含む、電化製品、輸送機器、楽器、医療機器、眼鏡、ベビー用品、電動工具、スポーツ&レジャーといった製品を、実用的で、魅力的且つ市場で広く受け入れられるものにするべく、情熱を注ぐ。

-) -2007 年 ヤマハ株式会社(浜松)でシニアデザイナーとして働くため来日。アドバンスデザイン、楽器、オーディオなどのプロジェクトに携わる。
- 7-2014 年 日本企業と強い関係を築き、自身の多文化経験を生かして 共に発展することを目指し、プロダクトデザインスタジオibumariを 浜松でスタートさせる

受賞歴

- -2004 年 第5回国際デザインコンペティション "未来を見据えた、若いデザイナー達": "創意工夫 シンプルな技術の最適な使い方、最もシンプルに最新技術を使う方法" 最優秀賞受賞
- -**2005** 年 第10回国際バイクコンペティション(IBDC) 最優秀賞受賞 "TRIX: multifunctional tricycle"
- -**2014** 年 NECディスプレイデザインコンペティション 最優秀賞受賞 "Office of the Future"

"経験によって、問題に取り組むための正しい角度を見つけることができます。慎重さが問題を単純明快なものにし、そして最後は直感によってイノベーションがもたらされるのです。"

Yves PLATTARD Founder

- ⊕ -1977 Born in France
- -1998 Graduated in Mechanical Engineering at the University of Lyon.
- -2000, Graduated in Product Design at the IED.
- 2000, I started my designer's career at AXENA, a design studio consultancy (Paris, France).
- 2005, entered THE PRODUCT GROUP design studio consultancy (Newcastle, UK).

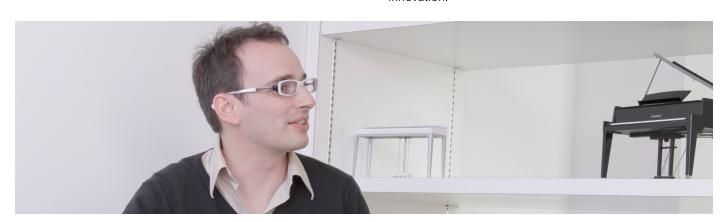
During these years I concentrated my energy in turning ideas into practical, desirable, successful products in electronics, transportation, musical instruments, medical equipment, eyewear, baby goods, power tools, sport & Leisure. Among others for: Alcatel, Columbia, Lacoste, Black & Decker, Lindam, Cycleurope, Peugeot.

- **-2007**, I moved to Japan to work as a senior designer within YAMAHA CORPORATION (Hamamatsu, Japan).
 - I was involved in advanced design, musical instruments and audio projects.
- -2014, I started IBUMARI, a product design studio located in Hamamatsu in order to develop strong relationships with Japanese manufacturers and share with them my multicultural experience.
- -2018, Registration of IBUMARI K.K.

Awards

- **-2004** 1st prize in the 2014 NEC Display Solutions Design Competition (edition 2014): "Office of the Future".
- **-2005** 1st prize in the 10th International Bicycle Design Competition IBDC (edition 2005): "TRIX, multifunctional tricycle".
- **-2014** -1st prize in the 2014 NEC Display Solutions Design Competition : 'Office of the Future'

"It is by relying on my experience that I can find the right approach to address a problem; my sensitivity allows me to do it with elegance and, finally, my intuition brings out innovation."



〒430-0947 静岡県浜松市中区松城町 107-15 Tel. 053-525-8344

∓430-0947 Shizuoka-ken, Hamamatsu-shi Naka-ku, Matsushirochō, 107-15 Tel. +81 53-525-8344

contact@ibumari.com