

みらいをかたちづくる

2020年度卒業制作展優秀作品集

東北工業大学 ライフデザイン学部 産業デザイン学科

みらいをかたちづくる

その姿をびたりと言い当てることは、誰にもできはしない。
だからと言ってそれは、何の脈絡もなくポンと現れるものでもない。

未来とは、社会の「今」の積み重ね。
だからこそ私たちは、未来をかたちづることができる。

ワクワクとした気持ちで、五感を研ぎ澄まし、歩き回り、頭を捻り、手を動かす。
そうして生み出されたもの1つ1つが力となり、交わり合い新しい形となり、
今を、未来をかたちづかっていく。

2021年3月、本学産業デザイン学科を新たに86名の学生が巣立って行く。
20点の卒業制作作品を通じ、彼らが見据える未来のかたちを紹介する。

産業デザイン学科は、幅広い分野から興味や目的に合わせて選択し、
アイデアで実現する力を身につけます。

グラフィックデザイン／Webデザイン／イラストレーション
服飾デザイン／映像／アプリケーション
プロダクトデザイン／クラフト／サウンドデザイン

2020年度より、クリエイティブデザイン学科は産業デザイン学科へ名称が変わりました。



自然物を筆記用具に用いたデジタルフォントの表現

デジタルフォントに溢れる社会に暮らす私たちが、おもしろいと感じる手書き表現とは何か。そんな視点から、自然物を筆記用具に用いるアイデアにたどり着き、小石と木の枝を使ったフォントを制作した。自然物にしか表現できない筆跡や味わいのニュアンスを汲み取ることを大切に、素材ごとの本文用・ディスプレイ用の欧文フォント計4書体を制作した。

講評●文字の源流を見つめ直そう、という話から自然物を筆記用具として使うアイデアに着地した。はじめは、小石や木の枝を使っても特徴的な筆跡にならなかったが、インクの付ける量や場所、書く際の圧などを何度も繰り返し検証し、小石や木の枝の「らしさ」をうまく形にした点を評価する。また、データ化する際の調整にもこだわり、素材の特徴と文字としての使いやすさを両立させた点も見事だった。(指導教員：阿部寛史)



菊池あすか
水沢工業高校出身



感性を豊かにする子供服の制作

子供は多様な色に触れることでさまざまな刺激を受け、感性を育む。知育と色の間には密接な関係があり、幼児期に多くの色に触れることが重要だと言われている。そこで、四季の色をテーマにした子供服を制作した。日本ならではの四季を表現した服を着ることで、たくさんの色を楽しむことを目指した。それぞれの柄は、クレヨンや水彩絵の具などの子供が使う画材を使って表現し、子供が親しみを感じられるよう工夫した。

講評●論理的に物事を分析した上で、デザインのアイデアを詰めていった点、テキスタイルデザインから縫製まで一連の作業をすべて自ら行った点、子どもがよく知る画材を使いモチーフを手描きし親しみやすさを醸成した点を評価する。植物など、自然のものに色味を近づけることを意識し、ブランドイメージに統一感を持たせられた点も素晴らしい。(指導教員: 盧慶美)



石神 柊成
福島南高校出身



日を重ねながらお年寄りがクリエイターになれる提案

これからの社会における高齢者の心の支えになるコト・モノを提案する。毎日の積み重ねから、趣味や楽しみが生きがいとなり日々の活力に繋がることが高齢者の方々にとって最も必要な価値であると考えた。好みの素材や手法で1日1つ創作活動を行い、毎日積み重ねていくことで徐々にカタチが出来上がる。余暇時間を活用し表現することの楽しさ、そこから生まれるコミュニケーションが豊かな暮らしを創り出す。

講評●コロナ渦での自粛生活。祖母と毎日の暮らしを共有したことがテーマ設定の発端となった。日々の生活における高齢者のインサイトを探索する調査分析とそれに基づくコンセプト、1ヶ月で完成形に至る創作活動のアイデア、観察&プロトタイプによる検証を繰り返すことで「モノ」の完成度を高めたプロセス等を高く評価した。外出が困難な高齢者の生きがいにつながる「コト(体験価値)」のデザイン提案と言える。(指導教員: 大矢隆一)



佐々木 優衣
古川黎明高校出身



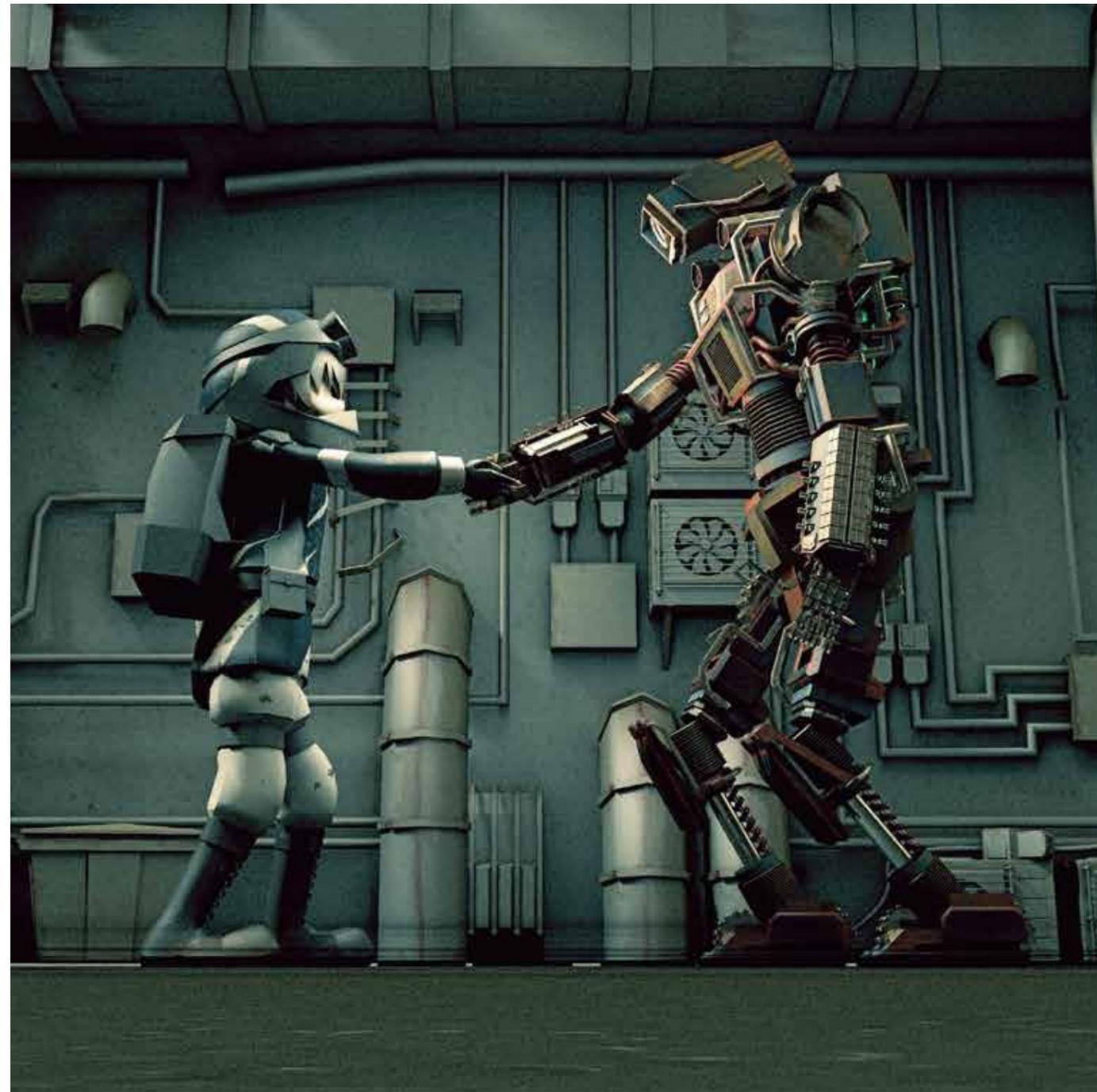
ドラッグストア商品の企画・デザイン開発とプロモーション企画・制作

コロナ禍において、換気は室内環境の改善維持のため特に重要な行為だが、急激な室温変化や雨水の侵入、周囲の視線などさまざまな阻害要因がつきまとう。これらを排除し、ストレスなく換気を行えるよう、網戸に貼りつけられる換気フィルターを製作した。素材にはウレタンを用い、藍染めすることで抗菌性を付加した。また、機能性だけでなく心にプラスになる要素も付加したいと考え、光を受けたときに浮かび上がる模様をエンボス加工で施した。

講評●東北でドラッグストアを展開する(株)薬王堂、ウレタン素材などの製造メーカーである(株)東北イノアックと連携し、新商品企画を行った。学生らしい斬新で柔軟な発想、ウレタンにエッチングと本藍染めという、今までに無い新しい工法を開発しアイデアを形にした点、企業に対し考えを提案し新商品開発につなげることができた点など、素晴らしい力量であると評価する。(指導教員：坂手勇次)



佐藤哲也 仙台城南高校出身
久保太空 仙台育英学園高校出身
小林玄太 福島北高校出身
佐藤梨央奈 仙台城南高校出身



3DCGによるアニメーション制作 —人間とロボットの繋がりをテーマとして—

人間とAIの融和という、子どもの頃に夢見たテーマを3DCGアニメーションで表現した。主人公の男の子とロボットの助け合いをストーリーの柱とし、心情や情景が伝わりやすいキャラクターの仕草やカメラワーク、サウンドなどの演出に特に力を入れた。またAdobe After Effectsによるコンポジット編集やエフェクト効果も取り入れ、世界観をより引き立てるビジュアル表現を目指した。

講評●子どもの頃に描いた夢を、美しい3DCGアニメーションで見事に描き切った。ストーリーの組み立てに苦労していたが、最終的には見せ場がある展開に仕上げられたのは、アドバイスを素直に受け入れ、納得いくクオリティまで粘り強く練り上げられる姿勢があったからこそ。続きがありそうなストーリー展開なので、是非次回作にも取り組んでほしい。(指導教員：篠原良太)



安田勝胡
仙台育英学園高校出身



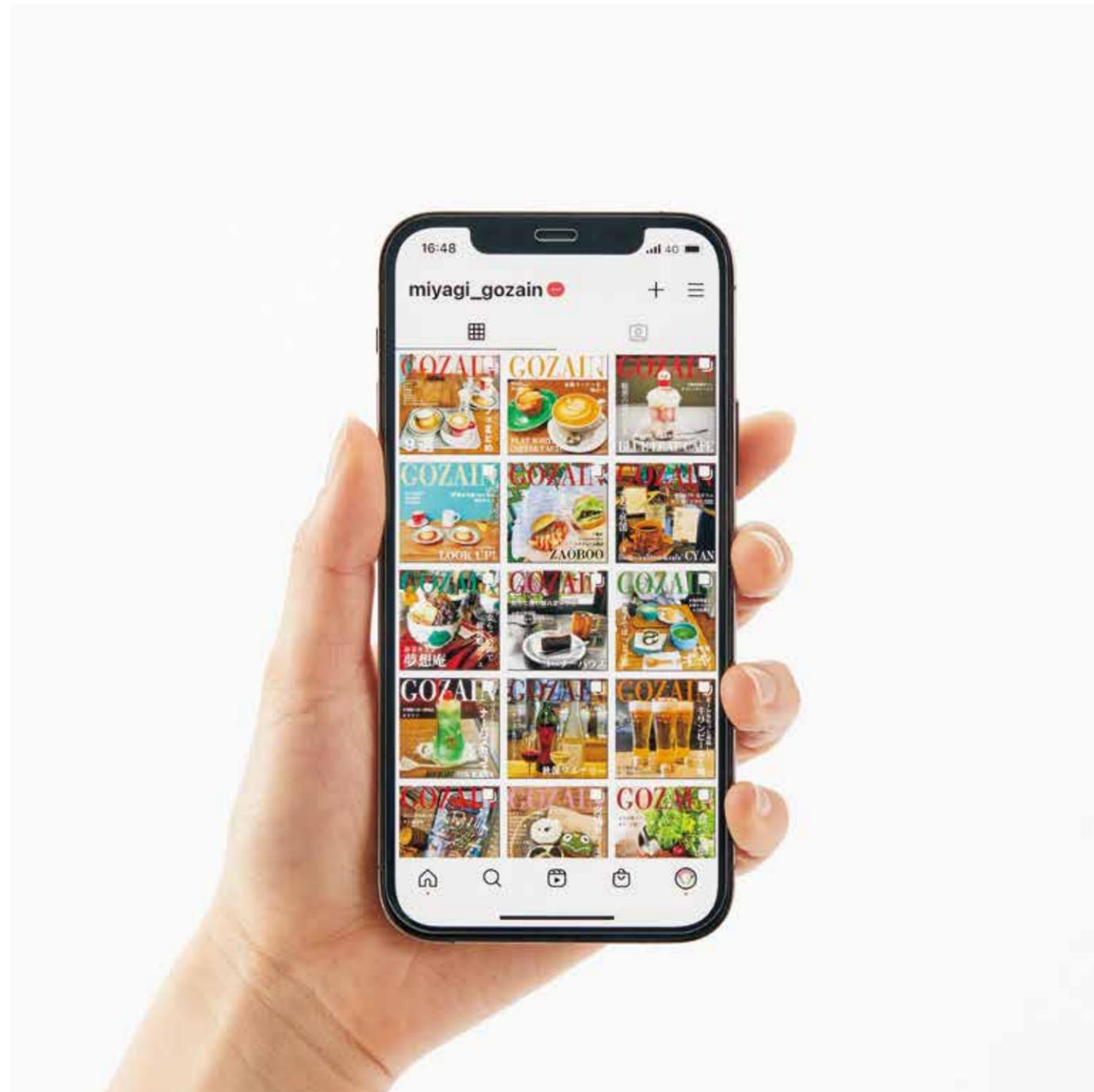
本を読みたくなくなる本の提案

読書をする人が年々減少している。読書にメリットを感じていないわけではなく、「読みたいのに続かない」何らかの理由があるのではないかと考え、それぞれの理由に合わせ新しい本のカタチを提案する。1度しか読めない本、拡大鏡を使って読む本、トイレットペーパー型の本など、既存概念を覆すカタチにすることで、ターゲットが手に取ってみたいくなる、読み進めたいことを目指した。

講評●読書が続かない理由をしっかりとユーザーの視点に立って考え、さまざまな切り口で本をカタチにすることができた。文字の大きさなどディテールについても、一般論に頼らずに実際にプリンターで検証しながら突き詰めた点、目標を明確に設定し達成に向けて努力を続けた点が素晴らしい。実際に販売できるものを目指したいとのことだったので、欲を言えばパッケージングした状態も見てみたかった。(指導教員：古川哲哉)



渡邊海月
福島西高校出身



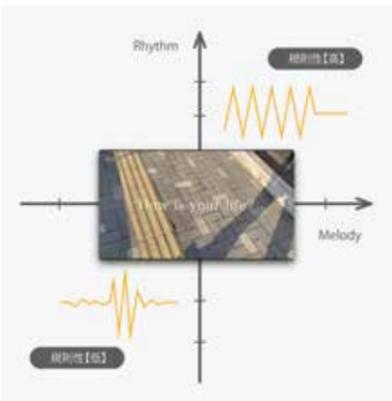
SNS情報サービス“miyagi_gozain”の企画・制作・運営

地域情報を発信するSNSアカウントの企画・制作・運営に取り組んだ。ユーザー層や機能面の比較を行った上でInstagramを使うことに決め、類似メディアとの差別化をはかるため地元住民にもあまり知られていないお店や体験スポットに絞って情報発信を行った。投稿を雑誌の表紙のようなデザインで統一することでブランドイメージの定着を図る、まとめ投稿を行うなどの工夫により、フォロワー数や保存数の増加に成功した。

講評●ICT情報通信システムの東通インテグレート(株)、インフルエンサーのりょうくんグルメと連携し、地元宮城を紹介するSNS情報サービスを企画・制作した。コロナ禍における近場の楽しみを見直すニーズに着目し、地元のグルメやお店を紹介するInstagramの情報サービス“miyagi_gozain”を企画し立ち上げた。学生らしく地元を切り取ったタウン誌風のコンテンツは、他には無い親しみのある信用と価値を生み出したのではないかとと思う。(指導教員：坂手勇次)



稲田凌 仙台城南高校出身
高橋真菜 黒川高校出身
松原歩佳 泉館山高校出身
松山ひより 泉松陵高校出身



音が作用する期待感に注目した映像作品の制作
谷美夏海(三本木高校出身)

動画広告における音楽の役割「期待感」に焦点を当てた映像作品。音もたらす効果を「音のアフォーダンス性」と定義し、構造に対して不規則な変化を付けた分解分析や、聴衆の心理に働きかける要素の考察など、音のアフォーダンス性を徹底的に検証した上で制作することができた。



3DCGイラストレーションの制作 - 仙台駅の風景を描く -
佐々木歩果(名取北高校出身)

馴染み深い仙台駅の風景を、おもちゃっぽさやわかりか温かみのあるテイストを意識し、ミニチュアのようなCGイラストレーションとして再構築した。現実には存在しないまちでありながら、仙台駅周辺であることが伝わるよう、マインドマップで特徴を整理した上で建物のデザインを行った。



手書きの温もりを伝える書体表現
福田莉子(仙台高校出身)

インターネットやデジタルデバイスの普及により手で文字を書く機会が減少する中、デジタルの文字にも温かみを持たせられないかと考え、手書き和文書体「ふく字」を制作した。手書き文字特有の個性や温もりと可読性の高さの両立を意識し、日常に自然と馴染むような書体にすることができたと思う。



手間をかけやすいレターセットの制作
庄子采伽(富谷高校出身)

相手を想う時間をポジティブな手間と捉え、レターセットを制作。中身が透ける“包む封筒”と、色と大きさが異なる便箋などをセットにしたのは、それらを選び、包むことで、より想いが相手に伝わると考えたため。私物のポストカードや写真などを入れることで、さらにオリジナリティを出すことができる。



パパのびワークショップの「お題カード」のデザイン
大柳麻那(宮城県工業高校出身)

母親に比べて、父親同士で子育てについて話し合う機会は少ないのではないかと考え、子育て中の父親が参加するワークショップで使用できる「お題カード」のイラスト、パッケージなどをデザイン。幅広い年齢層がシチュエーションを想定しやすいよう、描き込み過ぎないことを意識しイラストを制作した。



アニメーションビクトグラムの提案
後藤健太(宮城野高校出身)

より伝わるサインをつくりたいと考え、動くビクトグラムを制作。アニメーションとして動かすことで、情報量と伝達力の強化を図った。また、サインを見た人が「自分に向けられたもの」と認識してくれるよう、人感センサーを用い、人が近づいたときにのみビクトグラムが動きだすシステムを組み込んだ。



多彩な装いを楽しむ付け襟・付け袖の制作
松田愛海(星槎国際高校出身)

プチプラファッションの流行やファッションの均質化が進む近年、「自分らしい装いを楽しみたい」というニーズに応えることを目標に、独立した服飾小物である付け襟、付け袖を制作。普段の装いにプラスすることで、コーディネート幅を広げ、ファッションを楽しむきっかけとなるアイテムを目指した。



若い女性向けコスメのブランディング
高橋夏美(仙山西高校出身)

日本らしさを感じられるコスメのブランディングに取り組んだ。美にも多様性が認められる今、「現代の令和撫子となるような美の手助けになるコスメブランド」というコンセプトを設定。ブランド名を「MIYABI」とし、ブランドロゴは、日本の固有種であり日本女性らしさの象徴である「藤」をモチーフとした。



現代の住宅環境に適した小動物甲いの場の提案
工藤風菜(古川黎明高校出身)

たとえ小動物でも1人の家族であり、その命を想う飼い主の気持ちは十二分に汲み必要があると考え、甲いの気持ちを昇華できる場を提供することを目的に制作した。賃貸住宅や個室でも設置出来るようなデザインとサイズ感に気を配り、遺影写真もデジタル画像のスライドショー表示とした。



「四ツ目編み」の原理を生かした椅子の提案
熊谷優希(本吉響高校出身)

硬質素材を成形する従来の方法を使わずに、体に沿う曲面を形にするために、竹細工などで用いられる「四ツ目編み」の原理を応用することを考えた。成形合板技術でつくったフレームに、牛革で編んだ柔軟で耐久性のある座面と背もたれを張ることで、快適な座り心地を目指した。



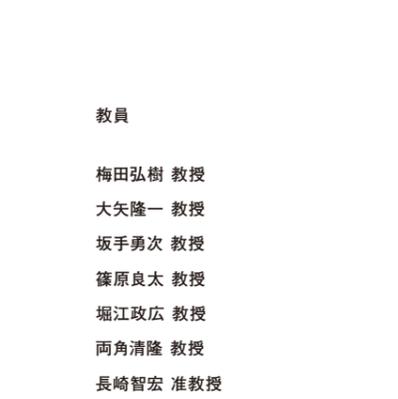
駆け出し絵描きのモチベーションアップサイトの制作
小野寺純也(第一学院(高萩校)高校出身)

自信がつくまでに時間がかかる駆け出し絵描きが、モチベーションを維持しながらスキルアップが図れるイラスト投稿サイトを制作。ユーザー同士がコミュニケーションを通じ高め合っている場になるよう、投稿したイラストを添削し合ったり、添削の内容を評価し合ったりする機能を充実させた。



新入生を対象としたSNSのデザイン
丹野夕佳(石巻高校出身)

新入生や入学前の高校生が、サークルに所属する大学生と交流することができるSNSアプリケーション。コロナ禍による授業形態の変化などにより、対面コミュニケーションの機会が減り、不安を感じている新入生は少なくない。入学前から同級生や在校生と交流することで、不安を解消できなかと考え制作した。



- 教員
- 梅田弘樹 教授
 - 大矢隆一 教授
 - 坂手勇次 教授
 - 篠原良太 教授
 - 堀江政広 教授
 - 両角清隆 教授
 - 長崎智宏 准教授
 - 盧慶美 准教授
 - 古川哲哉 准教授
 - 阿部寛史 助教



過去を追体験するコンテンツの制作
水沼毅己(宮古工業高校出身)

生まれ育った岩手県田老町での思い出を蘇らせたいと考え、東日本大震災以前の町を3DCGで制作した。音と視覚で再現された世界を自分で操作することで、体験のリアルさを追求した。地元住民が思い出を追体験するだけでなく、作品を通じてたくさんの人に田老町を知ってもらいたいと考えている。