

# みらいをかたちづくる

2016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 クリエイティブデザイン学科



## みらいをかたちづくる

よりよい未来とはどんなものだろう。  
過去と現在を比較し、何が社会を豊かにし、何が社会をゆがめたのか。  
クリエイティブデザイン学科では、社会における豊かなデザインとは何かを考え、  
苦労や喜びを経験し、課題制作に向き合ってきました。  
デザインはよりよい未来をかたちづくるものでありたい。  
学生たちは悩みながらも社会と向き合い、そのこたえを模索しています。  
卒業制作はその途中段階のプロトタイプのようなもの。  
未来を生きていく彼らの思考は、  
これからも様々な出会いによって進化していきます。  
この作品集を手にとっていただいたみなさんと学生の作品との出会いもまた、  
あたらしい未来の扉を開くきっかけになることでしょう。

クリエイティブデザイン学科は3つのコースに分かれています。

プロダクトデザインコース  
家電製品/家具/自転車/バス・地下鉄などの交通システム/木工/金工など

ビジュアルデザインコース  
エディトリアルデザイン/タイポグラフィ/装丁/パッケージ/広告/絵本/イラストレーション/コンピュータグラフィクス/染色/陶芸など

エクスペリエンスデザインコース  
WEBコンテンツ表現/アイコン/HTMLコーディング/アプリケーション/スマートフォンアプリ/プログラミング/  
ゲーム/映像インスタレーション/3DCG/プロジェクションマッピングなど

※2017年度入学生から発想力を重視した、幅広い7分野の新しいカリキュラムになります。



## 画像編集向け左手デバイスの提案

現在、画像編集/イラストで使用される左手デバイスの用途として適したものは存在していない。本研修では、画像編集/イラスト用途として適したデバイスを制作した。制御には「Arduino Micro」を使用し、プログラミングをロータリーエンコーダとスイッチでペイント系ソフトが動作するように組んだ。ペイント系ツールに必要な操作を最適な動作で最大42操作登録可能。長時間の使用を想定し、姿勢の変化に合わせた位置で使用できるよう軽量化した。

総評●PCにつないでPhotoshopやIllustratorのショートカットを左手で操作できるデバイスを制作した。手にしっくりくる形を作り、その中に基板を収めるという技術の難易度は高いが、苦心しながらもプログラミングも含めて完成させた。形を作って終わりではなく、実際に使えるものを実現させた点が評価できる。土井くんはCADを使って設計する会社へ就職するが、大学で養った探究心や実行力を社会で活かしてもらいたい。(担当教員:原田一)



土井裕星  
プロダクトデザインコース  
宮城県工業高校出身



細菌をテーマとしたインスタレーション - 鍛金と彫金の技法を用いて -

私たちの生活はメールやSNSなど、インターネットで「つながった」生活が増えた事で、家族や友人と向き合う時間が減り、外的な刺激・情報に反応するだけで忙しくなった。見たものに疑問を抱き、自分に問いかける隙を与えないほど情報至上主義だ。見る人によって視点は変化し、膨らむイメージも人それぞれ。認識している世界は、正解も不正解もなく、本人の感じたままが真実であり、感じた気持ちに気づく事がこの作品を見る上で欠かせない。

総評●見えないもの(細菌)の存在を鑑賞者に気付かせる方法として銅の鍛金技法による作品を制作した。熱でなめした銅板を当て金と槌を使い変形させていく地道な作業で64個の細菌を表す形を作った。細菌は成長し増殖するが姿は見えず、作品によって具現化することで存在を認知させようと試みたことになる。緑青を纏った細菌は時間の経過を感じさせ、長くそこに存在したことを思わせる。また、この後も増殖を続けることを暗示する。(担当教員：荒井俊也)



渡邊未来  
ビジュアルデザインコース  
仙台西高校出身



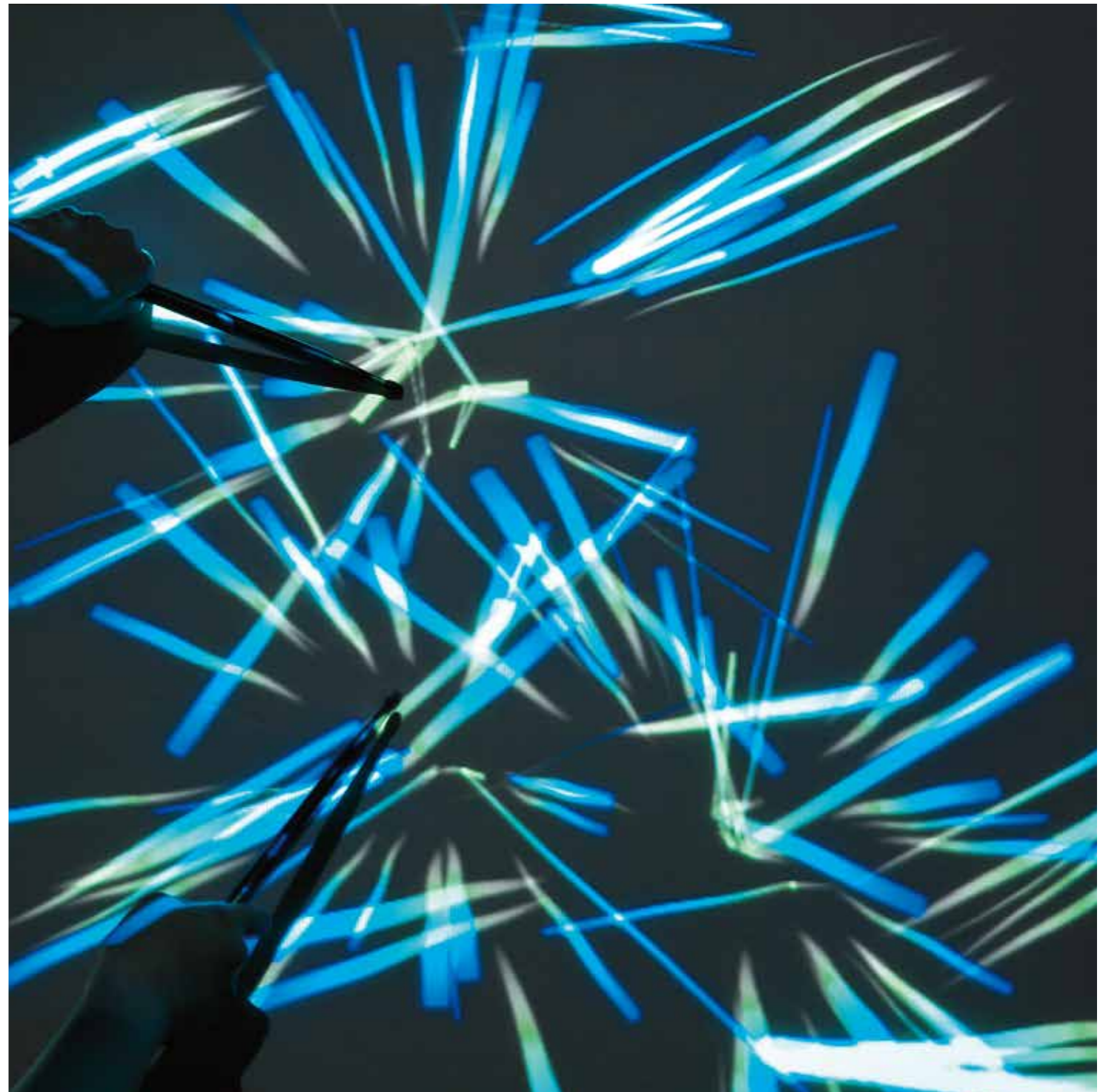
アメリカにあるアンティークショップの看板制作 - 和洋古事混淆戯画 -

縁起の良い龍は欧米各地のチャイナタウンから、右下の弁財天は仏教、尻尾の鳥居は神道。そして配色は朝鮮半島の丹青と呼ばれる彩色技法から着想を得た。アメリカを散策すると、日本食と呼ばれる日本食のような何かが溢れている。大抵お店の外観は中国風である。これは具現化されたイメージの産物であり、出どころの怪しい知識が材料だ。欧米人にとっての日本とは、エイジアをリミックスした一部に過ぎないのかもしれない。

総評●エナメルペイントを使用した手描きの看板は日本鼻肩の骨董屋の主の注文を想定している。肥大した白い猫は日本の牡丹の刺青を肩に背負い、腹には竜と弁財天を抱いている。爆発寸前の猫はアメリカの比喩で、日本と中国・アジアの幻影を抱えながら遠くに厳島神社(ヒロシマ)を振り返っており、現代社会の風刺のようだ。一方で日本・アジアを抱えながら自己のアイデンティティを探しアメリカを徘徊した赤間自身の姿にも見える。(担当教員：荒井俊也)



赤間大地  
ビジュアルデザインコース  
東北学院高校出身



日常のなにげなさに目を向けたくなる本の制作 日常に潜むおもしろさ

なにげない日常生活の中にも、見方や考え方によってはおもしろかったり、深く考えさせられたりする場面は多く、見方次第で無意味だと思っていた生活は発見の毎日なのだと気づく。私が普段考えていることをまとめた本を通して、手に取った方が日常を楽しみきっかけになればと考えた。折り紙には気軽さや親しみ、安心感があるが、折り紙や日常から受け取る印象は人それぞれ。なにげなさに目を向け、些細な発見をしながら楽しく過ごしてもらいたい。

総評●日常のふとした瞬間に気になることを、イラストレーションと短い文章で綴り記録した作品。記録は自身の日常をつぶさに観察し、見つめ直すことであり、他者との違いや共感できるものを探ることもあったようだ。作っては調整する膨大な試作の積み重ねの時間は、必ずしも楽しいことばかりではなかったはずだが、作品には日常を前向きに捉え、多様な考え方を許容し、優しく明るく過ごすためのヒントが溢れている。(担当教員：古川哲哉)



佐藤菜都美  
ビジュアルデザインコース  
仙台東高校出身

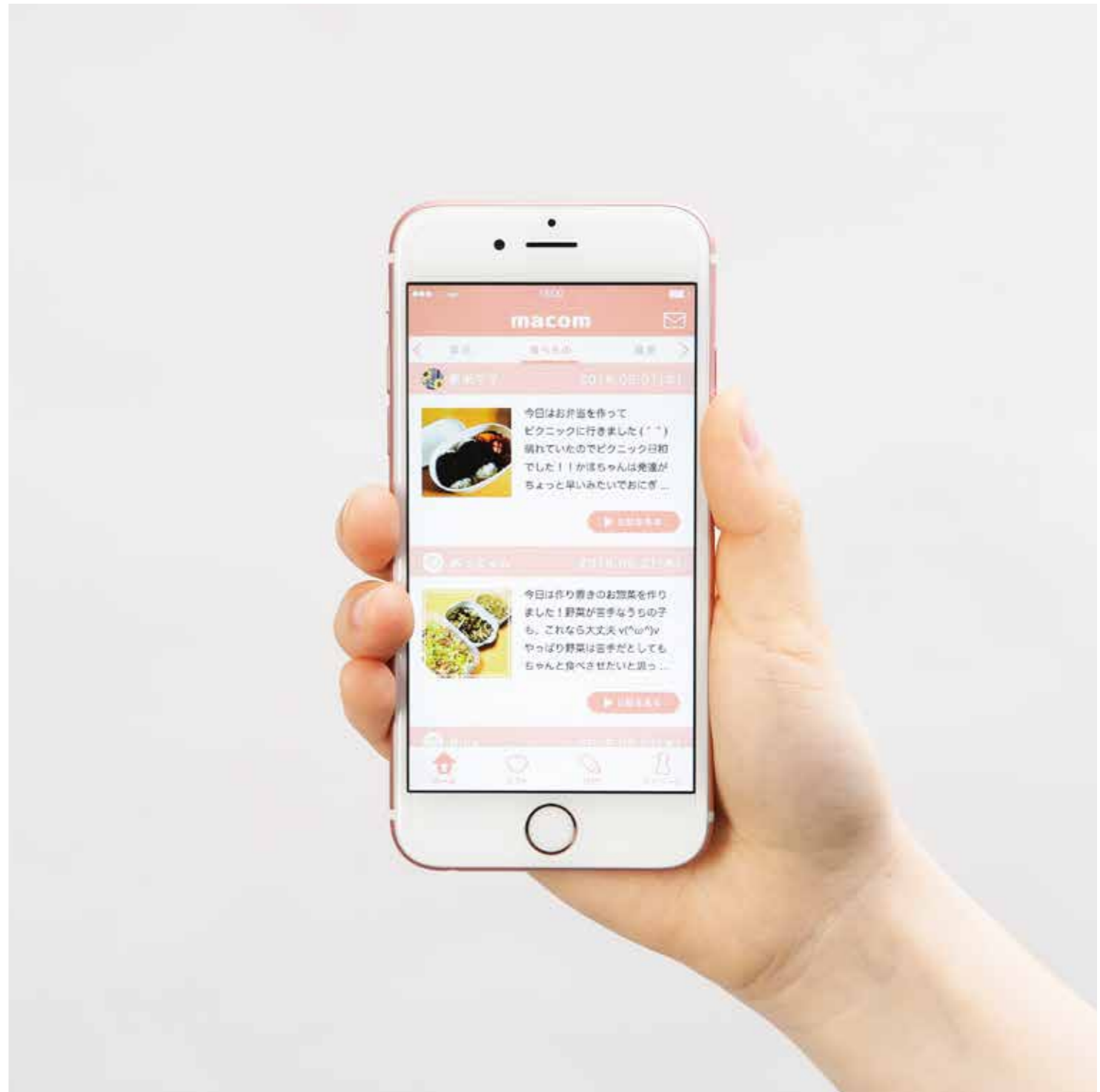
子供が演奏できる遊具の提案

子供が自然体で遊べることを目的として制作を行った作品である。魚のような模様を叩くことで弾け広がり、音の反応が返ってくる。叩いた際に生じる音を4つのマイクで取得している。その際に音の時間に差分が出てくる。それを利用して場所を検知する独自のセンシング方法を使用している。ビジュアルのデザインはProcessingで制御している。叩いた力に応じた音声が出力されるようになっている。

総評●叩くという体験を軸にデザイン展開した着想と技術にオリジナリティがある。また、普通の机とデジタル表現をつなぎ合わせたことは、日常にデジタル技術を自然な形で浸透させていく可能性を感じさせる。学ぶ意識が高く、実現するための技術的な課題をインターンシップに参加するなどして自分なりに突破していった点も評価できる。社会人になっても柔軟な発想力で独自性の高いものを創造して欲しい。(担当教員：鹿野護)



齋藤勇樹  
エクスペリエンスデザインコース  
仙台南高校出身



面白さを伝える地域発信のツール制作 —インタラクティブデジタルサイネージでの地元PR—

県外の人に宮城への興味を持ってもらいたい。そんな気持ちから制作した。今までとは違った方向からの地元PRを目指して完成したものが、この「笑いで宮城をPRするインタラクティブなデジタルサイネージ」だ。駅構内や百貨店を歩く歩行者に向けて宮城の特産品が人間のように喋りかけてくるという内容の作品。見るたびに違ったストーリーが展開される。この作品を面白いと思った人達が、宮城にも興味を持ってもらえたら嬉しい。

総評●本質的に面白いものを作ることができた点を評価した。こういった類のアイデアを本当に面白いものにするのは難しい。彼女は1年近く地元のお笑い事務所に潜入し、アシスタントをしながら笑いの現場に立ち会い、体験を作品に反映させた。そのつながりでナレーションは本物のお笑い芸人が担当している。見るたびに展開が変わるプログラムも丁寧に作りこんでおり、従来の広告から一歩進んだ新しい広告の可能性を感じさせる。(担当教員：鹿野護)



星萌々子  
エクスペリエンスデザインコース  
仙台西高校出身

価値観共有により育児不安を軽減させるアプリケーションの提案

子育て中の母親は、育児に関する漠然とした不安を抱えている。その育児不安を軽減するには、気持ちの共有が有効であると判明した。そこで、共通の価値観を持った母親との出会いの場を提供するマッチングアプリを提案。子供の月齢・地域・ワークライフバランスを登録し、育児日記を「書く・見る・共感する」の3つのアクションを繰り返す中で、深く付き合える相手を見付け出す。気持ちを共有した相手とのコミュニケーションが心を軽くする。

総評●育児不安の軽減という難しい課題に取り組んだ。価値観の一致がコミュニケーションの円滑さと育児不安の軽減に役立つとし、アプリケーションのフィルタリングの材料として反映させた。類似アプリの問題点を洗い出す作業や、子育てサークルに協力を依頼し検証するなど、PDCAを何度も繰り返し、本当に必要とされるものを作る努力を評価した。ユーザーを知ってものを作るという経験を社会に出てからも活かして欲しい。(担当教員：両角清隆)



土田佳歩  
エクスペリエンスデザインコース  
横手城南高校出身



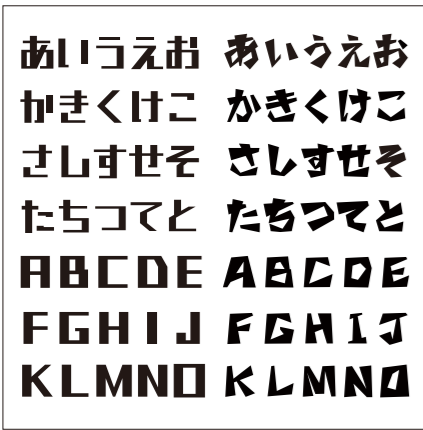
フレキシブルデスクの提案  
藤原千佳(多賀城高校出身)

現在、家庭での学習は変わりつつある。様々な状況下でも対応でき、必要に応じて収納容量が増減するデスクを制作した。自分好みの置き方ができるように、机は二段階に高さを調整でき、教科書やノートパソコンなどが十分置ける天板サイズにした。収納箱も折り畳み式にし、重ねて使用可能。



練り込み技法を用いた生活雑器の制作  
千葉未咲(名取高校出身)

色の種類や粘土の重ね方で様々な模様が生まれる練り込み技法を用いた。粘土と顔料が織り成す表現の可能性を少しでも人々に伝えたいと考え制作した。作品を通して、練り込みに興味を持つ人が増える事を願う。



オリジナルフォントの制作  
千葉史裕(築館高校出身)

鑑賞用ではなく、実際に使用できるオリジナルフォントを制作した。本制作では「straightline」と「PAPER CUTTING」という方向性の異なる2種類の書体をインストールして使用することができるフォントファイルとして形にした。



ゴルフに興味を持たせる玩具の提案  
南大輝(東北生活文化大学高校出身)

近年、ゴルフの競技人口が減少している。本研修では次世代のゴルファー育成のため、子供を対象としたゴルフに興味を持たせる玩具の提案を行った。遊んだ小学生は、「初めてだけど楽しかった」と興味を示していた。本格的な練習が行うことができ、子供たち自身で遊び方を工夫し楽しむことができた。



色鉛筆を用いたイラストレーションの制作 -四季の花を通じて-  
小野裕輝(明成高校出身)

私は普段から花などの植物画を好んで描く。イラストを通して人々に興味や印象を残すことが理想だ。今回は色鉛筆を用いて四季の花を描き、1つの季節につき12枚、計48枚制作した。制作の中で作品と向き合い、画力を向上させることを目指した。



デジタルイラストレーションの制作 -動物をモチーフにして-  
椋校凌太(宮城広瀬高校出身)

動物の様々なイメージの中でも「毛」の表現をより特徴的に捉えた作品を制作した。Illustratorを使用し、マウスを用いて「毛」を全て一本一本、線を引く様に描いた。「毛」の表現に焦点を当てるため、その他の要素は面で表現し差別化を図った。



水の魅力を伝える本の制作  
平野結唯(水沢工業高校出身)

水は私たちにとって当たり前の存在である。蛇口をひねれば流れ出て、排水溝へと消えていく。しかし、流れ、色や透明感、光の反射など特有の魅力がある。見落としてしまいがちな水の美しさや価値を伝えることで、日常生活がもっと発見と感動に溢れるものになるようお願いを込め制作した。



作曲アドベンチャーゲーム「トンタッタ」の共同制作  
土田夏子(富谷高校出身) / 管野悦子(相馬高校出身)  
長田理輝(東北学院榴ヶ岡高校出身) / 大友小雪(宮城野高校出身)

リリースに耐えられる本格的なゲームを制作した。「トンタッタ」は、冒険をしながら音玉を集めて作曲をしていくアドベンチャーゲームである。様々な世界を冒険し、トンタッタの世界に没頭することができ、また作曲をすることで達成感が得られる。



平安時代の「をかし」を今に生かす  
佐藤彩美(一関第一高校出身)

枕草子の世界観を理解してもらうべく、電子書籍とインテリアプロジェクターで文学の世界を体感できる新しいメディアを制作した。枕草子の日常生活の「もの」「こと」に対する鋭い感性を本作品を通して理解してもらう。作品を通じて生活の中で意識していなかったことに目を向けてもらいたい。



ママ同士の交流イベントと子育て支援アプリのUXデザイン  
勝村八衣子(常盤木学園高校出身) / 田中沙里(能代高校出身)

子育ての不安や悩みを抱えているママには、ママ同士の交流と地域の子育て情報を得ることが必要である。「ママタン」は、情報収集をしながら交流をするための「ママタンイベント」と、ママたちがイベントで集め、ママタンスタッフが編集した情報を発信する「ママタンアプリ」の二つからなる。



同世代を対象とした魚介類の関心を高めるための提案  
小野彩香(新庄神室産業高校出身)

20代の男女に、魚の魅力伝えるフリーペーパー「gyozine」を3冊制作した。この冊子に出会った人が、「魚ってカッコいいな」、「魚アツいな」と思ってくれたら嬉しい。私たちの世代が日本や世界を担うようになった時、日本のカルチャーに誇りを持って生活していることを期待する。



ローカルメディアにおけるコンテンツ生成方法に関する研究  
-河北Weeklyせんだいを題材として-  
狭間美佐(塩釜高校出身)

「Weekly girl's report」は、若い女性がターゲットである媒体「河北Weeklyせんだい」への関心を高めるための提案だ。女子大生が取材・執筆をし、facebookを中心に活動している。Webサイト版プロトタイプではバックナンバーや、参加したメンバーのプロフィールなどを掲載している。