

# みらいをかたちづくる

2017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年度より、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した。



## ウレタン素材を使用したドラッグストア商品の企画とデザイン開発

本研修では東北でドラッグストアを展開する(株)葉王堂、ウレタン等素材を取り扱う(株)東北イノアックの2社と連携し、産学連携による商品企画開発を行った。2017年春に各社のニーズやシーズを基にしたアイデア構築を開始。夏から秋にかけてマーケティング分析や店頭でのインタビュー調査を行い、冬の試作を経て、お母さんが1人で抱えがちな家事をみんなで楽しく行うための商品を展開する「nichi」というブランドを協同で制作した。

講評●企業・行政と進めた産学官連携テーマである。学生らしい自由でユニークな商品を企業に提案してくれたことを評価したい。同時に、企業を相手に自分達のアイデアを堂々と主張できたことは、素晴らしい力量であると評価する。これから社会に出るにあたり、大きな自信になるのではないと思う。学生の豊かなアイデアの力を失わず、それを世に実現できる力もあわせ持つ、素敵な社会人になることを期待する。(指導教員:坂手勇次)



荒木春花 宮城学院高校出身  
佐藤怜央 東北高校出身  
佐々木郁弥 函館後北高校出身  
プロダクトデザインコース





## DCモーターを活用したスポーツモビリティの提案

電気バイクをより多くの人に知ってもらうために、現時点で最も有効活用できるであろうスポーツの分野に向けて制作した電気バイクである。DCモーターの特徴である始動トルクの強さを活かしたオフロード走行用スポーツモビリティで、3つの速度モードとバック機能を備えている。特徴的なフォルムは3輪であるリバーストライクならではのものであり、自立性を持つことでより力強く安定したライディングを可能にした。

講評●2年間休学し、フィリピンで電気バイクを販売する会社を立ち上げたのち復学し、日本で電気バイクを普及させることを目的に制作を行った。4年前期には1次試作を完成させたが、満足行かず別のモデルを作り始める。技術も高く、計画的に進めてきたので、思う存分打ち込める環境を整えた。ガソリン車が淘汰されて電気自動車にシフトしていく中で、浸透していない電気バイクの普及を目指す試みは、世の中の流れを捉えている。(指導教員：原田一)



大柳海樹  
プロダクトデザインコース  
宮城県工業高校出身



## しかけ絵本の制作 - 不思議な存在をテーマにして -

しかけ絵本は、ページを開いた瞬間に私たちに不思議な体験をもたらしてくれる。日常のなかに訪れた不思議な体験は、時間が経っても記憶から消えることは無い。しかけ絵本を読んでいる時の奇妙で楽しい感覚と「不思議な存在・事象」というテーマと掛け合わせ、より奇妙な世界観をもった作品を目指した。扱うコンテンツだけでなく、絵本の存在自体が体現する奇妙さを楽しんでもらいたい。

講評●不思議な事象を伝える手段として、しかけを用いた絵本を制作した。各コンテンツの特徴に合わせて、しかけの方法を考え、表現を詰めていった点が評価できる。試作をもとに事前調査を行い、結果を丁寧に作品に反映させた。表面的な不気味さや面白さではなく、内容に合わせたトーンで表現することに苦労したようであったが、読む人を楽しませるにはどうすればいいか考えながら制作した経験を、社会に出てからも活かして欲しい。(指導教員：篠原良太)



芳賀玲菜  
ビジュアルデザインコース  
仙台城南高校出身





### 動物をモチーフにしたレインポンチョの制作 -動物園(八木山動物公園)のグッズ売り場の商品提案-

雨の日の外出も楽しくなるような、動物をモチーフにしたレインポンチョを制作し、動物園グッズの雨具商品として提案を行った。模様のパターンは6種類で3歳~6歳の子供用と20~30代の女性を対象に3着ずつ制作を行った。子供用の帽子は動物の耳を付け可愛らしさを強調し、動物の特徴を捉えやすいデザインになっている。布の素材はポリエステルで、大判プリンターを使用して布にデザインを印刷した。

講評●3年後期に制作したものを何度も修正をかけながらブラッシュアップしてきた。展示会も2回行い、来場客の意見や着る側の立場も丁寧に考えてデザインを行った。また、子ども用と大人用で色味や形、図の配置などが細かく工夫されている。更に、八木山動物公園の動物をモチーフにしたピクトグラムは各動物の特徴がしっかり捉えられている。PC画面と布地にプリントした際の色味の差など、最後まで諦めずしっかり調整してきた点も評価のポイントとなった。(指導教員: 盧慶美)



佐藤南奈子  
ビジュアルデザインコース  
東北生活文化大学高校出身



### 型染を活かしたインテリア用品制作

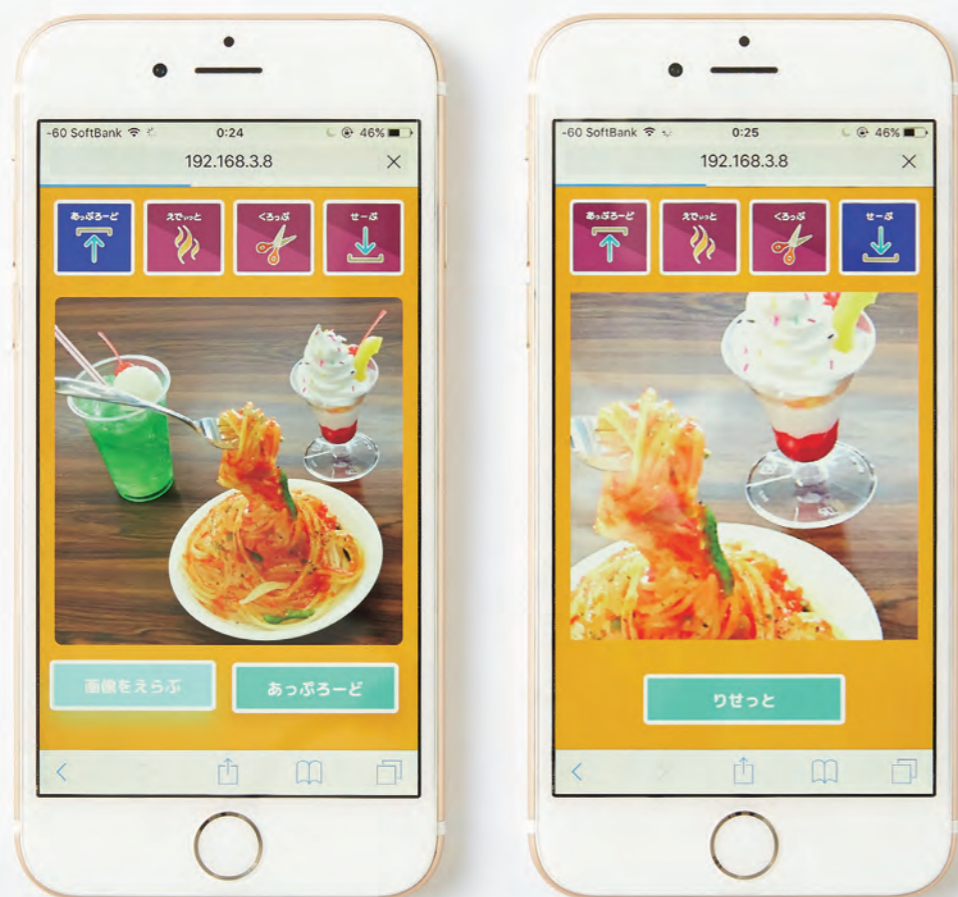
1年次から「仙台手ぬぐい物語」プロジェクトに参加し、型染技法という染色を学んできた。同型紙を用いても、素材や色の違いで表情が変わる。その染色の面白さに魅了され、本研修テーマとして、日常生活に寄り添うインテリア用品の制作に取り組んだ。模様構成は、陸・海・空に住む動植物と日本の伝統模様の唐草・波・雲を融合させたデザインで制作を行った。これを通して型染の難しさを感じつつ、楽しさを学ぶ事ができた。

講評●課外活動であった「仙台手ぬぐい物語」プロジェクトを通して学んだ型染が作品制作につながっている。ここまで大きな型紙を作製し染色作品を制作するのは大変根気が必要である。また、学科の学びを取り入れ、生活空間を豊かにするインテリアとして活用できるよう展開されており、自己表現に留まらない作品に仕上げた点を評価したい。アイデアスケッチの段階から配色まで何度も試しを繰り返し、丁寧に制作に取り組んだ。ものづくりを通して学んだことは、これから社会人になっても活かされると期待している。(指導教員: 盧慶美)



吉田彩芽  
ビジュアルデザインコース  
聖ウルスラ学院英智高校出身





## SNSで反響を出す為の画像のレタッチを自動で行うアプリケーションの制作

スマートフォンで撮影した食べ物の画像を魅力的に見せるためのアプリケーションを制作した。SNSで自分が投稿した画像のエンゲージメント率を高めるためにはどうすれば良いかを課題として抽出し、「画像のレタッチ」という観点から解決方法を見出した。撮影に関して専門的な知識を持っていなくても、美味しく、なおかつ出来立てに見えそうなシズル感のある加工を施すことができる。

講評●制作過程で新しい技術かつ難しい分野であるディープラーニングに挑戦したことも評価できるが、試した結果、別の方法が合っていることに自身で気づき、すぐに変えられる柔軟性はソフトウェア開発やデザインにおいて、重要な能力である。日頃使っているSNSを良くしたいという身近な動機から、演習の内容を超えるレベルでプログラミングも組んで発展させ、簡単に操作でき、ユーザー満足度を高められるデザインをやりきった。(指導教員：長崎智宏)



川名美羽  
エクスペリエンスデザインコース  
宮城野高校出身



## 読み上げによるシニアの情報収集支援 -河北ウィークリーせんだいWeb サイトを題材にして-

近年、インターネットを使用するシニアが増加している。本研究は、シニアの情報収集支援として音声読み上げが有効かを明らかにすることを目的に行った。読み上げる情報を分けることで、欲しい情報が収集しやすくなると思った。そこで、「全文読み上げ」、「タイトル読み上げ」、「記事読み上げ」の3つの読み上げ支援を提案。特定の箇所の読み上げだけでも、聞き手の興味を引くこととなり、記事情報への興味に繋がる。音声読み上げはシニアの情報収集支援として有効である。

講評●高齢者もインターネットから情報を集める時代になったが、見にくく見通しも悪いという意見から、音声を使って支援をしようという動機で研修を進めてきた。視覚障害者用の音声読み上げは以前からあるが、一般向けのものはない。タイトルだけの読み上げや、途中で止めて本文を読み上げる機能をつけるなど、目的によって切り替えられる機能は新しい。制作してはユーザーに取材を行い、検証を繰り返したプロセスも評価できる。(指導教員：両角清隆)



福元真輝  
エクスペリエンスデザインコース  
仙台育英学園高校出身





スターリングエンジンの機構を使ったデザインの提案  
熊谷海斗(御所野学院高校出身)

好奇心を刺激し知識欲や発想力・想像力を高めるきっかけを与えるプロダクトをコンセプトに、どんなものには惹かれ、好奇心をそそのかすかを自分なりに考えた。さらに購買者が体験を通し知識を身につけるためには何を作るべきかを考え、手よりも頭を使うことが難しい制作過程だった。



生活に合わせた使い方ができる木製椅子の提案  
田澤元気(むつ工業高校出身)

状況に応じて「座椅子」と「椅子」を使い分けられる、木材の弾力性、比強度の高さを生かしたクッション性のある椅子を制作した。リラックスした状態で使用する際は「座椅子」として使用し、デスクワークの際は2つの「座椅子」を重ねて「椅子」として使用する。成形合板の技術を用いて制作した。



木の弾性を生かした椅子の提案  
佐藤涼太(中新田高校出身)

成形合板の技術を用いて、木ならではの弾性を生かし座り心地の良い椅子を制作した。座った際に弾力が生かされる形として、座面となるクッション部分をアーチ状にした。また購入時にクッション部分を好みに応じて選ぶことができ、いつでも組み合わせを変えることができる。



幾何的な図形展開を利用した製品のスタイリング  
須田祐子(真岡女子高校出身)

同型の2枚の楕円を、角度をずらして縫い合わせることで立体的な膨らみができる。このときの楕円の縦横比や重ねる角度を変更することで出来る上がる立体のシルエットは少しずつ変化する。これを利用して、2枚の楕円からなる製品のスタイリング展開を行った。



絵本の制作 -「癒し」をテーマに-  
佐々木美律(宮城県工業高校出身)

悲しみ、悔しさ、寂しさ、不安などマイナスな気持ちを抱えている人が前向きになれる「癒し」の絵本を制作した。「あめのひ」「おつきさま」「なみだ」「となり」「いしころ」「たまご」「ごはん」「だじょうぶ」「ひとやすみ」「あなたへ」の全10冊で、それぞれ違った気持ちに対応した内容になっている。



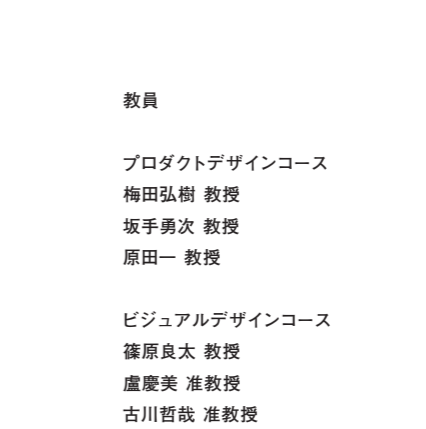
「無意識」をテーマとした冊子の制作  
加藤理子(宮城野高校出身)

会話をしているとき、何度も鼻を触る友人。横向きでもうつ伏せでもなく、毎晩必ず仰向けで眠る母。物腰柔らかな雰囲気のある先生の、エンターキーを押す力強さ。普段はあまり意識する機会がなく、形として見ることも出来ない「無意識」をデザインを通して可視化することを目的として制作した。



岩手県盛岡市を紹介する冊子の制作  
佐藤日葵(盛岡北高校出身)

どんな人にもふるさとと呼ぶ事ができる場所があるのではないだろうか。ふるさとの魅力が知られていないと、少し悲しい気持ちにならないだろうか。観光地ではなく、街の人が暮らしている場所の方が魅力が溢れていると考え、自分のふるさとである岩手県盛岡市の魅力を冊子にまとめた。



教員

プロダクトデザインコース  
梅田弘樹 教授  
坂手勇次 教授  
原田一 教授

ビジュアルデザインコース  
篠原良太 教授  
盧慶美 准教授  
古川哲哉 准教授

エクスペリエンスデザインコース  
堀江政広 教授  
両角清隆 教授  
長崎智宏 准教授



多様な意味を持つ「ありがとう」を題材にした冊子の制作  
川元千晶(石巻西高校出身)

「ありがとう」という言葉は使用する状況によって含まれる意味が変化するが、誤解を生まずにコミュニケーションが成立している。なぜ、コミュニケーションが上手く取れるのか、どのような意味で使われているのかを様々な観点から紐解き、新たな価値観や面白さを発見できる冊子を制作した。



Unreal Engine 4を用いたリアルタイム3Dグラフィックの制作  
最上翔太(仙台第一高校出身)

自分でテーマを設定して描いた風景のイラストレーションを元に、リアルタイムCGの制作を行った。実際に制作した空間を操作して動き回ることができる、インタラクティブな作品である。リアルタイムCGだからこそできる光や音や動きの表現でイラストレーションの世界観を表現した。



絞り染を活かしたキモノの制作  
松浦春菜(東北生活文化大学高校出身)

絞り染は、同じ人が作ってもまったく同じ模様は二度と現れない。絞り染の偶然性を用いて模様を意図的に表現する染め方、手順、色の研究を研修の目的として行った。伝統的な絞り染を身近な日常に取り入れることで、若い年代に知ってもらい、絞り染が再度注目されることを願っている。



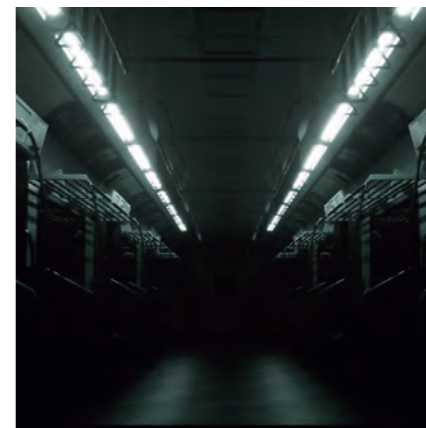
「感情」をテーマにした映像の制作  
曾根宏暢(古川高校出身)

映像演出として参加した「私が悲しくないのは、あなたが遠いから」という演劇作品をベースにしたタイトルシーケンスの制作を行った。これは舞台美術としての映像制作を経て、それらで制作した映像をベースに、映像単体での感情表現を目的に制作したものになっている。



若者に向けた、地元の良さを知ってもらう道の駅の参加型デジタルサイネージ  
海老名縄子(長井高校出身)

地元の道の駅は鮎が有名だ。実際に鮎を捕まえられる設備もあるが、鮎は年中いるわけではない。そこで、いつでも鮎のつかみ取りを疑似体験できるデジタルサイネージを制作した。他に施設案内や鮎の豆知識を表示させるなど、実際に道の駅を巡ってもらえるような工夫を施している。



子育て支援アプリのデザイン開発プロジェクト  
工藤美羽(仙台向山高校出身) / 馬場志奈(伊勢崎高校出身)

母親たちの子育てを支援するためのアプリケーション「MAMAP(マママップ)」のUIデザインと、母親同士の交流とアプリコンテンツ収集のためのイベント「ママのマッピングパーティー」の開催、イベントの告知及びプロジェクトを周知するためのプロモーションツールのデザインを行った。