

みらいをかたちづくる

2018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

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す。

※構想中であり変更する場合があります。



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 -KCみやぎ産学共同研究委託事業テーマ-

東北でドラッグストアを展開する(株)薬王堂、ウレタンなどの素材を用いた製造業を営む(株)東北イノアックの2社と連携し、昨年度の「nichi」を踏襲した産学連携による商品企画開発を行った。ニーズ調査の結果を踏まえ、ターゲットを未就学児に、コンセプトを「自分でできる。お手伝い入門ツール」に変更したうえで試作を行った。家事の中でも母親が1人で抱えがちなことを、子どもが率先して手伝うようになることを目指した「家事入門商品」を共同で制作した。

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提案が参加した企業から高く評価された。最初は戸惑いもあったが、最終的に企業を相手に堂々と自分たちのアイデアを提案できたことは、素晴らしい力量であると評価したい。これから社会に出るにあたり、大きな自信につながるのではないかと思う。その豊かな発想力をいつまでも失わず、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)



朝野颯斗 白石高校出身

阿部正和 多賀城高校出身

大林勇斗 仙台育英学園高校出身

鈴木あゆ 宮城県工業高校出身

プロダクトデザインコース



ドライフラワー専門店で商品販売の際に使用するアイテム制作

ドライフラワーには、生花のような鮮やかな発色も豊かな香りもない。枯れた植物として見てしまう人がいることも、ある意味仕方のないことだ。しかし、どんなものにも美しさやときめく要素は必ずある。それを引き立てる表現ができれば、誰の目にもドライフラワーが「名作」として映るはずだと考え、額縁に見立てた木箱に入った「名作」ばかりが並ぶドライフラワー専門店「リーシュ」を企画。店舗紹介冊子、木箱、ショップカードなど、店舗で使用するアイテムを制作した。

講評●ビジュアルに一貫性を持たせる工夫として、ユーザーの体験を軸に持ってきた点を評価した。自身がイメージする素材や箱を買い集め、組み合わせを試しながらユーザーの体験を検証していく制作プロセスがユニークであった。学科の学びを横断的に取り入れながら、独自性のある作品にまとめ上げ、新しい価値の提示をしようと努力した点も評価している。分野横断を可能にしたコミュニケーションの力を、社会に出てからも活かしてほしい。(指導教員：古川哲哉)



田桑礼子
ビジュアルデザインコース
仙台東高校出身

絵本の制作 ー過去と現在の視点をテーマにしてー

「なんでまだとってあるの?」。友人が笑いながら放ったその一言で、私はずっと大切にしていた、幼い頃につくったもの、当時を思い出してくれる懐かしい品々を捨ててしまった。たとえ友人との間であろうと価値観は違っていると気がついたのは、しばらく経ってからのことだった。悔やんでも悔やみきれなかった。これからの子どもたちには同じ轍を踏んでほしくないという想いから、「捨ててしまふ」前の自分と、後悔している現在の自分、2つの視点で絵本を制作した。

講評●偶発性の高い表現手法からストーリーを構築する手順で進めていたが、想いを表現しにくいことに気づき、ストーリーありきのスタイルに思い切って舵を切ったことで方向性が明確になり、作品により真剣に向き合えるようになった。自分の想いにぐっとフォーカスした後、ターゲットの小学生に丁寧にヒアリングを行い、作品の完成度を高めていったプロセスはとてもよかった。この企画力・表現力を、これからの仕事の中で活かしてほしい。(指導教員：篠原良太)



鎌田美玖
ビジュアルデザインコース
仙台東高校出身

三日月フォント

あ い う え お か き く け こ さ し す せ そ た ち っ て と な に め ね の
は ひ ふ へ ほ ま み む め も や め ゆ ょ り る れ ろ わ を ん
が ぎ ぐ げ ご ざ じ す ぜ そ だ ち っ て ど ば び ぶ へ ぼ ぽ
ぁ い う え ょ っ や ゆ よ わ う

ア イ ウ エ オ カ キ ク ケ コ サ シ ス セ ソ タ チ ツ テ ト ナ ニ ヌ ネ ノ
ハ ヒ フ ヘ ホ マ ミ ム メ モ ヤ ヤ キ ュ エ ヨ ラ リ ル レ ロ ヲ ヲ ヲ
ガ ギ ク ゲ ゴ ザ ジ ス セ ソ タ チ ツ テ ト ハ ビ フ ヘ ホ バ ビ フ ヘ ホ
ァ ィ ウ ェ ォ ャ ュ ョ ヲ ヲ

A a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 . , : ; ! ? * # / \ , . () { } [] 「 」 < > « » — _ ~ “ ” ‘ ’ ^ %

一丁七万丈三上不下不且世両並中丸丹主井乃兼九乱了予争事二五井亘亡交京人今
介仕他付仙代令以仮仲企伊休会伝伺位低住佐俱何内余作使冷凜出係信倉倍候借停
健偶傷働元兄兆先光児党入全八公動勝包化北区医十写冬半卒刀南博印刑列初
別利制刷受口古副召台史加助努各合勉動名向君含吹呂告千味和協員唱商問喜去參
友反取囃囃囃囃囃囃囃囃囃囃囃囃囃囃囃囃囃囃囃囃囃囃囃囃囃囃囃囃囃囃囃囃囃
四回姉始川州姫巢工左心必忘忙整又杉杏材齒浴理礼紅純花語追送遇連週陪集高
好岸島待後徒放赦未歌洞活玉知短石糸航船記刃間閔養館首馬駅駐驗
岩径待後徒放赦未歌洞活玉知短石糸航船記刃間閔養館首馬駅駐驗
役怪改攻望朝欠次欽洗特犬着箱觴觀角言計輕輪辟農問閔養館首馬駅駐驗
指季有服橋機欠次欽洗特犬着箱觴觀角言計輕輪辟農問閔養館首馬駅駐驗
最月様横波泣注泳物泉管胃親車鉄録鏡長門開問閔養館首馬駅駐驗
衆泊法照熱目直相答箔算育觴觀角言計輕輪辟農問閔養館首馬駅駐驗
治然焼皮血第老装西要足路身金鉄録鏡長門開問閔養館首馬駅駐驗
的笛習老装西要足路身金鉄録鏡長門開問閔養館首馬駅駐驗
笑羽習老装西要足路身金鉄録鏡長門開問閔養館首馬駅駐驗
衣表袋走起重野量金鉄録鏡長門開問閔養館首馬駅駐驗
賞賞赤里重野量金鉄録鏡長門開問閔養館首馬駅駐驗
配酒酬頃頃順頭題顔願類風飛食飯飲飼飾養館首馬駅駐驗
響頂頃頃順頭題顔願類風飛食飯飲飼飾養館首馬駅駐驗

珈琲・軽食 純喫茶

三日月コ〜ヒ〜店

愛と夢

美しくて悲
しい、静か
な月の光。

食べすぎ、
飲みすぎに、
タキザワ胃腸薬

真夏の夜の空



オリジナルフォント「三日月」の制作

大正から昭和にかけてのグラフィックデザインは、写真が簡単に印刷できない代わりに手書き文字で個性を持たせ、ビジュアルとして目立たせていた。そこで、文字としての美しさとレトロな雰囲気両立した表現ができないかと考え、デジタルフォントの制作を行った。20世紀初頭の手書き文字なども参考にしながら、直線と細い弧を描く曲線が混じり合うことを個性として導き出しデザインを進めた。最低限の文章が打てる数を目指し、1,003文字の制作に取り組んだ。

講評●見出しで使用されることを想定した和文フォントとして、文字組みが可能な品質にまで作り込んでいる点を評価した。手書き文字から抽出した「三日月」の要素である細い弧は、冷静な観察と分析によって見出されたものである。一方で細い弧の要素はそれぞれの字体を崩すため、見た目として不安定になる問題があった。しかしその不安定さを、丁寧な視覚調整によって魅力にまで引き上げている。今後のデザイナーとしての活躍に期待している。(指導教員：古川哲哉)



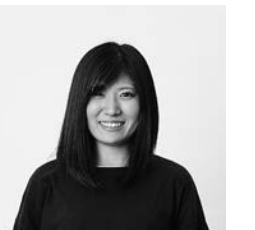
伊藤結子

ビジュアルデザインコース
宮城学院高校出身

筆の特性を活かしたユーザーインターフェイスの提案

筆の特性である3次元的で連続的な動きを活かし、音を操作するユーザーインターフェイスを制作した。デバイスは木材を使用し、接触面には、筆馴染がよく光の透過性がある和紙を使用している。デバイスの中にwebカメラを設置し、筆の位置だけでなく、奥行きを面積に置き換えて検出している。筆の動きに合わせて、「音の定位」「音程」「音量」の3つの値を連続的に変化させることで、ユーザーが直感的に操作することを可能にした。

講評●毛筆風「お絵かきソフト」からアイディアを発展させ、試行錯誤の末に「音を操作」する作品になった。筆の存在を意識させない直感的な操作感と、愛着のある表現を評価した。ゴールを見つけることが難しく手探り状態が続いたが、それでも形にすることができたのは、たくさんの事例や参考文献を読み込み、粘り強く作り続けたからこそ。自分の持ち味を大切にしつつ、今後は新しい視点を見つけるための「冒険」にも挑戦してほしい。(指導教員：長崎智宏)



佐藤美穂

エクスペリエンスデザインコース
白石高校出身



LGBTに対する受け入れ態勢のあり方を見つめ直すきっかけとなる映像作品の制作 ―短編映画「アネモネ」―

「アネモネ」は、性的少数者であるLGBTの方が、少しでもカミングアウトしやすい世の中になることを願い制作したショートフィルムだ。現在日本国内に住む人のうち、13人に1人がLGBTだという。にもかかわらず、同じ学校や職場に同性愛者や両性愛者がいることに抵抗を感じる人は、3人に1人もいるというのだ。この統計を知ったことが、制作を決めたそもそものきっかけだ。「アネモネ」が、多くの人がLGBTに対する態度を見つめ直す契機になることを願う。

講評●シナリオを何度も練り直し、取材や交渉を行い、撮影・編集など数多くの映像制作プロセスを自ら牽引し妥協せずにやり切った。テーマに対する明確な作品イメージを持ちながらも決して独りよがりにならず、伝えたいメッセージと映像表現の検証を繰り返し完成度を高めていった点を評価した。役者やスタッフと一緒に制作を進める姿を見て、「巻き込み力」の重要性を再認識した。欲を言えば、音楽ありバージョンも観てみたかった。(指導教員：長崎智宏)



阿部 柚希

エクスぺリエンスデザインコース
仙台三桜高校出身



子育て中のパパを対象とした対話型ワークショップのデザイン

子育てに消極的だと思われる父親の多くは、「したくてもできない」のだという。父親向けの行政支援が少ないため、多くの時間を仕事に使わざるを得ないのだ。この不安や悩みを解消する最も有効な手段は、近い境遇の人たちと語り合うことだと考え、未就学児の父親を対象とした「パパのびワークショップ」を開発した。「他の父親との共通点・相違点」、「家庭による子育て方針の違い」などを知ってもらい、子どもとの関わり方を見つめ直す機会として活用してほしい。

講評●3年目となる産学協同プロジェクト。前年の流れを汲みアプリを制作する予定だったが、対話の重要性に気づきカードを用いたワークショップをデザインした。遠慮なく意見を言い合い、本質的に思考しプロジェクトを進めることができた点を大きく評価したい。子育て経験がなく、問いの設計には苦労していたが、最終的には「育児中の女性のインタビューに使わせてほしい」とプロのライターさんから評価をいただくものをつくることができた。(指導教員：堀江政広)



小笠原奨 仙台育英学園高校出身
杉田駿 クラーク記念国際高校出身
杉淵満 東奥学園高校出身
エクスぺリエンスデザインコース



子どもの発達を促す玩具のデザイン
伊藤胡桃(秋田公立美術大学附属高等学院出身)

木との触れ合いから、自然への理解や心と身体の発達を促す「木育」の考え方をベースにし、1歳から3歳を対象とした玩具を企画。「刺激する感覚」と「発達が促される能力」の関連性に着目し、「聴覚を刺激して主体性を育てる玩具」「触覚を刺激して想像力を育てる玩具」の2点を制作した。



コンビニの品入れ品出しを容易にする作業ツールの提案
阿部公亮(仙台青陵高校出身)

コンビニでのアルバイトの経験から着想した。通路にコンテナを置いて、商品を棚に並べる「品入れ品出し」の作業は、棚の前で行う作業のため、客の通行の邪魔になっている。プロダクトデザインの視点から客の邪魔にならず、かつ容易に作業可能なツールを提案した。



パーティ会場における来場者を対象にしたおもてなしアイテムの提案
鈴木望(泉松陵高校出身)

パーティの来場者をもてなす4種のアイテムには、それぞれに異なる種類のお菓子のプチギフトが16〜40個入っている。主催者や関係者は、手渡しながら来場者一人ひとりに感謝の気持ちを伝えることができるうえ、入り口やウェルカムスペースに設置することで会場に華やかさをプラスすることもできる。



オーガニック化粧品品のブランディング提案
岩崎瑞貴(水沢高校出身)

肌に合い、無理なく毎日使える化粧品に出会えず悩んでいる同世代が多いと感じ、「安心して使える、肌にやさしい国産のオーガニック化粧品」の商品企画とブランディングに取り組んだ。桜のイメージを取り入れることで、ターゲットに選んでもらえる日本らしく新しいオーガニック化粧品を提案することができた。



若者をターゲットとした現代の生活に馴染む青森の伝統的工芸品の提案
大瀬萌萌子(岩木高校出身)

衰退傾向にある伝統的工芸品に若者の興味を向けるための提案。青森県の伝統的工芸品「こぎん刺し」を、気軽につくることができるカプセルトイとして販売する。専用のスマホアプリでは、歴史などの背景知識の配信、SNS機能などで、こぎん刺しに対する理解、それを通じたコミュニケーションを促す。



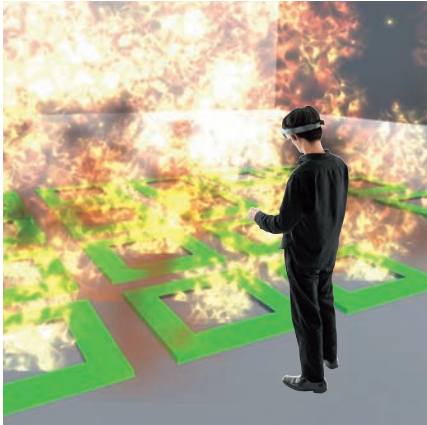
自転車メーカーのブランド計画 ースポーツバイクの新しい価値の創造ー
佐々木優佑(仙台育英学園高校出身)

自転車は、あなたにとってどんな存在だろうか。現在の日本では、「単なる移動手段」と考える人がほとんどだろう。そんなイメージを払拭する「COMMON」という自転車メーカーを計画した。和服のような自転車をつくり、「衣服のように着飾るツール」という新しい価値観を掲げ広めていけるメーカーを目指した。



リアルタイム3Dグラフィックの制作 ー廃墟化した仙台駅構内をテーマにしてー
高橋赳生(尚綱学院高校出身)

廃墟化した仙台駅構内をイメージしてリアルタイム3Dを制作した。現場で撮影した写真やgoogleストリートビューなどを使い、ベースとなる仙台駅を可能な限り忠実に再現し、CGマップ内をVRで動き回れるようにしたことで、廃墟特有の美しさをよりリアルに体感してもらえる作品にすることができた。



「MRによる遊び」のデザイン開発
湯目健太(仙台城南高校出身)／小林優生(宮城県工業高校出身)

自動車業界などで実用化が進んでいる「Mixed Reality (MR)」の技術だが、コンシューマ向けには普及が進んでいないのが現状だ。その原因は、エンターテインメント分野での活用事例が少ないことだと考え、技術的に何が可能なのか検証しながら試行錯誤を重ね、11点の「MRによる遊び」を制作した。



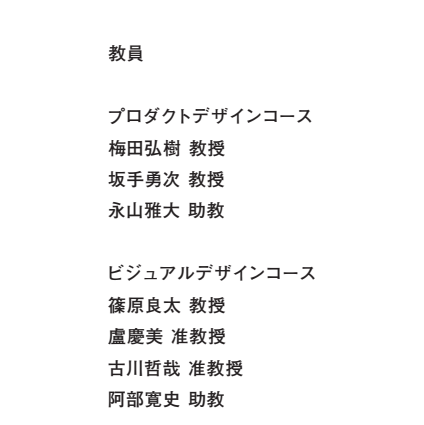
移動を楽しむためのマッチングコミュニティ ーオンラインからオフラインへの繋がりをより自然にー
根本雄登(泉高校出身)

ネットの発達により、いつでもつながりを感じられるようになった一方、「会う」ことが軽視されていることに寂しさを感じていた。移動の煩わしさもその大きな原因の一つだと考え、位置情報サービスとチャットを組み合わせて、集まる過程も楽しむことができる「オフ会サポートアプリケーション」を制作した。



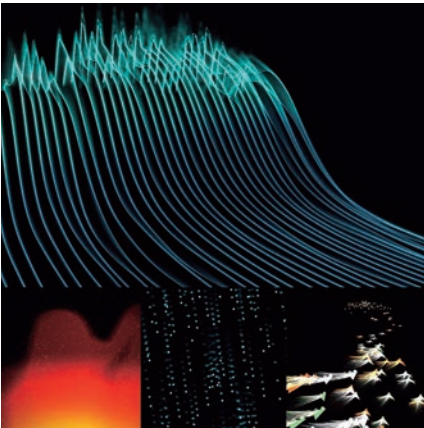
時間をテーマにしたインタラクティブ作品の制作
柴田啓輔(盛岡北高校出身)

過去の自分は確かに存在していたものだが、それを実際に観測することは難しい。なぜなら、時間の流れは非可逆だからだ。「時間の価値を再び考える」をコンセプトに、ほんの何分か前の過去から現在までの断片がいくつも存在する空間を構築する、鏡のようなインタラクティブ作品を制作した。



新しい旅行先を発見するサービス
斗石勇(聖和学園高校出身)

「旅行したい」。ふとそう思い立ったときに、新しい旅行先を発見できるSNSタイプのアプリケーション。直感的に旅行先を選ぶことができるよう、写真がメインとなるUIを採用。また、互いに旅行先の写真を投稿し、リアクションし合うことで、趣向の近いユーザとつながり好みの旅行先を発見することができる。



音に含まれるゆらぎを光で表現した作品の制作
佐藤一樹(富谷高校出身)

人は、集中力を高めるためにBGMとして環境音を聴いたり、癒しを求め水槽や観葉植物を眺めたりする。本作品では、「小川のせせらぎ」「雨音」などの環境音に含まれるゆらぎを光として可視化することで、聴覚と視覚の両面から、家やオフィスなど日常を過ごす空間にリラクゼーション効果を与えることを目指した。