

# みらいをかたちづくる

2021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ひとつひとつが力となり、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。

2022年3月、本学産業デザイン学科を新たに74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／デザイン経営



## コロナ禍の出来事を語り合うワークショップ

新型コロナウイルスの感染拡大により、私たちは生活スタイルの変革を迫られ、それは今なお継続している。外出やコミュニケーションが制限されるという否定的な側面が前景化する一方で、プライベートな時間の増加など、肯定的な側面も少なからず生まれている。コロナ禍をテーマにしたワークショップのデザイン・開催を通じ、その肯定的な側面に迫りながら、ワークショップが有意義な発案の場となるために必要な対話の方法や環境について考えた。

講評●デザインの役割は課題解決であるが、その前提条件は必ずしも楽観的なものばかりではない。「コロナ禍における悲観的な状況から前向きな経験を見出してそこからアイデアを発想し、デザイン提案をするという、アイデア発想のワークショップ」を実践した。参加した学生は、新たなデザインによる課題解決の手法を1つ手に入れることができた。参加者には、今後の「アイデア発想力」と「ワークショップのデザイン」の成果に期待する。(指導教員：堀江政広)



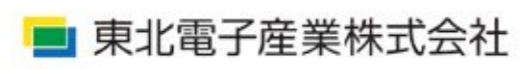
石野谷昂典 秋田修英高校出身  
尖戸善 宮城県工業高校出身





## 光で繋ぐ未来への共創

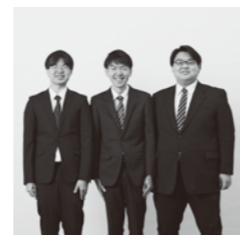
東北電子産業はこれまで、お客様の要望に応え  
 様々なものづくりに挑んできました。  
 時には様々な困難により  
 業界全ての企業の歩みが止まってしまうこともありました。  
 そのような経験を経て我々が気づいたのは  
 お客様の要望に応えてきた経験を生かし  
 様々な課題を設計と開発の面から支え共に解決していくことが  
 我々の使命であるということでした。  
 よりよい未来を創るため技術と誠意であなたの力になります。



### 地元企業のブランディング -東北電子産業株式会社のリブランディング提案-

「光」をテーマにした研究開発企業、東北電子産業株式会社との産学連携によるコーポレートブランディング提案である。社員の方々と交えたワークショップを重ねながら他社との差異を明確にし、目指すブランドイメージの訴求・定着を目的としたコミュニケーションアイテムを制作した。ブランディング活動は継続することが重要であるが、何よりもその基礎づくりができたことが、最も大きな意義であると考えている。

講評●架空の商品を想定したブランディング提案には多くの学生が取り組んでいるが、実存する企業のコーポレートブランディング提案は初挑戦であった。1年かけて適切なプロセスで丁寧に取り組み、ロジカルにブランド戦略を構築してきた点を高く評価する。ブランディングは企業の経営層がデザイナーに期待する重要な役割のひとつであり、この経験を社会に出てからも活かしてもらいたいと切に願う。(指導教員:大矢隆一)



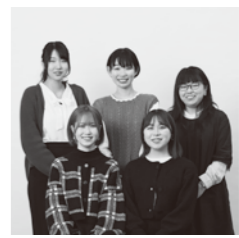
須田康裕 仙台工業高校出身  
 松野佑亮 青森工業高校出身  
 鎌田蒼生 相馬高校出身



### ドラッグストア商品の商品企画・プロモーション企画(産学連携)

「おうち時間を充実させる」をテーマに、オリジナルのデザインで作ることができるお皿を楽しむ「Sand Plate」と、簡単かつ装飾的な収納を楽しむことができる「pettaway」の2つの商品を提案した。どちらも過去に例を見ない商品であったため、使い方や楽しみ方をわかりやすく伝える表現をするとともに、「使う人が自由に工夫して楽しむ商品」であることが確実に伝わるプロモーションとなるよう心がけた。

講評●東北でドラッグストアチェーンを展開する株式会社薬王堂、ウレタン素材などの製造メーカーである株式会社東北イノアックと産学連携し、新商品企画を行った。調査、企画、販促まで実開発と同様に実施した本研修は、学生にとって貴重な経験であったと同時に、企業にとっても学生の自由な発想が新鮮な刺激となった。自らのアイデアを企業に提案し商品として具現化できたことは、素晴らしい力量だと評価したい。(指導教員:坂手勇次)



齊藤礼奈 大曲高校出身  
 須田彩香 仙台白百合学園高校出身  
 岩脇未奈 高田高校出身  
 今野七海 宮城県工業高校出身  
 斎藤夏輝 釜石高校出身

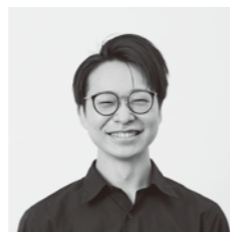




## 木製フレーム自転車のデザイン

通常自転車には用いられない木材を、ロードバイクのデザインに取り入れたいと考えた。温かみがあり時が経つことでより味わい深い色味になる木材の特性を活かし、所有欲が刺激されるような高級感の演出を目指した。金属フレームと組み合わせることで木部をより引き立たせ、実際の走行にも十分耐えるフレーム強度を実現した。素材の選定から加工技法、仕上げにいたるまで、妥協せず徹底的にこだわって制作した。

講評●3年次の木工家具制作課題で実際の材料を自分の手でかたちづくることの意味に目覚めて以降、「作る体験」から発想し、「作ること」を通してアウトプットの質を上げるという、プロダクトデザインの非常に大切な心得に対する学びを一貫して深めた。本研修の制作にあたっては、木材に加えて金属の加工にも挑戦し、学内外の技術者の協力を得ながら精度の高い作品に仕上げた。この主体性と行動力も合わせて高く評価したい。(指導教員：梅田弘樹)



鈴木優寿  
仙台南高校出身



## 和服のメリットから発想する新しい服

服をオンラインで購入することが主流になり始めている一方で、届いた服が自分の体型に合うのか不安だという意見も多い。そこで、サイズ感や着用時の形を自由に変えられる新しい服を制作した。紐を結ぶことにより数種類の着方ができ、1着あればファッションの幅も広げられるものを目指した。布面積が大きく柔らかい素材であるため、着たときに動きが生まれる。結び方で服の表情がどう変化するか楽しんでもらえたら嬉しい。

講評●身にまとうモノのデザインの宿命＝個々の体型とのマッチングという課題を起点に始まった本研修は、流行のオーバーサイズファッションへの疑義、機能主義と感性のバランス、和服のデザイン言語の今日的再構成といった、広範に渡るテーマを包含することになったが、作者は苦しみながらもこれに果敢に挑んだ。実際の素材を自分の手で裁ち、縫い、結びながら試行錯誤の末にたどり着いたかたちには、理屈を超えた説得力がある。(指導教員：梅田弘樹)



武内千星  
塩釜高校出身





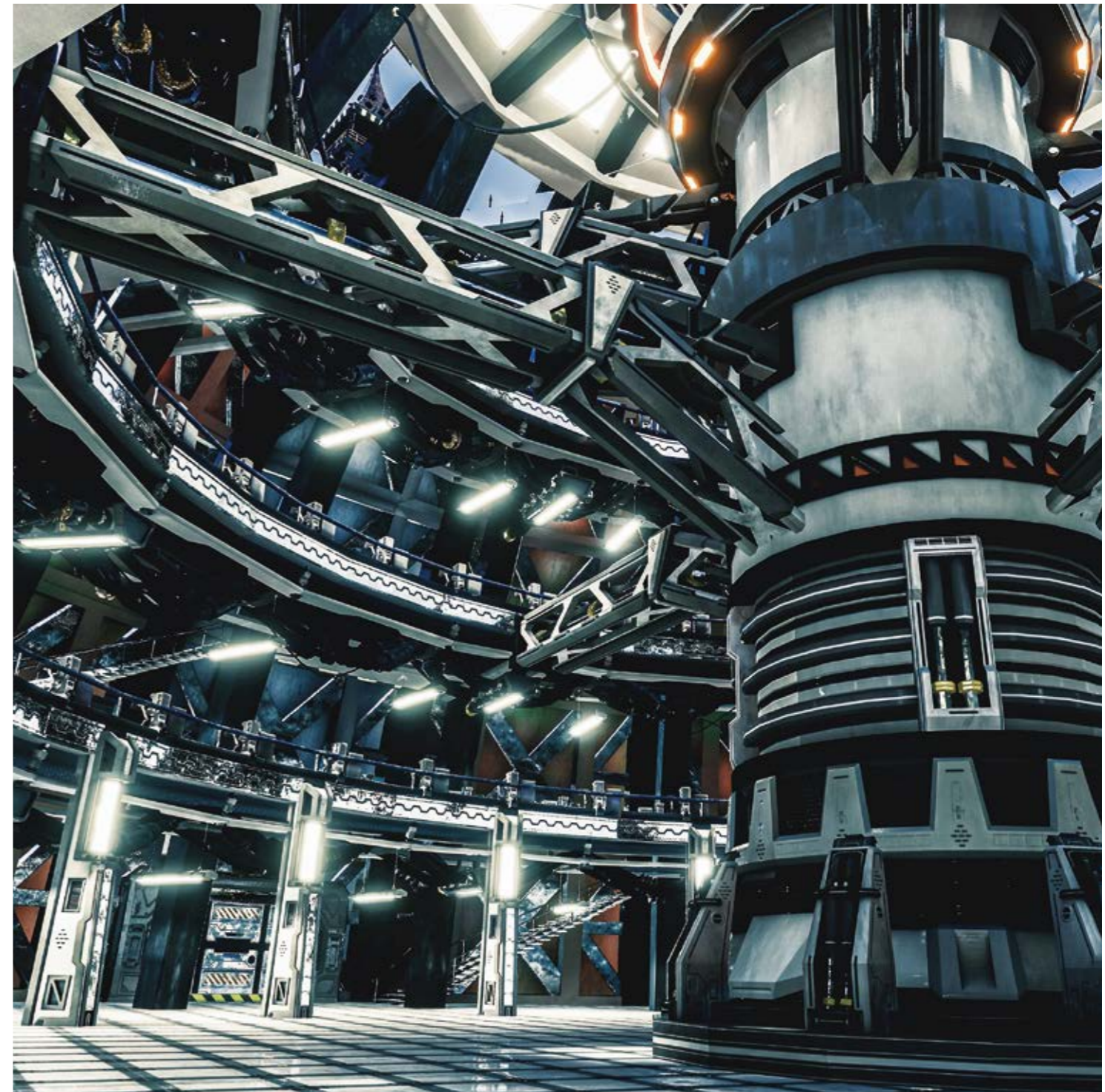
## 非日常をテーマにしたインクブランディングの提案

近年、デジタル化により手書きの機会が減少するにつれ、人々の手書きに対する意識も薄まる一方である。そのような中、色鮮やかな独自の世界観を持つ万年筆インクが再び注目されている。文字を書くことを「日常」から切り離し、「非日常」をテーマとすることで、手書きの魅力に気づいてもらえるのではないか。そう考え、文字を書く行為と魔法のイメージを重ねたインクブランドを提案し、オリジナルインクと、リーフレットやポスターなどの販促アイテムを制作した。

講評●丹念なリサーチに基づいてニーズを見出し、他にはない「魔法」をキーとしたインクブランドを考案。当初、魔法要素が強幻想ターゲットとのズレが生じていたが、リサーチに立ち返り軌道修正することができた。膨大な試作検討を繰り返し、VIやパッケージ、プロモーションアイテムまで、高い完成度で世界観を確立し見事にまとめ上げた。今後はデータに基づき的確に制作を進められる強みはそのままに、表現力をさらに磨き上げ活躍してほしい。(指導教員: 篠原良太)



大沼紗采  
富谷高校出身



## テッド・チャンの小説『息吹』をテーマにしたインタラクティブな映像

テッド・チャンの短編小説『息吹』をテーマにしたインタラクティブな映像作品。文章上の世界を可視化して物語を辿ることができれば、より小説を楽しめるのではないかと考え、ゲームエンジンを用いて作品を構築した。登場する空間は小説の文章をもとに私の解釈で可視化しており、その制作した空間を一人称視点で自由に歩く。本作品中に遺されたテキストを発見することで、物語を辿ることのできるコンテンツとなっている。

講評●3年生までに磨き上げてきたCG制作のスキルを一番活かせることとして、小説のビジュアル化を大テーマとした。作品を『息吹』に決めた後、世界観を頭の中で具体化するのに時間はかかったものの、ベストな作品にするために未経験だったゲームエンジンへの挑戦を決めると、凄まじい集中力で取り組み、質の高いインタラクティブな映像作品をつくり上げた。高い技術力・表現力をさらに活かす、発想力の成長に期待したい。(指導教員: 篠原良太)



中山拓  
大船渡高校出身





クッキーのパッケージデザイン  
富倉侑寿(宮城学院高校出身)

「新寺こみち市」出店を想定し、商品価値を上げ、来場者により楽しく買い物をしてもらうことを目的にクッキーのパッケージデザイン・ブランディングを行った。クッキーには新寺の名木などを、屋号とロゴには縁起が良く福を集めるとされる兔をモチーフに採用し、寺町という地域性も表現に込めることができた。



オリジナルキャラクターの制作  
板垣一葉(名取北高校出身)

愛らしい見た目などから、キャラクターが発信するメッセージは抵抗感なく受け取ってもらえるのではないかと。この仮説のもと、主に子ども向けにメッセージを発信するオリジナルキャラクターと絵本やグッズを制作。生物としての性格も調査した上で動物を選定し、メッセージの説得力を高める細かな工夫も行った。



紙書籍と電子書籍の共存に着目したサービスの提案  
小野寺春希(古川高校出身)

読書時間をより充実させることを目的としたアプリケーションである。製本方法やページ数など、さまざまな項目をカスタマイズ可能にすることで、紙書籍と電子書籍の利用効果の最大化、利用者の選択肢拡充を目指した。好みに合わせて本をつくってほしいという願いを込め、ロゴには不完全な本のモチーフを用いた。



写真の表現方法の提案  
菊池茜(黒沢尻北高校出身)

データ化が進む現在、写真を印刷する意味とは何か。そんな問いからスタートし、調査や検証を重ねる中で、コロナ禍で多くの人が感じているであろう閉塞感や孤独感の表現という答えに行き着いた。写真を複数のOHPフィルムに印刷し、隙間を開けて重ねることで生まれる奥行きにより、世界との断絶を表現した。

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
- 下総良則 准教授
- 長崎智宏 准教授
- 古川哲哉 准教授
- 阿部寛史 講師
- 坂川侑希 講師



読み返しを促す絵本の制作  
吉田竜基(気仙沼高校出身)

運動webページと行き来しながら、何度も読み返すことができる絵本を制作。読後に誘導されるwebページでは、絵本の中に隠されたパスワードの入力が求められ、読者はゲーム気分で再度ページをめくることになる。より物語を楽しめるよう、webページでは絵本とは違う登場人物の視点で物語が展開していく。



ハプティックフィードバックを導入したUI・UXデザイン  
小野翼(東北高校出身)

サウンド(効果音)と運動したハプティック(振動)で触覚でも楽しむことができる、iOS向けのゲームアプリを制作。効果音に合わせてデザインしたオリジナルの振動を付加することで、臨場感を高めることができた他、振動のみでもゲーム中の出来事を伝えられる可能性も見出すことができた。



自然に触れた感覚を纏う衣類のデザイン  
森藤玲(仙台商業高校出身)

着る人にも周りの人にも自然への意識を高めてもらうことを目的に、自然に触れたときの感覚を記録した衣服を制作。風・雨・草・川・陽の5つをモチーフにした擬音語・擬態語から、服の形状や素材の選定、手描きでのグラフィック制作、インクや印刷技法の検討を行い、シルクスクリーン印刷で仕上げた。



草木染めにおける価値変換の研究  
若森ゆい(仙台西高校出身)

家の敷地を浸食し、光を遮り虫を増やす。嫌悪の対象でしかない自宅の裏山の草木をプラスに変換できないかと考え、制作した。クワの枝葉を煮出して糸を染め、織り機で6mほどの生地を織り、1枚のシャツを仕立てた。ほぼ全工程を自らの手で行うことで愛着がわき、自分の中の草木の価値観を変換することができた。



印象を伝達するプロジェクションマッピングの制作  
佐々木慎一(盛岡市立高校出身)

言語による説明ではどんな香りかわかりにくい、嗅ぎ比べを続けると香りが判断できなくなるなど、香水を購入する際の課題解決を目指して香りの視覚化に取り組んだ。香水の香り方の要素である「人と距離」「経過時間」に着目し、体験者と展示物との距離、体験時間により変化するインタラクティブな映像を制作した。



在宅環境での生活にリズムを付ける光の提案  
早坂友佑(宮城県工業高校出身)

コロナ禍が今後沈静化しても、リモートワークやオンライン授業など、自宅ベースの生活を選択する人は少なくないはずだ。そんな考えのもと、室内でも太陽の存在を感じることができるモバイルを開発した。12時間周期で光り方を変化させることで太陽の動きを表現し、生活リズムの安定化を促すことを目指した。



Web制作のための模写コーディングサイトの制作  
太田志幸(三沢高校出身)

開発のきっかけは、web制作を学ぶ本学の授業「サービスデザイン」の受講者が大幅に増えたことを聞き、web制作への関心の高まりを感じたためであった。講義内で扱ったサンプルのwebサイトを自力で模写コーディングできるよう、モニターの意見を確認しながらUIの設計や解説機能・コンテンツの改善を行った。



3DCGアニメーターの学習コミュニティの提案  
富樫羽狹(富谷高校出身)

CGアニメーターを目指す人のスキル習得、プロCGアニメーターのスキルアップを目的とした、MAYAのシーンデータが共有できる招待制コミュニティの開設と試験運用を行った。サンプルデータを制作し、プロアマ双方の多様な意見を得ながらブラッシュアップを行うことができた。運用を継続し、公開を目指したい。



既読無視を活用したグループチャットアプリの開発  
沢内輝(不来方高校出身)

近年、ビジネスシーンにおいても連絡手段として多く用いられるようになったグループチャットツール。ネガティブに捉えられがちな「既読無視」に着目し、非会話型UIの採用、受信者のメッセージ閲覧回数表示機能などにより、初対面の相手でもストレスなくコミュニケーションが取れるツールを目指し取り組んだ。