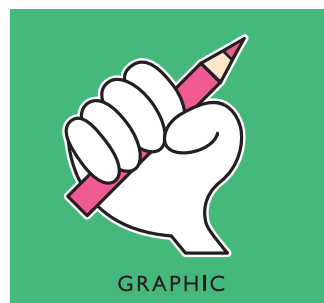
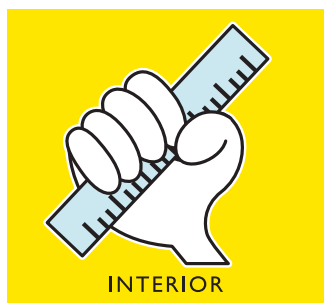
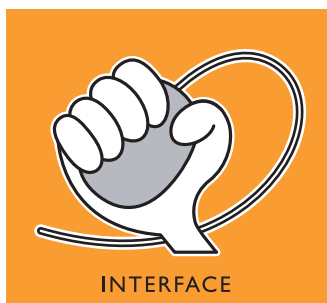


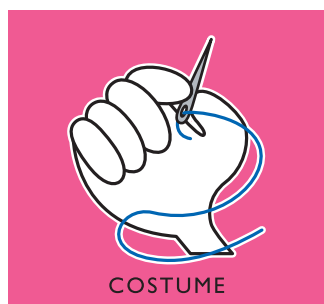
# 卒業作品集

会津大学短期大学部 産業情報学科 デザイン情報コース



## Graduation Works

Interface / Interior / Graphic / Craft / Costume / Product



この「作品集」は、今年度で3回目の発行になり、平成17年度産業情報学科デザイン情報コースの卒業研究として取り組んできたテーマをテーマ毎に学生達がまとめて小冊子にしたものです。産業情報学科では、「卒業研究ゼミ」を必修科目として位置付け、1年次の後半からプレゼミとして実施し、2年次より具体的なテーマを設定し、問題解決能力や創造性の研鑽に取り組んでまいりました。その研究成果は、「卒業研究ゼミ発表会」、「要旨集」、「卒業展」、「作品集」などといった形で公表しております。

ある意味この「作品集」は、現在の会津大学短期大学部産業情報学科デザイン情報コースのレベルとあって良いでしょう。学生諸君にとっては、卒業研究テーマに取り組んできた日々の証でもあり、「頑張った」「燃焼した」といって達成感を味わったもの、「失敗した」「まあまあだった」「違う方法があったかも」などと結果に不満をもっているものもいるでしょう。努力の結果が必ずしも実りあるものにならないのが現実ですが、決して諦めず自分の作品に責任を持つことが明日への力となり、未来を切り開くものと信じて、これからの自身を開拓して欲しいと思います。この「卒業研究ゼミ」で経験したプロセスや反省を通じて、更なる飛躍を期待しています。

最後に、卒業研究および卒業制作にご支援・ご協力いただいた学内外の関係者の方々に深く感謝するとともに厚く御礼を申し上げます。また、この「作品集」は広く学外にも配布して、諸賢の御高覧に供しています。皆様の忌憚のないご意見、ご批判を賜れば幸いに存じます。

平成18年3月  
会津大学短期大学部 産業情報学科  
学科長 牧田 和久

# 目次

ゼミ	制作者	タイトル	ページ
インタフェース	佐久間 彩・星 麻奈美	会津観光ウェブサイト	3
	白石田 由加	デジタル水族館	4
	横山 薫	両眼視差を利用した3Dアニメーションの制作	5
	吉田 知亜紀	フラッシュを使った販売と宣伝用のサイトの制作	6
インテリア	神林 由貴・佐藤 智美	地域活性化センター（仮称）の提案	7
	鈴木 美沙子	地元ビルダーのための活性化策	8
	柴田 巴瑠香	災害時の避難所生活における段ボールの活用1	9
	渡邊 剛	災害時の避難所生活における段ボールの活用2	10
グラフィック	安藤 麻美	環境保護を訴える広告活動	11
	五十嵐 香	喜びをイメージしたポストカードのデザイン	12
	大竹 茉有	手紙の促進キャンペーン活動	13
	佐藤 絵里子	シューズショップの販売促進	14
	高久 彩	Something casual ～身のまわりを題材にした写真集～	15
	安田 佳代	ジャムのパッケージデザイン	16
クラフト	近江 恵	パネル・オブジェ・紙胎器	17
	景山 葉月	オブジェ・パネル・乾漆	18
	長瀬 久美子	オブジェ・パネル・乾漆	19
	橋本 聡美	オブジェ・パネル・乾漆盛器	20
コスチューム	市村 祐子	祭りと衣装 会津・田島祇園祭を基にした服装デザイン	21
	河内 麻子	祭りと衣装 フランスの祭りからアレンジした服装デザイン	22
	杉原 由貴	祭りと衣装 パプアニューギニア・シンシンからイメージしたファッション	23
プロダクト	大野 梢	高齢社会に向けた車	24
	佐藤 弥幸	コミュニケーション能力を向上させるための玩具の提案	25
	塩田 友里恵	チャイルドシートを使いやすいにする	26
	鈴木 朱里・鈴木 真理子	ベビーベッド	27

制作意図

長い歴史と伝統に育まれた会津若松市は、観光都市となっています。そこで、会津若松市に興味を持った人や観光で訪れようとしている人に、会津若松市を分かりやすく知って貰う手段を考え、ウェブサイトを作成しました。

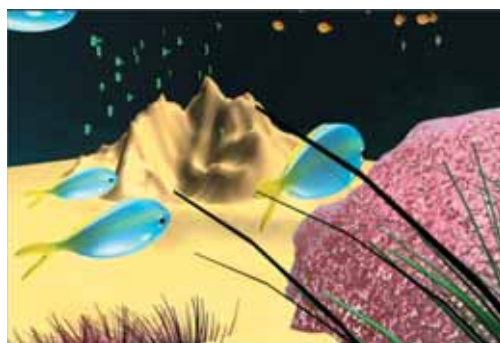
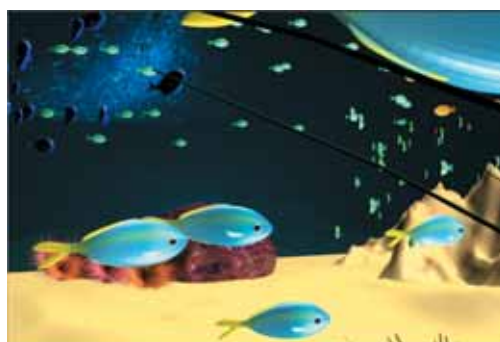
既存のウェブサイトとの差別化をめざし、地図を表示し、その地図上で知りたいエリアを選択すると、そのエリア周辺の観光スポットを表示できるコンテンツや、時期ごとの行事を紹介したページなどを作成しました。



## 制作意図

水族館で水槽の中を四方八方に自由に泳ぎまわっている魚達を見て魅力を感じ、興味をもった。そこで、どこに魅力があるのかを考えてみた。

その結果、魚達がそれぞれ四方八方に泳いでいるという自由な動き、水中の浮力の働きによる浮遊感などに魅力があるのではないかという考えに至った。これらの魅力を表現するために、3Dで水族館をイメージしたアニメーションをキャラクターのような親しみのある魚を用いて制作することにした。



## 制作意図

今後増えていくと思われる立体映像の見せ方の提示として、復元した遺跡のアニメーションを制作しました。

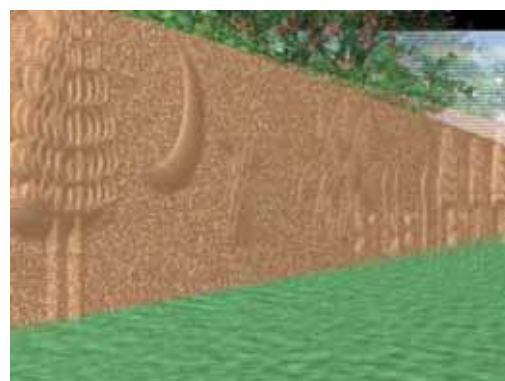
遺跡には破壊され現存していないバビロンの空中庭園を選びました。

遺跡のアニメーションを関連した美術館や博物館等で流せばより楽しくわかりやすく遺跡を知ることができます。

早く技術向上、低価格化が進み、活用の方が広がり一般的に使われるようになると思います。



## 視差動画の結合



## 制作意図

日々気軽に利用している商用サイトを実際に作ってみて、様々な工夫がされている事が実際に調査を進めていくうえで良くわかった。多くのサイトで活用されている会計のシステムは商品の見せ方を工夫する事でより利用しやすいものになると思った。調査の過程でFlashを利用したサイトを調査し、利用していないサイトと比べると、見やすく様々な動きがあり楽しんで利用できるものが多かった。実際に作ってみても商品をよりわかりやすく見せる事ができると思った。

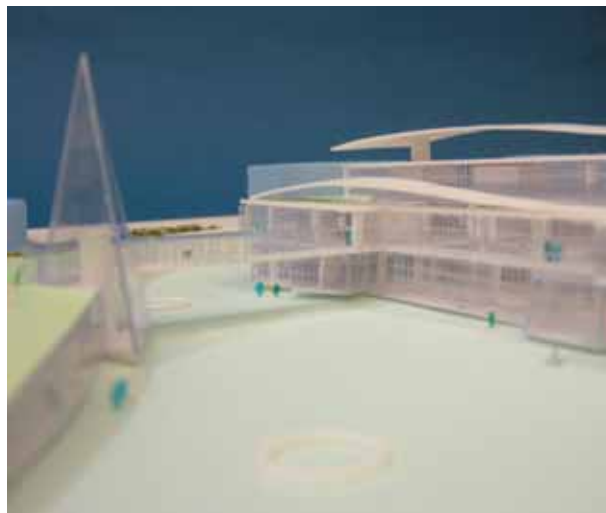
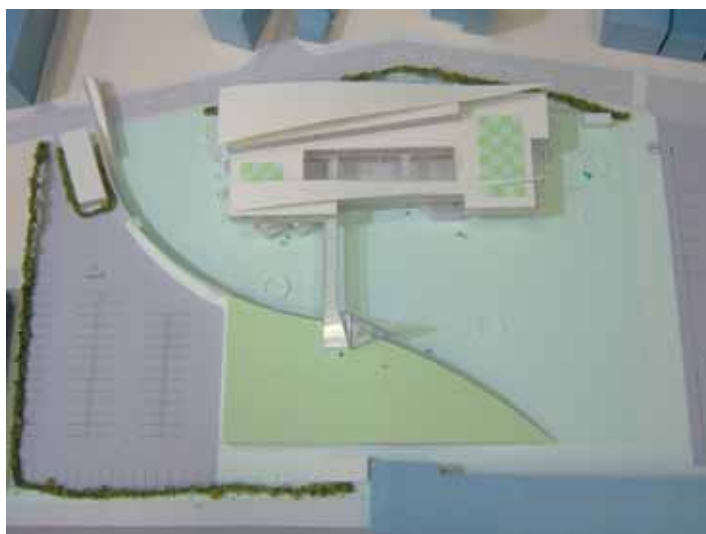


# 地域活性化センター（仮称）の提案

神林 由貴・佐藤 智美

## 制作意図

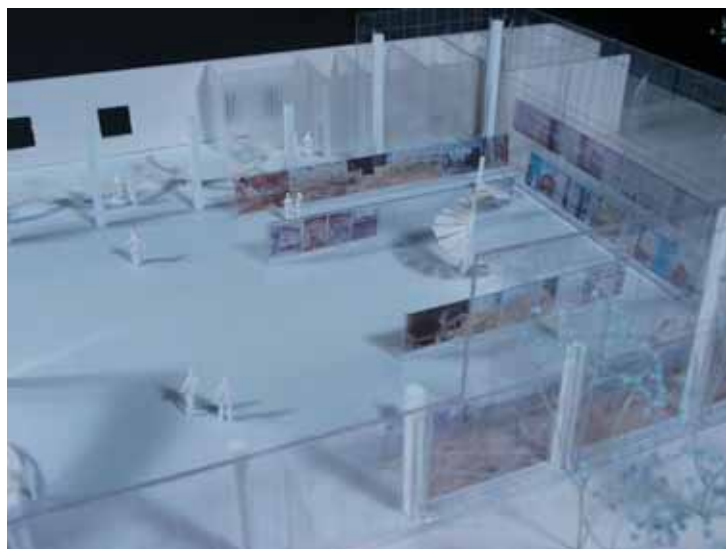
平成18年度より本学が独立行政法人化となることから、より一層地域貢献が求められる。そこで私たちは、社会貢献を効率的にサポートする施設として、会津若松駅旧貨物ヤード跡地に、「地域活性化センター（仮称）」を提案した。このセンターにはインキュベート機能、ワークショップ機能、スタジオ、研究室、ホールがある。ホールの屋上はゆるやかな丘となっており、子供たちのにぎやかな声が聞こえてくる。広場では朝市やフリーマーケットが行われる。





制作意図

私は「地元ビルダーのための活性化策」というテーマで研究に取り組みました。聞き取り調査では地元工務店や組合、NPO団体にお伺いし、意識調査ではアンケート150件を配布し、ご協力頂きました。そしてそれらを集計・分析した結果、現在危機的状況にある地元工務店をこれから活性化させていくためには“家造りに関する支援を地元工務店、及び施主に提供する企業”を作ることが最も最適なのではないかと考え、企業の活動内容や空間イメージを提案しました。



## 制作意図

地震などの災害時、体育館などの避難所ではプライバシーも十分でない状態での雑魚寝を余儀なくされることがある。そのため、災害そのものによる影響だけでなく、避難生活を巡ってストレス反応を深めてしまうことがある。その心的苦痛を少しでも和らげ、かつ、加工、再生という点から、プライバシー確保につながる段ボールでの間仕切りを提案することを目的とした。この製品の特徴は家族数に応じてスペースが広げられることと自由に変更できることである。



制作意図

地震などの災害時に、避難所での集団生活において、プライバシー確保ができないために精神的なストレスがたまってしまい、その結果、不眠症や体調を崩し、心筋梗塞や、車内での避難生活によるエコノミー症候群などの問題が発生している。

今後、おおきな災害が発生し、住民が避難所生活をよぎなくされた際に、避難所でのプライバシーを高めるため、短時間、簡単に組み立て、低コストで生産できる段ボールの間仕切りを考えた。



制作意図

年々環境問題が深刻化してきており更には地球環境の変化が深刻になってきています。私たちの常日頃の身の回りの環境に目を向けるちょうど良いタイミングであり、少しでも環境の事を考えてもらうために、身の回りのゴミ問題を取り上げることにしました。手元に残るものとしてグッズを作り訴えることにしました。制作物はマグネット・メモ帳・分別シール・分別カレンダーの手元に残る物と、大きく告知する手段としてポスターを制作しました。



## 制作意図

市販のポストカードはメッセージと宛名を書くくらいで、出来ることが限られてくる。そこで郵便法による大きさや重量などの規格を参考にしながら自分で制作するとどういふものを作ることが出来るのかやってみようと思った。

手紙は送ったり貰ったりするだけでも嬉しいものだが、その喜びを一層大きくなるようなものを作ろうと思い、デザインコンセプトを「喜び」とした。特に、作る楽しみ・開ける楽しみを重視し、プレゼントという形で表現した。



## 制作意図

携帯電話やパソコンの普及により、今や私たち現代人にとって欠かせない存在となっているのが、スピード・機能性を兼ね備えたEメールであり、手紙を書く行為は確実に減りつつある。

しかし、手紙には、スピード・機能性だけではない「温度」がある。手書きの温もりや手紙の良さを感じてもらえるよう、現代人の心を癒してくれるイラストレーション・コピーを効果的に用いて、レターセット等を数種類デザインし、キャンペーン活動として街頭での配布を考えた。



## 制作意図

身近にあるグラフィックツールは何があるかと考えたときに、広告、包装等が上げられ、私はそれらをトータルに研究してみたいと考えました。

「主に20代女性をターゲットとしたシューズショップのグラフィックツール」とコンセプトを設定し、制作しました。清潔感のある女性らしさ・可愛らしさをイメージしています。



# Something casual ～身のまわりを題材にした写真集～

高久 彩

## 制作意図

この写真集のタイトル「Something casual」とは日本語で“なにげないもの”という意味です。日常何気なくみているものを少し違った視点で捉える、日常的なものを非日常的な視点で見るということをコンセプトにつくりました。“一人遊びをしている子供がみているような世界”といえれば分かりやすいのではないかと思います。例えば靴が置いてあるところに人がいるような感じがする、なんとなく人の顔に見える、などなど。私の見方はありますが写真を見た人に色々な見方・想像をしてもらうために説明文はあえていれませんでした。





制作意図

私は日頃輸入食品店などに並んでいるジャムのラベルデザインを眺めるのが好きです。そこで、眺めていると、ラベルデザインには何のジャムが分かりやすいもの、分かりにくいものがあることが分かりました。そして、分かりやすく且つ購入したいと思えるデザインのものには本当に少ないと感じました。そこで、今回、分かりやすく、且つおしゃれで可愛いジャムのラベルをデザインしたいと思い、今回制作しました。



制作意図

制作にあたり、表現に合わせた技法を探求した。数ある技法の中から選び出すのは容易ではなかった。オブジェは新しい表現に挑戦し、下地を用いた表現と金属粉による効果の組み合わせによって、漆による金属の表現を試みた。パネルでは一つ一つの要素に合わせた表現技法を取り入れ、生き物の生き生きとした様と個性を表現した。又、紙を基礎に用いた漆器、紙胎漆器にも取り組む事が出来、漆の幅広さと可能性を実感できた。

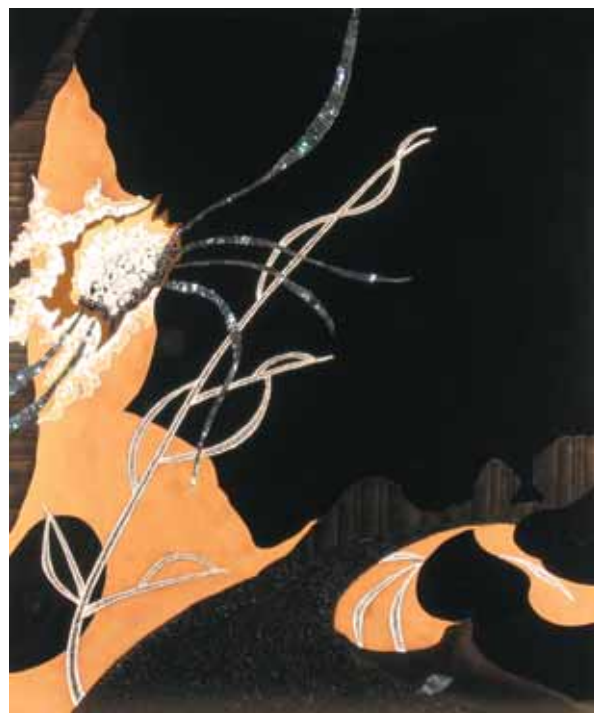
用の美と表現の美を持ち合わせた作品の難しさを知る機会となり、同時に漆の世界に触れられた事を誇りに思う。



制作意図

制作物はオブジェ・パネル・乾漆皿の三点である。オブジェ「温」では人と人は支え合って生きているものであり、人の心がお互いに成長していく様子を表現した。パネル「起端」で表したのは、様々な事象の頂点には「始まり」という事象がり、ものごとが起こるきっかけとは一つで、そこから枝分かれしていくということである。乾漆皿「紫陽花」はアジサイの花と葉をイメージした形の乾漆皿である。

クラフトゼミで漆芸に出会い、多くのことを学ぶことができた。



制作意図

私はまず、オブジェ、パネルに「時間」というテーマを付けました。オブジェは流動体から「時間によって物の形がゆっくりと変化する様子」を表現し、パネルは江戸時代の版画と現代を融合させて、「150年の時間差」を表現しました。下の中央にある門には、過去と現代の境界という意味があります。次に乾漆片口には「大勢で使える漆器」というテーマを付けました。一升入る大きさになっています。垂れ・縮みの模様にも挑戦しました。最後に、ゼミを通じ会津自慢の漆を体験できたことを、とても嬉しく思っています。



## 制作意図

私はオブジェ、パネル、乾漆盛器の三つの作品に主なテーマとして「輝」と付けました。オブジェは穏やかで安堵感を感じるような輝きを。パネルははかなくも美しい命の輝きを。盛器では希望に満ちた華やかな輝きを表現しました。パネルでは下地の段階で使われる錆に注目し、表現に使うことに挑戦をしました。盛器ではぼかし塗りという技法を使用しています。最後に、私は、漆芸を学び輝いた短大生活をおくれたことを誇りに思います。



## 制作意図

着飾るもの、日々を楽しむもの、身体を覆い保護するなど幅広い用途を持ち、自分自身は勿論、周りにも影響を及ぼす衣服。ちょっとした躍動感を付けることで、生活に活力と潤いが生まれてくるのではないだろうか。そこで古来、宗教上人々と密接な関係がある『祭り』。この熱気のあるイメージはデザインソースになるのでは、と着目した。日本の祭りの代表格である祇園祭、祇園祭といえば京都というイメージが強い。しかし福島県内の国重要無形文化財である田島祇園祭を知り、私はここでしか学べない歴史ある祭りで躍動感を表現したいと考えた。衣服というカタチで祭りを表現し、ファッションをもっと楽しみ、自己表現できるようにデザイン、制作を進める。



## 制作意図

コスチュームゼミでは、祭りと衣装というテーマを掲げ、私はその中でフランスの祭りについて研究し、制作に望みました。祭りの衣装はどんな祭りでも、美しく念入りに作ってあり、ただ外観を飾るためのものだけでなく、伝承されてきた詩や音楽と同じように、衣装は民族の魂を強くするための力をたくわえているのではないかと感じ、それらを独自にアレンジし、表現してみました。フランスの衣装の特徴である、フォークロア調や、フレアスカート・エプロンなど、様々なところに用いました。



## 制作意図

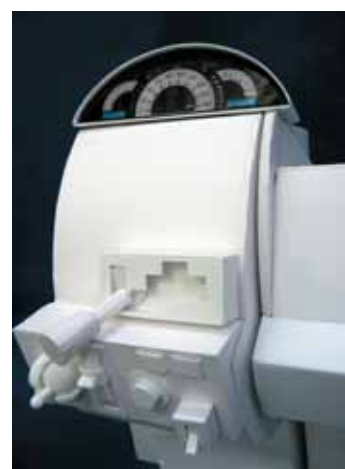
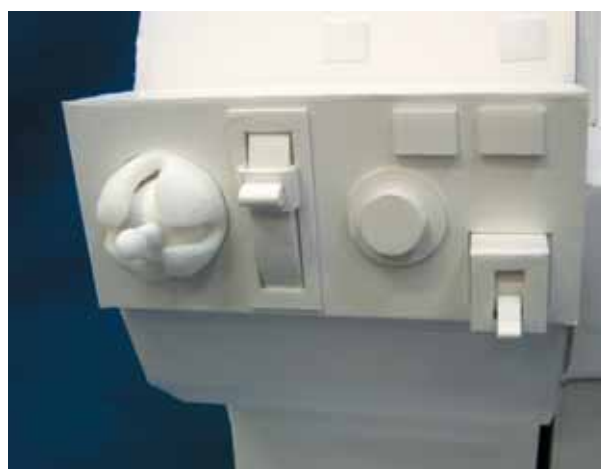
私は祭りと衣装というテーマをもとに、パプアニューギニアのシンシンという祭りに着目しました。なぜパプアニューギニアのシンシンを調べようと思った理由は、自らの体をすべて自然の物で装飾し、あらゆるものを使いボディーペイントした衣装にとっても興味をもったからです。このことから、私は熱帯地方の雄大な自然に囲まれたパプアニューギニアで自然と一体になって繰り広げるエネルギッシュな祭りをもとに、アレンジして現代の活力ある服装を造形することにしました。





## 制作意図

高齢化が進む今、高齢運転者が第一当事者となる事故が増加傾向にある。原因としては、身体機能の低下や自分の運転能力を正しく認識していないところにある。しかし、高齢運転者の為の車がなく解決は困難である。そこで、今後期待される車である電気自動車を高齢運転者用とすることは出来ないかと考えた。内装は運転しながらでも操作をスムーズに行えるよう、スイッチの形状や配置場所を考慮しながら制作した。



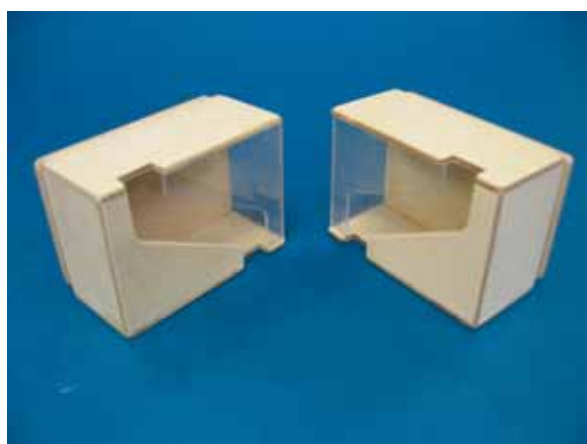
# コミュニケーション能力を向上させるための玩具の提案

佐藤 弥幸

## 制作意図

わたしは本研究で、他人との関わりを持つ時の基本的な能力のひとつであるコミュニケーション力に着目し、それを子供の遊びの中で育成することは出来ないかと考えました。そして、子供のコミュニケーション能力を育むような玩具の開発を本研究の目的と定め、制作をしてきました。

テーマに沿った玩具の提案というのは想像よりはるかに困難なことでした。私の提案した玩具で、少しでも楽しんで遊んでもらえれば幸いです。



## 制作意図

近年自分で車を運転して外出する女性が増え、その中には、出かける際に幼い子どもを連れて行く女性もいます。しかし、チャイルドシートを使用して子どもを乗せる親があまり多くありません。平成12年4月1日に、チャイルドシート着用が法律で義務化されました。しかし、今もチャイルドシートに子どもを座らせず、車のシートに直接座らせている親もいます。このことから、より使いやすいチャイルドシートを考えました。



## 制作意図

幼少時代の睡眠は成長に大きく関わる重要な時期です。そこで自分で寝返りができず、寝具を選ぶこともできない赤ちゃんに、より良いベッドで寝てもらいたいと考えました。赤ちゃんの使う身の回りの物は親が使う物でもあります。赤ちゃんにも親にも快適に使える物が求められていると思い、揺れるベビーベッドから子供用ラック・子供用ハンガーラックにすることにより有効的に使用できる物を考えました。



会津大学短期大学部 産業情報学科 デザイン情報コース

## **卒業作品集 2006年版**

発行：会津大学短期大学部 2006年3月

〒965-8570

会津若松市一箕町大字八幡字門田1-1

phone 0242-37-2300 (代表)

<http://www.jc.u-aizu.ac.jp>

