DESIGN GRADUATION WORKS 2021

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

DESIGN GRADUATION WORKS 2021

ごあいさつ

会津大学短期大学部産業情報学科デザイン情報コースでは、「卒業研究発表会 研究要旨集」「デザイン情報コース卒業研究発表会」を経て、「卒業作品展」にて卒業研究ゼミの成果を一般の方々に公表し、ご批判を仰いでまいりました。この作品集はその集大成でもあり、発行も本年で17回目を迎えました。
産業情報学科では、卒業研究ゼミを必修科目として位置づけ、デザイン情報コースでは具体的なテーマ設定のもと、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。その内容はインターフェース、インテリア、グラフィック、クラフト、プロダクトのデザイン５分野に渡り、地域活性化に向けた取り組みや産業の支援、生活を豊かにするための提案など様々ですが、いずれも地道な研究を裏付けとした力作です。特に本年は新型ウイルス感染症の影響により、地域課題に対する調査や検証などがスムーズに進まない点もありましたが、その状況下でもそれぞれの研究テーマに対し、連日真剣に取り組む学生の姿には心打たれるものがありました。「フリーライブラリーの調査研究及びデザイン提案」ではこども園の子供たちを中心に地域の交流が促され、「高野癒しの里を伝えるグラフィックデザイン」、「離れていても“気持ち”を伝える各種グラフィックツール」では奥会津の新たな魅力発信や若い世代に向けての地域広報誌の提案がなされました。その他にも、生活に密接したIoTの活用、若者に向けた地域産品の開発や漆工芸の新たな提案作品など、取り上げるテーマも多岐にわたり、各研究分野で学んできたことの集大成として完成度の高いものとなりました。
卒業する学生諸君には、学生時代の創作への熱意と、活力に満ちた日々の証として、また、この卒業研究ゼミで経験したプロセスと反省を通じて、創造することの喜び、諸問題に挑戦するエネルギー、充実したときを過ごして得た達成感などを糧に、今後の社会生活の中でさらなる飛躍につなげていってほしいと願っています。
最後に、この卒業研究および卒業制作にご支援、ご協力をいただきました学内外の関係者の皆様に深く感謝し、厚く御礼を申し上げます。

2021年3月
会津大学短期大学部 産業情報学科
学科長　井波 純

目次

4 IoTを利用した睡眠サポートプログラム
稲村 祥太

5 スマートスピーカーデザインの研究
小原 理澄

6 会津大学短期大学部附属図書館 WEBプロジェクト
中村 美空

7 カイギュウランドたかさとWEB化計画
矢吹 美月

8 荒廃竹林の竹を生かした新たなデザインの提案
日下部 まや

9 複合災害時における避難所のユニット及び空間提案
佐藤 ことみ

10 水道の塔の活用を考える
燕市旧浄水場配水塔における歴史的価値の再認識及び空間提案
島貫 友愛

11 フリーライブラリーの調査研究及びデザイン提案
信田 桃花

12 矧ぎ材を活用した新たな集成材のデザイン提案
永吉 瑞希

13 公営住宅の再生リノベーション
県営松長団地の居住環境調査及びデザイン提案
渡部 蘭

14 離れていても“気持ち”を伝える各種グラフィックツール
赤羽 希　秋保 このみ　揚妻 栞　佐藤 真澄

16 阿久津曲がりねぎを次世代に伝えるデザイン
大森 栞

17 高野癒しの里を伝えるグラフィックデザイン
小海 杏

18 福島市小鳥の森の学習ツール
佐藤 日香瑠

19 オタネニンジンを食卓に届けるデザイン
土田 奈旺

20 福咲パッションフルーツの魅力を発信するツール
早川 帆南

21 伝統文様と漆
内川 夢

22 漆を身近なものにするためのおままごと道具
蒲倉 成美

23 おもてなしの茶道具
髙橋 千代

24 ライフエンディング産業と香
羽賀 瑠奈

25 ３Dプリンターと漆の融合
補永 未帆

26 環境問題に寄り添う漆製品の提案
山口 和香

27 あんぽ柿を若者の興味の中へ
江川 千音

28 若者に向けた会津らしい木製土産品開発の提案
間 佳奈　佐々木 麗海

30 タケの需要増加を目的としたデザイン提案
戸田 陽

31 飲み物のイメージから容器のカタチを考える
根田 穂高

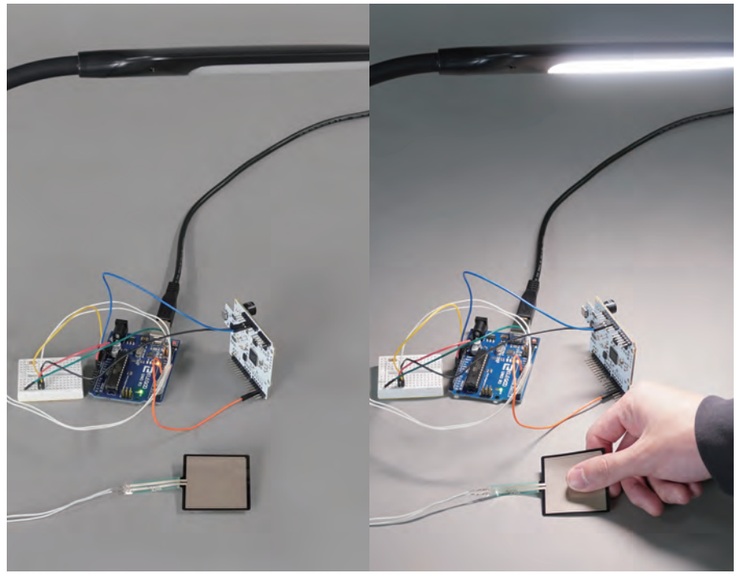
32 「おうち時間」を充実させるための食事プレートの提案
藤原 瑚乃香

33 ゼミ紹介

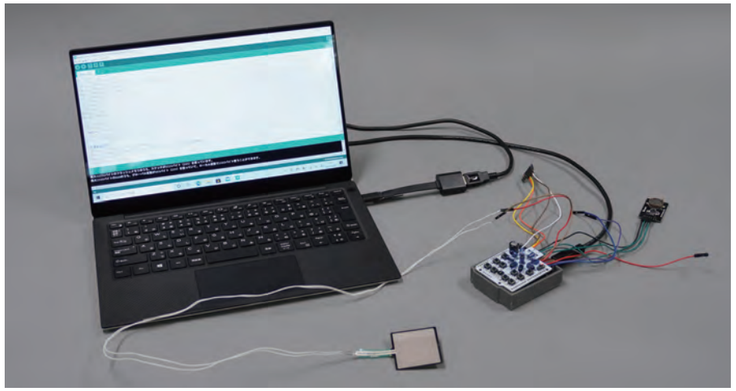
IoTを利用した睡眠サポートプログラム

稲村 祥太

睡眠をとるうえで、環境が睡眠の質に与える影響は大きい。そこで本研究では、睡眠環境の改善をサポートするプログラムを作成した。睡眠中のデータを取るためにArduinoを使用し、圧力センサーとジャイロセンサーから得たデータをコンピューターに入力し、Arduino言語を使用してプログラムを作成した。また、学習式リモコンを使用し、照明や空調と連携して睡眠環境を改善するプログラムを作成した。目覚めの状態を改善するために、眠りが浅い状態の時にアラームを再生するプログラムを作成した。ジャイロセンサーが判別した体動のデータをもとに、設定した起床時間から30分の間で動きがあったときにアラームを再生する。また、圧力センサーにより枕に頭がのっていることを判別し、30分以上反応が続いたときに照明と空調が自動的に停止する。



a



b

```
Alarm_var2
#include <Wire.h>
#include <DS3231.h>
#define MPU6050_WHO_AM_I     0x75  // Read Only
#define MPU6050_PWR_MGMT_1   0x6B  // Read and Write
#define MPU_ADDRESS  0x69
int speakerPin=9;
int sensorPin=1;
int count=0;
int count2=0;
DS3231 clock;
RTCDateTime dt;

void setup() {
  Wire.begin();
  Serial.begin(115200);
  clock.begin();
  clock.setDateTime(__DATE__, __TIME__);

//加速度読み出し
  Wire.beginTransmission(MPU_ADDRESS);
  Wire.write(MPU6050_PWR_MGMT_1);  //MPU6050_PWR_MGMT_1レジスタの設定
  Wire.write(0x00);
  Wire.endTransmission();
```

c

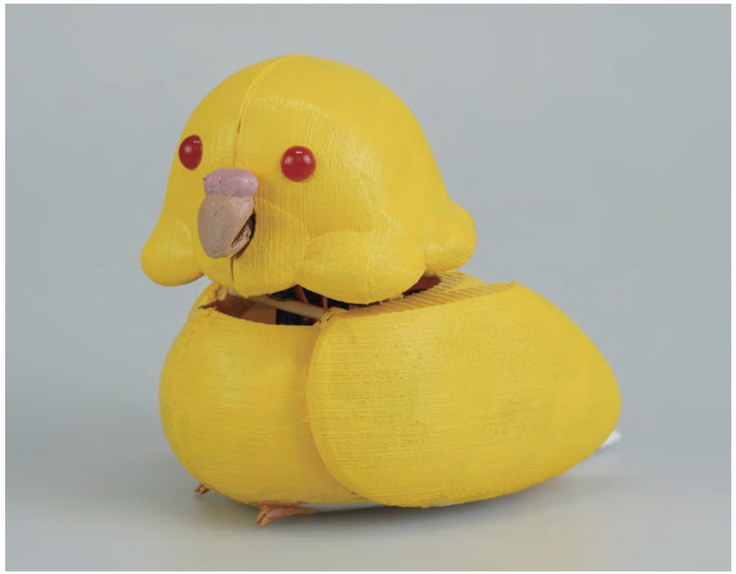
a. 圧力センサーにより照明が点灯する様子　b. プロトタイプ　c. 作成したプログラム

［素材］Arduino Uno R3、学習リモコン基板（ADAUDIR）、圧力センサー（FSR400）、加速度センサー（MPU6050）、RTC_Module（DS1307-Module-V03）、Arduino IDE

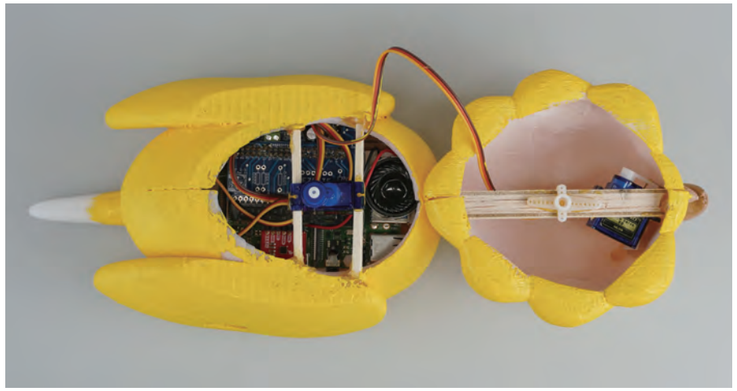
スマートスピーカーデザインの研究

小原 理澄

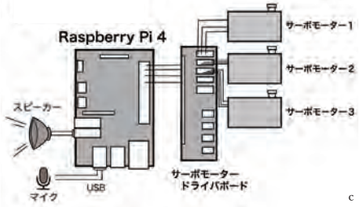
人間に寄り添い、日々の疲労やストレスから心を癒すためのスマートスピーカー（対話型ロボット）の製作を行った。本研究は、「Google Home」のような円柱状を中心としたシンプルで抽象的なデザインではなく、ペットのような身近で親しみやすいデザインにすることを目的とした。具体的には、スマートスピーカーやロボットの機械的で操作の難しい印象を視覚的に和らぐような印象とし、利用者にとって心の癒しとなる、愛嬌のある製品に近づけることを目指した。そのために、ペットとなりうる動物の中でも言葉を喋ることが印象的で、可愛げのある“セキセイインコ”をモデルとして本研究に取り組んだ。またデザインやプログラムにより、実際に飼っていたセキセイインコの動きを可能な限り再現し、よりペットとしての愛らしさを表現できるように製作した。



a



b



c

```
# メインループ
new = ""
try:
  print ('音声認識開始')
  cmds = ['sh',tts2pn, 'こんにちは'] # コマンドリストの作成
  proc = subprocess.Popen(cmds, stdout=subprocess.PIPE) # コマンドの呼び出し
  proc.communicate() # コマンド実行プロセスが終了するまで待機
  data = ""
  socket_buffer_clear()
  while True:
    data = str(client.recv(bufferSize)).decode('utf-8')  # Juliusサーバーから受信
    if "<RECOGOUT>" in data:
      new = ""
    new = new + data
    if "</RECOGOUT>" in new:  # RECOGOUTツリーの最終行を見つけたら以下の処理を行う
      print (new)
      if u"和の時間" in new:
        cmds = ['sh',tts2pn, 'どうもです'] #
        proc = subprocess.Popen(cmds, stdout=subprocess.PIPE) # コマンドの呼び出し
        proc.communicate() # コマンド実行プロセスが終了するまで待機
      else:
        print ("not mached")
      socket_buffer_clear()
```

d

a. スマートスピーカー　b. 内部構造　c. システム構成図　d. 作成したプログラム

［素材・サイズ］Raspberry Pi 4、Julius、OpenJTalk、Python、PETG樹脂
13×20×16cm

会津大学短期大学部附属図書館 WEBプロジェクト

中村 美空

ネット上で美術館や博物館の様子や作品を見ることができるサイトの存在を知り、同様のことを図書館でもできないかと考えた。現在、ネット上で図書館を見ることができるサイトはいくつか存在しているものの、本を見ることを目的としていないためか、本棚をはっきり見せるためのものではなく、背表紙なども映っていないものが多かった。また、会津大学短期大学部附属図書館は昨年改装され、閲覧室が新しくなり電動書架が導入された。しかし、電動書架は一度に見られる範囲に限りがあり本を探しにくく、利用者も少ないように感じた。そこで、WEB上で一覧表示することで本を知る機会が増えれば良いのではと考えた。本研究では、会津大学短期大学部附属図書館の記録を残すことを目的に、360度カメラの動画や写真などを使用してWEBページを制作した。

a　b

c

d

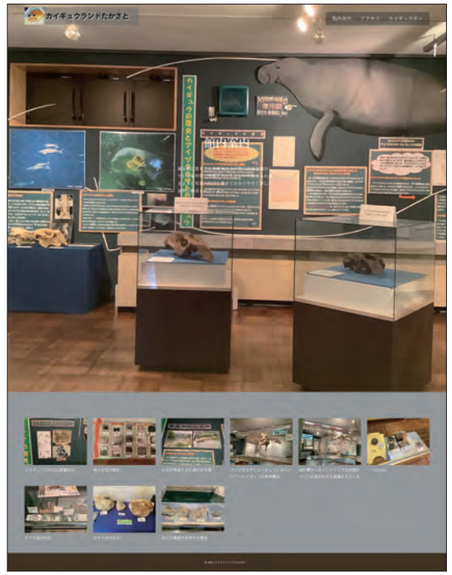
a. 電動書架１列目
b. 電動書架３列目
c. 撮影に使用した360度カメラ
d. 館内の様子を紹介する動画

［技法・サイズ］
Dreamweaver、Illustrator、Photoshop
4267 × 3258 pixel

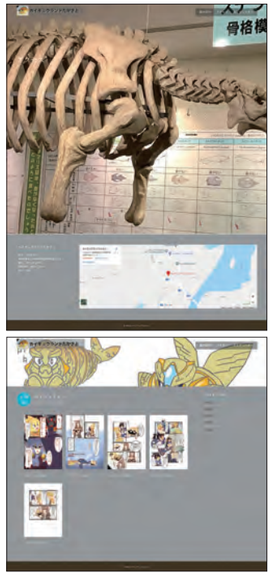
カイギュウランドたかさとWEB化計画

矢吹 美月

福島県喜多方市の「カイギュウランドたかさと」は、カイギュウの化石や同じ時代の地層の化石、地層の歴史がわかる博物館である。現在、カイギュウランドたかさとの単独のホームページは存在しない。本研究では、主な閲覧対象を小学生と設定したホームページを制作し提案することを目的とした。楽しんで見てもらえるようなホームページを目指すため、新たなキャラクターを設定することとし、既存のカイギュウのマスコットキャラクターに加え、発掘されたクジラや貝をモチーフにしたマスコットキャラクターを提案した。さらに、小学生を対象にマンガ『発掘戦記カイギュリオン』を制作し、化石が好きな少年とそれらのキャラクター達、そして変形ロボ「カイギュリオン」が地球の征服をもくろむ「ガイアーク」と闘う物語とした。



a



b

c

d

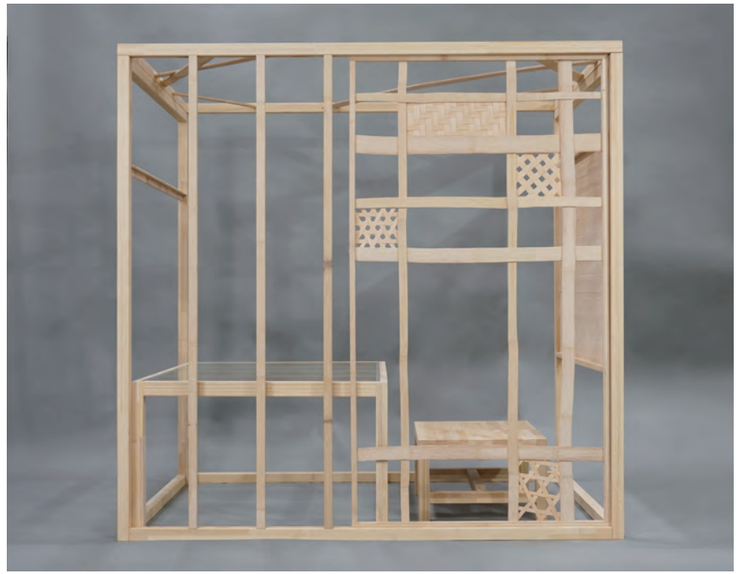
a.WEBサイト（館内案内） b.WEBサイト（アクセス、カイギュリオン） c.『発掘戦記カイギュリオン』表紙 d.『発掘戦記カイギュリオン』本文

［技法・サイズ］ WEBサイト：Dreamweaver、Photoshop　1280 × 800 pixel（トップページ）
マンガ：ClipStudio、Photoshop　1240 × 1754 pixel

荒廃竹林の竹を生かした新たなデザインの提案

日下部 まや

現在、竹は生活の中でほとんど活用されなくなり、竹林の手入れを行わない荒廃竹林が増加していることで、森林へ浸食し竹林の大規模な表層滑りなどの災害が引き起こされている。そこで、竹の特性である細くても木材より強度がある点を生かし、少ない材料で広い空間を表現する。本研究では、家庭で快適に仕事ができるテレワークユニットの提案を行った。一般住宅に設置しても圧迫感がなく、ユニットの必要がない場合は、机や椅子は独立して使用できる。ユニットは面ごとにパネルによる組み立て式にすることで、収納や持ち運びが容易に行えるようにした。また、竹林での竹の伐採から切り・割り・皮剥ぎ・集成にも取り組み、作品の一部には自らが製作した集成材を用いた。建具には、網代編みや亀甲編みなどの伝統的な竹編みの模様も取り入れている。



a

b

c

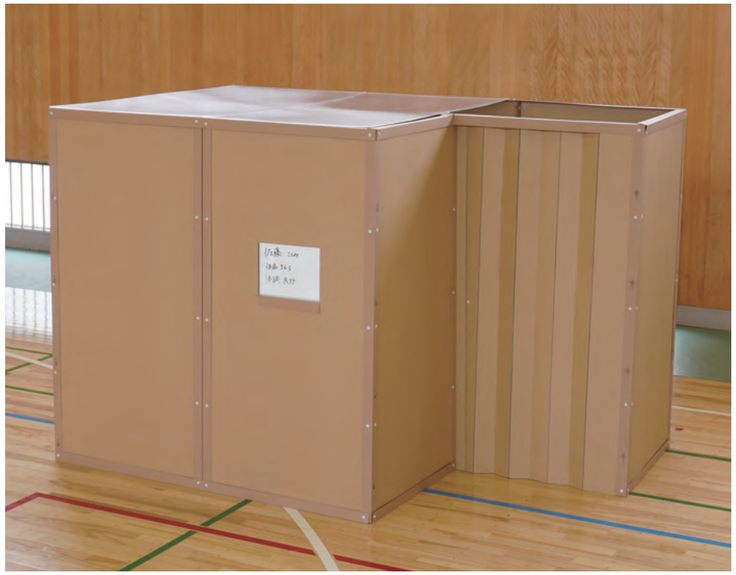
a. ユニット全体　b. 机と椅子　c. ユニットを使用している様子

［素材・サイズ］竹、竹集成材、竹突板、ガラス、シナ合板、ミツロウワックス
85 × 127 × 125 cm

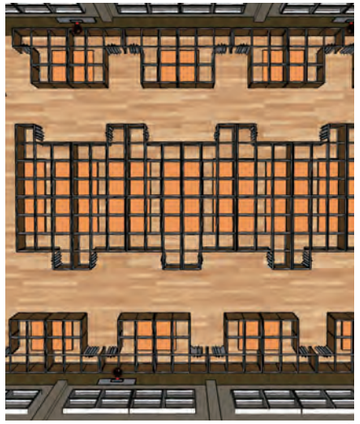
複合災害時における避難所のユニット及び空間提案

佐藤 ことみ

本研究では、複合災害時に避難所で快適に過ごせるようなユニットと空間を検討し、組み立ての簡易性や、構造について考慮し製作した。また、感染症対策や女性専用のスペース（授乳や着替え）など、多様な用途のあるユニットを提案した。構造体に段ボールのＬ型アングルを用いることで安定性が上がり、従来のユニットよりも高さを出すことができ、加えて屋根をかけることができるなど飛沫対策を図ることが可能となっている。行政管理の観点からホワイトボードを用いた窓を設け、利用者の健康状態を把握しやすくなるようにした。ユニットの入口には蛇腹のドアを設置し、簡易的な鍵も設けた。内装は床からの冷気の断熱を考慮し段ボールベッドを製作し、ベッドの下は収納として使用出来るようにした。避難所の様々なバリエーションのイメージをCGで制作した。



a



b

c

a. ユニット全体　b. 避難所に設置したイメージ　c. 内部の様子

［素材・サイズ］段ボール、段ボールＬ型アングル、プラスチック製ねじ、ホワイトボード
180 × 270 × 180 cm

水道の塔の活用を考える

燕市旧浄水場配水塔における歴史的価値の再認識及び空間提案

島貫 友愛

住民への給水システムのために設けられた旧浄水場の配水塔は、役割を終えた現在もランドマークやモニュメントとして残されており、私の地元、新潟県燕市でもシンボルとして地域住民から親しまれている。しかし、街の景観の一部となっている反面、モニュメントとして残すだけでは建築物として人々の記憶には残らない。本研究では、価値あるものを理解する機会が必要であると考え、歴史や建築的魅力の再発見と旧浄水場の風景を現在の風景となじませつつ再構成することを目的とした。浄水場と普段入ることができない配水塔内部と、今後の活用提案としてデザインしたギャラリーのCGアニメーションを制作することで、かつての水と人々に囲まれていた風景を蘇らせ、当時と同じように日常的に使われる場所になれば、配水塔の存在意義が大きくなるのではと考えた。

a

b

c

a. 全体模型　b. CGによる空間提案　c. 旧浄水場の再現（昼・夜）

［素材・サイズ］模型：シナ合板、バルサ材、プラ板、バラ板丸棒、スチレンボード　69.2 × 89.5 × 35 cm
CGイメージ・アニメーション：AutoCAD、SketchUp、Lumion

フリーライブラリーの調査研究及びデザイン提案

信田 桃花

近年、読まなくなった本をそのままにしておいたり、捨ててしまったりしている現状がある。そこで本研究では、非循環型になりがちな「必要とされなくなった本」をどう循環型に変えていくかという問題について研究を進めた。そして、今回は絵本に焦点を当てることにした。家にある読まなくなってしまった絵本をこども園に持ち寄り、そこでフリーライブラリーを開く。また絵本の循環だけではなく、子どもたちや保護者、こども園の先生方との新しいコミュニティが生れる場となることを目指す。そこで、北会津こどもの村幼保園を研究対象とし、園の特徴である切妻屋根のデザインをベースに7つの本棚を製作した。園児たちが本棚にある絵本を楽しく読んでいる姿や、家庭から進んで絵本を持ってきてくれるという話を聞き、問題解決に近づくことができたと感じた。

a

b

c

a. 作品全体　b. 本型の本棚、園長先生と園児たちが遊ぶ様子　c. 本棚が収納されている様子

［素材・サイズ］シナランバーコア、水性塗料、ミツロウワックス　小さいおうち型本棚：（大）54 × 30 × 66.8 cm（小）38.5 × 20 × 44 cm
大きいおうち型本棚：104 × 45 × 156.5 cm　360度取り出せる本棚：50 × 50 × 135 cm　本型本棚：100 × 32 × 135 cm

矧ぎ材を活用した新たな集成材のデザイン提案

永吉 瑞希

普段人目にあまり触れることのない下地等で用いる安価な木材や加工困難な木材を活かしたものを提案するため、木材を扱う企業へ足を運び、どのような活用方法が存在するのか調査を行った。結果として、製材場では工場で発生する端材を発電燃料や紙、トイレットペーパーに再加工するなど付加価値として活用し、木工所では節を含む安価なKD材を中矧ぎ材として再加工することで、高級家具として利用するなど木材の価値を高めていることが分かった。そこで本研究では、中矧ぎ材を利用した新しい集成材を提案することで、木材の活用の幅を広げ、木材そのものの良さを最大限に伝えることを目的とした。展開として、安価なKD材を活用した新しい集成材で高級感のあるサイドボードの提案を行うことで更なる付加価値を与え、中矧ぎ材の利用価値を高める集成材として社会的普及を考察した。

a

b

c

a. サイドボード正面　b. 色紙を挟んだ集成材　c. 引き出しを開けた様子

［素材・サイズ］スギKD材、ラワンKD材、色紙、シナ合板、ビーチ材
145×36.3×86.7cm

公営住宅の再生リノベーション

県営松長団地の居住環境調査及びデザイン提案

渡部 蘭

近年、公営住宅は住民の高齢化や建物の老朽化といった問題を抱えている。県営松長団地は、数年後に子育てを終える世代が多く居住しており、今後子どもの転出等により高齢者や空き家が増加することが予想される。また、コミュニティの必要性に対して関心のない住民が多いことも問題となっている。しかし調査の結果、玄関廻りの表出に波及効果があることや県で新たな運用方法を考えていることが分かった。本研究では、住民の関心を生み出し様々な目的に応じた居住環境を提案することを目的とし、表出とコミュニティを誘発するためのナンバープレートと多世代のライフスタイルに応じたリノベーションデザインを提案した。積雪やバリアフリー等、地域性や需要を考慮してデザインしたことで今後の住宅団地の在り方を再認識することができたのではないかと考える。

a

b

c

a. リノベーション模型　b. CGによるリノベーション後の様子　c. 棟ごとのナンバープレート

［素材・サイズ］模型：スチレンボード、バルサ材、樹脂板、角材、折り紙、カスミ草、スポンジ　92×42×39.5cm　CGイメージ：AutoCAD、SketchUp、Lumion
ナンバープレート：シナ合板、朴、桐、檜、ビーチ材、松ぼっくり、マグネット、ガラスチップ　32×32×3.1cm

離れていても“気持ち”を伝える各種グラフィックツール

赤羽 希　秋保 このみ　揚妻 栞　佐藤 真澄

現在、世界は深刻なコロナ禍で、人とのコミュニケーションがとりづらい状況である。本研究では、「離れていても“気持ち”を伝える」を共通テーマにして、会津地域の様々な魅力のPR活動をした。只見線「縁結び」プロジェクトは、会津地域で唯一縁結びの御利益があるとされる只見町の三石神社に着目し、説明やマップだけでなく、占いや塗り絵などが楽しめるパンフレットと、キャラクターを活用したノベルティを制作した。会津美里町広報ツールの制作においては、福島県内外の事例や、会津美里町の高校生や町民への調査により、若い人が興味を持てる特集を取り入れたプロトタイプ広報紙や、ご当地キャラを用いたLINEデザインを提案した。時候の挨拶プロジェクトでは、時候の挨拶を伝えるポスター等をデザインし、大熊町民や拓殖大学生と交流を図った。

a

b

c

d

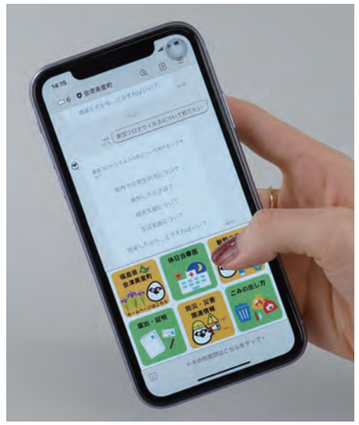
a. パンフレット『ごえん結び』　b. トートバッグ　c. 絵馬　d. クリアファイル

［素材・サイズ］パンフレット：紙　14.8×21cm　トートバッグ：布　14.8×21×9.5cm
絵馬：木材　11×14×0.6cm　クリアファイル：ポリプロピレン　32×22cm

e

g

f


h

e. 時候の挨拶　f. プロトタイプ広報誌　g. LINEスタンプ　h. LINEリッチメニュー

［素材・サイズ］ポスター：紙　（A3サイズ）42×29.7cm（葉書）14.8×10cm　プロトタイプ広報誌：紙　29.7×21cm
LINEスタンプ：370×320pixel　LINE リッチメニュー：2500×1686pixel

阿久津曲がりねぎを
次世代に伝えるデザイン

大森 栞

阿久津曲がりねぎは郡山市の伝統野菜であり、大きく湾曲した形状や柔らかな食感、甘みが強い味わいが特徴である。しかし、栽培に手間がかかり大量出荷が難しく市場に出回りづらいため、郡山市民でも曲がりねぎを知らない人が多い。そこで、本研究では若い世代へ曲がりねぎの魅力を発信するための風呂敷とポスターを制作した。風呂敷は、レジ袋の有料化で再注目され始めたことから、買い物時に親子で利用して頂き、曲がりねぎを身近に感じてもらうことを目的とした。また風呂敷の絵柄には、栽培方法をすごろくで表し、曲がりねぎ特有のユニークな曲線を多く使用することで子ども達にも興味を持ってもらえるよう、親子で遊びながら楽しく学べるツールとした。ポスターは、曲がりねぎの形状や味などの特徴を視覚的に表現することで魅力が伝わるように制作した。

a

b

c

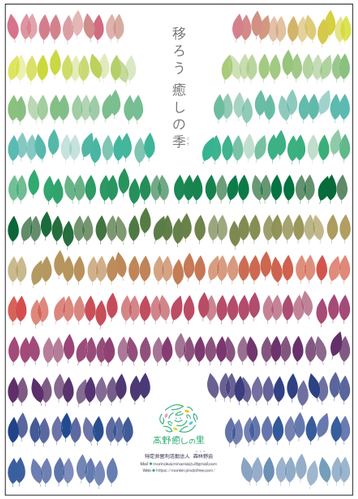
a. 風呂敷　b. すごろくで遊ぶ様子　c. ポスター

［素材・サイズ］風呂敷：布　100×100cm
ポスター：紙　72.8×51.5cm　全5点

高野癒しの里を伝える
グラフィックデザイン

小海 杏

福島県南会津町高野地区にはNPO法人森林野会が運営する「高野癒しの里」という自然体験フィールドがある。「多くの人がのんびりと癒される空間」をコンセプトとし、現在も季節ごとのイベントの開催や、新たな癒しのエリアの開拓など拡充を続けている。しかし、現状は子どもが遊ぶ場所というイメージが強く、コンセプトの本質が十分に伝わっていない。そこで本研究ではコンセプトの本質が正しく伝わるよう、ロゴ、ポスター、パンフレット、塗り絵セット、子ども用軍手の5つを制作した。新たな癒しの提案と四季の魅力、心地よいスポットなどを可視化させることを目的とする。全ツールに緑や桃色などの配色や有機的な形状、手描きのイラストレーションを用いることで柔らかい印象を与えた。また、自然豊かな写真を多く使用し、緑あふれる空間を表した。



a

b

高野癒しの里
c

d

a. ポスター　b. 塗り絵セット　c. ロゴ　d. パンフレット、子ども用軍手

［素材・サイズ］ポスター：紙　72.8×51.5cm　全2点　塗り絵セット：紙　（冊子）29.7×21cm　（色鉛筆ラベル）5×12cm
パンフレット：紙　21×14.8cm　子ども用軍手：布　17×12cm

福島市小鳥の森の学習ツール

佐藤 日香瑠

福島市小鳥の森は、自然の中で「遊ぶ・気づく・学ぶ」などの原体験ができる場所だ。ここでは自然観察会などのイベントを企画し、来園者に自然への興味を促している。さらに、職員の方が制作した学習ツールがあり大変親しまれている。これらからヒントを得て、子どもの年齢に合わせたツールがあれば、自然への理解をより深めることが出来ると考えた。そこで、子どもの自然への学習意欲を高めるための学年に合わせた学習ツールを制作した。低学年は、自然にある不思議な形を通して学ぶ楽しさを感じてもらい、中学年は、五感を使った自然の観察を促し、高学年は、フィールドサインを通して自然への理解を深める。これらのテーマに沿って、自然をイメージ出来る素材を効果的に用いて、小鳥の森における動植物の特徴と四季による自然の移り変わりを表現した。

a

b

c

a. ふゆめみーつけた！（冬芽の絵合わせカード）　b. 生き物しらべガイド　c. 森のビンゴ

［素材・サイズ］ふゆめみーつけた！：紙　12.8×9.1cm
生き物しらべガイド：紙（表紙サイズ）14.8×10.5cm（展開サイズ）29.7×42cm　森のビンゴ：紙　14.8×10.5cm

オタネニンジンを食卓に届けるデザイン

土田 奈旺

会津地方は国内３か所で生産されるオタネニンジンの産地のひとつである。漢方薬としての会津産オタネニンジンは品質が高く有名であり、海外からも定評がある。しかし、高価なイメージの定着により、オタネニンジンが「食材」であることを認識している地元の方は多くない。そこで本研究では、「食材」としてのオタネニンジンを一般家庭の食卓に届け、親しみを持って気軽に食べてもらうことを目的とした。パンフレット・エプロン・ランチョンマットなど、生活の中にある身近なツールの制作を行った。調理及び使用方法が難しいと敬遠されてしまうオタネニンジンだが、出来るだけ身近に感じてもらうため日常的に作ることも出来るレシピ等を掲載したり、また温かく馴染みやすい曲線や色を多く使用したりと、作品全体の雰囲気は柔らかく優しい印象を与えるように制作した。

a

b

c

d

a. ポスター　b. パッケージラベル、ランチョンマット　c. エプロン　d. パンフレット

［素材・サイズ］ポスター：紙　72.8×51.5cm　全２点　パッケージラベル：紙　8.5×5.5cm
ランチョンマット：布　29×39cm　エプロン：布　82×71cm　パンフレット：紙　21×14.8cm

福咲パッションフルーツの魅力を発信するツール

早川 帆南

福島県田村市の福咲パッションフルーツは甘酸っぱく、爽やかな香りが特徴である。生産者の佐久間辰一さんは販路拡大のため、県内各所で行われている販売会に積極的に参加している。しかし、県内ではパッションフルーツ自体の認知度が低いため購入者はあまり多くない。加えて、販売会で使用できる福咲パッションフルーツを発信するツールがない事も影響し、魅力を伝えにくいと感じた。そこで広報物として、パンフレット・のぼり旗・ポスターを制作した。併せて、マスキングテープとチャック式ポリ袋も制作し、購入者の大半を占める女性へ向け、購入を促す効果を期待する。福咲パッションフルーツの名前に込められた、福が咲き笑顔があふれるという願いや、特徴である味と香りが広がっていく様子を視覚的に表現するため作品全体に黄色や曲線を多く用いた。

a

b

c

d

a. パンフレット　b. のぼり旗　c. マスキングテープ、チャック式ポリ袋　d. ポスター

［素材・サイズ］パンフレット：紙（表紙サイズ）14.8 × 10.5 cm（展開サイズ）14.8 × 41.1 cm　のぼり旗：布　180 × 60 cm
マスキングテープ：紙　1.5 × 500 cm　全20点　チャック式ポリ袋：ポリエチレン　17 × 12 cm　ポスター：紙　72.8 × 51.5 cm　全2点

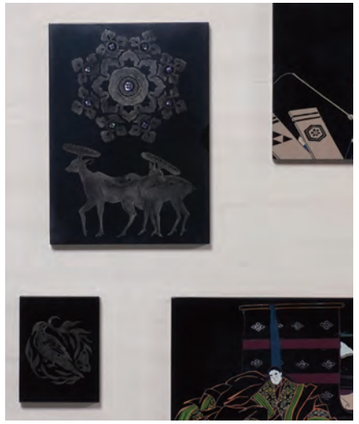
伝統文様と漆

内川 夢

漆工芸品との出会いは、私に伝統文様の美しさを知るきっかけを与えた。文様は古来より日本独自のデザインとして発展し、時代の流れと共に今日まで受け継がれてきた。私は文様の繁栄の過程と奥深さに惹かれ、文様を目にする機会が減った現代の人々へ向けて、伝統文様への興味・関心を持つきっかけとなる作品を制作した。文様の魅力である数多くの図案と人の生活の営みの中で育まれてきた点に着目し、時間や季節の移ろいと共に継承されていく伝統文様の変遷を描いた。また、漆芸装飾技法を多く用いており、文様と同じ日本の伝統文化である漆芸の魅力発信も兼ねている。伝統的な文様と漆芸の２つの魅力を現代の人々へ伝えることで、これからも日本が誇れる文化として伝統文様が人から人へ後世に伝えられ、様々な漆芸装飾技法にも注目されることを願う。

a

b


c

d

a. 作品部分（パネル中央）
b. 作品全体
c. 作品部分（パネル左側）
d. 作品部分（パネル右側）

［技法・素材・サイズ］
蒔絵、螺鈿、卵殻、変わり塗、マーブリング
漆、シナ合板、青貝
60 × 220 × 2.5 cm

漆を身近なものにするための おままごと道具

蒲倉 成美

会津漆器は、福島県が誇る伝統工芸品である。しかし、漆工芸に対して「手を出しづらい」「お祝い事で使うもの」といったイメージを持つ人は少なくなく、現代の私達のライフスタイルに浸透しているとは言い難いのが現状である。私自身、短大に入学するまで漆工芸に親しみがなかったこともあり、そういった堅苦しい認識を改めるような作品を制作したいと考えた。幼い頃から漆に触れる機会を増やすことで、漆芸に対して親近感を持ってもらうことを目的とし、おままごと道具を制作した。子どもだけでなく大人にも興味を持って貰うため、また既存の製品との差別化を図るために、福島県の郷土料理、ご当地グルメをモチーフとしている。料理パーツの他に、おままごとに用いる黒塗りのおぼん、朱塗り仕上げのお椀とこづゆ椀、拭き漆の皿などの食器類も制作した。

a

b

c

a. 組み合わせた様子　b. 郷土料理・ご当地グルメのパーツ　c. 食器類

［技法・素材・サイズ］漆絵、木工パウダープリント　漆、色漆、卵殻　料理パーツ：（最小）3×4×0.5cm（最大）8×8×0.5cm
お皿：10.5×10.5×0.7cm　お椀：8.7×8.7×5cm　こづゆ椀：8.5×8.5×2.7cm　おぼん：21×32×6.5cm

おもてなしの茶道具

髙橋 千代

昨今、新型コロナウイルスの影響で、家で過ごす時間が増えている。私はこの時間を充実させるために漆の茶道具を制作した。茶道には人に癒しや特別感を与えてくれる良さがある。また、誰かと過ごす時間を穏やかなものにし、人をもてなす喜びも感じさせることができる。これらの良さを家でも気軽に感じてもらいたいと思い制作を進めた。テーブルの上でも茶道の凛とした雰囲気を感じてもらえるよう、おぼんには和紙を貼り、風合いを持たせた。また、棗、茶杓、茶筅立てに用いた結び文の文様に、人の気持ちを繋げ、相手と過ごす時間がより豊かなものになるようにと思いを込めている。お椀にはそれぞれ異なる漆芸技法を用いた。漆粘土椀の手びねり風の丸い形状、すり漆椀の木目の温かさ、乾漆椀の布作りの縁の味わいに癒されながら抹茶を楽しんでもらいたい。

a

b

c

a. 抹茶を点てた様子　b. 茶道具一式　c. お点前の際の配置

［技法・素材・サイズ］乾漆技法、朱磨き　漆、朱顔料、乾漆粉、木材、麻布、竹、漆粘土、和紙　漆粘土椀：12.3×12.3×12.3cm　乾漆椀：12×12×8cm　すり漆椀：12×12×8cm
手前用盆：28×32×1cm　客用盆：15.8×28×1.3cm　茶筅立て：5.7×5.7×7.8cm　茶杓：17.5×1×2.5cm　棗：6.6×6.6×7cm

ライフエンディング産業と香

羽賀 瑠奈

“ライフエンドが億劫な人や供養が習慣化していない人でも祈りを体感できるようアプローチする”“残された人に対し負担にならないカタチを残すことができるようにする”“香に興味を抱いてもらう手助けをする”という３つの目的と新たな産業形成も含め、香をつくるための道具箱一式と香道具数種を制作した。四季を問わず使えることと、欧米などでは葬儀の際にお花を贈ることを踏まえ花を主軸としたデザインとした。また、全体にまとまりをもたせるため丸紋を基調とした。香皿も四季ごとに使い分けできるよう、春夏秋冬に加え、花鳥風月を題材とした。外箱が木地溜塗り、中箱が黒塗り、香皿・香炉等が摺り漆仕上げとなっており、派手過ぎず地味過ぎずに、目を引くようなデザインを目指した。ライフエンドを明るく捉え、円滑な別れの昇華に役立ててもらいたい。

a

b

c

a. 道具箱一式　b. 香道具一式　c. 外箱

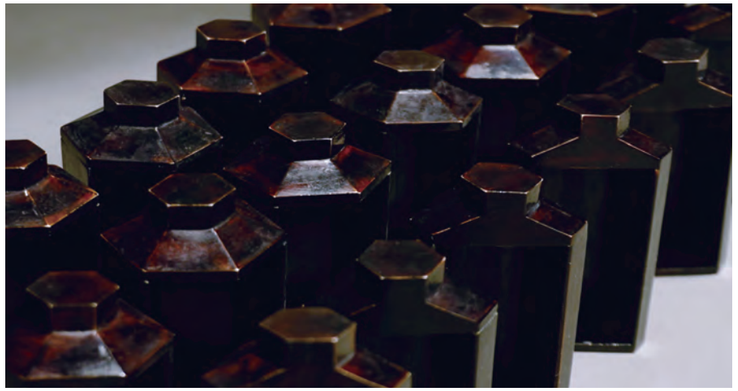
［技法・素材・サイズ］黒呂色仕上げ、木地溜塗り、摺り漆、漆絵、色粉蒔き、螺鈿割貝、消粉蒔絵　漆、木材（朴・桑・合板）、銅、銀、ステンレス、合金、陶器、青貝、錫粉、金消粉、乾漆粉
板：21×20×0.8cm　大箱：21×20×6cm　横箱：21×11.5×4.3cm　横箱蓋：10×11.5×3.7cm　縦箱：21×4×12cm　香炉：8.5×8.5×6cm　香合：6×6×2cm　香皿：9.5×9.5×1.5cm　御渡し用香入れ：26×6×3cm

3Dプリンターと漆の融合

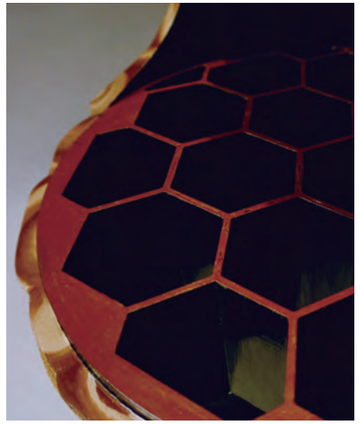
補永 未帆

私は実習で乾漆という技法を使い２つの作品を制作した。しかしその作品に何かおかしいという違和感が生じてしまった。熟達した技術を持たない状況では立体物の完成予想がしづらい事や、原型づくり、布着せでは気付かなかった凹凸が塗りの段階で判明し、その修正の繰り返しによる変形が違和感の原因だと考えた。そこで、パソコンを用いて制作した３Dモデルをベースに漆を塗ったものであれば、形の精度（歪みのなさ、予期せぬ凹凸のなさ、完成予想図との一致）は上がるのではないかと考えた。以上の事から、卒業研究では漆の新しい可能性の発見を目的とし、作品には同じ形を複数個必要とする仕組み、多角形が連続する構造、抜け勾配を考慮しない形を取り入れた。この作品を通して３Dプリンターも漆芸に利用できることを知るきっかけになれば良いと考える。

a



b



c

a. 作品全体　b. 六角の収納部分　c. ハニカム構造の内部

［技法・素材・サイズ］漆絵、麦漆、熱溶解積層法式３Dプリンター　漆、色漆、小麦粉、ABS、PLA
24×24×30cm

環境問題に寄り添う漆製品の提案

山口 和香

私はもともと海の生き物が好きで、現代の海洋汚染といった環境問題には関心があった。また、クラフトゼミに所属してから様々な技法を用いて作品制作を行ってきたが、乾漆技法の、布を貼ることで形作っていくその自由な造形方法には特に魅力を感じていた。そこで、本来は使い捨てである既存の生活用品を乾漆技法によって置き換えるという研究内容に至った。乾漆技法は軽さと丈夫さを兼ね備えており、生活用品に最適な技法であるとともに、漆には抗菌性があるという点も踏まえ、ストロー、スタッキングプレート、飲料カップの３つを制作することにした。日常的に使用することを視野に入れ、加飾は特に加えず色漆での仕上げとした。漆製品ということで決して安価ではないが、現代に警鐘を鳴らすひとつのアイテムとしての作品であることも考慮した提案である。

a

b

a. 作品全体
b. カップに装着した様子

［技法・素材・サイズ］
乾漆技法
漆、麻布
ストロー：1.3 × 1.3 × 20 cm
プレート：19.5 × 16 × 1.5 cm
ふた付き飲料カップ：8.5 × 8.5 × 9.5 cm

あんぽ柿を若者の興味の中へ

江川 千音

福島県伊達市梁川町はあんぽ柿発祥の地である。あんぽ柿は今や全国に広く知られている福島県の特産品であるが、あんぽ柿農家の高齢化が進み、将来の担い手不足が問題となっている。その一因は、あんぽ柿の知名度によるものと考えられ、特に若者の認知度が低いといった調査報告がなされている。そこで本研究は若者を対象とし、あんぽ柿のパッケージを通して認知度の向上を目指した。まず、パッケージに画用紙を用い、切り絵の技法を取り入れ、中のあんぽ柿が見えるようなデザインにした。検証のため、一度作ったパッケージを屋台でテスト販売をし、立ち寄ってくださった方にアンケート調査を実施した。その結果をもとに、大切な人や友人、お世話になっている人へ贈るための個包装のパッケージとしてコンセプトを練り直し、３種類のパッケージを提案した。

a

b

c

a. 作品全体　b. あんぽ柿を入れた様子　c. 使用後はメッセージカードになるパッケージ

［素材・サイズ］和紙、厚紙、リボン
9 × 7.5 × 4 cm

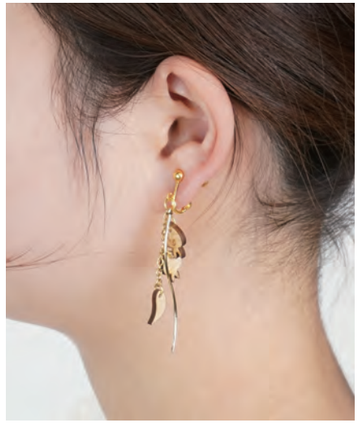
若者に向けた会津らしい木製土産品開発の提案

間 佳奈　佐々木 麗海

本研究は南会津にある有限会社ホシ造形より、所有する工作機械を利用して会津の木製土産品の開発をしたいという相談を受けたことが発端である。会津地域には、赤べこや会津木綿などの様々な伝統工芸品や民芸品が多く存在し、これらを土産品として販売している。しかしながら、いずれも似たような土産品が多いことから新たな土産品を開発するための取り組みが必要であると考えた。本研究では若者を対象とし、会津の魅力を取り入れた木製土産品の製作を行うため、実際に道の駅や会津若松市内の土産店で市場調査を行った。市場調査を通して、会津の要素を取り入れた日常使いしやすい小物というコンセプトを立てた。会津の名産品や名所などのイラストを用いて、プチ箱・コースター・しおり・ブローチ・アクセサリーと、それらに合わせたパッケージを製作した。

a

b



c

a. プチ箱　b. 会津のイメージを取り入れたアクセサリーとパッケージ　c. 藤の花イヤリングをつけた様子

［技法・素材・サイズ］プチ箱：NCルーター、UVプリンター　杉　6.5×6.5×4.2cm
アクセサリー：レーザー加工機　（イヤリング）ヒノキ　6cm　（ピアス）ホウノキ　6.5cm、4.5cm、4cm

d

e

f

g

d. あいづのしおり　e. AIZUBROOCH（ブローチ）　f. コースターのパッケージ　g. 会津の和柄coaster（コースター）

［技法・素材・サイズ］しおり：UVプリンター、レーザー加工機　ヒノキ　6×3cm　ブローチ：レーザー加工機　白松　3.5×3.5×0.4cm
コースター：NCルーター、UVプリンター、レーザー加工機　杉、アクリル　8.5×8.5×0.8cm

タケの需要増加を目的とした デザイン提案

戸田 陽

本研究はタケの需要増加を目的として、材料にタケを用いたオリジナルストラップ作りのワークショップ開催と、タケを利用した雑貨のデザイン提案を行った。ワークショップでは、タケの需要低下に伴い発生している竹林の管理放棄問題の現状について伝え、オリジナルストラップ作りでタケの加工を実際に体験してもらい、タケへの認識を深める活動を展開した。ワークショップ実施後は、参加者よりオリジナルストラップ製作を楽しんで行うことができ、タケへの関心を深めることができたという感想を頂いた。雑貨の製作においては、タケの形状を活かした雑貨として、スマホスタンド・小皿・鍋敷きの計３点を製作した。スマホスタンドと小皿は、タケが筒状であることから丸みを活かしたデザイン、鍋敷きは割ったタケの直線的な形状を活かしたデザインを考えた。

a

b

c

a. タケを利用した雑貨（スマホスタンド、小皿、鍋敷き）
b. ワークショップチラシ
c. タケを利用したオリジナルストラップ

［素材・サイズ］
スマホスタンド：モウソウチク　8.1×5.2×8.3cm
小皿：モウソウチク　8.4×8.4×0.4cm
鍋敷き：モウソウチク　24×20.8×0.8cm
チラシ：紙　29.7×21cm
ストラップ：モウソウチク、タコ糸　1.5×6.5×0.5cm

飲み物のイメージから 容器のカタチを考える

根田 穂高

イメージは五感と記憶（経験）が結びついてできたものである。本研究では、飲み物のイメージを感じ取れるような容器のカタチを提案することを目指した。まずは飲み物のイメージを言語化し、スケッチ、造形化というプロセスを通して飲み物のイメージを膨らませ、最終的に飲み物のイメージに基づいた容器のカタチを作り出した。言語化では、オノマトペで飲み物のイメージを言葉として列挙した。スケッチでは、列挙した言葉を基にカタチを考えた。造形化では、スケッチを基にFusion360を用いて多様なカタチを作り出した。その後3Dプリンターでカタチを出力し、実際の大きさや厚み、飲み物のイメージとの合致性を確認しながら、カタチの選別や修正を行った。最後に、容器の中の飲み物が見えるように透明なエポキシ樹脂で４種類の容器を製作した。

a

b

c

a. 飲み物のイメージから考えた４種類の容器（左から珈琲、緑茶、牛乳、麦酒）b. 3Dプリンターで出力したサンプル　c. 牛乳を入れた様子

［素材・サイズ］エポキシ樹脂（透明）
珈琲：9.5×9.2×8cm　緑茶：9.1×9×5cm　牛乳：9.2×9×7.1cm　麦酒：10.3×9.7×13.2cm

「おうち時間」を充実させるための食事プレートの提案

藤原 瑚乃香

新型コロナウイルスの影響により、私たち女子大学生も外出の自粛が求められる生活を送ってきた。「おうち時間」というキーワードとともに、一人の時間ならではの楽しみ方を見つけようとする人が多くみられ、生活を便利にしてくれるだけでなく、生活を彩る用品が求められていった。「おうちごはん」の流行から、女子大学生の「おうち時間」における食事に着目した。そこで本研究では、女子大学生に求められている食事用品を追求し提案する。女子大学生の「おうち時間」の過ごし方についての調査から、ベッドでだらだら過ごすことを、「おうち時間」ならではの贅沢と感じている人が多いと分かった。そこで、需要にこたえる製品としてベッドテーブルを取り上げた。女子大学生のベッドの上での食事を目的として、必要なサイズ・機能・衛生面を考慮して製作した。

a

b

c

a. 作品全体　b. 皿一式　c. 使用している様子

［技法・素材・サイズ］MILK PAINTによる塗装仕上げ　パイン集成材、杉材
31×47×31cm

インターフェース ｜横尾ゼミ｜

未来を学ぶ

インターフェースゼミでは、WEBデザインやデジタルコンテンツを制作する技術を学ぶことができます。WEBデザインではアプリケーションツールの使い方も学びます。さらに、プログラミングができるとデジタルコンテンツの幅が広がるので、ゼミ生の多くがチャレンジしています。現代はあらゆるものがデジタルデータに変換できます。例えば、造形物もデジタルデータに変換され、インターネットで送信しあうことができます。さまざまな技術に挑戦したい人、幅広いデジタルコンテンツを学びたい人にぴったりのゼミです。

デジタルへの応用

実習内容によっては、デジタルコンテンツにすることを目的に、取材や調査、企画を行うために学外へ出かけ、会津の古い歴史やその地域の特産品について学ぶ機会があります。昨年度は実際に会津若松市湊地区へ赴きました。そこで外部講師の先生や湊地区の方々にご協力頂き、湊の砂鉄を使用した「たたら製鉄」の実証実験を行い、それを紹介する児童向けのHPやパネルを制作しました。また今年度の卒業研究は、個人でIoTやデジタル機器に関する制作・研究となりましたが、それぞれ真剣に取り組むことが出来ました。

インテリア ｜柴﨑ゼミ｜

猫の手も借りたい

インテリアゼミでは、建築設計をはじめ、インテリア、空間、家具、まちづくりなどの勉強をしています。CGや図面、模型など、様々な技術を磨き課題などを進めていきます。また、所定の科目単位を取得することで、卒業後に実務経験0年で2級・木造建築士の受験資格を得ることができます。学ぶことが多く忙しい2年間になりますが、仲間と切磋琢磨して課題に取り組めるので、作品が完成した時には大きな達成感を感じることができます。幅広い知識を身につけることができ、毎日充実した日々を送ることができるゼミです。

花咲き 柴咲き

実習では、猪苗代の現地調査やギャラリーの見学、オフィスデザインなどを行いました。ゼミ活動では市内の景観調査へ行き、デザイン提案を行いました。柴﨑ゼミは課題の密度が濃く学ぶことが多いですが、その分みんなで過ごす時間が長いため絆が深まりました。先生の小指の話、猫トイレの話など5回は聞くことになると思っていてください。ゼミ室はだんだん私物化していき、ついにはかくれんぼが始まる始末です。卒業研究では、お互いに助け合いながら進めていき、全員が納得のいく作品を作り上げることができました。

グラフィック　｜高橋ゼミ｜

高めあうゼミ

グラフィック分野高橋ゼミでは、広告・出版・印刷に関連する業界で将来活躍できる人材の育成を目標にしています。実習やゼミの授業では、ポスター、ロゴ、パッケージなどといったグラフィック作品や、パンフレット編集などを実際に作りながら学びます。高橋ゼミでは特に、外部と連携を図りながら制作していくという特徴があります。実際にデザインした制作物を学外の方にも見ていただく機会があり、達成感を味わうことができます。グループ活動が多いため、互いに助け合い、協調性や団結力が高まるゼミです。

かけはし たかはし

私たち高橋ゼミは、地域とデザインの“かけはし”となれるような活動をする機会が多くありました。奥会津で豊かな自然や名所を巡ったり、東京のデザイン会社訪問や美術大学の作品展を見学したり、楽しみながら、地域やデザインの魅力を学ぶことができました。高橋先生は知識が豊富で、私たちに役立つことを教えてくれます。また、ゼミ生の誕生日や就職内定が決まった時には、ケーキでお祝いしてくれる学生思いの先生です。ゼミはグループ活動であるため、お互いに協力し合った成果を喜び合える仲間は大切な宝物です。

グラフィック　｜北本ゼミ｜

学び、極める

北本ゼミでは、ロゴ・ポスター・パンフレットなどの制作を通し、色や文字などを効果的に用いて、情報を正しく伝達する方法を学びます。また、デザインをするうえで大切な表現力のほかにも、卒業研究で行う取材によって社会性を身につけることもできます。普段からゼミ生同士での意見を積極的に交わし、励まし合って作品の制作をします。また、北本先生は熱心にゼミ生一人一人に寄り添いながら、厳しくも温かい、きめ細やかなご指導をしてくださいます。最後まで自分の作品と向き合い、デザインを極められるゼミです。

最強ゼミ

２年間で様々なことを乗り越えてきた私たちは最強です。多く課題をこなせる集中力。制作につまずいた時、泣いてでも取り組み続ける忍耐力。協力して一つのものを最後までしっかりと創りあげる団結力。図や文字を効果的に配置できる構成力。これらは、２年間で身に付けた力です。私たちは、２年間で一回りも二回りも成長し最強のゼミになれたと思います。ここまで強くなれたのはいつも真剣に向き合ってくれる北本先生のおかげです。これからもゼミで培ってきたかけがえのない力を糧にして、さらに強くなっていきます。

クラフト　｜井波ゼミ｜

継

クラフトゼミは、漆を専門に学ぶゼミです。漆とは、古くから伝統工芸品に用いられてきた原材料の１つです。活動内容としては、スツールやお椀、箸などを形から加飾まで自分でデザインを考え、漆を用いて作品を制作します。工程が多く根気のいる作業ですが、作品を作り上げる楽しさ、完成したときの達成感はクラフトゼミならではのものです。１年次は漆についての基本的な知識を学びながら漆に触れ、作品制作に取り掛かります。２年次では、１年次に得た技術を活かし、公募展や卒業研究に向けた制作を進めていきます。

初

私たちは全員、漆に触れることが初めてで期待と同時に不安も多くありました。実際に漆で作品を制作してみると、工程の多さや塗りの難しさ、漆の独特な特性など慣れない作業に苦戦しました。しかし、手間をかけて制作した分、より良いものが出来上がり、自身の作品に対して愛着も湧きました。ゼミのメンバー同士も仲良く、作業中分からないことを聞きあったりする他に、みんなでゼミ室で談笑したり遊びに行ったりしたことも思い出のひとつです。クラフトゼミでの経験は沢山のことを学んだかけがえのない２年間でした。

プロダクト　｜沈ゼミ｜

プライド・オブ・プロダクト

プロダクト分野は、工業製品に加え家具や食器、玩具などの生活用品も扱う、多種多様な幅広い分野です。そんな製品を私たちは、ユーザーがどのように使うか、どうすればユーザーは使いやすいかなど、モノと使用者の関係を考えながらデザインをします。私たちのゼミでは、自分の制作物を自分だけで作るということはしません。１人１つのモノを制作する際も、ゼミ生全員で１つの机を囲んでお互いの意見やアイデアを出し合って皆で作ります。デザインの基礎知識に加え、調査や企画・提案を通して考える力が身に付きます。

プライド・オブ・沈ゼミ

私たちは２年間、沈先生にたくさんお世話になりました。たくさんの楽しい思い出をいただきました。マイペースで無知で個性的な６人を優しく見守りながら、背中を押してくださいました。お腹がすいたら一緒にご飯を食べて、大変な時は一緒に悲鳴を上げながら作業してくださいました。２年間でプロダクトデザインのプロになったとは言えませんが、大きな力を得ることができました。沈ゼミ１期生としての短大生活は最高でした。卒業後もここで培った気持ちを胸に、大きく成長した姿を沈先生に見せられるよう頑張ります。

卒業作品集
DESIGN GRADUATION WORKS 2021

編　　集｜北本 雅久　後庵野 かおり
加藤 早織　小林 亜衣美

デザイン｜北本 雅久

発　　行｜会津大学短期大学部
産業情報学科 デザイン情報コース
福島県会津若松市一箕町大字八幡字門田1-1
TEL 0242-37-2300（代）　URL https://www.jc.u-aizu.ac.jp/

発 行 日｜2021年3月18日

本書の無断転写、転載、複製を禁じます。

JUNIOR COLLEGE OF AIZU