

DESIGN GRADUATION WORKS 2023

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 2023



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開し、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19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分野にわたり、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、いずれも地道な調査・研究を裏付けとした力作です。新型コロナウイルス感染症の影響により、調査や検証に制限のある点もありましたが、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。「エントランスにおける木材活用の研究」では本学エントランスのデザイン提案として、東京オリンピックにて使用された福島県産杉材の利活用を提案し、「奥会津プロジェクト2022」では、長年にわたりゼミ単位で継承してきた奥会津の魅力を伝える研究として、本年の只

見線全線復旧とともにより完成度の高い提案が成されました。「会津絵ろうそくを受け継ぐデザイン」や、「日常生活に漆の提案」では地域特産品の認知度アップや漆工芸の新たな魅力発見につながる提案として学生の豊かな感性が感じられました。その他にも、「地域活性化を目指したWebコンテンツ」の制作や「不安評価ツールのデザイン提案」など、取り上げるテーマも多岐にわたり、各研究分野での学びを活かした素晴らしい研究となりました。卒業する学生諸君は、新型コロナウイルス感染症からの様々な影響を乗り越えて、創作への熱意を持ち続けた日々とともに、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、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みなさまに深く感謝し、厚く御礼を申し上げます。

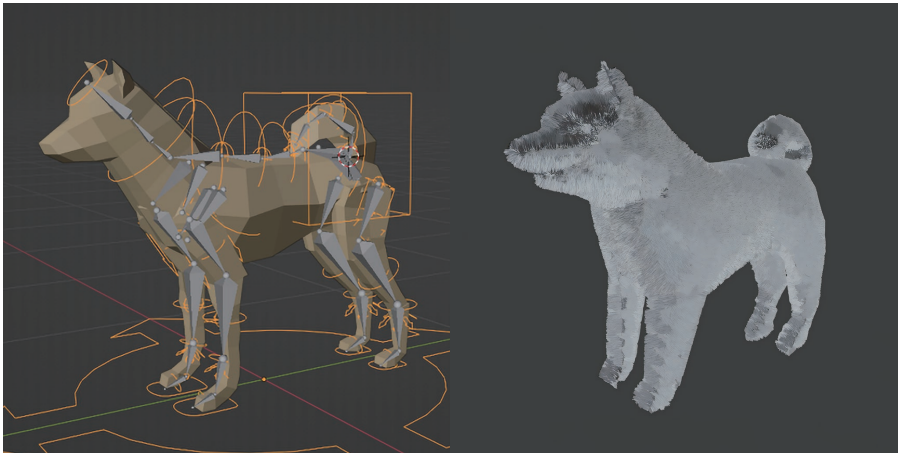
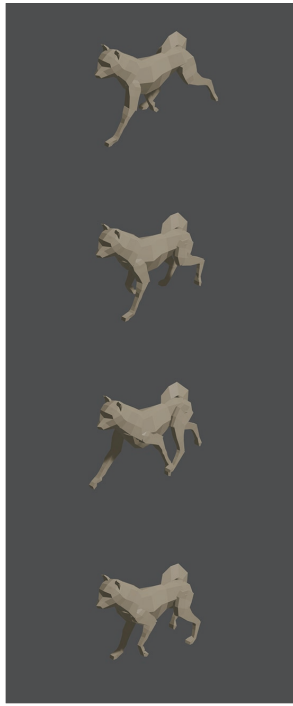
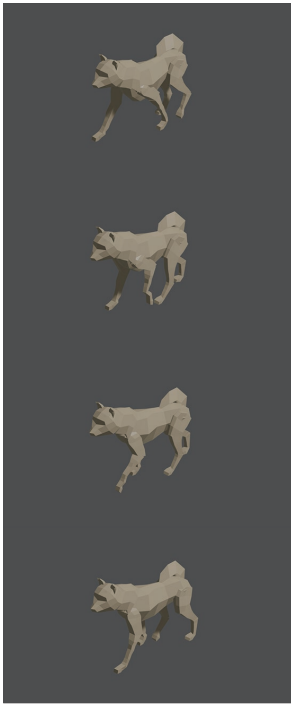
2023年3月
会津大学短期大学部 産業情報学科
学科長 井波 純

4	仮想空間における 柴犬の外見的表現や動作の再現 遠藤 愛菜	13	空き家対策のためのエンディングノート 北塩原村における空き家対策を例に 平野 愛理	23	菓子と幸せな時間 山田 俊華
5	3DCGで演出されたVR展示ブースを作る 後藤 雅貴	14	奥会津プロジェクト2022 只見線全線復旧応援 伊藤 大翔 庄子 千絵理 高橋 桃子 竹田 菜々子	24	会津木綿を用いた食器の提案 石田 太一
6	会津若松市湊町の地域活性化を目指した Webコンテンツ 小池 夏生 野地 彩夏	16	村上木彫堆朱を未来につなぐデザイン 井上 ほのか	25	不安評価ツールのデザイン提案 國分 月那
8	木の魅力を伝える 学生が利用する施設における木質空間の提案 大原 綾乃	17	会津絵ろうそくを受け継ぐデザイン 上野 琳巧	26	3Dプリンターを利用した 踏み心地の良いソールの提案 半杭 育子
9	少子高齢化社会における 幼老複合施設の研究 高齢者と子供たちが交流するための施設デザイン提案 小畑 至温	18	日本三駒に愛着を持たせるグラフィックデザイン 小川 瑛紀	27	錫を利用したスプーンの提案 手の硬直や麻痺の要介護者のための自助食器 矢野 十鼓
10	アマルク町北町リサイクルステーションの デザイン提案 市民や子供たちが行きたくなるリサイクルステーション 門脇 京香	19	食物アレルギーを正しく伝えるデザイン 高澤 寛人	28	バイオマスマテリアルを用いた製品の提案 吉田 真由子
11	会津大学カフェテリアにおける コミュニティ空間の提案 空間とコミュニティの関係を模索する 栗山 由紀子	20	日常生活に漆の提案 田中 朱津	21	お香の煙を魅せる漆製品 戸田 日向子
12	エントランスにおける木材活用の研究 会津大学短期大学部エントランスリノベーション提案 佐藤 黎志	22	湯沢七夕絵どうろう蒔絵箱 漆の箱を用いた伝統行事の伝承 藤岡 莉子	29	ゼミ紹介

仮想空間における
柴犬の外見的表現や動作の再現

遠藤 愛菜

近年では、メタバースなど仮想空間での表現方法とその価値が上がり、仮想空間が生活の一部となる可能性もある。一方で、人々の生活の中でペットの存在も大きい。そこで、本研究では仮想空間における動物の表現に着目した。3Dモデルで動物をよりリアルに表現するための要素を検討し、現実とデジタルで表現の乖離が生じないような動きをする3Dモデルを制作することを目指した。再現する動物として、人と馴染み深く、特徴的な動きをする柴犬を選定した。特徴的な動きを観察するためにDeepLubCutを使用し、撮影した動画から柴犬の動きを解析した。それを参考に、Blenderでモデリング、ファーの表現、アドオンを使用したアニメーション制作を行った。犬の毛の質感と動作を表現することは難しく、今後さらに模索する必要があると考える。



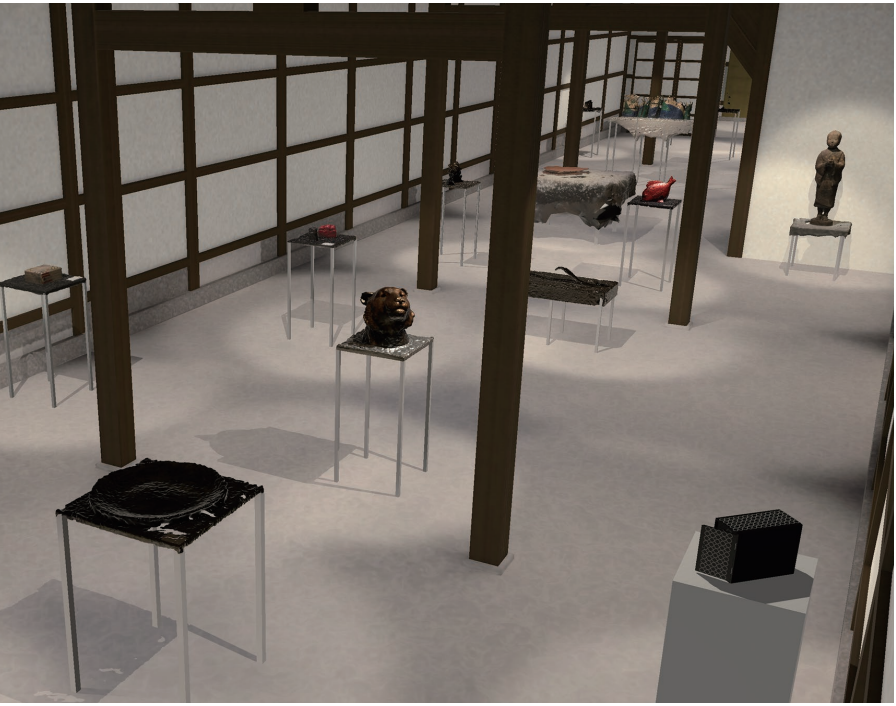
a. 歩きのアニメーション b. 駆け足のアニメーション c. 走りのアニメーション d. DeepLubCutで解析している様子
e. リギングしたモデル f. ファーを適用したモデル

〔使用ソフト・サイズ〕 動画解析：DeepLubCut 960×540pixel
3Dモデリング、レンダリング：Blender、Zbrush 1920×1080pixel

3DCGで演出された
VR展示ブースを作る

後藤 雅貴

近年、VR技術を利用した機器の低価格化が進んでおり、機器の活用方法と共にコンテンツの模索も必要である。また、フォトグラメトリやLiDARなどのリモートセンシング技術も民生品化が進みスマートフォンなどに搭載されている。そこでこれらの技術を活用し、あいつまちなかアートプロジェクト「会津・漆の芸術祭」の松本家蔵の展示会場を仮想空間上に再現したVRコンテンツを制作した。制作とコンテンツのテストを通して、漆塗りの作品やガラスケース等、材質により測定が行えない事や、作品の再現度を向上することが課題となった。しかし、制作時間の効率が極めて良いことや、特殊な機材が無くても鑑賞できることで、本研究のイベントのように会場まで行けなくても参加でき、またアーカイブとして活用が可能であるという知見を得ることができた。



a. 再現した展示会場と作品 b. 実際にアプリケーションをプレイした時の視点 c. アプリケーションをプレイしている様子

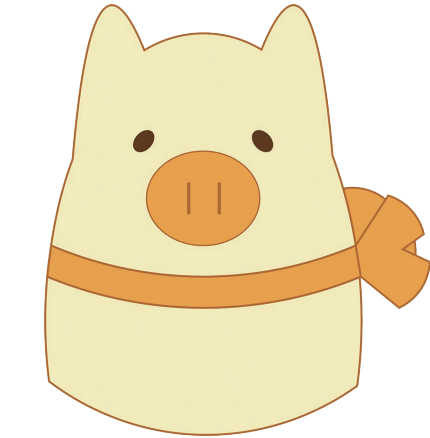
〔使用ソフト・サイズ〕 Blender、Clip Studio Paint、Meshroom、3dScannerApp、Unity、SteamVR
ヘッドマウントディスプレイ (HMD)：Meta Quest 2 1832×1920pixel



会津若松市湊町の地域活性化を目指したWebコンテンツ

小池 夏生 野地 彩夏

会津若松市湊町では、人口流出や少子高齢化が進んでいる。また、町のNPOの活動を宣伝するコンテンツが少なく、活動が認知されていないという課題もある。このような背景を受け、本研究では多くの人に湊町を訪れてもらい町の魅力と活動を広められるようなWebサイトを制作した。サイト名は「minaton」とし、会津若松市在住の人々を対象としたボランティア募集の掲示板型情報ページ「お手伝いマッチング」をメインコンテンツとした。その他にも湊町公式SNSなど外部サイトに繋がるページや、湊町でのイベント情報を掲載するページを制作した。トップページに猪苗代湖と磐梯山のイラストを使用し、湊町の赤井にある大イチョウをモチーフにしたキャラクターを取り入れることで、サイト全体から湊町の雰囲気伝えられるようなデザインにした。



a. トップページ b. お手伝いマッチング c. お手伝い内容 d. みなとん e. minaton について
f. アイキャッチ g. 湊町について h. イベント情報

d

e



h

【使用ソフト・サイズ】 Visual Studio Code、Google Apps Script、CLIP STUDIO PAINT、Photoshop、Illustrator
デスクトップ版・幅 1200pixel

木の魅力を伝える

学生が利用する施設における木質空間の提案

大原 綾乃

会津大学のカフェテリアや本学のエントランスは、コンクリートやタイルなどの無機質な空間である。これらの空間は冷たい印象を与え、実際に断熱性能が劣ることや居心地の悪さを感じてしまう。そこで本研究では、学生がより使いやすく、居心地の良い空間にするための手段として、木材を使ったユニット家具の提案、制作をした。日常的に使いやすいこと、会津の要素を取り入れること、可変性があり人目を気にせず休めることをコンセプトにデザインを検討した。開放的な本学のエントランスに設置することになったため、空間を広く使うことができるよう、本棚や建具、ベンチを外部に拡張できるようにした。また、ベンチを閉じることで人目を避け、安心感のある半個室空間を作り出せる。開放感と安心感、2つの要素を持つユニット家具となるようデザインした。



a



b



c

a. ユニット家具 b. 会津木綿を使用した建具を開いた様子 c. 囲まれた空間を使用している様子

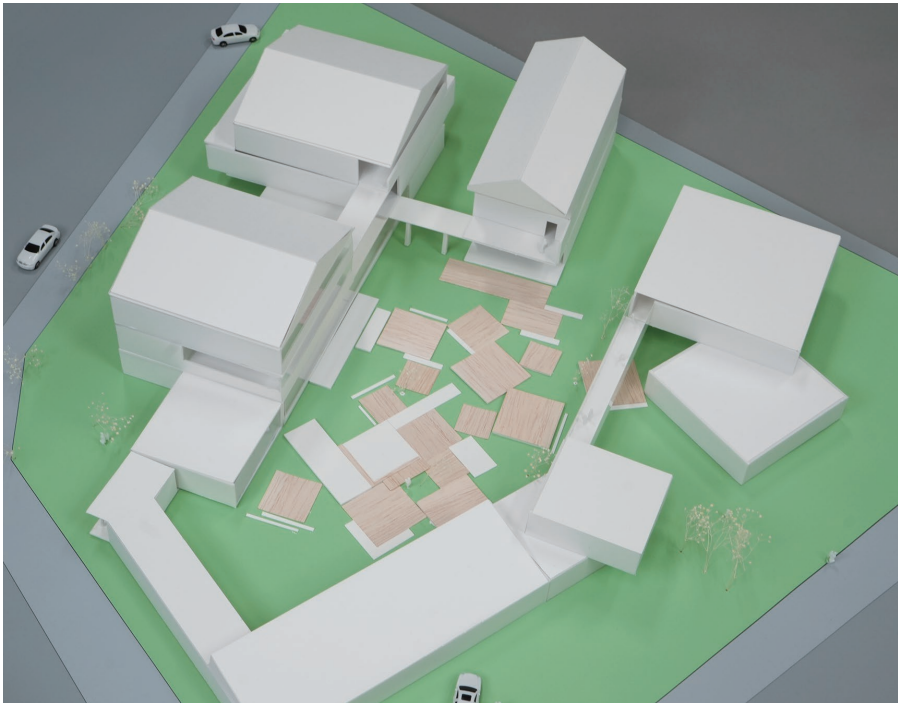
〔素材・サイズ〕 杉材、ヒノキ材、会津木綿
160 × 160 × 180 cm

少子高齢化社会における 幼老複合施設の研究

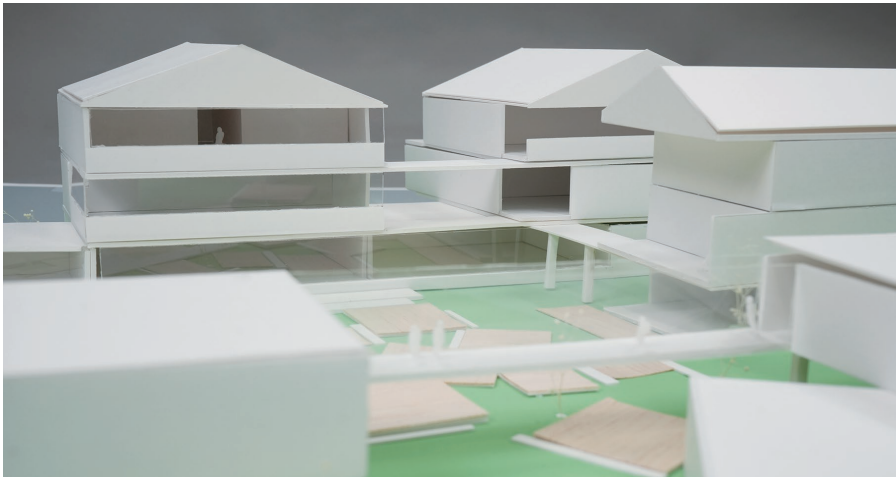
高齢者と子供たちが交流するための施設デザイン提案

小畑 至温

近年、少子高齢化、核家族化などが社会問題となっている。これに伴い高齢者と子供が交流する機会が減少していることを踏まえ、本研究では幼老複合施設のデザインを提案することにした。高齢者や子供が生活する上で、接地性の高さと自然が欠かせないと考えた。そのためビルのような高層建築ではなく、住宅に近い1～3階建ての低層の構成とした。中庭は子供の飛び出し防止や防犯の観点から周りを囲い、安心して自主的な交流ができるようデザインした。高齢者住宅には各階に小さな共有リビングを設け、入居者が孤立しにくいような間取りとした。さらに地域との交流の幅を広げることを目的とし、レストランや中庭など誰でも利用できるスペースを設けた。低層階で自然を感じることができ、交流が生まれることで利用者が豊かに生活できるようデザインした。



a



b



c

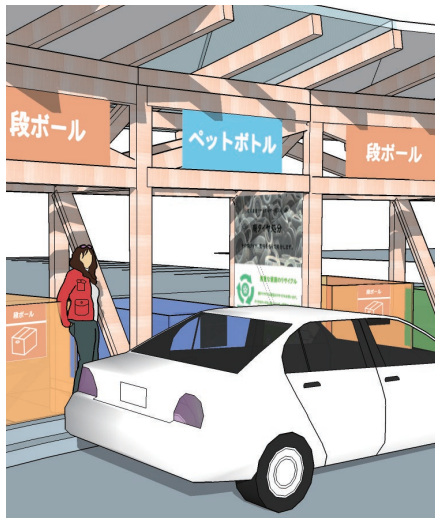
a. 全体模型 b. 施設入口から見た高齢者住宅と中庭 c. CGによる中庭のイメージ

〔素材・サイズ〕 スチレンボード、段ボール
118 × 84 × 14 cm

アマルク町北町リサイクルステーションの デザイン提案

市民や子供たちが行きたくなるリサイクルステーション
門脇 京香

アマルクが運営する会津若松市町北町のリサイクルステーションは、利用者が年々増加傾向にあり、集まる資源物が多様化している。そこで、利用者と回収動線の重複や分別方法とレイアウトの曖昧さ、景観などの問題を解決するため、全体的な見直しが必要だと考えた。その上で、子供たちの学び場となり、人々が行きたくなるリサイクルステーションを提案した。レイアウトは非対称な扇状とし、入り口は事務所側で、異なるリサイクルボックスを設置し、車が詰まらない一方通行の動線とした。また、資源についてのパネルの展示やワークショップなどを企画し、子供たちに興味を持ってもらうきっかけとなることを目指した。さらに、踏み台を設け、色彩を多く採り入れることにより、子供から年配の方まで多くの人に利用しやすいリサイクルステーションとなるよう考えた。



b



a



c

a. 安全で使いやすい扇状の設計 b. CGによるイメージ c. 全体模型

〔素材・サイズ〕 スチレンボード、厚紙、プラスチック、プラ板、集成合板
70×160×30cm

会津大学カフェテリアにおける コミュニティ空間の提案

空間とコミュニティの関係を模索する

栗山 由紀子

近年、大学生活の中で学生同士がコミュニケーションを取る機会が失われつつある。学内に学生がくつろげる空間が少ないことで、用事が済んだらすぐに大学を離れてしまうことが原因と考えられる。本研究では、自然と会話が弾むような居心地の良い空間を研究し、空間から生まれるコミュニティを作ることを目的としてデザインの提案を行う。可変性を重視したデザインとし、家具の配置や中央にある木のオブジェのルーバーを用途に合わせて自由に動かすことができる。森の中のカフェにのような程よい距離感や、落ち着いた居心地の良い空間をイメージしながらデザインした。全体の印象は女性が好むような可愛らしさや、ゆったりとした印象とくつろげる空間を大切に、問題になっていた空間の暗い雰囲気や寒々しさを軽減できるよう配慮し、制作に取り組んだ。



b

a. 全体模型 b. カフェテリア内部 c. CGによるイメージ

〔素材・サイズ〕 模型：スチレンボード、アクリル板、パルサ材、ヒノキ材、杉材、シナ積層合板 58×88×15cm
動画：Lumion、Premiere pro



c



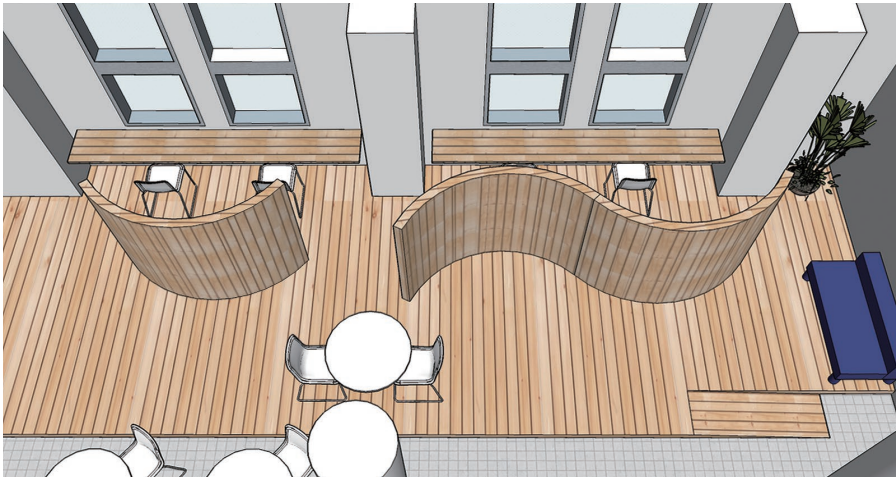
a

佐藤 黎志

近年の大学建築は、機能性に加え学生が大学生活をより豊かに過ごすための設営がされるようになってきた。それらは少子化の時代、受験者を集めるための重要な要素にもなっており、また対外的にアピールするための重要な部分にもなっている。本学の建物は、教育を行う上での一定の機能を確保した建築ではあるが、学生が豊かに過ごすための設営がされていないと考えられる。オリンピックで利用した福島県産杉材を短大が譲り受けることになったことから、これらの木材をエントランス整備に利用できることになった。本学学生のアンケート結果をもとに床と半個室のカウンター、目隠しになるパーテーションの3点の製作を行った。本学の学生に合った家具を製作することでエントランスを利用する学生が増え、大学生活をより豊かに過ごす事ができれば幸いである。



a



b

a. 人目を気にせず利用できるカウンター席 b. CGによるイメージ c.パーテーション

[素材・サイズ] カウンター席：福島県産杉材 51×350×5cm パーテーション：ランバーコア 350×90×160cm
ウッドデッキ：福島県産杉材 350×2100×10cm



c

平野 愛理

近年、空き家が急増している。原因として、そこに住み続けた持ち主である高齢者が死亡した後に空き家の対処をしていることや、適切な情報が残されていないことなどが考えられる。そこで、「空き家予備軍」に目を向け、北塩原村を調査対象とした、手軽に情報を記入できる空き家対策のためのエンディングノートを作成した。柔らかな雰囲気を出すために表紙やイラストを水彩画で描き、書き手の背中をそっと押すようなメッセージを挿入した。また、北塩原村の大型空き家が今後も急速に増加する傾向にあることから、空きペンションのリノベーションを提案することで、大型空き家の活用方法を提案した。今後の空き家対策としては、手軽に大切な情報を残し、なにより楽しく取り組むことができるよう私たちが新しいデザインを発信していくことが重要だと考える。



a



c

a. エンディングノート b. ペンション全体模型 c. ペンション内部の様子

[技法・素材・サイズ] エンディングノート：水彩 紙（表紙サイズ）25.7×18.2cm（展開サイズ）25.7×36.4cm
模型：パルサ材、スチレンボード、アクリル板、シナ積層合板 60×90×20cm

奥会津プロジェクト2022

只見線全線復旧応援

伊藤 大翔 庄子 千絵理
高橋 桃子 竹田 菜々子

奥会津地域の課題に取り組む中で、只見線は奥会津地域のシンボルであることを再認識し、主に三つのツール制作に取り組んだ。一つ目は、七転び八起きを意味する起き上がり小法師が全線復旧したJR只見線の応援に適したシンボルとなると考え、他大学の学生と連携し学生オリジナルデザインの起き上がり小法師を制作した。二つ目は、只見線に乗車する機会が少ない人も自宅で只見線の魅力を知るきっかけをつくり、老若男女問わず楽しみながら学ぶことができる「只見線DXすごろく」を制作した。三つ目は、金山町にある玉梨とうふ茶屋で販売されている雪花菜ドーナツのパッケージをリデザインした。これは只見線的全線復旧を全国にPRし、かつドーナツの販売を促進することを目的として制作した。これらの活動を通し、只見線及び奥会津の魅力発信に繋がった。



a. 雪花菜ドーナツのパッケージ
b. 学生オリジナルデザインの起き上がり小法師

〔素材・サイズ〕
パッケージ：紙 9×20×15cm
起き上がり小法師：張り、紙粘土 10×17×10cm



c. 只見線DXすごろく（ダウンロードして印刷可能） d. すごろくで遊ぶ様子 e. 車両駒と各種カード
〔素材・サイズ〕 すごろく：紙
（ボード）21×29.7cm 全6枚（車両駒）6×3cm（アイテムカード）3×5cm（クイズカード）4.5×7cm



井上 ほのか

村上木彫堆朱は新潟県村上市の無形文化財指定の漆工芸品である。木地に牡丹唐草など縁起の良い柄を立体的に彫り、上に漆を重ねる特徴がある。昔はハレの日のお祝いなどに使用されていたが、近年ではお祝い事を家庭内で行わなくなり、使用頻度が減少したことで村上木彫堆朱の存在は徐々に薄れていると感じる。そこで本研究では堆朱の特徴を伝え、触れる機会を増やすことで認知度を向上し、村上市の誇りとして受け継ぐことを目的とする。一つ目に堆朱について学ぶことのできるパンフレット等を制作した。堆朱の工程や道具等を知ることのできるものとした。二つ目に堆朱を日々感じる事が出来るツールとして、街中に設置するのぼり等を制作した。堆朱をイメージしたパターンで堆朱を想起させ、縁起の良い柄を通して市全体の知名度向上への貢献を目指した。



a. パンフレット b. のぼり c. 日本酒ラベル、鮭加工品ラベル、紙袋 d. ポスター

[素材・サイズ] パンフレット：紙（表紙サイズ）21×10cm（展開サイズ）21×39.5cm のぼり：布 180×60cm 紙袋：紙 36×28×8cm
日本酒ラベル：紙 10.3×13.7cm、10.5×11.5cm 鮭加工品ラベル：紙 4×20cm、6×4.5cm、5.5×5.5cm ポスター：紙 72.8×51.5cm

上野 琳巧

会津絵ろうそくとは、色鮮やかな花柄が描かれており、長年人々に愛されてきた会津地域の伝統工芸品である。しかし、生活様式の変化やモダンな仏壇仏具の増加により、人々の日常から遠い存在となっている。本研究では、会津絵ろうそくが持つ魅力を再確認してもらい、より一層興味や関心を持たせる事を目的として新しい絵柄、パンフレット、パッケージ、ポスターを制作した。新しい絵柄は、会津の四季を感じさせる花々を活かしたデザインとした。パンフレットは、歴史や製造工程などを紹介する内容とした。また、パッケージは用途ごとにデザインを提案し、販売促進を図る事を目的とした。ポスターは大切な人を弔う気持ちを後世に受け継ぐという思いを表現した。作品を通して、いつの世も人々の心を温かく灯してくれる存在で在り続けるようお願い制作した。



a. 新しい絵柄（12ヶ月分） b. パンフレット c. パッケージ（2本用）

[素材・サイズ] 新しい絵柄：ろうそく 1.7×1.7×14.5cm（5本）全12点
パンフレット：紙（表紙サイズ）18×8cm（展開サイズ）18×48cm パッケージ：紙 15×4×2cm



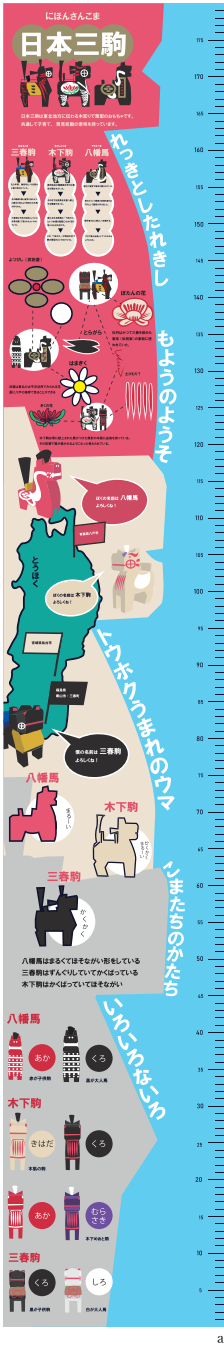
日本三駒に愛着を持たせる
グラフィックデザイン

小川 瑛紀

日本三駒とは、木彫りで出来た馬型の郷土玩具である。八幡馬、木下駒、そして三春駒の総称であり、子供たちが実際に遊んで楽しむ玩具として親しまれていた。時代が変わり本来の機能や意味は忘れられていき、今では置物として扱われるようになった。本研究では、日本三駒に愛着をもって貰うため名称をブランドとして活用し、共通点や相違点それぞれの特徴をデザインに反映していくことで新たな日本三駒としての可能性を提案した。身長計は、子供の成長を喜び楽しむ事ができるツールとなっている。身長計を日々目にする事で、駒が持つ意味や歴史などの総合的な情報を学ぶ機会にもなる。ポチ袋はお年玉用を1種、小遣い用を3種制作した。幸せを分け与える事と関連付け、子供たちの成長に寄り添い続ける日本三駒というイメージを与える事ができると考えた。

- a. 身長計
b. 日本三駒を学べる紙面
c. お年玉用と小遣い用のポチ袋

[素材・サイズ]
身長計：紙 180×30cm
ポチ袋：紙 8.7×6.4cm



食物アレルギーを
正しく伝えるデザイン

高澤 寛人

食物アレルギーとは、食材に含まれるアレルゲンに抗体が過剰反応する症状のことである。現代では食物アレルギーを持つ人は増えてきているが、対策は不十分な状況である。そのことを踏まえ、本研究では食材や食品を購入または注文する際、視覚的な表示として28種のアレルゲンを表示できるピクトグラムを提案した。主観的な視点の研究にならないよう、企業や地方自治体の意見を取り込んでいった。ピクトグラムは、視認性を高めるため角丸の四角の枠にした。色は、会津の雰囲気合うよう漆や会津木綿を彷彿させる朱色と藍色を選定した。ピクトグラムを店側・客側双方が正しく活用できるコミュニケーションツールとなるよう、複数のツールを制作した。言語や文化の違いがあったとしても、誰もがわかりやすく、アレルギー事故を防止できるデザインとした。



- a. 特定原材料7品目のピクトグラム b. 特定原材料に準ずるもの21品目のピクトグラム
c. マイバッグ d. チェックシート、シール、マグネット

[素材・サイズ] マイバッグ：綿 36×37×11cm ポリプロピレン 36×29×19cm チェックシート：紙 29.7×21cm
シール：耐水紙 (大)2.5×2.5cm(中)1.5×1.5cm(小)1×1cm マグネット：マグネットシート(大)2.5×2.5cm(小)1.5×1.5cm

日常生活に漆の提案

田中 朱津

会津には素晴らしい漆芸文化がある。しかし、かつて人々の生活に密接な存在であった漆は、今では私たちの生活にあまり浸透しておらず、身近でないことが現状である。そこで、漆に触れる機会を日常的に取り入れ、会津の漆芸文化に親しみを感じてもらうこと、そして漆を通して日々の生活に彩を与えることを目的とした箸置きを提案する。箸置きは食事において絶対的に必要なものではないが、日本独自の食文化として、漆芸文化と同様に大切にしていきたいものであり、食生活に潤いをもたらすことができると考える。「会津の民俗」をテーマとし、天神様や赤べこ等50種類のデザインを考案した。漆を施した箸置きを食生活に取り入れることで、老若男女問わず会津の漆芸文化に触れるきっかけを作り、会津の魅力にも触れることができる箸置きとなるよう制作した。



a



b

a. 50種類のデザイン b. 食(小菊南瓜)、工芸品(天神様)、季節(イチョウ)、植物(椿)、動物(カモシカ) c. 箸を置いた様子

[技法・素材・サイズ] 蒔絵、3Dプリンター 色漆、木質フィラメント
3×3×2cm、2×6×1cm、0.8×5×0.8cm



c

お香の煙を魅せる漆製品

戸田 日向子

ストレスを感じやすい現代において少しでも安堵できる空間が必要であり、手軽に演出できる方法はないかと考えた。お香と漆を融合させることで、より特別な時間を提供できるよう新たな香炉を提案した。お香の感想を周囲の方に何うと、共通して得られたのは「落ち着く、ぼーっとできる」などの心の安定を図れるような意見であった。真っすぐに昇る煙に動きをつけることで、嗅覚だけでなく視覚でも楽しめよう、風の影響を受ける構造とした。揺らめく煙は二度と同じ軌跡を描かず見えて飽きない。また、香炉のデザインを変えることで異なる印象を楽しんでもらえるよう2種類制作した。安堵できる空間が手軽に得られるならば充実した生活にも繋がるだろう。この制作によって日常生活に新たな風景をもたらし、緩やかに暮らしの充実度を上げられればと思う。



a



b

a. 2種類の香炉 b. 布目塗、ぼかし塗 c. 煙が揺らめきながら昇る様子

[技法・素材・サイズ] 布目塗、ぼかし塗 漆、紙管、麻布、水目桜、朴
(筒型) 12×12×60cm (箱型) 10×10×55cm



c

湯沢七夕絵どうろう蒔絵箱

漆の箱を用いた伝統行事の伝承

藤岡 莉子

日本各地には昔話や伝説が多く残っており、それらをもとにした祭りや伝統行事が今も受け継がれている。しかし多くが観光を目的としたものへ変化し、背景にある物語や歴史への関心は薄れたと考える。本研究では、漆箱に物語や歴史の場面を描くことで、人々に背景となった物語を認識させ、興味を持たせる事を目的とした。題材は秋田県湯沢市に受け継がれる「七夕絵どうろうまつり」を選定した。この祭りは、江戸時代に京都よりお興入れされた姫君が郷愁を短冊に綴り、青竹に飾ったことが起源とされている。祭りの起源となった寂しい物語と、現代の艶やかな祭りの風景を蓋の表裏に蒔絵技法を用いて描いた。感染症により中止された伝統行事や祭りが再開しつつある今、改めてそれらの背景にある物語や歴史にも目を向け、認識するきっかけとなることを期待する。



a



b



c

a. 作品全体 b. 蓋裏の様子 c. 蒔絵部分

〔技法・素材・サイズ〕 研ぎ出し蒔絵、平蒔絵、消粉蒔絵 漆、朴、麻布、銀粉、金消粉
28×25×6cm

菓子と幸せな時間

山田 俊華

人に幸せを与えるものとは何だろう。そう考えたとき、私はその一つに菓子があると考えた。家族や友人と過ごす時など、様々な場面で菓子は私たちを幸せにしてくれる。菓子は平安・奈良時代の唐菓子から始まり、茶道や日常の中で場所や種類を問わず、時を超えて愛されている。本研究では、菓子の魅力を引き立て、日々過ごす時間の大切さを伝えたいと考え、菓子器を制作した。皆で菓子器を囲んだ時にも取りやすいよう円形の形状にし、蓋には白い椿を卵殻と蒔絵で表現した。椿は万葉集の頃からよく知られており、昔から日本人に愛されているという菓子や漆との共通点がある。また、遺跡から出土した太古の漆器があるように、漆塗りを施すことで長く愛用することが可能となる。この完成した作品と共に、幸せが末長く続いて欲しいという願いを込めて制作した。



a



b

a. 作品全体
b. 加飾部分

〔技法・素材・サイズ〕
卵殻、研ぎ出し蒔絵、消粉蒔絵
漆、樺、卵殻、銀粉、金消粉
26×26×9cm

会津木綿を用いた食器の提案

石田 太一

会津木綿は木綿平織物の一種で、会津地方の伝統工芸品である。古くから野良着として使われていたが、現在は日常着やアクセサリー等様々な製品に活用され、利用方法は時代とともに変化しているということが分かる。そこで、本研究では会津木綿の新たな活用方法として、食と関連付けたデザインの可能性を提案することを目的とした。まず、会津木綿に防水性・防汚性等の性質付加を目的に、エポキシ樹脂とラミネートを用いたコーティングを検討し、最終的にラミネートを用いることとした。次に食器として成形するため、木材で形を作り、そこに会津木綿を被せ、はめ込むことで会津木綿を装飾として取り入れる方法を考案した。異なる材質同士を組み合わせることで、会津木綿の素朴な美しさを引き出せる、新たな用途とデザインの可能性の提案ができたと考える。



b



a



c

a. 会津木綿の装飾を施した食器 b. エポキシ樹脂コーティングの検討 c. 造形の検証

[技法・素材・サイズ] NCルーター 会津木綿、SPF材、ビニル樹脂、ウレタン塗料
(表に会津木綿を施した食器) 19.5×19.5×2.5cm (裏に会津木綿を施した食器) 19×19×3cm

不安評価ツールのデザイン提案

國分 月那

近年、不安を原因とする病気の発症数が増加している。不安は、漠然とした恐れ的情感による心的反応で、不安という言葉によって表現される意味と程度は多様である。そのため不安の原因を言葉で伝えることは難しい。不安の原因を特定できなければ、どのようにケアを行うかを決められない。そこで、不安を言葉でなく形として表現すれば、不安感を第三者に伝えやすくなると考え、不安評価ツールを制作した。本研究では先行研究を参考に「閉塞感」「安定感」「重量感」「強迫的な感覚」「明瞭度合い」の5つの不安要素を抽出し、それぞれの感情を形にした。印象評価実験を行った結果、それぞれのツールが不安要素と概ね同じ印象を与えていることが分かった。この成果物は不安の原因と程度を特定するためのコミュニケーションツールとして有効であると考ええる。

- a. 閉塞感
- b. 安定感
- c. 重量感
- d. 強迫的な感覚
- e. 明瞭度合い

[技法・素材・サイズ]
3Dプリンター
PLA樹脂
(閉塞感) 5×5×1.5cm
(安定感) 3×3×5cm
(重量感) 4×4×4cm
(強迫的な感覚) 3×3×5cm
(明瞭度合い) 3×3×5cm



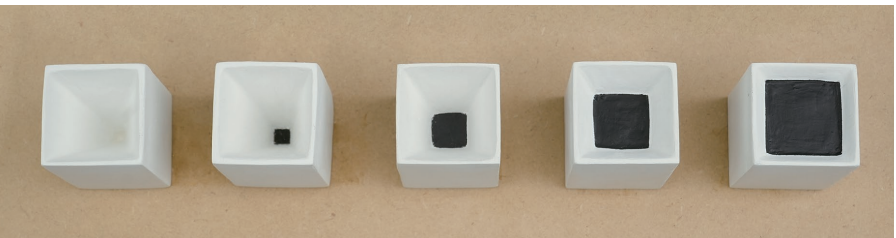
a



b



c



d



e

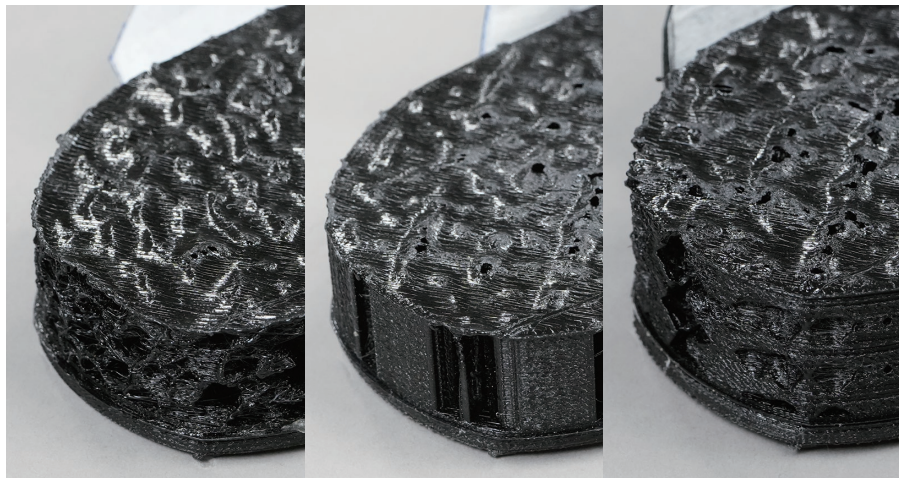
3Dプリンターを利用した 踏み心地の良いソールの提案

半杭 育子

近年、3Dプリンターで作られる靴が増えてきた。しかし、その多くは見た目を重視しているものであり、踏み心地を重視しているものは少ない。そこで本研究では、3Dプリンターを使用し、踏み心地がよく「楽しく歩ける」形状や構造のデザインを提案することを目的とした。3Dプリンターは熱溶融積層（FDM）式のものを用い、材料は柔軟性がありながら、変形しにくい熱可塑性ポリウレタン（TPU）を使用した。踏み心地を変化させるためには、ソールの内部構造と密度の調整を行いながら、3種類の構造を採用し、サンダルを制作した。それらを7名に履いてもらい、検証をした結果、「3Dクロス」の踏み心地は評価が高いことが分かった。本研究から、3Dプリンターで作る「踏み心地を重視したソール」という可能性を広げられたのではないかと考える。



a



b



c

a. 大人用と子供用 b. サンドルの内部構造（ジャイロイド、クロス、3Dクロス） c. サンドルを履いた様子

[技法・素材・サイズ] 3Dプリンター 熱可塑性ポリウレタン（TPU）、本革、合皮
（大人用）25×9.8×2cm（子供用）14×8.5×2cm

錫を利用したスプーンの提案

手の硬直や麻痺の要介護者のための自助食器

矢野 十鼓

介護現場において、要介護者が食事の際に手の硬直や麻痺が原因で食器を上手く持つことができず、食への意欲が減退してしまうことがある。そこで本研究では、食事を楽しんでとってもらうための自助食器の提案を目的とした。調査の結果、既存の自助食器は特殊な形状のものが多く、使用するのに躊躇することがある。そのため、一般的なスプーンに近い形状を目標としてデザインを行った。つぼの部分は食べ物を口に入れやすくするために浅く設定した。次に、首部は金属の中でも柔軟性のある錫を用いて、首部を曲げて使用することを可能にした。最後は、手の形に合う持ち手のサンプルを4種類制作した。実際に病院で使用した際のフィードバックをもとに、持ち手は長いものを選び、首部は曲げた際の金属疲労も考慮した形状を最終提案物とした。



a



b



c

a. 自助食器（スプーン） b. 首部の形状サンプル c. 病院で実際に使用してもらったプロトタイプ

[技法・素材・サイズ] 首部、つぼ：鋳造 錫 3×7.5cm
持ち手：ヒノキ 直径2.5×14cm

バイオマスマテリアルを用いた
製品の提案

吉田 真由子

近年、プラスチックごみが問題となり、脱プラスチックの動きが本格化している。それを受け、本研究ではプラスチックに代わる新たなマテリアルとして、動植物を原料としたバイオマスマテリアルを用いた製品を提案する。先行研究から寒天、ゼラチン、コーンスターチを用いたマテリアルの生成方法を発見し、それらをもとにバイオマスマテリアルを試作した。しかしながら、試作したサンプルは強度や成型方法において幾つかの課題が発見された。そこで実験を繰り返すことでマテリアルのさらなる硬化と変形の軽減を目指した。次に3Dプリンターにより箱形の型を製作し、バイオマスマテリアルを流し込み成型を試みた。既存のバイオマスマテリアルを強化し、立体物への応用が可能となったため、本研究はプラスチックの代替となるマテリアル開発へ役立つと考える。



a



b



c

a. コーヒーかすで制作した箱 b. 試作したバイオマスマテリアルのサンプル c. 箱、スプーンの試作

〔素材・サイズ〕ゼラチン、コーンスターチ、酢、蒸留水、コーヒーかす
7.5×7.5×4cm

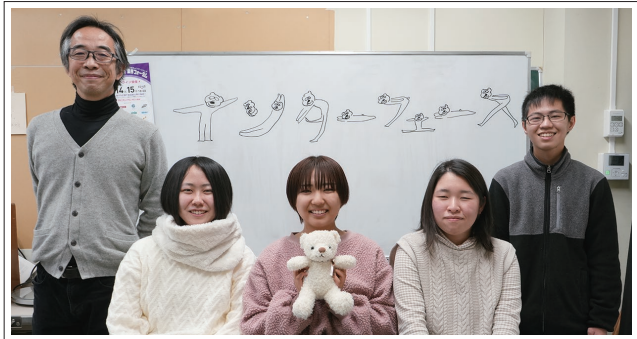
インターフェース | 横尾ゼミ |

理想をデジタルで形にできるゼミ

インターフェース分野横尾ゼミではWebデザインをはじめ、様々なデジタル表現を学習できます。実習では、Illustrator、Photoshopを始めWeb サイト制作に使用するDreamweaverなどのデザインアプリケーションを使用し、一からホームページを作成します。自分で組んだプログラムが動いた時は、とても達成感があります。個人の研究では、3Dプリンターでの造形、Vtuber作成、仮想空間内での3D表現など、時代のニーズに合った技術を突き詰め、やりたいことに合わせて幅広く学べます。

横尾ゼミを繋ぐ「インターフェース」

インターフェース分野は個々が学習・研究する内容も大きく異なり、個人プレーが多いと思われる分野ではありますが、ゼミ内での関わりは決して少なくありません。実習の一環で、全員で湊町のたたら製鉄のボランティアに参加したり、お互いの研究に興味を持って話し合ったりなど、協力する場面もたくさんあります。さらには、横尾先生やゼミ生の誕生日パーティーも開催します。今年はゼミ室がパーティーライトで賑やかになったり、手作りうどんを打ったりもしました。学習面でもプライベート面でも、仲が良いゼミです。



インテリア | 柴崎ゼミ |

千里の道も一歩から

柴崎ゼミでは、住宅やギャラリー等の建築設計をはじめ、インテリア、家具、まちづくりまで幅広く学ぶことができます。図面や模型は必須であり、その他にも表現方法として建築3DCGやイラストを制作し、プレゼンを行います。また、指定科目の単位を取得することで、卒業後に実務経験0～2年で二級・木造建築士の受験資格を得ることができます。個人活動が多いため自分との戦いとなりますが、その分強い精神力や表現力、プレゼン力、行動力、社会性などの知識が身につく、自分の成長を感じることができます。

がんばれ！シバーズ

柴崎ゼミでは猪苗代の敷地の調査やギャラリーの見学など、実際に見て学ぶことができます。また、2年生の実習ではグループ活動として、地元企業の休憩所のリノベーション提案を行いました。私達は、人見知りの集団です。ですが、課題に一生懸命取り組んだことで会話がはずみ、今では気の置けない仲間になれた気がします。たくさんの課題に悪戦苦闘し、柴崎先生にはたくさんのご迷惑やご心配をお掛けしました。それでも、時には厳しく私達をここまでご指導して下さい、本当に感謝の気持ちでいっぱいです。



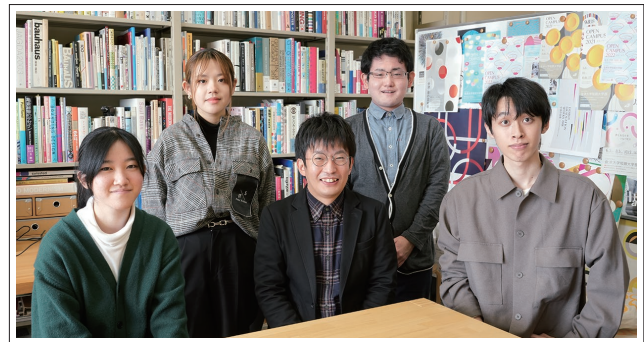
高ゼミの「た」は高めあいの「た」
グラフィック分野高橋ゼミでは、広告・出版・印刷に関連する業界で将来活躍できる人材の育成を目標に活動しています。ゼミの授業では、実際に現地を訪れ、地域の方とコミュニケーションを取って、様々な媒体の作品を制作しました。高橋ゼミでは、外部と連携を図りながら制作をする活動が多く、その中でコミュニケーション能力や社会性を身に付けることを重視しています。自分たちが制作した作品が社会で役立っているという達成感や、グループで活動することによる協調性と団結力の向上を目指すことができるゼミです。

最高にDXな先生とメンバー
高橋ゼミの活動は2年間を通して、楽しい思い出ばかりでした。高橋先生の運転する車に乗りながら、様々な場所へ行き、行事に参加したり、ご当地グルメを食べたりと地域の特色を五感で感じながら研究に取り組める最高にDXなゼミでした。高橋先生は、知識が豊富でどんな悩みや疑問にも丁寧に答えてくださり、安心して活動することができました。ゼミのメンバーも一人一人が個性豊かで、毎日が充実していました。別々の道に進んでも、短大で過ごした2年間は私たちの新たな一歩を支えてくれる大切な時間となるでしょう。



多くを創り、多くを得る
北本ゼミは、文字や図を平面に構成することで、視覚的情報をわかりやすく伝えるデザインを学ぶゼミです。ゼミを担当する北本先生は、デザインについて基礎からしっかり解説して下さいます。北本ゼミでは課題を通して様々な種類のツールを制作します。何度も課題に向き合うことで、忍耐力と技術を身に付けることができます。そうした経験を積み重ね、2年間の集大成である卒業研究にも活かしていきます。デザイナー志望の人、またはデザインに関心がある人はぜひ北本ゼミでグラフィックデザインを学んでみませんか。

私たちにとってのガク
北本ゼミは制作する課題が多く、他ゼミよりハードなゼミとなっています。複数の課題を並行してこなす場合もあり、計画性が求められます。そのため、ゼミ生同士で補い合う必要がありますが上手いことないことも多いです。何度も立ち止まり、進めなくなった私たちゼミ生に、北本ガク先生は開花前の花を支えるガクのように、根気強く向き合ってくださいました。卒業後、私たちの前には今までよりも大きな困難が待っています。それでも、ゼミ活動で培った経験をもって、私たちは何度でも立ち向かうことができるでしょう。



アナザースカイ in ゼミ室
漆は古来より日本文化を培ってきた自然素材です。そんな漆の基本的な技法や知識、可能性について2年間を通して学ぶのが井波ゼミです。ろくろや指物などの木工、乾漆、蒔絵螺鈿、自由造形など様々な作品を制作します。自分の手で一からモノづくりを行うため、手仕事の大変さや制作工程の多さ、時間の重要さを感じることが出来ます。仲間と共に作品を制作する中で、自分自身の成長は勿論、仲間の良さや大切さを実感することが出来ます。制作中は根気と体力勝負が多いですが、作品が完成した時の充実感はひとしおです。

井波探検隊
基本的にゼミ室に籠り、黙々と漆に向き合う事の多い井波ゼミですが、私達は様々な場所へ出かけたメンバーだったと思います。県の総合美術展や県立博物館、市内漆器店の見学をはじめ、実習の先生の展示会に喜多方へ、観音堂の視察に金山町へ、さらには熱海のMOA美術館へと自分達の手で様々な作品を見てきました。初めての漆と戦いながら制作してきた作品には、2年間で見た作品や体験からの刺激が大きく影響していると思います。様々な場所で経験し学んだ事は、私達にとって何ものにも代え難い思い出となりました。



学び深める沈ゼミ
沈ゼミでは、家具・食事に使う用具・子供達が遊ぶ玩具など、生活用品のデザインを中心に勉強をしています。ゼミではデザイン思考について学び、モノづくりを行っています。具体的には、まずユーザーについて調査をし、抱えている不満やニーズなどから問題を抽出します。その問題を解決するために調査や議論を重ねアイデアを出し、試作品を何度も作り、より良いデザインを目指します。その過程で躓いても「楽しく作業しましょう」と沈先生が声をかけてくださり、私達に寄り添って丁寧に指導して下さります。

なかよし沈ゼミ
沈ゼミでは産学協同で玩具や家具を制作します。制作した作品を実際に芦ノ牧のイベントで販売したり、企業の方に新商品として提案したり、ブランド商品を開発したり、直接社会と関わる機会が多いです。沈先生は授業以外でも親身になってくださる先生で、学生が困っている時はいつも助けてくださります。ゼミ生で開いたクリスマスパーティーやビザパーティーと一緒に楽しんだり、誕生日を一緒にお祝いすることもありました。そんな沈先生の優しさや明るさのおかげで、作品制作や卒業研究を乗り越えることができました。



DESIGN GRADUATION WORKS 2023

卒業作品集

編集 | 北本 雅久 加藤 早織 五ノ井 仁 鈴木 優

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 | 2023年3月17日

本書の無断転写、転載、複製を禁じます。



