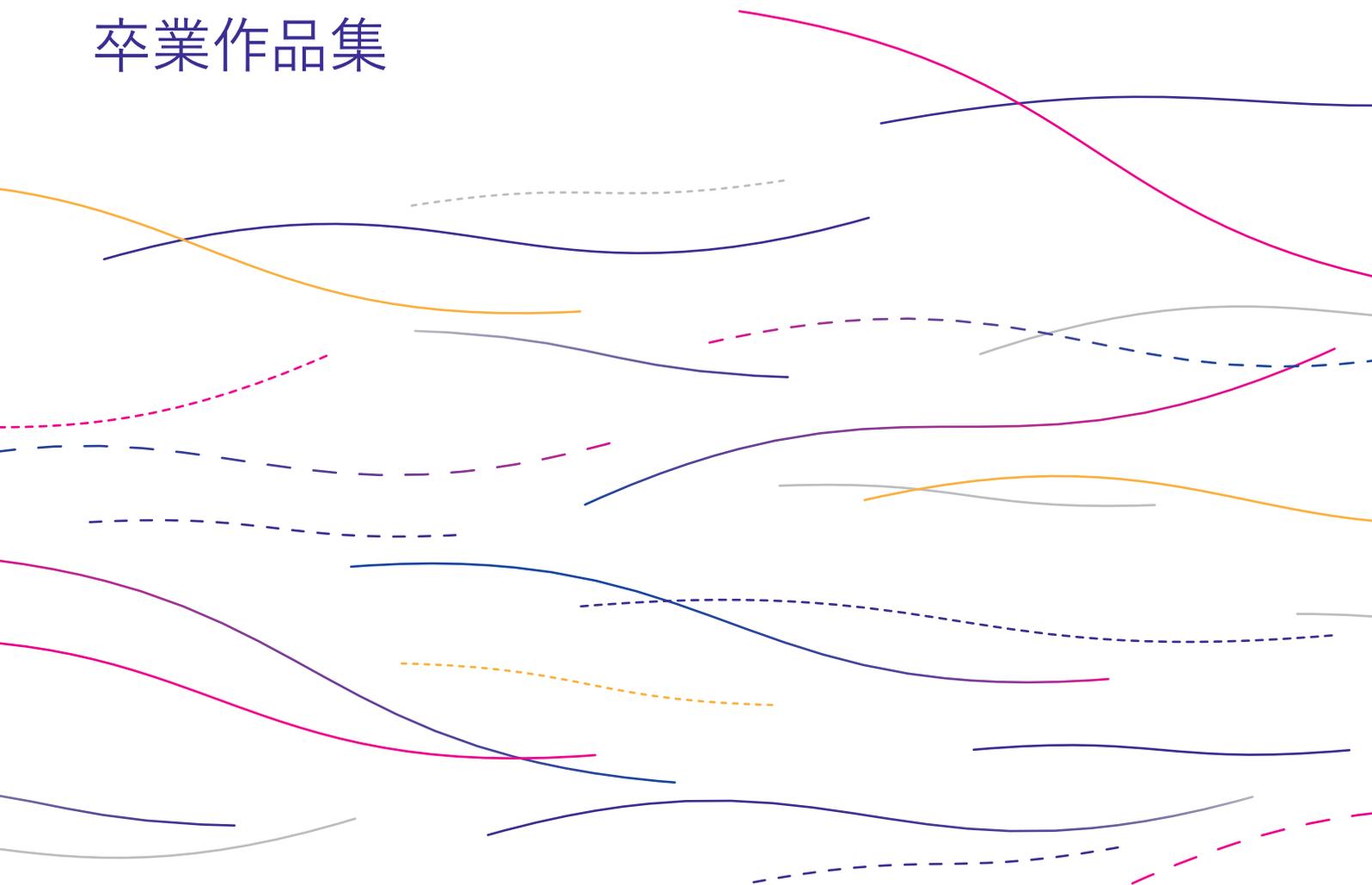


DESIGN GRADUATION WORKS 2025

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





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「デザイン情報コース卒業研究発表会」を経て、「卒業作品展」にて卒業研究ゼミナール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ます。

産業情報学科では、卒業研究ゼミを学位授与方針に示した学習成果として位置づけ、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。地域の課題解決に向けた具体的な取り組みは、

本学ならではの研究と言えます。各専門分野とも一人ひとりが真摯に取り組み、それぞれの学びを活かした素晴らしい提案となりました。卒業する学生諸君は、創作への熱意を持ち続けた日々を大切に、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ほしいと願っています。最後に、この卒業研究にご支援、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。

2025年3月
会津大学短期大学部 産業情報学科
デザイン情報コース

目次

4	悩みに寄り添うアドベンチャーゲーム 工藤 暖	14	リサイクル促進キャラクター 本多 楓 八百板 姫良	22	芦ノ牧温泉駅「ねこ駅長」の 漆塗りカプセルトイの提案 小林 あかり
5	校内専用昼食マッチングアプリの作成 渡辺 有優妃	15	西会津の世代間交流を促進させるデザイン 猪俣 美咲	23	漆を用いた仏像モチーフのフィギュアの提案 後藤 聖佳
6	「ストーリー仕立ての縦型動画」× 「地域PR」の提案 黒津 あさひ 三星 妃奈	16	牛乳工場の見学が楽しくなるツール 小河原 久湊	24	折りの考察と自己理解・他者理解の促進 城之内 琴美
8	霊山石積み倉庫の調査研究及び活用提案 石塚 虹	17	郷土料理を次世代に受け継ぐ グラフィックデザイン 佐藤 葵	25	会津木綿の端布を活かした 新たなデザイン提案 石田 華暖
9	阿賀川流域における河川流木の調査研究及び デザイン提案 鈴木 花音	18	蕎麦の里猪苗代を特徴づけるデザイン提案 千葉 愛理	26	遠野和紙を用いた製品の提案 栗城 美胡琴
10	蔵のリノベーションによる地域交流拠点の提案 北会津における土蔵の調査研究および活用提案 関 彩名	19	会津地方の昔話を子どもたちに 伝えるツール 吉田 愛美	27	楮の芯の有効活用に向けた提案 佐藤 大晟
11	漆風呂を活用した和室ユニットのデザイン提案 山陰 愛加	20	岩瀬きゅうりを地域ブランドとして 再発信する提案 和智 琴音	28	会津の郷土玩具をモチーフにした 絵ろうそくの提案 本田 涼七
12	若者の投票率を向上させるための 選挙啓発ツール 佐藤 遥 長谷川 桃子	21	ヌン活と「映える漆」 安部 朱音	29	ゼミ紹介

悩みに寄り添うアドベンチャーゲーム

工藤 暖

現代社会には悩みを抱える人が多い。そこで、若年層にとって身近なものであるゲームを利用し、悩みを抱える人に寄り添うことができるのではないかと考えた。この研究は悩みを抱えたときにプレイしたいと思えるようなアドベンチャーゲームとなっている。ストーリーは一話完結型であり、全5話のオムニバス形式とし、老若男女の様々なキャラクターが登場する。作品をフリーゲームサイトにも掲載し、実際にユーザーにプレイしてもらった。また、ホームページの作成や、チャットGPTの活用もした。テストプレイの感想で「何か悩んでいるときに、根本的な解決にならないとしてもどこか励まされる内容だった」というコメントをいただき、この研究の成果を実感することができた。この研究を通してゲームの娯楽以外の可能性を模索できたのではないと思う。



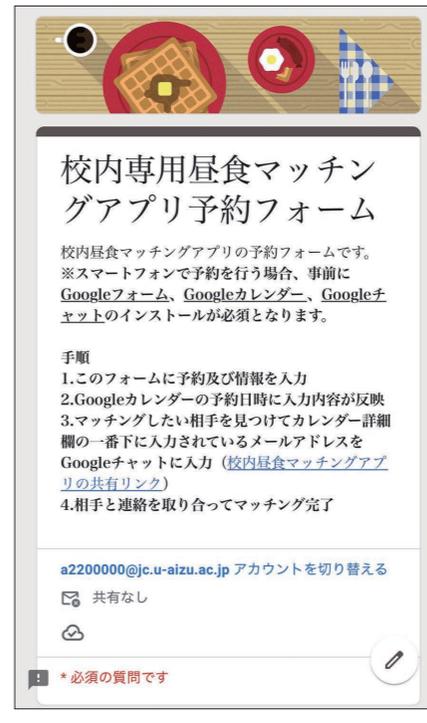
- a. オープニング画面
- b. 第一章タイトル画面
- c. 会話パート
- d. 調査パート
- e. ホームページ (デスクトップ版)

【使用ソフト・サイズ】
 ティラノビルダー、ティラノスクリプト、
 Jimdo、ibisPaintX、Photoshop
 (デスクトップ版) 1920×1080pixel
 (スマートフォン版) 960×640pixel

校内専用昼食マッチングアプリの作成

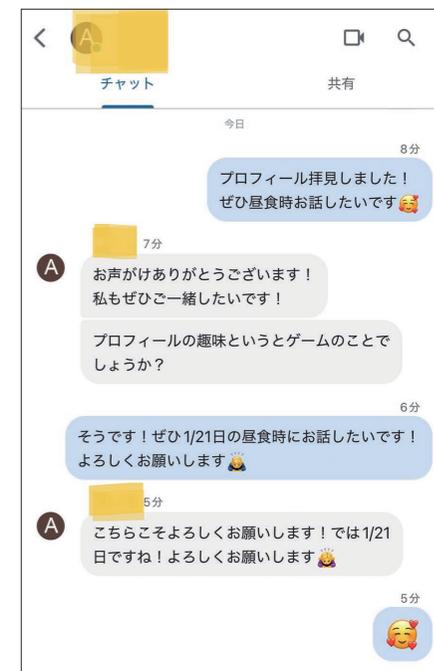
渡辺 有優妃

本学は1学年約150名と小規模な短期大学であるにも関わらず、各学科内での活動に時間を多く費やすため、他学科の学生との関わりを持てる機会が少ないように感じる。学科で使用する棟も異なるため話す機会がなく、同じ学校内にいて学生生活をしている仲間なのだから、話す機会や関係を持つ機会があって欲しいと思った。そこで、他学科も利用して自由な時間を共有することのできる昼食の時間を関係構築に利用できないかと考え制作した。現在社会において、マッチングアプリは同じ意見を持つ人同士を引き合わせる場を設けるツールとして活躍している。マッチングシステムは就活、美容院予約アプリにも応用されており、そのシステムを参考に学内専用で使用できるものとして制作することで共通の趣味を持つ他学科の学生と交友が可能になるのではと考えた。



- a. 予約フォーム (スマートフォン版)
- b. カレンダー (スマートフォン版)
- c. カレンダー詳細 (デスクトップ版)
- d. チャット (スマートフォン版)

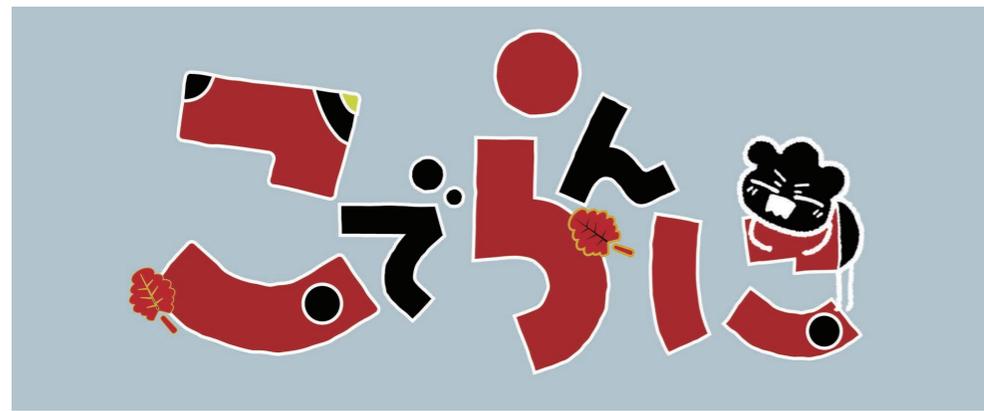
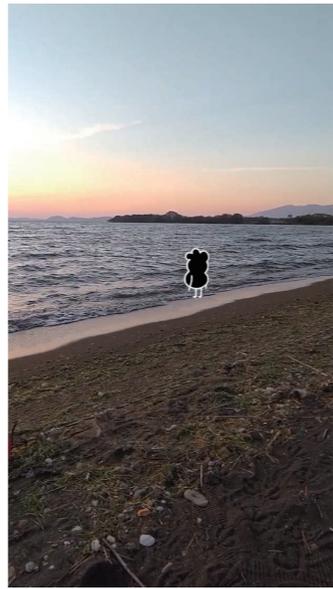
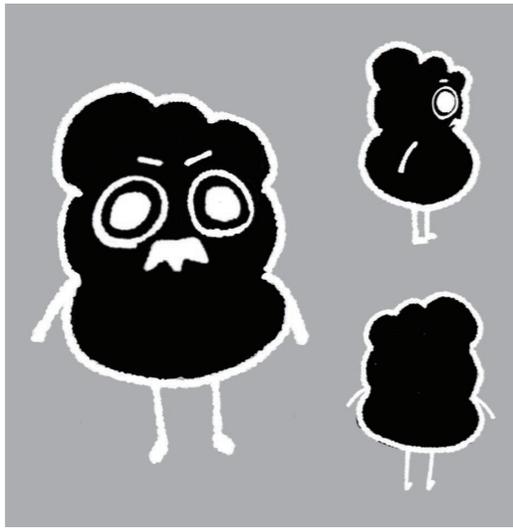
【使用ソフト・サイズ】 Google フォーム、Google スプレッドシート、Google Apps Script、Google カレンダー、Google チャット
 (デスクトップ版) 1920×1080pixel (スマートフォン版) 390×844pixel



「ストーリー仕立ての縦型動画」×
「地域PR」の提案

黒津 あさひ 三星 妃奈

Z世代と呼ばれる若者は「タイムパフォーマンス」を重視し、動画コンテンツを倍速で視聴することを好む。また、TikTokやYouTube Shorts、Instagramのリールなど、縦向きで短時間の動画を片手視聴できる「縦型動画」は今やSNSの中心となりつつある。一方で、会津若松市の観光客数は10代、20代の若い世代の観光客が他世代と比べても少ないという問題点がある。そこで本研究では、タイパ意識を持つ若者に地域の魅力を伝えるために、会津若松市を可愛らしいキャラクターとともに観光地を巡る短編ドラマを制作した。宣伝用動画を3本、本編を10本制作し、各SNSへ投稿した。また、サイトを制作し、各SNSや協力施設へ簡単にアクセスできるようにした。サイト全体はインパクトを重視し印象に残りやすいデザインにした。



a. キャラクター「ノグチ」三面図 b. キャラクター「ノグチ」表情 c. タイトルロゴ d. 第1話「猪苗代湖」 e. 第2話「とんかつ番番」 f. 第3話「鶴ヶ城」
g. 第4話「茶室麟閣」 h. 第5話「御薬園」 i. 第6話「七日町」 j. 第7話「飯盛山」 k. 第8話「赤べこランド」 l. 第9話「御宿東風」 m. 第10話「猪苗代湖」



【使用ソフト・サイズ】 Adobe Premiere Pro 1080×1920pixel

霊山石積み倉庫の
調査研究及び活用提案

石塚 虹

昭和35年に建設された石積み倉庫は建築的価値がありながらも継承が難しい状況であった。調査を通して明らかになったことを元に再利用できるような空間提案を行い、歴史ある石積み倉庫を身近なものにすることで魅力ある場所になると考えた。現地調査等を通して現況を分析し、地域の方々が中心にこれを利用することで現存していくようなデザイン提案をした。かつては製糸業を営んでおり、石積み倉庫であるため窓が少ない広く暗い空間であるが、一方で趣のある空間であるこの石積み倉庫の魅力を意識しカフェ、コンサート、ギャラリー等を計画した。この石積み倉庫が地域コミュニティのきっかけの場となり、集まりやすい空間を提案することで地域の活性化を図り、歴史的価値のある建造物が消えつつある類似の地域においてもヒントとなる考察ができたと考える。



a. 全体模型 b. 1階（演奏スペース） c. 1階（カフェスペース） d. 2階（ギャラリースペース）

[技法・素材・サイズ] レーザー加工 MDFボード
49.5 × 57.5 × 24.5 cm

阿賀川流域における河川流木の
調査研究及びデザイン提案

鈴木 花音

近年豪雨災害の土砂崩れや、河川の氾濫により流木が大量に発生するケースが増えている。流木の活用としては、炭やチップにするケースも増えているが、依然として再利用されにくい状況である。本研究では、河川流木の実態調査を行い、環境や地形によって木材の状態が大きく変わることが分かった。そこで、流木の形を活かし、腐食や傷なども含めて流木の魅力を発揮できるようなデザイン提案を行うことで、流木の可能性を広げることができないか研究することとした。製材をした際に珍しい模様のス波尔テッドが見られたため、その模様を活かしたテーブルを制作した。板の割れには契り加工と呼ばれる継ぎ手を施し、接着剤や釘を使わず割れを塞ぐことで木材のよさや魅力を活かすことができた。ロックバルランシングの提案では、木材に触れて楽しめる提案を行った。



a. テーブル b. ローテーブル c. ロックバルランシング

[素材・サイズ] 流木
テーブル：40 × 120 × 70 cm ローテーブル：66 × 150 × 30 cm

蔵のリノベーションによる 地域交流拠点の提案

北会津における土蔵の調査研究および活用提案

関 彩名

会津若松市北会津町宮袋地区の土蔵の保存と活用方法を検討し、地域コミュニティの活性化を目指した。調査対象の土蔵は明治初期に越後大工によって建てられ、現在は倉庫や作業場として利用されているが、将来的には空き家になってしまうものも多い。土蔵は、温度管理が良好で葎や花の作業に適しているが、外壁の漆喰は乾燥や寒さでひび割れが生じやすい。提案ではカフェ、BAR、図書館、宿泊施設などを組み合わせ、地域住民や学生、若者が利用しやすい場所を提供することを目指した。また、フリーマーケットや地元産品の販売で地域交流を促進し、土蔵を地域活性化の拠点として再生することを目指した。結果として、本研究の目的であった過疎化による空き家や古くから使われてきた蔵の活用提案を行い、地域コミュニティの活性化を目指すことができたと思う。



a



b



c



d

a. 全体模型 b. 軸組模型 c. 2階（読書スペース） d. 2階（宿泊スペース）

[技法・素材・サイズ] レーザー加工 MDF ボード、ヒノキ材
65 × 40 × 39 cm

漆風呂を活用した和室ユニットの デザイン提案

山陰 愛加

近年、新築住宅における和室の減少により、組み立て式の和室ユニットが注目されつつある。本研究では、保管されていた漆風呂を調査、活用し、和室ユニットの制作を行う。漆風呂とは漆器を乾かす際に使用する戸棚である。風呂の部材や敷板の模様をデザインに生かすことで歴史や思い出の継承にも繋がると考えた。風呂の壁面の板を取り外し、新たにテーブルや棚を取り付け、勉強や読書に利用出来る和室ユニットをデザインした。建具の枠を利用して新たに制作する部材をこの枠に取り付けたことで、風呂へのダメージを最小限に抑えることができた。風呂の部材を最大限に活用できたこと、伝統ある漆風呂に傷を付けずユニット家具に作り替えることができたことは最大の成果であると言える。本研究の目的であった古材の再利用、歴史の継承が達成できたと考える。



a



b



c

a. 和室ユニット b. テーブルを使用している様子 c. 漆風呂の部材を活用した簾と格子

[素材・サイズ] ヒノキ材、スギ材、ロープ
107 × 215 × 162 cm

若者の投票率を向上させるための 選挙啓発ツール

佐藤 遥 長谷川 桃子

近年若者の投票率の低さが問題となっている。投票率向上のためには選挙に興味をもってもらうことが必要と考え、本研究では若者に向けた選挙啓発ツールを目指し、選挙の仕組みや知識を楽しみながら学べる2種類のボードゲームを制作した。選挙すごろくは、選挙活動の仲間を増やしたりすることで得票を集め、県議会選挙の当選を目指すゲームである。もう一方の「マニフェストの達人-未来への一票-」は、選挙の候補者や有権者となって投票を体験できるカードゲームである。さらに、福島県の選挙啓発サポーターに贈るノベルティとしてマスキングテープとOPPテープも制作した。いずれも、選挙の堅苦しいイメージをなくすために明るくて親しみやすいデザインにした。これらのツールの活用で選挙に対するイメージを変え、投票率の向上に繋がって欲しい。



a



a. 選挙すごろくで遊んでいる様子 b. 選挙すごろく(部分) c. 選挙すごろくで使用する駒と各種カード

[素材・サイズ] 選挙すごろく：紙(ボード1枚)21×29.7cm 全4枚(カード)5.5×9.1cm(駒)2.9×1.8×1.8cm
選挙カードゲーム：紙(カード)5.5×9.1cm(投票箱)10×8×8cm(名札)9.6×4.4×4.4cm



c



d



e

d. 選挙カードゲーム「マニフェストの達人-未来への一票-」 e. 世論カード(難易度 ピンク:低い 赤:高い)
f. 選挙マスキングテープ g. 選挙梱包用テープ

[素材・サイズ] マスキングテープ：紙 3×1000cm 梱包用テープ：OPP 5×500cm



f

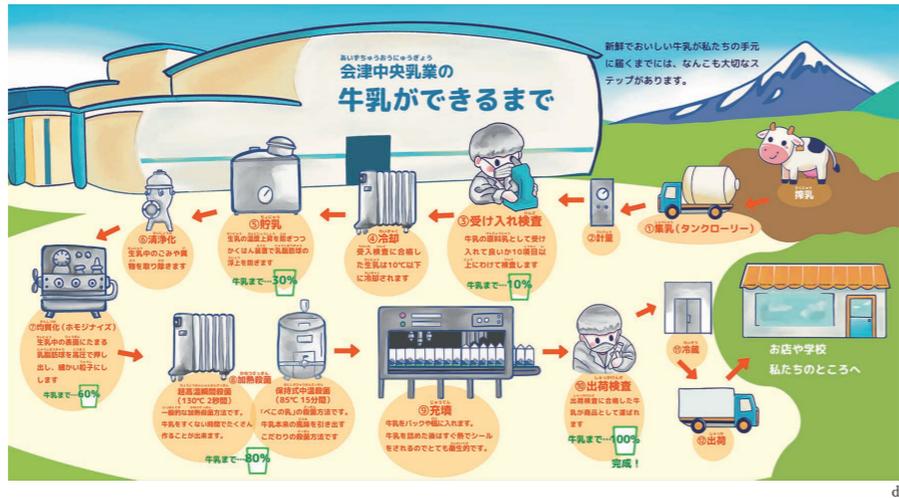


g

牛乳工場の見学が楽しくなるツール

小河原 久湊

近年、飼料価格の高騰により牛乳の価格も上昇し、豆乳などの代替食品の需要が増加する「牛乳離れ」が全国的に広がっている。その中で、会津中央乳業では牛乳の魅力を伝えるために工場見学を実施しているが、全国共通のツールを使用しているなど、自社の魅力と会津地域の酪農を十分に伝えきれていないという問題がある。本研究では、その工場見学をより楽しくするためのツールとして冊子型と掲示型の2種類の学習ツールを提案する。冊子型は、酪農と工場見学の両方を学べる内容とし、見学後も自宅で振り返り学べることを目指した。掲示型は、見学の順路を明確にし、見学者を誘導する役割を持つだけでなく、工場見学が行われる会議室の雰囲気明るくするものである。いずれのツールも、柔らかい雰囲気のイラストを多く取り入れ、楽しく学べる表現にした。



a. 冊子型学習ツール (パンフレット) b-c. 掲示型学習ツール (パナースタンド) d. 掲示型学習ツール (黒板掲示用)

[素材・サイズ] 冊子型学習ツール (パンフレット): 紙 21×14.8cm
 掲示型学習ツール (パナースタンド): 布 1660×600cm 全5点
 掲示型学習ツール (黒板掲示用): 布 730×1780cm

郷土料理を次世代に受け継ぐ
グラフィックデザイン

佐藤 葵

会津地域には、こづゆをはじめとした多くの郷土料理が残っている。しかし、食生活の変化により、子どもたちにとって馴染みのないものとなっている。そこで本研究では、郷土料理を次世代に受け継がせることを目的に、パンフレット、ポスター、下敷きを制作した。全体で会津の郷土料理を代表するこづゆを中心に取り上げ、子どもたちが関心を持てるものとした。パンフレットでは、こづゆの具材を家族のキャラクターに見立てたり、手描きのイラストを用いて、親しみの持てるデザインにした。ポスターでは、写真を用いて地域ごとでこづゆの具材が変化することや、郷土料理を食べることで家族の絆が深まることを表した。下敷きは黒板風のデザインにし、表面ではこづゆの歴史について学ぶことができる。裏面では、迷路で遊んでこづゆの知識を身につけられる。



a. パンフレット、シール b. 下敷き c. ポスター

[素材・サイズ] パンフレット: 紙 25.7×18.2cm シール: 紙 21×14.8cm 全2点
 下敷き: プラスチック 21×29.7cm ポスター: 紙 72.8×51.5cm

蕎麦の里猪苗代を特徴づける
デザイン提案

千葉 愛理

福島県猪苗代町は平安時代の蕎麦の実が発見されており、また県内1位の蕎麦の収穫高であるため、平成10年に「蕎麦の里宣言」を行った。しかし蕎麦の里を広める活動を行ったが広報媒体が少なく、認知が十分でない。本研究では「そばにあるそば」をテーマに設定し、猪苗代町の蕎麦の親しみやすさを伝える広告ツールを制作した。ポスターはいろいろな層に合わせ蕎麦と共に身近さを表した。箸袋は表面に猪苗代町の有名なモチーフを描き、裏面は14店舗分での風景が完成する仕組みにすることで、箸袋を収集させ店舗を巡れる工夫を施した。パンフレットは猪苗代町の蕎麦へのインタビューやマップを掲載し、展開の仕方でも興味を持たせる構成にした。これら3ツールを通じて猪苗代町の蕎麦の魅力を発信し、町民に身近な存在として認識されることを目指した。



b



a



c

a. ポスター b. 箸袋 c. パンフレット

[素材・サイズ] ポスター：紙 84.1×59.4cm 全3点 箸袋：紙 13×3.8cm 全14点
パンフレット：紙 (表紙サイズ) 14.8×10.5cm (展開サイズ) 29.7×42cm

会津地方の昔話を子どもたちに
伝えるツール

吉田 愛美

会津には自然が豊かなだけでなく、仏教文化の影響を受けて多くの昔話が伝わっている。それらの昔話を後世に伝えるため地域ごとに民話会があるが、会員の高齢化により規模は縮小している。年々昔話を知る人も減少し、保育所などでは会津の昔話を取り上げた絵本の所持率も減少している。本研究では子どもたちが会津の昔話に興味を持つことを目的に、3点のツールを制作した。昔話を持つ温もりを伝えることができるよう、どのツールも親しみを感じる手描きで制作した。紙芝居風冊子は紙芝居のメリットである没入感を保ち家庭でも利用できる形にした。カレンダーには季節に合わせた昔話を描くことで生活のなかで触れやすくなるよう工夫し、マップ型パンフレットは昔話の舞台となった場所へ赴いてもらえるよう会津の自然や歴史の豊かさを再認識させるものにした。



a



b

a. 紙芝居風冊子 b. カレンダー c. マップ型パンフレット

[素材・サイズ] 紙芝居風冊子：紙 (表紙サイズ) 21×14.8cm (展開サイズ) 21×148cm 全3点
カレンダー：紙 14.8×21cm マップ型パンフレット：紙 (表紙サイズ) 21×14.8cm (展開サイズ) 42×29.7cm



c

岩瀬きゅうりを地域ブランドとして再発信する提案

和智 琴音

須賀川市・鏡石町・天栄村から成る岩瀬地域では岩瀬きゅうりが栽培されている。岩瀬きゅうりは1988年から福島県産きゅうりの統一名称「パワーグリーン」として出荷されているが、消費者の認知度は低い。そこで本研究では、岩瀬きゅうりを地域ブランドとして再発信することを目的に、岩瀬きゅうりの象徴となるロゴと、消費者に認知させ購買意欲を高めるためのツール、市場で使用するためのツールの3つの目的に分け、計5点のグラフィックツールを制作した。ロゴは、頭文字の「い」をモチーフに岩瀬きゅうりの特徴を視覚化し、互いに寄り添いながら発展して欲しいという願いを込めた。各ツールは「シャキッと!」というキャッチコピーを軸に、活気のある岩瀬の人々を映し、岩瀬の商品を取り上げることで、地域ブランドとして親しまれるデザインとした。



b



c



d

e

a. ロゴ b. パンフレット c. ポスター d. のぼり旗 e. 出荷用段ボール

[素材・サイズ] パンフレット：紙 29.7×21cm ポスター：紙 72.8×51.5cm 全4点
のぼり旗：布 180×60cm 出荷用段ボール：紙 26×43×19cm

ヌン活と「映える漆」

安部 朱音

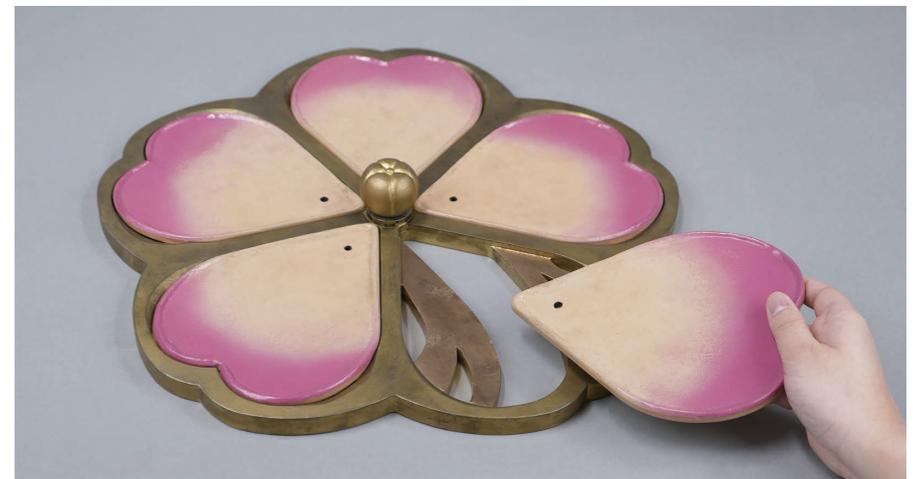
現代では、漆芸をはじめ伝統芸に触れる機会が減少している。漆芸を次世代に継承していくためには、若い世代の興味関心を得ることが重要であると考えた。そこで本研究では、若い女性を中心に人気を集めている、ヌン活という文化に着目した。ヌン活とはアフタヌーンティーを楽しむ活動の略語であるが、その人気の理由として、写真映えという要素が挙げられる。そこで、写真に収め共有したくなるようなケーキスタンドを漆芸で制作し、映え効果を利用することで漆の新たな魅力を提案できると考えた。デザインは桜をモチーフにすることで華やかさを演出し、鮮やかな色漆のぼかし塗を施した。軸や土台をブロンズ粉で仕上げ、上品さも加えることができた。このケーキスタンドを活用することで、漆の魅力を若い世代にアピールできるのではないかと考える。



a



b



c

a. 作品全体
b. お菓子を乗せた様子
c. 収納した状態

[技法・素材・サイズ]
ぼかし塗
漆、髹、朴、ブロンズ粉、麻紐、色漆
44×44×52.5cm

芦ノ牧温泉駅「ねこ駅長」の
漆塗りカプセルトイの提案

小林 あかり

芦ノ牧温泉駅は猫が駅長を務めることで全国的に有名な駅で、利用者の約8割が「ねこ駅長」や芦ノ牧温泉を目的とした観光客である。本研究ではその人気に着目し、「ねこ駅長」をモチーフにした漆塗りミニチュア人形とブローチを制作した。また、それらを実際に駅内でカプセルトイとして販売し、会津の伝統工芸である会津塗の魅力を手軽に広めることを目的とした。カプセルトイのデザインには「ねこ駅長」と会津塗の魅力にハマる人が増えるようお願いを含め、会津鉄道の帽子に「ねこ駅長」がはまる様子を一つひとつ手描きの漆絵で表現した。販売の結果は制作物約100個が完売し、多くの人々が「ねこ駅長」や会津塗に興味を持つきっかけとなったと考える。本研究を通じ、地域の観光地と伝統工芸を組み合わせる新たな魅力の発信が実現できたのではないだろうか。



a



b



c

a. 漆塗りミニチュア人形 b-c. 漆絵でねこ駅長を表現したブローチ

[技法・素材・サイズ] 漆絵、蒔絵、摺り漆 漆、ヒノキ、胡粉、紙粘土、ブローチ金具
人形：3.5×3×3cm 全4点 ブローチ：3×3×2.5cm 全108点

漆を用いた仏像モチーフの
フィギュアの提案

後藤 聖佳

古来より漆は、日本人の生活において深く関わりを持っていた。その生活の中で、漆と宗教は密接な存在であった。現代でも寺社などの、文化財の修復に漆を使用する伝統は今なお続いているが、生活全体に目を向けると、漆と人との関係性は以前より希薄になっていると感じる。そこで、漆と縁が深い仏像というモチーフに着目した。デザインやサイズ感は現代の生活スタイルを考慮しつつ、古くから伝わる伝統的な漆塗りを施した仏像モチーフのフィギュアを提案することとした。この作品では、食器では使用できない偏光パウダーや玉虫の羽を用いて華やかさを出した。また、漆特有の良さを引き出すために、黒漆の艶や素材の質感を大切にしたい。このフィギュアを持っている、または飾ることで、気持ちの向上や、暮らしの充実度を高められることができると考える。



a



b



c

a. 作品全体 b-c. 装飾部分

[技法・素材・サイズ] 漆絵、ぼかし塗 漆、螺鈿、和紙、玉虫の羽、金属、ブロンズ粉、アクリル板、綿布、紐、石膏粘土、偏光パウダー、UVレジ
ン
11×10.5×25.5cm

祈りの考察と
自己理解・他者理解の促進

城之内 琴美

人はストレスを感じたとき「祈る」に近い行為を行い、その手段・対象は様々である。しかし様々な形があることでトラブルの種になることもある。本研究では人の祈るという行為に着目し、漆芸で祈りの対象と空間を提案する。そしてその空間で鑑賞者が作品に花を挿し、手を加えることで祈る行為を再現し、自分の祈りの行為と他者の祈りの行為について想いを馳せるよう促したいと考える。制作において、表現したい造形を考慮した結果、モチーフを肺胞とした。乾漆技法で制作し、球の集合部分には素地にビニールボールを重ねて形を作り、布着せを行って下地を作った。絞漆とぼかし塗で表面を仕上げ、最後に胴摺りをして艶を出した。下部には試験管を組み入れることで、花を挿せる構造にした。この作品空間が、ささやかな祈りを思い出すきっかけとしたい。



a. 作品全体
b. 作品上部（部分）
c. 花を挿す様子

[技法・素材・サイズ]
乾漆、変わり塗、ぼかし塗
漆、麻布、ビニールボール、針金、粘土、試験管
(上部) 49×51×135cm
(下部) 51×58×94cm



b



c

会津木綿の端布を活かした
新たなデザイン提案

石田 華暖

会津木綿は、会津地方で古くから愛用されてきた伝統的な素材であるが、現代では使用が減少している。本研究では、会津木綿の持続的な発展を目指し、現在の生産工程で多く発生している端布を有効活用し、廃棄を減らしながら新たな価値を創出することを試みた。具体的には、レーザーカッターで紐状に裁断した会津木綿を編み込んだポシェット、同様に裁断した布をインパクトドライパーで複数本まとめて縫り、ロープ状に加工したスマホショルダーを製作した。また、脱色によって新たな模様を施した会津木綿を、現代のファッションに取り入れたつけ襟として提案した。さらに、最終的に残った細かい端布はUVレジンに封入し、リング・ピアス・ストラップなどのアクセサリーとして活用した。本研究を通じて、会津木綿の現代的な展開の一助となることを期待する。



b



a



c

d

a. 紐状加工の会津木綿を用いたポシェット、スマホショルダー b. 会津木綿をUVレジンに封入したリング、ボタン、ストラップ、ピアス
c. 脱色加工した会津木綿の生地 d. 脱色加工した会津木綿を用いたつけ襟の着用イメージ

[技法・素材・サイズ] ポシェット：リリアン編み 会津木綿 19×19×1cm(紐部分50cm)
スマホショルダー：インパクトドライパーによる縫り加工 会津木綿、金具 260×0.5cm(調節可)
リング：会津木綿、UVレジン 2.5×2.5×0.5cm ボタン：会津木綿、UVレジン 2.5×2.5×0.4cm
ストラップ：会津木綿、UVレジン 1.9×1.9×0.3cm ピアス(トップ)：会津木綿、UVレジン 1.7×1.7×0.7cm
つけ襟：漂白 会津木綿 首回り40cm、襟幅8cm

遠野和紙を用いた製品の提案

栗城 美胡琴

いわき市遠野町の伝統産業「遠野和紙」は、職人の高齢化や後継者不足といった課題を抱えており、技術継承や若手の参入促進、新たな活用法の模索等の取り組みが進められている。本研究では、従来の和紙製品にとらわれない新たな遠野和紙の活用方法を提案し、遠野和紙を次世代に継承することを目的とする。遠野和紙は楮100%で耐久性に優れることから、ポーチやペンケースの製作を試みた。しかし強度不足が問題となり、内布を貼り補強を施した。また、長期間の使用で毛羽立ちが生じたため、強度向上のためにこんにゃくのりを塗布した。成果物として、ポーチ、ペンケース、トートバッグ、スマホポーチの4点を製作し、和紙雑貨ブランド「紙日和」を提案した。本研究により遠野和紙の新たな可能性を示し、伝統産業の継承に貢献できたのではないかと考える。



a



b



c

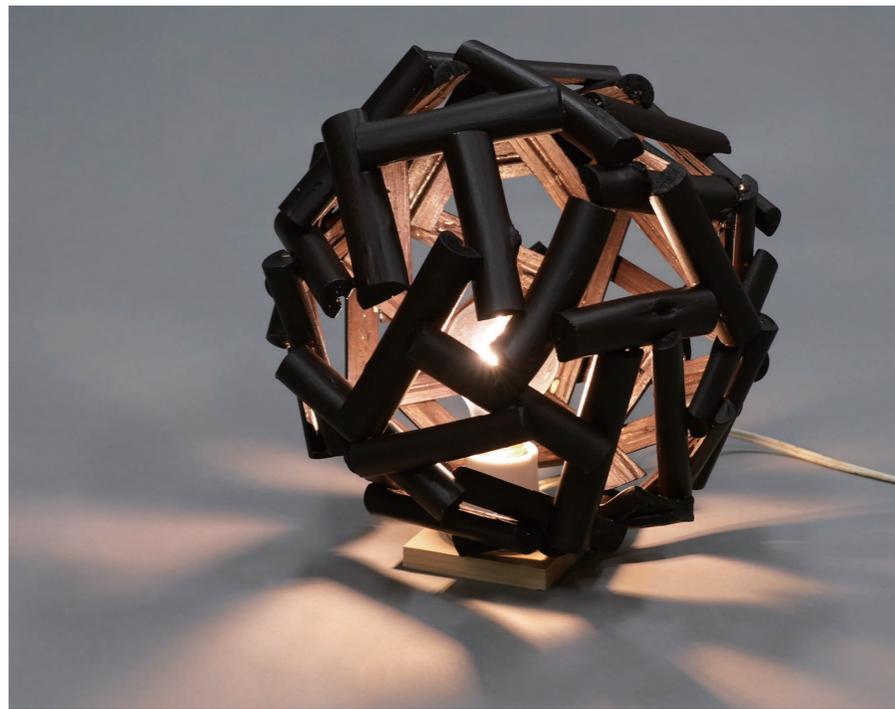
a. トートバッグ、スマホポーチ、ペンケース、ポーチ b. 「紙日和」ロゴ使用イメージ c. ペンケースを使用する様子

[素材・サイズ] トートバッグ：和紙、布 59×32cm スマホポーチ：和紙、布、紐 17.5×14cm
ペンケース：和紙、布、ファスナー 9.5×20cm ポーチ：和紙、布、ファスナー 15×20cm

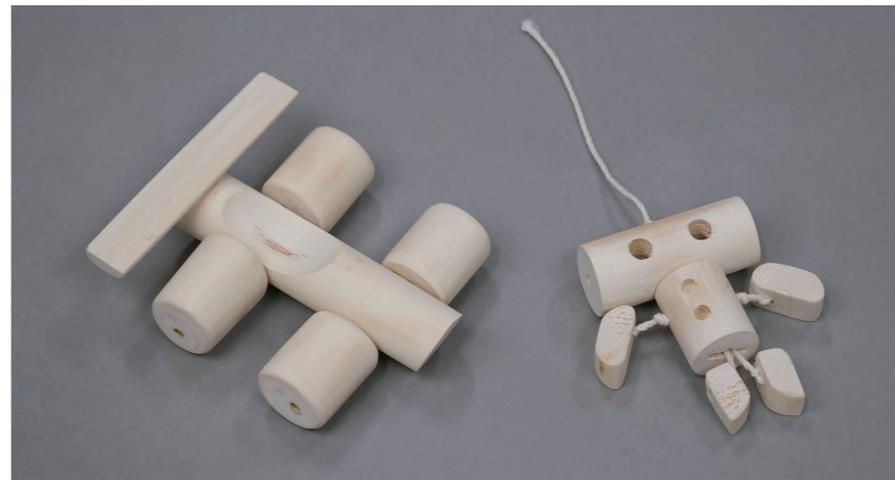
楮の芯の有効活用に向けた提案

佐藤 大晟

和紙の原材料である楮の皮を剥いだ後の芯は大量に余るものの、その活用方法が確立されていない。この問題に対し、遠野町から「楮の芯の活用方法を提案してほしい」との依頼を受けた。そこで本研究では、まず、芯の強度、質感、加工のしやすさなどの観点から利点と課題を整理した。芯の特徴から「楮アート」としての製品をデザインすることにした。次に、試作を繰り返しながら形状や用途の可能性を探った。その結果、「ランプシェード」「間接照明器具」「ワークショップ用の車型・ロボット型玩具」の3種類を選定した。また、これらの製品は、遠野町の方々が容易に加工・製作できることを考慮し、デザインを行った。最終的に、完成した成果物を遠野地区の方々に提案し、楮の芯の新たな活用法を示した。今後の継続的な活用や発展に繋がることが期待される。



a



b

a. ランプシェード b. ワークショップ用の車型・ロボット型の玩具 c. 間接照明器具

[素材・サイズ] ランプシェード：楮の芯、水性合成樹脂塗料 26.5×26.5×26.5cm 車型玩具：楮の芯、竹串 12×9.5×4cm
ロボット型玩具：楮の芯、紐 8×6×2.5cm 間接照明器具：楮の芯、ヒノキ集成材、テープライト、水性合成樹脂塗料 12.5×12.5×75cm



c

会津の郷土玩具をモチーフにした 絵ろうそくの提案

本田 涼七

本研究では、会津の伝統産業である絵ろうそくに
着目し、仏具としてだけでなく、日常でも気軽に
楽しめる方法を模索した。そこで、絵ろうそくの
形を会津の郷土玩具である「起き上がり小法師」
や「赤べこ」をモチーフにした。まず、木ろうそ
ろうそくを作ってみたが、色がくすんでしまう問
題が生じた。そこで改良を重ね、最終的に白ろう
とパラフィンワックスを使用することで、より白
くて丈夫なろうそくを作ることができた。ろうそ
くに色を付ける際には、着色を良くするために、
表面に豆乳を塗って乾燥させた後、アクリル絵の
具で絵付けを行った。本研究を通じて、会津の郷
土玩具をモチーフにした新しい絵ろうそくを提案
することで、従来の仏具としての枠を超え、子ど
もから大人まで幅広い世代が楽しめるアイテムと
しての可能性を示すことができたと思う。



a



b



c

a. 絵ろうそく b. ろうの配合を変えることで色が変わった様子 c. 火を灯した様子

[技法・素材・サイズ] 型取り、絵付け パラフィンワックス、白ろう、マイクロワックス、ろうそく芯、アクリル絵の具、豆乳
起き上がり小法師：3.5×3.5×5cm 赤べこ：3×3.5×6cm

インターフェース | 横尾ゼミ |

誠の精神

インターフェース分野横尾ゼミではWebデザインに関連した活動
に加え、様々なデジタル分野について学ぶことができます。学生の
自主性を尊重して下さるため、ゼミ生が興味あるコンテンツと結
びつけた指導や個人的に学びたいデジタル分野についてもサポート
して下さいます。実習では基本的なWebデザインを構築するCSS
やHTMLのほか、動画編集に必要なAfter Effect、Premiere Proと
いったAdobeソフトの使い方を学ぶことができ、ゼミ生それぞれ意
欲を持って学ぶことができます。

半世紀(反省期) 誕生日会

インターフェースゼミでは毎年1年生歓迎会と横尾先生の誕生日会を
行っています。今年は横尾先生の記念すべき半世紀誕生日会だった
こともあり、昨年より奮発して準備に力を入れました。誕生日会では
今年の抱負を発表し、ゼミ内での1年生と2年生の親睦を深め楽
しい時間を過ごしました。また、毎年行っているイベントの他に各々
の実習課題や卒業研究などで撮影地に赴いて撮影を手伝ったり、観
光をしたり思い出ができました。多くの時間を共にする仲間たちな
ので、ゼミ活動などを通して強い友情が芽生えると思います。



インテリア | 柴崎ゼミ |

密度の濃い2年間

インテリアゼミでは、住宅の建築デザイン、設計をはじめ、インテリ
アや空間のデザインまで幅広く学ぶことができます。指定科目の単
位を取得することで2級・木造建築士の受験資格を得ることができ、
0～2年の実務経験後は、建築士になることができます。図面の描
き方や、模型、パネルの表現の仕方などを先生方が1から教えてく
ださるため、経験や知識がなくても2年間をかけて成長することが
できます。ゼミ生と切磋琢磨し競争心を燃やしながらも互いの作品
を賞賛し合い、みんなで技術力を高めあえた2年間でした。

しあわせの会

数えきれない程の思い出をたくさん作ることができた2年間でした。
1年生の冬には、1泊2日で栃木県に建築物の見学に行きました。
宿泊先では夜通し話をし、次の日の朝、先生の部屋まで声が聞こ
えていたと言われ、みんなで笑いました。ゼミ室は実家のような安
心感があり、時には、椅子を並べて昼寝をしたり、柴崎先生の誕生
日にタコバをして自由に楽しく過ごしました。課題に追われ大変な
時も、インテリアゼミだったから乗り越えることができたと思います。
柴崎先生とゼミ生4人で過ごした2年間は一生の宝物です。



デザイン×協力＝社会貢献

グラフィック分野高橋ゼミは、広告・出版・印刷に関連することを学び、将来へ向けて経験を積み重ねています。高橋ゼミは、グループで活動し、外部の方々と関わりながらデザイン制作を行うため、コミュニケーション能力や社会性を身につけることができます。この力は卒業した後に社会に出たときにも存分に活かすことができます。また、デザインした制作物は実際に世の中に出て見ていただいたり、活用していただいたりするため、大きな達成感があります。お互いに助け合って活動するため、協調性や団結力が高まります。

おでかけで生まれた絆

高橋ゼミでの活動は、おいしく楽しい思い出ばかりです。高橋先生が運転される車に乗りながら、奥会津に行き栗饅頭と豆腐ドーナツを食べたり、大熊町に行っていちごを食べたり、牛乳やそば味のソフトクリームを食べたり、地域の特色を実際に五感で体験することで、視野を広げながら良い活動ができました。また、先生はゼミ生の誕生日に似顔絵をプレゼントして下さったり、就職が決まったとき誰よりも喜んで下さったり、学生思いの先生です。この2年間のグループ活動で生まれた私たちの大きな絆は大切な宝物です。



デザイナーへの1歩

北本ゼミでは、グラフィックデザインを学び、情報を正しく効果的に伝える表現力を身につけることができます。実習やゼミを通じて、ポスター、ロゴ、パンフレットなどの多様な媒体を制作し、実践的なスキルを習得します。卒業研究では、地域の問題解決の力となるテーマを設定して、多様なツールの制作を個人で行います。取材を通じて外部の方と関わる経験を積み、責任感を持って制作を進める力を養います。辛いときでもゼミ生と支え合いながら、試行錯誤を重ねることで、多くの経験を積み、大きく成長できるゼミです。

みんなで成長できる北本ゼミ

ゼミ活動では、課題を通して多くの作品を制作し、互いに指摘し合ったり、協力して取材を行ったり、助け合いながら進めてきました。様々な壁にぶつかるともありましたが、6人で協力し合うことで、たくさんの壁を乗り越え、強い絆が生まれました。また、北本先生は6人それぞれの長所と短所に合わせて、作品だけでなく進路活動なども手厚くご指導して下さいました。北本先生のおかげで、自分自身を見直すことができ、人として成長できた2年間となりました。卒業後は、今までの経験を糧にこれからも成長し続けます。



茜さす漆の精華

縄文時代から現代に至るまで使用される自然素材である漆は、多様な技法や素材を用いることで尽きることなき美しさを放ち、人々を魅了します。このゼミでは、スツールやお椀の制作、乾漆、蒔絵、螺鈿、卵殻、漆絵などの基本的な技法を学びます。そして、展示会や美術館での作品鑑賞を通して自身の感性を養い、漆掻きの職人の方や漆器店の方からお話を聞き漆の理解をさらに深めます。県展と卒業研究の制作では技術以外に計画性、忍耐力、発想力が求められました。工程の多さから、日々の積み重ねが何よりも重要です。

自己と道照らす明かり

1年次は何もかもが新鮮で道具も作品も眩く、スツールを制作する課題では、他のゼミ生のデザインにも心踊りました。そして歓迎会で井波先生が振る舞ってくださったシフォンケーキは格別でした。2年次はイレギュラーな環境下でゼミ生自身が考え協力し最善を尽くしていました。今振り返るとただがむしゃらに目の前の制作に向き合い、自身の至らなさにそれぞれが足掻いていました。その中で、増山先生が存在が背中を押してくれました。仲間達含め多くの人の支えのおかげでここまで来れました。本当にありがとうございました。



モノづくりゼミ：沈ゼミ

ここでは、家具、食器、玩具、生活用品まで、あらゆるモノのデザインを学びます。ただ形を作るだけでなく、デザイン思考を使って「こんな欲しかった！」を形にするのが私たちの挑戦です。日常の「なんでこれ、使いにくいの？」をヒントに、問題を見つけ、調査し、試行錯誤を重ねながらより良い製品を生み出していきます。そして、行き詰まったときには…沈先生の登場！「大丈夫。一緒にがんばろう！」と温かい言葉で背中を押してくれます。ゼミ生みんなで知恵を絞って、楽しみながらデザインを学ぶ、そんなゼミです！

かけがえのない2年間

この短大での2年間、私たちは本当に多くの経験をしました。授業で作った作品を大戸町のマルシェで販売したり、企業にプレゼンしたり、地域のイベントでワークショップを開催したこともあります。授業以外でも、沈先生はいつも親身に寄り添い、学生が困ったときはすぐに助けてくれました。ゼミの親睦を深めるためにクリスマスパーティーやバーベキューを企画し、誕生日も一緒に祝いしてくれました。そんな温かい環境のおかげで、作品制作や卒業研究を乗り越え、2年間を楽しく充実したものにすることができました。



DESIGN GRADUATION WORKS 2025

卒業作品集

編集 | 北本 雅久 加藤 早織 五ノ井 仁 石川 咲

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 | 2025年3月19日

本書の無断転写、転載、複製を禁じます。



JUNIOR COLLEGE OF AIZU

