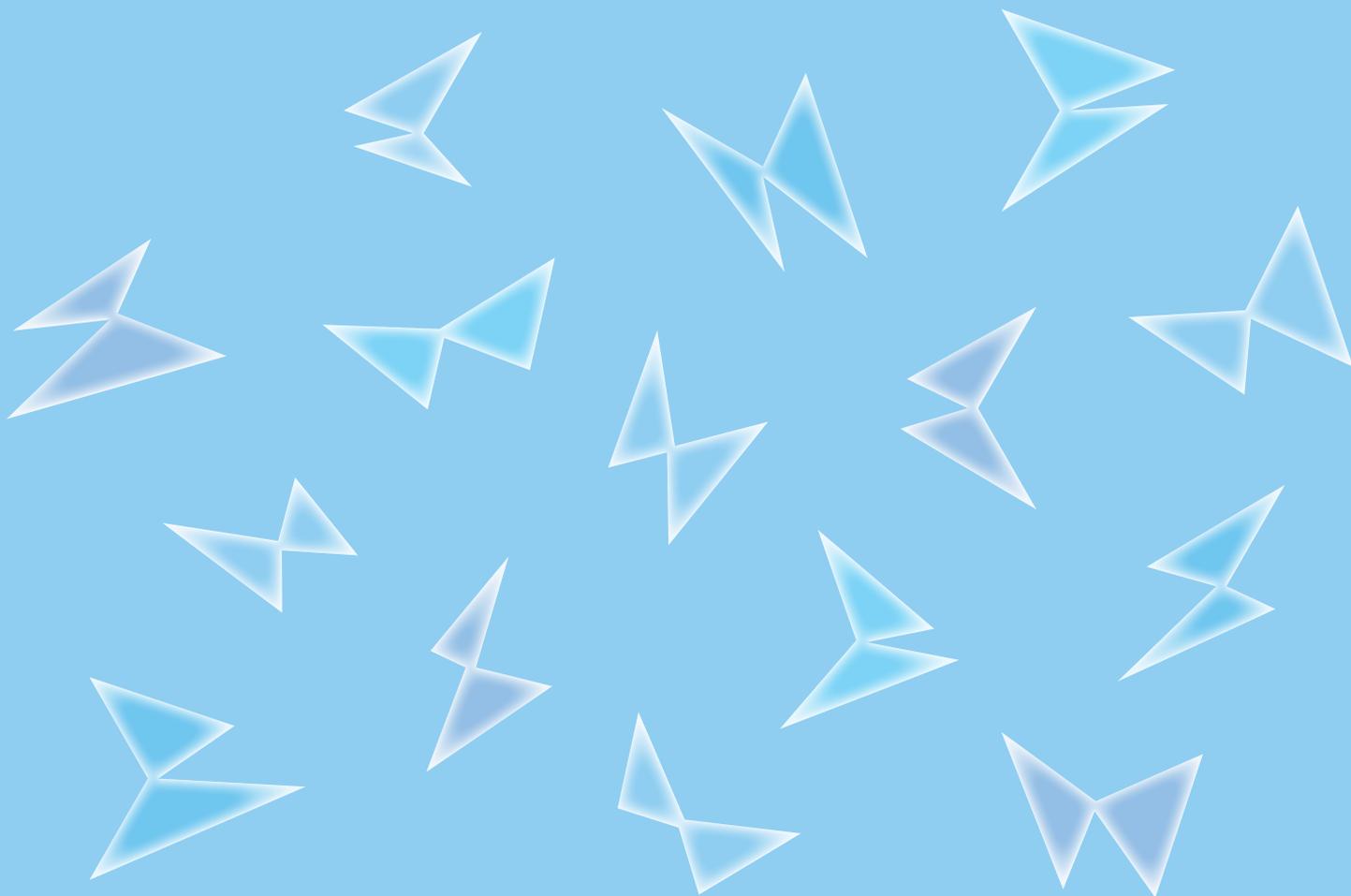


DESIGN GRADUATION WORKS 2026

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、プロダクトのデザイン4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。

2026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	ご当地VTuberを活用した 会津地域の魅力発信 荻野 美海 宮野 琴乃 和智 音々	12	湯川村公共施設における 学習ユニットのデザイン提案 目黒 花	21	南郷刺し子を現代に活かす提案 古内 侑来
6	戊辰戦争を題材にした RPG（ロールプレイングゲーム） 佐藤 匡梧	13	一箕地区の活性化を促すグラフィックツール 一箕地区イラストマップ・いっきぐらしのガイド・ Cam飯・わけっぺ会津若松 眞壁 未暢子 金澤 野乃花 新発田 楓 坂内 小桜 森 円花 山口 陽向	22	ライトアップペインティングによる 会津地域の土産品提案 阿部 愛音
7	「片野尾歌舞伎」PR動画の制作 三國屋 萌	16	会津型の魅力を広めるための提案 大竹 咲羽	23	会津木綿と樹脂の複合化による 生活雑貨への応用 石澤 心愛
8	会津地域におけるダム観光の可能性を探る 大川ダムのプロモーションと 情報発信のためのデザイン提案 瓜生 朋花	17	生涯スポーツとしての弓道を伝えるツール 菅野 美緒	24	「漆」と「しの竹細工」の融合による お茶請けセットの提案 今野 真佳
9	使われなくなった家具を後世に残す デザイン提案 祖母が大切にしていた桐箆箆を例に 菊池 璃音	18	親子で減塩を学ぶための グラフィックデザイン 古塚 芽衣	25	食育のためのツール提案 会津輪箱飯ままごとセット&食材パズル 鈴木 健太
10	未来へつなぐ会津美術館 子供たちのための美術館のデザイン提案 小林 乃亜	19	会津落花生の食感を 視覚的に伝えるデザイン 境澤 七星	26	卒業展
11	高齢者の快適な暮らしを支える椅子の設計 佐藤 花奏	20	南会津町の山菜を 守り受け継ぐためのデザイン 高橋 奏愛	29	ゼミ紹介

ご当地VTuberを活用した
会津地域の魅力発信

萩野 美海 宮野 琴乃 和智 音々

近年、会津地域の観光客数はコロナ禍以降徐々に回復しつつある。会津地域の観光スポットは伝統的・文化的資産が多い一方で、若年層へのアプローチが十分でない側面がある。こうした状況の中で、日本では観光地プロモーションにおいてデジタルメディアの活用が急速に進んでいる。若年層は映像情報をテレビより動画共有サイトから入手する傾向があり、中でもYouTubeを中心に活動するVTuberの配信は高い人気を誇る。そこで、本研究ではVTuberと動画共有サイトに着目し、ご当地VTuberを活用した会津地域における魅力発信を行った。キャラクターデザインには赤べこや会津木綿の要素を取り入れ、親しみやすさと現代性を両立させた。動画内容としては、七日町での食べ歩きや会津弁クイズの他、キャラクターをアピールした宣伝動画を制作した。



- a. キャラクター「會守なる」
- b. キャラクターの表情「驚き」
- c. キャラクターの表情「微笑み」
- d. ロゴ
- e. 動画「自己紹介」
- f. 動画「会津弁クイズ」
- g. ショート動画「會守なる」
- h. ショート動画「会津弁クイズ」
- i. 動画「食べ歩き」

會守なる
AIMORI NARU



【使用ソフト・サイズ】 ibisPaint、Live2D Cubism Editor、CapCut
本編動画：1920×1080pixel ショート動画：1080×1920pixel

戊辰戦争を題材にした RPG (ロールプレイングゲーム)

佐藤 匡悟

本研究は、埋もれた地域資源をゲーム化し、その魅力を伝える手法を提案するものである。戊辰戦争を題材に、会津の赤べこを主人公としたUnity製の2DRPGを制作した。物語は戊辰戦争末期の会津を背景とし、地域の歴史や文化をキャラクターやアイテムとして登場させ、戦闘や探索システムに組み込むことで、それらを体験的に学ぶ設計とした。制作では生成AIを活用し、プログラミングや3Dモデルからドット絵への変換を行った。公開後の評価では、歴史への苦手意識がある層からも関心を引き出すことに成功した。また、特産品のキャラ化は、戦争の残酷さを和らげ、歴史学習の入口として有効であることが示された。地域資源とゲーム表現の融合は、関心が薄い層への訴求や、郷土愛を育むきっかけづくりに大きく寄与することに成功したのではないかと。



a



c



e



g



i



b



d



f



h



j

- a. タイトル画面
- b. 白河口の戦い (戦闘シーン)
- c. 白河口の戦い (セリフシーン)
- d. 長岡城の戦い (八丁沖の戦い再現シーン)
- e. 長岡城の戦い (戦闘シーン)
- f. 母成峠の戦い (戦闘シーン)
- g. 若松城籠城戦 (セリフシーン)
- h. 会津の降伏 (セリフシーン)
- i. ゲームマップ全図 (会津地方周辺)
- j. ステータス画面 (アイテム使用シーン)

[使用ソフト・サイズ]

Unity, Visual Studio Code, Blender, PixiEditor
960 × 540pixel

「片野尾歌舞伎」PR動画の制作

三國屋 萌

片野尾歌舞伎は、新潟県佐渡市片野尾地区で継承されている農村歌舞伎である。大正15年に始まり、昭和53年には保存会が設立された。現在は2年に1回定期公演が行われている。しかし、観客の年齢層は全体的に高めであり、若い世代は少ない傾向にある。今後、片野尾歌舞伎を継承していくためには、若い世代への認知が必要不可欠である。そこで本研究では、片野尾歌舞伎の魅力を知ってもらうために、3つのテーマで構成されたPR動画を制作した。プロモーションビデオ・公演の裏側に着目したドキュメンタリー・歌舞伎の歴史を掘り下げたアニメーションの3種類4本の本編動画と、その本編を抜粋した宣伝用動画を10本制作し、各SNSへ投稿した。若い世代や片野尾歌舞伎を知らない人にも、興味を持ってもらえるような動画に仕上げることができた。



a



d



b



c

- a. 動画「戦火の中で」
- b. 動画「伝統の伊吹」
- c. 動画「片野尾歌舞伎の歴史 中断と再開の先」
- d. 動画「幕が上がるまで」

[使用ソフト・サイズ]

Premiere Pro, After Effect, Blender, Animate, Photoshop
1920 × 1080pixel

会津地域におけるダム観光の可能性を探る

大川ダムのプロモーションと情報発信のためのデザイン提案
瓜生 朋花

大川ダムは、私たちが住む会津に流れる阿賀川に建設された治水や発電を担う重要なインフラ施設である。しかし、その機能や観光地としての認知度は低く、情報発信やプロモーションが課題であると考えた。本研究では、大川ダムと会津地域について国交省職員の方々と調査・会議を重ねながら、大川ダムの観光資源としての可能性をデザインの視点から明らかにしていった。大川ダムに訪れた人々が楽しみながら学べるよう、イラストを駆使し柔らかな雰囲気に仕上げたパンフレットや、監査路内を明るく雰囲気に変えるサインボードなどのグラフィックツールを制作した。またビューポイントから大川ダムを一望できるウッドデッキの制作も行った。これらのアプローチを通じて、大川ダムの景観と機能の魅力を伝え、地域に開かれたインフラとしての価値創出を目指した。



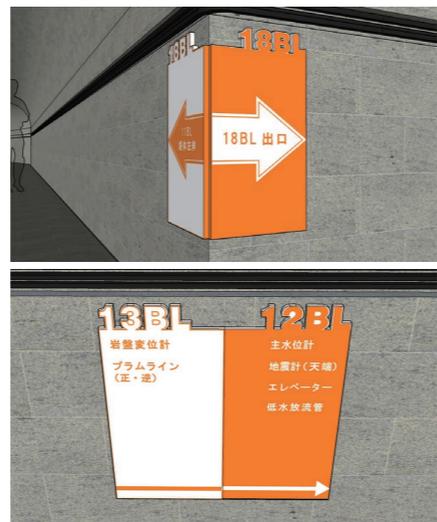
a



b

a. ウッドデッキ b. パンフレット c. サインボードの設置イメージ

[素材・サイズ] ウッドデッキ: オリンピックレガシー材 300×300×100cm パンフレット: 紙 (表紙サイズ) 25.7×9.1cm (展開サイズ) 25.7×36.4cm
サインボード: MDFボード (18BL) 75×40cm (12・13BL) 75×80cm



c

使われなくなった家具を後世に残すデザイン提案

祖母が大切にしていた桐箆笥を例に
菊池 璃音

私たちの生活を支えている家具。昔の家具は材料の質が良く、長く使用することができる。しかしながら、昔の家具は現代のものに比べて大きさや使用用途などが異なることから廃棄されてしまうことが多い。本研究では使われなくなった家具を後世へ残すデザイン提案として、桐箆笥の歴史・工法・家具のリメイク方法について調査し、祖母がかつて使用していた桐箆笥をワードローブ、アクセサリケースへリメイクを行った。桐箆笥の見た目が残るワードローブは開閉できる洋服収納と引き出し・ブックラックとして機能を持たせた。アクセサリケースは引き出しの横幅を小さくし、各段で位置をずらしてガラス戸を付けた。祖母の桐箆笥が長期間使用されてきたことが伝わる見たいを残しながら、箆笥の収納という使用用途を活かしたリメイクを行うことができたと考える。



a



b



c

a. ワードローブとアクセサリケース b. 使用イメージ c. アクセサリケースの扉を開いた状態

[素材・サイズ] ワードローブ: 桐、金物 46×71×106cm
アクセサリケース: 桐、ガラス、金物 46×100×64cm

未来へつなぐ会津美術館 子供たちのための美術館のデザイン提案

小林 乃亜

会津若松市は鶴ヶ城を中心に、歴史と文化が息づく街である。一方で地域に向けて芸術活動を継続的に発信する場は少なく、地域の子供たちの作品が市民や観光客の目に触れる機会は限られている。特に「大好きな会津絵画コンクール」は長年親しまれているが、展示期間は短く一時的な鑑賞に留まっている。そこで本研究では、地域資源の新たな活用モデルの提示を目的に、CG等を用いて美術館を設計した。鶴ヶ城の駐車場に敷地を想定し、「そえる」をテーマに、景観を損なわないように寄り添う想いを込めてデザインした。子供たちの作品を展示し、その視点から地域の魅力を再発見できる場を創出することで、美術館を拠点に会津の文化的魅力を発信できると考えた。歴史的観光の他に文化芸術に触れる機会を創出し、地域全体の文化振興・観光拠点としての相乗効果を期待する。



a. 美術館外観 b. 2階展示室 c. ラウンジの吹き抜け

[使用ソフト・サイズ] SketchUp, Lumion
1920 × 1080 pixel



c

高齢者の快適な暮らしを支える 椅子の設計

佐藤 花奏

本研究では、足腰が弱くなった高齢者が安全かつ快適に使用できる椅子の設計・制作を行った。特に対象者である祖父が長時間座っていても身体への負担が少なく、自然な姿勢を維持できる椅子設計を重視した。高齢者の身体機能や体格には個人差があるため、画一的な椅子ではなく個人に適した椅子の設計が必要である。そこで、祖父の身体状態を正確に把握するための測定用椅子を独自に考案し、得られた実測データに基づく個別設計を行った。素材には強度に優れたブナ材を選定し、長時間の使用に耐えられる構造を実現した。特徴的な要素としては、畳を傷つけない脚形状や夏季でも涼しく使用できるように座面にはペーパーコードを用いた座網を採用した。本研究を通して、祖父の身体特性に寄り添い、安全かつ快適に使用できる椅子の制作に力を注ぐことができた。



a



b



a. 全体 b. ペーパーコードを用いた座網 c. 側面 d. 背もたれ

[素材・サイズ] ブナ、ペーパーコード
57 × 59 × 92 cm

湯川村公共施設における
学習ユニットのデザイン提案

目黒 花

私が育った湯川村では、中学生のための学習スペースがないことが長年の問題であった。本研究では、立地が良く季節を問わず快適に過ごせる施設「ユースピアゆがわ」で使える学習ユニットの提案・制作を行った。その施設の2階は児童クラブとして利用されており、中学生へのアンケートを行うと「小学生の遊んでいる様子が気になる」といった意見が多かった。そのため、個室空間を確保できる仕切りとそれに付随する天板の制作に決定した。室内のレイアウトが頻繁に変わることを想定し、壁パネル4枚と天板は分解可能とした。内部の快適性の他に、外観も空間に馴染むよう意識してデザインした。学習空間は勉強をする場だけではなく、中学生の居場所としての重要な役割もあると再認識した。この活動をきっかけに地域で生徒を支える環境づくりが進むよう期待する。



a. 全体 b. 側面のデザイン c. 使用している様子

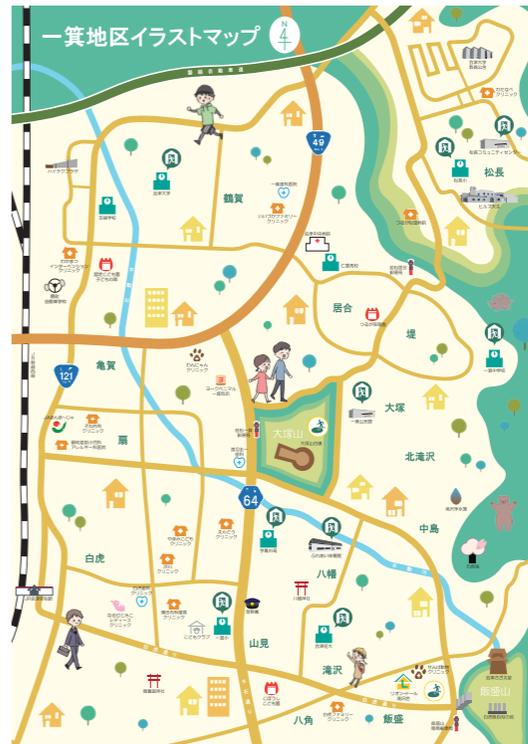
[素材・サイズ] シナランバーコア、カツラ、マツ、ホオ、クリ
143×136×185cm 全3点



一箕地区の活性化を促すグラフィックツール
一箕地区イラストマップ・いっきぐらしのガイド・
Cam飯・わけっぺ会津若松

眞壁 未暢子 金澤 野乃花 新発田 楓
坂内 小桜 森 円花 山口 陽向

一箕地区は会津地域有数の文教地区で、若い世代も多く暮らしているが、地域運営の中心は高齢者であり、若者と地域との間に距離が生じているという課題がある。そこで本研究では、「一箕地区の活性化を促すグラフィックツール」をテーマに、若い世代を主な対象とした二つのツールを提案した。一つ目は、生活情報や地域の魅力を視覚的に伝えるリーフレット「いっきぐらしのガイド」と「Cam飯」で、一箕地区イラストマップを基盤としている。二つ目は、2026年4月から変更されるごみ分別ルールを、子供から大人まで遊びながら学べるボードゲーム「わけっぺ会津若松」である。いずれの成果物も、親しみやすいデザインを重視した。これらのツールが地域や家庭、教育の現場で活用され、一箕地区における新たな関わり方のきっかけとなることを期待したい。



a. 一箕地区イラストマップ
b. いっきぐらしのガイド
c. Cam飯

[素材・サイズ]
一箕地区イラストマップ：
紙 42×29.7cm
いっきぐらしのガイド、Cam飯：
紙（表紙サイズ）29.7×14cm（展開サイズ）42×29.7cm





d. 「わけっぺ会津若松」ボード e. 人物カード f. ごみカード g. ごみ袋カード、スペシャルカード h. 遊んでいる様子

[素材・サイズ] ボード：紙 84.1×118.9cm
カード：紙 9.1×5.5cm (人物カード) 6種 (ごみカード) 70種 (ごみ袋カード) 3種 (スペシャルカード) 4種 (3Rカード) 1種

会津型の魅力を広めるための提案

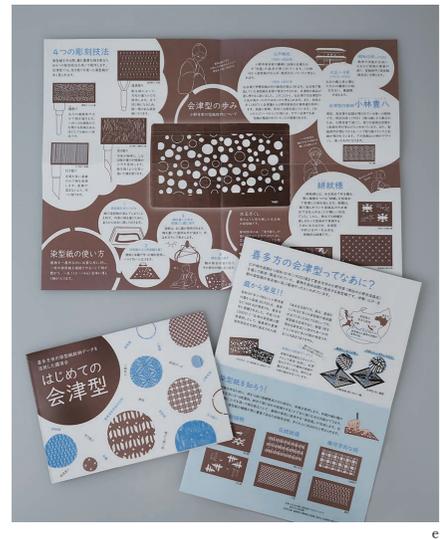
大竹 咲羽

会津型は、喜多市で江戸後期から昭和10年頃まで製造・販売されていた、着物を染める染型紙である。現在はその歴史的価値から、福島県の文化財に指定されている。染型紙の生産地である伊勢から遠く離れた喜多方では、東北地方には見られない織物の柄紋様など独自に発展してきた。しかし現在は、柄や歴史を知る人が少ないのが現状である。そこで保存のため整備された「染型紙柄データ」を活用し、老若男女へ広く周知させ、学びへと繋げるためのデザイン提案を行った。具体的には市民向けに企画展を実施し、中高生向けにパンフレット、子供向けにかかるたを制作した。使用世代と活用場所を変えることで、生活の中で触れる機会を増やすことが目的である。各ツールには紋柄データを使用しながら、親しみやすい柄と歴史を学ぶことができる構成を目指した。



a. 企画展「会津型の飾らない美しさ」喜多方市役所ホール棟での展示風景 b. ポスター c. 染色技法の体験パネル d. 説明と紋柄を施したのぼり旗 e. パンフレット「はじめての会津型」 f. かるた「喜多方の会津型かるた」

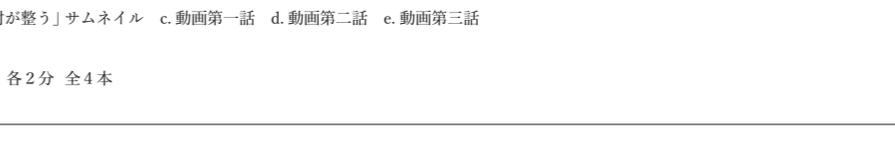
[素材・サイズ] ポスター：紙 72.8×51.5cm 体験パネル：布、フィルム、パネル 40×64×1.5cm 全4点
のぼり旗：布 180×45cm、180×60cm 全18点
パンフレット：紙（表紙サイズ）12.8×18.2cm（展開サイズ）25.7×36.4cm
かるた：紙（札）8.8×6.3cm（パッケージ）9.3×13.5×2cm



生涯スポーツとしての弓道を伝えるツール

菅野 美緒

弓道は、年齢や性別、運動経験を問わず誰でも取り組める武道であり、生涯スポーツとしての可能性を持つ。しかし多くの弓道経験者が部活動の終了とともに辞めてしまう。背景には、弓道の精神性である真・善・美が十分に伝わっていないことが影響していると考えられる。そこで本研究では、弓道の楽しさや魅力を伝えることを目的とした初心者向けのパンフレットと、弓道の精神性を伝えるツールとして動画（全4本）を制作した。パンフレットは、福島県弓道連盟が発行している教習手帳と併用することを目的とし、弓具の説明や大会、弓道場の紹介を掲載した。動画は、弓道を通して真・善・美を学び、精神的に成長していく主人公の姿を描くことで、人生を豊かにする考え方や行動原理を紹介するとともに、弓道を続ける意義を視覚的に伝えることを目的としている。



a. パンフレット「射が整う 心が変わる」 b. 動画「心が変わる 射が整う」サムネイル c. 動画第一話 d. 動画第二話 e. 動画第三話

[使用ソフト・素材・サイズ] パンフレット：紙 21×14.8cm
動画：Animate 1920×1080pixel 各2分 全4本

親子で減塩を学ぶための
グラフィックデザイン

古塚 芽衣

福島県の食塩摂取量は全国で男女共にワースト2位となっている。各団体が減塩の取り組みを促した事で、減塩と健康との関係性は認識されているが実践は難しいというのが現状である。その理由として面倒そう、継続が困難だという意見が出た。そこで本研究では、減塩の苦手意識を無くし実践してもらうことを目的にツール3種を制作した。子供を対象として将来に向けた健康維持を試みる。パンフレットは、まちがい探しを利用し各々で減塩を考える要素を入れて楽しく学べるように工夫した。ポスターは、減塩の苦手意識を克服することを目的に普段の食事でも減塩できることを表している。マグネットツールは、家庭で遊びながら気軽に減塩を意識できるよう制作した。料理から親子のコミュニケーションが図れるように冷蔵庫に貼り遊びながら学べるマグネットを用いた。



a. パンフレット「親子で学ぼう 減塩のコツ」 b. ポスター c. マグネットツール「しおメーター」

〔素材・サイズ〕パンフレット：紙 25.7×18.2cm ポスター：紙 72.8×51.5cm
しおメーター：マグネット（シート）42×29.7cm（献立マグネット）サイズ各種



b



c

会津落花生の食感を視覚的に
伝えるデザイン

境澤 七星

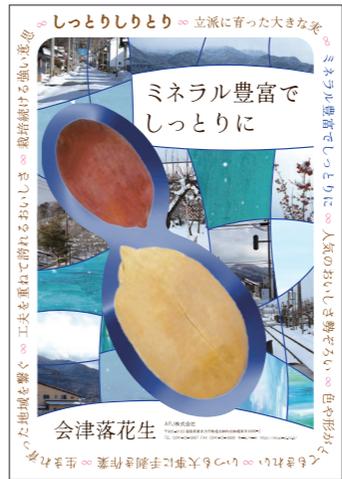
会津落花生はしっとりとした食感が特徴である。しかし、その食感は消費者には受け入れ難いものだと生産者は考えており、効果的な発信ができずにいた。調査を進める中で、若者の咀嚼力低下問題やしっとりさを謳った他商品の売上げが高いことを知り、会津落花生の持つ特徴は近年求められている特徴なのではないかと考えた。その上で会津落花生の食感を視覚化し、他産地と差別化を図ることを目的とした。パンフレットは、独特の食感に育つ理由や効能、活用方法などを伝えることができるよう構成した。ポスターは、しっとりで特徴を表現し、会津落花生栽培が途切れることなく続いて欲しいという想いを込めた。のぼり旗は、雪国である会津盆地で栽培された特産品だということを表現し、イベントや専門店等で会津落花生を認知してもらうためのツールとして制作した。



a



b



c



d



e

a. パンフレット「しっとりクリーミーな会津落花生」 b-d. ポスター e. のぼり旗

〔素材・サイズ〕パンフレット：紙 25.7×18.2cm ポスター：紙 72.8×51.5cm 全8点
のぼり旗：布 180×60cm

南会津町の山菜を 守り受け継ぐためのデザイン

高橋 奏愛

南会津町では、祭りの賄い料理や郷土料理に使用されるなど、山菜文化が地域に長く受け継がれている。藤生地区にある鉢山では、山菜採りができる「藤生わらび園」も開園している。しかし、山菜を採る人の高齢化や藤生わらび園を維持する人材の不足、東日本大震災の風評被害を受けているなどの理由から、その文化はなくなりつつある。そこで本研究では、より多くの人に山菜の魅力、大切な文化や資源であることを伝え受け継いでいくことを目的とし、対象が異なる三種類の冊子を作成した。パンフレットでは、南会津町の山菜文化と安全性を伝えることを目指した。レシピ集は、関心が薄い若い世代を対象とし、山菜の下処理方法とレシピ12品を載せている。絵本は、幼い子供にも伝えるために制作し、鉢山から町の文化や自然の恵みについて学べる内容となっている。



a



b

- a. レシピ集「南会津町のほかほか山菜レシピ」
パンフレット「南会津町の山菜ガイドブック」
- b. 絵本「ぼくらのほさみやま」

〔素材・サイズ〕
 レシピ集：紙 25.7×18.2cm
 パンフレット：紙 29.7×21cm
 絵本：紙 21×21cm

南郷刺し子を現代に活かす提案

古内 侑来

南郷刺し子は南会津町の南郷地域に古くから伝わる文化である。半纏全面に縁起の良い模様を施すことが特徴で、女性は着用する相手の健康や安全を願い刺し子を施していた。日常生活で刺し子を活用する機会は減少したが、文化を継承する南郷刺し子会の方々が子供用のベストをプレゼントする活動を続けており、刺し子に込められた思いは現代でも変わらないと考えた。そこで本研究では、相手を思いやる気持ちを、母親から子供へ向けた思いを重ねて母子健康手帳カバーを制作した。現在配布されている母子健康手帳は一種類のみであるため、好みに合わせて選べるデザインとした。南郷刺し子の特徴を取り入れたものと、南郷地域の美しい四季を感じられるものを制作した。布製にすることで刺し子を施せる仕様にし、長期間使用でき、ぬくもりも感じられるようにした。



a



b



c

- a. 5種類のデザイン b. 広げた様子 c. 思いを込めて刺し子を施す様子

〔素材・サイズ〕 母子健康手帳カバー：布 14.8×21cm 全5点

ライトアップペインティングによる 会津地域の土産品提案

阿部 愛音

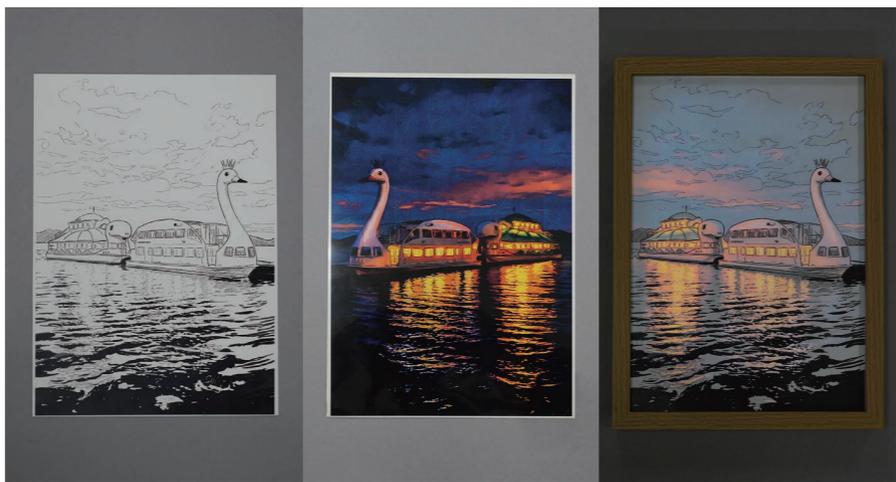
会津地域には豊富な観光資源があり、伝統工芸や歴史文化に関連した土産品が数多く製造・販売されている。しかし、その多くは定番化された商品に留まっているため、本研究では従来の発想にとらわれない新たな視点から、会津の土産品の可能性を探ることを目的とした。具体的には、レイヤー構造と透過光を組み合わせ、平面のイラストに光と影のコントラストを生み出す「ライトアップペインティング」の表現技法を活かした「ライトアップフォトフレーム」の制作を試みた。制作にあたり、各地での撮影や知人からの提供により収集した120点以上の写真をもとに鶴ヶ城や猪苗代湖などの観光スポットや会津らしい風景を選定し、計12点の作品を制作した。本研究を通して、会津地域の魅力を写真とは異なる形で表現した新たな土産品を提案することができたと考える。



a



b



c

a. 点灯時のライトアップフォトフレーム b. ライト部分 c. レイヤー構造（線画レイヤー、影レイヤー、完成品）

【素材・サイズ】 WPC、PMMA樹脂、ABS樹脂、ケント紙、テープライト
 タイプA：32×23×4.5cm タイプB：20×20×4cm タイプC：22×17×4.5cm 全12点

会津木綿と樹脂の複合化による 生活雑貨への応用

石澤 心愛

会津木綿は会津地方で約400年続く伝統的な織物であるが、近年では日常的な需要が減少している。本研究では、会津木綿の柄や質感といった魅力を活かしながら、現代の暮らしの中でも使いやすい生活雑貨として展開することを目的に、会津木綿と樹脂を組み合わせた複合素材の制作を行った。複合実験では、樹脂を基材とすることで木綿本来の温かみある風合いを保ちながら接着強度の向上を図った。造形では、現代の生活スタイルに合わせた形や使い方を意識したデザインを追求し、布素材だけでは表現が難しかった形状を中心に制作した。その結果、トレーや小皿、キーホルダー、ブローチ、イヤリングなど多様な作品を制作することができた。会津木綿と樹脂の複合化により、会津木綿を衣料以外の分野へと広げ、伝統素材に新しい価値を生み出す可能性を示した。



a



b

a. トレー、小皿 b. キーホルダー、ブローチ、イヤリング c. イヤリングを着けた様子

【素材・サイズ】 会津木綿、ABS樹脂 トレー：14.5×20×1.5cm 小皿：10×10×1.2cm ブローチ（花）：4×4×1cm
 ブローチ（赤べこ）：3.5×6.5×1cm キーホルダー：7.5×4×1cm イヤリング：5×1×0.2cm



c

「漆」と「しの竹細工」の融合による
お茶請けセットの提案

今野 真佳

現代において、伝統工芸品の保存と継承は重要な課題であり、地域の文化や歴史を表す伝統工芸品は後世に伝えるべき貴重な文化資産である。本研究では、日本の伝統工芸である「漆」と、宮城県大崎市岩出山の伝統工芸品である「しの竹細工」を組み合わせ、地域とのコラボレーションによる新たな可能性を探った。また、会津地方に根付く「お茶っこ」と呼ばれるお茶のみ文化に着目し、お茶請けセットの制作を行った。制作では、二種類の竹編みをもとに形を考え、フレームには木材を使用して表面に漆を塗り仕上げた。漆を施した木材部分と竹編み部分の質感や色の違いによるコントラストを意識して表現し、素材それぞれの魅力を活かしたデザインを追求した。お茶を楽しみながら自然素材の魅力を感じてもらうとともに、伝統工芸への関心を高めることを目指した。



a



b

a. 菓子器、急須托、茶托、平盆 b. 平盆に乗せた様子 c. しの竹細工「六つ目編み」を用いた漆塗の急須托と茶托

[技法・素材・サイズ] 六つ目編み、笊目編み、摺漆 しの竹、ミズメ

茶托：9×9×1.3cm 急須托：12×12×1.3cm 平盆：20×25×1.8cm 菓子器：24×29×4.5cm



c

食育のためのツール提案

会津輪箱飯ままごとセット&食材パズル

鈴木 健太

本研究は、幼児期の食育の推進を目的とし、食育のためのツールの提案を行ったものである。近年深刻化している子どもの偏食や野菜不足という現状に着目し、二つのツールを制作した。まず、「会津輪箱飯ままごとセット」では、幼児は日常的に親しむままごと遊びを通じて会津の伝統料理への関心を高めることを目指した。三色食品群に基づいた色分けを施し、輪箱飯で使用される食材をモチーフにしたピースを用いることで、遊びながら栄養バランスや食材の形を直感的に学べるデザインとした。次に、「食材パズル」では、食材ピラミッドをモチーフにした構成とし、パズル遊びを通じて食事のバランスを楽しみながら理解できるツールを制作した。本研究で提案した二つのツールが、子どもたちの食への関心を高め、健やかな食習慣の形成につながることを期待する。



a



b

a. 会津輪箱飯ままごとセット、食材パズル b. 三色食品群を学べる色分けしたピース c. 食材パズルで遊ぶ様子

[素材・サイズ] 会津輪箱飯ままごとセット：PLA、ヒノキ、水性顔料インク 21×21×4cm

食材パズル：MDF、水性顔料インク 28×24×1.5cm



c





インターフェース | 横尾ゼミ |

「好き」を極めるゼミ

インターフェースゼミでは、Webサイト制作をはじめとする多様なデジタルコンテンツを幅広く学ぶことができます。2DではIllustratorやPhotoshop、3DではBlender等様々なツールを用いてデジタル表現の基礎を身につけ、自分の発想が形になる喜びを体験できます。個人研究では、VTuber制作やゲーム制作、映像制作等、自分のやりたい事をそのまま研究テーマにし、深く突き詰めることができます。主体的に挑戦できるゼミでありながら、仲間と協力しながら学ぶ環境も整っています。

まことにまったりインターフェース

インターフェースゼミでは、1年生の歓迎会と横尾先生の誕生日会を毎年行っています。今年の歓迎会は2年生のいないクラフトゼミと合同で行い、ゼミ内だけでなくクラフトゼミの1年生とも親睦を深めることができました。また、2年前期のデザイン実習2では、全員で協力してひとつのゲームを作り上げました。ストーリー、イラスト、プログラミング、Live2Dモデルの制作など、それぞれの得意分野を活かして制作に取り組みました。作業は大変でしたが最終的には形にすることができ、大きなやりがいを感じました。



インテリア | 柴崎ゼミ |

励ましあってファイティング

インテリア分野では、住宅や別荘、美術館の建築デザインを始め、椅子のデザイン・制作から地域プロジェクトなど様々な実習ができます。設計課題では、平面図・断面図・立面図を起こして模型を制作し、CGやダイアグラムを用いてコンセプトやプランをパネルにまとめプレゼンテーションを行います。約2か月で1つの設計を提案するため計画性が大切です。2級建築士の受験資格を取得するために必要な科目も多いため、忙しい2年間になります。しかし、ゼミのみんなで課題や授業を乗り越え大きく成長できる2年間です。

心にいつもチャームング

柴崎ゼミでは、栃木県那須塩原市の公立図書館や、諸橋近代美術館、はじまりの美術館へ見学に行きました。実習では、猪苗代や七日町への実測調査も行いました。課題発表後には、みんなでお菓子を買ってプロジェクターで映画やYouTubeを鑑賞します。また、柴崎先生の誕生日には実習担当の先生を含め7人でケーキを食べてお祝いをしたりとたくさんの思い出があります。あっという間で大変な2年間でしたが、授業や課題といった壁を乗り越えていくたび5人の絆が深まっていったと思います。



私たちは地域とともに

グラフィック分野高橋ゼミは、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、地域の方々とコミュニケーションを取り、様々な媒体の作品を制作しました。そして、企業や複数人でデザインを制作する活動が多く、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。自分たちが制作したツールが役立っていることを実感でき、達成感を感じられます。また、グループで作業する際の協調性と作品の技術的な上達を目指すことができるゼミです。

高ゼミの愉快的仲間たち

最初のゼミで大熊町を訪れた際は、お互いの名前すらも覚えておらず気まずい雰囲気でした。しかし、先生が連れ出してくださる中で次第に打ち解けていき、なぜかキロくんという高ゼミのキャラが誕生して紅翔祭の企画になったり、ご飯やカラオケなど、プライベートでも遊ぶようになり、時には鬨鍋もして、楽しい日々を過ごしました。大変だった卒業研究も、先生のサポートのおかげで最後まで完成させることができました。研究の進捗など、いろいろ心配をかけてすみません。2年間、本当にありがとうございました。



一人前になるために

北本ゼミは文字や図、色などで情報を視覚的に分かりやすく伝えるグラフィックデザインを学び、様々な媒体を制作して基礎をしっかりと学べます。そして複数の課題を計画的にこなし、作品の質を日々高めています。また学外コンペに参加し、作品が評価される機会があるため、自身の実力を客観的に確認し、次の作品制作へと活かしました。実践に近い環境で学びを深めることで、社会に必要な責任感や表現力を養います。常にクライアントの視点を意識し、デザイナーとしてより良いデザインを提案できるよう取り組んでいます。

ガクチカ

私たちが学生生活で特に力を入れたことは、卒業研究です。そこでは仲間と目標に向かって協力することの大切さを学びました。また、課題の締め切りに追われながらも、お互いに助け合いながらゼミ活動に取り組むことができました。北本ガク先生は、そんな私たちを常に気にかけて、デザインだけでなくデザイナーや社会人としての心構えを丁寧に教えてくださいました。そして先生の手厚いご指導のもと、様々な視点から物事を考える力を培うことができました。卒業後もこの経験を活かし、困難な壁にも立ち向かっていきます。



共に悩み、成長できるプロダクトゼミ

プロダクトゼミでは雑貨や玩具、生活用品まで幅広い製品のデザインを学びます。私たちが特に大切にしているのは「ユーザーの視点」であり、使い手の悩みや想いを汲み取り、解決するデザインを追求しています。調査と試作を重ね、試行錯誤の中で自分なりの答えを導き出すプロセスは、難しくも大きなやりがいを得ることができました。また、指導教員の沈先生は「なぜ?」「どうして?」と常に問いかけ思考を広げ、時にはアドバイスを通して私たちを導いてくれます。先生の支えの下、仲間と共に成長できる温かいゼミです。

体験と、楽しさの共有

プロダクトゼミは学外活動も魅力の一つです。看護を学ぶ高校生との連携プロジェクトやいわき市遠野での和紙づくり体験、ワークショップなど、実践経験を積める場が数多く用意されています。体験で得た知識や気付きは、大きな糧となって今後の私たちのデザインを支えてくれます。また、親睦会やクリスマス会など交流の場も多く、先輩・後輩の垣根を越えてみんなでおいしい食事を囲み、楽しく過ごします。仲間と笑い合い、励まし合った2年間はとても充実しており、沈先生のもとで学べてよかったと心から感じています。



DESIGN GRADUATION WORKS 2026

卒業作品集

編集 | 北本 雅久 加藤 早織 五ノ井 仁 渡部 茜

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貫町大字八幡字門田1-1
TEL 0242-37-2300 (代) URL <https://www.jc.u-aizu.ac.jp/>

発行日 | 2026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

