

日本デザイン学会第2支部

教育成果集 2018

JSSD

目次

- 2 ご挨拶
- 3 本冊子の概要
 本冊子の著作権に関して

- 4 関東学院大学 共生デザイン学科
 共立女子大学 グラフィックデザイン研究室
- 5 慶應義塾大学 松岡由幸研究室
 駒沢女子大学 人文学部住空間デザイン学科 榎本文夫研究室
- 6 産業技術大学院大学 産業技術研究科創造技術専攻
 芝浦工業大学 デザイン工学科 橋田研究室
- 7 拓殖大学 工学研究科情報・デザイン工学専攻 感性インタラクション研究室
 工学部デザイン学科 コミュニティデザイン研究室／視覚デザイン研究室／
 室内設計研究室／シビックデザイン研究室／造形計画研究室／
 プロダクトデザイン研究室／メディアクリエイション研究室／
 メディア情報デザイン研究室／用品設計研究室

- 12 千葉大学 システムプランニング研究室
 千葉工業大学 工学部デザイン科学科 八馬研究室
- 13 筑波技術大学 産業技術学部産業情報学科 生田目研究室
 東京学芸大学 環境・プロダクトデザイン研究室
- 14 東洋大学 ライフデザイン学部人間環境デザイン学科プロダクトデザインコース 池田研究室
 日本大学 生産工学部創生デザイン学科 木下哲人研究室
- 15 文化学園大学 造形学部建築・インテリア学科 インテリアデザイン研究室
 前橋工科大学 工学部総合デザイン工学科 環境デザイン研究室
- 16 明星大学 デザイン学部 デザイン学科 感性デザイン学研究室
 横浜美術大学 美術・デザイン学科プロダクトデザイン専攻

日本デザイン学会第2支部 教育成果集 2018

編集 平松早苗（支部長）、工藤芳彰（副支部長）、森山貴之（幹事）
デザイン 森山貴之（横浜美術大学）
発行日 2019年6月28日
発行者 日本デザイン学会第2支部
本部事務局 〒167-0042 東京都杉並区西荻北 3-21-15 ベルフォート西荻 703
 TEL 03-3301-9318 FAX 03-3301-9319
支部事務局 〒103-0001 東京都中央区日本橋小伝馬町 14-11 日本橋桃林堂ビル 5F（株）ars 設景気付
印刷所 （株）グラフィック

ご挨拶

日本デザイン学会第2支部では、教育成果アーカイブづくりの端緒として、2018年度の教育成果物を紹介する冊子「教育成果集」を制作しました。

会員が教育機関で指導してきた教育成果の中から1点を推薦し、それを冊子にまとめたものです。今回は質的アーカイブづくりの見地、および誌面の制約の関係から、第2支部所属の会員に限定し、17学校26点の作品が集まりました。

本企画にご協力いただいた皆様方に厚く御礼申し上げます。

また、当初全会員に向けてご案内をしてしまったことから、第2支部以外の方からもお問合せをいただきました。本年度（2019年度）は学会全体の企画として実施し、広く作品を集めたいと思います。作品の応募について、会員の皆様のご協力を賜りたく、よろしくお願い申し上げます。

最後になりましたが、本企画の実施に向けて著作権等の規定につきましてご助言をいただきました理事の皆様方、特に筑波大学 山中先生、名古屋市立大学 國本先生、芝浦工業大学 蘆澤先生に感謝致します。

JSSD 第2支部 支部長 平松早苗

本冊子の概要

応募の概要としては、

- 教育機関（大学院、大学、短大、各種専門学校、高校など機関は問わない）で指導した教育成果（卒業・修了研究または制作、あるいはそれらに類する成果）の中から1点推薦
- 推薦した教育成果の概要を400字以内で紹介
- 教育成果の全体像がわかる画像（300dpi）を3点提出
- なお、応募に際しては、先生（推薦者）が、所属先の規定を踏まえ、学生（著作者）や撮影者の紹介許可を得て提出のこと、後記「著作権等について」も参照

としました。

本冊子の著作権に関して

（投稿者に向けた規定）

■著作権および著作者人格権の取扱について

（作品の著作権および著作者人格権）

教育成果集に掲載された作品の著作権は原則として著作者に帰属する。投稿者は教育成果集への投稿にあたり、教育成果集としての掲載またはこの広報を目的とした内容に限り、当学会による著作物の複製、公衆送信、展示、頒布、翻案の無償行使について著作者より許諾を得るものとする。また、上記行使に関して当学会または当学会が指定する第三者に対して著作人格権を行使しないことについても著作者より許諾を得るものとする。

なお、上記について投稿者または著作者と第三者間において生じた紛争に関して当学会はその一切の責任を負わない。

（教育成果集の著作権および著作者人格権）

教育成果集に掲載される作品部分以外の著作権はすべて当学会に帰属するものとし、この部分について著作者は当学会に対して著作人格権を行使しないものとする。

■著作者または投稿者の責に帰す事項

教育成果集に掲載した内容に関する著作権または意匠権等の知的財産権について生じた問題の責任は著作者が負うものとし、当学会はその一切の責任を負わない。

（公開時の規定）

■著作物の権利について

本成果集に掲載された作品の著作権および著作者人格権は著作者本人に帰属します。著作者本人の許可なく（一部あるいは全部を問わず）これらを転載、複製等、著作権を侵害する一切の行為を禁じます。

（その他注意事項）

■特許法または意匠法に関する注意事項

教育成果集への掲載は特許（実用新案を含む）または意匠における新規性の喪失行為にあたります。ただし、掲載日から1年以内であれば所定の手続きを経て新規性喪失の例外規定の適用を受けることが出来ます。投稿者は投稿にあたり、著作者に対して特許または意匠の出願予定について確認するとともに、出願を予定している場合は、新規性喪失の例外規定について周知および対処の指導をお願いします。また、新規性喪失の例外規定の適用を受けようとする場合であっても、第三者が同じ発明について先に出願または公開していた場合、これに対抗することはできませんので、この点についても注意するようお願いします。

教育機関：関東学院大学
 研究室：共生デザイン学科
 担当教諭：二宮 咲子
 教育成果：2018 年度卒業研究
 作品名：「住み慣れた地域にある既存コミュニティを活かしたシニアのための人と社会とつながる居場所づくりの実現—シニアネットワークおだわら&あしがらを対象として—」
 作品制作者：塚本 美帆（4年生）

シニアのための人と社会とつながる居場所づくりをテーマに「シニアネットワークおだわら&あしがら(SNOA)」を対象として参与観察及び聞き取り調査をおこなった。SNOAは「充実したシニアライフを送りたい」という共通の意識を地元高校の同窓会で確かめ合った10名程が中心となって2015年7月に発足、2018年6月時点で会員数は125名、市民活動を支援する公共スペースでの週例・月例会、学習支援活動、市内の耕作放棄みかん農園での再生活動等をおこなっている。このようにシニアが新たな活動を始めるうえで既存のコミュニティが活かされていた。これらの知見をもとに、シニアの居場所づくりを可視化するマスコットキャラクター(画像1)やポスター(画像2)を制作した。社会学的なフィールドワークの技能を併せ持つグラフィックデザイナーの育成には社会連携教育が有効であり、多世代が共生する社会の実現に貢献するデザインの可能性(画像3)を実践的に示すことができた。



画像 1



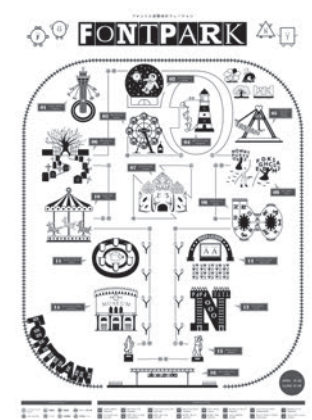
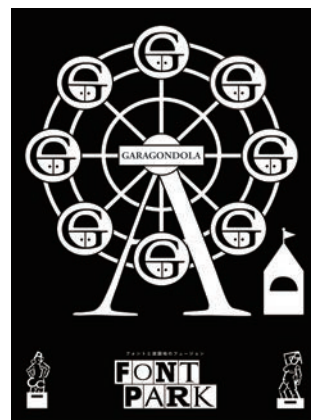
画像 2



画像 3

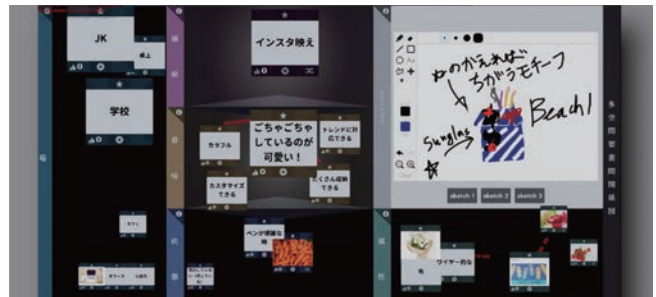
教育機関：共立女子大学
 研究室：グラフィックデザイン研究室
 担当教員：田中 裕子
 教育成果：2018 年度卒業制作
 作品名：「FONT PARK」
 作品制作者：山崎 結希（4年）

紹介する当作品は、欧文フォントを“遊園地”というモチーフと組み合わせ、視覚的にも楽しみながら、欧文フォントへの興味を喚起するテーマパークを提案したものである。学生は、一般に馴染みの薄い欧文フォントの歴史やエピソードに来場者が触発されうる場として、全体を構成した。ネーミングはFont+Amusement Parkから「FONT PARK」、キーメッセージは「フォントと遊園地のフュージョン」。作品は、活字を組版したようなロゴをはじめ、アトラクション、キャラクター、チケットなどグッズ各種にも及ぶ。例えば、マップにはアトラクションの他、ミュージアム、ホテル、園を巡回する「FONTRAIN」などがデザインされている。また、アトラクションでもらえるトレーディングカードは、欧文フォントの豆知識を学べるしくみとなっており、ジオラマのように飾ることも出来るデザインとした。欧文フォントを深くリサーチし、ユニークなアイデアとアプローチから作品を練り上げることに成功した。



教育機関：慶應義塾大学
 研究室：松岡由幸研究室
 担当教員：松岡 由幸 加藤 健郎
 教育成果：2018 年度博士課程研究
 作品名：「M メソッドシステム」
 作品制作者：井関 大介

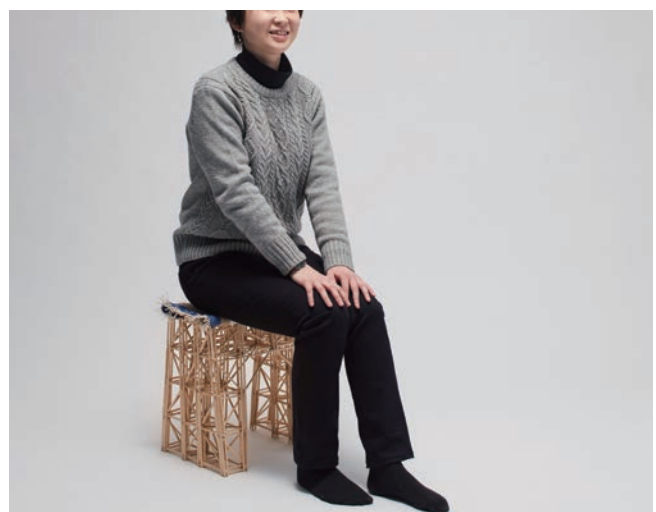
近年、人工物の大規模化・複雑化に伴い、デザインには「自由な思考」による豊かな発想と「理にかなった思考」によるデザイン展開が必要とされている。M メソッドは、それらの両立を可能とする方法論であり、これまでに様々なデザインに適用されている。本研究「M メソッドシステム」は、これまで模造紙と付箋紙を利用してきた M メソッドを Unreal Engine を用いてデジタル化したものである。これにより、デザイン過程において、ウェブ上のキーワード・画像や発想したアイデアスケッチなどを利用できるとともに、それらを用いたデザインプロセスを記録できる。さらに、共有画面と複数の個人画面（スマートフォン・個人ノート PC）をインタラクションさせることで、大規模化・複雑化した人工物のみならず、様々なデザイン対象において、共創・協働とそれに伴う創造性やコンカレント性も期待できる。



教育機関：駒沢女子大学
 研究室：人文学部住空間デザイン学科 榎本文夫研究室
 担当教員：榎本 文夫
 教育成果：2017 年度卒業制作
 作品名：「Disposable Wooden Chopsticks Chair」
 作品制作者：佐々木 碧衣（2017 年度卒）

世界で三番目の森林率を誇る国内の森林面積の約四割が戦後植えられた針葉樹による人工林であるが、約 70 年経って成長し伐期を迎えながら未だ木材自給率は、やっと三割を超えた程度である。そのような現状に対し、国産材の新しい利活用を研究することで、その可能性を広げることが目的としている。

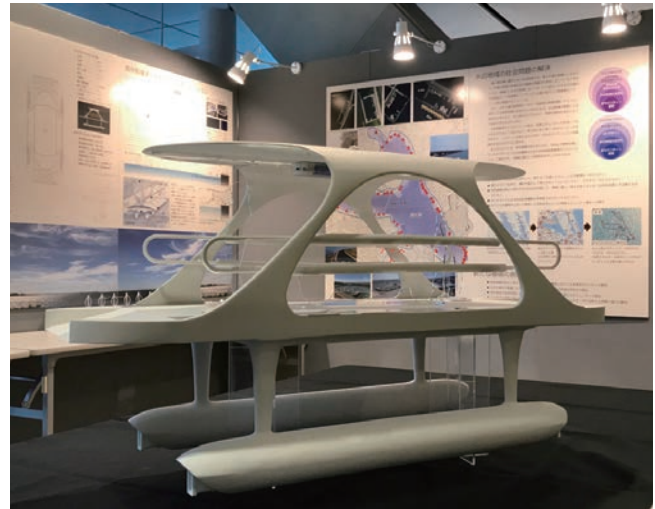
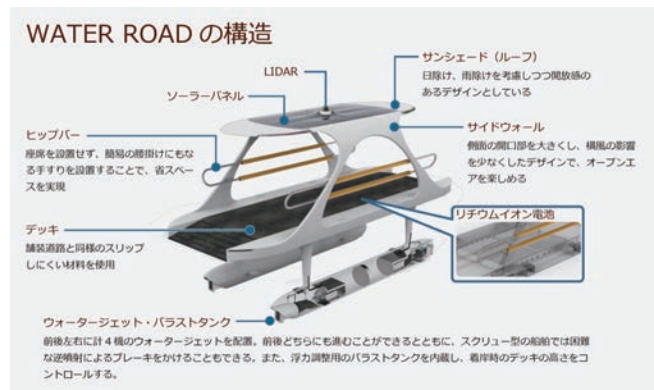
特に、森林は温暖化の原因である二酸化炭素の主要な吸収源であり、炭素を固定化した木材は、極力その木材の状態を維持することが重要である。そのため従来間伐材や製材の際にでる端材はほとんどが残置やチップ・燃料にされ、一部が割り箸等で利用されていたが、本研究は、その使い捨てにされる割り箸をイスの用材として用いることで、針葉樹という従来柔らかくて家具用材には不適とされ、且つ割り箸という極小の部材で人体を支える為の構造を見出すことで、従来のイスの考え方や特に針葉樹材の利活用の可能性を大きく広げる知見を得ることが出来た。



教育機関：公立大学 産業技術大学院大学
 研究室：産業技術研究科 創造技術専攻
 担当教員：海老澤 伸樹（デザイン学会会員）
 教育成果：2018 年度 PBL（イノベーションデザイン特別演習 1・2）
 作品名：「地域社会における移動の喜び～水辺のマルチモーダルモビリティ～ Water Road」
 作品制作者：安藤 和美（2 年）、応 舜天（2 年）、田中 謙司（2 年）、村林 寛（2 年）、楊 再峰（2 年）

産業技術大学院大学は、東京都が設置した社会人を主な対象とするリカレント教育を目的とした専門職大学院である。学生は 8 割以上がエンジニアを中心とした社会人であり、デザインとエンジニアリングを融合した学修を目指している。社会人として世代も経験も異なる多様な学生で 5 名程度のチームを構成し、2 年次に 1 年間かけて様々な課題解決に取り組む PBL(Project Based Learning) が本学の大きな特徴である。

この Water Road は 2025 年を想定した『仮説提案型 PBL』である。車の普及により、公共交通やかつての水運も廃れがちな水辺地域の再活性化を目的としている。人に近い自転車や超小型モビリティを対象として、陸上と水上を自由に移動できるマルチモーダルモビリティ・システムの提案である。自動車技術の変革である CASE(Connected, Autonomous, Share, EV) 概念を水上交通に援用し、環境に配慮した再生可能エネルギーの利用を意図している。本 PBL では対象地域を茨城県霞ヶ浦に仮定してデザイン提案プロジェクトを推進した。



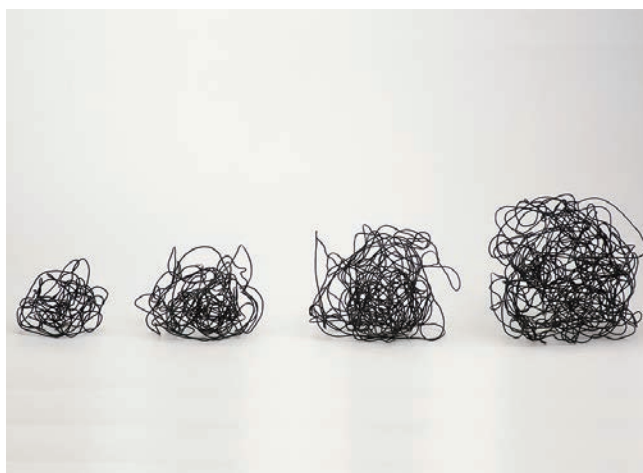
教育機関：芝浦工業大学デザイン工学科
 研究室：橋田研究室
 担当教員：橋田 規子
 教育成果：2018 年度卒業制作
 作品名：「ラウンジスペースに相応しいパーティションデザインの研究」
 作品制作者：榎本 裕理（4 年）

大学のラウンジをベースに、行動観察やアンケートを実施し、ラウンジ利用者が快適に過ごせるための仕切り方を研究した。休憩や待ち合わせに利用するラウンジ空間は、執務空間を区分けする「壁」のような仕切りでは、圧迫感があり相応しいと言えない。調査結果から、着座側からは人目を遮りつつも、外来者が人を探せるような、まばらな見え方、さりげない遮り方が必要なこと、また、ラウンジはその建物の顔となる部分であるので、豊かな気持ちになるものがよい、という点が導き出された。提案では柔らかく空間を仕切る植栽型のパーティションをデザインした。グリーンを採用し、目に優しい豊かな空間となるようにした。グリーンはケアが最低限で済む精巧なイミテーショングリーンを採用。



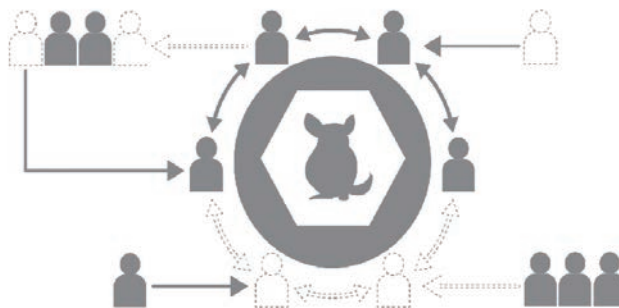
教育機関：拓殖大学工学研究科情報・デザイン工学専攻
 研究室：感性インタラクション研究室
 担当教員：岡崎 章
 教育成果：修士研究
 作品名：モヤモヤ感レベル可視化による評価ツール
 作品制作者：澤田 亮三（2年）

カウンセリングの現場では、来談者の現状把握のために心理アセスメントが行われている。その中で心理テスト法は、カウンセラーの経験値や技量に関係ない客観的評価手段として有用であるが、来談者中心療法・傾聴基本の考え方から心理的負荷が高いとされ行われていない現状がある。そこで、モヤモヤ感の程度を形状として具現化できれば、来談者が抱えるモヤモヤした気持ちを直感的、かつ負荷も少なく評価・伝達できると考えた。開発した評価ツールは、密度変化モデルと体積変化モデルの2種類である。実際のカウンセリングで使用してもらった結果、本ツールは本人の主観的なモヤモヤ感の程度を定量的に評定でき、質的な情報も抽出できることが明らかになった。



教育機関：拓殖大学工学部デザイン学科
 研究室：コミュニティデザイン研究室
 担当教員：工藤 芳彰
 教育成果：卒業研究
 作品名：地域コミュニティのためのポップアップ・チンチラカフェ
 作品制作者：山田 望優（4年）

近年ペットとして人気を集める南米山岳地帯原産のチンチラに着目し、少子高齢化に悩む館ヶ丘団地（八王子市館町）を対象とした地域コミュニケーションのためのポップアップ・アニマルカフェを提案した。まず、チンチラの個体の観察および計測をとおして、「とぶ・かじる・つかむ・もぐる」の4つの特徴的行動に着目した。次に、それらの誘発ツールを含む「チンチラケース」を制作した。チンチラケースは、15mm厚のシナ合板2枚により5mm厚の亚克力板6枚を挟み込んだ六角柱形で、外形は高さ77cm、最大幅・奥行87cmである。卓上に設置しやすく、またチンチラ1匹の活動を妨げない最小サイズとした。チンチラタワーは12cm角のZ形角柱パイプを組み合わせたもので、ケース内で「とぶ・もぐる」を誘発する。団地商店街の地域食堂で検証した結果、参加者のほとんどがチンチラに関心を寄せ、イベントに満足し、次回開催を望むと回答した。



ポップアップ・チンチラカフェ 概念図

教育機関：拓殖大学工学部デザイン学科
 研究室：視覚デザイン研究室
 担当教員：小出 昌二
 教育成果：卒業研究
 作品名：ヘルプマーク補助を目的としたヘルパーマーク
 作品制作者：坂井 郁巳（4年）

ヘルプマークとは、身体的な支援を必要としている方が援助を得やすくするためのマークである。しかし、認知度に不安があり、周囲の人々に支援してもらえないと考えているためにヘルプマークを利用しない方がいる。そこで、ヘルパーマークと名付けたヘルプマークの補助を目的としたマークを制作し、普及させる方法を提案した。制作したマークは言語を用いず、支援する意図を視覚的に理解できるデザインとした。考案した普及システムは「認知」「理解」「普及」の3段階で構成した。マークの普及方法として、デザインにヘルパーマークが施されたICカード入れやキーホルダーなどの啓発グッズを配布し、身につけてもらうことでヘルパーマークの認知及びヘルプマークの利用率向上を図る。また、新たな支援方法の提案としてアプリケーションを提案した。アプリ使用者がヘルプマークの位置を特定することでヘルプマーク所持者に歩み寄る支援をすることができる。

ヘルパーマーク普及システム



教育機関：拓殖大学工学部デザイン学科
 研究室：室内設計研究室
 担当教員：白石 照美
 教育成果：卒業研究
 作品名：飾る機能を持つ室内ドア TOKOTO
 作品制作者：伊藤 佳帆（4年）

かつて日本の住まいには床の間があり、来客や季節に合わせて「しつらい」を考えて飾り、もてなすという文化があった。本研究では現代生活における「飾る場」として、室内ドアに着目した。ドアに装飾のためのしつみを施し、季節や来客に合わせて飾り変える室内ドアとそのための装飾オーナメントを制作した。ドアはTOKOTOと名付け、筒状のパーツをはめ込み、掛け軸をイメージした<kasane>とドアを円形に抜き帯状のデニム生地を織り込み、軽やかで現代的なイメージを持つ<ori>の2種類を提案している。装飾オーナメントは収納をドアと一体化することで、飾り変えを容易にしている。季節ごとに花、風物詩、節句、イベントに対応したオーナメントを用意し、それぞれの季節やイベントに応じて演出でき、カスタマイズも可能である。変化する楽しさを再発見し、しつらいを体感することで飾り変えるという文化の発信に繋がっていかると考える。



教育機関：拓殖大学工学部デザイン学科
 研究室：シビックデザイン研究室
 担当教員：永見 豊
 教育成果：卒業研究
 作品名：館ヶ丘団地の学生向けハウスシェアリング計画
 作品制作者：片山 浩己

拓殖大学に近いUR 館ヶ丘団地は築後 45 年が過ぎ、住人の高齢化や空き家率の高さが問題となっている。UR 都市機構では若年層を呼び込むために、内外装のリニューアル工事を行っているが、3DK の部屋はファミリー向けであり、若年層のニーズに応えているとは言い難い。そこで大学生をターゲットとしたシェアハウス化を提案した。

間取りを学生向けシェアハウス用にリフォームする案を 2 人部屋と 3 人部屋で比較検討した。2 人部屋は 1 人 7.5 畳の広さが確保でき、プライベート性を重視した部屋の独立化が図った。部屋と部屋の間にクローゼットを設けることで、遮音性が向上でき、アクセントウォールや床材を畳からフローリングにすることで、古臭さを払拭し若者向けのデザインへ刷新した。また、住民との交流を促し、コミュニティを育むためのカフェやシアタールームを有するコモンスペースを 1 階に設置した。



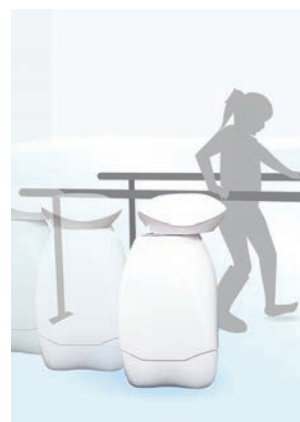
教育機関：拓殖大学工学部デザイン学科
 研究室：造形計画研究室
 担当教員：木嶋 彰
 教育成果：卒業研究
 作品名：同時色対比効果を用いた絵本の制作
 作品制作者：今井 晴香（4 年）

成長過程における色彩感覚は生後 4 か月で大人とほぼ同等に感受され、形を伴った色別は 6 歳頃に培われるとされる。また色彩感覚を養うには 2 歳頃までに多くの色と触れ合うことが重要であり、18 歳頃までに基本的な色彩感覚が形成される。その為、幼児向けの色に関する絵本は数多く出版されている。しかし小学校高学年から大人に向けた色へ興味関心を抱かせるような絵本は少ない。また、大人でも興味関心を抱く絵本がない為、幅広い世代で楽しめる絵本を制作することにした。色に関する絵本を調査した結果、色名に関するものがほとんどであった。調査した絵本の中に見受けられなかった錯視の一種である同時色対比効果を用いることとした。表紙は同時色対比効果を用いたシンプルなものとした。様々な部屋の中から出題される色と同じ色を探していくストーリーである。付属している解答の紙を問題ページの色と比べることにより色が同じことを確認できる仕様にした。



教育機関：拓殖大学工学部デザイン学科
 研究室：プロダクトデザイン研究室
 担当教員：ハイメ・アルバレス
 教育成果：卒業研究
 作品名：子どもの歩行リハビリにおける応援ロボットの
 デザイン提案
 作品制作者：原 絵里子（4年）

リハビリの主目的は、患者の社会復帰と QOL（生活の質）の維持や向上である。これらの実現には身体機能と心理状態のケアが必要となる。近年、様々なリハビリロボットが提案されるが、励ましなど心理的支援の機能はほとんど見受けられない。そこで、子どもの歩行リハビリの現場を想定し、〈寄り添い感〉や〈応援してくれている感じ〉を提供するロボットを提案した。まず、患者の行動に応じるロボットの役割と動作を調査し定義した。これを踏まえ、ロボットの基本動作として上下運動、水平移動、回転の3種類を重視することとした。頭部を上下に動かすことで応援感を、共にリハビリコースを移動することで寄り添い感を表現した。形状は胴体部に安心感が与えられるよう丸みをもたせ、患者の集中を妨げぬよう目や顔をなくし、オムニホイールによる方向の違和感を解消するために、前後左右の区別がない三角形の頭部とした。



	0. 準備	1. 開始	2. リハビリ中 2.1 歩き始め 2.2 折り返し	3. 終了
患者	行動 ストレッチ等	行動 歩行開始	行動 歩行継続	行動 歩行終了
	感情 緊張する 不安だなぁ	感情 面倒だなぁ 怖いなぁ / 不安	感情 2.1 痛い、しんどい 2.2 つらい、昨日より歩けた	感情 疲労感 / 安堵 明日もあるのか
ロボット	役割 緊張をほぐす	役割 勇気付ける うながす	役割 2.1 同調、共感、牽引する 2.2 目標地点になる、励ます	役割 喜ぶ、褒める お疲れ様と労う
	動作 ゆっくりと 上下運動	動作 早い上下運動 早い水平移動	動作 2.1 ゆっくり水平移動 2.2 上下運動、回転	動作 早い上下運動 回転

患者の行動に応じた応援ロボットの役割と動作

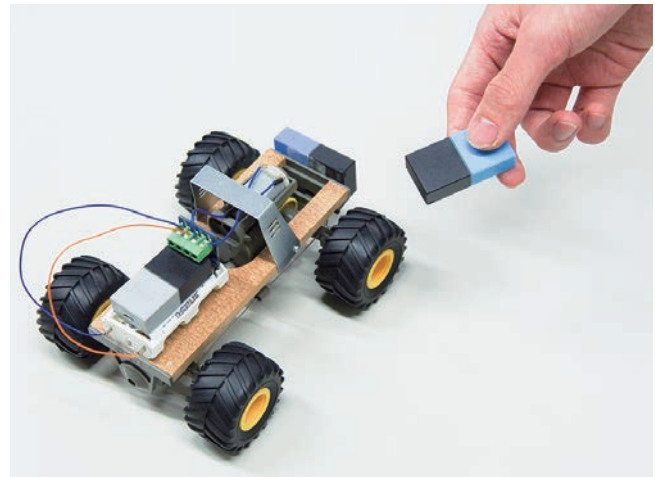
教育機関：拓殖大学工学部デザイン学科
 研究室：メディアクリエイション研究室
 担当教員：大島 直樹
 教育成果：卒業研究
 作品名：教育実習の行為過程に則った記録ツール
 「KIZINO」
 作品制作者：大島 夏葉（4年）

本研究の目的は、教育実習を行う学生に対し、教育実習の行為過程を具体的に表した記録ツールを開発し、その効果を明らかにすることである。教育実習の各場面（実習前・中・後）で必要とされる行為過程を1つのノートにまとめた教育実習の専用ノート「KIZINO」と各行為ページの記入方法が記載されており、付属品として使用する「KIZINO 使い方 BOOK」を制作した。この「KIZINO」と「KIZINO 使い方 BOOK」を使用する利点を、「教育実習の円滑化」「ミスの防止」「実習の記録と振り返り」の3つと設定した。教育実習をこれから向かえる学生5人に対し、「KIZINO」の有効性を調査した。その結果、「便利さ」「使いやすさ」「実習の円滑度」「使用希望」の各項目で利点が得られた。よって、ノートは場面ごとではあるが、「教育実習の円滑化」「ミスの防止」「実習の記録と振り返り」を充足できることを明らかにできた。



教育機関：拓殖大学工学部デザイン学科
 研究室：メディア情報デザイン研究室
 担当教員：崔 ホンソク
 教育成果：卒業研究
 作品名：ARCS モデルに基づいたプログラミング動機づけ授業の検証
 作品制作者：高澤 和（4年）

本研究では子供たちがプログラミングに動機づけを与える要素を模索し、検証を行った。結果的には、プログラミング動機づけに必要な要素は「見て触って反応が分かるモノ」「理解しやすいUI」「好奇心を引き起こす説明」であることが明らかになった。検証するにあたり模索した要素を与えられる体験をデザインする必要があった。そこで使用する教材を、見て触って反応が分かり、理解しやすいUIである Sony 社の MESH を選んだ。また、獲得した知識を確認できるモノが必要と考え、MESH で動く四輪駆動車を制作し、その仕組みを理解させることで、動機づけを確実にした。要素が正しく動機づけを与えられているかはARCSモデルを参考にしたアンケートを作成し、その集計データで有効性を検証した。体験は小学校六年生 28 人に行い、そのアンケート結果から、3つの要素はプログラミング動機づけに必要なであることを明らかにした。



教育機関：拓殖大学工学部デザイン学科
 研究室：用品設計研究室
 担当教員：阿部 眞理
 教育成果：卒業研究
 作品名：スギ直交集成材“CLT”を用いた4脚のスツール
 作品制作者：大久保 恭利（4年）

木材料の CLT は主に構造用材料として用いられているが、家具材としての利用は机の甲板、棚材としての利用にとどまる。本研究では、CLT を未だ適用例が少ない椅子へ用いる方法を見出すために、CLT の特徴である端面をデザインの要素として取り入れ、着色や他の木材料を組み合わせ、CLT の重い印象を軽減させた4脚のスツールを制作した。1脚目は構造に補強としてのコマを取り入れたスツールである。座面に着色した端面を出してアクセントとした。2脚目は脚を CLT の端面と表面が見える構成としたスツールである。脚、脚貫は直方体形状とし、板材である特徴を活かした。3脚目は脚を2枚のCLTで構成したスツールである。脚貫を段違いに脚にはめ込み、お互いに支えあうようにしている。4脚目は角形の棒状に切削したCLTを集成し、ストライプ模様の面で構成したスツールである。脚と座面のラインを繋げ、スッキリ見えるようにデザインした。



教育機関：千葉大学

研究室：システムプランニング研究室

担当教員：渡邊 誠、小野 健太

教育成果：2018 年度工業デザイン 4

作品名：Illusions to join us

作品制作者：伊藤 絵実里、張 瑞瑤、野田 悠平、
Silva Pena Lilia Montserrat

本作品は、コミュニティの希薄化という社会問題に対して、2013 年より取り組んでいる「Reciprocal Design Project」の一環として取り組んだものである。プロジェクトの背景は、コミュニティの希薄化という、重大かつ壮大なテーマであるが、実際は、知らない人の間にインタラクションを生むアイデアを考え、それを実際に試し、インタラクションが生まれれば成功、生まれなければ失敗というシンプルな取り組みである。

本グループのアイデアは、スリットアニメーションを左右開きのドアに設置することにより、人が通るたびに、アニメーションが表示され、通過する人は見ることは難しいが、後ろから来た人は、それを見ることができ、それを機会に知らない人同士の間インタラクションが生まれることを期待したものである。

3 回のトライアルを行い、スリットの数・幅、表示する内容を、その都度に改良し、最終的には、千葉大のモットーの背景にチーバくんが、雲をジャンプしながら上に登っていくアニメーションを採用した。

最終実験では、多くの学生が立ち止まり、笑顔でアニメーションを楽しむ姿が多く見られ、知らない人同士の間、具体的な会話こそ生まれなかったが、アニメーションを他の人に見せてあげるなどの行動が見られた。



教育機関：千葉工業大学

研究室：工学部デザイン科学科 八馬研究室

担当教員：八馬 智

教育成果：2018 年度卒業研究

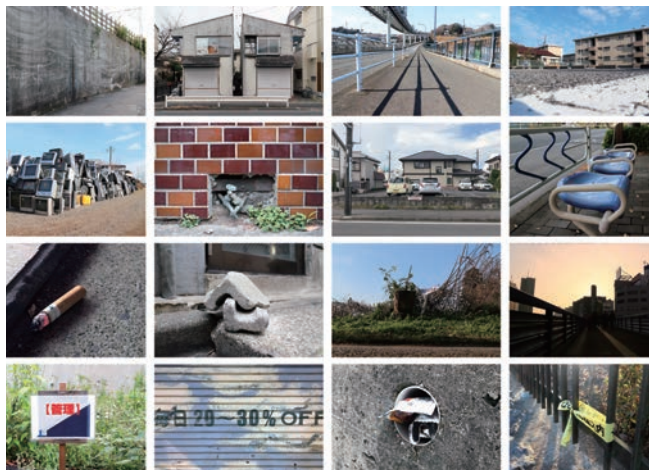
作品名：「組み合わせの意味付けに基づく写真集『発想の発見』の制作」

作品制作者：氏家 大稀

多くのクリエイティブ行為に有益となる「視点の切り替え」や「発想の転換」を促す要因に関する調査を経て、それらを視覚的な体験として伝える写真集『発想の発見』を製作した。

発想は異なる要素の組み合わせを再解釈により生まれると考え、観察対象として日常の風景を取り上げた。圧倒的な量のフィールドワークを経て得た多数の写真に、対象や行為などの組み合わせを示すタイトルと、想像力を喚起する解説文を加えた。それらを SNS にて公開し、そこにある「面白さ」が他者と共有できるか否かを判断しながら、写真集を制作した。個別作品の意図を読み解く時間を確保するために中間ページに「窓」を取り入れることで、読者に観点や思考順序を明確に提示した。

多くの読者が共有可能な日常生活を様々な視点で切り取ることで、これまでと異なる価値を発見することができると考えられる。その価値は、アイデア発想をしていく際の触媒となることが期待できる。



教育機関：筑波技術大学産業技術学部産業情報学科
研究室：生田目研究室
担当教員：生田目 美紀
教育成果：2018 年度卒業制作
作品名：「情報科学専門用語の手話動画辞典の制作と評価」
作品制作者：桐明 寿行（学部 4 年）

情報科学の専門用語にテーマを絞り、100 個の専門用語について手話の普及率を調べた。その結果、書籍や WEB 上で公開されている専門用語手話は全体の 59% であり、残りの 41% は手話がないことがわかった。

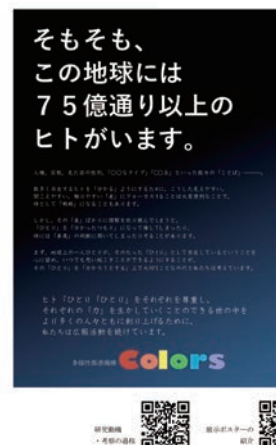
本研究では、WEB 版の手話動画辞典を作成した。手話がない用語については、提案手話を動画辞典に掲載した。調査に基づき、専門用語手話・動作説明・語源・角度を変えた手話動画などを構成要素とした。

手話ユーザー 23 人に手話動画辞典を使ってもらった結果、69.6% がこのような辞書は必要だと回答し、78.3% が役立つ、60.9% が利用したいと回答した。知りたい手話を知ることができた (82.6%)、新しい手話を覚えることができた (91.3%)、操作は簡単にすぐできた (95.7%)、画面情報が見やすい (78.3%)、必要な情報をすぐ見つけることができた (69.6%) という結果になり、高いユーザービリティとなった。



教育機関：東京学芸大学
研究室：環境・プロダクトデザイン研究室
担当教員：矢沢 悦朗
教育成果：2018 年度卒業制作
作品名：「分ける、分かる、分からない」
作品制作者：大村 恵実子（4 年）

当該課題に対し調査研究とグラフィックの作品。当事者へのインタビューなど身近な問題としての現状調査と、人類が物事を理解するために言語化して「分ける」というラベリング行為およびラベリングされることで生じる不具合に関する基礎研究というデザインプロセスを丁寧に経たことも推薦のポイント。制作者談：未来を変えていくためには、子供と彼らの教育に関わる教員養成の学生や学校教員、そして保護者など(子どもの発育により近い形で関わっている大人)が変わらなければならない。長い歴史の中でいつのまにか存在していた優劣は、「優」とされる「マジョリティ」が、単に「マジョリティ」とラベリングされているだけの「個々」であり、本質的にはそれを分ける壁は(今回テーマとしたセクシュアリティやジェンダーに限らず)存在しないことを皆が認識できる未来を描いた。私は、多様性とそれぞれを尊重し、各々の力を生かすことのできる社会を強く願う。



教育機関：東洋大学ライフデザイン学部人間環境デザイン学科

研究室：プロダクトデザインコース 池田研究室

担当教員：池田 千登勢（デザイン学会会員）

教育成果：2018 年度卒業制作

作品名：「スーパーマーケットで商品を入れ替えることなく使うことが出来る買い物かごのアタッチメント」

作品制作者：渡邊 瞳（4 年生）



スーパー等で、商品が気持ちよく収まり、商品を入れ替える動作を減らしてストレスなく買い物ができるようになる、3 種類のアタッチメントの提案である。この作品は、スーパーで徹底的に行動観察を行った結果生まれた。

1. 仮置きトレイ：青果やパン等の軽い／潰れやすい商品を上に置ける。動物型の覗き穴は下に置いた商品の確認と見て楽しむための工夫。
2. 差し込みトレイ：倒れやすい長いものを固定できる。大きい穴には 2L ペットボトル、小さい穴にはワインボトルやネギ等の細長い野菜が立てられる。
3. 仕切りユニット：缶や瓶等の転がりやすいものを固定できる。買い物かごの底面に動物型の脚部分差し込んで使用する。

実際に大型スーパーの店舗で使用し、使い勝手を検証した。店舗マネージャーへのヒアリングでは、「お客様にとってもレジ担当者にとっても双方にメリットのある商品で画期的、お子様連れのお客様にも喜ばれそう」との評価を受けた。



教育機関：日本大学生産工学部 創生デザイン学科

研究室：木下哲人研究室

担当教員：木下 哲人

教育成果：2018 年度 卒業研究

作品名：「Disposable Wooden Chopsticks Chair」

作品制作者：佐々木 碧衣（2017 年度卒）



渋谷区に存在する福祉施設は、児童発達支援の一環で、様々な工芸品や野菜を創作、販売している。また芸術を中心とした障がい者アート活動への積極的に参加している。イベント参加時に作品をより快適に運ぶことができ、そのまま売り場として使用可能な台車のデザインを卒業研究の対象とした。

現地調査や施設の方のインタビューを行い、実際に商品がどのような形で売られているか、工夫している点や問題点、祭り参加者の割合など、販売に関わるイメージの共有をおこなった結果、2 台の異なる性質を持った台車を実作した。

1 台目は施設内で日常的に商品の陳列台としても使用可能であり、移動時にコンパクトに折りたためる台車とした。

2 台目はバスの昇降機に乗せられるサイズを原則とし、接続すると販売台として使用可能な台車とした。現段階では製作の完了で終わっている。今後は利用者の利便性の調査等を研究対象とし、改善点を修正してゆきたい。



タイトルは「感じるをカタチにするインテリアデザイン演習」、1年次の「五感のデザインワークブック横山稔著、彰国社 2014 年度 GOOD DESIGN 賞受賞」の演習を発展、感覚から空間や家具を可視化、感覚や創造性を問うデザイン演習。内容は、味わうをカタチにする味想空間・聴くをカタチにする音想家具・読むをカタチにする読想空間の3部構成である。味想空間は、各自和菓子店で購入した和菓子を味わい味や食感などを分析、コンセプトを導き出し店舗をデザイン。音想家具は、各自音源を用意、そこから色やカタチ言葉をマインドマップ等の手法から家具を創造する。読想空間は、空間描写のある物語を選び、その本の出版社の展示空間をデザインする。特に読想空間は、後日優秀だった学生を個別に再度指導しコンセプトを再考しコンペに応募、社）日本インテリアプランナー協会主催「インテリアプランニングコンペ2018」で、多数プロも参加した中、本学の学生が「優秀賞」を受賞。

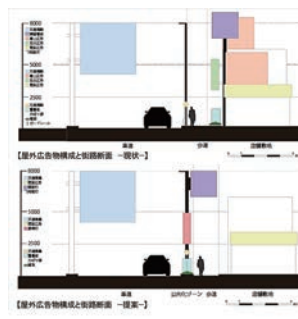


がむくロービーに、そのライティングアプロジは行んでいた。「沈黙と微笑」、「黒と白」、「男と女」、「静と動」、「幸と悲しみ」、「楽しさと苦しみ」、「愛と恨しみ」、「戦争と平和」・・・の交差点。
ロービーには多くの人の足音が、まるで鳥の羽音の交響曲の音に響いている。様々な人々がききかきう中に、1人歩き、人に話しかけたり少くあがいて、突然何かが断れた音にたたり、しかし今度は動かない。次第にロービーはインテリファロジの中心から離れたる光で満ちたされて・・・その時、彼女の順に一面の光が流れるのが見え、鳥が一群飛んだ。



当研究室では卒業研究について論文と制作をそれぞれ半期ずつ課しているが、両者の内容は必ずしも関連していない。本作品の制作者の場合は色彩に関する都市景観研究を論文とし、景観を共通点として屋外広告物の在り方を提案する制作を行なっている。

【屋外広告物の一部公共化を実現するシステム】



教育機関：明星大学 デザイン学部 デザイン学科
 研究室：感性デザイン学研究室
 担当教員：吉岡 聖美
 教育成果：2018 年度卒業研究
 作品名：「快適なオフィス環境のためのデザイン研究
 ープロダクトとレイアウトを中心とする調査ー」
 作品制作者：田中 あかり（4 年）

オフィスで働く事務職員のストレス要因を調査し、環境改善に繋げるためのデザイン研究を行った。大学事務職員 100 名にアンケート調査を実施したところ、職場でストレスを感じる人の割合は 76% となり、ワークスペースにゆとりがあり開放的でコミュニケーションの取りやすい環境を求めていることがわかった。学生を実験協力者として、「既存」の環境、机周りの PC・書類配置等に関わるプロダクトを変更した「プロダクト」環境、ラウンド型の机を配置した「レイアウト」環境の各環境下で個人ワークと相互ワークの課題を実施してもらい、行動観察、心理評価を行った。その結果、「レイアウト」環境では、お互いに目を合わせて会話を行ったり、離れて座っている人ともコミュニケーションを取っていることを確認した。また、色彩心理に基づいて机周りのプロダクトの色提案を行うことで、一括管理された空調に感じるストレス軽減に繋がる可能性が示唆された。

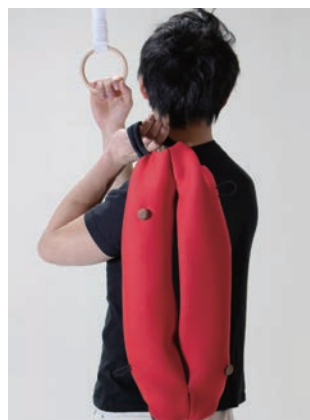


教育機関：横浜美術大学美術学部 美術・デザイン学科
 研究室：プロダクトデザイン専攻
 担当教員：辻 康介 山田 弘和
 教育成果：2018 年度卒業制作
 作品名：「えりごのみ」
 作品制作者：杉本 静瑠（4 年）

旅先や出張に向かう際、疲労した体をいたわるために、目的地へ向かう移動時間を睡眠時間として過ごすことがあります。作者は身につけているものに移動時間を快適にする役割を持たせられないかと考えました。

旅先では必ず貴重品を身につけます。そのバッグに着目しました。変容する形は 3 種類あり、手提げバッグ・ナップサック・枕として使用できます。普段持ち歩き際は、手提げバッグとして利用でき、広げるとナップサックになります。そして中央にある対となるファスナーを組み変えると、全体がリング状になり首を通して枕として使用できます。素材はネオプレーンを使用し、急な雨でも中の荷物が濡れません。

「旅行の際に使用するカバン」に着目し、実体験を通してニーズを捉え「旅行を快適にするカバン」の提案に至ったことを評価します。



JSSD

日本デザイン学会第2支部
教育成果集 2018