

日本デザイン学会 支部企画

教育成果集  
2020

日本デザイン学会 支部企画

教育成果集  
2020

JSSD



## 目次

- 3 愛知県立芸術大学 陶磁専攻  
会津大学 短期大学部 産業情報学科 デザイン情報コース
- 4 大阪工業大学 空間デザイン学科 プロダクトデザイン研究室  
川崎医療福祉大学 医療福祉デザイン学科  
ビジュアルコミュニケーションデザイン研究室, ホスピタルデザイン研究室
- 6 九州産業大学 建築都市工学部 住居・インテリア学科地域貢献実践ゼミナール  
九州大学 芸術工学部 Teaching & Learning Lab
- 7 共立女子大学 家政学部 建築・デザイン学科 グラフィックデザイン研究室  
相模女子大学 メディア情報学科
- 8 札幌市立大学 デザイン学部  
インターラクティブデザイン研究室, デザインプロセス研究室
- 9 サレジオ工業高等専門学校 デザイン学科  
静岡理工科大学 芸術工学研究室
- 10 芝浦工業大学 エモーショナルデザイン研究室  
女子美術大学 デザイン・工芸学科 環境デザイン専攻
- 11 拓殖大学 工学部 デザイン学科  
感性インタラクティブ研究室, 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,  
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, ユーザエクスペリエンスデザイン研究室,  
用品設計研究室
- 16 多摩美術大学大学院 美術研究科 染織文化特殊研究  
千葉大学 コミュニケーションデザイン研究室
- 17 常磐大学 人間科学部コミュニケーション学科 メディア映像  
八戸工業大学 感性デザイン学部
- 18 福井工業大学 環境情報学部 デザイン学科 環境デザイン領域  
文化学園大学 造形学部 建築・インテリア学科 建築・インテリアデザイン研究室
- 19 前橋工科大学 工学部 総合デザイン工学科 プロダクトデザイン研究室  
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
- 20 山口大学 木工芸・デザイン研究室  
横浜美術大学 美術学部 美術・デザイン学科 プロダクトデザイン専攻

## ご挨拶

日本デザイン学会 企画委員会では、支部企画「教育成果集 2020」を発行いたします。

教育成果のアーカイブづくりの端緒として、2018 年度よりスタートした「教育成果集」ですが、2020 年度は 36 作品（先生 39 名・学生 78 名）の掲載となりました。日本デザイン学会の会員の多くが大学などの研究・教育機関に所属することからすると、本冊子の掲載数は決して多いとは言えず、また全国から出揃ったというものではありませんが、教育成果としての学生作品を発表する場としていければと考えております。

作品の応募につきまして、本冊子へのご理解とご協力を賜りたく、よろしくお願ひ申し上げます。

JSSD 企画委員会（支部企画）委員長 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、高校など機関は問いません）で指導された教育成果（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 作品をご推薦
- 学会正会員 1 名につき 1 作品の応募
- 推薦した教育成果の概要を 400 字以内でご紹介
- 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「本冊子の著作権に関して」を参照としました。

## 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いについて

(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者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者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：愛知県立芸術大学  
 研究室：陶磁専攻 田上研究室  
 指導教員：田上 知之介  
 教育成果：2020 年度卒業制作  
 タイトル：“growth ring”  
 flower vase, incense holder, cup  
 学生氏名：岡村 瞳（学部 4 年）

本作品は、排泥鑄込み成形時に出来てしまう表面の皺や焼成時の変形・歪みなど、量産という目的においては不良とされている部分に着目し、制作されている。作者は、素材に触れ実制作を繰り返す中で、そうした現象に美しさを見出し、ポジティブに捉えた。その上で、素材の特性を生かした造形作品を創るのではなく、用途を備えた生活道具をデザインすることを目指した。実験と素材研究を重ねることで、成形時や焼成時に起こる偶発的現象を自らの意思でコントロールするに至っている。また、同一の型からさまざまなフォルムや表情を成形し、美を導き出すことに成功している。さらに、素材と現象の美しさや面白さに限らず、香炉や花器としての機能性についても微細に配慮が行き届いており、美しくまとめられている。

高度な技術と確かな美的構成力で陶磁デザインの新たな世界観を創出した本作品は、これからの展開を期待させる秀作となった。



growth ring flower vase



growth ring incense holder



growth ring cup

教育機関：会津大学 短期大学部 産業情報学科  
 デザイン情報コース  
 研究室：高橋研究室（グラフィック分野）  
 指導教員：高橋延昌  
 教育成果：2020 年度卒業研究  
 タイトル：会津美里町の広報ツール・デザイン  
 学生氏名：佐藤真澄（ゼミ長）・赤羽希・秋保このみ・揚妻菜（短大 2 年）

自治体の広報広聴は、様々なニーズや送受信方法が混在し、試行錯誤を繰り返している。そのような地域課題の解決を目指すため、短大生が町や町内の高校生等と連携しながら、会津美里町の広報ツールについて新たなデザイン提案をおこなった。

まずは全国の先進的な広報広聴について事例調査、県内全市町村を対象にした比較調査、全町民および町内高校生に対するフィールド調査などを適宜おこなった。主な最終成果として「広報紙のリニューアル」と「町の公式 LINE アカウント」開設に至る。

広報紙は、自治体ならではの柵を一旦外し、今後町の担当者が参考になるための見本（プロトタイプ）を完成させた。一冊まるごとの見本を作成することによって、抽象的な提案にとどまらず、今後の方向性を関係者の中で共有できた。また、町の公式 LINE アカウントは若い世代を主な対象としたが、町の公式マスコットをモチーフにリッチメニューや LINE スタンプをデザインし、実際に運用されている。



教育機関：大阪工業大学 空間デザイン学科  
 研究室：プロダクトデザイン研究室  
 指導教員：赤井 愛  
 教育成果：卒業研究  
 タイトル：SHADOW MONSTER —影絵を通じて  
 ファンタジーを体験する積み木—  
 学生氏名：井上 浩玖 (学部4年)

光があるところに必ず出現する不思議な絵、影。「シャドウモンスター」は、この光と影の関係性を題材に、幻想的な世界を体験できる新しい積み木である。遊ぶ際に必要になるのは①カゲモト（積み木）②マドウショ（絵本）③秘密の地図 ④光を放つトロッコ（スマートフォンを乗せる車）の4つのアイテム。マドウショのストーリーに沿って秘密の地図上にカゲモトを組み立てミニモンスターを作り、それらに光を当てると大きなモンスターの影が出現する。光源にはスマートフォンのライトを利用し、その位置を動かすことで現れるモンスターも変化する。マドウショに記載されたモンスターだけでなく、自由に積み木を組み替えながら、自分だけのモンスターを見立てて遊ぶことも可能である。

謎を解きながら組んだ積み木と、そこに光を当てると現れるモンスターの姿のギャップ、意外性を愉しめるよう、3DCADによる影のシミュレーションを重ねた。また積み木も木目を活かした低彩度の着色を試みることで、モンスターの棲む、ちょっぴり怖い世界観を表現している。



教育機関：川崎医療福祉大学 医療福祉デザイン学科  
 研究室：ビジュアルコミュニケーションデザイン研究室  
 指導教員：青木 陸祐  
 教育成果：2020年度卒業研究  
 タイトル：SDGsの達成を目指して—若者の認知・行動力を高めるきっかけづくりの提案—  
 学生氏名：崎野実咲 (学部4年)

近年、技術の発展に伴って環境問題が深刻化する中、SDGsという持続可能な世界を実現するための国際的な活動が行われている。だが、この取り組みを知らない若者が未だ半数以上と多く、行動に移すためには認知度を高める必要が急務である。そこで今回の制作はSDGsの2030年までに達成すべき17の目標の中から4つをテーマに選び、『身近な物から知る→見て触って理解する→実践する』ことに繋げるツールを提案した。

作品は環境問題への理解が一層深まるように平面上に留まらず、立体も多用した。具体的には、世界の飢餓・栄養不足人口の割合を地球儀で表現し、また食品廃棄物・食品ロスについてはミニチュアモデルで立体パラメータを作成。遊びながら理解を深めるテーブルゲームなども活用し、作者はこれらのツールを通して、これからの社会を担う若者へ視覚的に訴えかけ、安心・快適に暮らすための街づくりに貢献していく意欲を引き出したいと願っている。



教育機関：川崎医療福祉大学 医療福祉デザイン学科  
 研究室：ビジュアルコミュニケーションデザイン研究室  
 指導教員：岩藤 百香  
 教育成果：2020 年度卒業研究  
 タイトル：たねっこねっこ—子どもの感覚統合を助けるための玩具の提案—  
 学生氏名：中山 恵奈 (学部 4 年)

子どもにとって、「玩具」は心身の発達に刺激を加える重要な道具である。本研究では、リハビリや療育の現場で行われる感覚統合療法にに着目し、基本となる5つの感覚を刺激する知育・療育玩具を制作した。

それぞれの感覚が根をはり、やがて大きく育つようお願いをこめ「たねっこねっこ」と名付けた玩具は、「視覚」を育む、発達段階に合わせ、同じ形や色を部屋から探し遊ぶことができるカード、「聴覚」を育む、いろいろな音を楽しめる積み木、「固有受容覚(ボディイメージなど)」を育む、挟まることで気持ちを落ち着けられるふわふわのパン型クッション、「触覚」を育む、にぎる・つかむ・なげるを練習できるひらがなイラストが描かれたスクイーズ、「前庭覚(バランス)」を育む、踏むことで足から感覚を感じられるマット、の5つからなる。

制作の過程においては、保育と保健体育の専門家から、子どもに適したサイズや持ちやすい形状、発達に応じた遊び方の工夫、安全性について監修を受けた。



教育機関：川崎医療福祉大学 医療福祉デザイン学科  
 研究室：ホスピタルデザイン研究室  
 指導教員：真鍋 克己 (非会員)、森 絵美  
 教育成果：2020 年度卒業研究  
 タイトル：点字学習をする子どもの意欲や関心を高めることを目的とした点字学習ツールの提案  
 学生氏名：押目 芙実 (学部 4 年)

視覚による情報が少ない視覚障がい者にとって、点字は唯一の文字情報である。しかし、点の位置を読み取る難しさから点字学習に苦痛を感じる児童もいる。

本研究では、盲学校の児童が抱える点字学習に対する困難さに着目し、特にこれから点字学習をしようとする児童を対象として、点字を学ぶことに興味関心を持ち、理解できる喜びにつなげることで学習意欲の向上を目指すことを目的としたツール2点を提案した。

制作過程では、盲学校の教員から聞き取り調査を行い、鏡文字や類似する点字判別の難しさや点字習得に対する苦手意識などがあることを確認し、触ることに興味関心を持たせる遊びを取り入れた点字学習ツール「もじこっと」と、触感で文字とその点字を理解するためのカタカナカード「ゆびなぞり」を制作した。

盲学校で試験的に使用したところ、「もじこっと」は様々な素材を組み合わせたことで触る事に興味を持つきっかけにつながり、「ゆびなぞり」は弱視児のみならず、全盲児にとって文字のイメージをつかむための補助に有効な学習ツールであるとの声を聞くことができた。



教育機関：九州産業大学 建築都市工学部  
 研究室：住居・インテリア学科地域貢献実践ゼミナール  
 指導教員：諫見 泰彦  
 教育成果：科目「卒業設計」他（プロジェクト型教育）  
 タイトル：わくわくインテリアコーディネート塾  
 ～モデルルームのワンウォールデザイン～  
 学生氏名：河村大樹・許山若奈・赤木駿介・天本のぞみ・  
 泉直希・泉川るな・伊藤桃音・岩下恭子・岩瀬龍昇・  
 上田沙季・上田淳・上原唯・瓜生巧・大景弘貴・  
 小林朱里・坂元穂乃花・志賀桜空・前田悠里・松木美濤・  
 宮城怜奈・明德穂乃花・村岡美雨・義元紫以奈（学部4年）



筆者らは、myDIY プロジェクトを展開する株式会社レオパレス21と連携して、同社博多駅前モデルルーム棟のワンウォールデザインに取り組んでいる。学生は講義や実習でインテリアコーディネートやリフォーム、リノベーションを学ぶが、産学連携により、自身のデザインを実現できる機会に恵まれて、住宅・インテリア産業への理解を深め、これに就職を希望する学生の職業選択に資するものとなっている。

ワンウォールデザインでは、光沢紙に印刷した同社の壁紙画像、トレーシングペーパーに印刷したモデルルームの展開図、ケント紙に印刷した家具や添景の立面図をレイヤーとして、インテリアコーディネートを検討する。この方法は、高校生や大学低学年生を対象とした、ビギナーのためのデザインワークショップである、わくわくインテリアコーディネート塾（福岡県教育文化奨学財団助成）でも活用されている。

教育機関：九州大学 芸術工学部  
 研究室：Teaching & Learning Lab  
 指導教員：Leon LOH  
 教育成果：2020年度卒業設計  
 タイトル：Think, Make, Try -STEAM 教育のための  
 小学校再編成 -  
 学生氏名：馬場 寛子（学部4年）

福岡市の赤坂小学校を対象に、デザイン思考を用いて実社会での課題解決能力を育成する STEAM 教育のための学校の設計を行った。地域の課題に対して児童がデザインを通して解決できる力を身に着けられるように、低・中・高学年の学習プログラムをデザイン思考の5つのプロセスと STEAM 教育のレベルに対応させ段階的に設定する。クラスルームや特別教室など従来の機能の構成ではなくデザイン思考のプロセスごとに獲得すべき能力と想定される活動から必要空間を抽出し、プログラムに合わせて空間構成を行う。

校外学習を多く行う低学年はイントロダクションのための半屋外教室、批判力や表現力を養うプログラムの多い中学年はディベートや劇を行うホール、PC上で設計図を作成し、工具や3Dプリンターを用いて試作品を制作・テストを行う高学年はPCルームと隣接した屋外に拡張可能な工房の提案している。このように各学年のプログラムに沿った空間を配置し、自分たちで考えアイデアを創造し実現する STEAM 教育の学習活動に寄り添った学校空間を目指す。



教育機関：共立女子大学 家政学部 建築・デザイン学科  
 研究室：グラフィックデザイン研究室  
 指導教員：田中 裕子  
 教育成果：2020年度卒業制作  
 タイトル：「花文～香りと想いを届ける  
 ペーパーブランド～」  
 学生氏名：戸崎 恵菜（学部4年）

当作品は、制作者が企画した香りを添えて手紙を贈るペーパーブランド「花文」の商品ポスターである。制作者の学生は、平安時代、和歌に季節の花などを添えて贈る文化があったことに着想を得て、古来の風習を現代に体験できる香りつき便箋や熨斗袋などペーパーアイテムを企画制作した。香りの種類は桜、梅、金木犀、柚子、牡丹、蓮、菫の7種類を展開している。

ターゲットとして、20～30代の落ち着いた女性、アロマが好き、そして手紙が好きといった像を設定している。デザインは上品さが感じられるような花のイラストをリアルタッチで描くとともに、実際の花の自然な色合いにより視覚からも香りを際立たせるものに仕上げている。

離れた人ともコミュニケーションが容易なデジタル時代にあるからこそ、色合いや手触り、香りなどの感覚を通じて複層的に想いを届けることの豊穡さを思い起こさせてくれる作品である。



教育機関：相模女子大学  
 研究室：メディア情報学科 塚本研究室  
 指導教員：塚本 千晶  
 教育成果：2020年度 卒業研究・制作  
 タイトル：秦野市の魅力を再確認し愛着度向上を図る  
 「はだのかるた」のデザイン  
 学生氏名：松井 萌花（学部4年）

学生生活の活動の中で、街の人との関わりや、地域の魅力の発信に興味を持つようになった作者は、自身が住む神奈川県秦野市のPRを考えた。そこで、人と人とを繋ぎ、地域の魅力を再確認する目的として「はだのかるた」のデザインを卒業研究・制作として取り組んだ。

「読み札」の詩には、膨大な取材・調査データを整理し魅力を感じ取れる観光スポット、特産物の情報と作者自身の小学生の頃の思い出が盛り込まれている。「絵札」は、子どもから大人まで遊べるように、研究の中で発見した「人とのふれあい」を伝えようとスケッチを重ね、最終的に主張の強い原色を避け主張の強いつつ調和の取れた明るい色をベースとし、柔らかいタッチでイラスト表現をした。試作を繰り返しながらレイアウトを工夫し完成させたことに高い評価ができる。

これらの成果は、これまでの様々なプロジェクトで養われた知識、経験から生み出されており、作品は作者自身の感性豊かな発想力に基づくものと考えられる。優れた教育成果としてここに提示する。



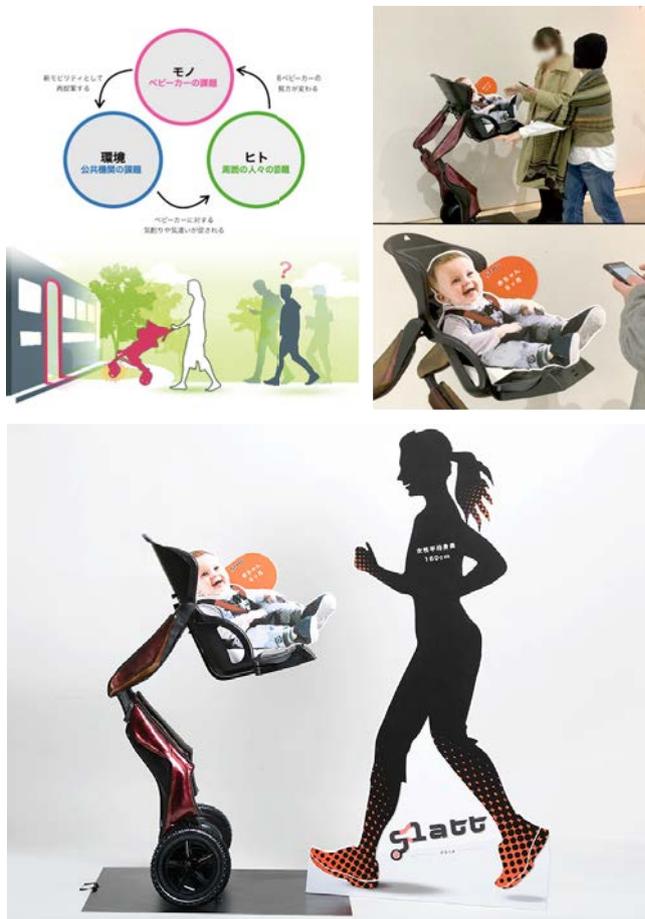
教育機関：札幌市立大学 デザイン学部  
 研究室：インターアクションデザイン研究室  
 指導教員：若林 尚樹  
 教育成果：2020 年度卒業研究  
 タイトル：子どもの理解を促す紙芝居教材の研究  
 学生氏名：大山ひとみ（学部 4 年）

紙芝居が持つ「共感性」に着目し、解説図のグラフィック表現と読み聞かせのジェスチャーによって聴衆の共感を引き出し、学びのきっかけにできるようなノウハウを共有できる学習教材として研究制作した作品である。株式会社 AIRDO の社員が北海道内でキャリア教育の一環として小学校で実施している「航空教室」の教材として制作したもので、A2 サイズ厚さ 7 mm のもの 9 枚とダンボール製の専用のキャリングケースで構成されている。航空教室での検証の結果、紙芝居を使ってジェスチャーとともに話をすることで、子どもの視線を紙芝居に誘導しながら説明することができるようになった。また紙芝居を用いることで担当する社員が代わっても順序立てて説明できるようになったことから、紙芝居が効果的であったことを確認することができた。また、揚力の原理については、空気の粒を擬人化し話しかけるような言葉で解説するなどキャラクター性のある表現とすることで、子どもたちが紙芝居について質問するなどの行動が観察された。今回の研究成果をもとに紙芝居が学習を促す教材として活用されることが期待できる。



教育機関：札幌市立大学 デザイン学部  
 研究室：デザインプロセス研究室  
 指導教員：安齋 利典  
 教育成果：2020 年度卒業研究  
 タイトル：10 年後のベビーカーの提案  
 学生氏名：田島 奈々（学部 4 年）

本研究では、ここ数年における、公共交通機関内でのベビーカー利用の問題をきっかけとして、ベビーカーの新しいスタイリングや使用方法、体験価値の拡張を目指し、調査・実験の結果を反映させた製品提案を行った。現代におけるベビーカーの利用状況とその 10 年後について研究の背景を論じた。ベビーカーを新モビリティとして捉え直し、新たなスタイリングの提案をした。『人とまちをスムーズにする新時代のベビーカー、Glatt』というコンセプトを立ててアイデア展開を行い、実寸のプロトタイプを制作した。その後、プロトタイプを使用して使用感やスケール感のインタビュー調査を行った。そこでは、多くの方が何かしらのベビーカーのトラブルを目撃しているが、咄嗟に行動することは難しいことが伺えた。その一方で本研究が、提案する『Glatt』では、周囲の人々がベビーカーの使用者に話しかけたくなるなどの、何らかの行動を促せることがわかった。



教育機関：サレジオ工業高等専門学校  
 研究室：デザイン学科  
 指導教員：川崎 紀弘、織田豊一（非会員）  
 教育成果：2020 年度 授業 応用デザインII  
 タイトル：産学協同 齊藤精機株式会社 CI 計画  
 学生氏名：西村 雄也（高専 5 年）



当校の産学連携推進で実現した、精密加工機械を製造している齊藤精機株式会社との共同プロジェクト。「機械を作る機械を製造している」という、デザイン系の学生にはなかなか理解しにくい業種であること、また、コロナ禍において、遠隔授業の中でこのプロジェクトを進めるにあたり、指導教員が社長インタビュー、工場内の様子などを取材形式で映像化し、配信することで編集者とデザイナーの関係を再現した。そのことで、デザインコミュニケーションにディレクターやPMをはさむ実際のクライアントワークに近い座組みとなったことは、PBL 型学習としても教育効果が高いと思われる。

授業の一環で行ったこのプロジェクトは、参加学生全員ひとりひとりデザインを直接社長に提案した。そこから、当該学生の案に絞り込みさらにブラッシュアップを行った。西村は、立体専攻らしく、ロゴを3Dでの活用も可能な、立体物として制作し、それを平面のロゴにも活用することで、モーションロゴなど様々なメディアやレリーフなどの立体オブジェクトに活用できる汎用性の高いCI設計が実現した。



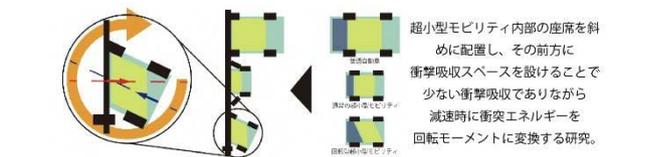
教育機関：静岡理科大学  
 研究室：藝術工学研究室  
 指導教員：松田 崇  
 教育成果：2020 年度卒業制作  
 タイトル：キャラクターイラストレーション  
 学生氏名：鈴木 健太（学部 4 年）

本作は、イラストレーションという表現方法を利用して、自問自答と探究心・向上心を持って取り組んだ作品である。彼は、これまで描くことが好きだという気持ちだけでイラストレーションを描いてきたが、その表現の中に込める「想い」や「こだわり」などといったことに関心を抱き、きっかけを掴み取っていた。今回、卒業制作という節目の制作に対し、改めて「イラストレーションという表現」に向き合うことで、そこに焦点を当てることにした。そして、日頃何気なく描くイラストレーションの題材に女性が多いことに注目し、女性のしなやかで繊細なところに儂さや美しさを感じるということに自覚できた。その感覚をイラストレーションに込める挑戦として「おしとやかな女性を様々な視点で描く」ことをテーマに作品制作に取り組んだ。本作は今までの作品の延長線上に素直に向き合い、「描く」という行為だけではない本質を描くことに挑戦した意欲作である。



教育機関：芝浦工業大学  
 研究室：エモーショナルデザイン研究室  
 指導教員：橋田 規子  
 教育成果：2020年卒業研究  
 タイトル：地域活性化を促進する超小型モビリティの提案  
 学生氏名：片桐 昂樹（学部4年）

超小型モビリティは、CO2削減において有効と考えられているが、普及率は低い。本研究では、観光分野での使用を想定し、新たな超小型モビリティを提案した。既存品と現地調査（小豆島・豆モビ）より、「興味を刺激し、旅の終わりまで心に寄り添う」というコンセプトを設定した。しかしながら、小型モビリティの欠点である安全性の確保が重要と考え、衝撃時のエネルギーを回転モーメントに変換する「回転型モビリティ [1]」を参考に、座席を斜めに配置することで、衝突時の安全性を確保した。また、これにより荷物スペースを確保することができた。非対称となった座席配置であるが、それを外観、ドアの開閉にも踏襲することで、従来にない非対称形状のデザインとしてまとめることができた。最終提案は、外観を見て、ドアを開けて、内部に座る、という使用者の目線の動画を作成し、印象評価を行った。結果「是非乗ってみたい」等の意見が得られた。本研究はデザイン提案のみで、実際の構造などは今後検討する必要がある。



[1] 松岡寛,超小型モビリティのための回転“肩すかし”型衝撃吸収構造の開発,2013

教育機関：女子美術大学  
 研究室：デザイン・工芸学科 環境デザイン専攻  
 指導教員：下田 倫子  
 教育成果：2020年度卒業制作  
 タイトル：さらに家となる 一線を変える集合住宅  
 学生氏名：門脇 水萌（学部4年）

神奈川県中郡大磯町石神台の丘陵地帯の住宅地に位置する集合住宅の提案である。東京から約一時間の通勤圏内でありながら、自然豊かな環境が広がる海が見える街である。

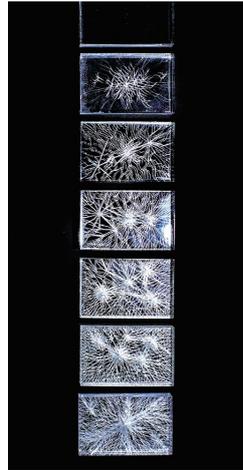
作者は、単位空間の繋がり方や内部・外部と中間領域のあり方の研究を踏まえ、本計画に空間を構成する5つの「線」を設定した。「都市の密度・家の概念・敷地境界・テリトリー・内と外」の線である。これらの境界線を操作することで変化する空間と人の行為を、ひとつの集合の形としてまとめあげた。また、丘陵地の特性から、敷地内の高低差や段差を活かして緩やかに空間を分け、具体的な室名を持たない「名の付かない何かをする場所」を屋内外に点在させている。それらの場所は、暮らす人々が気分や時間等によって選択できる自由度の高い居場所となっている。

様々な「線」を変化させることで生まれる、一人でも複数人でも快適に過ごすための居場所の集合体であり、街や地域にも緩やかに繋がるこれからの多様な暮らし方を実現する「家」の提案である。



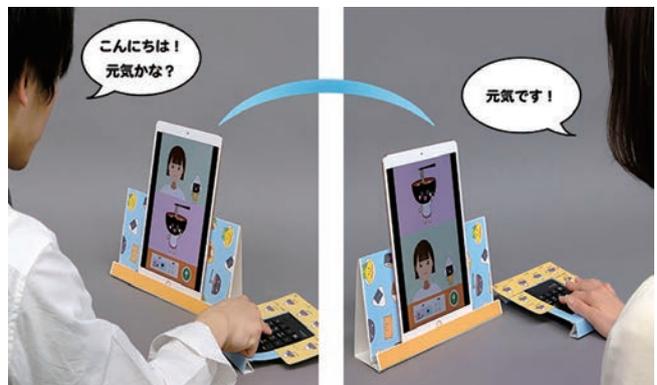
教育機関：拓殖大学 工学部 デザイン学科  
 研究室：感性インタラクション研究室  
 指導教員：岡崎 章  
 教育成果：2020 年度卒業研究  
 タイトル：呼吸器系疾患による苦しさや痛みのレベル  
 評価ツール  
 学生氏名：鈴木 優也（学部 4 年）

本研究は、苦しさや痛みをモデル化するうえで、必要なデザイン構成要素を明らかにすることを目的として、その要素を取り入れた立体ディスプレイとして設置できるレベル評価ツールを開発した。デザイン要素の選定として、文献調査から呼吸器系疾患の苦しさや痛みの表現を「炎症度」と「閉塞感」の二つのポイントに絞り、症状の段階的変化の表現方法の検討と検証を重ねた。炎症度モデルは、感覚を視覚で伝達することに加え、実際に触れることで症状の理解に繋がると考え、痛みを想起させる質感を彫刻で表現した。閉塞感モデルは、気道が膨張する様子をデザイン要素として選定し、狭窄感を持たせることで症状の変化を表現した。また、炎症度モデルの上に閉塞感モデルを重ね合わせることで、二つの症状を同時に可視化できる。ツールを用いて実験を行った結果、使用感においては炎症度モデルが有意であった。また、従来の手法よりも自己感覚を再現しやすいツールであることが証明できた。



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  
 指導教員：工藤 芳彰  
 教育成果：2020 年度卒業研究  
 タイトル：子ども食堂をつなぐオンライン・コミュニケーションツール『おしゃべり食堂』  
 学生氏名：大谷 穂乃可（学部 4 年）

地域の子ども食堂や無料学習塾などの支援施設間をつなぎ、子どもや運営関係者の交友の場を拡張するオンライン・コミュニケーションツール『おしゃべり食堂』を提案した。専用アプリをインストールしたタブレット PC と、同アプリから印刷し自作する台座、アバターを操作する市販テンキーで構成される。基本画面は、スタート・ホーム・探す・マイページの 4 つである。交友画面ではプライバシー保護の観点から、アバター単体または並存を選択できる。アバターには、子ども食堂の定番のメニューをモチーフとした 9 種（うどん・おにぎり・いなり・のり巻き・オムライス・ハンバーグ・カレーライス・ポテトサラダ・からあげ）がある。マイクとカメラで捉えたユーザーの声や身ぶりに連動し、テンキー操作によって 8 種の感情（喜・怒・哀・楽・出会いと別れの挨拶・イエス・ノー）を表現できる。AdobeXD および Ch で制作したプロトタイプは、相模原市の支援施設関係者に好評を博した。



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  
 指導教員：小出 昌二  
 教育成果：2020 年度卒業制作  
 タイトル：クラシックバレエの魅力の視覚化  
 学生氏名：佐藤 麻衣 (学部 4 年)

クラシックバレエは歌詞や台詞がなく、音楽伴奏・舞台芸術を伴いダンスによって表現する舞台である。高度な技や柔らかく美しいポーズ、衣装や舞台装飾など様々な魅力があるが、日本における社会的認知度は低い現状となっている。しかしインタビュー及び文献調査から、クラシックバレエに対して敷居が高いと感じている人が多いことや、知る機会、興味を持つ機会が少ないことが一般的に浸透していない原因だと分かった。そこで、気軽にクラシックバレエについて知ることができ、興味を持つきっかけになるようにイラストをメインに用いた『テキストブック』の制作を行った。大きさは B5 版とし、前半は 6 つの演目のあらすじや登場人物についての解説、後半は衣装や技の解説の全 44 ページ構成になっている。イラストや全体のデザインはクラシックバレエ独自の世界観を意識し、より魅力を伝えられるよう制作した。新たな視点からの認知度向上を促す提案が出来た。



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  
 指導教員：白石 照美  
 教育成果：2020 年度卒業制作  
 タイトル：麦わらと稲わらを用いた壁面ユニット  
 「wara・kasuri」  
 学生氏名：豊田 菜々子 (学部 4 年)

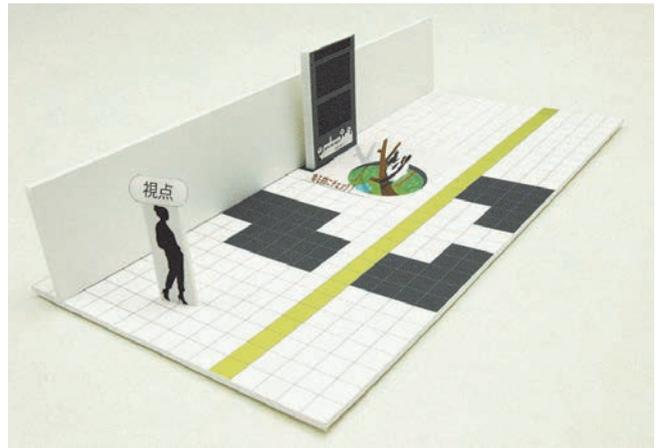
近年、脱プラスチックの活動が注目され、今後は壁装材についても自然素材への転換が求められると考える。本研究では、壁装材としての麦わら・稲わらの活用可能性を見出すことを目的とし、ベースパネルと着脱可能な装飾パーツで構成する壁面ユニット「wara・kasuri」を提案した。材料には 3 種類の麦わら（紫大麦、ライムギ、小麦）と天然染料で染色した稲わらを使用している。ベースパネルは天然染料（茜・藍・柿渋）で染色した絹糸と麦わらを平織、綾織などを組み合わせて構成した。織り方によって染色した糸の見え方が異なり、緋織りのような柔らかな表情を構成し、部分的に縄に絞った稲わらを織込むことで変化を与えている。また、ユニットの組み替えや装飾パーツの移動・着脱によって季節や行事に合わせた仕づらいが可能である。壁装材としての活用方法の一提案として、材料の特性を活かし、室内環境を整え、視覚的にも楽しむことができる壁面ユニットとなったと考える。



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  
 指導教員：永見 豊  
 教育成果：卒業研究  
 タイトル：トリックアート手法を用いた壁面への  
 視線誘導を促す床面シート  
 学生氏名：野村 美緒（学部4年）

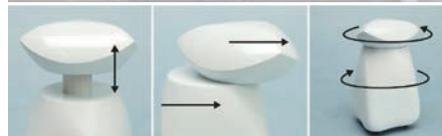
JR 上野駅新幹線口の通路壁面に乗車案内用のモニターが設置されているが、進行方向に対して側面にあるため、気づかずに通り過ぎてしまうという課題がある。誘目や視線誘導の方法として、錯視により立体物に見える路上トリックアート、人の視線は大きな図形から小さな図形へと移動していく特徴、「社会的証明の原理」による他人が見ている方に自然と視線が誘導される性質が挙げられる。そこで、本研究では、これらトリックアートなどの手法を用いて乗客の視線を壁面にあるモニターに誘導させる床面シートをデザインした。

モチーフは上野ゆかりのパンダとし、パンダが指さしをしてモニターを見ている様子を表現した。さらに、フォトスポットとなるようなポップなデザインとした。実物大の床面シートを設置して、シートが有る場合とない場合の比較実験を行った。その結果、床面シートがあることで掲示物を見る人が24%増加し、その効果を確認することができた。



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：プロダクトデザイン研究室  
 指導教員：ハイメ・アルバレス  
 教育成果：2020年度卒業研究  
 タイトル：情緒的動作による歩行リハビリ意欲の  
 誘発を目的とした歩行リハビリ応援ロボットの  
 デザイン  
 学生氏名：原 絵里子（学部2年）

近年、介護人材不足の懸念から介護ロボットへの期待が高まっており、コミュニケーションロボットなどの心理的支援が求められている。介護ロボットの役割の一つであるリハビリテーションの中でも、生活をする上で特に重要な能力となるのが歩行機能である。そこで、子どもの歩行リハビリの現場において自律して患児と行動を共にし、情緒的動作によって心理的支援を行い患児の歩行リハビリ意欲を誘発する「歩行リハビリ応援ロボット」の着想を得た。本研究では、この歩行リハビリ応援ロボットの実現を目指し、ロボット動作と外装のデザインから受ける印象を明らかにすることを目的とし、プロトタイプを制作し印象評価実験を実施した。実験から、情緒的行動を表現するために有効な動作が示唆され、ロボット全体の印象は「良い、優しい、可愛い、好きな、安定感のある、興味深い、機械的」であった。一方で「ペンギンのようで生物的」という意見もあった。これは、本研究のロボットを動物に見立てることが可能であることを意味する。



①②上下往復動作 ③スライド移動動作 ④逆回転動作

- 【情緒的行動を表現するために有効な動作】
- ①頭部がゆっくりと垂直方向に移動する動作(上下往復)
  - ②頭部がすばやく垂直方向に移動する動作(上下往復)
  - ③頭部が先行して水平方向に移動し胴体が後続する動作(スライド移動)
  - ④頭部と胴体が逆方向に自転する動作(逆回転)

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  
 指導教員：大島 直樹  
 教育成果：2020 年度卒業研究  
 タイトル：見た目による抱きつき型の印象  
 学生氏名：佐々木 七海 (学部 4 年)



本研究の目的は、人体を連想させる形状と抽象形状とを比較して、見た目の印象として抱きつきたいという印象の違いを明らかにすることである。そこで、抱きつきたいと思わせる抱きつき型の形状として、「抽象形状から人体形状に近づくに連れて抱きつきたいという感情を損なう」「人体形状を基として抽象化された形は安心感を与える」の2つの仮説を設定した。人体形状（男性形状と女性形状）と人体を連想させにくい3種の抽象形状とを対にし、3段階でそれぞれの形状に近づくように新たな抽象形状を作成したことで、形状は5段階に変化するセットが6つできた。これらの形状を用い、WEBによる検証実験を実施した。実験結果から、女性形状は人体の特徴が大きく表れるため、多くの負の感情を持たせやすいことがわかった。また、「抱き心地が良さそう」「見た目が好み」であることで、人体形状に類似していてもネガティブな感情を取り除ける可能性があることがわかった。

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  
 指導教員：崔 烘碩 (ホンソク)  
 教育成果：2020 年度卒業研究  
 タイトル：360 度動画による広告表現の可能性の提案  
 学生氏名：武藤 遼介 (学部 4 年)

本研究では、現代に用いられている動画広告について調査を行い、調査から導いた広告要素を全天球動画に用いて動画広告の制作を行う。制作した全天球動画広告を用いて実験を行い、今までの動画広告よりも全天球動画広告が購買意欲を高める事が出来るかについて知見を得る事を目的とする。制作した全天球動画は、「聴覚から伝わる効果音や音の立体感」「商品に合った情景や風景」「視聴方向の分散を防ぐための映像の中心」「オブジェクトを用いた視聴方向の誘導」の4点の要素をもとに制作した。実験では、動画の視聴実験、アンケートを実施した。被験者は学生23名を対象とし、スマートフォンを用いて行った。実験とアンケートの結果より全天球動画は、動画広告として用いることが可能であり、購買意欲を向上させることが出来るといった結果が得られた。この結果から、本研究で提案する全天球動画広告が動画広告として効果的であることが明らかになった。

聴覚から伝わる効果音や音の立体感

シーンごとに左右別々から効果音を流すことで音での立体感を生み全天球動画への没入感の向上を促す

視聴方向の分散を防ぐための動画の中心点

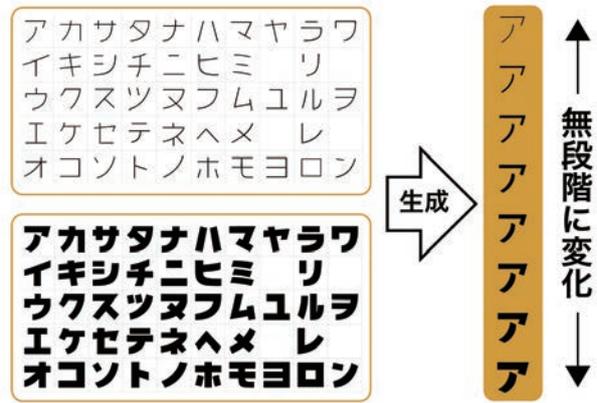
動画開始時に動画の中心となるポイントを表示することで動画全体の視聴方向の分散を防ぐ。

オブジェクトを用いた視線方向の誘導

景の異なるエフェクトを用いることで動画内の景観や情景を隔わず視線誘導を促す。

教育機関：拓殖大学 工学部 デザイン学科  
 研究室：ユーザエクスペリエンスデザイン研究室  
 指導教員：森岡 大輔  
 教育成果：2020 年度卒業研究  
 タイトル：日本語バリエブルフォントの開発  
 および読みやすさの分析に関する研究  
 学生氏名：両角 和磨（学部 4 年）

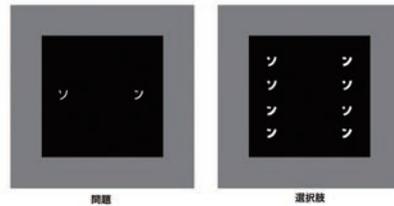
フォントが抱える問題の一つにウエイトがある。個人制作されたフォントはウエイトバリエーションが多くない。一方で、バリエーションがあっても容量が嵩むことが問題とされている。そこで本研究では日本語バリエブルフォントを開発・分析し、性能を数値化することで、フォントが抱えるウエイトの問題解決に取り組むことを目的とする。研究方法はフォント制作ソフトを用いて新たなフォントを開発し、視認性・可読性・判別性について感性評価を実施した。開発対象は、ひらがな・カタカナ・小学2年生までの教育漢字とし、評価テキストには独自の日本語ダミーテキストを使用した。評価手法について視認性では IPO テスト、可読性では一対比較法、判別性では四者強制選択法を用いた。実験結果から、バリエブル化して生成されたウエイトに日常生活上での使用に有効であることが示唆された。より詳細な分析をおこなうため、フォントの追加制作や実験方法の改善が必要と考える。



視認性実験用画像の例（中間ウエイト）



判別性実験用画像の例（中間ウエイト）



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  
 指導教員：阿部 眞理  
 教育成果：2020 年度卒業研究  
 タイトル：家蚕副産物キビソ・ケバによる材料開発と生活用品への応用  
 学生氏名：樋上 雄貴（学部 4 年）

我が国の国産繭生産量が近年減少していることから、絹を生活の中に気軽に取り入れる方法を見出し、生活用品へ応用した。家蚕副産物にはキビソ・ケバがあるが、いずれも使わずに廃棄されている状況が見られることから、本研究では、キビソ・ケバを用いた材料を開発し、生活用品を制作することとした。キビソは細かく裁断、ケバは塵取りをした後、精練・叩解・糊づけ・乾燥の手順で不織布に加工した。以上の方法で作製した不織布を用い、ファブリックパネルと間仕切りスクリーンを制作した。ファブリックパネルは、キビソによる不織布を用い、繭の丸みを帯びた形や繭色（白・黄・橙・緑）をイメージしてデザインした。間仕切りスクリーンは、キビソおよびケバによる不織布を用い、繭の中の蚕や虫食いの桑の葉をモチーフとした。家蚕副産物を不織布に加工する方法を見出したことで、廃棄材の有効活用と生活用品への応用が可能となったと考える。



①キビソによるファブリックパネル



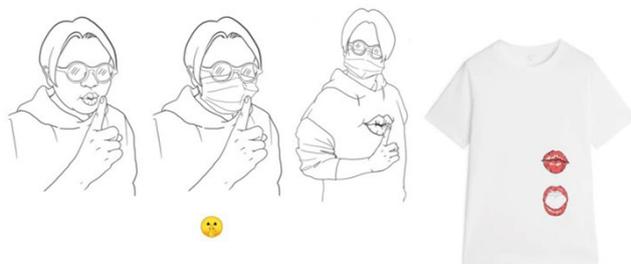
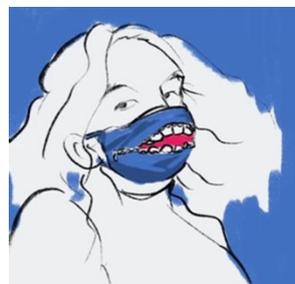
②キビソ・ケバによる間仕切りスクリーン



教育機関：多摩美術大学大学院  
 研究室：美術研究科染織文化特殊研究  
 指導教員：深津 裕子  
 教育成果：「ソーシャルメディアとしての  
 テキスタイルデザイン」プロジェクト  
 タイトル：Corocorona.  
 学生氏名：ZONG Minghao / 島村光 / WANG Xiaoyong /  
 ZHANG Pingcheng / SHEN Sisi / CHEN Yitian / 百崎優花 /  
 山本春妃 / LIU Yuting / SONG Yuqing / SONG Yenjou /  
 FISCHER Maximilian / WEN Haowen / ZOU Dianzhe /  
 FANG Yihan / ZHOU Ruoyi / SHENG Baohua (大学院1・2年)

oo  
ro  
corone.

多摩美術大学  
 染織特殊研究  
 2020



私たちのアイデンティティを表す「顔」は、ニューノーマルな生活においてマスクで覆われ、私たちは表情を汲み取りづらいコミュニケーションを強いられている。コロナ禍の殺伐とした社会で「心を癒す」「生活を豊かにする」「個性を表現できる」テキスタイルとしてマスクおよびTシャツをデザインした。本プロジェクトはコロナ禍でメディア授業により実施したこれまでにない取り組みであった。ネガティブな現状をポジティブに捉えたユニークなデザインの提案はWebサイトで公開するとともにSNSで情報発信した。

<https://korokoroproj.wixsite.com/corocoro>

教育機関：千葉大学  
 研究室：コミュニケーションデザイン研究室  
 指導教員：桐谷佳恵、張益準  
 教育成果：卒業研究  
 タイトル：旧字体神経衰弱  
 学生氏名：對馬翠 (学部4年)



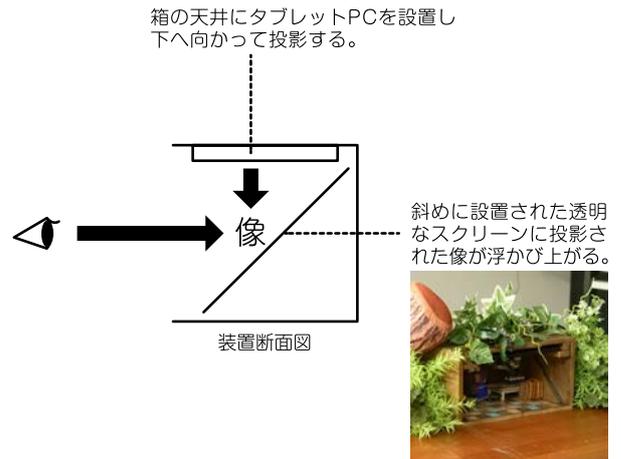
本研究では、旧字体に親んでもらうためのカードと辞書を制作した。旧字体は、現在でも固有名詞で用いられているが、多くの人には馴染みがない字ともいえる。そこで、興味をもって旧字体を知ってもらうため、神経衰弱用のカードを制作することにした。本制作物は、体験型学習のコンテンツともいえる。一方、学びの側面が強調されると、親しみやすさが失せる危険もあるので、カードゲームとして十分楽しめるものを目指した。

1枚のカードに漢字が1つ書かれており、新字体のものと旧字体のものがある、というのが、カードの基本構造である。載せる情報を変えて遊んでもらう試作と検証をくり返し、最終的に、72組の漢字カードと付録冊子を制作した。漢字カードは、旧字体の判読率の難易度から3種類に分かれている。各カードには、漢字1文字を点対称に2つ上下配置し、ひらがな表記の読み、難易度マークを配置した。各難易度に予備カードを2枚ずつ入れ、新たな漢字を足せるようにもした。冊子には、漢字についての詳しい情報や、得た知識を試す問題を載せ、カードで遊ぶ人の知的好奇心を満たす工夫も施した。

教育機関：常磐大学 人間科学部コミュニケーション学科  
 研究室：メディア映像  
 指導教員：小佐原 孝幸  
 教育成果：2020 年度卒業研究  
 タイトル：KODOMO の隠れ家  
 学生氏名：藤本 優美香（学部 4 年）

板ガラスの反射を利用して空間に像を合成する「ペッパーズゴースト」は 150 年前から存在する仕掛けだが、近年は iPad や FireHD といったタブレット PC を用いることで、ドールハウスのような箱の中にすべての装置を収めることが可能になった。《KODOMO の隠れ家》は、ペッパーズゴーストの手法を用いて箱の中に小人を出現させる擬似ホログラム生成装置である。木箱の中を覗くと上部のタブレットから投影された小人が、あたかもそこで生活しているかのように立体感を伴って鑑賞者の前に現れる。本を広げたり、コーヒーを淹れたり。視覚トリックによって 2 次元と 3 次元の壁を取り払うことによって、非現実的なキャラクター「KODOMO」に対して、まるで本当に目の前に存在しているかのような身近な愛着が生まれる。

本作品は「いばらきデジタルコンテンツ・ソフトウェア大賞 2020」デジタルアート部門にて優秀賞を受賞した。



教育機関：八戸工業大学  
 研究室：感性デザイン学部 高屋研究室  
 指導教員：高屋 喜久子  
 教育成果：2020 年度卒業研究  
 タイトル：Design A to Z - イラストでわかりやすい！  
 デザインキーノート -  
 学生氏名：長谷川 優真・三浦 朋美（学部 4 年）

A から Z までの頭文字を有するデザイン関連用語を、独自のイラストと文章により、わかりやすく解説するノートブックの制作研究。26 個のキーワード選びから始め、説明内容を文献や Web サイトから学んで要約しながら、オリジナルイラストを制作、ページのレイアウト、データ入稿、印刷、纏めにおよぶ膨大な研究作業は、14 ヶ月におよんだ。第 1 次試作による中間発表、第 2 次試作でのアンケート調査を経て、ブラッシュアップした第 3 次試作、個展開催での評価を経て印刷入稿へと進んだ。

デザインに興味を寄せて楽しく学んでほしいと、中学・高校生から大学生をターゲットとして制作した。B5 版 36 ページのデザインキーノートは、大学オープンキャンパスでの配布や、高校生の大学訪問授業でも使用予定である。約 100 名の大学生対象アンケートでは、楽しい、わかり易い、イラストが充実している、カラフルといった評価を得た。卒業研究学外展では、一般社会人にも楽しめる良き内容であると好評であった。ページ構成前半 A~M を長谷川、後半 N~Z を三浦が担当し、情報共有と相談、客観視を重ね、切磋琢磨した研究成果となった。



教育機関：福井工業大学 環境情報学部 デザイン学科  
 研究室：環境デザイン領域  
 指導教員：川島 洋一  
 教育成果：卒業研究  
 タイトル：UD CHESS  
 学生氏名：中田 優里菜（学部4年）



チェスは初心者にとって、まずは駒の動かし方が最初のハードルとなる。駒の動かし方を、駒の形態に示すことにより、初心者が直感的に理解でき、ゲームに参入しやすくなる。また、指の触覚によりそれを感知できれば、視覚障害者にとっても参入しやすいゲームにできると考えた。

駒の動きは凸部で表現することとした。伝統的なチェス駒は独特の形状になっているが、それぞれの役割の意味（ヒエラルキー）を意識しつつ、動かし方の情報を優先し、それ以外の情報を整理するため、形状ができるだけシンプルになるようデフォルメすることを目ざした。駒の形状を大胆にデフォルメしたユニバーサルデザインのチェスである。

制作プロセスとしては、まず真鍮とステンレスを使った金属製の駒を制作し（当初はスタディの位置づけだった）、次にヒノキを使った木製を制作した。金属製も存在感のある仕上がりになったため、両方を成果物としている。木製駒のためのボードには、視覚障害者が容易に駒の位置を決定できるよう穴を掘った。ボードは金属製の駒にはコルクを、木製の駒にはMDFボードを使用した。

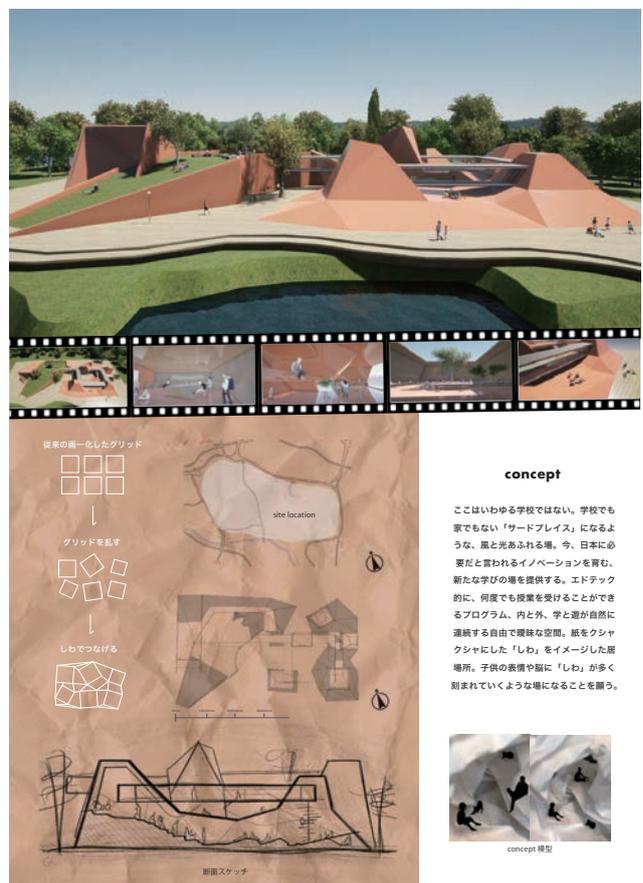
作品サイズ：金属製 W3200 × H150 × D3200  
 木製 W2800 × H120 × D2800



教育機関：文化学園大学 造形学部建築・インテリア学科  
 研究室：建築・インテリアデザイン研究室  
 指導教員：横山 稔  
 教育成果：卒業制作 学長賞  
 タイトル：SHIWA - しわを刻む学びの空間の提案 -  
 学生氏名：伊藤 さくら（学部4年）

本卒業制作作品のベースとなったのは、1年の感性表現Ⅰの授業で、2013年グッドデザイン賞を受賞した「五感のデザインワークブック：感じるをカタチにする 横山稔著 彰国社」を教科書。まず「五感の空間履歴書」に取り組み、空間の履歴を描くことで空間の記憶を呼び覚ます。この作品は、学校のグリッド的なつくり、作者が小さい時から違和感を持つ空間の記憶からデザインの契機が生まれた。コンセプトはグリッドを描いた紙をクシャクシャにした「しわ」をイメージ。子供の脳に「しわ」が多く刻まれていくような、笑顔でSHIWAになるような子供の居場所をデザインした。学校でも家でもない「サードプレイス」になるような場所。今、日本に必要なと言われるイノベーションを育む、新たな学びの場を提供する。またエドテック的に、何度でも授業を受けることができるプログラム、内と外、学と遊が自然に連続する自由な空間構成とした。

「感じるをカタチに、違和感をカタチにした」

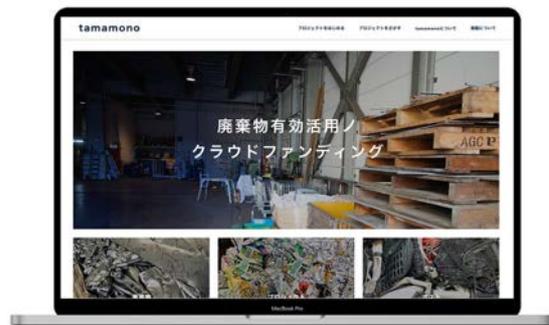


教育機関：前橋工科大学 工学部 総合デザイン工学科  
 研究室：プロダクトデザイン研究室  
 指導教員：江本 聞夫  
 教育成果：卒業研究  
 タイトル：廃棄物から新たな価値を生み出すための  
 サービスとプロダクトのデザイン提案  
 学生氏名：鈴木 海斗(学部 4年)

廃棄物を素材資源として再生活用するリサイクルの取組みの中で、廃棄物の保有する特性を生かし、より価値ある製品へと転換活用することをアップサイクルと呼称して様々な事例が見られるようになった。本研究では、廃棄物を排出、処理する側と、活用する側とを繋ぐための新たなサービスのデザインと、廃棄物を活用したアップサイクルコンセプトに基づくプロダクトデザインの、2段階のデザイン提案を行った。

廃棄物の情報を掲載するだけでなく、それらを活用したアップサイクルプロダクトのクラウドファンディングを主催することで、廃棄物の排出者、活用の企画実行者、そして成果としてのプロダクトプロジェクトを応援使用するユーザーの3者を繋ぐ実利的なサービスモデルの提案となっている。

プロダクトの提案は、廃棄自動車の使用されなかったエアバッグ素材を用いたワークウェアである。素材の強度と耐久性、そして固有の部品番号を活かした好印象のデザインを実現しており、具現化の可能性を感じさせる意義深いデザイン提案となった。



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  
 指導教員：吉岡 聖美  
 教育成果：2020 年度卒業研究  
 タイトル：音楽に愛着を持つためのアプリ  
 学生氏名：坂本 舞 (学部 4年)

近年、定額制音楽配信サービス、無料音楽配信アプリ、動画配信サービスといった音楽聴取媒体の多様化がみられ、中でも YouTube は幅広い年代に利用されている。そのような中で、有料聴取層は減少傾向にあり、音楽への無関心層が増加傾向にある。インターネットを利用した音楽聴取では、手軽に音楽を聴くことができる一方で、特定の曲に愛着を抱き、長い期間、繰り返し聴いて楽しむことが少なくなっている。

本研究では、音楽の聴き方に関する調査を実施した結果、音楽を聴いた時の気持ちがお気に入りの曲ができるきっかけになっていることを確認した。そこで、音楽を聴いた時の気持ちを5種類の「気持ちスタンプ」で記録するアプリ「Music Feelings Log」を提案する。曲を知った経緯、好きになった理由などを自由に書き込みできるコメント機能も備えている。音楽を聴いた時に感じた気持ちやシチュエーションを振り返ったり、気持ちに合わせてお勧めの曲を提案する機能によって、音楽への愛着を促すことが期待できる。



気持ちスタンプが蓄積されて過去に感じた気持ちを振り返ることができる

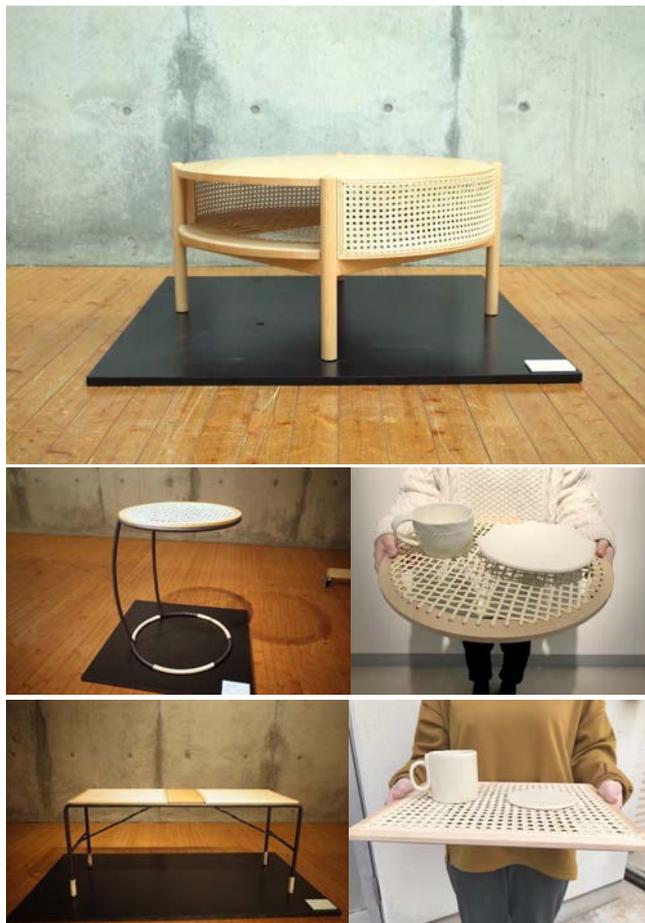


気持ちごとにプレイリストを組むことができる

教育機関：山口大学  
 研究室：木工芸・デザイン研究室  
 指導教員：平川 和明  
 教育成果：2020 年度卒業研究  
 タイトル：“NUKUMORI”-low table/side table/bench-  
 学生氏名：上野 佐和（学部 4 年）

北欧では、木材と籐の組み合わせでつくられた家具がよく見受けられる。籐は柔らかさと軽さ、高い耐久性を持ち「編む」技法によって機能性はもちろん、装飾性の広がりにも期待できる自然素材である。本研究ではそのような籐編み技法を活用し、現代の生活スタイルに調和する「くつろぎを与えるインテリア」の提案をおこなっている。

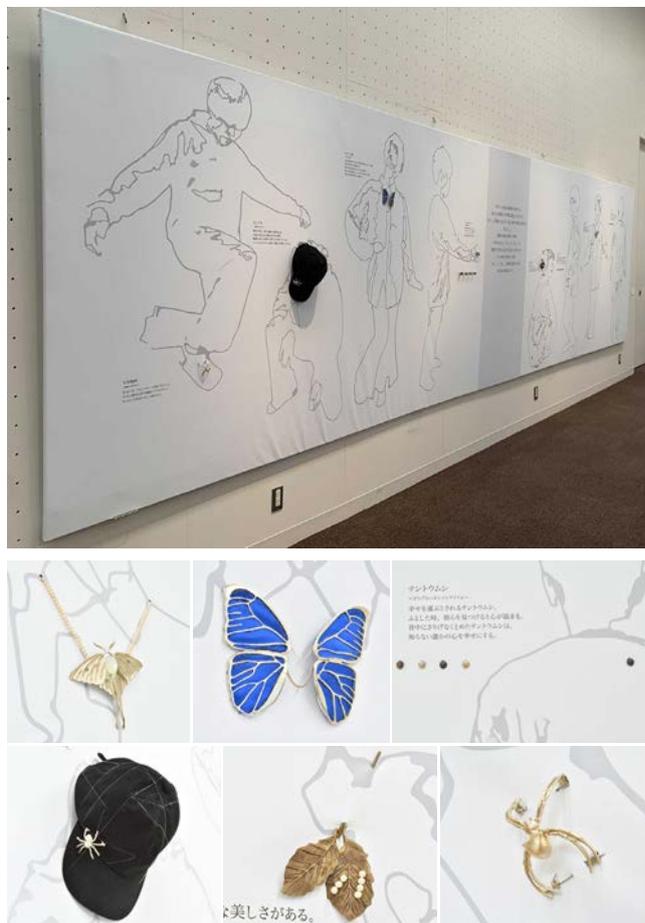
本作品では、ローテーブル、サイドテーブル、ベンチの3種の家具の提案をおこなった。ローテーブルは円状の側面にカゴメ編みで編まれた籐を張り、収納棚には四ツ目編みを施している。籐編みは、見る方向によって様々な表情に変化し、編み目の透過性から全体的に軽やかな印象もあたえている。また収納内部の目隠しとしての役割も果たしている。サイドテーブルとベンチは、鉄で制作した躯体に籐編みの木枠を載せる構造とし、その木枠は取り外し可能でトレイとしても使用できる。鉄脚にも籐を巻くことで装飾的なアクセントとすると共に、床を鉄で傷めないクッション機能も担っている。



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  
 指導教員：辻 康介、山路 康文（非会員）  
 教育成果：2020 年度卒業制作  
 タイトル：「INSEssory ~ 昆虫の持つ個性を身につける ~」  
 学生氏名：渡邊 来騎（学部 4 年）

昆虫は様々な形態や色彩を持ち、それには理由があると考えられています。環境の変化に耐えるため、種の存続のため…。生き残るために獲得した特徴は、他種との差異として表れ「個性」となります。人間の世界ではどうでしょうか。「個性を尊重する」とは言われますが、同時に社会性や協調性も求められるため、偏った特徴が現れる進化は見受けられません。しかし刻々と変化する環境に適応するために、ひっそりと進化は続いているのかもしれない。

この作品は「ひと」と「むし」を似たもの同士として意識し、お互いの個性を結びつけるアクセサリーの提案です。さらりと身につけることで「むし」の個性の意味や特徴に共感し、普段の生活をしながらも「自分（=ひと）」の個性を自覚させてくれます。展示においては人間が実物大で表現され、パネル幅7mの大面積になりました。ほぼ実物大につくられた「むし」たちとの対比により、凝縮された小さな個性は、生きる強さや美しさとして、我々に再認識と共感を投げかけます。



---

日本デザイン学会 企画委員会 支部企画 教育成果集 2020

編集 平松早苗（第2支部支部長）、橋田規子（副支部長）

デザイン 森山貴之（横浜美術大学）

発行日 2021年8月30日

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 5階  
（同）ars 設景気付

