

**Design  
is power  
to change.**

産業デザイン学科は、幅広い分野から興味や目的に合わせて選択し、  
アイデアで実現する力を身につけます。

グラフィックデザイン / Webデザイン / イラストレーション / 服飾デザイン  
映像 / アプリケーション / プロダクトデザイン / クラフト / サウンドデザイン / デザイン経営



東北工業大学 ライフデザイン学部 産業デザイン学科

〒982-8588 宮城県仙台市太白区二ツ沢6番 TEL:022-304-5560(学科事務室)

<https://www.life.tohtech.ac.jp/creative/>

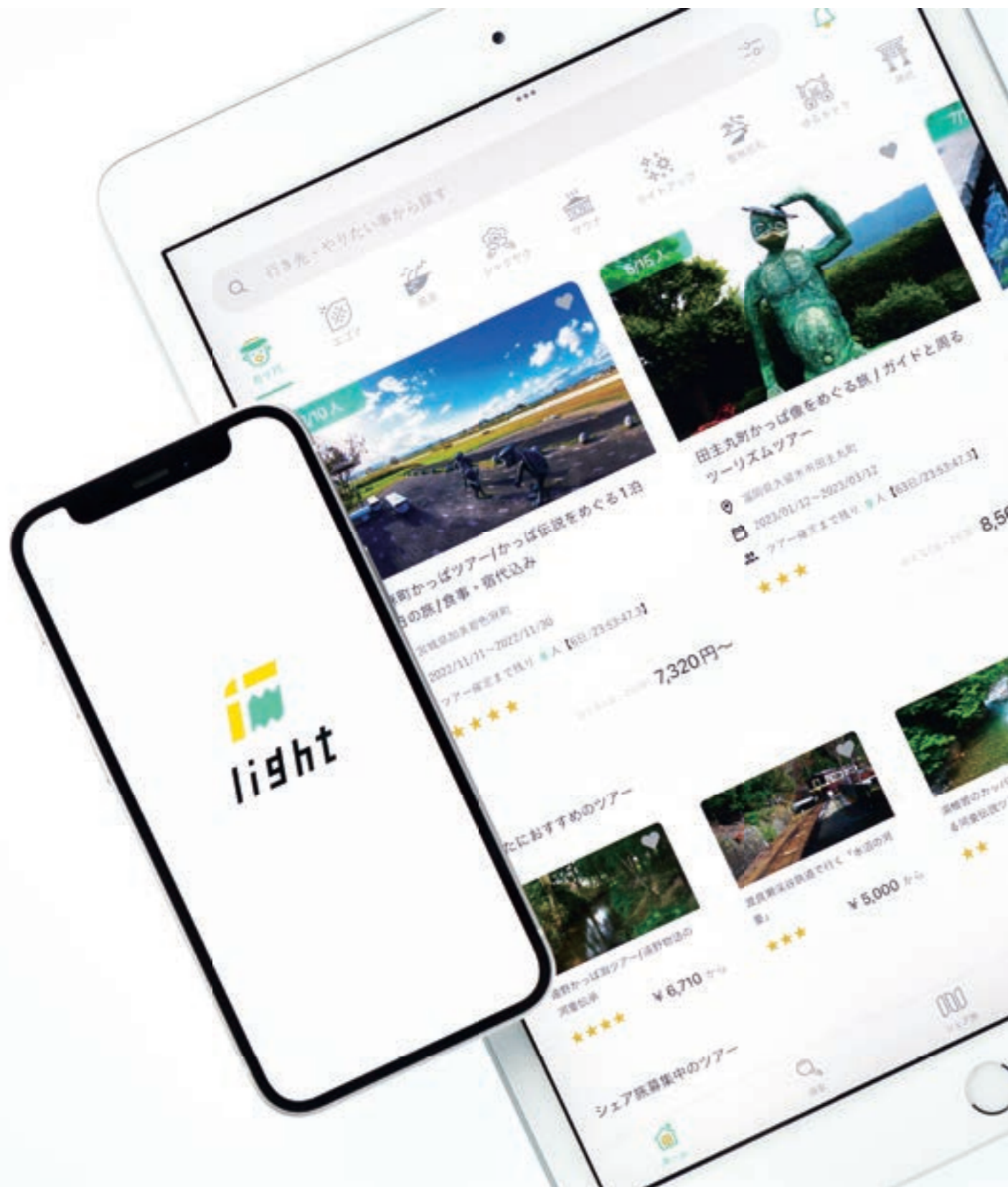
[パンフレット等の請求や入試に関するお問い合わせ]

東北工業大学 入試広報課 〒982-8577 宮城県仙台市太白区八木山香澄町35-1 <https://www.tohtech.ac.jp> TEL:0120-611-512

東北工業大学 ライフデザイン学部 産業デザイン学科 2022年度 卒業制作作品集



TOHOKU INSTITUTE  
OF TECHNOLOGY



## ニューツーリズムのためのモバイルアプリ 色麻町を事例として

堀江研究室は、社会に散らばる情報を多様なメディアを介して収集・整理し、わかりやすく具現化した情報デザインのかたちを追求し続けています。“歩く研究室”と呼ばれるほどに街へ出ることを大切に、そこで見聞きしたのから生まれるデザインを模索する中で、そのデザインで使い手にどんな体験と価値を提供することができるかを常に問う姿勢を大切にしています。

そうした視点からもこのモバイルアプリの提案では、自治体が抱える少子高齢化問題や観光客誘致を学生の視点で掘り下げただけでなく、旅行が好きな人にも新たな旅行体験を伝えるという、更に難易度の高い課題も解決することができています。また、実際に自治体職員へプレゼンテーションを行ってフィードバックを受けたことで、操作性やデザインをブラッシュアップさせるプロセスが得られています。良い成果を生むためには良いプロセスが必要となる中で、制作過程の実直な行動のひとつひとつが、この作品には表現されています。(指導教員 / 堀江政広)

堀江研究室

■制作学生 / 出身校  
遠藤 素 / 古川高校



## [産学連携] SNS情報サービスの企画・運営 MIYAGI GOZAIN【仙台・宮城グルメ】

坂手研究室は、プロダクトデザイン、情報デザイン、デザインマーケティング、サービスデザイン、ブランディングなど、複数の専門領域にまたがる総合的なデザイン企画をする研究室です。研究室に所属する学生同士で互いにチームを組み、企業と産学連携で事業企画や商品企画のプロジェクトを行っています。

本研修の“MIYAGI GOZAIN”は、研究室の学生チームが企画運営する、Instagramのグルメサイトです。宮城県仙台市を中心に、コロナ禍で苦勞されている地元のお店を何とか応援したいとの想いから、地元ICT企業と連携して3年前に企画して運営を開始しています。対象となるお店への取材では、商業ベースの宣伝ではない、学生らしさのある正直な本音という目線からの感想コメントが好評を得ています。学生自ら企画制作運営を行い、SNSマーケティングの分析から様々な工夫を重ねた今年度、結果として2万フォロワーを獲得し、県内有数のグルメサイトに育っています。(指導教員 / 坂手勇次)

坂手研究室

■制作学生 / 出身校  
瀧美 悠斗 / 宮城県工業高校  
伊藤 直也 / 横手城南高校  
菅野 和海 / 東北高校  
佐藤 淳紀 / 石巻工業高校



www.instagram.com/miyagi\_gozain/



# Professional Uniqueness

届けたいのは便利さではなく  
えっと思わせる驚きや  
ほっとするようなひととき

冷蔵と洗濯のプロとして培った技術と  
既存の価値観にとらわれない柔軟でユニークな発想  
そして日本の匠によるクラフトマンシップで  
日々の生活に潤いを届けます

**AQUA**  
Authentic Question Unique Answer

## [産学連携 / 共同研究] 家電メーカーのコーポレートブランディング

大矢研究室では、社会に貢献して人を幸せにするデザインの創出を心がけ、主に「人々を笑顔にし、社会に貢献するモノ・コトづくり - プロダクトを通して豊かな未来につながる体験価値の創造」と、「産学連携による企業ブランディング - 企業のブランド価値を高める活動および具体的なデザイン提案」の2本柱の研究をし、提案をしています。この卒業制作は家電メーカー「AQUA」のコーポレートブランディング活動への取り組みです。社員の方々と大矢研究室の学生でワーキンググループを結成して複数回のワークショップを重ね、AQUAのブランドコンセプトを再構築しました。さらに、コンセプトを社内浸透させるためのブランドムービーやブランドブックなどを制作したほか、コンセプトを可視化した具体的な製品デザインもAQUAに提案しました。ブランディングは企業の経営層がデザイナーに期待する重要な役割の一つです。今回の活動は企業および学生の双方にとって極めて有意義なものになったようです。(指導教員 / 大矢隆一)

## 大矢研究室

■ 制作学生 / 出身校  
羽田 通花 / 泉松陵高校  
濑谷 光 / 多賀城高校  
小山 聖聖 / 千厩高校



## 木の素材感を生かした家具と服飾の新しいブランドの提案

梅田研究室では、家具、衣服、食器など身近なモノのデザイン、中でも「造形」という側面に重点を置いた研究をしています。身体(特に「手」)で直接扱うモノ=プロダクトのかたちを考える際には、自分の手で作る体験から発想し、その体験を通して造形の質を高めることが非常に重要です。作る体験とは、素材選びと、それに適した道具や加工技術を用いて行うアナログ的な作業のほか、コンピュータの3D-CADプログラムでの設計や、その応用としての様々なデジタル技術による検討を含みます。それぞれの利点を見極め活用しながら、上質かつ斬新なプロダクトのかたちの可能性を追究しています。この卒業制作は、木という素材を出発点に、その本来的な加工技術による造形を椅子というかたちで突き詰めました。また、制作過程で生じる木くずで作った生地を衣服と生活小物として具現化し、合わせて一つのエシカルなブランドイメージにまとめた、非常に野心的な提案です。(指導教員 / 梅田弘樹)

## 梅田研究室

■ 制作学生 / 出身校  
佐藤 駿樹 / 長井高校





## 未来への意識を高めるポートフォリオサービスの提案

## 坂川研究室

坂川研究室では、認知科学はじめ様々な学問分野を応用させ、異分野や地域の人々との共創をベースに身の回りの問題を定義し、この解決に取り組んでいます。このプロセスにおいて、共感と洞察から広い視野で問題を捉えることを重視しています。

この卒業制作は、自身の就職活動に必要なポートフォリオを、デザイナーとしての成長材料かつコミュニケーションツールとして見出しています。また、所属コミュニティ内で後進育成に悩んだ実体験が、自分ごとに基づく発想と試行錯誤となって共感を呼び、これまでにないデザイン教育の仕組みを創造していることが特長です。用いられた「フィードフォワード」手法が生み出した作者の自主性や発想と、このサービスを利用する学生同士が省察し高め合う営みとが重なり、デザイナーとしての道を拓く要因となっています。ビジネスや心理学など、他分野の知見が生かされたアウトプットになった点も、坂川研究室ならではの成果です。(指導教員 / 坂川侑希)



■ 制作学生 / 出身校  
後藤 元 / 山形工業高校



## ウェブデザインから始まる企業ブランディング

## 下総研究室

これまでデザインが培ってきた考え方やノウハウが今、経営の分野で注目されています。激動する世界で、組織や企業の経営も未知の分野を進んでいますが、下総研究室では、デザインを組織経営の機動力の軸とする社会貢献の研究に取り組んでいます。

この前提のもと、当卒業制作の成果は、卒業後に自分たちが起業するデザイン事務所「QooZoo Design」の起業計画です。当初は、最終成果物とは全く異なるビジネスモデルを検討するも、夏休みに実際に計画を回してみると、様々な不具合を経験します。その経験から、改めて自分たちは社会で何を成したいのかと根本を問い直し、デザイン事務所としての起業を目標に定めます。そこから半年で3社のウェブ制作案件を掴み取り、最低限、ビジネスモデルを回す状態に辿り着きました。荒削り感の良い意味で、彼らの個性にも感じられます。今後には本番を迎える彼らの挑戦を応援しています。(指導教員 / 下総良則)



■ 制作学生 / 出身校  
安達 悠真 / 宮城広瀬高校  
櫻井 海翔 / 宮城広瀬高校



## すれ違いをきっかけにコミュニケーションを生む インタラクティブコンテンツの制作

長崎研究室は音のデザインを実践する研究室です。感覚で判断することの多い音楽やサウンドをデザインのプロセスに活用するために、人間の感覚や知覚を測定する心理学実験を応用した実験的アプローチを用いて取り組んでいます。同時に、「わ!」と驚いたり、ふと気持ちが和らぐような瞬間にも関心に向け、ビジュアルやインタラクションに関連させて丁寧に追求しています。研究室の所属学生は、サウンド以外にも多数の異なる分野に興味を持ち、様々に試しながら学んでいます。

この卒業制作は、私たちが「すれ違う」ときに行なっているほんの少しの意識的な行動に着目し、音と光の演出を加えて親近感のある「すれ違い」の獲得を試みた作品です。照明を操作して色付きの影を出現させ、影が重なると別の色が現れます。自ら企画とプログラミング、音の制作を行い、試作と考察を繰り返して粘り強く制作を行いました。(指導教員 / 長崎智宏)

■ 制作学生 / 出身校  
大槻 夏歩 / 仙台三桜高校



長崎研究室



## VRChatにおけるコミュニケーションを目的としたアバターの制作

篠原研究室では、ビジュアルデザイン全般の中でも特に、グラフィックデザインと3DCGを用いたイラストレーションやアニメーションに焦点を当て、今後ますます一般的になるCG表現の中でも埋没しない、力強さと柔軟さを兼ね備えたビジュアル表現を追及しています。

この卒業制作は、言葉を介さずにできる密な意思疎通として、VRChat上のアバターを用いたコミュニケーションに着目しています。トラッキングで読み取ったハンドサインと連動して豊かに変化するアバターの表情づくりをはじめ、現状のメタバース環境には少ない、かわいらしいビジュアルのアバターをゼロから構築しています。実際にVRChatの利用者から関心を集めて密な交流が生まれ、表情の変化がいい、一緒に写真を撮りたいなど、多くの反応を受け取っています。今後も、アバターを介したコミュニケーションは広い展開が予測される中で、デジタル上の表現方法を使い、時代を切り拓いてほしいと期待しています。(指導教員 / 篠原良太)

■ 制作学生 / 出身校  
森川 果南 / 仙台南高校



篠原研究室



## 楽しく食事を行うための小冊子の提案

古川研究室では、グラフィックデザインの論理的な学習、研究、実践を通じてアイデアを可視化する力を養い、社会や暮らしにデザインマインドを取り入れて表現方法を見つめ直すことで、グラフィックデザインを再考察することを大切にしています。

この卒業制作は、エディトリアルデザインを手法に、効果的な紙面の編集方法が模索されました。興味深いのは、まるでゲームの攻略本や図鑑のように、読み進めると食品に関する知識や正しい食べ方を楽しく学べること。約30冊のサンプル検証から選んだ紙質や製本方法、装丁といった細部に込められた独創性に加えて、温かみある手描きのイラストや身近な雑学の記載が食への興味を引き出しています。新しいメディアが次々に生まれる時代に冊子という旧来のメディアを選んだ独自の着眼点と、食の楽しい体験を提案したいという想いから熱心に取り組んだ当制作は、デザインの可能性を広げる成果になっています。(指導教員 / 古川哲哉)

## 古川研究室



■ 制作学生 / 出身校  
佐藤 穂乃 / 白石高校



## 丸森のいちごを使った商品の企画とパッケージデザイン

阿部研究室では、視覚伝達デザインにおける「文字」とその周辺のデザインを中心に研究しており、所属学生たちが学んでいます。文字は「言葉」を伝達可能にした視覚表現であり、人間の文化や歴史を形作ってきたツールです。石、木、紙、電子媒体へと印字される媒体や技術の進化を経ながらその姿を変えてきました。そんな文字の構造やアーカイブを踏まえ、実際に手で文字を書く行為や文字そのものを作っていく体験を通して、自身の言葉や想いをカタチとして伝えるプロセスを実践し、アナログ・デジタル技術を用いた「少し先の未来」を見据えた温故知新のデザイン表現を追求しています。

この卒業制作は、クライアントの想いに寄り添いながら、相手を大切に想う気持ちをパッケージデザインやショッパー、ギフトボックスなど、モノを包む行為を通して丁寧にカタチにしていた制作であり、「劳いの心」そんな心延えの優しさが具現化された提案になっています。(指導教員 / 阿部寛史)

## 阿部研究室



■ 制作学生 / 出身校  
佐藤 碧伊 / 宮城県工業高校