



department of industrial design

# GRADUATION WORKS EXHIBITION 2024



## 2025年度オープンキャンパス日程

2025年6月28日(土)  
2025年7月19日(土)・20日(日)

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 仙台市太白区二ツ沢6  
TEL:022-304-5560  
URL:<http://www.life.tohtech.ac.jp/creative/>

卒展メインビジュアル:高橋沙奈  
ハンドアウト・エディトリアルデザイン:岡崎灯莉

## 卒展Instagram



## 来場者アンケート



東北工業大学 産業デザイン学科  
卒業制作展2024

2025.2.21 fri - 2.26 wed  
10:00-19:00(最終日は15:00まで)

## ごあいさつ

東北工業大学産業デザイン学科では、「豊かな社会を実現するデザイン」を基本コンセプトに、アイデア発想力と表現力をもって社会と産業に貢献できる、本当の意味でのクリエイターを育てています。

幅広いデザイン分野を研究教育の対象として扱っている本学科の特徴を反映し、人々のニーズに応えるプロダクト、Web、アプリケーションとそれを活用したビジネスプラン、デジタル表現の可能性を追求したイラストレーションや映像作品、社会貢献のための問題意識に根ざしたワークショップやイベントなど、今年もバラエティに富んだデザイン提案がなされました。

次代の社会と産業をデザインの力で拓こうとする若い感性の可能性を、感じ取っていただければ幸いです。

産業デザイン学科 学科長

梅田 弘樹

## 関連イベント

### ●産学共同研究発表会【4年生】

2月21日(金) 13:00～15:00 堀江研究室 鈴木帆佳・守屋直人 展示スペース

テーマ:令和6年度アートの町『新地』創造・アートの魅力発信事業共同研究

福島県新地町のバーチャルミュージアム構築に関する共同制作の「SHINCHI Art Fes 2024」のバーチャルミュージアムと「バーチャル観海堂」の成果発表です。本研究はアンデックス株式会社と堀江研究室の産学共同研究です。

### ●研究制作発表会【3年生】

2月22日(土) 13:00～16:20 入口横・展示発表スペース

13:00～14:00

#### 2024年度後期エキスパートデザインB発表会

2024年度後期エキスパートデザインB(3年選択)で取り組んだ、実写合成をテーマにした映像8作品と、アルファベットをモチーフにした映像2作品を発表します。

14:10～15:10

#### H2milkfarmパッケージデザイン提案の成果発表会

下総研究室では、秀イノベティブLAB様のインド酪農ビジネス「H2 milk farm」がグローバル展開する予定のギー(乳牛から採れるオイル)のパッケージデザイン提案に、所属3年生が取り組みました。当日は、会場とインドをオンラインで繋ぎ、成果発表会を実施いたします。通訳: 荒川千絵

15:20～16:20

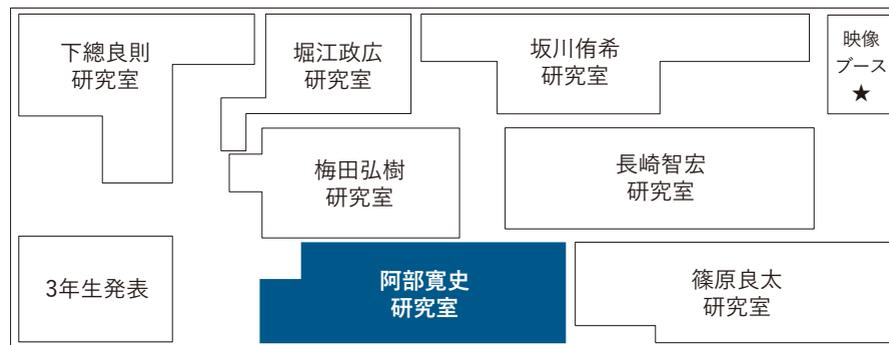
(2部構成)

#### デザインをつたえる、デザインでつながる。

#### - 坂川研究室3年生によるローカルデザインの実践 -

第一部: デザインを地域につたえる／仙台城南高校の生徒を対象とした「デザインを学びたいくなる授業」の設計と実践の取り組みについて発表します。

第二部: デザインで地域とつながる／永勲染工場との産学連携による「染物らしさと工大のらしさを体現するプロダクト」をテーマとした商品企画の取り組みについて発表します。



## 阿部寛史 研究室 温故知新のデザイン表現を追求する

安倍 ひかる 参加型ペーパーシアターの制作

岡崎 灯莉 思い出を作る初心者向けペーパークラフトの制作

稲村 耀 思い出に残る釣果を記録する為のデザイン提案

岡部 美咲 一口サイズのラスク「和らすこ」のパッケージデザイン提案

佐藤 悠人 飲食店の知名度を上げるためのロゴの提案

片岡 花楓 フレグランスの商品企画とパッケージデザイン

鈴木 浩武 身の回りの不自由を伝えてバリアフリーの認知度を上げるためのフリーペーパーの制作

鈴木 梓紗 手を汚さないで食べることができるポテトチップスのパッケージ提案

高嶋 慎之介 岩手県の食材を使用したワッフルベースのおやつ「わふ」のパッケージ提案

永野 紫陽 ペットの防災を周知する啓発物の制作

畠山 里菜 文章に豊かさを加える絵文字の制作

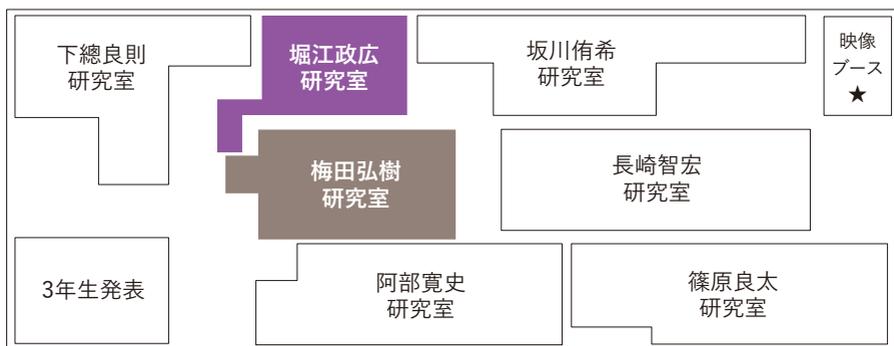
洞口 莉大 サーファーのマナーを見直すためのビジュアルデザイン

前野 ひなき 朝忙しい人のためのコスメブランディング

吉田 真唯 宮沢賢治の魅力が伝わるブックデザイン

### 教員コメント

大衆向けのアプローチよりも個々にフォーカスを当てた作品が多く見受けられました。また、物静かな学生が多い印象でしたがデザインを通してコミュニケーションを積極的に図ろうとするスタンスが見られて嬉しいです。



### 梅田弘樹 研究室 デザインの「造形」と「文化的意義」に関する思索を深める

佐藤 尊	子どもに寄り添うキーボード	相澤 安南	気分に応じて形が変えられる服のデザイン
富谷 俊介	オリジナル小説の世界観のビジュアル化	泉 蒼都	余白概念を用いた椅子の研究 [大学院・デザイン工学専攻]
清水石恵梨香	工大ヤギプロジェクトの活動発信を支援するビジュアルデザイン		

#### 教員コメント

今年度はメンバーに大学院生がいたこともあり、いつも増して議論に力を入れた1年でした。展示作品の外観だけでなく、議論を通して深めた各自のデザインに対する思索の成長の跡を感じ取っていただければ幸いです。

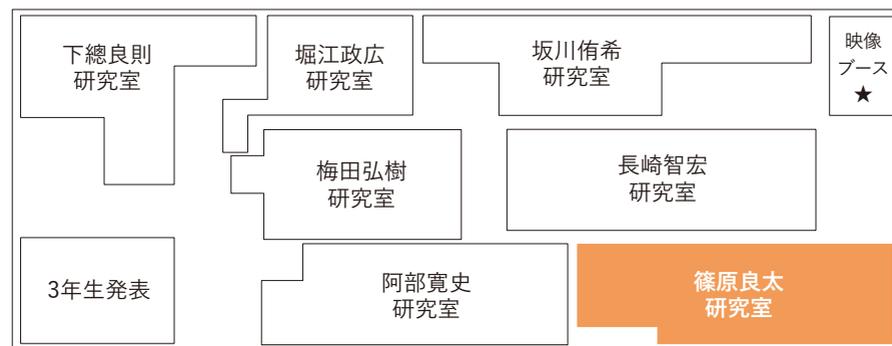
### 堀江政広 研究室 デザインの力で心おどる”体験”をつくる

大木 陸翔	外国人留学生への偏見を取り除き交流するための動画 ★	佐藤 心菜	女子大生の悩み事を整理するためのアプリの提案
川又 桜々	愛犬一時預かりボックスを利用したサービスの提案	守屋 直人	福島県新地町の「バーチャル観海堂」のモデリング ★
菅野 椋太	トンネルを舞台としたホラーゲームの開発 ★	鈴木 智也	作品間の関連性から紹介する定額制動画配信サービスの機能の提案 -「Amazonプライムビデオ」を対象として
鈴木 帆佳	福島県新地町のバーチャルミュージアムの展示方法の提案		

#### 教員コメント

全員参加での研修では毎回、自由闊達な議論が交わされました。指導教員に加えて他の学生からの質問・アドバイスもあり、多様な視点からそれぞれのアイデアを展開し、成果物の完成度を高めました。

★:映像上映あり



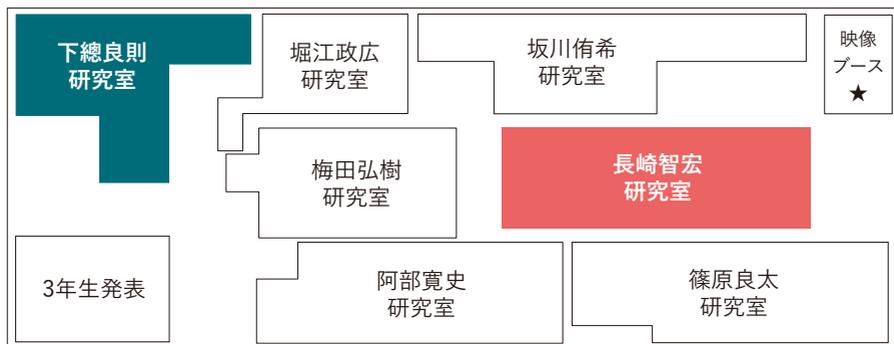
### 篠原良太 研究室 力強さと柔軟さを兼ね備えたビジュアル表現の追求

安彦 美郁	偏食の克服をテーマにしたアニメーションの制作 ★	水戸 華凛	行動を促す3DCGアニメーション ★
石堂 光	薬の説明を目的としたグラフィックデザイン	遠藤 冬馬	散財をテーマにしたアニメーションの制作 ★
小澤 稜	成長することによる心の移り変わりをテーマにしたビジュアルイメージ ★	齋藤 涼香	インフォグラフィックス ～西洋楽譜をテーマにして～
草川 世生	太陽系の惑星をテーマにしたイラストレーションの制作	佐藤 夏乃	音楽ジャンルを具現化したネールのデザイン
品川 彩花	中身を想像させるパッケージデザイン	下山 ひなた	日々の些細な喜びをまとめた冊子の制作
柴田 沙和	税金をテーマにしたインフォグラフィックス	神保 有希	メイク初心者を対象にしたグラフィックデザインの制作
鈴木 理乃	コンプレックスをテーマにした絵本の制作	千葉 大暉	ごみの不適切な処理の防止を目的とした映像の制作 ★
古川 睦	クトゥルフ神話のビジュアルデザイン	郡司 李呼	自己理解のためのキャラクターデザイン [大学院・デザイン工学専攻]

#### 教員コメント

今年度の篠原研はとても人数が多く、にぎやかに研究・制作を進めることができました。研究室の特色である3DCG映像やイラストレーション、グラフィックデザインなど、それぞれに背景と目的を考えた上での作品をご覧ください。

★:映像上映あり



### 下總良則 研究室 デザインの可能性を経営の世界に

- 浅利 寛人 部活未所属の中高生向けスポーツクラブの提案
- 氏家 結衣 喜怒哀楽をモチーフとしたキャラクターグッズの制作
- 小山 芽生 イチジクの魅力を知ってもらうためのブランディング
- 喜藤 恋 座あみのスツールのDIYキットの制作
- 竹谷 和真 新しいミニ四駆ブランドの提案

- 古川 蓮 Y2Kデザインの魅力を伝えるツール提案
- 柏谷 祭喜 自分をかたちづくるステーションリーブランド提案
- 能正 駿 サイリウムダンス認知拡大のためのブランディング
- 守 絢菜 プレゼント専用香水のブランディング
- 山田 くれあ 花言葉で気持ちを伝えるブランドの提案

#### 教員コメント

デザインの可能性を経営の世界に実装する学術的問いに立ち、デザイン経営を研究する研究室です。デザイン経営の効果にもある通り、何らかのブランディングに資するデザイン研究が多いことが当研究室の特長です。

### 長崎智宏 研究室 聞こえてくる音の調和をデザインする

- 大衛 知哉 ローポリゴン表現を用いた様々な風景の3D制作 ★
- 工藤 世丞 自作楽曲のリアクションの獲得を目的としたソーシャルメディア手法
- 佐藤 永親 自身の声を使用した歌唱合成音声の制作
- 佐藤 晴耶 ビジュアルにおける情報量に着目したポスター制作

- 千葉 樹 異界をテーマとした3Dゲームの制作
- 我孫子 玄武 持ち運べるボードゲームの開発
- 菊池 理久 ひとつのモチーフを展開させて作るCGアニメーション ★
- 佐藤 謙成 購入に繋げるためのレンタルシステムの提案

★:映像上映あり



- 千葉 要 動物と植物を掛け合わせた架空のキャラクター図鑑の制作
- 三浦 安春香 自分を客観視し感情コントロールするためのウェブサイトの制作

- 大沼 寛汰 音楽の知識がない人を対象とした伴奏に合わせたメロディの選択と演奏を支援するツールの開発

#### 教員コメント

決まらない研修テーマ、進まない作業、沈んでいく気持ち、容赦ない締切に苦戦しました。それでもみんな、自身の興味関心を諦めず、制作を続けることができました。デザインの大変さを実感した1年でした。

### 坂川侑希 研究室 地域の「余白」に描く、デザインの可能性

- 後村 明志 古着のディティールが伝わるディスプレイの提案
- 瀬戸 拓昇 グループワークを円滑に進めるためのアイスブレイクのデザイン
- 飯塚 光琉 デザイン初心者に向けたデザインを伝えるための実践 ★
- 佐々木 陸 卒業制作への意欲を高めるVRchatでの体験
- 高橋 沙奈 参加型ヘルスケアアートによる高齢者の認知機能向上に関する研究
- 田中 爽喬 日本食の塩分をモチーフにしたカードゲーム

- 沼山 瑞希 研究室選択のヒントになるキャラクターの制作
- 三浦 翔 保護猫を取り巻く環境について伝えるワークショップの実践 ★
- 皆川 隼斗 ギリシア神話から学ぶボディビルポーズ解剖図鑑
- 森岡 七海 香りをフックとしたアロマサロンのWebサイトの提案
- 吉崎 春汰 津軽弁を使いたくなる教科書の制作

#### 教員コメント

坂川研究室のコンセプトでもある、「地域との交わり」を体現するような研究テーマが多く、アウトプットも非常に多彩でした。今年度の学生たちの取り組みが、また1つデザインの可能性を広げてくれたと感じています。

★:映像上映あり