

MYU Design Project Review 2025

DECADE+19

DECADE+19





卒業ポスターデザインより 大坊 珠子

DECADE+19

一年に一度発行される、価値創造デザイン学類の機関誌

宮城大学創立10周年を機に DECADE ± 0 から始まり、今年で20冊目となる。デザインを学ぶ学生が制作した優秀な作品や、外部から招いた著名な講師の方々による特別講義など、創造性豊かな内容がまとまっている。価値創造デザイン学類のデザインに対する姿勢をより広く知ってもらうとともに、デザインを学ぶ学生や、本学での活動に関心を持つ人達の意欲向上を目指し、有志の学生で編集している。

puzzle

人生は個性や価値観、経験といったさまざまな要素が入り混じるもの。それぞれのピースが出会い交わることで、新たな価値が生まれ、やがて一つのパズルが形づくられていく。
本誌の存在があなたのパズルの1ピースとなりますように。

目次

- 01 目次
- 02 卒業研究制作展 / 卒業制作作品
- 07 卒業研究制作展 **学生自主レビュー**
- 12 グッドデザインレクチャー vol.8
- 14 演習作品特集
- 30 価値創造デザイン学類の学生の日常
編集後記

卒業研究制作展 + 大学院事業構想学研究科修士制作展

2026年2月20日から22日にかけて、せんだいメディアテークにて卒業研究制作展が開催された。建築・空間、情報メディア、プロダクトなど多様な領域にわたり、学生一人ひとりが自らの問いと向き合い、専門性を最大限に発揮して制作・研究に取り組んだ。



卒展ポスターデザイン 大坊 珠子

前に向かって飛び、決して退くことのないトンボ。ひと針、ひと針、願いと祈りを込め、「お守り」として刺繍しました。私たちは宮城大学で、一人ひとりが卒制、卒研、卒計を自分自身の「お守り」として制作しました。たくさんのお会いと経験、様々な想いによって完成した、将来の「お守り」です。卒展に集まったトンボたちが、これからも進み続けるように。



1. 「多様な学習特性を持つ高校生」の行動切り替えを支援するアプリ「きりカエル」の開発と効果の検証 渡辺 まどか
2. 「寄り添い、混ざり、紡ぐ - 町に開く交流拠点型教育施設の提案 -」 高林 春羽 3. 「現代にマッチした個人の室内装飾の考察 - 推し活文化に焦点を当てて -」 生井 奏帆
4. 「流動の静止 - 液体の偶発性と制御によって立ち上がる、きれいさの知覚共有 -」 早坂 舞奈花



「生物の振る舞いを応用した製品の可能性」伊藤 恵太郎



「The human nest
- 2次元のテンプレートから立ち上がる建築の在り方 -」高階 真央

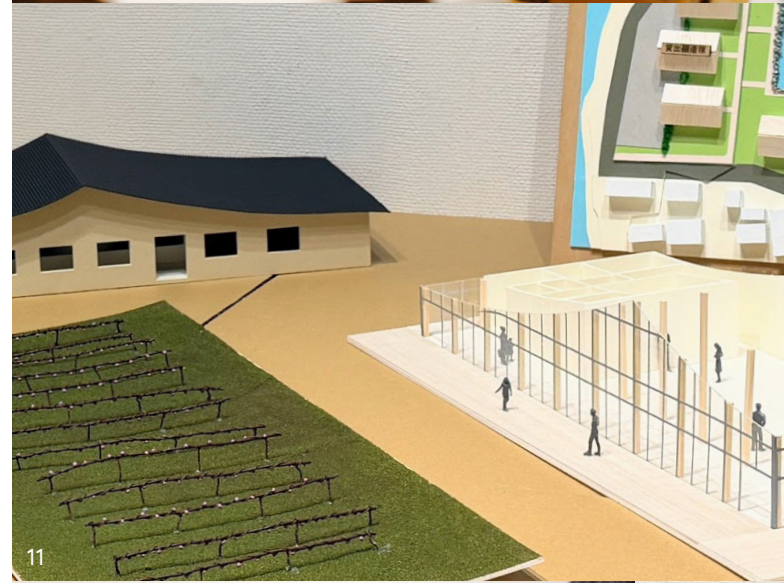
「発達障害に対する意識変容を促すボードゲーム型教材「ハックストック」の開発と探索的検討」佐藤 泉月



「複合災害に対する事前復興としての小学校改築」金野 優音

9. 「不便という価値 - 丘陵住宅地における移動と居場所の再編 -」菅野 雪音
 10. 「八戸の固有性を引き出す建築とまちの誇り - 各所に展開するストーリー性ある空間の連鎖とその影響 -」佐々木 葵菜
 11. 「みのりある場所 - 周辺環境から導く分散型ワイナリーの提案 -」増子 斗和
 12. 「音象 - Perceptual Abstraction -」安住 天希
 13. 「プロジェクトマッピングを用いた博物館展示が若年層の展示理解と来館意向に与える影響」岡部 凌大

9



11



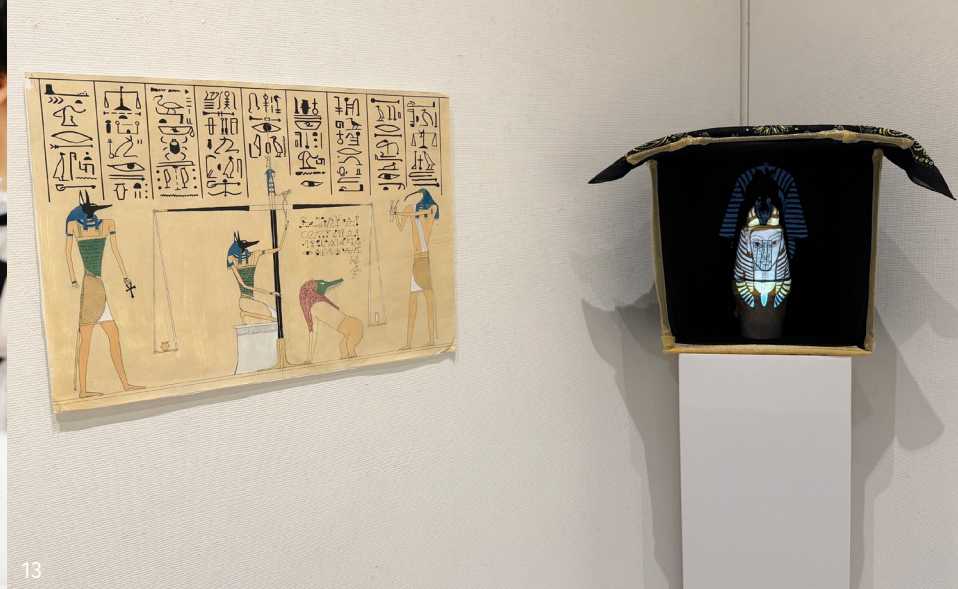
13



10



12




卒業研究制作展 学生自主レビュー


宮城大学では毎年学外からお招きしたゲストを相手に有志学生がプレゼンテーションを行う「卒業研究制作展 学生自主レビュー」が開催される。今年度は33名の有志学生が6名のゲストに対して宮城大学での学びの集大成にふさわしい議論を交わした。



GUEST CRITICS

 **蟻塚 学**
 Aritsuka Manabu
 株式会社蟻塚学建築設計事務所

2008年蟻塚学建築設計事務所を設立。全国の建築学生を対象にしたHirosaki Walkable Design Competitionを毎年開催しているほか、東北芸術工科大学などで非常勤講師を務める。

 **長崎 智宏**
 Nagasaki Tomohiro
 宮城大学准教授、ワウ株式会社

国内外の企業コマースやサウンドロゴ、アプリや自動車のサウンドデザインを手掛ける。その知見をもとに音とヒトの関わりについて実験心理学の手法を用いて研究。

 **海老塚 啓太**
 Ebizuka Keita
 AATISMO 代表

建築家の榎永絵理子、工業デザイナーの中森大樹と共にAATISMO設立。プロダクトから建築、アート、インスタレーションまで多様なスケールで時代を超えた価値を追求する。

 **永田 賢一郎**
 Nagata Kenichiro
 合同会社 T.A.R.P
 YONG architecture studio

2013年より神奈川県横浜市に設計事務所を構えて活動。シェアキッチン「藤棚デパートメント」をはじめ、空き店舗や空き家の利活用、改修、企画などを軸に行っている。

 **関本 欣哉**
 Sekimoto Kinya
 合同会社ターンアラウンド

2016年アートスクール「仙台芸術舎 / creek」を立ち上げ、作家育成や学びの場づくりに取り組む。アートを中心に、行政・民間と連携し、地域に根ざした文化事業の企画運営を行う。

 **松井 健太郎**
 Matsui Kentaro
 株式会社BLMU

デザイン事務所「schtücco」所属の後、クリエイティブシェアオフィス勤務を経て2016年にデザイン事務所「BLMU」設立。グラフィックからサインデザインまで幅広く手掛ける。

審査員賞 6 作品



松井健太郎賞

コミュニケーション表現を拡張するための生体情報により駆動する尻尾型インターフェースの開発

浅野 千鈴 Asano Chirin

人間は複数の要素を組み合わせることで他者とコミュニケーションを行っている。本研究では身体とコミュニケーションの拡張要素として尻尾に着目し、着脱可能な尻尾型インターフェースの実現を目指す。生体情報から分析した感情を尻尾骨格を縦横二軸で動かして表現し、新たな交流を生み出す。

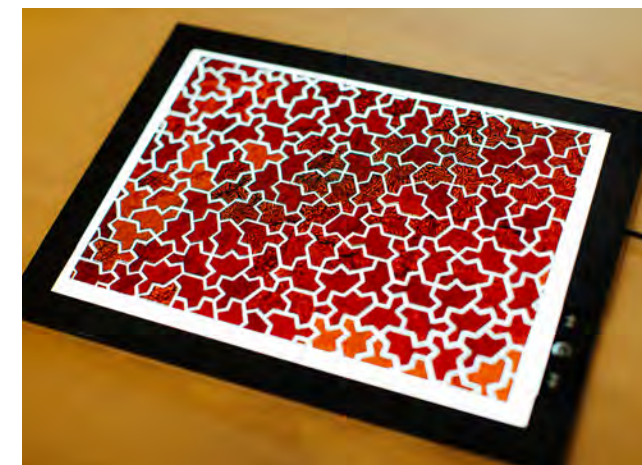


海老塚啓太賞

漆の「縮み」による透過光を用いたテクスチャ表現の提案

大内 理瑚 Ouchi Riko

漆が固まる際に生じる皺「縮み」は従来失敗とされてきた。本研究ではこれを素材の表情として捉え直し、意図的な造形へ展開した。厚みを均一にする装置を自作し縮みを安定化。赤呂色漆とアクリル板で透光性のある素材を制作し、「面」と「点」の光から検討した。



関本欣哉賞

あわい - 編みによる身体と空間の接続と拡張 -

佐藤 楓 Sato Kaede

編みという手仕事を用いて、身体と空間の関係性を再考するインスタレーション作品。鑑賞者自身が作品に身体的に関与し、内側から世界を捉え直す体験を実空間に立ち上げることを目指した。鑑賞者は沈み込みや触覚を通して作品の一部となり、身体と空間が連続的に接続・拡張される体験を得る。



長崎智宏賞

Within the Air - 空気の中に在る -

加藤 唯花 Kato Yuika

空間には常に、触れることのできない空気の層が満ちている。本作は、その不可視の存在を、異素材による立体構造と光・影の重なりによって立ち上がらせる試みである。身体と環境が緩やかに溶け合う境界を可視化し、私たちが「空気の中に在る」という状態を、静かな経験として提示している。



蟻塚学賞

町を葺く - 茅葺きがつくる町の未来 -

大坊 珠子 Daibo Tamako

結いの減少や高齢化などの課題が見られる茅葺きは材料確保や作業工程でヒトとモノが介入する余地があった。その点に着目し、茅葺きを“地域の手を集める建築”であるべきだと考え、「集める」「編む」「重ねる」の手順で町を葺く。茅葺きがヒトとモノをつなぎ、町の新しい風景をつくる。



永田賢一郎賞

銀山裏回廊 - 湯の脊髄による風景の再編 -

森 進太郎 Mori Shintaro

山形県銀山温泉を対象に、既存の街並みと背後の崖地を繋ぐ新たな歩行空間を創出する建築提案。回遊性の欠如に加え、積雪時の動線確保、維持管理に伴う建築様式の希薄化や画一化といった景観上の課題を抱える本敷地で、既存旅館群の背後に位置する崖地に沿って、新たなコモンスペースを構築する。





グッドデザインレクチャー vol.8

2025年12月18日、ソニー企業株式会社代表取締役社長兼チーフブランディングオフィサー 永野大輔氏と、公益財団法人日本デザイン振興会 事業部課長 秋元淳氏をお招きし、グッドデザインレクチャーが行われた。



——グッドデザイン賞とは

グッドデザイン賞は、デザインを通して暮らしや社会をよりよくすることを目的とした取り組みである。1957年の創設以来、「Gマーク」とともに広く親しまれてきた。家電や日用品に限らず、建築、ソフトウェア、サービス、システムなど、身の回りの多様なものごとを対象とし、形の有無に関わらず、人の理想や目的によって生み出された営みをデザインとして評価している。また、優劣を競う賞ではなく、審査を通じて見出された価値を社会と共有し、次の創造へとつなげていく仕組みである。グッドデザイン賞は、デザインの可能性を広げ、より豊かな社会を目指す活動なのだ。現在も継続して行われている。



永野 大輔
Nagano Daisuke

ソニー企業株式会社 代表取締役社長・チーフブランディングオフィサー

1992年にソニー入社。営業、マーケティング、経営戦略、CEO室などを経て2017年から現職。Ginza Sony Park Project 主宰として2013年からプロジェクトを牽引し、2025年1月に「Ginza Sony Park」の最終形をオープンさせた。



秋元 淳
Akimoto Jun

公益財団法人日本デザイン振興会 事業部課長

1998年より日本デザイン振興会においてデザインに関する出版・編集・寄稿、展覧会・催事のキュレーション、教育・地域活動、広報、グッドデザイン賞の運営など、広範なデザインプロモーション業務に携わる。

「デザインは、特別な人のためのものじゃない」 —— 登壇者2名が語る、デザインの本質 ——

——デザインとは何か

秋元 創造することって、誰でも持っている力だと思うんです。デザインも同じで、特別な人だけの占有物ではありません。モノでも、サービスでも、体験でも、世の中にあるものは誰かが考えてつくっている。“デザインだから特別”と意識しすぎない方がいいと思います。むしろ、“こうだったらいいのに”と感じる気持ち、デザインのはじまりなのではないでしょうか。

永野 世の中にあるものは、形があるかどうかに関係なく、すべて誰かの意図や考えによってつくられているという意味で、全部デザインされていると思います。だから、デザインを職業として切り分けすぎなくてもいいんじゃないかなと思います。

——学生時代を振り返って

永野 正直、その日その日を生きていました。将来こうなりたい、という強い目標があったわけではなかったです。ゴールを決めすぎると、目の前の面白いことを見逃してしまう...そんな気がして、あえて大きな目標を掲げず、そのとき心が動いたことに素直に向き合ってきました。行き当たりばったりだったけど、それが結果的に今につながっている気がします。

秋元 だんだん自分が何に興味があるのか分かってきて、それと体験が結びついたとき、一気に吸収できる感覚がありました。学生の時間って、スポンジみたいにいろいろなことを吸収できる時期だと思うんです。

——これから学ぶ学生へ

秋元 デザイナーにならなくてもいいと思っています。でも、デザイン的な意識を持って、自分のやりたいことに挑戦してほしいです。

永野 デザインって、本質的には課題を解決することだと思うんです。見た目の良さよりも、“何を解決しているのか”に目を向けてほしいです。背景にある意図や課題への向き合い方にも興味を持ってもらえたらうれしいです。

——デザインの向き合い方

秋元 デザインは私たちの意志が“身のまわりのものごと”として顕れているのだと思います。

永野 誰でも関わることができるのだと思います。自分がやっていることを俯瞰したとき、それがデザインだったと気づけるかもしれない...自分の視点や問いを持つことから、すでにデザインは始まっているのだと思います。

演習作品集

本特集では、グラフィックデザイン、生活環境デザイン演習、感性情報デザイン演習において生まれた優秀作品を紹介する。それぞれの演習の中で、学生たちは課題と真摯に向き合い、試行錯誤を重ねながら、自分なりの答えをかたちにしてきた。

問いに向き合う姿勢や発想の広がり、制作の過程に見える挑戦や工夫が感じられる作品である。

今回、選出された学生には以下の問いを投げかけた。

1. 作品の概要
2. 制作における工夫
3. なぜこの作品をつくろうと思ったのか
4. この作品を通して、どのように課題を解決したのか

一つひとつの作品の背景には、迷いと発見、そして確かな思考の積み重ねがある。ここに並ぶのは成果であると同時に、学生たちの「いま」を映し出す記録でもある。

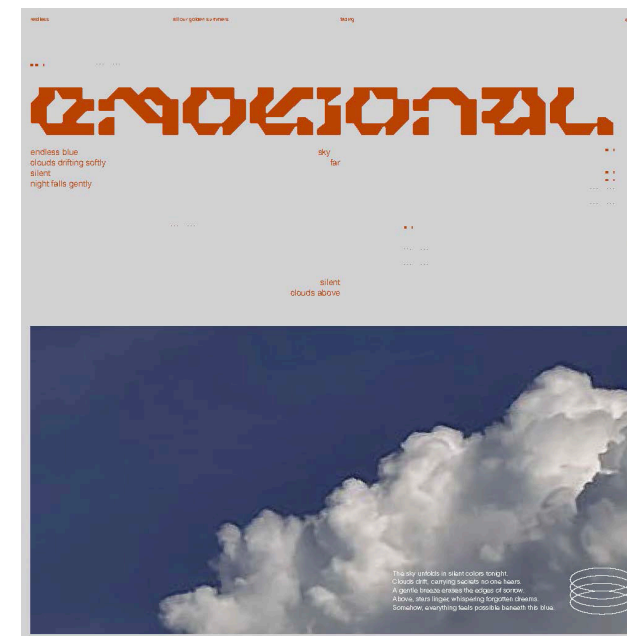
グラフィックデザイン

文字が効果的なグラフィックデザインを制作する。

emotional

廣木 彩乃 Hiroki Ayano

1. 文字を情報としてではなく、視覚的な要素の一つとして捉え、要素同士の「揃え」と「崩し」のバランスを意識して制作した。
2. 制作にあたって、最も悩んだのは大きな「emotional」という単語のフォントである。また、作品のなかに要素をどこまで詰め込むか非常に悩み、実際に数パターン試作して検討した。
3. 自身がこれまで閲覧してきたデザイナーの作品や、類似した作風を持つデザイナーの作品をリサーチ・分析し、それらを多分に参考にしながら制作を進めたいと思った。
4. 作品を最後まで完成させ、第三者に評価される過程を乗り越えられたことは、自身にとって大きな意味を持つものであった。



MOON

松井 香音 Matsui Kanon

1. 「シンプルで文字が目立つデザイン」をコンセプトに、CDのジャケットをイメージして制作した。
2. シンプルな見た目にするために、水面の波の描写は入れずに文字の形の変形のみで水面に反射する様子を表現した。
3. シンプルだけどインパクトのあるデザインで表現しようとしたことが、制作動機である。余白を活かし極力シンプルに、文字の要素だけで情景が伝わるようなデザインを作った。
4. 少ない要素でデザインすることの難しさを実感し、最小限で伝えたいことを正確に伝えるデザインを制作する力が付いた。



生活環境デザイン演習Ⅲ B サイトスペシフィックチェア

宮城大学構内に、自身で選んだ場所に置かれるサイトスペシフィックな椅子のデザインを設計する。



木上の空想

鈴木 咲良 Suzuki Sakura

1. 木上の空想は、キャンパスの喧騒から逃れ、のんびり創作活動をする場として製作した。キャンパス北側テニスコート付近の二又の木に設置する。本部棟から遠く、人の往来もほとんどないため、木の上で自分だけの時間を過ごすことができる。
2. 体重を支えるためフック状パーツを左右2つずつ両脇の木にかけ、分かれ目に支えを設けた。完成形では狭い幹の隙間に設置できないため、分割し現地で組み立てる方式を採用した。設置の制約をなくしたことで、自由な発想で製作できた。
3. 自分の特性上、音や視線が気になり集中が散漫になりがちなため、キャンパス内で周囲を気にせずのんびり絵を描ける場所が欲しかった。通りがかった誰かが遠目で見ると驚くようなヘンなものを作りたいという思いから、この形状となった。



neruko

宮田 紗良 Miyata Sara

1. neruko（寝る子）は、大学敷地内で人目を気にせずくつろぎたいという自身の願望を叶えるために設計した、林の中にひっそりと佇む、私専用のサイトスペシフィックチェアである。
2. 自分が普段自宅でもくつろぐか分析を行い、そこから分かった「とりたい姿勢」と選んだサイトである「林の斜面」をどのように融合させてデザインに落とし込むかという点に特に気を使った。また、赤ちゃんのゆりかごのような優しい印象にするために、全体的に丸みを意識したデザインにしている。
3. サイト調査で発見した静かで人目がなく薄暗い林の空間に魅力を感じた。ふと人の多さや課題に疲れを感じたとき、自宅にいる時と似た安心感が得られるこの空間で、何も気にせず手放しに目を瞑ることができたらと思い、nerukoを製作した。

生活環境デザイン演習Ⅳ B Trans Apparatus

交流棟裏の広場に空間を横断する、移動可能な小空間を設計する。



ADAPT

浅野 極子 Asano Kiwako
久野木 慈 Kunoki Itsumi
佐藤 汰吉 Sato Taichi
千葉 璃夢 Chiba Rimu

1. 三種類ある什器を組み合わせること、使用用途に合わせた空間を制作した。
2. 高さを三段階設け、座りやすさ、肘の置きやすさなど、使いやすさを意識し設計した。また、一つの什器にタイヤを付け、組み合わせを容易に変えられる。
3. この什器を設置することで人を呼び込み、閑散としてデッドスペースとなっていた空間を憩いの場へ転換し、滞在や交流が生まれる新たな人の流れを創出できないかと考えた。



dekoboko

岡崎 桃音 Okazaki Momone
沖澤 莉歩 Okisawa Riho
佐藤 涼音 Sato Suzune
佐藤 凜音 Sato Rinne

1. 段差による位置と目線のズレをつくることで、人と正面から向き合う緊張感や気まずさを解消し、利用者同士の程よい関係性を保つ小さな居場所を設計した。
2. 座面の高さをでこぼこに設計し、隣接する段差を肘掛けとしても活用できる構成にした。また、可動式のスライド台を設け、仕切りやテーブルとしても使える。
3. 普段素通りされる場を人が自然と集う場へ変えたいと考え、人と人を結び、立ち止まる理由となる構造体を目指した。



TamaRiva

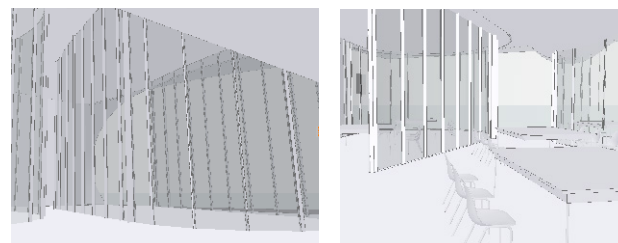
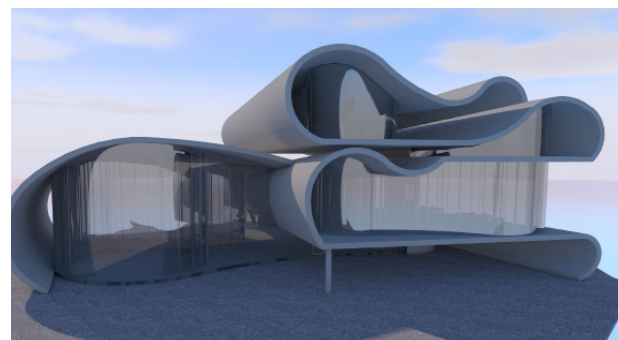
齋藤 成樹 Saito Naruki
佐々木 優花 Sasaki Yuka
田畑 響 Tabata Hibiki
宮田 紗良 Miyata Sara

1. 2つのピースを組み合わせることでシーンを演出する什器である。
2. 座面の高さは、様々な行為に対応できるように段階的に設定した。1ピースの角度は、全体のまとまりと回転感を両立できる25度を採用した。安定性がありつつ造形が美しく見える構造を意識した。
3. サイトの新たな活用方法として、学生の交流やライブの場としての可能性に着目し、会話を促す機能とステージ性を備えた什器を設置したいと考えた。



生活環境デザイン演習Ⅲ A デザインスタディセンター設計課題

学際的教育・研究活動を担う附置機関としてデザインスタディセンターの設計をする。



問いを育てる建築

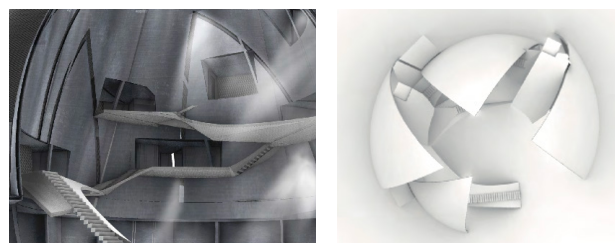
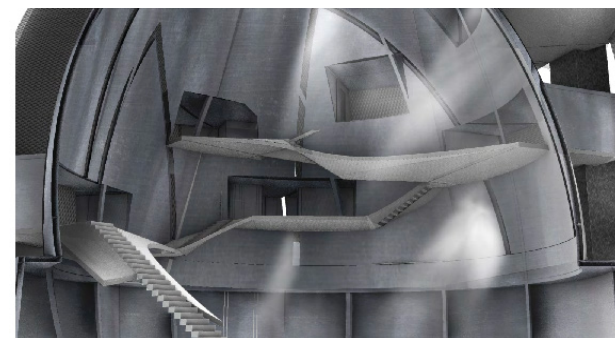
- デザイン思考を学ぶ空間としてのスタディセンター -
松野 紗和 Matsuno Sawa

1. デザイン思考の流れを「出会い」「関わり」「沈潜」という段階に分解し、それぞれ異なるスケールと空間性で構成した。
2. カーテンという柔らかな素材を使い、思考や人との関係性の変化に応じて空間が可変する構成とした。
3. 人や作品と出会い、関わり、内省へと至る思考の流れを空間化することで、未完成な思考や対話の過程そのものが肯定される場を建築として表現したいと考えた。
4. 未完成な思考や対話の過程そのものが肯定される場を建築として表現したいと考えた。人や作品との出会いから始まり、関わり、内省へと至る思考の流れを空間化することで、「考えること自体を学ぶ場」をつくろうとした。

DSC 「蓄」

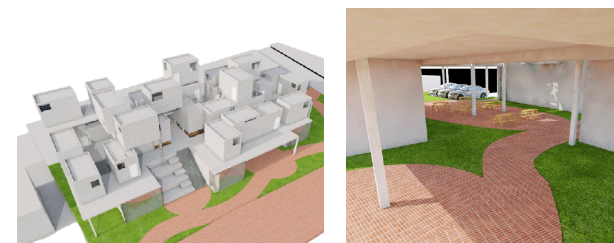
絹川 航 Kinukawa Wataru

1. 空間を物理的に遮断しないことをルールとしつつも無秩序な空間の広がりや占有が発生しない空間の創造を目指し、「蓄」をテーマとして設計した。
2. 各空間の広さを想定される行動から逆算して決定するという方法で無為な空間の発生や無作為なデザインを避けた。
3. **デザイン**研究棟や交流棟は各研究室や教授の部屋ごとに空間の遮断が強い点や価値創造デザイン学類以外の学生への活用が十分ではないと考えた。
4. 他学群や他学類との関わりが希薄であること、それらの学群・学類が活動の拠点となる場所が少ないことから、様々な学生が交流を生むきっかけとなるよう目指した。



生活環境デザイン演習Ⅲ A 学生寮設計課題

すいせん通り沿いの住宅街に宮城大学生 24 人分の学生寮を提案する。



対話する学生寮

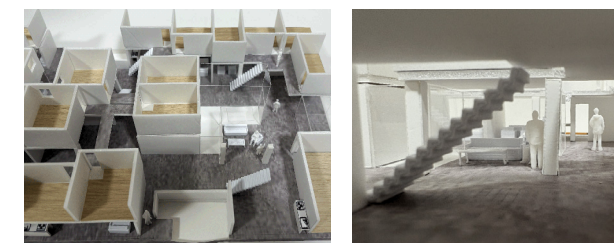
土屋 香花 Tsuchiya Kyoka

1. 本作品は学生と地域住民の生活が重なり合い、自然な交流が生まれる学生寮を提案した。地域に開かれた空間構成により、暮らしを通じて関係性が育まれる風景を描いた。
2. 学生と地域住民が自然に出会うことを重視し、動線や共有空間の配置を工夫することで、視線や気配がゆるやかに交差し、無理のない対話のきっかけを生み出している。
3. 計画地周辺の人の気配や交流の少なさに課題を感じ、学生寮を地域に開かれた場とすることで暮らしを通じた賑わいと、新たな関係性を生み出したいと思った。
4. 動線を整理し、居住空間と共有空間の関係を明確にすることで、全体を理解しやすい構成へ改善したい。

まちが広がる学生寮

中村 朋佳 Nakamura Tomoka

1. 適度に閉じつつ開かれた学生寮を計画し、1階はまちに開く空間とした。上階はこの建物のボリュームを小さくしワンフロアに並べたイメージであり、階や性別を越えた交流が生まれ、建物内にまちが広がるような寮空間としている。
2. 学生同士の交流が活発になり、楽しく生活できる空間を目指した。試行錯誤を重ね、敷地に建てる意義も考えつつ、段階的に丁寧に組み込んだ思い入れのある作品である。
3. 敷地調査から学生が活動・体験できる場の不足を感じ、学生の居場所となり地域とも交流できる施設を提案した。
4. 内部空間を重視した結果、構造や外観の検討が不十分となり、複数の課題を同時に提案することが今後の課題である。



生活環境デザイン演習Ⅳ A 図書館設計課題

多様な文化が創出される拠点として青葉山公園に仙台市民図書館の別館を設計する。



Aobayama Knowledge Commons

- 青葉山ナレッジcommons -

米田 結愛 Maita Yua

1. 「探求」を主題とした読書体験を提供する図書館を核に、体験・共創・滞在の三つの機能を併せ持つ複合型図書館を提案した。
2. 図書館棟を中心に体験・共創・滞在中の各棟を配置し、通路や中庭で緩やかに連続させることで、静と動、個と集の場が共存する空間の中、多様な活動が交差する構成とした。
3. 何気ない体験や日常の延長から自然と読書へと向かう動線をつくり、興味の有無に関係なく、誰もが読書へのきっかけを得る場を実現したいと考えた。
4. デジタル化が進み資料の閲覧機能のみでは図書館の存在意義が揺らぐ中、刺激・創造・出会い・学びの提供とデジタル技術を活かした資料により、新たな図書館の役割を提示した。

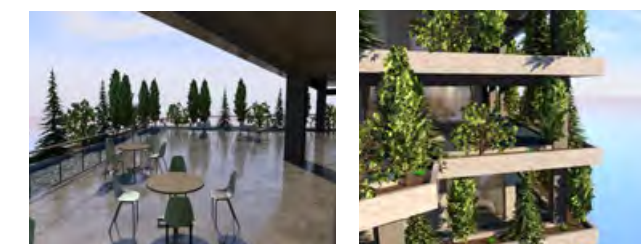
Twin Street Library

渡邊 悠 Watanabe Yu

1. 刺激と発信に焦点を当てた2つの道を設置し、着想と創作を繰り返す循環のコアが図書館という形で存在している。
2. 課題で強調された4空間モデルを踏まえ、学習と交流は周辺施設で補われていたため、残された刺激と発信を主題として設定することで青葉山が知の源泉となるよう熟考を重ねた。
3. 情報が紙媒体に限定されがちな図書館において、デジタル技術に主体的に触れる体験の場を敢えて創出したいと考えた。
4. 情報格差へのアプローチとして、都市データ、AR・VRといった情報表現を誰もが触れられる形で空間化し、専門知識を「操作できる知識」へと翻訳することで、デジタルを特別なものではなく地域の共有資源へと位置づけ、情報格差の是正を図る。

生活環境デザイン演習Ⅳ A 宿泊施設設計課題

「文教地区」におけるリデザインとして宿泊施設を設計する。



閉じたホテル

篠原 志麻 Shinohara Shima

1. 本作は、内向的な滞在空間の提案である。一般的な観光ホテルが周囲の景観を「消費」するのに対し、街に対して大きな壁を立て、外部との距離を置く「閉じた」構成をとっている。
2. 各客室の開口部を中庭へ向け、都市を消費する視線を遮ることで、宿泊者が「個」でありながら他者の気配を微かに感じる、独自のプライバシーと開放感の両立を試みた。
3. 「都市における新しい滞在の形」を模索する中で、観光地的な開放性を前提としないこの場所だからこそ成立する、独自の建築のあり方を提示したいと考えた。
4. 現代の建築が「眺望」や「記号化された景観」といった外部情報の消費に偏りすぎている、という問題の解決を試みた。

Aobayama Node Hotel

- 青葉山ノードホテル -

米田 結愛 Maita Yua

1. 敷地を青葉山エリアと市街地エリアの狭間と解釈し、「4つの流入動線」、「青葉山の巖かで豊かな自然と都市」、「宿泊者と地域住民」のそれぞれの『交差点』となりうるホテルを提案する。
2. 本計画の核は分断されがちな「自然と都市」「宿泊者と地域住民」の境界を曖昧にし、有機的なつながりを生み出すこと。
3. アクセスや動線の面白さに加え、豊かな自然と文化的な側面を持つという青葉山エリアだからこそ、自然と都市の要素を掛け合わせ、両者の境界を曖昧にする空間を提案したいと考えた。
4. 宿泊客はもちろん、通りすがりの近隣住民やテナント利用が目的の仙台市民の来訪も想定され、バックグラウンドの異なる利用者を、用途に合わせて受け入れることを目指している。

生活環境デザイン演習Ⅰ 3.6 課題

自然と人が結び付くことを促す媒介的建築を設計する。



瞑想空間

大山 桜音 Oyama Harune

1. 「自然と自分の感覚を繋げる」をコンセプトに設計した。視覚で自然を感じさせる空間と視覚以外の感覚を通じて自然を感じさせる空間が繋がっている設計になっている。
2. 自然から発想を広げ、まず注目したのが自然の音だった。音を聞く空間を模索しているうちに暗闇で聞くというのが面白いと思った。そこからさらにアイデアを出し暗闇の中だったら感覚が研ぎ澄まされると思い立った。
3. 3.6 × 3.6 × 3.6 の空間の中に自分の考えをどこまで詰め込められるか挑戦してみたいと思った。
4. この作品によって自分でアイデアをだして形にする楽しさを知り、コンセプトを決めて作品を作る自信にも繋がった。

ST × ST stripe & step

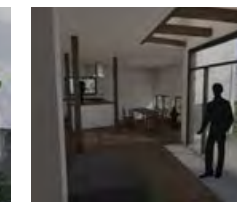
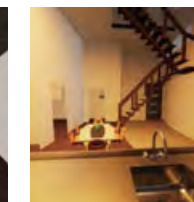
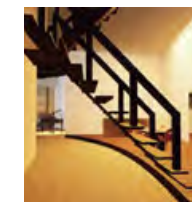
"自然と人が共に過ごし、つながりを感じられる空間"

齋 那桜 Sai Nao

1. 本作品は自然と人、人と人の間に存在する境界を緩やかに溶かすことを目的とした憩いの場である。
2. 壁を用いず、格子状の構造体と段状の床のみで空間を構成した点が特徴である。視線の抜けを確保しながらも、高低差によって利用者同士の距離感を調整することで、適度なプライバシーと一体感を同時に生み出している。
3. 自然の中に身を置き、五感で季節や時間の移ろいを感じながら、誰もが思い思いに過ごせる憩いの場をつくりたいと考えた。
4. 本作品を通して、空間構成や形状、及び素材の選択が人の心理や行動に与える影響、そしてそれらを導く建築の在り方について深く考える力が養われた。

生活環境デザイン演習Ⅱ 郊外住宅設計課題

「成熟社会」における郊外住宅を設計する。



Gemütlichkeit

松原 有紀 Matsubara Yuki

1. 本作品はドイツ語の「Gemütlichkeit（暖かな雰囲気）」をテーマに、音楽を媒介として、家族と地域を緩やかに繋ぐ住宅である。歩道側に開いた演奏室を中心に、住宅過剰社会において、住まい以上の価値の創出を目指した。
2. 演奏室が孤立せず、家族と地域を緩やかに繋ぐ存在となるよう、長い廊下や曲面壁、段差を用いて空間の切り替えを緩やかに計画し、自然に空間が移ろうことを意識した。
3. 新規開発された住人地で住民同士の関係性が未成熟である敷地条件から、地域の中心となる住宅が必要だと考えた。住人が去った後も価値を保ち続ける住まいの在り方を模索した。
4. 本作品を通して、人々が住まいを私的な器にとどめず、時間や関係性を育てる場として地域に提供する視点を提示した。

家族が集まる 中心のある住まい

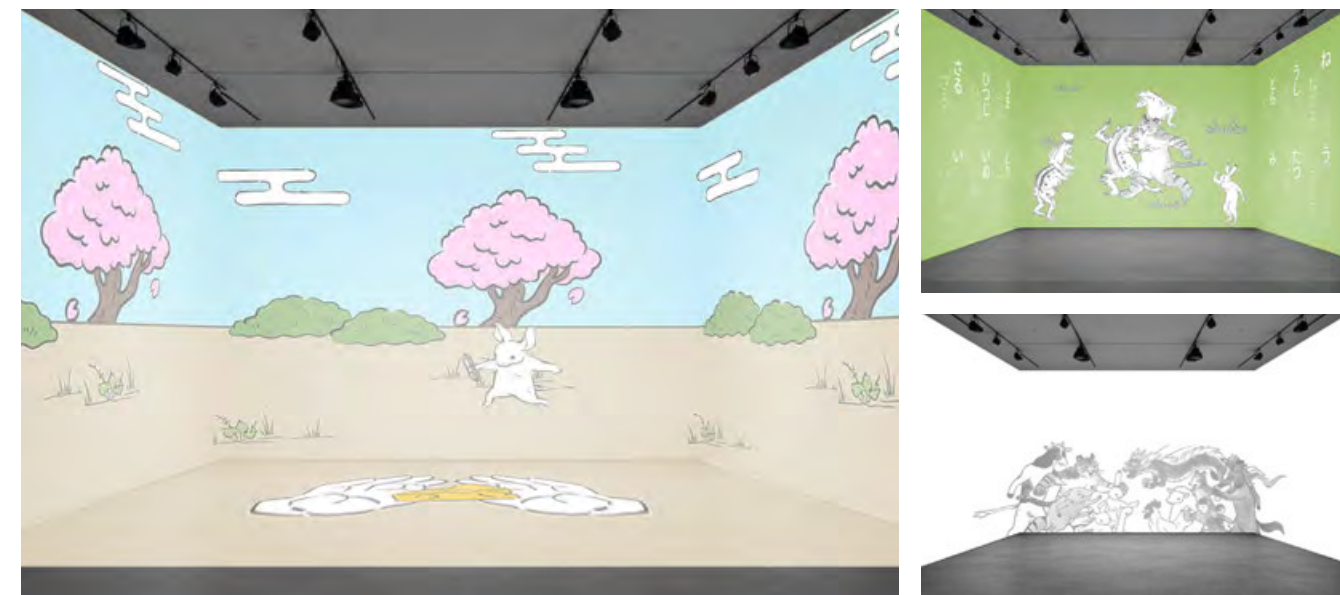
相澤 里菜 Aizawa Rina

1. 内と外が緩やかにつながる開放的な空間構成により、家族が中心へと引き寄せられる住まい。園芸を楽しむ庭と生活空間を重ね合わせ、家族と自然に囲まれた暖かな居場所を創出する。
2. 中心にテラスとセカンドリビングを設け、多用途に使える空間とした。異なる場所においても気配が伝わる構成とし、床レベルや開口の工夫により庭を多角的に取り込んでいる。
3. 子どもの成長や高齢化など、家族は時間とともに変化する。会話がなくても存在を感じられる距離感を大切に、共有空間と個室の双方で心地よく過ごせる住まいを目指した。
4. 本計画は、時間の経過に伴う暮らしの変化に対応する住宅である。高齢化に配慮した動線や将来の生活変化を見据えた構成により、長く家族に寄り添う住まいを提案する。



感性情報デザイン演習Ⅲ プロジェクションマッピング

正面・左右・床面の4方向に映像を投影するプロジェクションマッピング映像を制作する。



絵巻継走

青木 日葵 Aoki Himari
有馬 千晴 Arima Chiharu
北口 遥 Kitaguchi Haruka

1. 本作品は「干支」のストーリーを、四季に合わせて分かりやすくキャッチーに伝えるプロジェクションマッピングである。鳥獣戯画をモチーフとし、十二支を鳥獣戯画風のタッチで手書きで制作し、動かし走らせることで、十二支たちがバトンをつなぎリレーのように四季が流れる様子を表現した。

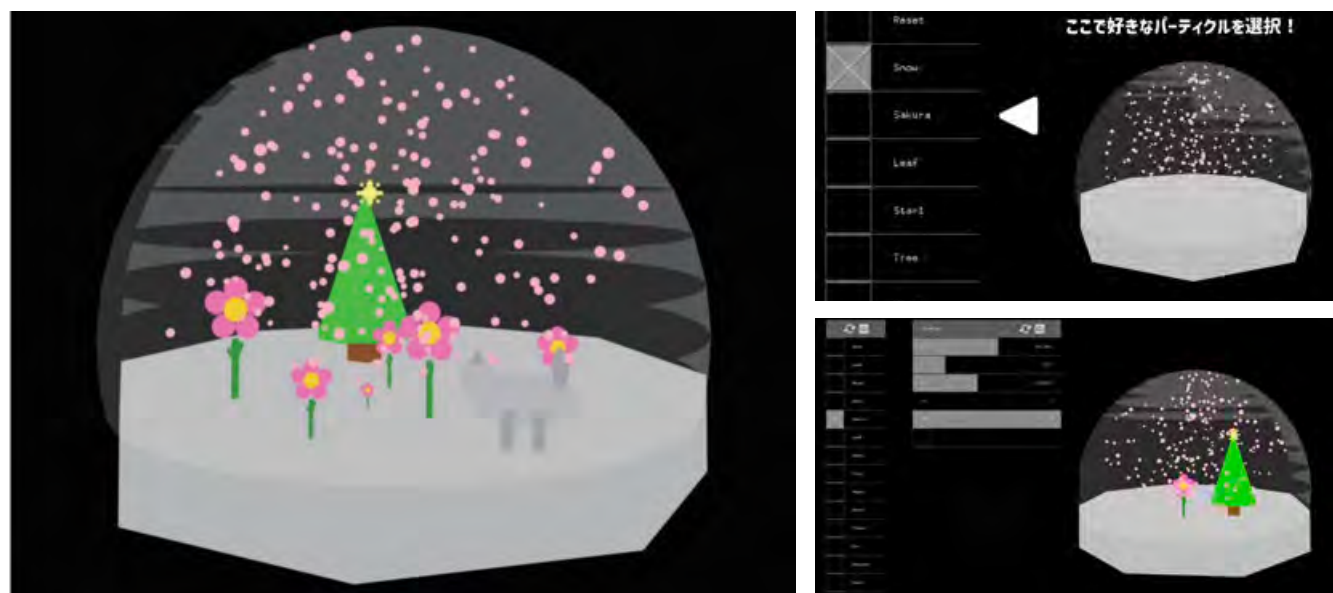
2. 十二支をはじめとした素材を、鳥獣戯画のタッチで手書きで制作し、それぞれのパーツを細かく分けるなどして動きをつけた。見た人に「可愛い」と親しみを持ってもらうことや、物語の流れやストーリー性をわかりやすく捉えてもらうことを意識して制作した。また、工夫点として、効果音やBGMを季節や十二支の好物などと連動させてつけることで、視覚的にも聴覚的にも面白い映像作品を目指した。

3. 子供をはじめとした様々な年代の人に、十二支の成り立ちをリレーによる物語形式で理解してもらうことを目的として制作した。また、親しみを持って鑑賞してもらいやすい題材選びや、イラスト制作を意識した。仮に、子どもたちに干支を教えるための教育動画としての役割を考えた場合、楽しみながらも見る人の目を惹くことが出来るような映像の制作を目指した。

4. 絵柄にこだわることで世界観を統一し、見る人の目を自然と惹きつける映像にできるよう工夫した。見るだけでストーリーや起っていることが理解できる映像を目指し、内容の分かりやすさにより干支の物語を知ってもらうことが出来る映像作品に仕上げた。実際に鑑賞した人から「統一感があり可愛い」「見ていて飽きない」などの感想をもらうことが出来た。

感性情報デザイン演習Ⅲ CG制作

OpenGLによる3次元プログラミングと3DCGを制作する。



Snow Dome Creator 3D

成田 咲羽 Narita Sawa

1. 本作品は、3D空間上でオリジナルのスノードームを制作できるアプリケーションである。ユーザーは木や家、花、動物などのオブジェクトを自由に配置・編集し、配置のバランスや大きさを調整しながら空間を構成できる。さらに、雪や桜などのパーティクル演出を加えることで、自分だけの世界観を持つスノードームを作成できる。完成した作品は保存でき、後から読み込み、自由に鑑賞することも可能である。

2. オブジェクトの配置・回転・拡大縮小をGUIで直感的に操作できるように設計した点を工夫した。また、パーティクルがドームの内側から自然に降るよう制御し、透明な半球ドームを組み合わせている。さらに、保存機能にはJSON形式を用いて作品データを管理し、複数の作品を整理・読み込みできるようにした点も本作品の特徴である。

3. 「眺めるだけで癒されるもの」と「自分で作る楽しさ」を組み合わせた作品を制作したいと考えたことがきっかけである。市販のスノードームは完成された鑑賞物だが、自分自身で世界を構築し、1からスノードームを作ることができたら面白いのではないかと感じた。また、かわいさや癒しといった感性的な要素を、3D表現やインタラクションとして形にしたいと考え、本作品の制作に取り組んだ。

4. 本作品は、ユーザーが自由にアイテム配置やパーティクル演出を調整しながら、自分だけの世界を試行錯誤して作れる点に価値がある。操作を重ねる中で「どのように配置すればきれいに見えるか」「どのような組み合わせが心地よいか」を考えるようになり、感覚的な判断力や表現力を高めることに繋がる。また、完成したスノードームを眺めることで、気分転換やリラックス効果も期待できる。

感性情報デザイン演習Ⅰ プログラミング課題

Processingによる動的な描画からゲームシステム構築を習得する。



SLIME GAME

鈴木 真優羽 Suzuki Mayuha

1. SLIME GAMEは、落下するスライムを吸収して成長し高得点を狙う2Dアクション。速度変化やリザルト分岐で緊張感を高め、繰り返し遊べる設計とした作品である。

2. 本作品は、全ビジュアルを手描きドット絵で統一し、シビアなルールや速度変化により、緊張感と達成感を高める設計としたアクションゲームである点が特徴である。

3. デザイン、システム、構築を自ら完結させ、外見とゲーム性が連動する作品作りを動機に、成長が視覚化しやすいスライムを題材に選定。開発全般の経験習得を目的とした。

4. 制作を通じ、Processingによるゲーム構築や当たり判定の基礎技術を習得した。また、客観的なユーザー視点を取り入れた設計力を身につけることが出来た。



ひよこしょう

近藤 璃子 Kondo Riko

1. 本作品は、ひよこを性別ごとに仕分ける反射神経ゲームである。誤操作や見逃しで即ゲームオーバーとなる。短時間で判断と操作を繰り返す、緊張感のあるプレイ体験を目指した。

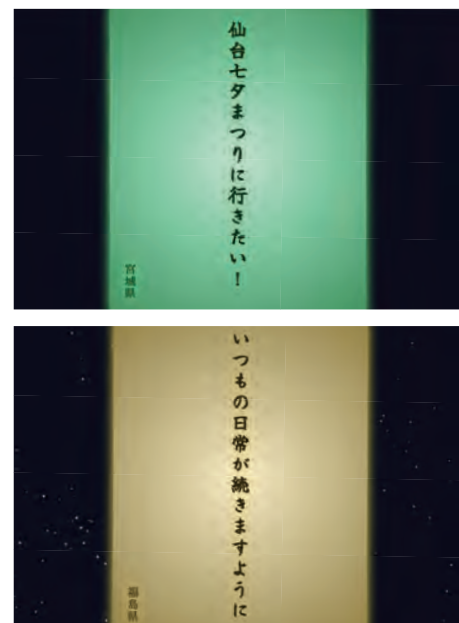
2. 視覚だけでなく音が鳴るといった聴覚情報を加えることで、直感的に成功を実感できる設計としている。さらにハイスコアを表示することで、繰り返し遊びたくなるように工夫した。

3. 単純ではあるが繰り返し遊びたくなるゲームを制作したいと考えた。多様性のある現代社会を踏まえ、性別という枠組みに当てはまらないひよこをフェイク要素として取り入れた。

4. 制作を通して、単純な操作でも工夫次第で飽きにくいゲームを作れることを学んだ。また、テーマ性と遊びやすさのバランスを考えながら、試行錯誤して形にする力が身についた。

感性情報デザイン演習Ⅳ 制作系

「万物流展」を全体のテーマとして、グループごとにインタラクティブ作品を制作する。



灯流 - とうろう -

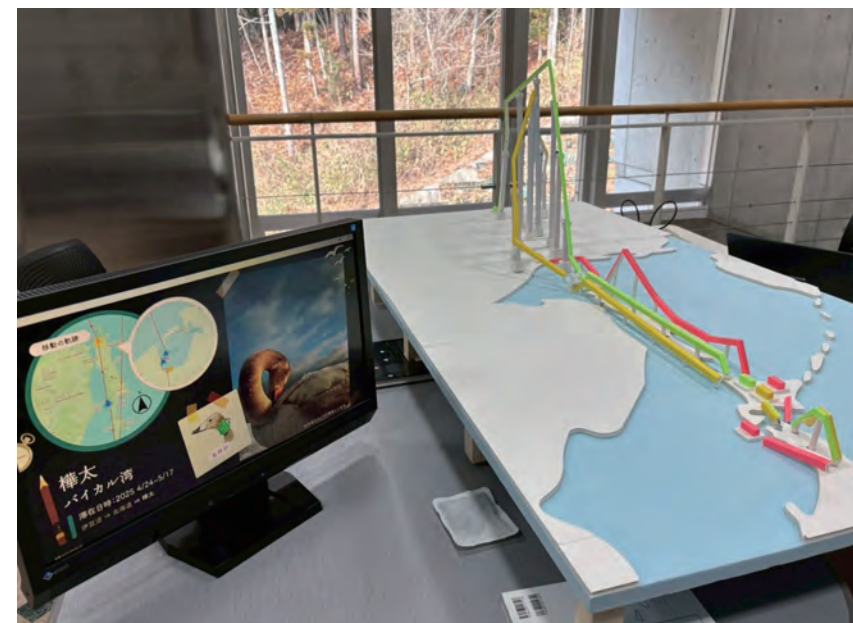
長田 拓人	Osada Takuto
小塚 あかり	Kozuka Akari
高橋 朋花	Takahashi Tomoka
秦 暁涵	Shin Gyokan
松本 優月	Matsumoto Yuzuki
矢吹 堯弘	Yabuki Takahiro



1. 「灯籠×地域」をテーマに、デジタルを用いてその街の願いや想いをながすことができる展示作品である。背景には体を動かすことで川の上に花火や星が浮かぶ映像が流れ、幻想的であたたかい空間を体験を通して感じることができる。
2. フォームに願い事や出身地、色を選んで送信すると p5.js と連携して即時に回答が灯籠に映し出される。手作りの灯籠、街に流れる川の映像、openFrameworks の OpenCV を組み合わせて、インタラクティブで鑑賞者が能動的に楽しめる展示とした。
3. 展示テーマ「万物流展」との関わりとして、川の流れや街は絶えず変化していること、想いは変わらないことが挙げられる。地域と向き合い、語り継ぐ機会を提供したいと思った。
4. 地元に対する思いを灯籠に流すという体を使った体験をすることによって、自分が生まれ育った街について改めて見つめ直すきっかけを提供した。

感性情報デザイン演習Ⅳ リサーチ系

伊豆沼、内沼をフィールドとして、総合的な調査を実施しグループで作品を制作する。



白鳥なぞり

青木 日葵	Aoki Himari
浅野 極子	Asano Kiwako
河合 凜	Kawai Rin
高橋 奈那	Takahashi Nana

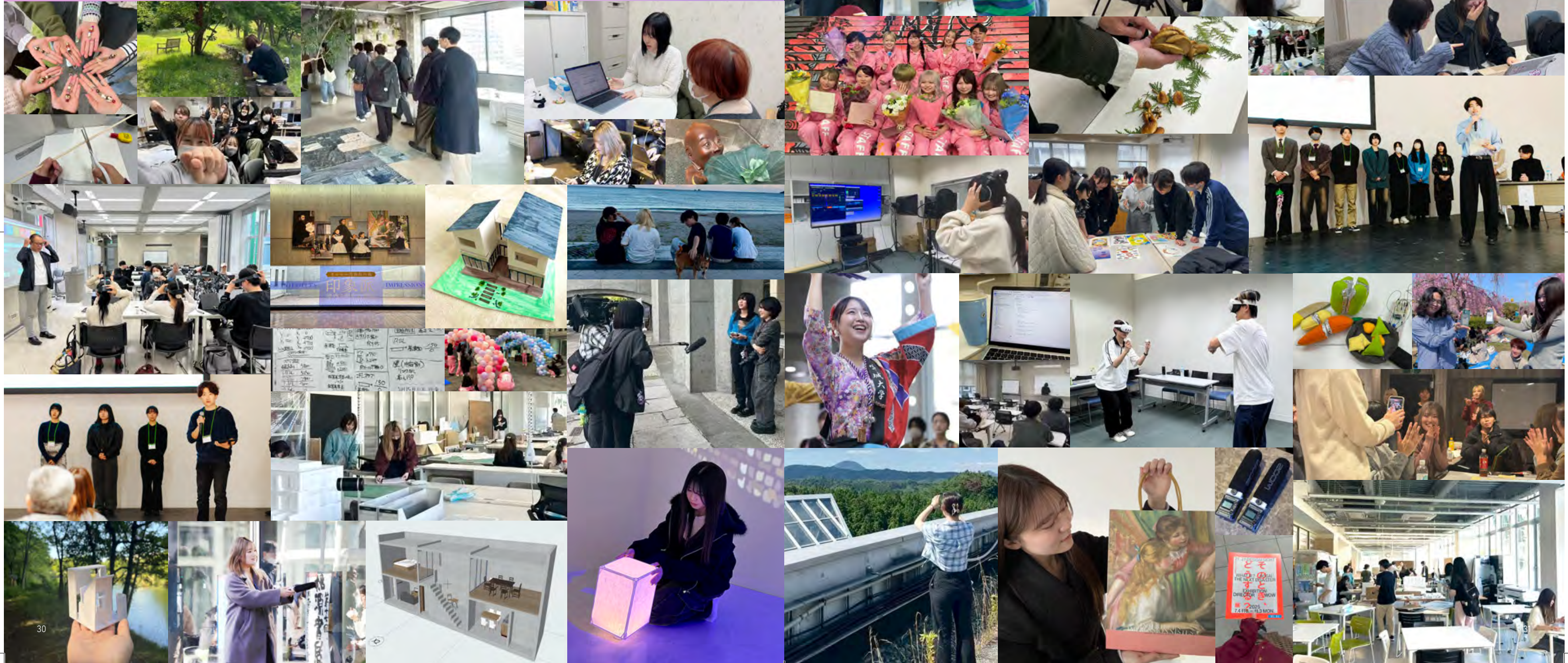


※協力：(公財)伊豆沼・内沼環境保全財団 / スワンプロジェクト
<https://www.intelinkgo.com/swaneyes/jp/>

1. ハクチョウの位置情報や写真を見ることができるスワンプロジェクトより経路データを立体で表現し、その上にハクチョウの模型を置いて動かす展示。ハクチョウたちの渡りを視覚的・体験的に感じることができる。
2. データを入れて3Dプリンターで出力しているため、縮尺は異なるが正確な経路になっている。経路を再現したレールの中にも仕掛けが施されており、レールを走らせると、モニターにハクチョウが取ってきたデータや撮影された写真が表示される。時間をかけて制作したので、完成度の高い作品になった。
3. 作品を通じて、自然の変化をより身近に感じてもらい、日常の中でも自然に意識を向けてもらいたい。成長した点としては、データを体験として再構成する力が身についたと思う。
4. 白鳥の渡りをオープンデータで可視化し、多くの人に実態を知ってもらおうとともに、さらなる驚きや発見を提供した。

価値創造デザイン学類の学生の日常

本特集では、生活環境デザインコースおよび感性情報デザインコースに在籍する学生たちの、平日や休日の何気ない一場面を紹介する。基礎を積み重ねる学びの時間、専門性を深める制作、仲間との対話や試行錯誤。そうした日々の積み重ねのなかで、学生たちはさまざまな刺激を受けながら、自分らしい表現を少しずつ育てている。ここに登場するのは、各コース・各学年で、今まさにデザインと向き合っている等身大の学生たちである。それは宮城大学の日常のひとつにすぎない。けれど、そのひとつのなかから、新しい価値が確かに生まれている。



DECADE+19

宮城大学
事業構想学群 価値創造デザイン学類
生活環境デザインコース / 感性情報デザインコース
機関誌 DECADE+19
2026年3月31日発行 非売品
発行：宮城大学事業構想学群価値創造デザイン学類
〒981-3298 宮城県黒川郡大和町学苑1-1
URL：https://www.myu.ac.jp
デザイン監修：株式会社フロッタ
印刷・製本：株式会社フロッタ

編集後記

「puzzle」と聞くと、枠の中に当てはめるといどこか突出していないようにも聞こえる言葉と受け取れる。しかし、ピースは同じ形をしているからこそ自分の思い描く理想の場所にはまりに行くことができるとも捉えられる。宮城大学を通し、「puzzle」という作品の枠を超えて、それぞれのピースが交じり合い、新たな価値、創造が生まれてきてほしい。枠から外れるという言葉は、ネガティブな印象を持つかもしれないが、あなたがあなたの個性をつぶさず、輝き続けられる場所にいらることが、これからの人生で何よりも大切であり、幸せなことだと信じている。

私事ではあるが、本年度の編集長になり、昨年2年連続で務めた編集長の後釜としてのプレッシャーが大きかったが、編集部員が支えてくれたおかげで、学生それぞれの個性の輝きをピースとして本誌にちりばめることができ大変嬉しく思う。共に本誌を創り上げた編集部員、制作に協力していただいた皆様、手に取ってくださった方々に心から感謝したい。

最後に、宮城大生のパズルに輝く出会いがあることを祈って。

DECADE+19 編集長 小塚 あかり

制作

編集長 小塚 あかり
副編集長 松本 優月

木村 風花 / 桑島 花奈 / 穴戸 遥菜 / 千葉 璃夢
早坂 有結 / 松井 香音 / 松浦 萌乃 / 吉野 葵衣

Photo (p.10-11)：佐藤 早苗

「Re-interpretation - 感情として吐き出される前段階の解釈と再構築 -」
小橋 美月