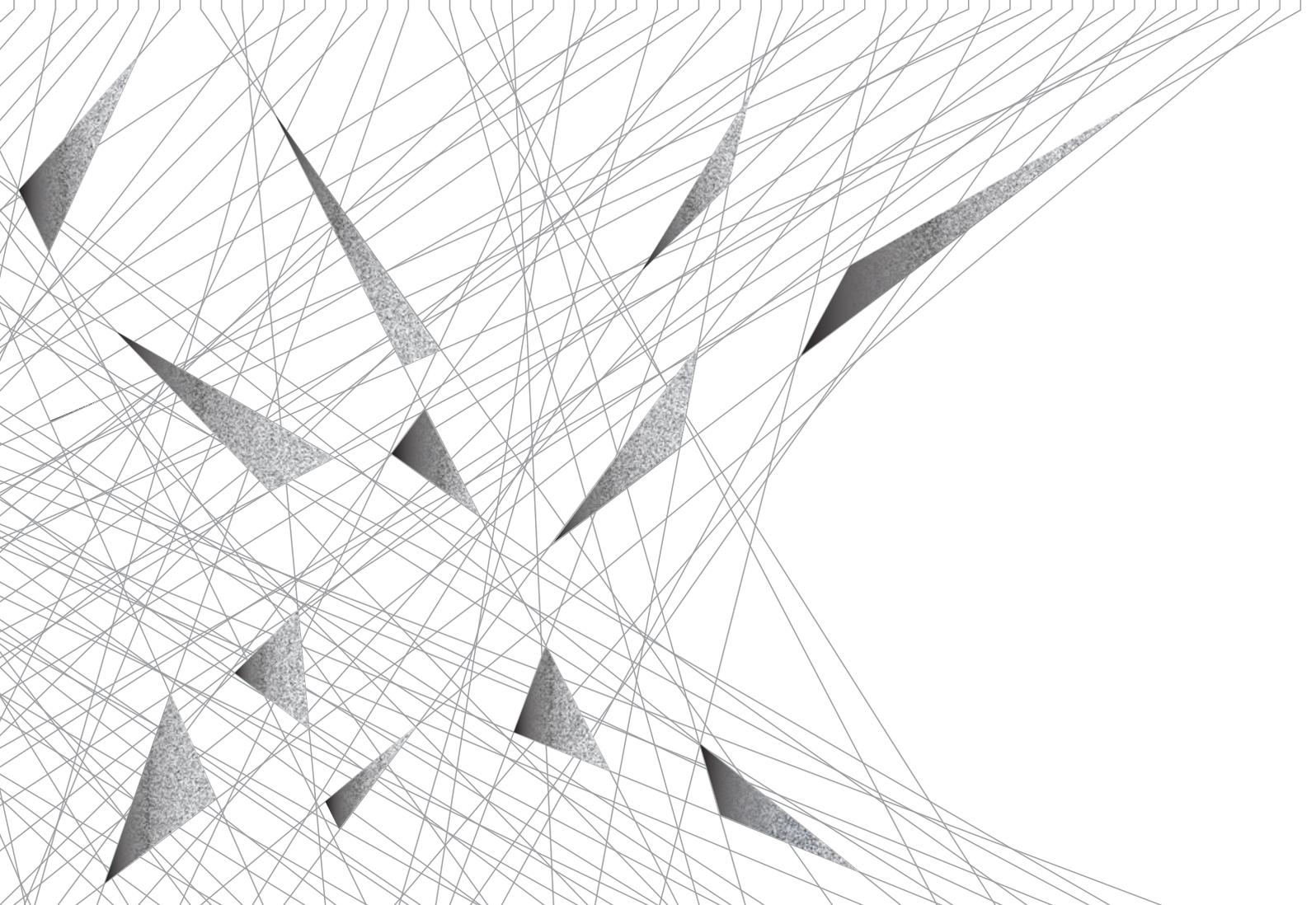


MYU Design Project Review 2024

DECADE + 18



DECADE+18 とは

宮城大学創立10周年を機に DECADE ± 0 から始まり、今年で19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の意欲向上を目指し、有志の学生で編集している。

棘棘 ~togetoge~

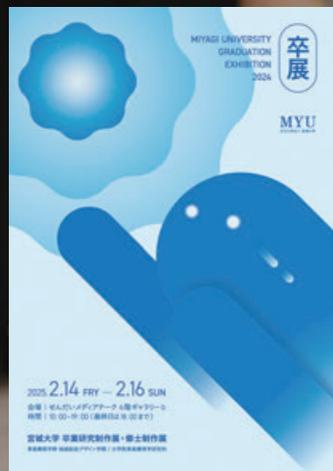
大学という場を中心に学生が外へ作品・活動を発信していく様子や学生それぞれの個性、センスを「棘」として表現。

目次

- 01 DECADE+18
- 02 卒業研究制作展 / 卒業制作作品
- 06 卒業研究制作展 学生主催自主レビュー
- 10 グッドデザインレクチャー vol.7
- 12 生活環境デザイン演習作品特集
- 24 感性情報デザイン演習作品特集
- 30 価値創造デザイン演習作品特集
- 32 グラフィックデザイン作品特集
- 34 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

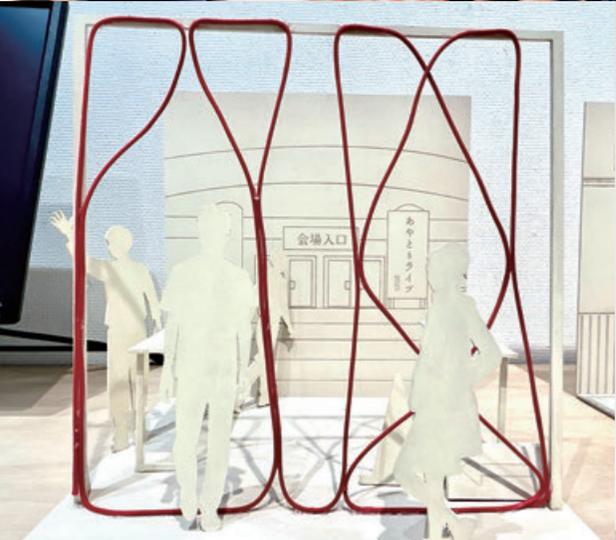
2025年2月14日から16日にかけて、せんだいメディアテークにて、卒業研究制作展が開催された。建築、空間、情報メディア、プロダクト、システムなど多様な領域のなかで学生自身が関心のあるテーマを設定し、それぞれの専門性を最大限に発揮した。



卒展テーマポスターデザイン 菅原 響

「等身大」をテーマに、目標を追い求める学生の姿を描いた2部のポスターを制作。対になっている2部のポスターは、組み合わせることで中央にハートができる。ハートは2つに分かれ、同じ形であるが見え方が異なる目標にそれぞれの視線を向ける。これは私たちの、研究に対する想いの二面性を象徴している。研究は自分の興味を突き詰めることができ、やりがいがあり、魅力的なキラキラしたものである。だが同時に研究は大変で、難しく、悩ましいモヤモヤしたものでもある。キラキラもモヤモヤも、どちらの想いも共存するのが私たちの卒業研究なのだと思う。そんな等身大の卒展に寄り添うことができればいいなと思い、ポスターを作成した。





上段左:「シオ×エリア」一環境への理解と知識を深めるボードゲーム」小西 奏太 上段右:「自然プロセスを活用した建築・空間デザインの研究及び設計提案」丹野 未裕 中央左:「視覚障がい者に配慮したパリアフリーゲームの開発」吉野 遼太 中央右:「顕れる光」石川 璃子 下段左:「あやとりパターンを利用した紐の編組による空間構成の提案」小湊 祐奈 下段右「天然ゴムを添加した柔軟な乾漆の素材開発とプロダクトへの応用」山口 真奈

上段左:「筆記情報を用いたデジタルイラストの真正性を保証する手法の検討」菅原 巧太 上段右:「建築空間におけるアトモスフェアを設計するための手法の提案」山下 尚希 中央左:「StockScope -貯蔵と制作から捉える島嶼的集落像の提案-」山崎 侃之介 下段左:「感性性フィラメントを用いた形状変化シートの設計手法とプロダクトの提案」朝長 夏凜 下段右「地域性の影を宿す立方体-牡蠣殻における新たな価値の創造-」佐藤 真菜

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40名の有志学生が6名のゲストを相手に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

 **阿部 真理子**
ABE Mariko
MARIKO ABE DESIGN

東京都現代美術館をはじめ、国内外で会場構成を行う。SPIRAL や GINZA SONY PARK、TOKYO CITY VIEW 等では、会場の環境とストーリーを合わせたダイナミックな空間創出を試みている。

 **酒井 聡**
SAKAI So
東北芸術工科大学、
SAKAI DESIGN STUDIO

東北芸術工科大学院博士課程で「音・振動・光の共調による感性表現」を研究し博士号取得。動的変形スクリーンへの映像投影技術などを開発し、教育機関で UIUX デザインの指導を行う。

 **鹿野 護**
KANO Mamoru
東北芸術工科大学、ワウ株式会社

ビジュアルデザインスタジオ WOW の創立メンバーとして、多岐にわたるビジュアルデザインを手がける。近年は、リアルタイム 3DCG を活用した遊びや体験のデザインを追求している。

 **榊原 進**
SAKAKIBARA Susumu
特定非営利活動法人都市デザインワークス

仙台を拠点に市民主体のまちづくりの支援とともに、仙台都心を流れる広瀬川一帯を「せんだいセントラルパーク」に見立て魅力的なパブリックスペースを楽しむための企画運営を行う。

 **小俣 裕亮**
KOMATA Yusuke
小俣裕亮建築設計事務所、
new building office

磯崎新アトリエ勤務を経て、2016 年小俣裕亮建築設計事務所 / new building office を設立。宮城県名取市の港湾地域に建つ「関上の掘立柱」、大阪関西万博の施設の設計などを行う。

 **武田 清明**
TAKEDA Kiyooki
武田清明建築設計事務所

隈研吾建築都市設計事務所勤務、設計室長を経て、2019 年に武田清明建築設計事務所を設立。土を背負い水を流す、他生物を受け入れる住宅「鶴岡邸」の設計などを行う。

SS 賞 + 審査員賞

竹加工プロセスの簡易化とサービスの提案

高橋 里緒 TAKAHASHI Rio

竹害は日本が直面する深刻な社会問題のひとつである。かつては工芸品や産業のための素材として重宝されていた竹だが、現在では厄介者とされ、放置された竹林が土砂災害のリスクを高めるなど地域社会や環境に悪影響を及ぼしている。本研究ではこの課題の背景にある、竹特有の歪な形状が加工を難しくする問題に着目し、柔軟な素材を用いた 3D プリント技術による新たなプロダクト制作手法を考案した。柔軟なジョイントパーツが竹の歪な形状を吸収し、従来は高度な技術を要した加工プロセスを簡易なものへと転換することで、加工の効率化と多様なプロダクトへの応用を可能にする。さらに、地域の竹林情報をアプリケーションを通して可視化することでプロダクトの購入につなげるサービスを考案した。このサービスによって竹の活用を促進し、十分な竹林整備とサステナブルなものづくりを目指す。

 **審査員コメント**

竹がどこから採取され、どのように活用することで誰を支援できるのか、その設定が明確に提示されている点が印象的でした。また、自然素材である竹の寸法を計画的な寸法へと置き換えることができるジョイントを発明しており、これにより竹などの自然素材が都市環境に適応し、街のあり方を大きく変えていく可能性が感じられる作品でした。

審査員賞 6 作品



Peep into my world

リアルとバーチャルの融合で「記憶」の世界を想像する

門脇 彩 KADOWAKI Aya

都市の断片的要素から世界を再構築、ファッションに展開。着用者と共に動き、他者へ拡散する表現を試みた。



審査員コメント

記憶から都市のイメージを作り、それを衣服に展開している点は、ファッションという既存の枠を超えた新たな表現方法になると思います。

湿度による紙の変形を利用したアクチュエーション技術と広告メディアの応用に関する研究

菅原 響 SUGAWARA Hibiki

湿度による変形を用い、UV印刷によって変形を制御することで紙が立ち上がり、立体的なメディアの創出を目指す。



審査員コメント

素材の特性を活かして形状に変化を生み出す手法により、ビジュアルに時間的な面白さや価値を与えている点が素晴らしいと感じました。



天然ゴムを添加した柔軟な乾漆の素材開発とプロダクトへの応用

山口 真奈 YAMAGUCHI Mana

漆の新たな利活用に向け、ゴムを添加した柔軟な乾漆の素材開発を行い、実用的なハンティングチェア制作を行った。



審査員コメント

四角にとどまらず、形状の検討を重ねる姿勢が素晴らしいと感じました。実際に販売可能なほど高いクオリティを備えている作品だと思います。

仲小路古着 Street

アップサイクルによる秋田県・仲小路商店街の活性化

加賀 つきは KAGA Tsukiha

古着ブロックを制作し、衣料廃棄が引き起こす環境汚染問題の改善と衰退する商店街の活性化の両立のための設計。



審査員コメント

ブロック単位から建築スケールに至るまでの緻密な検討がなされており、そのスケール感の展開が印象的でした。



「都市ドローイングの微分的表現」

歩行 / 定点撮影された写真の分割 / 再構築による様相の記述に関する研究

大高 颯人 OTAKA Hayato

写真を分割 / 再構築し都市を微分的に抽象化することで、都市の多層的な様相を視覚的に表示する新たな記述手法の研究。



審査員コメント

本作品は、まずその美しさが際立っており強く印象に残りました。一貫して新しい視点を追求し、「印象派」の新たな形を示していると感じました。



つかず はなれず きてけさいん

住宅地における観光地の在り方

湯原 由梨香 YUHARA Yurika

観光と宅地の調和を図り、島民と観光客が交流しつつも、島民の日常生活を守るための建築物を設計した。



審査員コメント

手段を選ばず結果を見据えずに検討を重ねた結果、名前のつけられない建築ができたというような作品で面白いと思いました。

グッドデザインレクチャー

2024年12月19日、株式会社ジャクエツ取締役専務執行役員徳本誠氏とパブリックスペース営業課浅田駿太氏、グッドデザイン賞を運営する公益財団法人日本デザイン振興会常務理事の矢島進二氏をお招きし、グッドデザインレクチャーが行われた。



グッドデザイン賞は、デザインによって暮らしや社会をよりよくしていくための活動である。製品、建築、ソフトウェア、システム、サービスなど、さまざまなものごとに贈られる。かたちのある無しにかかわらず、人が何らかの理想や目的を果たすために築いたものごとをデザインととらえ、その質を評価・顕彰している。

2024年度にグッドデザイン大賞を受賞した「RESILIENCE PLAYGROUND プロジェクト」は、「障がいの有無に関わらず誰もが遊ぶことができる遊具」の開発を医療と遊具の分野を越えて実現したプロジェクトである。医療的ケア児の「遊びたくても遊べない」という課題に着目し、さまざまな個性を持つ子どもたち、医師、ケアスタッフ、玩具デザイナー、地域住民が携わり、三つの遊具が開発された。遊ぶきっかけが地域に増え幸せが広がる未来をつくる取り組みである。

徳本 誠 TOKUMOTO Makoto



株式会社ジャクエツ取締役専務執行役員。創業100年を超える老舗企業であり、あそび環境のトータルデザインカンパニー、株式会社ジャクエツ取締役専務執行役員を務めるほか、子どもの遊びの創発につながる最高品質の環境を届けるべく、教育者や建築家、芸術家、デザイナーなど様々な分野のプロフェッショナルが携わるPLAY DESIGN LABのプロデューサーとして活動中。

ビジネスの観点から見た「良いデザイン」とは何ですか？

「人や世の中が生きやすい仕組みを作ることがデザイン」と考えています。本当に良いデザインとは時間が判断するもので、そのものが流行り廃りとは関係なくどのくらい長く残るかは一つの判断軸になると思います。

デザインを学んでいる学生に一言お願いします！

まずは、先生の講義は身になるものばかりなので、大学にしっかり行って勉強することが大切だと思います。大学の先生方は有名な方が多く、学生の期間でなければなかなか会えない方ばかりです！社会に出ればいくらでも働くことができるので今の貴重な学生時間を大切にしてください！

浅田 駿太 ASADA Shunta



株式会社ジャクエツ パブリックスペース営業課。PLAY DESIGN LAB リサーチャー。東京工科大学で工学デザインを専攻。卒業後入社したジャクエツでは遊具でキッズデザイン賞を受賞。著名なデザイナーとのコラボレーションによる遊具開発も多数担当。現在は「遊具」という枠を超え、空間全体の企画・プロデュースに取り組み、子どもたちに豊かな体験を届ける場を創り出している。

デザインを進めていくうえで重要なことは何ですか？

「自分の耳で相手のことを聞く」ことが大事だと思います。自分のやりたいことや自分のカッコいいと思うものだけでは圧倒的に通用しないので、なぜそれが良いのかというエビデンスが必要だと思います。また、付加価値をつけられるかということはデザイナーの力量というのか、「1+1は2ですよ」みたいな話を3にでも4にでもするっていうところが大事だと思います。

自分が学んできたことに関しては裏切らないので、それに対して自信を持ってください。結果的に色んなところにそういうことがつながってきます。僕は全然建築を勉強していないのですが、設計の人と一緒に開発することもあるので、結局それは学んできたことが他分野を引き付けているみたいなのがあると思います。会社に入って6年ですがいろいろ経験させてもらってきたので、場数を踏むというのも大事ですね。

矢島 進二 YAJIMA Shinji



公益財団法人日本デザイン振興会常務理事。1991年に現職の財団に転職後、グッドデザイン賞をはじめ、東京ミッドタウン・デザインハブ、東京ビジネスデザインアワード、地域デザイン支援など多数のデザインプロモーション業務を担当。マガジンハウス「コロカル」で「準公共」を、月刊誌「事業構想」で地域デザインやビジネスデザインを、月刊誌「先端教育」で教育をテーマに連載を執筆。

デザインプロモーションについて詳しく教えてください！

プロモーションとは、簡単に言うと、ある価値を届けたい相手に届けることです。手段は何でもよくて、伝えたいことに応じて、展覧会やトークショー、書籍などで、何を伝えたいのか、誰に伝えたいのかを考えて、手段を選択しています。自分が言いたいことを言って終わりではなく、受け取り手がしっかり考えて、共感や疑問を生み、振り返ることができてやっとプロモーションは完成します。

例えば、興味のあるものを見つけたら、デザイナーが考えていたコンセプトや評価されているポイントなどを調べてみてください。この製品はどんな言葉でPRされているのかを自分自身でキャッチして、じっくり考えると、自然と興味のフォーカスの当て方や自分とは違う重要な視点がたくさん得られると思いますので、自分から情報をインプットする努力をしていただきたいですね。

生活環境デザイン演習Ⅲ

屋外の特定の場所のみ置くことが出来るというコンセプトのもと、サイトスペシフィックチェアを制作する。



1



2



3

chocolate

縦山 鈴 MOMIYAMA Suzu

大学の空間の中で、特に異なる雰囲気を持つうさぎの丘の水源を設置場所として設定した。この空間で究極にくつろぐというコンセプトのもと、寝転がるという行為に着目した。周囲の自然物が持つランダムな曲面や地面の凹凸や傾斜をデータ化し、自分の体に合う造形物を作成した。データをもとに椅子の脚や接地面の形状を調整したことで、自然の中に溶け込むデザインとなっている。また、座面から水面を覗くことも出来る。そのため、視覚や聴覚を通じて全身で水を感じる事が出来る。

この丘の水源には、水の流れる音や冷たい感触、その場に吹く風などの自然が持つ豊かな特徴がある。この椅子に座ると、これらの自然の営みをより身近に感じる事が出来る。リラックスし気の抜けた姿勢とこの空間の間にある隙間をつなぐ存在としての椅子を設計した。この椅子が空間と調和することで、空間ならではの心地よさを十分に感じる事が出来る作品だ。

1: 実際の使用風景 2: 制作過程 3: 作品写真



Field Flex Seat

瀧津 創太 TAKITSU Souta

グラウンド内のガードポールを利活用した、シンプルかつ機能的な椅子である。ガードポールに取り付けて使用する、ユニークで新たな体験を生むプロダクトだ。グラウンドで運動する人は休憩やストレッチを行うことが出来る。また、取り外しが可能であり、持ち運びが容易であるという機能性を持つ。さらに、使われなくなったガードポールに新たな価値を生み出すという役割もある。グラウンドの魅力を改めて創造するという点で、空間そのものをデザインした作品であるといえる。



だらだらり。

黒森 景一 KUROMORI Keiichi

現実逃避をテーマとし、身体を制作物に預けることが出来る椅子を制作した。木と木の間をブリッジする構造には、ねじや釘が使われていない。宙に浮いた椅子の上では、日常生活の「やるべきこと」から離れた自由な感覚を得ることが出来る。背中を預けて乗るというユニークな行為や姿勢をデザインで実現した。椅子の上で姿勢を探る行為と日常に思考を巡らせるという部分に共通点を見出すことが出来る。現実逃避という人間の行為の本質を考え、デザインの細部に反映した作品である。

生活環境デザイン演習Ⅳ

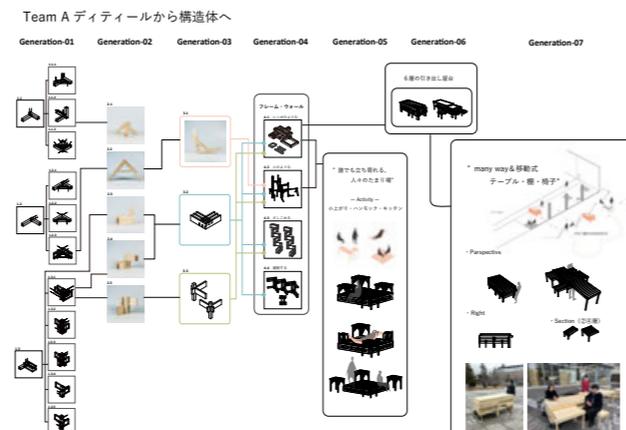
公共性のある可動式什器を設計する。



HAKoNoBA

黒森 景一 KUROMORI Keiichi
 中野 木綿織 NAKANO Yuri
 森進太郎 MORI Shintaro
 縦山 鈴 MOMIYAMA Suzu

誰でも立ち寄れる、人々の溜まり場というコンセプトを掲げ、設計を進めた。建物の内と外をつなぎ、人々が行き来できる「場」を提供する。その手がかりは、誰もが困んで食事を楽しむことができる空間を用意することだと考えた。空いた時間に暇な誰かと共有するごちそうは、単なる領域のつながりにとどまらず、人と人を結びつけ、拠り所となる場を作り出す。この什器は、6層のフレームが積み重なった構造を持ち、1つの木箱のようにも見える。しかし、それぞれの層を引き出すことでテーブルや椅子が現れる仕掛けが施されている。使う前も使った後も、



人々にわくわくを届ける、からくり仕掛けの「箱」である。本作品は、ジョイントスタディから什器に発展させたものである。フレームの形状を定めてから多機能な什器の提案を求められたため、フレームにどのような価値があるかを探求する必要がある。そこで部材同士を組み上げると軸を中心にスライドが可能なる機構が見られたり、一定のスパンで高さを積めたりできることが分かった。結果として、座面や天板をスライドすることで展開できる機能を持たせることができた。



Line

大内 理瑚 OUCHI Riko
 佐藤 楓 SATO Kaede
 瀧津 創太 TAKITSU Sota
 早坂 舞奈花 HAYASAKA Manaka

デザイン研究棟前広場に設置することにより、価値創造デザイン学類の学生と他学類の学生の交流を促すことを目的とし、身体スケールに基づいた寸法設計で、多様な姿勢での過ごし方を許容するオブジェクトを制作した。作品の制作にあたって、木材を組み合わせるジョイントスタディから行った。相欠きをきれいにみせる組み方や、立体的にみせる組み方の試作を重ね、グループのお題となったプラットフォーム or ステップのスタディを行った。連続的というキーワードをもとにつくられたスタディから発展した案が現在の形の原型となり、コンセプトと合わせて制作をした。デザイン研究棟と他学類の学生の境界をなくし交流が生まれるようにと、グラデーションというワードを中心に最終案を決定した。過ごし方を限定せず、好きな高さや向きで腰を掛けることができるよう、高さをずらしたL字の構造になるよう工夫をした。



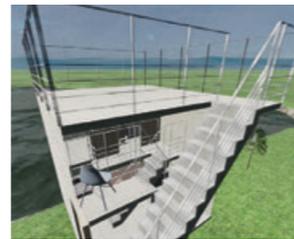
6 base

佐久間 葉月 SAKUMA Hazuki
 塚本 翔太 TSUKAMOTO Syota
 橋本 香里 HASHIMOTO Kaori

オープンスタディとデザイン研究棟前広場をつなぐ什器を設計。現状としてこの広場はバスを降りた学生が通り過ぎるだけで、そこにたまるような人はいない。そしてデザイン研究棟は特定の人しか利用していない。そこで止まり木となるような什器を設計した。コーヒーや食べ物を持ち寄ったり、イベント等で使用したりすることによって、そこに人の賑わいを生もうと考えた。Grasshopperを用いることで線の長さや角度をパラメトリックに調整し、この2種類の高さを設定した。一般的なテーブルより高くすることによって姿勢を良く使うことができる。また、天板の内角をすべて120度に固定することによってフレキシブルにテーブルを組み合わせることができる。それにより、人数や用途に合わせて利用することが可能になっている。テーブルが六角形になっていることで、同じテーブルに集う人々の距離感が心地よくなるという効果も生み出された。

生活環境デザイン演習Ⅰ 自然と人が結びつくことを促す媒介的建築 3.6 × 3.6 × 3.6 空間のエスキス (esquisse)

宮城大学の敷地内の 3.6m × 3.6m × 3.6m 空間に人間と自然が結びつくことを促す媒介的建築を設計する。



自然からの想起

絹川 航 KINUKAWA Wataru

自然と人間との結びつきを考える中で、自分の幼い頃からの自然との触れ合いや体験を建築によって想起させるというコンセプトに至った。自らの経験を想起させる要素を詰め込むことで自分や自分と同じ経験を持つ人が一人で過去に浸ることのできる空間を造った。目的を持たない空間の構成から始まり、その空白でできることを探す、という手段で設計を行うことにより無機的だが合理的な設計を行うことができた。「自然からの想起」を達成するため自然から採取した素材を用いて模型を製作し、小規模なスケールの中でも記憶に触れることができるような模型を目指した。

close - 自然を取捨選択できる空間

中村 朋佳 NAKAMURA Tomoka

「自然と人が結びつくことを促す媒介的建築」というテーマに対して、日光や雨などの天気、風、緑や水などとのつながりや景色を眺める高さなどを自分で取捨選択し、快適かつ自由に過ごすことができる空間を設計した。光や雨などのそれぞれの自然と人との繋がりや、今の宮城大学に必要な建築について何度も考え、何度も設計し直した。エスキスを通して、様々な事例の建築を学び、ディスカッションをしながら設計を進めていく楽しさを知った。2年生前期の時点の設計であるため、未熟な点は多くあるが、建築学生として人生で初めて、自分ひとりで設計に向き合った、思い入れのある作品となった。

生活環境デザイン演習Ⅱ 古民家リノベーション

東北歴史博物館に隣接する今野家住宅の一部をリノベーションしたカフェを設計する。



Gokan Cafe

小田島 杏樹 ODASHIMA Anju

五感を楽しむ空間として10のブースを設け、固定の座席を持たず、箱御膳と座布団を運ぶスタイルを採用した。客自身が自由に席を選び、様々な場面で建物の物語を通し、五感で感じられるような設計としている。実際に古民家を訪問した際に、縁側から差し込む光やひんやりとした空気感、心地よい静けさ、煙の匂いなど五感の体験を強く感じ、本設計に至った。より良い五感での体験をするための工夫をそれぞれの空間に凝らしている。

〈使用物品イメージ〉

座布団

箱御膳

Menu

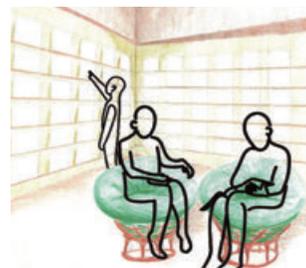
ちやとろのり(100g) 400円(税別) ¥300	アイス抹茶(70g) ¥300	抹茶のり(70g) ¥500	抹茶のり(70g) ¥350
白とろのり(100g) ¥450	抹茶のり(70g) ¥350	抹茶のり(70g) ¥700	抹茶のり(70g) ¥550

〈移動パターンイメージ〉

例) ①→②→③→④→⑩

生活環境デザイン演習II 古民家リノベーション

東北歴史博物館に隣接する今野家住宅の一部をリノベーションしたカフェを設計する。



音の森

和田 涼 WADA Suzu

今野家住宅「ホンヤ」をリノベーションし、ミュージックカフェにした。今野家住宅の形はあまり変えず、古びた様子や木の質感、そして周囲の自然を利用してあたたかみのある森の中のような感覚が味わえるカフェにした。現代の生活はデジタル化が進み時間もせわしく過ぎるように感じたため、レコードを使った森の中にあるミュージックカフェを提供することで、日常のストレスを忘れリラックスしてほしいと思い設計した。店内のいたるところに植物を配置し、テーブルを置かないことで森の中で休憩しているような感覚を味わえるようにした。天井の大きい梁から植物を垂らすことで、より森の臨場感を再現した。

和の趣

渡邊 悠 WATANABE Yu

今野家住宅「ホンヤ」が当時使われていたであろう生活環境を自分なりに再現した。家具や照明、食器等は日本の伝統的なものを選び、それらに在庫を用意してお客さんが購入できる実演販売要素を取り入れた。陶芸体験や和菓子作り等のイベントを開催し、日本人だけでなく海外の方にも日本の文化を肌で感じてもらえるように設計した。古民家をリノベーションする意義を考える上で、古民家の良さは残す必要があると考えた。家具の素材は木にこだわったり、行灯を敢えて柱の近くに置いて、柱の細かい傷や木目などを見えるようにするなど細かいところまでこだわって設計した。

生活環境デザイン演習II 住宅設計課題

「成熟社会」における郊外住宅を設計する。



つながる家、隔てる家

宮田 紗良 MIYATA Sara

「同居予定の父はそれまでの一人暮らしの期間が長く、『いきなり同居はハードルが高い。』『ある程度息子家族からは自立して生活したい。』というニーズがある」という想定で完全分離型の二世帯住宅として設計した。完全分離型であっても、一つの家族の住宅であるということを念頭に置き、例えば照明の明かりで向こう側の相手の存在を感じたり、庭先での子供たちの活動を家の中から見守るなど、この家を通してお互いを見守り、しかし干渉はしすぎないというかたちの二世帯の関係を築いていける環境を目指した。

家族のつながりと個の尊重

土屋 香花 TSUCHIYA Kyoka

家族全員がより充実した時間を共に過ごすことを目的に各スペースを配置している。共有スペースとプライベート空間のバランスを重視しており、リビングを中心に家族のつながりを感じるようにし、家族全員が他の家族の様子をうかがいながらも、個々のプライバシーを尊重した空間づくりがなされている。家族のライフスタイルに合わせた柔軟な設計がされており、家族全員が同じ屋根の下で、互いに支えあい、尊重しあいながら生活できる空間づくりを目指した。

生活環境デザイン演習Ⅲ 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。



ふたつのながれ

大坊 珠子 DAIBO Tamako

本作品は「表のながれ」と「裏のながれ」のふたつのながれをつくることで、まちにひらきつつも個人の生活を楽しめる、宮城大生のための学生寮を提案する。「表のながれ」は人通りの多い“すいせん通り”に面していて、すずめ踊りやダンスの練習などができる部屋やリビングのカウンターが飛び出し、まちの人々が学生の活動を知ることができる。一方で「裏のながれ」は、学生同士が少人数で活動できるスキップフロアなどがあり、表とは違った雰囲気がある。

本作品は宮城大生のためということで、自分の生活や友人の生活を参考に、宮城大生に愛されるような学生寮を目指した。敷地調査の際に敷地の南側に延びる緑豊かな曲線のすいせん通りに魅力を感じ、その曲線が膨らんだような建物の形を考え、テーマである“ながれ”を建物全体でも表現した。宮城大生の個性豊かな生活がまちの人々に少しでも伝わり、まちの人々の活動が宮城大生の生活を豊かにしてくれるような設計を心がけた。

生活環境デザイン演習Ⅲ CDC 設計課題

加美町にデザインセンターを設計する。



余韻を残す

小笠原 叶乃 OGASAWARA Kano

本作品は施設を配置する加美町の魅力を引き立たせつつ、制作者は利用する人々が次々と居場所を見つけることができ、日常で感じる寂しさを減らすような建築を目指した。施設には4か所の入口が建物を一周するように配置されており、敷地内の道は多く分岐させることで外周を含めてぐるぐると散歩ができるようになっており、回遊性を持った外観になっている。また、一見複雑に見える外観も屋根をつなぎ合わせることで流れるような動きを持たせ流動性を高めている。

加美町では宝の田んぼをつくるプロジェクトを行っており、施設の周りにも美しい田んぼが広がっている。施設には南東方向にガラス張りの「展望エリア」を設け、高さ8mの展望デッキからは10km先まで広がる田んぼを一望できる。これにより、四季の移り変わりに合わせて変化する田んぼを楽しむことができ、加美町の豊かな自然や農業の活動を広く伝えることにつながる。北側には屋内屋外ともに子どもたちが遊べる空間があり、

屋外では夏祭りやこども向けのイベントなどを開催することができ遊びの多様化を目指している。そして屋内の遊べる空間を全面ガラス張りにすることで中心のオープンスペースからこどもを見守ることができる。2階の屋外テラスからは外の遊び場が見えるため、住民を含む地域全体でこどもをサポートする「子育てエリア」になっている。このほかにも騒音などが気にならないよう2階に会議室や研修室が並ぶ「ミーティングエリア」や集中できるように別棟に図書室や自習スペースを設けた「教育エリア」の4つの空間に分けられている。これにより施設内に様々な空間が生まれ、利用する人々に居場所ができる。この施設は建物の外も中も一周できるようになっており、加美町の魅力を感じながら人とのつながりを感じることができる。様々な空間があり老若男女が自分自身に合った居場所を見つける探検に出る感覚を感じられる作品となった。

生活環境デザイン演習Ⅳ 図書館設計課題

青葉山公園に図書館を設計する。



緑のビオトープ

森 進太郎 MORI Shintaro

本課題は青葉山公園内に、周辺環境と融和する図書館を建設するものである。青葉山公園の位置づけは1. 中心市街地へ冷涼な空気を送り込む「緑の肺」 2. シンボリック景観 3. 自然とのふれあい拠点 の3要素ある。制作者は市街地側から青葉山への眺望である緑の景観壁を保全・活用し、市街地と青葉山の「緑の接続点」となる図書館を設計した。青葉山には針葉樹と広葉樹の混合林や隣接する崖や渓谷など多様な環境があり約90種の野鳥が観察されている。この図書館は青葉山の豊かな自然環境と市街地がシームレスにつながる形状であるため、周囲との調和がとられている。ビオトープとは「生物群集の生息・生育空間」のことであり、生育可能な環境条件を人工的に整備することで多様な生物が共生することを実現する。内部空間に7種の樹木が細かい計画のもと配置されており、四季の移り変わりに合わせて違う顔を見せる、豊かな生態系を育むビオトープ

を形成した。様々な野鳥が内部空間へと集まるため、整備された公園内の野鳥の新たな居所となる環境の形成、また野鳥と人々の共存のきっかけになる空間の形成が実現された。図書の間接空間は高さ差をつけ、図書、ビオトープへと視線を誘導し、軽やかな体験へとつながる心地よい空間性を獲得している。また、本来の図書館機能のほか、宿泊機能を持つ空間やデジタル技術を活用できる空間を取り入れることで、図書館としての可能性を広げる施設となった。青葉山公園の周辺には宮城県立公園や仙台国際センターなど多様な文化が集積・発信される施設が多く整備されている。青葉山公園にはイベント等を行うにぎわいエリアがあり、この図書館はにぎわいエリアからの新たな動線を生み出している。野鳥と人々との共存を実現したこの「緑のビオトープ」は自然や人、街とのつながりを獲得できる図書館となっている。

生活環境デザイン演習Ⅳ ホテル設計課題

仲ノ瀬町にホテルを設計する。



HOTEL AOBA

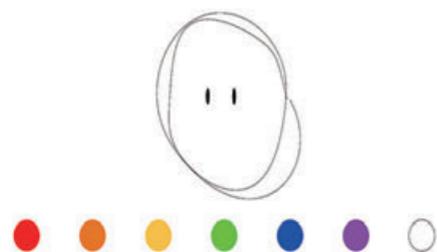
森 進太郎 MORI Shintaro

本課題は対象となる敷地にホテルを設計するものである。その敷地は仙台市青葉区川内仲ノ瀬町にあり、北側に仲ノ瀬橋が隣接し東側には広瀬川が流れている土地である。この敷地は高低差が約13mあり、広瀬川の氾濫区域にも指定されているほか、仲ノ瀬橋からの騒音問題など、考慮すべき点の多い課題である。制作者は上記の点を解決しつつ、周辺施設との調和のとれた「HOTEL AOBA」を設計した。対象敷地の周辺には仙台国際センターや音楽ホールなど国際的な利用が想定される施設が多く存在する。そのような環境を考慮し、正面の外観は部材に「木」を用いてデザインされている。客室階の木の表面と下の石垣とのコントラストにより、上品な外観と仕上がった。氾濫区域であるため避難動線を検討したほか、騒音対策として中ノ瀬橋面に木を植えるなど、問題となる点をしっかりおさえている。このホテルは7階に分かれている。3階には広々としたエント

ランスを設け下2階で上部を支えることで土木工事を最小限に抑えた。1階は従業員専用の空間として機械室や倉庫、控室などがある。2階はレストランや宴会場のホールなど誰もが利用できるスペースとなっている。そして3階にはロビーやカフェ、物販等を行うテナントがあるほか、東側には広い展望デッキがあり、市街地を望むことができる。4、5、6階には客室のある階層となっており、ランドリーやレンタルスペースが完備されている。客室も「和」が感じられる内装となっており、窓からは市街地を眺めることができる。最上階の7階は展望デッキがあるほか、エステやバー、大浴場が設置されてあるリラクゼーションエリアとなっている。各階層の明確なエリア分けや、客室の配置計画など、実際の使われ方を想定し検討することによりリアリティのある設計となった。

感性情報デザイン演習Ⅰ プログラミング課題

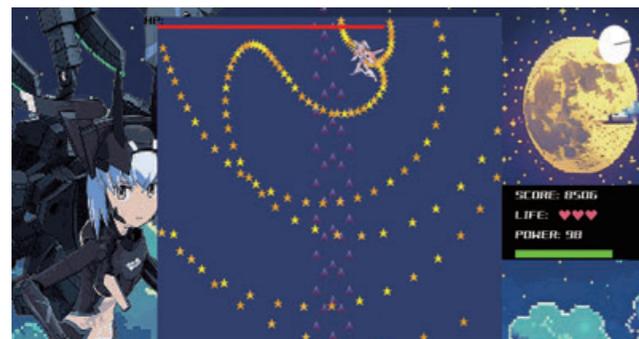
openFrameworks を使用したパーリンノイズによるアニメーションを制作する。



のいず

猪又 銀華 INOMATA Ginga

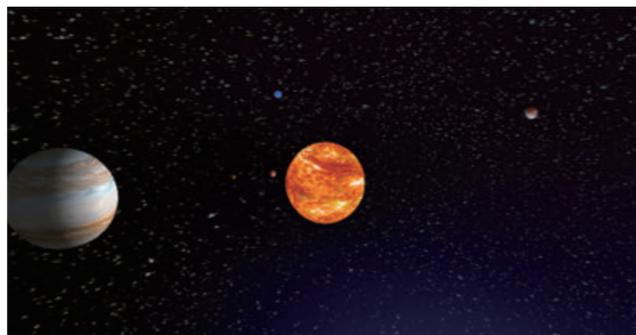
不思議なイキモノ「のいず」。画面下のパレットから色を選択すると色を学習し、変化してくれる。素朴でかわいい世界観を表現するために、最初から装飾があるのではなく条件達成で装飾が表示される設定などを工夫した。



一騎当千方式 シューティングゲーム

坂本 真 SAKAMOTO Shin

パーリンノイズを弾幕全般や敵の出現・移動パターンに採用。また、擬似乱数として敵を倒した時の主人公のパワー上昇確率、敵弾を消した時のスコア上昇確率などにも使用。キャラクターを印象づけるため、常に画面に表示されるように設定した。



太陽系 モデルシミュレーター

鈴木 優依 SUZUKI Yui

3Dの太陽系モデル。各惑星の大きさや公転速度は実際の比率に基づいて設計した。構造的で美しい作品を作ることを意識し、惑星に画像を適用する部分や光が太陽の中心から発している描写、他の惑星に影を落とす表現などを工夫した。



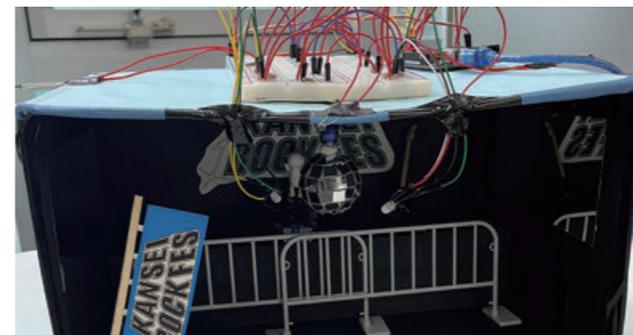
錦鯉の旅

宮川 直士 MIYAGAWA Naoto

左から右に泳ぐ錦鯉だが、マウスでクリックするとその場所に向かって泳ぐようになる。また、マウスボタンを押しっぱなしで動かすことで錦鯉に追いかけてさせることができる。時間経過とともに見た目や音の演出が変化するように工夫した。

感性情報デザイン演習Ⅱ フィジカルメディア課題

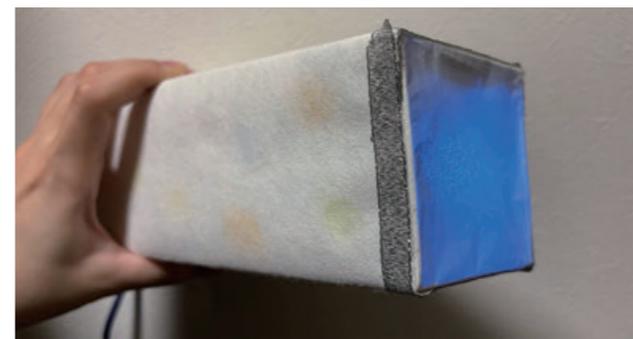
人とコンピュータとの間のインタラクションを生む作品を制作する。



KANSEI ROCK FES

北口 遥 KITAGUCHI Haruka

スマホのライトを使って体験できる、ライブ会場を再現した作品。LEDの照明やopenFrameworksにより制作された音楽、モーターによるミラーボールやマイクスタンドの動きがそれぞれに対応した光センサーが感知した光によって動作する。



ほのぼののライト

河合 凜 KAWAI Rin

振ったり傾けたり、動きに合わせて様々な色の光を放つライト。本体には角度を読み取る加速度センサーを設置。読み取った角度に対応する値が内部のライトに反映される。色の変化は途切れることなく、連続的に滑らかに変化していく。

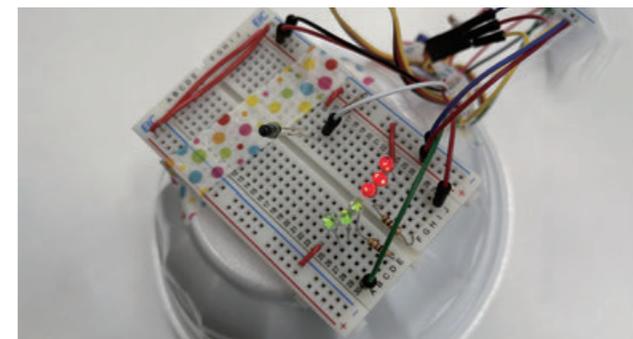


ミュージッククッキング

小塚 あかり KOZUKA Akari

松本 優月 MATSUMOTO Yuzuki

様々な作業の中で生まれる「音」を聞きながら料理を完成させるゲーム。静電気センサーや光センサーを利用し、野菜を切ったりフライパンで炒める音を聞きながら、ちょうどいいタイミングで野菜を焼き上げることを目指すゲームとなっている。



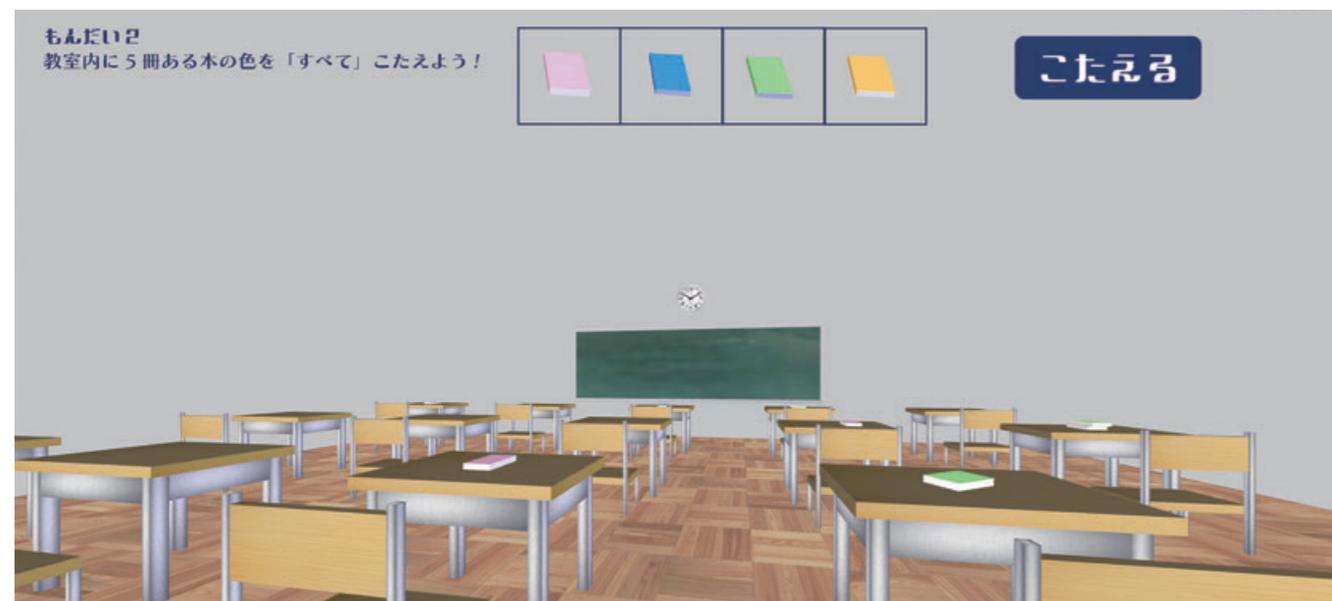
うごうご

浅野 極子 ASANO Kiwako

捕まえようとする慌てたり、捉えると動きが止まったりと生き物のような動きをする作品。様々な動きに耐えられるタイヤを制作しモーターの回転数などを調節した。センサーとコードの合わせ方を工夫し、生きていくかのような複雑な動きを実現。

感性情報デザイン演習Ⅲ

3次元インタラクティブアプリケーションを構築する。

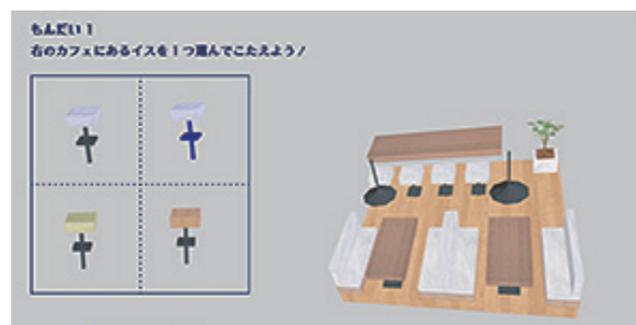


1

どうやってさがす？

中嶋 瑞季 NAKAJIMA Mizuki

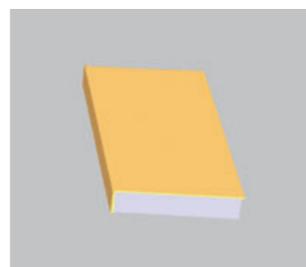
この作品は、3D空間を動かし、動きながらクイズに回答するゲームである。ゲームの内容は、3次元の仮想空間の中で、UIに提示された物体と同じものを探すというものである。1つの視点や場所から見ているだけでは解くことができないクイズ形式の間違ひ探しを探求し、視点を変えるほど発見がある3D空間の特性を利用した。作品内では、カフェや教室などの空間を作成し、どちらも違和感のない空間にすることを心がけた。そのため、床や椅子のテクスチャ・色彩を細かく調整し、解答に関わるオブジェクトは選別しやすいように工夫した。内容と共に作品の外観を整えることを意識し、アプリケーションのゲームシステム及び3D技術以外のフォントや色調も統一感を意識し、整った印象になるようにしている。



2



3

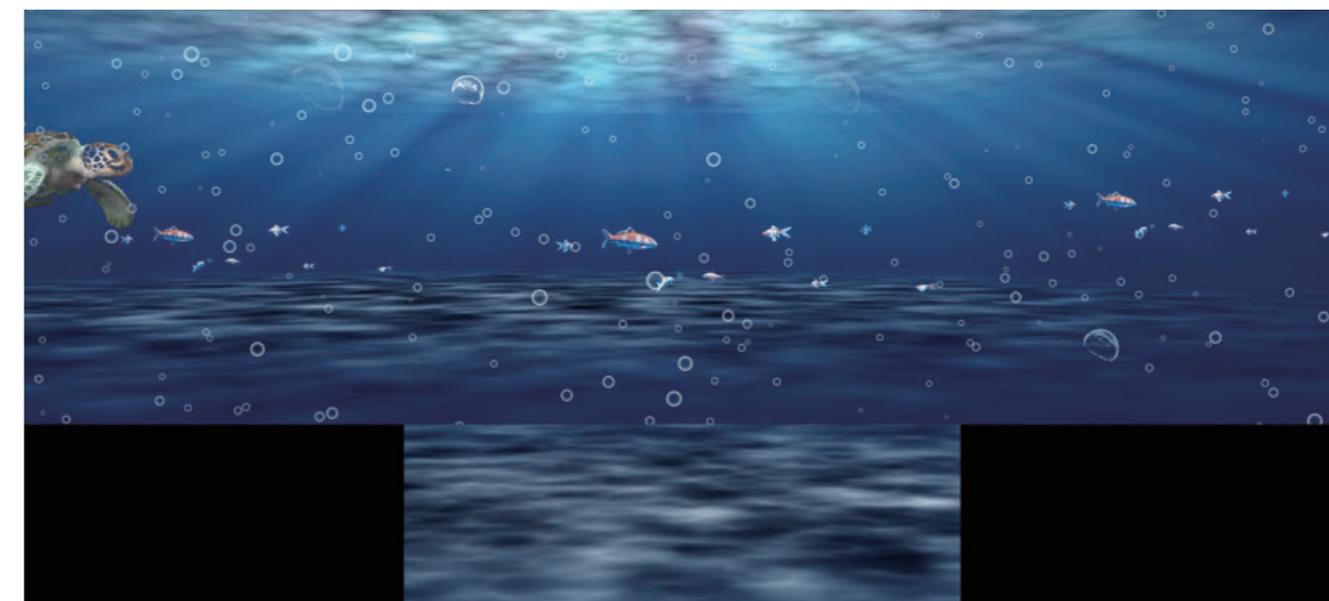


4

1.2：ゲーム画面 3.4：クイズで出題される鉛筆や本のオブジェクト

感性情報デザイン演習Ⅲ

映像制作アプリケーションを用いて、映像やモーショングラフィックスによるアニメーションを制作する。



1

星月夜

倉品 侑佳 KURASHINA Yuka
 昆 奈緒美 KON Naomi
 小森 紅羽 KOMORI Kou
 武部 ゆう TAKEBE Yu
 中野 木綿織 NAKANO Yuri

幻想的で抽象的な動画を作ること为目标に「とある夜に、光が海や星空をめぐっていく」というコンセプトのもと、制作されたプロジェクションマッピング。単なる映像投影ではなく、空間を使った三次元的なプロジェクションマッピングを目指し、「場所を活かしたプロジェクションマッピング」を制作した。光が生まれ、星空が広がり、海に潜り、深海で発見した暗い街を明るくする光との出会いというメンバーの作りたいイメージを詰め込んだストーリー構成。ネオンのようなポップな配色、音と映像を組合せた多彩な表現により、ストーリーへ没入することができ、飽きのこない作品になっている。



2

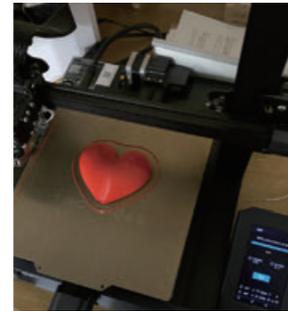
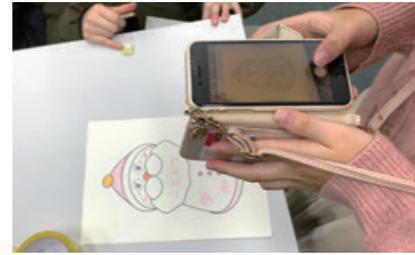


3

1：Adobe Premiere Pro を用いて制作した4画面の映像
 2.3：プロジェクター4台で、制作した4画面の映像を部屋に投影した様子

感性情報デザイン演習Ⅳ 制作系課題

「『〇』展 来てみて感じる地域のえん」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。



ひかりのわ

阿部 遥斗 ABE Haruto
 昆 奈緒美 KON Naomi
 佐藤 和佳 SATO Waka
 照井 涼太 TERUI Ryota
 渡辺 まどか WATANABE Madoka

感性情報デザイン演習Ⅳの制作系課題のテーマは「『〇』展 来てみて感じる地域のえん」。このテーマから着想を得たグループの個別テーマは「ひかりの『〇』(わ)」である。多くの人々に親しまれ仙台の冬を彩る光のページェントは、資金不足により規模の縮小を余儀なくされている。そこで光のページェントの魅力を伝え、活動の存続を支援するために制作されたのが「ひかりのわ」である。「ひかりのわ」は体験型のインタラクティブ展示だ。参加者が魔法のステッキを振ると、映像と装飾のイルミネーションが点灯する。また、参加者が塗り絵を行い、その絵をモニターに投映することで、実際に動かして楽しむことが出来る参加型イベントも設けられている。

この作品では、ソフト・ハード両面において様々な工夫が行わ

れ、体験価値を重視した制作が行われている。ソフト面では、映像制作においてBlenderとopenFrameworksを使用した。初めて扱うM5Stcicでは、無線接続により体験者の没入感の追求を行った。ハード面では木の模型や点灯ボックスに加え、杖を3Dプリンタで制作することで、世界観を高く再現した。音楽や光の演出を組み込むことで、視覚と聴覚から参加者の展示への没入感にアプローチしている。展示を体験してもらうことで、大学外部の人々に光のページェントの魅力をさらに知ってもらうことが目的である。この展示が地域と光のページェントをつなぐ存在となれば幸いだ。

1: 展示の様子(映像) 2: 杖の制作(3Dプリンタを用いて)
 3: 塗り絵 4: データを取り込む 5: イルミネーションの点灯

感性情報デザイン演習Ⅳ リサーチ系課題

伊豆沼・内沼をフィールドとして、総合的な調査を実施し作品を制作する。



伊豆沼食堂

佐久間 葉月 SAKUMA Hazuki
 佐々木 健太 SASAKI Kenta
 豊島 優弥 TOYOSHIMA Yuya

伊豆沼・内沼をフィールドに、食をキーワードとした総合的な調査の実施と作品制作を行った。調査の中で、伊豆沼がラムサール条約に登録され保護が進む一方、伊豆沼の恵みを受けて生活していた人々の文化が失われつつあることに気づいた。しかし、その人々の記憶を辿ることで、私たちの本来の豊かさとは何かを再考する手がかりを得ることが出来るかもしれない。そこで、「昔食べられていた食材を今も採ることができたら」というコンセプトのもと、昔の生活の豊かさを感じさせるメニューを考案。写真や資料が少ない中で苦労しつつ、地域の方々の記憶を頼りにインタビューや食の調査を行い、イラストをまじえた冊子と映像作品にまとめた。



1: ビハインド映像のオープニング
 2: 伊豆沼冊子まとめページ

価値創造デザイン演習 I 2D グラフィック 最終課題

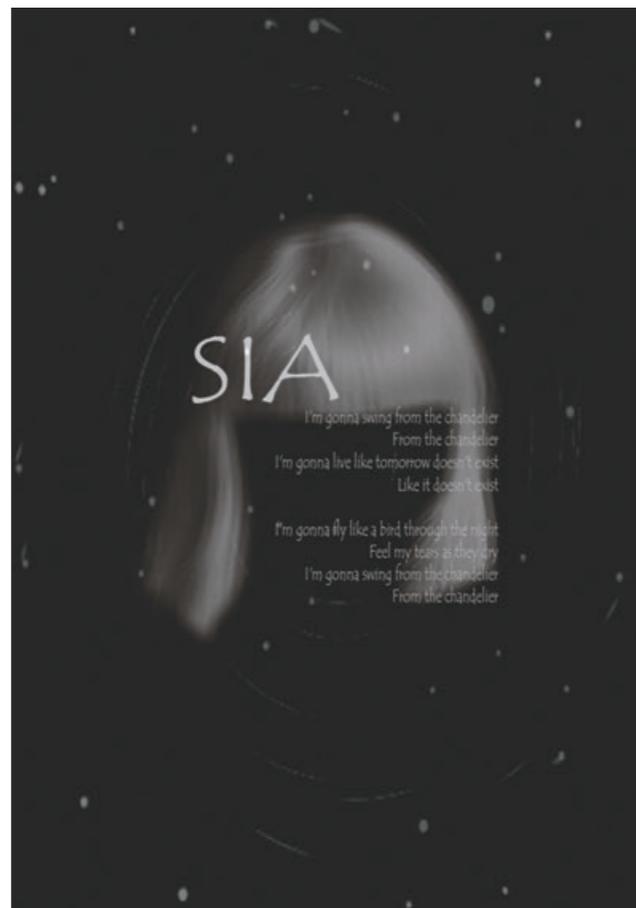
AdobeIllustrator、Photoshop、p5js を組み合わせてポスターを制作する。



クリームソーダ

千葉 璃夢 CHIBA Rimu

コンセプトは「喫茶店に飾られてあるメニューポスター」である。クリームソーダの印象を考えた時「喫茶店」、「レトロ」、「ポップ」、「昭和」というワードを思い浮かべ、昭和レトロかつ明るい雰囲気の喫茶店に飾られていそうなメニューポスターを制作した。色使いなどデザインコンセプトに沿ったポスターかつ全体で見た時のバランスが崩れないように様々な工夫を凝らした。1から作成したレース部分の連結など、レースペーパーを作る工程が緻密な作業が多くて大変だった。



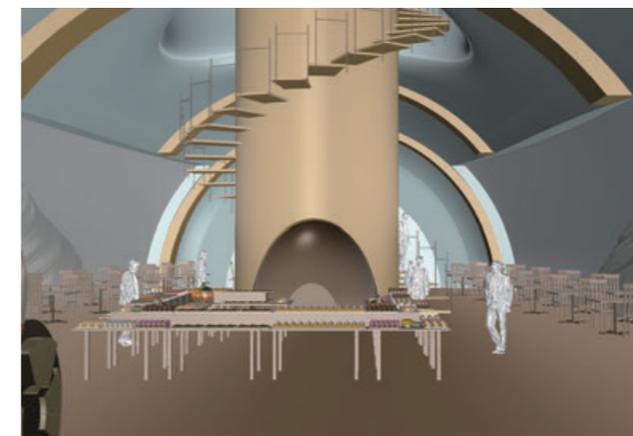
Chandelier

山本 彩乃 YAMAMOTO Ayano

オーストラリア出身のアーティスト Sia のイメージポスターを「Chandelier」という曲をもとに制作した。背景と文字裏のオブジェクトはできるだけぼかし、p5js を用いて作った不規則な点を加工することで曲中の登場人物や Sia 本人の精神状態の波、悩みの渦を表現した。一方で、希望や幸せを追い求める強い志を表現するため彼女の名前と歌詞ははっきりとした白を用いた。世界観が高度に作りこまれており、コンセプトが明確で書体選定、文字組もよくできている。

価値創造デザイン演習 I 3DCAD 最終課題

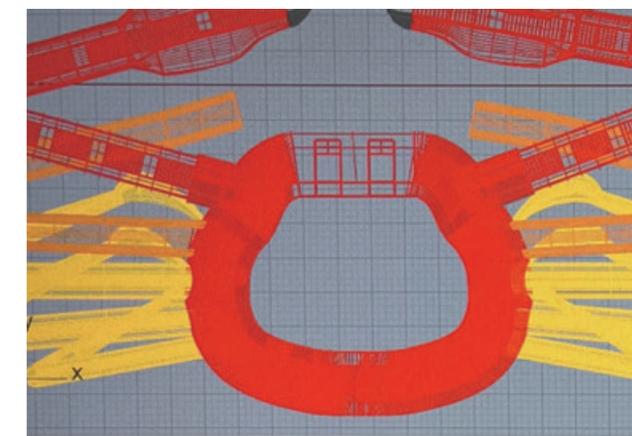
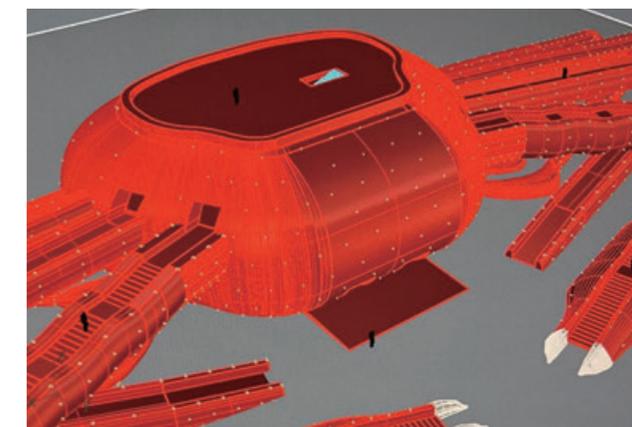
ライノセラスを用いて3Dモデリングを学ぶ。



Sweets!

鈴木 咲良 SUZUKI Sakura

スイーツの食べ放題をイメージして制作した。食べ物で建物を作ることを考えたとき、食べ物の中で飲食するという体験ができれば面白いと考え、パフェとブッシュドノエルを合わせたスイーツ店という現在の形となった。本来パフェは上から食べていくものにも関わらず、建物にした際に入り口が容器の下になることに違和感を覚えたため、あえて横倒しにして容器の上部から入ることができるようにした。盛り沢山のイメージにするため、この部分の装飾には特に力を入れて制作した。



Crab

柏崎 仁子 KASHIWAZAKI Niko

カニの建物を制作した。三階建ての屋上付きで、足部分の一番手前が階段、二番目がスロープ、後ろ二本はオブジェクトになっている。足が左右でそれぞれ四本ずつ並んでいるため、重ならないように角度や大きさを調整して配置するのに苦戦した。一番手前の階段は、胴体との接続部分と関節部分をスロープにし、建物としての自然な構造を意識した。また、画像をなぞって形作ることで、カニの平たい胴体や角張った足を再現できた。全体に突起を乗せ、カニの毛を表現したのもポイントである。

グラフィックデザイン 印刷物の表紙

産業活動とデザインの関わりを学び、効果的表現を用いて大学案内の表紙を制作する。



pure hope

小野 七菜 ONO Nanana

コンセプトは「希望」と「柔軟さ」である。宮城大学はデザイン研究棟を持ち、デザインが学べることが特徴にあるので手にとる人に一目で印象づけられるような表紙にした。大学案内を手にとる、主に高校生が希望や期待感をもてるように全体的に光を感じられる配色にした。曲線やグラデーションを用いることでこれまでの学びを融合させ、大学では自由な発想で新たな学びを得られるような「柔軟さ」が感じられるように意識した。



MYU GUIDE 2025

加藤 遥稀 KATO Haruki

元のシンプルな見やすさを保ちつつ、カフェのメニュー表のようなスタイリッシュなデザインにすることを意識した。既存のデザインのコンテンツ表記よりも文字サイズを上げ、3つのブロックに分けて記載した。背景にロゴを大きく配置したことにより宮城大学の要素を前面に押し出した。この際、コンテンツ等の文字列とあまり被らないように配置を工夫し、ロゴを押し出しつつも、文字が見やすいようにした。



学び舎と個性

藤原 茉凜 FUJIWARA Marin

見やすさと宮城大学の特徴であると感じた個性的なイメージを重要視して作成した。本で文字を表現することを主役にするため、色彩をあえて抑えた。またなるべく文字を見やすくするために、間隔を統一させたり、文字のサイズを大きめに作成したりなどの工夫も行った。全て本だけで完成したのを見たときにもう少しデザイン性を足したいと思い大学案内の概要である言葉を英語で本たちの中にちりばめた。



Diverse & Fun

松本 優月 MATSUMOTO Yuzuki

既存のシンプルなデザインから一変し、「メンフィス」という幾何学的な図形やラインがたくさん使われているデザインスタイルを利用した。円や三角、様々な形の図形を使ったことで宮城大学では学べる分野が広いという多様性を表現し、さらに楽しさを伝えるデザインとした。ポップな印象が強くなりすぎないようにフォントはセリフ体がついているものにするので、気品がある印象を持たせた。

編集後記

「棘がある」という言葉を調べると、意地の悪い、冷淡な、などネガティブなワードが並ぶ。しかし、編集部はこの事実を受けて尚、『棘棘』というテーマにこだわった。特に日本においては出る杭は打たれる傾向があるかもしれないが、打たれることは何も恥じることではない。価値創造デザイン学類に属する学生たるもの尖っていることを誇りに思い、それぞれの棘を磨いて欲しい。本誌の取材や編集にあたり、数多くの学生の棘を目にしてきた。特に、多くの学生にとって本学における制作の集大成となる卒展の作品については、各位の情熱が溢れ、一際美しい棘棘に触れることができた。本学で学び、これから新しい価値を生み出す者、世界をデザインしていく者。それぞれが持つ棘棘は、世界で一番美しい。

私事ではあるが、昨年から引き続き制作に携わり、2年連続で編集長を務めさせていただいた。本学で学ぶ者としてここに自身の棘を刻めたことを誇りに思う。また、制作過程で私自身体調を崩すことが度々あった際に、代わりとなって各所と連絡を取り、編集を進めてくれた編集部員には感謝してもしきれない。共に本誌を創り上げた仲間たち、制作に協力していただいた皆様、に心から感謝したい。

本誌を手にとってくださった皆様の棘棘に祝福。

DECADE+18 編集長 細谷 隆介

DECADE+18

宮城大学 事業構想学群

価値創造デザイン学類

生活環境コース / 感性情報コース

機関誌 DECADE+18

2025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：株式会社フロット

印刷・製本：株式会社フロット

制作

編集長 細谷 隆介

副編集長 田中 幌涼

安住 天希 / 岡本 結姫 /

北口 遥 / 小塚 あかり /

齋藤 成樹 / 松浦 萌乃 /

松本 優月 / 吉野 葵衣



宮城大学
MIYAGI UNIVERSITY