



常葉大学  
TOKOHA UNIV

# TOKOHA UNIVERSITY

## GRADUATE EXHIBITION 2017

平成28年度常葉大学造形学部



平成28年度 常葉大学造形学部卒業制作展 作品集

## 平成28年度卒業制作展に寄せて

本年度造形学部の卒業生は、学園内三大学が統合され、10学部を有する新生「常葉大学」の造形学部生として入学した初めての卒業生となります。この新大学誕生は、大学や地域社会にとって大きな変革であったことと記憶しています。さらに平成30年には、新草薙校舎へ教育・外国語・保育学部等と短期大学部の一部が移転します。造形学部と短大音楽学科は、瀬名校舎を芸術系キャンパスとしてスタートします。芸術系学部として、東海地域で最も広いキャンパスと言っても過言ではありません。

また来年度は、学部として15周年、短大美術・デザイン科から45周年の節目の時を迎えようとしています。この変動と変革の中、脈々と受け継がれてきた「卒展」を迎えることは、喜ばしいことだと思います。さて、彼らが行った「ものをつくる」意味、制作することの意味について、少し述べたいと思います。制作する意味とは、「自己発見」もしくは「自己尊重」であると考えられます。制作の原点は、人がそれぞれ持つ「こだわり」を形とすることであり、自分自身のこだわりの「核の発見」こそが、制作の大いな意味であると考えられます。ある事物や概念に対する執拗な「こだわり」が、主題の一貫性をもたらしていることは明らかです。純粋な制作意欲とは、「こだわり」の有無の如何に大きく作用されていると思われます。

つまり、「こだわり」という自分のつくりたいことをつくるという行為は、いわゆる存在のリアルへと直接つながってゆく問題性であると言えるのです。また、そのような「こだわり」を明確化する働きが作品にはあり、自己に対する「奥深さと可能性の認識への手立て」となるのです。自分のつくりたいものを自由につくり、「つくりたいもの」を発見するという「自己理解」への取り組みこそが、制作の本質的な意味なのです。

制作の過程で「見たこともない発見」を「ものや作品が教えてくれた」というような体験があり、そのような「無意識的な心の状態」によって引き起こされた「自分自身の未知の可能性」の発見、つまり制作を通しての「自己発見」こそが、制作をより充実したものにするのです。

したがって制作の意味とは、その行為によって自己の追求や発見を可能にし、それにより「自分自身の存在を実感させる確固たるイメージ」を得ること、つまりセルフリスペクト（自己尊重）を高めることがありますと言えるのです。

しかし、「個人のための制作」という意味だけでは芸術作品は成立しません。制作には他者との関係性という側面もあります。日本画家の千住博氏は、「絵画は皆のものです。ただし、描き終わるまでは作者のものです。好きに描けばいい。しかし、描き終わったら、絵には使命が生まれるのです。」このように、人に見せてこそ絵画は意味をもつことを一貫して述べています。

「個人のための制作」は、あえていえば、それは祈りです。人に見せること。見せてはじめてコミュニケーションが成立します。芸術とは社会をつくっていくことです。コミュニティを成立させることです。このように、つくり手の想いを見る人に伝え、他者との関係を作ることが制作の意味としてあるため、何かを「伝えたい心」が重要であり、「作品の前に立ち止まってほしいという説得力」が作品には必要です。実存主義のドイツの哲学者で『存在と時間』の著者であるハイデガーは、鑑賞者を「見守るもの」と名付け、「創作されることなしには作品はほとんど存在しないが、（中略）同様に、創作されるものそれ自体は、見守る者たちなしにはほとんど存在するものとなることはできない」。つまり、「作品において生起している真理に見守る者たちが呼応するような直接的な仕方で見出すのではない場合、（中略）作品は見守る者たちなしにも作品である、ということを意味するのではない。」と述べています。制作者の制作した作品には鑑賞者は存在が不可欠であり、単に鑑賞者の目に映るだけではなく「そこに立ち止まらせ」、鑑賞者に伝わることが必要であると解釈できます。

作品の在り方として、「見る人それが自分のイメージをそこに映し出せるものになる」ためのものであり、「問いかけ」という在り方によって、作品は普遍的に共感を得ることができるツールとして機能するのです。

このように、作品には人を立ち止ませ、「コミュニティを成立させる」役割があり、他者との共感、つまり「つながり」のツールとしての意味があること、そのために「伝えたい心」を強く持つてつくることが必要であることを「造形学部を卒業する学生諸君」へこの場を借りて伝えます。

最後になりましたが、卒展実行委員会の学生の皆さんとご指導いただいた先生方に、心より感謝いたします。

常葉大学 造形学部長 合津 正之助

◆ アート表現コース

秋山 恵未  
伊東 勇樹  
稻葉 来未  
植田 佳果  
大橋 実加  
小田島 明日香  
勝又 由佳  
菅野 之菜  
桑原 実鞠  
齊藤 司  
柴田 真央  
鈴木 陽介  
高嶋 柚月  
田方 里咲  
高橋 愛  
中村 美憂  
日高 遥奈  
吉永 知世

## マイ・ルーム

2273mm×1818mm  
油彩、アクリル/キャンバス



秋山 恵未  
Akiyama Remi

幼少期の「あの頃」。  
ちぐはぐで、稚拙な感情ばかりで思い返すと痛々しくて少しの空虚さえあるけれど、胸が張り裂けそうになるほど、いとおしくもあります。記憶の中のまどろみと重なる、部屋を満たす空気と人形たちの微笑。

そのすべてに、りぼんを結んで。自分自身、今までもこれからもたいせつにしたいさまざまを整理整頓し、心にとどめたい。そんな気持ちで制作しました。



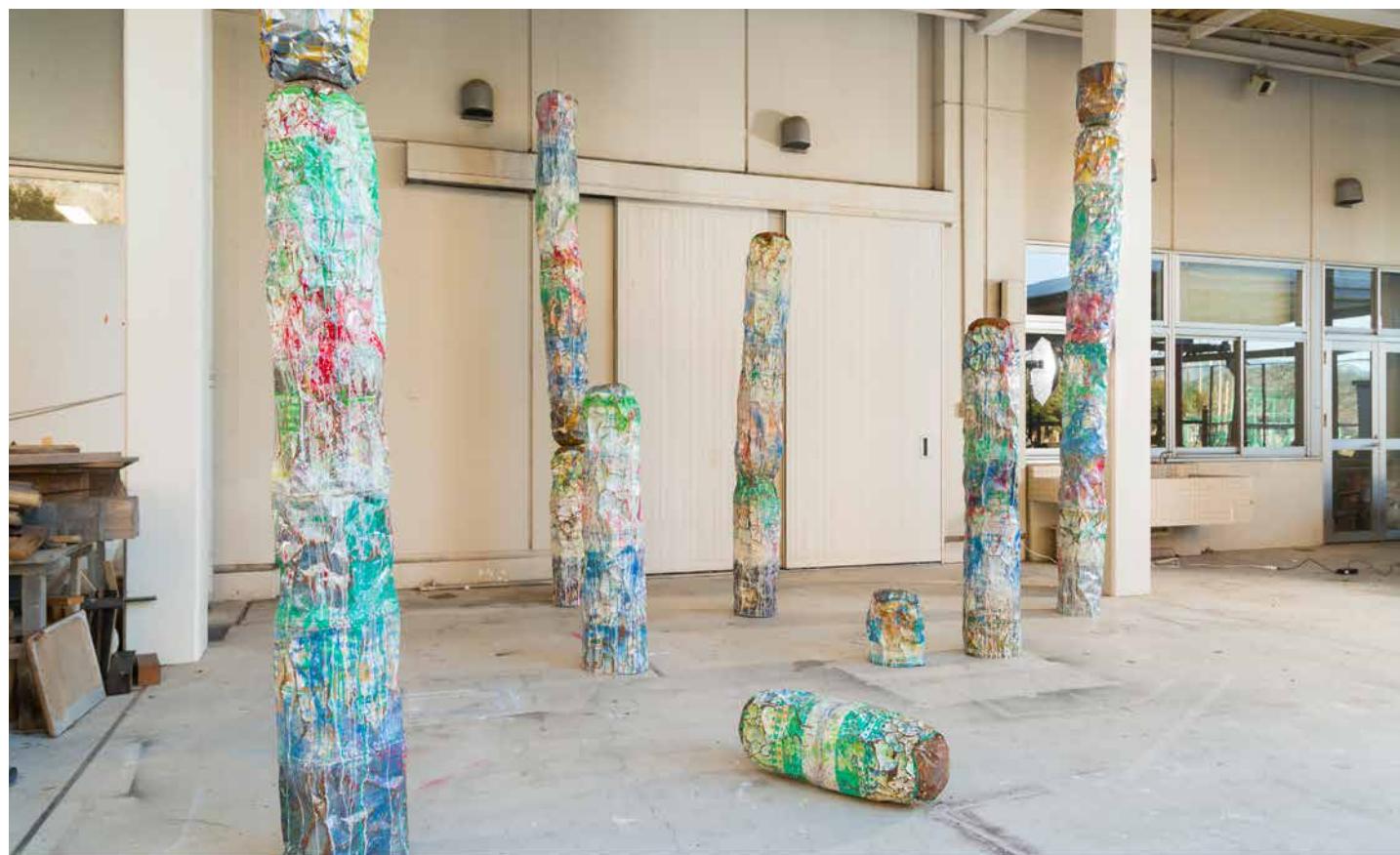
## 鍾乳缶

H3600 mm × W4000 mm × D3000 mm  
一斗缶、ワイヤー、水性塗料、溶剤



伊東 勇樹  
Ito Yuki

テーマは「アートとしての一斗缶」です。  
幼い頃から父の会社でよく目にしている一斗缶。  
しかし使用済み一斗缶はスクラップのため、中学生の頃からは手伝いで使用済みの一斗缶を潰す作業をし、大学生になった今も潰しています。今回、潰す前に手を加えることによって新しいなにかに出来るのではないかと思い制作しました。一体化した一斗缶の凸の部分とペンキが有機体のように結合し、まるで長い年月を経て成長した鍾乳石のように大小、様々な大きさのものが誕生しました。



あああああああああ

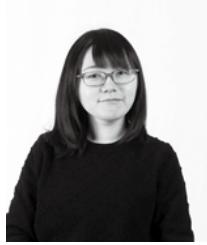
2273mm×1818mm  
アクリル/キャンバス



稲葉 来未  
Inaba Kurumi

描きたいものが沢山あるけどそれを上手く表現することができなくて、考えたものを表に出せず燃つたままの状態で居続けた結果、許容量を超えて頭は大きく膨張し爆発してしまいます。  
爆発した頭の中からは、今まで表に出せなかったアイデア達が勢いよく波のように溢れ出していく様子を描きました。





植田 佳果  
Ueda Yoshika

今回、作品制作を通じて以下のことを向き合いました。

- ・お父さんの死
- ・過去
- ・幸せ

いつも誤魔化してばかりで事実に目を向けるのは辛い作業でしたが、終わって今はすこしスッキリしています。

この4年間で気付いたことがあります。それは誰かに幸せにしてもらうではなく、自分が自分自身を幸せにしてあげるということです。今まで少し生き苦しくなるときがあったけど、それに気付いてから生きやすくなりました。「幸せ=愛される=理解される=向き合う」これからは自分自身とちゃんと向き合って自分を理解して自分を愛してあげて私を一番幸せにしてあげようと思います。



## scraps

(90 mm×90 mm)×189枚  
写真/パネル



大橋 実加  
Ohashi Mika

SNSや化粧など様々な形で私と同世代の女性は理想の自分をつくりたり本来の自分を偽ったりしています。

例えば、SNSで理想の自分を作ることは承認欲求の表れではないでしょうか？

理想の自分、本来の自分、現実の自分とは差があり、私達は今それを強く感じる環境にあります。そこにうまれる葛藤を違和感のある写真を混ぜることで表現しています。表現手段に写真を選んだのは、現実を切り取るはずなのに、必ずしも現実を映すわけではないというところに惹かれたためです。



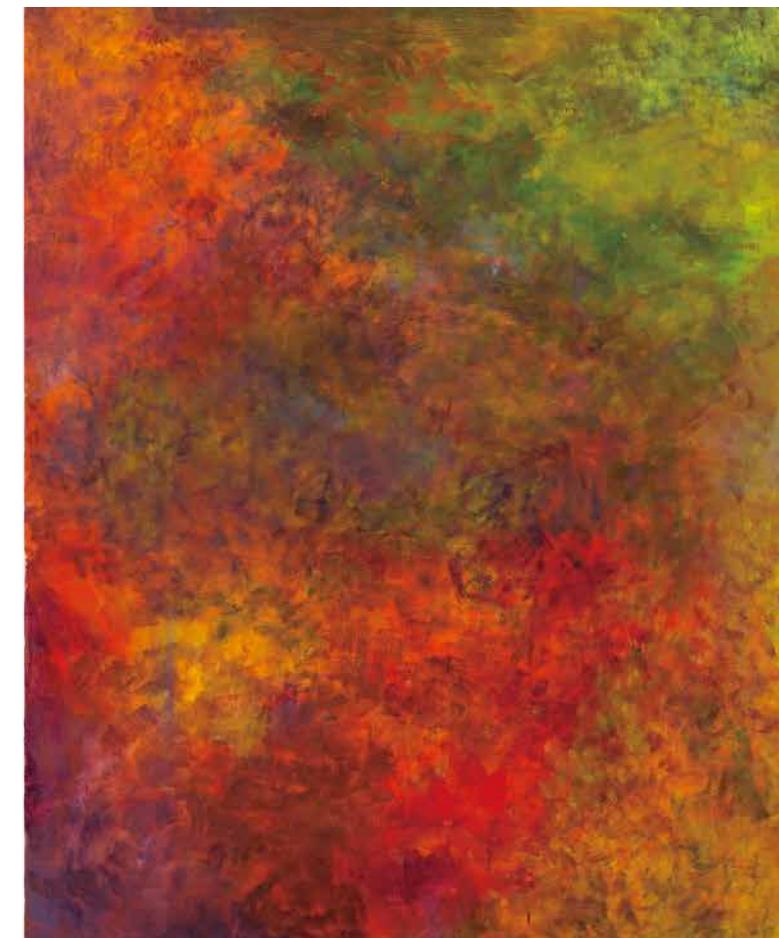
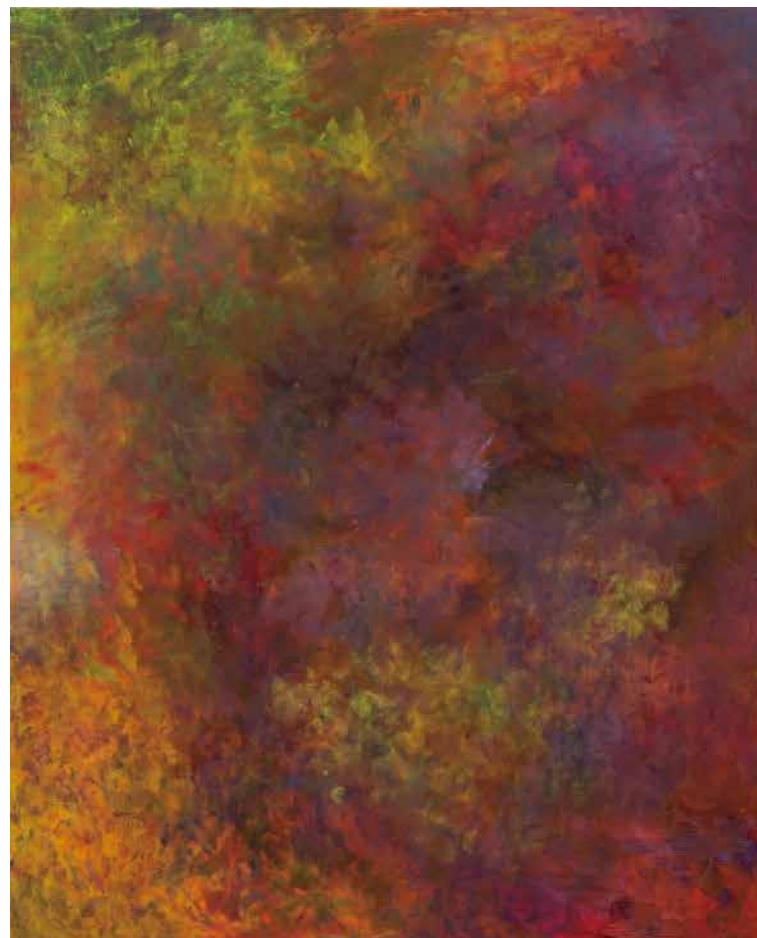
## 色と共達

(1620mm×1300mm)×2  
油彩/キャンバス



小田島 明日香  
Odazima Asuka

1つ1つの色に注意しました。同じ色でも使い方に  
より印象が変化します。白その物を改めて考えて  
見て下さい。色の良さに気づいてもらえたなら嬉しい  
です。



## 而二不二

1455mm×1455mm  
水干絵の具、岩絵の具/雲肌麻紙



勝又由佳  
Katsumata Yuka

「対立しあう二人の自己」をテーマに描きました。同じ一人の人間の中のふたつの自己。ふたつの自己はお互いに反発しあい、常に離れたがっています。しかし両者は表と裏であり二人そろわないと一人の人間として成立はしません。「こんな自分が嫌いだ」という人は世間には少なくありませんが、自分の嫌う自分の存在とそれに対する葛藤が自らを成立させ、成長させていくのではないでしょうか。



## がらす

H240×W240×D240 mm(立方体)  
H170×W220×D85 mm(三角柱)  
H240×W120×120 mm(直方体)  
ガラス



菅野 之菜  
Kanno Yukina

ガラスを用いた制作を行いました。ガラスに興味を持ったきっかけはステンドグラス。結婚式場でステンドグラスを見る機会が多く、今日ではステンドグラスがある教会は少ないということを耳にし、そこからガラスを用いた制作を考えました。ステンドグラスは平面的なイメージの強いものなので、立体だとどうなるのか?立体にしてみよう!と考え、今回のガラスの立方体と三角の作品を制作しました。ガラスの板を一つ一つをはんだ付けすることで立方体と三角の形を作りました。



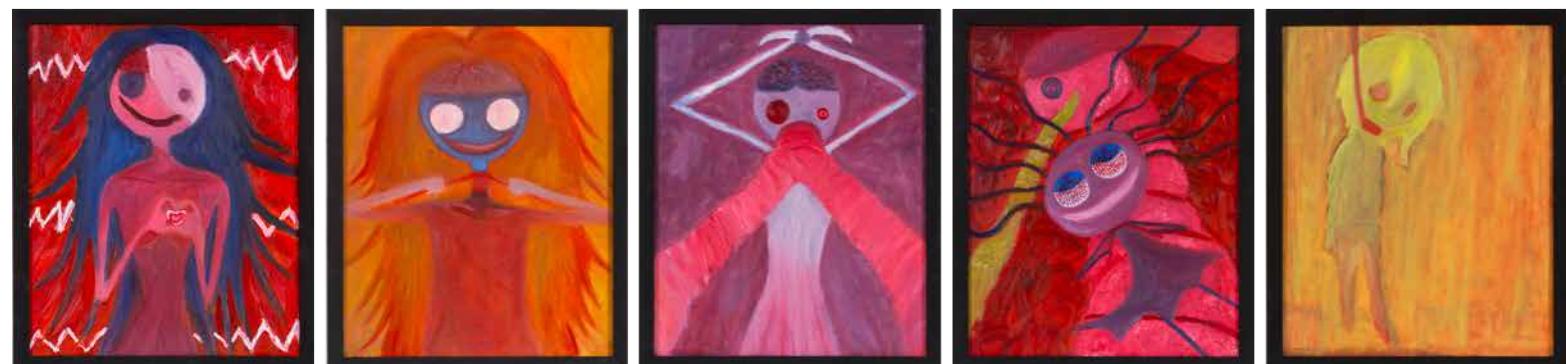
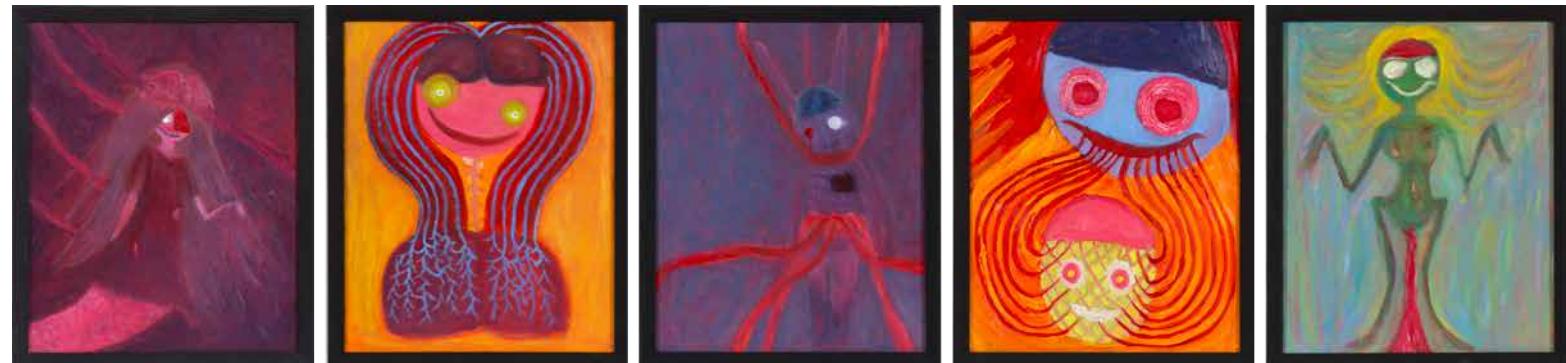
## ココロ

(652mm×530mm)×10  
油彩/キャンバス



桑原 実鞠  
Kuwabara Mimari

テーマ ヤミ  
自分が最も楽しんで描ける絵を考えた結果、気に入らない出来事が起きたり理不尽な目に遭ったりで「この野郎っ!」と思う度に、怒りを筆とキャンバスに思い切りぶつけるようなイメージの絵を描くことに決めました。一枚一枚に自虐や怒りの気持ちを込めました。すっきりです。



ひと

H1150mm×W500mm×D400mm  
H1050mm×W350mm×D400mm  
H1100mm×W250mm×D400mm  
木、鉄、プラスチック、ラッカー塗装



齊藤 司  
Saito Tsukasa

人は自分の出来ない事柄を他者に委ねることが多くあります。それは社会を形成する人と人を繋いでいるモノ全般と言えます。しかし、誰に何を委ねるのかを見極めるのは意外に難しいものです。そこで“自分の出来ないこと”を“演奏”に、“委ねる相手”を“楽器”に置き換え、“機能の全てを把握することが困難”という点を“外観と機能の矛盾”として表現し、かつ、“機能と繋がりが成立していることの証明”を作品としました。



『』

M80号(1455×894mm)  
水干絵具、岩絵具、胡粉/雲肌麻紙、色鉛筆



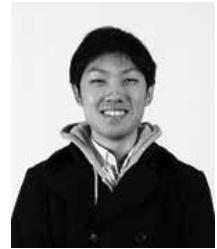
柴田 真央  
Shibata Mao

『喜怒哀樂』という四字熟語があるように、人間には様々な感情があります。私達は生きていくうえで、他人に自分の感情や思考を伝えなければなりません。時には言いたくても言えない感情だったり、我慢しなければいけない思考が生まれることもあることでしょう。そんな時の私達は、人形とさせて変わらないのです。感情という花をお腹の中に一本一本溜め込んで、それが枯れてしまうのか、摘み取られてしまうのか、はたまた綺麗な花瓶に飾られてしまうのか。それは伝えてみなければ分かりません。たとえそれが受け入れられなくても、食べられてしまっても、無かったことにされてしまっても、伝えなければ何も始まりません。行き着く先に、何も無くても。



## クレイジーマサヒコ

H1600mm×W400 mm×D400mm  
モニター



鈴木 陽介  
Suzuki Yosuke

「アートの中に笑いを組み込む」  
「笑い」という感情は誰もが一度は経験した事がある共通意識の1つです。また、笑いという感情は身近に数え切れないほど溢れしており、コント、ギャグ漫画など様々な形で生み出す事ができます。このような誰もが持つ強力な感情でありながら、多くの形で表現する事ができるという点に魅力を感じ、作品に活かそうと考えました。この作品ではブーメランパンツのキャラクターが様々な動きをするという「気持ち悪さ」を笑いに繋げようと考えています。



## スタートライン

(1630 mm×1630 mm)×2  
ジェッソ、アクリルガッシュ /紙/木製パネル



高嶋 柚月  
Takashima Yuzuki

この作品は、自分の思想に巡り合うために作成したもので。絵を描いてる最中、画面上で繰り広げられる出来事に集中します。そうすることで、絵の具の垂れる感覚、重なっていく感覚、乾いていく感覚、また絵の具にとどまらず、紙、筆、画面に触れる空気までもが意味をなしてきます。この画面に関わる全てが思想を生み出してくれるのです。もちろん自分自身も画面に関わる身で、この行為は私という自己の拡張に過ぎないといえます。



## 緊張-緩和

H3000mm×W800mm×D800mm 2個  
ビニール、ハンガー、サーボモータ



田方 里咲  
Tagata Risa

身の回りの物事は緊張と緩和の繰り返しで成り立っているように日々感じます。  
朝が来て起き、夜になり床に着く。強力な集中力と、  
安堵の解放感。緊張と緩和のサイクルの中で、起伏のある人生を送りたいと切に願います。



## 水

1800 mm×3000 mm 銅板(365mm×600mm)  
ケント紙、ペン/パネル、イラストレーションボード  
/アクリル



高橋 愛  
Takahashi Ai

H<sub>2</sub>Oとしての「水」は変わらないのに、周りの環境によって動きが生まれて様々な姿を作り出す「水」を紙に描いて水族館のように集めました。



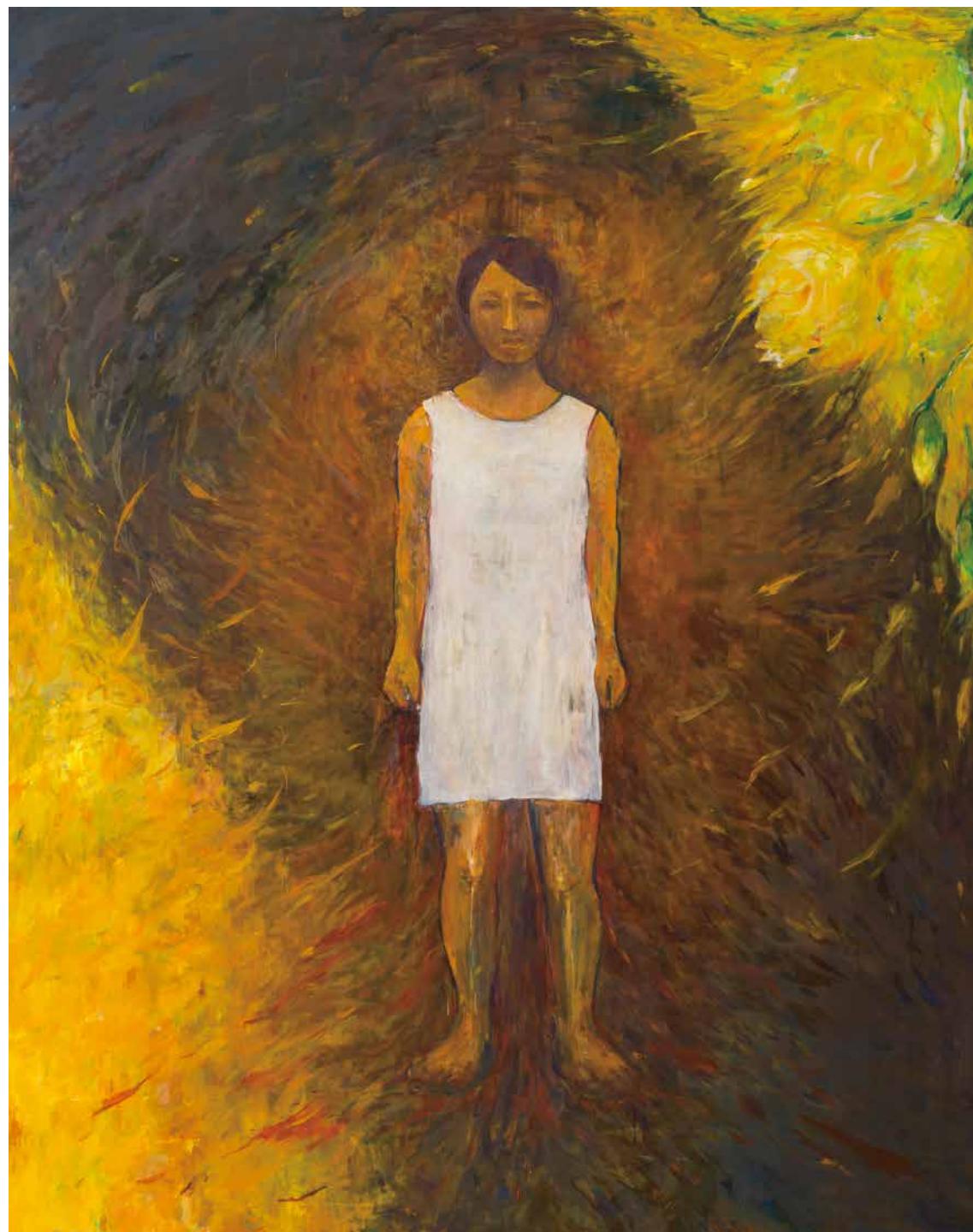
## 貧しき心のゆくえ

2273 mm×1818 mm  
油彩/木製パネル



中村 美憂  
Nakamura Miyu

欲深く身勝手、自己中心的で狡猾な人間など消えればいいと思うと同時にそんな人間を認める事ができない自分の料簡の狭さ。いつかは自分も変わらぬのかという不安を胸に抱きます。



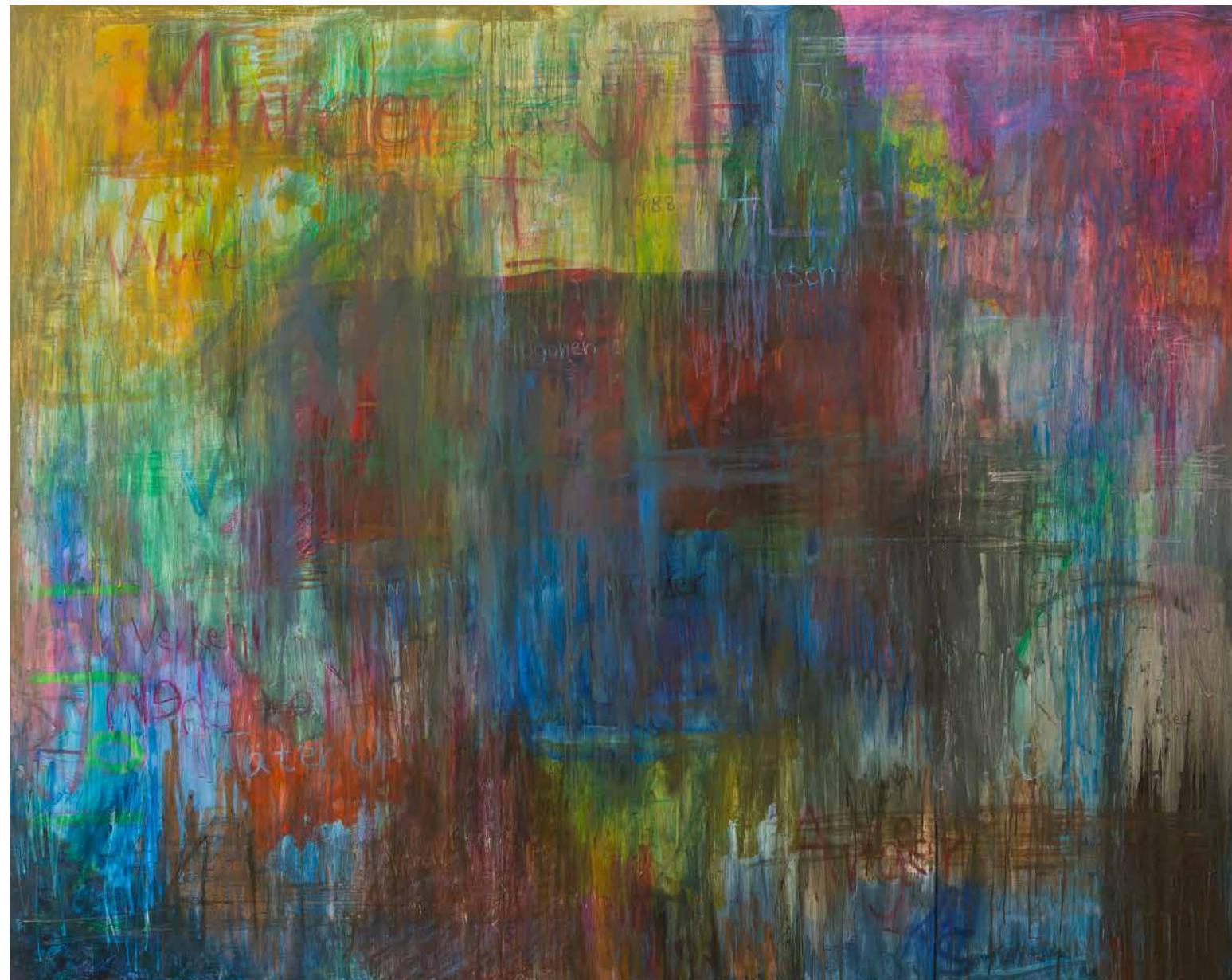
## 変わらなかった部屋

2273 mm×1818 mm  
油彩、ミックスメディウム/パネル



日高 遥奈  
Hidaka Haruna

28年前、4人の未成年がおこした殺人事件があります。彼らは崩壊家庭で育ち、学校ではいじめや体罰を受けていました。彼らの変化に周囲の人間は気付いていながらも、見て見ぬふりをし、被害者も加害者も救わない・救えない環境が作られていました。もし周囲の人間に、少しでも愛をもらっていたら彼らは変わっていたのでしょうか。そして私自身も誰かから愛をもらい、与えることができているのでしょうか。彼らの過ごしてきた環境に自分を重ねました。そして事件の背景や、その時に生まれた様々な考え方や感情を言葉にし、色や形に置き換え、アンフォルメルによって表現しました。



心

H1100mm×W740mm×D1850mm  
FRP

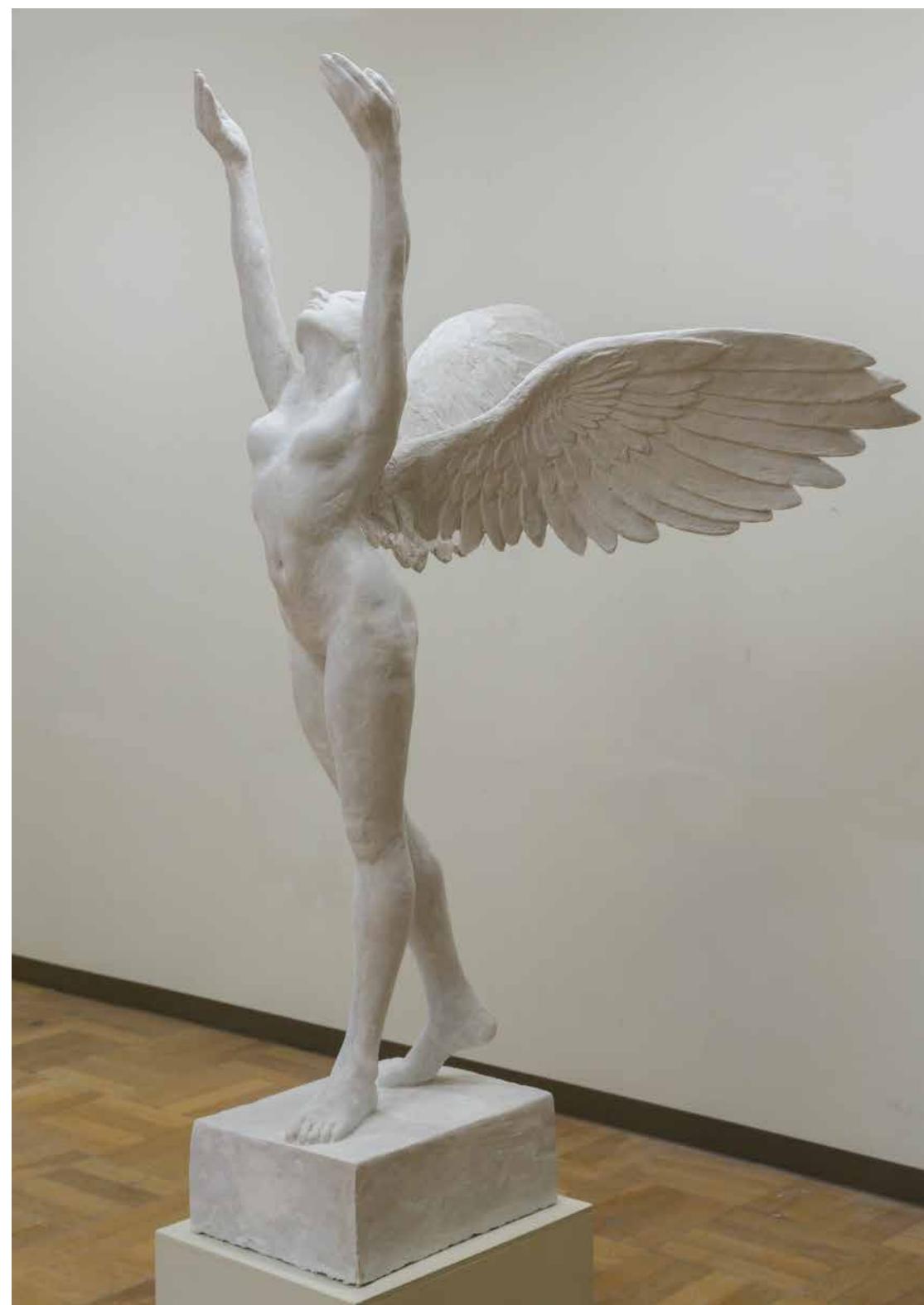


吉永知世  
Yoshinaga Chise

入学以降、切なさ、儂さを意識した作品制作をしてきました。今までの集大成としてこの作品を言葉にするのは難しいですがテーマとして言葉にするのなら『無償の愛』です。

今までの制作にも共通していた羽、白い色を使った作品にしました。色々な気持ち、人ものに対する感謝であったり、受け入れる様な気持ち、大切にしたい気持ち、愛情、手に乗せ捧げる様なイメージ、上手く言えませんがそういう思いを表現しようと思い制作しました。

上田賞



## ◆ ビジュアルデザインコース

青島 佳名子  
石垣 夏海  
大塚 里恵  
片桐 彩美  
河村 耀平  
木田 優衣  
坂野 里奈  
坂本 実由  
桜井 亜希加  
佐々木 佑佳  
柴田 悠香  
下田 裕子  
榛地 佐織  
鈴木 七海  
次廣 達哉  
富田 奈都子  
永田 美涼  
袴田 ななみ  
福士 夏季  
藤澤 涼祐  
松田 美沙  
望月 誓  
望月 麻衣  
森岡 桃  
山内 なつき  
山口 瑛樹  
渡邊 美颯

## 今までの悪循環を変える習慣づくりプラン

コンセプトボード、縦800mm×横1350mm



青島 佳名子  
Aoshima Kanako

学生の一部には自身の実力で通用していく範囲にしか挑戦せずに、これから的人生も今まで通りに不安に思うことはないと考えている人も多くはないだろう。の中でも、現状をなんとか打開したいという意識はあっても、長く考えてられず次第には意識するのを忘れてしまうケースが多い。

そこで、自分の生活習慣の中から行動を変えることにより今後の人生選択の視野を広げるサービスを提案する。

# 今までの悪循環を変える習慣づくりプラン

## 生活習慣から行動を変化させる Web サービス

生活習慣を見直し、改善するための手法を紹介する web サービス。  
習慣、行動を変える手法を、人生のシーンに落とし込むことにより、自身の定位に安心しないようにすることが目的となる。  
サイトには、行動、身体、思考の3つの習慣の中から、項目をあげ、習慣化するポイントをあげ、他に習慣化に挑戦したユーザーの体験談が掲載されている。  
将来に対する選択肢を狭めてしまうのは、自分の行動力が原因ではないかと考え、日常の習慣を通して、行動力や考え方、人との付き合い方を変えていくきっかけづくりを提供している。

The concept board displays the following sections:

- ロゴマーク (Logo): "未来へのステップ" (Step to the Future) featuring a stylized figure running.
- サイトマップ (Site Map): A hierarchical diagram of the website's structure.
- サブタイトル (Subtitle): "毎日の習慣から私を変える方法" (How to change myself from daily habits).
- ▼トップページ (Top Page): Shows a woman smiling.
- ▼前書き (Foreword): Features flamingos and a "START" button.
- ▼はじめに (Introduction): Includes illustrations of various habits.
- ▼診断 (Diagnosis): Shows a person using a computer.
- ▼habitトップ (Habit Top): Shows hands writing and a woman in a sports bra.
- ▼ポイント (Point): Shows a person reading and a close-up of a book.
- ▼行動を変える (Change Behavior): Shows a person reading and a person writing in a diary.
- ▼aタイプ (a Type): Shows a person outdoors.
- ▼Experiences (Experiences): Shows three women smiling.
- ▼aさん (a-san): Shows a person reading and a collage of photos.

## ダンサーによるダンサーのためのブランドデザイン

B2 パネル 5枚、B3 パネル 3枚  
Tシャツ2枚、映像



石垣 夏海  
Ishigaki Natsumi

私は大学4年間ダンスサークルに所属し、ストリートダンスを踊ってきました。ダンスに関わったことで多くの人と出会い、成長に繋がる様々な経験をすることができました。そんなストリートダンスにとってファッションはかかせません。様々なストリートダンスシーンで活躍する若者を対象に、さらなるパフォーマンスの向上の期待と敬意を込めて、このプロダクトを提供しようとおもいました。ブランド名はリスペクトの意味を表すpropsです。

**BRAND DESIGN FOR DANCERS BY DANCERS**

私が大学4年間で伸び力をいれてきたのが、ダンスです。様々なジャンルがあるダンスの中でも私が踊っているのは、ストリートダンスである「LOCK DANCE」というジャンルのダンスです。ダンスと関わったことで多くの人に出会い、成長に繋がる様々な経験をすることができました。そんなストリートダンスを踊るダンサーにとってファッションという存在は自分をさらによく魅せるために欠かせないものです。私はともどもファッションに興味があるので、自分と同様の大学生を中心とした若手ストリートダンサーに向けたブランドを立ち上げたいと思いました。

若手ストリートダンサーの多くは「自分の憧れの人」、「目標にしている人」、「近づきたい人」を意識することと、自分だけのスタイルを追求することの缺點になります。(若手といつても中には必ず自分がからダンスをやり、もう既に自分のスタイルを確立している方もいます) それはファッションにも同じことが言えます。自分のあこがれの人の服装に近づきため、その人のファッションを意識することはよくあります。しかしもっとオリジナリティが欲しい。より自分らしさを追求したい。

より自分らしさを追求できる。  
自分のモチベーションにつながる。

**ブランド名**  
PROPS 故意を持つと言う意味。自分の憧れの人、仲間などに対して故意を持つという想いを込めました。

**ブランドカラー**  
C:100 M:100 Y:45 K:0  
C:100 M:35 K:25  
C:100 K:0

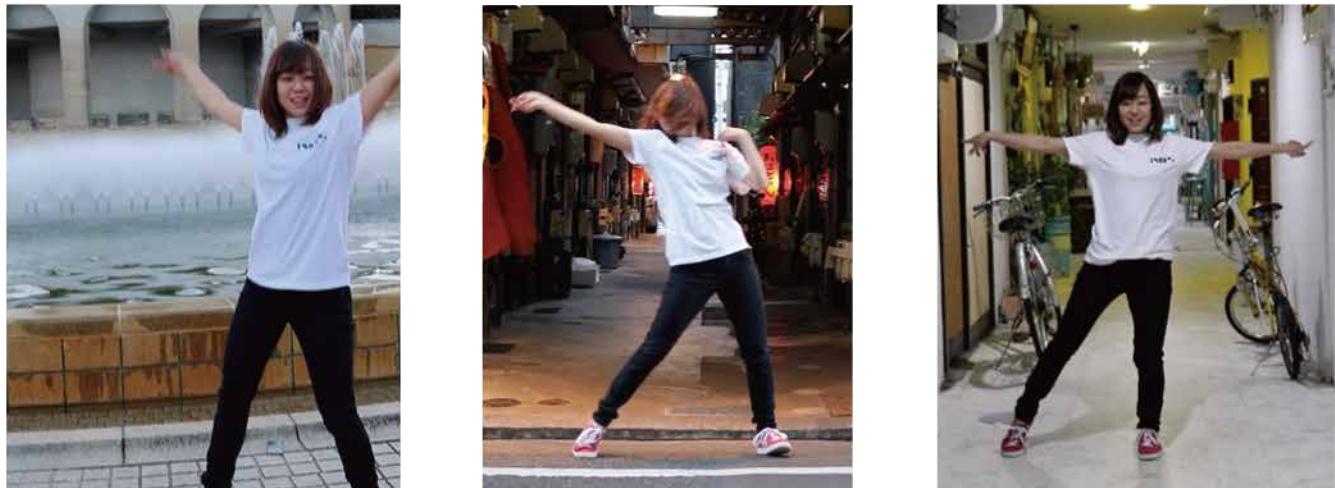
**ターゲット**  
10代～20代のストリートダンサー

**キーワード**  
個性、充実、出会い、繋がり、自由、快楽

**ロゴ案**

ダンサーとしてのかっこよさを表現し、シンプルにまとめました。さらにRの一部分だけ色を変えることで『個性』を表しました。

**アプリケーション**



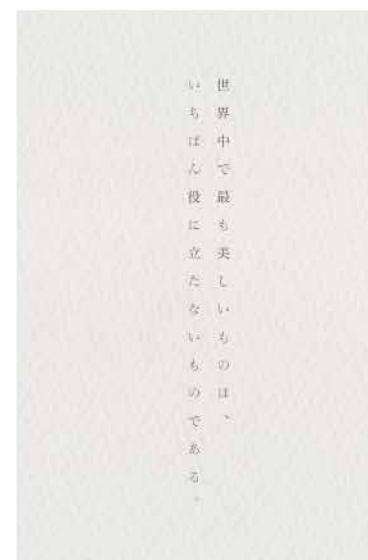
字

B2×4枚



大塚 里恵  
Otsuka Rie

同じ文章でも、行間や字間が空くことにより全く違った雰囲気の文章になります。デジタルでは簡単にできてしまうけれど、アナログ活字で作ることによって文字の一字一字にさらに違った感情を込められます。コンピューターで作られた洋服と手作業で作られた洋服は、たとえ見た目は同じでも中身は全く違うもの。そして、それは文字であっても同じであると、私は思っています。





## 古き良きシルクスクリーン印刷

シルクスクリーン、B1 パネル4枚



河村 耀平  
Kawamura Yohei

技術が進み、印刷もデジタルで行われている現代で、アナログの良さ、面白さをもっと知りたいと思い、古くからの長い歴史を持つシルクスクリーン印刷に取り組みました。作業に時間と手間がかかりますが、刷った作品の一つ一つに違った味、美しさがあり、インクの強弱で変化を出す事もできます。作業の回数を重ねるごとに芸術としての奥深さを感じる事ができ、自分の手で作り出す事の楽しさを今一度体験する事ができました。



## 自己肯定感の低い人に

自分には価値があると気付かせるための記録サービス

コンセプトボード、B1×2、B2×1

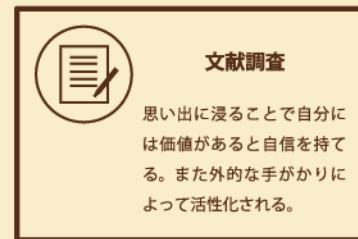


木田 優衣  
Kida Yui

日本の若者は諸外国と比べて、自己を肯定的に捉えている人の割合が低く、自分に誇りを持っている人の割合も低い。私自身も自己肯定感が低いが、日記を書くことで自分の成長を感じたり、幸せな思い出を振り返りたりすることで、自分は価値のある存在だと気づくことがある。思い出に浸ることは自己肯定につながるきっかけになるのではないか。世の中にいる自分に自信が持てない人達にもっと自分は価値がある人間ということに気付いて欲しい。そんな思いでこのサービスを考えた。

# 自己肯定感が低い人に、自分には価値があると気付かせるための記録サービス

## ▶コンセプト



## ▶ペルソナ・シナリオ



新垣ゆりこ（22歳）大学4年生  
文房具を集めるのが趣味。可愛いノートがあるとすぐに買ってしまう。これから社会人になるとへの不安から、自分は社会人にふさわしい大人になれるか自信がない。自分に自信を持ちながら仕事ができる人間になりたい。

## ▶アクティビティシナリオ

幼い頃から自分に自信が持てず、すぐに自分を否定がちなゆりこ。これから社会人になるとへの不安を感じていた。しかし、この仕組みを使うことで今まで知らなかった自分の良いところを知ることができた。自信を持てたゆりこは、社会人になってもこの仕組みを使うことで自分に自信を持って生活することができると思い、これからも使っていこうと決意した。

## ▶インタラクションシナリオ

ゆりこは「自分をほめよう日記帳」を手に取り開いた。1ページ目の使い方を読みなりたい自分を書く。次のページをめくると日付、自分のどんな部分を褒めるのかとその例が載っていた。これなら自分も続けることができそうだと思い、月の終わりまで書き続けることができた。今まで自分が気づかなかつた自分の良いところを発見して自信を持てたゆりこ。不安な社会生活もこれがあれば毎日自信を持って過ごすことができると思い続けていこうと思った。

## 自分には価値があると思える記録のとり方を提案するサービス

## ▶プロトタイプ

### ①商品（自分をほめよう日記）



### ②広告（ポスター）



## 就職活動が楽しくなるサービスデザインの開発

コンセプトボード、縦841mm×横2970mm



坂野 里奈  
Sakano Rina

自分自身が就職活動の時に、両親からの期待や友人との比較、自己分析の戸惑い、一度きりしかないという重圧など様々な不安や不満を感じていたことから、就職活動の実態について調査を始めた。就活を終えた大学生に進路を決める不安や期待や就活中のストレスなどインタビュー調査を行った。現状の問題点とインタビューの調査結果から「一度しかない進路選択で失敗できないというプレッシャー」と「いつ誰にどこで見られているかわからない選考に対しての不安や緊張」の二点に注目しそれぞれ新たなサービスを開発する。

# 就職活動が楽しくなるサービスデザインの開発

## ■開発の背景

数年前から日本の新卒一括採用のしくみが変わりつつある。募集期間の前倒しにより早く内定が決まる場合もあれば、過密スケジュールにより学業が疎かになると問題点も挙っている。

自分自身も就職活動をしていた時に感じた疑問や不安が制作のきっかけである。説明会や面接で出会う就活生と話していると両親からの期待や友人と比較、自己分析の戸惑い、真実がわからないネットの情報など、同じように不安や悩みを抱えているのだと感じた。

したがって、現代の日本の就職活動全体の問題点と就活生のニーズを明らかにし、就活生が進路決定の際に前向きな気持ちになり、役立つようなサービスデザインの開発が必要とされている。

The concept board is divided into three main sections:

- 左側 (Left side):** A dark blue section titled "就職活動が楽しくなるサービスデザインの開発" (Development of a service design that makes job hunting fun). It includes icons for 1. 調査 (Survey), 2. 学術文献 (Academic literature), 3. インタビュー調査 (Interview survey), and 4. 分析 (Analysis).
- 中央 (Center):** A vertical flow diagram showing the process from "調査" to "分析".
- 右側 (Right side):** A large red and green section titled "01 実生活からは考えもしなかったライフスタイルから、多様な進路の選択肢を知るしくみ" (From everyday life, discover various career options through unexpected lifestyles) and "02 体験から学生が無意識な行動の評価を知るしくみ" (From experience, evaluate students' unconscious actions). It contains numerous small icons and text boxes related to concepts like "コンセプト" (Concept), "ノマドワーカー" (Nomad worker), "ルートズカントリーナビゲーター" (Routezukan Navigater), and "ふるまい採点" (Evaluation of behavior).

## 01 サービスのプロトタイプ

Two prototypes are shown:

- 左側 (Left):** A colorful grid-based prototype for "いろいろルートズカん" (Iroiro Routezukan). It features a grid of colored squares and the text "いろいろルートズカん あなたが迷はんときにそれだけ?".
- 右側 (Right):** A detailed prototype for "10ノマドワーカー" (10 Nomad Workers). It includes a form with fields for "会社名" (Company name), "年齢" (Age), "性別" (Gender), "勤務地" (Workplace), "勤務時間" (Working hours), and "給与" (Salary). It also features a circular chart and a QR code.

## いろいろ ルートズカん

あなたの進路迷はんときにそれだけ？

## 02 サービスのプロトタイプ



## ふるまい 採点

就活シチュエーション体験 W5

ライフスタイルを尊重し、  
自分らしいエンディングプランを提案する仕組み

コンセプトボード  
縦1030mm×横2912mm×2、縦728mm×横515mm×4



坂本 実由  
Sakamoto Miyu

祖父が亡くなった際、喪主となった両親が葬儀の準備をしているのを見て、何故一番悲しむべき親族が悲しむ暇もなく葬儀のことで慌てふためき、悩まなければならないのだろうと疑問を感じ、葬儀のサービスについて見直したいと思った。

文献調査をしていく中で、葬式は必ずしも行わなければならぬわけではなく、内容も自由に考えられることが明らかになった。そこで私は、故人がより良く死ぬ為に、自身の今までのライフスタイルをそのまま活かし、自分好みに最期をカスタムできるサービスを提案した。



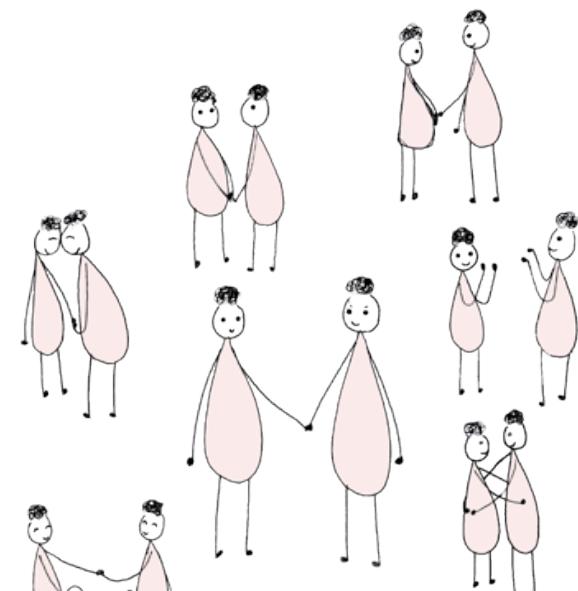
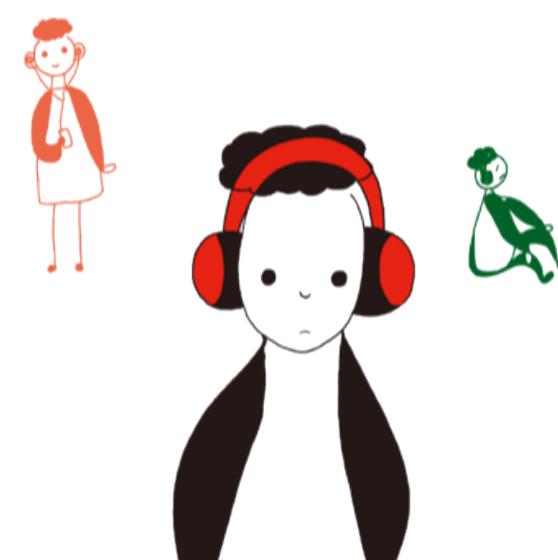
**onore**

B2パネル×2枚、雑誌



桜井 亜希加  
Sakurai Akika

卒業するにあたって、今まで自分を表現できなかったことをとても悔しく思いました。不器用な自分ではありますが、最後くらい自分のことをいろんな形でビジュアル化してみようと考えました。どこまでも真面目な表現かもしれませんが、それが自分のようです。



## 消費者の価値観を変えるブランディング

B2(515×728) 8枚



佐々木 佑佳  
Sasaki Yuka

一見ブランドとは縁がなさそうな商売であっても、商品が買われるという事は、消費者がその店に対し価値を感じているからだと私は考えます。品質の良さ、利用条件の良さ、店主の人柄の良さ・・・。消費者には様々な価値観があると思います。大切なものはそういった目に見えるものだけでなく、目に見えない部分にもたくさん含まれていると私は考えました。



## 旅×写真

コンセプトボード  
B1×1 B2×10



柴田 悠香  
Shibata Yuka

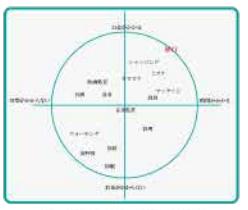
長時間の職場拘束による自宅↔職場のルーティン化。  
体は休めても心労が溜まる一方で気持ちに行き場がなくなりつつある。  
そんな気持ちを少しでも軽減し、モチベーション及び作業効率の向上を目指す。  
その為に非日常に近い写真や普段そこにある風景でも見ることが無くなった写真を見ることで視野の狭さから解放し背中を押していく。

旅 × 写真  
旅行にいけない人の背中を押す写真

13131212  
柴田悠香

### ①背景

社会的 / マレストレス / 生活リズムの崩れ  
長時間の職場拘束による自宅↔職場のルーティン化。  
体は休めても心労が溜まる一方で気持ちに行き場がなくなりつつある。  
ストレス解消法として音楽、カヨク、園芸等、様々な方法が挙げられるが、  
その中で「旅行」に重きを置き、かつ「旅行に行きたくてもいけない人」を  
輪にして調査を行った。



### 企画文 表紙 あとがき

体は休めても心は休めず。  
それで仕事だ、出勤だ。  
疲れの溜まつた心を、気休め程度にしかしなくとも和らげたい。  
旅行に行きたくても行けない人のために。



### あとがき

人に話しても全てを理解してもらえるわけじゃない。  
それはわかってるけど、話をしているとどうしても理解を求めてしまう。  
理解されないことがいざこざなくて、段々周りに話さなくなる。  
そして心が不安定になって、行き場が無くなる。  
苦しい、辛い、話しても分かってもらえない。  
誰もがそんな風に感じたことがあると思います。  
だからと言って物に当たるより、自分で辛いのはどうしても正しいことには見えない。  
しかも、どここの気持ちは持てないの？  
そう思ったとき、外に出でて、空を見上げる。  
季節(例)は気温で、夏はほんとうに気温で、秋は少し肌寒いを感じる気温で、冬はひんやり冷たい気温で自分の調子を包んでいる。  
人とのつながりがなくなった今日。  
自然を感じる機会が日漸的に減り自分が機械のように感じることが私自身あり、  
すごく戸惑いを感じました。  
自然を感じて欲しい。そんな気持ちが生まれました。



### ②課題

旅行に行きたが、長時間の職場拘束のため計画立ての時間が無い。  
長時間の休みがあっても大体就寝前でゆっくりとしてもらえない。  
時間も無く、金銭的余裕が無いため行かない、などの理由で諦めてしまう。  
上記に当てはまる人のストレスの軽減、気持ちの切り替え、リフレッシュ。  
それによる仕事へのモチベーションの向上及び仕事効率の向上。

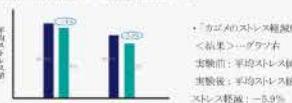
### ③解決、提案 コンセプト / ペルソナ

#### 解決

映像によるストレスの解説はカゴメ株式会社が調査結果を公表している。  
それを徹底検討したノズマプラスニュースによる量化結果を出しており、まとめたものが下記。

参考：バスプラスニュース

■実人を採用した「ストレス軽減動画」どちらがストレスが減るかを実験  
正確にストレスの感覚がわかるように、被験者の頭部にセンサーを付けて脳波をチェック

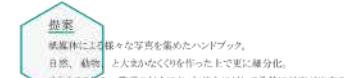


「カゴメのストレス軽減動画」  
<結果>…ダントン!  
実験前：平均ストレス値 65.4%  
実験後：平均ストレス値 63.8%  
ストレス差額：-1.6%

実験前：平均ストレス値 42.1%  
実験後：平均ストレス値 36.2%  
ストレス差額：-5.9%

実験前：平均ストレス値 36.2%  
実験後：平均ストレス値 36.2%  
ストレス差額：-5.9%

この検証結果より、画像によるストレス軽減も可能ではないか?と考えたところで提案する。



### 提案

映像制作による様々な写真を集めたハンディブック。

自然、動物  
上人あななくねを作った上で更に細分化。

そうすることで、簡単にわかりやすくなる。

人気の高いおしゃれな温泉地や先輩から見下されるほど。  
簡単な人間関係の作り方なども載っています。  
また、ストレス解消法として自然風景や動物の映像を探して気持ちを整えている。  
海外の大企業の有名や知らない他の国の写真を見たりと、気持ちに応じて映像は変化する。  
それが気分を整える出来だが、消費者がずっと見続けるのが効果に繋がるといわれている。  
その点、映像による自然や動物の写真が主となっている本がいいと思ふようになった。

### ④メディアの特徴、コンテンツの特徴

非日常に近い写真や、普段見ることのない風景の写真等を見ることで  
視野の広さを解放・背中を押す。  
そして、疲れた心にささやかな癒しを与える。  
旅行気分を味わおうとのお手伝い。

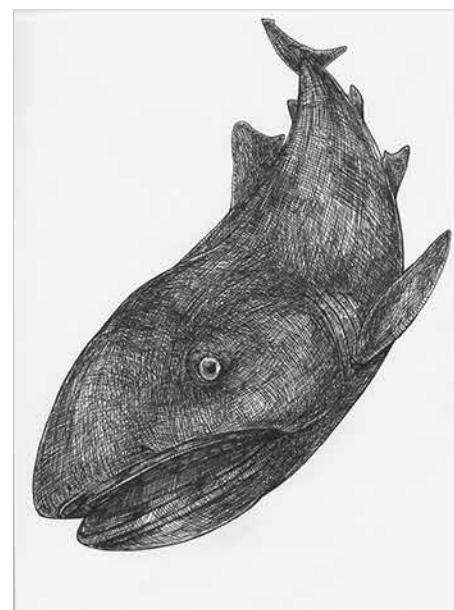
## 鮫魅力

B1パネル1枚 B4パネル38枚

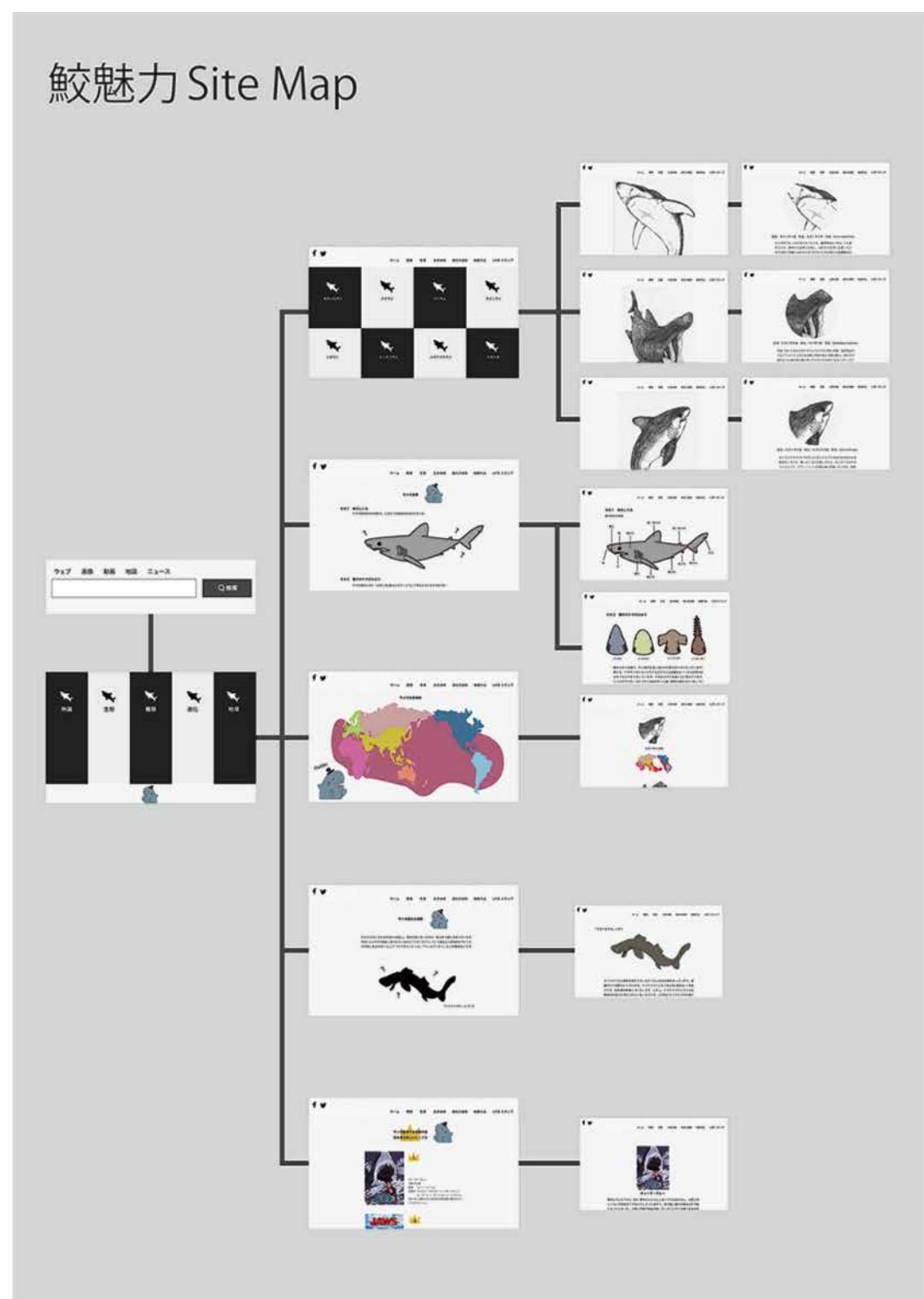


下田 裕子  
Shimoda Yuuko

「怖い」「凶暴」などの良くないイメージを持たれがちなサメについて理解を深めてもらいたいと思い制作しました。黒ペンで細部にまでこだわりサメ一匹ごとの特徴を表現し、魅力的に見えるように描きました。展開としてその絵を用いてウェブ上の図鑑を制作し、自分自身の思うサメの魅力や意外な姿を伝えられないだろうかと考えました。制作を通して、自分自身もサメの素晴らしさを再確認することができました。



## 鮫魅力 Site Map



自立したいが方法が分からず  
20代女性に向けた人生設計計画

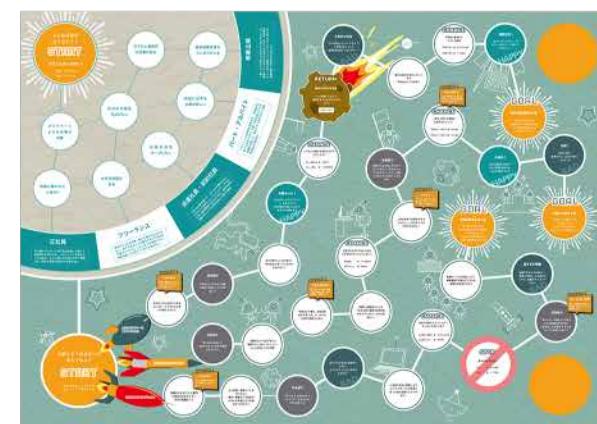
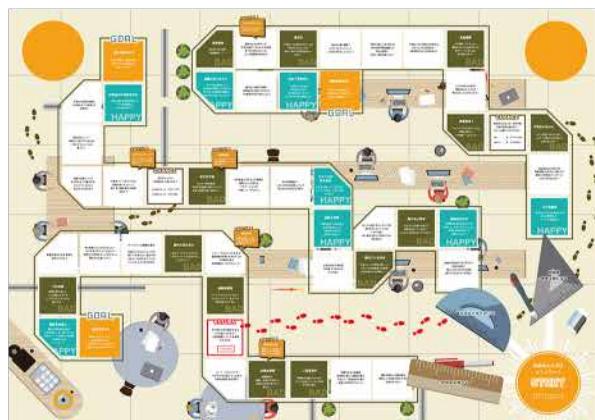
コンセプトボード、  
縦594mm×横841mm×4  
縦1030mm×横728mm×3



榛地 佐織  
Shinichi Saori

「いつか」「そのうち」と思っているだけでは人は行動できない。人生設計は叶えたい夢や希望を書き、脳がそれらを意識する事で自然とそうなるよう行動を起こすようにする方法である。私は精神的自立をしたいと思っているが実現できない20代若者に向けて、自立の先にある「より良く生きる」目的のために人生設計の利用を試みる。

人生設計計画すごろくの遊び方



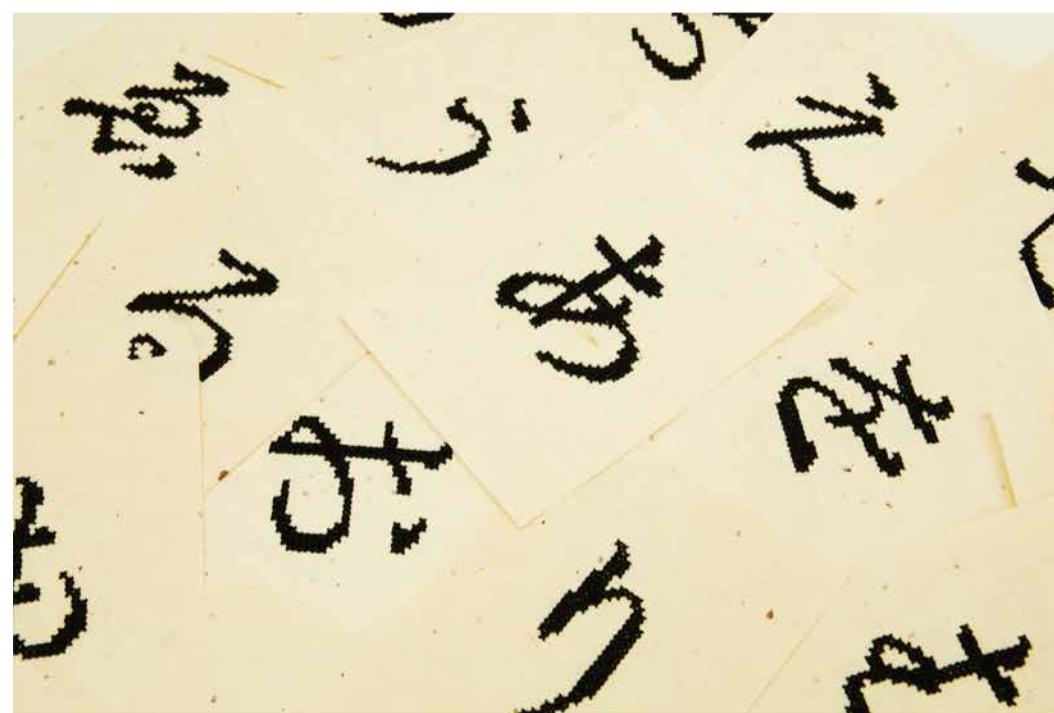
## 和触糸

127mm×178mm 紙刺繡 50点、  
257mm×364mm B4サイズ 4枚



鈴木 七海  
Suzuki Nanami

日本には多様な「和」がありますが、中でもひらがなという文字は私たちの日常で最も身近で、いわば日本の「和」を表す随一の存在だと思います。そして、その文字を感じるにあたって、「見る・聞く・話す」ことはごく一般的に行われていますが、文字自体に「触れて」感じることは滅多にないのではないでしょうか。そこで、触れられる文字を作ることで、「文字」にも「和」にも直接触れる意味となる作品を作ろうと思い立ちました。



かたいとを  
こなたかなたに  
あはずはなにを  
たまのおにせむ  
よみびとしらす  
こさんわかしお

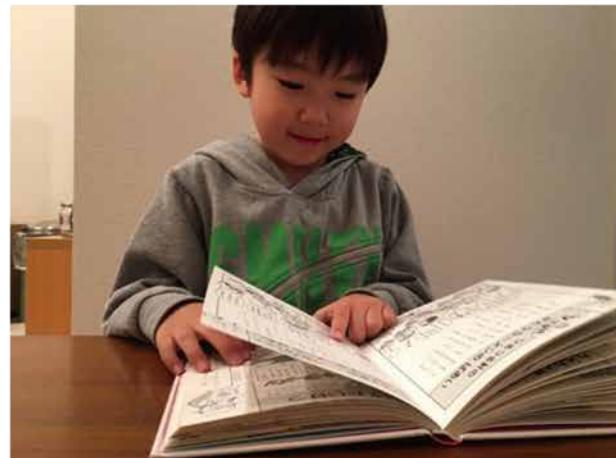
## 静岡のダンスシーンをデザインで活性化

B2パネル 4枚、A4パネル 6枚



次廣 達哉  
Tsugihiro Tatsuya

私はストリートダンスを行なっています。静岡県では、ダンサー人口、練習する環境、ダンサーのスキル面など県外のダンスシーンと比べて全体的に劣っているのが現状です。踊る楽しさやストリートダンスの歴史、カルチャーなどダンスの奥深い魅力を一般の方にもっと伝えれば、静岡のダンスシーンの活性に繋がるのではないかと思いました。そこで、私は学生生活で学んできたコミュニケーションデザインを活用して、プロジェクトをいくつか提案します。造形学部で学んできた集大成として、今回卒業制作として紹介させて頂きます。



**提案**

1

新たなダンサーの居場所

**踊れるカフェ**

**着目点**  
Point of interest.

静岡駅構内では、ダンスの練習場（旧JR東海文化センター）以外、駅のターミナルの憩いのスペースなど）が使用禁止となり減少してきている。  
ダンサーにとって、そのような屋外での練習場は非常にダンスの練習をするだけの空間ではない。他のダンサーと一緒に踊る場、交流できる空間もある。また、踊りや出会いが増える事により、来館者者がダンスと出会うきっかけとなるほか、ダンサー同士が技術を磨き合ひスキルアップに取り組むなどダンスイベントの盛りにもつながる。ダンスシーンを活性化するためにこのような環境が求められる。

**提案**  
Proposal

踊れるカフェ「CHILL&COFFEE」。休日や仕事帰りのダンサー、芸能界の有志ダンサー、ダンスカルチャーに興味を持つ一般の方をターゲットとする。もちろんそれ以外のお客さんにも来て頂きダンスを通して感じてもらいたい。店内には軽いクラブ感覚でダンスミュージックが流れ、グッズロアで飾られる。食文化もダンサー同士の交流するオーストリアをモチーフでダンスをレクチャーし合える。また、おひさしと椅子を使って会話がメインにもなるため、出会いの場、繋がりを育てる場、交流の場となる。クラブハウスとはまた違った新しい空間を探索する。

**イメージ**

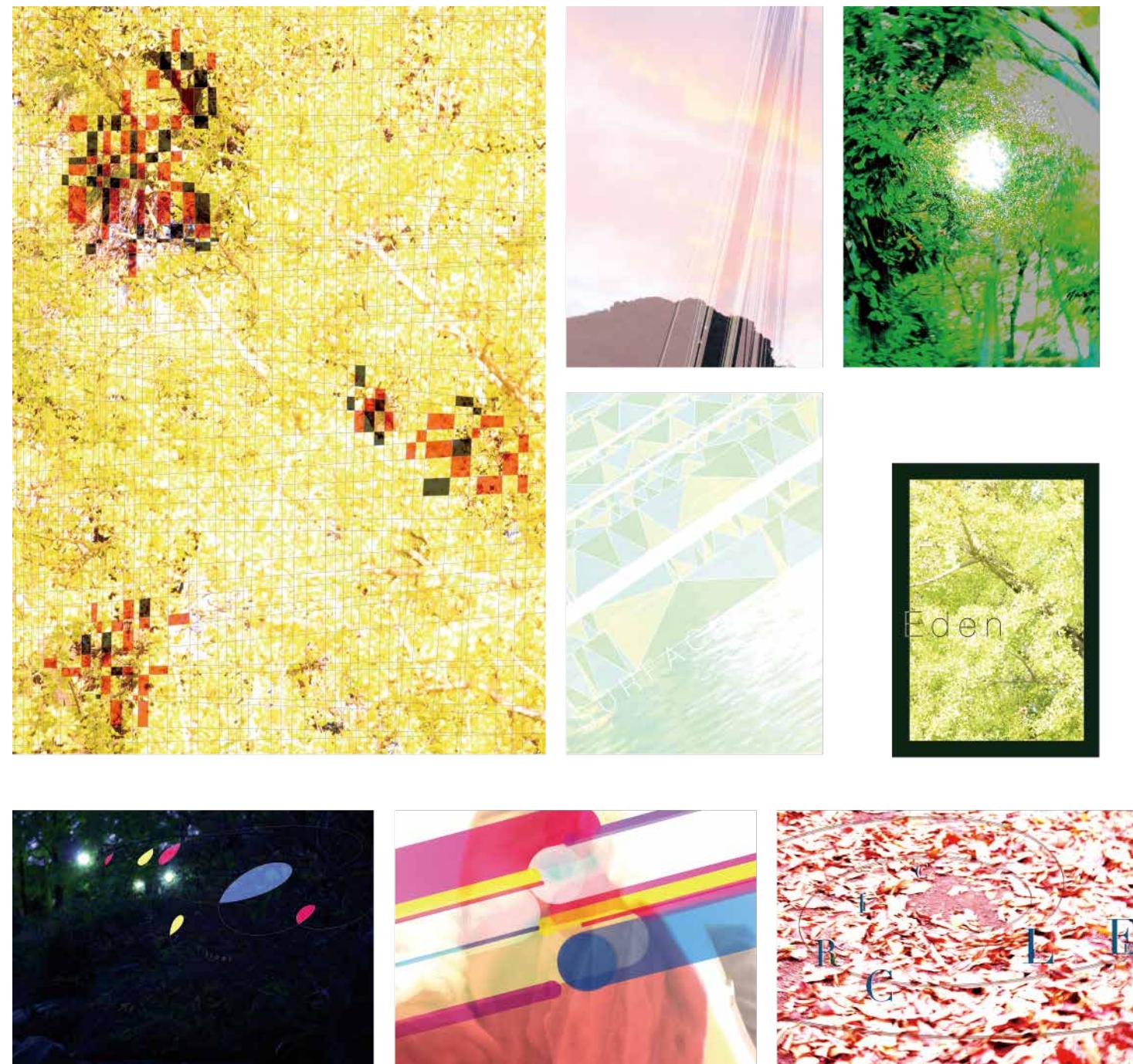
## Eden

写真集 A5冊子、ポスター B2 7枚



富田 奈都子  
Tomita Natsuko

世界は美しさに溢れた楽園である。何気ない日常に潜んだ幻想的な空間・瞬間を切り取り集めた写真。見て「美しい」と感じた映像を、自分の頭で感じたそのままの印象で伝えることを意識して撮影した。特に画面上の色と光のバランスには気を使つた。ポスター作品は写真とほかの要素を組み合わせた実験的作品となっている。写真からうけたインスピレーションを、自己のもつ世界観で画面上に表現している。



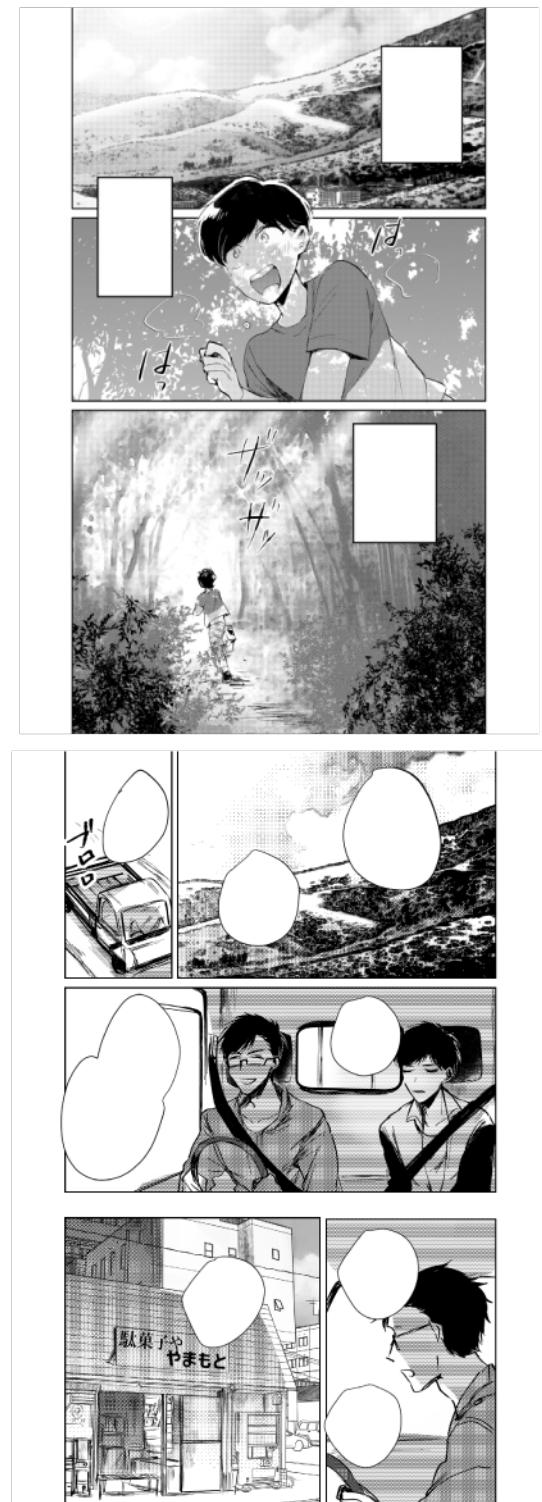
## 少年の日の思い出

182mm×257mm B5冊子



永田 美涼  
Nagata Misuzu

何もなくて力が抜けていくような、くだらないと言われるような作品に、ふっと救われるような時がありました。少しでも笑っていただければ光栄ですが、笑えなくてもなにか、共感できる部分などを見つけたりして、ずっと肩の力を抜いて貢えたら幸いに思います。



## 映像と音楽の相乗効果

映像作品



袴田 ななみ  
Hakamata Nanami

ツンデレ少女 (3:50)



音楽と映像には人の気持ちを動かすことのできる力があります。幸せな時や元気がほしいとき、逆にとことん落ち込みたい時に自分の気持ちに飾りをつけるもののように思います。その二つの良さが同時に活かされているものがミュージックビデオです。ミュージックビデオを見る事でその音楽の歌詞やメロディが響いてきます。映像の美しさが際立ちます。音楽と映像が一緒になった時にどんな相乗効果がおこるでしょうか。



recolection (3:03)



潜在的移住者と市民、行政をつなぐ、  
コミュニティ形成の為の仕組みの開発

コンセプトボード、B2



福士 夏季  
Fukushi Natsuki

この取り組みは都市の資産である“人”に着目し、潜在的移住者と市民、行政をつなぐコミュニティを形成する仕組みを提案するとともに、地域コミュニティへの参加が自己の更新に作用する可能性について考察を行う。潜在的移住者が、自らの暮らしや生き方を変えることを決断する為の、後押しになることを目的として、潜在的移住者と市民、行政の出会いをつくるきっかけとなる仕組みを開発する。

運営団体ロゴ



上田賞

## 人生のコーディネートを サポートできるサービスデザイン

コンセプトボード、B1



藤澤 涼祐  
Fuzisawa Ryosuke

人生とは旅である。人生という長い旅をよりよく過ごすためにはどうしたらいいのかを考えた。自分自身をきちんと理解しありのままの自分が好きだと見える人はそれほどいないのではないか。私自身も最近になり就活など様々なことを通して改めて自分自身への理解の無さ興味の無さを痛感した。様々なコラム、著名人の人生を知り調査していくことで違った角度や新たな目線で自分自身について考え知りよりよい人生にしていけるのではないかと考えた。

## 人生のコーディネートをサポートできるサービスデザイン

常葉大学 法形学部 ビジュアルデザインコース 藤澤 涼祐

**背景**

人生とは旅である。人生という長い旅をよりよく過ごすためにはどうしたらいいのかを考えた。自分自身をきちんと理解しありのままの自分が好きだと見える人はそれほどいないのではないか。私自身も最近になり就活など様々なことを通して改めて自分自身への理解の無さ興味の無さを痛感した。様々なコラム、著名人の人生を知り調査していくことで違った角度や新たな目線で自分自身について考え知りよりよい人生にしていけるのではないかと考えた。

**参考文献**

「旅の王様」著者：四方田犬彦  
「アフリカの小さな国 コートジボワールで過ごした12ヶ月」著者：大林公子

**コンセプト / 問い**

旅 = 人生

人生をより楽しく生きる、自分自身を理解しよりよくするためにはどうしたらいいのかを考えた。

→ 「旅」=「旅行」ではなく「旅」=「人生」と考えた

InstagramやFacebookなど思い出などを共有できるSNS（アプリ）のようなもの・・・  
 ・思い出や写真をシェアすることでコミュニティができる。  
 →誰もがシェアしたいと考えていない  
 ・写真を残せるなど  
 →ただの思い出アルバムになってしまふ

**調査 / 分析**

7人の著名人  
様々な業界の誰もが知る著名人の「名言・格言」や「人生」の回答

オードリー・ヘップバーン（女優）  
ジョン・F・ケネディ（政治家）  
ココ・シャキール（ファッションデザイナー）  
本田圭佑（プロサッカー選手）  
マイケル・ジャクソン（ミュージシャン）  
イチロー（プロ野球選手）  
手嶌圭祐（音楽家）

人生に関するコラムや記事  
自分自身の考え方

7人の著名人の言葉とコラム&記事  
を関連させたパンフレット

## 人生のコーディネートをサポートできるサービスデザイン

常葉大学 法形学部 ビジュアルデザインコース 藤澤 涼祐

**プロトタイプ**

イチロー（プロ野球選手）  
オードリー・ヘップバーン（女優）  
ジョン・F・ケネディ（政治家）  
ココ・シャキール（ファッションデザイナー）  
マイケル・ジャクソン（ミュージシャン）  
本田圭佑（プロサッカー選手）  
手嶌圭祐（音楽家）

**パンフレット**  
「人生のコーディネート～より良い人生を送るために～」

人生  
コーディネート  
～より良い人生を送るために～

**ロゴ**  
人生をコーディネートしているイメージ

## 自ら行動して 成長を求めるようになる旅行プラン

コンセプトボード  
縦2150mm×横600mm×3



松田 美沙  
Matsuda Misa

アプリなどに掲載されている店で美味しいものを食べた経験よりも、裏路地に入り多少怖い体験をしながらも見つけた店が美味しかった経験の方が旅行先での体験として心に残ります。しかし、“便利”になった現代では、このような自ら行動して得る体験の尊さが失われつつあります。

そこで、人生のターニングポイントになりうる経験を調査し、より早く簡単にされた体験よりも自ら行動して成長を求めるようになるために旅行サイトのサービス提案をします。

そこで、従来の観光とは違い、“体力を使う”、“考える”など『体験』に焦点を当てた旅行プランを提案するサイトを制作しました。ただ体験して終わりの旅ではなく、生き方を考え直したり人生が変わるべききっかけになったりと、新たな『自分探し』の一つになればいいと思います。

**ロゴマーク**

LIFE WILL CHANGE

**サイトマップ**

```

graph TD
    A[1.トップページ] --> B[2.About]
    B --> C[3.旅行テーマ選択]
    C --> D[4.旅のメリット]
    D --> E[5.シーン/難易度選択]
    E --> F[6.旅行プラン詳細]
    F -.- G[申し込み/問い合わせ]
    F -.- H[おすすめプラン]
    F -.- I[企業情報]
  
```

- **簡単さよりも体験することに価値を抱かせる**
- **人生のターニングポイントになりうる体験の提示**
- **自ら行動して成長を求めるようになれる仕組み**

普段と違う環境や状況に身を置くことで、自分を俯瞰して捉え、「自分らしく生きる」とは何かを考えるきっかけにする旅行サービス。

サイトには、“体力を使う”“考える”など「体験」に焦点を当てた旅行プランが掲載されている。ただ観光して終わりではなく、旅行プランを通して漠然としていた悩みが明確になったり、生き方を考え直したりできるきっかけを提供している。

1.トップページ

2.About

3.旅行テーマ選択

4.旅のメリット

5.シーン/難易度選択

6.旅行プラン詳細

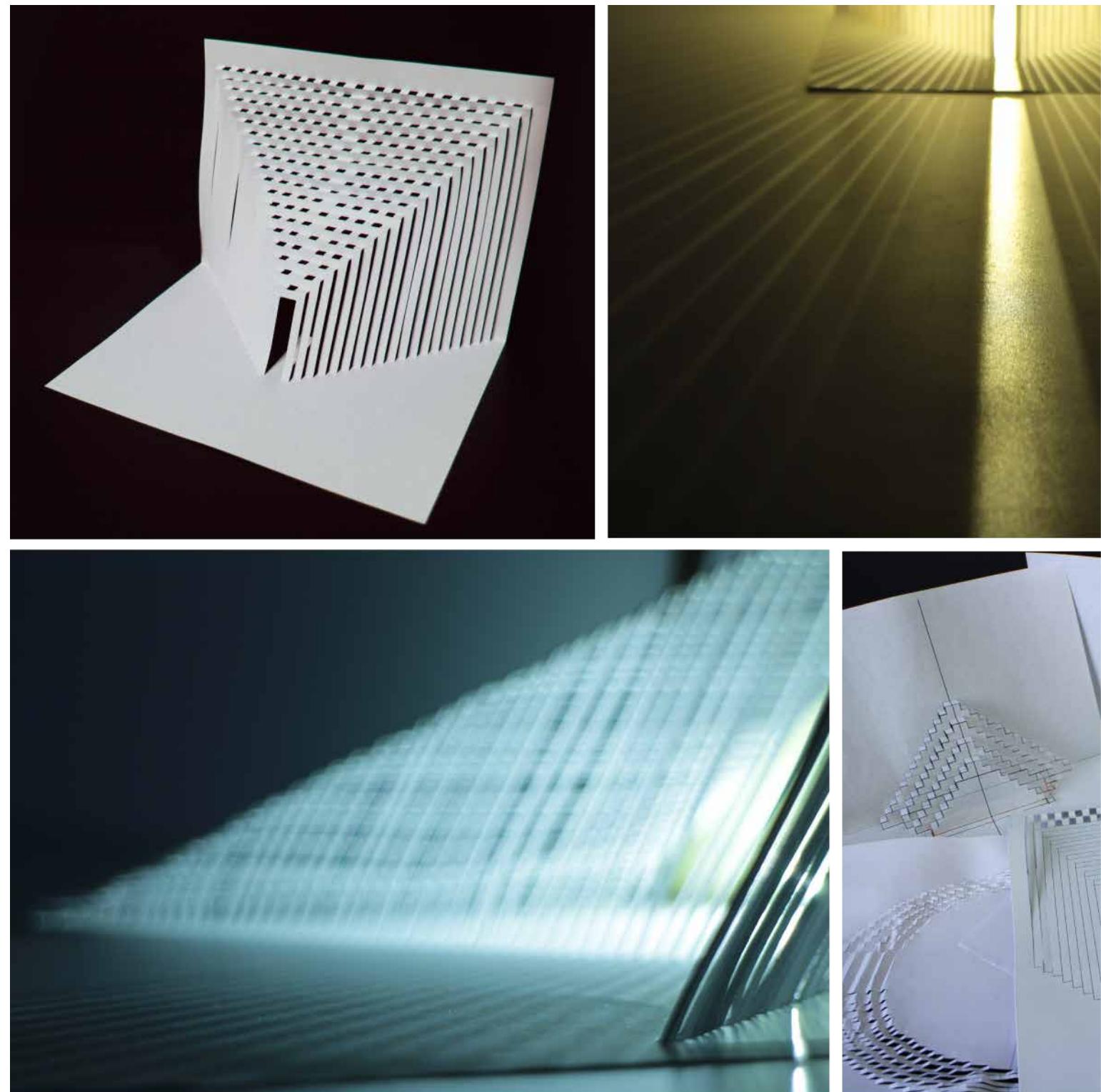
## いちまい

A4ケント紙、B2パネル



望月 誓  
Mochiduki Chika

「紙」は私たちの身の回りによくある物作りの媒体です。例えば折り紙や絵を描いたりすれば「紙」ではなく「鶴」や「絵画」など一枚の紙が掛け替えのない物になります。そんな紙の魅力や可能性を感じてほしいと思い、紙を切って折るだけのボップアップアートに注目しました。紙の白と陰影の差で紙の美しさを表す事ができ、さらに作品の写真を撮ることで、紙とは思えないほどの美しいビジュアルを引き出したいと考えました。身近な紙の美しさを、自分自身も再度確認する事ができました。



## 旅に対する価値観を 共有するためのサービス提案

コンセプトボード、縦841mm×横2920mm



望月 麻衣  
Mochiduki Mai

インターネットの普及により人々の価値観が多様化している。それに伴い旅に求める価値も人それぞれ違う。一人旅では自分の好きな所に行けるが、誰かと旅に行く時に求めているものが達成できないことがある。計画を立てる段階でお互いに価値観を確かめ合うことで不安が解消されるのではないか。そして相手の新たな価値観を受け入れることで新たな視点を持って旅をすることができるサービスを開発する。

### 旅に対する価値観を共有するためのサービス提案

筑波大学地域学部ビジュアルデザインコース / 望月麻衣

#### 1. プロセス

- 問題発見
- 文献調査
- インタビュー
- 分析
- ペルソナ作成 シナリオ作成
- コンセプト
- プロトタイプ

#### 2. 背景

インターネットの普及により人々の価値観が多様化していっている。それに伴い旅に求める価値も人それぞれ違う。デビビ旅行では価値の伝伝に力をもたらすことで、自分をより多く見てもらおうとしている。そこで旅に対する価値観を共有するためのサービスを開発する。

#### 3. 文献調査

旅に関する調査を行い、旅に対する価値観を理解する。  
より多くの人と旅の価値観を共有することによって達成度合いを上げる。

#### 4. インタビュー調査

旅を利用している20代女性5人にインタビューを行った。  
「なぜ旅をするのか？」に答えていく。  
「なぜ旅をするのか？」に答えていく。

#### 5. 分析

旅に対する価値観を分析する。  
旅に対する価値観を分析する。

#### 6. ペルソナ

名前：千穂（12歳） 大学生  
大学に入れてから今まで自分自身を磨くことにより青葉を磨くことが趣味である。  
人と接するときは自分の価値に対して自分自身の不足で自分が云々言えない  
説いてくれた時に自分が行きたいと思ったら必ずやる。  
家庭で育てられてもう少し、人と接するときに自分自身を磨くことをしている。  
いつもは元気な旅行で行きたいが、なぜか自分で毎日が楽しくないで旅行に行っています。  
お友達からなる旅行になるのがいいに行きたいたいと考えよう。

#### 7. コンセプト

価値観を共有し合うことで  
今までの自分の傾向とは違うが満足できる旅のしきみ  
ロゴマーク/ネーミング  
旅のめじるし

#### 8. プロトタイプ

スマートフォン アプリケーション

The mobile application interface prototypes include:  
1. Home screen: Displays a map and various travel-related icons.  
2. Profile creation screen: Shows fields for name, age, gender, and interests.  
3. Value sharing screen: Shows a grid of user profiles with icons indicating shared interests like "Foodie", "Adventure", etc.  
4. Travel plan screen: Shows a map with travel routes and user profiles.  
5. User profile screen: Shows detailed information about a specific user's travel preferences and activities.

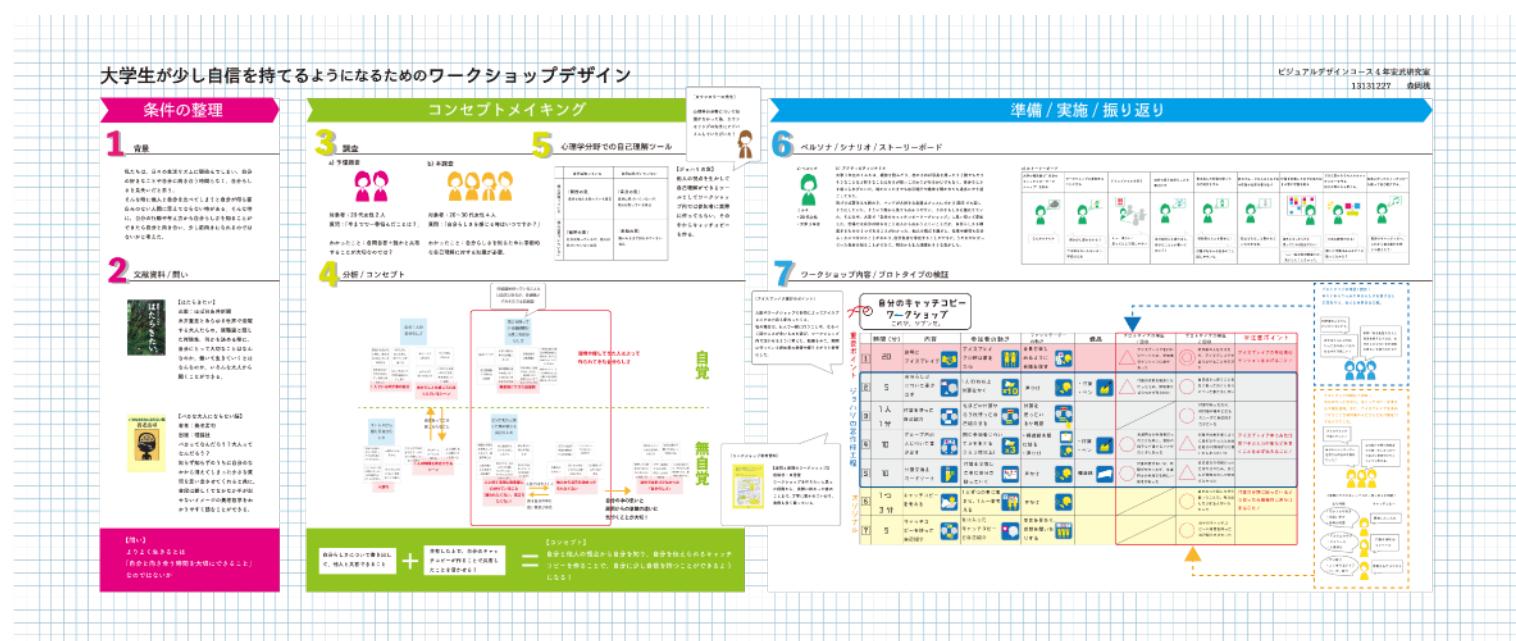
## 大学生が少し自信を持てるようになる為の ワークショップデザイン

コンセプトボード、縦841mm×横2000mm



森岡 桃  
Morioka Momo

自分が知っている自分と、周りから見た自分との違いに興味を持った私は、自分らしさを可視化して共有できないかと考えた。本研究では、心理学上での自己理解ツールを元に、自分と他人の視点を生かして自分のキャッチコピーを考えることができるワークショップを設計した。就職活動を控えた大学生など、自己紹介の機会が増える人に対する提案である。



## やりたいことがわからない高校生が 目的を持って大学選びできる仕組み

コンセプトボード、縦841mm×横2550mm



山内 なつき  
Yamauchi natsuki

日本の大学進学率は約50%に及んでいる。しかし、やりたいことがわかっていない「とりあえず進学しよう」と軽い気持ちでも進学できるようになっている。インタビューを通して、やりたいことが「わからない」ことがわかっているが、手本になる大人が少ないため、どのように行動したらいいかわからない、ということが判明した。自分のやりたいことを見つけたい高校生に向けてのサービスを考案した。



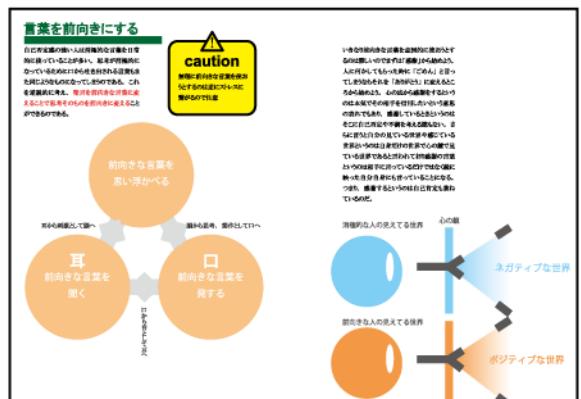
自分の望む生き方を見つけるために  
自身を知り、受け入れられるしくみ

コンセプトボード、B1



山口 瑛樹  
Yamaguchi Hideki

人生とは選択の連続である。しかし幾多にもわたる選択肢の中から、自分の望むものを選ぶことができない人は少なくない。その原因はなんなのか、またそれは改善するにはどうしたらいいのかということをかつて自分自身がそのことで悩んだこともありますテーマにしたいと思った。調査を進めいくうちに自己否定的な感情を強く持っていることが原因で自分に自信を持つことができなかったり、周囲の視線を過度に気にしていることがわかった。



## 現地の楽しみ方をカスタマイズして 作るマップサービスの提案

コンセプトボード、縦841mm×横2970mm



渡邊 美颯  
Watanabe Mihaya

最近の旅は消費行動の傾向が強いように感じます。例えば「観光地で絶景の写真を撮影し、それをSNSに投稿したくなる人のイネが欲しい」など、SNSで注目されることが旅の目的になっているのではないかでしょうか。本調査では、現地の人に出会って会話をしたり、そこに住んでる人しか知らないような情報を手に入れる、といったようにその土地に踏み込んでみると旅の醍醐味であり、自身の成長にも繋がることが明らかになりました。そこで、現地に活躍する人やその土地を生かした遊びかた、食べ物を自分でカスタマイズし、自分だけのマップを作成するアプリケーションを提案します。



## ◆ デジタル表現デザインコース

上野 由佳  
大石 明穂  
大石 佳奈希  
大平 桃子  
大橋 雅夢  
小澤 沙也圭  
小野塚 香菜  
片井 みさき  
小泉 りえ  
齋藤 穂波美  
塩澤 真衣  
杉浦 由佳  
曾根 知哉  
高杉 晴香  
高橋 麻衣花  
松村 綾香  
森山 葵  
山野 瑞季

## 平面アクリアリウム

B1 3枚、B2 5枚、吊るしパネルB3 4枚  
Illustrator、SAI、Photoshop

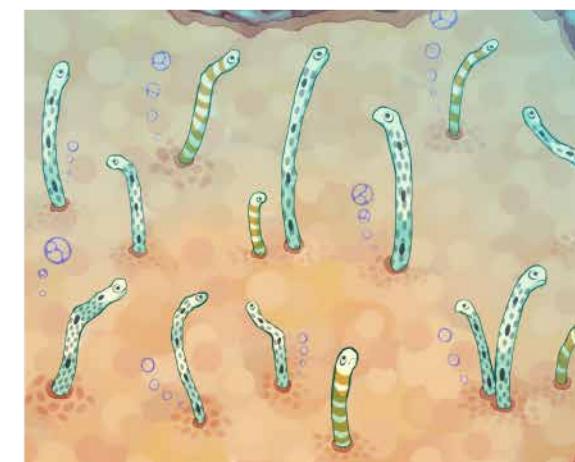
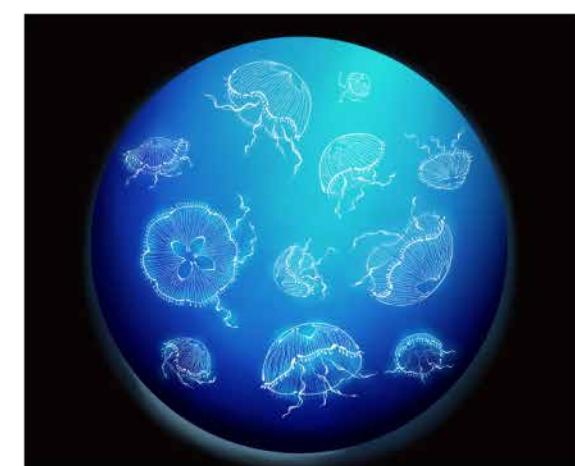
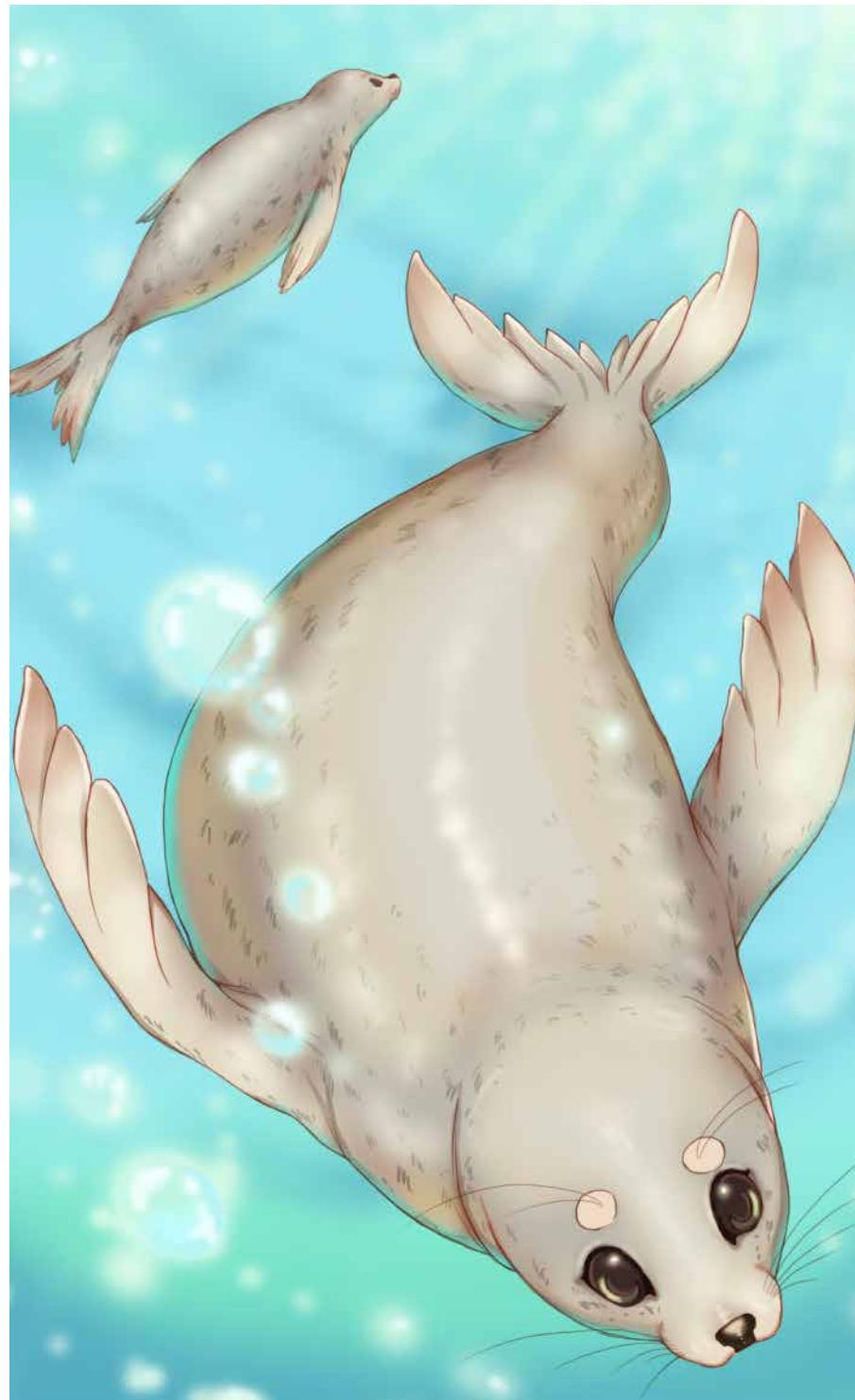


上野由佳  
Ueno Yuka

学生生活の中で海の生き物を描いてきた経緯から、自分のイラストを用いて展示室内に水族館を演出してみたいと考え、テーマを「平面アクリアリウム」に決定しました。

生き物の迫力や可愛らしさなどを魅せるため実際に鑑賞者が水槽を覗き込んでいるような視点や角度で臨場感のあるイラストを描くことに挑戦しています。

また、青系統の色を多用するのではなく暖色系の色も使い分けていくことでより華やかな海の世界を創り上げました。



## 童話少年

B1 4枚、S4 (H333×W333mm) 1枚  
CLIP STUDIO PAINT、Illustrator



大石 明穂  
Oishi Akiho

私にとって少年は何よりも魅力的なモチーフです。しかし、少年と言っても私の中にある理想の美少年象は現実の淫刺とした少年ではなくどこか浮世離れした魔性を孕む姿をしており、自分でそんな少年を描き出したいと思い絵を描いてきました。今回は「白雪姫」「狼と七匹の子山羊」「不思議の国のアリス」「人魚姫」の4つの童話の幻想的な世界の主人公となった鬱屈とした少年を描きました。本来の主人公である少女たちとは別の不思議で妖しげな彼らの魅力を感じて頂きたいです。



## Vanity

B1 1枚、写真集(H200mm×W200mm)3冊  
Photoshop



大石 佳奈希  
Oishi Kanaki

どんな気持ちでワンピースを着ていますか  
ワンピース以外は着たくない  
——自分が一番可愛く見えるから（ナルシズム）  
ハイヒールがないと着られない  
——外見に自信がないから（コンプレックス）  
家の中でしか着られない  
——自分が男だから（マイノリティ）  
それではなぜワンピースを着るのですか  
それは誰もが経験した10代特有の心理、  
だれだって自分をよく見せたいから。



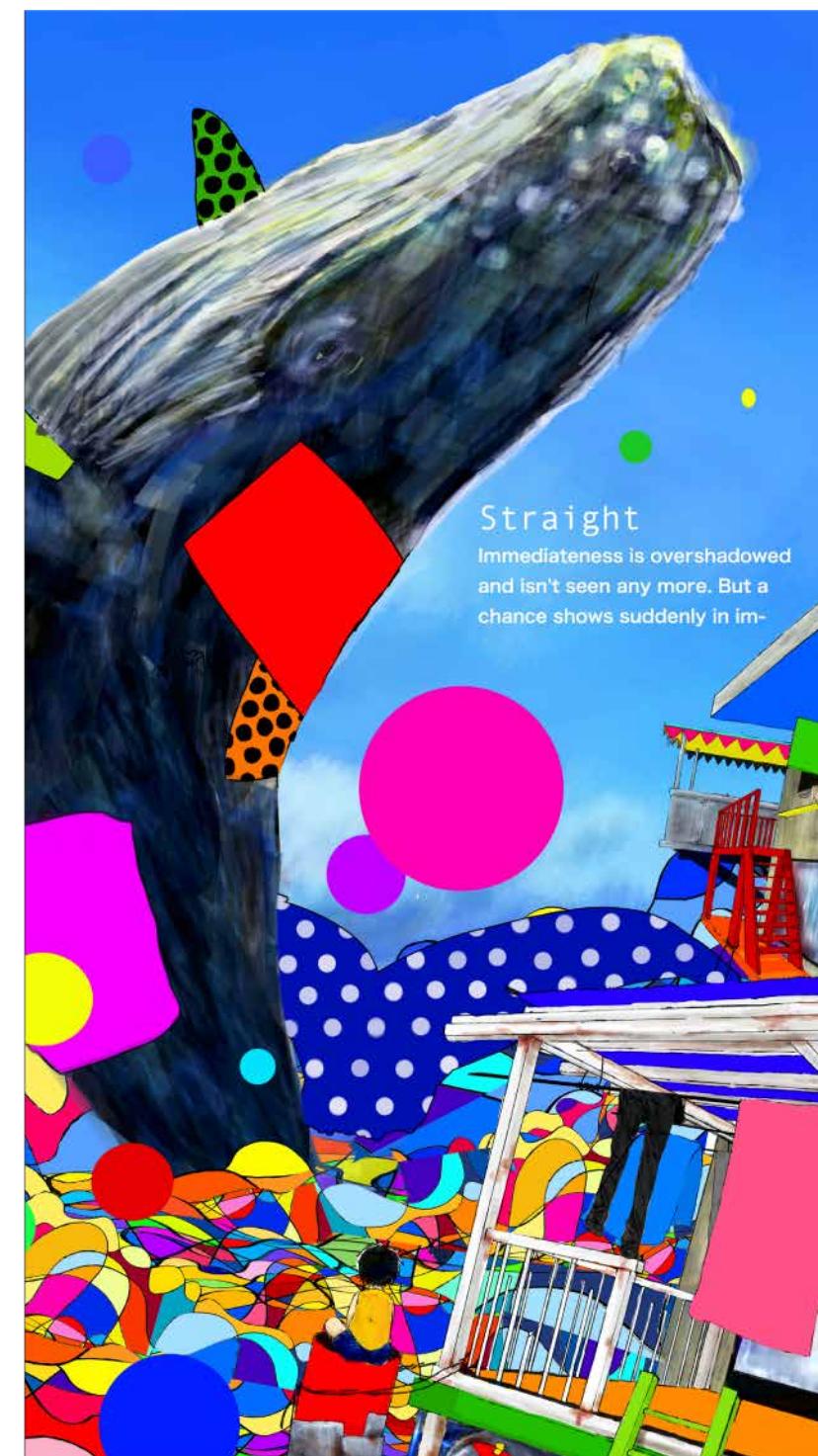
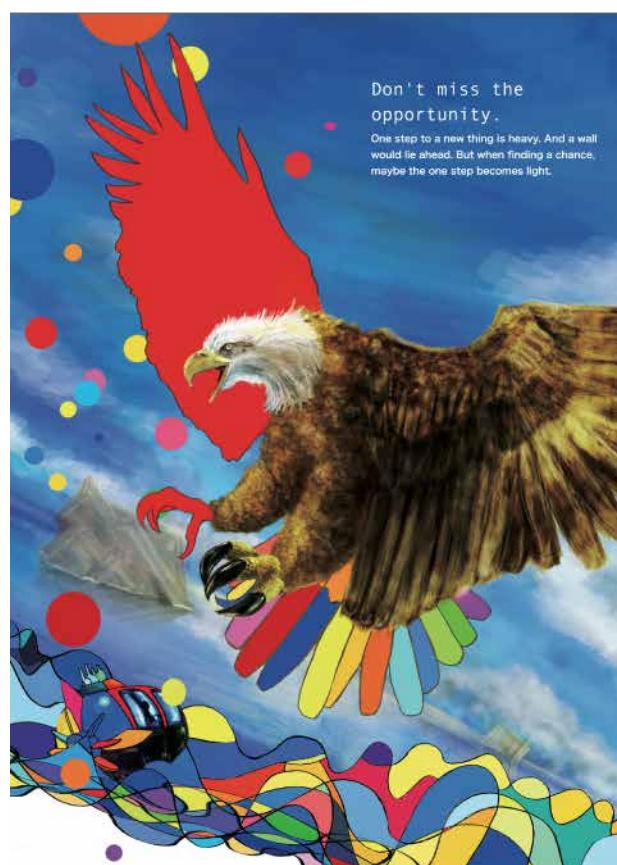
## 思い

B1 4枚、絵本(A4サイズ) 2冊、パネル、犬の像  
Photoshop、Illustrator、InDesign、ダンボール、傘、  
紙粘土、カラースプレー、アクリル絵の具



大平 桃子  
Odaira Momoko

私は日常生活にあるイベントの中で体験したこと、思ったこと、伝えたい思いをイラストレーションで表現しています。右のイラストは、心の奥底、海底にあるポストは私の心を表現しています。そしてそのポストへ宛名や差出人のない手紙「思い」を潜水艦が配達している様子を描きました。私は変なところでシャイなところや、最初の一歩を怖がってしまいます。イラストは、そんな私に勇気を与え自身を表現する大切な私の一部です。



## 神獣機鋼のランデバー

B1 3枚、スチロールボード  
Photoshop, Illustrator

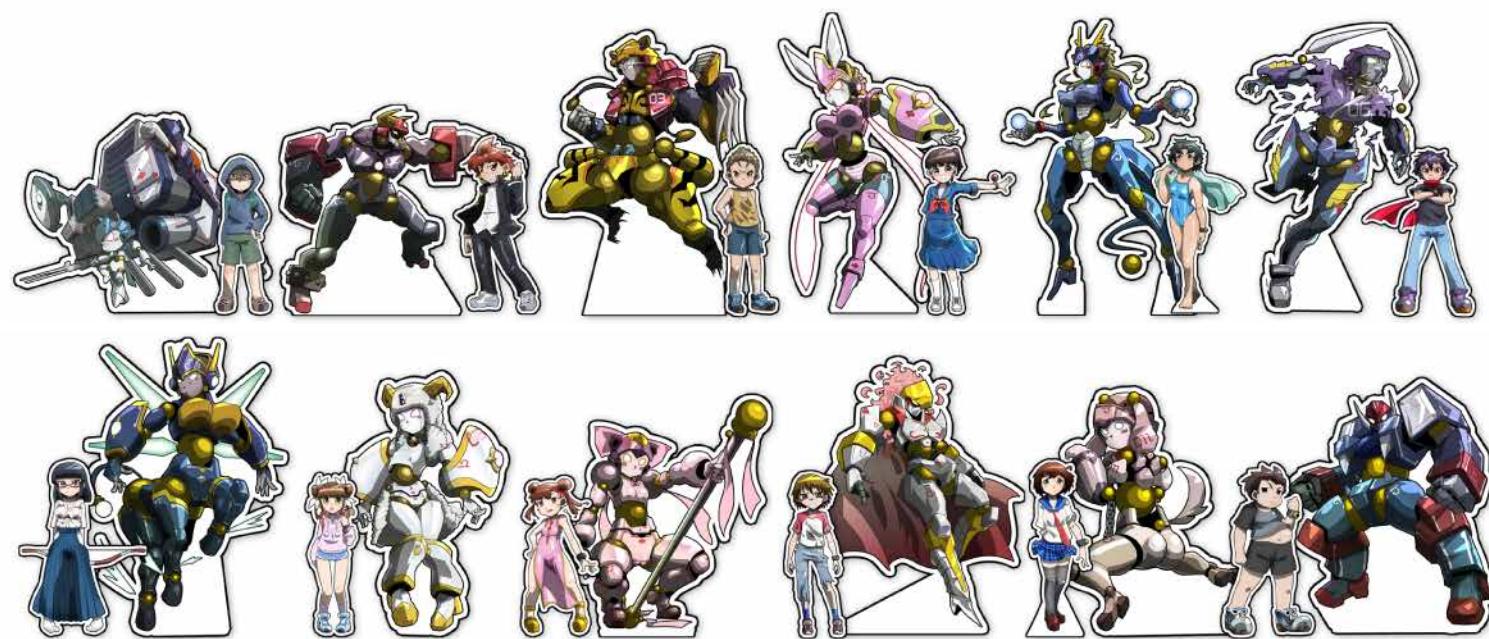


大橋 雅夢  
Ohashi Masamu

幼い頃からジャパニメーションの中で育ってきた僕にとって、“巨大ロボット”という存在は、現在に至るまでの日々の中で常に僕の夢であり憧れでした。

人機一体となって戦う鋼鉄の巨人に想いを馳せていました幼き日の僕は、それからいくらかの時を経て、ペンを持ち、筆を走らせることで、イラストレーションの世界に限りその創造主になることができたのです。

僕が想像と創造を行った鋼の巨人はデジタルの世界で誕生し、プリンター出力を経て、現実世界と邂逅するのです。



## 花鳥風月～季節を紡ぐ鳥の物語～

B1 12枚  
Photoshop、Illustrator



小澤 沙也圭  
Ozawa Sayaka

鳥を主役とし、日本の行事のイメージを用いて、12ヶ月の花鳥風月を表しました。

鳥はその仕草だけでなく羽の色や首、足の長さに特徴が見られ、季節の象徴となる興味深い生き物です。

若冲のように、細部の描き込みや対角線構図、特徴的な赤色を様々な形で全ての絵に取り入れると共に、マグリットやダリを倣った絵画特有のシュルレアリズム的表現も盛り込んであります。

そして、各月に物語を暗示する要素を入れました。



上田賞

## 傘のキャンバス

傘 9本

Photoshop、Illustrator



小野塚 香菜  
Onozuka Kana

私は「雨」や「水」について作品を制作しています。「雨」は負の感情を表していることが多いです。しかし、でもわたしが思い抱いている雨のイメージが違います。わたしにとっての雨は「幸運」の証です。

傘をキャンバスにして描いた事で、今までにない立体的な表現にしました。傘の内側から見上げるような形にすることで、空を見上げるような前向きなイメージを、直接手に取ることで雨の優しく暖かさを感じることができます。わたしが普段「雨」に感じている「幸運」を体感することができればと思います。



**Connects with the world.**

B2 6枚

SAI、MediBang Paint



片井みさき  
Katai Misaki

人間はあらゆる人や物、世界と繋がって生きています。今回私はそのような『繋がり』をテーマとして考え、イラストレーションを制作しました。各作品はそれぞれの事象と私との接触・拒絶によって感じたものを表現しています。また、作品を見る方々とも何らかの繋がりが発生すると思い、キャラクターの表情や視線の方向、雰囲気などに違いを持たせました。



## 笑顔

H728mm×W728mm 5枚  
SAI



小泉りえ  
Koizumi Rie

人の心に入り込む笑顔を目指し、画面いっぱいの大きな笑顔だったり、幸せや喜びの笑顔の場面を描きました。ひとつひとつ新しい気持ちを感じてもらえるよう、どれも別々の場面と書き方を意識しました。ふとした何気ない瞬間、大好きなこと、温かな空間。笑顔になれる様々な瞬間が人それぞれあると思います。そんな日常の喜びに毎日気付けますように、大切な人と分かち合えますように。どんなことがあっても笑顔を忘れずにいられますように。



## Change of perspective

A3パネル 14枚、絵本 2冊、真鍮丸棒、石塑粘土  
Photoshop、Illustrator、SAI

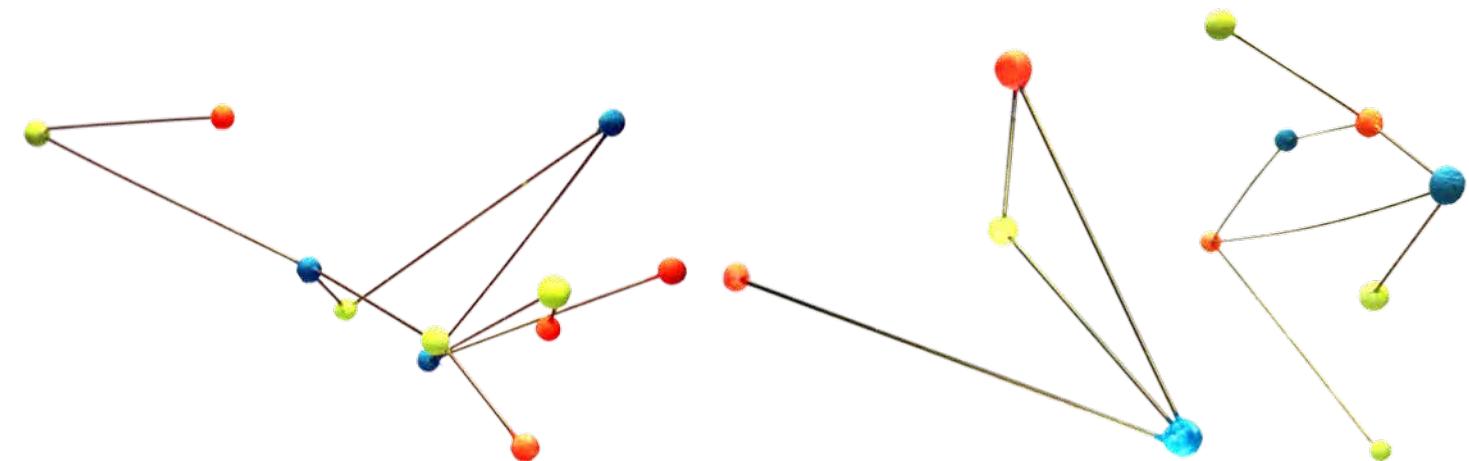
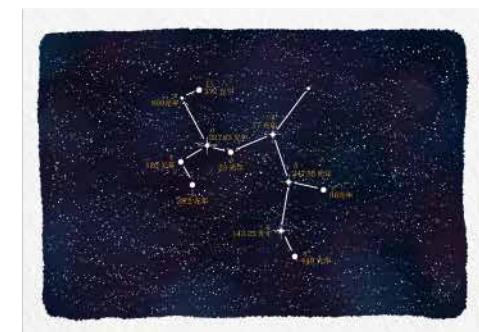
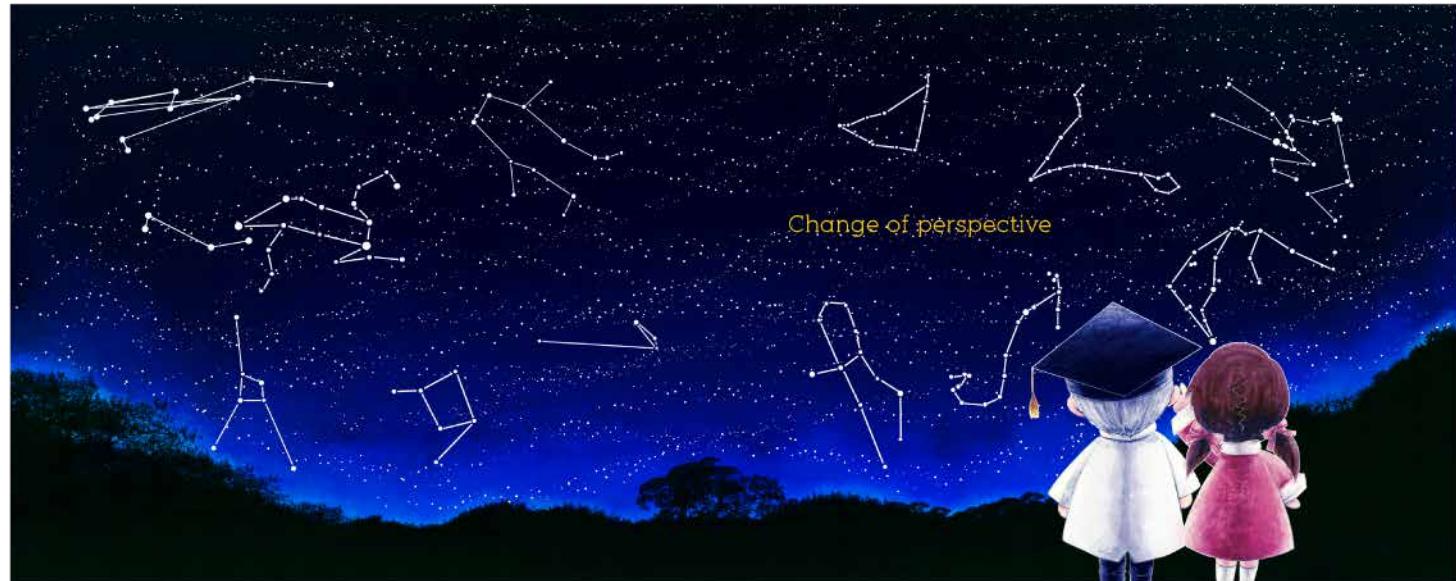


齋藤 穂波美  
Saito Honami

星座は大昔にカルデア人が夜空の星々に名前を付け線で結び、動物や神様の姿に当て嵌めていった事が成り立ちます。

しかし、星座というものは地球から見た形状であり、謂わば一点から見た平面的な形に過ぎません。星は地球から何百光年単位で距離あり、各々異なります。我々が当たり前だと思っている星座の本当の形は、実は全く異なった形状をしている点から「視点の転換」を主題に星々を立体的に表現しました。

常に自身に何かを気付かせてくれる宇宙から「物事を一点に絞って見ない」という事の大切さを知つて頂ければと思います。



## 《abstract～あぶすとらくと～》

B2 3枚、B3 4枚  
CLIP STUDIO PAINT、Illustrator



塩澤 真衣  
Shiozawa Mai

卒業制作を考えるうえで、改めて自分という人間について考え直してみました。しかし、あまりにも一貫性がないことに気が付きました。好きなもの？小説、伝統、古典、文学が好きです。今まで描いてきたもの？てんてこ舞いです。つまりはそういうことです。モチーフとしては人間が多かったです。そして表現の方向性としては、「何か」に影響されたり、共感して作品を作ることが多かったです。ならば、とことん影響されてみようではありませんか。今回は、百人一首に焦点を当てた作品になっています。



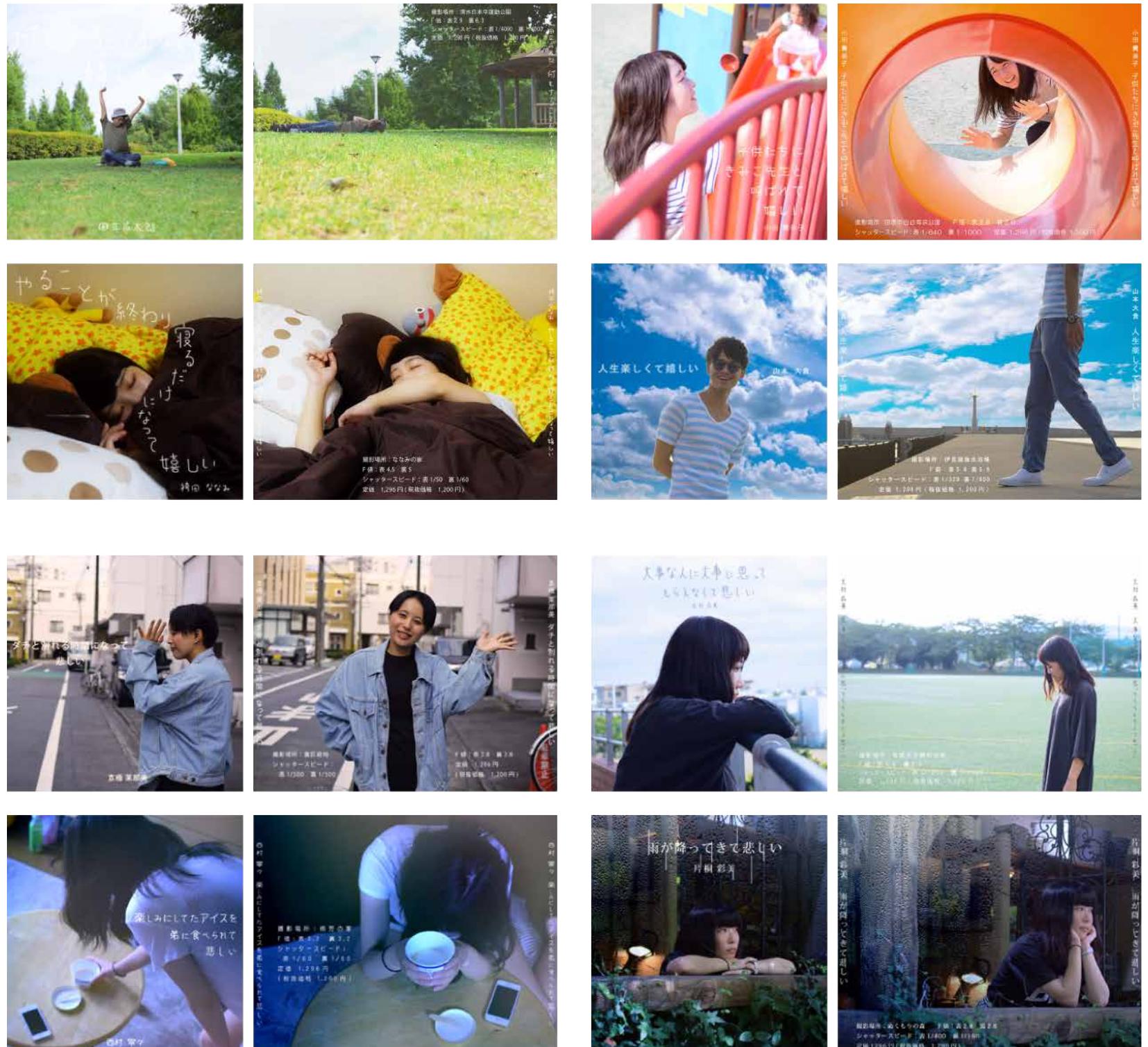
## 心の音

CDケース 100枚  
Photoshop、Illustrator



杉浦由佳  
Sugiura Yuka

大学で一番関わってきた「音楽」と「写真」を織り交ぜた作品としてCDジャケットを製作しました。CDのテーマは「心の音」です。  
人それぞれ固有の音持っています。話をする時の声の音、歩いた時の足音、そして心の音。人の心の音は様々です。楽しい時の高鳴る心の音、悲しい時の静かな心の音、人は自分だけの心のメロディをいつも奏でているのです。私も、隣の子も、忙しそうなサラリーマンも、みんなアーティストになりえるのです。



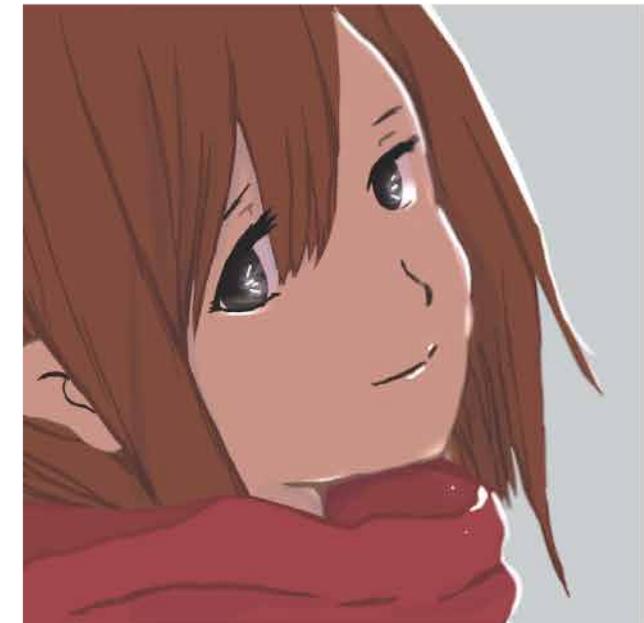
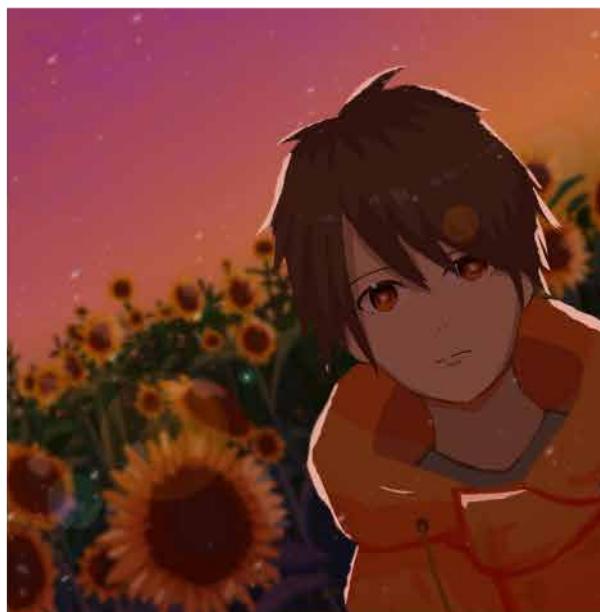
## HiDDEN MEMORIES

B1 4枚、A4 4枚、ハガキ 5枚  
Photoshop、Illustrator



曾根 知哉  
Sone Tomoya

日常生活の中で、自分の本当の気持ちを隠す場面というものは少なくありません。あの時「こうしてればよかった」、「行動すればよかった」、心の隅にほんの少し残っている思い出をテーマにしました。イラストを二枚重ねにし、そのイラストを透かすことでき自分の隠した想いが現れるようにしました。今は後悔の思い出だったとしても、未来のことはまだわからない、自分の選択に正解も間違いもない、そんな不安定な感情に少しでも共感していただければと思います。



## 空想世界 時空旅行

B2 6枚、絵本 3冊(W296mm×H296mm)  
Illustrator



高杉 晴香  
Takasugi Haruka

この地球の過去、現在、未来。その何処とも違い、しかし何処かと接点がある三つの世界を、Adobe Illustratorを用いて、パネル作品と絵本で表現しました。

三つの世界の作品は、それぞれ「可視光のカースト」「役目を果たす駒」「神による世界の再生」というテーマで制作しています。

パネル作品と絵本からなる三つの小さな世界を、見ることで旅をする気分になって欲しいと考えながら制作しました。



## 私の動物妖怪図

B2 6枚  
Photoshop



高橋 麻衣花  
Takahashi Maika

今回のコンセプトは、「動物×妖怪」です。なぜその題材を選んだかというと、昔から読書が趣味だったことがきっかけで妖怪に興味を持ちましたが、今までに妖怪の絵を具体的に描いたことがありませんでした。そうして今回妖怪を描くと決めるにあたり、自分にとってとても身近であり、大好きな動物をモチーフにした妖怪をいくつか選んで描こうと決めました。



## LIFE IS BEAUTIFUL

F4パネル 14枚、B0パネル 1枚、  
リトルプレスA5（横）1冊  
透明水彩



松村 綾香  
Matsumura Ayaka

幸せってなんだろう。日々抱いてきた思いから、自分の記憶から描きだした幸せだと感じた瞬間や、幸福なイメージを絵と文章で表現しました。それらは決して特別な瞬間ではなく、すべて何気ない日々に見つけることができるものでした。幸せとはその人の価値観や心の持ち方で決まるもの、常に誰のそばにでもあるものなのではないでしょうか。忙しく歩く人が少し足を止めて、一息つきる作品になっていたら嬉しいです。



## 雲海

B1 4枚、スチロールボード  
SAI、Photoshop



森山 梢  
Moriyama Shiori

卒業制作を取り掛かるにあたり、今まで描いてきたイラストを見直してみました。その結果、形のあやふやなもの（この作品でいうと雲）、好んで使う色（寒色系）、人物よりも動物などの自分の得意分野を見出しました。それらを元に制作活動を始めました。



## [un]ordinary

障子(H1380mm×W865 mm) 4枚

SAI、Illustrator



山野 瑞季  
Yamano Mizuki

夕暮れ時に切なくなる、早朝に外に出ると自分一人しか世界にいないように感じるなど日常に潜んでいるちょっとした非日常に感じる瞬間を貴方は知っているでしょうか。

その瞬間は人としても素直に感じる豊かさを与えてくれる時だと私は考えます。

『日常の中の非日常』を大切にして行きたいという思いを込め、4年間の集大成として作品作りを進めました。



## ◆ 環境デザインコース

池田 愛沙子  
石川 ひかり  
大石 理紗子  
大橋 祐斗  
大原 義泰  
岡田 茉夏  
小木 亜純  
小池 哲  
鈴木 翔大  
鈴木 菜津美  
高田 琢也  
堂森 彩夏  
長尾 隆生  
中原 由希子  
袴田 有深  
長谷川 英輝  
廣澤 華  
藤野 真実  
山田 梨乃  
山梨 淩大  
藤原 里保

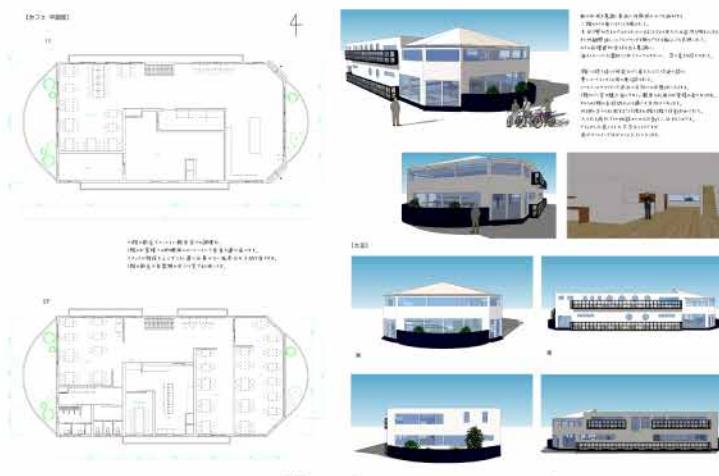
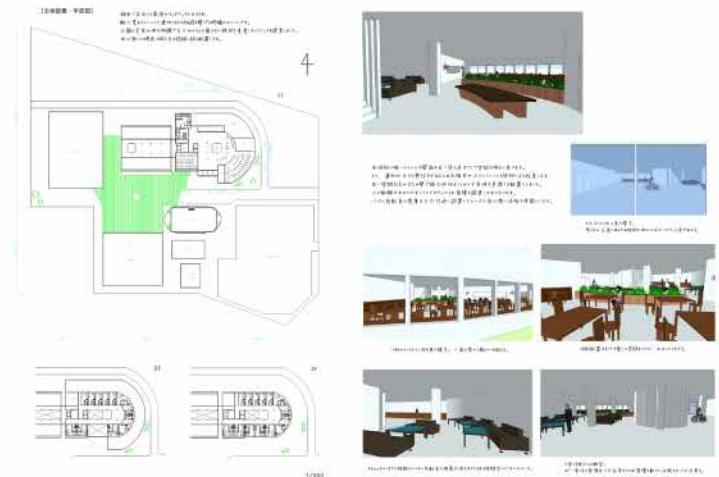
## 三ヶ日シーサイドサイクルレストプレイス

スチレンボード 模型約300mm×450mm



池田 愛沙子  
Ikeda Asako

年々少子高齢化が進む私の出身地である浜松市三ヶ日町。地域活性化を起こすために、私の趣味でもある自転車と三ヶ日の自然を利用したレンタルサイクル施設の企画提案をします。また、この施設により自転車の楽しさをボタリングを通してもらうことで自転車の普及に努めます。海沿いのサイクルロードと旧町役場の船をモチーフとした建築物を利用することに関連し、マリン・船をキーワードに設計企画しました。



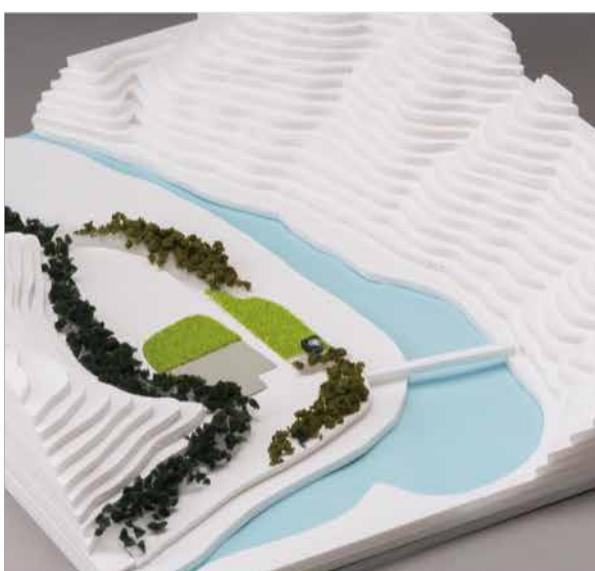
## 川根の星空展望台

スチレンボード、他 模型/A1パネル 2枚



石川 ひかり  
Ishikawa Hikari

奥大井と呼ばれる川根の地は、山々に囲まれた自然豊かな地域であり、澄んだ星空全国第2位にも認定されています。そんな川根の地において、素晴らしい星空の魅力を多くの人に知ってもらい、都会では味わえない非日常の体験ができる場つくりたいと考えました。そのため、リアルな星空とバーチャルの星空を体感し、「星を見つけることを楽しむ」をコンセプトにした、展望台のある宿泊型施設の提案をしたいと思います。



## やりっ放し収納机

机: W800 mm × D550 mm × H1500 mm  
椅子: W500 mm × D450 mm × H450 mm



大石 理紗子  
Oishi Risako

『作業を途中経過のまま置いておける机』  
いろいろなことを同時進行したい時ってありませんか？私は、工作や、裁縫、習字など。でも部屋が狭いと部屋中散らかってしまいます。部品をうつかりなくすことも…。いちいち片付けしていたら面倒くさいし、ちっとも進まない…。そのようなときに考案したのがこの机です。これなら、作業途中のまま棚ごと収納できるため部屋を散らかさずにすみます。



## 秘密のガレージ

スチレンボード、

模型サイズ1800mm×2100mm×1200mm



大橋 祐斗  
Ohashi Yuto

私は車が好きです。ひとつひとつ個性があり、五感で楽しめてくれます。そんな車好きが集まれる場所は、どこかのSAやイベントだったり、集まる場があまりなかった。そんな車好きがふらっと集まる場。清水の倉庫のひとつをリノベーションし、海外映画にでてくる車だけを楽しむ秘密基地のようなガレージの提案です。



## 海辺のセカンドハウス

クリームケント紙 420mm×594mm

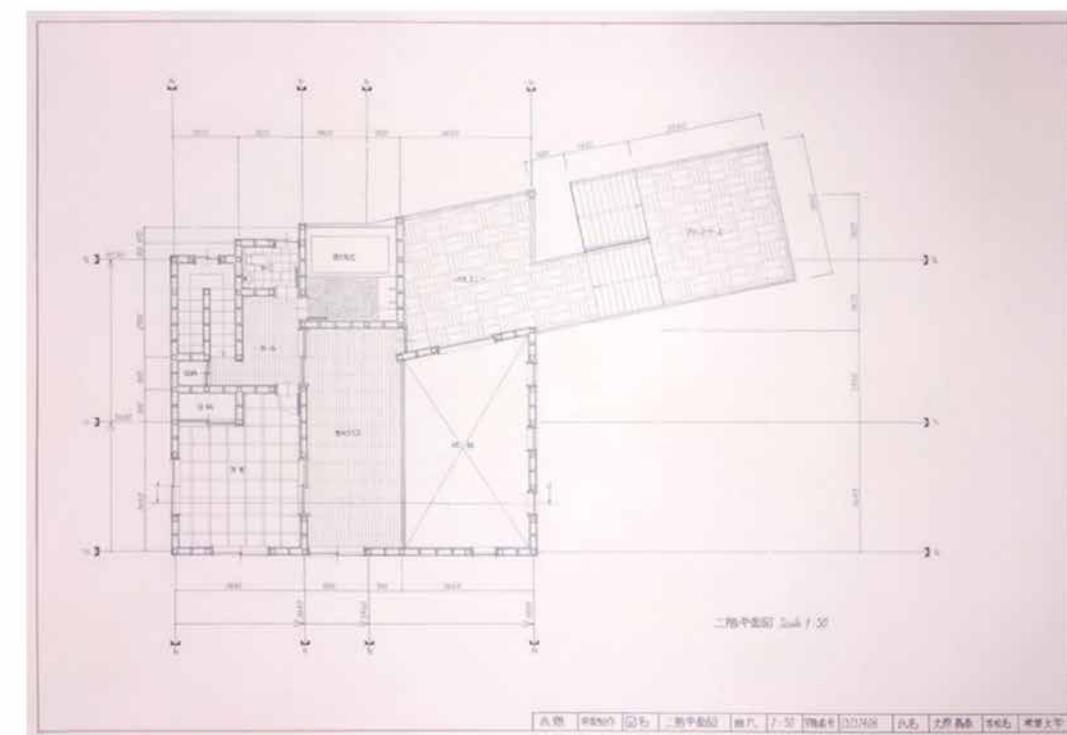
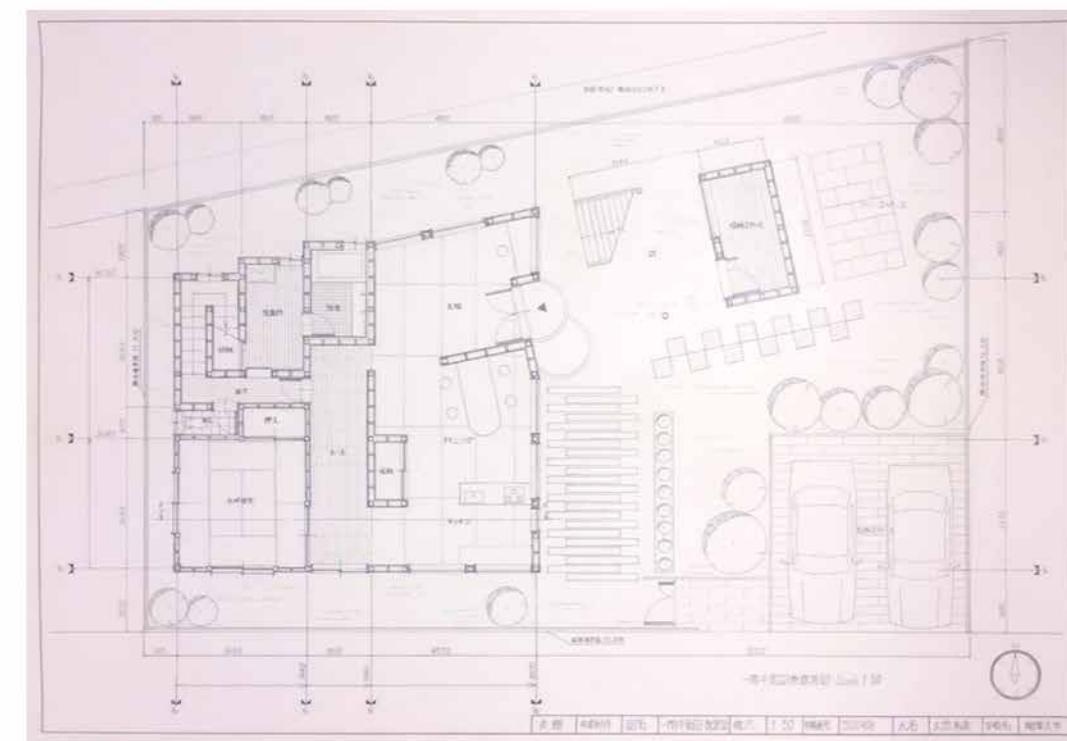


大原 義泰  
Ohara Yoshiyasu

海の近く、城ヶ崎周辺を想定してセカンドハウスの設計をしました。

仕事や家事等で疲れやストレスを、海を眺めたり遊んだりして、リフレッシュしてもらうために自由に使える空間を広く設計しています。

そして玄関土間にキッチンを配置し玄関の機能を曖昧にすることで、日常とは違った非日常を楽しむことができるようになりました。またこの機能はバーベキュー等での食材の運搬を簡単にし、遊びやすく、使い勝手の良い空間に仕上げました。



## ウォールコート

シナベニア 一辺600mmの六角形 H900mm



岡田 茉夏  
Okada Manatsu

狭いと聞いてどんなことを連想しますか？  
私は真っ先に『ワクワク感』を連想しました。  
だから狭いところが大好きな子どもに焦点をおいてこの作品を考えました。  
また完全に密閉されているわけではないのに中に入ると外の世界を遮断し、内と外を感じられる、自分だけの空間・非日常を感じることのできる、そんなつくりにしました。6枚の壁はそれぞれ棚や窓になっており子どもが好きなように遊ぶことができます。小さなお家感覚でワクワクしてもらえたなら幸いです。



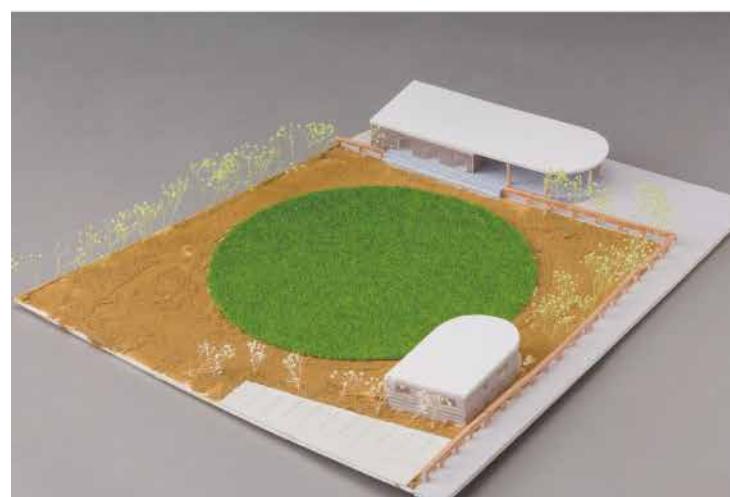
カフェ町FACTORY

スチレンボード



小木 亜純  
Ogi Azumi

「カフェのない町にカフェを」私の住んでいた浜松市天竜区にはカフェがありませんでした。高校生の頃、友達と遊んだり楽しくおしゃべりするところがなかったり、カフェやファミレスに行くにも隣の区に行かなくてはいけませんでした。それは大人の方も同意見でした。そのため、子育てをする女性にも来てもらえるような、子供が遊べる広場を作り、おしゃべりが好きな女性のための話・集まる施設を作りたいと思いました。

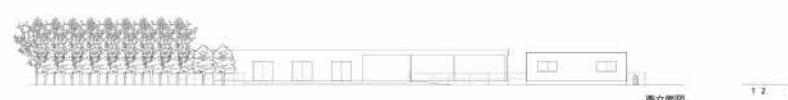


カフェ町 FACTORY

「カワニナの街にカワニ」  
私の住んでいた古都和歌山にはカフェがありませんでした。高校生の頃、友達と逛す・遊びどころがありました。それは大人の方も同異見で、カワニナフミレスに行くにも、海の近くまで行かなければいけませんでした。そのため、読書が好きな女性のための話。単なる漫談本を書いたいと思ってます。



A-A'断面图



1/100

「カブツ」  
お母さんの方は、広場で手毬は遊び、お母さんはカブツでくつらいでられます。子供がいるお母さんも、ぜひ子供と一緒にカブツで勝負することができます。外にあるテラスではより安全に遊ぶことができます。

「崩れ」  
二所では池が泡立ちもわら、カブツで使われる道具を販売しています。你に入った池は買って帰れます。最近、池の水を販売する店舗が近くにたくさんできていますが、池を抱えている人の姿が見守りのものになるみたいに思いました。池の中に水を運んでしまった。

## SIDE GENERAL

木、PP樹脂



小池 哲  
Koike Tetsu

あなたの生活空間でも収納するためのチェスト、整頓するためのラック、演出するためのインテリア、生活様式がそのままの形に配置され各々の機能を果たしていることでしょう。では機能と演出が一体となり、その一部を持ち運ぶことで部屋の構成やライフスタイルにどのような変化が起こるのでしょうか。この作品は使用者が壁を自由に彩ることで新しい生活、空間を見出すためのツールとなります。



## Re Propose

スチレンボード



鈴木 翔大  
Suzuki Shouta

私にとって忘れない場所がある。生きてきた中で感じたことのない空気、美しさと少しの恐怖。まるでその場所だけ時間が止まっているようでした。その場所は現在使用されておらず、山の奥にひっそりと佇んでいます。

「Propose」という言葉には結婚の申し入れをすることや、提案という意味があり、私はその場所に惹かれ、もう一度日の目を浴びるべきだと考え、この場所の再稼働の提案をします。



## OUTDOOR VILLAGE「彩を結ぶ散歩道」

A1パネル 3枚、スチレンペーパー、バルサ、紙



鈴木 菜津美  
Suzuki Natsumi

エコパの奥にある森の中の散歩コース内では、いろいろな自然を体感することができます。そんな自然の中で、ショッピングや美味しいものが食べられるところがあったらいいな、と考えました。緑豊かな自然の中でゆったりと散歩を楽しんだり、道端の植物に目を向けたり、鳥のさえずりに耳を傾けたり・・・思い思いの時間を過ごしながら、ちょっとだけ非日常を味わうことができる「OUTDOOR VILLAGE」を提案します。



## おひとり様どうぞ

木材、布



高田 琢也  
Takada Takuya

1人で使えるもの。すぐに自分だけの空間、パーソナルスペース、テリトリーをつくることが可能なものを考えました。

少し1人になりたい時や1人の時間を大切にしたい時、考え方をしたい時や集中したい時に外部と遮断し自分だけの空間、世界を瞬時に、そして簡単につくることができます。

また使用時よりも使っていない時間の方が長いと思い、収納時のことを考え、簡単に折りたたむことができ、邪魔にならずに片づけられるよう持ちやすい構造と軽い素材を選びました。



## & Wrap

布、ウレタン/2000mm×2100mm



堂森 彩夏  
Domori Ayaka

1人になりたい人はいますか?  
家族や友人は好きだけど、自分だけの空間が欲しい。秘密基地に憧れがある。狭いところが好き。でも1人部屋がない…。そんな人は一定数いるのではないかでしょうか。また、近年災害の多さから避難所でのプライベートがないという問題も発生し、公私を問わずプライベートな空間を求める機会が増加していると感じています。  
そんな現代で、家や部屋という大きな領域ではなく【家具】というもっと肌に近い存在からプライベートな空間を作れないかと思い、制作に取り組みました。



## omnibus

スチレンボード、木材、  
樹脂594mm×841mm×200mm



長尾 隆生  
Nagao Ryusei

自転車シェアリングサービスを成功させるために最も重要なことは一体何でしょうか。それは導入時の貸し出し拠点の数と言われています。そこで私は、公共交通機関の一つであるバスとそのバス停に注目しました。いつでもどこでも誰でも利用できる都市交通システムとしての自転車シェアリングサービスを、2020年東京オリンピックを控える伊豆を舞台に提案します。



**記憶をカタチにするところ**  
～ふたつ池にあるアトリエ作家の集落～

模型、A1パネル5枚、ガラス、木材



中原由希子  
Nakahara Yukiko

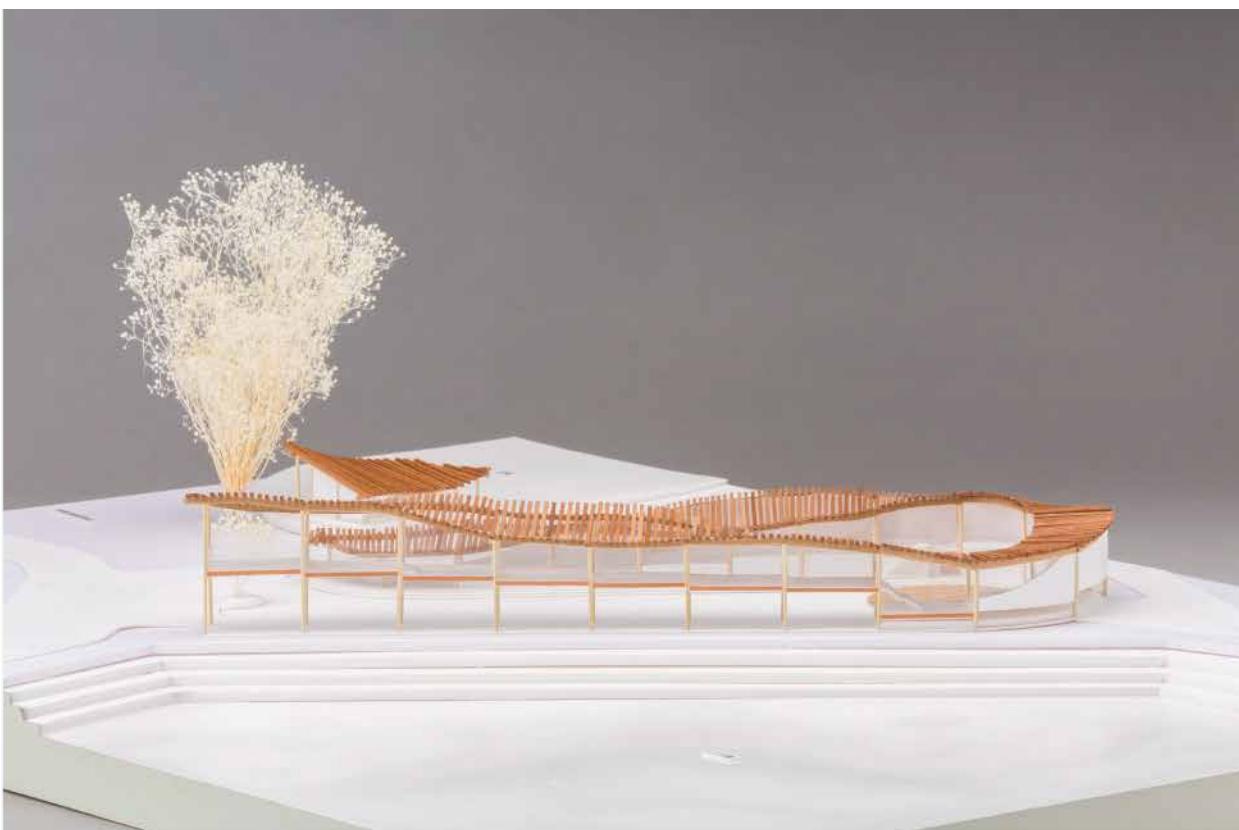
静岡市駿河区には、今から百数十年も前から人々と深い関わりのあるふたつ池という池が存在し、現在池は一つになっています。自然豊かな由緒ある土地に位置するふたつ池の歴史を、現代の建築物つまりアトリエ作家の集落として蘇らせることを提案します。

アトリエ作家の集落とは、全ての人それぞれにとつて思い出が詰まった対象物を新たに作り直すことで、時の流れを超えて思い出の"過去"と"今"を融合させる場所です。

その人にのみ価値のあるもの、それは"思い出"であり時間の積み重ねにより価値が上がるかけがえのないものだと思います。

ふたつ池という土地で、目には見えていない"過去"の思い出を"今"目に見えるカタチにして人々の大切な記憶を蘇らせたいと考えました。

上田賞



音を楽しむ

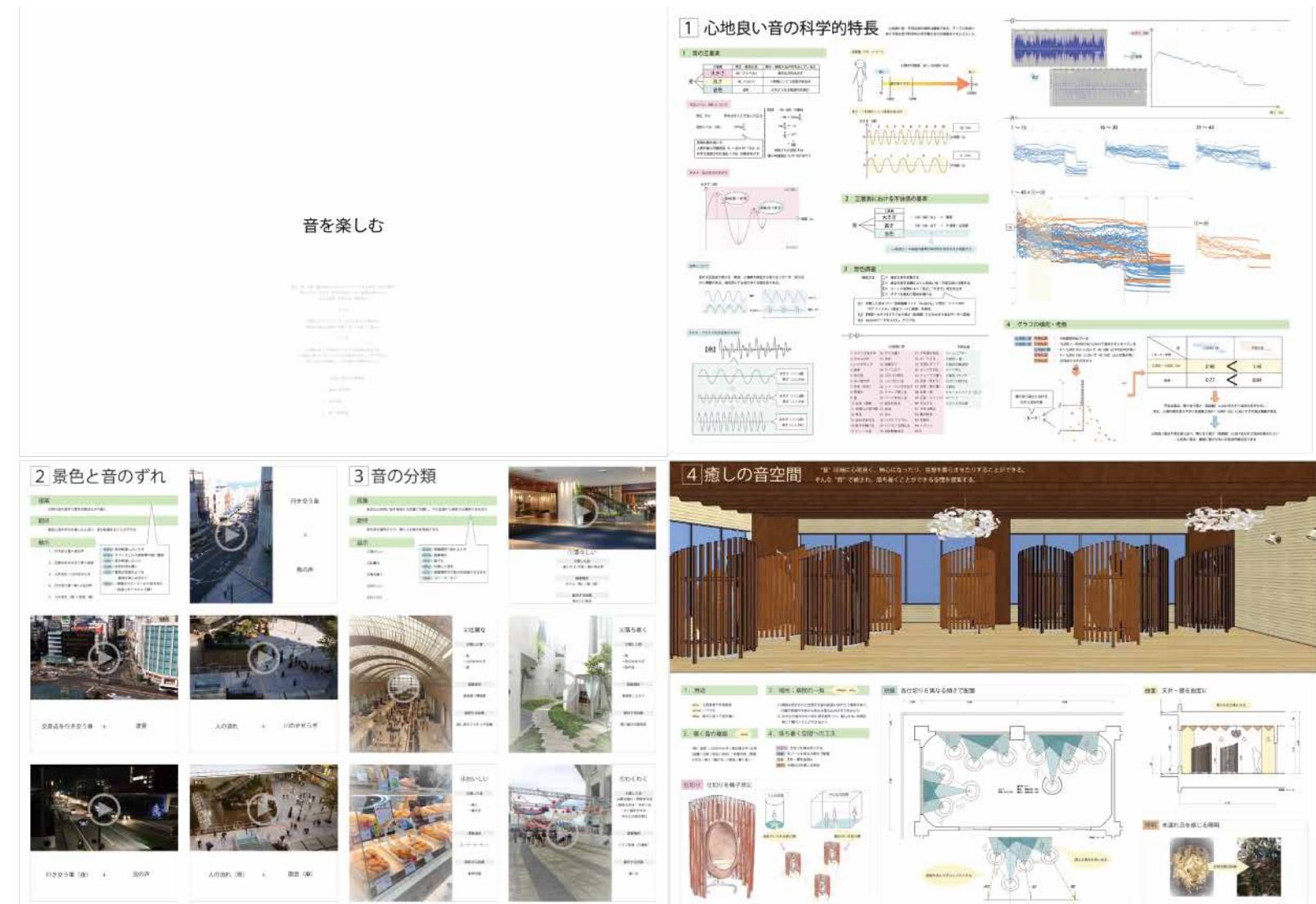
A1パネル 4枚



袴田 有深  
Hakamata Yumi

音には、声・音楽・警告音のように入から人へ“伝える意思”を持つ音と、行動に伴って出る音・自然の音のように、物質の接触による“伝える意思”を持たない音があります。そして、日常生活におき、この“伝える意思”を持たない何気ない音に心地良さを感じることが多いと思いました。

そこで、心地良い音とは科学的にどのような特徴があるのか、心地良い音をどのようにしたら効果的に使うことができるか、楽しめるかを提案し、卒業制作としました。



## NAMINORI TERRACE

スチレンボード



長谷川 英輝  
Hasegawa Hideki

平成29年3月末日をもって閉校になる牧之原市立片浜小学校のリノベーションを提案します。牧之原市で盛んなサーフィンと農業を取り上げ、普段交わることのない両者が交わることで新たな価値を生み出し、片浜小学校を新たな施設に生まれ変わらせます。サーファー×農家だけでなく、地域住民、子供、観光客などすべての人が利用でき、憩いコミュニケーションが生まれる施設が『NAMINORI TERRACE』です。

**NAMINORI TERRACE**

サーフィンをメインに1日遊んで泊まれる施設  
牧之原市で盛んなサーフィンと農業を取り上げ、普段交わることのない両者が交わり新しい価値を生み出す。サーファー×農家だけなく、地域住民、子供、観光客などすべての人が利用でき、憩いコミュニケーションが生まれる施設

片浜小学校リノベーション  
学校は地域の中心にあり通いやすく、多くの人が利用しやすい。まだまだ片浜地区には多くの住民が暮らしており、これからも長くこの地域に愛される場所を提案したかった。  
牧之原市は静岡県中部の南に位置し、牧之原大茶園を背に、駿河湾を望む緑豊かな市です。陸×海×空の玄関口 東京、名古屋からのアクセスが抜群で、温泉や観光名所も多数あります。

サーフィン × 農業  
牧之原市といえばサーフィンのメッカ静波海岸。そして隣の御前崎市には御前崎ポイントなどもあり、この辺はサーフィンの名所ポイントが多數集まるサーフラインとなっています。  
牧之原市は全国有数のお茶の生産地です。片浜地区にも茶畠があり、海岸線には桜が多く点在しており、農家の方が多く住んでいます。

Scale 1/2000

Scale 1/400



## Form box

W400mm×D400mm×H424mm



廣澤 華  
Hirosawa Hana

「収納家具」に着目すると、部屋の隅に置かれる「陰」とあると感じました。そこで私は部屋の中心、そして空間を形作る主役「陽」へと変化する家具を考えました。そのため、壁際に配置せないように四方向を収納として使います。さらには押したり引いたりなど、それぞれ違った収納動作をします。その中でも他の動作と差別化を図るために「からくり」要素を取り入れたのが、この作品の主となっています。



## FUJINOKUNI

木材260mm×260mm×8mm(4コ組)



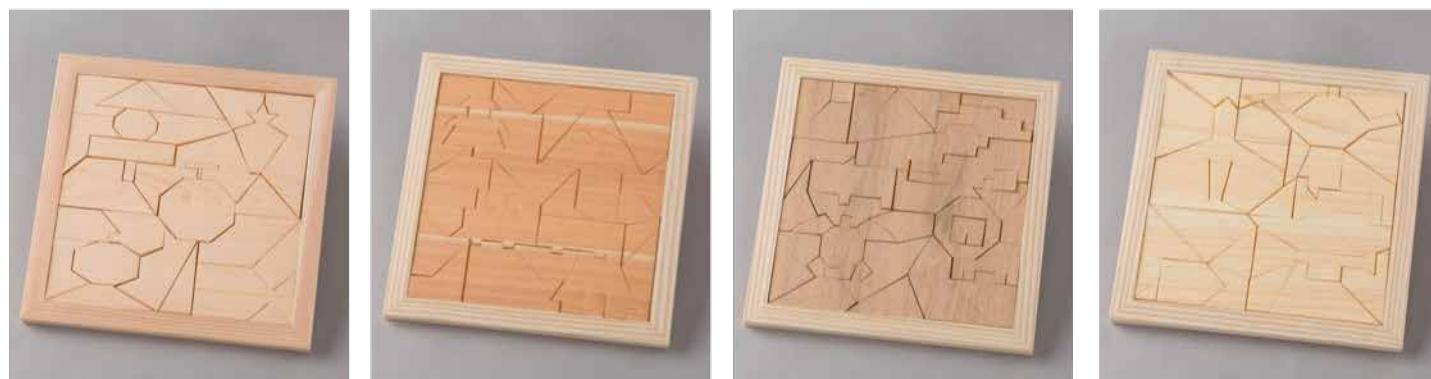
藤野 真実  
Fujino Mami

地域の将来をこれから担う子どもたちを対象に、幼い頃から「静岡を好きになってもらう」「地元愛を持ってもらう」ことを目的とし、知育の玩具を提案します。

静岡の特産物、産業、名所などパズルの中に埋め込みました。

シンプルなデザインであり、完成させてインテリアとして楽しむこともできます。

このパズルを通じ、子どもたちに遊びの一環として、幼い頃から地域の特色に触れてもらいたいという思いを込めました。



## Dome Desk

木材、厚紙、布1400mm×1000mm×1000mm



山田 梨乃  
Yamada Rino

コンセプトは自分の時間を大切にする机です。現代の人々は常に忙しく自分の時間が作れない環境だと思います。そこで、この机のデザインを考えたのは個人の時間を大切にし、楽しむための場所が必要だと思ったからです。デザインはドーム型で周りを一切遮断した形になっていて、ドーム部分には扉があり、開け閉めが可能です。この形にすることで自分だけの空間が作られ集中でき、中では勉強や作業をしたり音楽を聴いたりと自分の好きなことをより集中して行えます。



## アウトドア用多機能エプロン

キャンバス布 800mm×600mm



山梨 淩大  
Yamanashi Kodai

現地で調達した自然の素材を利用して生活道具を作ることで、自然の中で生きる知恵を身につけるキャンプスタイル“ブッシュクラフト”。作り上げたものは既製品はない思い入れや愛着が湧き、より一層野外で過ごす時間を楽しむことができます。しかし、上級者向けのスタイルといわれ、その日本でのユーザーの数の少なさと知名度が低いことは紛れもない事実です。そこで“一般的なキャンプを元にブッシュクラフトの存在と魅力を広める”をコンセプトにこの商品を考えました。一般的なキャンパー達が使いやすい“エプロン”というものにブッシュクラフトへの要素をさりげなく入れることで、よりスマーズにその知識や技術、魅力を伝えることが狙いです。便利な道具が次々に生まれ、自分以外の力で生きやすくなってしまった今の時代の人に、ブッシュクラフトという考えが少しでも広まるきっかけになればと思います。



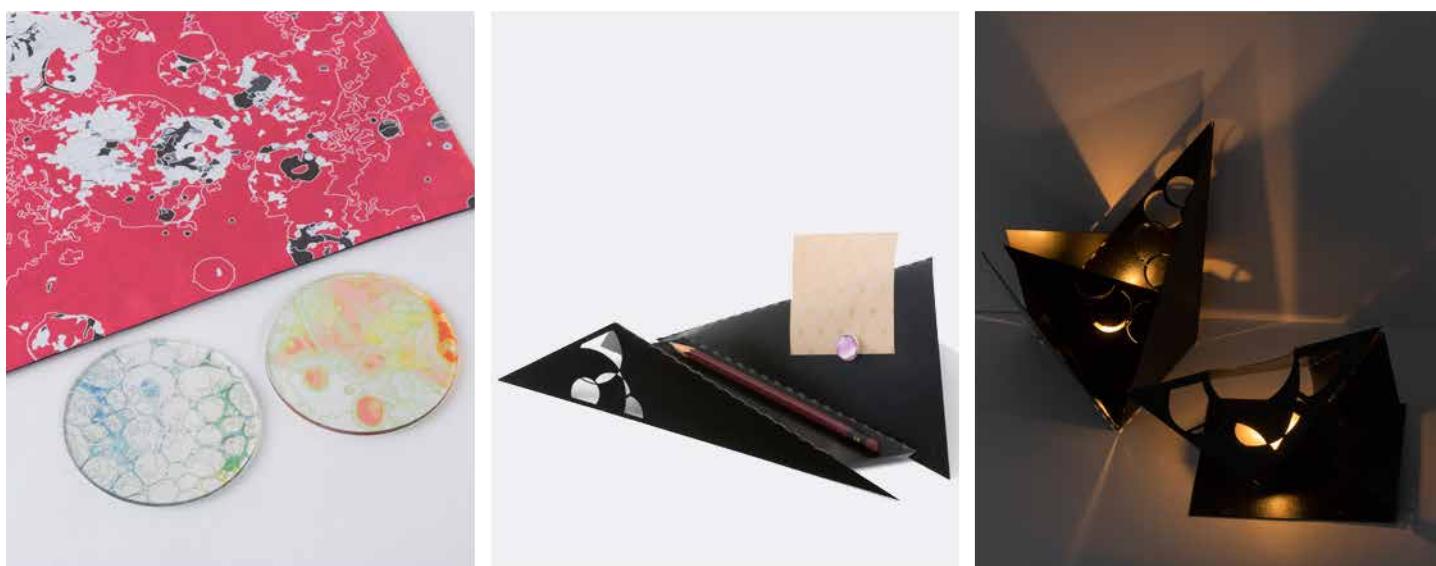
## アソビのえんちょう

A1パネル2枚(594mm×841mm)  
A3パネル2枚(297mm×420mm)  
鉄(100mm×100mm・150mm×110mm・120mm×295mm)  
アクリル(900mm×900mm)  
布(200mm×280mm・190mm×270mm)



藤原里保  
Fujiwara Raho

子どもたちの予測できない発想や表現が生まれるアソビは実験のようで面白い。  
私は子どものアソビをアソビのままで終わらせるのはもったいないという思いから、私が介在することで、子どもが自由に表現する場を作り、アソビにより価値を生み出したいと考えました。  
はじめに小学校でのシャボン玉アートWSを企画し、WSでできた子どもたちの作品を素材と捉え、素材を活かすことを意識して制作しました。





#### 平成28年度 卒業制作展実行委員会

委員長	勝又由佳
副委員長	伊東勇樹 小野塚香菜
実行委員	日高遙奈 鈴木陽介 鈴木七海 次廣達哉 森岡桃 渡邊美颯 大平桃子 堂森彩夏 石川ひかり
担当教員	神津宏昭 田宮話子

平成28年度  
常葉大学 造形学部 卒業制作展 作品集

発行日 平成29年2月13日  
発行者 常葉大学 造形学部 造形学科  
〒420-0911 静岡県静岡市葵区瀬名一丁目22番1号  
TEL 054-263-1125 FAX 054-261-2315  
制作 平成28年度卒業制作展実行委員会  
表紙デザイン 森地 佐織  
撮影・印刷・製本 株式会社篠原印刷所

本書の図版および文書の無断転載を禁ずる

