

香川大学創造工学部
造形・メディア・デザインコース

卒業研究制作展
作品集

造形・メディアデザインコース コース長

荒川 雅生

2018年4月入学の皆様、卒業展示会の開催おめでとうございます。

皆さんが順調に成長していく姿を見させてくださったことを感謝しています。

従来までの工学教育は、楽なものでした。工学とは与えられた課題に対して、どの道具を使えばそれが解決できるかがほとんど分かっているのです。

その教育とは道具を皆さんが使えるようにすればいいわけです。

そして、課題が与えられたときにどの道具をどのように利用するか判断ができるようにすればよかった。

後は、道具を理解するための基礎をつけること、アドバンスとしてよりよい道具を作れるようにすることでした。

でも、皆さんに与えられた課題は、未来のありたい姿を描けるようになること、

そして、それに近づいていけるようになることでした。幅が広すぎるわけで、従来型のやり方では成し遂げられない。

PBL等の実践を通じて、一人一人が必要と思うことを自学して体得してもらおうしかなかったわけです。

その形が今回の展示会で見ることができる。実に多様なテーマと多様な取り組みが見られるのは、本当に嬉しいことです。

就職される方は社会に出たら、もっといろいろな課題にぶつかるでしょう。

困ったら、僕らが役に立つことがあるかもしれません。気軽に戻ってきてください。

大学院に進む方は、僕らを踏み台にして調べてみてください。新しい景色が見えるはずですよ。

どちらも、期待しています。4年間、よく頑張った。卒業、おめでとう！

学生 × 教員 インタビュー企画

「IKKI から 変へ」

- 造形・メディアデザインコースのこれまでとこれから

p 1-6

作品論文概要

p 6-58

media studio

p 7-26

product studio

p 27-40

engineering studio

p 41-50

solution studio

p 51-58

卒業論文制作展示 IKKI → 変

p 59

credit

p 61



学生 × 教員 インタビュー企画

IKKI 変。

- 造形・メディアデザインコースのこれまでとこれから

造形・メディアデザインコースの4人の先生方に、
これまでの造形・メディアデザインコース、これからの造形・メディアデザインコースを聞きました。



形付いたものに根が生えて —— 木に育っていく第2ステップへ

- 学生 今回の卒業研究展示、先生はどのように感じますか。
- 大場 あなたたちにとってもとても大事な社会への第一歩だと思っています。これは私の考え方なだけけど、多くの人との関係性の中で生きていく限りは、社会に貢献してもらいたいと思うんだよね。自分が学んだこと、考えたことあるいは主張したいこと、そういったことを初めて世の中にアピールする展示会なんですよ。ちゃんと自分の名前を出して、で、多くの方に自分の研究っていうのを発表できるっていうのもいい場だと思うんだよね。
- 学生 たしかに。そういった意味ではある種、緊張感のある場になりつつあるような気がします。
社会に出ていくにあたっての大きな一歩となる有意義な展示会にしたいです！
大場先生の考えるこれからの造形・メディアデザインコースの展望を教えてください。
- 大場 大きな重要な質問だと思います。この4年間は造形メディアとしての一つの形を、皆さんがね、初めて卒業するというので 何とか形にしたっていうよう4年間かなと思って、この後は形にしたものがだんだん根が生えていって、木に育っていくっていうその第2ステップに入ってくんじゃないかなと思います。で、このあと大学院もできるし、この後またドクターコースも作るの、これまで作ったものをより強化して特徴となる文化的な物をね、強めていけたら良いかなって思ってますね。あと 工学とデザインが融合したところなので他の美大とは全く違うし、私の卒業した大学の工学部にはデザイン科があったのである意味近いんだけど、でもデザインも社会もどんどん変わってるよね、だから、今の時代に合ったやっぱりその大学でありたいから、模索していきながら新しいものを取り入れて、成長していくようなコースにしたいと考えてますね。
- 学生 ずばり、大場先生にとって、造形・メディアデザインコースとは、どんな場所でしょうか。
- 大場 僕の、教員として皆さんと一緒に過ごす全く新しい世界の場だね。みなさんと全く同じ人生、そういう気持ちでここに来ました。

学生 なるほど。そもそも、大場先生が当コースにきたキッカケは何だったのでしょうか。

大場 私はソニーっていう会社にいたんだけど、人のやらないこととか新しいこととかそういうことをやる会社っていう、皆そういう気持ちでいるような会社なんだけど、で、まず教えることと言ったら、ソニーにいたころから10年以上母校とかムサビとか多摩美で授業をもって教育をしたので、教育に携わりたいなという気持ちはもともとあったんですね。それでこの話を伺って。で、すごく気に入ったのは、このコースが初めてだったことね。0から作るっていうのが、ある意味何でもできるな、ってね。 その意味で新しいことに挑戦する、新しいものを作る、で、自分も一年生で、新しい世界を迎えるってことで、可能性がすごくいっぱい見えて楽しそうだったからだね。



学生 最後に、卒業生へのメッセージがありましたら！

大場 まったく分からない所から一步一步色んな授業を受けて色んな活動をして、このコースの基本を作ったのは君たち一期生。だからこの後の人生でもなるべく人のやってきたことを改善するんじゃなくて、自分がファーストベンギンになるような新しいことを自分から挑戦して始めて新しい世界に飛び込む。そういう気持ちを常に持って行ってもらおうと嬉しいなっていうことと、僕らが色々ね、活動したことを少しでもあなたたちの気持ちの中で残っていて、今後社会で、貢献できるような人材になってもらえると嬉しいなと思っております。

学生 今後とも挑戦する気持ちを忘れずに、学んだことも思い出しつつ、全力で頑張ります。ありがとうございました！



デザイン思考を取り入れた 体系的な芸術学科

学生 当コースの成り立ちについてお話を伺いたいです。

荒川 まず教育学部にあったコースが撤廃されることになったの。それで新しく芸術関係の学部を作ろうとしたけど、そもそも今更文系を作っても意味がない。じゃあ理系で作らないといけなよねって話になった。それで工学部に芸術関係もできるような学部、コースを考えて、メディアとプロダクトをそれぞれ作りましようと言ったのが一緒になった。これが、このコースの成り立ちです。

学生 なるほど。造形・メディアデザインコース内での印象的な出来事がありますか？

荒川 じゃあこのコースは何をやるんですか、っていう話で出たのがデザイン思考。でも文科省に「デザイン思考は大学院でやる科目じゃないか」って言われて。デザイン思考の考え方っていうのはお作法だから、作法っていうのは小さいときに入れといた方がいいんですよ、っていう話をしたら、「じゃあその作法はどうやったら作れるの？」って言われて、ロジカル思考を入れます、と。

学生 それが今の造形・メディアデザインコースのカリキュラムのベースになっているわけですね。荒川先生からすると、立ち上げから怒涛の4年間だったかと思いますが、一期生へのメッセージはありますか？

荒川 なんでもそうなんだけど、一期生って特別な存在なんだよね。手のかけ方が違うんだよ。教員としては1期生持てるなんて中々ないから、皆さんには感謝してます。よく入ってきてくれましたと。あとは、かける言葉って、いい面の言葉と悪い面の言葉があるけど、どっちから聞きたい(笑)

学生 ええ、では、悪い方から(笑)

荒川 悪い方はね、僕らの使い方がほんとに下手だなあと。思います。もっともっと頼って使って、引き出しを広げてってくれたらいいのに。専門が全然違うのがこれだけ集まって、どっちに向かってても誰かが絶対アドバイスしてくれるから。

学生 確かにコース設立の以前から、教育機関にいらっしゃる方もいますが、本当に様々な分野の方が当コースに関わっているような気がします。疑問に思ったことや、これやりたい!という思いを必ず実現してくれるような環境でした。先生方の専門の幅がかなり広いからであると実感しております。ちなみに、良い面の言葉というのは!

荒川 いい面としては、実はかなり想定通りにみんなが育ってくれた。工学ってあっちもこっちも同じだよなっていう風に育つ傾向があるんだよね。ここ(造形)は広がってってくれるのかなって多少不安だったの。でも4年になってみるともう全然違う人間が育ってきてる。本当によく育ってくれたなと感謝してます。

学生 今までとこれからの造形・メディアデザインコースについて、どうお考えでしょうか。

荒川 ええと、今はまだ作ってる最中なんだよね。世間様から評価をいただけてないっていう段階なの。それに、どんどん人がいなくなって、10年間で約半分の人が入れ替わってる。

学生 確かにそうですね

荒川 だからこう、ゆらゆら変わりながら動いてくのかな。で、まあ育てたい人間像の1つにエンジニアリングがわかるデザイナー、デザインがわかるエンジニアって言って、そこは多分変わらないでいてくれるんじゃないかな。そういう人材が出てこないで日本がうまくいかなくなるよなっていうのを分かっているから。微妙なバランスでみんなが仲良くやっているっていうのはいいのかなって思う。

学生 貴重なお話をありがとうございました。

荒川 10年ぐらいするとね、一番話しやすい仲間って大学の仲間なんだよね。だから、いい仲間をここ(大学)でたくさん作って、将来的にはずっとつながってくれば、もっと嬉しい。あとは、卒業してもしょっちゅう遊びに来てください(笑)

学生 ありがとうございます!遊びに行きます!



このコースに米てるよね

学生 今の造形について思うことについてお聞かせください。

柴田 思う事…四年生たちがさ、しっかりと色んな分野を学んで、結果を出してくれてる。で、それもそれぞれいるんなどころに行ってるじゃない？色んな結果を出してくれてるから いわゆる一つの大学っていうよりも、結果っていうよりかはその造形メディアが持つ色んな多様性みたいなところがあって、学生も色んな方向に制限なく行ってる感じがしてるので、そういう意味でやっばひとつちゃんとした結果は皆は出してくれたなと思ってます。

学生 へえ～(笑)意外と好印象！

柴田 悪いことは言わないよ？(笑)
全然、悪いことなんて特になくて、むしろ一番初めてぐちゃぐちゃなのよ。大学がカリキュラムももう色々模索しながらやってるから。その中で、なんていうのかな、実験体みたいな形で皆が一生懸命頑張って、見事に成功してる。ある意味なんか皆良い意味で馬鹿だから素直に色んなこと吸収した結果、色んな事考えられる人たちに成長したよなって思う。それはね、特に君等の代が顕著かなやっばり。

学生 入学当初からしたら、各々大人になりましたもんね。今でも個性は大爆発していますが(笑)

柴田 うん 他の学年に比べるとやっば一番初めにさ、ここに来るって時点で、ちょっとね、考え方が変わってるっていうか…あのなにか全員持ってる状態で来てるっていうか である意味何も分かんないので適当に来ましたっていうのもある意味才能で。なんか何も気にしないっていうか…だからそういう意味でね、君等の代は非常にユニークな人たちの集まりだったなとすごい思う。だから次の代とかからは逆にこなれて優秀にはなってる。分野的に特化してるって言えば彼らのほうが優秀なんだけど、なんか結局これからの時代って本当に色んな事起こるから、そこにね柔軟に対応できるっていう「タフさ」っていう面では君たちの代はすごく優れてるなと思いますね。それがあれだな、四年間を通したこの造形の今の感想かな…君たちに対する。

キッカケというのは何だったのでしょうか？

柴田 単純に香川に来たかったっていうのがあって、当時これから世の中地方創生だっていう気運があったっていうのもあるんだけど、要は香川で頑張りたいっていうので来ました。で、実際に来てみて、瀬戸芸や塩江で活動したりとか普通寺で色々やったりとかっていうんで。僕はね、基本こっちに来るまではこういう活動しない人だったのよ。ギャラリーで、いわゆる美術の領域の中でしか作品を作らないっていう人だったんだけど、本当にこっちに来てやりたいことがもう完全に変わって、地方の、地域の中で作品を作るし…あー今は、僕もね、作品を作るっていう事さえもうあんまりしてなくて、プロジェクトをどう回すかということ、数年やってる。あと十年ぐらい地方に必要な活動っていうのをここでできたらなあというので頑張っているってとこかな。

学生 最後に一期生にメッセージを…

柴田 えい、えい、おー！

学生 いいんですか？(笑)

柴田 それでもいいよ(笑)あーでもこれからすごい大変だと思う。今の大人が経験してきた以上に社会の状況ってすごい大変になってくると思うから。その中でタフに生きる術っていうのを、大学出て就職したらゴールってわけじゃなくてそこから始まりなので、まだ勉強するあるいは吸収するとか理解するとかっていうことを辞めずに、色んなことが起きる時代だから、都度それに対応していける柔軟性をね、持ってほしいなと…頑張ってください。あと、5、6年たって10年ぐらい経ったら一緒に仕事したいね。お願いしますよ。その時はぜひ大学に声をかけてもらったらなと思っております。



media

新たな交流と表現を創造するメディアデザインスタジオ。
本スタジオではメディアアートやマルチメディア、スポーツ工学や
教育工学を研究します。幅広い工学的な専門領域に存在する問題に
対し、それぞれのメディアを通してアプローチします。



P09
大坪 慎太郎
SHINTARO OTSUBO

過疎地域におけるブランディングデザインを軸とした地域活性化とその効果



P10
谷口 大智
DAICHI TANIGUCHI

塩江地区花屋旅館の復元



P11
池崎 友祐
YUSUKE IKEZAKI

従来のテレビジョンの形式にとられない字幕スーパーの効果とその評価



P12
吉川 直希
NAOKI KIKKAWA

デジタルグラフィックス作品と造形作品のデジタルアーカイブにおけるメタデータの設計とその効果の検証



P13
中道 央樹
HIROKI NAKAMICHI

「内気たべる」



P14
大西 晴子
HARUKO ONISHI

他者を支えることは得意だが自身のタスク管理は苦手な人を支援するシステムの提案



P15
吉田 美佳
MIKA YOSHIDA

病院中庭におけるホスピタルアートをを用いたコミュニケーションデザインの検討



P16
浅田 早太郎
SOTARO ASADA

Twitter を用いた地域別における新型コロナ禍に伴う感情変化の要因分析



P17
下村 諒子
RYOKO SHIMOMURA

観光ポスターにおける「行きたくなる」要因の分析



P18

内田 奈穂

NAHO UCHIDA

視覚メディアに着目した電子
テキスト型コンテンツの系統
的な作成方法



P19

岡本 大輝

DAIKI OKAMOTO

プライミング効果による教育
制御に着目した教育支援ステ
ムの開発



P20

杉浦 元哉

MOTOYA SUGIURA

消化器内視鏡手術におけるサ
ウンドスケープデザイン



P21

植田 莉久

RIKU UEDA

料理レシピ投稿サイトにおけ
るレシピ名の構造分析とガイ
ドライン作成



P22

詰田 ひかる

HIKARU TSUMETA

地域アートの視点に基づく地
方創生の新たな定義



P23

白川 智也

TOMOYA SHIRAKAWA

遠隔地間でのコミュニケーションを円滑化するインクルーシ
ブなシステムの提案



P24

村主 涼太

RYOTA SUGURI

左官技能の暗黙知の可視化に
基づく技能教育手法の検討



P25

中松 健

KEN NAKAMATSU

フットサル戦略におけるボロ
ノイ図への選手骨格の考慮に
関する検討



論文・作品

過疎地域におけるブランディングデザインを軸にした地域活性化とその効果

香川県の東端に位置する東かがわ市にて、若年層の定住促進を目的とした地域活性化施策の一環として、「あぜみちカフェ」をオープンした。観光資源や、行政などによる多額の補助金を要せずに、若年層が地域移住や起業を見据えながら地域活性化に貢献できる活動案を提示する。さらに2021年7月15日から1ヶ月間、期間限定の飲食店「gushu」を同市三本松地区にてオープンし、若年層に向けた集客や、定住促進についての考察を行う。

また同市は、手袋産業が盛んであり、日本国内に流通する手袋の9割以上が東かがわ市で作られている。しかしながらそのほとんどがOEMであり、東かがわの名前が世に出ることはほとんどない。

そこで株式会社サングローブ様の御協力の元、地場産業である手袋と、山に恵まれた東かがわの地形を組み合わせた企画を立案。

卒業展示ではそんな地域ブランド創出の第一歩となるショートフィルムを制作した。



name
大坪慎太郎

研究室
柴田研究室

ひとこと
コロナで過疎地域に移住しました





論文

塩江地区花屋旅館の復元

日本では、2019年に文化財保護法の改正が施行され、各自治体において地域の文化財の保護・活用が求められている。本研究では、過疎地域に指定されている塩江地区に1930年代に存在した花屋旅館のアーカイブを行った。文化財保護活動で重要な課題となっている文化財保護の担い手不足に対して、大学生有志のアートプロジェクトとして2020年9月から2021年11月までのガソリンカープロジェクト2020、2021の赤い部活動を行なった。

大学生だけでなく、地域の人々、塩江で活動する方々、香川高専の学生など、塩江との距離感が異なる人々が共同で活動を行うことで多角的に地域を象徴する文化的シンボルである花屋旅館の資料収集、整理、復元した花屋旅館の復元結果と本復元の今後の可能性について提示し、活動を通して考察した現代におけるアーカイブのあり方について考察した。

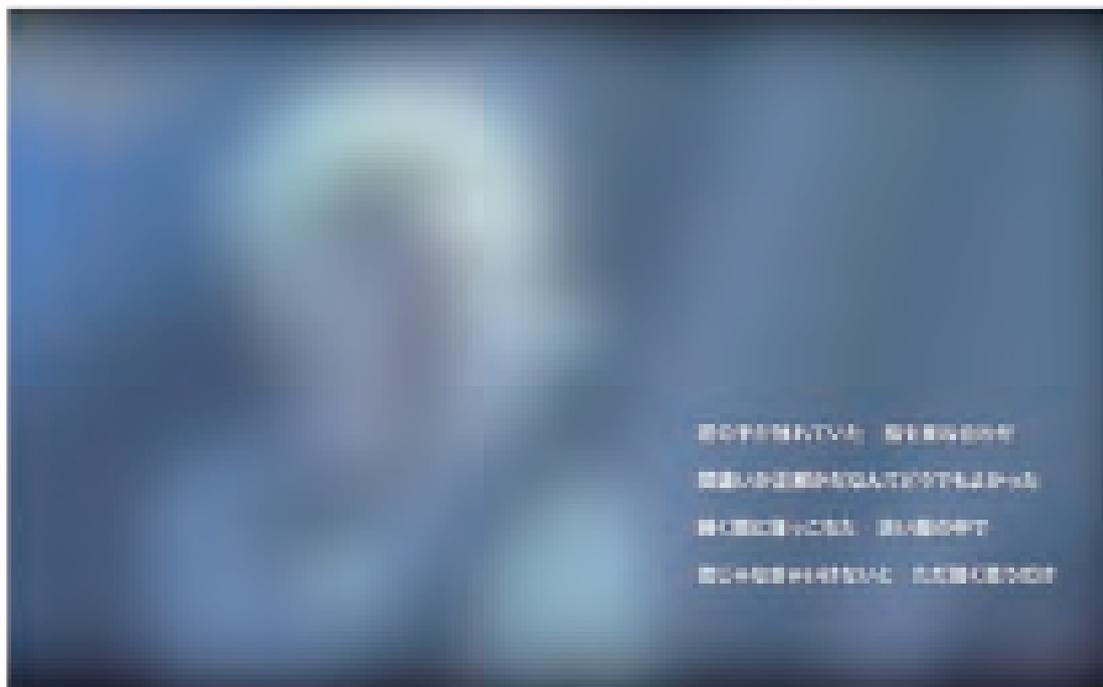


name
谷口大智

研究室
柴田研究室

ひとこと
塩江に行こう。





論文

従来のテレビジョンの形式にとらわれない 字幕スーパーの効果とその評価

[はじめに] 近年、テレビ番組において字幕スーパーは定型化の傾向にある。そこで、本研究では従来の字幕スーパーにとらわれない、インターネット動画における新形式の字幕スーパーの在り方について探求する。

[評価実験] 従来形式と新形式の字幕スーパーを比較するためのアンケートを作成し被験者40名に回答してもらった。過去に地上波で放送されたドキュメンタリー、バラエティ、音楽番組の3種類の番組を用意し、各番組の抜粋したワンシーンに対して筆者が従来、新形式の字幕スーパーを作成し挿入した。被験者にはその動画を見てもらった上で、新形式に対する印象とその理由を尋ねた。

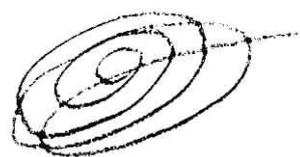
[結果と考察] 全体を通して新形式によくない印象を持ったと回答した者の数が目立ち、視聴者は従来の字幕スーパーを好む傾向があることが分かった。この結果が得られた要因として、従来の字幕スーパーに慣れたメンタルモデルの存在が挙げられる。今後のインターネット動画において、新形式の字幕スーパーが視聴者から受け入れられるためには、新しいメンタルモデルの形成が不可欠であることが明らかになった。インターネット動画でこの新しいメンタルモデルが完成した際には、新形式の字幕スーパーがニューノーマルとなり、インターネット動画がテレビに影響を与える立場に変わるのではないかと考えた。

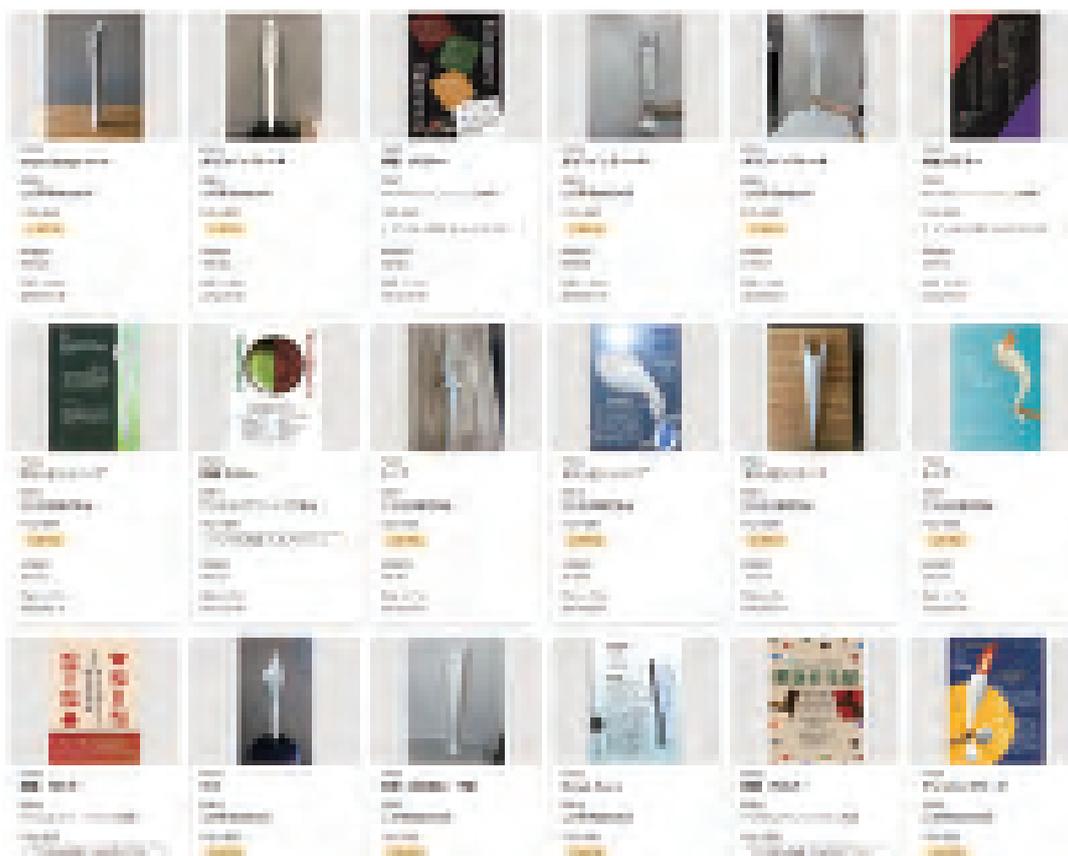


name
池崎友祐

研究室
國枝研究室

ひとこと
今後の映像制作の助けになれば幸いです。





論文

デジタルグラフィックス作品と造形作品の デジタルアーカイブにおけるメタデータ的设计とその効果の検証

近年、急速に進んでいるデジタル化に伴い、デジタルライゼーションを様々なところで目にする。デジタルライゼーションとは、既存の価値をデジタル化しながらも、新たな価値をデジタルによって創造していく取り組みのことである。その取り組みの一つとしてデジタルアーカイブがある。デジタルアーカイブとは、資料をデジタル化し、その資料を説明するためのデータ(メタデータ)を付与した後、保存、管理、共有するためのコンテンツである。メタデータを付与してアーカイブすることでアナログでの管理と比べて、資料の再利用性、検索性を高めることができる。しかし、デジタル

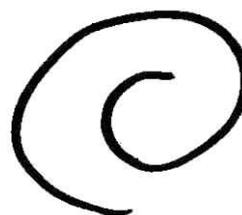
アーカイブにおけるメタデータを設計するのはデジタルアーカイブを制作する側であるため、ユーザーの視点からすると、設計されたメタデータが必要でない場合や、必要な情報が資料に付与されていない場合が存在すると思われる。資料の再利用性や検索性をより高めるには、この課題は解決されるべきである。本研究では、造形・メディアデザインコースの授業内で制作した作品を対象とし、筆者が設計したメタデータとユーザーが必要とするメタデータとのすり合わせを行い、有効性(再利用性、検索性)の高いメタデータについて探究した。



name
吉川直希

研究室
國枝研究室

ひとこと
コロナ許さんころな





作品

「内気食べる」

近年、テレビを視聴する人口は減少傾向にあり、特に若者の間でテレビ離れが進んでいる。ケーブルメディア四国(CMS)においてもこれが課題となっているが、CMS独自の番組は、ほとんどが地域の情報番組のみである。世界の果てまでイッテQの人気コーナー、「珍獣ハンターイモト」のように、無名の人間が成長して国民的スターになり番組の人気を押し上げたように、CMSにおけるスターを生み出すことで、若者の視聴層を獲得する考えた。CMS独自の人気番組創出を目的とし、青年が食レポを通して成長する番組を制作した。本論文では、映像の構成や撮影、内容を説明する。テレビ局の方から講評を受けて修正し、今後の課題について検討する。

番組のタイトルは「内気食べる」である。香川大学に通う池崎という名前の内気な青年が、ある日突然番組の主演として指名され、戸惑いながらも成長する姿を描く、コメディ要素を織り交ぜたドキュメンタリー風ドラマである。青年とカメラマンの二人で高松市内にある3軒の飲食店を訪れ、食レポを行う。最初は上手くいかないが後半には不自然なほど上達し、人格が違うように錯覚するほど成長する。理由はケーブルメディア四国を見て勉強したためであると言う。主人公が徐々におかしくなっていく構成で、シュールな面白さを演出する。

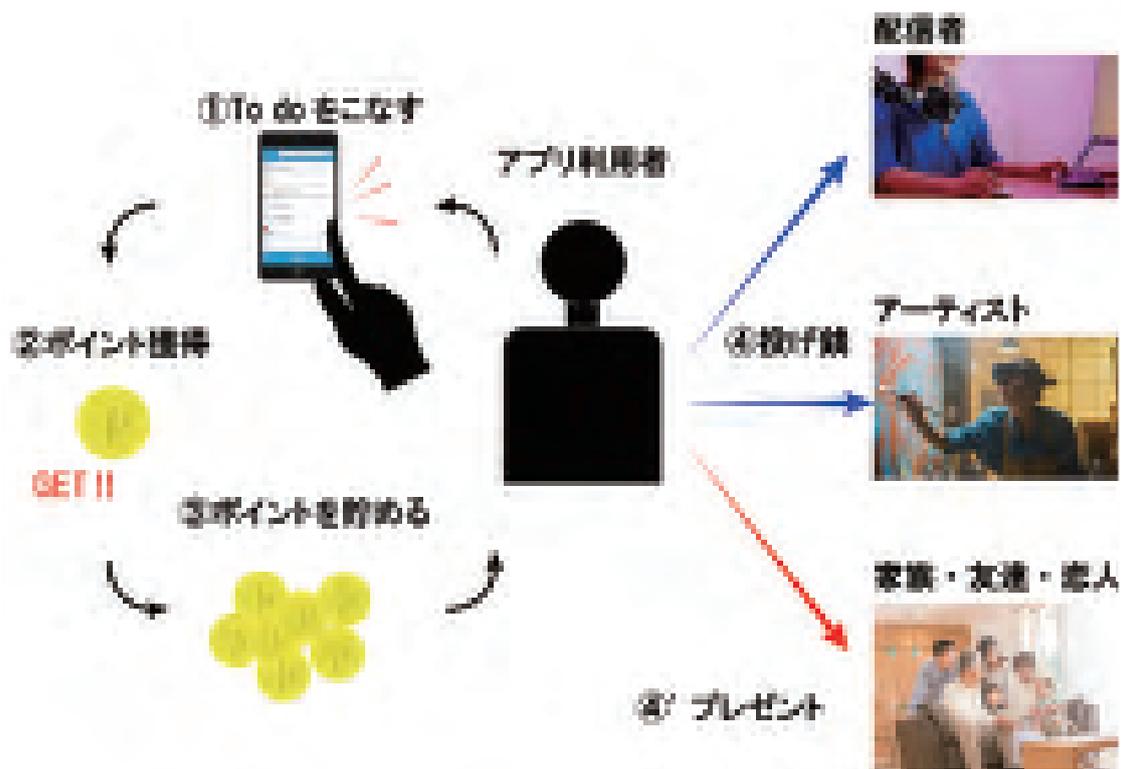


name
中道央樹

研究室
國枝研究室

ひとこと
今までありがとうございました





論文

他者を支える気持ちで自身を支える To doリスト「届活」システムの提案

これからすべきこと、すなわちタスクの管理をサポートするアプリケーションにTo doリストがある。既存のTo doリストアプリケーションではタスク管理ができていない人を助けるために、タスクの管理そのもののしやすさを目指した設計が多くなされている。本研究ではこのように管理のしやすいUI/UXによるアプローチではなくタスク管理を外的動機づけの付与によって継続させることに重点を置いたTo doリストアプリケーションシステムの提案を検討した。外的動機づけには様々なものが存在するが、本研究で着目したのは他者への無償の援助行動である。その理由として、アイドルや作家などを応援する熱狂的なモチベー

ションの自身のタスク管理の転用が、PayPayなどの気軽に金銭の授受が可能な電子決済サービスの拡充やライブ配信サービスにおける投げ銭の市場規模が急拡大していることをうけて可能になったのではないかと考えたためである。そこで本研究では自身のタスク管理によって、ライブ配信サービスでの投げ銭のように好きな人に贈り物をできるというシステムを用いたTo doリストアプリケーション「届活」を提案した。

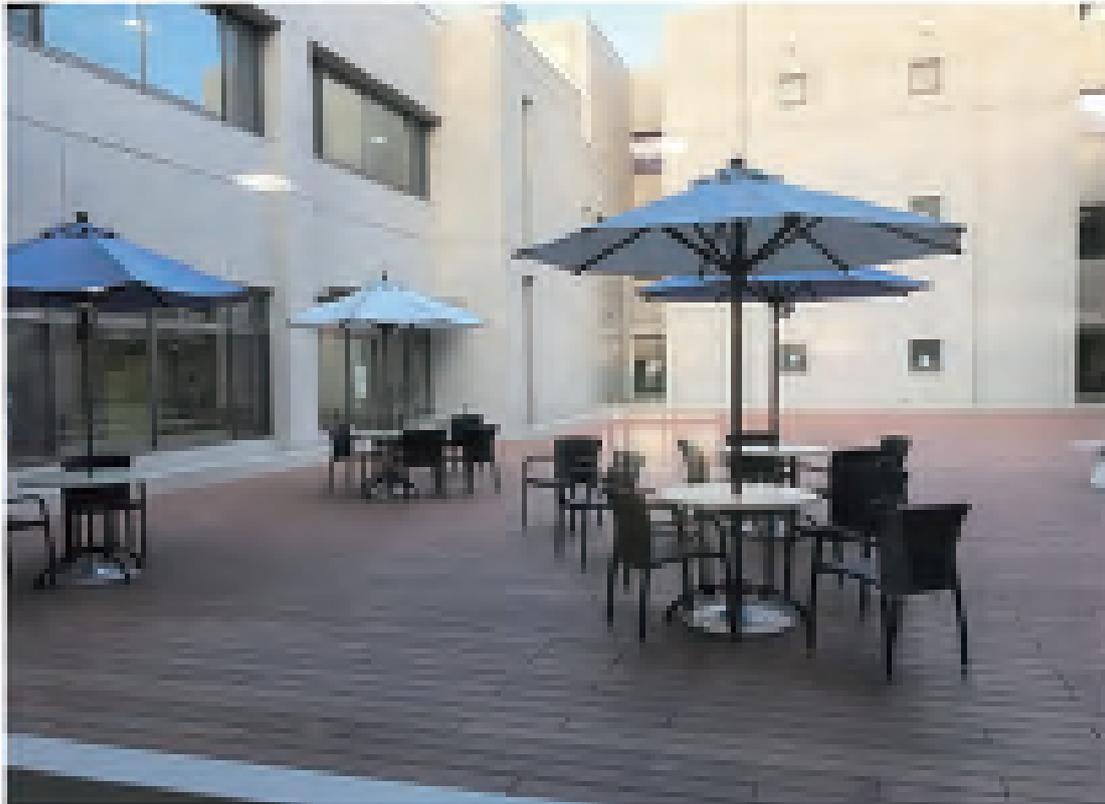


name
大西晴子

研究室
北村研究室

ひとこと
猫と和菓子が好きです





論文・作品

病院中庭におけるホスピタルアートを用いたコミュニケーションデザインの検討

ホスピタルアートとは、アート作品の制作や展示、壁面やインテリアの病院空間の装飾、ワークショップ開催などのアート活動を病院内で実施することで、医療環境の改善や病院利用者の精神的ストレスの軽減に効果をもたらすことである。

ホスピタルアートを実施している日本の病院の多くは小児科を中心に手掛けており、他の診療科では実施されていない。また、ホスピタルアートの活動の種類として、絵画作品や立体作品の展示が中心であり、ワークショップなどのコミュニケーション促進に携わるような活動の事例が少なく、その効果が不十分である。

そこで本研究では、香川大学医学部附属病院 中庭をフィールドに、手紙を用いた人間同士の間接的な交流システムをホスピタルアートとして活かした「ポスタルアート」を提案する。ポスタルアートとは、「郵便ポスト」と「ホスピタルアート」を掛け合わせた本研究独自の造語である。ポスタルアートでは、病院中庭を利用する患者・病院スタッフなどを含めた病院利用者が手紙を書いたり手紙の内容を閲覧したりすることで、手紙を通して間接的な交流と新たなコミュニケーションの形を病院内で生み出す。

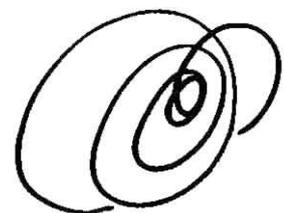
本研究では模型作品として、病院中庭とその周辺の空間を87分の1縮図サイズで表現し、ポスタルアートの活動の様子をイメージ制作した。

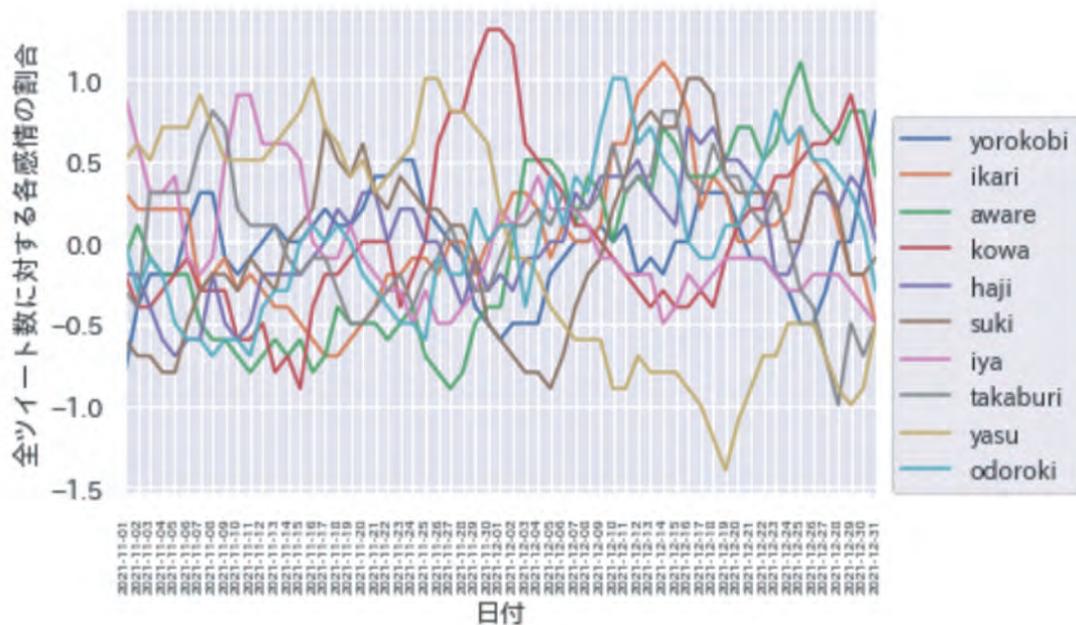


name
吉田美佳

研究室
北村研究室

ひとこと
健康的な生活を送りたい





論文

Twitterを用いた新型コロナ禍に伴う感情変化の要因分析

[背景と目的] 2019年12月、中国の武漢で発生した新型コロナウイルスの流行によって、実際に人々を取り巻く社会環境、日常生活にはこれまでに想像できなかった劇的な変化がもたらされ、社会の複雑性や不確実性の高まりを実感した。これまでのコロナ関連研究は、日本全土を対象に、SNSユーザのテキストデータに基づく人々の感情動向の把握を目指してきた。例えば、2020年以前に国内で投稿されたツイートデータを用いることで、新型コロナウイルスに対する人々の関心や行動の傾向推定を目的とした研究が存在する。しかしながら、同じコロナ禍であっても取り巻く環境、背景などを含む地域の違いによって、人々

の関心の対象から生じる問題・ニーズの違いが見られるのではないかと考えた。さらに、最新のコロナ情報を扱うことで、現代の人々の感情動向を特定し、今ある問題やニーズを把握することが重要であると考えられる。そのため、最新のコロナ関連データ活用を前提とした、地域別における感情変化の要因分析が必要である。本研究では、2021年のTwitterテキストデータを用いて、札幌市・東京23区・福岡市の地域別における新型コロナ禍に伴う感情変化の要因分析を目指す。



name
浅田早太郎

研究室
セロン研究室

ひとこと
今日も一日頑張りましょう。





論文

観光ポスターにおける 「行きたくなる」要因の分析

近年、旅行を計画する際に観光ポスターを参考にすることが少ないという調査がある。「一般消費者による観光情報の利用実態に関する研究」によると、旅行に出かけるときに参考にするものという調査で観光ポスターが含まれるとされる駅・車内ポスターの割合が10%に満たない結果となっている。しかしながら、JR東日本企画データブック、JR西日本交通広告データブックによると、観光ポスターの広告到達率が他の交通広告より高いという調査がある。さらに、SNSで話題になることも多く、観光ポスターは多くの人の目に入りやすい広告物であると考えられる。このことから、観光ポスターにおいて「行きたくなる」要因を明

らかにすることで、観光ポスターの効果を高めることができると考えた。そこで本研究では、観光ポスターから受ける印象を調査し、観光ポスターにおいて「行きたくなる」要因を明らかにすることを目的とする。実験では、観光ポスターに対してアンケートを用いて、感性評価実験と因子分析を行った。それらの分析の結果、各観光地のイメージに沿った写真を使用した方が「行きたくなる」要因に大きく影響することが分かった。つまり、観光ポスターと「行きたくなる」要因との何らかの関係性を抽出することが可能となった。



name
下村 諒子

研究室
セロン研究室

ひとこと
卒業旅行に行きたかった～！





論文

視覚メディアに着目した 電子テキスト型コンテンツの系統的な作成方法

近年、コロナウイルスによつてのオンライン需要の急増などによつてさらにE-learningの授業が増加しており、大学から企業まで幅広く使われている。E-learningコンテンツの利点として、パソコンやスマホがあればどこからでも学習ができる、紙にはない映像や音楽での学習が可能などがある。以前までは、作成が容易な授業収録などによる動画コンテンツが主流であったが、それに対し編集が容易な電子テキスト型コンテンツも増加してきた。

しかし、増加している電子テキスト型コンテンツの作成は作成者の経験に頼る場合が多く、教育効果などを考慮した系統的な作成方法が明らかになっていないという状況がある。

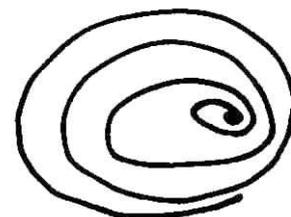
そこでこの研究の目的として、教育効果のある電子テキスト型コンテンツの系統的な作成方法を明確にすることである。

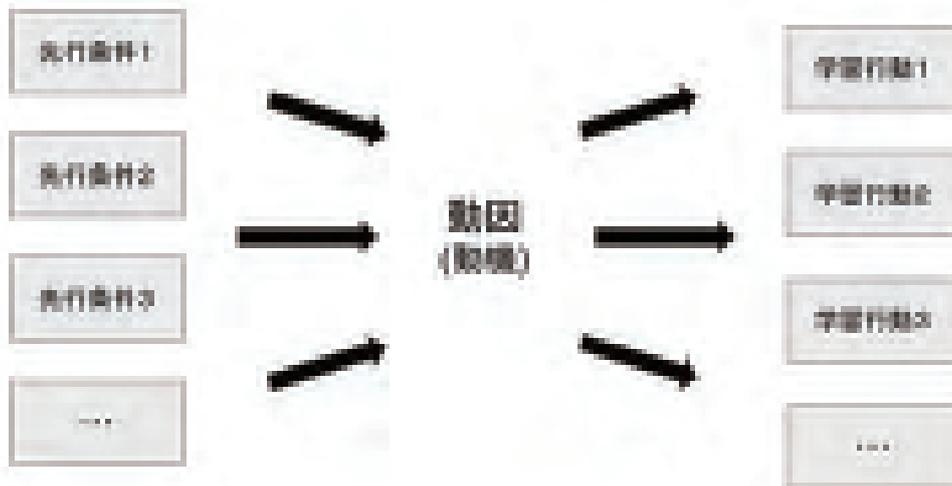


name
内田奈穂

研究室
林研究室

ひとこと
楽しい4年間でしたありがとう!!





論文

プライミング効果による教育制御に着目した教育支援システムの開発

社会の複雑化に対応すべく学習する内容も同様に複雑化しており、教育の場における問題は尽きることがない。教育工学では、教育の場における問いに解を示すために、行動科学、心理学、認知科学、情報科学などの知見を踏まえ、応用し、さまざまな研究方法を用いて知見を積み重ねることを目的としている。その試みの中では教育システムの設計・開発が重要な役割を占める。このような経緯から、学習者の学習意欲の維持・促進をねらいとしたゲーム型の教育システムについての研究がある。そこでは、ゲームが持つ長所を教育に生かすことをねらいとしている。その中でゲームの教育への効果の代表例が「学習意欲への

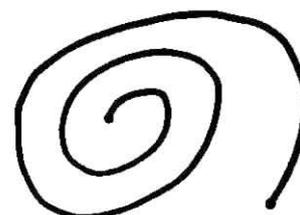
意欲を高めやすい」という点がある。反対に短所として取り上げられるのが、「ゲームの教育への導入にはさまざまな障壁が存在している」という点である。このように長短を併せ持つゲーム型から恩恵は得ることが容易ではない。本研究では行動経済学や認知心理学の分野で効果が認められている「プライミング効果」の利用によって学習意欲を高めることを狙いとした教育システムの開発と有効性の検討を行った。

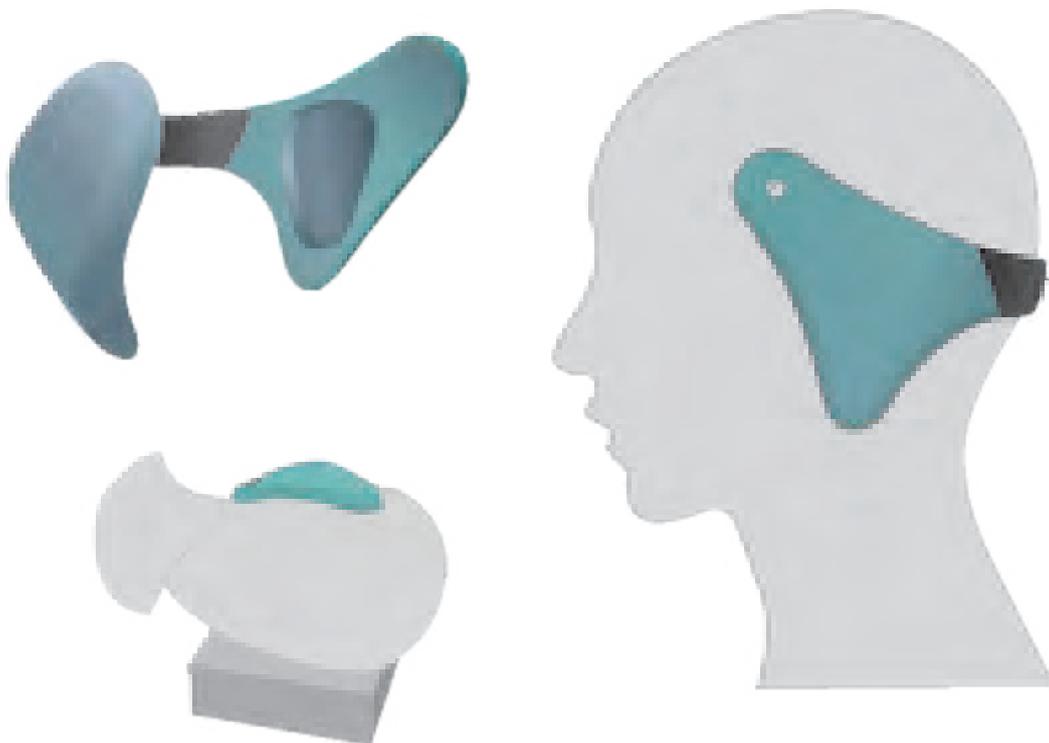


name
岡本大輝

研究室
林研究室

ひとこと
右が本物です。





論文・作品

下部消化管内視鏡手術における患者に対する不安軽減に着目したサウンドスケープデザイン

手術中、終始鎮静剤を投与し続ける上部消化管内視鏡手術とは異なり、下部消化管内視鏡手術においては鎮静剤を手術開始時にしか投与しない。このことにより鎮静効果が切れ、手術中に患者は覚醒することがあり、医者の声や機械音など周囲の音が耳に入る状態になり不安感を抱く。本研究は下部消化管内視鏡手術において患者が感じうる不安を、音楽と自然音を掛け合わせ制作した『音楽』を用いて軽減することを目的にデザインを行ったものである。

問題探索と問題解決の発散と収束を繰り返すダブルダイアモンドというデザインプロセスをベースに、手術現場の

見学と録音を行うことにより手術全体の流れの把握と手術中に発生する音の調査と、これらを元にService Blueprintを制作し、課題点の調査を行った。最終成果物として、使用するデバイス、『音楽』、インタラクティブなデザインの制作、提案を行った。



name
杉浦元哉

研究室
林研究室

ひとこと
大学生活は人生の夏休みらしい





「ふわとろ」

論文

料理レシピ投稿サイトにおける レシピ名の構造分析とガイドライン作成

現在のコロナ禍で自宅で料理をする人が増え、それに伴い料理レシピ投稿サイトの利用も増加している。現在クックパッドは、月間約5,700万人に利用されており、投稿レシピ数は360万品を超える。レシピの投稿者は料理の写真やレシピ名を工夫してこだわりのレシピたちをアピールするのだが、数多く存在するレシピの中には、レシピ名が閲覧者に響いていないものも存在している。本研究では、レシピ名もキャッチコピーの1つであると定義し、レシピサイトにおける良いキャッチコピーを作成することを目的に研究を進めていく。具体的には、キャッチコピーの作り方である、「ターゲット×提供価値」の考え方に基づいて、オムラ

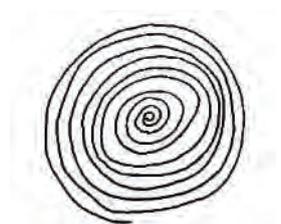
イスのレシピを取り上げ、レシピ名を「簡単に作りたい人」や「本格的に作りたい人」などのターゲットごとに分類し、レシピ名の分析を行った。分析から発見された、4つのレシピ名の型と、ターゲットごとのレシピ名キーワード表から、実際にレシピ名を作成した。作成したレシピ名の評価実験を行い、その結果から、レシピ名の型とキーワード表の有効性を示すことができた。



name
植田莉久

研究室
林研究室

ひとこと
ふわとろの卵はあまり得意じゃないです





論文

活力ある地域社会についての考察と提案 —地域アート活動での諸現象の分析から—

近年、多くの「アートプロジェクト」や「芸術祭」といったアートイベントが日本各地で開催されている。その中には、少子高齢化が進む地域の「活性化」を期待されて開催されている例も少なくないだろう。

では、なぜアートイベントは地域の活性化につながるとされているのだろうか。また、地域アートは「人々の交流を生み出す」と評価されているが、その交流はどのように作用して住民の満足度につながるのだろうか。

本研究では、地域アートによって起こる地域の変化について多面的な分析を行う。そして、地方創生の視点に基づいた「活力ある地域社会」とはどのような地域社会であるの

かについて考察し、地域アート型コミュニティ・モデルの提案を試みる。

山なみ芸術祭の調査や、住民の方々にインタビューをした結果をもとに、いくつかの文献を用いて考察を行ったところ、「活力ある社会」とは「自己実現が可能な社会」であるのではないかという結論になった。そして、提案したコミュニティ・モデルの中で、住民たちの欲求を満たせるような地域システムを持続していくためのブースターとして、地域アートが機能していると結論づけた。

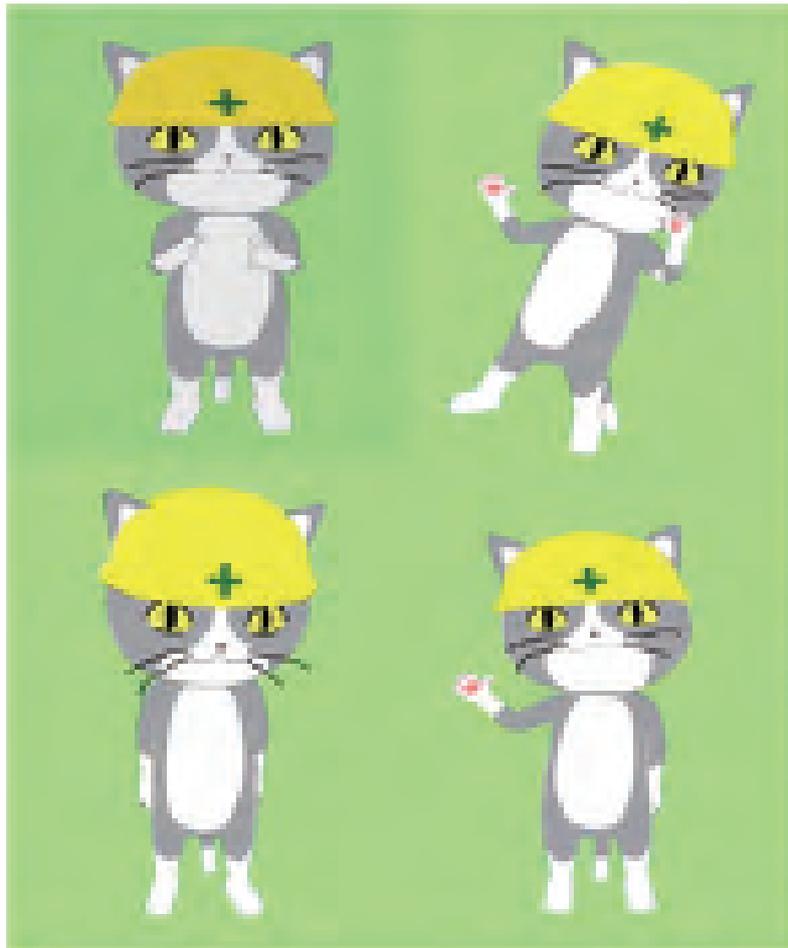


name
詰田ひかる

研究室
林研究室

ひとこと
美術から逃れられない我が人生





論文

複合現実を用いたアバターの振る舞い訓練方法の提案 ～振る舞いへのフィードバックに関する要件の考察～

[背景と目的] 我々は、アバターを使った新たなオンラインコミュニケーションの形態が、10年20年後の主流になっていくことを想定し、研究を行った。

そこで、アバターを操作する操縦者が、アバターとの身体構造の違いを把握する必要があると考えた。

本研究では、複合現実により可視化したアバターと、操縦者の振る舞いに対する評価者のフィードバックから、操縦者が振る舞いの修正を行うシステムを開発した。

本システムを用いた訓練により、操縦者がアバターとの身体構造の違い把握することでアバターを使った円滑なコミュニケーションが可能になることを期待する。

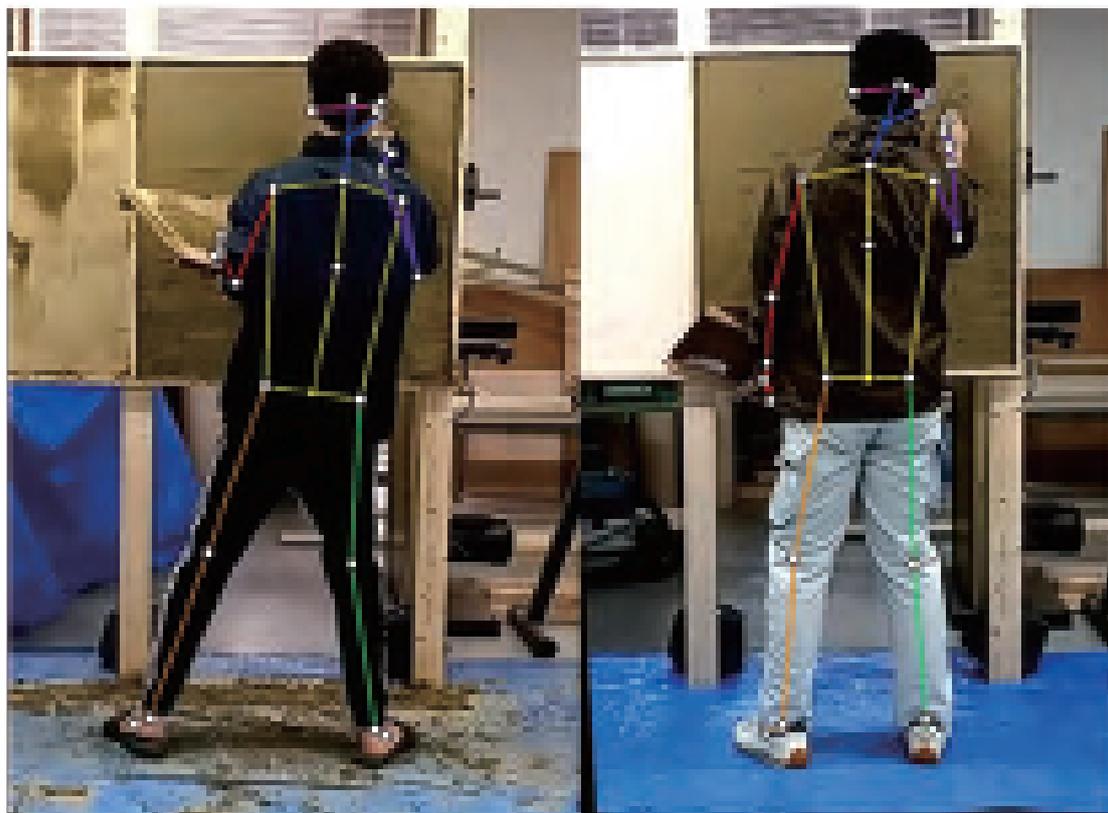


name
白川智也

研究室
後藤田研究室

ひとこと
長い4年間でした





論文

骨格推定を用いた 左官技能の可視化に基づく技能教育手法の検討

左官工事業では、左官職人の高齢化が課題であり、若者への技能継承を行う仕組みの支援が求められる。「技能を見て盗む」という旧来の教授方法では修業期間が長く、就業者の減少の一因となっている。本研究では、スポーツの分野で技能の修正や技能の獲得に効果があることが報告されている映像フィードバックを用いて、学習者の振り返りを支援する教育手法を提案する。左官経験のない学生を対象に教育手法の有効性を示すための実験を行った。

マーカースレスで骨格を推定できる姿勢推定AIエンジンを用いた技能分析を行い、対象部位の位置変化をグラフと相関にて検証を行った。自分の作業とお手本の作業を動画で確認して振り返った被験者のほうが左官動作の身体の動きに変化が生じた。身体部位の位置変化をグラフで示し、腰と膝のような部位同士の連動性を相関関係で表現することで、学習者が気づけない潜在的な課題を発見でき、本研究で提案した教育手法が従来のOJT教育を支援することで修業期間の短縮化に一助となる可能性が示唆された。

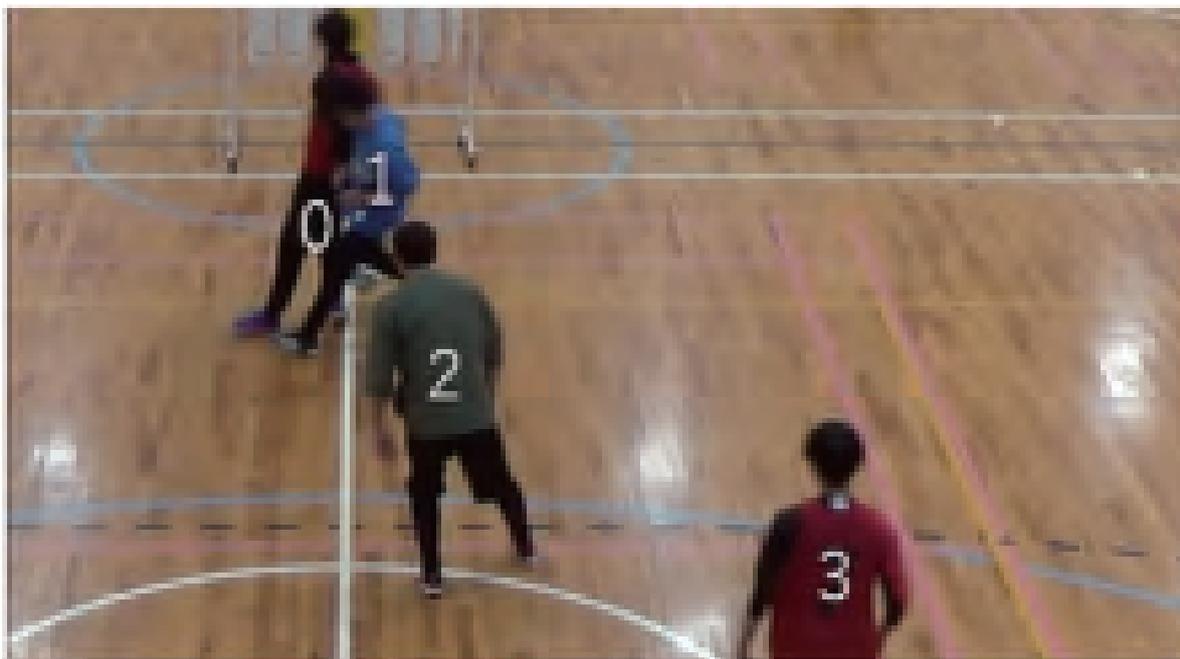


name
村主涼太

研究室
後藤田研究室

ひとこと
左官職人は、アーティストです!!





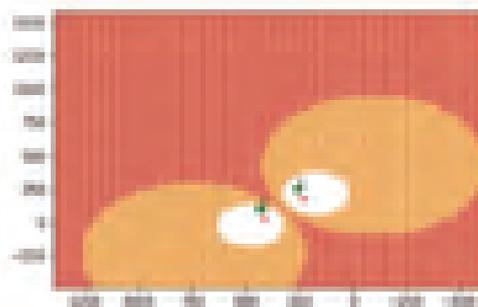
論文

フットサル戦略における ボロノイ図への骨格の考慮に関する検討

中学校・高校で部活動をする中で、取り組みの一つに、試合映像の振り返りがある。振り返りは時間を要する為、時間の短縮が望まれる。

映像を用いて振り返る際、先行研究では、映像内の選手の動きを可視化する方法に、不動産などの動かないモノとモノの最短距離から、モノの所有する面積を出すボロノイ図と、映像内の選手の骨格を推定し、反映させる事で選手の移動範囲を可視化した。

本研究では、フットサルを対象として、選手の移動範囲を可視化するには、どこの骨格を使うのが良いか、実際の試合映像の状況も踏まえて骨格の重み付けを行った。



name
中松健

研究室
後藤田研究室

ひとこと
毎日マ○ドで朝マ○ク食べてます。



product

モノやコトを通じて新生活を提案するプロダクトデザインスタジオ。本スタジオではプロダクトデザインやグラフィックデザイン、サービスデザインやインタラクションデザインを学びます。さまざまなデザイン手法を習得し、社会の課題や研究をデザインの力を用いて解決していきます。



P29

木子 慎太郎

SHINTARO KIKO

香川県をテーマとした写真記録集の制作



P30

北林 真衣

MAI KITABAYASHI

作品制作と地域貢献との関連性と、その可能性について



P31

上江洲 弘智

HIROTO UEZU

地域芸術におけるトランディションデザインの可能性



P32

朝日 君佳

KIMIKA ASAHI

抽象絵画における3DCG表現技法に関する研究



P33

糸目 凌

RYO ITOME

感染予防に配慮した公共ベンチの提案



P34

岡田 昌樹

MASAKI OKADA

単身者のためのIoTダストボックスの開発



P35

高見 和

NODOKA TAKAMI

ゆるキャラ企画におけるデザイン開発手法に関する研究



P36

中村 実典

MINORI NAKAMURA

ゲームソフトを活用した新しいプロモーション手法の提案とその効果に関する研究



P37

松井 知輝

TOMOKI MATSUI

新しい公共サービス創出におけるデザイン開発手法に関する研究 —地域図書館のサービスデザインを事例とする—



P38

松岡 芙実

FUMI MATSUOKA

在宅医療で排出される感染性
廃棄物に関する安全かつ環境
に配慮した廃棄マネジメント
デザイン

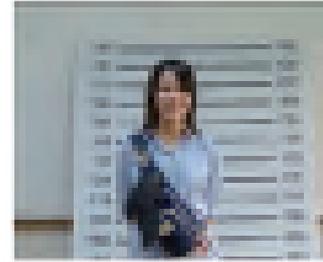


P39

松下 ひなた

HINATA MATSUSHITA

さぬき市コミュニティバスを
活用した観光客誘致のための
デザイン考案・制作

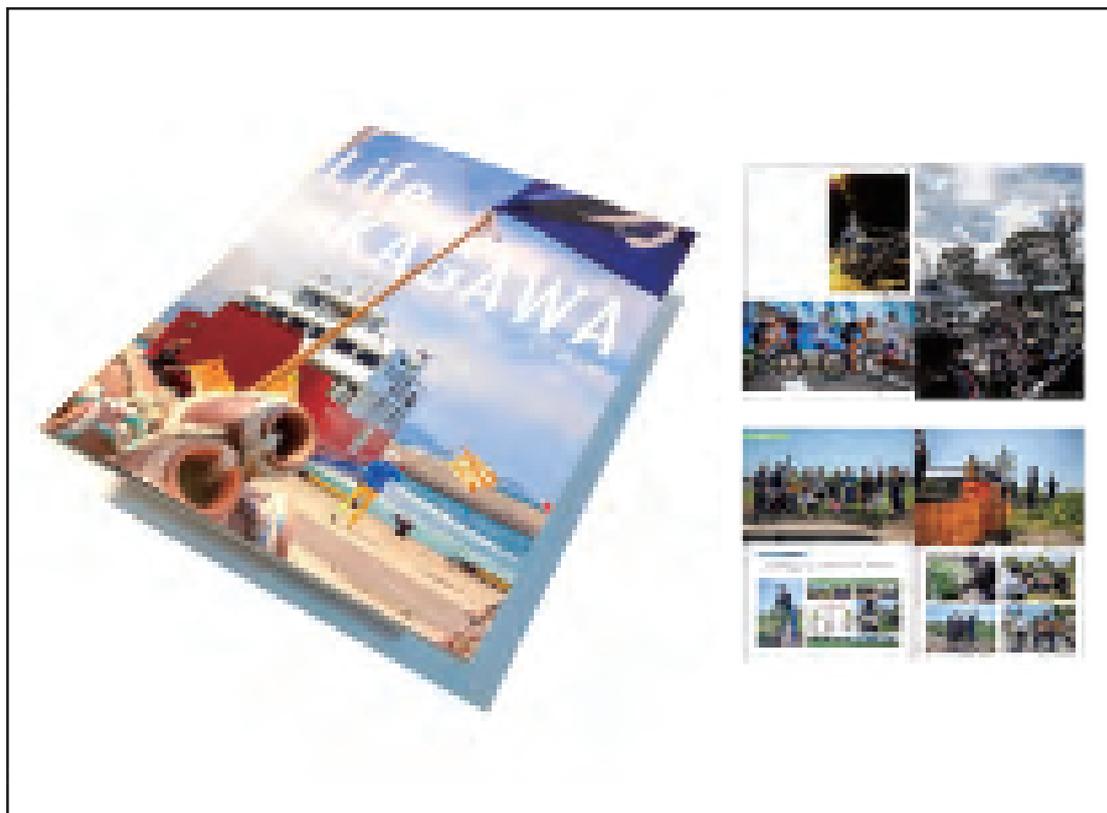


P40

間瀬 朱璃

AKARI MASE

医療現場（消化器内視鏡手術）
のワークフローに対応したデ
ィスポ製品マネジメントとデ
ザイン



論文・作品

香川県をテーマとした写真記録集の制作

私は、高校から現在に至るまで、数多くの写真を撮影してきた。しかし、最近ではコロナウイルスの影響により撮影の機会を失っていた。そこで、今までの写真を使った新しい表現ができないかと考えるようになった。また、2020年に開催された「かがわ・山なみ芸術祭」において、例年発行されている作品集のカメラマンを担当し、作品集制作の面白さや制作過程を知ったこともあり、この度、自分自身の作品集を制作することとなった。

これまでに撮影した写真を用いた写真記録集を制作する。しかしそれだけでは自己完結してしまう。そこで、撮影した写真を見返すと、香川県内で撮影した写真が大半を占めていたことが分かった。今回制作する記録集は「香川県」をテーマとした作品とし、作品を通して香川県に行ってみたいと思ってくれるような作品を目指す。作品完成後には県外の方々に作品を見てもらい、香川県に来てみたくなったかアンケートをし、目的を達成できたのか検証を行う。アンケートの内容、指導を今後の活動に活かす。



name
木子慎太郎

研究室
倉石研究室

ひとこと
あっという間の4年間でした





論文・作品

3D 技術を用いた陶芸作品制作 及び ものづくりにおけるバリアフリー化の研究

ものづくりに関して得意・好きであるという人もいれば逆にもものづくりが不得意・嫌いである人もいる。他にも、ものづくりが好きであるのだが技量としては足りず、満足のいく作品を制作できない人も存在している。そのような人々にとってはものづくりに関して思った通りの物を制作する上では障壁(バリア)が存在していると言っても過言ではない。そのことを踏まえ、誰でもそれぞれが作りたいものを想像した通りに、簡単に綺麗に制作できるようものづくりのバリアフリー化を実現させることが出来れば、ものづくりの恩恵を誰であっても受けられるようになると考えた。

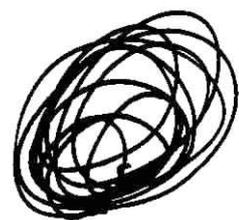
本制作・本研究では、3D技術を用いて陶芸作品制作の補助を行いものづくりにおけるバリアフリー化を実現させるべく検証および実験を行った。結果、陶芸作品制作の技術の巧拙に関わらず思い描いたとおりの作品制作を可能とすることが出来た。今後はより多くの人を対象として、どんな人であっても容易に制作できるか、複雑なものであっても容易な制作が可能であるかの検討が望まれる。

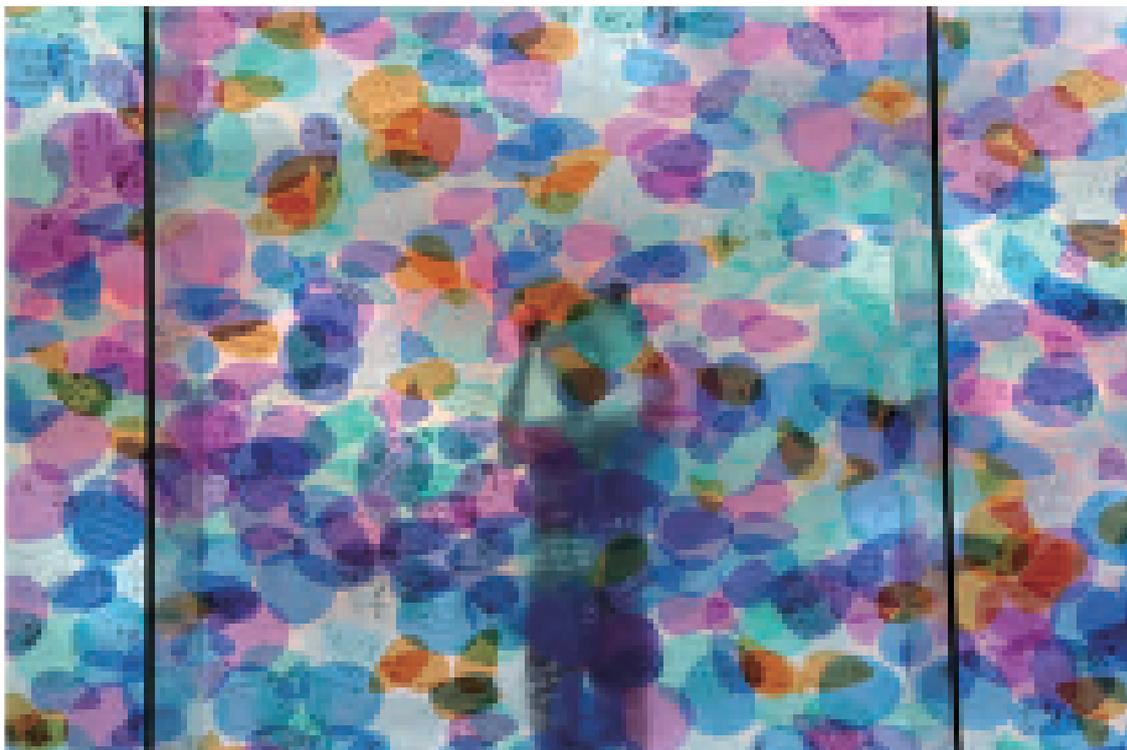


name
北林真衣

研究室
倉石研究室

ひとこと
楽しかったです。





論文

アート制作におけるデザインの思考 —Seto Lumiere制作を通して

[背景と目的] デザインの理論(英語学習でいうところの「文法」)と実践のデザインとの間に、距離があると感じて大学の授業を受けている。その感覚は日増しに大きなものとなり、自分のなかで解決しなくてはならない課題へと変身し、4年間の集大成として、「デザイン思考」という理論的枠組みをテーマとして扱うことを決めた。しかし、1959年に設立されたスタンフォード大学のJoint Program in Design(JPD)で半世紀ほどかけて進化してきた教育・研究の成果であるDesign Thinkingを研究するには、幅広いデザインへの見識が求められたため、戦略を転換し、自

身の制作物であるSeto Lumiereという作品の制作過程をデザインの語源から検証することにした。

[手法と結果] TEAとよばれる文化心理学の質的調査手法を用いる。それによって質的(心理的)な時間変化のなかで考えていたこと、感じていたことを共同制作者へのインタビューから抽出し、制作者と共同制作者の「間」でどのようなはたらきがあったかデザイン理論と照応しながら分析した。そこから、「デザイン思考」の問題点として、一人称視点での理論であることが人と人の間で生じる創造的な現象を汲み取れないのではないかと結論づけた。



name

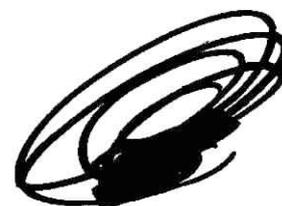
上江洲弘智

研究室

倉石研究室

ひとこと

食べ物頂けると嬉しいです





論文・作品

抽象絵画における3DCG表現技法に関する研究

[背景と目的] 新型コロナウイルス感染症の拡大に伴って、博物館や美術館のオンラインコンテンツが注目を集めている。鑑賞方法のデジタル化が進む中で、既存の作品を3DCGやVRの技術を用いたコンテンツに焦点を当てた。本研究では、過去に活躍した画家が3DCG技術を用いて作品を制作した場合、どのような作品になるのかを考察すること、作者の表現した世界観を3DCGで再現するための知識と技術を身につけることを目的として研究制作を進めた。

[対象と方法] 前衛美術作家の元永定正が絵を書き、ジャズ・ピアニストの山下洋輔が文を書いた「もけらもけら」と

いう絵本を研究対象とした。抽象絵画で有名な元永は、絵画や絵本以外にも立体作品やインスタレーション作品も制作していたことから、絵画の立体化を試みることができると考えた。作品を解釈するために、元永の作品や彼自身の性格、考え方について調査を行った。

[制作]「もけらもけら」の絵や文から感じられるリズム感を活かすために、音声認識を用いたインタラクションのある3Dゲームを制作した。画面に表示される文字を読むことで、立体的に再現した絵本のページを進むことができる。



name
朝日君佳

研究室
井藤研究室

ひとこと
ものづくりがもっと好きになりました！





論文・作品

感染予防に配慮したパブリックチェアの提案

現在、コロナウイルスの流行により感染対策を余儀なくされている。それは椅子のある空間も例外ではなく、公共空間において感染予防のため一時的に席数を減らして間隔を空ける対策や、パーティションで仕切りを立てるなどの対応を取らざるを得ない状況である。十分な距離を取り、マスクの着用といった感染対策により、以前よりも友人や家族などとコミュニケーションが取りにくい環境になっている。本研究では公共の空間などで使用される椅子に対して、椅子に座るグループ間でのコミュニケーションの取りやすさと、そのグループ以外の人間との間でコロナウイルスへの感染対策を取ることが出来る椅子のデザインの

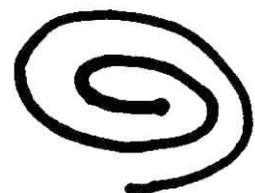
開発を行った。また、椅子を並べ替えることで多彩なレイアウトが可能でコロナ終息後には感染対策に拘らないレイアウトで引き続き使用できるようにデザインした。



name
糸目凌

研究室
井藤研究室

ひとこと
木材加工、頑張りました。





論文・作品

単身者のためのIoTダストボックスの開発

近年、日本では特に地震などの自然災害や異常気象などの地球環境問題が発生している。この原因の一つとしてゴミ問題が挙げられる。毎日の生活の中で必ず排出されるゴミは年間でも4000万トンを超え、そのゴミを処分するための様々な問題が起こっている。また、現在コロナウイルスの影響によってテレワークの推進により自宅で過ごし時間が増えるとともに、外食も減り自宅で食事を取ることも多くなり、自宅での生活をする人々が増え、その分自宅で排出されるゴミの量も増えている。

家庭ゴミが増えた中で衛生面や環境面からもゴミ出しを定期的に行うことは大切である。特に単身者は、狭い住環境下であるためゴミを多く抱えてしまうことがないように定期的にゴミ出しを行うことが非常に重要である。しかし、コロナウイルスのまん延に伴う在宅時間の増加に伴い、家庭ゴミも増加していることにより、単身者にとって決まった日にごみを忘れることなく出すことが重要になってきている。このような問題を抱える単身者の生活に馴染み、単身者が抱えるゴミに関する問題を解消できるようなゴミ箱の制作を行った。



name

岡田昌樹

研究室

井藤研究室

ひとこと

みかんゼリー食べ過ぎた。





論文・作品

ゆるキャラ企画におけるデザイン開発手法の研究

現在ゆるキャラは数多く存在し、成功要因分析やブランド構築に対する研究が行われてきた。しかし、ゆるキャラの見た目について詳しく研究された例はない。そこで本研究では見た目に着目し、現在のゆるキャラにどういった傾向があるのか、また、どのように制作していくことが効果的か、その指針が明らかになるように検討した。

キャラクターの分析手法として数量化三類・Ward法を用いてキャラクターの類似部分を用いた分類を行った。また、既存のゆるキャラを調査し、重要となる構成要素の抽出を行った。

分析結果及び調査からゆるキャラを8つのグループに分け、その中から選んだ3グループそれぞれの特徴に沿った3体のゆるキャラを開発した。

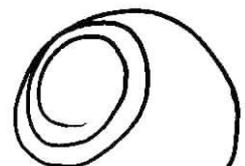
本研究のプロセスに沿って開発した3体のゆるキャラを3Dプリンターで立体化したものを作品とする。



name
高見和

研究室
石塚研究室

ひとこと
友達に恵まれて幸せでした!ありがとうございます!





論文・作品

ゲームソフトを活用した新しいプロモーション手法の提案とその効果に関する研究

販売増進や魅力認知のためのプロモーションの手法は、メディアやSNSといった情報発信ツールの増加、新型コロナウイルスによる外出制限など、人々の生活スタイルの変化・時代とともに増加し、目的やターゲットに合わせて選択された手法がとられている。

本研究では、時代背景を含む、現在の若者に対する効果的なプロモーションとして、ゲームソフトを活用した新しいプロモーションの提案と、その効果を検証することを目的とした。

検証としてゲームソフト「あつまれ どうぶつの森」を用い

た香川大学 創造工学部 造形・メディアデザインコースのオープンキャンパス(キャンパスライフ紹介)を実施し、検証結果をもとに、ゲームソフトを活用した新しいプロモーション手法の有効性と、より効果的な活用方法を提案する。

また、検証題材としたゲームソフト「あつまれ どうぶつの森」を用いたオープンキャンパスのプロトタイプを、検証結果に基づきブラッシュアップし、本提案の仮想空間の一例として作品とする。

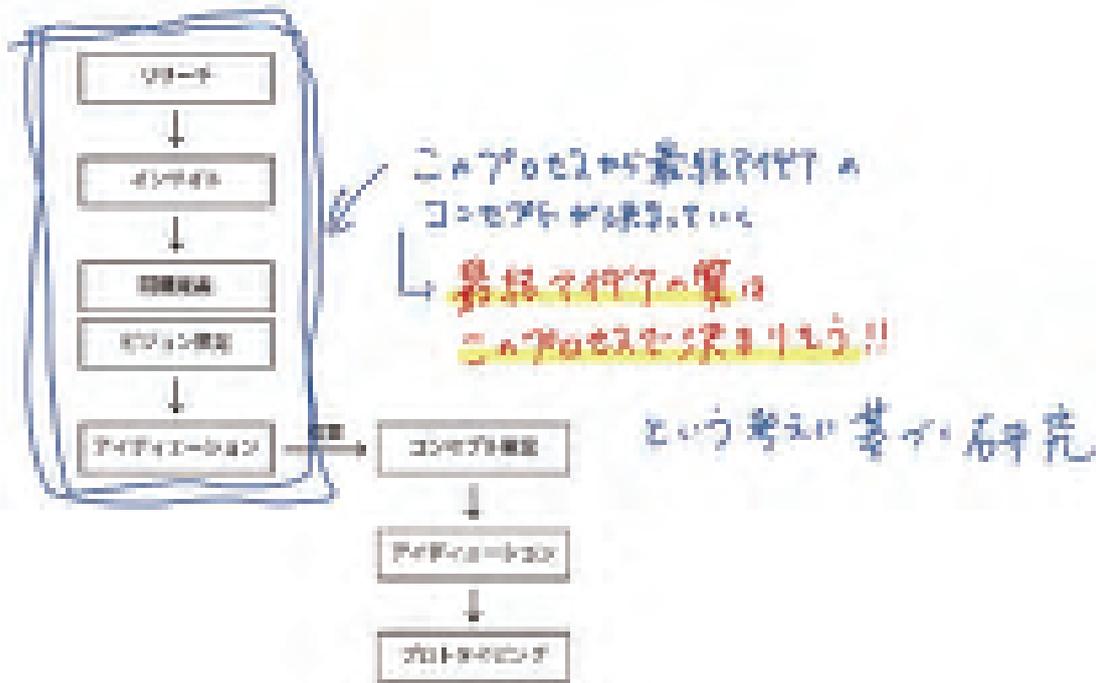


name
中村実典

研究室
石塚研究室

ひとこと
楽しい日々でした、みんなに感謝です！





論文

新しいサービス創出を検証テーマとする デザイン開発手法に関する研究

私たちを取り巻く社会環境が急速に変化を続けているなかで、これまで常識とされてきた知識や方法論、価値観が当てはまらない状況が増え始め、イノベーションを起こすことが求められるようになってきている。

本研究では、イノベーションの確率を高めるためにサービスデザイン開発で創出されるアイデアを操作できるのかについて、検証を行った。検証テーマとして、香川県善通寺市庁舎内、市立図書館における市民サービスを取り上げ、善通寺市役所、丸善雄松堂株式会社の職員の皆様の御協力のもと、アイデア創出活動及び検証を行った。

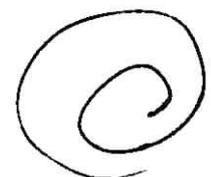
創出されたアイデアを分析し、用いた手法の差異による創出アイデアの傾向分析、各アイデアにおけるビジョンとアイディエーションの関係性について考察を行い、結論として、サービスデザイン開発を行う際の留意すべき項目について、各プロセスの関係性を踏まえて整理した。



name
松井知輝

研究室
石塚研究室

ひとこと
食わず嫌いでお寿司の鮪が無理です





論文・作品

インスリン自己注射における 使用から廃棄までを包括したデザイン

インスリンペン型注入器(以下インスリン注入器とする)は主に糖尿病患者が使用する。使用済み注射針の処理は使用者に委ねられており、針刺し事故による感染症を常に警戒する必要がある。本研究では、香川県高松市内の医療機関と受診する1型糖尿病患者を対象にヒアリングとアンケートを行い、器具や使用シーンにおける問題を調査した。また、筆者による自己注射の疑似体験を元にワークフローを作成し、課題点の調査を行った。そこから、分別や処理のための使用シーンを考慮した器具のデザインは現状不十分であることが判明した。この課題解決として、インスリン自己注射を使用する者のQOLの向上を目的に安全性、利便性、

持続可能性の3点を備える自己注射の器具と使用シーンのマネジメントデザインを行った。

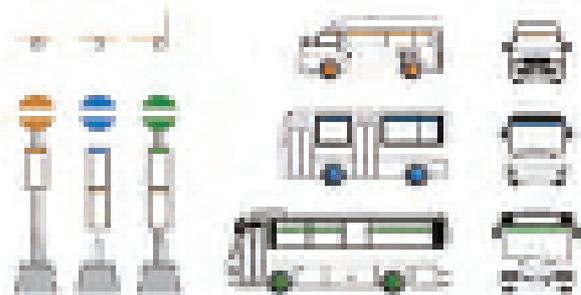
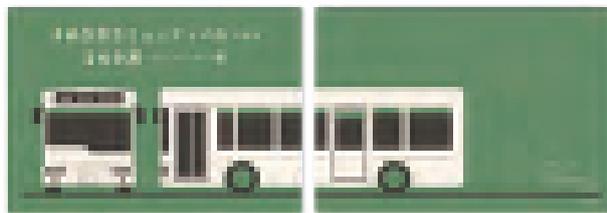


name
松岡 芙実

研究室
大場研究室

ひとこと
4年間めっちゃくちゃ長かったです。





論文・作品

さぬき市コミュニティバスを活用した 観光客誘致のためのデザイン考案・制作

香川県さぬき市を運行するさぬき市コミュニティバスの利用率は平成19年をピークに減少傾向にある。近年では新型コロナウイルス感染症の流行による公共交通機関離れが深刻化し、利用率低下に追い討ちをかけている。本研究ではターゲットユーザーを観光客に設定し、さぬき市及びさぬき市コミュニティバスの長所の可視化やさぬき市への訪問意欲を促進するデザイン考案・制作を行うことでさぬき市コミュニティバスの利用率向上を図る。

デザインコンセプト：さぬき旅に彩りを

キーセンテンス：さぬき色に染まる、じぶん色に染める

[モノのデザイン(グラフィックデザイン)]

- さぬき市コミュニティバスの車両のタイヤと車窓、バス停
- 同一のデザイン要素を持たせ、統一感を創出
- さぬき市コミュニティバスのパンフレット
- 観光路線である志度・造田・多和線を対象として制作
- さぬき市観光をより豊かにする情報を豊富に掲載

[コトのデザイン(UI/UXデザイン)]

- アプリケーション「Siro」の考案
- 8ヶ所お遍路さん：オリジナルモデルコースの作成・投稿
- 結願のバス停：自身の想いや願いをさぬき市に残す体験



name
松下ひなた

研究室
大場研究室

ひとこと
感性がちょっと豊かになりました。



論文・作品

医療現場(消化器内視鏡手術)のワークフローに対応したディスポ製品マネジメントとデザイン

現状の医療現場の負担軽減と単回使用の医療用機器であるディスポーザブル製品を取り巻く環境で発生する手間の削減・改善をテーマとし、問題解決にむけた作品制作を行った。

フィールド調査では、香川大学医学部附属病院消化器内科が協力して下さり、手術現場の立ち会いや現場の医師・看護師へのインタビューなどを実施した。これらのリサーチを通して得られた知見を基にターゲットを看護師の業務に設定し、その中でも保管・廃棄へフォーカスを絞って課題解決に向けたアイデア展開を行った。

本研究の成果物である「きづきシステム」は、現状の現場への負担をかけないことをコンセプトに創出した。

本システムは、手術を終えた看護師が使用済み手袋をゴミ箱に捨てる通常行為をトリガーとして、申し送りを光や音声で看護師に伝える。このことにより、伝達できていない申し送りや、シェアされていない振り返りを緩和改善し、雑談が誘起されることを目的とした。

卒業展示では、本研究の背景や問題、本システムのアイデアに至った経緯なども含めたアニメーション動画を展示している。



name
間瀬朱璃

研究室
大場研究室

ひとこと
医食同源



engineering

新発想の機能と仕組みを生み出すエンジニアリングデザインスタジオ。
本スタジオでは最適化やシステム工学、感性工学やシステムデザインを
研究します。目標に現実を近づけるための技術や繋がりや複雑な情報か
ら新しい知見を見出す技術を探求します。



P43

川上 吉平

KIPPEI KAWAKAMI

位相最適化を用いた自転車での荷運びの提案



P44

福原 颯

SO FUKUHARA

領域共鳴型遺伝的アルゴリズムの開発



P45

原田 創之介

SONOSUKE HARADA

自動車の企画構想プロセス補助アルゴリズムの精度向上について



P46

土手 菜摘

NATSUMI DOTE

公共空間が地域コミュニティに与える機能とその必要性



P47

長友 壮志

SOSHI NAGATOMO

三豊市コミュニティバスのバス停選択と経路の最適化



P48

藤本 小春

KOHARU FUJIMOTO

社会の変遷が住宅外構に及ぼした影響



P51

芦田 汐理

SHIORI ASHIDA

巻き癖軽減のための力学特性の解明



P50

鶴澤 良樹

YOSHIKI TURUZAWA

「歩ける」だけじゃないペット用歩行器の制作



論文

トポロジー最適化と有限要素法を用いた サイクルトレーラーの軽量化

一般的にトポロジー最適化により導き出される形状は複雑でそのまま製造することは非常に難しい。そこで、その結果をもとに加工しやすい形状に変形する。変形することで、もとの形状に比べると強度に過不足が生じてしまうが、静的応力の解析により過不足箇所を見つけ出し、部材の大きさや配置を修正することでこれに対処する。この行為を繰り返すことで、もとの形状の強度と量に近づけていきつつ、加工性を併せ持つ軽量化な構造物の設計、製作を行う。

本研究では、一例としてサイクルトレーラーの構造に対してトポロジー最適化を行う。サイクルトレーラーとは、自転車でけん引する荷車であり、荷物の運搬から子供やペットの移送まで行うことができる。一般的なサイクルトレーラーは金属を主材料とした構造物であり、その骨格はパイプ材から成

るため、これに則りトポロジー最適化によるもとの形状をパイプ材で表現することを試みる。今回考慮するサイクルトレーラーはアウトドアを主用途としたもので、荷物の形状から長尺の荷物と重量の大きい荷物の両方を運搬できる構造を考慮する。側面に加わる荷重とねじり荷重を考慮した最終形状を実際に制作し、荷物を積んだ状態で自転車によりけん引することで検証を行った。最後に、本研究で軽量化を試みてきたサイクルトレーラーの評価を行う。最終的なサイクルトレーラーの重量は10.1kg、耐荷重は35kgであり、この2つの要素について、市販のサイクルトレーラーと比較することで評価を行う。まだまだ改善の余地はあるが、アイアンやスチール製のフレームのものに比べると軽量化を図ることができた。

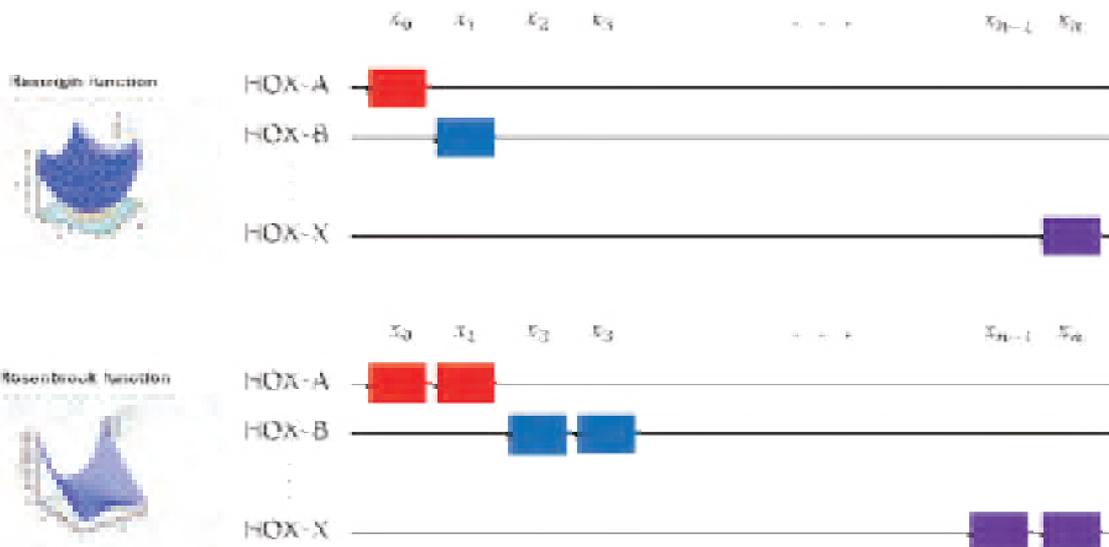


name
川上吉平

研究室
荒川研究室

ひとこと
エライほんま申し訳ないとは思うけど





論文

領域共鳴型遺伝的アルゴリズムの開発

近年、数値シミュレーション技術等のソフトウェアの発展に伴い、開発・設計の現場において、最適化が実用的になってきた。しかしながら、設計に対する要望の高度化に伴う挙動変数及び設計変数の増加によって、従来の最適化手法では十分な結果を得ることができない状況がしばしば発生し得る。特にGAやPSOなどのヒューリスティックな最適化手法では、対象問題が大変数問題になると、性能が急激に低下してしまう。それは、従来手法では、どの変数の間に依存関係が存在するかをあらかじめ知ることができないという立場のもと、全ての変数間に依存関係があると仮定した探索を行っていることや個体群が局所に収束

すると、個体群が多様性を損失してしまい、そこから脱出困難になってしまうことなどが原因である。そして、これらの課題を解決するためには、問題を構成する変数間の依存関係や変数の収束状況を考慮し、適切に探索空間を縮小させること(次元削減)が重要になる。

そこで本研究では、変数間の依存関係と変数の収束状況を動的に推定し、その推定に基づいて解探索を行う領域共鳴型遺伝的アルゴリズムを開発し、その有効性の検証を行った。

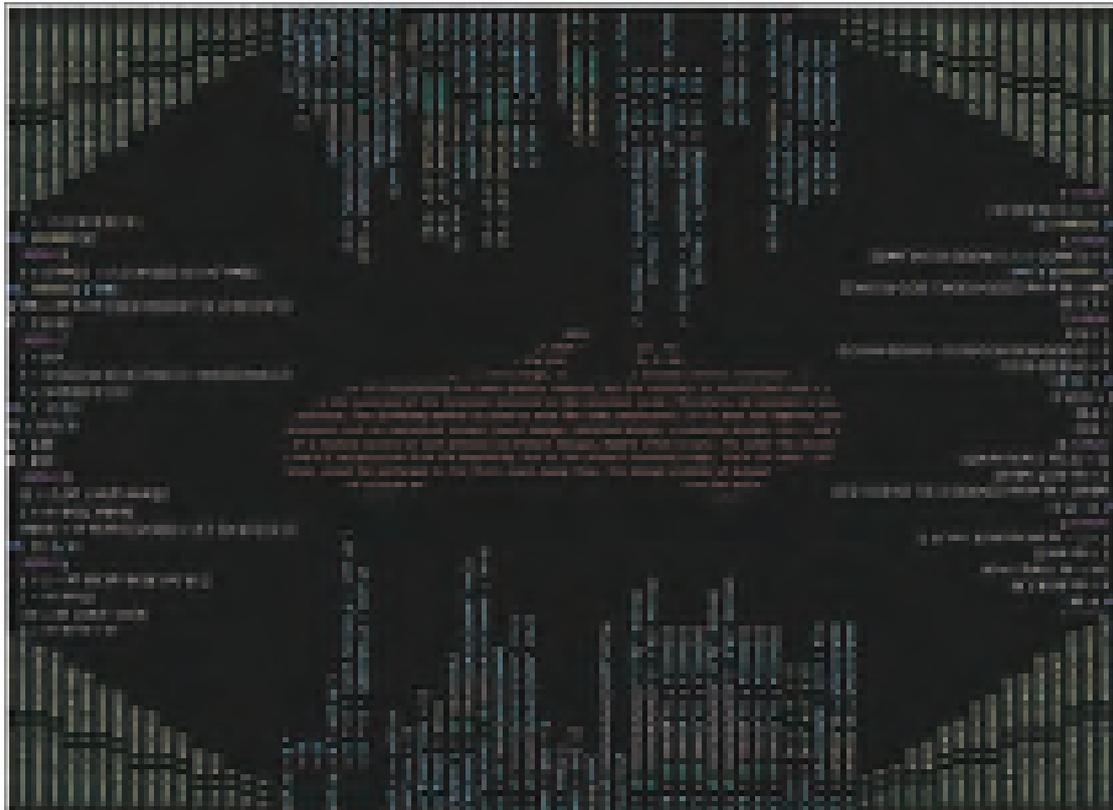


name
福原颯

研究室
荒川研究室

ひとこと
だれかやってくれるって





論文

自動車の企画構想プロセス 補助アルゴリズムの精度向上について

製品設計は、各プロセスが細分化され、多面的に開発、設計が行われている。そのため、ミスが生じると、度々に手戻りが生じる。更に、発覚が後になるほど、手戻りのコストは増大する。解決策として、初期からの全体最適化を考えるが、多数の制御因子と制約条件が存在しているために、現実的な策ではない。特に、機構が複雑な自動車の設計問題は、より多くの制約条件を含んだ最適化問題を解く必要がある。よって、初期からの最適化は、設計者の大きな負担となっている。

設計問題の簡略化と計算回数の削減には成功したが、精度が不十分であり、満足な最適解は求まっていない。そこで本研究では、先行研究で求めた解の精度向上を目指す。先行研究に引き続き、ベンチマーク問題のゴリンスキーの減速機設計問題に対し、「二分法」と「傾斜投影法」を用いた最適解の探索についての提案、挙動確認を行った。

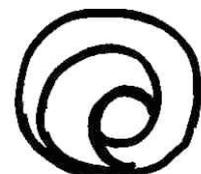
$$f\left(\frac{1}{2}(a_1 + b_1)\right) = 0 \quad S_i = \frac{-P_i \nabla f(X_i)}{\|P_i \nabla f(X_i)\|}$$



name
原田創之介

研究室
荒川研究室

ひとこと
天気がいい。ゲームでもするか。





論文

香川県三豊市詫間町大浜における地域拠点に必要な機能とその必要性

「地方における地域の拠点づくりが実現可能であるか。また、そのためには何が必要であるか。」をリサーチクエストとして設定し、地域ごとの異なる特徴や文化を指す個別要素の側面から地域の拠点づくりの実現可能性と必要な機能について検討した。

対象地域として香川県三豊市詫間町大浜を取り上げ、地域住民の潜在的なニーズを定量的に把握し、現状を調査することによって、大浜地区の生活基盤の維持、改善が可能であるかを確認した。また、そのためには地域の拠点にどのような機能が必要であるか調査することを目的として

グループでの訪問面接調査やアンケート調査を現地で行った。その結果、「地域での生活視点」と「地域での産業視点」の2つの視点が得られた。「地域での生活視点」においては正統派的慣行の観点からプライオリティを付けた地域行事の継承の必要性と、継承のためのリーダーシップを取れる存在の必要性について確認できた。「地域での産業視点」においては継続的な産業の発展の必要性と地域資源の明確化による担い手の呼び込みによる維持、発展の必要性について確認することができた。

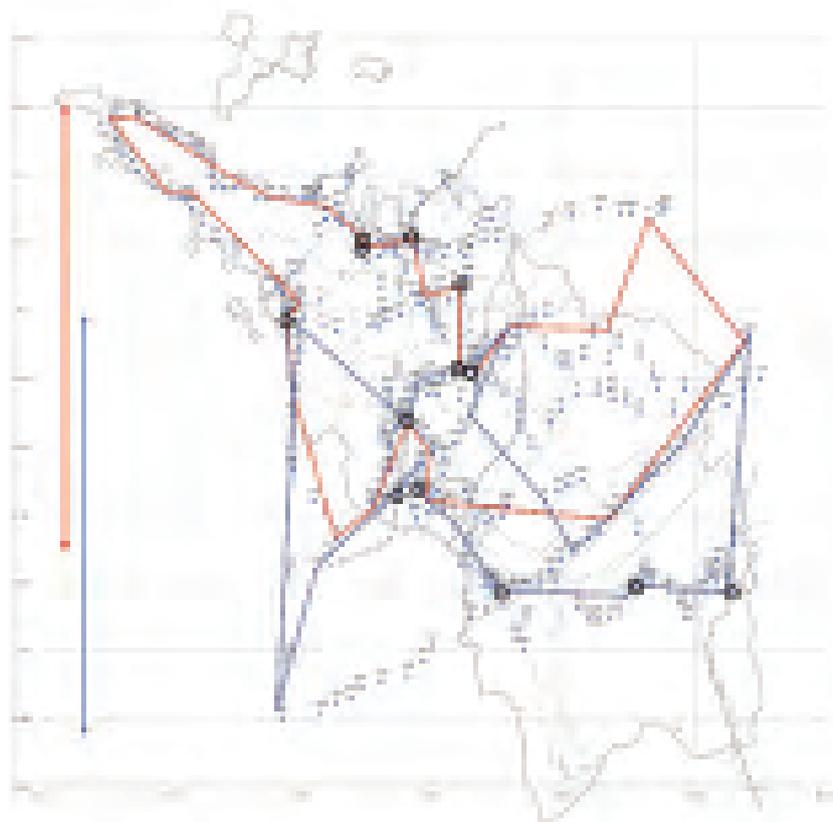


name
土手菜摘

研究室
平見研究室

ひとこと
いろんな経験ができました。





論文

三豊市コミュニティバスのバス停選択と経路の最適化

香川県三豊市のコミュニティバスは、面的な交通サービスを担う中量の輸送機関であり、多様なサービスを有する交通機関として、非常に重要な交通機関である。しかし、最近の自動車普及率に伴い、コミュニティバスの利用者数は年々減少傾向にある。また、免許返納者でも返納後の移動は家族の送迎に頼る傾向があり、コミュニティバスの利用意識の低さが伺われる。そこで、本研究では、三豊市の従来のバス路線を考慮せず0の状態から、三豊市コミュニティバスのバス路線モデルを作成する。これが、利便性や利用率の向上、さらには三豊市の将来像に必要とされている地域の拠点を結ぶ“ネットワーク”の実現に繋がると

考える。今回は、既存のバス停330か所で、各バス停の利用者数、バス停間の距離、周辺施設のデータをもとに遺伝的アルゴリズム(GA)を用いてどのようなバス路線が最適なかを検証した。GAとは、生物進化の原理に着想を得たアルゴリズムである。最適化は図の赤矢印の範囲で1路線、青矢印の範囲で1路線の計2路線とし、1路線につき30か所のバス停を選択した。三豊市役所(本庁舎、支所)や予讃線の駅があるバス停に重みを加え、図の黒丸はそれらのバス停を示している。



name
長友壮志

研究室
平見研究室

ひとこと
気付けば卒業でした。





論文

社会の変遷が住宅外構に及ぼす影響

日本の住宅外構は、時代によって、クローズド外構セミクローズド外構、オープン外構と外構の形態を変えてきた。住宅は、人間が生きていく中でなくてはならない存在である。だからこそ、住宅は時代の変遷に伴って形態を変化させなければならず、人間と時代に合わせた変化の仕方は永遠の課題である。また、それは住宅外構にも該当する。しかし、人間を守るための住宅外構が、災害によって破損しその結果、人の命を奪う事故に繋がった過去がある。

そのため、これからの住宅外構は、災害や自動車の所有台数の変遷、また人のプライバシーに対する価値観の変化を留意し、建設される必要がある。

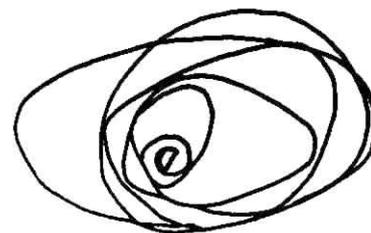
私は、過去の住宅外構の特徴と、その外構が普及した原因である時代背景を辿り、「これからどのような住宅外構の需要が高くなっていくのか」というリサーチクエスチョンを設定し、物理的機能と心理的機能を用いて今後需要が高くなるであろう外構を予測した。



name
藤本小春

研究室
平見研究室

ひとこと
造形楽しかったです!ありがとうございます!





論文

ロール紙の書き癖軽減手法に関する研究

レシート用紙やトイレトーパーなどロール状に巻かれた紙を用いることは一般的である。カレンダーやポスターなども同様で、ロール状に巻き取ることで収納性・運搬性も向上する。

しかし、ロール状に巻き取り収納された紙は、厚みや曲率半径にもよるが、広げた際に巻き癖が残る。この理由は、巻き取ることによって生じる曲げ変形により、紙が塑性変形しているためと考えられる。

巻き癖を直す方法として、巻き癖のある方向（長手方向）と同じ方向（長手方向）に逆から巻き直す方法がよく用いられるが、本研究では従来の方法とは違う方法で巻き癖を改善させる。

そこで注目したのが双安定構造である。巻き癖がある方向（長手方向）と違う方向（幅方向）から曲げ変形をすることで、紙が塑性変形し巻き癖が軽減されると考えた。

本研究で引張試験や曲げ試験をすることで、紙の性質や紙の巻き癖を軽減させる力の大きさが分かり、従来の方法とは違う方法で巻き癖を軽減できた。巻き癖がある方向（長手方向）と違う方向（幅方向）から曲げ変形する方法は、巻き癖軽減に有効であると分かった。



name
芦田汐理

研究室
勝又研究室

ひとこと
4年間楽しかったです! ありがとう





論文・作品

「歩ける」だけじゃないペット用歩行器の制作

[研究の背景] 人間と共に暮らすペットは老化や病気などのいくつかある原因から歩けなく、もしくは歩行が不自由になる場合がある。そうなったペットのための歩行補助器具(以下ペット用歩行器)は、現在普及しつつある。これが世に出始めた十年以上前から、その販売元と種類は増加する一方で、その機能や見た目はほとんど多様化されずに現在に至っている事が調査により分かった。それらはペットの屋外での運動に適したもののばかりで、走る、歩く、立つ、のいずれかの状態にしか出来ない。これは屋内でのペットの暮らしには適さないと考えたためこれを解決し、ペットの飼い主との暮らしの質を高められる室内用のペット用歩行器のデザインを試みた。

[研究の目的] 本研究は歩行に障がいを抱えたペットと飼い主の双方の室内でのQOL向上に焦点を当て、双方にとって今までペット用歩行器において重要視されていなかった価値を持つもの、特に通常の歩行器の構造では出来なかったが体力的に可能な価値のある行動がとれ、通常の歩行器と比べ室内での生活により適したものを制作し、凝り固まっているペット用歩行器のデザインに新たな提案をすることを目的とする。



name
鶴澤良樹

研究室
勝又研究室

ひとこと
夢は全国の猫カフェを巡ること。



solution

幅広い視点から複雑な課題を解決するソリューションデザインスタジオ。
本スタジオではチームワーキングやロジカル思考を学びます。学生同士の
意見交換や地域の共同体や企業との連携を活発に行い、社会ニーズにフィ
ットしたイノベーションを創出できる力を身につけていきます。



P53

摺田 真幸

MASAKI SURITA

マスクの着用が音声に及ぼす
影響について



P54

森岡 祐斗

YUTO MORIOKA

ビジネスゲームの作成及び実
施結果の分析・考察



P55

木本 梨音

RION KIMOTO

ロゴの配色が人々に与えるイ
メージについて



P56

中井 菜月

NATSUKI NAKAI

エコツーリズムとシビックブ
ライドの関係性について



P57

岡本 恵里奈

ERINA OKAMOTO

子どもの保護者への訴求力か
らみた歯科医院の広告情報の
検討

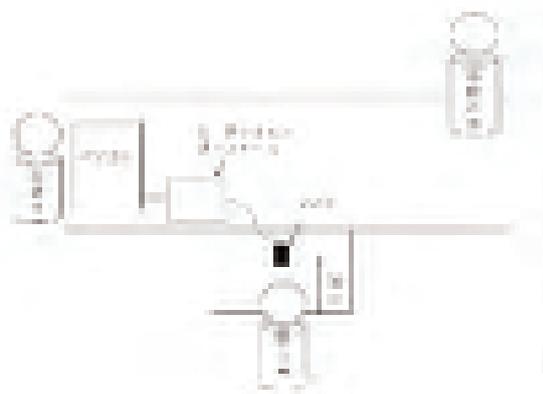


P58

大西 佑果

YUKA ONISHI

起業志向の岡山県移住希望者
に対する誘因情報の検討



	マスク着用時		マスク非着用時		t検定
	T値	SD	T値	SD	
音質	14.79	3.19	15.49	3.14	0.07*
音量	18.7	3.19	17.08	3.08	0.07*
唇音の割合	14.71	3.01	15.02	3.06	0.97*
鼻音の割合	14.29	2.9	15.4	3.44	1.62

論文

マスクの着用が音声に及ぼす影響について

本研究の目的はCOVID-19の対策として普及したマスクの着用が音声に対して非着用時と比べてどのような影響を与えているかについて音声分析によって明らかにすることである。

音声実験では実験協力者20名に文章(北原白秋作:『五十音』)をマスク着用時とマスク非着用時で録音し、音声分析ソフト(Praat)により分析した。

その結果、マスク着用時とマスク非着用時での声質について有意な差は出たが、先行研究ではすべて優位な差がないという結果が出ていた。この要因として2つ考える。1つ目はマイクの違いである。本研究で用いたマイクロフォンは

単一指向のものである。先行研究ではボイスレコーダーを用いて音声を録音していた。ボイスレコーダーは無指向性のものが多く密閉された部屋で用いた際に壁に跳ね返った音も録音する可能性があると考えられる。2つ目として発生時の環境統一化である。先行研究では文章や発声時の姿勢などが統一されていないものが多いことが本研究との違いを生んだと考える。

本研究においてはマスク着用時とマスク非着用時に比べてマスク着用時のほうがマスク非着用時に比べて聞き取りにくい音声であるという結果が認められた。

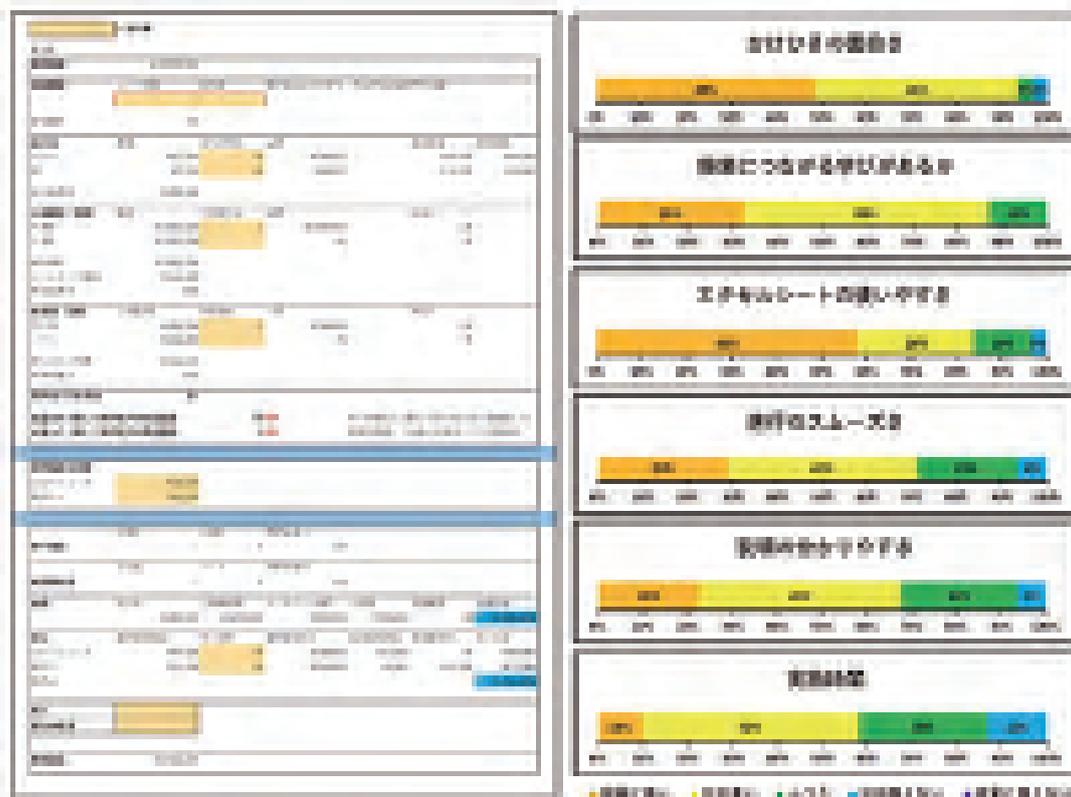


name
摺田真幸

研究室
山中研究室

ひとこと
COVID-19によりサンプル数が少なくなりました。





論文

ビジネスゲームの作成及び実施結果の分析・考察

【研究背景】

ゲームフィクションとは一般的に、「ゲームの考え方やデザイン、メカニクスなどの要素を、ゲーム以外の社会的な活動やサービスに転用するもの」で、ゲームのデザイン・システムなどの要素を非ゲーム的用途に導入すると定義されている。

本研究では、ビジネスゲームの作成に関する知識が得られることを目的とし、ゲームフィクションの要素を取り入れたビジネスゲームを作成・実施した。また、ビジネスゲームはどのグループに合わせて実施し、その結果から分析・考察を行った。

【ゲームの実施結果】

質問紙調査の結果で高い評価が得られたが、アンケート面では効果に個人差があった。また、3つのグループでゲーム効果が大きく異なり、行動や質問紙調査においても違いが顕著な結果となった。

【考察】

ゲームフィクションの効果性は確認できたが、教育効果に個人差があったことが確認された。

今後の課題として、教育目的をより明確にし、ビジネスゲームに準拠することや、ゲーム/パソコンの慣れ違いなどが改善点として挙げられる。



name
森岡 拓斗

所属先
山中研究室

ひとこと
ゲームは山中研内での協力作成です。





論文

企業ロゴの配色が人々に与えるイメージについて

本研究は、企業のブランドを構成する要素であるロゴのカラーに関する研究である。

様々な業界ごとの企業ロゴに使われている主要なカラーを調べ、企業ロゴをマッピングすることで、業界と色彩に関係があるのか、彩度、明度の特徴も含め特徴を分析し、業界ごとに企業ロゴにカラーの特徴があることがわかった。



また、実際に、業界特有のカラーの使われ方がその業界を想起させるのか、業界内で使われているカラーと人々のカラーからイメージする業界にギャップはあるのか、を質問紙調査を用いて分析した。質問紙調査の結果、ロゴの配色が認知されている業界と認知されていない業界がそれぞれあり、認知されている業界は、コマーシャルやパッケージなどから日常生活でよく企業ロゴを目にする機会が多い業界が多く、認知されていない業界は、日常生活で目にする機会が少なく、カラーが与える影響と、企業が消費者に与えたい印象にギャップがあるのではないかと考察した。



name
木本梨音

研究室
山中研究室

ひとこと
4年間楽しかったです!感謝!!





論文

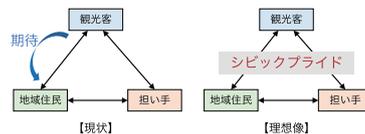
エコツーリズムとシビックプライドの関係性について

本研究の目的は、エコツーリズムの発展のためには何が必要かということを見極めることである。一つの仮説として、シビックプライドの醸成が必要であるとの見解から、その必要性の是非と手段を述べている。

具体的な調査対象として香川県の小豆島を取りあげ、調査を行った。まずは、観光従事者並びに行政担当者にヒヤリングを行い、現状の課題を明確にした。ここで得られた情報から、特にシビックプライドと関係があると思われる観光客と地域住民との間のコミュニケーションに焦点を当てたアンケート調査を実施した。

調査結果から、従来のマストツーリズムとエコツーリズム

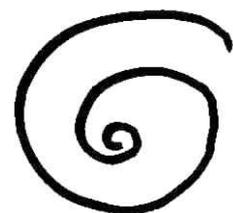
を志向する観光客の間にはその意識に大きなギャップがあることが分かった(図参照)。特に、エコツーリズム観光客は、現地住民とのコミュニケーションを期待している点が見てとれた。一方、インタビューからは、効果的な交流に通じるシビックプライドが欠如しているとの指摘を得た。これらの結果から、交流を通じてシビックプライドを高めていくことの重要性を確認した。

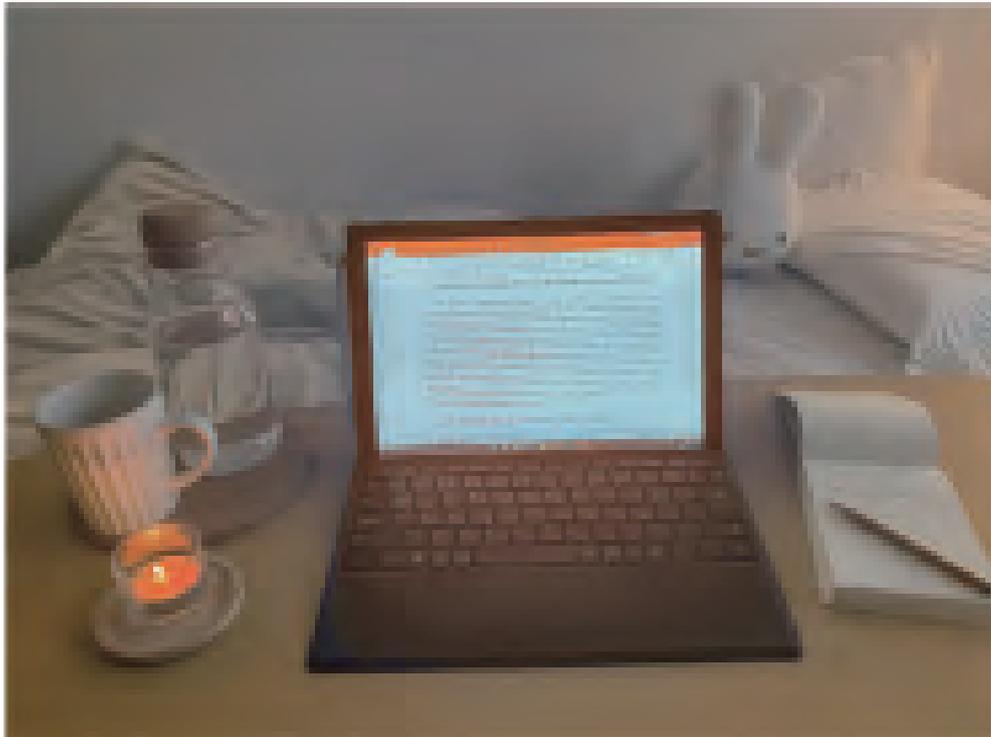


name
中井菜月

研究室
杉本研究室

ひとこと
4年間、ありがとう!!





論文

香川県内開業歯科診療所における 自院PRの特徴の検討

日本の歯科診療所数は飽和状況にある。そのため、各診療所には、患者の来院を促す適切な情報発信が重要になっているといえる。先行研究では、歯科診療所のとるべき経営戦略等について提言するものはあったが、香川県のみを対象として自院PRの特徴を分析したものはなかった。本研究は、出身県である香川県でも歯科医院が多くみられたことに、生活者の立場から関心を持ったことがきっかけであった。

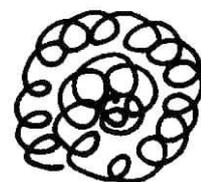
各診療所のホームページ内のテキストには経営方針が反映されているのではないかと考えたのもと、分析対象には、インターネット上で検索可能な香川県内に独立開業している歯科診療所の公式ホームページ中のテキストを設定した。そして、計量テキスト分析をおこなうことで、歯科診療所が情報発信した特徴的な語を検証し、それに基づいて自院PRに用いた歯科医療サービスの特徴を検討することとした。

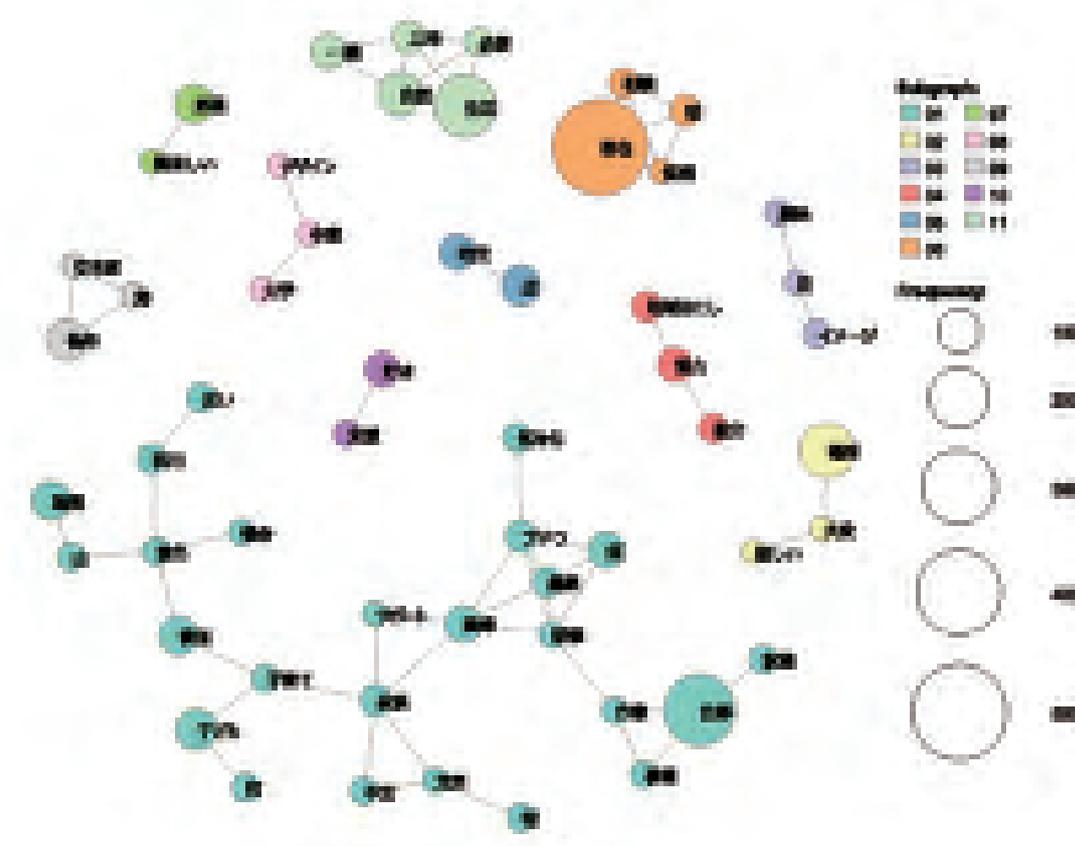


name
岡本恵里奈

研究室
杉本研究室

ひとこと
アップルティーにはまった





論文

岡山県既移住者の体験談に基づく誘因情報の検討

地方への移住を希望する者において、岡山県の人気は凋落傾向にある。先行研究には、地方移住者の特性や誘因情報を検討したものはあったが岡山県に特化して分析したものではなかった。そこで本研究では、岡山県の市町村が公開している移住体験談をもとに計量テキスト分析をおこなうことで既移住者が重視した特徴的な語を検証し、それに基づいて移住希望者に対する誘因情報を検討することとした。なお、体験談の分析は、備前、備中、美作、岡山県の4つに分けておこなった。その結果、まず備前地域では、子育て環境や生活環境が重視されていたため、豊かな自然環境や自治体の子育て支援制度が誘因情報になると考えられた。

次に備中地域では、大学や観光地があることや起業が重視されていたため、空き家情報バンク制度や研修制度の充実していることが誘因情報になると考えられた。そして美作地域では、農業・林業・養牛に従事できることや、それらの起業に積極的に取り組めることが重視されていたため、自治体や企業による創業支援や移住サポートが充実していることが誘因情報になると考えられた。最後に、岡山県全体では、災害が少ないことや家族と過ごす時間が増えたことなどが重視されていたため、住環境のよさやライフスタイルの見直しが誘因情報になると考えられた。今後の課題としては、移住希望者のターゲット層を絞り、誘因情報を検討していくことが考えられた。



name
大西佑果

研究室
杉本研究室

ひとこと
一生岡山





僕絶対このコース入れへんわ —— って今でも思ってます (笑)

- 学生 造形・メディアデザインコース内での印象的な出来事はありますか？
- 山中 1番最初に皆さんが入学してきたときですね。初めてのコースだし、みんなが来るまではがらんとしていたからさ。どんな学生さんが来るのかなってというのは当時よく言っていました。だから来てくれた時すごい嬉しかった。
- 学生 なんか照れますね(笑)。造形・メディアデザインコースの最初の講義で感じたことなどはありますか？
- 山中 ロジカル思考の演習で社会人にずっと教えてきたので、手が上がるか少し心配だったんですけどみんながすごく手を挙げてくれるのが嬉しかったことは覚えてますね。あとは造形の他の先生がされている似顔絵の変化がすごいとか、トーチを作るの「ようみんなこんなの作るな」と思って、僕絶対このコースは入れへんわと思って、今でも思ってます。やっぱり創造性がすごいなという風に思いましたし、何かのコツを学びはると大きく変わるんだってというのは感じましたね。
- 学生 なるほど。ありがとうございます。自分たちでは全くそんな自覚ありませんでした。そんな先生方からしたら初々しかった私たちももう卒業です。今回の学生の卒業展示、どのように感じますか？
- 山中 忙しい中でよく頑張ってくれていると思う。前例がない中でそれをやってくれるというのが大変だと思うし、そこをチャレンジするのが1期生の人の良さだと思っていますね。取り敢えずやってみるっていうことをチャレンジされているのはすごくいいと思います。代々繋がっていくので今年やってくれると動きますけど、今年やらないと次年度以降また新たになかなか動かない。だからその意味では今回こういう形を作ってくれているっていうのは後輩にとっても、コースとしてもプラスだし、やった後に何を改善したらいいかなとか、もっとこうやったら良かったかなとかを残してもらえると嬉しいかなと思います。

造形・メディアデザインコースは —— いろんな発想をもらえる場所

- 学生 山中先生にとって、造形・メディアデザインコースってどんなところですか？
- 山中 色々発想をもらえる場所ですね。僕自身は元の職場だとどどん感いった人と接点が増えて、経営のいわゆる幹部層とかおじさんとの付き合いが多い職場にいましたので、ある意味新しいいろんな発想をもらえる場所ですよ。いろんな人と関わりがあるっていうのは世代間によっていろんな発想の違いも出るんだってというのが感じられる場所だし、面白いフィールドですね。僕新しいことが好きなので、魚の養殖をしたりとかね。
- 学生 なるほど。確かに山中先生は当コースの中でもかなり異色な経歴の持ち主だな、と感じます
- 山中 奇妙なこととか、面白いことができるかなと思いますね。だから、いろんなことにチャレンジできる場所って言うのが1番かな。最新のものでちょっと興味があるものをみんなで調べてみれるような場所じゃないかな、と思ってますね。もっとかっこよく言うと実務的なことを調べられる場所ですね。
- 学生 山中先生ほどの方でも、常に発想やアイデアを大切にしてくるっていうのは、とても参考になります。ありがとうございました。



卒業研究制作展 二〇二二 実施概要

開催日時：2022年2月23日（水） - 2022年2月27日（日）9時30分 - 17時

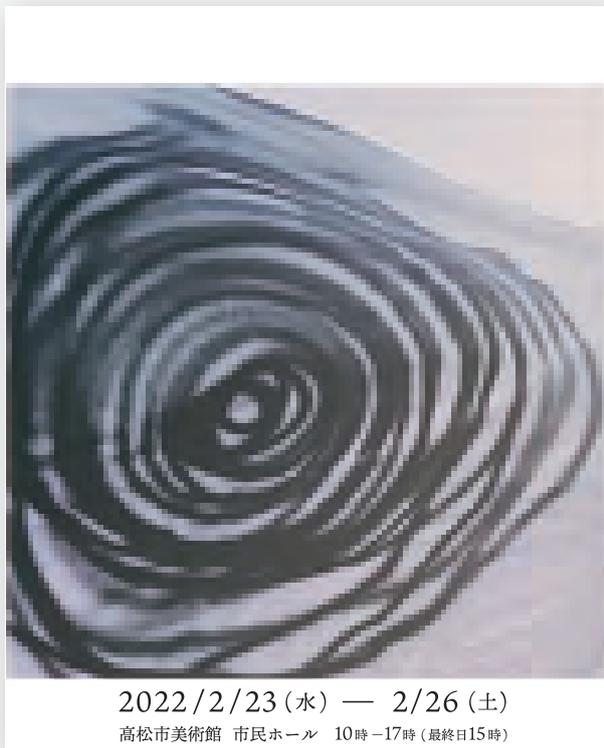
会場：高松市美術館 市民ギャラリー（香川県高松市紺屋町10-4）

入場料：無料

図2 表紙イメージ (720mm×510mm)



web フライヤー



会場フライヤー (55mm×91mm)



本カタログのメインビジュアルは旗をモチーフにしています。タイトルにある「IKKI」は「一期」生のIKKIと「一揆」をかけており、一揆とは「揆(手段)を一つにする」という意味を持ちます。一期生が皆でまとまり心の一つに作り上げることからこの卒業展示にピッタリだと考えました。一揆といえば戦い、という風に発想し、「変」と「旗」を要素にプラスしました。「変」は日本史にもある「〇〇の変」のことで、本来の意味とは違いますが今回は「成功につながったクーデター」を意味して使用しています。「旗」はメインビジュアルの写真そのものです。布に旗印をつけて、さらに夜明けの中で撮影した写真を使用しています。旗印となったグルグル模様は一期生の先の見えない不安やグルグル考え続けていることを表現しています。これらのモチーフからデザインしたメインビジュアルが音頭取りになるようにという思いを込めています。

香川大学 創造工学部 創造工学科 造形・メディアデザインコース
卒業研究制作展 作品集 二〇二二

発行日 : 2022年2月発行

発行者 : 香川大学 創造工学部 創造工学科 造形・メディアデザインコース
卒業研究制作展 二〇二二 実行委員会

代 表 : 谷口大智

デザイン : 詰田ひかる,朝日君佳,糸目凌,川上吉平,鶴澤良樹,松岡芙実,上江洲弘智,岡田昌樹

構成 : 大坪慎太郎,大西晴子,木子慎太郎,北林真衣,土手菜摘,松下ひなた

発行 : 香川大学 創造工学部 創造工学科 造形・メディアデザインコース
〒760-8521 香川県高松市幸町1-1

印 刷 : 太陽印刷株式会社