

卒展 2023

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

作品集

SOLUTION STUDIO

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。

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。



今村 匠

Takumi Imamura

地元和菓子会社におけるコロナ禍前後でみた売れ筋商品の変化の検討

45p



柚木 輔公

Tasuku Yunoki

共同作業の最適化に関する研究

51p



岡本 昂大

Kodai Okamoto

同族中小企業の職場コミュニケーションに関するタイプ論からの検討

46p



徳永 萌

Moe Tokunaga

メッセージアプリの吹き出しに触れ合うコミュニケーションデザインの提案と評価

52p



中村 ほのか

Honoka Nakamura

ドッグフードの健康増進機能に関する現状と方向性についての検討

47p



越智 菜月

Natsuki Ochi

マインドマッピングを活用した学習を把握する手法

48p



坂井 大介

Daisuke Sakai

振り返りの文章を用いた学びの定着に関する分析手法

49p



野上 遼太

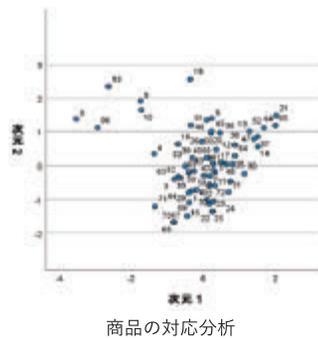
Nogami Ryota

ホームページを用いた企業方針の比較研究

50p

地元和菓子会社におけるコロナ禍前後でみた売れ筋商品の変化の検討

新型コロナウイルス感染症は、地域経済活性化の重要な役割を担っている地元の優良中小企業に、どのような影響を与えたのであろうか。筆者は、身近な社会テーマとして、この問題に関心をもった。先行研究には、商品特性と店舗立地の観点からコロナ禍前後における売上高の変化を詳細に分析したものは見当たらなかった。そこで売上高データの閲覧・利用の許諾をいただいた地元の株式会社かねすえ（和菓子の製造・販売会社で香川・関東・関西の3地域を中心に全国11店舗を展開）を調査対象として、コロナ禍前とコロナ禍の期間における主要75商品の売上高データの多角的な分析を行った。具体的には売上高に関しては、相関分析を中心に、商品特徴については、多重コレスポネンス分析を行った。結果は次のとおりであった。まず、生活スタイルや商品購入目的の変化などがあり、売れ筋商品に差が見られた。次に、お土産目的の購入など人流が影響する関東圏の店舗では売上高が著著に減少した。ただ、各商品とコロナ感染者数との相関関係は全体的に弱かった。そしてコロナ禍の売れ筋商品の特性は見栄えも食感も特別でない商品であり、家庭向けの用途が重視されていることがわかった。コレスポネンス分析での次元は、食べやすさと見栄えと開封容易性は関連が強く、味の代替性と食感の代替性は関連が強い。ただ賞味期限はどちらの次元とも関連がない。このことから次元1は「食べる前に感じる見栄えや食べやすさ」、次元2は「食べた後に感じる非代替性」と解釈する



商品の対応分析

商品の通し番号と商品名の対応表

こととした。象限ごとの解釈としては、「第一象限：観光客のための商品や贈答品」、「第二象限：特徴のあり、観光客向け商品」、「第三象限：家庭用商品」、「第四象限：プチギフトや一般的に流通している商品」とした。最後に商品開発のポイントとしては、商品の使用用途を明確にした仕様で商品を考えることが一層重要になると考えられた。研究の限界としては、売上高からしか商品の需要ニーズを捉えていないことであった。しかしながら本研究は、コロナ禍前後でみた売れ筋商品の変化を分析した事例として、地域を支える優良企業に対する有益な示唆のひとつになると考える。

杉本研究室

今村 匠

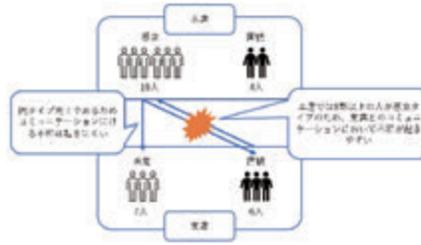
Takumi Imamura

「たくさん学べて吸収できた4年でした。」



同族中小企業の職場コミュニケーションに関するタイプ論からの検討

同族中小企業において創業者のリーダーシップは重要であるが、不確実性の高い経営環境下では、従業員の多様な視点や意見を活用することが必要である。筆者は、身近な社会テーマとして、地元の同族中小企業の職場コミュニケーションのあり方に関心をもった。先行研究には、組織改革のアプローチとしてユング心理学のタイプ論を導入した研究は見当たらなかった。そこで地元の同族中小企業である株式会社かねすえを調査対象として、タイプ論を理論的基盤としたアンケートを実施するとともに、従業員の仮説タイプ（「構え」「知覚機能」「判断機能」）の分布状況を多角的に分析することで、効果的な社内コミュニケーションのあり方を検討することとした。結果は次の4つのことが言えた。研究課題1：部署別でみた仮説タイプ別人員は、部署の業務特性に応じたタイプのバランスになっていた。研究課題2：仮説タイプ外向には、タイプの特徴としてみられるコミュニケーションの仕方や感じ方との間で有意な連関があった。研究課題3：部署と仮説タイプ別人員との間には有意な連関はなかった。研究課題4：タイプ論の観点からみた効果的なコミュニケーションのあり方を検討し提示できた。研究の限界としては、仮説タイプに基づく分析であるため、暫定的に取り扱うことが必要である。しかしながら本研究は、効果的な職場コミュニケーションを考える際のひ



部署別にみたタイプの関係

とつの示唆になると考える。

社内配置の状況・特徴を踏まえた留意点、とくに「知覚機能」については、本店の管理を担う部署と支店との間において、コミュニケーションにおける知覚機能の認知スタイルの違いが背景となった負の相互作用が起こりやすいのではないかと考えられた。普段のコミュニケーションにおいては、お互いの認知スタイルの理解をしたうえで自身の職場コミュニケーションをもう一度認識し見つめなおすことで、コンフリクトの抑制・防止につながることを期待できる。このような職場コミュニケーションの改善につながる視点や方法を社内で共有化していくことができれば、同族企業では創業者（その経営層）の考えや意見が従業員の意見形成に及ぼす影響が大きいと考えられるだけに、社内活性化の有効な対策になると考えられる。そして、地元優良企業における社内コミュニケーションの活発化と提案されるアイデアの多様化につながっていくことを期待したい。

杉本研究室

岡本 昂大
Kodai Okamoto

「卒業できそう！」

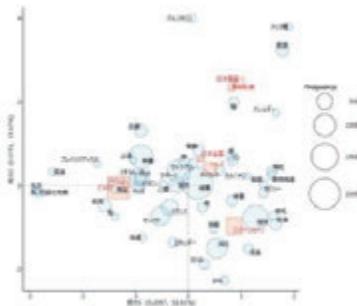


ドッグフードの健康増進機能に関する現状と方向性についての検討

ペットフードの起源を辿ってみると、ペットフードの始まりは1860年に誕生した犬用ビスケットであることがわかった。また、ペットの認識は、家畜から愛玩動物、そして家族の一員へと変化を遂げていくとともに、ペットフードも単なる餌からライフステージ別や特定の目的をもった商品などのように分化していった。これらのことから私は、ドッグフードの健康増進機能に焦点を当て、ドッグフードの現状と方向性について検討をおこなうこととした。そのために、まず選定条件を設定し、その条件を満たす国内外のペットフード会社のドッグフード商品のテキストデータを用いテキストマイニングによる分析をおこなった。分析は、国内企業、国外企業、全体の3つに分けておこなったが、ここでは全体の結果の1つを記載する。

図1は対応分析の結果である。成分1の正の領域を健康維持に関する語の領域、負の領域を健康増進に関する語の領域とした。また、成分2の正の領域を成犬・高齢犬層、負の領域を子犬層と解釈した。ただし、年齢層の捉え方については、成分2の軸の目盛に依りて年齢が、連続的に変化するものと考えた。つまり、単純に成犬・高齢犬層か子犬層かという区分ではないということである。

全体を俯瞰した際の特徴については、「免疫」について、国外企業のみで登場し、



対応分析 (全体)

出現数の多い語でもあったことから、国外企業は犬の免疫機能にも焦点が当てられていることがうかがえる。子犬の時期における免疫機能の獲得は重要であることから、「免疫」の位置づけについて見てみると、子犬層に向けた商品が多いと考える。

国内企業と国外企業で共通して「健康」「維持」の語が多く見られたことや、国外企業で免疫機能にも焦点を当てていることは分かったが、それ以上の大きな違いや特徴については明らかにすることができなかった。また、国内企業と国外企業とで商品数に大きな差が生じてしまったこと、自動翻訳による意味のずれなど課題はいくつか残った。

今後は、職業としてドッグフードの開発と販売に関わることになるが、常に国内・国外の動向をみながら、情報収集を続けるとともに諸外国の製品に負けない商品開発に取り組んでいきたい。

杉本研究室

中村 ほのか
Honoka Nakamura

「デザインがめちゃくちゃ苦手でした！」



マインドマッピングを活用した学習を把握する手法

本研究の目的はマインドマッピングを用いた学習効果の確認を明らかにすることである。また、最終的な目的であるマインドマッピングの点数化の足掛かりとしてこの分析を活かすことを目標としている。

まず、言葉の揺らぎについて調査した。先生方と学びのポイントとなる重要単語を定め、授業ハンドアウト内とマインドマッピングでどのように出現しているか調査した。結果、ハンドアウト内で既に、重要単語の同義語が出現していた。マインドマッピングからも重要単語の同義語が出現しており言葉の揺らぎがあるとわかった。次に、マインドマッピングの単語数と重要単語について調査した。重要単語が多く記入できているマインドマッピングは16~30単語記入しているものが多いとわかった。重要単語を多く記入している2つのマインドマッピングを調べた。重要単語は黄色で、階層の低い順（中心の0階層はロジカル思考で統一している）に濃い色で示した。（図1、図2）マインドマッピングは中心から複数の枝分かれが放射線状に展開し、枝分かれした先にそれぞれの言葉や画像を配置することで、人間の脳をイメージしている。つまり、中心に近いほど、ロジカル思考と単語の結びつきが強いと言える。図1は1階層に重要単語があり、優秀なマインドマッピングと言える。さらに、階層ごとの重要単語出現率を調査した。フェルミ推定、問題解決、ボトルネックは半数以上が1階層目に出現している。これらの単語は0階層と結びつきが強く学習されていることがわかる。最後に、忘却について調査した。授業終了後から2ヶ月経過時のマインドマッピングを調査した。MECEという単語では、2ヶ月経過後も記入できていた人の96%が忘却せず記入できていた。また、図1、図2の2ヶ月経過後のマインドマッピングを調

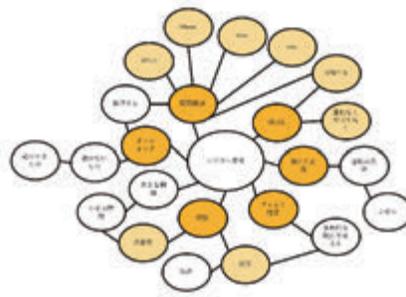


図1

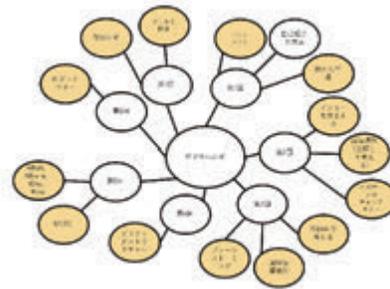


図2

査すると図1は比較的重要単語を記入していたが、図2は重要単語が1つも記入されていなかった。このことから、記憶の構造は図1のマインドマッピングが優秀であると言える。

また、点数化への提言を行った。点数化に向けてルールを作成し、検証した。【ルール：重要単語は1種類につき1点とする。1階層目に書かれている重要単語は3点、2階層目は2点、3階層以下は1点とする。本来1つのものを分割して記入している場合には1回とカウントする。同じ項目に2つの重要単語がある場合も1点とする。】ルールを使用し点数化を行うと重要単語をロジカル思考と強く結びつけ記憶できている学生ほど点数が高く採点できることができた。

山中研究室

越智 菜月

Natsuki Ochi

「忙しくも充実した大学生活でした！」



振り返りの文章を用いた学びの定着に関する分析手法

本研究ではロジカル思考演習の授業における学生の学びについてどのような成長を遂げたのかを検討することを目的とし、その方法として新たな方法としてクラス受講後の振り返りの文章の定量テキスト分析を行い検討する。

定量テキスト分析とは一言でいえば自由記述のような文書形式のデータを定量的な方法で分析することである。定量的な分析をすることで数値データと同じようにだれが見てもわかるように視覚化して示すことができる

振り返りレポートの内容は次のようになっている。

- ①ロジカル思考演習のクラスで学んだことを踏まえ、今後どのような場面で、どのように活用していきたいかを記載してください。
- ②ロジカル思考演習のクラスで学んだこと、自分なりの発見、しっくりきたこと、なるほどと思ったことなどを自由に記載してください。

テキスト分析をした結果画像のようになった。(図1)

上位の言葉は学んだこと、授業内のアウトプット、活用場所の3つに分類できた。1つ目の学んだことの内容として「MECE」「ロジックツリー」「イシュー」「論点」「相手」「絞る」「明確」など、2つ目の授業内でそれらのアウトプットを目的として行った「ディスカッション」「自己紹介」「プレゼン」「コミュニケーション」などの言葉、そして3つ目の活用場所である「就職」「面接」などの就職活動を意

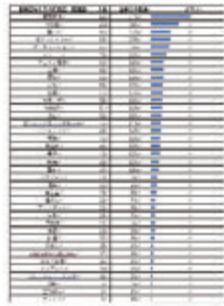


図1

識した言葉や「大学」「将来」「仕事」などの社会人になった時を意識した言葉「説得」「日常」日ごろを意識した言葉であった。

またロジカル思考演習の授業での重要語句が振り返りレポートの中で何人が使用しているのかも調べた。そして授業のハンドアウトに重要語句の単語がいつ何回出てきているのかも調べ比較した。その結果、ロジックツリー、MECE、フェルミ推定、ボトルネックなどの専門用語はハンドアウトでの出現数に比べ多い結果となっている。反対に例外としてブレインストーミングは専門用語でハンドアウトでの使用数は多いにもかかわらずレポートでの出現数はとても低くなっている。逆に評価、前提、枠組みなどの普段の言葉では専門的な意味でなく一般的な意味で使用されている言葉はハンドアウトでの出現数が多いにもかかわらず使用人数が少ない結果となった。このように授業の中で学びとして定着しやすい単語やしにくい単語があるということが分かった。

山中研究室

坂井 大介

Daisuke Sakai

「開いた口へ牡丹餅」



ホームページを用いた企業方針の比較研究

本研究の目的は企業 HP のトップメッセージを活用して各業界によく出現する言葉の関係を調査し、なぜその言葉が使われているのか、時代背景を含めて以下の仮説をもとに分析すること、加えて過去のある時点との比較を行うことである。

仮説1 業界によって特徴的な言葉が現れる

仮説2 業界を問わず、共通して現れる言葉がある

仮説3 時代によって、特徴的な言葉が現れる

1. 調査1：業界ごとの分析

調査対象業界：日本の基幹産業や日常生活に関連がある業界から、建設業界、食品業界、医薬品業界、電気機器業界、自動車業界、商社業界、小売業業界、鉄道・バス業界、通信業界、化学業界の10業界を選別した。

調査対象企業：対象としたのは、日本経済新聞電子版の売上高ランキングでの、各業界のランキングから2022年11月時点での上位20企業を引用した。

調査結果：調査1の業界ごとの分析では「業界によって特徴的な言葉が現れる」という仮説1は認められた。どの業界にもそれぞれ特徴があり、その業界が取り扱っているものや社会的背景に影響され抽出できる単語が違ってくることが分かった。また「業界を問わず、共通した言葉がある」という仮説2も認められた。「社会」や「実現」「環境」といった単語は業界を問わず確認出来た一方、「コロナ」という単語は一部の業界に抽出回数が偏っており、多くの業界では抽出回数が少ないということが分かった。

全業界をテキストマイニングにかけた結果

2. 調査2：コロナ前との比較

調査対象業界：日本の基幹産業や日常生活に関連がある業界から、建設業界、食品業界、医薬品業界、電気機器業界、自動車業界、商社業界、小売業業界、鉄道・バス業界、通信業界、化学業界の10業界を選別した。

調査対象企業：対象としたのは、日本経済新聞電子版の売上高ランキングでの、各業界のランキングから2022年11月時点での上位20企業を引用した。

調査結果：調査2のコロナ前と現在の比較では「時代によって、特徴的な言葉が現れる」という仮説3は認められた。新型コロナウイルスは2020年の初頭に感染が拡大したため、2019年の時点では確認することが出来なかった。また「デジタル」「DX」という単語も新型コロナウイルス影響による急速なデジタル化に伴い、多くの企業においてこれらの単語を抽出することが出来たと考えている。

山中研究室

野上 遼太

Ryota Nogami

「食う、寝る、ゲームが好きなニートです。」



共同作業の最適化に関する研究

	のり (人)	切り (人)	輪っか (人)	小 折る回数 (回)	大 (回)	残り時間によって役割分担を変えるか		長さ (平均)	残り時間 (平均)	輪の数 (平均)	F
1	0	2	3	2	2	×	1	104	261.3333	32	1.986667
2	0	2	3	3	3	×	2	367.6667	47.33333	64	1.107778
3	0	2	3	2	2	○	3	115.6667	283.6667	32	1.947778
4	0	2	3	3	3	○	4	404.6667	171.3333	64	0.984444
5	0	2	3	2	4	×	5	437.6667	33.33333	61.33333	0.874444
6	0	3	2	3	2	×	6	241.3333	156	52	1.528889
7	0	3	2	3	3	×	7	368.6667	139	68	1.104444
8	0	3	2	3	3	○	8	411.3333	177	68	0.962222
9	0	3	2	3	4	○	9	568	44	81	0.52
10	1	2	2	2	3	×	10	479.6667	106.6667	68	0.734444
11	1	2	2	3	4	×	11	652	83.33333	90	0.388889
12	1	2	2	3	2	×	12	264	147	52	1.453333
13	1	2	2	2	2	○	13	100	242.3333	32	2
14	1	2	2	3	4	○	14	480.3333	15.33333	90	0.732222
15	1	3	1	2	4	×	15	447	62.33333	68	0.843333
16	1	3	1	3	3	×	16	422.3333	67.33333	64	0.925556
17	1	3	1	2	3	○	17	495.3333	109.3333	68	0.682222
18	1	3	1	3	2	○	18	257.6667	126.3333	52	1.474444
19	1	3	2	2	3	○	19	215	230.5	68	1.616667
20	0	3	2	3	2	○	20	222.5	144.5	52	1.591667
21	1	3	2	2	3	○	21	502.66	118	68	0.6578

本研究は、共同作業の最適化に関する研究である。グループで折り紙を使って輪をつくるゲームを題材として、あらゆる共同作業の成果に影響を及ぼすと考えられる要因を明らかにすることを目的とした研究である。要因として考えられる、役割分担、折り紙を切る際の幅、残り時間などを考慮し、仮説を立て、仮説に応じた実験パターンに沿った実験を行い、結果を最適化し、結果に影響を及ぼすと考えられる要因を明らかにした。

山中研究室

柚木 輔公
Tasuku Yunoki

「ご協力頂いた方々ありがとうございました。」



メッセージアプリの吹き出しに触れ合うコミュニケーションデザインの提案と評価



使用イメージ



デザイン案 a



デザイン案 b



デザイン案 c

本研究の目的は対面でのコミュニケーションで生まれるぬくもりをメッセージアプリ上で実現することにある。文章でやり取りを行う無機質なコミュニケーション上では、相手と親睦を深められたかの実感が得られないユーザは多く存在する。対人間のトラブルが生まれやすいことから、既存のメッセージアプリに加え、非言語情報を伝達する手法が必要である。そこでメッセージアプリ上で“触れ合う”という概念を導入することで解決を試みる。本研究では「触れると吹き出しが指の動きに合わせ凹む」、「触れるとユーザの体温が伝わるように吹き出しが変化する」、「触れると効果音のアニメーションが表示される」の3種類のデザインを提案した。

山中研究室

徳永 萌

Moe Tokunaga

「短い間でしたが楽しかったです！」



ENGINEERING STUDIO

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。

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。



鈴木 大樹

Taiki Suzuki

三豊市におけるバス路線の最適化に関する研究

55p



山本 真椰

Maya Yamamoto

ゴルフボールの色の見え方とデータ化に関する研究

61p



中井 哲平

Teppei Nakai

Live Design における避難時の人流シミュレーション及び最適化

56p



坂井宏優

Koki Sakai

災害時に電力の供給ができる照明器具の開発

62p



齋藤 涼

Ryo Saito

指向性を有した防音壁

57p



高瀬 凜

Rin Takase

企業ホームページ使用フォントと企業戦略の関連性についての考察

63p



稼勢 敦貴

Atsuki Kase

折紙工学を参考とする構造の特性分析

58p



土井 隆ノ介

Ryunosuke Doi

地域との一体化を目指した競輪場のデザインに関する研究

64p



鴨井 悠里

Yuri Kamoi

成層圏気球実験に向けた計測方法に関する研究

59p



山田 健太郎

Kentaro Yamada

生活基盤維持のための地域と移住者のマッチングに関する研究

65p



才野 亘希

Kouki Saino

曲げ試験によるロール紙の巻き癖軽減効果

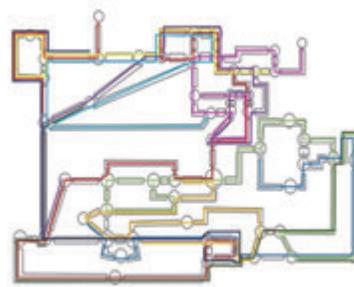
60p

三豊市におけるバス路線の最適化に関する研究

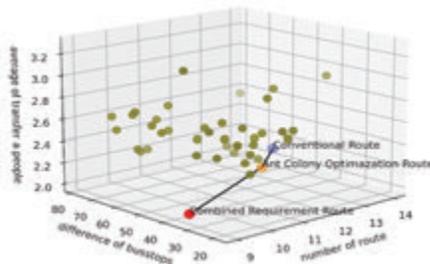
近年自動車の普及率が高まりコミュニティバスの利用者数が減少傾向にある。しかし超高齢社会である日本において高齢者や自動車を運転しない人のための移動手段の一つとして、コミュニティバスをなくすことはできない。特に、多極分散型を目指す地域にとって、バスは有用な交通手段の一つと言える。また、高齢化率 35% を超える香川県三豊市は“多極分散型”の町を目指しており、近年免許返納者が増加しバスの必要性が高まっている。しかし、三豊市は平成 18 年に 7 つの町が合併する前までの旧町村のバス路線を継承しているため合理性にも欠け、不便であると言える。

バス路線について免許返納者だけではなく三豊市が目指す“多極分散型”の町にするためにも新しいバス路線を検討する必要がある。従って本研究では利便性が向上したと言えるバス路線を実現し、“多極分散型”の町への糸口となることを目的であり、アントコロニー最適化を用いてバス路線の最適化を行った。

バス路線の最適化を行うにあたり、“バス路線数”と“バス停数の差”、“乗り換え回数”の 3 つの目的関数を最小化する(以下、 f_1, f_2, f_3 とする)。この 3 変数の目的関数を最小化するため、全てのバス停間の最短距離データと乗り換えを含めた利用者の乗車データが必要である。本研究における最短距離とは、通過するバス停の数が最小の経路としており、ワーシャル・フロイド法により求めている。利用者の乗車データでは、過去の各路線の利用者のデータを元にした確率的シミュ



最適化によるバス路線



3 変数の値 (青点:従来の路線, 黄点:ACO による路線, 赤点: Combine 条件による路線)

レーションの作成を行った。以上のデータより最適化を行い、従来の路線と最適化の路線のそれぞれの目的関数の変化について、 f_1 は 12 路線から 11 路線、 f_2 では 39 個から 23 個、 f_3 では、2.37 から 2.31 に縮小させることができ、3 変数の全ての目的関数に関して満足させることができた。しかし、十分に値が下がったわけではないため、利便性も十分に向上したとは結論づけることはできない。問題点としては同じ最適化結果の中でもよく似た路線があるということであると仮説立て、類似した路線は結合させ、新たな Combine 条件を加えることにより解決策を見出した。

荒川研究室

鈴木 大樹

Taiki Suzuki

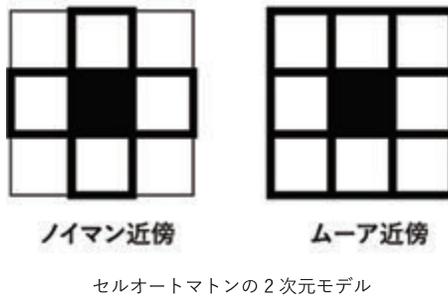
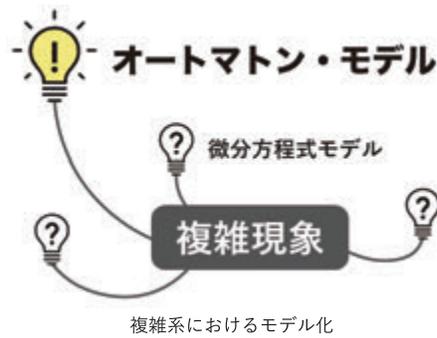
「どちらかと言えば…」



Live Design における避難時の人流シミュレーション及び最適化

近年、コロンビア大学の G, Dasgupta 教授によって提唱された Live Design というソフト減災の考え方が注目されている。ソフト減災とは、センサーなどの情報技術を活用することでリアルタイムに情報の収集を行い、最適な避難経路を確保及び誘導を行うといった情報や訓練によるアプローチによって被害の軽減を図る考え方である。この Live Design という考え方は、災害時の「安全確保」、「情報の伝達」、さらに災害発生前の「防災・減災教育」の3本柱から成る。本研究では、「防災・減災教育」に着目した、様々な施設・状況における避難シミュレーションを行うことで避難経路の設計、誘導人員数、案内表記の数・配置を検討し、有効な避難計画の設計が可能になる。本研究では様々な状況での避難における最適な避難計画の設計が可能なシミュレーションシステムの開発を目指す。

災害状況と避難状況を時間ステップごとに2Dで可視化を行うことでシミュレーション結果から課題点の発見を容易にし、様々な災害状況の想定に配慮している。災害時の避難者の行動は周囲の避難者や周辺状況、避難者自身の性質や心理といった様々な要因によって変化する。こういった複数の要素が複雑な関係で互いに影響を及ぼし合い起こる現象を複雑系という。このような複雑系のモデル化及びシミュレーションに有効なものとしてセルオートマトンが挙げられる。セルオートマトンは物理・化学現象、社会・経済現象をはじめとした幅広い分野で活用さ



れており、簡単なセル間の局所的相互作用から複雑な現象を再現できることが特徴である。本研究では2次元セルオートマトンモデルを採用する。

本研究では、時間の問題によりシステムの不具合を改善することができず、十分に有効なシミュレーションの開発を行うことができなかった。

しかし一方で、ある程度人間的な避難者の行動を再現することができたため、本研究の避難シミュレーションシステムの改善を行うことで様々な施設において想定される多様なシナリオに対して有効なシミュレーションを行えるようになると思う。

荒川研究室

中井 哲平
Teppeï Nakai

「虫歯ないのに歯科で歯が汚いと言われました」



指向性を有した防音壁

家の中で過ごす時間が長くなり、音に対する環境問題が急増した。住宅の基本性能が向上したことにより、家の気密性が高まり、外部からの騒音が入りにくくなった。しかし、室内の音も外に逃げづらくなってしまい、家の中で音が反響しやすくなってしまった。

このような音問題を解決するためには、新しい音環境のデザインが必要となる。音のデザインを既存のものと組み合わせることで、従来のものに比べどのようにして優位性を向上できるかが課題となる。

そこで本研究では、音によって透過や防音ができる、指向性という特性を持つ防音壁の開発を目的とした。まずは3Dプリンタで防音壁を作成することを試みた。そこからホワイトノイズという、単位周波数帯域に含まれる成分の強さが、どこの周波数帯域を取っても一定になる音を利用して、作成した防音壁とともに音圧レベルを計測した。そのデータを高速フーリエ変換にかけて解析を行うことで防音性能を調べた。高速フーリエ変換を用いることで、時間信号と周波数の関係がグラフにより可視化され、効率よくデータを分析することができた。集計したデータ（図1）から中にカプセルの構造を持つ防音壁が3000Hzの周波数帯域での騒音レベルを下げるのが可能だとわかった。また、防音壁の表面と裏面を比較すると（図2）、防音性能を持っている表面が持っていない裏面よりも音圧レベルを抑えていることがわかり、防音壁に指向性が備わっていることが確認できた。

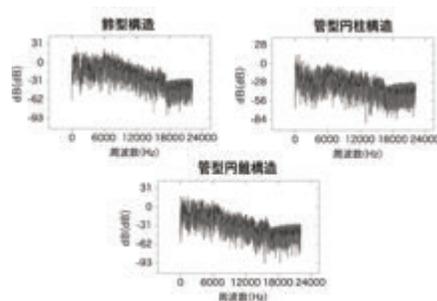


図1 3種類のカプセル構造の周波数特性

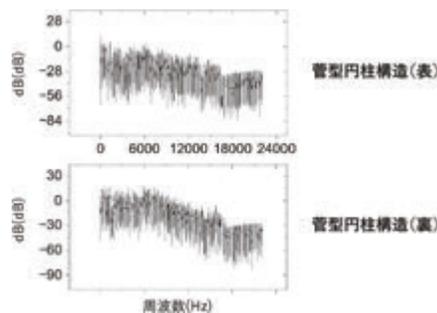


図2 管型円柱構造の表面と裏面の比較

防音性能には質量が大きいほど遮音性能が高くなるという質量則が存在している。しかし、本研究の結果から、質量則に従わずに防音性能を高めるために、防音壁の内部に円柱状の突起を用いた管型構造を作成することで、防音性能と壁の軽量化の両立が可能だと考えることができた。カプセル構造は空隙を含むため、面密度が小さくなってしまふ恐れがあるが、管型構造における管が共鳴管の役割を持つことで、管の中に入った音が底で反射することで定常波が形成されるため、共鳴現象による音の干渉効果を利用することができたと考えられる。

荒川研究室

齋藤 涼
Ryo Saito

「アパートの壁が薄い気がします。」



折紙工学を参考とする構造の特性分析

紙を折って動植物や生活道具などの形を作る日本伝統の遊びである折紙が近年、新たな学問領域「折紙工学」として世界的に認知され始めている。折りという特異な行為により生み出される展開 / 収納機構や強度向上を目的として、世界中のさまざまな建築・構造物に折紙工学が応用されている。

宇宙産業や医療、ファッションなど応用例は多岐にわたるが、よく用いられている折り方として東京大学名誉教授三浦公亮氏が考案した「ミウラ折り」がある。(図1) その特徴として、対になる頂点を対角線方向に引張 / 圧縮すると、即座に展開 / 収納ができるという点があり、身近なところでは地図や飲料缶に取り入れられている。その他にも既存の折り方は多数存在するが、山折り・谷折りの順に端から均等な幅で折る「蛇腹折り」は、非常に構造が単純であるため、「ミウラ折り」と同じく様々な場面で応用されている。

そして本研究では、これらの「折紙工学」を参考にした折紙構造を取り入れることで具体的にどのような影響が及ぼされるかを検証していく。

図2は、1辺を50mmとした立方体の上面にそれぞれの折紙構造を施したモデルである。それらモデルの固有振動数を比較したグラフを図3に示している。尚、モデル名の後の括弧内に記載している数値は折り目の深さを示している。このグラフを見ると、モード数が上がるにつれてミウラ折りを施したモデルは固有振動数が大きくなることから、ミウラ折りに



図1 ミウラ折りのモデル

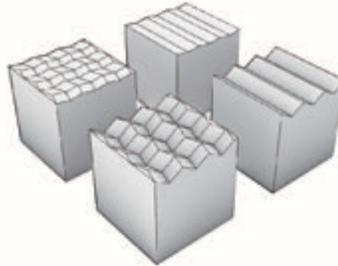


図2 折紙構造を施した解析モデル

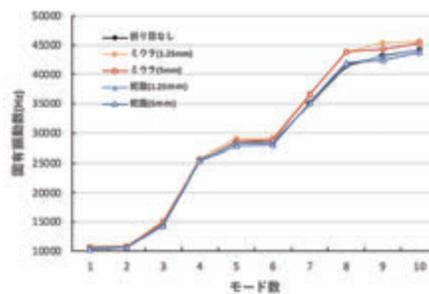


図3 各モデルにおける固有振動数の比較グラフ

よって剛性を高められたことが確認できる。また、折り目の深さが微小であっても同様のことが言えると読み取れる。

このように折紙構造の特性を調べ、知見を深めていくことで、今後更に発展していくであろう「折紙工学」の可能性を模索した。

勝又研究室

稼勢 敦貴

Atsuki Kase

「折りたんでやろうか？」



成層圏気球実験に向けた計測方法に関する研究

近年、宇宙ミッションの高度化において、高精度観測や高精度通信を行うため、衛星搭載用アンテナの高精度化が求められている。しかし、アンテナは熱などの様々な要因により変形し、構造精度が低下してしまう可能性がある。そこで、主鏡の歪みを計測し、それに合わせて副鏡を変形するスマート可変副鏡システムが考案されている。図1にスマート可変副鏡を示す。このようにスリットが入った副鏡を主鏡の変形に合わせて変形させることで光路差の補正をする。このシステムは地上試験でアンテナの性能改善が認められており、さらなる試験として、より宇宙環境に近い成層圏での気球実験が検討されている。

本研究では、成層圏気球実験に向けた計測機器の検討と計測プログラムの精度検証を目的とした。

図2に気球実験に使用される計測装置の外観を示す。計測装置には気球実験の計測対象である副鏡モデルの他にモーターやバッテリーが搭載される。よって、計測用カメラの設置可能位置は限られる。副鏡モデルの全体をカメラに収め、かつ計測プログラムによる計測が正しく行われる場所を検討した。また、成層圏での実験に必要な光量を確保するためLEDライトの設置検討も行った。図3に計測に使用した副鏡モデルを示す。検討の結果、カメラは定盤から35cmで35度の角度と40cmで25度の角度の位置に取り付けることにした。LEDライトの設置位置は40cmの高さに設置されるカメラの上部に取り付けることが最も良いと判明した。

計測プログラムの精度検証では、格子1周期当たりの画素数について検討した。

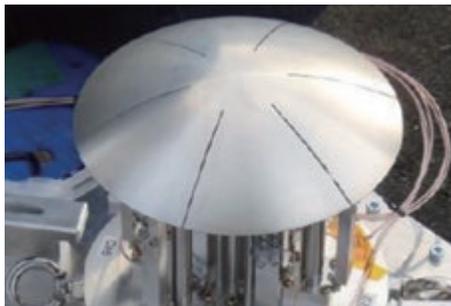


図1 スマート可変副鏡

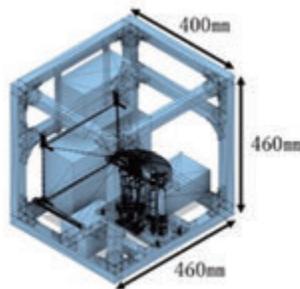


図2 気球実験用計測装置の外観

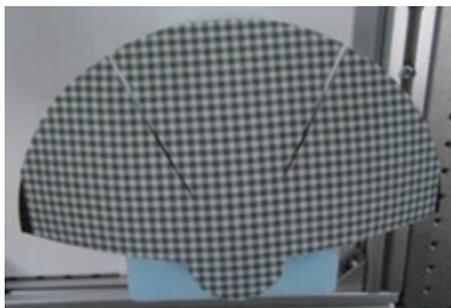


図3 副鏡モデルの外観

副鏡モデルは曲面であるので平面の計測よりも格子1周期当たりの画素数の差が計測対象内で大きく変化する。検証の結果、本プログラムでは図3を参照すると副鏡モデルの上側と下側の画素数の平均で計測すると良い。

このように成層圏気球実験に向けて計測装置の検討と計測プログラムの精度検証を行った。

勝又研究室

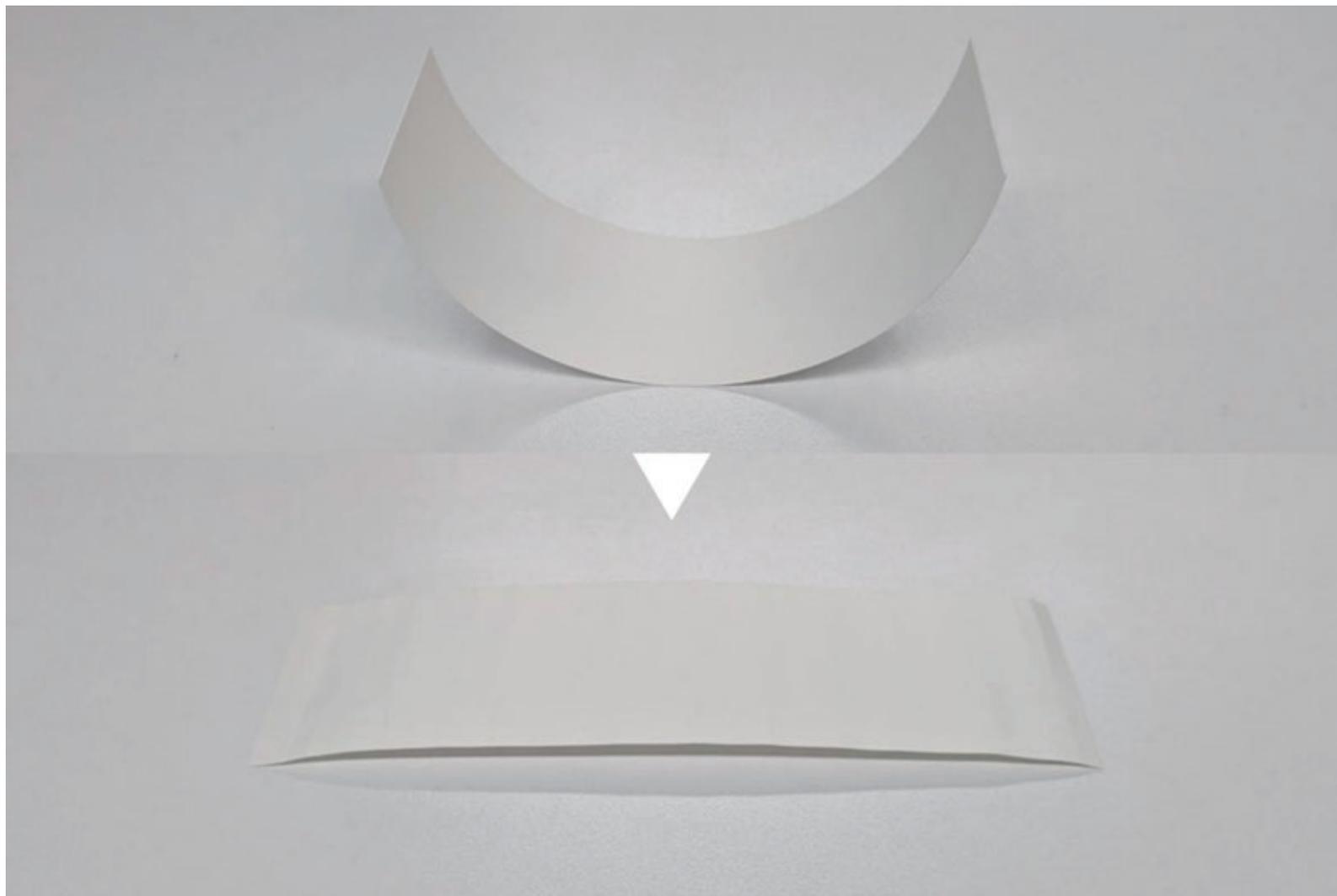
鴨井 悠里

Yuri Kamoi

「目に見えるものが好きです。」



曲げ試験によるロール紙の巻き癖軽減効果



新聞などの大量生産が必要な紙製品の製造には、トイレットペーパーのように巻かれたロール紙がよく用いられる。しかし、ロール紙には長期間保管することで、巻き癖が発生するというデメリットがあり、これが原因で不良品が発生することが問題になっている。従来では、クルクルと丸まった壁掛けカレンダー紙を逆向きに丸めるのと同じ原理で紙を矯正する手法がプリンターなどで採用されてきた。しかし、この手法には図のような波打ちなどが生じ、紙を完全にきれいにすることはできないという課題がある。

そこで、本研究ではこれに代わる新たな巻き癖軽減手法を提案するため、ロール紙に関する様々な実験を進めている。

勝又研究室

才野 巨希
Koki Saino

「実験が大変でした。」



ゴルフボールの色の見え方とデータ化に関する研究

現在、ゴルフボール業界では様々な色やデザインが展開されている。ボールの用途も様々で使用者によってニーズが異なっているという現状があり、ターゲットに合わせて多種多様な色とデザインが展開されている。例として、プレゼント用に塗装された華やかなボールや、主に女性向けに製作されたカラフルな色と模様が施されたボールがある。図1は現在キャスコ株式会社から発売されているゴルフボール商品の一部である。しかし、キャスコ株式会社の市場調査結果によるとゴルフプレイヤーの使用するボールの色の使用率は白が約8割を占めているという現状がある。

ゴルフボールの製造における背景として、現状ボールの色は「プロトタイプ作成→検証→プロトタイプ作成→検証」の手順を繰り返し行われ製造されている。検証のプロセスでは実際にゴルフ場に赴きゴルフボールを打って見え方を確認する方法や、白を基準に50ヤード刻みでボールを置き、色の見えやすさの確認を行う方法がとられている。評価の方法として多人数によるアンケートを行っており、5段階評価でボールの見えやすさを確認している。この手法は見えやすいボールが見つかるまでの時間が膨大であるという問題がある。また、プロトタイプを



図1 キャスコ株式会社の商品「KIRA STAR」

何度も作製するため莫大なコストも掛かってしまう。

本研究の最終目的は、ゴルフボールの色を決定するまでの時間とコストを削減することである。目標を達成するため、白よりも見えやすいボールの色のプロトタイプ製作における指標を低コストかつ短時間で作ることを目指す。まず、基礎研究として今回はHSV色空間やLab色空間を主に扱いながら人間の感覚的な見えやすさと色空間上の数値的な見えやすさが一致するかを検証した。その結果、Lab色空間上の数値的な色の見えやすさと人間の感覚的な見えやすさに相互関係があることが分かった。

基礎研究の結果を元に、背景の色や複雑さを考慮しつつコストと時間を削減できる画像解析を用いて、環境に合わせた見えやすいボールの色を作製できるか検証した。

竹内研究室

山本 真椰
Maya Yamamoto

「みて、ジャンガリアンハムスターのまつげ」



災害時に電力の供給ができる照明器具の開発



「照明＋非常用電源＋プチ作業台」

近年、コロナウイルスの影響もあり、災害時に在宅避難が推奨されている。在宅避難の生活で困ることは、停電により電気が使えないことだ。そういった状況では、非常用電源が役立つため、非常用電源をより普及させたい。そこで、新規性のある・在宅避難を想定した「家具のように部屋を装飾できる非常用電源」を開発する。コンセプトは、「空間に溶け込む・非日常を日常に戻す・明るい作業台となる」の3つだ。そこから、「照明＋非常用電源＋プチ作業台」となるプロダクトをデザインし、プロトタイプを制作した。

竹内研究室

坂井 宏優
Koki Sakai

「なるほど、たしかに」



企業ホームページ使用フォントと企業戦略の関連性についての考察

企業のイメージを左右するものは多くあるが、その一つが企業のホームページである。パソコンやスマートフォンなどインターネットに接続する手段が広く普及している現在において、企業ホームページは消費者にとって辿り着きやすく信憑性のある情報源であるという認識がある。そんなホームページにおいて欠かせない要素として“文字情報”が存在し、その文字情報の印象を決定づけるものが“フォント”である。つまりフォントは企業イメージを表現するための一つの重要な要素だと言える。そうである以上、各企業のフォント選びには必ず意図が存在し、それはその企業の在りたい姿を連想させる部分があると考えた。そこで、様々な企業のホームページから使用フォントというデータを抽出し、それぞれが掲げる戦略やポリシーとの関連性を見つけ出すことができれば、フォントという新しい視点から企業分析を行えるのではないかという仮説を立てた。本研究ではその仮説を基に、フォントの特異性や企業戦略を定量的に評価できるよう独自の尺度を設定し、その関連性を考察することで新たな企業分析の手法を模索する。

複数業界の企業20社のホームページで使用されているフォントを調査し、研究対象とする(図1)。その後、本研究独自の尺度“予測 unique 度”を定義し使用フォントを評価することでステータスを統一する。この時点での予測 unique 度はあくまで主観による評価値に過ぎない

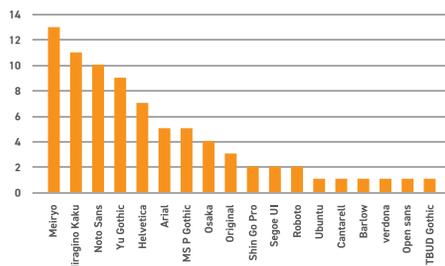


図1 調査対象フォント使用率

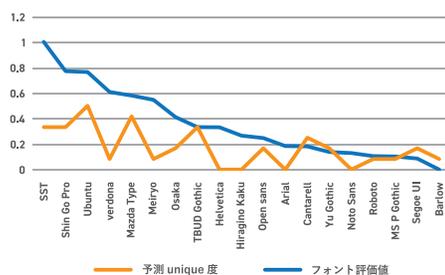


図2 予測 unique 度とフォント評価値の比較

め、アンケート調査によってその評価値の信頼性を確認する。同時にアンケートによって得られた結果=消費者によるフォントの評価を“フォント評価値”と定義し、予測 unique 度との比較実験(図2)を行う。そこで判明した評価のズレを修正することで信頼性を高めるとともに、フォント評価において判断基準となる要素の重要度を調査する。また、いくつかの企業の戦略やポリシーをモデルケースとして評価を行い、フォントの評価値との比較を可能とすることで、両要素の関連性の有無や強弱を分析。相関を測ることで仮説を検証する。

平見研究室

高瀬 凜
Rin Takase

「オフセットしてやろうか？」



地域との一体化を目指した競輪場のデザインに関する研究



高松に競輪場があるのをご存知だろうか。それも、高松駅から自転車で5分ほどの距離にある。しかし、大学生でも高松競輪場に訪れ、競輪にお金を賭けたことのある人は少ない。実際に平日昼に高松競輪場に行ってみると、来場者の90%超が50代以上で、1時間歩いても女性は数人しか見ない。競輪場自体も、色のないコンクリートで覆われた無骨な様相で、場内にはさびれた食堂があるのみ。

本研究は、そんな高松競輪場を変えるべく、全国の成功している競輪場をベンチマーク・トレンド分析し、成功している理由を解明することで、高松競輪場をより良くするため、競輪場の形状に関するアイデアを検討した。

平見研究室

土井 隆ノ介
Ryunosuke Doi

「そろそろセブン行かん？」



生活基盤維持のための地域と移住者のマッチングに関する研究

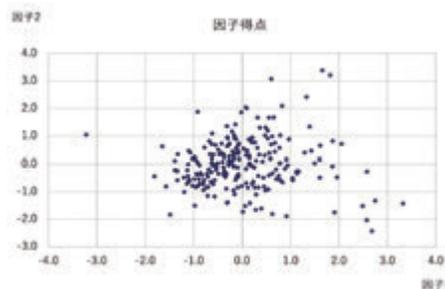
将来日本で人口が増加することはありません、移民を受け入れない限り。このままでは日本は衰退の一途を辿るかもしれない。そのために多くの議論が交わされている。地方では人口減少を肌で感じるものがよくある。例えば、経営者の高齢化による事業継承問題や限界集落の増加など。

こういった課題を解決するために、移住に目をつけた。しかし都市部から地方へ人を移動させることは容易そうに聞こえるが、都道府県によって人々の性格は異なり、住み心地は人それぞれで、地方と移住者の相性が合わないことが多々ある。そのため、移住がうまく成立せず、地方でも移住者に対してのイメージが悪くなってしまふ。こういった課題を解決するために地域と移住者のマッチング度を可視化できる手法をインタビュー調査やアンケート調査から考えた。移住希望者がアンケートに答えることで自身と移住したい地域の相性がグラフにポジショニングされ、実際の移住を検討する際の検討材料に使用できる。

プロセスは調査データから「どういった人々が移住を検討」するのかテキストマイニングや因子分析を用いて考察した。そこで「観光」と「移住」には強い関係性があることがわかった。その中でも一番の発見はディープな観光体験をすることが移住につながる1つの施策であることがわかったことである。観光客として地域を訪れ、地域住民と会話をすることや伝統産業を体験することで地域に対して愛



移住プロセス



因子分析による因子得点の一例

着が生まれる。そこから移住を検討するということがわかった。

また香川県三豊市を対象に三豊市民と移住者のマッチングにつながるアンケート調査を行った。三豊市民はどういった移住者を求め、移住者に尽くすことができるのか。また移住希望者は三豊市に対してどういったことを提供でき、期待するのか。こういった内容をアンケート調査した。得られたデータは因子分析し、三豊市の特徴に合致する移住希望者のポジショニングを可視化できるようにした。この手法を他の都道府県や市町村で応用し、移住の促進に繋げていきたい。さらに空き家の貸借や雇用機会のマッチングにも繋げていきたい。

平見研究室

山田 健太郎
Kentaro Yamada

「らぶおきなわ」



MESSAGE TO Z2

お世話になった造形・メディアデザインコースの先生方や事務分室の皆様から、卒業生（Z2）に向けてメッセージをいただきました。



柴田 悠基 Yuki Shibata

ラストパフォーマンス

～大きな抑揚と冗長な語尾で（人生でこんなことするのこれが最後）～
（卒業生代表）わたしたちは、この春、新しい道に一步を踏み出します
（卒業生奇数番号）不安と期待でいっぱいだった1年生～
（卒業生偶数番号）後輩ができてうれしかった2年生～
—中略—

（在校生）卒業しても遊びにきてね～
（事務のみなさん）電話を掛けたら、取ってください～
（柴田先生）卒業～（一息つく）おめでとうございます！
（全員）エイ！エイ！オー！



國枝 孝之 Takayuki Kunieda

みなさんは、この大学生活の中でこれまで体験しえない苦難に遭遇しました。しかし、みなさんはそれに打ち勝つ強い心と力を養うことができたと思います。これからは自分達の力を存分に発揮してください。おもいきり羽ばたいてください、心から応援しています。



北村 尊義 Takayoshi Kitamura

私は 2021 年 2 月に着任したので、皆さんのお付き合いは 2 年ちょっとです。そのため、3 回生になるまでの皆さんがどのようなことに関心を持ち、どのような不安を感じ、どのように救われてきたのか、私は知りません。ただ、これまでみなさんと接してきた限り、いずれも真剣に物事と向き合ってきたように映っています。私と会って話をした皆さんはすべて真っすぐであり、大学で歩んできた道のりの濃さ・充実さを感じ取っていました。早かれ遅かれ、これから待ち受けるさまざまなイベントに際し、大学時代に真っすぐに歩んできた道を振り返り、香大造メの土壌で育った人間なのだと胸を張ってほしいです！



李 セロン Saerom Lee

みなさん、大学生、お疲れ様でした。そして、卒業おめでとうございます！香川県にある、香川大学の、創造工学部の、造形・メディアデザインコースで一緒だったみなさんは、これからそれぞれの場所に離れ、それぞれの仕事をしながら、それぞれの形で生きていくことになります。そこで、嬉しいことも悲しいこともたくさんあると思いますが、とりあえず自分を大切にしながら幸せになってください！そして、たまにはその幸せな自分を見せにセロン先生のところに来てくださいね。今までの大学での大切な思い出をありがとう♡おかげさまで幸せでした～！



林 敏浩 Toshihiro Hayashi

コロナ禍の影響を受けながらの大変な学生生活だったと思いますが、無事、ご卒業おめでとうございます。先が読めない未体験の状況の中、勉学に励み、様々なイベントを企画・実施し、さらには、それぞれの卒業研究・卒業制作を完遂した第2期卒業生のみなさんと同じ時間を共有できたことを誇りに思います。21 世紀初頭の感染症パンデミックの苦難の時代を乗り越えた者として、みなさんが造形・メディアデザインコースで身に付けた知識やスキル、さらには、折れない強い心で、来るべきアフターコロナの社会と時代を牽引されることを期待しております。これからも頑張ってください！！



後藤田 中 Naka Gotoda

ご卒業おめでとうございます！皆さんは、本当に素晴らしい仲間と出会いました！この学生時代に得た知識・経験以上にどうぞ仲間をお大事に！そして、学生時代に成し遂げたこと、時に失敗したこと、どれも必要な通過点と考えれば「順風満帆」、ポジティブに前を向いて邁進できるはず！それぞれの航海において、未だに人生・将来、自分は何者なのか？！どこへ向かうのか？！は分からないかも。でも、きっと、毎日の決断の積み重ねが、やがて長い年月が経ち、集大成としての自分の島に辿り着くはず。とってもエネルギーなお体と心も時には労わりながら、それぞれのキャプテンの大航海でのご活躍期待しております！



石塚 昭彦 Akihiko Ishizuka

「現代物理学の父」アインシュタインは「成功者になろうとするのではなく、価値のある人間になろうとしなさい」と若者に向けて言いました。

また「人の価値は、その人が得たものではなく、その人が与えたもので測られる」とも言っています。

私もそう思います。

皆さんの歩む道は様々で、何を与える人になるのか、どんな価値ある人間になるのか、私には想像もつきませんが、いつか皆さんが誰かに何かを与える人になることを期待し、そして私にも何かを与えてくれることを楽しみに長生きしようと思います。



井藤 隆志 Takashi Ifuji

二期生の皆さんは、一期生の先輩が残していただいた宿題を全て完成させたと感じています。特に4年生を送る会では素晴らしい会を計画し、一期生の先輩がその企画力と演出力に感動していたのを思い出します。また下級生の面倒見も良く、上下の学生間のつながりを皆さんの代が築き上げたと思っています。とにかく行動力とコミュニケーション力が強い皆さんは、就職、進学先でも持ち前の能力を発揮し、活躍できると信じています。ぜひ卒業後も気軽に大学に顔を出して遊びに来てください。



大場 晴夫 Haruo Oba

君たち2期生は1期生の開拓した道をさらに広げ、伸ばし、時には脇道を造り、オリジナリティーあふれる活動をしてきた。コロナ禍で様々なことが自粛される中であったが、瀬戸内の自然あふれる香川の地で伸び伸びと学んだ時間は、じっくりと自身に向き合い、ピュアな感性を磨き豊かな経験になったのではと思っている。しかし、大学で学んだことなんて、社会に出るとすぐに陳腐になる。それほど技術や環境変化のスピードは速い。流行や時代に流されずに、本質を見極められるよう、これからも常にアンテナを高く持ち、クリエイティビティーを磨き続けてほしい！君たちをずっと応援しています。



南 政宏 Masahiro Minami

卒業研究と制作お疲れ様でした。評価は先生にされるものと思っているかもしれませんが、自分自身が最もよくその頑張りや自己評価をわかっているのではないのでしょうか。自己採点してみてください。何点と言えますか？もうこれ以上はできなかった。と言える人は素晴らしいし、もっとできたな。と思う人もたくさんいるでしょう。卒制を卒制で終わらせないことを私はずっと言って来ましたが。この大学では分野が様々であり賞などありませんが、制作の人は、是非とも金の卵賞やグッドデザインニューホープ賞などに出品して外部評価を仰いで欲しいと思います。これからも視野を広く持って生きてください。



杉本 洋一 Yoichi Sugimoto

ご卒業おめでとうございます。皆さん一人ひとりに、ここに至るまで様々な努力があったと思います。それをやり遂げたからこそ、人生の次の段階に進まれるわけです。今後は、それぞれの道を歩まれることとなりますが、「(ユング心理学のタイプ論からみた)自分らしさ」を考えて、他人との比較で一喜一憂することなく、自分が納得できる生き方をしてください。二十代は疾風怒濤の時期です。ときに悩むこともあるでしょう。それも楽しんで日々を送ってください。ご多幸とご活躍を祈念しています。



山中 隆史 Takashi Yamanaka

造形メディアの2期生として入学してこれ、1期生と一緒に1Fの歓迎会でお迎えたのがついこの前のようです。入学され人数は2倍になりましたが、コースのパワーは10倍以上になったと思っています。個性豊かに様々なことにチャレンジされたり、1期生の送別会を企画されたり、発想の豊かさ、チャレンジ精神の旺盛さを持つ一方、人を想いやる優しさにあふれた学年だったと思っています。是非、その良さを今後も保ち続けてくださいね。みなさんが2期生で本当によかった!!なお、ロジカル思考等でお伝えしたことは社会や大学院でより役立ちます。是非活用してみてください。是非、時折、顔を見せてくださいね。



荒川 雅生 Masao Arakawa

ご卒業おめでとうございます。今年は12月に皆様を中心として受賞ラッシュでしたね。ずっとやってきたことが外部からも評価されて、本当に嬉しかったです。教員になって学生が受賞できると自分の時以上に嬉しいものです。その成果として、本コースは今年も学部内では高い倍率になりました。入学試験委員会委員長としては本当に感謝しています。僕は教員としては素人集団でした。皆さんが僕ら教員を育ててくれたといつも感謝しています。社会に出る人は胸を張って造形・メディアデザインコースの出身だ、こんな素晴らしい集団だったんだと言って頑張ってください。大学院に進学する皆さんは、飛躍の場にしてください。期待しています。



勝俣 暢久 Nobuhisa Katsumata

コロナ前、コロナ渦、アフターコロナの全ての時期を大学4年間で経験したのは皆さんだけです!!

激動の中、ここまでやってきた皆さんの対応力は、スゴい!!

よく頑張りました!!



竹内 謙善 Kenzen Takeuchi

卒業生の皆さん、ご卒業おめでとうございます。私は香川大学で教員になって2年目ですから、皆さんは大先輩ですね。大先輩の皆さんが卒業されるのは寂しい限りです。コロナ禍で大変なこともあったでしょうが、造形・メディアデザインコースでは多くのことを学ばれたのではないのでしょうか。学ばれたことを糧にして、これから活躍されることを期待しております。そして、時々香川大学に遊びに来てくださいね。後輩たち（私も含めて）に元気な顔を見せてください。



平見 尚隆 Naotaka Hiramami

造形・メディアデザインコース 19T の皆さん、ご卒業おめでとうございます。皆さんは一昨年、本学に移ってきた私にとって、3年次専門科目の初めての受講生でした。その中の一つである「概念展開論」においては、実務で必要となる知識やスキルを身につけてもらうことを目標とし授業を組み立てました。如何だったでしょうか。これからはそれらを実際に活用していただく段階に入っていきますね。DRI をベースとし、多面的に学習されてきた皆さんであれば、どんな状況、逆風も乗り越えて行けると信じています。益々の飛躍を祈念しています。



吉村 英徳 Hidenori Yoshimura

4年間学んできたデザインの集大成として、卒業制作や卒業研究成果の展示までこぎつけたことは、本当に良かったと思います。卒業論文という冊子だけでなく、展示の準備も.. では大変だったでしょう。でも、中身だけでなく、見た目だけでなく、中身も見た目も意識した造形・メディアデザインコースのみなさんの展示は素晴らしい成果です。一般の方に公開できるような人目を惹くモノ達を作り上げているので、大きな自信となったでしょう。そしてそれは、展示品だけでなく、人としての自分も磨かれているはずです。自分の未来のデザインとなっておれば、いい学生生活だったのではないのでしょうか。



佛圓 哲朗 Tetsuro Butsuen

ご卒業おめでとうございます。
私は、2021年度末に造形・メディアデザインコースを離れたため、皆さんとは2年生までの短い付き合いでした。それも、1年生の時の微分積分、物理学Aや2年生の時の材料力学と面白くない授業の担当だったので皆さんの記憶に薄いかもかもしれません。しかし、皆さんや先生方との会話の中から、学業はもちろんのこと、デザイン思考を基にした地域活性化の活動などを通じて、皆さんが大きな成果を出されていることを知り、大いに誇らしく思っています。これから皆さんは、社会に出る人や大学院に進学する人に分かれていますが、これまで培ってきた「造形・メディアマインド」をさらに高めてください。

事務分室（坂本 愛・溝渕 英樹・澁谷 康之・樫原 富未代）

ご卒業おめでとうございます。入学した時から、優秀でまじめな印象の学年で、最初の顔合わせの時に一期生たちが、能力が高い！とっていたのを思い出します。4年が経ってさらにパワーアップした皆さんが、4月からそれぞれの新しい道を、楽しんで歩むことができますように！ Bon Voyage!



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 2023

発行日：
2023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 2023 実行委員会

代表：
高垣 悠紀

構成・デザイン・編集：
三谷 なずな, 和田 ヒヨリ, 高瀬 凜, 多田 千春, 坂井 宏優, 土屋 琴未,
小林 直矢, 今村 匠, 稼勢 敦貴, 桑村 風花, 竹原 晶

写真撮影：
川畑 彩夏, 福井 百花, 西口 菜々子

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

