



# DESIGN

2027

## 拓殖大学

Takushoku University

工学部 デザイン学科  
大学院 工学研究科 情報・デザイン工学専攻

〒193-0985 東京都八王子市館町 815-1  
拓殖大学HP <http://www.takushoku-u.ac.jp>  
デザイン学科HP <http://www.id.takushoku-u.ac.jp>

☐ 求人に関するお問い合わせ先  
八王子国際キャンパス就職課 042-665-1467  
☐ 入試や資料に関するお問い合わせ先  
文京キャンパス入学課 03-3947-7159

発行日 2026.04.01

TAKUSHOKU University  
Faculty of Engineering  
Department of DESIGN  
Department features +  
Class introductions +  
Students' works

学 科・授 業 紹 介  
卒業研究・修士論文作品集

拓殖大学 工学部  
デザイン学科

# デザイン学科の理念

## 夢やアイデアをカタチにする学び

拓殖大学建学の精神は「積極進取の気概とあらゆる民族から敬慕されるに値する教養と品格を具えた有為な人材の育成」です。デザイン学科では、この精神に則り、工学における「ものづくり」を基盤に、デザイン提案に必要な知識と技術能力を身につけ、生活文化の発展に貢献できる人材を育成します。

### ゼロから学べるデザイン

デザインをゼロから学べる環境を整備しています。デザイン領域はどんどん広がっています。これに対応できるよう、1年次にスケッチ、造形、コンピュータ技術の基礎をしっかりと身につけ、創造性を磨きながら、幅広いデザイン領域を学べるのが大きな特徴です。その上で、学生の個性や力に応じて、多様なデザイン領域についての専門性を高めていくことができるカリキュラムです。

### 課題追及型の体験的授業で実践力の育成を重視

講義と演習を組み合わせた課題追求型の実践的教育を通して、工学に関する知識と技術の体験的な修得を目指します。企業や行政と協働で取り組む課題やグループ課題を通して、デザインに必要なイメージの視覚化・具体化、さらにそれを伝えるための知識と技能、協働で取り組むコミュニケーション能力をしっかりと養います。

### 多様な人材の育成

企業における中堅技術者として活躍できる人材の育成が目標です。具体的には、幅広いデザイン領域の学修と教養教育を通して修得した、専門知識と技能、国際的な視野、歴史や文化に対する理解を、総合的に課題解決に適用することができる人材です。同時に、きめ細かい少人数教育で、その力を他領域との連携や、海外での活躍に活かすことのできる応用力と柔軟性を持ち、広く人類・社会の発展に献身的努力ができる人間力を育成します。

# 4年間の学びのイメージ

一人ひとりが将来の目標に向かって段階的に学べるカリキュラムを用意。各分野でプロフェッショナルとして活躍できる人材の育成を目指しています。

### 将来の進路を見据えたコースで高い専門性とスキルを身につける

1年次に学んだ基礎をもとに、自分が関心のあるコースを選択し、各コースで将来に直結する専門的な知識とスキルを身につけます。

### 研究室に所属し学びの成果をカタチにする

4年次になると研究室に所属し、担当教員のきめ細かな指導のもと、それぞれのテーマで卒業研究に取り組みます。

4年次

2~3年次

2年進級時にコースを選択

1年次

### 学系の幅広い基礎に触れ 自分の未来を考える

学系単位で幅広い分野の基礎を学び、自分の関心分野を探りながら、2年次のコース選択や将来の進路について考えていきます。

3+2の  
コースが  
学びの軸

デザイン学科と情報工学科では、「情報・デザイン・メディア学系」を構成しています。コース制の導入により、学生が「より深い・広げたいと思う知識や技術」と「希望する進路」に合わせ、学系内の授業を学科を越えて履修できます。デザイン学科では2つのコラボレーションコースを含む、計5つのコースを用意しています。



商品やサービスの企画・開発からプロモーションまでを体系的に学びます。学際的な講義とリサーチを踏まえた実践的な演習を通して、マーケティングや戦略的視点を基盤に、ユーザーのニーズを理解し、独自のアイデアを企画やデザインとして具現化する力を養います。

### 企画デザインコース

ユーザの共感を軸にしたリサーチやアイデアを通じて新たな価値を創出する



情報伝達やコミュニケーションに不可欠な「メディア」について、印刷物から3DCGといった各種コンテンツまでを対象に多様なデザインの技法を学びます。人を魅了するメディアのデザインにはアイデアが必要です。さらに新しいコミュニケーションやそのあり方を創造するために、実践的な知識とスキルを身につけます。

### メディアデザインコース

ヒト・モノ・コトの新たな関係を生み出すメディアをクリエイティブに追究する



製品・人・使用環境との関わりや個人差を含む個々の特性を理解し、新規デザインに反映するスキルを身につけます。自分のアイデアを検証するため、スケッチ、模型、CGモデルやプロトタイプ製作、生体情報や統計学を用いた製品評価、マネジメント・プロデュース手法などを学び、先進技術を活用してものづくりの楽しさを実感します。

### ヒューマンプロダクトデザインコース

人間の特性を十分に理解し製品と人との関わりを追究したデザインアイデアを創出する

WebサイトやWebアプリケーションといったWebメディアをデザインできる能力を身につけます。そのために、ユーザとクライアントとのつなぎ方を構想する「企画力」、企画したつなぎ方を実現させる「技術力」、そしてユーザの使い勝手を助ける「表現力」を、情報工学科とデザイン学科での学びから修得します。

### Webデザインコース

ユーザとクライアントをつなぐ新しいWebの価値を創造する

ビジュアルデータを扱うのに必要な物理、数学、デザイン技法などを基礎に、現実世界をバーチャル化するCG技術や映像表現技術を用いたゲーム制作、それらを提供する技術、デザインの手法などを学びます。映画やCM、ゲームなど、エンターテインメント産業に必要な応用技術を調査、演習を通して学修します。

### ビジュアルコンピューティングコース

コンピュータを使ったビジュアルデータの処理と表現について学ぶ

デザイン学科3コース

コラボ2コース

## 学年別の授業科目と11の研究室

# 1

### デザインを学ぶための基礎力と自ら学ぶモチベーションを身につけます

1年次

楽しく、有意義にデザインを学ぶための基礎学習期間です。デザインと自分との距離を縮め、専門分野を学んでいく自覚を育てます。加えて、デザインに必要な様々なスキルを身につけます。

# 2

### 大学生活を楽しみながらつくる人へのデザインマインドを育てます

2年次

専門的なデザインの基礎を段階的に学びます。5コースから、重点を置きたい科目を選択し、自分に合った授業を組み立てながら、どのような領域のデザイナーになるかを考えます。

# 3

### 知識とスキルを磨き、多様な方向から考え、最適を導きます

3年次

各コースに関する専門性を深め、知識と表現スキルを磨きます。学びの履歴である作品集をまとめ、卒業研究と就職活動に取り組む準備をすすめます。

# 4

### 「デザイナーになりたい!」実現のために社会に向けて表現します

4年次

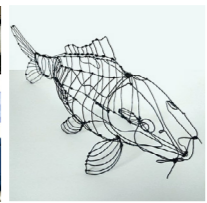
研究室に所属して卒業研究に力を注ぐ1年間です。指導教員のアドバイスを受けながら4年間の集大成を作成します。就職や大学院進学など、将来を決める大事な時期となります。

#### ●専門科目

デザイン基礎A・演習  
デザイン基礎B・演習  
デザイン基礎C・演習  
アカデミックレタラーI  
アカデミックレタラーII  
デジタルレタラーI  
デジタルレタラーII  
CAD実習  
プログラミングI ※

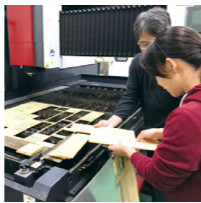


※印:情報工学科の開講科目です



#### ●専門科目

企画デザインI・演習  
企画デザインII・演習  
メディアデザインI・演習  
メディアデザインII・演習  
プロダクトデザインI・演習  
プロダクトデザインII・演習  
コンテンツデザイン演習  
デジタルデザイン実習  
空間デザイン・演習  
CG表現・演習  
図学・デザイン製図  
デザイン史  
色彩計画  
生活デザイン  
デザイン材料学  
Webデザイン論  
感性デザイン論  
事業化デザイン論  
プロダクトデザイン論  
広告コミュニケーション表現  
ユーザエクスペリエンスデザイン  
日本語コミュニケーションI  
情報工学特論 ※  
情報メディア実験 ※  
プログラミングII ※  
データレタラー ※  
※印:情報工学科の開講科目です



#### ●専門科目

デザインプロジェクト・演習  
プロダクトデザインIII・演習  
プロダクトデザインIV・演習  
メディアデザインIII・演習  
企画デザインIII・演習  
企画デザインIV・演習  
Webデザイン演習  
プレゼンテーション実習  
視覚デザイン論  
企画デザイン論  
キャリア形成論  
事業化デザイン論  
ソーシャルデザイン論  
ユニバーサルデザイン  
コンテンツマーケティング  
日本語コミュニケーションII  
テクニカルライティング  
技術者倫理  
知的財産権  
ビジュアルコンピューティング演習 ※  
シミュレーションとモデル ※  
コンピュータグラフィックス ※



※印:情報工学科の開講科目です



#### ●専門科目

デザイン学特論  
卒業研究I  
卒業研究II

#### ●研究室

感性インタラクション研究室  
コミュニティデザイン研究室  
シビックデザイン研究室  
視覚デザイン研究室  
室内設計研究室  
デザインマネジメント研究室  
プロダクトデザイン研究室  
メディアクリエイション研究室  
メディア情報デザイン研究室  
ユーザエクスペリエンスデザイン研究室  
用品設計研究室



## 研究室紹介

4年生に進級すると、各研究室で個人指導を受けながら、研究や作品制作を専門的に行います

### デザインマネジメント研究室

新製品や顧客創造を中心としたビジネスの仕組みについて、自由な発想のデザイン企画から事業全体の最適化と価値向上のトータルプロデュースを研究します。

### 感性インタラクション研究室

カッコイイデザインだけでは太刀打ちできないのが看護医療デザイン。手術や処置に対する恐怖心や不安感を取り除くという人の心に焦点を当てたデザインを研究します。

### プロダクトデザイン研究室

課題を解決するだけでなく、暮らしに新たな可能性を生み出す工業製品(文房具から乗り物まで)の材料・形・機能・使用性などを幅広く総合的に探究します。

### コミュニティデザイン研究室

住民による主体的な地域活性化の活動「コミュニティデザイン」を客観的な調査分析と学生ならではの創造性にもとづく多様なデザイン提案によって支援します。

### メディア情報デザイン研究室

コンピュータ・グラフィックスの可能性を新たに切り開くことを目的に、技術、表現、流通コンテンツについて、さまざまなアプローチで研究しています。

### 室内設計研究室

室内空間は暮らしを包み、支える一方で、私たちにドキドキさせたり落ち着いた気持ちにする力があります。豊かで楽しむ空間や装置や家具を提案します。

### メディアクリエイション研究室

感性、認知、心理の知見に基づき、「おもしろい」と関心を惹きつけ、「なるほど」と知的好奇心を刺激できる仕掛けを持つWebやロボットなどのメディアを創造します。

### シビックデザイン研究室

地域活性化や住民参加型まちづくり、安全・安心、景観に配慮したインフラ整備を対象として、課題解決と新たな価値の創出に関する研究を行います。

### ユーザエクスペリエンスデザイン研究室

ユーザ体験を設計・向上するため、高齢者、身体に不自由のある人やその支援者などを対象に、製品ユーザビリティの評価分析に関する研究をおこないます。

### 視覚デザイン研究室

ロゴマークやイラストなどのグラフィック表現や、ポスターやパッケージなどの視覚によるコミュニケーション計画およびデザインの教育と研究を行います。

### 用品設計研究室

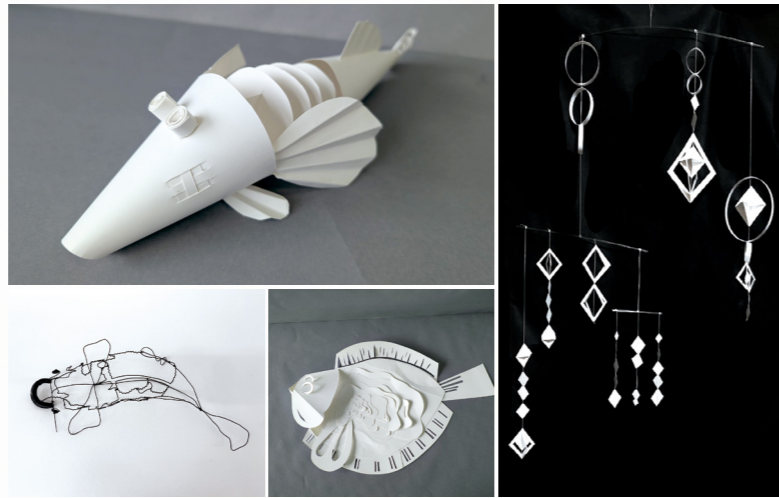
生活の中で使うさまざまな用品、例えば、家具、食器、玩具などを対象として、人々が楽しく豊かに暮らすためのデザインを研究・提案します。

上記 研究室は 2026 年現在のものです。

1年次

### デザイン基礎B・演習

デザインの基礎能力となる立体造形に対するアイデア展開力・造形力・構成力・加工技術を養います。取り組む課題は4つで、線状のワイヤー材を使って昆虫や小動物をリアルに造形する課題、シート状の紙材を切る・開く加工で立体化する課題、ボード状のステンレボードを使って「動き」または「流れ」を表現する課題、モビールで「動き」を表現する課題に取り組みます。課題ごとに作品の制作意図や特徴などを発表し、お互いの作品評価と教員の講評を通じて成果の共有も行います。



1年次

### デザイン基礎C・演習

自分の考えやイメージを表現する楽しさ、自分らしさを表現できる感動、クリエイティブする喜び、自分の想いを人に伝える大切さを体感しながら、デザインに必要な表現スキルを身につけます。前半は主に基礎描写課題に取り組み「見て、考え、表現する」能力を身につけます。後半はデザイン課題に取り組み、情報収集やアイデア検討能力を養います。制作と講評を通じて表現スキルの獲得と将来のビジョンや方向性を見いだします。



2年次

### 図学・デザイン製図

デザインする立体や空間を他者に伝達するために必要となる製図および透視図法を習得します。透視図のテーマはMy Room、アイソメ図法を用いて床面3000x3000mmの空間に部屋を自由にレイアウトします。続いて、写真から派生する空間を描きながら一点透視図法を学び、店舗デザインを行いながら二点透視図法を学びます。毎課題で個別に添削を行い、モノや空間の捉え方と表現力を身につけます。



### デジタルリテラシーII

コンピュータを用いた画像作品の制作方法を学びます。はじめにAdobe社のIllustratorとPhotoshopの基本操作を学びながら、画像作品の制作方法を修得します。その後の課題では、市販雑誌のイメージや構成を調査し、与えられた条件に沿わせながら、自ら撮影した写真や描いたマークやイラストを用いて模写します。このように自ら調べ考えながら作品を制作することで、DTPに関わる基礎的知識や技法を実践的に習得します。最終課題では、この授業で制作した作品を使って、デザイン系の就職活動に不可欠なポートフォリオ(作品集)にまとめます。

1年次



**調査：題材となる地域資源**  
国指定史跡「下布田遺跡」（しもふたせき）

土器 土製瓦片 石器・石剣・石刀  
方形配石遺構 台口土器群基 配石埋没基

**コンセプト：ゲームの世界観・狙い**  
協力する楽しさと地域の歴史への理解を育む  
このゲームは、みんなの力を合わせて謎を解き、協働型のボードゲームです。プレイヤー同士が協力しながら役割を分担し、どう行動すればよいかを一緒に考えることで、チームワークやコミュニケーション力を育てることを目的としています。

**マダが通った道を編んで宝を見つけに行こう！**  
あなたたちはこの遺跡に眠るお宝ハンターです。遺跡には宝が多く眠っていて、宝に導くことができません。そこで大活躍するマダが、宝を食べてくれるお宝ハンターに「お宝の道」を導いてくれます。お宝の道は宝がなくなると見えなくなり、マダが食べてくると見えなくなります。仲間と協力しながら道を編み、下布田遺跡に眠るお宝を全部見つけよう！

**実装：アイテム・ルール**

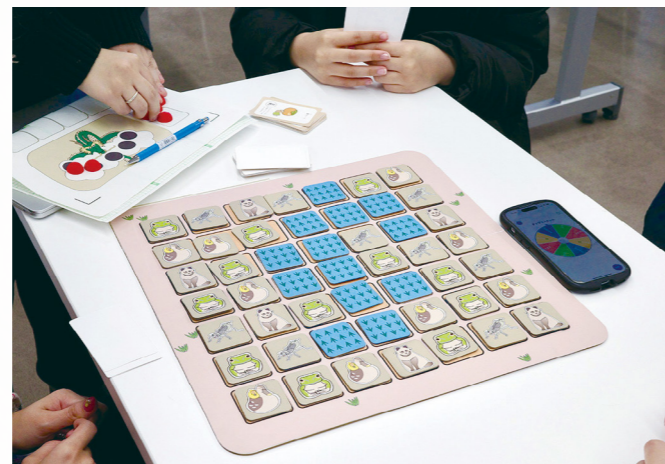
ゲームボード 36x36x20 1個入り	遺物カード x6 40x40	宝標カード x10 40x40	マダリカード x6 40x40	自標カード x18 40x40
マダ用サイコロ 30x30x30	人間用サイコロ 30x30x30	人間用コマ x8	マダコマ x2	墓コマ x40 104x10

**ゲームの準備**  
準備が完了したら、ゲームボードに遺物カードをランダムに配置し、マダと人間用のコマを配置します。マダは、マダコマを配置したマスに配置し、人間は人間コマを配置したマスに配置します。

**ゲームの流れ**  
1. マダはサイコロを振り、マダコマを動かします。マダコマが移動したマスに遺物カードが配置されている場合は、マダは遺物カードを回収し、宝標カードを配置します。宝標カードが配置されたマスには、人間は人間コマを動かすことができません。マダは宝標カードを回収し、宝標カードを配置したマスに移動します。宝標カードが配置されたマスには、人間は人間コマを動かすことができません。マダは宝標カードを回収し、宝標カードを配置したマスに移動します。

**カードの効果**  
宝標カード：宝標カードを配置したマスには、人間は人間コマを動かすことができません。マダは宝標カードを回収し、宝標カードを配置したマスに移動します。宝標カードが配置されたマスには、人間は人間コマを動かすことができません。マダは宝標カードを回収し、宝標カードを配置したマスに移動します。

**勝利条件**  
マダが宝標カードを回収し、宝標カードを配置したマスに移動した回数が多いプレイヤーが勝利です。宝標カードを回収し、宝標カードを配置したマスに移動した回数が多いプレイヤーが勝利です。宝標カードを回収し、宝標カードを配置したマスに移動した回数が多いプレイヤーが勝利です。



### 企画デザインI・演習

学生の出身地や居住地等の特定地域を対象に、社会的課題の解決支援を目的とした テーブルゲーム型地域学習ツール（協働型アナログゲーム）を企画・制作します。まず、手本となる秀作をプレイし、アイテム構成、ルール構造、表現方法について分析します。次に、対象地域に関する資料収集とフィールドサーベイを踏まえ、社会的課題とゲームの題材とする地域資源を選定します。最後に、試作の相互プレイとおした検証を重ね、完成度を高めていきます。最終提出物はゲーム本体と、ポートフォリオに組み込むことを前提としたプレゼン資料です。

### 企画デザインII・演習

本学と包括連携協定を結んでいる八王子市の社会的課題をデザイン思考で解決するプロセスを体験します。八王子市立たがの杜小中学校と協働して、地域への愛情と誇りを育む郷土学習教材の開発に取り組みます。地域の歴史や文化に関する調査、小中学校でのヒアリング、教諭との意見交換、プロトタイプの見直しなどを通して、児童・生徒が主体的かつ楽しく学べる 教材の企画を立案します。教諭を招いた発表会でそれぞれの企画をプレゼンし、講評をもらいます。



3

企画デザインIV・演習

八王子地域の活性化を目標として、公共空間・施設・イベントなどの企画を立案します。内容は市政、農や食、観光まちづくりなどを対象に、地域の活性化や内外の交流が期待できる企画を立案します。八王子の魅力や可能性の再発見につながるコンセプトを立案し、学生らしい独創性に加え、実現の可能性に考慮した企画を検討します。受講生はチームに分かれて課題に取り組み、成果をコンソーシアム八王子学生発表会にて発表します。公的な場における発表を経験することで、企画力に加えプレゼンテーション能力を養います。



3

デザインプロジェクト・演習

特定地域のフィールドサーベイトとして、地域の魅力向上を支援する企画を案出し、環境・景観デザインからイベント企画、オリジナルグッズ制作まで、学生個々の主体性を基盤としたデザイン提案に取り組みます。対象地域の一つは長野県上田市鹿教湯温泉で、宿泊をともなうフィールドサーベイトに取り組みます。もう一つは八王子市に所在する戦国時代の山城跡「国史跡・八王子城跡」で、市文化財課および地元歴史愛好会(NPO)と連携をはかります。これまでに複数の成果物が商品化やイベントコンテンツ採用などに結びついています。





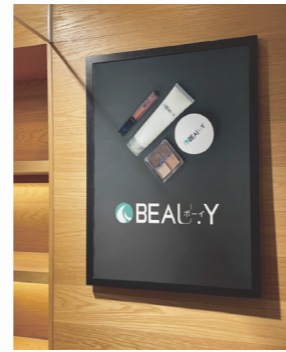
デザインコンセプト

企業名 FIZUN  
 事業内容 紅茶の製造・販売  
 コンセプト 季節を感じる紅茶  
 キーワード 神秘 流動 風情

色指定  
 C0 M35 Y65 K0  
 C70 M30 Y95 K0



YONEYAMA DESIGN



MINO DESIGN



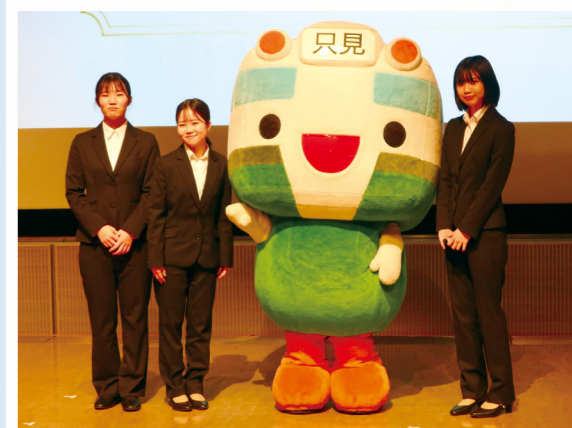
KANADE Design



KANADE Design



学生提案コンテンツ

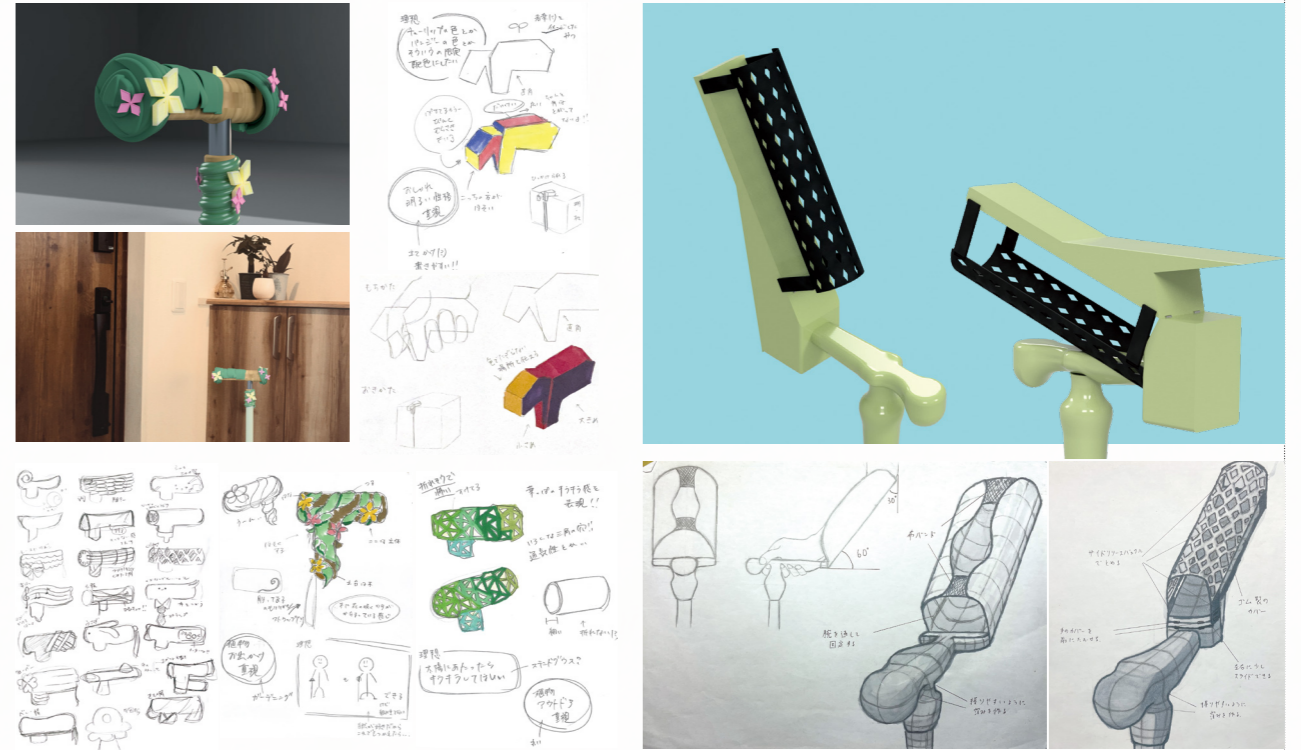


メディアデザインⅢ・演習

企業が発信するコミュニケーション戦略の基本となる マークやロゴタイプのデザイン と、各種 アイテムへの展開 を行い、デザインによるイメージ構築の方法論を学びます。マーク・ロゴタイプに関する高度な造形やプロモーションビデオ制作等の提案力とデザイン力を修得するのが目的です。リアリティーのあるアプリケーションデザインからポートフォリオの制作まで、実践的な展開を行います。

デザインプロジェクト・演習

企業や製品または地域に関連するテーマに基づいて、グループディスカッションを通してメディアデザインに関する各種コンテンツの企画制作を行います。現在は東北・福島県の奥会津地域を舞台に、地元の団体や会津大学短期大学部をはじめとする他大学と連携して「奥会津・只見線沿線」に関するプロジェクトに取り組んでいます。現地で他大学との合同ゼミや成果発表会を行い、2022年10月に全線運転再開した只見線沿線活性化の一翼を担います。



2年次

### プロダクトデザインI・演習

デザインに必要な「生活場面を描き表現する技術」、「問題や新しい可能性の発見と提案の技術」、「コンセプトを形で表現する技術」の習得を目指します。スケッチと模型制作の演習をとおして「カタチ」でイメージや考えを伝える能力を身につけます。写真は デジタルカメラ制作 と マッサージツール制作 に取り組んだ例です。市場とユーザ調査をおこない、アイデアスケッチやポリスチレンを用いた 3D の形状を検討し、最終的にウレタン合成木材に着色をして模型を制作しました。



狙ってほぐす。深く届く

アスリートのための磁気マッサージ器。足裏・太ももにフィットして、コリをピンポイントケア。

2年次

### プロダクトデザインII・演習

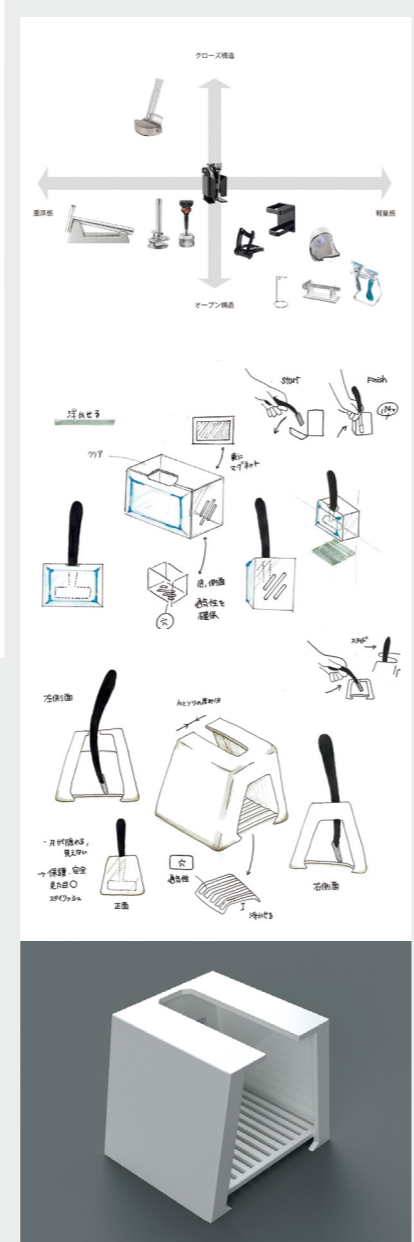
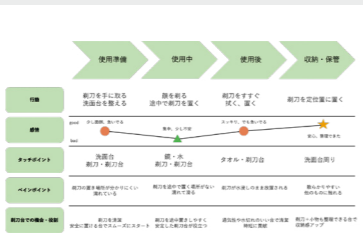
製品の成り立ちをつぶさに観察し、構成、材料、機能を理解します。その後、新しいターゲットやコンセプトを設定し、オリジナリティのある造形を目指して作品を制作します。ここで紹介する作品は、歩行杖のデザインと レーザ加工機を用いた 置時計の制作に取り組んだ例です。市場調査をとおしてコンセプト・造形要素・ユーザ層を設定し、ブラッシュアップの繰り返しにより、コンセプトと機能を満たすと共に付加機能を備えたプロダクトを提案しました。





ヒノキ間伐材を用いたアロマディフューザーのデザイン課題

カミソリ台のデザイン課題



福祉デザインコンテストへの参加作品



車両デザインの様子



工房との地域材活用コラボ商品開発



学生レタリング作品(多摩産材「東京曲げわっぱ」とのコラボ) ↑ 地域材の特性や林業課題について調査(あきる市・沖合製材所) ↓ 製品構造・加工方法を学ぶ実体験(八王子市・木工房三郎) →

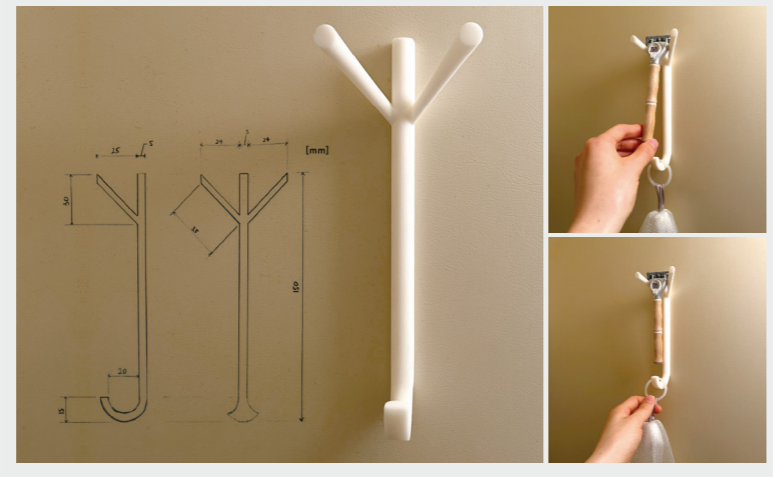


デザインプロジェクト・演習

デザインリサーチおよびコンセプト立案力の向上と造形力の統合を目的として、「福祉デザインコンテストへの参加」、「ビークル(車両)デザイン」、「木工房との地域材活用によるコラボ商品開発」に取り組みました。各テーマは卒業研究への発展を見据え、より高度な造形技術、3Dモデリング技術、ならびにデザインマネジメント能力の醸成を通じて、ユーザーの本質的なニーズに迫るデザイン力の育成をおこないました。

3年次 プロダクトデザインIII・演習

プロダクトデザインとサービスデザインのプロセスを理解し、具体的な提案力や課題解決能力、評価・企画力の習得を目指します。ここで紹介する作品は、ヒノキ間伐材を活用したアロマディフューザーと3Dプリンタを用いたカミソリ台です。実用可能な製品を制作し、日常生活で利用することで制作物の評価と改善点などを見出し、さらなるブラッシュアップの可能性を導きます。



## Web デザインコース

スマートフォンやインターネットを中心とした情報通信技術「ICT (Information & Communication Technology)」が発展しつづける今日、Web デザインの役割は Web サイトの仕組みや見た目をつくるだけでなく、従来とは異なるさまざまなモノゴトのつなげ方から生まれる「新しい体験」の提供に注目が集まっています。たとえば、モノに通信機能を持たせインターネットにつなげる IoT (Internet of Things) 技術を活用することで、外出先から自宅の照明やエアコンを操作して「帰宅時に快適な部屋」を提供できます。こうした新しい体験は、人々の要望と技術の進歩によって発展していきます。そうした新しい体験を提供できるチカラをつけられるのが、Web デザインコースなのです。デザイン学科の授業で学ぶユーザーエクスペリエンス (UX：製品やサービスを使用する際の印象や体験) のデザイン方法や、情報アーキテクチャ (IA：情報をわかりやすく伝え受け手が情報を探しやすい表現技術) は、人々の要望をアイデアから企画へとカタチづくり。そして生み出した企画を Web システムとして具現化するための Web サイト制作やアプリケーション開発に必要なプログラミングやシステム開発といった情報技術力を、情報工学科の授業で学びます。このようにデザイン力と情報技術力の双方を高めていくことで、Web デザイナーや Web プロデューサー、Web ディレクターといった、これからの新しい体験を創造できる人材の育成を目指します。



## 2025 年度 デザイン学科 TOPICS

Topics of Department in 2025

デザイン学科が2025年度に参加した「イベント」や「プロジェクト」、学生の「活動」・「受賞作品」などを厳選してご紹介

## ビジュアルコンピューティングコース

ビジュアルコンピューティングとは、コンピュータを使って画像を処理、生成する技術のことをいいます。ビジュアルコンピューティングは、ゲームや映画といったエンターテインメント分野での映像演出に広く利用されています。また自動車の自動運転や監視カメラでの対象の自動認識、医療分野での人体の3D表示、スポーツ科学における運動解析といった画像処理にも応用されています。さらには、現実を仮想化するシミュレーションや、現実にはないものをコンピュータによって実体化する仮想現実 (Virtual Reality：VR) や拡張現実 (Augmented Reality：AR) などもあります。こうしたビジュアルデータをより的確に扱うためには、原理や技術とともに、表現する力も求められます。そのためビジュアルコンピューティングコースでは、情報工学科の授業を軸足に、デザイン学科の授業も学びながら、最新のビジュアルコンピューティングを学びます。画像技術の原理となる物理や数学、画像処理技術といった情報工学科での学びから、ビジュアルコンピューティングにおける技術力を身につけます。そして色彩やレイアウトといったデザイン学科での学びから、ビジュアルコンピューティングにおける表現力を身につけます。このように技術力と表現力の双方を高次に養うことで、CG エンジニア・画像処理エンジニア・CG デザイナー・CG クリエイターといった、これからのビジュアルコンピューティング世界を担える人材を目指します。



① **採用** 官学連携 商品採用




木工房・三澤氏（デザイン学科卒業生）制作の多摩産ヒノキ「東京曲げわっぱ」シリーズとのコラボによるプレミアム商品化が実現し、「八王子市ふるさと納税返礼品」に採択されました。キャンパスのある八王子と高尾山の動植物や文化をモチーフにしたデザインは、高い評価を得るとともに国内および北欧でも発売されています（デザイン担当：酒井優理子、齊賀琢巳）。

② **受賞** 旭市 20周年記念 ロゴマークデザインコンペ  
主催：千葉県 旭市



**優秀作品賞** 長谷川 大輝

⑦ **受賞** 第32回 美濃和紙あかりアート展\_1  
主催：岐阜県美濃市



**あかりアート賞** 漆原 悠介「揺蕩い(たゆたい)」

⑧ **受賞** 第32回 美濃和紙あかりアート展\_2  
主催：岐阜県美濃市



**入選** 猿子 壮太「風音(かざね)」

③ **受賞** 第56回 毎日・DAS学生デザイン賞  
主催：毎日新聞社、一般社団法人総合デザイナー協会 DAS  
協力：サントリーホールディングス株式会社、後援：経済産業省



**入選** 五十嵐 修斗  
「広葉樹材に親しむことができるティーテーブル&チェアのデザイン」

④ イベント参加



ラフォーレ原宿の「愛と狂気のマーケット」にて、2~4年生の有志10名がレーザー加工機で制作した約40点のオリジナルグッズ販売とワークショップを行いました。販売する商品、パッケージ、POP、宣伝、接客を通じて、実践やユーザのニーズを学ぶ貴重な機会となりました。

⑨ **受賞** 第32回 美濃和紙あかりアート展\_3  
主催：岐阜県美濃市



**あかりの町並み奨励賞** 伊藤 あき実「蜻蛉(いしゅう)」  
松見 幹太, 中村 一太「透葉(とうよう)」  
大岩 直央, 佐藤 伶, 長山 拓人「重(かさなり)」

⑩ イベント参加



東京たま未来メッセで開催された「はちおうじ NPO フェス 2025」に、学生有志12名が参加し、オリジナルグッズ販売しました。夏休みに制作した、ベニヤ、アクリル、革などの雑貨やグッズ販売を通してデザインとビジネスの実践経験を積むことができました。

⑤ イベント参加



2023年度の授業成果物が、JR八王子駅ビル「セレオ八王子」屋上で開催されたマルシェイベントの子ども向けプレイコンテンツに採用されました。デザイン学科の学生が運営を担当し、来場した多くのお子様たち楽しんでいただきました。

⑥ **受賞** 第23回 主張する「みせ」学生デザインコンペ  
主催：公益社団法人商業施設技術団体連合会



**奨励賞** 小島 良将, 関田 唯那, 鶴見 佑晏「TEXTURE PORT」

⑪ **受賞** 15th Virtual Design World Cup  
主催：株式会社フォーラムエイト



**ノミネート賞** 川井 遼次, 佐藤 日和梨, 松本 裕子, 木村 さくら, 羽生 蒼  
「A New Mobility Experience Enriched by a "Sando" Sequence」

⑫ **採用** 産学連携 グッズ採用



2024年度「八王子城跡の魅力を高めるデザインプロジェクト」成果物のひとつ、アサギマダラの折り紙「折守り」（デザイン担当：浅見 匠哉）が、元八王子・八幡神社のオリジナルグッズに採用され、2025年大晦日より頒布開始となりました。

13

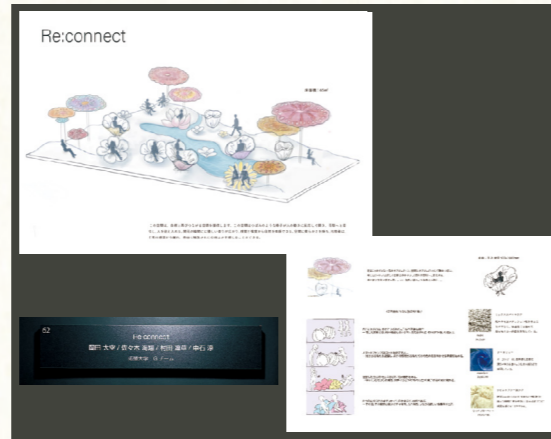
**受賞** 学生チャレンジ AWARDS  
主催：拓殖大学



**チャレンジ賞** 菊地 康晃, 林 優斗, 金子弘樹, 菱木裕大, 櫻井玲偉, 佐々木海翔  
「子供たちへの水辺体験ライフ」

14

**受賞** 第22回インテリアデザインコンペ 2025  
主催：一般社団法人日本インテリア協会



**入選** 岡田 大空, 佐々木 海翔, 中石 涼, 村田 凜華 「Reconnect」

19

**受賞** 第17回 大学コンソーシアム八王子 学生発表会\_1  
主催：大学コンソーシアム八王子



**市長へ直接提案 優秀賞** 中泉 夏音, 丹下 真樹, 殿岡 旺樹, 金子 弘樹  
「動画連携型ハザードマップの提案」

20

イベント参加



学生グループ CDS が八王子国際キャンパス隣接の館ヶ丘団地イベントに出店し、自治会運営の高齢者向けベロタクシー支援を目的としたオリジナルグッズを販売し、売上を寄付しました。

15

**受賞** 36th Turner Award 2025  
主催：ターナー色彩株式会社



**入選** 馬上 翹 「しかく」

16

**採用** 官学連携 デザイン採用



八王子市 子ども若者育成支援センター「愛称：はちびバ」のロゴデザインが採用されました(デザイン:木村 さくら)。採用されたロゴは、公募で子どもたちが考えた案をブラッシュアップしたのになります。

21

**受賞** 第17回 大学コンソーシアム八王子 学生発表会\_2  
主催：大学コンソーシアム八王子



**市長へ直接提案 奨励賞** 菱木 裕大, 佐々木 海翔, 立石 蠟汰  
「八王子織物で繋ぐ勲章バッジ制度」

22

国際交流



プロダクトデザイン研究室が、海外の大学からコサノ先生(マラガ大学・スペイン)、フランコ先生(デベヤック大学・メキシコ)、およびエルナンデス氏(アナワック大学・メキシコ)の3名を客員研究員として迎え、ロボットデザインと検証を一緒に行いました。

17

イベント参加



学生グループ CDS が埼玉県寄居町のデザイン支援活動をきっかけに、「第64回寄居北條まつり」の武者行列および攻防戦の再現イベントに参加し、町内外の来場者から大きな声援を受けました。

18

イベント参加



学生グループ CDS が八王子城跡を会場とする地域イベント「元ハマルシェ」に出店し、授業成果物を含む当地由来のオリジナルグッズを販売し、多くの来場者楽しんでいただきました。

23

**受賞** 第17回 大学コンソーシアム八王子 学生発表会\_3  
主催：大学コンソーシアム八王子



**市長へ直接提案 奨励賞** 石井 遥也, 菅 憂生, 櫻井 玲偉  
「AI図鑑アプリを活用した教育プログラム」

24

イベント参加



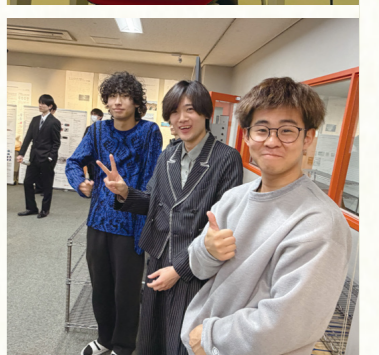
コミュニティデザイン研究室の学生が八王子市を代表する夏の市民祭「八王子まつり」の主軸である山車巡行(南町應神睦)に参加しました。着用している半纏は、10年ほど先輩から受け継がれています。

25



卒業研究発表会 拓殖大学 八王子国際キャンパス

2025年1月 学部4年生による研究成果発表会を八王子国際キャンパスで行いました。

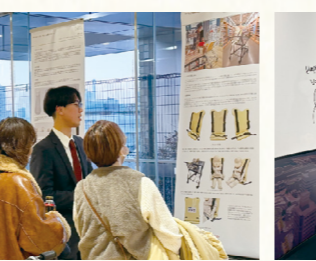
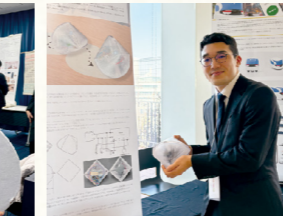


26



第35回 卒業・修了展 拓殖大学 文京キャンパス

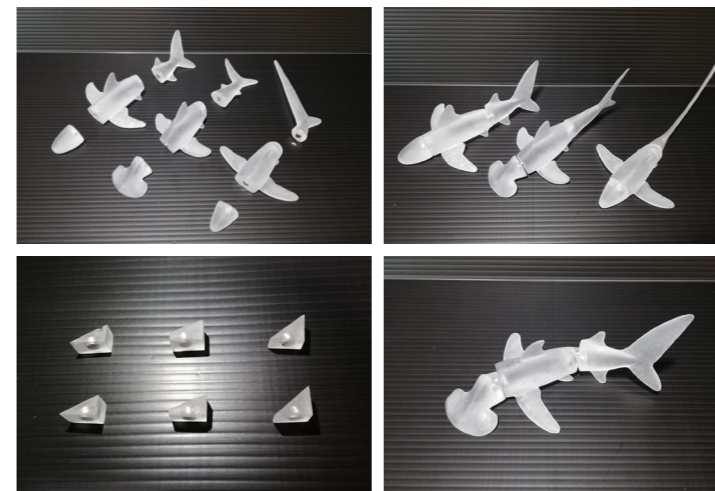
2025年2月 学部4年生と大学院生による研究成果と作品の展示会を文京キャンパスにて開催しました。



2025年度 作品紹介  
4年生卒業研究 & 大学院修士論文五條 優希  
家族であるがゆえに生じる心理の評価ツール

本研究は、在宅看護における家族間コミュニケーションに着目し、言語化しにくい感情を評価・共有するためのデザイン要素を明らかにすることを目的とした。家族であるがゆえの遠慮、拒否感、申し訳なさなどは、言語中心の評価手法では捉えきれないものがある。そこで、磁力の反発とズレによる触感に置き換える評価ツールを制作した。実験では、磁力の強弱に対する加圧量、操作時間、ズレ量が、家族間特有の繊細な感情の評価に有効であることを示した。5段階評価などの用意された数値から選択するのではなく操作を委ねることで会話が促進され、感情への気づきと共有が進み、被介護者の心理を介護者同士で共有できる可能性も示唆された。

感性インタラクション研究室 指導教員 岡崎 章

鈴木 紅葉  
身体的特徴の組み換えによりサメの魅力伝えるツール

一般に「危険」「怖い」と捉えられがちなサメについて、身体の魅力に注目した体験ツールを制作した。多様な形状の美しさや面白さを視覚と触覚で味わうことで、理解と親しみを促す。頭・胴体・尾の三つに分かれたモジュールは実在種の特徴を参照しており、自由に組み換えることで種ごとの差異も直感的に学べる。好みや発想にもとづく「新しいサメ」を創造でき、ジョイントを介せば遊泳時のしなやかな曲線も表現できる。完成したサメを複数並べて比較することで、形の違いに関する対話を生み、学びを深める。歯や目などの恐怖要素を省き、形そのものに焦点を当てることで、選択と組換えの過程で形状を再認識し、主体的に評価する機会を提供する。

感性インタラクション研究室 指導教員 岡崎 章

石田 彩音  
触覚による感謝の分類ツール

日本人の感謝体験は、肯定的感情だけでなく「すみません」といった負債感を含む多層的構造を持つとされる。そこで本研究は、感謝に含まれる「満足感」と「申し訳なさ」を触覚体験として評価できるデザイン要素を明らかにするため、評価ツールを制作した。ウレタン素材の反発力を5段階に設定し、手で押して満足感を評価するツールと、足裏で踏んで申し訳なさを評価するツールを制作した。実験では、手では反発力が低いほど満足感が高く、足裏では同じ素材がより強い申し訳なさとして評価される傾向がみられた。手と足裏の反応差を踏まえ触覚的差異と身体部位の違いが生む知覚のズレが、感謝表現に関わる重要なデザイン要素として確認できた。

感性インタラクション研究室 指導教員 岡崎 章



### 天野 真結 不安やパニックの軽減に向けた感覚刺激ツール



不安障がいやパニック障がいをもつ人は、人混みに限らず移動時など日常生活の中で突発的に不安に見舞われることがある。そこで「今この瞬間の不安」を軽減するためのデザイン要素を明らかにすることを目的としてツールを制作した。プロトタイプ制作とアンケートのフィードバックから、手の触感から、柔らかさの段階（ストラップ型）、抱擁感（ポーチ型・服飾型）、ぬくもり（ポーチ型・服飾型）によって自律神経を穏やかに整えることが可能であることが明らかになった。また、日常に溶け込むデザインに寄せた3種類のツールの評価から、心理的ハードルやスティグマを軽減し、自然に自分を守る「携帯できる安心空間」となることも示唆された。

感性インタラクション研究室 指導教員 岡崎 章

### 柴森 沙紀 アップサイクル材を用いた子どものためのインテリアアイテム

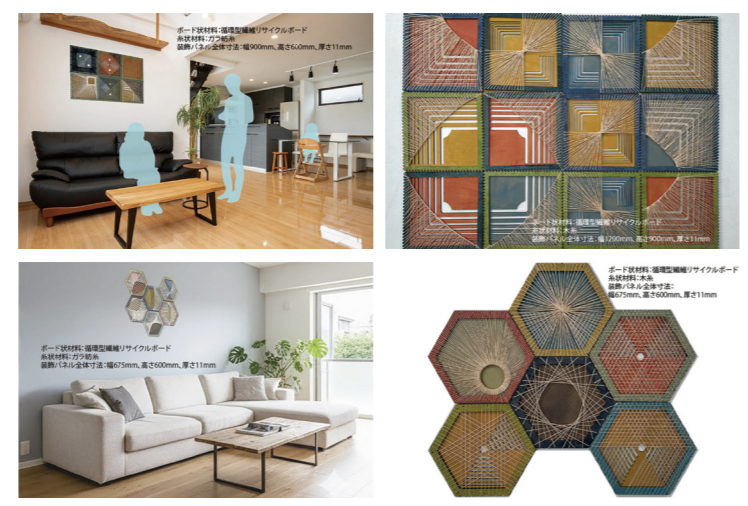
サステナブルな考え方の浸透に合わせて、さまざまなアップサイクル製品や素材が開発されている。本研究ではアップサイクル材の中から2種を選択し、リンゴの搾りカスを使用した人工皮革「アブレナ」を主材として絵本型のアイテム『りんごの「つづき」のものがたり』を、廃棄衣類を原料とした「グリーンアップサイクル®」を使用してタペストリー型のアイテム『おようふくの「つづき」のものがたり』を制作した。原料となるリンゴや衣類をモチーフとしてアップサイクル材を用いた着脱式のパーツを実際に触って遊んだり、羽織ったりすることで、自然に循環を感じられ、親しみやすいインテリアアイテムの提案になったと考える。



室内設計研究室 指導教員 白石 照美

### 飯塚 空輝 自然材料による組み替え可能な壁面装飾パネルのデザイン

本作品は、フレーム加工を施した循環型繊維リサイクルボードやボード状木質材料に、オーガニックコットンの落ち綿を紡いだガラ紡糸、スギ間伐材を原料とした木糸を組み合わせたパーツと、前述のボード状材料に切り抜き加工を施したパーツを組み合わせた壁面装飾パネルである。パーツ同士はマグネットによって接合する方法を採用したため、複数の組み合わせが可能である。また、壁面には面ファスナーで取り付けるため、パネルの位置を変更することができる。自然材料を用いたことで室内空間に温かみを与え、組み合わせ可能な構造によりユーザの嗜好や空間の雰囲気と合わせる楽しさを付加したデザインの壁面装飾パネルとなった。



用品設計研究室 指導教員 阿部 眞理

### 山下 魁也 土材を用いたインテリアアイテム

「土」は、古くから用いられてきた素材であるが、住宅の工業化に伴い使用機会が減少している。本研究では、土材の調湿や消臭、断熱性に優れる特性を活かして室内空間に取り入れる目的で、2種のインテリアアイテムを提案した。ひとつは、珪藻土と蚊帳生地を組合せたスクリーンである。珪藻土は安全性に配慮して食紅で着色し、型を用いて成形したパーツを麻の蚊帳生地の中に挟んでいる。もうひとつは、アイカ工業の多機能内装材「モイス」とタケ材と組み合わせたパーティションである。曲げ加工、天然藍での染色を施したモイスを、穴をあけたタケ突き板合板でカバーする構成である。いずれも材料の特性を活かし、土材の新たな活用法を提示した。



室内設計研究室 指導教員 白石 照美

### 漆原 悠介 間伐紙によるスツールのデザイン提案

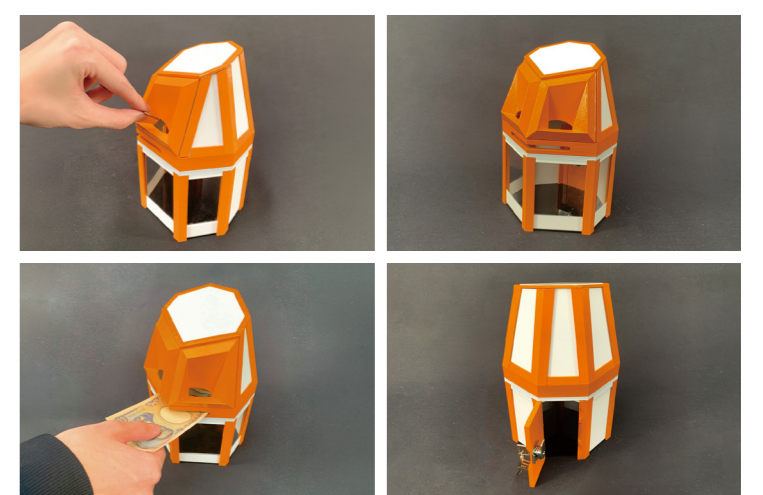
間伐材から生まれた間伐紙に着目し、紙材特有の質感や構造的な特性を造形に反映させたスツールのデザイン提案である。さまざまな形状のパーツを考案し、それぞれを組み合わせて構成することで、視覚的な変化や立体感を生み出すと同時に、荷重を分散させる構造によって着座時の安定性を確保している。紙の「折る・切る・曲げる・重ねる」といった特性を積極的に取り入れ、素材の弱さを感じさせないフォルムを目指した。また、パーツの連なりや色彩の差異を意匠として表現することで、構造そのものがデザインとして成立する造形を追求した。間伐紙を家具材料として捉え、応用方法を見出すことで、その利用の幅を広げることができたと考える。



用品設計研究室 指導教員 阿部 眞理

### 浅見 匠 寄付行動を促す募金箱の造形デザイン

寄付行動を促すことを目的とし、募金を促す要素を反映した募金箱のプロトタイプを制作した。ラベルに視線を感じる造形を取り入れることで寄付行動が促進されることが先行研究により報告されているため、シミュラクラ現象を応用し、投入口付近に視線を感じさせる造形を取り入れている。左右両側に投入口を設けることで利き手や立ち位置に左右されず、ややすばませることで投入しやすい構造としている。底面を135度の角度をもとに構成することで、様々な設置方向への対応が可能。背面には施錠機構を設け安全性にも配慮した。素材にはPLAとアクリルを用い、3Dプリンターおよびレーザー加工により実寸サイズで制作した。



プロダクトデザイン研究室 指導教員 ハイメ・アルバレス

### 佐浦 壮介 ファーストマイルに向けたマイクロモビリティのデザイン



本研究は、目的地までの最初の移動区間であるファーストマイルの課題解決に向けた、1人乗り自動運転マイクロモビリティの提案である。都市部では、既存の移動手段における利便性の不均衡や公共交通空白地域の存在が顕著である。そこで、全方向に移動可能なオムニホイールを搭載し、狭小地での旋回性能を最大化した車両を設計した。運用面では、固定の停留所を排除して最短ルートを行走するアルゴリズムや、空きスペースを駐車ポイントとして活用するシステムを構築し、専用アプリで予約から決済まで完結させる。ハードとソフトを統合し、誰もが公平で持続可能な移動手段を得られる次世代のモビリティシステムを目指す。

プロダクトデザイン研究室 指導教員 ハイメ・アルバレス

### 齊賀 琢巳 肢体不自由者でも操作可能なゲームコントローラの設計と機能検証

ゲーム用コントローラは健常者の利用が前提であるため、片手操作のコントローラを開発できれば肢体不自由者でもゲームの選択肢が増えたと考え、開発に取り組んだ。設計では片手操作をするマウスやレバーなどを参考にスケッチ・モデリングをおこない、3Dプリンタで出力し製作した。ボタン利用数の多いアクションゲームで使用の検証をおこなった。その結果、スティックの操作や持ちやすさについては良い評価を得られたが、ボタンについては操作が難しいことも明らかとなった。このことから、ボタン配置の変更や表面に凹凸をつけるなどの改良を行うことで、より片手での操作性を向上したコントローラの製作につながるのではないかと考える。

機種	押下数(回)			割合(%)
	Switch	PS5	Switch + PS5	
○	1599	3166	4765	28.87
X	950	933	1883	10.62
△	108	4172	4280	24.14
□	267	1683	1950	11.00
L2	1035	742	1777	10.02
R2	51	1617	1668	9.41
L	20	289	309	1.74
R	32	591	623	3.51
select	27	0	27	0.15
スタート	1	22	23	0.13
HOME	0	0	0	0.00
十字キー	135	293	428	2.41
合計	4225	13508	17733	100.00

ユーザエクスペリエンスデザイン研究室 指導教員 森岡 大輔

### 長谷部 知也 肢体不自由者の上着脱に配慮した衣類の開発に向けて

片麻痺者などの肢体不自由者は、着替えなどの日常動作にもサポートが必要な場合がある。もし肢体不自由者自ら着脱することができれば、生活の質や自立心の向上、就労支援などにつながると思った。本研究では、衣類着脱時の身体負担を軽減する上衣の開発とその検証を目的とした。実験では、開発した上衣と市販品3種類の合計4種類を用いて、着脱時の筋電位の獲得と官能評価と統計学的分析をおこなった。結果、被験者水準で有意差が見られ、製品水準では見られなかった。しかし、官能評価の自由記入欄では開発物の着脱がしやすいとあったことから、被験者を増やすなどデータ精度の向上により、製品感でも有意差が現れる可能性があると考えた。

ユーザエクスペリエンスデザイン研究室 指導教員 森岡 大輔

### 酒井 優理子 小型コンピュータの活用を想定した薬籠の機能検討

高齢化と薬物療法が採用される外来患者数の増加などにより服薬者数が増えるなか、残薬の問題を抱える人口も増加傾向にあることが予想できる。先行研究では光源搭載による薬の飲み忘れを防止する薬籠が開発されたが、耐久性や審美性に課題がある。本研究では薬籠の素材や形状の機能検討をおこなうことで実用性を向上できるのではないかと考えた。そこで形状が異なる既存の薬籠5種類を用いて開閉時の筋電計測と、使用感に関する官能調査による評価をおこなった。その結果、薬籠の使いやすさと薬籠開閉時の短母指外転筋の筋電位の大きさや、動作時間の長さなどについて、今後の薬籠製作におけるデザイン提案の指標になることが明らかとなった。

ユーザエクスペリエンスデザイン研究室 指導教員 森岡 大輔

### 角田 聖響 人混みでも利用可能な雨具の開発に向けて

レインウェア(雨具)は傘と異なり、取り回しなどの観点から利用率が低い。もし省スペースで着脱と収納が可能な雨具を開発できれば、利用率向上とストレス低減に寄与すると考えた。そこで本研究では少ない動作で展開可能な雨具の素材と形状の明確化を目指し、異なる雨具4種を用いた機能分析と5段階の官能評価を実施した。結果、ゴアテックス素材のポンチョ型は着脱のしやすさや不快感の少なさで4.28Ptと最も高い評価を得た。また雨天着衣時の温湿度についても、同素材は他の雨具とは異なり上昇傾向が見られたことから、雨具の開発に適していることが示唆された。今後は、季節や人混みなどの環境下での機能分析を進める。

単位: Pt							
着やすさ	体温感	蒸れ感	内側の濡れ	脱ぎやすさ	不快感	平均	
①	3.67	1.33	4.67	3.67	4.00	2.67	3.33
②	3.00	2.33	4.33	3.67	2.67	2.67	3.11
③	4.33	3.33	4.67	4.33	4.67	4.33	4.28
④	3.33	4.33	4.67	4.67	3.67	4.33	4.17

※5に近いほど良い評価を示す

ユーザエクスペリエンスデザイン研究室 指導教員 森岡 大輔

### 芳賀 拓人 飯坂温泉の魅力伝える体験型入浴剤の提案

福島県福島市の飯坂温泉と「飯坂けんか祭り」をテーマに、地域文化を日常で体感できる体験型入浴剤を提案した。若年層の温泉離れやシャワー浴の増加に対し、入浴を「祭りの競い合い」に見立てた楽しさを付加することで、湯船に浸かる心理的ハードルを下げる試みである。製品は、2つのバスボムを同時に溶かし、中のヒノキ製チャームが先に現れた方を負けとする。祭りの屋台のぶつかり合いを再現したこの仕組みや、入浴後も手元に残るチャームが地域との接点となる。単なる入浴剤の枠を超え、視覚・嗅覚・遊びを通じて飯坂温泉の多面的な魅力を発信し、将来的な来訪意欲の向上と、日常における豊かな入浴習慣の定着を目指した。



デザインマネジメント研究室 指導教員 宮木 健二

### 武藤 太一 巡礼する体験をいかにデザインするか - アニメの聖地巡礼における体験導線・情報設計の分析と評価 -



聖地巡礼の成功要素		分析への期待の 解答の期待	回答
1. 物語と空間の連動性	作品のストーリーやテーマが聖地の空間構造と対応し、訪れることで物語を再体験できること	異世界ファンゲームを地域を融合することを目指す	→
2. 体験導線の設計	移動ルートや視覚的演出がファン行動を誘導し、作品世界への没入感を高めるデザインが重要	映像・空間デザインの →	→
3. 地域文化との親和性	作品の背景や価値観が地域の文化・産業と結びつき、没入感を高めるデザインが重要	作家の再考を促すとして、「聖地の 」を注ぎながら、 20周年にちなみ「アニメでやること」を維持	→
4. ファン参加の仕組み	聖地が「見る場所」ではなく「参加・体験できる場所」として機能し、ファン間の交流が促されること	制作側主導の導線な誘導を避け、聖 地の個性をファンに委ねることで、 公式の人は最小限	→
5. 空間演出と視覚的統一	サイン、装飾、景観の統一などに統一感があり、没入感が作品の一部として感じられること	作品単体での対応は避け、地域の文化・ 観光と連携する必要がある。	→
6. 地域・制作・ファン共生関係	三者が協力しながら聖地を維持・更新していくことが持続し、文化としての持続性が確保されていること	聖地巡礼は「行く・体験・モノ消費」 を組み合わせることでシナジーが期待 できる。	→

デザインマネジメント研究室 指導教員 宮木 健二

本研究は、アニメ聖地巡礼を観光振興の手法ではなく、物語空間が現実世界へ拡張される体験デザインの実践として捉え直すことを目的とした。「ラブライブ! サンシャイン!!」など複数のアニメ作品を対象に、現地調査と制作側への取材を行い、空間と体験の関係性を分析した。その結果、聖地巡礼は特別な資源によるものではなく、日常的な空間が物語と結びつき再解釈され、訪問者の移動や行為を通じて体験が生成される現象だと明らかになった。また、過度な誘導により解釈の余地を残す空間設計が没入感を高める点も確認された。以上により、聖地巡礼は空間と体験を媒介に文化的価値を生み出すデザイン実践と言える。

### 亀井 春之介 食事動作を支援するスプーンの形状と使用性の研究

本研究は、食事動作に負担を感じやすい人を想定し、スプーンの形状が使用性に与える影響を明らかにすることを目的とする。文献調査により、ハンドル形状や素材が把持性や心理的快適性に影響することを整理した。さらに疑似体験を通して市販スプーンの握りにくさや保持のしにくさといった課題を抽出し、複数のハンドル形状を設計・試作した。アンケート評価の結果、握りやすさと保持性の向上が確認され、提案形状の有効性が示唆された。これらの知見は、食事動作の自立支援を目的とした製品設計に寄与するものと考えられる。今後は先端部形状との組み合わせによる最適設計について検討を進める予定である。



デザインマネジメント研究室 指導教員 宮木 健二



### 中野 鷹飛 排除ベンチにおけるデザイン表現の可能性

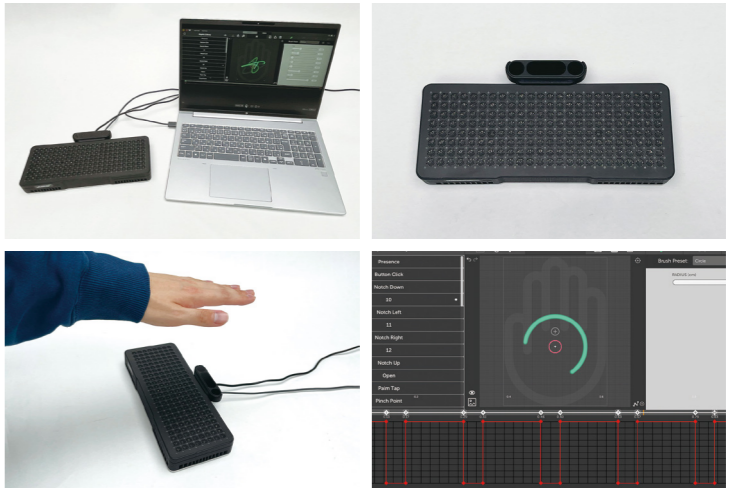
近年、都市の公園や駅前広場などの公共空間では、仕切りや突起物、座面の傾斜を施した「排除ベンチ」が増加している。これらは特定の利用者や行為を困難にし、滞留行動の抑制と結びついて導入されてきた。背景には、長時間滞留や占有に対する苦情、治安・景観への懸念があり、管理主体は巡回や注意喚起に代わる手段として形状による対応を選択してきた。一方で、排除的構造は一般利用者にも座りにくさや違和感を生じさせ、公共ベンチ本来の休憩機能を低下させている。そこで本研究では、管理主体の意図を踏まえつつ、排除を前提として可視化されてきたベンチデザインの表現や構造を再考し、新たな排除ベンチのあり方の検討を目的とする。

デザインマネジメント研究室 指導教員 宮木 健二

### 粕谷 尚成 超音波を活用した触覚への危機感表現

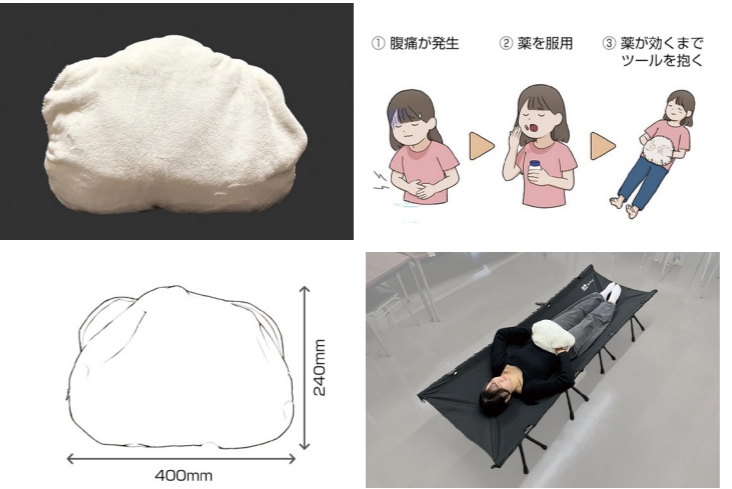
本研究の目的は、超音波を手のひらに呈示することで危機感を喚起する触覚刺激の表現方法を探索することである。超音波による触覚刺激によって直感的に危険を伝達できれば、視覚や聴覚に依存しない新たな情報伝達手段の可能性が示される。実験では、「この感覚は〇〇と似ていて危なさそう」といった危険と結びつきやすい日常的で身近な経験を超音波刺激として設計し、体験実験を行った。その結果、連続的かつ速いリズムの超音波刺激によって想起させる「静電気のビリビリ感」や「鳥肌ゾワゾワ感」といった触覚刺激は危険度に対する評価が高かったことから、危機感を喚起する触覚刺激として有効であることが明らかになった。

メディアクリエイション研究室 指導教員 大島 直樹



### 飯島 未来 月経時における不快症状の緩和手法

フェムテックの考え方に注目して、月経時に生じる不快症状を精神面から緩和する方法の検討と、それを実践するツール開発を目的に研究を行った。月経・PMS時の動作調査により、腹部を温める・腹部に手を当てる・横になるといった行動が多いことに着目し、重さと腹部に手を当てる姿勢を活かした腹部用ツール「Soopal」を制作した。複数の試作と予備調査を経て形状・重量・手を入れる構造などを決定し、効果検証を行った。その結果、腹部へ適度な重量を与えることが、身体的・精神的双方の腹痛緩和に有効との評価が得られた。軽量化が重視される製品分野において、「重さ」の有効性を示した点に意義がある。



メディアクリエイション研究室 指導教員 大島 直樹

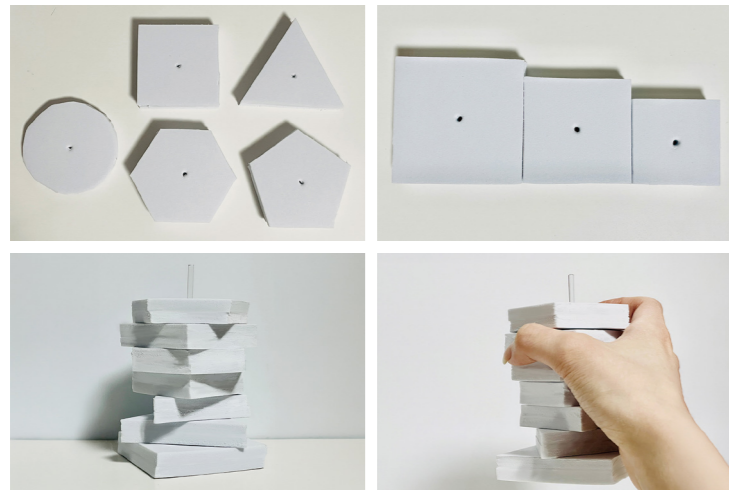
### 宮尾 咲桜 感情可視化インターフェース『心鏡』

『心鏡』は、朝と夕方という一日の節目に使用する、子ども向け感情可視化インターフェースである。カメラから取得した表情をもとに感情を推定し、その状態を色として画面に表示することで、子どもが言葉に頼らず自分の感情と向き合うきっかけをつくる。タブレットPCを玄関扉に設置することで、日常の中に自然に体験を組み込んだ。夕方に表示された色は「きろくカード」に残し、感情の変化を蓄積・可視化する。これにより、子ども自身が感情の傾向に気づくと同時に、親も色の変化を通して子どもの状態を感じ取ることができる。本作品は、感情を評価せずに気づきと共有を促す、新しい感情教育と親子コミュニケーションの可能性を提案する。

メディアクリエイション研究室 指導教員 大島 直樹



### 吉田 彩華 非言語的な手段によって感情を記録するツール



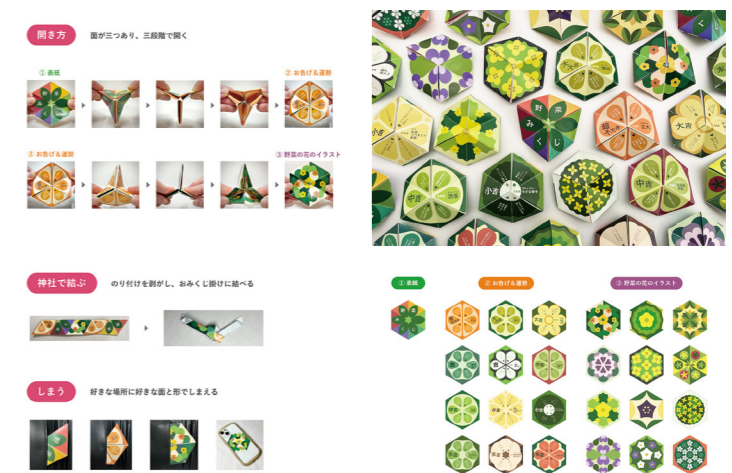
文字による日記が継続しにくい人に向け、非言語的に感情を記録し振り返る方法として「図形ピース」を用いた最終作品を制作した。本作品は、色を用いず、形と大きさのみが異なる図形ピースの中から、1日につき1つを選択して感情を記録する仕組みである。図形は四角、三角、円、五角形、六角形の5種類、大きさは大・中・小の3段階で構成した。記録後は1週間分を積み重ね、手で握る行為を通して振り返りを行う。検証の結果、短時間で実施でき心理的負担が少なく、触覚を伴う体験が感情の再認識を促すことが確認された。本作品は、感情を言語化せずに扱い、日常生活に自然に組み込める感情記録の形を提案するものである。

メディアクリエイション研究室 指導教員 大島 直樹

### 米山 奈歩 おみくじの楽しさを向上させる表現方法と仕組み

おみくじのデザインや内容は類似したものが多く、あまり変わりがない。そこで本研究では、おみくじの楽しさを向上させる表現方法と仕組みを提案した。対象神社として設定した有鹿神社への取材や学生へのアンケート調査を行い、ターゲットを神奈川県に住む女子大学生、予算を200円とした。そして考案したのが三段階で開く野菜みくじだ。有鹿神社には野菜のオリジナルキャラクターが存在することから、お告げに野菜の花言葉を使用した。また野菜や花のイラストにより、引いたおみくじに思い入れを持ってもらえるよう工夫した。引いた後は一般的なおみくじと同様に神社で結んだり、財布など好きな場所に好きな面や形でしまったりできる。

視覚デザイン研究室 指導教員 小出 昌二



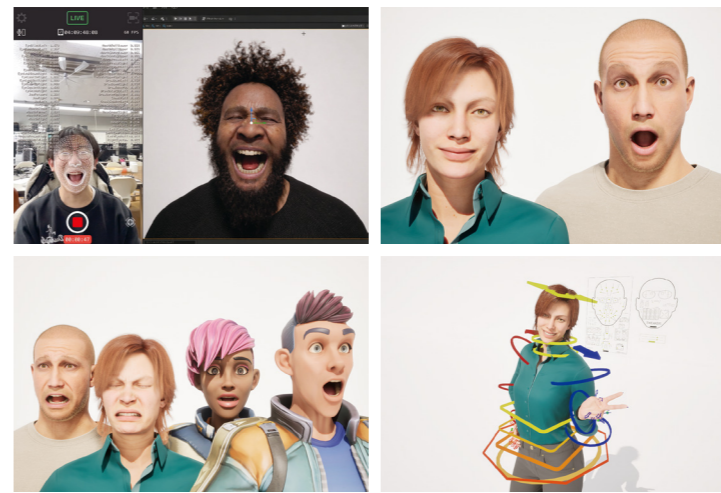
### 高木 駿 主観的輪郭を利用した表現技法の検討

主観的輪郭はメカニズムがはっきりしておらず、不思議な現象として存在している。しかし、主観的輪郭から感じる不思議さには魅力と可能性を感じる。主観的輪郭はイラストやロゴ、ピクトグラム、3D表現において使用されていることが見られるが、主観的輪郭の研究事例は乏しい。この主観的輪郭にスポットライトを当てるべく様々な方法で活用方法を検討し、今回は、体験型の仕掛け絵本に主観的輪郭を落とし込むことにした。話の中では干支の順番に動物が登場し、次に登場する動物が何なのかを主観的輪郭を使用したイラストで考えさせる仕組みとなっている。



視覚デザイン研究室 指導教員 小出 昌二

### 並木 柊 3D アバターの表情誇張が感情伝達に堪える影響の検証



近年、VRSNS などの仮想空間でのコミュニケーションが拡大し、アバターの表情は感情伝達を支えるための重要な要素とされている。一方で、デスクトップ環境では微細な表情が伝わりにくいため、表情を適度に誇張することが効果的であると考えられる。そこで本研究では、MetaHuman に対して誇張強度を段階的に変化した表情アニメーションを用い、ユーザーの主観評価に基づき感情認識・自然さ・親近感への影響を総合的かつ定量的に検証した。その結果、誇張強度 1.0 ~ 1.3 で高い評価を示す一方、過度な誇張は不自然さを生みやすいことが示唆された。今後は没入型環境での検証を通して、より適切な表情設計への応用を目指す。

メディア情報デザイン研究室 指導教員 崔 洪碩

### 平田 美祈 目を大きく見せるためのアイライナーを用いた化粧方法



化粧初心者や化粧に悩む若年層に向けた視覚的ガイドラインツールを仕上げりサイズが 100×100(mm) の巻三つ折りパンフレット型で制作した。目を大きく見せるためのアイラインの引き方を実験結果とともに視覚的に提示した。目を大きく見せるための正しいアイラインの引き方の例と正しくない引き方の例を目の写真を用いて比較して見せ、実験内容の解説も載せることで理論的に理解しながら化粧を実践しやすい内容を目指した。使用した目の写真は日本人女性の平均の目の大きさに加工し、正しいアイラインの太さと目の大きさの比率を示すことで、どんな目の大きさの人でもその人に合ったアイラインの太さを割り出せるようにした。

視覚デザイン研究室 指導教員 小出 昌二

### 藤森 奏音 VR 空間におけるハンドトラッキングを用いた手指の感情動作特性の分析

従来の感情推定研究の多くは身体全体の動きを対象としており、手指の動きに焦点を当てた研究はほとんど行われていない。そこで本研究では、VR 技術を活用し喜び、悲しみ、怒り、恐れ、驚きの5つの感情を対象に PHO 内で表現される手指の動きから、手指の動作パターンと感情表現の関係を明らかにすることを目的とした。Laban Movement Analysis を用いて動作パターンの違いを分析し、抽出した手指動作の特徴量を用いた感情の自動推定手法を検証した。その結果、5つの感情は手指の動きにおいて識別可能な特徴を持つことが示された。また、精度は高いものの自動的な感情推定が可能であることが確認された。



メディア情報デザイン研究室 指導教員 崔 洪碩

### 植村 千奏 デザイン学生を地域コミュニティにつなぐカードゲーム『ボランティア！なかまっちゃんぐ』



ボランティアの参加促進と認識差解消を支援するため、地域住民とデザイン学生を対象に、ボランティアのマッチングを競うカードゲーム型コミュニケーションツールを制作した。中学生以上4人プレイ推奨、所要時間15～30分である。ツールはボランティア内容を設定する依頼カード（山札）、難易度サイコロ、ボランティア参加者の状態を設定する人物カードおよび個性カード（手札）で構成される。プレイヤーは各自、「依頼内容+難易度」にマッチングする手札の組み合わせを提示、合議し、ベストマッチを決定、その数を競う。館ヶ丘団地自治会メンバーとデザイン学生、福祉学生によるプレイ検証では想定した効果を確認するとともに、好評を得た。



コミュニティデザイン研究室 指導教員 工藤 芳彰

### 松本 裕子 パブリックエンターテイメントプロムナード

徳山駅から徳山動物園を結ぶプロムナードを対象に、歩行者と新モビリティが共存する「体験型の道」の空間とサービスデザインを提案した。参道の「心身の準備を経て、神様のいる空間へ向かう」という物語性を取り入れ、鳥居・灯籠・狛犬・手水舎の要素を置換したオブジェクトを制作・配置した。AIタクシーにはAIコンシェルジュが搭載されており、地元住民と観光客の交流を促進し、地域活性化につなげることができる。AIタクシー専用歩行者路を取り入れることで、安全性とワクワク感を両立させ、移動そのものを楽しめる道を目指した。地域の自然や日本らしさを活かした空間表現により、新しい公共空間のあり方を示せたと考える。



シビックデザイン研究室 指導教員 永見 豊

### 永井 春 イラスト制作における画像生成 AI に対する嫌悪感と利用可能性の分析

画像生成 AI 使用のイラストに抱く嫌悪感を分析した後、自らの創作活動とおして、その利用可能性を考察した。まず、キャラクターイラストの制作を12工程（構想、ラフ、色ラフ、下描き、線画、下塗り、影入れ、光入れ、描き込み、加工、背景、仕上げ）に分け、各段階で画像生成 AI の使用検証に取り組んだ。結果、色ラフ作業および影入れ作業の2つで好感を得た。次に、AI チャットボットとの会話を踏まえてシチュエーションを設定した後、上記知見を踏まえてシチュエーションを含むイラストを制作し、通常（AI 未使用）の創作活動との違いを比較した。AI 使用は時短に最適だが、創作の目的や楽しさ、達成感を失わせるため、熟考の必要がある。



コミュニティデザイン研究室 指導教員 工藤 芳彰

### 佐藤 日和梨 単調な歩行空間に楽しさを与えるフォトスポットの提案

本研究は、単調になりがちな河川沿いの歩行空間に着目し、歩くこと自体が楽しくなるフォトスポットを提案した。対象地は東京都を流れる残堀川沿い遊歩道とし、現地調査を通して利用者の行動や空間の課題を整理した。その上で、視覚的な錯覚を生むトリックアート的手法に親しみやすいキャラクターを組み合わせ、歩行者が思わず立ち止まり写真を撮りたくなる仕掛けを空間に組み込んだ。大学生50名を対象にアンケート調査を行った結果、撮影意欲や立ち止まり行動に好意的な影響を与えることを確認した。本研究を通して日常的な散策路に非日常的な体験価値を付加することで、歩行空間の魅力向上や滞在行動の促進につながると考える。



シビックデザイン研究室 指導教員 永見 豊

### 矢崎 隆也 地域コミュニケーションを支援する TRPG『鹿撫では温泉の旋律』

関係人口の創出に寄与するべく、上田市鹿教湯温泉を地域事例とした TRPG『鹿撫では温泉の旋律』を制作した。初心者向け対面プレイ版と『エモクロア TRPG』を基盤とする経験者向けオンライン版がある。前者はゲームマスター向けのシナリオ集、場のイラスト資料集、登場人物等が描かれた情報カード、ヒントとなる日記資料で構成され、後者はシナリオ以外、オンラインツール化している。プレイヤーは物語の主人公となり、ゲームマスターのもと、謎を解き明かしていく。ゲーム後、実際に現地を訪れることで、物語と現実世界がリンクする。TRPG 経験者を含むプレイ検証と地域関係者へのヒアリングの結果、肯定的な評価と期待が得られた。



コミュニティデザイン研究室 指導教員 工藤 芳彰

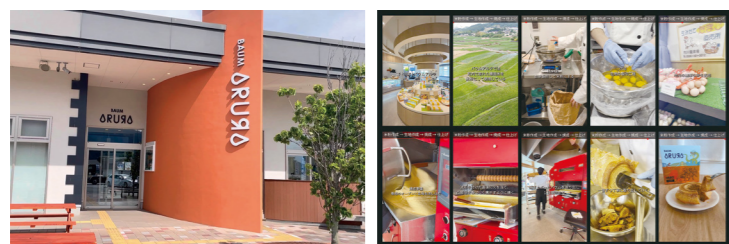
### 菊地 康晃 水辺安全教育を目的としたクイズ・謎解き体験プログラム

八王子市立第二小学校の学童保育を舞台に、子どもが水辺の危険や安全を楽しみながら学べる体験型の水辺安全教育プログラムを企画・実施した。プログラムでは、水辺の事故や危険性、対処法をテーマにしたクイズを用意し、チームで協力しながら学べる構成とした。また、参加意欲を高めるため、浅川に関連するキャラクターや缶バッジなどの視覚的デザインも取り入れた。学童保育所で2回実践した結果、アンケートでは多くの児童が「楽しかった」「水辺の安全に自信がついた」と回答し、正答率からも理解度の向上が確認された。今後は実際の河川を活用した現地体験や水難救助を想定した活動へと発展させ、より実践的な水辺安全教育を目指す。



シビックデザイン研究室 指導教員 永見 豊

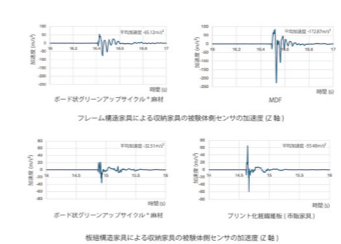
### 藤原 拓海 富士川町の特産品バウムクーヘンの魅力を伝える動画制作



山梨県富士川町の特産品であるバウムクーヘンの魅力を伝えることを目的に、バウムアール店舗内で放映するPR動画を制作した。動画の内容はバウムクーヘンが段階的に焼き上がっていく様子や製造工程の特徴、地元産食材を使用している点が視覚的に伝わるよう工夫した。また、画面上部に目次と再生バーを追加することで、来店者が途中から視聴した場合でも全体の流れや内容を把握しやすい構成とした。完成したPR動画を店舗内で放映しアンケート調査を行った結果、来店者および店舗スタッフの双方から製造工程や地元産食材の特徴が分かりやすいとの評価が得られ、実店舗での放映を想定したPR動画としての有効性と完成度が確認された。

シビックデザイン研究室 指導教員 永見 豊

### 長山 拓人 廃棄繊維材の性質分析および転倒時の身体的衝撃軽減家具への応用

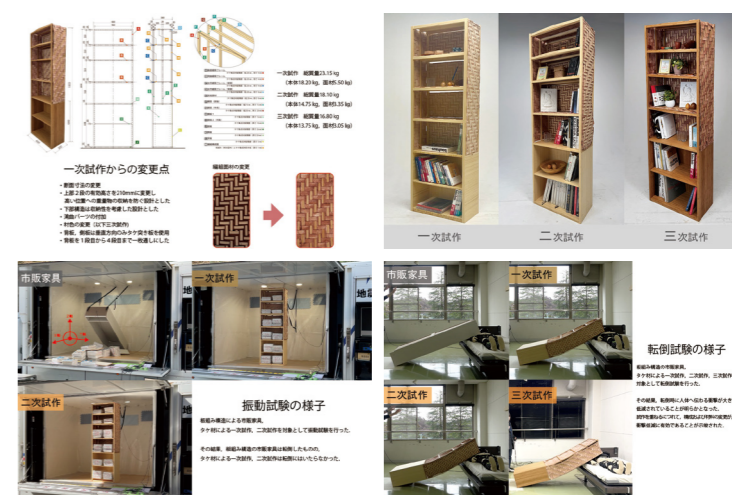


地震の際の家具転倒被害が多く発生している現状から、本研究では、転倒時の身体衝撃軽減家具を試作した。収納家具の材料には、グリーンアップサイクル®麻材を選じた。この材料は、接着剤を使わずに成形されているためやわらかく、剛性が低いため、衝撃を軽減すると仮定した。試作した収納家具は、フレーム構造、板組構造の2種である。これらを試験体、人体マネキンを被験体として転倒試験を実施し、木質材料による市販収納家具より加速度を抑え、試験体の質量と被験体の加速度により算出した衝撃も小さい結果を得た。やわらかく剛性を有するグリーンアップサイクル®麻材は、転倒時の衝撃軽減に繋がる材料であることが示唆されたと言える。

用品設計研究室 指導教員 阿部 眞理

### 佐藤 伶 タケ緩衝フレームと編組面材を用いた室内防災に寄与する収納家具の試作と検証

震災時の家具の転倒・移動による被害を背景に、本研究では「倒れにくく、万が一転倒しても身体へのダメージを低減できる家具」の設計要件を明らかにすることを目的に、タケ材の特性に着目して収納家具を試作と検証を重ねた。タケ集成材挽き板を主材として、上部には、挿れに対して弾性を発揮する緩衝フレーム構造を採用し、その動きを妨げないよう、フレームの変形に追従する編組面材を組み合わせている。下部は板組構造とすることで重心を下げ、安定性の向上を図った。さらに家具正面には、転倒時の衝撃を和らげる要素として湾曲パーツを付加している。振動試験、転倒試験を通して、転倒しにくく、転倒時の衝撃も軽減できる可能性が確認できた。

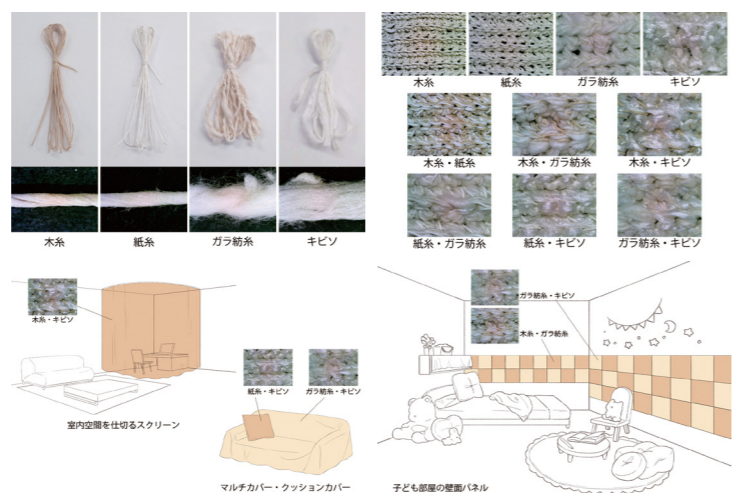


室内設計研究室 指導教員 白石 照美

### NEXT UP 修士論文概要

### 大岩 直央 自然素材による再生糸をインテリアアイテムへ取り入れるための評価とその応用

本研究では、自然素材を原料とした再生糸（木糸、紙糸、ガラ紡糸、キピン）をインテリアアイテムへ取り入れることを目的とし、各再生糸および異なる再生糸を組み合わせたシート材に対する基本的、機械的、物理的性質を評価した。評価結果から、木糸とガラ紡糸を組み合わせた子ども部屋の壁面パネル、木糸とキピンによる間仕切りスクリーン、紙糸とキピンによるマルチカバー等への応用を提案した。再生糸は、本来、廃棄繊維製品から再生された糸を指すが、本研究では、有効利用が求められている自然素材による糸を再生糸と定義した。これにより、インテリアアイテムへの応用例を提示するに至り、各糸の利用の幅を広げる一助となったと考える。



用品設計研究室 指導教員 阿部 眞理

### 楊 彬彬 (ヨウ ヒンヒン) 伝統的な木版制作におけるデジタルファブリケーションの有用性

本研究は、伝統木版制作におけるレーザー彫刻技術の有用性を検証し、手彫りとの協働による新たな制作の可能性を探るものである。デジタルデータを用いたレーザー加工により、細密表現や反復作業、下絵準備の効率化を試み、手彫り作品との比較実験および職人への評価調査を行った。その結果、適切なデータ設計によって手彫りに近い視覚的印象が得られる一方、摺り工程では手仕事特有の柔軟性や感覚的調整が不可欠であることが明らかになった。以上より、レーザー加工を手彫りの代替ではなく補助技術として位置づけ、制作負担の軽減と表現領域の拡張を図ることで、伝統技術と現代技術の協働による木版表現の持続的発展の可能性を提示する。



プロダクトデザイン研究室 指導教員 ハイメ・アルバレス

メンデス・バルガス・パウリナ

### デイケア施設における老人利用者のための社会的インタラクションを促進するロボットのデザイン

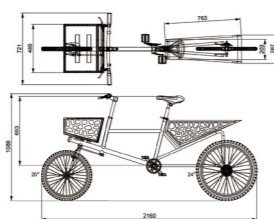
本研究は、デイケア施設における老人利用者の日常的な社会的相互作用に着目し、利用者間の交流を支援するロボットデザインを目的とする。フィールド観察から、近接していても自発的な会話が生じにくい場面と、外部要素が共有注意を喚起し交流の契機となる可能性を確認した。これを踏まえ、多方向の関与を促し場の関係性を穏やかに仲介する対称形状のデスクロボットを提案し、非言語的な動作を通じて利用者同士の関係形成を支援する設計を試みた。さらに、施設での検証を通じて一定の効果が確認され、比較的単純な動作を備えたロボットであっても、人同士の会話や相互作用の開始・仲介・促進に寄与し得ることが示された。



プロダクトデザイン研究室 指導教員 ハイメ・アルバレス

孫 浩然 (ソン コンセン)

### キャンプ装備の積載性と安定性向上を目的とした自転車デザイン



本研究では、自転車キャンプにおいて荷物量の増加に伴い、走行時および駐車時の安定性が低下するという課題に着目する。キャンプ装備は大型かつ重量があるため、積載位置や荷重配分によって車体バランスが大きく変化し、安定性の確保が重要な設計要素となる。従来の自転車では積載量の増加に対する構造的配慮が十分とは言えず、実用面での課題が残されている。本研究では、荷物を前後に分散しつつ前後輪間の低い位置に配置する構造を採用し、高い積載能力と走行時および駐車時の安定性を両立する新たな自転車構造の提案を目的とする。これにより、自転車キャンプに適した積載設計の指針を示すことを目指す。

プロダクトデザイン研究室 指導教員 ハイメ・アルバレス

Takushoku University **拓殖大学**

工学部 デザイン学科  
大学院 工学研究科 情報・デザイン工学専攻

〒193-0985 東京都八王子市館町 815-1

拓殖大学HP <http://www.takushoku-u.ac.jp>

デザイン学科HP <http://www.id.takushoku-u.ac.jp>

□ 求人に関するお問い合わせ先

八王子国際キャンパス 就職課 042-665-1467

□ 入試や資料に関するお問い合わせ先

文京キャンパス 入学課 03-3947-7159