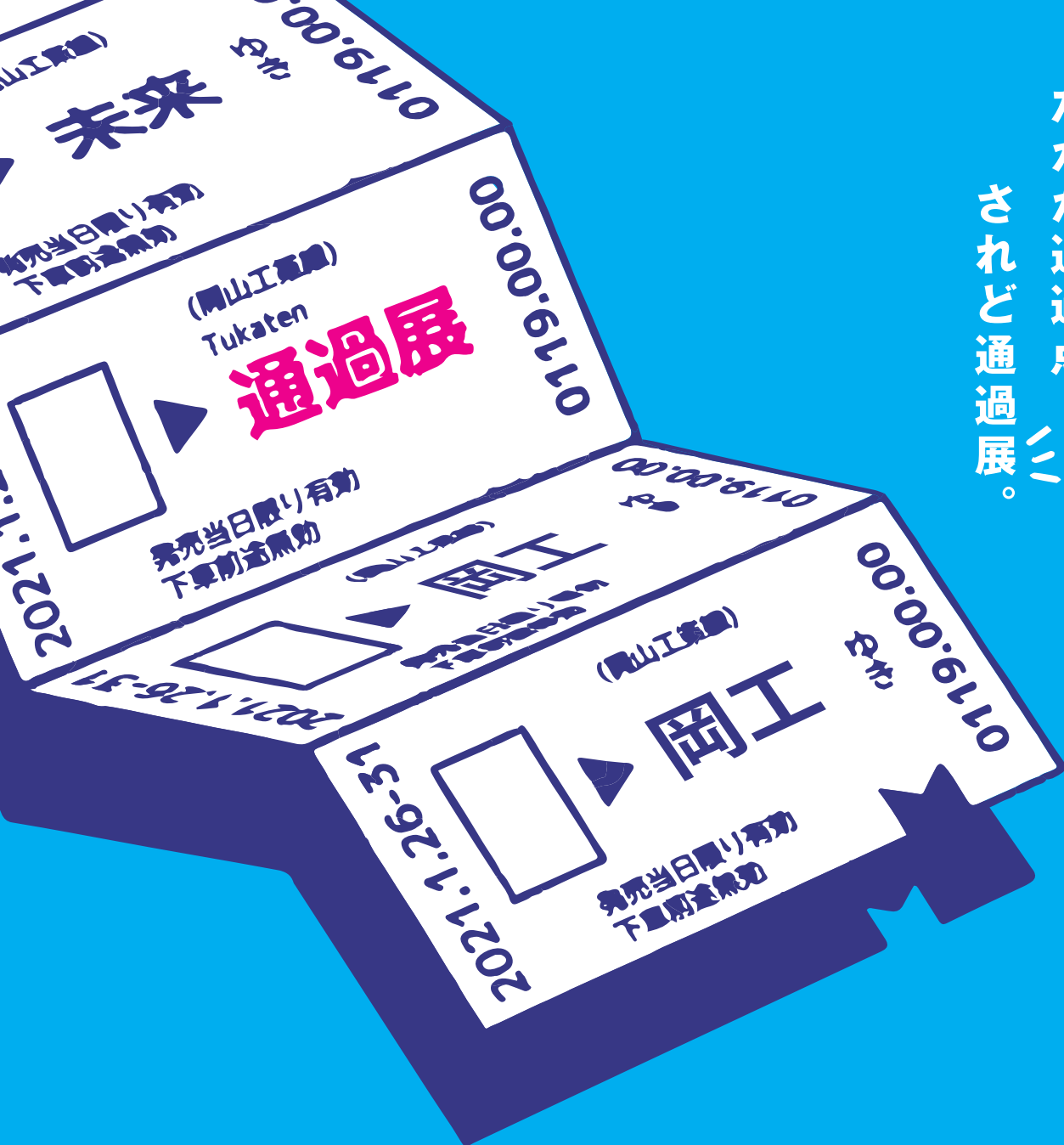


たかが通過点、  
されど通過展。



岡山県立岡山工業高等学校 デザイン科

# 卒業制作作品集 2021

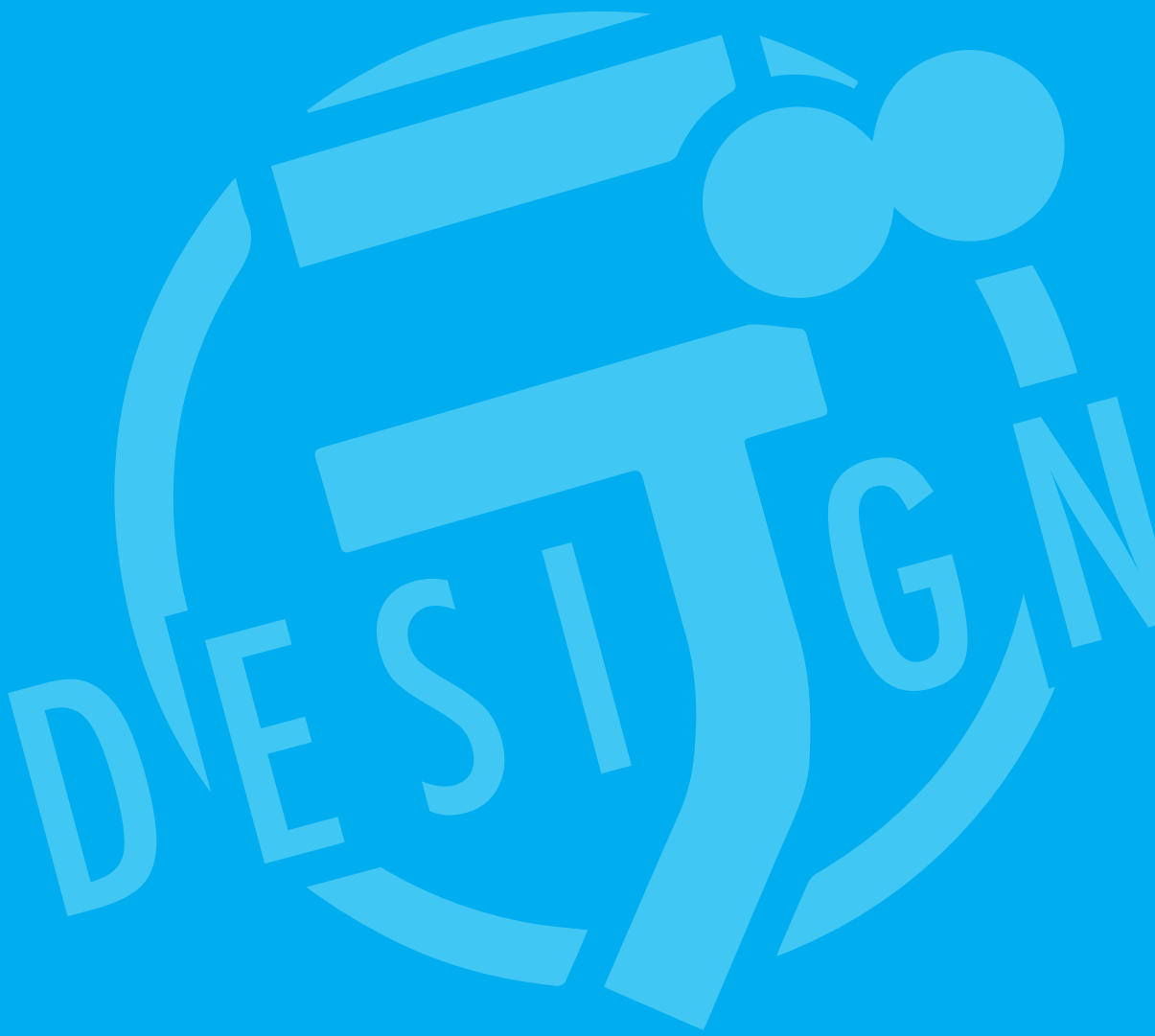
OKAKO DESIGN COURSE GRADUATION WORKS COLLECTION



## たかが通過点、されど通過展。💡

3年生になった4月・5月、仲間と会えない日々が続いて、久しぶりにみんなと会えたとき、たくさんの笑顔が生まれました。そして、何気なく通り過ぎてきた日々ひとつひとつが大切なもので、今この瞬間の私たちを作っているのだと気づきました。こうして開催できた卒業制作展は、私たちが過ごしてきた日々にも生まれた作品のひとつです。この先の長い未来を見れば、ほんの一瞬で、「たかが通過点」卒業制作展かもしれません。しかし、未来の私たちを作る大切な3年間、「されど通過展」なのです。





GRADUATION WORKS COLLECTION 2021

OKAKO DESIGN

たかが通過点、されど通過展。

# CONTENTS

生徒作品紹介	有富 士路	マスク for カンボジア！……………	01
	池上 晴大	感謝を伝えられるミュージックビデオの提案……………	02
	池田 蓮	海洋プラスチックごみ問題の現状について伝えるポスター……………	03
	佐々木 健太	クレヨンの研究……………	04
	佐々田 順平	音楽カテゴリのロゴタイプ化……………	05
	花房 怜雄	手でさわるカードゲーム……………	06
	藤原 真友	新しいイメージカラーの提案……………	07
	松本 聖矢	「ILHOUÉ」……………	08
	光森 亘	カードボードスツール……………	09
	明石 碧	Lies Nicht ……………	10
	浅野 瑞希	励みのタネ……………	11
	入江 優佳奈	良い夢が見れる絵本の提案……………	12
	大嶋 せれな	RePLa〜ペットボトルのリメイク作品の提案〜……………	13
	大海 結希乃	dinosars ……………	14
	岡村 可奈子	海辺にあるサンドイッチ屋さんの店舗設計……………	15
	小川 莉奈	美容院のブランディング……………	16
	賀陽 姫菜	柴犬の癒しグッズ「Benz kunn」……………	17
	葛原 千夏	虫さんたちのキャラクター図鑑……………	18
	熊谷 美羽	12 星座をモチーフにしたアクセサリーブランド……………	19
	黒住 友理	お花がテーマのアクセサリーブランド……………	20
	小谷 涼奈	CROWN OF LIGHT……………	21
	佐藤 陽香	アンダープレートの提案……………	22
	佐藤 美空	潮風マルシェ……………	23

白井 内彩	JT サンダーズ広島応援グッズ	24
白澤 里菜	うどんの本	25
素利 美幸	「和の色」がテーマのイラストレーション	26
橘 夢果	リアル恐竜展	27
佃 華凜	GAME center Void	28
坪田 詩音	「いい文具の日」のポスター・POP 広告の提案	29
中村 倭緒	商店街にある大人向けのクッキー店の提案	30
野上 瑞樹	スケートブランド「REF」の提案	31
畑 さやか	悪口を食べるアプリの提案	32
林 霞	女子向けの新しいバドミントンブランドの提案	33
人見 涼花	岡工野球部のみんなへ	34
福崎 愛里	紙芝居「ヘンゼルとグレーテル」	35
福本 萌夏	紙を使った表現の研究	36
前田 佳歩	西日本豪雨災害から学ぶ SIMULATION INFOGRAPHICS	37
水澤 彩衣	ざつにほめてくれるどうぶつ	38
安原 一花	あそべる絵本	39
與田 実乃里	フルーツキャンディーのブランディング	40

<b>展示ツール</b>	似顔絵（3年間でやらかしたことは？）	41
	展示ツールデザイン	43
	Photogallery	45

## 01

## マスク for カンボジア！

有富 士路 Aritomi Shiro

デザインにおいて、問題を見つけて解決することが何より重要です。私は、このコロナ禍において自分にできることはないかと考え、この姉妹校交流におけるマスクの制作に携わることになりました。



木漏れ日を取り入れたマスク



パネル（姉妹校交流について）



パネル（マスク紹介）

## POINT.



シルクスクリーンの良さを活かして、四季を取り入れたマスクを作りました。



イヤーフックには着ける楽しさを持たせるために、日本の伝統文化を取り入れ、20種類作りました。



呼吸がしやすいように形の改良を何度も行い、つけてくれる学生たちのことを思って作りました。

## 02

## 感謝を伝えられるミュージックビデオの提案

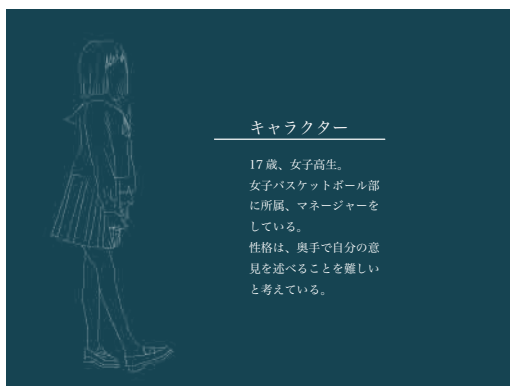
池上 晴大 Ikegami Hinata

この作品は、ありがとうという気持ちはあってもなかなか口に出せない人に  
勇気を出してもらうために制作しました。






この作品はミュージックビデオにつく物語の提案です。



題名



## キャラクター紹介

シーン紹介	
	ストーリー 表紙の解説
	このシーンは冒頭、主人公の少女が眠っているシーンである。このシーンは主人公の少女が眠っているシーンを表している。
	このシーンは主人公の少女が眠っているシーンを表している。
	このシーンは主人公の少女が眠っているシーンを表している。
	このシーンは主人公の少女が眠っているシーンを表している。

パネル（絵コンテ）

POINT.



このカットで無垢な寝顔を描くことにより、主人公の少女に悩みが無いということを、暗示しています。



少女側を暗くすることにより、少女の感情の不安定さなどを表現しています。



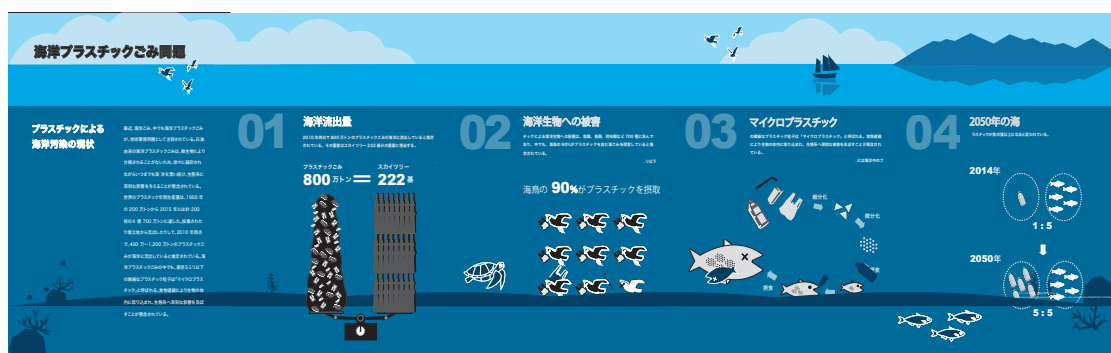
最後だけ笑顔を見せることにより  
少女の変化をわかりやすくしてい  
ます。

## 03

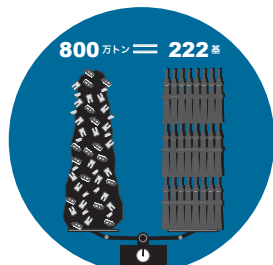
## 海洋プラスチックごみ問題の現状について伝えるポスター

池田 蓮 Ikeda ren

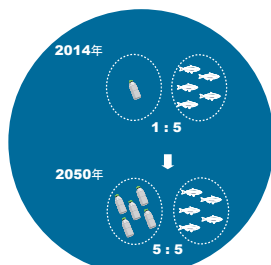
深刻な環境問題となっているプラスチックごみ問題の現状について伝えるためにポスターを制作しました。イラストや図解を用いてわかりやすくなるように工夫しました。



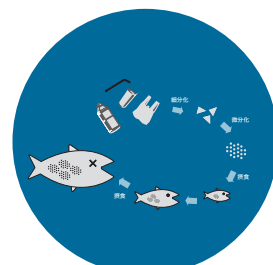
## POINT.



これまでに海洋に流出したプラスチックごみの量を伝えるためにスカイツリーの重さと比較しました。秤を用いて同じ重さであることを表現しました。



2050年にはプラスチックごみの量が魚の量を越えると言われています。イラストで表現することで問題の深刻さを伝えました。



海洋に流出したプラスチックごみが細くなり、海洋生物の体内に蓄積される過程をイラストを用いて表現しました。



## 04

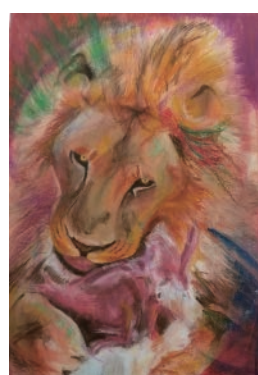
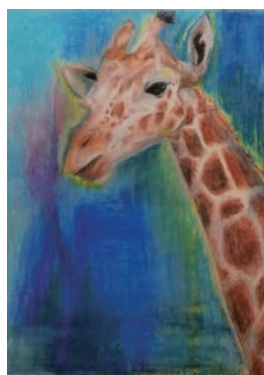
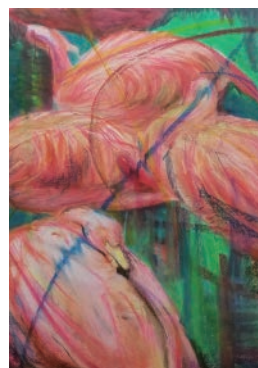
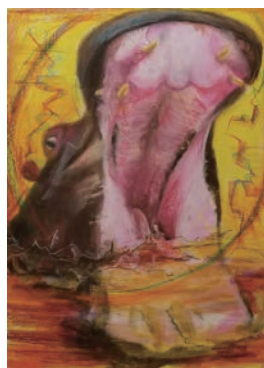
## クレヨンの研究

佐々木 健太

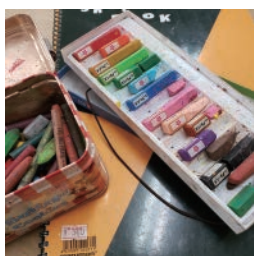
Sasaki Kenta

入学以前から、天神山文化プラザに自分の絵を飾るのを目標にしていたのでなるべく絵に専心的に取り組めそうな課題を選びました。

動物園で人気の動物をモチーフに計5点の作品を展示しました。



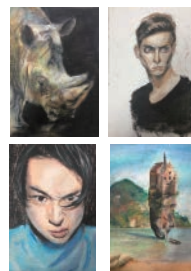
## POINT.



「クレヨンの研究」と銘打っていますが、クレパスの方が多用されているのは、ここだけの秘密です。



説明パネルも展示しました。説明されている技法は実のところクレパスの技法であって、クレヨンで同じことをするのはちょっと難しいです。



展示しなかった練習課題です。この4点以外にもたくさん練習しました。全ての作品に共通して言えるのは楽しかったということです。

## 05

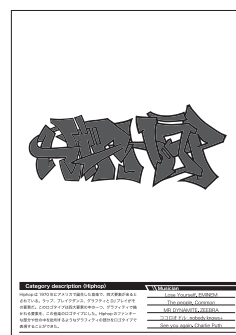
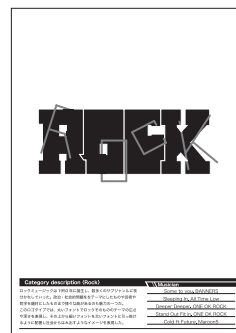
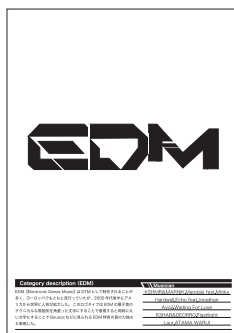
## 音楽カテゴリのロゴタイプ化

佐々田 順平

Sasada Junpei

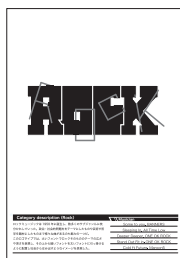


私自身、音楽をよく聞くのですが、自分の好きなジャンルの音楽しか聞いておらず、もっと他のジャンルの音楽を聞きたいと思っても、きっかけがなく興味が持てませんでした。そこでもっと他の音楽にも興味が湧くように、音楽ジャンルをロゴタイプにするという視点から、自分の知らない音楽ジャンルへ興味をもつ1歩を踏み出すきっかけを作ろうと思い制作しました。



## POINT.

雑音



EDM

鉛筆やペンにとらわれず、毛筆などの様々なツールを使い、制作しました。

ロゴタイプを見せるためにパネル内の配置は空白は大きく使い、説明は下部にレイアウトしました。

直線的なロゴタイプが大好きなので、直線多用しているロゴタイプは、うまくできていると思います。



## 06

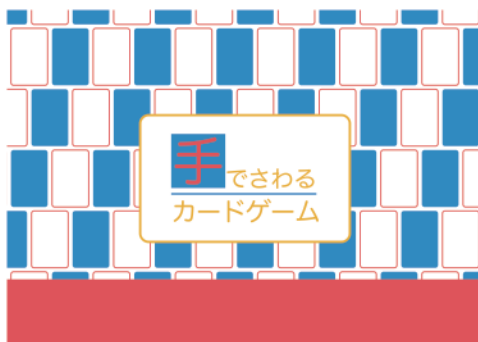
## 手でさわるカードゲーム

花房 怜雄

Hanafusa Reo



僕はもともとゲームが好きでカードゲームもよくしていました。そこで視覚障害を持っている人はどのようにしてゲームを行なっているのか調べてみたのがこの課題に取り組み始めたきっかけです。この作品は視覚に障害を持っている人も楽しくカードで遊んでもらうために制作しました。



## POINT.



どうやったら効率よくカードを制作できるかを考えました。たくさん失敗しましたがなんとか形にはなりました。

カード中央部分にある数字を切り抜くことがとても難しかったです。色々工夫しながら切り抜いていきました。



カードを作る時に正方形の部分の質感の違いに気がつけました。ホームセンターや家などで探してきた布や紙を貼り付けました。

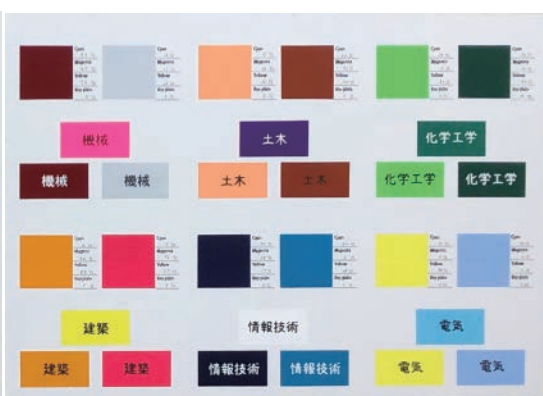
## 07

## 新しいイメージカラーの提案

藤原 真友

Fujiwara shinyu

今のイメージカラーは機械科がピンク、情報技術科が白と疑問に思う色があったので新しいイメージカラーを提案することになりました。情報技術科にはパソコンやデータのイメージがあったので、デスクトップの青色に近い色を選びました。



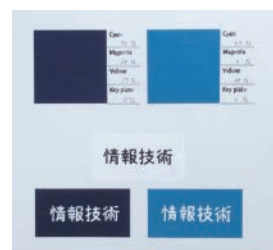
## POINT.



白抜き文字と黒文字それぞれに対応出来るように色の三属性を意識しつつ、科のイメージに合った色を選びました。



紫はデザイン科一人一人の個性が交わることで、複雑になっていくのを表現しました。



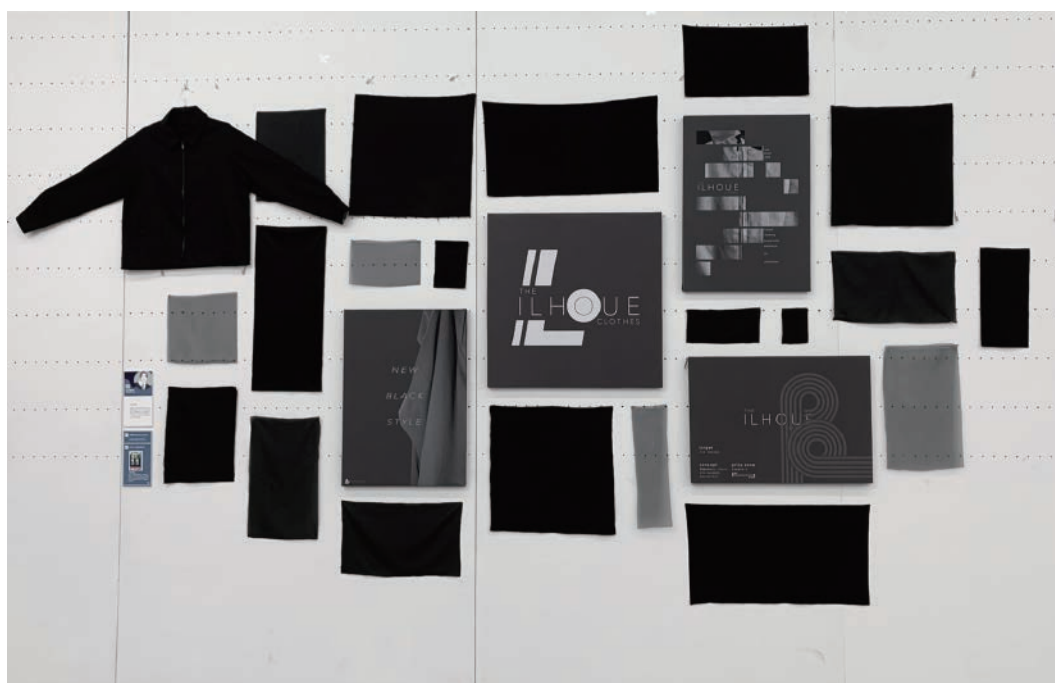
白色から青系に変えることで、パソコンやデータの取り扱いを連想させるようにしました。

## 08

## 「ILHOUE」

松本 聖矢 Matumoto Seiya

3年間デザインを学んできた中で、唯一十分に勉強できなかったファッションについて探究しました。卒業制作においての一番の目標は自分の作りたいものを作ることでした。この想いから、シンプルでシルエットにこだわった若者向けのブランドを作り上げました。



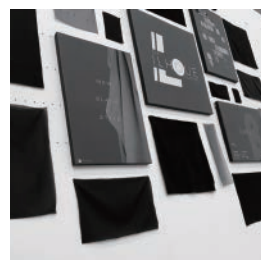
## POINT.



シルエットにこだわり、シンプルかつスタイリッシュなロゴをデザインしました。



素材感とほどよくトレンドを取り入れたデザインの服を制作しました。



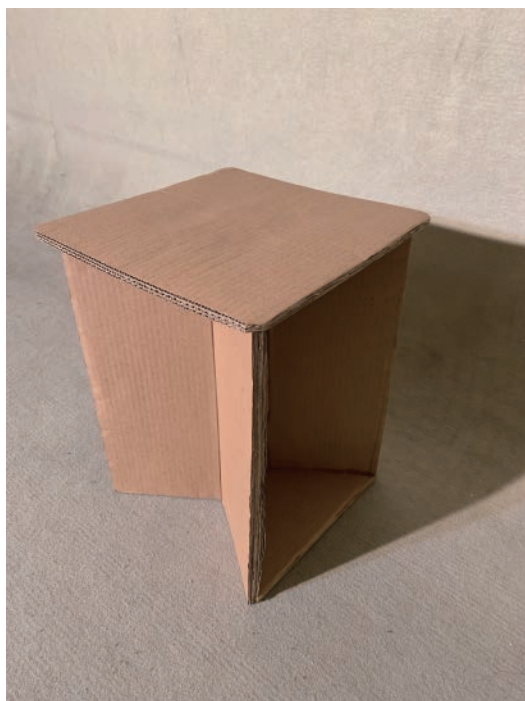
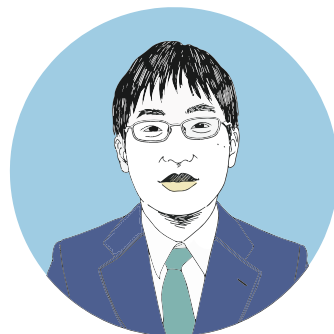
パネルを覆うように黒の布を配置して、雰囲気を出しました。黒の布は種類や透け感にこだわり配置しました。

## 09

## カードボードスツール

光森 亘 Mitumori Wataru

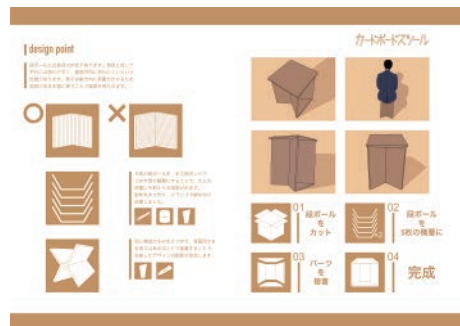
主に梱包材として用いられる段ボールは、私たちの生活の中でみじかな存在です。段ボールの「軽い」「強い」「安価」という利点をうまく活かし、人が座れる構造を作れたら面白いと思い制作しました。



カードボードスツール



パネル1



パネル2

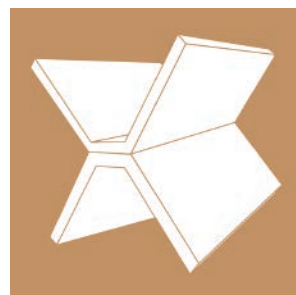
## POINT.



段ボールには波目の向きがあります。波目に対して平行には折れやすく、直角方向に折れにくいという性質があります。縦方向に使うことで強度を持たせました。



5枚の段ボールを木工用ボンドでコの字型の積層にすることで、大人の体重にも耐えうる強度が出ます。型枠を木で作り、クランプで締め付け圧着しました。



同じ構造のものを2つ作り、背面同士を合成ゴム系のボンドで接着することで、交差したデザインの脚部が完成します。



## 10

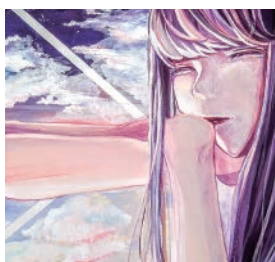
## Lies Nicht

明石 碧 Akasi Ao

私の作品は、大人になると忙しくて読むことがなくなる「童話」をテーマに制作しました。1枚のパネルにつき1つの童話を表現していて、読まなくても童話を楽しめるようになっています。



## POINT.



童話ごとに背景の空の時間帯に合わせて人物にあたる光の向きを変えています。



登場人物のストーリーに合わせたオリジナルの髪飾りを描いています。



背景と重なるように髪を描くことで、背景が髪の間から見え、透明感や繊細さを表現出来るよう工夫しています。

## 11

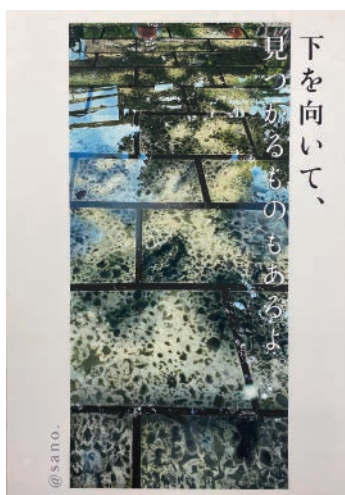
## 励みのタネ

浅野 瑞希

Asano Mizuki

悩みや憂鬱な気分を抱える人が、少しでも前向きになったり、気分転換をするキッカケをもってもらえることを目的としたポスターです。

普段見過ごしているかもしれないなにげない日常の素敵な一面を、見てもらえれば良いなと思いながら描きました。



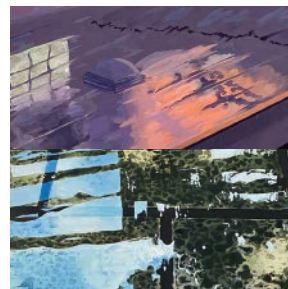
## POINT.



自分で撮影した写真を元に、アクリルガッシュを使用し、細密描写に時間をかけました。



キャッチコピーを見やすくするために、部分ごとに後ろの絵を暗くしました。



水面の描写が得意なので力を入れました。

## 12

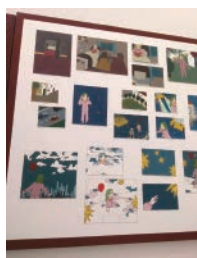
## 良い夢が見れる絵本の提案

入江 優佳奈 Irie Yukana

ストレスを抱えている人や、悪夢に魘されている人に良い夢を見てもらいたい  
 と思い、寝前に読む絵本を提案しました。全てのページにおけるイラスト  
 を一枚一枚丁寧に仕上げました。



## POINT.



感染防止の為、絵本を手にとって  
 読んでもらうことが困難であった  
 為パネルに絵を貼り、それを読んで  
 もらう形に工夫しました。



単調な文章とシンプルなイラスト  
 でテンポ良く読んで貰うことが出  
 来ます。



全てのイラストの配色に黒、白、  
 黄色を混ぜることで世界観を統一  
 させました。

## 13

## RePLa ~ ペットボトルのリメイク作品の提案 ~

大嶋 せれな Oshima Serena

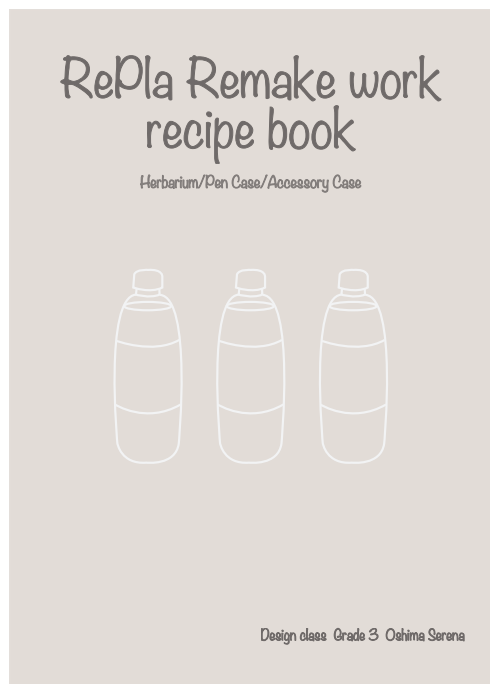


世界共通の環境問題の一つであるプラスチックごみ問題。

その中でも特に身近で、プラスチックごみ問題の多くの割合を占めている

ペットボトルに注目して、リメイク作品の提案をしました。

小さいお子さんでも安全に楽しく作れる作品を提案しています。



冊子（リメイク作品の提案）



パネル（プラスチックごみ問題について）



## POINT.



Reuse（再利用）と Plastic（プラスチック）を組み合わせた造語を用いて、リメイク作品に貼るロゴマークを作りました。



冊子は持ち帰ってリメイク作品の参考にしてもらうために、量産しました。ロゴステッカーはスマホにも挟めるサイズです。



リメイク作品を展示して、完成形のイメージを掴んでもらいます。冊子に載っている作品は全て実際に作った物を展示しています。

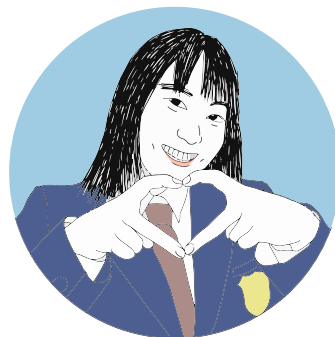


## 14

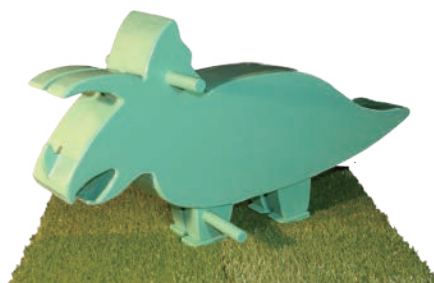
## dinosaurs

大海 結希乃 Omi Yukino

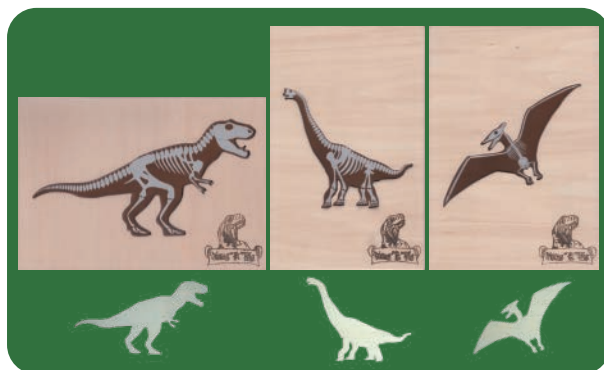
私がこの作品を製作しようと思ったきっかけは、私自身子どもと木材加工が大好きであり、高校生活最後の課題研究は楽しみながら製作しようと思ったため、子どもと木材加工を融合させたおもちゃを製作しました。  
全ての作品はオリジナル製品なため、仕掛けの構造などは独自で考えました。



パネル



前に進む恐竜の乗り物



恐竜の型はめパズル

## POINT.



安全性を重視し、ヤスリがけには特に時間をかけて製作しました。  
また、軽量化するために、作品の内部を空洞にしました。



ただ嵌めるだけのパズルでは面白くないと思ったため、ピースを外すと骨格が出てくるといった工夫を施し、面白さを追求しました。



焼き印をイメージし、はんだごてを用いて描きました。恐竜をモチーフとし、恐竜がタイトルを持っているというユニークなデザインにしました。

## 15

## 海辺にあるサンドイッチ屋さんの店舗設計

岡村 可奈子 Okamura Kanako



海の近くにお店を建てたいと思い、自分が好きな場所に店舗設計をしようと思いました。店内から海が一望でき、夏には多くの海水浴客で溢れています。そこに手軽で美味しいものが食べれたらもっと便利になると思い考えました。



説明パネル



お店の模型

## POINT.



キッチンの中のオープンやミキサー、冷蔵庫など細かい道具などを作りました。



椅子や机など丁寧に作り、ポイントで素材が分かるよう木目のシールを貼りました。



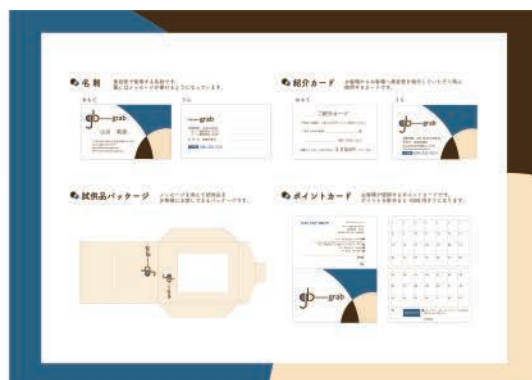
海の近くなので、お店と立地の風景が分かるように全体を描いてみました。

## 16

## 美容室のブランディング

小川 莉奈 Ogawa Rina

お客様の心を“つかむ”美容室をイメージしてブランディングをしました。私が将来開きたいと思っている、お客様にぴったりのスタイルを提供し心をつかむような美容室です。シンプルで落ち着いたデザインにしました。



## POINT.



店名 grab の g と b の文字をアレンジしてつかむをイメージして作ったロゴです。

パネルや名刺などに使用しているこの曲線は、ロゴの曲線を使って作ったものです。

メッセージを添えて試供品をお客様にお渡しできるパッケージです。

## 17

## 柴犬の癒しグッズ「Benz Kunn」

賀陽 姫菜 Kayo Hina

私が仕事や勉強で疲れている方、一人暮らしで寂しい想いをしている方などに向けた柴犬の癒しグッズを製作しました。私が11年間共に過ごしている、愛犬のペンツをモデルにキャラクターを考案し、さまざまなグッズに展開しています。



## POINT.



各色の原画をサインペンを用いて、粗めのタッチで描きました。



グッズはすべてシルクスクリーンで印刷しました。



誰でも使いやすいように、落ち着いた色をベースに製作しました。



## 18

## 虫さんたちのキャラクター図鑑

葛原 千夏 Kuzuhara Chika

普段目にする虫たち。害虫や益虫と呼ばれ区別される虫たち。彼らは本当に“害”虫なのでしょうか？虫が苦手な人にも虫さんたちのことを知って、考えて、楽しいと思ってもらえるように制作しました。



表紙



内容



キャラクター

## POINT.



生態の他に成長過程や人との関わりなど、情報量を増やし読み応えのある図鑑になるようにしました。



キャラクターごとに身体的特徴や生態を衣装などに置き換え、虫が苦手な人でも見やすいようにしました。

虫  
さん  
た  
ち  
の  
図  
鑑

～人間と虫さんの共生～

タイトルには強弱をつけ伝えたいことを明確にしました。また、虫”さん”には擬人化して虫という意味を込めています。

## 19

## 12 星座をモチーフにしたアクセサリーブランド

熊谷 美羽 Kumagai Miu



12星座の由来の神話をモチーフにしたアクセサリーブランドです。

由来の神話の素敵で幻想的な世界観を知って貰いたいのと、12星座に  
もっと興味を持ってもらいたいです。



パネル（コンセプト）



パネル（説明）

## POINT.



パッケージは、神話からアクセサリーが飛び出したようにしたかったので本型にしました。あまり見かけない形なので特別感が出ると思います。



アクセサリーのパーツは手作りのものがほとんどで、神話に登場する物や人物を感じられるようなデザインにしました。



オリジナルなロゴを考えました。ターゲットが女性なので曲線の目立つような物にしました。シンプルですがきらびやかな雰囲気のロゴが出来ました。

## 20

## お花がテーマのアクセサリーブランド

黒住 友里 Kurozumi Yuri

私は趣味で始めたハンドメイドの世界に引きこまれ、ハンドメイドならではの温かさや、人と人とのつながりを多くの人に知ってほしいと思い、アクセサリーブランドの提案をしました。全て1から作ったパーツを使った温かさ溢れるアクセサリーです。



## POINT.



アクセサリーを飾っておけるように、中身が見えるパッケージにしました。少し高級感が出るように工夫しました。



あたたかさを感じてもらえるように、淡い色で統一しました。シリコンで作ったパーツをアクリルガッシュで着色しました。



アクセサリーが魅力的に見えるようにプロの方に写真撮影をお願いしました。初めてで、とても緊張しました。



## 21

## CROWN OF LIGHT

小谷 涼奈

Kotani Riona

初めて120ページの漫画を制作をしました！漫画のあれこれを何も知らずに制作していたので色々とめちゃくちゃですが頑張ったねとあたたかく見て頂けると嬉しいです。とにかく疲れしました。



## POINT.



ロゴも作成しました。本物の漫画の表紙の様にするため英語のカナ読みもつけました。絵とロゴの色合いが難しかったです。



漫画のキャラの集合絵です。細かい部分まで細かく描きました。とあるイラストコンテストではめでたく賞を頂きました。



背景も描き込みました。今まで背景をこんなに描いたことがなかったのでとても苦戦しました。背景が一番嫌です。



## 22

## アンダープレートの提案

佐藤 陽香

Sato Haruka

私は、子どもやお年寄りが使っても食べものや食器が動きにくくなるアンダープレートの提案をしました。触った時に怪我をしないように、やすりがけを入念にし、手触りが良くなるようにしました。



パネル



アンダープレート（全体）



アンダープレート（丸皿用）

## POINT.



アンダープレートの表面にある突起は、食器を動かさないためのものです。突起を半球にすることによって、かわいさと食器に傷をつけないようにしました。



食器の右下に、ロゴを配置しました。絵の具などの塗料を使わずに、焼きつけているので、食べものや食器に塗料がつく心配がなく、衛生的になるようにしました。



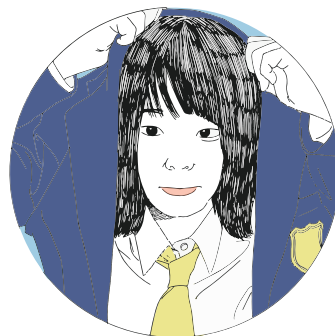
展示をする時に、実際に食器をおいて展示をしました。どの様に使うか分かりやすくしました。

## 23

## 潮風マルシェ

佐藤 美空 Sato Miku

このイベントの企画は、牛窓を訪れる観光客の増加と牛窓の魅力を知ってもらうためのイベントです。なので牛窓の爽やかな様子が少しでも伝わればいいなと思います。またこの企画を見て牛窓に興味を持っていただけたら嬉しいです。



# 潮風マルシェ

メインロゴ



DM



パネル1



マップ

## POINT.



ロゴやマップ、DM などの挿絵に全て水彩を使用して全体の雰囲気統一しました。



イベントの爽やかさと牛窓の自然を表現しました。これを元にいくつかのパターンを作り、グッズや印刷物に展開しました。



このキャラクターは楽しげな様子をイメージして作成しました。このイメージをDM やマップにも持ち入りました。

## 24

## JT サンダーズ広島応援グッズ

白井 内彩 Shirai Daia

私がこの作品を制作しようと思った理由は、JT サンダーズ広島というバレーボールチームをもっと多くの人に知って貰い、応援する人が増えたらいいなと思ったからです。この応援グッズは、選手の方も、ファンの方も明るい気持ちになれるようなグッズです。



全体



グッズ



パネル（説明）



パネル（選手紹介）

## POINT.



ただの帽子ではなく、青い手の部分を握ると赤いサンダーの部分が動くかわいい帽子です。



ホームゲームの時にファンの方に配るメガホンです。簡単に組み立てることができます。



日本人選手のなかで一番背の高い選手の等身大パネルです。(202 cm)

## 25

## うどんの本

白澤 里菜

Shirasawa Rina

私がこの作品を制作しようと思ったきっかけは、私自身が「うどん」が大好きであり、うどんについてもっと深く知りたいと思ったので制作することになりました。この「うどんの本」では、日本全国の「ご当地うどん」をイラストや文章を使って説明しています。



冊子（表紙4ページ・本文24ページ）

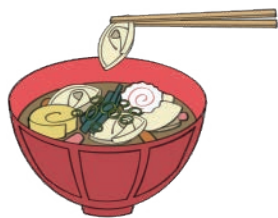


パネル（日本うどん地図）



パネル（うどんの打ち方）

## POINT.



日本全国の「ご当地うどん」を写真を使わず、全てイラストで表現しました。



ただ単にうどんの紹介をするだけでなく、その地その地でのご当地うどん誕生秘話を、歴史的背景に沿って紹介しています。

うどん

冊子の表紙やタイトルで使用しているフォントは、うどんをイメージして描いた「うどん文字」です。



## 26

## 「和の色」がテーマのイラストレーション

素利 美幸 Sori Miyuki

和の色は色味から名前、由来まで素敵なものがたくさんあります。今回、和の色の中でも花が関係する色をテーマに、主に透明水彩を使用して由来の花やイメージをイラストにしました。水彩特有の表現を活かしながら丁寧に描きました。



■ 紅梅色



■ 山吹色



■ 露草色

## POINT.



花が関係する和の色をテーマに、3色を1枚ずつパネルに描きました。



和の色の由来の花を大きめに描き、背景には色そのものを塗りました。



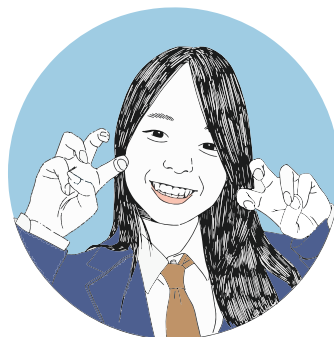
水彩特有の表現、ジェッソやラメなどを使用してアナログの良さを活かしました。

## 27

## リアル恐竜展

橘 夢果

Tachibana Yumeka



私がこの作品を制作しようと思ったきっかけは、理想の恐竜展が作りたかったからです。自分自身恐竜展に行きたくても女性が行きにくいなと感じたので、誰でも行きやすいような恐竜展を考えました。そして展示したい恐竜の模型も作ってみました。



恐竜の模型（全体）

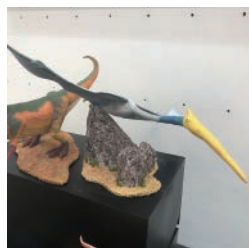


恐竜の模型（個別）

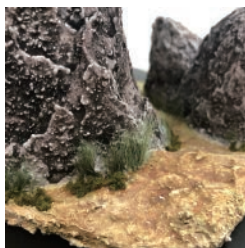


説明パネル

## POINT.



恐竜の模型は迫力を出すため、作った土台からはみ出すぐらいの大きさにしました。



模型を置いている場所には草など細かい装飾を作って、リアルに見えるようにしました。



土台は全て情景を考えながら色をつけました。海の中を表現したいところでは全体を青みがかったようにしました。

## 28

## GAME center Void

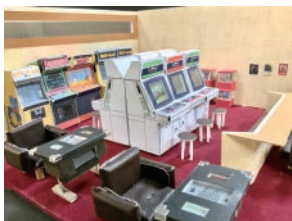
佃 華凜

Tukuda Karin

私は小さい頃からゲームセンター cx という番組のレトロゲームセンターを巡るコーナーが好きでよく見ていました。レトロゲームを懐かしみながら楽しんでおり、大人が気軽に通うことができるゲームセンターを作りたいと考える様になりこれを卒業制作にすることにしました。



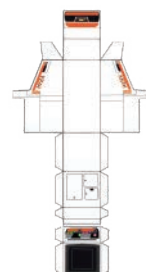
## POINT.



店内には 1970 年代のものを配置し、レトロな雰囲気合わせた壁や床の配色にしました。



人の流れが止まらない様に導線を意識して計画し、カウンターやゲームを設置しました。



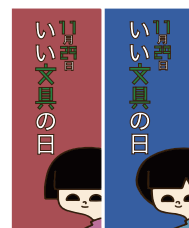
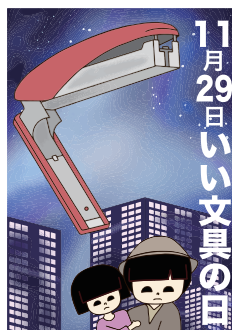
小物は主にペーパークラフトで作り、材質や細かい装飾も再現しました。

## 29

## 「いい文具の日」のポスター・POP 広告の提案

坪田 詩音

「いい文具の日」というのをもっと多くの人に知ってもらい、文房具に興味をもっと持ってもらい大切さをあらためて感じてもらおうと思い制作しました。それぞれの文房具に合うかたちのモチーフにして描きました。



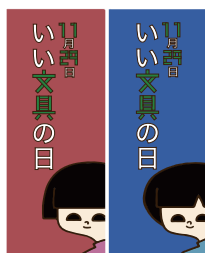
ポスター・POP 広告

ミニのぼり

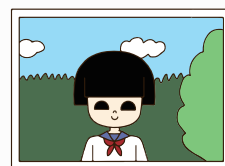
## POINT.



ただ文房具を描くのではなくそれぞれの文房具に合うモチーフになっています。



イラストだけでなく文字にも文房具の要素を描いています。



文房具にはレトロのイメージがあったので、キャラクターもレトロっぽい少女と少年を描きました。



## 30

## 商店街にある大人向けのクッキー店の提案

中村 倭緒 Nakamura Io

私は仕事で忙しい大人の方がゆっくり休めるクッキーの店があればいいなと思いました。奉還町商店街は、岡山の街中ですが少し落ち着いた雰囲気、人々の休む場所に適していると思いました。そこで、クッキーを食べたり、読書をしたり、ゆっくり休憩することのできるクッキーの店を提案します。



パネル（店舗説明）



パネル（クッキー説明）



クッキー（種類）

## POINT.



店舗名が分かるように、外観はシンプルにして、ロゴを目立つ様に配置しました。



実際にパッケージに入っている様子を出したかったので、実物を写真で撮りました。



クッキーらしさを出すために、実物の写真を用いてロゴを作りました。

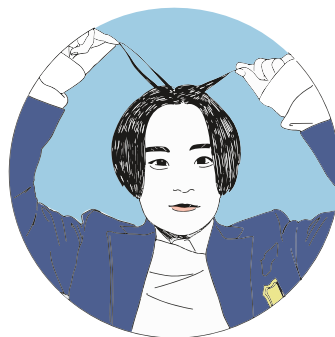
## 31

## スケートブランド「REF」の提案

野上 瑞樹

Nogami Mizuki

私は、スケートボードが好きなのもっとたくさんの人に知ってもらいたいと思い REF を制作しました。REF は 10 代に向けたスケートブランドで、多くの人に「可愛い」と思ってもらえるようなデザインを心がけました。REF をきっかけにスケボーについて興味を持って欲しいです。



たて

よこ

スケボーのデッキ (2/5)



前面

後面

衣類 (2/6)

ステッカー

## POINT.



スケボーのデッキデザインを、可愛いデザインにして女の子でも手に取ってもらいやすいようにしました。



ステッカーは、スケボーに貼ったり持っているだけで可愛いイラストと色合いにしました。



ロゴは、全体的に淡い色味にして可愛さが増すようにしました。ロゴの色を基準としてグッズの製作をしました。

## 32

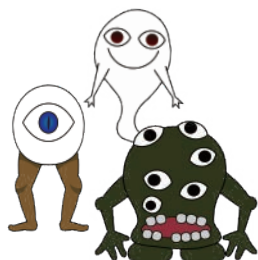
## 悪口を食べるアプリの提案

畑 さやか Hata Sayaka

まだネットの不慣れな小学生や中学生の子供たちに向けた、悪口から起こるいじめを阻止するためのアプリです。日本で昔から伝わるおばけをテーマに製作しました。少しでもネットでのトラブルへの不安が解消されればいいなと思います。



## POINT.



持ち主に合わせたおばけを選ぶことができるので、仕掛けるお父さんお母さんも安心です。



実際のラインの画面でおばけたちが動くデモンストレーション動画で、実際のイメージが付きやすくなるようにしました。



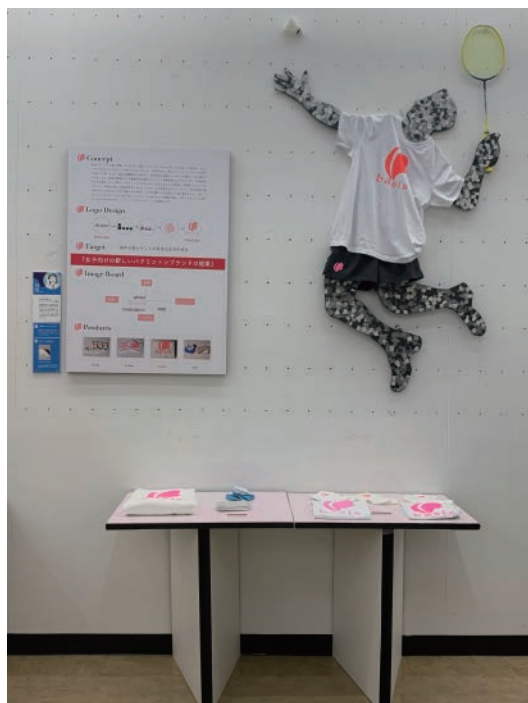
モノクロで統一された異様な雰囲気アイコンが、ホーム画面でもあなたを見ているよ・・・。

## 33

## 女子向けの新しいバドミントンブランドの提案

林 霞 Hayashi Kasumi

私がこの作品を制作しようと思ったきっかけは、私自身がバドミントンが好きなのと、最近は運動部に所属する女子が減少してきていると思い、運動が苦手な女子に少しでも運動をしたいと思えるようなきっかけづくりをしたいと思ったのがきっかけで制作することになりました。



全体像



Tシャツ



靴下



スウェット

## POINT.



スマッシュを打つ瞬間の形を、段ボールを切り抜いて作ったものに実際に着せてあります。ラケットも私が実際に、使っていたものです。



ポケットサイズのシューズ拭きを作ってみました。裏返すとシューズの底を拭くことができます。



このロゴに決めるのに、たくさんの時間をかけました。バドミントンの日を変形したもので、手に取って貰いやすいように可愛い見た目のロゴにしました。

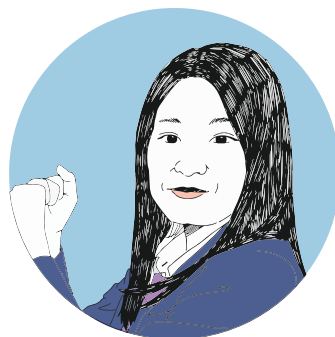


## 34

## 岡工野球部のみんなへ

人見 涼花 Hitomi Suzuka

今年は甲子園という夢が奪われ、気づけば引退…。あっという間に私達の高校野球が終わりました。特別な夏を経験したからこそ伝えられることがあると思ったので、岡工野球部に向けたポスターを描きました。



## POINT.



選手、マネージャー、顧問の先生からのメッセージを書きました。



私はモノクロで書くことが得意なので、人物はモノクロで描きました。白黒にすることで、野球のカッコよさがより伝わればいいと思います。



背景はカラフルにして来た人の目を引くようにしました。



## 35

## 紙芝居『ヘンゼルとグレーテル』

福崎 愛里 Fukuzaki Ameri



クーピーは塗り重ねると深い色が出る画材です。今回、私はクーピーを使ってグリム童話『ヘンゼルとグレーテル』の紙芝居を制作しました。クーピーの特長を活かしながら物語の雰囲気合った画面作りを頑張りました。



パネル（紙芝居の原画）

## POINT.



物語の雰囲気に合った表紙を制作しました。タイトルもクーピーで描いて統一感を出しました。



キャラクターの表情にこだわって描きました。子どもの頬の丸さと大人の顔の皺や骨っぽさを描きわけました。



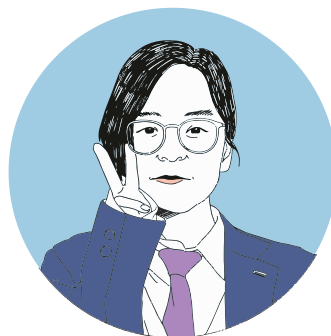
シーンに合わせてクーピーを何度も塗り重ねて色を出しました。特に光や影の色味、空気感を出せるように頑張りました。

## 36

## 紙を使った表現の研究

福本 萌夏 *Fukumoto Moeka*

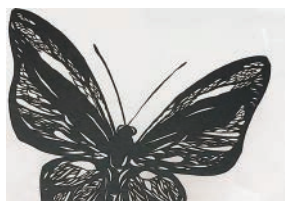
趣味である切り絵をもっと追求するために課題研究で取り組むことにしました。昆虫をモチーフにしているので、自然の生き物の美しさや力強さを表現しました。蝶の羽の細かな模様などを見てもらえると嬉しいです。



## 紙を使った表現の研究



## POINT.



蝶の触覚は 1mm 以下で一番細くなっています。



チョウトンボの規則性のある羽のスジを切り抜きました。



チョウトンボの規則性のある羽のスジを切り抜きました。

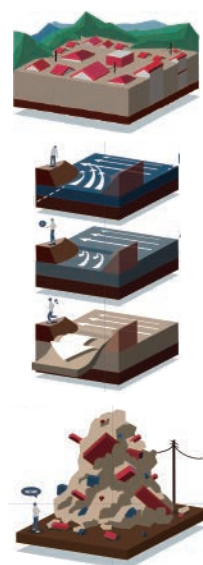
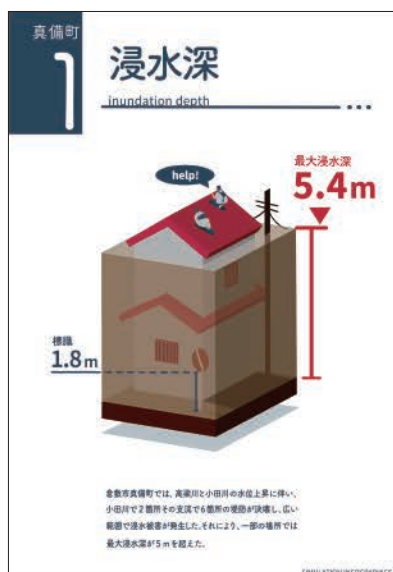
## 37

## 西日本豪雨災害から学ぶ SIMULATION INFOGRAPHICS

前田 佳歩 Maeda Kaho

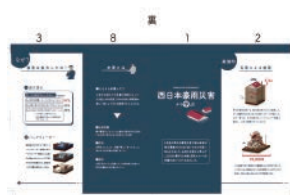


2年前の西日本豪雨災害の被害を受け、岡山県民の防災意識が低いと感じました。当時の状況を忘れないため、そしてどのくらいの被害を受けたのかを簡単に理解してもらうために実際のデータをビジュアル化したインフォグラフィックを作成しました。



作成したインフォグラフィック

## POINT.



各家庭に配布するためのパンフレットも作成しました。観音開きの冊子の内側は防災対策としてできることを載せました。

パンフレットの外側は西日本豪雨災害の当時の被害と、なぜ被害が拡大したのかについて簡単に説明した内容を載せました。

作品を見ている人に少しでも臨場感を味わってもらうためにインフォグラフィックの中に人のシルエットを入れました。

## 38

## ざつにほめてくれるどうぶつ

水澤 彩衣

Mizusawa Ai

シンプルでゆるくて可愛い動物たちが、低い語彙力で雑に褒めてくれるLINE スタンプです。日常の小さなことでも気軽にたくさん使えるようなデザインとセリフにしました。動物の名前もこだわっているのでクスクスと笑っていただきます。

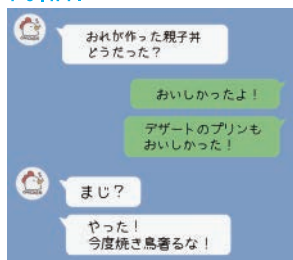


パネル (説明)



パネル (ざつくま)

## POINT.



使用例のLINEのトーク画面。おや?親子丼とプリンと焼き鳥ってもしかして...?とりくん??



「食べようなんて少しも思っていない。いやほんとに。」……ん?



展示場所のパネルの周りにもほめラニアンが!びゅーん



## 39

## あそべる絵本

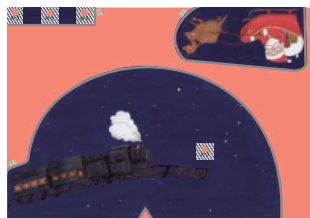
安原 一花 Yasuhara Ichika

絵本を楽しみながらで読んでもらいたいと思い、制作しました。

読むだけでなく、シールを貼ったり、工作をしたりすることで、絵本が完成するようになっています。



絵本



工作



シール

## POINT.



シールの背景を、使うページごとに別々の色で塗り、わかりやすくしました。



工作の、のりを付ける部分にマークを入れました。同じマークを貼り合わせると、正しく作ることができます。



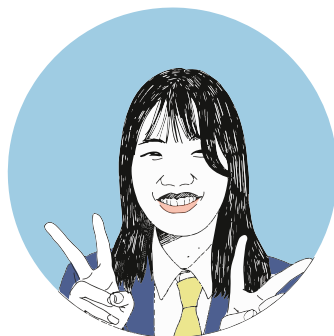
シールを貼るページや、工作のページを作り、参加型で物語が進んでいくようにしました。



## フルーツキャンディーのブランディング

與田 実乃里 Yoda Minori

このブランディングでは、主にロゴデザインとパッケージデザインの制作をしました。特にパッケージデザインは、特別感を出すことや選ぶ楽しさを感じてもらえるようなデザインにしたところがポイントです。



ロゴ



ロゴ②



パッケージ



mango



lemon



melon



fig



grape fruit

パッケージ原画

## POINT.



キャンディーは本物に見えるように一つ一つ丁寧に制作しました。



窓開き仕様にする事で、中身のデザインが見える安心感とまとまりのある印象に仕上げました。



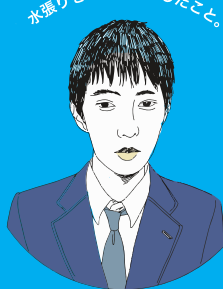
パッケージ原画のイラストは、アクリルガッシュでリアル過ぎず、デフォルメし過ぎないタッチで描きました。



もっと課題頑張れたんじゃない？ゲームすぎ。



パネルを自転車で持って帰ってるとき大泣きました。



水強りを5回やり直した。



B1 パネルを肩に背負い自転車を漕いでいたら盛大に転けて自転車を持ちました。



パネルを持って自転車で乗っていたらこけて紙をダメにした。



地域紹介。多くは語るまい



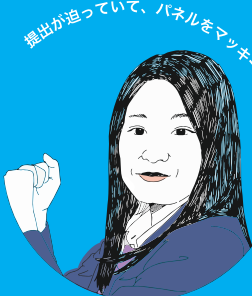
コピックの色番号を間違えて予定と色が変わった。



試作を作ったら穴を開ける位置を間違えてしまった。



締め切り間近病気になる、二週間口入してしまいました。



提出が迫っていて、パネルをマッキーで一筆描きで終わらせた。



花土先生を背後から覗んでいたら振り回されていた。



卒業制作は自分の楽曲に乗せてミュージックビデオになる予定でした。



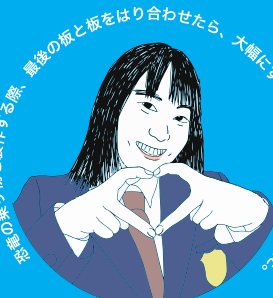
新品の筆を5日で駄目にしてしまいました。



徹夜で一週間栄養ドリンクを飲み続けたら、熱が出た。



瀬戸内のポスターを描いていたら台湾でした。



音楽室の板と板をはり合わせたら、大幅にずれて修正するのが大変でした。



音楽制作を製作中、カッターで指を切り血が止まらなかったで病院に行きました。軽傷でした。



音楽室の洗面台にもたれかけたら、壊した。



B1 を自転車で持って帰っていたら風に煽られぶつけて割った。



一年生のときの大切なプレゼンで、ツボに入って喋れなくなりました。

3年間でやらかしたことを

岡山県立岡山工業高等学校 デザイン科

卒業制作展 2021



紙を買い間違え、いくら無駄なお金がかかった。



基本的に課題は提出日の前日にやりました。



コロナ禍を利用して、先生に課題の指導をされている時にマスの下前歯を折ってしまいました。



石膏室で粘土を投げて遊んでいたら、天井に粘土がくっつき取れなくなっちゃった...



だいたい作品の提出ギリギリでした。



絵の具で塗るところを修正テープで直した。



画塾帰りに警察官に、補導されかけた。



割と学校休んでる。



材料を使ってゴミ箱を作ったこと。



使う予定のないものを買い無駄なお金がかかってしまった。



店舗模型のパーツの寸法を二回間違えてしまったこと。



もう既に飽きている。



遅刻しそうになって急いでイスに座ったらコケて花柄入浴巾をみんなに投げつけた。



濡れたミューズテープを触った手で作品をおさえていたら色が飛んだ。



自分の卒業制作は本物のキャンディーではないので、食べられないでゴミの処理に悩んだこと。



B1 パネルを持って自転車に乗っていたらこけてパネルを割った。



ロゴパネルのうち2つは印刷ミスしていること。



学校を休み過ぎた。



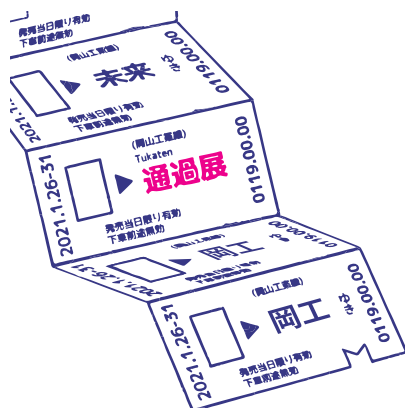
提出する課題をベットに破られ飲み物をこぼされまくった。



あと2着ぐらい展示させる予定でいた。

## Graduation Exhibition Tools

展示ツールデザイン



↑ 原画

たかが通過点、  
されど通過展。

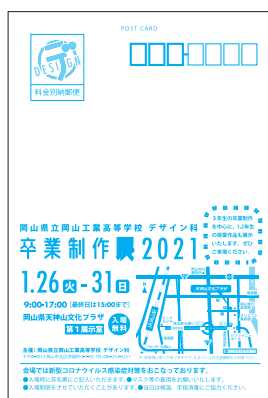
↑ キャッチコピー



↑ ロゴ



↑ DM・ポスター

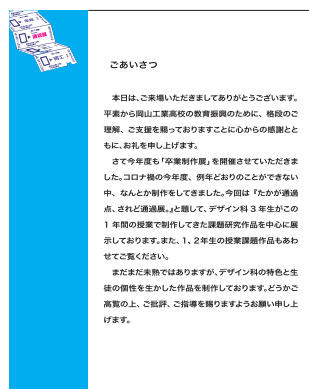


## たかが通過点、されど通過展。

3年生になった4月・5月、仲間と会えない日々が続いて、久しぶりにみんなと会えたとき、たくさんの笑顔が生まれました。そして、何気なく通り過ぎてきた日々ひとつひとつが大切なもので、今この瞬間の私たちを作っているのだと気づきました。こうして開催できた卒業制作展は、私たちが過ごしてきた日々に生まれた作品のひとつです。この先の長い未来を見れば、ほんの一瞬で、「たかが通過点」卒業制作展かもしれません。しかし、未来の私たちを作る大切な3年間、「されど通過展」なのです。

岡山工業高校デザイン科 3年生一同

↑ タイトル説明パネル



↑ ご挨拶パネル



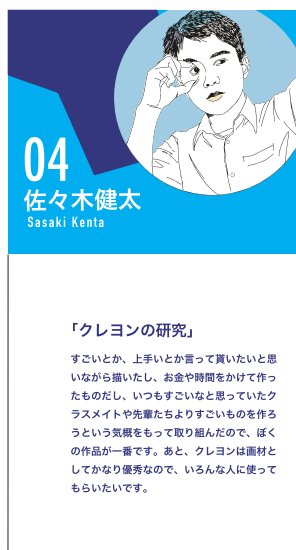
↑ リーフレット







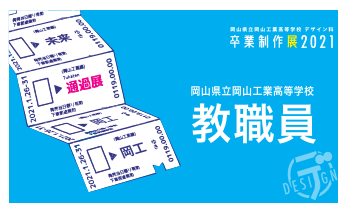
↑作品集



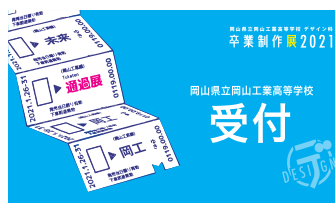
↑キャプションボード



↑企画展示



↑教職員・受付カード



↑看板(横)



↑看板(縦)



## Photogallery

卒業制作展 2021.1.26-31  
天神山文化プラザ第1展示室



# OKAKO DESIGN 2021

## DESIGN



岡山県立岡山工業高等学校 デザイン科

## 卒業制作作品集2021

OKAKO DESIGN COURSE GRADUATION WORKS COLLECTION

発行日 2021年3月1日  
編集 岡山工業高校 デザイン科  
企画・構成 岡山工業高校 デザイン科 3年

岡山県立岡山工業高等学校  
〒700-0013 TEL086-252-5231  
岡山市北区伊福町4丁目3番92号  
<http://www.okako.okayama-c.ed.jp/>

おわりに

三年間のデザイン科の学習の集大成として、無事に卒業制作を終えることができました。これもひとえにご協力いただいた、地域の方々、保護者の方々、先生方、すべての方のおかげです。本当にありがとうございました。

令和3年3月 岡山工業高校 デザイン科 3年生

たかが通過点、されど通過展。



GRADUATION WORKS COLLECTION 2021  
OKAKO DESIGN