

PORTFOLIO



菊池優貴

2005年2月14日生まれ

趣味

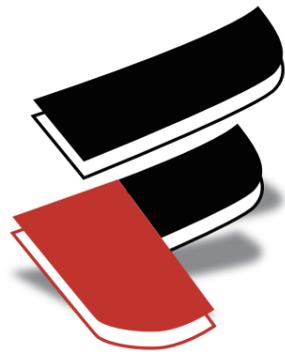


使用ソフト





パテールバッグ Ribre



Libre

Alchemy
Stitch



NDG
NAGOYA DESIGNER GAKUIN

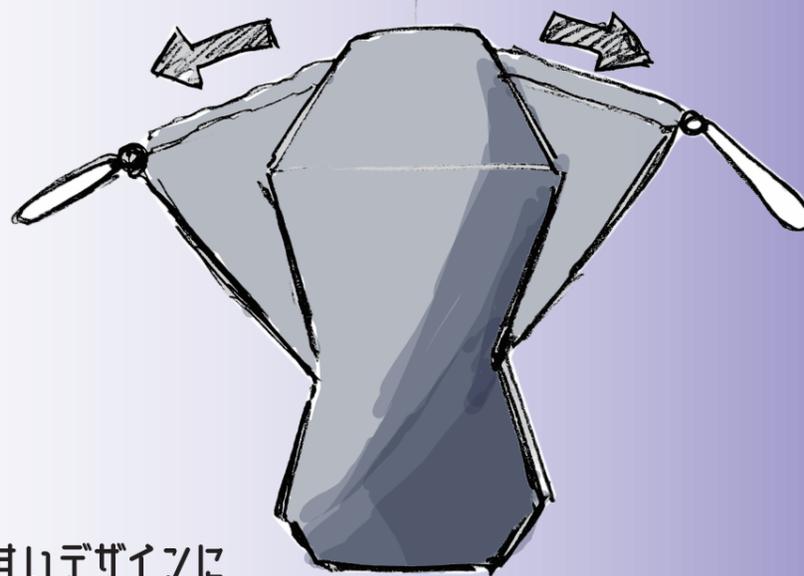
<Design>

ビジネスシーンの部分とプライベートの部分で視覚的に分けるデザインにすることで遊びと仕事を両立するアクティブなイメージにしました。

ただ四角いビジネスバッグではなく、スポーティーなラインを描くバッグにしたことが私のこだわりポイントです。



2つ重ねたときに厚ぼったくならないようなデザインにしました。



ビジネスバッグの部分は一部巾着式となっており、荷物をしまう際に入れやすいデザインになっています。





ShoulderBag

<Design>

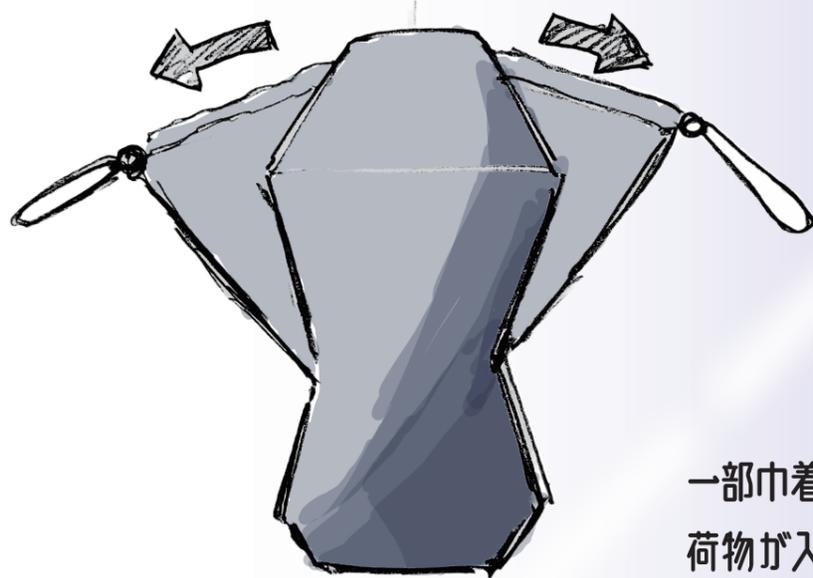
パデルラケットが直接見えないデザインにすることで
防水かつ目立ちすぎないスマートなデザインにしました。

バッグ下部のスペースにパデル用のシューズ
を入れられるようにしており、シューズ
についた砂などを掻き出せるようにチャック
が大きく開くデザインになっています。



<Design>

ビジネスの部分とプライベートの部分を視覚的に分けるデザインにすることでアクティブなイメージにしました。
ただ四角いビジネスバッグではなく、スポーティーなラインを描くバッグにしたことが私のこだわりポイントです。



一部巾着式のバッグになっており、荷物が入れやすいデザインになっています。





デザイナーズマーケット出展作品

バグバーズ ～日常エリア～

デザイナーズマーケット 出展作品

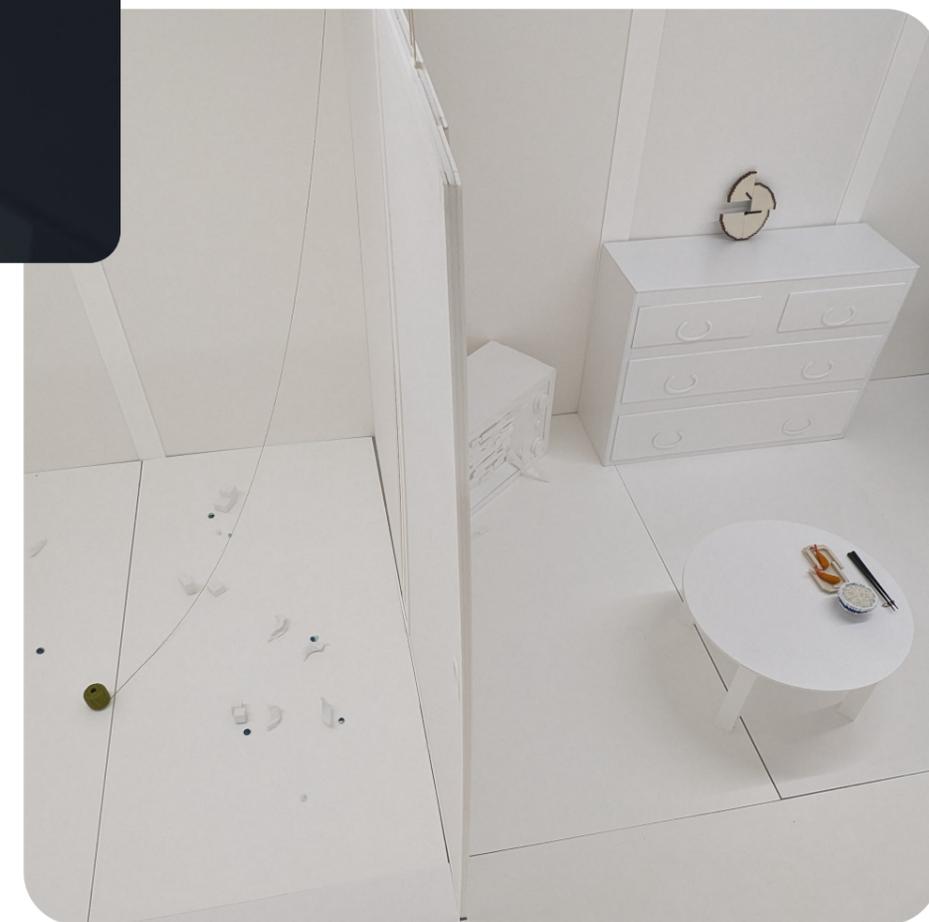
バグバース ~日常エリア~



自分はテレビを中心に制作しました。
ノイズが飛び出たようなディテール
でバグを表現しました。



ちゃぶ台も自分で制作しました。



時は、高度経済成長期の日本。
突如起きたバグによって色を失ってしまった
お茶の間をテーマに展示した作品になっています。

上の写真の右側がお茶の間エリア、
左側が自然をテーマにしたバグ展示となっていて
一つのエリアに、2つの世界観が入っている
摩訶不思議な空間になっています。