

PORTFOLIO

Kohei Shimizu
Tokyo Designer Gakuin

採用ご担当者様



清水 航平

1998年5月5日生。

明治大学法学部を卒業後、デザイナーを志して
専門学校東京デザイナー学院に再進学。

グラフィックデザイン、ブランディングを中心に学んでいます。

好きなこと	漫画、音楽
休日の過ごし方	展覧会巡り、映画鑑賞
スキル	Illustrator、Photoshop、Indesign、XD

デザインで人の心に発見を

どんなに言葉を尽くすより、ひとつのデザインで伝わることがあります。
様々な手法でメッセージを伝え、人の心を動かせるようなデザインを目指
しています。

常に挑戦心をもって

今できることの中から選択肢を探すのではなく、目指すべきゴールを見据
え、新しいことに挑戦し続ける姿勢を大切にしています。



愛を伝える国民的商品の広告ビジュアル

Graphic design

課題

江崎グリコ株式会社の製品「ポッキー」の広告ビジュアルを制作。

コンセプト

ポッキーを人と人が向き合っている姿に見立てて、イラストで人の形の影を描くことで、ポッキーを通して人とつながる喜びを表現した。

ポイント

立体感が出るように、写真撮影時に光の当たり方や角度を調整。

使用ツール

Illustrator、Photoshop

制作期間 / 実質制作時間

2022.01.20 ~ 2022.02.03 / 05 時間



特別な日常を想起させる広告ビジュアル

Graphic design

課題

課題で、キッコーマンの商品をテーマに新聞広告を制作。

コンセプト

手書き風のタッチでイラストを描き、コピーを配置し、家庭の温かい食卓を表現した。

ポイント

コピーが主役となりつつ、イラストの空気感を活かせるようにレイアウトを調整した。

使用ツール

Illustrator、Procreate

制作期間 / 実質制作時間

2022.10.21 ~ 2022.10.28 / 06 時間

kikkoman
おいしい記憶をつくりたい。

寝坊した日の朝ごはん。
あの子と食べたお昼ごはん。
試合に負けた日の晩ごはん。
忘れられない味がある。



人生は、おいしい。



写真合成で“グラフィックの食卓”を表現

Graphic design

課題

課題で、雑誌『idea』の「グラフィックの食卓」特集号の表紙デザインを制作。

コンセプト

アイデアを生み出す際に頭の中でぐるぐると悩む様子を、パスタを絡め取るビジュアルで表現した。

ポイント

髪の毛に見立てたパスタや、パスタを取る手の光の当たり方など、人物の写真と馴染むように調整して自然な合成を目指した。

使用ツール

Illustrator、Photoshop

制作期間 / 実質制作時間

2022.8.11 ~ 2022.08.31 / 12時間

制作過程

1. ラフスケッチ。



2. 素材集め。光の位置に注意した。



“運命”を振り子のグラフィックで表現

Graphic design

課題

2022年9月に東京デザイナー学院で開催された作品展『Dマーケット2022』出展作品。B1サイズのポスターを制作。

コンセプト

作品展全体のテーマ「わ」に合わせて、“運命”の輪が揺り動く様子を振り子の動きに重ね合わせて、イラストで表現した。

ポイント

B1サイズのポスターとして迫力のあるものにするため、見る人の視線が画面全体を動くようにモチーフを配置。振り子の質感も含めて、シンプルな構成でも臨場感のある画面づくりを意識した。

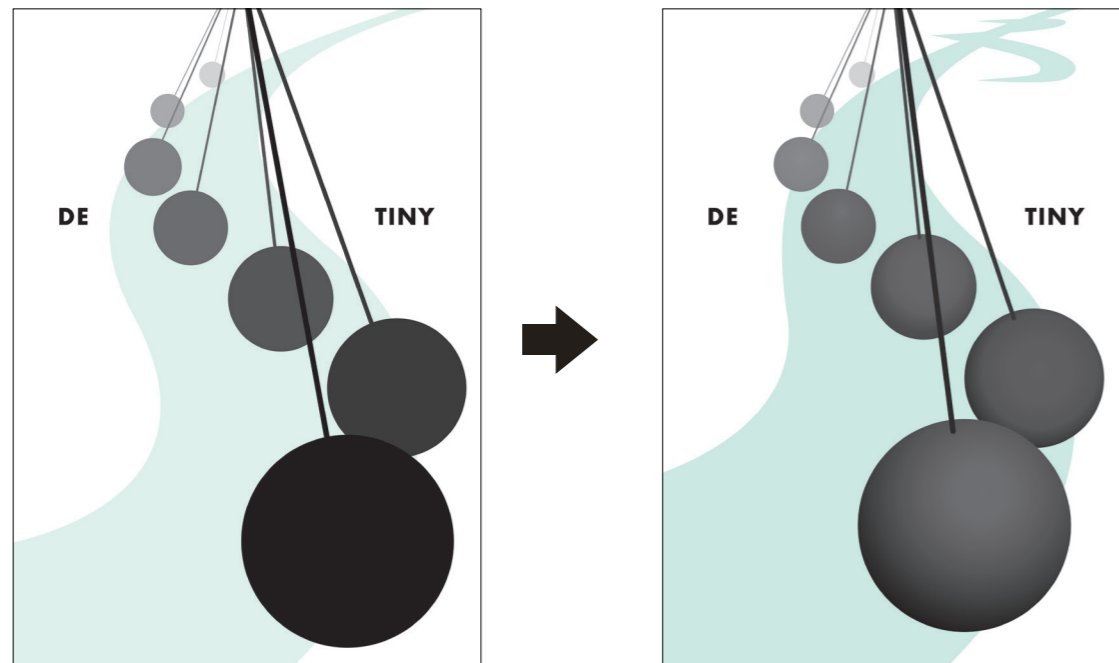
使用ツール

Illustrator

制作期間 / 実質制作時間

2022.9.02 ~ 2022.09.16 / 9時間

制作過程



学生の“個性”を表現、特大展示ブース

Graphic design

課題

『デザフェス 56』にて、東京デザイナー学院の展示ブース壁面グラフィックをグループで制作。主にイラスト、一部レイアウトで参加。

コンセプト

様々なタッチのイラストや写真をコラージュし、文字と合わせて全体に敷き詰めることで、頭の中でアイデアが溢れていく様子を表現した。

ポイント

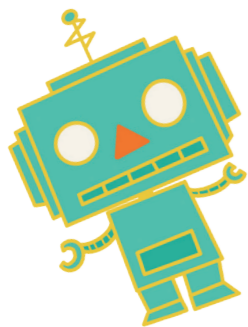
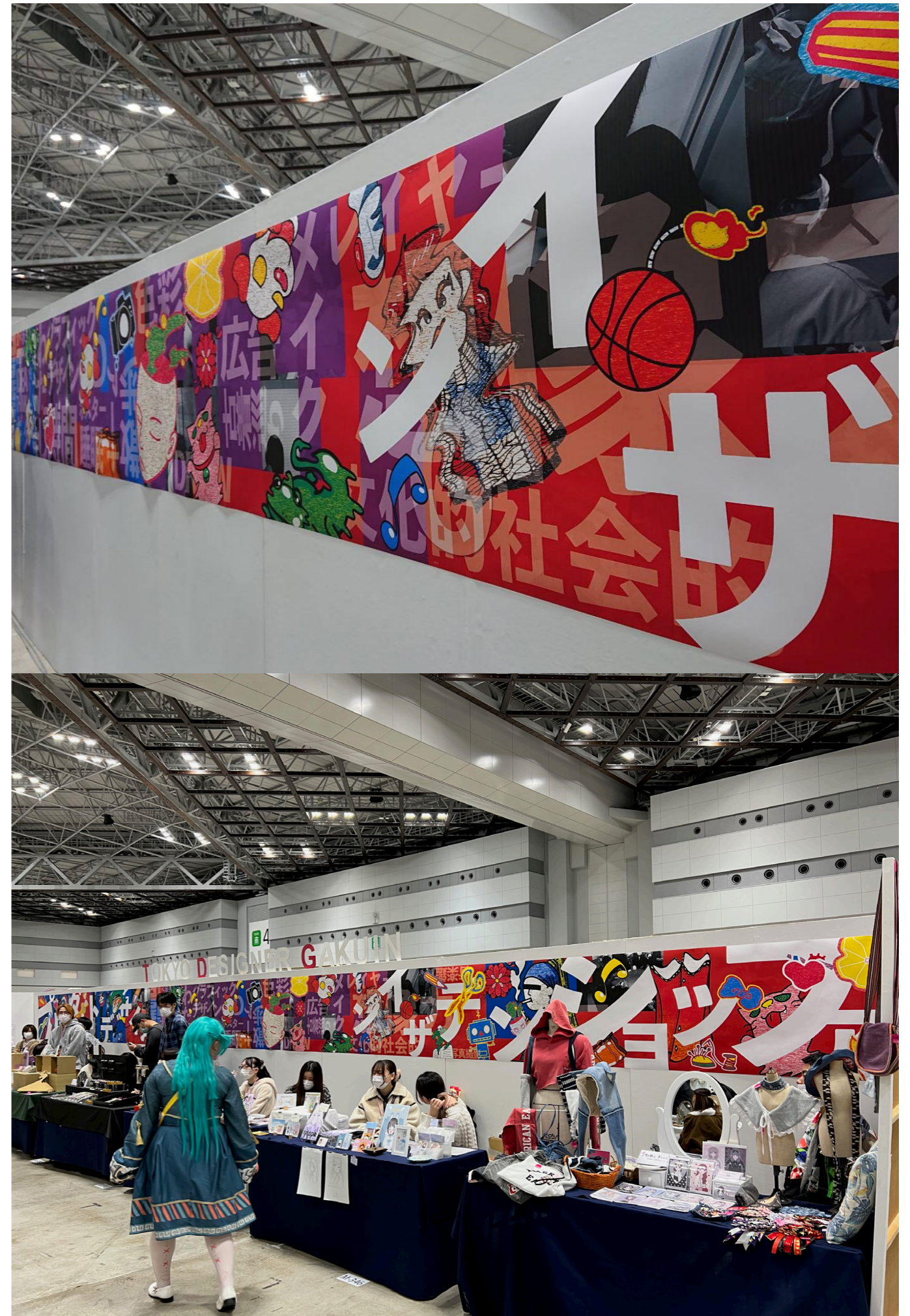
要素が敷き詰められたビジュアルにおいて、見る人を楽しんでもらえるようなポップなイラストを描き、配置した。

使用ツール

Illustrator、Procreate

制作期間 / 実質制作時間

2022.10.21 ~ 2022.10.28 / 15 時間



富士フィルム主催キャンペーンを彩るロゴ

Logo design

課題

富士フィルム株式会社主催の同人誌応援キャンペーン『同レボ』のロゴを制作。学内コンペで採用された。

コンセプト

「同人誌×レボリューション」から想起されるキラキラしたイメージや、イラストとの併用を考えたポップなテイストをロゴに落とし込んだ。

ポイント

蛍光ピンクやシルバーといった特殊色の訴求イベントでもあったため、それらの色がより映えるような配色や、文字の太さ、大きさを調整した。

使用ツール

Illustrator

制作期間 / 実質制作時間

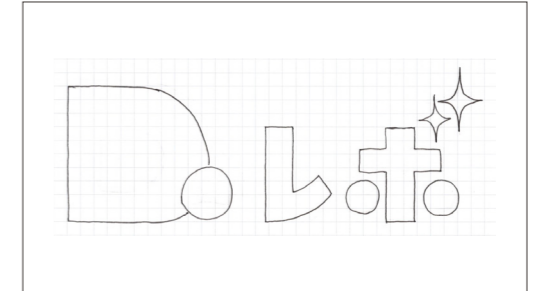
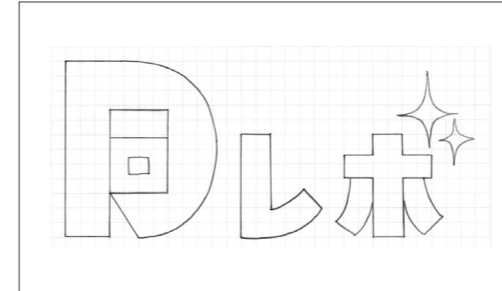
2022.07.25 ~ 2022.07.30 / 8時間

採用

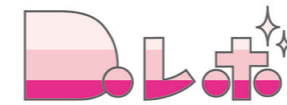


制作過程

1. 文字の形を観察し、ラフスケッチ。
「同」と「do」のダブルミーニングで、アイデアを膨らませる。



2. Illustrator 上で何パターンか制作し、イメージを具体化させていく。



3. シェイプ、カラーを調整して、完成。



「チャレンジし続ける自分」をブランドロゴ化

Logo design

課題

課題で、自分の SNS のハンドルネーム「ZUMI」ブランド名とし、ブランディング。ブランドロゴ、ブランドカードを制作した。

コンセプト

「幅広いことに興味を持ち、挑戦を楽しむ」というマインドをデザインに落とし込み、軽やかに変化していく自分自身をロゴで表現した。

ポイント

ロゴに加えて、自分の興味のあるものの単語を複数配置してキービジュアルを制作。ショップカードのデザインに応用した。

使用ツール

Illustrator

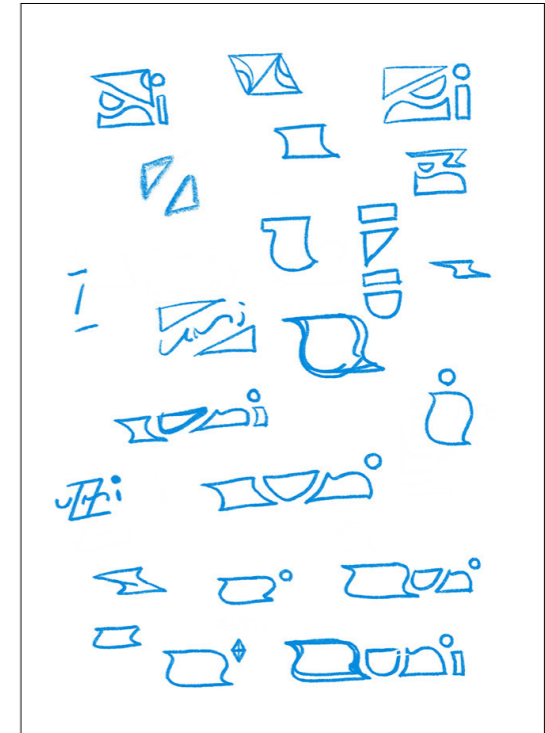
制作期間 / 実質制作時間

2022.10.04 ~ 2022.10.25 / 9 時間



制作過程

1. 文字の形を観察し、ラフスケッチ。



2. Illustrator 上で何パターンか制作し、カラー、テキスト部分を検討した。



3. ロゴを活かし、ブランドカードを制作。



食を追求するプロジェクトチームのロゴ

Logo design

課題

株式会社 Ante 代表中巳出理社長が中心となって新メニュー開発、地方創生など行うプロジェクト『What's F』のロゴを制作。学内コンペで採用。

コンセプト

プロジェクト名の「F」をお皿に見立てロゴを制作。プロジェクトが進むことで、空のお皿にメニューが盛り付けられていく様子を表した。

ポイント

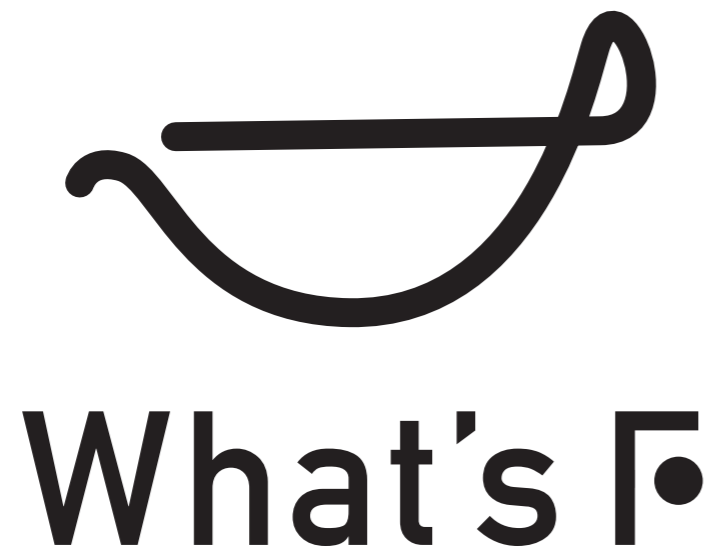
曲線を中心に用いることで、シンプルながらも軽やかさや変化が感じられるデザインを目指した。

使用ツール

Illustrator

制作期間 / 実質制作時間

2022.10.24 ~ 2022.10.28 / 4 時間



新たな仲間たちの団結を促すチームロゴ

Logo design

課題

友人からの依頼で、友人の所属するセールス・マーケティングチーム「WYA」のロゴを制作。

コンセプト

「仲間がそれぞれの個性を発揮し、自分らしく働けるようなチームにしたい」という友人の願いをロゴに落とし込んだ。

ポイント

「WYA」の本来の意味である「Who You Are」を認知させられるよう、テキストに組み込んでロゴとしてデザインした。

使用ツール

Illustrator

制作期間 / 実質制作時間

2023.01.10 ~ 2023.02.05 / 10 時間



一週間の作字練習を記録した Zine

Editorial design

課題

日記とそれに関わる言葉を作字し、一週間分を Zine としてまとめた。

コンセプト

字を見ただけでその日の気持ちを感じてもらえるような、共感性の高い作品を目指した。

ポイント

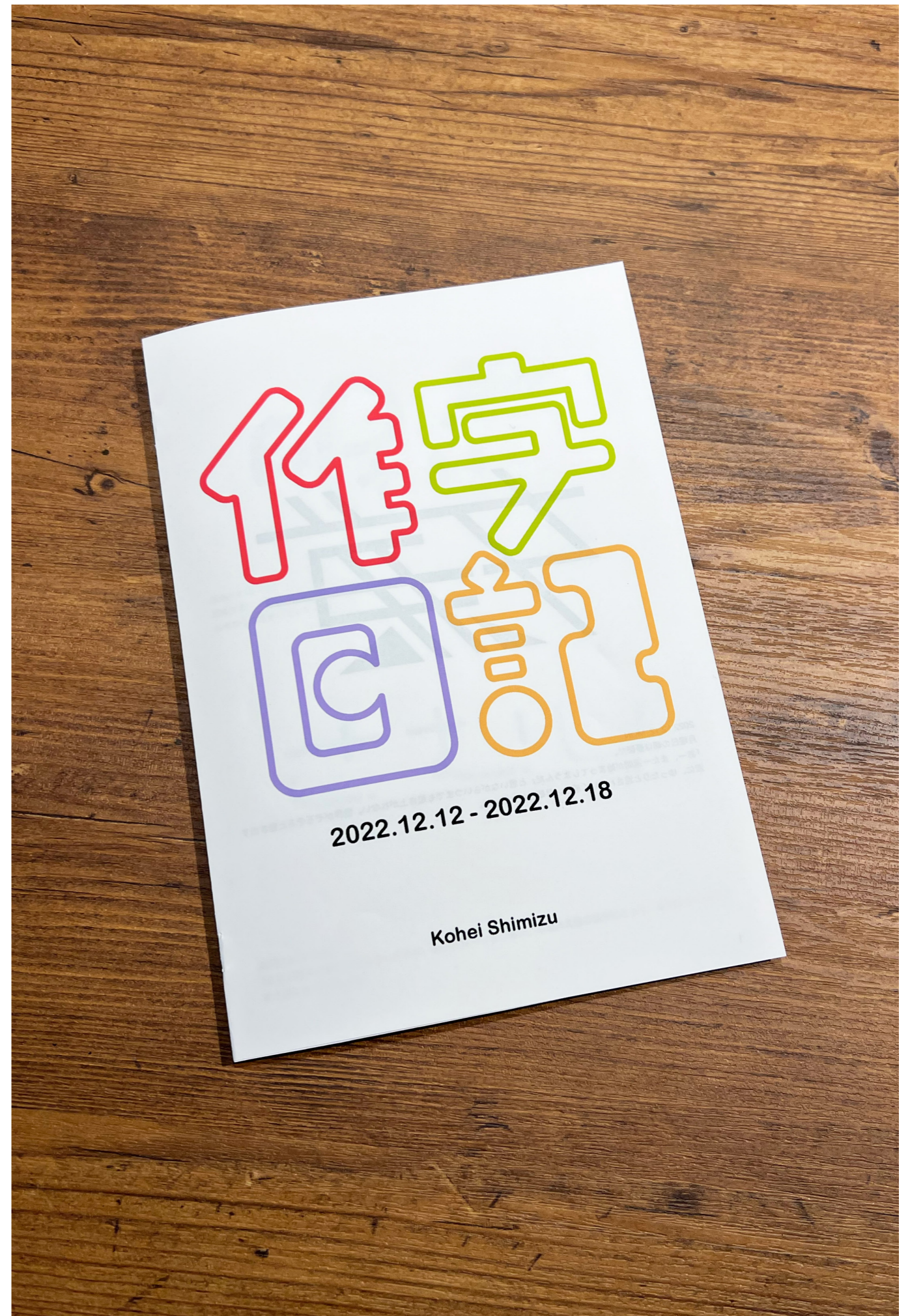
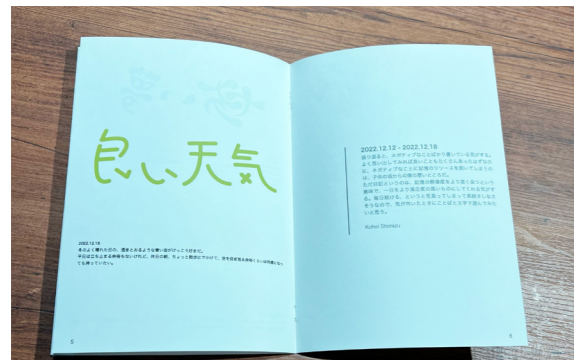
なるべくワンパターンにならないように、毎日考え方や細かいやり方を変えて作字した。

使用ツール

Illustrator、Indesign

制作期間 / 実質制作時間

Illustrator、Indesign



架空のドーナツ屋をブランディング

Brand design

課題

課題で、フードトラックをブランディング。ロゴからカーデザイン、アプリケーションまでトータルでデザインした。

コンセプト

「人と人の縁を結ぶ、まるいお菓子」というコンセプトで、「en donut」と名付け、コロナ禍以降ドーナツを通して人々がコミュニケーションをとれるようなフードトラックを目指した。

ポイント

ロゴは、店名の「えん」の二文字をもとに作成。シンプルで現代的でありながら、安心できるような優しさを表している。

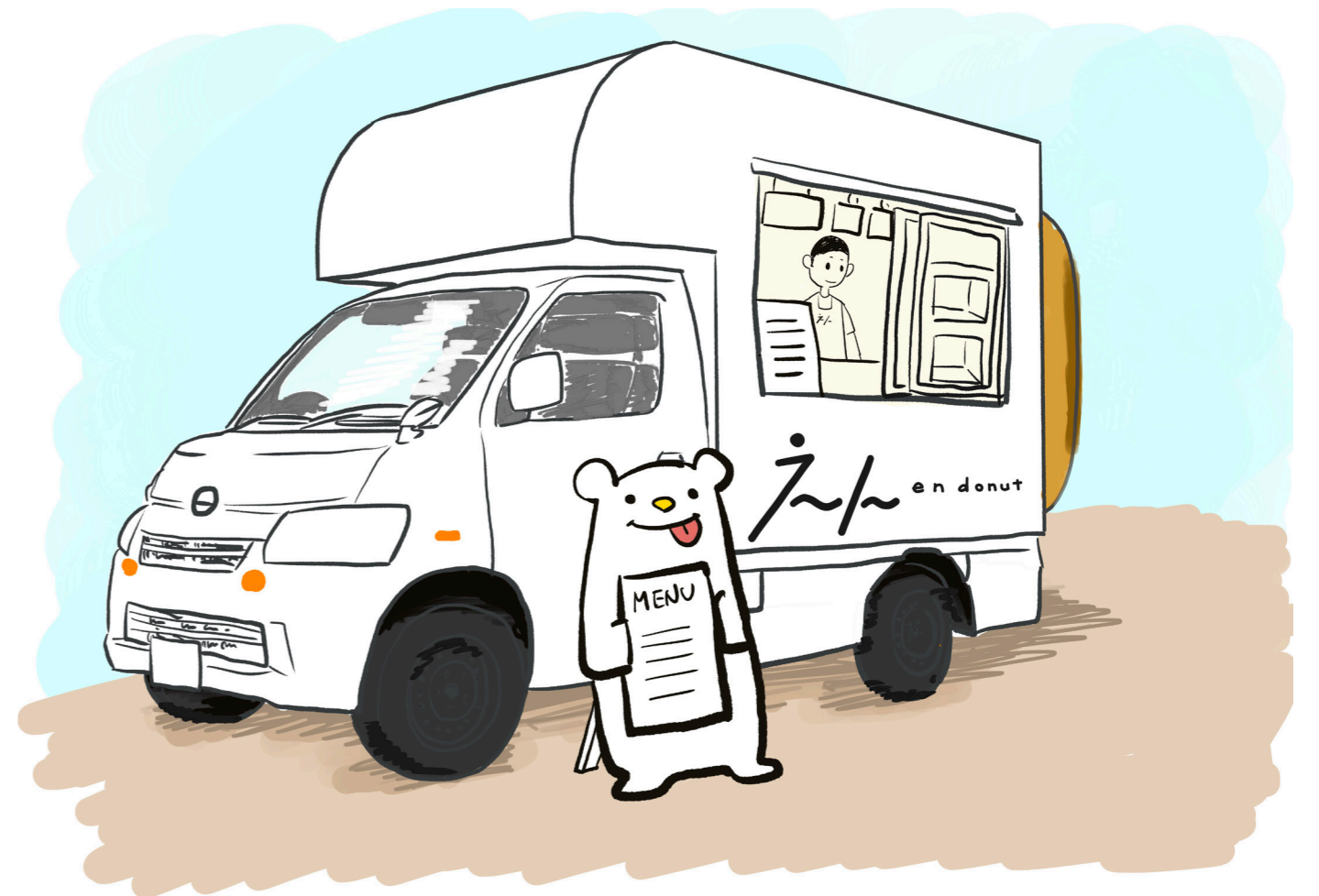
使用ツール

Illustrator、Procreate

制作期間 / 実質制作時間

2022.09.30 ~ 2022.10.28 / 10時間

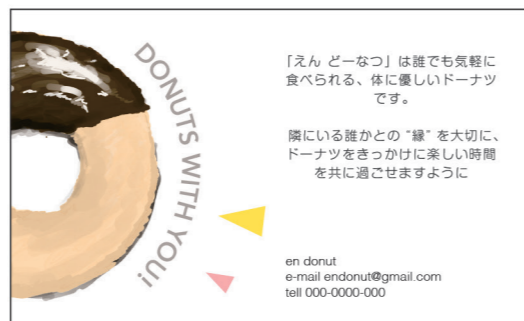
えん
en donut





アプリケーション案

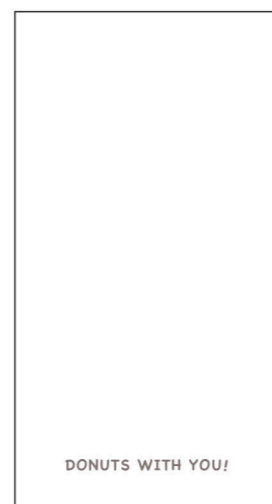
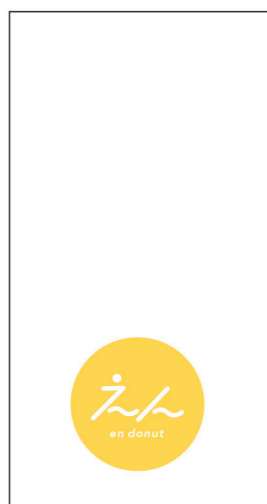
1. ショップカード



2. 紙コップスリーブ



3. 紙袋



4. スタッフエプロン



最後までご覧いただき、ありがとうございました。

清水 航平

gdr4.d.k.shimizu@gmail.com