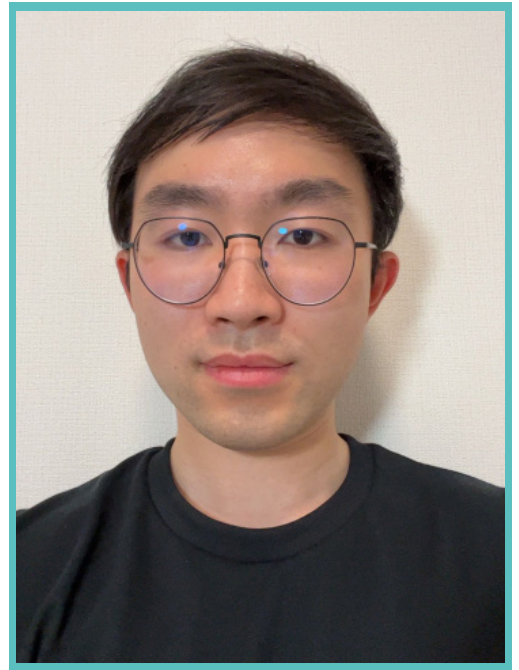


Portfolio

プロフィール

ジョエイヨウ

徐 奕陽



学校・学科・専攻

東京デザイナー学院——プロダクトデザイン雑貨専攻

専門学校で学んでいる内容

手描き技術、プロダクトデザインの理論知識、3Dモデリング、Adobe PhotoShop/illustratorでの2D応用、木材や金属粘土など材料の特徴。

資格・検定・使用可能ツール・スキルなど

母語は中国語で、英語がちょっとできて、数年前日本語能力試験でN2ができました。電動テーブルソー、電動パンチングマシン、ノコギリなどの操作。3Dモデリング、Adobe PhotoShop/illustratorでの2D応用。Webデザイン（Xd、Dwの操作）。

自己PR

中国浙江出身、26歳です。中国の浙江工業大学之江学院に製品設計専攻で卒業したと、今は日本でデザインに関する就職したいの為、東京デザイナー学院で勉強中です。志望職種は、主に雑貨デザインと国際貿易（海外工場の対応など）です。学校で色々な材料製作を試したて、今後の仕事に活用したいです。そして、日本語や、中国語や英語をもっと工夫重ねて、海外のお客様に対応可能に目指します。

コンテンツ



大学卒制 光と影の物事



カートと鴨ちゃん (おもちゃ)



Webデザイン関連



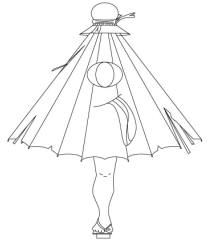
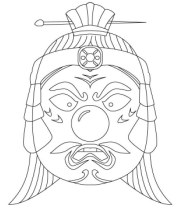
ミニ工作

作品名：光と影の物事

光影物语

和風ナイトライト

徐奕阳 | 指导老师 朱瑜媛



妖怪文化は日本の伝統文化の重要な部分であり、日本の妖怪文化の研究とデザインを通じて、私たちは精神的なレベルと文化的的豊かさについてより深い理解を得ることができます。

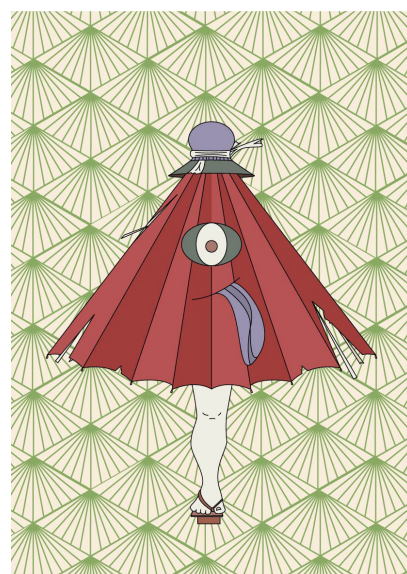
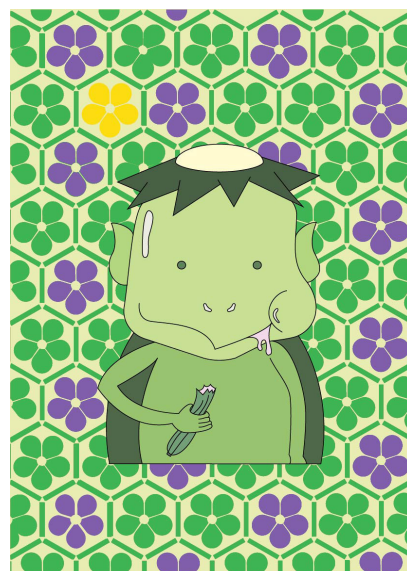
キャリアに関しては、「ライト」を選択しました。「ライト」は雰囲気を出すことだと考えられました。人々の生活水準の向上に伴い、家庭用ライトに対する要求はますます高まっており、それはランプの品質だけでなく、ランプの外観デザインにも反映されています。自然と共生する暮らしをテーマに、デザインコンセプトを徐々に反映させました。そこで、自宅に自然の雰囲気をもたらすムードライトのシリーズを作成することにしました。

線図：

ライト開ける効果と細かい部分：



グラフィックワーク部分：



パッケージデザイン：



ダイナソー



恐竜の様な 物置きカート

・市場調査内容

今回は、新社会人100名を対象に、メンタルヘルスに関する実態調査を実施しました。まず、新社会人の約6割が体や心の不調に「悩んだ経験がある」と回答しました。「疲れやすい」や「ストレスが溜まる」などの不調の悩みが多く、「慣れない環境」や「職場の人間関係」などが背景として浮き彫りになりました。また、「体の不調」よりも「心の不調」に注意している理由としては「様々な不調に繋がるから」や「回復に時間がかかるから」などが挙がりました。メンタルヘルスのために意識していることは、「睡眠時間を十分に取る」が63.0%で最多となりました。また、約6割が産業医を通じてメンタルヘルスケアを積極的に実施したいと回答しました。

参考：<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000085.000027306.html>

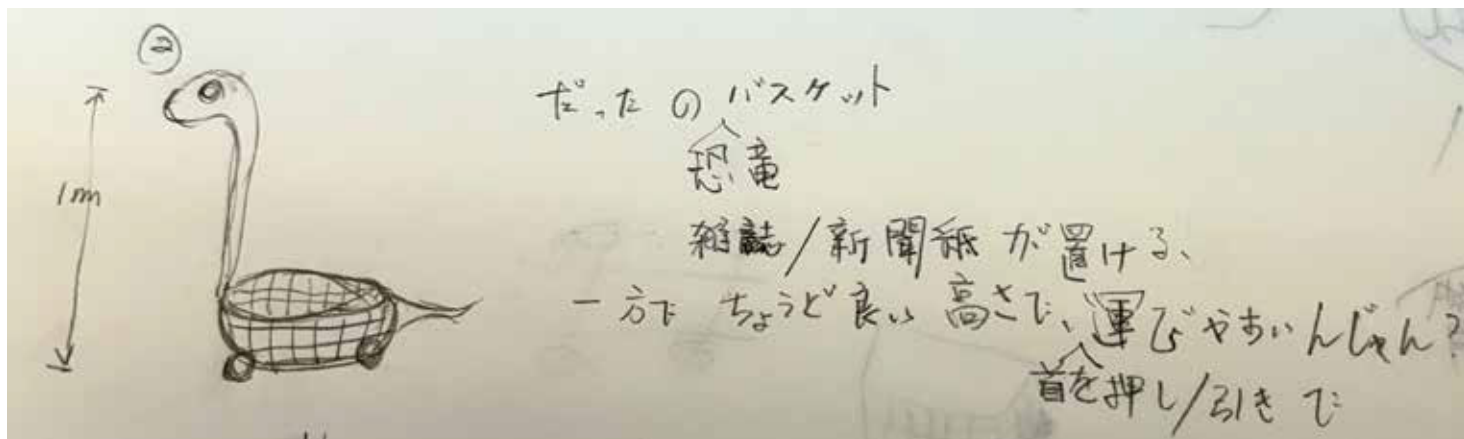
・コンセプト

我々新社会人にとって、メンタルヘルスはよく最後位に置いていってと聞かれって、でも、精神的のことを無視して、やる気が出てないでしょう？そのことで、平日よく使うものを癒やしのものにすれば、何もしないより、もっと幸せになれるでしょう？それをきっかけ、どんなことをデザインするか、よく考えました。平日よく使いし、見れば触れば癒やされるし、では、カワイイ「物置きカート」の仮想が出てきた。

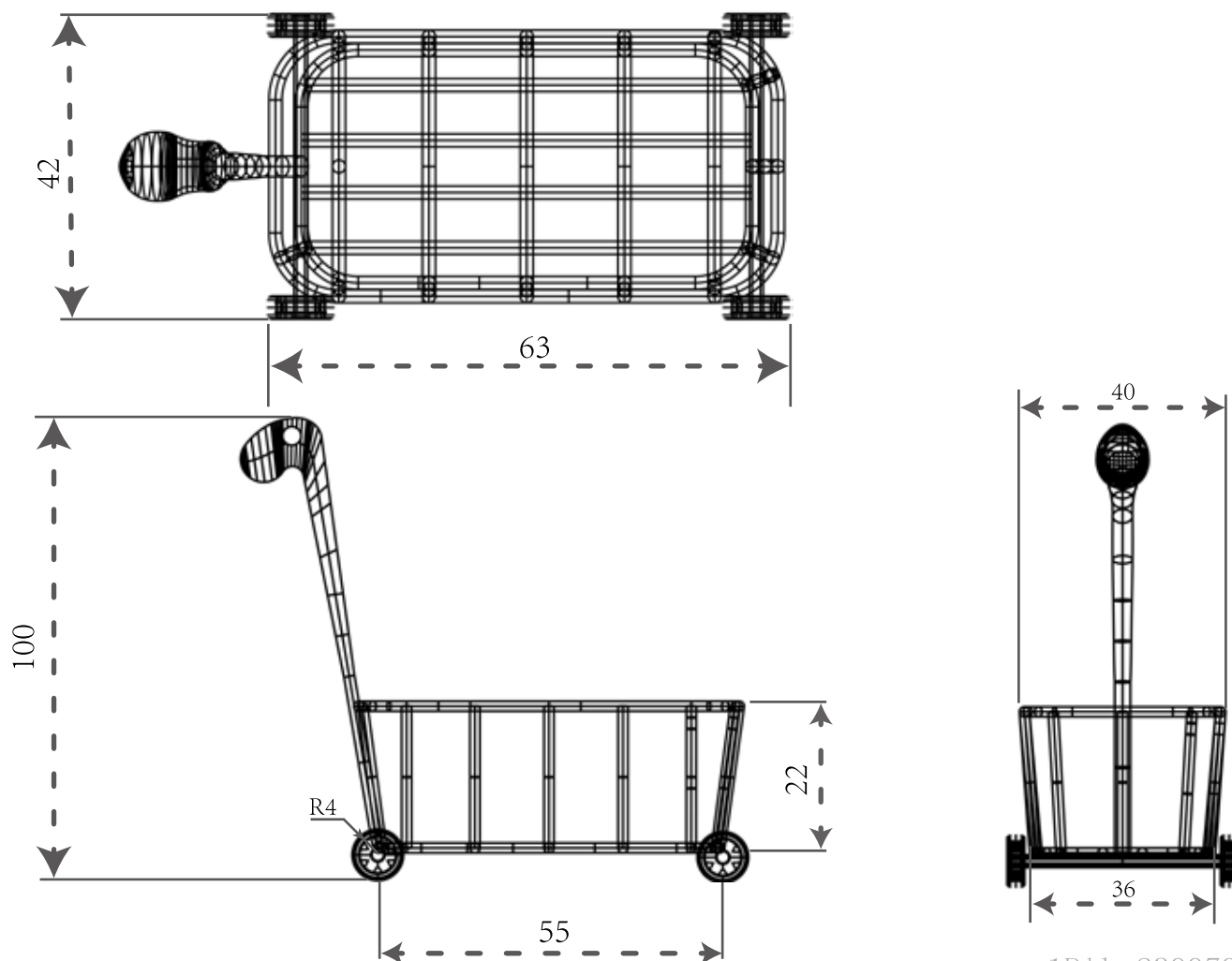
・ターゲット設定

今回のテーマは既に「新社会人」にして、それで、僕の方は皆んな喜ばせることをデザインしたいですけど、時間の限りがあるから、とりあえず、「恐竜」が好きな方へ「ダイナソー」というカートをデザインしたいだと思ふ。老若男女問わず、かわいい恐竜が好きな方、または、ルームカートが欲しいな方、このデザインのターゲットにします。

・アイデアスケッチ



・図面



・完成イメージ:



・使用シーン:



作品名：動かせる カモちゃん（玩具）

テーマ：

One Fonction, One Gimmick～



動かせる

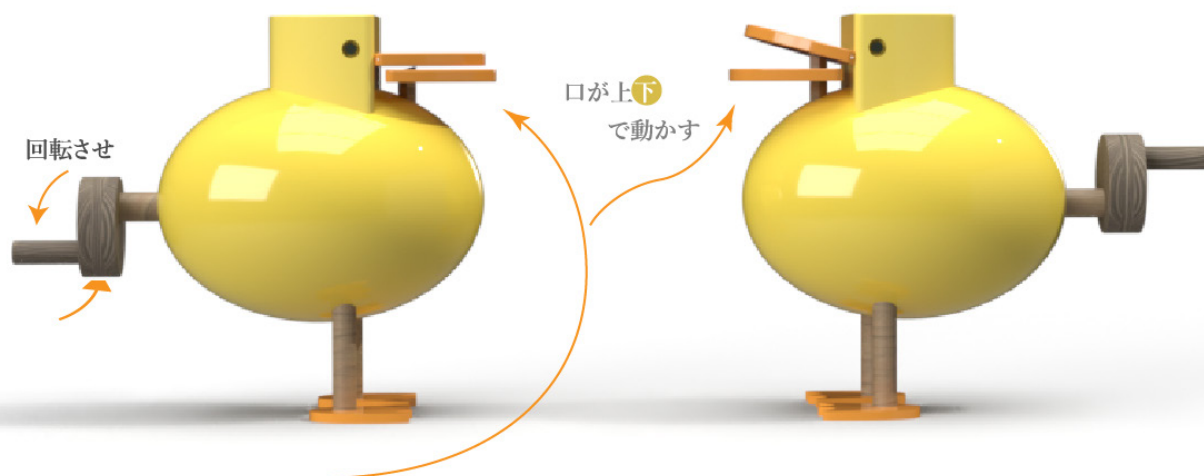
鴨ちゃん

コンセプト：

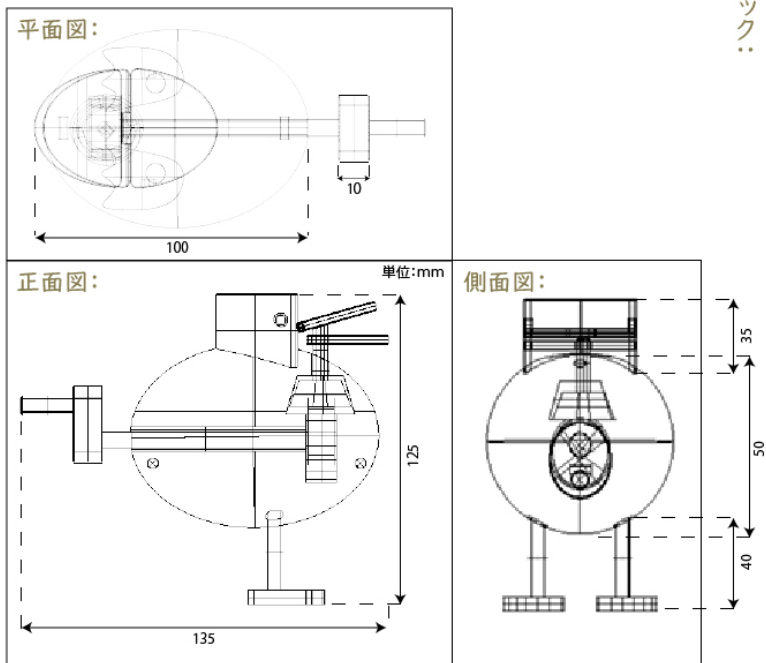
本物みたいな、生き
生きな鴨トイが作りたいだ

「1Pd-b
徐奕陽」

遊び方：



三面図:

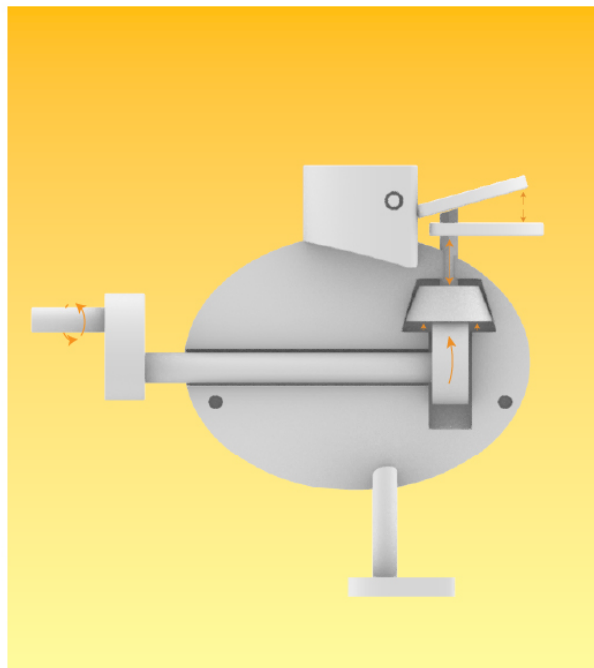


ギミック..

ハンドルを回すと、軸に力が伝わり、軸が上下に振れる。

ターゲット:

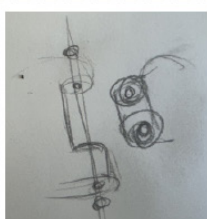
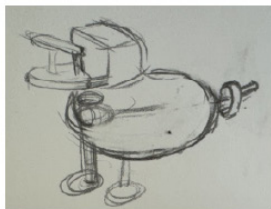
ターゲット:5歳から木工に興味をもっている青少年



展示スペースデザイン:

- ① Adobe Dimension (Adobe free 素材活用する)
色近いバナナとサイズ近い紙コップと一緒にディスプレイ
- ② 格子バックグラウンドと四角テーブルで、
空間をデザインし、使用実情を展示する

スケッチ案:



ロボットの構造図
(軸の細部)



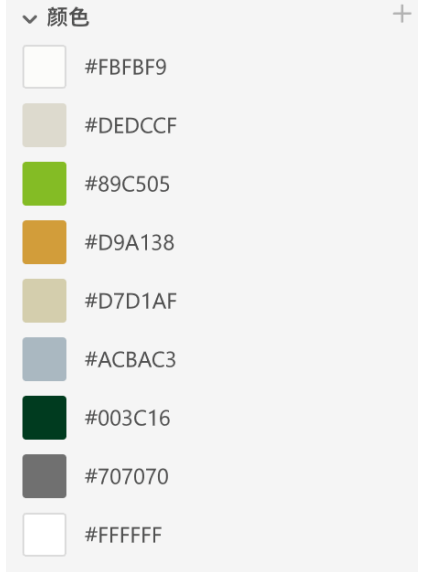
Webデザイン関連作品

ルネ フルトレール(Rene Futerer)

トリファジック シア리즈 (Triphasic series) の
ランディングページ (Landing page)

リニューアル(Renew)

色の参考



参考ページ



PC版



SP版



プロダクトデザイン学科

雑貨、自動車、家電、情報通信機器、家具、スポーツ用品、玩具、工芸品など、色々な品目を揃え、生徒のポテンシャルを深く引き出せる学科である。

分野：



雑貨デザイン専攻



玩具デザイン専攻



工業デザイン専攻



カーデザイン専攻



クラフトデザイン専攻

Pre school

特別講師のご紹介

Special Lecturer



誰もが聞いたことのあるメーカーで働いていた講師の方や、美術大学で働いている講師の方、現在も第一線でデザイナーとして働いている講師の方など、若手からベテランまでさまざまな分野のスペシャリストが集まっています。学生一人ひとりのポテンシャルや考えに寄り添って指導をしています。講師陣の中にも卒業生がいるので、より近い存在になってくれること間違いなしです。

吉田 晃永 YOSHIDA TERUNAGA

プロダクトデザイン及びパッケージデザイン企業、アルテサーノ・デザイン合同会社代表。グッドデザイ



プロダクトデザイン及びパッケージデザイン企業、アルテサーノデザイン合同会社代表、グッドデザイン賞など受賞多数。https://www.turunaga.com/

MESSAGE

デザインはデジタル化がどんどん進んでいて、常に最新技術が進化しています。実際にデザインの現場で使われている最新の技術を授業に取り入れ、デジタルツールを使いデザインの表現や発想が自在にできるように成長し卒業後はデザイン業界で活躍してもらいたいと思っています。そのためには目的に応じた2D-CGや3D-CAD等のソフトの使い方やデータの利用方法、3Dプリン

YAGUCHI KANAKO 矢口 加奈子



「切り紙」を軸に制作活動を展開しさまざまな企業へのデザイン提供、著作本やワークショップ

MESSAGE

私たちのすぐそばにある大切なもの、それがプロダクトデザインではないでしょうか。身近にあるコトやモノに改めて焦点を当てつつ様々な世界に視野を広げて思考力、想像力、持続力など、今の社会だからこそそのデザイン力を身につけ、どこかの誰かに感じてもらえるモノを見出す力を手に入れて欲しいと思っています。

カリキュラム



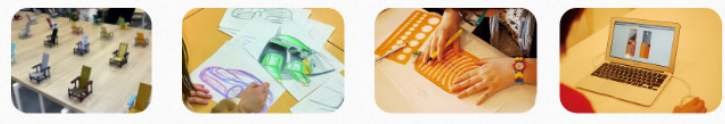
プロダクトデザイナーを目指す「2年間」のカリキュラム

随時出される課題や、学外のプロジェクトをこなしながら2年間で基礎力、制作力、提案力、実践力を培っていきます。



1st stage 基礎を学ぶ

絵の描き方、ものの作り方、素材の知識などデザイン全般の基礎知識をしっかりと学ぶ。



造形実習 モデリング材料を使い、自分の思い描いたイメージをカタチにする技術を学びます。
 スケッチワーク 絵を描く技術を学びます。線の引き方からレイアウトや平、透視を画いています。
 テクニカルドローイング 図面の描き方を習得。積算などのデザインも図面(設計図)を描くスキルが必要になります。
 PC基礎 プロダクト業界で必ず使われるIllustrator、Photoshopなど、基礎となるPCソフトの操作をマスターします。

テクニックを習得 2nd

stage 2na

系統別の専門実習で自ら考える課題が増える。自分を伸ばすのに適した期間。



3D応用 設計やモデリングに必要な3Dソフトについて学びます。学校にはレーザーカッターや3Dプリンターなどデジタル機器も完備されているので、よりデザインの幅を広げることが可能です。
 商品企画 商品の企画からデザイン・生産・販売までの工程を実体験。グループで役割分担しながら展示・企業への提案を行います。
 造形応用1 素材、材質による生産方法の違いやものづくりの特徴を理解した上で、自分のアイデアやデザインを具体的なカタチにします。
 DMマーケティング 1年生で学んだ成果を展示・発表する学校イベントです。一から自分でデザインしたものを外部発信していきます。デザイナーとしてのスタートを切ります。

3rd stage より実践的に学ぶ

就職を意識しながら、より実践的な課題へ。自分の専門分野でさらに理解を深めていく。



立体造形実習 材料と加工方法を知ることによってデザインの可能性を広げ、製品を具現化させる角に大切にします。身近な材料木、アクリル、紙などを使用し、様々な道具と機械を使ってオリジナルデザインを作ります。
 UI UXデザイン UX/UIの基本的な知識と使い方を基に、プロジェクトを改善するためのUXプロセスを学習します。想定したユーザーモデルを設定し、ユーザーの体験を考えた上のウェブサイトデザインを提案します。
 雑貨デザイン実習 雑貨をテーマとしてデザインからパッケージ、ディスプレイ、ECサイト提案など製品販売までの流れについて学びます。
 トイデザイン実習 知育玩具からアリス商品、キャラクターグッズなど幅広い商品を作り出すテーマとして学んでいく企画実習です。世界観の広さとしみや楽しさに焦点を当てて提案力を養います。

7つの技術を習得 stage 4th

2年間で身につけた技術を駆使して取り組む集大成！スキルと自信をつけて就職活動へ。



系統別デザイン実習1 専攻科デザイン実習で分野別の企画提案スキルを磨きます。ターゲット設定や市場調査などを行うことで、より製品として具体的な提案ができるようになります。
 系統別デザイン実習2 専攻科デザイン実習で分野別の企画提案スキルを磨きます。デザインの良さだけでなく、ユーザーの操作性や利便性、使用シーンなどを考慮し魅力ある商品デザインを目指します。
 ポートフォリオ制作2 進めたい業界と職種を明確にした上で、これまでの作品を完成品だけではなく、思考プロセスを含めてのポートフォリオ作り。表現するべき学びながら就職活動に自分の良さをアピールできる作品集を制作します。
 系統別デザイン実習3 専攻科デザイン実習で分野別の企画提案スキルを磨きます。実際の仕事の流れに沿った工程を踏みながらデザインを行います。

Creative

オープンキャンパス

Open Campus

プロダクトデザイン学科に関するオープンキャンパスについて紹介します。3Dモデリングやドローイングなど、プロダクトデザインに関する仕事内容や関連する体験講座で学科のこともっと知ってませんか？保護者の方やお友達と、気軽にご参加ください。

【新高校3年生の方へ】2025年度 総合型選抜入学説明会

【留学生】まずはここから！留学生START講座！

3Dソフトを触ってみよう！3Dモデリング体験

世界にひとつだけ！オリジナル未開箱賞をつくらう！

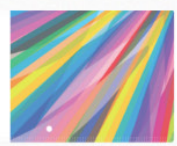
オープンキャンパスをもっと見る

Technical

AO入学ガイド

AO Admission Guide
 入学前からAOプレスクールで基礎を学び、入学後の授業も就職活動も安心してスタートすることができます。早いスタートが、業界で活躍する最短ルートです。

AO入学ガイド
 AO Admission Guide
 ■を許せる2.5年スタート！



入学時からAOプレスクールで基礎を学び、
入学後の授業も就職活動も安心してスタートすることができます。
早いスタートが、業界で活躍する最短ルートです。

※を計える2.5年スタート！

プロダクト関連就職実績

Employment Results

- ・ (株) サンリオ
- ・ (株) バンダイ
- ・ (株) タカラトミー
- ・ (株) コナミデジタルエンタテインメント
- ・ トヨタ自動車 (株)
- ・ (株) 本田技術研究所
- ・ マツダ (株)
- ・ ダイハツ工業 (株)
- ・ いすゞ自動車 (株)
- ・ 日東インテック (株)
- ・ スタンレー電気 (株)
- ・ (株) ケイ・ワフ
- ・ (株) ノルコーポレーション
- ・ 匠犬塚 (株)
- ・ 日本ステージ (株)
- ・ (株) プレンティ
- ・ (株) レイアップ
- ・ (株) ランドマック
- ・ (株) CORES
- ・ (株) プライム1 スタジオ
- ・ デジタルファクトリー (株)

就職先一覧を見る >

東京デザイナー学院
公式SNS



SP版

プロダクトデザイン学科

雑貨、自動車、家電、情報通信機器、家具、スポーツ用品、玩具、工芸品など、色々な品目を揃え、生徒のポテンシャルを深く引き出せる学科である。

分野：



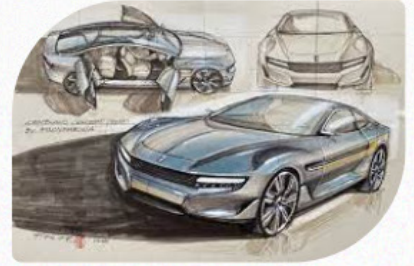
雑貨デザイン専攻



玩具デザイン専攻



工業デザイン専攻



カーデザイン専攻



クラフトデザイン専攻

特別講師のご紹介

Special Lecturer

誰もが聞いたことのあるメーカーで働いていた講師の方や、美術大学で働いている講師の方、現在も第一線でデザイナーとして働いている講師の方など、若手からベテランまでさまざまな分野のスペシャリストが集まっています。学生一人ひとりのポテンシャルや考えに寄り添って指導をしています。講師陣の中にも卒業生がいるので、より近い存在になってくれること間違いなしです。



吉田 晃永

YOSHIDA TERUNAGA



吉田 晃永

YOSHIDA TERUNAGA

プロダクトデザイン及びパッケージデザイン企業、アルテサーノ・デザイン合同会社代表。グッドデザイン賞など受賞多数。https://www.terunaga.com/

MESSAGE

デザインはデジタル化がどんどん進んでいて、常に最新技術が進化しています。実際にデザインの現場で使われている最新の技術を授業に取り入れ、デジタルツールを使いデザインの表現や発想が自在にできるように成長し卒業後はデザイン業界で活躍してもらいたいと思っています。そのためには目的に応じた2D-CGや3D-CAD等のソフトの使い方やデータの利用方法、3Dプリンターやレーザーカッターなどのデジタルファブリケーションを使ったデザインプロセスを基礎から学んでもらいます。



矢口 加奈子

YAGUCHI KANAKO

「切り紙」を軸に制作活動を展開しさまざまな企業へのデザイン提供、著作本やワークショップを手掛ける。

MESSAGE

私たちのすぐそばにある大切なもの、それがプロダクトデザインではないでしょうか。身近にあるコトやモノに改めて焦点を当てつつ様々な世界に視野を広げて思考力、想像力、持続力など、今の社会だからこそそのデザイン力を身につけ、どこかの誰かに感じてもらえるモノを見出す力を手にして欲しいと思っています。

カリキュラム



1st

基礎を学ぶ (スケッチ、pc基礎、もの作り)

2nd

2nd

テクニックを習得(自ら考える課題が増える)



3rd

より実践的に学ぶ



4th

プロの技術を習得。(スキルと自信をつけて就職活動へ。)



プロダクトデザイナーを目指す「2年間」のカリキュラム

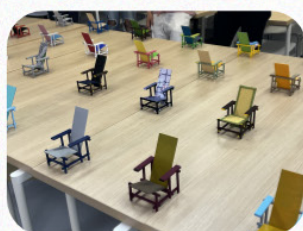
随時出される課題や、学外のプロジェクトをこなしながら2年間で基礎力、制作力、提案力、実践力を培っていきます。



1st

基礎を学ぶ

絵の描き方、ものの作り方、素材の知識などデザイン全般の基礎知識をしっかりと学ぶ。



造形実習

モデリング材料を使い、自分の思い描いたイメージをかたちにする技術を学びます。

造形実習

モデリング材料を使い、自分の思い描いたイメージをかたちにする技術を学びます。



スケッチワーク

絵を描く技術を学びます。線の引き方からしっかりと学び、基礎を固めていきます。



テクニカルドローイング

図面の描き方を習得。雑貨などのデザインも図面(設計図)を描くスキルが必要になります。



PC基礎

プロダクト業界で必ず使うIllustrator、Photoshopなど、基礎となるPCソフトの操作をマスターします。

2nd

テクニックを習得

stage

系統別の専門実習で自ら考える課題が増える。自分を伸ばすのに適した期間。



3Dプリンターが使える!

3D応用

設計やモデリングに必要な3Dソフトについて学びます。学校にはレーザーカッターや3Dプリンターなどデジタル機器も完備されているので、よりデザインの幅を広げることができます。





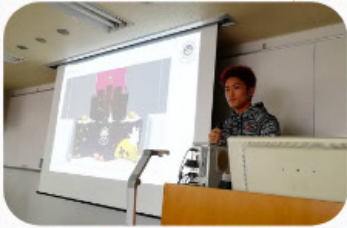
商品企画

商品の企画からデザイン・量産・販売までの全工程を実体験。グループで役割分担しながら展示・企業への提案を行います。



造形応用1

業種、材質による生産方法の違いやものづくりの特徴を理解した上で、自分のアイデアやデザインを具体的なカタチにします。



DMマーケット

1年生で学んだ成果を展示・発表する学校イベントです。一から自分でデザインしたものを外部発信していき、デザイナーとしてのスタートを切ります。

3rd 3rd より実践的に学ぶ

就職を意識しながら、より実践的な課題へ。自分の専門分野でさらに理解を深めていく。



立体造形実習

材料と加工方法を知ることがデザインの可能性を広げ、製品を具現化させる為に大切です。身近な材料木、アクリル、紙などを使用し、様々な道具と機械使ってオリジナルデザインを作ります。



UI UXデザイン

UXとUIの基本的な知識と使い方を基にプ

UI UXデザイン

UXとUIの基本的な知識と使い方を基にプロダクトを改善するためのUXプロセスを実習します。想定したユーザーをパーソナ定義し、ユーザーの体験を考えた上のサービスデザインを提案します。



雑貨デザイン実習

雑貨をテーマとしてデザインからパッケージ、ディスプレイ、ECサイト提案など製品販売までの流れについて学びます。



トイデザイン実習

知育玩具からプライズ商品、キャラクターグッズなど幅広い「おもちゃ」をテーマとして学んでいく企画実習です。世界観の落とし込みや楽しさに焦点を当てて提案力を養います。

4th 4th 7口の技術を習得

2年間で身につけた技術を駆使して取り組む集大成！スキルと自信をつけて就職活動へ。



系統別デザイン実習1

専攻別デザイン実習で分野別の企画提案スキルを養います。ターゲット設定や市場調査などを行うことで、より製品として具体的な提案ができるようになります。



系統別デザイン実習2

専攻別デザイン実習で分野別の企画提案スキルを養います。デザインの良さだけでなくユーザーの機能性や利便性、使用シーンなどを考慮し魅力ある商品デザインを目指します。

系統別デザイン実習2

専攻別デザイン実習で分野別の企画提案スキルを養います。デザインの良さだけでなくユーザーの機能性や利便性、使用シーンなどを考慮し魅力ある商品デザインを目指します。



ポートフォリオ制作2

進みたい業界と職種を意識しながら、これまでの作品を完成形だけではなく、思考プロセスも含めてどのようにアピールするか、表現すべきかを学びながら就職活動に自分の良さをアピールできる作品集を制作します。



系統別デザイン実習3

専攻別デザイン実習で分野別の企画提案スキルを養います。実際の仕事流れに沿った工程を踏みながらデザインを行います。

オープンキャンパス

Open Campus

プロダクトデザイン学科に関するオープンキャンパスについて紹介します。

3Dモデリングやドローイングなど、プロダクトデザインに関する仕事内容や関連する体験講座で学科のことをもっと知ってみませんか？

保護者の方やお友達と、気軽にご参加ください。

【新高校3年生の方へ】2025年度 総合型選抜入学説明会

【留学生】まずはここから！留学生START講座！

3Dソフトを触ってみよう！3Dモデリング体験

世界にひとつだけ！オリジナル木製雑貨をつくろう！

オープンキャンパスをもっと見る

作品名：モンドリアンチェアー カラーコンビネーション



GREEN & YELLOW Chair 1/10 model

RED & BLUE Chair を基にした椅子



GREEN & YELLOW Chair 1/10 model

RED & BLUE Chair を基にした椅子

モンドリアン チェアーという椅子がよく見られ、でも実際に作ることがないです。一回課題をきっかけ、自ら素材から1/10モデル椅子を作った。飾りものとかもオリジナルにできた。

2023/07/25

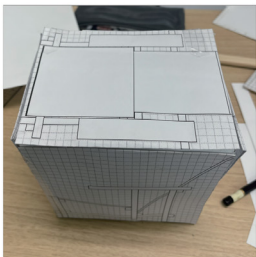
1Pd-b-10 徐俊陽 23007027

2023/07/25

1Pd-b-10 徐俊陽 23007027

ステップ：

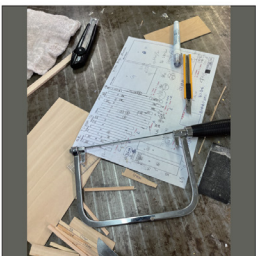
ラフスケッチ：



①製図と立体化



②採寸とパーツの番号付け



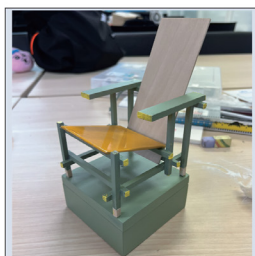
③必要な木材を加工する



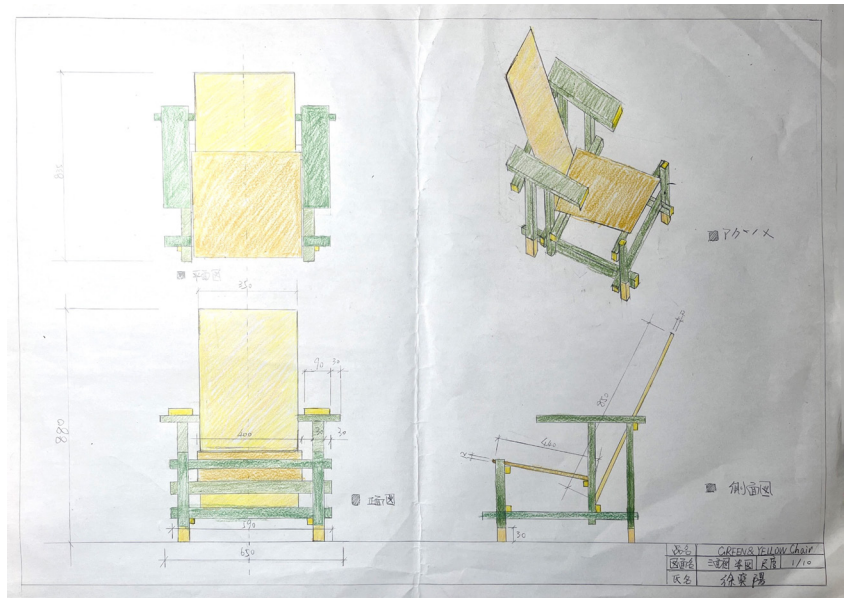
④材料を揃えて、貼り計画を立てる



⑤仕上げ

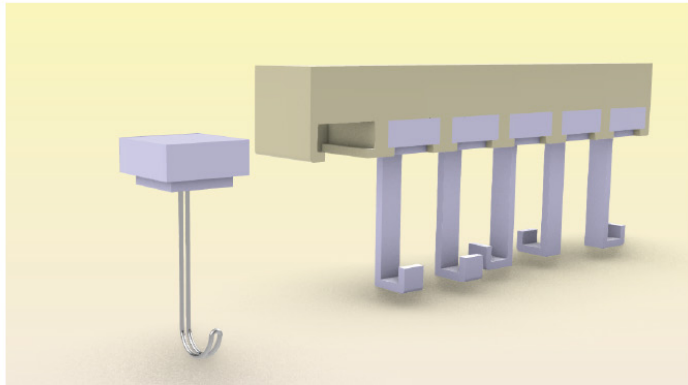
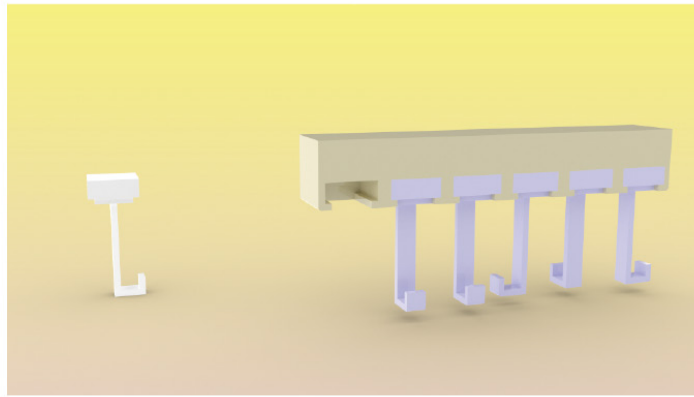


⑥展示プランを用意する



作品名：モジュール化ホック

モジュール化ホック



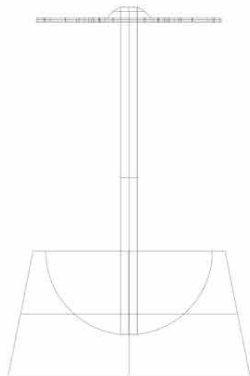
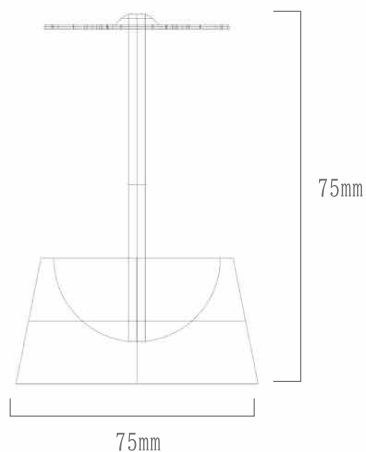
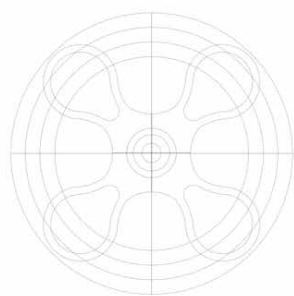
回転できるフックです、或いは、先の部分の方向変えるフックです。一回引き出し、回転させて、接着し、別の向こうになることができる。下のパーツも変えるし、一回下の部分回転し、取り外せる。そして、別の物件で接着してください。

1Pd-B 10 徐奕陽 23007027

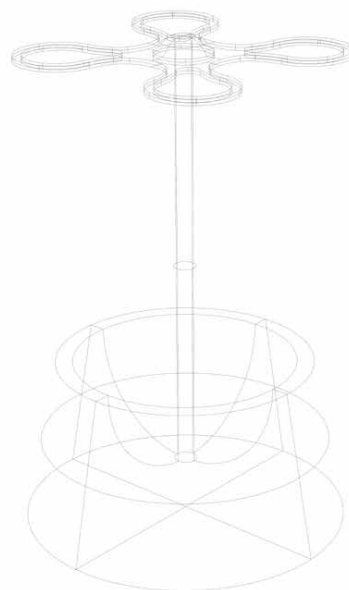
作品名： 四つ葉のクローバー 歯ブラシスタンド



三面図



パースペクティブ



コンセプト

- ・柔らかい色で、朝使う時でも、寝る前に使う時でも、安心が感じられる歯ブラシスタンド
- ・四つ葉の形を参考して、作り出して、使用者に運うを連れてほしい～

ターゲット 全年層

素材 石膏、ステンレス

重量・サイズ 180g / W 75mm X H 112mm X D 75mm

