

portfolio

2022-2024

ozawa ayaka

Profile



おざわ あやか

小澤 彩花

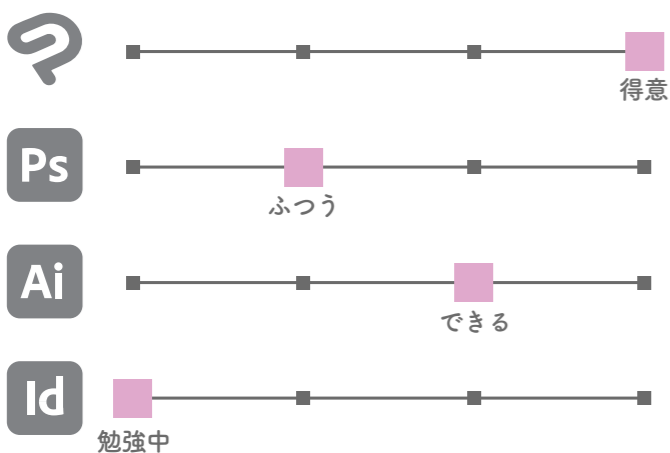
千葉デザイナー学院
デザイン科 イラストレーションコース 3年
在学中 2025年卒業見込み

千葉県出身 / 2003年9月23日生まれ

連絡先

✉ hana.ayane23@gmail.com ☎ 070-2159-8859

スキル



特技

書道。

趣味

グッズ収集（痛バ作り）、
ソシャゲ、音楽を聴くこと。

自己紹介

一次創作と二次元アイドルとプロセカの暁山瑞希ちゃんが大好きです。

イラストもできるデザイナー志望です。

可愛らしい万人受け作品を作るのが得意で、SDキャラを描くのが好きです。

また、アルバイト仲間が、職業柄全員30代から60代の方だったこともあり、

様々な世代の方とのコミュニケーションが得意です。

好きをカタチに。

人生に彩りを与えるコンテンツ作り。

小学生の頃に出会った漫画やゲームが私の人生に
沢山の彩りを与えてくれました。共通コンテンツ
が好きなことで友人関係が広がったり、作品を追
うことが何よりも生きる楽しみになったり。
あの頃からの好きを今度は自分で作ってみたいと
思っています。そして次は私が誰かの人生に彩り
を与える側になりたいと考えています。



CONTENTS



01. ゲーム制作



world project
IDOL FESTIVAL

個人制作



Ai

キャラクター

ロゴ

UI デザイン

グッズ

CONCEPT

アイドルも歌手もアイドル声優も
あなたがプロデュース！
推しをフェスで優勝させよう！

時は近未来 20** 年。推し活文化は更なる人気を得ていた。
そんな中で開催されることになった『アイドルフェスティバル』。
これは世界1の推しアイドルを決めるトーナメント戦フェスイベント。
あなたはそのイベントに参加するアイドルのプロデューサーを任される。
参加メンバーは、アイドルは勿論、歌手やバーチャルアイドル、
アイドル声優など様々！
お気に入りのアイドルをプロデュースして『アイフェス』で優勝させよう！

TARGET



- ・10代～20代のスマホ世代
- ・アイドルコンテンツが好きな人
- ・キャラ育成が好きな人
- ・歌手や声優が好きな人
- ・女性

アイドル

×

育成アドベンチャーゲーム

ロゴデザイン



タイトルロゴ



優勝



音楽



世界



制作時間：8時間

タイトル画面



タイトル画面はフェスに参加する時のチケットデザインです。
タップしてゲームに入る時、半券が切れてなくなる演出が入るイメージです。

Ai

制作時間：3時間

SYSTEM

キャラクターによって変化するゲーム性 ポイントを稼いで目指せ優勝！

このゲームはポイントを多く稼いだキャラが優勝できます。
普通のレベル上げゲームの他に、キャラ毎に育成ゲームが変化します。
例えば路上出身アイドルは知名度をあげる宣伝アドベンチャーゲーム
になり、歌手はチャンネル登録者を増やす為の没入型配信サポート
ゲームになります。様々なゲームでプレイヤーを飽きさせないことと
そのキャラらしさの表現を目的としています。

ホーム画面



担当切り替えで所持しているアイドルを
選択することでゲームが変化します。



様々なキャラに話しかけて一緒に宣伝していきます。
ここでしか見れないキャラ同士の絡みや会話が
多く存在します。
選択肢によって一度しか見れない展開も。



実際に配信するキャラを見ることができます。
怪しいコメントが流れてきたら削除して配信が
終わるまでサポートしましょう。

育成ゲーム（宣伝）



宣伝をしているとランダムでイベントが発生します。
選択肢をミスするとゲームが終了し、フェスに移動します。
ミスしないと沢山ポイントを獲得することができます。

育成ゲーム（配信）



UIデザイン

ゲーム性の変化に負けない 統一感のあるデザイン

ゲームの内容で画面がかなり変化しますが、同じゲームとしての統一感を無くさないようにメインカラーを使用しながらそれぞれの画面をデザインしました。メインカラーは「ネイビー」で舞台裏をイメージしています。また、右利きの人が多いのでなるべく右側に情報をまとめてタップしやすくしています。

ホーム画面



Ai

制作時間：8時間



ガチャで手に入れたカードによって違うアニメーションが見れたり、新規会話、配信画面の新規デザイン、内容など課金してもらえるような要素も沢山！

SCREEN

育成ゲーム（宣伝）



育成ゲーム（選択肢）



育成ゲーム（回避成功）



育成ゲーム（回避失敗）



ロード画面



育成ゲーム（配信）



育成ゲーム（削除）



育成ゲーム（サポート成功）



イラスト / グッズ



制作時間：30 時間



制作時間：各 6 時間



おまんじゅうマスコットをイメージして制作しました。



制作時間：3 時間



- ① 小さなアクリルブロックを作って見ました。
- ② プライズ商品の大きなクッションをイメージしています。

02. ゲーム制作2



- グループ
- Ai
- UI デザイン
- ロゴ

CONCEPT

アイドルで「戦争」！？ 異種族アイドルリズムゲーム 新たなジャンルの創造

突如異世界に迷い込んでしまったあなた。
そこは魔法が存在する世界で、たくさんの種族がそれぞれの国で多様な暮らしをしていた。
国民の活力をもとにインフラの基盤となる魔力を生み出しており、
各国はいかに『娯楽を行えるか』に注力していた。
我々の知る『アイドル』のようにステージ上でパフォーマンスを行う
そんな存在が今、一大興行となっている。

TARGET



- ・ 10代～20代のスマホ世代
- ・ アイドルコンテンツが好きな人
- ・ 男性・女性
- ・ 異世界系が好きな人
- ・ 推しを作りたい人

グループワークで制作

数あるソーシャルゲームとの差別化をどうするか考えた結果、まだない新たなジャンルを作ることにしました。
今回私は、ロゴデザインをメインにダウンロード画面も制作担当しました。



ロゴデザイン



タイトルロゴ



音楽 煌めき

Ai

制作時間：7 時間



ユニットロゴ1



プリズム 天使 エlegant

Ai

制作時間：7 時間



ユニットロゴ2



ダリア 悪魔 仮面

Ai

制作時間：7 時間

カード使用イメージ



主人公ユニットは RGB の信号機組としてデザインされました。
カラフルな色合いとユニットカラーがホワイトなのでロゴとしてまとめるのに難易度が高く、とてもやりがいを感じました。



ライバル(敵)ユニットはホワイトとブラック、対になるようにデザインされました。
ユニットカラーはワインレッドでモチーフにダリアや仮面があるので、それらを使用して二人きりの世界観を表現しました。

SCREEN

ロード画面を担当しました。各ユニットの世界観を表現しながら、統一感を保つデザインを意識しました。

タイトル画面



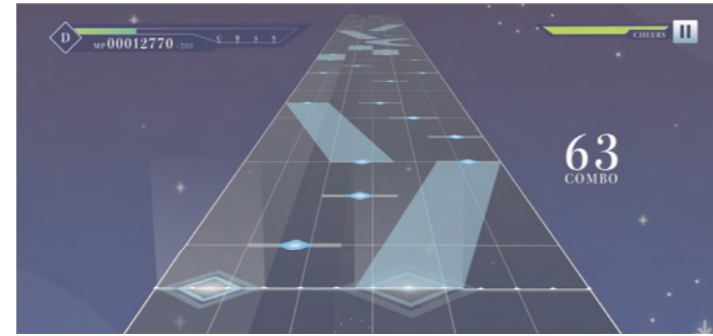
ホーム画面



ガチャ画面



リズムゲーム



ロード画面



ロード画面2



Ai

制作時間：7 時間

モックアップ



03. 学園祭物販



- グループ
- キャラクター
- UI デザイン
- Ai
- ロゴ
- グッズ



CONCEPT

個性豊かな5人の高校生が送る はちゃめちゃ学園ライフ！ 原宿ファッション × サイエンス！

可狂愛高校には、「サイエンス部」という個性豊かな5人の生徒が集まる部活動がある。毎日聞こえる化学室からの爆発音！意思を宿した試験管！定期的に行方不明になる部員！
はちゃめちゃな彼女らの学園ライフ、覗いてみませんか？

TARGET



- ・10代～20代の若い世代
- ・同じ学校の生徒
- ・男性・女性
- ・可愛いが好きの人
- ・グッズが好きの人

可狂愛高校サイエンス部とは

「可狂愛高校サイエンス部」は、2023年の学園祭物販班で出店する為に5人チームで制作したコンテンツです。

物販の客層の7割は同世代の学生なので、若い世代に人気のある「原宿ファッション」をコンセプトに取り入れ、可愛らしい色使いとキャラクターデザインで制作しました。



実際に原宿に行ってきました！

MAIN VISUAL



合作のメインビジュアルです。
全体のラフ・素体はメンバーから。ピンクの子を担当しました。



制作時間：30 時間

ロゴ / 立ち絵



タイトルロゴ



試験管



化学



爆発

Ai

制作時間：20 時間



制作時間：8 時間



制作時間：8 時間

イラスト / グッズ

◆学生証風透明カード



◆実物



🌀
制作時間: 6 時間

◆キャンディーキーホルダー



中のアクリルのみ業者に頼み、
その他はメンバー全員で100個ほど手作りしました。

🌀
制作時間: 8 時間

◆グリッター缶バッチ



🌀 Ps
制作時間: 8 時間

◆パネル用イラスト



🌀
制作時間: 8 時間

◆ステッカー用イラスト



🌀
制作時間: 8 時間

学園祭写真



UIデザイン

もしアプリゲームに なっていたら 実験部員育成ゲーム！

もしサイエンス部がアプリゲームになったらを想定してホーム画面を個人制作しました。
高校生・部活動ならではの要素を入れつつ画面全体の押しやすさや、見やすさも意識しました。実はガチャ画面を一番押しやすいところに置いていたりします。



① UIの色は、メンバーカラーから。ポップな印象をもたせたかったので、ドットを色んな所に使っています。ボタンの形は幾何学模様を意識して制作しました。

Ai

制作時間：8時間

ポスカ用イラスト



制作時間：8時間



制作時間：10時間

その他 デザイン作品

グループ



個人制作

ロゴ

グラフィック

パッケージ



その他グループワーク

◆ウェルカムボード



◆UI デザイン

Lv 60/100

進化

強化

新しく学校に来る人たちに向けたウェルカムボードを、既存ゲーム風に講師紹介した作品です。イラストはメンバーから。主に下のUIと全体の配置を担当しました。何が学べるのかと、どんな講師がいるかが伝わるように制作しました。

Ai

制作時間：15時間

デザイン作品

◆年賀状デザイン



Ai

制作時間：8 時間

◆マクハリハンドメイドフェスタ



マクハリハンドメイドフェスタ 2024 にて、展示・配布用に年賀状をデザインしました。イベント当日は一番人気を頂くことができました。

ロゴデザイン

◆千葉開府 900 年記念ロゴデザイン



Ai

制作時間：10 時間

◆名前ロゴデザイン



Ai

制作時間：8 時間

◆2022 年学祭ロゴデザイン



Ai

制作時間：8 時間

◆ガチャ想定ロゴデザイン



Ai

制作時間：10 時間

広告デザイン

◆広告ポスターデザイン

東方プロジェクト

25周年記念 同人原画展

広がり続ける東方の世界を彩り描く

2022.10.29(土)・30(日)
10:00~20:00 (最終入場19:30)

場所 千葉市中央区新千葉3-1-6(千葉駅南口徒歩3分)

入場料 大人1000円 小学生以下無料

入場で各絵師のポストカードプレゼント

25 東方 Project

©上海アリス幻楽団

東方同人絵師展 全絵師紹介



現役で活躍されている東方絵師様に多くご参加いただきました。

【東方 Project とは】

ZUN さんが運営する個人サークル「上海アリス幻楽団」によって制作されている、弾幕シューティングゲームを中心とした作品群。プログラムだけでなく、ストーリー・作曲・作画など、すべて ZUN さん一人の手で制作され、シューティングゲームとしての美しい弾幕演出や優れた楽曲は、常に人々を魅了し続けている。舞台となる「幻想郷」には妖怪・鬼・幽霊・神などさまざまな種族が息づいており、個性豊かなキャラクターたちが織りなすドラマもまた魅力である。

【東方 Project の特徴】

二次創作が広く許容されているのが「東方 Project」の大きな特徴である。ゲーム、音楽、書籍、グッズなどジャンルを問わず、「幻想郷」を愛するユーザーの手によって無数の二次創作物が作られ続けている。ニコニコ動画・pixiv などの SNS で流通した二次創作物を入り口として、興味を持ったユーザーが原作に辿り着く……というように、通常とは逆の順番で認知されることも多く、これもまた「東方 Project」らしさと言える。

当日はグッズ販売、限定イラスト集など販売いたします。

各絵師の紹介ページはこちらよりご覧いただけます!
<https://www.cdg.ac.jp/access.html>

25周年記念 同人原画展



Ai

制作時間：15 時間

広告デザイン

◆歯ブラシ広告ポスターリデザイン

MADE IN JAPAN **GOOD DESIGN**

奥歯の
ウラまで歯
ブラシが届き
にくい。この問題を
解決する為に
生まれたのが大き
くカーブした柄です。
柄が大きくカーブす
るだけでブラシが口
の中を自由に動け
て、スムーズに奥
歯のウラまで磨

一本の
歯
ブラシで、
発想
いっぱい！

奥歯
のウラまでしっかり磨
こった場合、従来以上
に持ちやすいグリップ
が必要と考えました
沢山の試作品を試
した結果、歯ブラシに
は珍しい極太グリップ
をたどり着きました更に
包みを設ける事で、一層
持ちやすい形状に進化し
ました。

奥歯
の繁殖
を抑えるために乾
燥させる事が大切。乾燥を考
えた時、一番乾燥しづらいの
は真ん中でした。そこで1
番乾きにくい場所に穴を設
ける事で、風を通し乾燥
を促す事ができました。中心
部に開いた穴がブラシの
乾燥を促して、ブラシを
清潔な状態に保つこと
ができます。

商品
名: hasso商品寸法(縦x横x
高): 約3×1.3×18.3cm材質:
ブラシ: 飽和ポリエステル、持
ち柄: ポリプロピレン耐熱温度:
80℃対象年齢層: 大人重量: 約
10g硬さ: ふつうカラー: 全4色
(ライトグレー、ピンク、ライ
トブルー、グリーン)

hasso

坂部アラシ
有限会社 坂部ブラシ 〒640-1167 和歌山県海南市九品寺465-2 tel.073-487-1263
坂部ブラシ

Ai

制作時間：15 時間

◆ソシャゲ広告ポスター

AKKIYAMA
MIZUKI

今のまま少しでも
一緒にいたい。

project SEKAI
暁山 瑞希

Project SEKAI
COLORFUL STAGE!
プロジェクトセカイ カラフルステージ! feat. 初音ミク

好評配信中

Available on the
App Store

GET IT ON
Google Play

プロセカ 検索

Ai

制作時間：15 時間

パッケージのリデザイン

◆地域限定パッケージデザイン



地域限定で販売されることを想定してデザインしました。ラッコが底にもいて小さい子が遊べるように工夫しました。

Ai

制作時間：9 時間



◆ペットボトルラベルデザイン



三角のデザインは雫をイメージして制作しました。必要最低限の情報で誰が見てもわかりやすく購入しやすくを意識しました。

Ai

制作時間：12 時間



その他 イラスト作品

個人制作

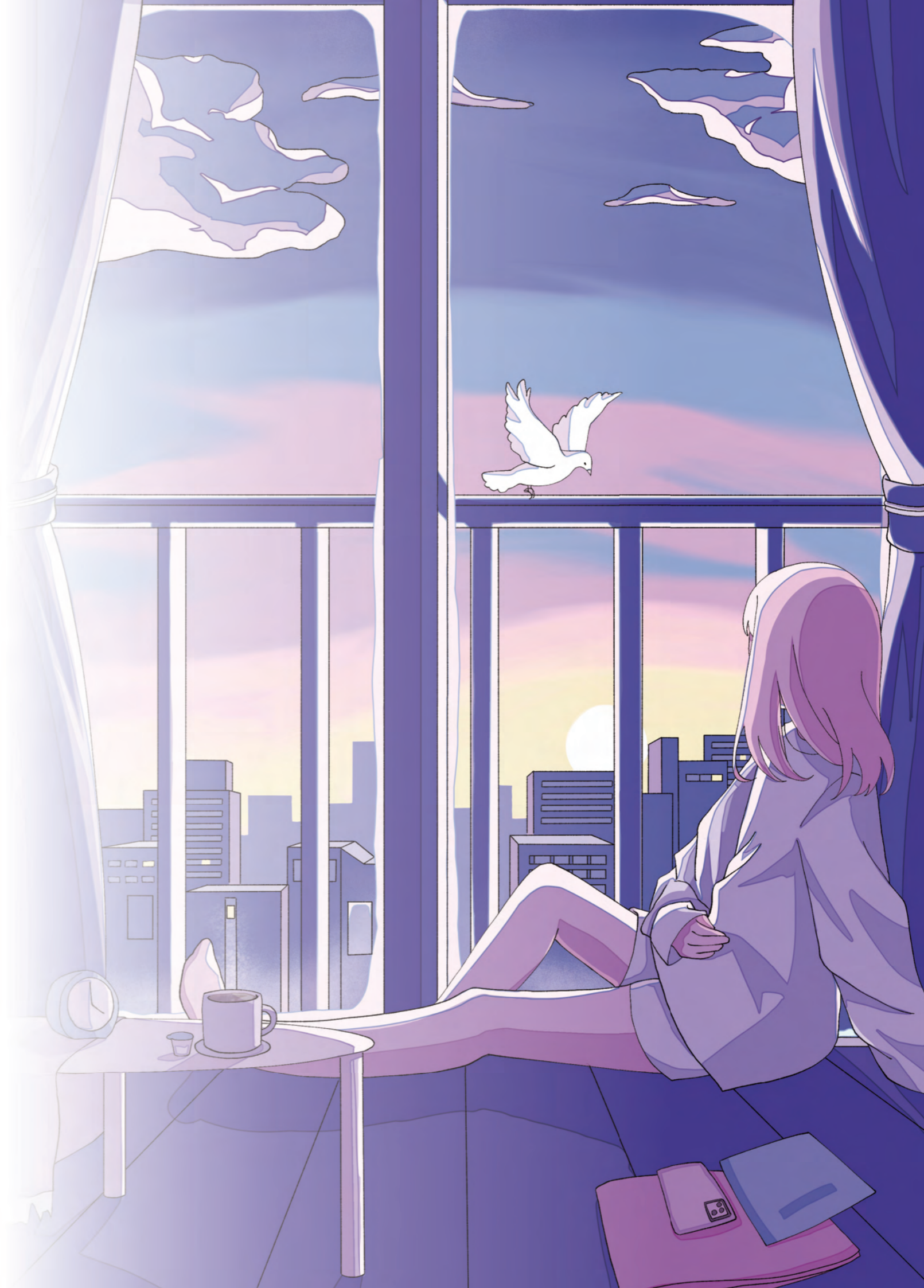


二次創作

進級制作

リアルイラスト

クロッキー



進級制作

◆清爽展

個展を想定して作品作りをしました。

「清爽」をテーマに自分が爽やかだなと感じた瞬間をイラストにしました。また、色選びにかなり力を入れました。

◆朝焼け



◆スポーツ



◆海



制作時間：各 15 時間

二次創作



制作時間：35時間



制作時間：8時間

二次創作



制作時間：20 時間



制作時間：20 時間

二次創作 (SD キャラ)



制作時間：各 7 時間



制作時間：5 時間



制作時間：各 6 時間



制作時間：1 5 時間

二次創作 (SD キャラ)



制作時間：各6時間

動物イラスト

◆絵柄変えイラスト



 制作時間：10時間

◆猿かに合戦の紙芝居イラスト



 制作時間：9時間

動物イラスト

◆冊子表紙イラスト



制作時間：10時間

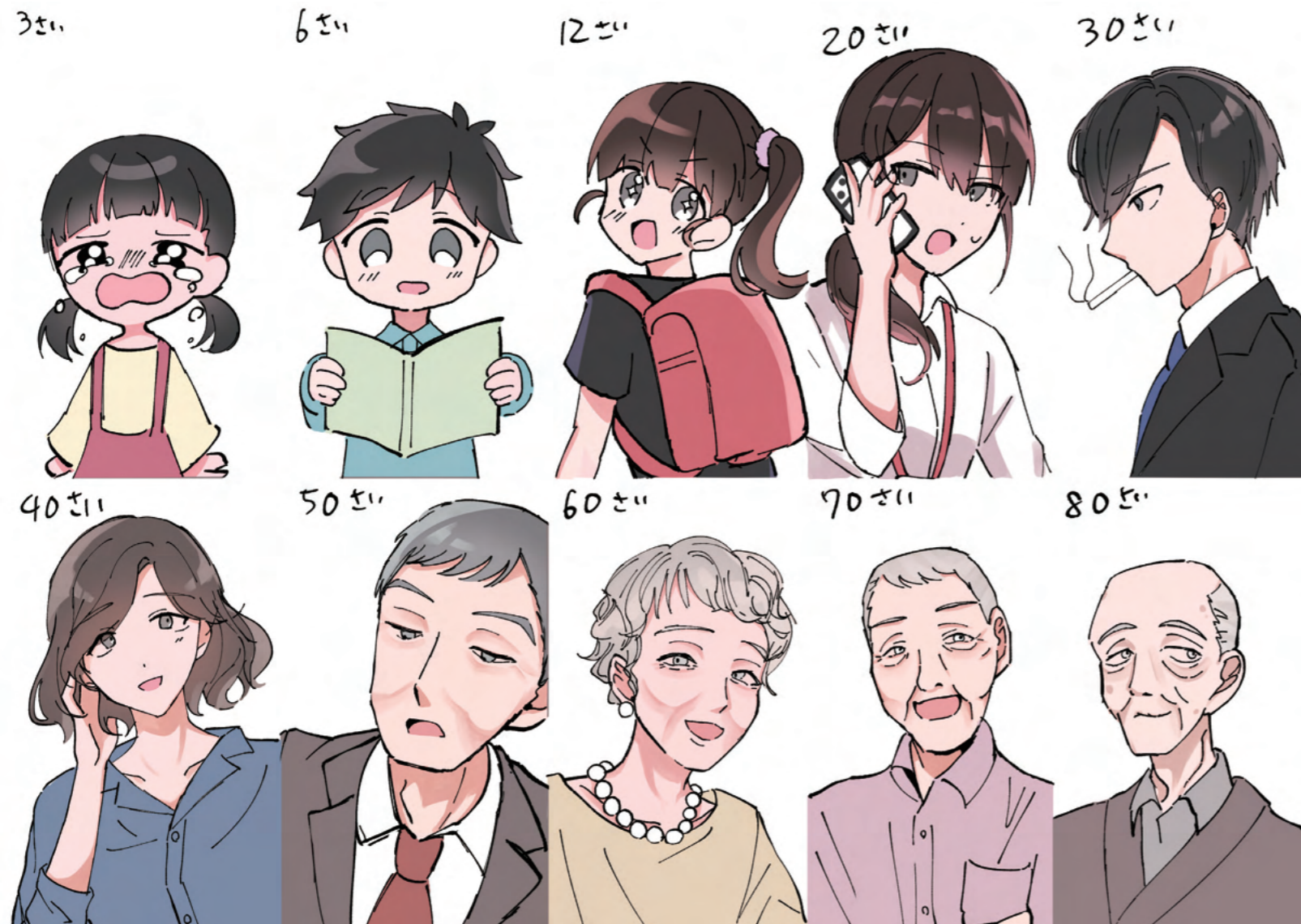
◆LINE スタンプ風イラスト



制作時間：各2.5時間

その他イラスト

◆年齢描き分け



制作時間：15時間

◆カットイラスト



制作時間：6時間



制作時間：6時間

リアルイラスト



制作時間：12時間



制作時間：20時間

リアルイラスト



制作時間：14時間

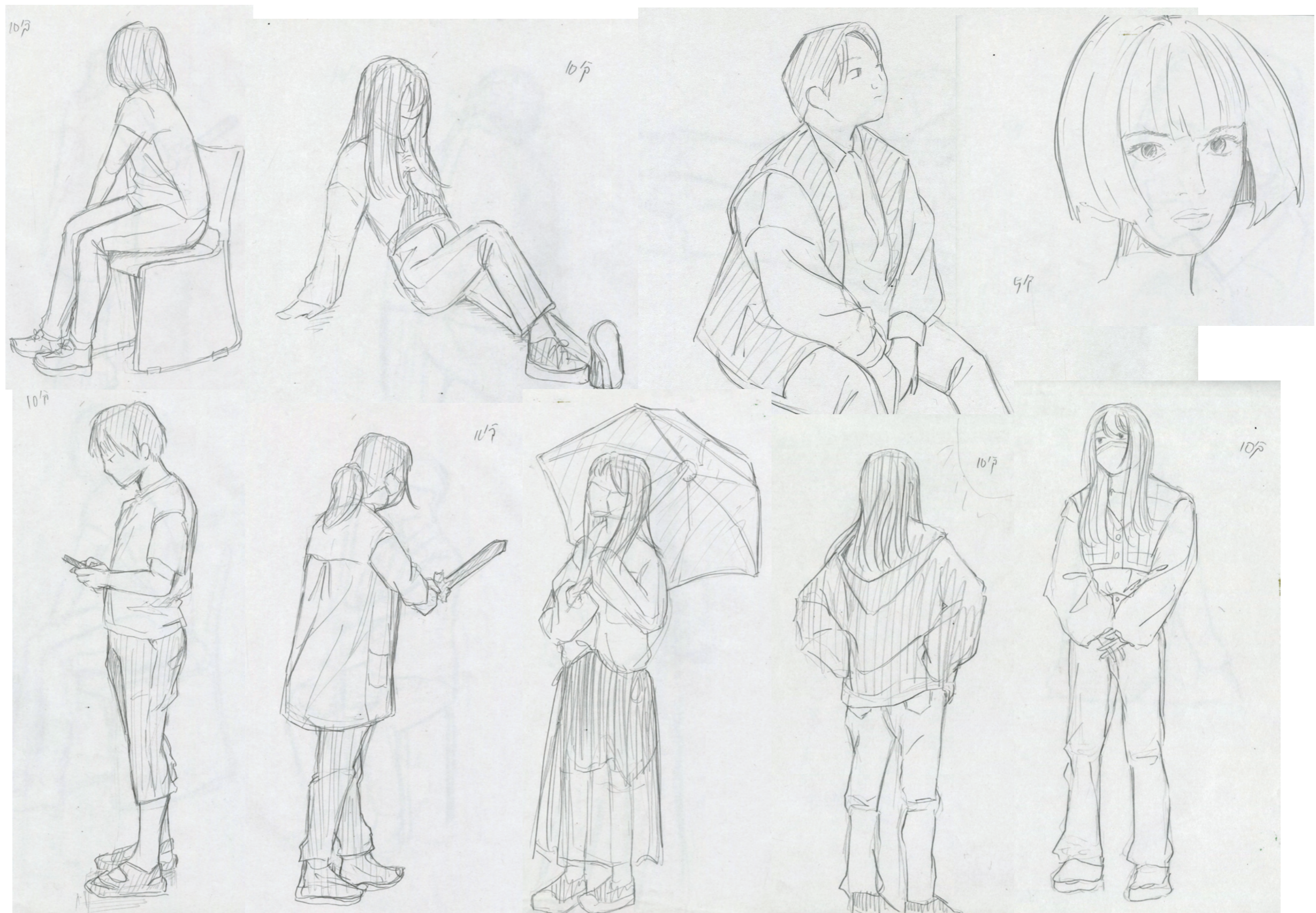


制作時間：15時間



制作時間：14時間

クロッキー



portfolio

千葉デザイナー学院
デザイン科イラストレーションコース
小澤 彩花