

# デザイン研究 /

プロダクトデザイン  
キャラクターデザイン  
グラフィックデザイン

丸山 心結 吉村 隼輝  
清水 美佳 重野 そら  
上田 遥斗

## 研究背景・動機

- 背景** 自分たちの能力を活かせる地域貢献がしたかった
- 動機** 自分たちの得意を活かせる研究内容だったから

## 協力していただいたお店



Smile treasure!

RPG ゲームの異世界感が  
モチーフの雑貨・カフェ

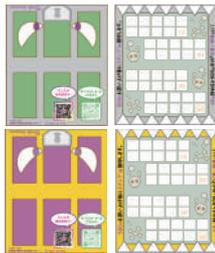
## コンセプト 雰囲気壊さず、ゲームっぽく 1 2 コンセプト 多種多様な異世界の創作文字 3

### 1 スタンプカード



#### インパクト

宝箱らしさ  
パツと見の派手さ  
遊び心のあるカード  
ポップさ  
+ 落ち着き



#### RPGの要素

宝箱らしさ  
文字の横配置  
ミミックの特性  
配色のイメージ  
⇒ レアっぽさ

### 2 メニュー表



#### 見やすさ

それぞれ違うデザイン  
⇒ 料理に合わせて変更  
シンプル + わかりやすく  
選択画面

### 3 テーブルナンバープレート



1 (ゾンビの腕)



2 (ねこ)



3 (竜)



4 (スケルトン)



5 (カタツムリ)

n: 蛇  
o: 悪魔  
0: オバケ

## コンセプト わかりやすい王道的なデザイン

### 4 キャラクターデザイン

 <b>イグニス・フェゴ</b> PPRXY = HXCKMI モチーフ <b>ハンバーガー</b> 	 <b>サフィラス・レイン</b> BFNC = MPFMNBPM モチーフ <b>フラペッコ</b> 	 <b>トゥルエノ・クロム</b> XCYJR = MMFRKY モチーフ <b>パンケーキ</b> 	 <b>ラスル</b> BFZTB モチーフ <b>お酒(ビール)</b> 

## 活動まとめ

- 感想** 作品のクオリティーを高められた、コンセプト通り作成できた
- 反省** 政策ペースが遅かった、制作料が偏ってしまった



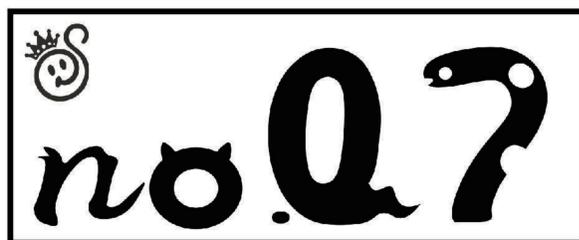
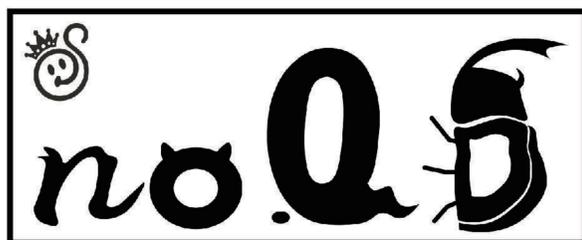
## 2 メニュー表



※完成予想



## 3 テーブルナンバープレート



## 4 キャラクターデザイン

