

大 杖 裕 喜

/ Yukio Otsue

ポートフォリオ / Portfolio

大 杖 裕 喜

Yuki Otsue

2001年8月27日生まれ
大阪府大阪市出身

学歴

2017年4月 - 2020年3月
大阪府立八尾高等学校
普通科

2020年4月 - 2024年3月
和歌山大学
システム工学部システム工学科
メディアデザインメジャー

2024年4月 - 在学中
筑波大学大学院
人間総合科学学術院人間総合科学研究群
デザイン学学位プログラム（博士前期課程）

職歴

2020年4月 - 2024年5月
ナビ個別指導学院 アルバイト（講師/スーパーリーダー）
2021年7月 - 2022年3月
大阪市教育委員会事務局 会計年度任用職員
2024年5月 - 在職中
株式会社リクルート 業務請負（スタディサプリ講師）

保有資格

- ・高等学校教諭一種免許状（工業）
- ・普通自動車第一種運転免許
- ・実用英語技能検定 2級
- ・情報処理技能検定 表計算 2級
- ・TOEIC L&R TEST 650点
- ・和歌山大学 データサイエンス・AI教育プログラム 修了



もくじ

01

デジタルアートは空間のイメージを変えるか？

ARインスタレーションが空間の印象に与える影響

#卒業研究（学部4年） #AR（拡張現実）



02

“梅田ビジョン”を実現する共創拠点の顔をつくる

NORIBA10 umeda ロゴデザイン

#クライアントワーク #グラフィックデザイン



03

世界を目指すチームのアイデンティティを形にする

ソーラーカープロジェクト ブランドデザイン

#ブランドデザイン #コピーライティング



04

忙しい現代人に新書を届けるリユースパッケージ

ふろしきパッケージ ICHIMAI

#演習課題（博士前期1年） #プランニング



05

おまけ 自分、こんなところあります

ARインсталレーションが 空間の印象に与える影響

卒業研究では、AR（拡張現実）技術を活用したインсталレーションアートが空間イメージにどのような影響を与えるかを検証した。和歌山大学栄谷キャンパスを対象に、白地図調査とキャプション評価法によるゾーニングを行ない、キャンパス内の空間イメージに基づいたインсталレーションアートをした。その後、SD法とアンケート調査の結果から、鑑賞体験が空間の魅力を向上させることができたことが明らかになった。本研究により、デジタルアートが公共空間の印象形成に有効であることを示され、地域のアイデンティティ形成や経済的・社会的価値の向上に寄与する可能性が示唆された。



空間イメージの抽出とゾーニング

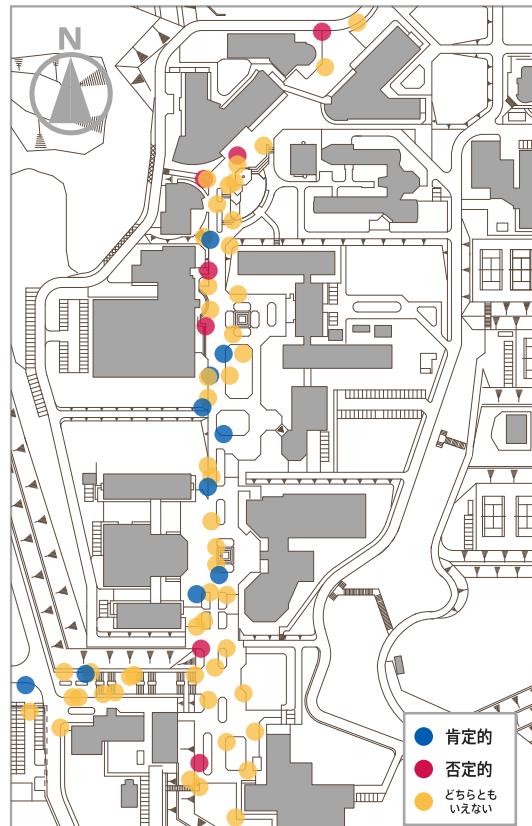
認知マップ調査を用いて、和歌山大学栄谷キャンパスを対象に、学生がキャンパスの空間要素に対して抱いている印象や認知状況を調査した。また、キャプション評価法により“和歌山大学らしさ”を感じる景観を写真とコメントで収集し、キャンパスに対する意識と空間イメージを抽出した。これらの調査にもとづき、キャンパスを3つのエリアにゾーニングした。

ARインсталレーションの提案

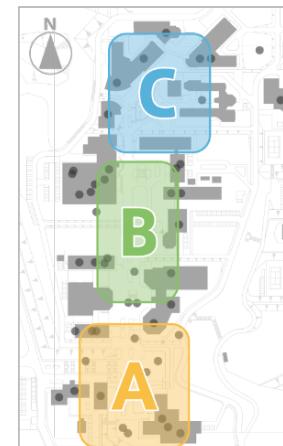
ゾーニングした3つのエリアに対して、空間イメージ「SYMBOL ZONE」「MAIN STREET」「SYS-KO AREA」を策定した。これらの空間イメージから、それぞれのコアグラフィックスを制作し、スマートフォンで鑑賞するARインсталレーションの提案を行なった。また、AR表示にARCoreを活用し、事前にGoogle-Map上で作品をシミュレーションした。

キャプション評価法

認知マップ調査



ゾーニング



A SYMBOL ZONE (シンボルゾーン)

大学の玄関ともいえる、シンボルゾーンや学生会館が位置するエリア
開放的で風通しのよい間取りで、季節感の感じられるスポットがある。
学生会館のように局所的に人が集中するポイントが存在する。

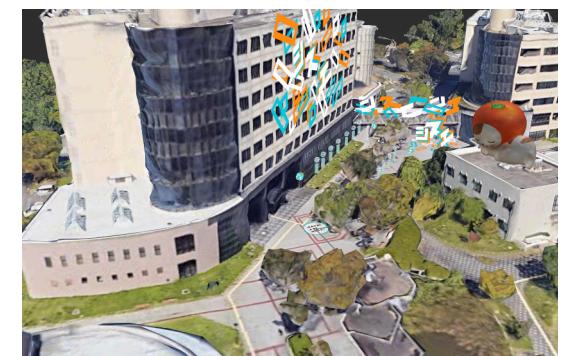
B MAIN STREET (メインストリート)

人の移動が活発で、緑の見えるアメニティスペースが充実するエリア
キャンパスの中心部にあたり、시스工棟までの見晴らしのよい通り。
図書館や学生センターなどの全学共通の施設があり、活動が盛んである。

C SYS-KO AREA (シスエアリア)

学部棟や施設に囲まれていて、無機的で落ち着いた印象のあるエリア
日中はシス工生の出入りが多いが、移動や通行する人がほとんどで静かである。
窓ガラスや外壁、展示物などの人工物が空間の割合の多くを占めている。

ARインсталレーションの
シミュレーション



COLOR — **SYS-KO AREA**



SYS-KO AREA

WADAI
ART
WALK!

#FF8C19 #000000
#00C8DC



COLOR — **MAIN STREET**



MAIN STREET

WADAI
ART
WALK!

#FF8C19 #28D278
#14A046 #000000



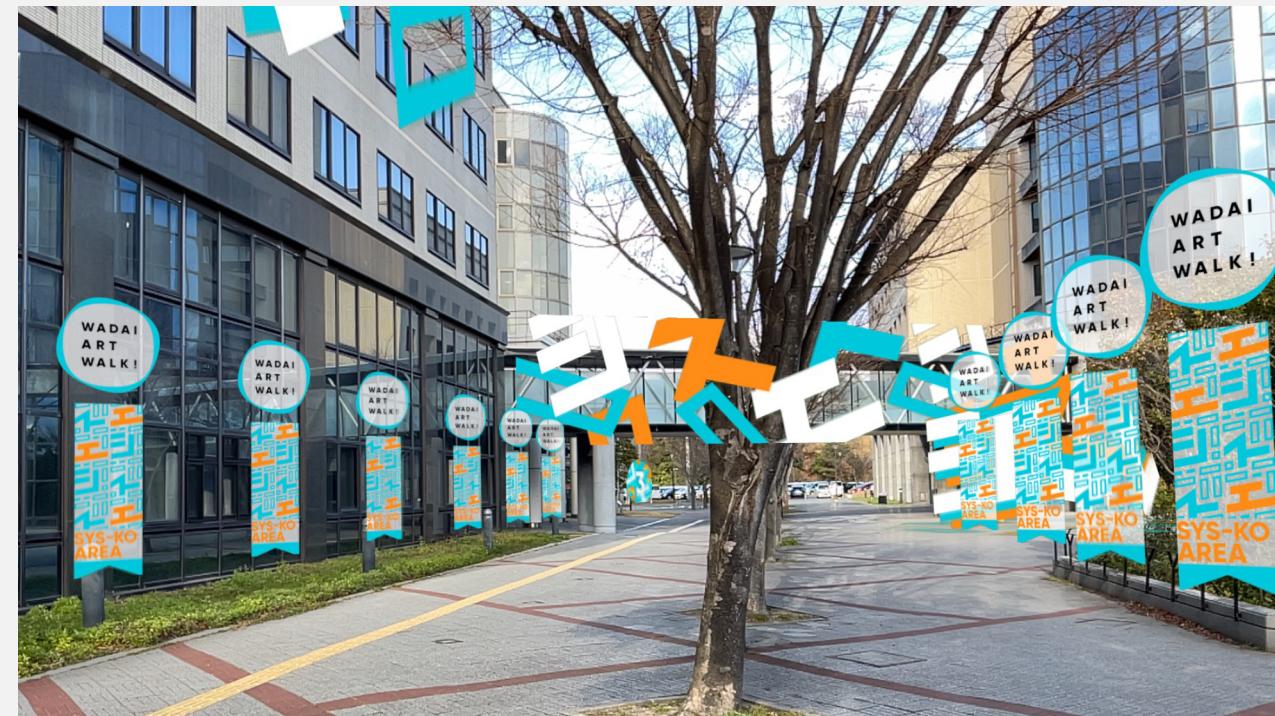
COLOR — **SYMBOL ZONE**



SYMBOL ZONE

WADAI
ART
WALK!

#FF8C19 #000000
#FFDC28



NORIBA10 umeda ロゴデザイン

クライアント



2024年、阪急大阪梅田駅2階中央改札口すぐの「阪急阪神MEETS」内に、招待会員制のイベントスペース「NORIBA10 umeda（ノリバテンウメダ）」が阪急電鉄株式会社と阪急阪神不動産株式会社により開設された。阪急阪神ホールディングスグループが掲げる、大阪梅田エリアの価値向上に向けた構想「梅田ビジョン」の共創拠点に「ふさわしいロゴデザインを」と依頼をいただいた。

シンボルマークは、線路が伸びる10番線をシンボルにしたデザインである。駅らしい可読性の高いタイポグラフィでありながら、やわらかでエレガントな表情をもつ。大阪・梅田らしいニュートラルさを表現している。





NORIBA10
u m e d a

シンボルマーク

ロゴタイプ



NORIBA10
u m e d a

ボツになった案



#141E2D

#5AB8C2



#230F1E

#E97847



#230F1E

#E97847

駅構内で利用することから、ユーザビリティやユニバーサルデザインを重視したレイアウト・配色を目指した。そのため、線が細く、可読性が低いタイポグラフィはボツとなった。

また、鉄道会社としての取り組みを強調するため、駅舎のシンボルマークを最終案とした。

ロゴデザインのねらい

シンボルマーク

駅舎に10番線の線路が向かうデザイン。駅構内のインキュベーション施設を洗練されたデザインで表現している。分かりやすく、施設を発着口として見立てたシンボルである。また、SNSのアイコンやWebサイトでも利用しやすく、表示の大きさに関わらず視認性の高いデザインにした。テキストはシンボルマークのベースカラーと調和のとれた、標識や印刷物への利用を考慮したオリジナルブラックである。

ロゴタイプ

“NORIBA”的フォントは、機能的で美しい TT Norm をベースに、よりアイコニックな印象を持たせるための組み直しを行なった。“10”は伝統的な DIN をもとに構成。駅らしい可読性の高いタイポグラフィでありながら、やわらかでエレガントな表情をもつ。

“umeda”は Lotus Eden をベースにしている。“NORIBA-10”的タイポグラフィの風合いを生かしつつ、大阪・梅田らしいニュートラルな印象を与える。

03

#ブランドデザイン
#コピーライティング

ソーラーカープロジェクト ブランドデザイン

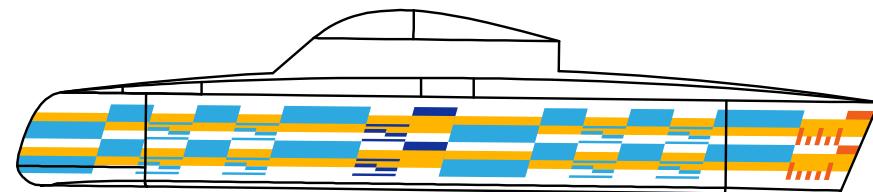
ロゴデザイン/カラーリングデザイン/
ブランド・アイデンティティ「越境」

クライアント



和歌山大学ソーラーカープロジェクトは、学生主体でレーシングソーラーカーを製作し、世界大会での完走・優勝を目指すプロジェクトである。たくさんの協賛企業からの支援を受け、メディアに取り上げられることも多い一方で、ロゴデザインなどのブランド・アイデンティティの設計、継承を広報の課題としていた。

そこで、2022度からのブランドデザイン刷新を担当し、ロゴデザイン、車体のカラーリング、スローガンを制作した。アンケートやデプスインタビューを実施し、チームが愛着をもって展開できるデザインを目指した。



リーフレットや作業着でのデザイン展開

ブランド・アイデンティティ「越境」

クライアント



WAKAYAMA UNIV. SOLAR CAR TEAM

プロジェクト案内 PROJECT PROFILE

Wakayama Univ.
SOLAR CAR TEAM

このソーラーカーは、太陽光エネルギーを駆動する車両です。車体は白とオレンジ色で、車輪は黒とオレンジ色です。車体には「WAKAYAMA UNIV. SOLAR CAR TEAM」と書かれています。

Crossing the border

越境

あだえられた学びだけでは満足できない。
わたしたちは授業という枠を飛び越えて、
この手でソーラーカーをつくり上げます。
このソーラーカープロジェクトを通じて、
関わる内外全ての方々に支えながら、
地平を駿ける実践的な学びを得ています。
わたしたちが身につけた学びを活かして、
わたしたちの未来をつくる人になりたい。



スローガンとなるブランド・アイデンティティ「越境」をもとにしたリーフレットを制作した。A4サイズで3つ折りのコンパクトな仕様で、チームの活動拠点や協賛企業の店舗など、さまざまな場所に設置された。「越境」は「学びの域を越え、世界大会での国境を越えた活躍を目指す」という理念を表した。ロゴデザインはステッカーや作業着にも展開され、メディアやイベントなどの広報活動で積極的に活用されている。

Asahi-Seiki Manufacturing Co.,Ltd.

太洋工業株式会社
TAIYO

INPEX Marubeni

フジ住宅 ネットワールドトヨタ和歌山

デュプロ精工 丸良木材産業

AVERY DENNISON

SOLIDWORKS TIP composite

NORITSU PRECISION

TAIYO YUDEN CHOYA OTSUNO

和歌山自然エネルギー発電㈱

Altair Cradle

CYBER LINKS 株式会社メイワ

GK 鹿児島技研

HANWA

comfort Kintama

EARTH The Earth Company

SEKISUI

ADNet

2022 Official Partners

ご支援のお願い

和歌山大学ソーラーカープロジェクトは、みなさまからご支援をいただき、活動を行なっています。資金面でのご支援、技術や物品などに関するご支援をいただけますと、幸いです。みなさまと共に製作した車で、世界大会に出場します！

OFFICIAL SNS ACCOUNT

Twitter / Instagram / Facebook

@wadaisolar

WEB SITE



和歌山大学ソーラーカープロジェクト

〒640-8510 和歌山県和歌山市栄谷 930 協働教育センター

MAIL : wakayama.univ.solar.car@gmail.com



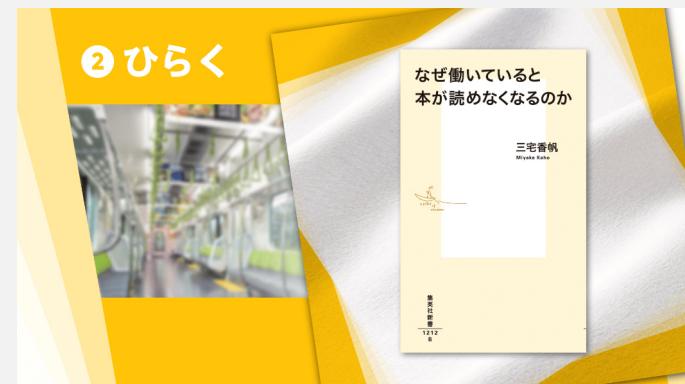
ふろしきパッケージ ICHIMAI

イチマイ

「集客」がテーマとなったプロジェクト演習の課題で、私は減少する書店への集客アイデアを提案した。ふろしきパッケージ「ISHIMAI（イチマイ）」は、新書のための“使い回す”パッケージである。駅のコンビニや売店でパッケージに包まれた新書を購入する。購入してから中身が分かり、ひらいたパッケージはそのままふろしきとして利用できる。次に、ふろしきを書店に持ち込むことで、新しい新書を包んでもらう。ふろしきにはNFCが内蔵されており、スマートフォンをかざしてこれまでの本の記録することができ、パッケージとして、ふろしきとして、“使い回す”ことで書店への動線を生み出す。



駅ナカから書店までの動線を ICHIMAI が生み出す



ふろしきに包まれたパッケージ



ふろしきを開封した様子



デザインのねらい

表紙を伏せることで、より手に取りやすく

忙しい社会人や学生が駅などで気軽に買えて、紙媒体だからこそできる演出、それが“何が入っているか分からない”本のパッケージの発端である。

本の表紙はパッケージそのものであり、商品の説明まで果たす重要な役割を持っている。また、本の購入者との最初のタッチポイントでもある。しかし、この表紙やタイトルによって、購入者が本を手に取る前にふるいに掛けられているのではないか？そこで、ワンテーマに絞られ、1冊で完結する新書であれば、ふろしきで包んだとしても購入者に読み切れる本が提供できると考えた。

リピーターを生み出す“リユース”的アイデア

ふろしきを選んだのは、単に“包む行為”が実現できるだけではなく、繰り返し使える“布”としての機能が活かせるからである。このふろしきの性質は、利用者に違和感を与えることなく包む動作を反復させる。こうした性質が、パッケージとして繰り返し利用させ、書店に出向いて次の本を包んでもらうという一連の流れを生み出している。また、ふろしきにはNFCが搭載されており、スマートフォンを介して本の記録が閲覧できる。これはふろしきをプロダクトとして成立させるほか、書店での購入を後押しする仕組みとして、サービスの位置付ける役割を果たしている。

05 #おまけ

自分、こんなところもあります

「面白そうなことに挑戦する、新しい環境に飛び込んでみる」それも素晴らしいポリシーですが、「いま居る場所の面白さに気づける」ということを、もっと大切にしたいと思っています。挑戦する大胆さと、落ち着いて考える慎重さの両方を携えておきたいです。



とにかく
書体が好き
装丁は書体の宝庫
見るとだいたい分かる



寄付や募金は わりとする人

髪質を褒められたので
ヘアドネーションに
挑戦した学部時代



圧倒的推しは 椎名林檎

音楽はもちろん
ライブの演出に感動!
それがきっかけで
高校では放送部に所属
音響照明を勉強した



空間デザインの
知識を活かす
空間や居場所づくりの
研究論文も面白い!
活用されていなかった
大学図書館で
写真展を開催してみた



印刷物は 平面デザインの トライアスロン

挿絵、組版、校正…
面倒だからこそ
この達成感がすごい!
学部時代には
フリーペーパーや
ポスター、チラシを制作



年々増える 人前で話す機会

高校生徒会や塾講師、
トークゲストなどで
経験を積んだが、
人前で話す時は
いまだに慎重になる

大 杖 裕 壱

/ Yukio Otsue

Q1. なぜ和歌山大学から筑波大学の大学院に進学したのか？

もともとコンピュータの原理や情報学に興味があるので、工学部に進学することを高校1年生の時には決めていました。学部で人間工学やデータサイエンスを勉強しているうちに、もうしばらく研究を続けたいと思うようになり、「進学するなら、以前から興味があったデザインを体系的に学んで研究できる大学院がいい」と考え、筑波大学の大学院に進学しました。

Q2. 大学ではどのようなことを学んだのか？

線形代数や確率統計、物理、電磁気学のような必須科目が多く、それと並行してプログラミングやCG、感性評価を勉強しました。チームを組んで進める演習科目が多く、UI/UXデザイン、データ分析を担当することが多かったです。たまたま興味があった人工知能と機械学習の科目は、けっきょく3年間受講し続け、日本国憲法や教育学が得意だったのでそのまま教員免許を取得しました。凝り性というか、始めたら最後までやってみようとする性格なのだと思います。

Q3. 大学院ではどのような研究をするのか？

グラフィックデザインの中でも、レイアウトの効果に興味があり、特に「余白」が与える印象への影響をテーマにしています。ポスターデザインにおいては「注意を引くデザイン＝余白のルールが存在する」という仮説を立て、そもそも「余白」とは何か？「余白」の効果とは？を明らかにしたいと考えています。