

グラニフがN高等学校・S高等学校でのTシャツデザイン制作に協力 約2,800名の高校生に向けた出張講義などでクリエイティブ開発をサポート

同校の課題解決型プロジェクト学習「プロジェクトN」への協力。

キャンパスらしさを表現したTシャツ制作「キャンTデザインプロジェクト」に、プロダクト部門のトップが登壇。



全国にグラフィックライフストアを展開する株式会社グラニフ（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：村田昭彦、以下グラニフ）は、グラニフが2023年より実施している学校教育活動支援の一環として、学校法人角川ドワンゴ学園N高等学校・S高等学校（以下N/S高）で実施している課題解決型プロジェクト学習「プロジェクトN」に協力。当社執行役員でプロダクトディビジョンを統括する枝村亮太が、約2,800名の高校生に向けてデザインやTシャツ製作の過程などをテーマに講義を実施するとともに、プロジェクトの終了にあたり、生徒がデザインしたTシャツへの講評を行いました。

N高等学校・S高等学校とは

学校法人角川ドワンゴ学園が運営する、インターネットと通信制高校の制度を活用した新しい“ネットの高校”。現在の生徒数は両校合わせて28,942名（2024年5月1日時点）。「IT×グローバル社会を生き抜く“総合力”を身につける多様なスキルと多様な体験」を掲げ、今のネット社会に合った新しい教育を実践している。

■企画概要

「プロジェクトN」は、N/S高が授業の一環として実施している課題解決型のプロジェクト学習です。中高生が社会に出て活躍するための知識やスキルを身につけることを目的に、企業や官公庁などが実際に向き合っている社会課題に対し、生徒たちが企業や専門家からの講義やアドバイスを受けながら、2～3ヶ月の期間をかけて取り組みます。プロジェクトでは、ITツールを活用して解決策やアウトプットを企画制作することで、総合的な表現スキルを身につけるとともに、社会で即戦力となる人材を目指す狙いがあります。

当社が今回協力した企画は、2024年4月～6月の3ヶ月間で取り組む「キャンTデザインプロジェクト」です。「〇〇らしさを表現するTシャツデザイン」を活動目標に、「自分らしさの表現」をテーマにした「個人制作パート」と、生徒が所属する各キャンパスの「キャンパスらしさの表現」をテーマにグループで制作する「グループ制作パート」の2段階で実施。Tシャツのデザイン制作を個人・グループで行うにあたり、デザインの考えかたや実社会における「協働」などについての講演依頼を受け、5月8日(水)に2コマの講義を担当。また、プロジェクト終了後の7月上旬に、「グループ制作パート」のTシャツのうち事前に講評を希望したグループのデザインから印象に残った5作品を選出し、講評を行いました。

■講義内容

今回の協力にあたり、当社ではプロダクトディビジョンを統括する執行役員の枝村亮太が講義を担当。グラニフが横浜市の小学校における「Tシャツ制作プロジェクト」(2023年5月～2024年2月)への協力時に作成した、デザインについての考えかたや情報収集・整理の方法などを体系立てて理解するためのプログラムをベースに講義を行いました。

講義は2024年5月8日(水)に、東京都渋谷区にあるN高等学校渋谷キャンパスにて実施。同校職員やメンターのサポートのもと、渋谷キャンパスを含む同校の全国69キャンパスをWeb会議ツール「Zoom」でつないで配信し、約2,800名が同時視聴で受講しました。枝村と生徒とのコミュニケーションにはチャットツール「Slack」を使用し、授業の感想を確認しながら説明を行うとともに、授業後半は質疑応答に時間を割き、デザインについてのアドバイスはもちろん、アパレルビジネスについての質問や新たな企画を生み出すための意識・行動など、多岐に渡る質問に答えました。



<生徒の感想>

・実際にグラフィックの現場で働いている人の話を聞くことができ嬉しかったです。デザインに詰まった時の対処は私たちでも実践できることだったり、普段見られないラフ工程や改良前のデザイン案などが興味深かったです。

・インターネットで調べてもここまで詳しく知ることはできないと思うのですごく興味深かった。また、デザインが思いつかない時の対処法も知れたので、もし行き詰まった時には参考にしたいと思った。面白い講義をしていただき、ありがとうございました。

・デザインを考える時に上手くできるか不安だったけど、デザインに正解はなく想いが大切と聞いてデザイン制作が楽しみになりました。「幸せ、喜び、笑顔、自由」のある豊かな暮らしを、Tシャツを通して提案するという点で、Tシャツ一枚が豊かな暮らしにつながるのがすごく面白いし、いいなと思いました。

・グラニフは大好きなブランドだったのでとても楽しい時間でした！シンプルな中にもユーモアだったり可愛さが溢れているのはデザイナーさんたちが何度もアイデアを練り直して、きちんと目的に沿ったものを作ろうとしているからだわかりました。もっとグラニフやキャラクターに興味を持ったし、次から買うときにこのデザインはどんなことが考えられているかななどと想像してみようと思いました！

・企業の方に直接お話を聞けるととても貴重な機会をいただけてよかったです。今回のプロジェクトはもちろん、この先チームとしてもものづくりやその他の課題に取り組む上でも参考になることが多くとても勉強になりました。また、一つの商品であっても多くの工程があり、それぞれたくさんの人が携わっていることを知り、これから一つ一つの商品とその裏で動いている人や組織にもっと関心を持ってみようと思いました。

■デザイン講評

本プロジェクト終了後の2024年7月上旬に、「グループ制作パート」で事前に講評を希望したグループの作品から、講師を務めた枝村が印象に残った5作品を選び、講評を行いました。

「どの作品も各キャンパスの特徴がよく表現されていました。キャンパスによる違いがパッと見ただけでもとてもわかりやすく、チームで考えたキャンパスらしさや決めたテーマが、しっかりとグラフィックデザインに落としこまれていると思いました。キャンパスによりこんなにも個性が異なるのか、という点は驚きでしたし、見比べてみて非常に面白かったです。

今回は、選考理由とあわせて、こうすればもっと良くなる、というポイントも挙げています。プロからの視点として、今後の参考にしてもらえたらと思います。」

新宿代々木



Good Point

- ・コンセプトがしっかり練られていると思います。ビジョン、多様な人々などいろいろな要素を上手に配置できています。最初にできたキャンパスなんですね！
- ・Tシャツとして綺麗な構図だと思います。

Brush up Point

- ・新宿の景色がタイからはみ出たほうが運動感が出てもっと良くなると思います。



株式会社グラニフ 執行役員 枝村亮太

2003年入社。プロダクトディビジョン ゼネラルマネージャーとして、デザイン・ライセンス・生産管理・アパレル企画・雑貨企画の5部門を統括。グラニフのプロダクト・コンテンツ開発を牽引している。

当社は今後も、「グラフィフだからできる教育活動支援」として、学校教育現場などにおけるクリエイティブ開発のサポートに積極的に取り組みます。そして、デザインには人々を笑顔にする力があることを伝え、「グラフィックのある豊かな生活」につながる体験を提供してまいります。

会社概要

■会社名

株式会社グラフィフ

■代表取締役

村田 昭彦

■本社所在地

〒150-0001 東京都渋谷区神宮前2丁目 34-17 住友不動産原宿ビル 6F

■事業概要

デザインプロダクトの企画、製造、販売等

■ブランドビジョン

“Graphic is My Life.”のブランドメッセージのもと、グラフィフはTシャツや雑貨をはじめとした様々なグラフィックアイテムを通じて、あらゆる人が自分らしく、豊かになる暮らしを提供します。

■販売チャンネル

公式オンラインストア : <https://www.graniph.com>
店舗 : 国内 90 店舗 (2024 年 7 月 1 日現在)

■情報発信チャンネル

企業サイト : <https://graniph.co.jp>
公式 Instagram : https://www.instagram.com/graniph_official
公式 Twitter(X) : https://twitter.com/graniph_updates
NFT 公式 Twitter(X) : https://twitter.com/graniph_nft
公式 Facebook : <https://www.facebook.com/graphic.life.store.graniph/>
LINE アカウント : <https://line.me/R/ti/p/%40566yickw>

<本件に関する報道関係者様からのお問い合わせ先>
株式会社グラフィフ PR 担当 : 三浦・多部田
Email: press@graniph.com