

# デザインの力で、 自社の課題解決や、**価値向上**を図る学びの場

## SAGA CREATIVE SCHOOL

デザインは単なる見た目やカタチにとどまらず、  
課題解決や価値向上にも大きな役割を果たします。  
事業者が競争力を高め、持続的に発展するために、  
「デザインを軸にした学びの場」として

『SAGA CREATIVE SCHOOL』がスタートします。

2024.9.10TUE  
16:00-18:00  
(受付:15:30~)

【場所】  
佐賀県庁地下1階  
**SAGA CHIKA (サガチカ)**  
佐賀市城内1丁目1-59

【対象】  
県内事業者、県内クリエイター、  
事業者支援を行う金融機関や  
商工関係団体、  
デザインに興味のあるすべての人

【申込み】  
右記二次元コードから  
お申込みください。  
※先着50名程度



- スクールの概要とスケジュールの紹介
- 講演「見た目や形だけじゃないデザイン」  
株式会社RW 代表取締役/ デザイナー 稲波伸行氏
- クロストーク「事業に活かすデザインの可能性」  
デザイナーによるトークセッション ※プロフィールは裏面参照
- 交流会

参加  
無料



主催:佐賀県産業政策課 お問合せ:サガクリエイティブスクール事務局(株)音成印刷内  
TEL:0952-73-4113 (平日9時~17時) MAIL info@otonari.co.jp

# SAGA CREATIVE SCHOOL

## キックオフ参加デザイナー

### 関光 卓

Gate Light Design  
director / designer

IF賞(ドイツ)、A'Design Award(イタリア)、グッドデザイン賞(日本)、ASIA DESIGN PRIZE(韓国)など複数受賞。

中小機構実務支援アドバイザーなど、様々な行政事業支援アドバイザー。

家具デザインを中心に陶磁器、車椅子やキャンプ用品など様々なプロダクトデザインを行う。

ワンストップのデザイン活動を大切にし、事業構想やプランニング、アートディレクション、営業戦略立案など、事業をデザイン経営的観点で総合的にサポートする。

また、グラフィックデザインやパッケージデザインなどプロダクトデザイン以外も行い、“何事にもデザインが必要”というコンセプトで、対象の垣根なく様々なコト・モノのデザインを行う。



### 鷹巣 翼

黒髪企画室株式会社  
代表取締役  
ディレクター/デザイナー

福岡の広告制作会社、大阪のパッケージ制作会社を経て2011年に故郷の武雄市へ戻り、KUROKAMI graphicを開業。2018年に黒髪企画室株式会社設立。

広告デザインとパッケージデザインの経験を活かし、商品をどのように誰に伝えるか計画するコンセプト設計から、そのコンセプトに基づいたデザインを一貫して制作。

また、デザイン制作だけでなく【いえ工房「喫茶室」(武雄市)】のプロデュース・店舗運営、【佐賀県「さが健康維新県民運動】】【CAMP TECHINICAR(伊万里市)】【桜井こけし(宮城県)】などの統括ディレクションも担当。



### 長尾 行平

ユキヒラ・デザイン  
アートディレクター  
グラフィックデザイナー  
イラストレーター

福岡市内のデザイン事務所、広告制作プロダクションを経て2005年に福岡から佐賀県武雄市に移住し独立。企業やSHOPのブランディング、商品開発、キャラクターデザインなどのフィールドで佐賀、九州を中心に活動中。



### 水田 秀樹

株式会社アングル  
代表取締役  
フォトグラファー

国内電機メーカー退職後、世界一周の旅へ。独学で写真を学び、帰国後はフリーランスとして佐賀で活動。2018年に法人を設立し、写真・映像・ディレクション・店舗経営など様々な職種・業種にチャレンジ。経営～情報発信の全プロセスを自らで実践し、たくさんの失敗をしながらこの時代における地方スマールビジネスの在り方を探求中。



### 古賀 義孝

光画デザイン代表  
グラフィックデザイナー  
アートディレクター

1975年佐賀県伊万里市生まれ。有田工業高等学校デザイン科卒。地元印刷会社を経て、アートディレクター鈴木八朗氏に師事。帰省後、佐世保市の製版会社勤務を経て2009年独立。主な仕事は、企業や商店等のシンボル&ロゴタイプ、CI、VI、ブランディング、パッケージ、装丁など。佐世保市の進徳幼稚園にて、非常勤のアトリエリストとして幼児教育の分野でも活動中。



### 稻波 伸行

株式会社RW  
代表取締役

大学時代の生死をさまよう経験からデザインにのめり込む。イギリスでの交換留学を経て、課題解決に向き合う真摯さだけでなく、人をワクワクさせる楽しさの両輪がデザインに必要であると学ぶ。

デザイナーとして活動するだけでなく、流通会社の立ち上げや、地域コミュニティをつくるNPOの立ち上げにも参画。「意匠や形」といった狭義のデザインだけでなく、課題解決としての広義のデザインの実践を追求し続ける。現在は、日本の地域に根づいてきた文化をこれからの時代にも紡いでいくための「広義のデザイン」に取り組んでいる。

企業や事業の価値の再定義に伴走し、ミッション、ビジョンの構築や、新規事業の立ち上げ、事業の運用までサポートしている。

