

株式会社キーシステム様
C.I・キャラクターデザインコンペ応募作品

山本学園情報文化専門学校 専門課程

KEY システム様ロゴデザイン・キャラクターデザインコンペ作品



作品 No.
01

ロゴは、わかりやすくシンプルな書体をベースに作りカギをモチーフに Y をデザインしました。
キャラクターのデザインは、ゆるキャラなどのデザインはしないで
カギという複雑なイメージを「鍵」という漢字で表現しています。
一目見るだけで誰でもカギとわかるようになっています。

KEY システム様ロゴデザイン・キャラクターデザインコンペ作品



作品 No.

02

ロゴは、キーリングをモチーフにデザインし、シンプルに見やすさを意識しました。
キャラクターは、鍵をモチーフにし、子供が見ても喜んでもらえるような少しコミカルで愛嬌のあるデザインに仕上げています。

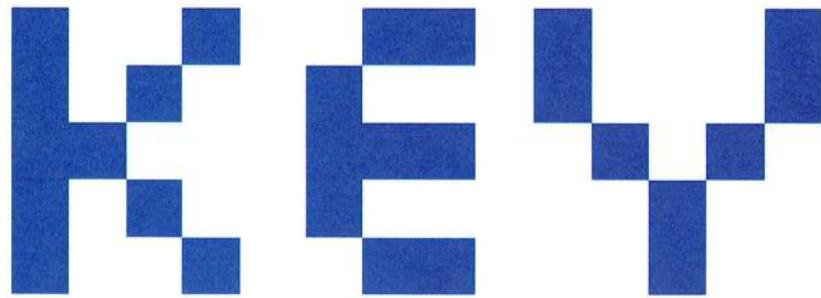
KEY システム様ロゴデザイン・キャラクターデザインコンペ作品



作品 No.
03

ロゴマークは、「K」がカギに見えたので形を少し変えリズム感が出る様に
大きさを変えました。キャラクターは、シンプルに線を少なく、足を短くし
て鍵穴の体を強調するようにしました。

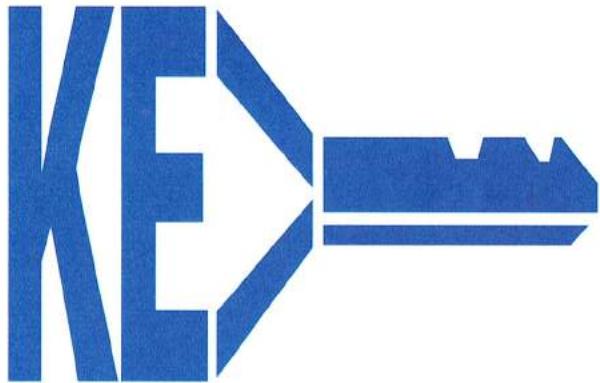
KEY システム様ロゴデザイン・キャラクターデザインコンペ作品



作品 No.
04

ロゴマークはデジタル感を出したいと思いドット風にしました。キャラクターは南京錠の鍵穴を見たときに、顔のパーツとして使えると思い南京錠をモデルに制作しました。守っている感じを出したいと思いこのポーズにしました。

KEY システム様ロゴデザイン・キャラクターデザインコンペ作品



作品 No.
05

ロゴは KEY を鍵の形にすることをイメージして、Yの下の部分で鍵の凹凸
を表現しました。
キャラクターは鍵の頭を持ったセキュリティ意識の高い社会人をイメージ
しました。

KEY システム様ロゴデザイン・キャラクターデザインコンペ作品



作品 No.
06

KEYは「鍵」という意味なので、「鍵」をテーマにして作りました。誠実さの他にも、親しみやすさも取り入れてお客様から信頼されるようなイメージに仕上げるために、ロゴは太くしっかりとした書体や信頼感のある直線を使用し、キャラクターは笑顔や曲線で優しさを表現しつつ、眼鏡をかけさせることで真面目さをアピールしています。

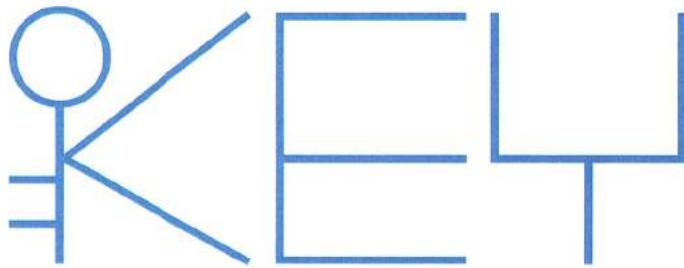
KEY システム様ロゴデザイン・キャラクターデザインコンペ作品



作品 No.
07

鍵の先端部分のデコボコがビルなどの街並みに見えるように工夫し、アンティークなデザインにし、落ち着いた雰囲気に仕上げました。キャラクターは、あまりガチガチしすぎないような、親しみのあるキャラクターをイメージしてつくりました。

KEY システム様ロゴデザイン・キャラクターデザインコンペ作品



KEY

横幅 3cm 以下の場合
こちらを使用

作品 No.
08

KEYのKの一画目を鍵に見立てデザインしました。システム開発の会社ということで全体的に線を細く、スタイリッシュに仕上げています。キャラクターはロゴデザインと合わせ、南京錠をモチーフにシンプルに作成しました。鍵穴が鼻と口に見えることから、犬のような愛嬌のある顔にデザインにしています。

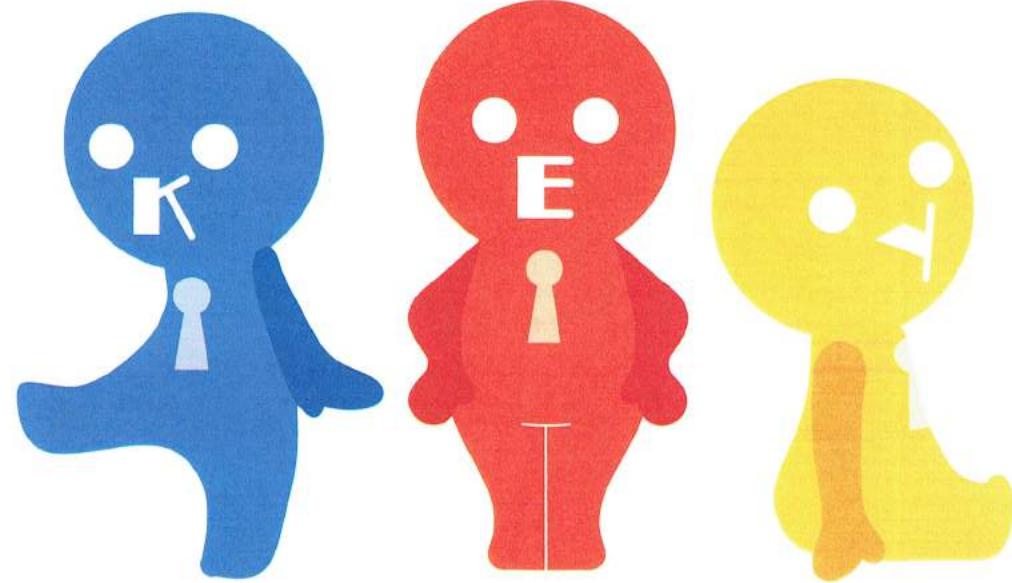
KEY システム様ロゴデザイン・キャラクターデザインコンペ作品



作品 No.
09

ロゴは鍵の形の部分を KEY の文字を使ってデザインしました。
鍵の持ち手を○にして OK ともとれるようなデザインにしています。
キャラクターはドアをモチーフにしたデザインにし、
単純なシルエットで覚えやすいキャラクターになるように意識しました。

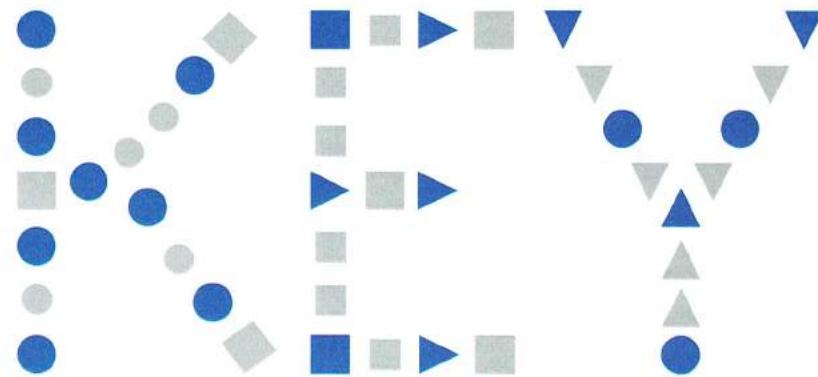
KEY システム様ロゴデザイン・キャラクターデザインコンペ作品



作品 No.
10

KEYという文字を囲んでいるのが鍵に見えるようにし、文字が見やすいように線を太くして全体的にシンプルにデザインしました。
キャラクターも鍵でデザインすると他の人と同じようなものになってしま
うと思ったので、全体を丸つとしたデザインにしました。
ネクタイは鍵穴をモチーフにデザインしています。

KEY システム様ロゴデザイン・キャラクターデザインコンペ作品



作品 No.
11

ロゴは、図形を使ったシンプルで爽やかなデザインです。キャラクターは、縮小された際に見やすいように分かりやすいシルエットと顔の部分の鍵でイメージを表現しました。

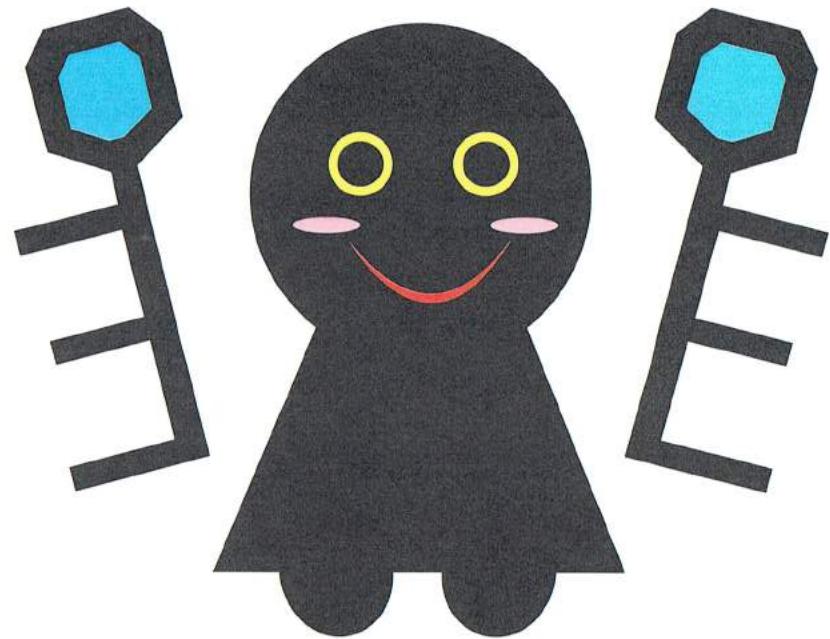
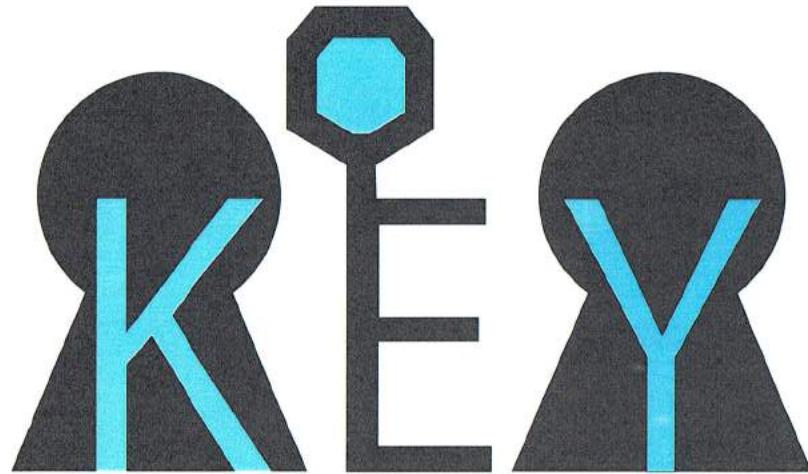
KEY システム様ロゴデザイン・キャラクターデザインコンペ作品



作品 No.
12

会社名にも入っている鍵をモチーフにデザインしました。真ん中の E の文字を鍵に見立て、他をあまりいじらずシンプルにして IT 企業の格好良さや無駄のなさをイメージしています。ロゴを横長にすることで、重心を下に置いてしっかりと安定感を持たせています。キャラクターに関しても、スマートでシンプルなデザインで仕上げました。

KEY システム様ロゴデザイン・キャラクターデザインコンペ作品



作品 No.
13

左右の鍵穴を人に見立てて、間に鍵を置くことで人と人を繋ぐ企業を
イメージしてデザインをしました。
また、キャラクターはシンプルに伝わりやすくするために鍵穴をモチーフに
デザインしました。

KEYシステム様ロゴデザイン・キャラクターデザインコンペ作品

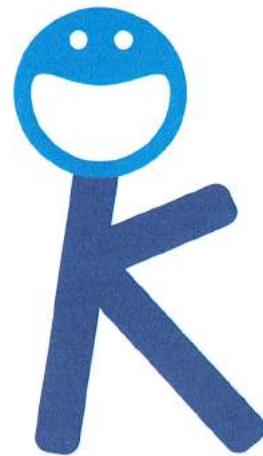
「KEY」



作品 No.
14

ロゴマークは「Y」を鍵の形にして企業名を表現しました。
「KEY」の左右にある閉じ括弧はHTMLなどで使用されるタグであり、パソコン関連の企業であることを表しています。
キャラクターは見た目通り、企業名のカギをそのまま形にしました。ノートパソコンをぶら下げているのは御社がパソコン関連の事業をしていることを表しました。

KEY システム様ロゴデザイン・キャラクターデザインコンペ作品

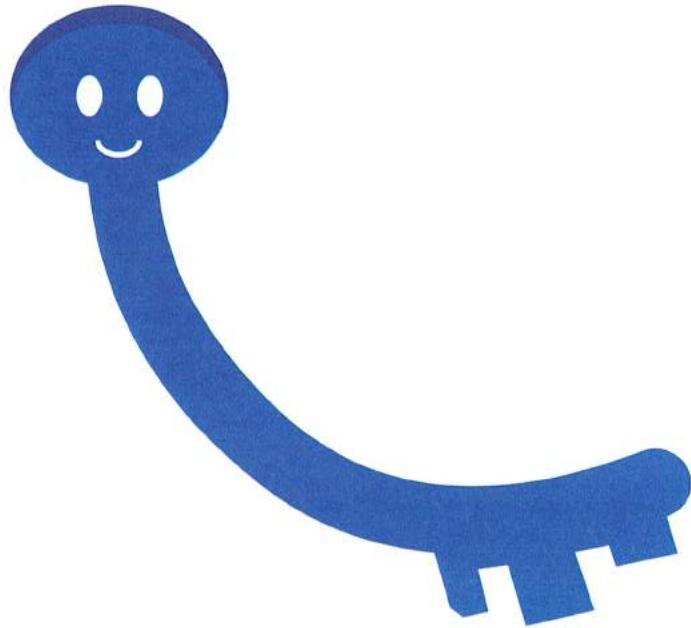
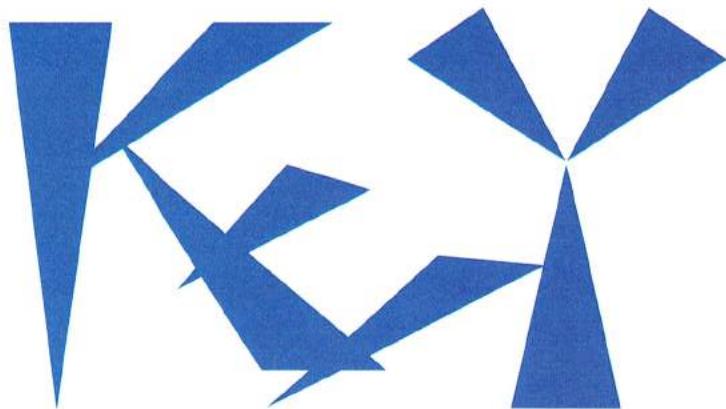


作品 No.
15

システム開発という分野をイメージして、KEY という文字をシンプルにバランスよく作成し、Y の下部を伸ばすことで企業としての安定性を表現しています。

キャラクターは K をメインパーツとして見たときに、愛嬌のある顔を追加でデザインすることで、目を引くようなキャラクターにしました。

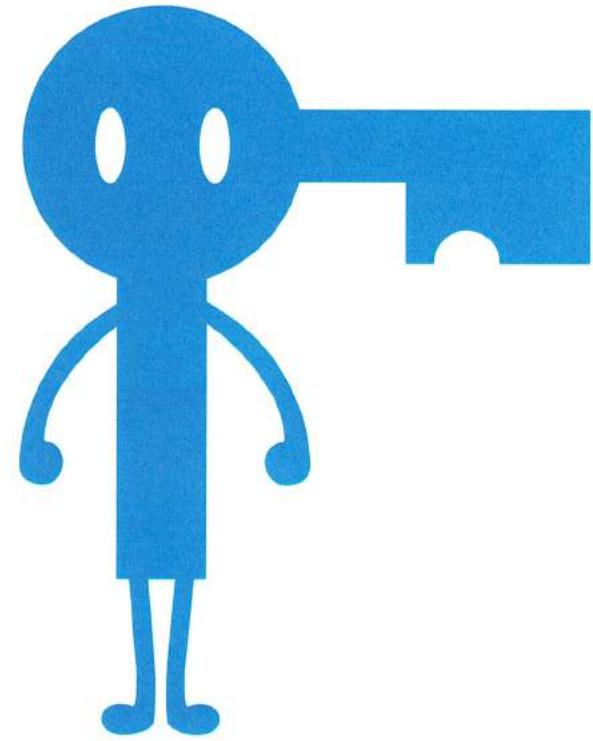
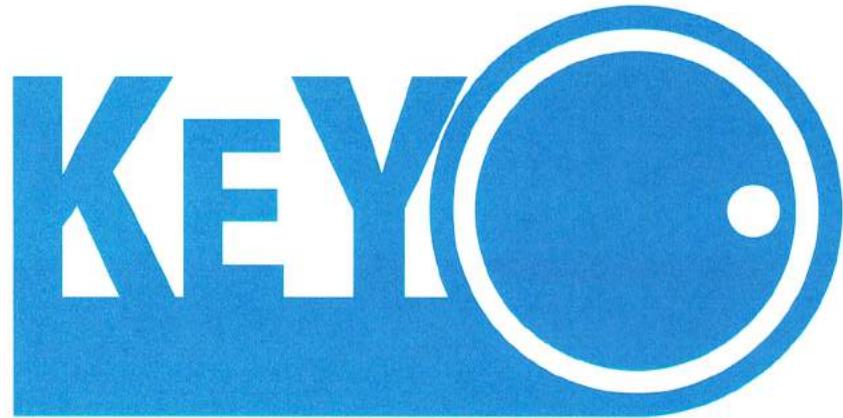
KEY システム様ロゴデザイン・キャラクターデザインコンペ作品



作品 No.
16

鍵をコンセプトにキャラクターをデザインしました。
ロゴは三角で線を作りスマートさを感じさせるように制作しました。
キャラクターも鍵を意識して作成しています。鍵はまっすぐな物ですが
曲線にすることで親しみやすさと意外性を演出しています。

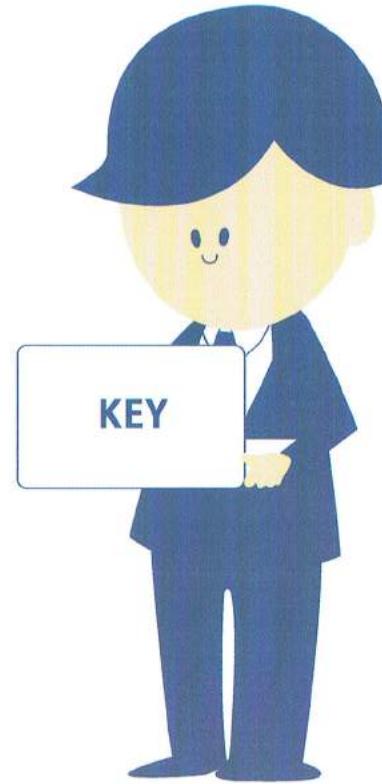
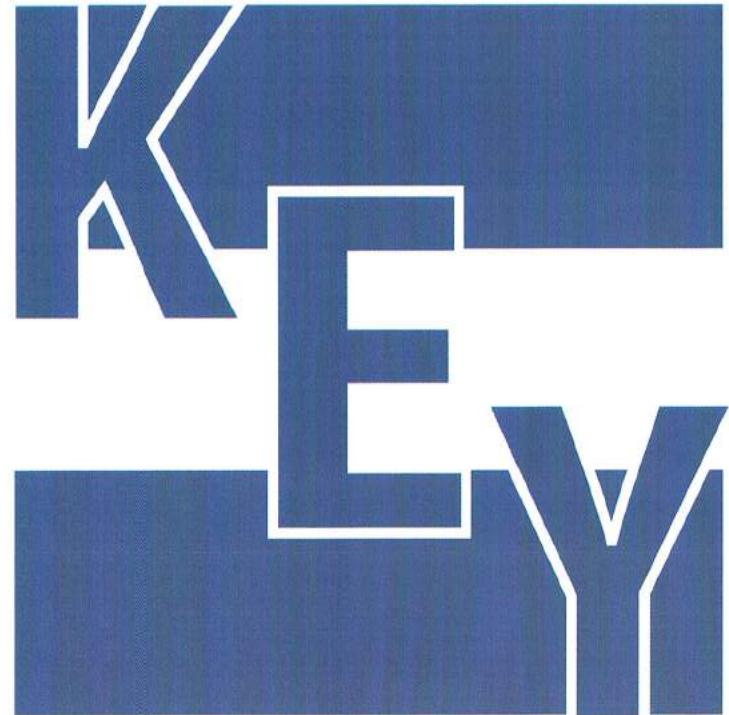
KEYシステム様ロゴデザイン・キャラクターデザインコンペ作品



作品 No.
17

カギをコンセプトにロゴとキャラクターを制作しました。
ロゴ自体をカギのデザインにし、文字でカギの凸凹を表現しました。
ロゴとキャラクターは小さいサイズでも使用することを考え、
複雑にならないようシンプルにデザインしました。

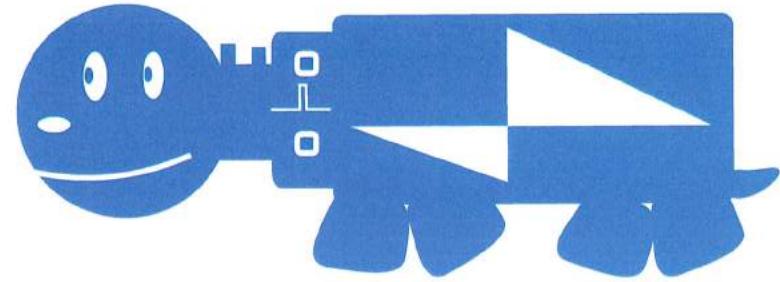
KEYシステム様ロゴデザイン・キャラクターデザインコンペ作品



作品 No.
18

シンプルで、スマートなイメージになるようにそれぞれデザインを考えました。
ロゴは、見やすくするために文字の配置をシンプルなものにし、キャラクターは、ビジネス感の中に
親しみやすさも感じられるように作成しました。また、どちらも色数を少なくし馴染みやすくなるようにしました。

KEY システム様ロゴデザイン・キャラクターデザインコンペ作品



作品 No.
19

鍵とパソコンを合わせたものをイメージして作成しました。ロゴは PC の
ログイン画面を原案として作成し、鍵と鍵穴をモチーフにしてログイン ID
も作成しました。

キャラクターは、セキュリティをイメージして鍵を、守るという意味で甲羅
の硬い亀を、そして USB を組み合わせたものになっています。

KEYシステム様ロゴデザイン・キャラクターデザインコンペ作品



作品 No.

20

情報管理会社であることを考えて力ギと錠をイメージ致しました。

ロゴデザインは情報を守る事が分かりやすいように錠前をデザイン
キャラクターは守る番をするキャラクターを前提に考えて力ギと錠を
一体化させた、色々な人に愛される可愛さの犬をモチーフに作成。

KEY システム様ロゴデザイン・キャラクターデザインコンペ作品



作品 No.

21

ロゴマークは直線を活かして、カッコイイ感じで仕上げました。

キャラクターは飛ぶような感じにして、自由な感覚で、新しい世界の扉を開くことができるイメージにしました。

このデザインは自由と聰明を象徴しています。

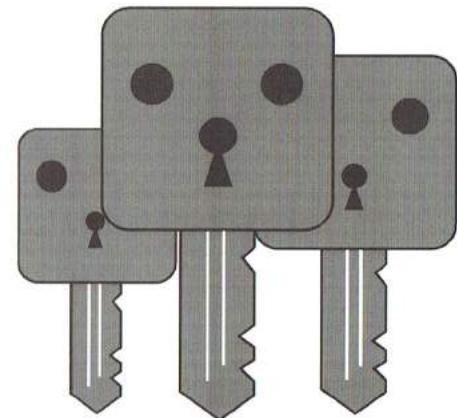
KEY システム様ロゴデザイン・キャラクターデザインコンペ作品



A パターン



B パターン



作品 No.
22

KEY システム様は名前からイメージし、鍵をモチーフに作りました。
ホームページを見て、青色のロゴデザインだったので青色にして KEY の Y を鍵のイメージにするために
鍵の丸の上の部分を穴を開け Y と分かりやすいようにしました。
A パターンと B パターンを用意し、メディアに応じて使い分けるようにデザインしています。
キャラクターはかっこいい風ではなく、ゆるキャラに居そうなかわいい感じをイメージして作りました。