

見て判断し、改善し、作り続けられる Web デザイナーに

— 90 日ロードマップ —

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

0～30 日目 | 基礎の再定義 目的：判断基準を整える

やること | 良い Web サイト / 街中のデザインを毎日 1 つ観察する

◆ 以下の観点で分解する（正解探しはしない）

- ・ 誰向けのサイトか（ターゲット）
- ・ 何を一番伝えたいか
- ・ 情報の順番はなぜこうなっているか

◆ 模写バナーを課題にする

ポイント | 新しく作らなくても大丈夫

※「なぜ？」を言葉にできることを大切に、作り手の意図を理解するようにしてみる

よくある失敗例

新しい作品を次々作ろうとしてしまう
デザインギャラリーを見るだけで終わる
良し悪しを感覚だけで判断してしまう

31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

31～60 日目 | 再現・検証 目的：安定して一定のクオリティを出せるようになる

やること | 実在サイト / デザイン（バナーなど）を 1 つ選び、目的を変えて作り直す

・ 例：ターゲット変更 / 商品変更

・ 配色・フォント・余白のルールを決めて制作

・ 自分で赤入れ → 修正 を行う

ポイント | センスではなく「考え方」を意識する

※修正理由を言葉にしてみる

よくある失敗例

とにかく数を作ればいいと思ってしまう
考えすぎて手を止めてしまう
赤入れが「なんとなく」になってしまう

61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

61～90 日目 | 実務 目的：常に実務的な考え方で制作できるようになる

やること | 架空クライアント設定で 1 案件分制作

・ ヒアリング内容（想定）を書く

・ 要件・制約を文章で整理

・ 第三者（非デザイナー 1 名以上）に見せて反応を確認

◆ ポートフォリオ用に

課題 / 考えたこと / 改善点 をまとめる

ポイント | 完璧を目指さなくてよい

※「なぜこうしたか」を説明できることが大切

よくある失敗例

見た目の完成度だけを気にしてしまう
作品を見せるのを後回しにする
説明文を書かずにポートフォリオに載せてしまう

90 日後の状態（目標）

良し悪しを自分なりの言葉で説明できる
修正に理由をつけて考え直せる
次に何を学ぶか、自分で決められる

