

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 —



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

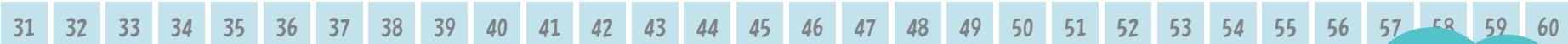
- ◆模写バナーを課題にする

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



31～60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」になってしまふ



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方を改める
次に何を学ぶか、自分で決められる