

デザイン講座_初級編

「そもそもデザインって？」

-アプリをもっと使いやすくするために-



この講座の目標

1. 「デザイン」とは何かを知る
2. デザインの基本を理解する
3. 伝えるための4つの原則を理解する



デザインを学ぶと？

ノーコードで作るアプリが

もっと使いやすくなる



作りたいアプリの幅が

ひろがる



など良いことたくさん！

本日の目次

1. そもそもデザインってなに？
2. デザインの基本
3. 伝えるための4つの原則
4. デザイン力を鍛えるためには？



CHAPTER__01

「そもそもデザインって？」



PART01

そもそもデザインってなに？

- 「絵をかく」と「デザイン」はまったく違うもの！？ -

そもそも「デザイン」とは？

好きなように絵をかく

≡アート



→ これはアートだよ!

問題解決する

≡デザイン



アートとデザインの違い

アート 好きにアプリを作る

例：かっこいいアプリ

デザイン ユーザーが使いやすいアプリを作る

例：かっこよくて**使いやすい**アプリ

“デザイン”とは....

「ボタンがおしやすい」



「チャットしやすい」



という問題を解決するもの

“デザイン”を作るためには....



どういふものが「使いやすい」のか
知らないといけない。

「使いやすい」が分かれば、だれでも**問題解決**できる！

デザインはだれでも身につけられる！

アートは**センス**



デザインは**理論**



なので、勉強すればだれでもできる！

デザインセンスがなくても**大丈夫!!**

デザインはだれでも身につけられる！

「モナリザ」は誰でも作れるものではないけど、

「使いやすいアプリ」は誰でも作ることができます！

PART02

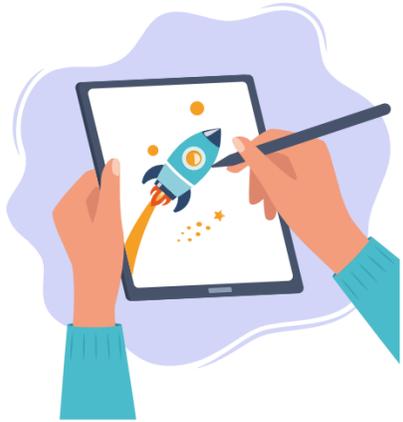
「デザイン」にも種類がある

- アプリに必要なのはUIデザイン -

デザインの種類

実は、デザインの種類にもたくさんあります。

グラフィックデザイン



Webデザイン



ファッションデザイン



UI/UXデザイン



などなど。

デザインの種類

作れるもの（解決できるもの）が違います！

グラフィックデザイン

- ポスター
- 広告

Webデザイン

- ホームページ

ファッションデザイン

- 洋服

UI/UXデザイン

- アプリ

などなど。

デザインの種類

必要なスキルが違います！

グラフィックデザイン

売れるデザイン知識

Webデザイン

作りやすいデザイン

ファッションデザイン

立体的な感覚

UI/UXデザイン

押しやすいボタンの配置

などなど。

アプリに必要なデザイン

アプリに特化したデザインがUI/UXデザインです。

グラフィックデザイン

売れるデザイン知識

Webデザイン

作りやすいデザイン

ファッションデザイン

立体的な感覚

UI/UXデザイン

押しやすいボタンの配置

などなど。

PART03

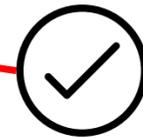
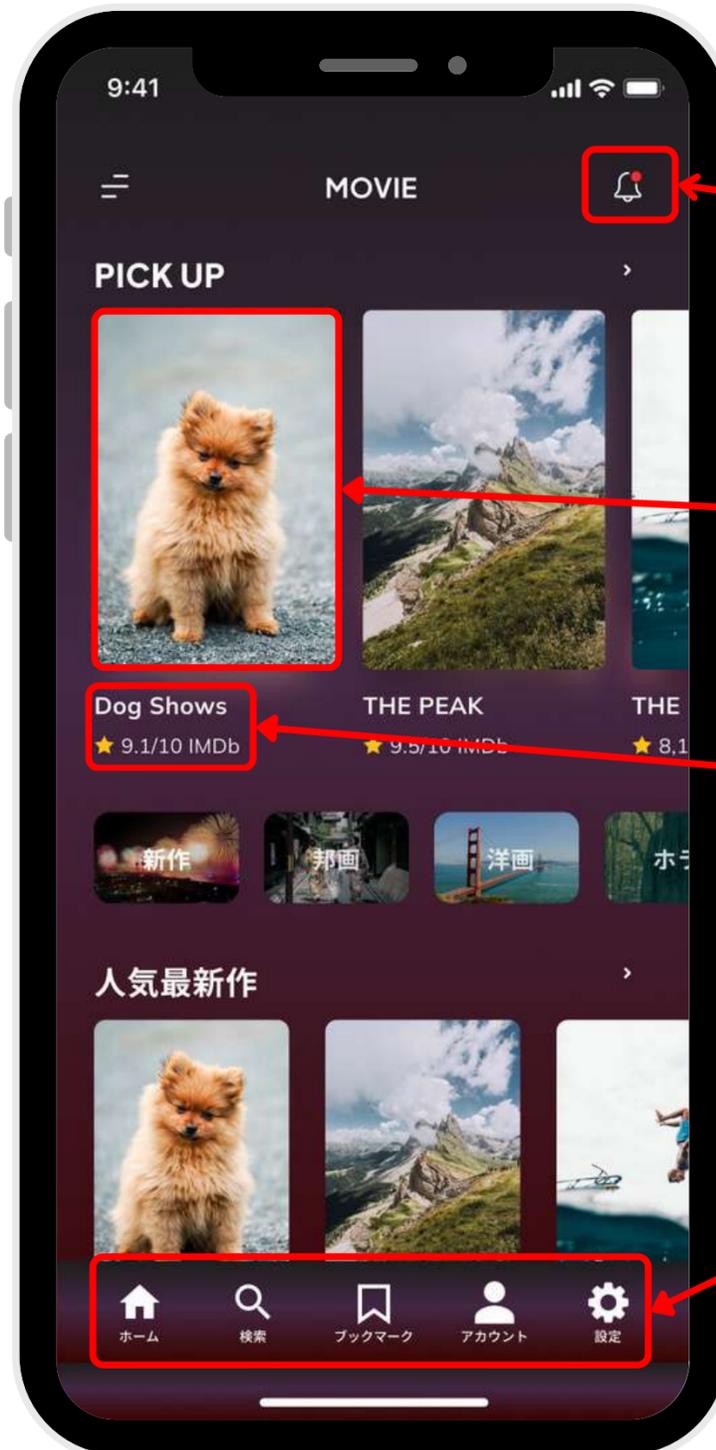
UIってなに？

-アプリに必要なのはUIデザイン-

UI（ユーザーインターフェース）とは

= **ユーザー（利用者）** と **製品やサービスとの接点**（目にするもの・操作するもの）

例えば...



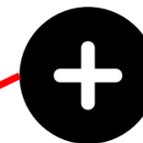
アイコン



画像



テキスト



ボタン

などなど...

アプリでは重要なUI

アプリではUIを良くしていくことが**重要**です！
(デザインしていくこと)

アプリでは重要なUI



× 悪い例

- 検索窓が変な位置にある。
- 文字が細かい。
- アイコンとアイコンの説明文が合っていない。

アプリでは重要なUI



○ 良い例

- 検索が画面のTOPにある。
- 文字が適切なサイズ
- アイコンとアイコンの説明文が一致している。

やってみよう！

これまで作ってきたアプリで
「**使いやすいと思ったページ**」を見つけて、
なぜ使いやすいと思ったか言葉にしてみよう！

例えば...



タイトルが読みやすい

画像が大きくて見やすい

タグということが
一目で分かる

CHAPTER__02

「デザインの基本」



PART01

なぜデザインの基本を学ぶの？

-デザインの基本は重要-

どっちが良いデザインのアプリでしょう？



デザインを学ぶとは？

× 悪い例

- 検索窓がページ下部にある。
- 文字がやたら多い
- 買い物かごのアイコンが「電車」のマークになっている。

○ 良い例

- 検索窓が上部にある。
- 文字が適切なサイズ
- 買い物かごは「カゴ」のマーク。

なんとなく**ダメなもの**と**良いもの**がわかりますよね？

デザインを学ぶとは？

“

なんとなくダメなものと良いものが
わかりますよね？

”

この「なんとなく」を言語化（説明）できるように
学んでいこう！

デザインを学ぶとは？

言語化できることで、デザインできるようになります。



ここで質問です！

赤色の「意味」って知ってますか？



デザインを学ぶとは？

危険色・目立つ・食欲がわく
などなど**沢山の意味**があります。



デザインを学ぶとは？

もしデザインの基本を知らないと...



こうなっちゃう!

デザインを学ぶとは？

そうならないためにも、これから

アプリづくりに必要な基本

を学んでいきましょう

PART02

配色の基本

-「色」の意味を知ろう-

色って大事!



ここで質問です!

次に紹介するAとBでは、
どちらが“夏向けのアプリ”だと思いますか？



色って大事!

A



B



正解は....!

A



Aの方が「夏」っぽいですよね！

このように色で「季節感」を表す
ことができます！

色って大事!

色によって**印象**は全然違います。
これからよく使う色の意味を知りましょう!

赤色

情熱・勝利・勇気・危険・緊張

などなど



青色

爽やか・誠実・安心感・信頼できる

などなど

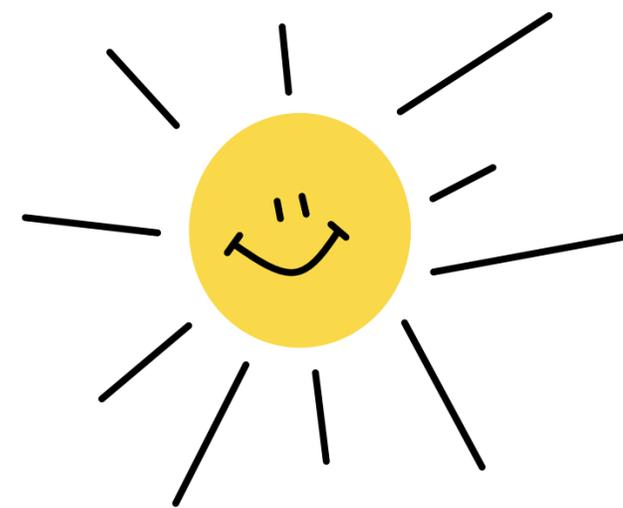


黄色

幸福・元気・活力・楽しさ

などなど

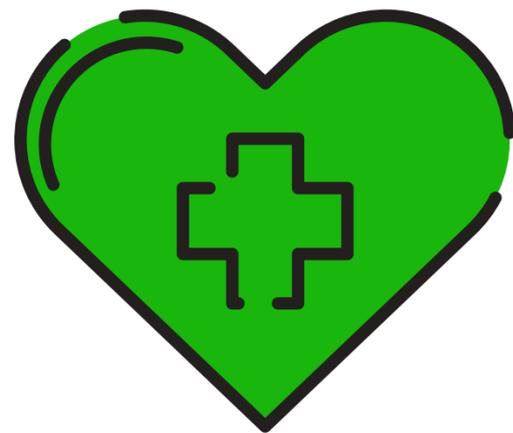
Happy



緑色

癒し・自然・希望・平和

などなど



黒色

クール・高級感・恐怖・フォーマル

などなど



配色も重要!

色の組み合わせも重要です。

みなさん、この看板をみてどう思いますか？



配色も重要!

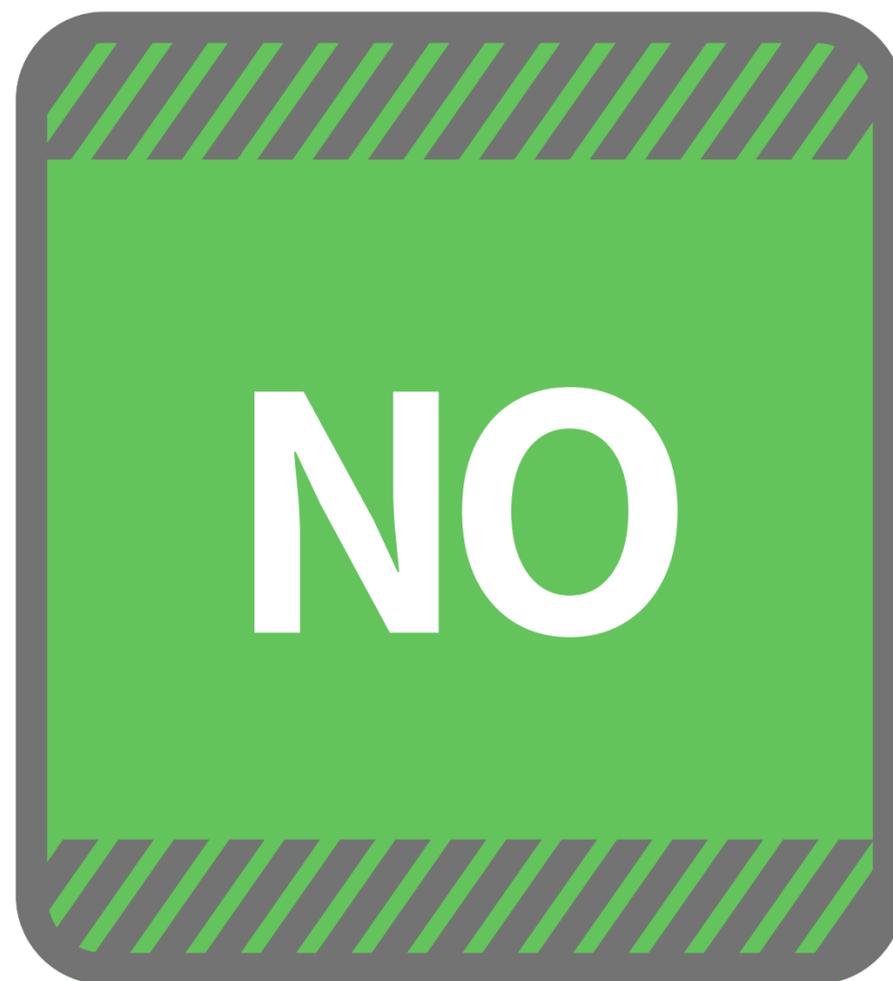


と思いますよね。

配色も重要!

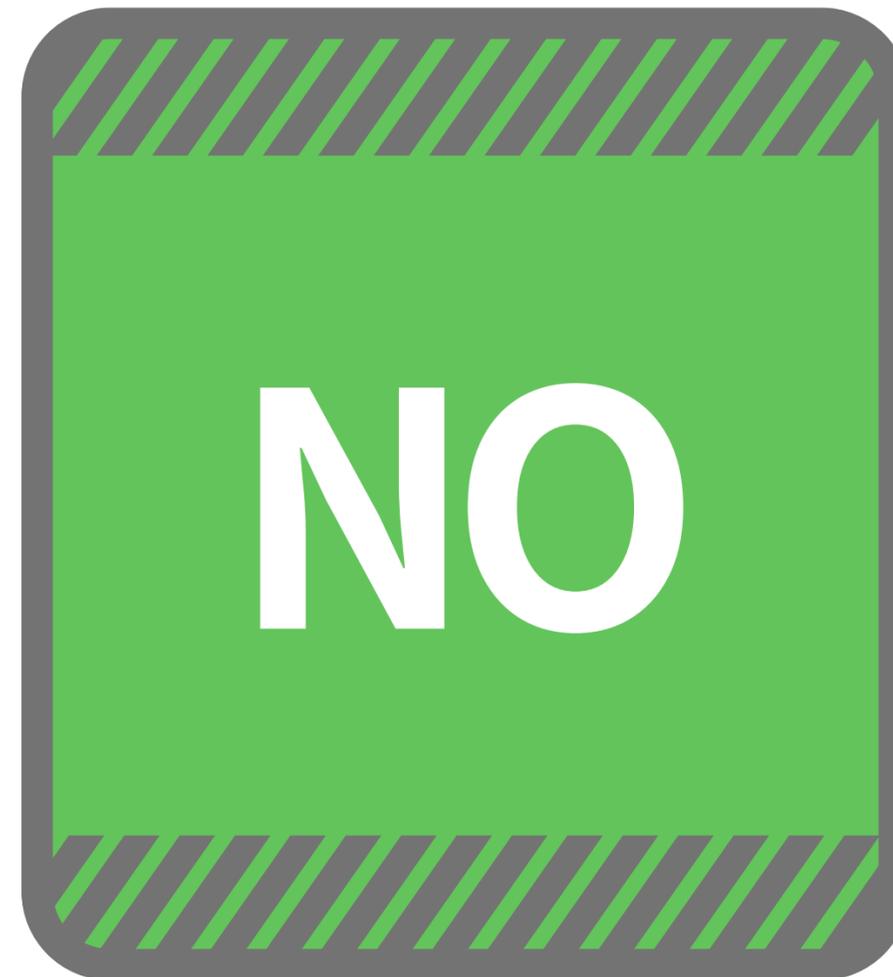
もう一つ見てみましょう。

この看板を見て、どんな印象を受けますか？



よくある配色の意味

左は「危険」な印象がありますが
右はなんだか「No」というより「Yes」な印象ですね。



よくある配色の意味

配色のパターン自体、
あるので良くある配色の意味を理解しましょう

「水色」×「緑」=「誠実」



「黄色」×「黒」=「危険」



PART03

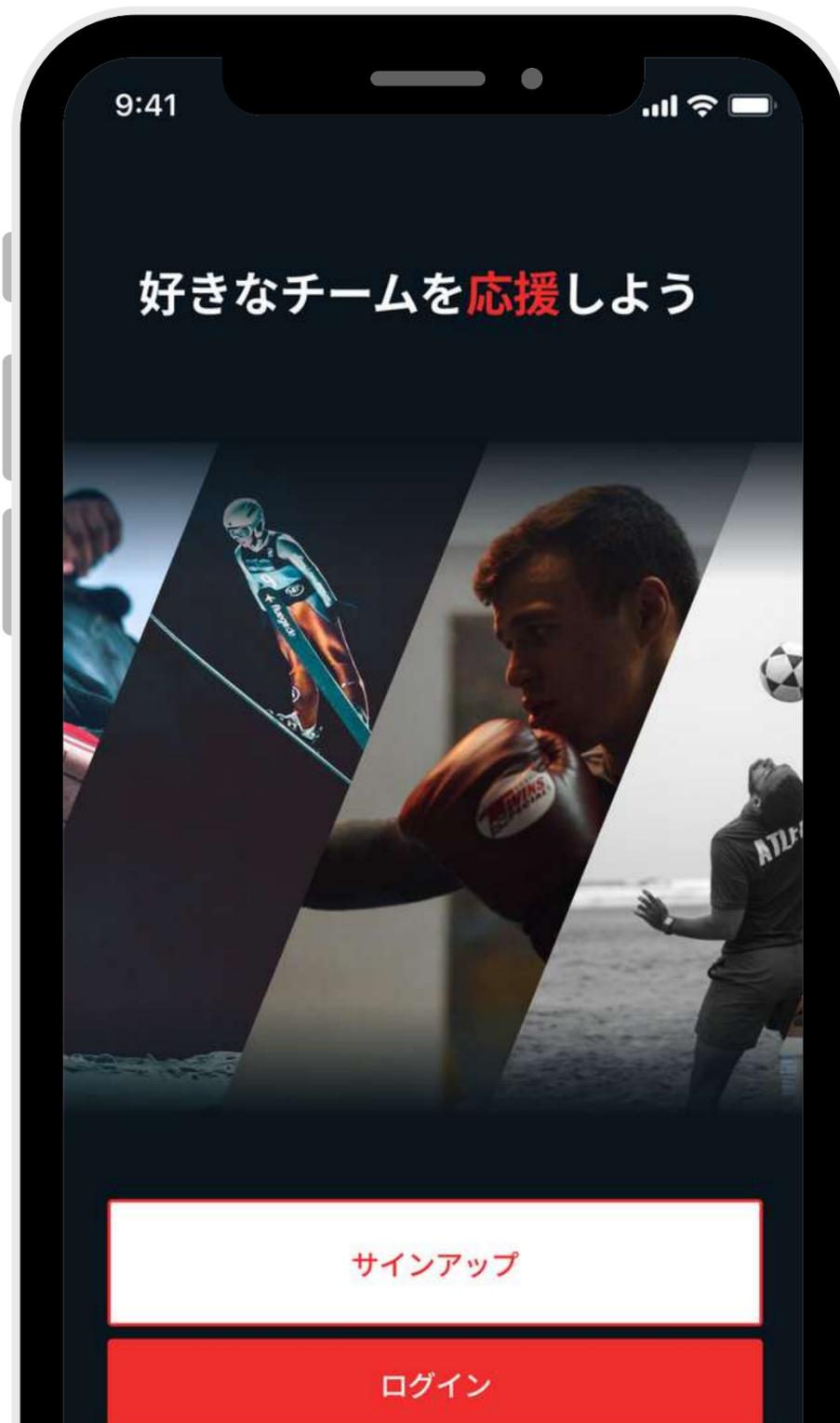
「誰向け」か考えよう

-アプリを使う人によって、良いデザインは違います。-

良いデザインとは？

人によって良いデザインは違います。

良いデザインとは？

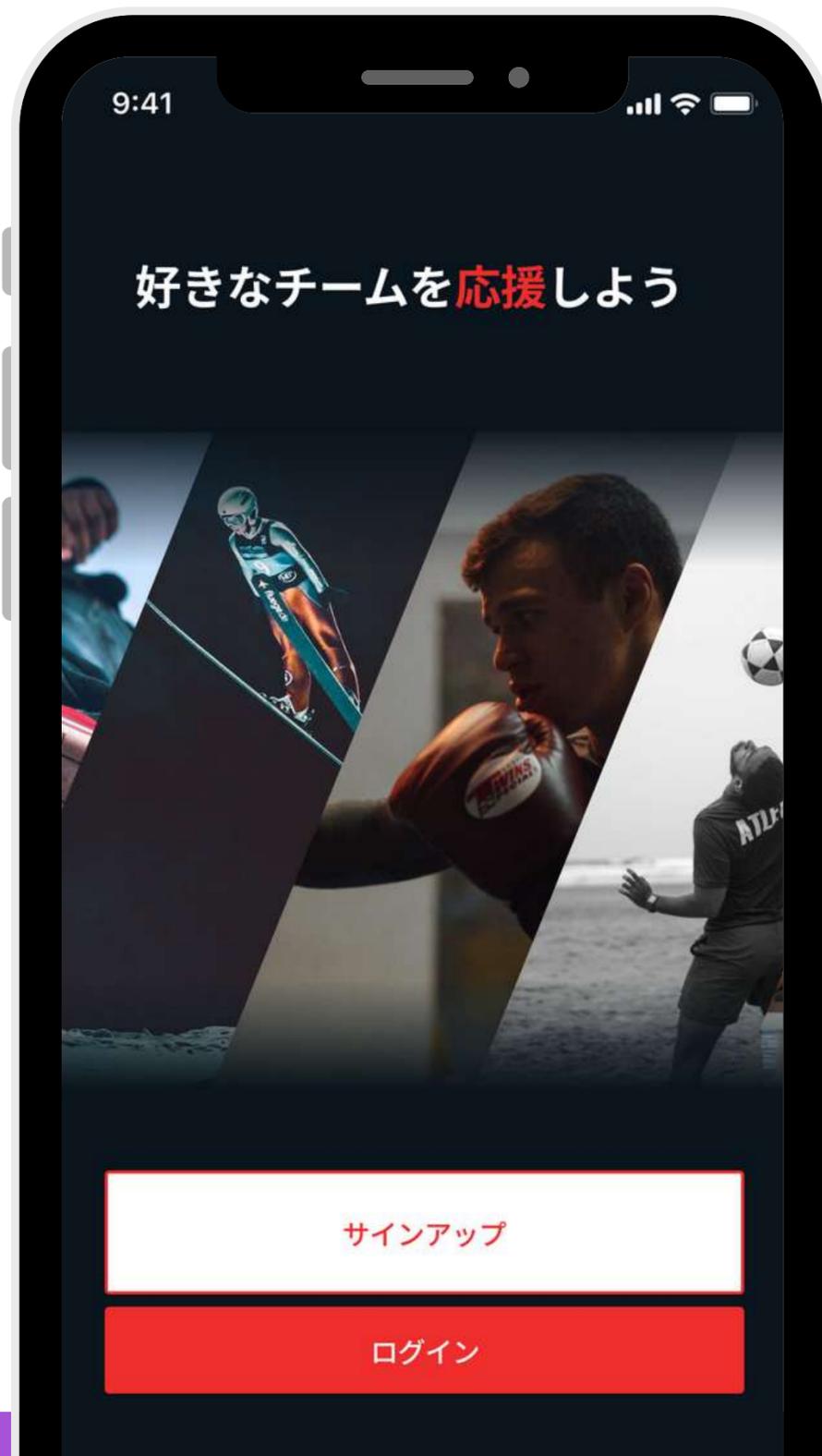


—— \ ここで質問です！ / ——

たとえば、
これは誰向けのデザインでしょう？



良いデザインとは？



これは

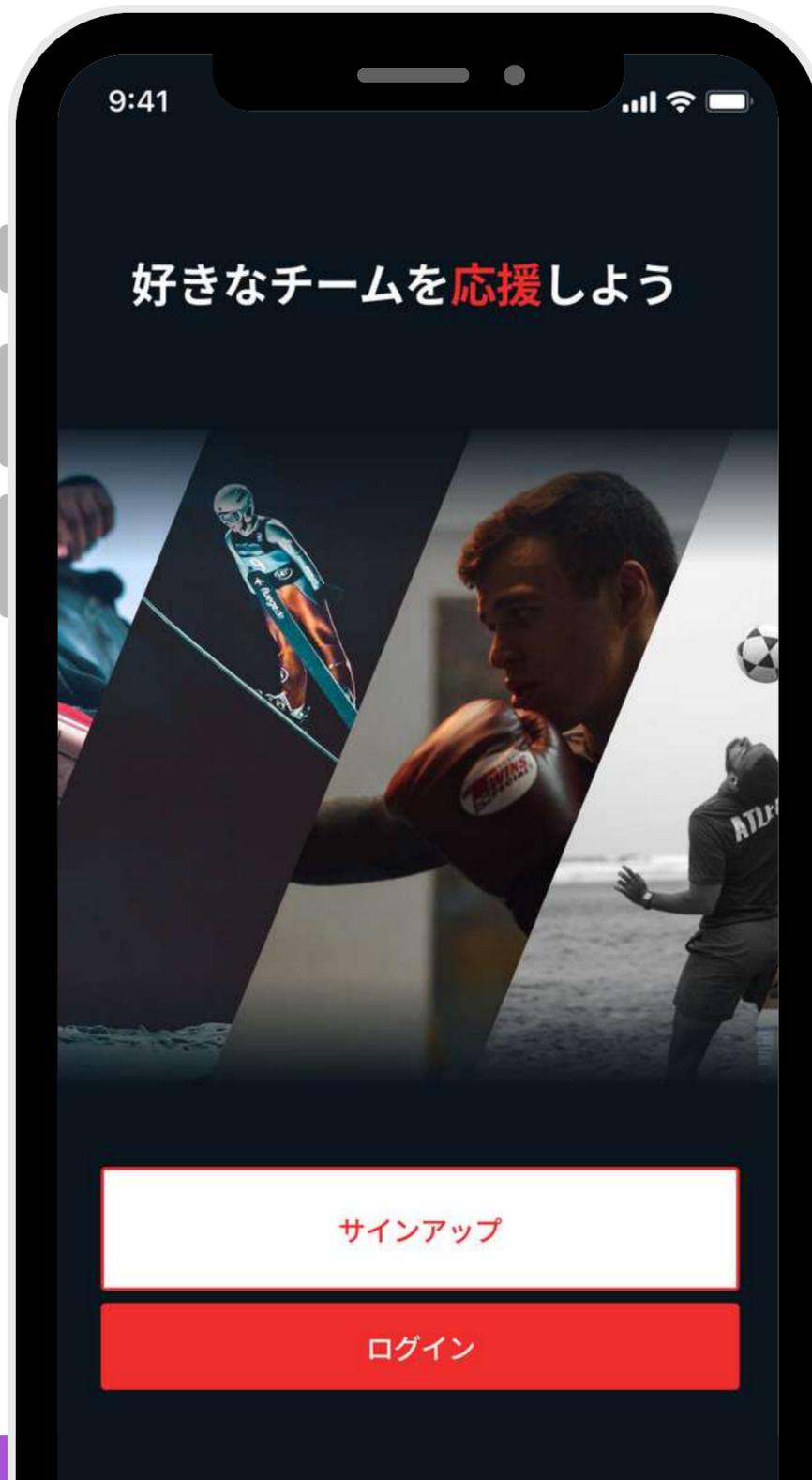
男性向け

のデザインです。

人によって良いデザインは変わる

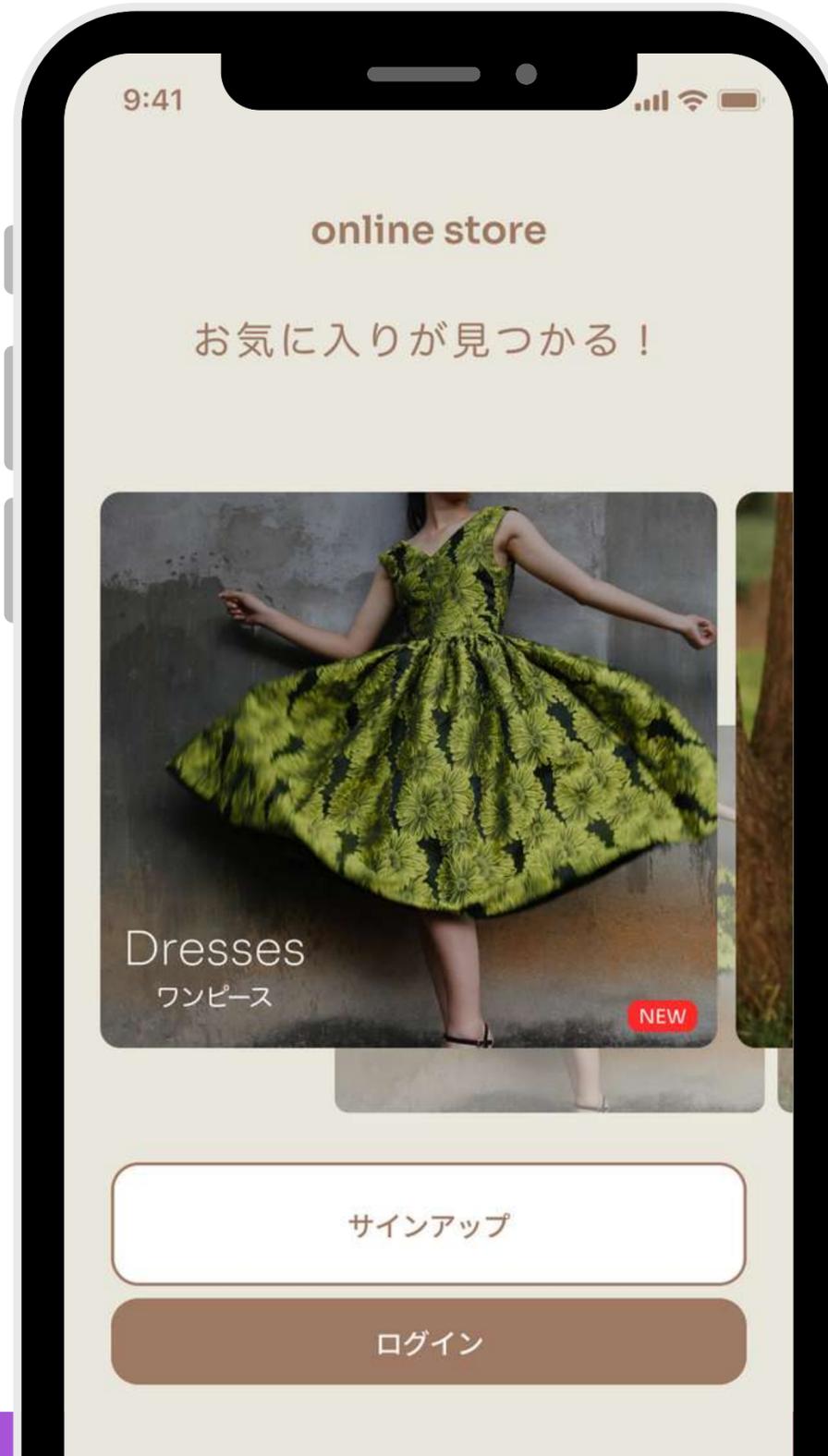
年齢層や、性別などで
「使いやすいアプリ」のデザインは変わります。
例を見ていきましょう。

男性向けデザイン



- 黒などの重めの色を使用
- 文字が太い
- ボタンや文字が角張っている
- 力強い写真

女性向けデザイン



- 淡い色を使用
- 文字が細く、小さめ
- ボタンや文字に丸みがある
- 余白が多い

高齢者向けデザイン



- 文字が大きい
- ボタンも大きい
- 文字やボタンなど重要な場所
がはっきりした色で示されて
いる

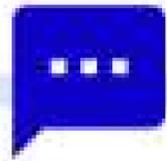
ここまでのまとめ

アプリを作る時には、

“誰向けのアプリか”

を決めて、それにあったデザインをしましょう！

デザインを学ぶとは？



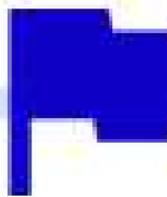
困りごとの発見



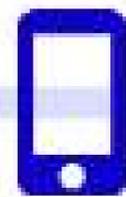
どんな人が使うか？



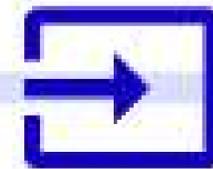
解決するための
機能は？



作ったアプリを修正
して改善していく



実際にアプリを作る



必要な画面は？

やってみよう！

- **いろいろなモノ/デザイン/建物を見て、
どんな印象を受けたか言葉にしてみよう！**

例えば...



茶色主体で秋っぽい
文字がシュッとされていてカッコいい

青色が多くてさわやか
緑と青色で自然豊かっぽい



CHAPTER__03

「伝えるための4つの原則」



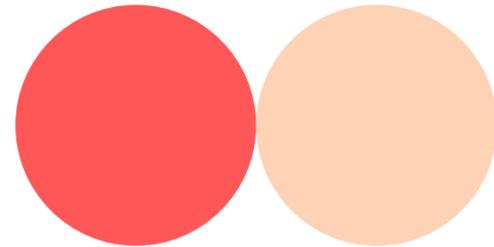
PART01

4原則とは？

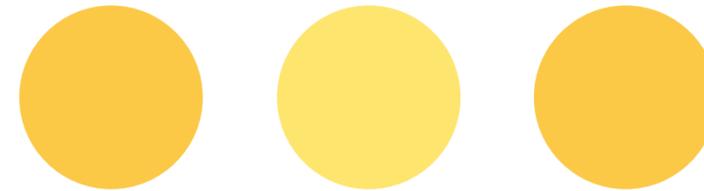
-デザインする時に覚えておこう-

伝えるための4原則

近接



整列



反復

- XXXXX
- XXXXX
- XXXXX

対比



という**4原則**があります。

非常に重要なので理解しましょう！

近接（きんせつ）

関連するもの同士を近づけて配置すること

近接（きんせつ）

近接を使わないと...



ピンクTシャツ

¥2,980



ブルーTシャツ

¥2,980

テキストが遠くて、何のことを
言っているのか分からない！

近接を使うと...



ピンクTシャツ

¥2,980



ブルーTシャツ

¥2,980

「商品名」と「値段」が分かりやすい！

近接（きんせつ）

「近接」を使うことで、

“これは「ピンクTシャツ」と言う名前で2,980円なんだ”

と伝えることができます！



ピンクTシャツ

¥2,980

整列（せいれつ）

要素同士をルールを持たせて配置すること

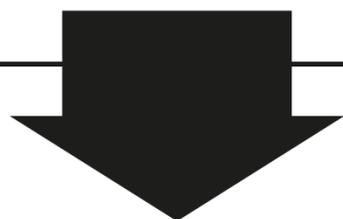
整列 (せいれつ)

整列を使わないと...



ピンクTシャツ

¥2,980



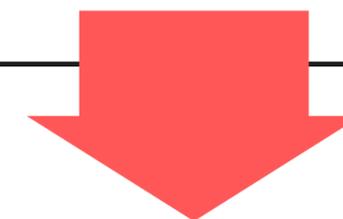
文字やイラストがバラバラに配置されて見づらい！

整列を使うと...



ピンクTシャツ

¥2,980



整とんされて、見やすい！

整列（せいれつ）

並べ方には「中央揃え」「左揃え」「右揃え」があり、揃えることで見やすく、美しくなります！

中央揃え



ピンクTシャツ

¥2,980

左揃え



ピンクTシャツ

¥2,980

右揃え



ピンクTシャツ

¥2,980

反復（はんぷく）

ルールを決めて繰り返すこと

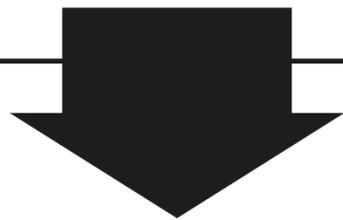
反復（はんぷく）

反復を使わないと...



ピンクTシャツ

¥2,980 【SALE!】



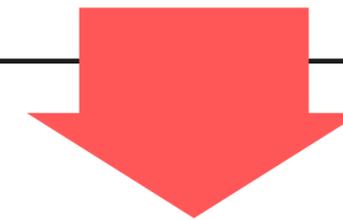
文字の色やスタイルがバラバラで
読みにくい！

反復を使うと...



ピンクTシャツ

¥2,980 【SALE!】



統一感があって見やすい！

反復（はんぷく）

「文字の色」や「文字のスタイル」「画像の配置の順番」などに
ルールを持たせると、見やすくなります。



ピンクTシャツ

¥2,980【SALE!】



ブルーTシャツ

¥2,980【SALE!】

- 文字の色は黒
- スタイルは統一
- 画像→名前→値段の順番

対比（たいひ）

優先度で差をつけて情報を伝えやすくすること

対比 (たいひ)

対比を使わないと...



ピンクTシャツ
¥1,980 【SALE!】



ブルーTシャツ
¥2,980

セール品が目立たない！

対比を使うと...



ピンクTシャツ
¥1,980 【SALE!】



ブルーTシャツ
¥2,980

すぐにSALE品だと分かる！

対比（たいひ）

「重要な情報」や「注目させたいもの」を大きくしたり、色を変えたりして目立たせることで情報が伝わりやすくなります。



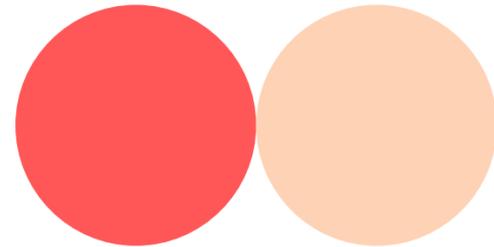
ピンクTシャツ

¥1,980 **【SALE!】**

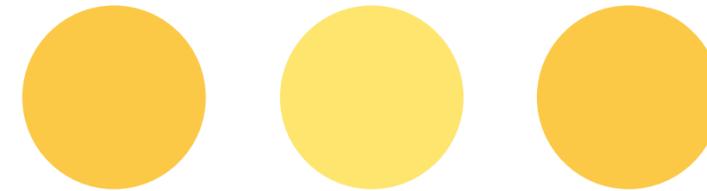
「セール」を目立たせると
お得感が出るよね！

伝えるための4原則

近接



整列



反復

- XXXXX
- XXXXX
- XXXXX

対比



という**4原則**があります。

非常に重要なので理解しましょう！

4原則



ここで問題です！

これまで作ってきたアプリのページで
4原則（近接、整列、反復、対比）
を見つけてみよう！



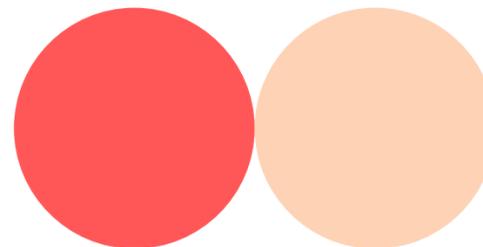
問題 1



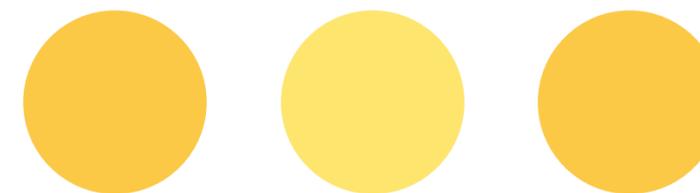
回答1



近接



整列



反復

- XXXXX
- XXXXX
- XXXXX

整列



※他にもたくさんあります。

問題 2



回答 2



対比

SALE

2023.8.10-8.31

※他にもたくさんあります。

問題 3



回答3

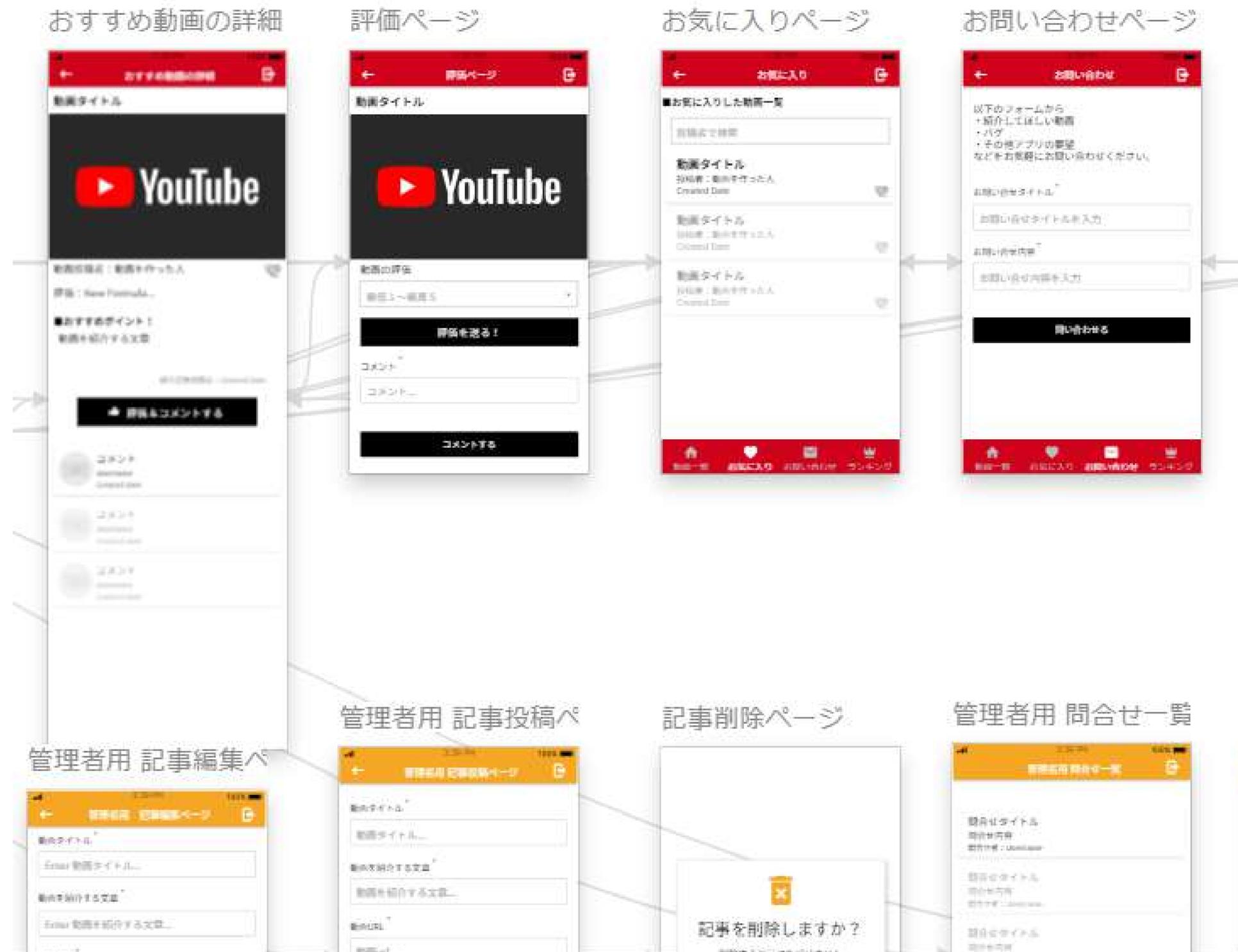


反復

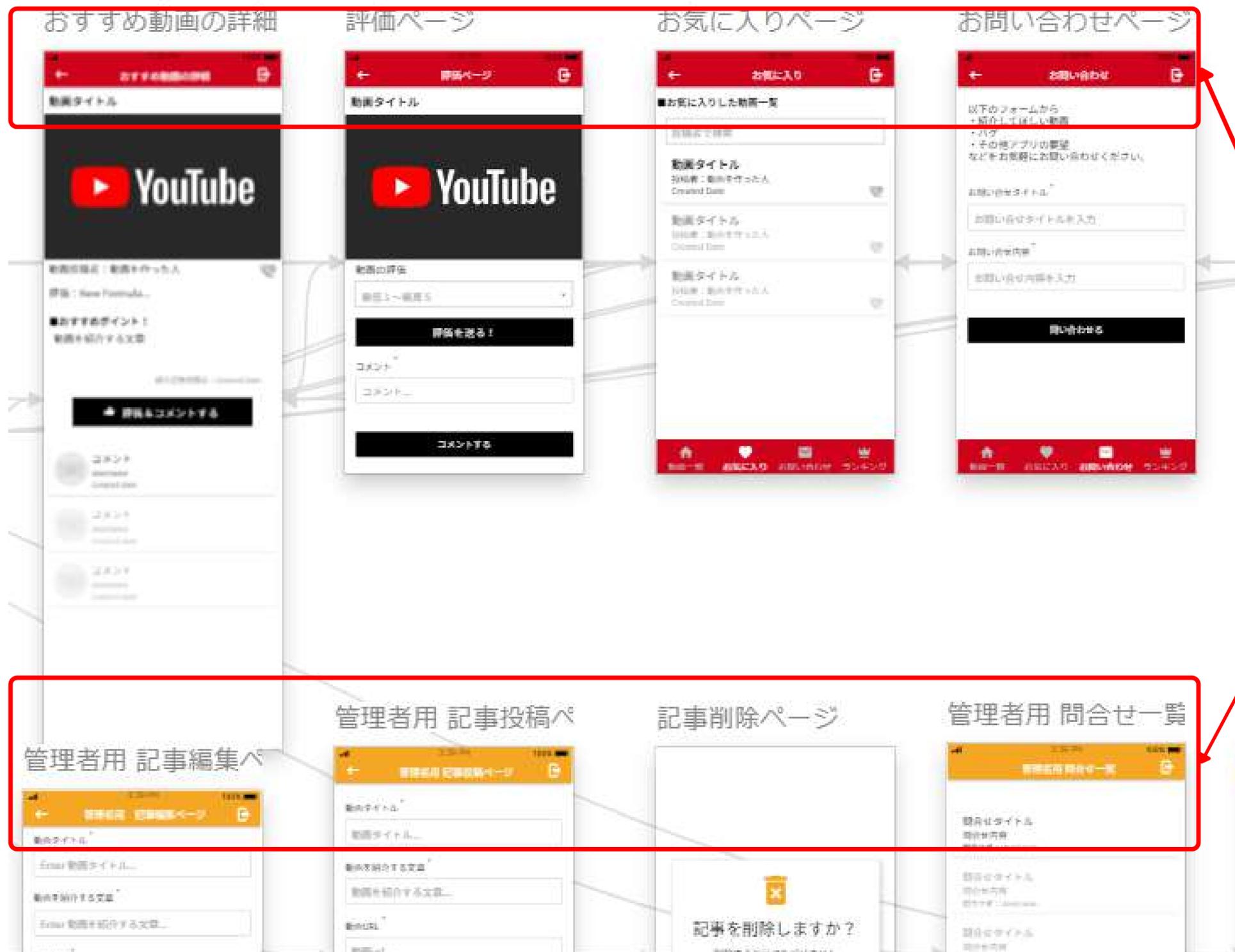
- XXXXXX
- XXXXXX
- XXXXXX

※他にもたくさんあります。

問題 4



回答 4



問題 5

The image shows a smartphone screen with a registration form. At the top, the status bar shows 'Click' and '100%' battery. The main heading is 'アカウント登録' (Account Registration). Below it is a link for login: 'ログインの方はこちら'. The form consists of four input fields: 'メールアドレス*' (Email Address*), 'パスワード*' (Password*), 'ユーザーネーム*' (Username*), and 'アイコン画像*' (Profile Picture*). The profile picture field contains the text '写真の選択' (Select Photo). At the bottom is a red button labeled 'アカウント登録' (Account Registration).

Click 100%

アカウント登録

ログインの方はこちら

メールアドレス*

パスワード*

ユーザーネーム*

アイコン画像*

写真の選択

アカウント登録

回答5

Account registration form on a smartphone. The form includes fields for email address, password, and username, and a section for profile picture selection. A red box highlights the 'アカウント登録' (Account Registration) header and the 'ログインの方はこちら' (Click here for login) link. A red arrow points from the '対比' (Comparison) box to the 'アカウント登録' header.

アカウント登録
ログインの方はこちら

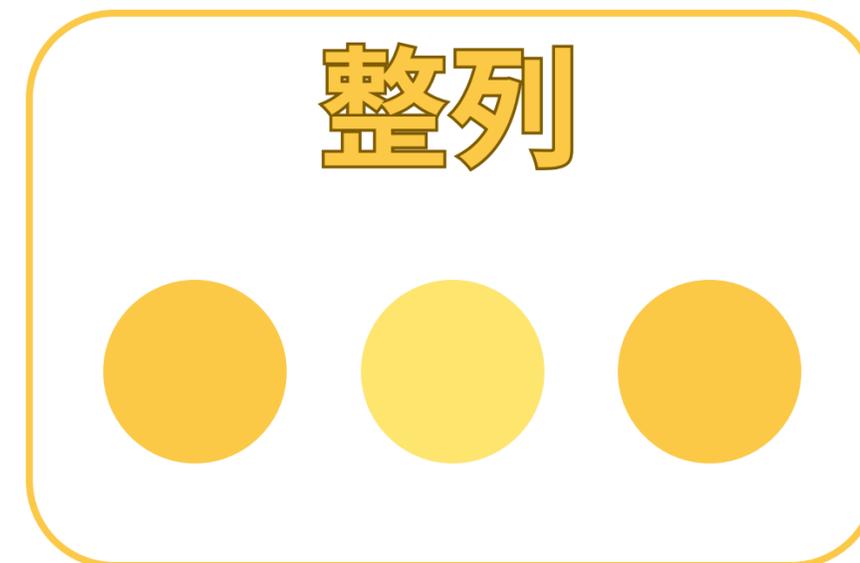
メールアドレス*
メールアドレスを入力

パスワード*
パスワードを入力

ユーザーネーム*
ユーザーネームを入力

アイコン画像*
写真の選択

アカウント登録



※他にもたくさんあります。

CHAPTER__04

「デザインカをきたえよう」



これまで

1. 「デザイン」とは何かを知る
2. デザインの基本を理解する
(色、配色、誰向けか?)
3. 伝えるための4つの原則を理解する

基本を理解した上で…

デザイン力は日々きたえていくことが重要

どうやってきたえるのか？

勉強すること**も**必要だけど、、、
たくさんデザインに触れることが一番大事！

どうやってきたえるか？



- 登下校中
- 普段使っているアプリ
- 家にあるモノ
- 雑誌

などなど

どうやってきたえるのか？

目にするものの全部に「デザイン」が隠れています。

そのデザインがなぜ

「良いと思ったのか」

「悪いと思ったのか」

意識するようにならせます

デザインを「見る」

「見る」のではなく「視る」

見る



かっこいい
デザイン!



視る



この配色が
使われてて
かっこいい
デザイン!

身のまわりのスゴイデザイン

ふだん何気なく使っているものも
プロが考えたデザイン!?



身のまわりのスゴイデザイン

良いなと思ったものを**模写**してみよう。

身のまわりのスゴイデザイン

模写することで、
かたち
配色
がより分かります。

PART01

デザインを良くしてみよう

これまで学んだことを使って



ここで問題です！

これから出てくるアプリ画面の
悪い所をみつけて、どうやったら良くなるか
考えてみよう！



問題 1



回答例 1



時間表記が目立ちすぎ

トーク削除機能が大きい
かつ、目立ちすぎ

改善例 1



問題 2

○×クイズアプリ



クイズ1:
この画像に写っているのは「地球」である。
○か×か!?

がんばれ!!

回答例 2



画像が左に寄っている

背景のせいで文字が読めない

アイコンが○になっていない

改善例 2

○×クイズアプリ 



クイズ1：
この画像に写っているのは「地球」である。
○か×か！？

 がんばれ！！

問題3



回答例 3



お得に見えない色とアイコン

文字のサイズ、色が不ぞろい

タイトルと色があってない

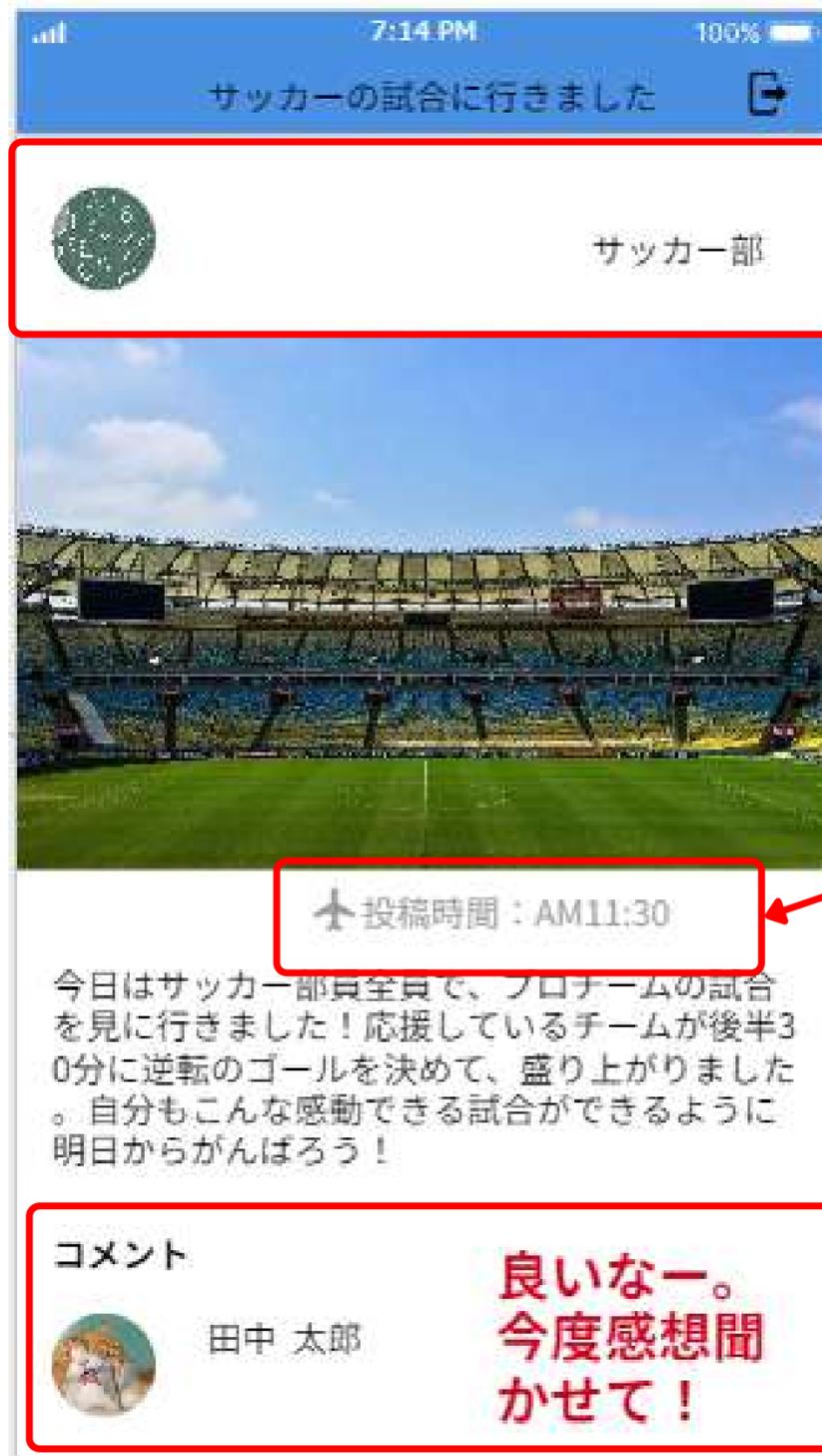
改善例 3



問題 4



回答例 4



アイコンとテキストが
離れている

アイコンと投稿時間が
食い違っている

コメントが目立ちすぎ

改善例 4



CHAPTER_04

「初級編のまとめ」

-困ったときは思い出そう-



この講座の目標

1. 「デザイン」とは何かを知る
2. デザインの基本を理解する
3. 伝えるための4つの原則を理解する



この講座の目標

1. 「デザイン」とは何かを知る
2. デザインの基本を理解する
3. 伝えるための4つの原則を理解する



デザインを学ぶと？

ノーコードで作るアプリが

もっと使いやすくなる



作りたいアプリの幅が

ひろがる



など良いことたくさん！

そもそも「デザイン」とは？

好きなように絵をかく

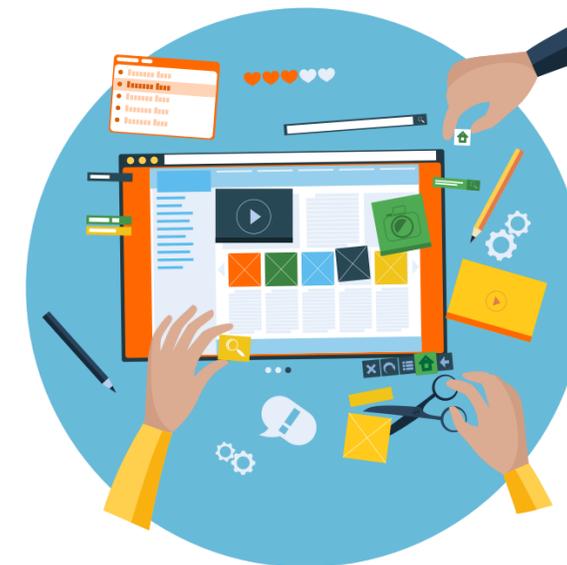
≡アート



→ これはアートだよ!

問題解決する

≡デザイン



アプリでは重要なUI

アプリではUIを良くしていくことが**重要**です！
(デザインしていくこと)

色って大事!

色によって**印象**は全然違います。
これからよく使う色の意味を知りましょう!

人によって良いデザインは変わる

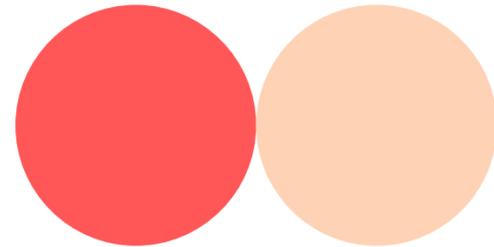
年齢層や、性別などで

「使いやすいアプリ」のデザインは変わります。

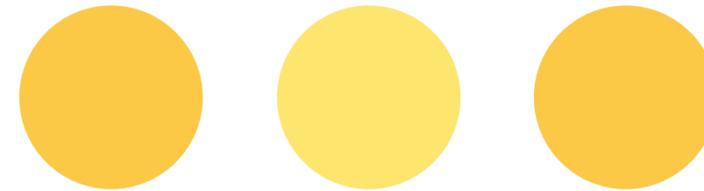
例を見ていきましょう。

伝えるための4原則

近接



整列



反復

- XXXXX
- XXXXX
- XXXXX

対比



という**4原則**があります。

非常に重要なので理解しましょう！

この講座の目標

1. 「デザイン」とは何かを知る
2. デザインの基本を理解する
3. 伝えるための4つの原則を理解する

