



1 WEBデザイン
年生の教科書

尾上博輝 著
発行：株式会社Live出版

目次

はじめに	03ページ
第1章：僕とWEBデザインとの出会い	06ページ
第2章：WEBデザイナーの働き方	13ページ
第3章：WEBデザインの最初の壁「コーディング」	31ページ
第4章：旧世代・現在・次世代のサイト制作	36ページ
第5章：良いデザインとは？「表現 VS 問題 解決」	51ページ
第6章：できるデザイナーと残念なデザイナーの違い	58ページ
第7章：デザイナーの「5 ステージ」	75ページ
最後に	84ページ

はじめに

WEBデザイナー 1年生のための教科書

はじめに

初心者がWEBデザインを始めるなら、何から始めれば良いのでしょうか。

そもそもWEBデザインをする上で何を知っておけば良いのか、何から始めればWEBデザインができるようになるのかわかりにくいのではないかと思います。

もしかするとあなたも「どうすればWEBデザインが出来るようになるのか」わかんねーよ。と疑問に思っているかもしれません。

WEBデザインは、勉強の順番や勉強する内容を間違わなければ、初心者でも出来るようになります。

はじめに

実際に、尾上自身全くの未経験者からの独学でのスタート。さらにWEBデザインド素人を1000人以上プロのWEBデザイナーとして育成してきました。

大半の方は、全く関係のない職業についていた人ばかりです。2020年頃からコロナの影響をもろに受け、離職された方や現在の仕事に漠然と不安を抱えている人が増えたように感じます。そこで、今回はWebデザイン初心者はまず何から始めると良いのかお伝えしていきます。

読み終えて頂ければ、どのようにしてWEBデザイン業界知識から、今から何をしていけば良いのか。それが理解できるはずです。

第1章

僕とWEBデザインとの出会い

僕とWEBデザインとの出会い

僕のデザイナー人生のスタートは今から10年以上前に遡ります。元々デザイナー志望だった訳でもなんでもなく、コピーライターとして入社しました。

当時、たまたま配属された部署で、「尾上くん、確かデザインソフト触れたよね？早速このランディングページ作ってみてよ。よろしく。」

なんて無茶振り。。。

全てはそこから始まりました。この頃はまだガラケー全盛期。本当にWEBがガラリと変わってきた頃。とは言えまだパソコンユーザーがメインの時代。「ええっ。いきなりデザインって。全くスキルも経験もないし、どうすりゃいいの??？」

僕とWEBデザインとの出会い

それも、デザインを作るだけではなく、HTMLのWEBサイトコーディングまで。そんなところから始まった、WEBデザイナー人生。

で、上司から渡されたのが、ある「英語教材」のLPでした。（2009年くらいから？ランディングページに注目が集まり始めた走りの頃）

「このランディングページ、すごく売れてるらしいから、このデザインを真似して、クリーニング会社のLPを作ってみて」

ええっ、パクリじゃん。そんなんでいいの???…と思いつつ、上司に指示されるままにその「英語教材」のLPを参考にして「クリーニング会社」向けにLPを作りました。

僕とWEBデザインとの出会い

そうすると、なんと、ド素人の僕でも「独学」で“それなりのデザイン”が作れちゃったわけです。当時はillustratorでデザインを作成してました。「デザインはオリジナルである必要はない。反応の良い物を真似すればいい。」そんな基本的なデザインのマインドセットがこの時に身についた訳です。そうなんですよね、デザインって、何か凄く、“クリエイティブ”なイメージありませんか？

でも、僕らに求められるのは、「オリジナル性」よりも「結果を出すこと」そのためには「真似る」のが一番効率がいいわけです。思い返してもみて下さい。人ってこれまでに見てきたこと、やってきたこと、経験してきたことからしか表現の幅って生まれません。

僕とWEBデザインとの出会い

つまり、知らないもの、見たことないものを表現することは出来ません。あなたが生まれた時から自然と言葉を覚えてきたように、文字を書けるようになってきたように、一つ一つは「真似る」ことから全ては始まります。さらにそこにオリジナリティーはいらないということ。言葉であれ文字であれオリジナリティーを出してしまうと相手に伝わらなくなります。

そうです、デザイン上達の最短最速の方法は、「いいデザインをどれだけ知っているか？」これに尽きます。



僕とWEBデザインとの出会い

今回「真似る」話をしました。ただ、これ、あまりにも露骨に同業者他社を“そのままパクる”のは、ちょっと道義的にどうかと思ってます。

やはり、節度を持って、そして、大切なのは、その真似る対象者への“敬意”と思っています。

こうしたマインドセットも真似る上で大切なことです。

第2章

WEBデザイナーの働き方

WEBデザイナーの働き方

皆さん、何かしらデザインを学んでいたり、仕事にしたいなと思っている傍ら。
その後ってどんな働き方があるの？

なんて漠然と不安に思っている人がめっちゃ多いと思います。Webデザイナーは、スキル次第で色んな働き方が選べます。Webデザイナーの主な働き方は、大きく分けると以下の3通り。

- **制作会社で働く**
- **自社サイトを運営している企業（事業会社）で働く**
- **フリーランスとして働く**

WEBデザイナーの働き方

色んな働き方ができるからこそ、そのメリットやデメリットをしっかりと理解しておく必要があります。

この中でもコロナの影響から在宅リモートでのフリーランスって働き方への注目が集まっています。

さらに細分化していくと、フリーランスの中でも色々な働き方や稼ぎ方が存在します。

フリーランスについての詳しい仕事の内容は長くなりそうなので、また別の機会にとっておきます。

制作会社で働くメリット・デメリット

Webデザイナーとして制作会社に所属して働く場合、

未経験だったら29歳くらいまでが現実的。

雇用 = 一般的には年齢制限があるってことです。

ただし、スキルさえあればその限りではないです。

制作会社のメリット

様々な企業のサイトを制作に携われるトコロ。

Web制作全般の経験を積みやすく、毎月安定収入が得られます。

経験が少ない段階では、制作会社を経験してからフリーランスにステップアップしていく人も多いです。

企業のサイト制作全般を経験できるので、Webに関する専門的な知識を吸収することができます。

WEB技術に精通した先輩スタッフから『技術』『専門性』を吸収するには良い環境。

制作会社のデメリット

分業制の制作会社は知識やスキルが限定的になりやすいので、フリーランスになるには不向きです。

使えないレッテルを張られてしまいます。フリーランスを目指すなら、自分完結できる総合的な知識やスキルが求められます。

大規模制作会社は、**デザイナーチーム・コーディングチーム・エンジニアチーム**

のように分業体制で行っている場合がありますが、デザイナーがコーディングやシステム周りまで総合的に担当できるWEB制作会社がオススメ。

制作会社のデメリット

ただし、制作会社はクライアントのサイトを制作するのが仕事なので、クライアントの納期に左右され残業が多い傾向があります。

納品して終わりなので、その後の反応率などは学べません。

また、会社によって給与・待遇面が改善されないケースも多いので出来るデザイナーほどフリーランスに転向していきます。

事業会社で働くメリット・デメリット

自社サービスを提供している会社の場合は、
Webデザインだけじゃなくて、サイト運営全体に関わることができます。
これ大きいです。

が、これも未経験で特別なスキルが無ければ制作会社と同様に
29歳くらいまでが現実的。

事業会社のメリット

事業会社は、デザイン業務に限らず、Webサイトのディレクション業務から反応までデザイナーに一任されることもあります。将来的にデザインだけではなく、WEBサービス全般のトータル的な知識やスキルを学びたい人にはオススメ。

自社サービスを企画、制作、運営、効果測定に至るまで、サイトに関する一連の流れが経験できます。

そのため、サイト一つ一つに深く関わることになり、結果として制作スキルだけでなく反応率やマーケティングも身に付きます。

事業会社のデメリット

ぶっちゃけ制作会社に比べてサイト制作に使用するPCやソフトなど環境が整ってないことがあります。

任されると同時に、丸投げさせる無茶振りも覚悟しておきましょう（笑
デザイン作成だけずっとやりたい人には、少し物足りないかもしれないです。

フリーランスで働くメリット・デメリット

さいごに、フリーランスは自分で仕事を選べます。

自分の裁量で働けるので、
実力次第で自分のライフスタイルに合った働き方が出来るのが魅力。

そして、年齢とか性別とか何も制限が無くなります。

フリーランスのメリット

フリーランスの場合の中にも、好きな場所で仕事をして成果物納品スタイルと、企業に会社する常駐スタイルの大きく2つ存在します。

成果物納品スタイルの場合、ネット環境さえあれば、どこからでも仕事ができます。

育児や家事、介護などをしながら自宅で仕事したい人にはおすすめです。

さらに、しっかりとスキルを身につけると、経済的にもフリーになっていきます。

フリーランスのデメリット

良くも悪くも全てが自己管理になります。

会社員と違って自分で営業したり、経理、事務などの制作以外の業務も自分でやります。

確定申告もそうですね。初めはよくわからんから不安って人も多いです。

仕事管理や労働時間も自己管理。雇用保険や労災保険も無いです。

Webデザイナーとしてのスキルや知識、付加価値がないと仕事が取れないし安定収入もありません。

WEBデザイナー職の 雇用形態

WEBデザイナー職の雇用形態

転職もそうですが、

何かしら企業を介して仕事をする場合、

- ・ 正社員
- ・ 契約社員紹介
- ・ 予定派遣
- ・ 派遣社員
- ・ アルバイト
- ・ 業務委託

など、色んな働き方があります。

WEBデザイナー職の雇用形態

皆さんニュースなどでもよく目にするように、コロナショックなうです。どんな雇用形態でも安定の無い時代です。頼れるものは国や企業ではなく、自分のスキルです。企業も直接雇用にはリスクも伴うため、とてもセレクトティブになっている現状。そこで、最近増えてきているのが、業務委託って働き方です。トドのつまり、フリーランスです。企業も直接雇用はその人の給料から2倍～3倍のコストがかかっています。

そして、採用媒体に掲載したり、人材紹介を介すと数十万～数百万そんな単位でコストがかかります。

WEBデザイナー職の雇用形態

不要なコストは出来れば避けたい。でも人手は足りない。働く側も、正社員雇用は難易度高いし、すぐには仕事に結びつきづらい。

ってことで、業務委託という働き方に注目が集まっています。ただし、当たり前のことですが、努力次第では高収入もあるし、最低収入の保証もありません。つまり、全ては自己責任ということです。

フリーランスに憧れる人めっちゃ増えてるんですが、フリーランスって良い所ばかり取り上げられがち。そこで一番重要なのは、セルフマネジメント力（りょく）自己管理能力が何より求められます。自分で自分を律するこれってとても難しいことです。ダイエットとかまさにソレ。

WEBデザイナー職の雇用形態

だからこそメンターの存在が大事。迷った時に導いてくれる存在であり、喝を入れてくれる存在。成功者には、必ずメンターの存在がついています。

- ・ **スティーブ・ジョブズ**
- ・ **マーク・ザッカーバーグ**
- ・ **ビルゲイツ** ・ **孫正義**

など、一流の成功者には必ずメンターの存在がいます。メンターをつけることで、自分が何をやるべきか自ずとわかってくるので迷わず最適解を出せるようになります。メンターの存在は、成功への道しるべ。

第3章

WEBデザインの最初の壁「コーディング」

WEBデザインの最初の壁「コーディング」

インターネットのサイトを見ていると、操作に合わせて動画が流れたり、説明がポップアップしたりします。また、レイアウトに合わせて装飾がなされていたり、クリックによって別のページに飛んだりするはずです。

何気なくサイトを見ていますが、サイトがこのように動くのはコーディングの賜物。画像や動画をサイトに設置しても、思うように動いてくれなければ意味がないはずです。しかし、インターネットのサイトに「動けっ」と人間の言葉で指示を出しても、サイトは理解できません。

WEBサイトやコンピューターには、人間とは異なる言葉があります。

WEBデザインの最初の壁「コーディング」

サイトが機能するように指示を出すためには、コンピューターなどの機器が理解できるマークアップ言語や、プログラミング言語などで指示を出すことになります。マークアップ言語とは、HTMLなどを指します。プログラミング言語とは、PHP、JavaScriptなどになります。

これらの言語でサイトの表示や動作について指示を与えること、サイトを動かすために言語を書きつづることを総称して「コーディング」って呼びます。

「コンピューターに伝わる言語でコードを書くからコーディング」と考えればわかりやすいかもしれませんが。

WEBデザインの最初の壁「コーディング」

インターネットを使って調べていると、WEBデザインにはこのコーディングが必要という記事をたくさん見かけますね。

実際に触ってみた人も居るかもしれませんが、沢山の横文字の羅列に頭を悩ませがち。まさに呪文です。

多くの方は、このコーディングが出来ずにWEBデザイナーの道を諦めてしまいます。ですが、令和3年現在。コーディングは時代の流れとともに、ノンコーディングと呼ばれるAIが自動生成してくれるような時代になってきました。

そしてこれからもさらに加速していきます。

WEBデザインの最初の壁「コーディング」

コーディングとは。言ってしまうえば、古き良き時代の考え方になります。

今の時代、そしてこれからの時代はノーコーディング。

デザイナーはデザインが作れてなんぼの世界。いくらHTMLが得意でもデザイナーには一生なれません。これからの時代に大事なものは、コーディングをマスターすることではなく、コーディングは今の時代のAIをうまく使いながら「**デザイン**」を作れるようになること。ここをしっかりと押さえておきましょう。

第4章

旧世代・現在・次世代のサイト制作

旧世代・現在・次世代のサイト制作

今回はWEB制作の全体像のお話。サイト制作の方法ってわかりやすく言及されているところってなかなか無いので、詳しくお伝えしていきたいと思います。WEBデザイナーたるもの、WEBのスペシャリストでなければなりません。いざWEBサイトを作ろうと思っても、どんなツールでどんな風に作ればいいのか正直分からん。なんて声もちらほら。WEBサイトって一言で言ってもその目的や用途に応じて必要な機能や構成も違います。

そこで今回は、これだけは押さえておきたい！

旧世代・現在・次世代の制作方法についてメリット・デメリット付きでまとめます。

サイト制作の3種の神器

上から順番に初心者向けで、下に行くほどプロレベルになります。

- ①アンバウンスを使う（次世代）
- ②WordPressを使う（現在）
- ③自分でHTMLコードを書く（旧世代）

それぞれWEBサイトを作ることはできるけど、できることや使える機能が違います。
目的に応じて最適手を選んでいきましょう。

アンバウンスを使う 【次世代】

アンバウンスはデザイン未経験者でもポチポチするだけで本格的なランディングページが作れます。そしてとにかく早い！一般的な制作ツールに比べて光の速さで作成することが出来ます。

最初から100種類ものテンプレートが用意されているので、作るって経験値を積むには最速ツール。

アンバウンスのメリット

- 初心者でも即日制作可能
- コーディングゼロ
- とにかく直感的に作れる
- 精神と時の部屋並みに制作経験を詰める

アンバウンスのデメリット

- 操作に慣れるまで少し大変
- 英語表記
- 機能の拡張性が無い
- 解析ツールやフォーム埋め込みが難しい
- 型にハマて作るので自由度が低い
- サイト内を巡回するようなページが作れない

WordPressを使う 【現在】

WordPressは、サーバーにインストールするだけで手軽にWEBサイトを作ることができます。ホームページからブログまで、幅広いWebサイトが作成可能になっています。コーポレートサイトやブログ、ショップのホームページ、ECサイトなど。様々な目的に合わせたテーマがあるので、目的に合わせたテーマをインストールするだけで簡単にWEBサイトが作れちゃいます。

また、「プラグイン」って機能が搭載されていて、プラグインを追加するだけで簡単にWebサイトへ機能追加ができます。

WordPressのメリット

- 様々なカスタマイズが可能
- テーマを変えるだけで簡単にデザイン変更できる
- 管理画面が使いやすい
- 納品後のメンテナンス性が高い
- プラグインを使って機能の拡張が簡単に出来る
- プログラミングが不要
- メニューのある複数ページ制作に向いている

WordPressのデメリット

- レンタルサーバーが必要
- ドメイン取得が必要
- 初期セットアップから公開まで少し時間がかかる

自分でコードを書く 【旧世代】

最後に、昔ながらのHTMLやCSS、JavaScriptを書いてWEBサイトを作る方法。

今回の記事で紹介している方法の中では一番大変。そして高度なWEBサイトを作ろうと思ったらプログラミングも必要になります。

ただし、プロとしてやっていく上では、最低限の知識とスキルは覚えておきましょう。

自分でコードを書くメリット

- 全て自分の好きなように作れる
- 昔ながらのWEB制作スキルが身に付く
- 自由度やカスタマイズ性が最も高い

自分でコードを書くデメリット

- レンタルサーバーを用意しないといけない
- 自分でメンテナンスしなければならない
- HTMLとCSSの知識とスキルが必要

HTMLとCSSの最低限のスキルと知識を使って、ランディングページを作成出来ればプロレベル。コーディングもガッツリやる必要性はなくても、プロとしてやっていく上では、基礎レベルの知識とスキルは身につけておきましょう。

基本的なタグ知識とCSSとの関連性。後はデザイン力で何とでもなります。これ全部を一貫して教えてるスクールって日本でぬるま湯塾しかありません。

よく色々なサイト見てると、ランディングページでもテキストがコーディングされているサイトをよく見ます。

これって昔の話。

- やれ読み込み速度が一とか。
- やれレスポンシブ化するために一とか。
- やれSEO対策だなんだ一と。

WEBデザイナーだったら職業柄、パソコンでネットサーフィンしてWEBサイト見る癖がある。けど、一般ユーザーって令和2年頃からスマホ一択。

なので、レスポンシブの時代は終わりました。

読み込み速度の話も、むかし、むかし。パケット通信時代は確かに重要な要素だった。それが今や回線スピードも安定して早くなり、スマホも5Gの普及もスタート。尾上は5G対応のiPhone12に即機種編してました。回線スピードが100倍の時代・・・まだエリアは限定的ではあるものの、もの凄い速さです。

つまり、昔は重いとされていたPhotoShopで作った画像で良いって話。表示が崩れることもなければ、完璧にビジュアルコントロール出来る。

画像サイズを圧縮する無料サイトもたくさん出てきています。

そして、ランディングページってそもそもSEO対策しないページ。
理由は広告（お金）をかけて人を集めるためのWEBサイトだから。

SEOはお金をかけずに人を集める方法。こっちはLPではなく、WordPressのブログサイトが得意分野。

なぜなら、記事の中身のテキストを読み込んで良質だと認定された記事が検索順位の上位に表示されるメカニズムだから。

そもそもWordPressで記事を作成していたらコーディングなんて不要で文字と写真入れたら終わりです。

WordPressのテーマはSEOに強いテーマを使えば良いだけの話なんですね。

皆さん少し難しく考えすぎです。

第5章

良いデザインとは？「表現 VS 問題解決」

良いデザインとは？「表現 VS 問題解決」

これまで多くのデザイナーを夢見る人を見てきました。表現 VS 問題解決。この対比はアートとデザインの違いを話す上でよく使われています。

アートって表現と創造。制約なんてありません。アーティストは自分や他者の感情や体験、日常や歴史的な事柄をアートにします。決まった工程も無ければルールもない。一方で、問題を解決する為に使われるのがデザインです。

多くのデザイナーが絵心があるとか、写真撮れるとか誤解されてますが、優れたデザイナーは「問題解決能力に長けた人」です。

よく尾上がセミナーなどで話をするのは、デザインの善し悪しは反応率。

良いデザインとは？ 「表現 VS 問題解決」

デザイナーの仕事は綺麗なWEBサイトを作ることではありません。

デザインには目的があって、その目的をWEBサイトってツールを使っていかに達成できたかどうか。

アートとデザインの混同2014年にセブンイレブンのコーヒーマシンがリニューアルした話は有名ですね。



外観は非常にスタイリッシュ。
しかし、使いづらくて各ボタンの機能を解説したテプラが一面に貼られる事態に。

どんなに綺麗にカッコよく作っても伝わらなければデザインではありません。
ただのアートです。

デザインはいたってロジカル。すべての装飾には意味がある。
アートは、己の感性から自由な表現がアリだけど、デザイナーは「Why?」を説明できないと仕事にならない。

**「Why?をBecauseで説明出来なければ、
それはデザインではない」** by 尾上

アーティストとデザイナーの認知度

あなたは、

- **アート界で有名なアーティスト**
- **デザイン界で有名なデザイナー**

それぞれの認知度って知ってますか？

ピカソと聞いて、ピンと来る人も多いと思います。





アーティストとデザイナーの認知度

次に、ジョナサン・アイブと聞いて、ピンと来る人って居ますか？

こんだけApple製品が普及してても、彼がiPodやiPhoneのデザインをした人そんなこと知らないですよ。

アーティストとデザイナーの認知度

アートは自己中心で、デザインは他者中心に存在します。有名なアーティストほど社会に優れた問題提起をしたと個人の知名度が上がり、良いデザイナーであればあるほど裏方の世界。知名度は上がりません。

良いデザイナーになるためには問題解決能力に秀でてなければならない。

- どうすればユーザーにより伝えることが出来るだろうか？
- どうすればコンバージョン率を上げられるだろうか？

それらの”どうすれば”を色々な角度から深く追求するためにWEBサイトの解析があります。これをデザイナーも見ることで問題が浮き彫りとなります。

第6章

できるデザイナーと残念なデザイナーの違い

デキるデザイナーと残念なデザイナーの違い

きっと、あなたも残念なデザイナーにはなりたくない。
そんな風に思っているかもしれません。

言い換えれば、稼げるデザイナーと稼げないデザイナーの違いでもあります。

では、デキるデザイナーって何をしていて、評価されない。
残念なデザイナーはどんな過ちを犯しているのか。

その辺りを詳しくお話していきたいと思います。
ぶっちゃけ、これからお伝えする**3つのポイント**を
押さえていないと稼げるようにはなりません。



ポイント①：制作スピード

ポイント①：制作スピード

制作スピードが早ければ早いほど、自分の時給単価が上がります。

① 5万円の仕事を5時間でできる人 = **時給10,000円**

② 5万円の仕事を10時間でできる人 = **時給5,000円**

③ 5万円の仕事を50時間でできる人 = **時給1,000円**

そりゃそうだ。と思うかもしれませんが、実際に①：のスピード感で出来てる人ってほとんど居ません。

実務経験がない状態からスタートすると、完成度も低いが故に修正多く、最初から③の時給1000円で作れたら凄いことです。

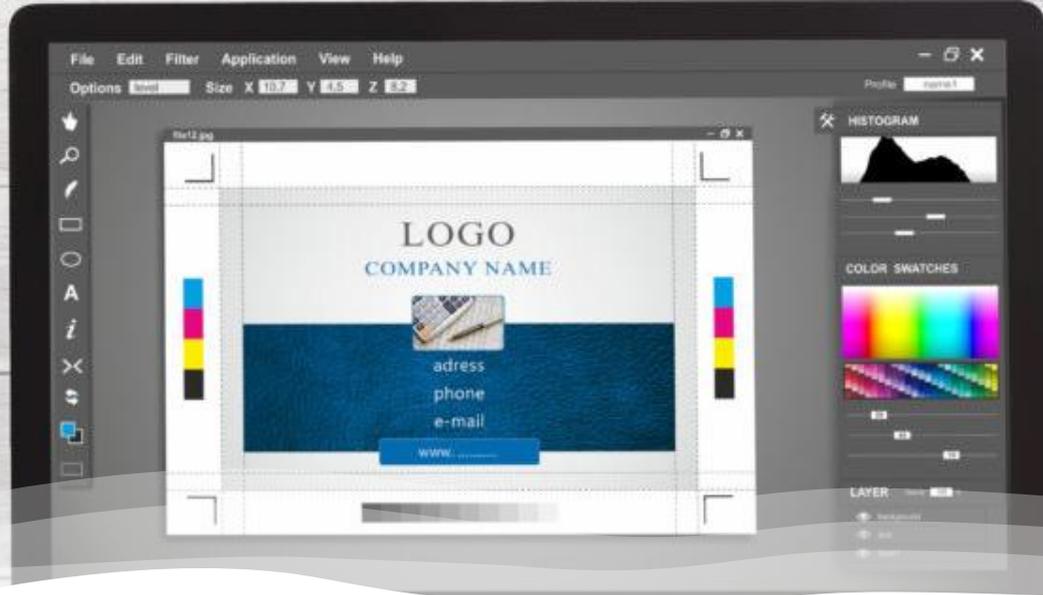
ポイント①：制作スピード

ここで大事になってくるのが、デザインソフトの操作スピード。マウスで毎回ポチ。ポチ。ポチ。そんな問題外ですね。まずはショートカットをマスターする所から始めましょう。

旦那や奥さんは裏切っても自分の努力は絶対に裏切りません。

ダラダラとデザインしていてもこのスピード感って身につかないもの。
常にストップウォッチを片手に、デザイン制作する癖を付けていきましょう。

結果として、自分のスピードを把握でき、
仕事のスケジュール管理もしやすくなります。



ポイント②デザイン提案力

ポイント②：デザイン提案力

スピードの次に重要なのが、デザインの引き出しです。

どんなデザインでも言えることですが、出来ない人ほど1つしかデザイナー提案できません。もう仕事は来ないと思って下さい。

- 1つ作って欲しい = **3つ提案する**
- 3つ作って欲しい = **10個提案する**

と認識しておきましょう。

ポイント②：デザイン提案力

常に期待を上回る。これってデザインだけの話ではなく、仕事をする上で重要なポイントになってきます。

そのために基本スピードも大事ですが、引き出しの数も重要になってきます。

人は過去に、、、

- **見たことないもの**
- **知らないもの**
- **経験したことないもの**

これらを表現することが出来ません。

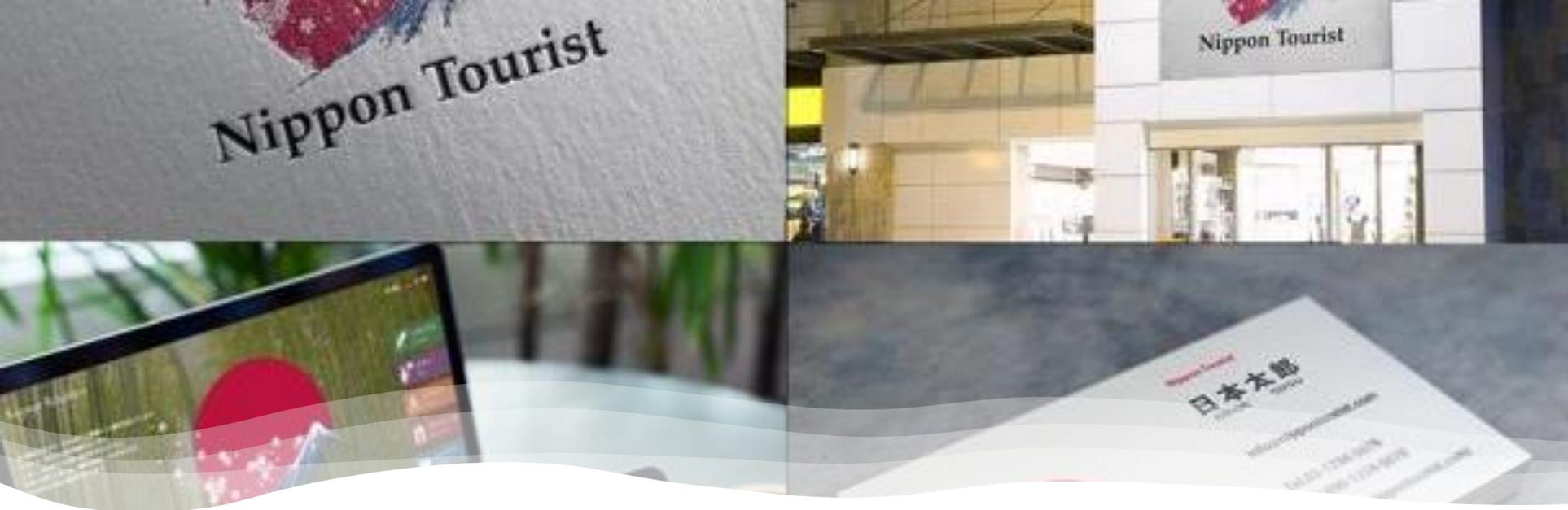
ポイント②：デザイン提案力

引き出しの数は日々の努力。**引き出しの数=センス**とも呼ばれます。

もっと言うとなだ作ったものを提案するだけでなく、

その先の使用イメージまでデザインし、提案することで付加価値に繋がります。

例えば、ロゴデザインの提案であれば、使用シーンをイメージして、名刺や看板などを合成して提案していきます。



ポイント②：デザイン提案力

ポイント②：デザイン提案力

- ロゴ画像だけ見せられても使用イメージが湧きずらかったけど、こんな感じになるなら。
- 何も言っていないのに、ここまで用意してくれるなんて。
- 考えて無かったけど、こんな使い方も良いな。

そう思わせることが大事。この期待を上回る提案力を意識していきましょう。

まずは、自分自信に様々なデザインや魅せ方をインプットし、アウトプットし続ける努力をすること。それが、提案力に繋がります。

ポイント③：付加価値

ただデザインが作れる。これって付加価値でも何でもありません。世の中には、他にもゴマンとWEBデザイナーなんて居るわけです。誰にでも出来ることに高い給料は払われません。その人にしか出来ないことに付加価値が初めて付きます。

スーパーやコンビニで高い給料はもらえないですが、

- 医師
- 航空機操縦士
- 大学教授
- 公認会計士

ポイント③：付加価値

これらの職業の平均年収は**1,000万以上**です。

どんな仕事に従事しようが、あなたにお願いする理由を作ること。それを見つけましょう。業界特化も面白い分野。何でも出来ますって人ほど信用できないものはないです。フタを明けてみると全部中途半端。

これしか出来ないけど、これなら誰よりも出来ます。の方が信用できますね。

過去の自分の経歴から、〇〇業界専門WEBデザイナーとか。案件の母数は減るけど、その少ない母数を確実に取っていける。

業界人からしたらその人をお願いしたい。
業界を知らない人がデザインするとビジュアルに現れます。



「デザイナーがその業界を知らなくて
作れるのは60%のクオリティーまで。

本当に良いものをデザインしようとする
その業界の専門家でなくてはならない」

by 尾上





お客様の気持ち・痛み・悩みに共感すること。尾上もまずはその業界を「体験する」ことから全ては始まります。他にも尾上が提唱している、反応の取れるWEBデザイン。これも付加価値になります。

具体的に文字をどう扱って写真をどうしたら反応が上がりやすいのか、学校でも学べないし、独学でも学べないものだからです。

文字の扱い方、写真の扱い方一つで読まれる%が変わります。自分で広告費というお金をかけてWEBサイトに集客し、解析し初めて反応が一つわかります。

それを、100業種以上、1000LP以上、何億という広告費を使って解析してきたからこそとんでもない付加価値になっています。

できるデザイナーと残念なデザイナーの違い

これらの3つのポイントを意識してWEBデザインを仕事にしていく覚悟ある一握りのデザイナーだけが手に職を手にしていきます。

そんなに甘い世界でも無ければ、「簡単にWEBデザイナーになれます。」なんて口が裂けても言えない言葉。**正直大変な業界**でもあります。時代の波にうまく乗っかりながら常に順応していかなければいけない業界。

だからこそ、ホンネでお伝えしていきたいと思います。

第7章

デザイナーの「5ステージ」

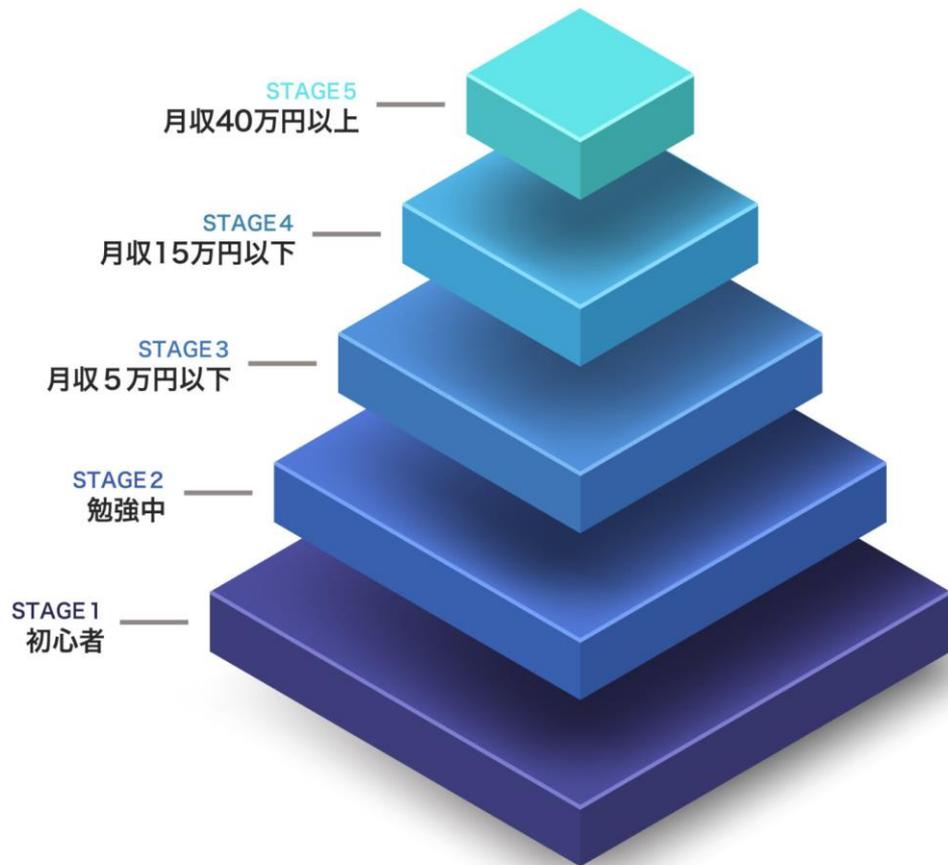
デザイナーの「5 ステージ」

デザイナーにはフェーズがあります。自分のステージにあった学習を意識しながら必要なスキルを順に身に付けていくことが大事になります。

初心者からフリーランスで最近なんだか伸び悩んでいる。そんな人にもおすすめの内容となります。コレ何かと言うと、それぞれデザイナーのレベルに合わせて壁が立ちはだかります。その壁をどう乗り越えてステップアップしていくかという話になります。

今回は大きく5ステージに分けて話をしていきます。このWEBデザイナー1年生教科書を読んでいる人って8割以上が副業やフリーランス志向なので、そこに寄せて解説しています。

デザイナーの 5 ステージ



デザイナーの「5 ステージ」

フリーランスのデザイナーに向けて
レベルに合わせたスキルを順に習得していく必要があります。

自分に当てはめて読んでみてください。
「やるか。やらないか」これはあなた次第。

これまでの経験上、それぞれのステージでどんな問題にぶち当たるのか。

▶ ステージ 1 初心者

Photo Shopの基本操作が遅い人。ショートカットもまだ慣れていない状態。基本操作が遅いから何をやるにも時間がかかります。これは単なる練習量（努力）の差です。

ここを疎かにするとその後稼げるようにはなりません。オリジナリティーはいりません。それ以前の問題です。

様々なデザインを模写することで一つ一つ引き出しを増やしていきます。この時に重要なポイントは上に重ねて違いがわからないこと。

上達しない人の典型はここでオリジナリティーを出すこと。真似しちゃダメなんて戯言はいつちよ前に稼げるようになってからして下さい。

▶ ステージ 2 勉強中

次はようやくデザインの引き出しを増やしていくステージ。この時点で重要なのはルーティンとして毎日スクリーンショットを撮り続ける。

上達しない人の典型はこれサボる人。カテゴリズして最低500サイトくらいはストックしておきましょう。ここまで来ると職業病で目に触れる全てのものを写メ撮ったり、スクリーンショットを撮る癖がつきます。次に、スクリーンショットを撮ったものを実際に真似すると一つ一つ引き出しに生まれ変わります。

結果としてデザイン素材が増えていき、どんどんアイデアが湧き出てくるようになります。

ここまで来ると、自分でもこんな凄いもの作れちゃったと友達に自慢したくなってきます。

▶ ステージ 3 月収 5 万円以下

この収入域を超えない人は圧倒的にアクション量が少ないです。好き好んで敢えて実績の少ない人をお願いしたい人はいません。このアクション量と、デザイナーとして「常に期待を上回る」工夫。これで3割のリピート客が付いてきます。バナー案件がメインの人は徐々にWordPress案件やランディングページデザイン案件にシフトしていきましょう。と同時にたかがバナー。されどバナー。

バナーが気に入ってもらえたら芋づる式に案件が舞い込んでくることもあります。

まだまだ副業の域を超えないレベルだけど、貴重な実務経験。
今のうちにポートフォリオの掲載実績を充実化させておきます。

▶ ステージ 4 月収15万円以下

この域を超えない人は、ステージ1と2を見直してみてください。引き出しが増えて、基本操作が早ければ絶対にクリアできるステージ。

またWordPress案件がメインの可能性も有り。一番時給単価の高いランディングページデザインを主軸にシフトしていきましょう。

どんなにWordPress案件でまとまった料金が取れても、それに1~2ヶ月かかりきりになってしまったら元も子もない。特に最初のうちってシステムや機能の経験が乏しいが故に露頭に迷います。案件がクローズすることも多々あります。

ここまで来るとポートフォリオとココナラ実績を引っさげて企業との業務提携も視野に入れていきましょう。そろそろ開業届を出しておくかってレベル。

▶ ステージ 5 月収40万円以上

ここまで来ると、毎週新規LPが作れるようになって来ているはず。企業からの直接案件も獲得できるようになっているので、月額契約を結んで自身の収入を安定化させていくフェーズになります。

フリーランスの最大の欠点は会社員ではないので長期安定収入。それを補っていきます。安定してLPが作れるようになってきたら次は反応率を計測し、PDCAを回していく。

解析ツールをウォッチして自分の作ったものを解析していく癖をつけていきます。これが他を寄せ付けない付加価値となります。

最後に

メッセージ

最後に

ここまで読んでもらうと、自分の今のステージが明確になってきたと思います。何にせよ。基礎学習が全ての土台となります。

最後までお読みいただきまして、ありがとうございます。

僕は堅苦しい文章は苦手なので、かなり砕けた物言いだったと思います。がー

WEBデザイナーとしてこれから歩みを進めていく上で、ぜひ今回のWEBデザイナー1年生のための教科書を参考にしてみてください。

この教科書が少しでもあなたの参考となり、
「幸せなWEBデザイナー」になれることを
心から願っています。

尾上博輝の理念

Philosophy



尾上博輝の理念

「どなたでも歓迎」
「誰でも簡単にデザインできるようになります」

私はこの手のデザインスクールや、学校、
レッスンが嫌いです。

デザインは難しい。ちょっとやさっとシャレて綺麗かっこいいものを作れるようになったくらいでは、絶対にデザイナーとしてやっていけない。

一生懸命がんばった証として一つのデザインの断片が表現できるようになるから楽しいのであり、意味がある。

デザインについて本気で努力した者だけが手にすることができる「反応が取れるホンモノのデザイン」と出会うことが許され、目的達成するためのWEBサイトデザインが出来るようになるのだと思う。

その志ある者には「年齢、性別」「センス」「上手、下手」など一切関係なく全てを受け入れ、私が独学でWEBサイトの解析を通して培った最高と自負するデザインノウハウにかけて絶対に裏切らず、共に歩み、そして教えていく！

これぞ、尾上の精神。

尾上博輝の理念

著者プロフィール

Profile

尾上博輝

1986年生まれ。茨城県出身。
16歳から出版業界を経験し、2009年WEB業界に転身。

WEBマーケティングを学びながら、未経験ながら3ヶ月の独学でWEBデザインをマスター。当時、自身で全て制作を担当したプロモーションにて3日間で売上1億を達成。たった一人で手がけたWEBサイトは延べ4,000サイト以上。あらゆる業種のデザインを手がけ、ただ綺麗に作るだけのデザインではなく、マーケティングをビジュアル化することを得意とし、反応率にフォーカスした売上を作れるデザインとスピードは業界随一。

セミナー実績は1万4千人を超え、現在は現場実践主義のWEBデザイナーを育成する「ぬるま湯デザイン塾」を主催している。
座右の銘は、「仕事は本気。遊びは死ぬ気。」

