

Adjust Design
Kenta Fujiwara

PM×UI/UX×Engineering

# Portfolio

2026 —

Profile
Service
Work
Engagement

Index

[ WELCOM ]




1. Profile プロフィール P.3

2. Service サービス P.6

3. Works 実績 P.10

4. Engagement フロー/料金 P.35

Profile

[ ABOUT ]

# デザインで応え、前に進める。



## Kenta Fujiwara

藤原 研太　1989　広島

“分からない”を、
決断できる形にするデザイン

## Adjust Design　PM /  UIUX, Web Design / Engineer

一般社団法人 日本アップサイクル協会 理事
広島県主催 チームイノベーション道場 in 広島　TA/講師
オープンイノベーション社会実装作戦会議 コアメンバー

I ♡...

# 娘 2人　# カメラ　# 音楽　# 歌　# ギター　# theBeatles
# 映画鑑賞　# 車/バイク　# レザークラフト　# 一人でゲームしたい

# Story 経験



## 2010.04 – 三井住友海上火災保険株式会社 入社

技術アジャスターとして、自動車事故の示談交渉・損害調査・事故解析など。
理不尽な場面も多く、「人に感謝される仕事がしたい」と
本気で思うようになる。

## 2018.02 – ソフトウェア開発会社に入社

ソフトウェア会社でiOSアプリ開発に従事。
UI実装に触れる中で、“デザイン”と"表現の構造”に興味が芽生える。

その後、自社開発のシステムのPM・技術営業へ。
要件定義・UX設計・業務把握・関係者へのヒアリング、
ユーザーとエンジニアの橋渡しまでを担当。
「情報設計」「構造化」の基盤スキルを獲得。

大手企業の受託開発システムの要件定義・ディレクション。
クライアントとエンジニアの翻訳役として立ち回る。

チームイノベーション道場 in 広島 (TIES) に参加。
チームビルディング・組織風土改革を体系的に学習。
その後、ティーチングアシスト (TA) として現在も継続的に活動。

## 2022.06 – 退職、独立準備

## 2023.06 – 一般社団法人 日本アップサイクル協会を設立

社会課題への関心から一般社団法人を設立。
チームイノベーション道場では講師として、ケースメソッド授業も実施。

## 2024.01 – Webデザイン・コーディング開始

知人から、コーポレートサイトリニューアルのお話をいただく。
独学でデザイン・コーディング・WordPress化・公開までやりきり、
「この仕事を本気でやっていきたい」と強く思うようになる。

## 2024.10 – デザインスクール受講

独学の限界を感じ、基礎を体系的に学び直す。

## 2025.01 ~ サイト全面リニューアル5件 / LP2件公開

# 設計から実装まで一貫して考える

Figma / Illustrator / Photoshop / Lightroom

PHP / Javascript / HTML / CSS / SCSS / SQL / Python / Typescript / Swift
Wordpress（Original Theme & Customize, MVC） / jQuery / Vue / GSAP / GAS
（Google Analytics 4 / Google Search Console）

- プロジェクトマネジメント・ディレクション（3年）
- 要件定義（別紙あり）
- 仕様整理
- Webデザイン
  - モダンなインタラクティブデザイン
- UI/UXデザイン
  - アプリ開発経験を活かしたデザイン

- CMS化（Wordpress）
- Wordpressカスタマイズ
  - SWELLベースのSEOに強いサイト
  - DB拡張・MVCモデルベースとしたカスタマイズ
- スクリプト制作
  - GAS (Google Apps Script)
  - Python
- ドメイン移管
  - Wordpressのプラグインなしの移管実績あり
- アプリ・シムテム開発（チーム開発）

etc.



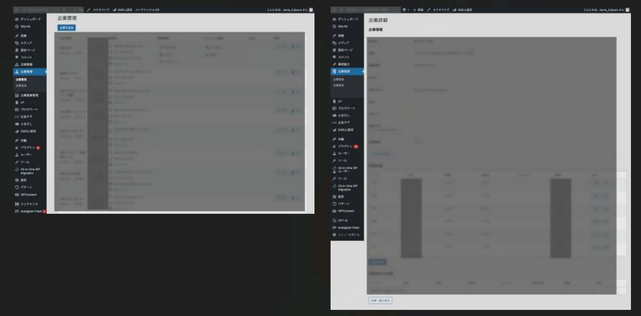
- SEO記事制作
- チームビルディング (TIES)

チームイノベーション道場 開催レポート → https://ties-hiroshima.jp/2024/08/19/20240723/

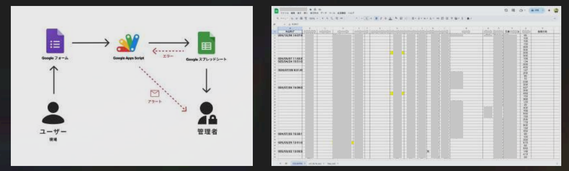


- 写真撮影

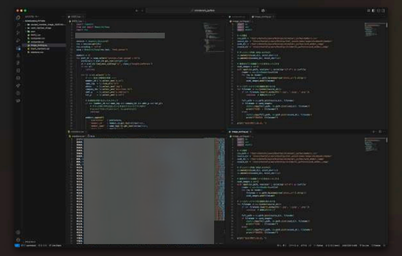
インスタグラム（けんけん）→ https://instagram.com/k3nta_fujiwara/



WordpressのDBを拡張した、オリジナル会員管理システム




GAS（Google Apps Script）による、在庫管理システムを制作



Pythonによる自動化ツール制作（Webスクレイピング）

# Service

Problem

Feature

# お困りごと、ありますか？

- 目的が整理できず、どんなサイトを作ればいいかわからない
- 想いや強みをうまく言語化できない
- 制作会社の説明が難しく、意思疎通に不安がある
- デザインだけ頼んでも、その先（実装・WordPress）が心配
- 要望と技術の間で齟齬が起きやすい
- 何をどう伝えればいいか分からず、制作が進みにくい
- 前回の制作で「思っていたものができなかった」経験がある





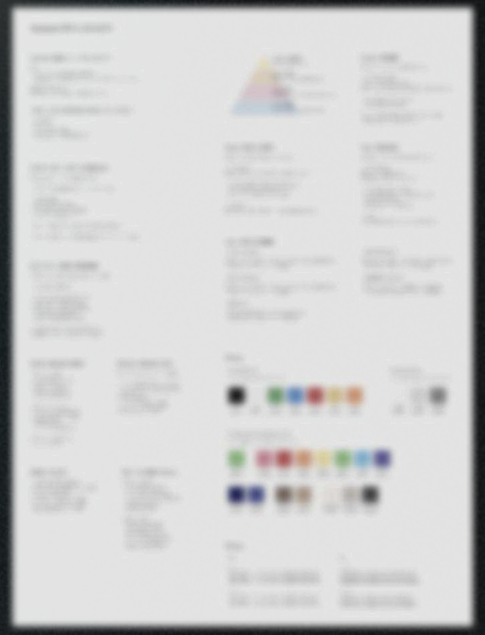
# 価値を創り、育てる。

Feature　強み

[ SERVICE ]

# 潜在ニーズを引き出し、本質からデザイン

デザイン前はリサーチや要件定義を行い、
ターゲットとビジネスのタッチポイントを
見極めた上でデザインの方針を決定します。







事前に入念なリサーチをして、事業理解を深めた
うえでヒアリングを行います。
曖昧な要件でも、最適な提案をさせていただきま
すので、依頼が初めての方もご安心ください。

[ SECTION ]

# Works

UI / UX App Design

Web Web Design

# Lapse To-Do

App Design　Process / UX Design



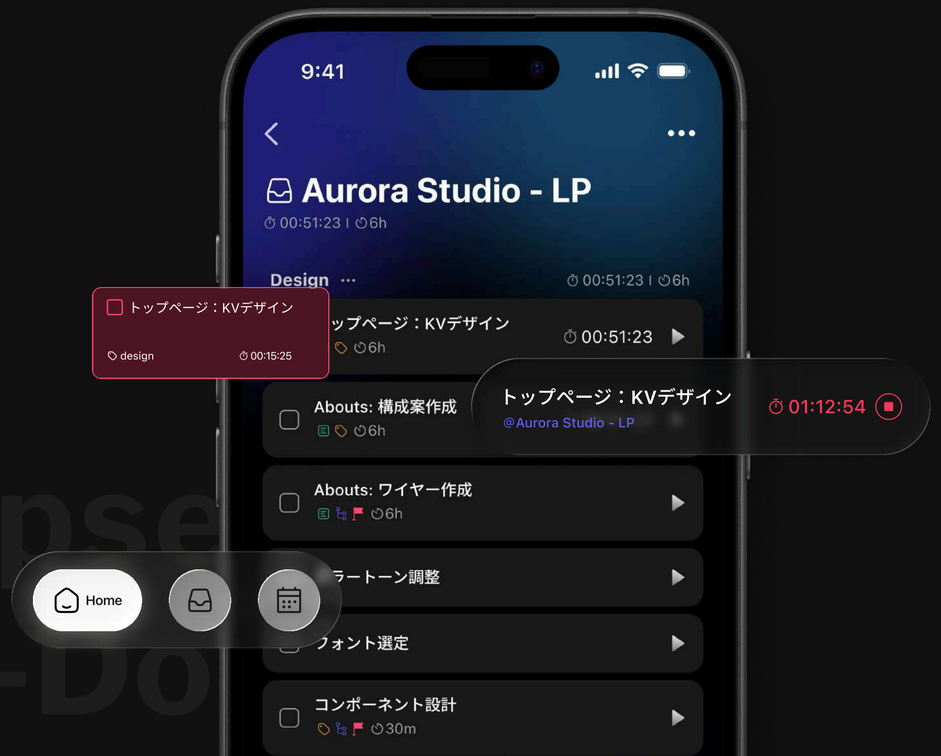

Lapse To-Do は、
タスク管理と時間計測を統合し、実作業とのズレを前提に設計した
タイムマネジメントアプリのUI/UXデザインです。

継続利用を阻害する構造的な課題に向き合い、
実際の操作や挙動を前提に、破綻のないUIを設計しました。

本作品は、個人制作によるアプリデザイン提案です。

[ UI/UX ]

# 計画通りにいかない
# 構造的課題の解決




## ターゲット

フリーランス / 個人事業主（デザイナー・エンジニア・制作職）

## 目的

タスクの「予定」と「実績」をつなげ、
作業の履歴が自然に蓄積される体験を提供する

## 課題

割り込み作業・計測忘れなど現実要因で、
実作業と実績ログがズレやすい

# 制作プロセス

[ UI/UX ]

## 段階的に構造を整理し、UXの方向性を定義

本制作では、時間管理・タスク管理における既存体験の違和感を起点に、
課題の構造整理、リサーチ、仮説構築を段階的に行いながら、UXの方向性を定義しました。
その上で、設計と検証を往復しつつ、実際の利用シーンを前提としたUIへと落とし込んでいます。

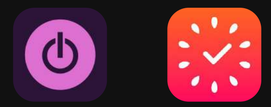


# 課題定義



# 記録はできるが、管理ができない既存ツールの構造

既存の代表的なツール（Focus To-Do, Toggl Track）を分析した結果、
単なる操作性の良し悪しではなく、「タスク・プロジェクト管理機能」
そのものに多くのユーザーが課題を抱えていることが分かりました。







# 問題の本質と設計思想

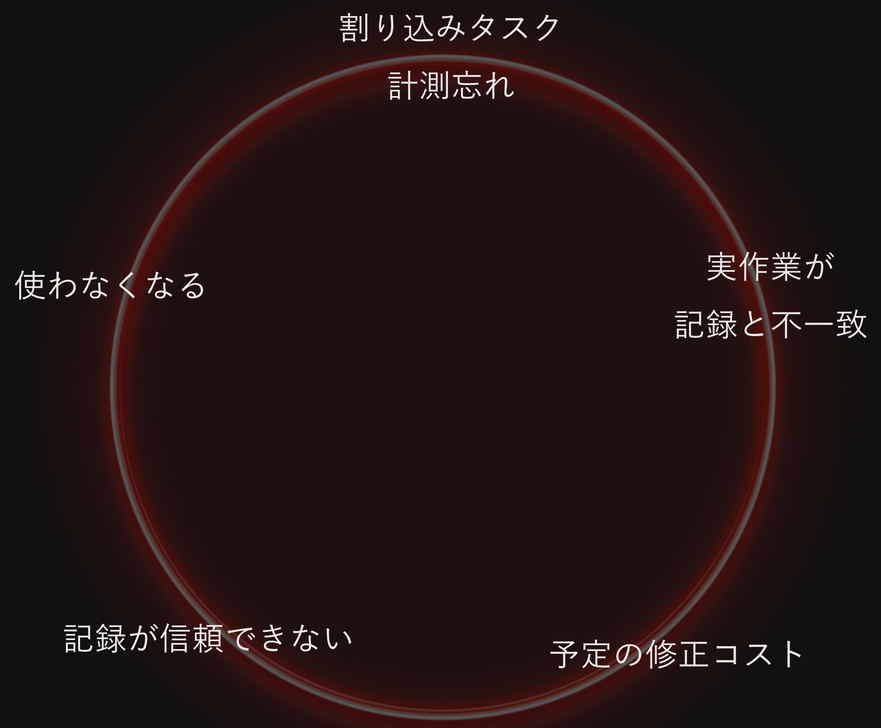


## ユーザーの痛点と“How Might We ?”

クラスタで分析した結果、
多くの計測ツールは時間の記録には強い一方で、
プロジェクト全体の管理には弱いという課題があります。

プロジェクト管理の本質は、
「予定」と「実績」を対比し、状況を判断することですが、
フリーランスの現場では割り込みや計測忘れが頻発し、
実績データそのものが崩れてしまう場面が多く見られます。

そこから、
ズレや割り込みを前提にしても、実績が自然に残る計測体験を
つくれないか、という問いから設計を始めました。



# 学術的エビデンス

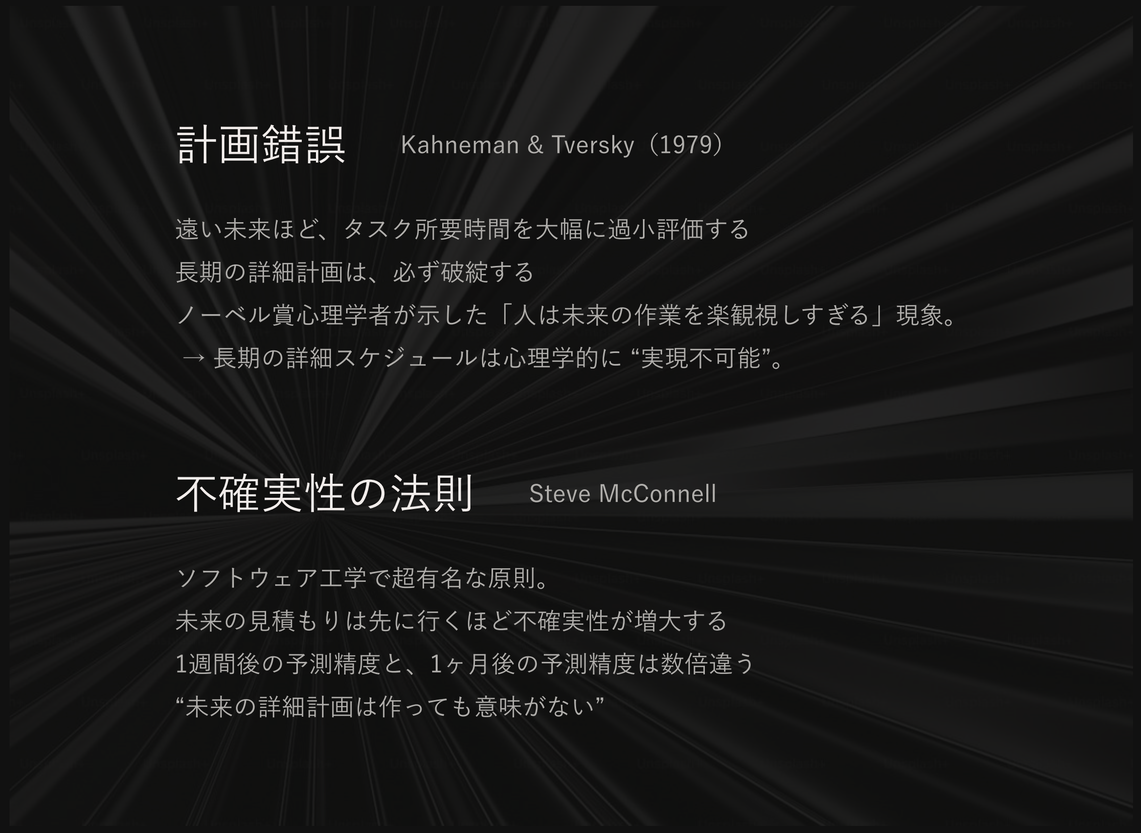


# ズレを「前提」として、捉え直す

予定と実績のズレは、管理不足ではなく、前提条件だと考えました。

**学術的エビデンス**を調査した結果、
人は中断や割り込みが発生する環境下では、
計測や記録そのものを継続しづらいことが指摘されています。

そこで本設計では、
ズレや割り込みを「防ぐ」のではなく、
起きても破綻しない体験を設計することをUXの軸に置いています。



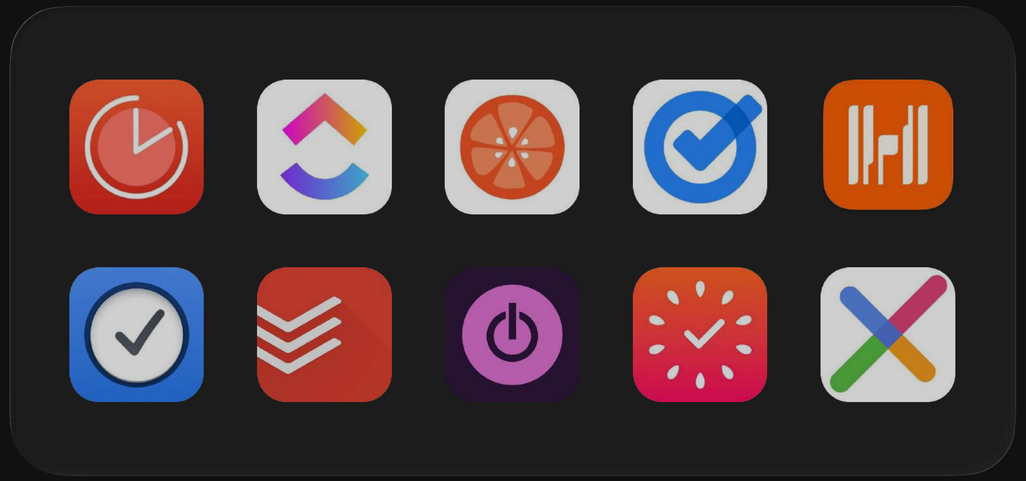
# 制作プロセス

[ UI/UX ]



## ベンチマーク・競合調査

改善施策を具体化するため、
競合アプリのUI・導線・表現方法をリサーチ。
ベンチマークとして活用しました。



# アプリ設計・体験プロトタイプ I

[ UI/UX ]

# ユーザー理解と、体験プロトタイプ

具体的なユーザー像と、利用シナリオに落とし込み、課題と解決策を検証しました。

## ペルソナの設定

フリーランスと制作会社勤務の2タイプのペルソナを設定し、
それぞれの作業環境や課題の違いを明確化。

### 高橋 恒一（32）

フリーランスのWebデザイナー／エンジニア。

- 自宅作業が中心で、制作・確認・連絡対応を並行して行っている。
- 作業中に相談や確認依頼が頻繁に入り、集中していても作業の流れが中断されることが多い。
- 割り込みのたびにタイマー操作をしたくない
- 記録がズレると、あとから修正しなくなる
- 結果として「何に時間を使ったか」が曖昧になる
- 作業を止めずに割り込みに対応できること
- 正確さより、作業の流れが分かる記録
- 記録のための操作を意識しなくて済むこと

### 井上 美咲（24）

制作会社勤務のWebデザイナー。

- チームで案件を進めながら、複数タスクを並行している。
- デザイン作業中に、レビュー対応・修正依頼・社内連絡が細かく発生する。
- 作業が細切れになり、時間の区切りが曖昧になる
- タイマーを止め忘れたり、再開し忘れる
- 結果として実作業時間に自信が持てない
- 作業の流れを切らずに記録できること
- 割り込みも含めて「その日の動き」が見えること
- 厳密さより、振り返りに使える時間ログ

## カスタマージャーニーマップ

アプリの認知から継続利用に至るまでのタッチポイント、行動、
思考・感情を整理し、各フェーズの課題と解決策をマッピング。

| | 認知 | 情報収集 | 比較・検討 | インストール | 価値実感 | 継続実感 → Pro |
|---|---|---|---|---|---|---|
| タッチポイント | SNS の投稿<br>X のタイムライン<br>デザイン系ポッドキャスト<br>App Store 検索結果 | レビュー記事・<br>YouTubeショート動画 | 友人の紹介DM・<br>ブログの機能比較表 | App Store DL 画面<br>オンボーディング | プッシュ通知で<br>今日の振り返りや<br>週次レポート確認 | レポートを確認<br>連続利用バッジ<br>詳細統計 |
| 行動 | “時間管理”<br>“タスク 時間 記録”で検索<br>SNSから流れてきた<br>ポストからLPや記事を閲覧 | レビューを確認<br>スクリーンショット確認<br>自分の使い方に合うか | 他のタイマー系アプリと<br>機能・料金を確認 | アプリをDL<br>初回起動で代表タスクを<br>登録し、今日の予定を<br>ざっくりと配置 | 作業前にタスクの<br>計測を開始<br>1日の終りに振り替える | 1~2週間継続利用 |
| 思考・感情 | 時間の使い方がよくない<br>興味はあるが類似が多い | 広告ない？<br>自分に合うかな | シンプルだし<br>ちょうど良さそう | 設定が面倒だと<br>続かない | 予定と実績が<br>一画面で見えるのは便利<br>ズレても修正が簡単<br>習慣化できそう | 自分の時間の使い方が<br>数字で見えてきた<br>もっと詳しく分析したい<br>クライアントの説明にも<br>使えそうだ |
| 課題 | 同様の時間管理系の<br>アプリが多く<br>違いが分かりにくい | 広告があるのか<br>有料版の範囲は | 有料範囲が<br>不透明<br>自分にとって<br>どこまで必要か | 登録が面倒では？ | 効果を感じるまで<br>日数が必要 | 継続利用のメリットが<br>直感的に伝わらないと<br>課金に至らない |
| 解決策 | タスク × 計測 × 予実<br>これを特化して<br>アイコンとコピーで明示 | 20秒デモ動画を<br>ファーストビューに<br>UIとコア体験を伝える | 料金プランを<br>カード比較で明示<br>類似アプリとの比較 | 3タップで登録完了UI<br>・後から詳細編集可 | 今日の予定を<br>1タップで確認<br>予定超過を可視化し<br>計画修正もラクに | 統計グラフを<br>自動解放・<br>Pro機能を提案 |

# アプリ設計・体験プロトタイプ II

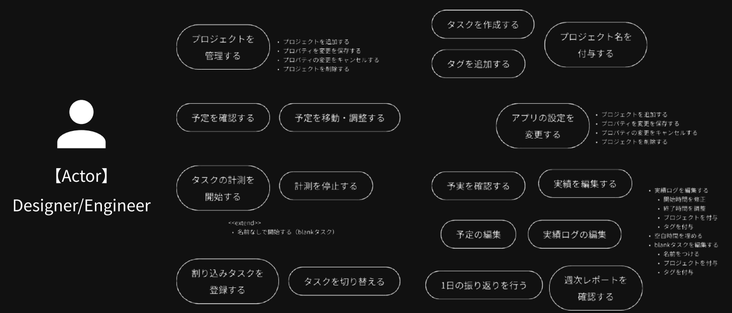
[ UI/UX ]

# 操作と構造から、UXの組み立てを行う

アプリの機能要件を「ユースケース図」として整理し、ユーザーの感情の流れを「ユーザーストーリーマップ」として描きました。
そこからメインタスクにおける画面の機能を検証し、操作と構造の両面からUXの組み立てを行いました。

## ユースケース

ユーザー（Actor）が行う操作を網羅的に洗い出し、
システムの機能範囲と関連性を明確化。




## ユーザーストーリー

朝の計画・日中・夜の振り返りという時間軸で、
ユーザーの行動と感情を追いユーザー体験を検証。




## ユーザーフロー

メインタスクにおける「画面遷移や操作の流れ」を
詳細に可視化し、各画面に必要な機能を検証。



# アプリ設計・UML

[ UI/UX ]

# UXの組み立てと、実装実現性

思想をシステムとして一貫させるため、また実装の実現性を検証するため、データ構造・画面遷移を設計。
行動・時間・タスクが自然に結びつくよう、操作と構造の両面からUXの組み立てを行いました。

## クラス図（簡易版）

プロジェクト、タスク、時間ログといった要素の関係性を定義し、
拡張性とデータ整合性を担保するよう、情報構造を設計。




## 画面遷移図

アプリケーション全体の画面構成とフローを可視化し、
ユーザーが迷うことなく目的を達成できるナビゲーションを設計。



# デザインシステム・表現リサーチ

[ UI/UX ]

## デザインシステム

ユーザーが作業に集中できる環境を検証・設定。

### Typography :

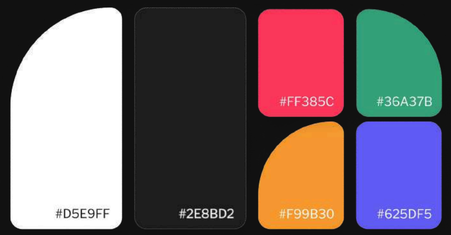
iOSのシステムフォント「SanFrancisco」を採用。
可読性が高く、情報構造を阻害しない。

San Francisco

あアAa123

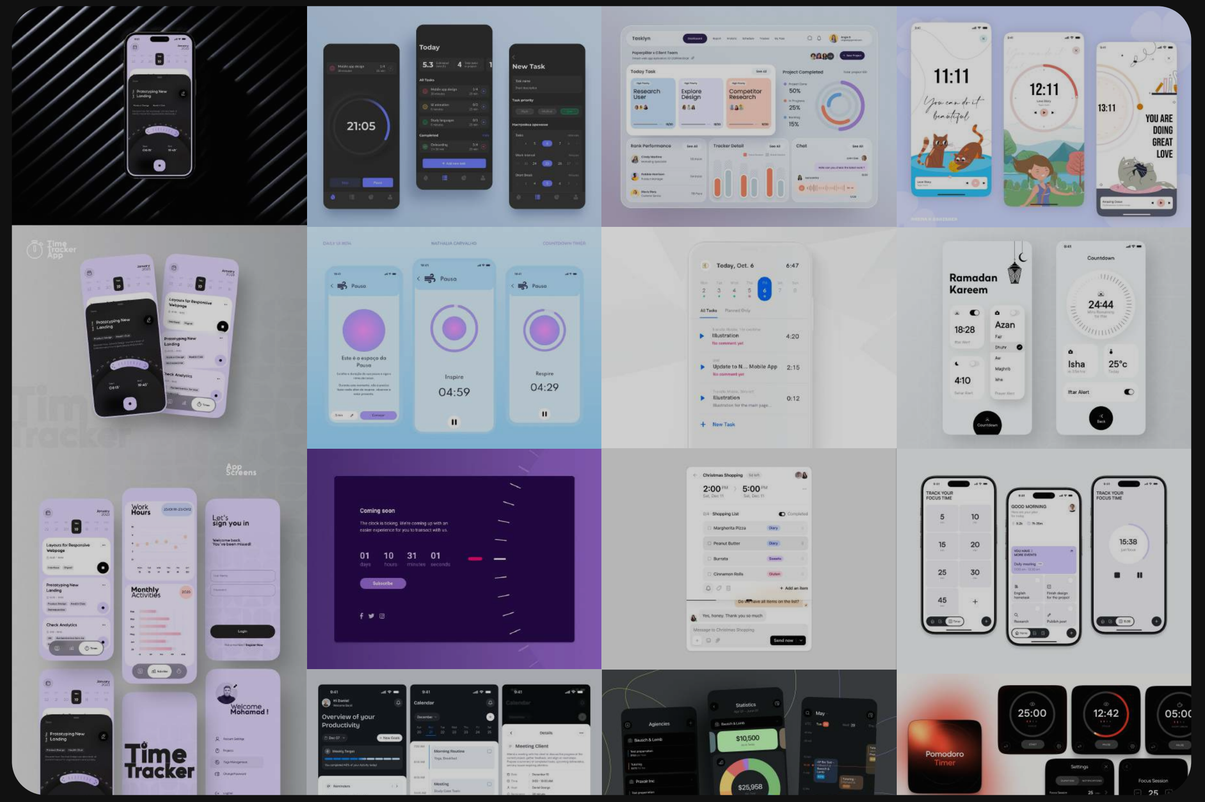
### Color :

全体はダークトーンで統一し、「集中を途切れさせない環境」を前提に設計
要素の識別性を高めるため、色は役割ごとに限定的に仕様。




## UI表現のリサーチ

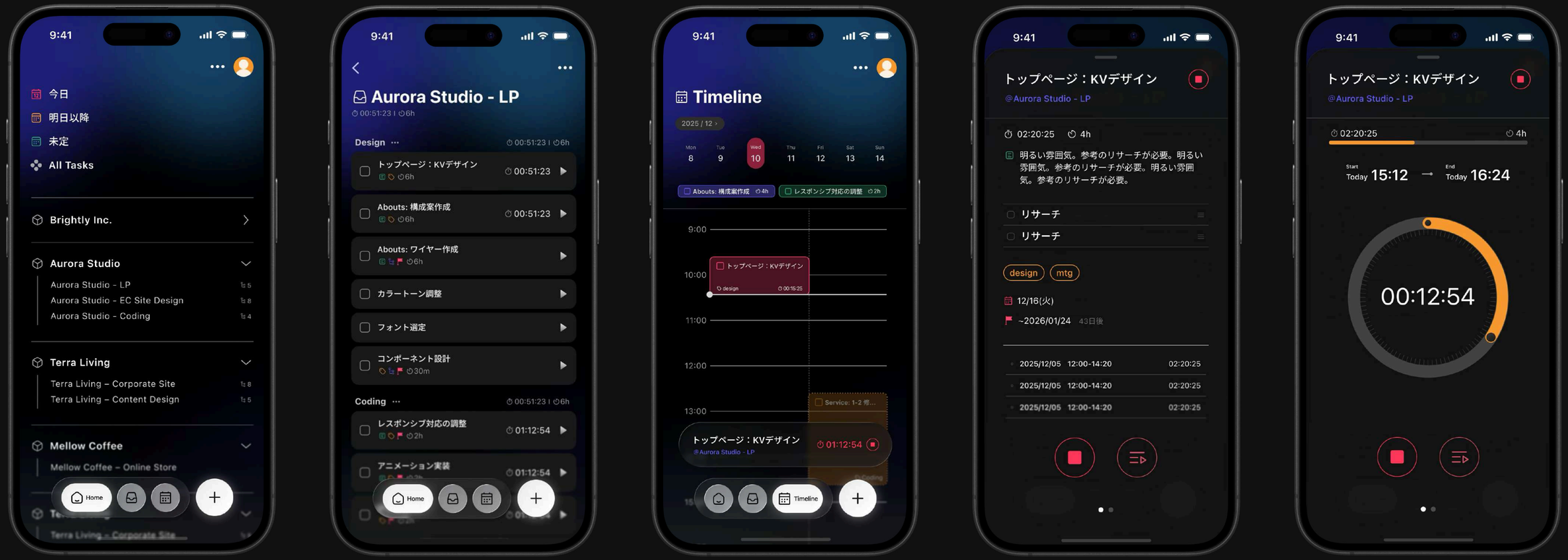
競合・ベンチマークなどから、
UIの表現方法をリサーチ。



[ UI/UX ]

# Lapse To-Do：主な画面

ホーム　タスク一覧　タイムライン　タスク詳細・編集　タスク計測



# 画面設計 1



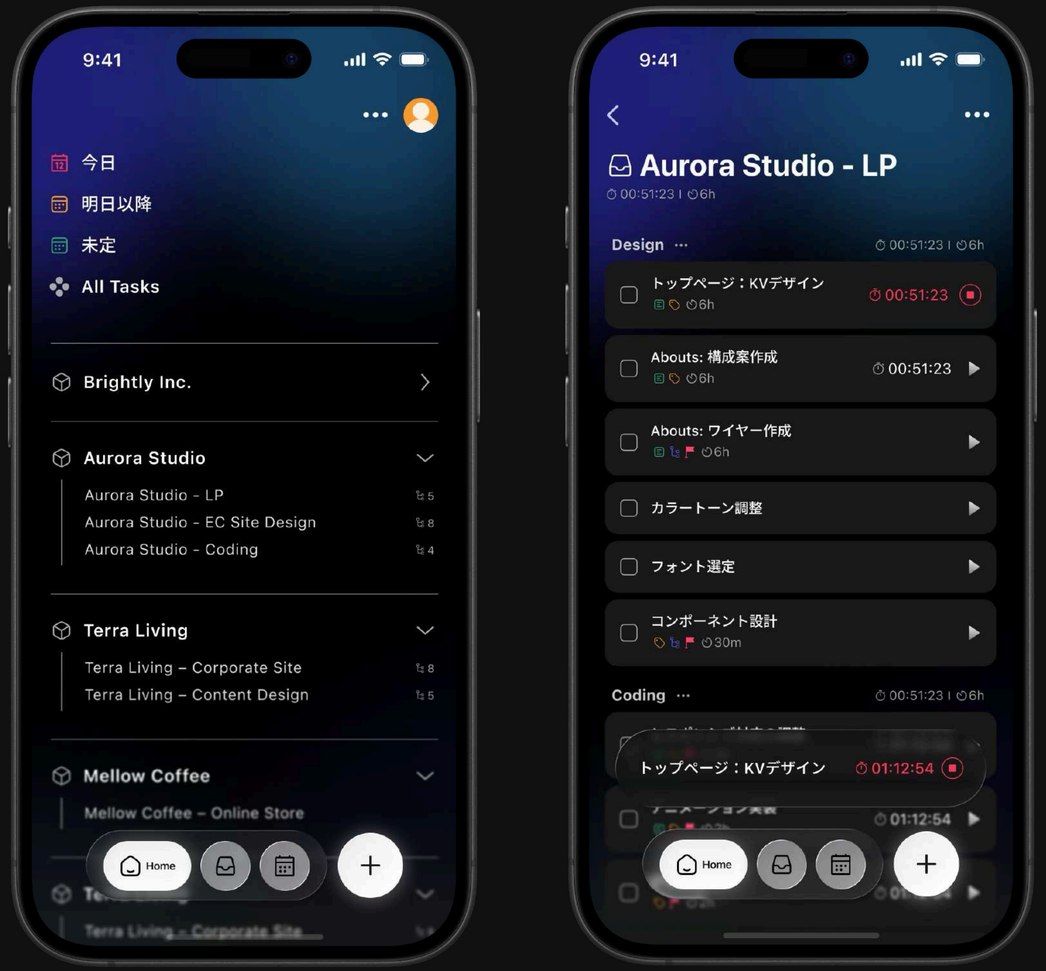
## 基本デザイン

タスク管理の考え方は GTD (Getting Things Done) をベースにしています。
タスクとプロジェクトを階層構造で整理し、
「今、何にどれくらい時間を使っているか」を
一覧の時点で把握できる構成としました。

UIの操作や細かな挙動は iOS標準の振る舞いに準拠しています。
新しい操作を覚えさせるのではなく、
普段使っているアプリの延長として自然に使えることを重視しました。

ターゲットであるコーダー・デザイナーは、
情報を素早く把握し、思考や作業に集中したいユーザーです。
そのため、装飾や説明を増やすのではなく、
余白・配置・情報量の整理によって、直感的に理解できるUIを目指しています。

テキストによる補足説明（アイコン下のラベルなど）はあえて省き、
使い続ける中でノイズにならないことを優先しました。
一見して意味が伝わるよう、アイコンとレイアウトで情報を表現しています。



# 画面設計 2

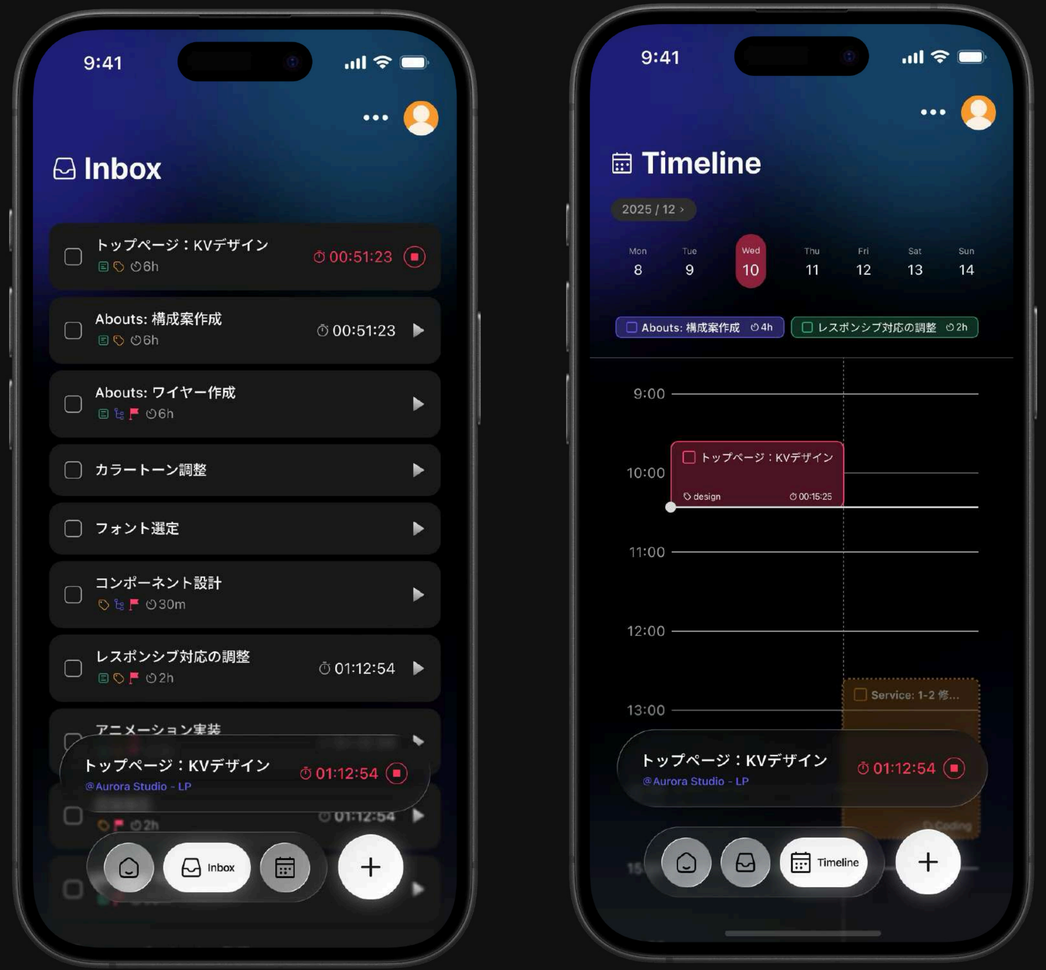


# 状態設計

計測中のタスクは Live Activities（ライブアクティビティ） を想定し、
画面下部に常時状態が分かる形で表示しています。
これにより、現在の作業状況を意識し続けられる構成としています。

コンテンツエリア下部にはぼかしを入れ、
スクロール可能であることの示唆と、
タブバーの視認性向上を両立しています。

Timeline画面では、予定と実績のズレを時間軸上で直感的に確認できます。
数値ではなく配置によってズレを把握できるよう設計し、
作業の切り替わりや割り込みの発生位置が一目で分かる構成としています。



# 画面設計 3



# 割り込みを前提とした構成

タスクの計測画面・詳細画面は、
複数の画面から頻繁に行き来されることを前提に設計しています。

作業を止めずに操作できるよう、
計測の開始・停止、内容の確認や編集といった操作は
計測・編集画面には **”モーダルシート”** を採用しました。

画面遷移や操作の違和感を抑えるため、
**iOS標準アプリのUI・遷移パターンを参考**にしながら、
一貫した操作感を重視しています。

また、割り込み用のキューボタンを設けることで、
計測を中断せずに作業を切り替えられる構成としています。



# 画面設計 4

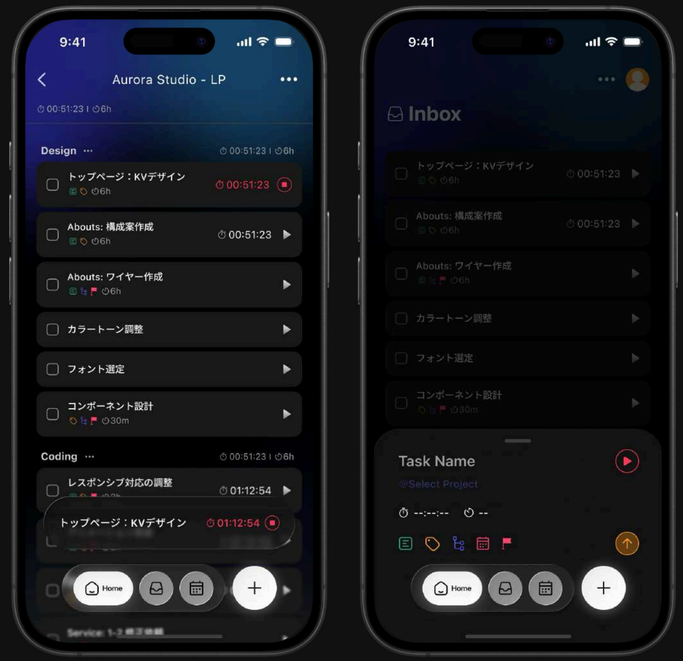
[ UI/UX ]

# 細部の挙動まで詰めたUI設計

ユーザーが操作に迷いやすい場面の挙動まで、あらかじめ設計しています。

スクロール時のタイトル表示や、モーダル・キーボード表示時のレイアウト変化は、iOSの標準的な動きに寄せて統一しました。

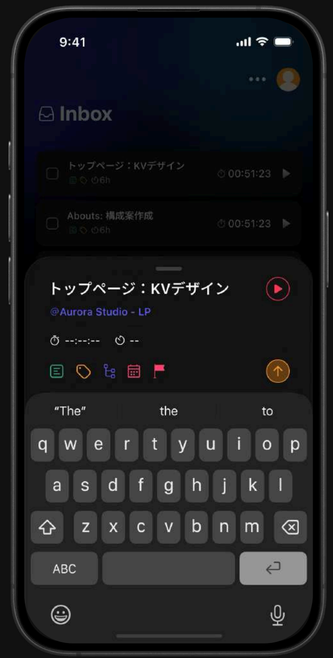
その結果、**実装時の判断**もぶれにくく、
**UIと挙動の一貫性**を保ちやすい設計としています。







iOSの標準的なUIパターンに沿って、
実装段階でも挙動のズレや破綻が起きにくい設計としています。



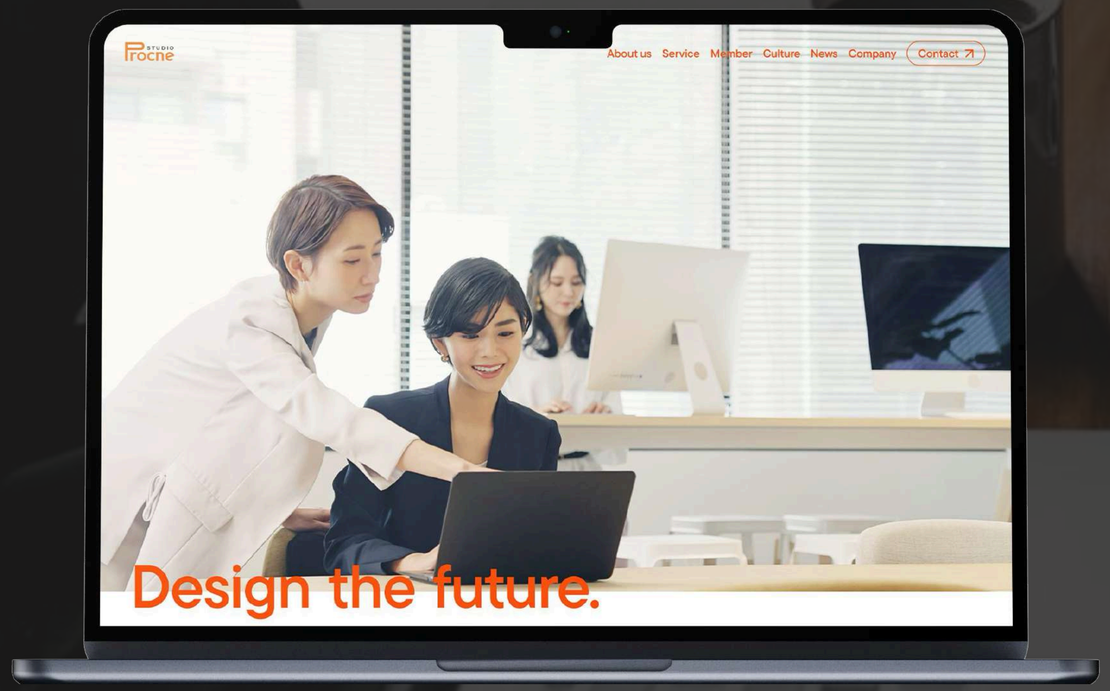




キーボード表示時には、
入力対象が隠れたり、画面全体の構造が崩れたり
しないように設計しています。

Web Design

# Design School LP




未経験者が安心して問い合わせできるよう、
「信頼性・実績・サポート力」が明確に伝わる
Webデザインスクールのトップページを制作しました。

本作品は、個人制作によるサイトデザイン提案です。

# 要件定義

## ターゲット

20〜40代の社会人で、
未経験からWebデザインを学びたいと考えている人。
学習方法やスクールを比較・検討している。

## 目的

学習への不安を和らげ、
このスクールで学ぶイメージを持ってもらうこと。
安心して比較検討できる状態をつくる。

## 課題

スクールごとの違いが分かりづらく、
信頼できるかどうかを判断しにくい。
情報量の多さから、検討途中で離脱しやすい。



# 課題設定



# 信頼感・実績・サポート力

未経験者が安心して問い合わせできるよう、
「信頼性・実績・サポート力」が明確に伝わるWebデザインスクールのトップページを制作する。

## Target Insight　ターゲットインサイト

- 「安心感のあるスクール」を選びたい
- 「怪しくない」「ちゃんとしている」空気感を求めている
- 実際の校舎や講師の姿を見たい
- “他の受講生の声” が意思決定を後押しする
- 長文より「写真・情報の構造化」で理解したい

## Current Issues　仮説課題

- 既存スクールサイトには、以下の課題があると仮説
- 情報量が多く、何が強みなのか直感的に伝わらない
- 「実績・講師・校舎」など安心材料が深く理解しにくい
- ファーストビューの訴求が弱く、印象に残りにくい
- スマホで読みづらい構成がある

# サイト設計

[ WEB DESIGN ]

## Concept コンセプト

“信頼 × 実務 × プロ講師” が一目で伝わる、迷わせない構成設計。




## Persona ペルソナ

Webデザイナー志望の2タイプのペルソナを設定。
それぞれの課題やニーズを明確化。

### 伊藤 慶太（28）

Webデザイナー志望／未経験・独学中

- 現在は別職種で働いており、将来を見据えてWebデザインを学びたい
- 独学や動画学習を試したが、「何をどこまで学べばいいか」が分からず不安を感じている
- スクール選びでは、料金やカリキュラムだけでなく「本当に身につきそうか」を重視している
- 情報が多すぎると読むのをやめてしまう傾向がある
- 学習の全体像が直感的に理解できること
- 自分が進むイメージを具体的に想像できること
- 難しそう・堅そうな雰囲気には心理的ハードルを感じる

### 阿部 美香 （24）

デザイン職への転職を目指す社会人

- グラフィックやWebに興味があり、デザインスクールを複数比較・検討している
- サイトを見る際は、「このスクールの考え方が自分に合うか」を感覚的に判断する
- デザインやUIの整い方から、
- スクール自体の信頼感を無意識に測っているごちゃっとしたサイトは不安になり、離脱しやすい
- 情報が整理されていて、落ち着いて読み進められること
- カリキュラムやコースの違いが分かりやすいこと
- デザインスクールとして「ちゃんとしていそう」と感じられること

# サイト設計

[ WEB DESIGN ]

# デザイン・表現リサーチ

## Typography :

Yu Gothic

- 可読性とニュートラルさを重視
- 長文でも視線の流れを阻害しない

YuGothic
あア

TT Commons Pro

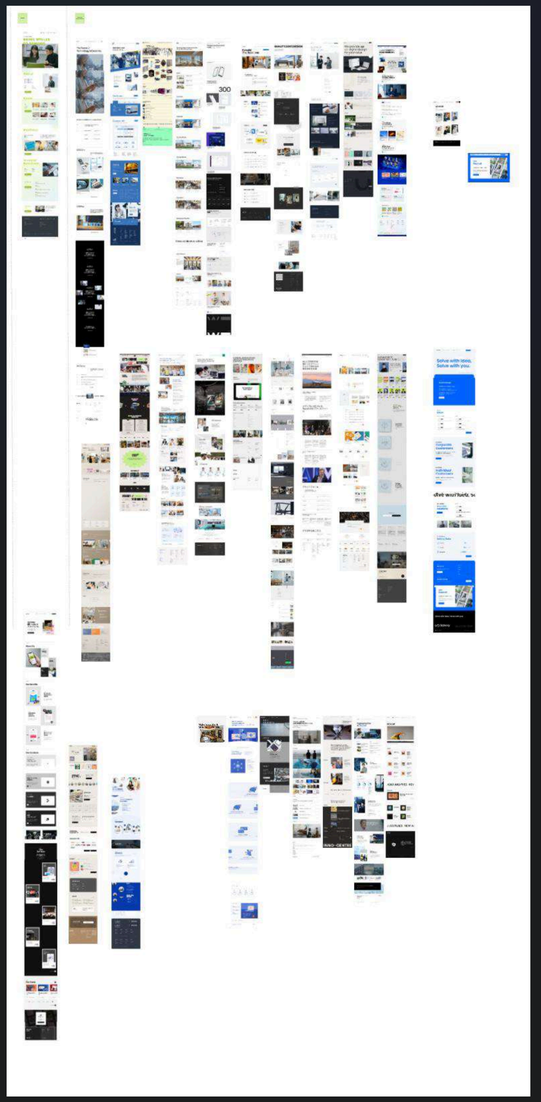
- 線の太さと字形に安定感があり
- UI上での見出しやラベルにおいて情報の階層を整理

TT Commons Pro
Aa123

## Color :

全体を落ち着いたトーンで統一。
背景とテキストのコントラストを抑えすぎず、集中を妨げない視覚環境を前提に設計しています。

#51565C
#68CBF8
#F4FBFF
#D2D2D2
#DF4747



# 各セクション

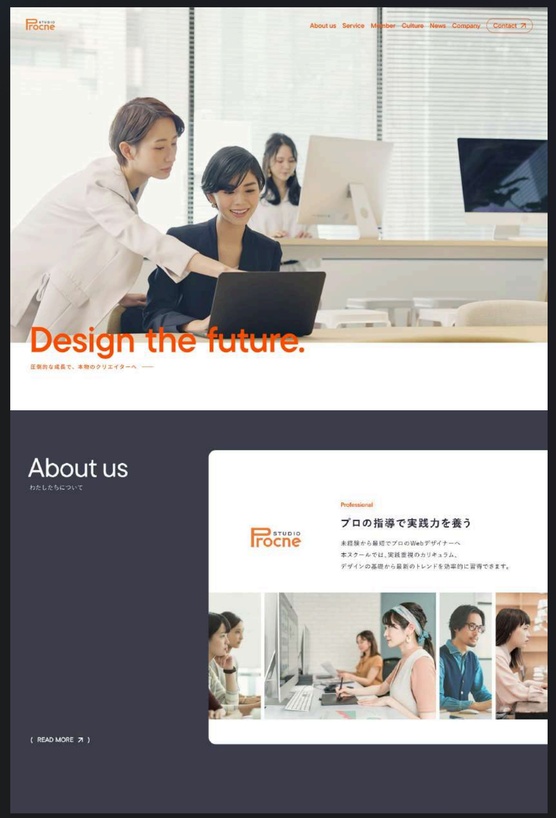


## Hero / KV

スクールの世界観ではなく、
安心して学び始められるかを一瞬で伝えるための
ファーストビュー。
人物写真と抑えたコピーで、信頼感を優先。

## About us

情報を詰めず、ビジュアルと余白のバランスでスタンスを伝えるセクション。
読み込む前に、全体の空気感を掴ませる役割を持たせる。




## Reason

強みを並べるのではなく、
納得しながら読み進められるリズムで構成。
スクロール時に視線が止まりすぎないことを意識。



# 各セクション



## Course

複数のコースを比較・検討する体験そのものをUIとして設計。
左のリストと右のカードをアニメーションで同期させ、状態変化が直感的に分かる構造に。





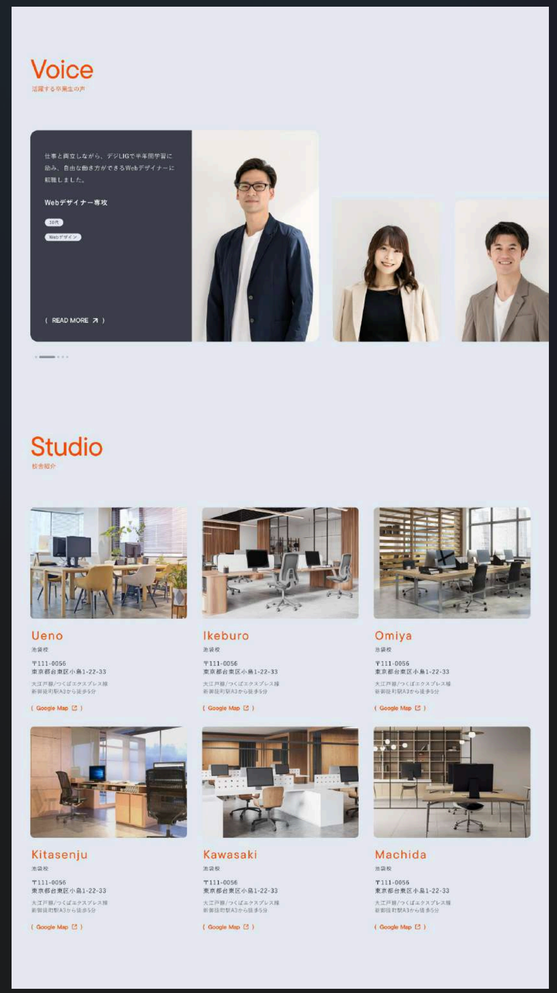


## Voice

人物写真とテキストの距離感で信頼感を演出。
主張しすぎない見せ方で、サイト全体のトーンを崩さない。

## Studio

写真のサイズと配置を揃え、
空間としての統一感を優先したビジュアル設計。



# 各セクション



## Trainer

情報量を抑えたカード構成で、
人物の雰囲気が先に伝わる見せ方を意識。
スクール全体の安心感につなげる。

## FAQ

要素を最小限にまとめ、画面の密度を上げすぎない。他セクションとの視覚的なテンポを崩さない。

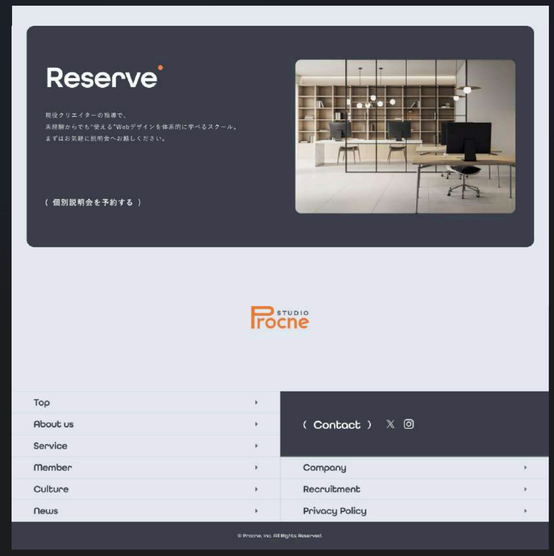



## Reserve / CTA

背景・写真・余白で自然に目に入る配置に。

## Footer

情報を詰め込まず、コントラストと余白によってコンテンツとの切り替わりを明確化。



[ SECTION ]

# Engagement

Proposal

Pricing

Next Step

Proposal

# ご提案の流れ

[ FLOW ]

## 1

### 事前アンケート

Googleフォームにて、簡単なヒアリングシートをご記入いただきます。（10~15分）

## 2

### ヒアリング

オンライン（Zoomなど）にて、
30分~1時間程度のヒアリングを行います。
具体的なニーズや制作の目的、ターゲット、
デザインの方向性をお伺いします。

## 3

### ご提案・お見積り

ヒアリング内容をもとに、ご予算やご要望に応じた、最適なご提案をさせていただき、
詳細なお見積書をご提示いたします。

## 4

### ご契約

内容にご納得いただけましたらご契約となります。

ご契約の流れへ →

Proposal

# ご契約の流れ

[ FLOW ]

1

## プロジェクト開始

はじめに、キックオフMTGを実施させていただきます。
改めて要件を確認し、スケジュール・進行方法を共有いたします。

2

## 画像素材・テキストのご提供

オリジナル性のあるデザインを作成するため、可能な限り貴社にて画像素材・テキストのご用意をお願いしております。
難しい場合はご相談ください。

3

## 納品・アフターフォロー

採集データ納品後、運用中のご相談や新しいご提案など、継続的にサポートいたします。

料金設定へ →

Proposal

# 料金設定（デザイン）

[ PRICE ]

## Webサイト制作

デザインから公開まで

| | |
|---|---|
| 10ページ以内 | ¥ 500,000 ~ |
| 20ページ以内 | ¥ 700,000 ~ |

## Webサイト：デザイン

| | |
|---|---|
| TOPページ（PC+SP） | ¥ 80,000 ~ |
| 下層ページ（PC+SP） | ¥ 30,000 ~ |

## UI/UXデザイン

| | |
|---|---|
| 時給 | ¥ 4,000 ~ |

料金設定へ →

Proposal

# 料金設定（コーディング・その他）

[ PRICE ]

## Webサイト：コーディング

| | |
|---|---|
| 静的コーティング | デザイン費用と同等 |
| WordPress構築基本料金 | ￥50,000 |
| カスタム投稿追加 | ￥5,000 |
| カスタムフィールド追加 | ￥3,000 |
| お問い合わせ機能 | ￥10,000 |
| WordPress カスタマイズ | ご相談 |

会員管理機能・フォーム送信後の処理カスタマイズWordPress標準を使わない 独自DBテーブル設計、テーマの範囲に収まらない機能追加や、業務・運用に合わせた仕組みづくりに対応します。

| | |
|---|---|
| GA4導入・GTMタグ設定 | ￥50,000 |

## その他

| | |
|---|---|
| アプリ・システム開発 | ご相談 |
| SEO記事・レポート制作 | ご相談 |

# THANK YOU.

ご相談はいつでも、お気軽に。