

2/11 勉強会 課題 松村舜也

(プチワーク)

- ・根本の原因はどこにあるのか。
- ・どうすれば問題が解決するのか。

→仮説思考

(ワーク)

1

- ・ワクワクするような要素がない
- ・水色の背景に白色の文字が溶け込んでいるため、インパクトにかける
- ・文字の大きさのメリハリが弱い
- ・文字だけではインターンのイメージが湧きにくい

2

- ・今ある要素でインパクトやワクワク感をどのように出すか
- ・別の要素を足すべきか

3

- ・「未経験からデザイナーへ」の文言が一番興味をひく内容のため、大きくする。他の文字とメリハリをつける。また、文字に動きをつける。
- ・背景の水色をトンマナを意識して別の色に変える。それに合わせて文字の色も変える。
- ・人物のイラストや写真をいれ、インターンのイメージが湧くようにする。

(感想)

仮説思考はデザイナーとして働く上では必要不可欠な考え方だと思うので、普段の生活から意識していこうと思います。