



ロジカルな資料作成・プレゼンテーションの教科書④

ノンデザイナーの 資料デザイン原則

文中スライド集

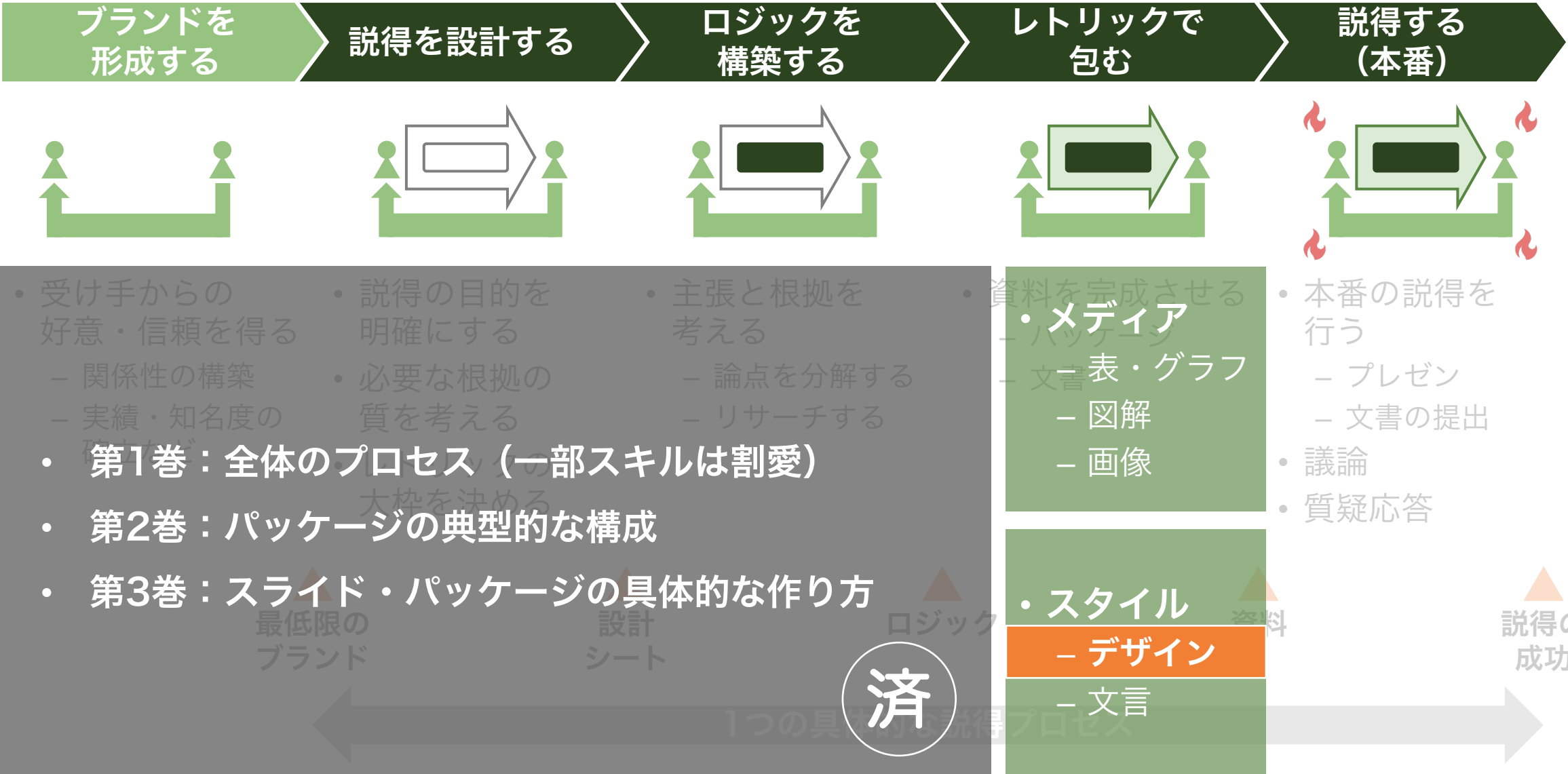
2022/11/26

Liffel



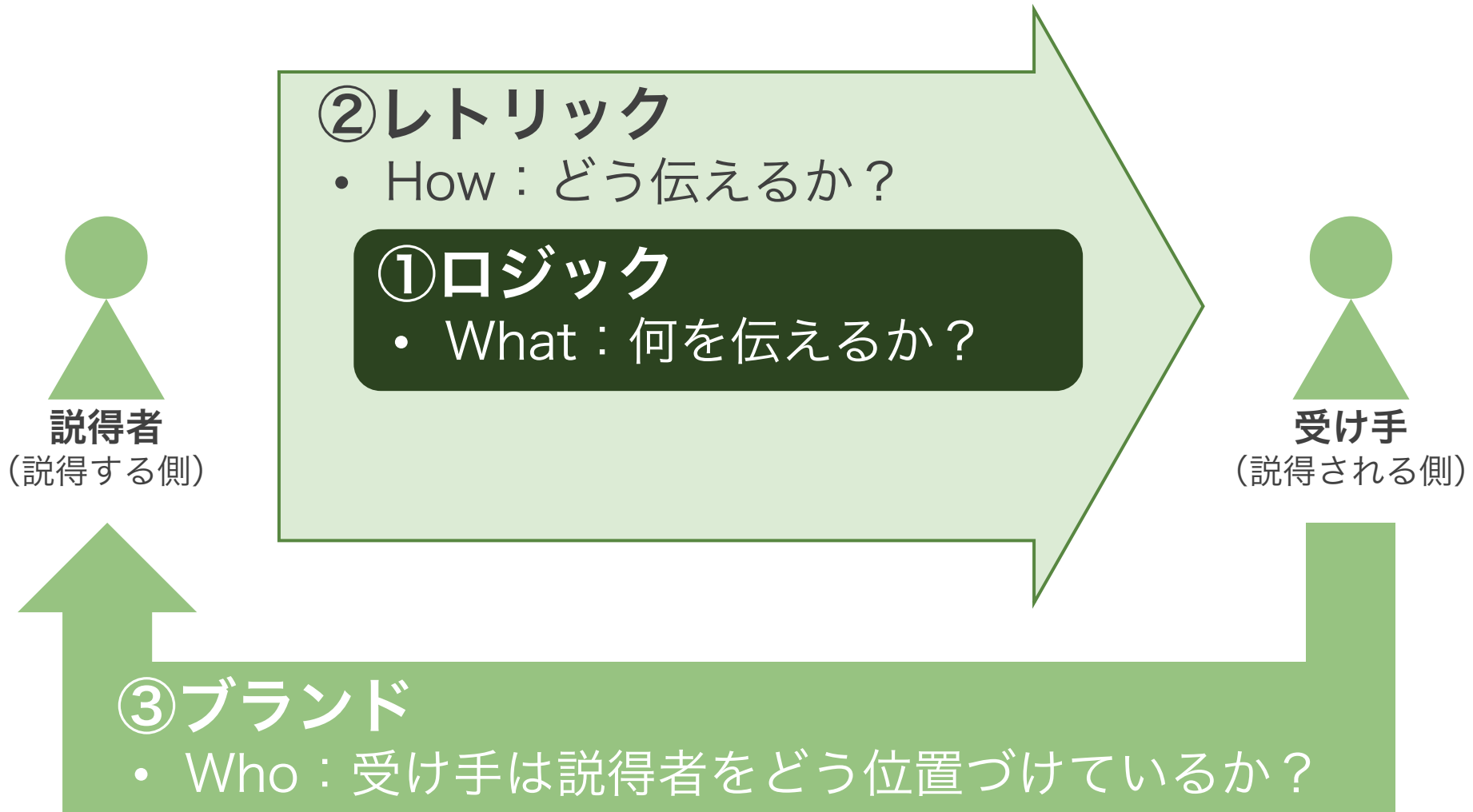
はじめに

説得のプロセス



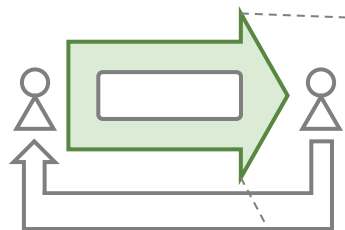
説得の構造

- 説得は①ロジック、②レトリック、③ブランドの3要素から構成される



レトリックとは

- ・ レトリックとは、説得における「ロジックの伝え方」のこと
 - レトリックは「メディア」と、それに応じた「スタイル」から決まる



レトリック：ロジックの伝え方

メディア

- ・ 伝え方の形式、及びその伝達媒体
 - 形式：言語、非言語（画像など）
 - 伝達媒体：口、電話、ラジオ…（音声の装置の例）

スタイル

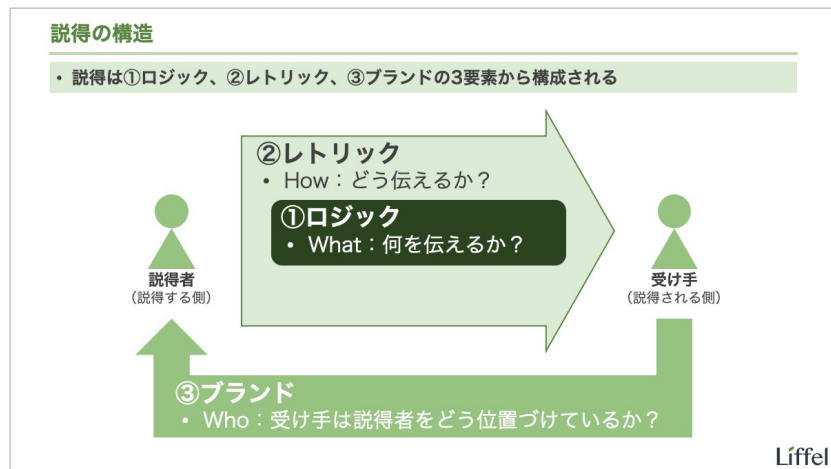
- ・ あるメディアにおける**表現の仕方**
 - 音声：声の大きさ、滑舌…
 - 文字：構成、漢字の使用…
 - 画像：画素数、コントラスト…

Lesson 1

デザインの構成要素

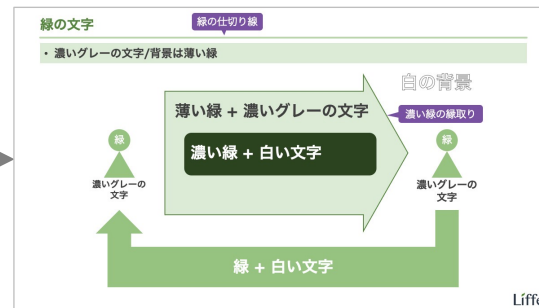
- デザインは①レイアウト、②配色、③タイポグラフィの3つで構成される

完成スライド



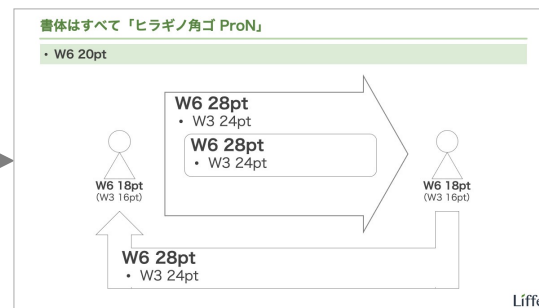
・レイアウト

- 何を、どれくらいの大きさで、どこに置くか?
- どこに置かないか? (空白)



・配色

- 何を、何色で、どのように塗るか?

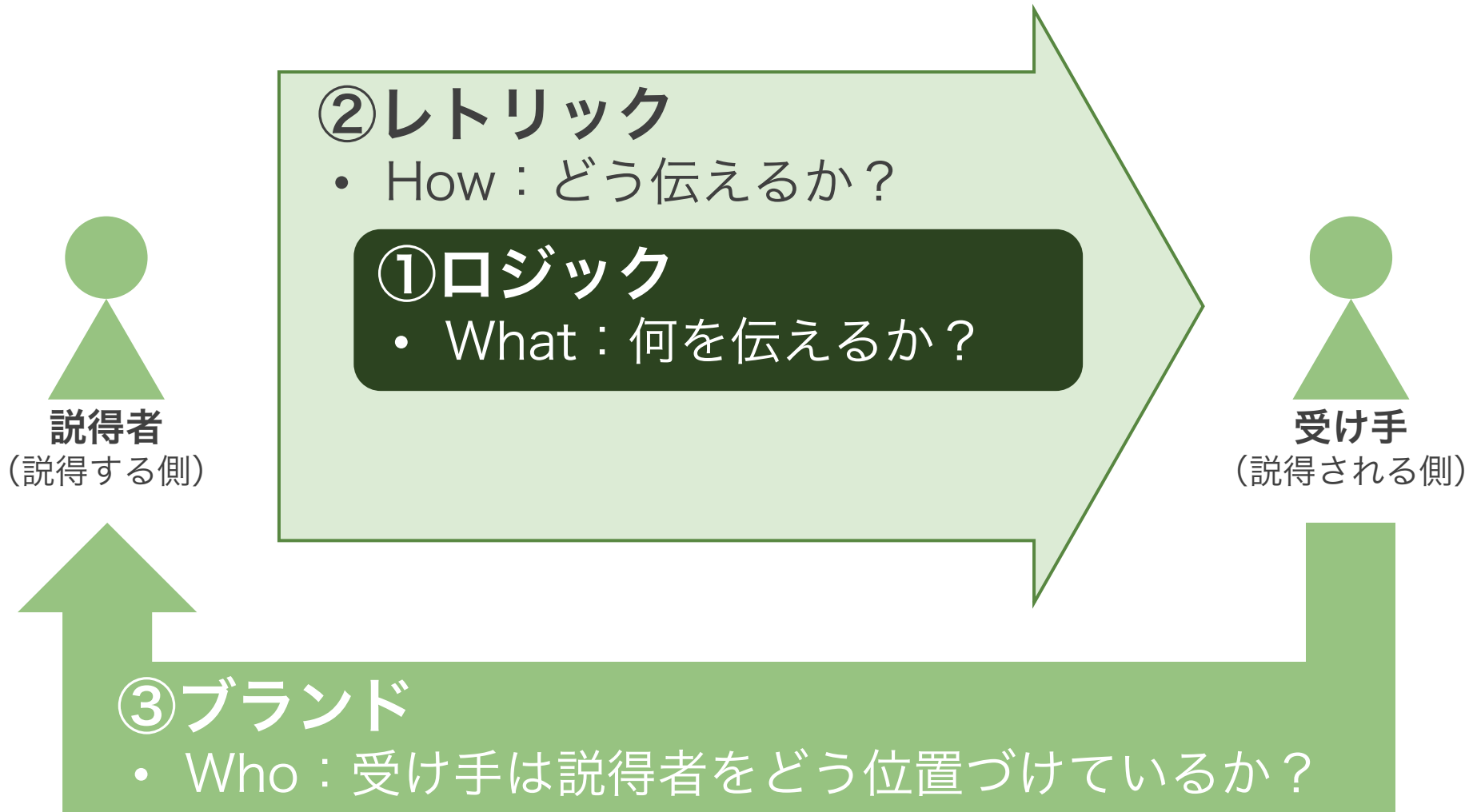


・タイポグラフィ

- テキストをどのように見せるか?

説得の構造

- 説得は①ロジック、②レトリック、③ブランドの3要素から構成される



タイトル

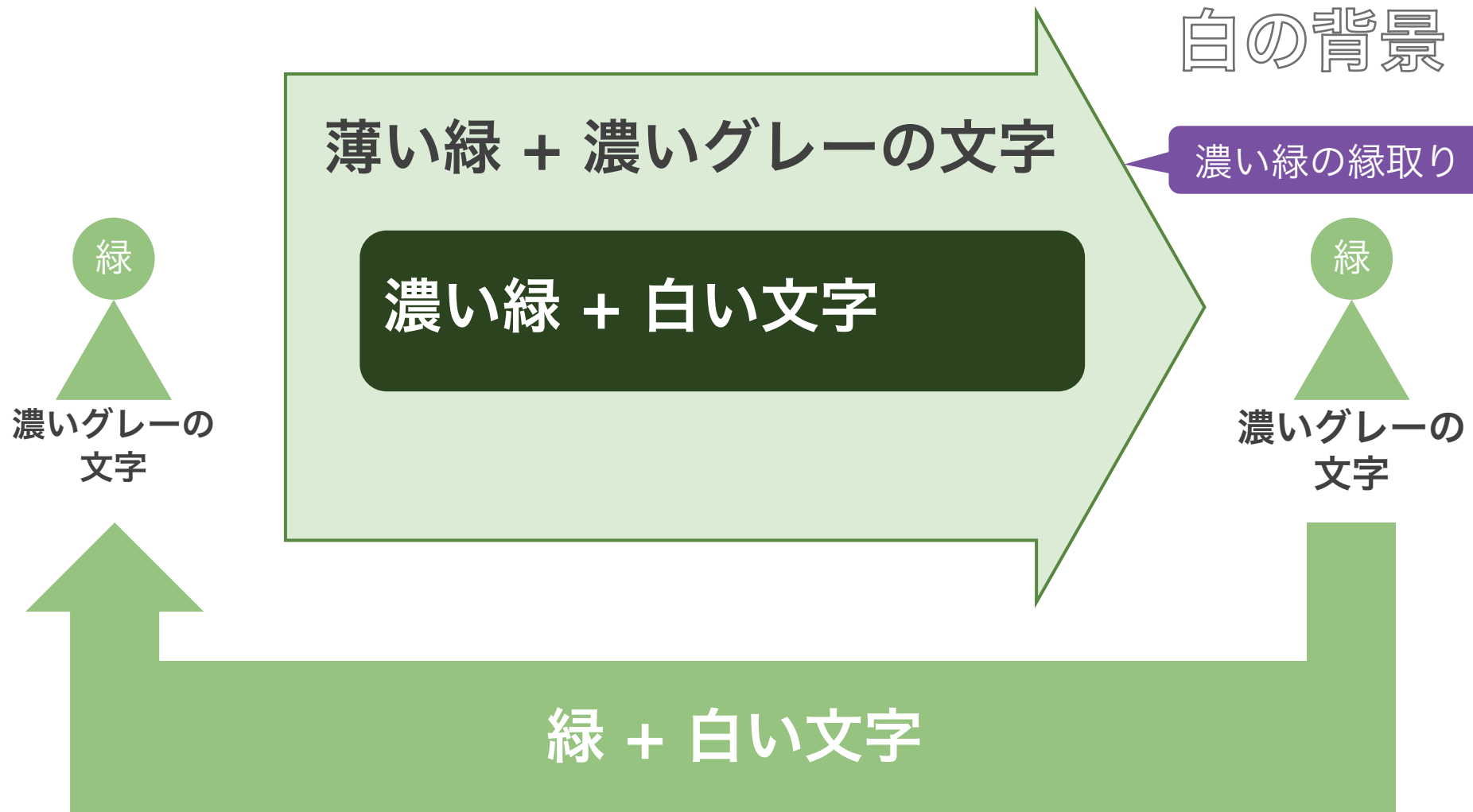
レイアウト

・ メッセージ

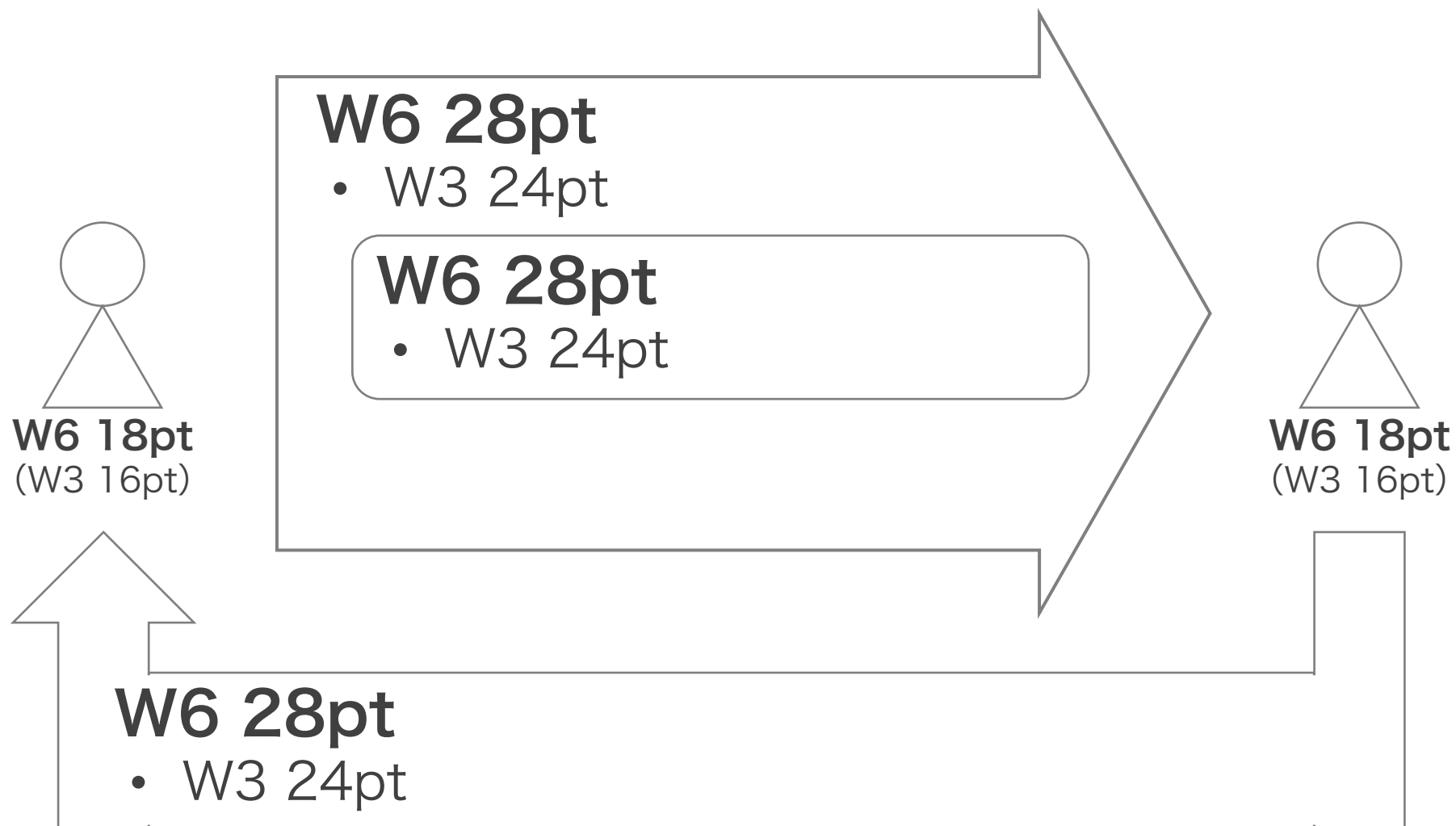
ボディ

ロゴ

- ・ 濃いグレーの文字/背景は薄い緑



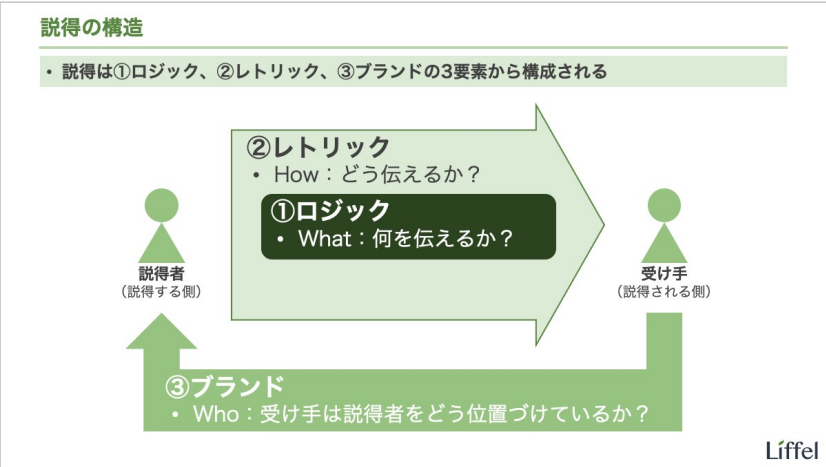
- W6 20pt



デザインの構成要素

・ デザインは①レイアウト、②配色、③タイポグラフィの3つで構成される

完成スライド



デザイン全体に関わる原則

第4巻 (本書)

第5巻 レイアウト

- ・ レイアウト
- ー 何を、どれくらいの大きさで、どこに置くか?
- ー どこに置かないか? (空白)

第6巻 配色

- ・ 配色
- ー 何を、何色で、どのように伝えるか?

第7巻 タイポグラフィ

- ・ タイポグラフィ (フォント)
- ー テキストをどのように見せるか?

Liffel

Lesson 2

デザインができること | デザインのゴール

説明

示唆

分かりやすさを変える

- 情報としての理解しやすさを変える
 - 例①：文字が小さすぎると読みにくくなる
 - 例②：色の選び方次第で読みにくくなる

- 分かりやすいデザインが正しい

印象を与える

落ち着き

- 落ち着き vs 賑やかさ
 - 例③：単色だと落ち着き、色が多いと賑やか
 - 例④：青だと落ち着き、赤は賑やか

硬さ

- 硬さ vs 緩さ
 - 例⑤：角ゴシックは硬派で、丸ゴシックは緩い
 - 例⑥：黒は硬派で、ピンクは緩い

- 適切な印象を与えるデザインが正しい
 - ここは正解はなく、意思決定の世界

- これらを、最小限のリソースで合格点のレベルにしたい
 - ノンデザイナーがリソースを投入するのはロジック
 - デザインは合格点で十分

デザインができること | デザインのゴール

説明

示唆

分かりやすさを変える

- 情報としての理解しやすさを変える
 - 例①：文字が小さすぎると読みにくくなる
 - 例②：色の選び方次第で読みにくくなる

- 分かりやすいデザインが正しい

印象を与える

落ち着き

- 落ち着き vs 賑やかさ
 - 例③：単色だと落ち着き、色が多いと賑やか
 - 例④：青だと落ち着き、赤は賑やか

硬さ

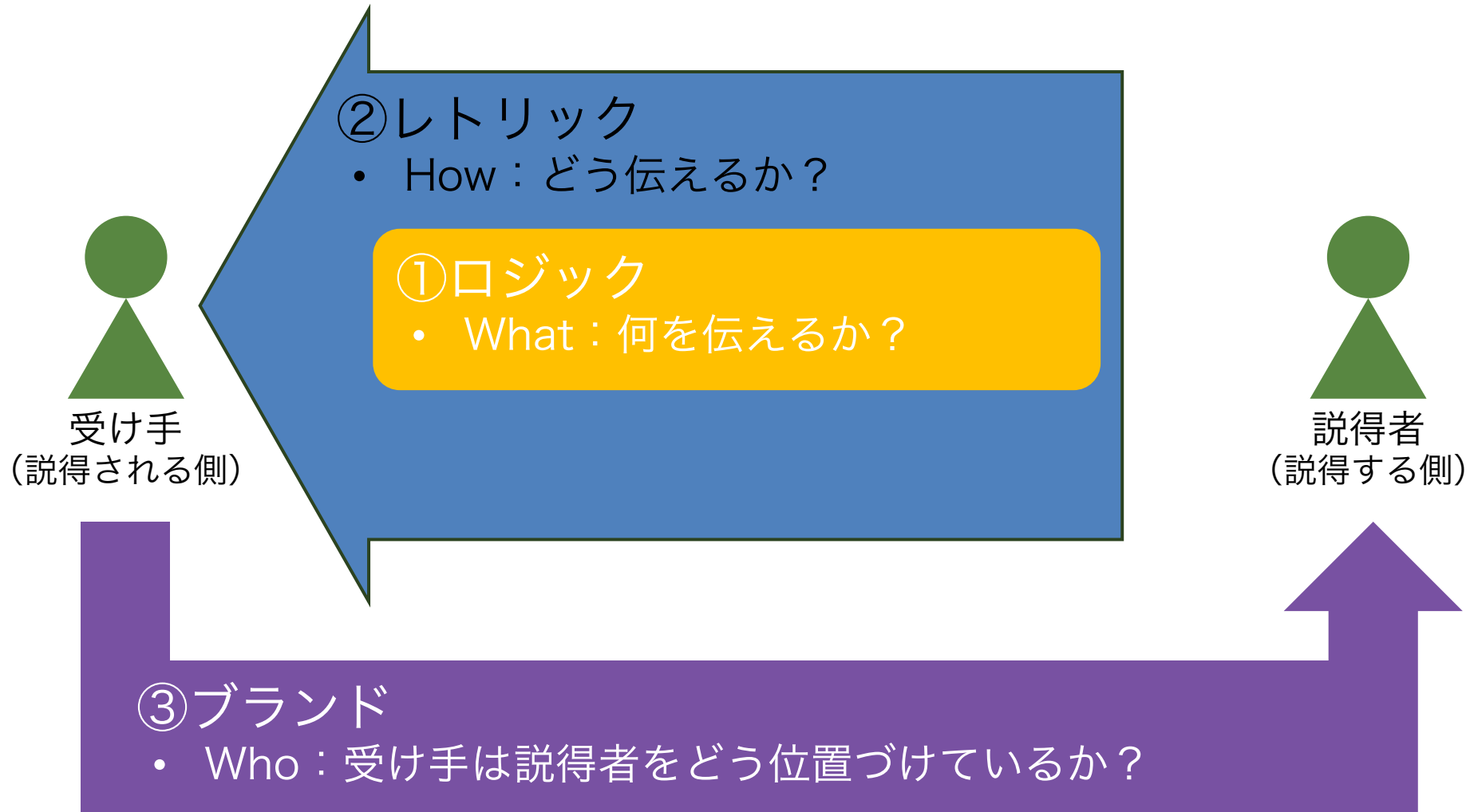
- 硬さ vs 緩さ
 - 例⑤：角ゴシックは硬派で、丸ゴシックは緩い
 - 例⑥：黒は硬派で、ピンクは緩い

- 適切な印象を与えるデザインが正しい
 - ここは正解はなく、意思決定の世界

- これらを、最小限のリソースで合格点のレベルにしたい
 - ノンデザイナーがリソースを投入するのはロジック
 - デザインは合格点で十分

説得の構造

- 説得は①ロジック、②レトリック、③ブランドの3要素から構成される



デザインができること | デザインのゴール

説明

示唆

分かりやすさを変える

- 情報としての理解しやすさを変える
 - 例①：文字が小さすぎると読みにくくなる
 - 例②：色の選び方次第で読みにくくなる

- 分かりやすいデザインが正しい

印象を与える

落ち着き

- 落ち着き vs 賑やかさ
 - 例③：単色だと落ち着き、色が多いと賑やか
 - 例④：青だと落ち着き、赤は賑やか

硬さ

- 硬さ vs 緩さ
 - 例⑤：角ゴシックは硬派で、丸ゴシックは緩い
 - 例⑥：黒は硬派で、ピンクは緩い

- 適切な印象を与えるデザインが正しい
 - ここは正解はなく、意思決定の世界

- これらを、最小限のリソースで合格点のレベルにしたい
 - ノンデザイナーがリソースを投入するのはロジック
 - デザインは合格点で十分

デザインができること | デザインのゴール

説明

示唆

分かりやすさを変える

- 情報としての理解しやすさを変える
 - 例①：文字が小さすぎると読みにくくなる
 - 例②：色の選び方次第で読みにくくなる

- 分かりやすいデザインが正しい

印象を与える

落ち着き

- 落ち着き vs 賑やかさ
 - 例③：単色だと落ち着き、色が多いと賑やか
 - 例④：青だと落ち着き、赤は賑やか

- 適切な印象を与えるデザインが正しい
 - ここは正解はなく、意思決定の世界

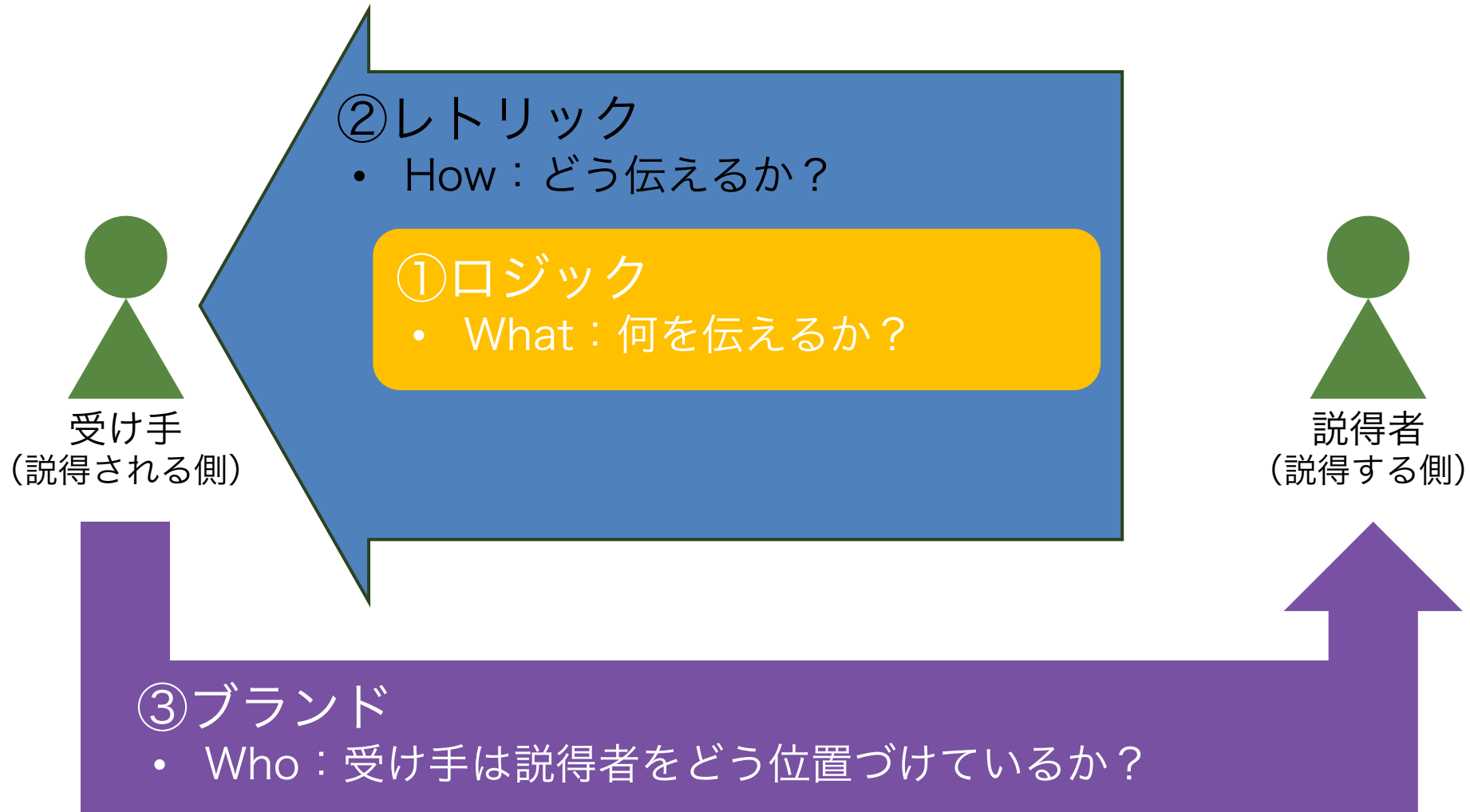
硬さ

- 硬さ vs 緩さ
 - 例⑤：角ゴシックは硬派で、丸ゴシックは緩い
 - 例⑥：黒は硬派で、ピンクは緩い

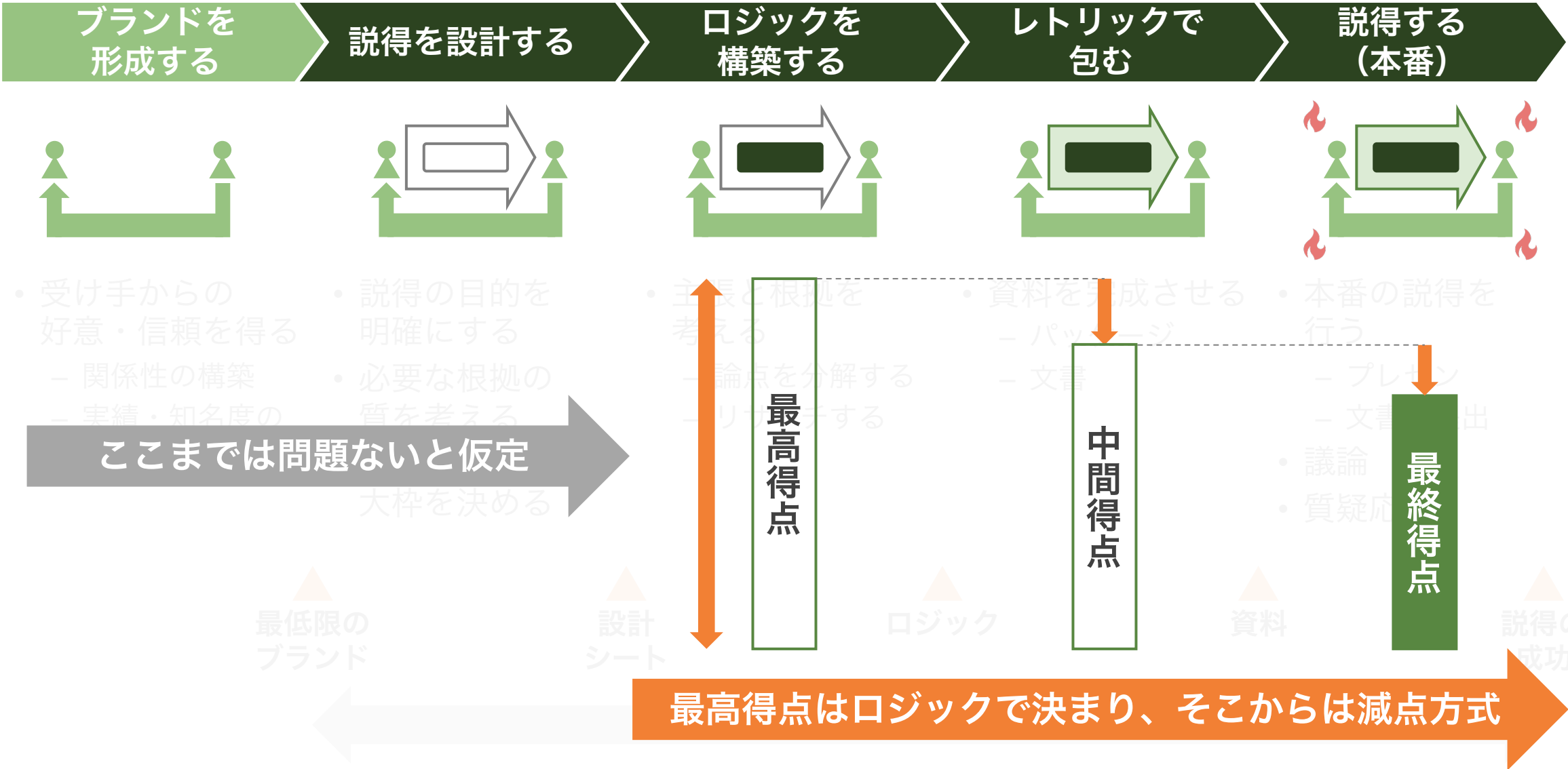
- これらを、最小限のリソースで合格点のレベルにしたい
 - ノンデザイナーがリソースを投入するのはロジック
 - デザインは合格点で十分

説得の構造

- 説得は①ロジック、②レトリック、③ブランドの3要素から構成される

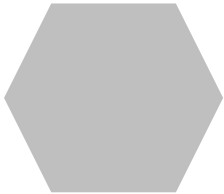


論理性に寄ったコンテキストでの得点方式

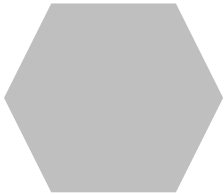


Lesson 3

ノンデザイナーのデザイン原則

デザインのあり方	デザインの方向性	シンプル		• デザインに関する情報が少ないデザインにする – シンプルなデザインが分かりやすい – 凝ったデザインは、ノンデザイナーには難しい
		ガチンコ		• 硬派で落ち着いた印象を与えるデザインにする – コンテキストが論理性に寄っている場合、受け手は真剣 – カジュアルさ、賑やかさなどは求められていない
	デザインを一貫する			• 全体を通じて、同じデザインを適用する – 不要なデザインの変化は、受け手にとってのノイズになる – デザインを変えるのは、そこに意味を持たせたいときだけ
	機械的にデザインする (デザインの仕方)			• デザインに自分の思考力を使わない – デザインは合格点が取れば十分 – ルールを機械的に適用し、デザインをカスタマイズしない

ノンデザイナーのデザイン原則

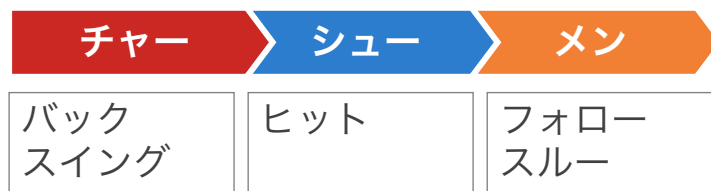
デザインのあり方	デザインの方向性	シンプル		• デザインに関する情報が少ないデザインにする – シンプルなデザインが分かりやすい – 凝ったデザインは、ノンデザイナーには難しい
		ガチンコ		• 硬派で落ち着いた印象を与えるデザインにする – コンテキストが論理性に寄っている場合、受け手は真剣 – カジュアルさ、賑やかさなどは求められていない
		デザインを一貫する		• 全体を通じて、同じデザインを適用する – 不要なデザインの変化は、受け手にとってのノイズになる – デザインを変えるのは、そこに意味を持たせたいときだけ
		機械的にデザインする (デザインの仕方)		• デザインに自分の思考力を使わない – デザインは合格点が取れば十分 – ルールを機械的に適用し、デザインをカスタマイズしない

ノンデザイナーのデザイン原則①：シンプルなデザインにする

- ・ シンプルなデザインが正しい
 - シンプル：デザインに関する情報（色、線、書体など）が少ないこと

×：シンプルではない

ゴルフのスイングの仕方



とにかく振り抜く

- ・ デザインをしすぎている
 - 色、線、フォントが多すぎる
- ・ 結果として、**分かりにくい**
 - ロジックに集中できない

○：シンプル

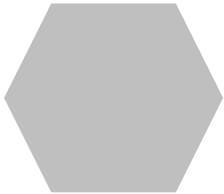
ゴルフのスイングの仕方



とにかく振り抜く

- ・ 最小限のデザインになっている
 - 同系色のみ、単一のフォント
- ・ 結果として、**分かりやすい**
 - ロジックに集中できる

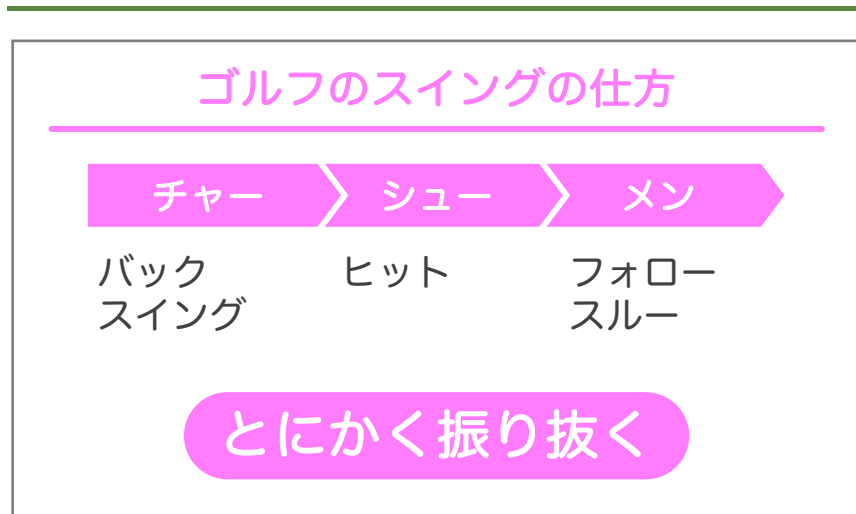
ノンデザイナーのデザイン原則

デザインのあり方	デザインの方向性	シンプル		• デザインに関する情報が少ないデザインにする – シンプルなデザインが分かりやすい – 凝ったデザインは、ノンデザイナーには難しい
		ガチンコ		• 硬派で落ち着いた印象を与えるデザインにする – コンテキストが論理性に寄っている場合、受け手は真剣 – カジュアルさ、賑やかさなどは求められていない
	デザインを一貫する			• 全体を通じて、同じデザインを適用する – 不要なデザインの変化は、受け手にとってのノイズになる – デザインを変えるのは、そこに意味を持たせたいときだけ
	機械的にデザインする (デザインの仕方)			• デザインに自分の思考力を使わない – デザインは合格点が取れば十分 – ルールを機械的に適用し、デザインをカスタマイズしない

ノンデザイナーのデザイン原則②：ガチンコなデザインにする

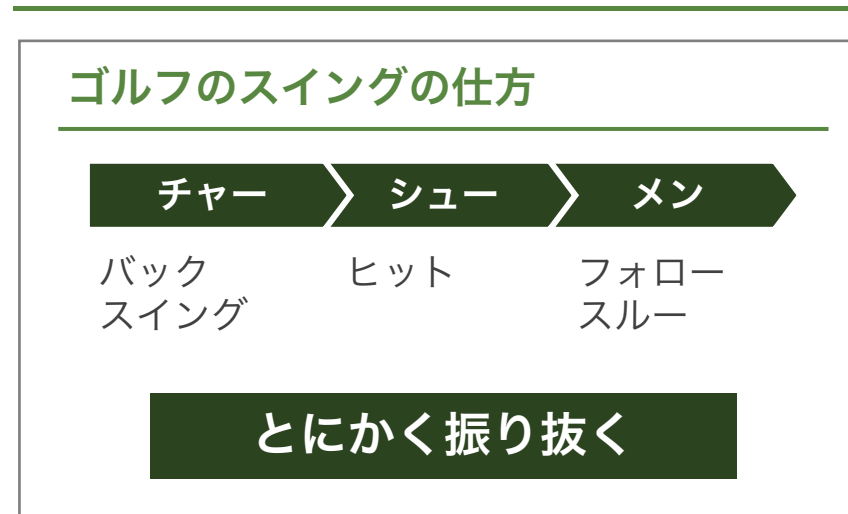
- ・ ガチンコなデザインが（基本線としては）正しい
 - ガチンコ：硬派で、落ち着いたあるデザインのこと

×：派手



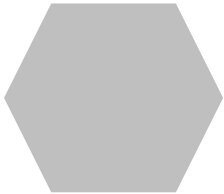
- ・ 緩く、賑やかな印象
 - ピンク、丸ゴシック体など
- ・ 論理性に寄ったコンテキストでは
不適切

○：ガチンコ



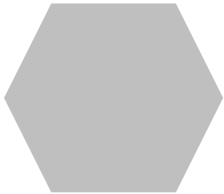
- ・ 硬く、落ち着いている印象
 - 濃い緑、角ゴシック体など
- ・ 論理的に寄ったコンテキストに
向いている

ノンデザイナーのデザイン原則

デザインのあり方	デザインの方向性	シンプル		• デザインに関する情報が少ないデザインにする – シンプルなデザインが分かりやすい – 凝ったデザインは、ノンデザイナーには難しい
		ガチンコ		• 硬派で落ち着いた印象を与えるデザインにする – コンテキストが論理性に寄っている場合、受け手は真剣 – カジュアルさ、賑やかさなどは求められていない
	デザインを一貫する			• 全体を通じて、同じデザインを適用する – 不要なデザインの変化は、受け手にとってのノイズになる – デザインを変えるのは、そこに意味を持たせたいときだけ
	機械的にデザインする (デザインの仕方)			• デザインに自分の思考力を使わない – デザインは合格点が取れば十分 – ルールを機械的に適用し、デザインをカスタマイズしない

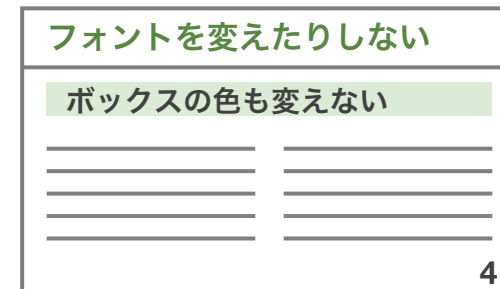
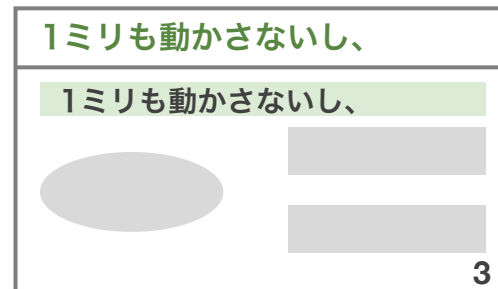
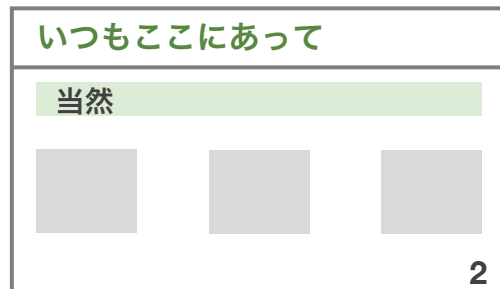
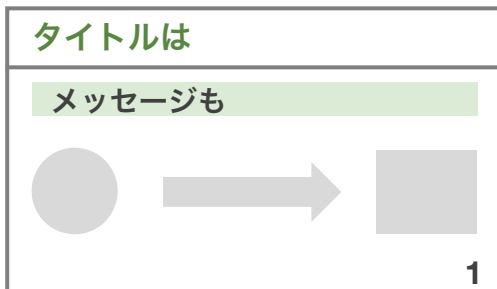
Lesson 4

ノンデザイナーのデザイン原則

デザインのあり方	デザインの方向性	シンプル		• デザインに関する情報が少ないデザインにする – シンプルなデザインが分かりやすい – 凝ったデザインは、ノンデザイナーには難しい
		ガチンコ		• 硬派で落ち着いた印象を与えるデザインにする – コンテキストが論理性に寄っている場合、受け手は真剣 – カジュアルさ、賑やかさなどは求められていない
		デザインを一貫する		• 全体を通じて、同じデザインを適用する – 不要なデザインの変化は、受け手にとってのノイズになる – デザインを変えるのは、そこに意味を持たせたいときだけ
		機械的にデザインする (デザインの仕方)		• デザインに自分の思考力を使わない – デザインは合格点が取れば十分 – ルールを機械的に適用し、デザインをカスタマイズしない

ノンデザイナーのデザイン原則③：デザインを一貫する

- ・ パッケージを通じて、できるだけ同じようにデザインする
 - デザインを変えていいのは、そこに意味（意図）があるときだけ



すべてのスライドで、できるだけデザインを一貫する

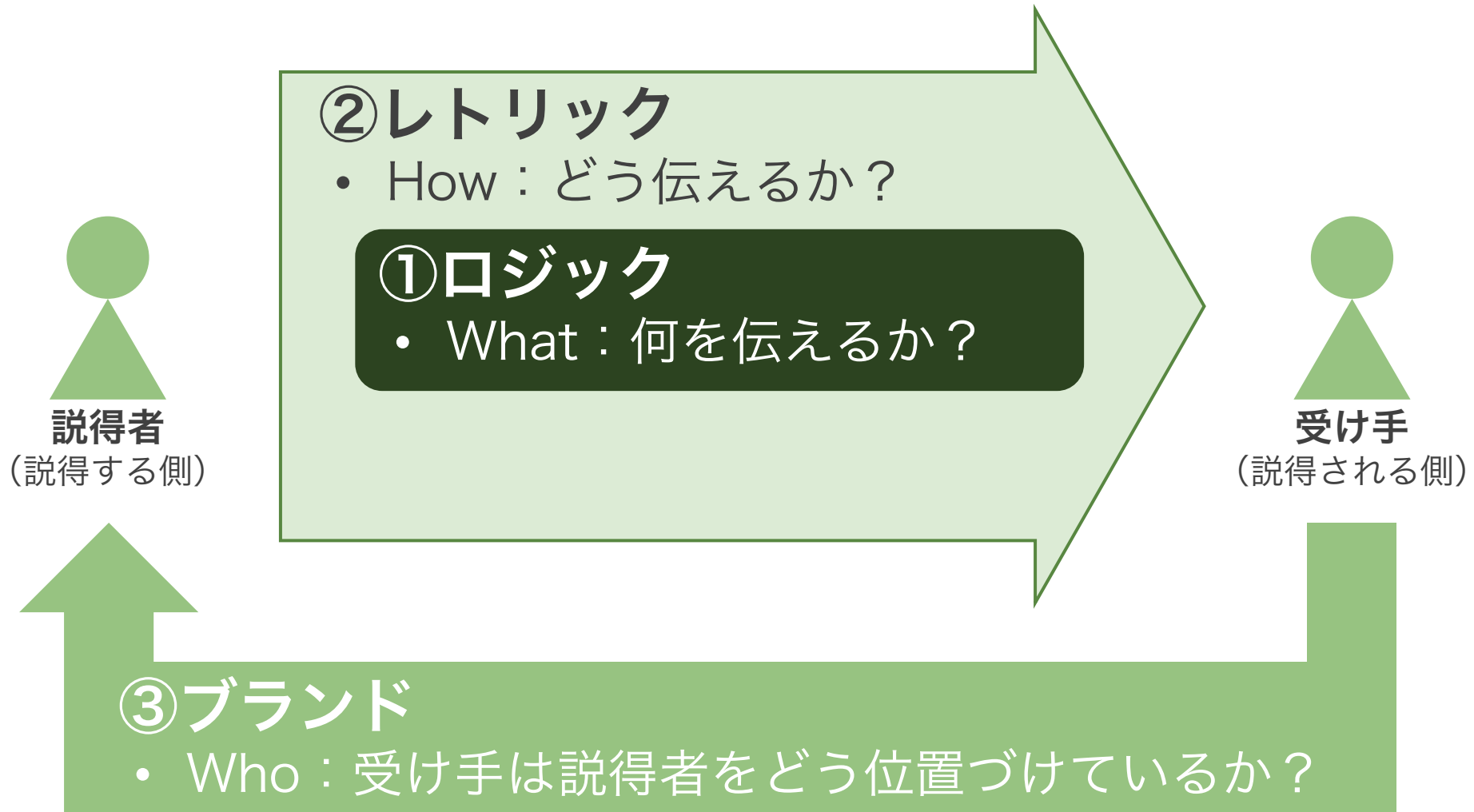
なぜ？

- ・ 同じデザインが繰り返されることで、その意味が受け手に伝わる
- ・ これまでと「違う」ということは、それだけで情報として解釈される
 - 意味（意図）がないのにデザインが変われば、それは受け手にとってのノイズになる



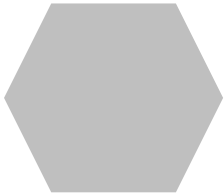
説得の構造

- 説得は①ロジック、②レトリック、③ブランドの3要素から構成される



Lesson 5

ノンデザイナーのデザイン原則

デザインのあり方	デザインの方向性	シンプル		• デザインに関する情報が少ないデザインにする – シンプルなデザインが分かりやすい – 凝ったデザインは、ノンデザイナーには難しい
		ガチンコ		• 硬派で落ち着いた印象を与えるデザインにする – コンテキストが論理性に寄っている場合、受け手は真剣 – カジュアルさ、賑やかさなどは求められていない
		デザインを一貫する		• 全体を通じて、同じデザインを適用する – 不要なデザインの変化は、受け手にとってのノイズになる – デザインを変えるのは、そこに意味を持たせたいときだけ
	機械的にデザインする (デザインの仕方)			• デザインに自分の思考力を使わない – デザインは合格点が取れば十分 – ルールを機械的に適用し、デザインをカスタマイズしない

ノンデザイナーのデザイン原則④：機械的にデザインする

- ・ 人間的にデザインせず、機械的にデザインする
 - ノンデザイナーがリソースを投入するのはデザインではない

×：人間的なデザインの仕方

最高のデザインを追求する

試行錯誤する

状況に合わせてカスタマイズする

感性を活かしてデザインする

○：機械的なデザインの仕方

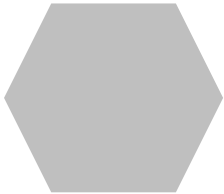
デザインは合格点でいい

試行錯誤しない
(事前に決めたルールを適用)

カスタマイズしない
(基本的にコピペ)

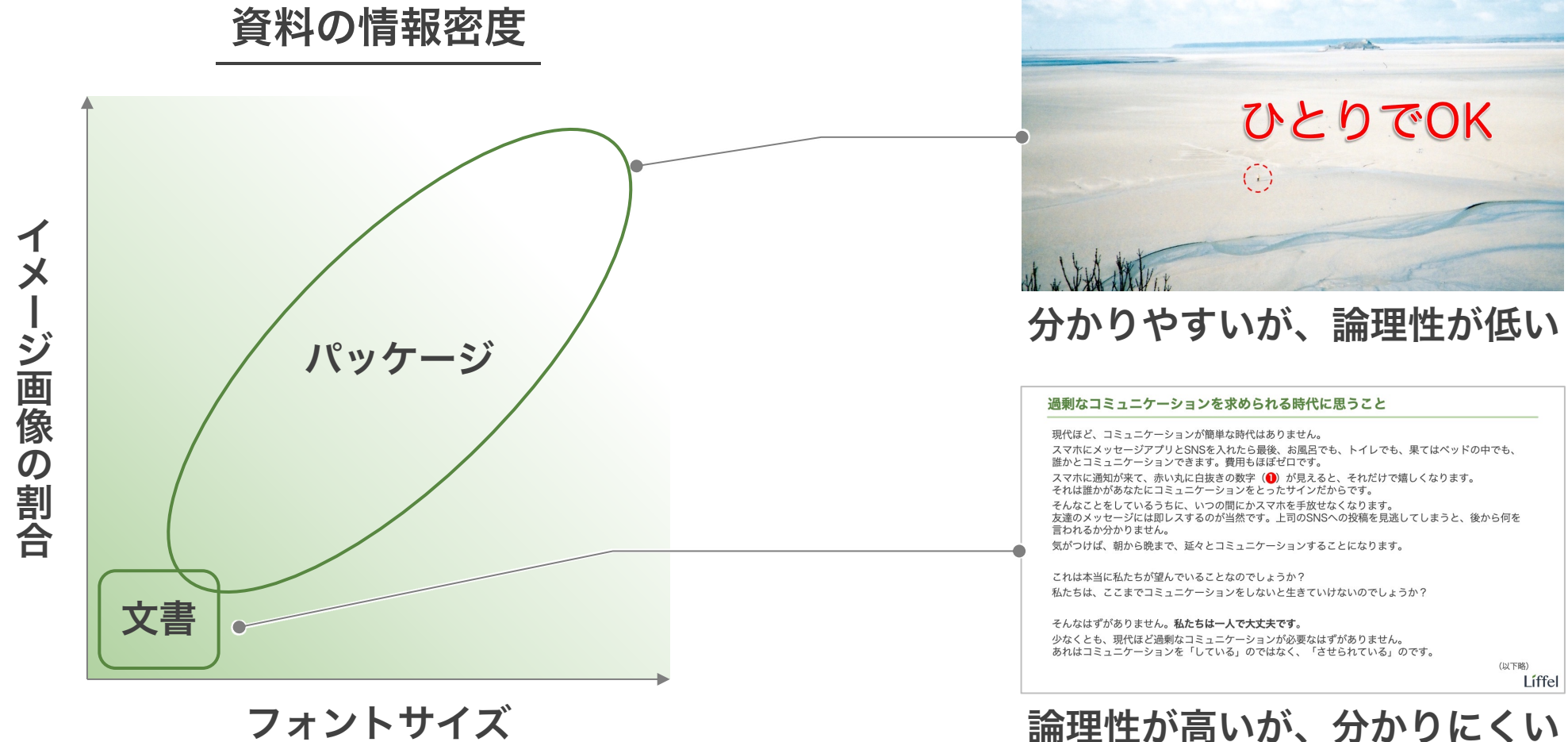
理屈だけでデザインする

ノンデザイナーのデザイン原則

デザインのあり方	デザインの方向性	シンプル		• デザインに関する情報が少ないデザインにする – シンプルなデザインが分かりやすい – 凝ったデザインは、ノンデザイナーには難しい
		ガチンコ		• 硬派で落ち着いた印象を与えるデザインにする – コンテキストが論理性に寄っている場合、受け手は真剣 – カジュアルさ、賑やかさなどは求められていない
	デザインを一貫する			• 全体を通じて、同じデザインを適用する – 不要なデザインの変化は、受け手にとってのノイズになる – デザインを変えるのは、そこに意味を持たせたいときだけ
	機械的にデザインする (デザインの仕方)			• デザインに自分の思考力を使わない – デザインは合格点が取れば十分 – ルールを機械的に適用し、デザインをカスタマイズしない

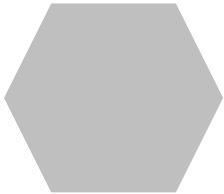
資料の選択

- 説得を最も論理性に寄せたいなら、文書を選ぶ
 - パッケージは幅広い情報密度をとれる分、扱いが難しい

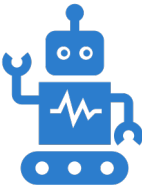


Lesson 6

ノンデザイナーのデザイン原則

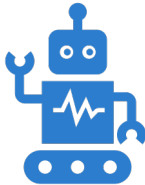
デザインのあり方	デザインの方向性	シンプル		• デザインに関する情報が少ないデザインにする – シンプルなデザインが分かりやすい – 凝ったデザインは、ノンデザイナーには難しい
		ガチンコ		• 硬派で落ち着いた印象を与えるデザインにする – コンテキストが論理性に寄っている場合、受け手は真剣 – カジュアルさ、賑やかさなどは求められていない
	デザインを一貫する			• 全体を通じて、同じデザインを適用する – 不要なデザインの変化は、受け手にとってのノイズになる – デザインを変えるのは、そこに意味を持たせたいときだけ
	機械的にデザインする (デザインの仕方)			• デザインに自分の思考力を使わない – デザインは合格点が取れば十分 – ルールを機械的に適用し、デザインをカスタマイズしない

パソコン作業の効率化の考え方

やらない・やめる		効率的にやる		
		自動化	キーボード	マウス
				
説明	• 本当にやる必要があるか検討する – やらなくていいことはやらない	• 定型化・ルール化する • 機能を使う/ プログラムを書く	• キーボード上で操作する – マウスより効率的	• マウス操作を最適化する – クリック数や画面遷移を減らす
	• スライドを全体の一部として捉える – 全体の価値にどう貢献するのか？	• テンプレートを作り込む • マクロを組む	• ショートカットを習得する	• リボン・QAT¹⁾をカスタマイズする
		• 高機能なハードを導入する – 特に、外付けディスプレイ（24インチ以上）を使うべき		

1. クイックアクセスツールバー

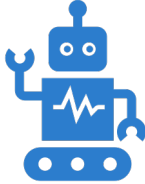
パソコン作業の効率化の考え方

やらない・やめる		効率的にやる		
		自動化	キーボード	マウス
				
説明	• 本当にやる必要があるか検討する – やらなくていいことはやらない	• 定型化・ルール化する • 機能を使う/ プログラムを書く	• キーボード上で操作する – マウスより効率的	• マウス操作を最適化する – クリック数や画面遷移を減らす
	• スライドを全体の一部として捉える – 全体の価値にどう貢献するのか？	• テンプレートを作り込む • マクロを組む	• ショートカットを習得する	• リボン・QAT¹⁾をカスタマイズする
		• 高機能なハードを導入する – 特に、外付けディスプレイ（24インチ以上）を使うべき		

1. クイックアクセスツールバー



パソコン作業の効率化の考え方

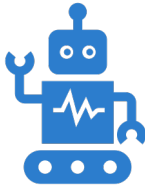
	やらない・やめる	自動化	効率的にやる キーボード	マウス
				
説明	• 本当にやる必要があるか検討する – やらなくていいことはやらない	• 定型化・ルール化する • 機能を使う/ プログラムを書く	• キーボード上で操作する – マウスより効率的	• マウス操作を最適化する – クリック数や画面遷移を減らす
方法	• スライドを全体の一部として捉える – 全体の価値にどう貢献するのか？	• テンプレートを作り込む • マクロを組む	• ショートカットを習得する	• リボン・QAT¹⁾をカスタマイズする
		• 高機能なハードを導入する – 特に、外付けディスプレイ（24インチ以上）を使うべき		

1. クイックアクセスツールバー

テンプレートの構成要素

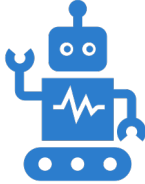


パソコン作業の効率化の考え方

やらない・やめる		効率的にやる		
		自動化	キーボード	マウス
				
説明	• 本当にやる必要があるか検討する – やらなくていいことはやらない	• 定型化・ルール化する • 機能を使う/ プログラムを書く	• キーボード上で操作する – マウスより効率的	• マウス操作を最適化する – クリック数や画面遷移を減らす
	• スライドを全体の一部として捉える – 全体の価値にどう貢献するのか？	• テンプレートを作り込む • マクロを組む • 高機能なハードを導入する – 特に、外付けディスプレイ（24インチ以上）を使うべき		
方法		• ショートカットを習得する • リボン・QAT¹⁾をカスタマイズする		

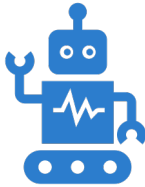
1. クイックアクセスツールバー

パソコン作業の効率化の考え方

やらない・やめる		効率的にやる		
		自動化	キーボード	マウス
				
説明	• 本当にやる必要があるか検討する – やらなくていいことはやらない	• 定型化・ルール化する • 機能を使う/ プログラムを書く	• キーボード上で操作する – マウスより効率的	• マウス操作を最適化する – クリック数や画面遷移を減らす
	• スライドを全体の一部として捉える – 全体の価値にどう貢献するのか？	• テンプレートを作り込む • マクロを組む	• ショートカットを習得する	• リボン・QAT¹⁾をカスタマイズする
		• 高機能なハードを導入する – 特に、外付けディスプレイ（24インチ以上）を使うべき		

1. クイックアクセスツールバー

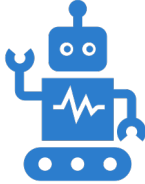
パソコン作業の効率化の考え方

やらない・やめる		効率的にやる		
		自動化	キーボード	マウス
				
説明	• 本当にやる必要があるか検討する – やらなくていいことはやらない	• 定型化・ルール化する • 機能を使う/ プログラムを書く	• キーボード上で操作する – マウスより効率的	• マウス操作を最適化する – クリック数や画面遷移を減らす
	• スライドを全体の一部として捉える – 全体の価値にどう貢献するのか？	• テンプレートを作り込む • マクロを組む	• ショートカットを習得する	• リボン・QAT¹⁾をカスタマイズする
		• 高機能なハードを導入する – 特に、外付けディスプレイ（24インチ以上）を使うべき		

1. クイックアクセスツールバー

Lesson 7

パソコン作業の効率化の考え方

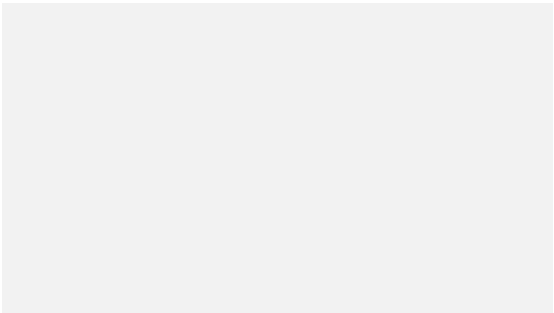
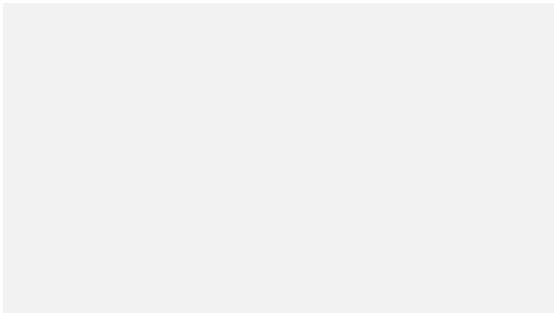
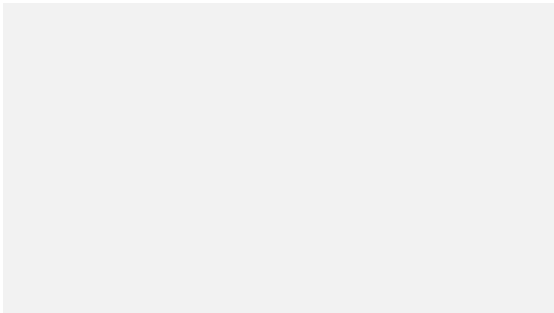
	やらない・やめる	自動化	効率的にやる キーボード	マウス
				
説明	• 本当にやる必要があるか検討する – やらなくていいことはやらない	• 定型化・ルール化する • 機能を使う/ プログラムを書く	• キーボード上で操作する – マウスより効率的	• マウス操作を最適化する – クリック数や画面遷移を減らす
方法	• スライドを全体の一部として捉える – 全体の価値にどう貢献するのか？	• テンプレートを作り込む • マクロを組む • 高機能なハードを導入する – 特に、外付けディスプレイ（24インチ以上）を使うべき	• ショートカットを習得する	• リボン・QAT¹⁾をカスタマイズする

1. クイックアクセスツールバー

テンプレートの構成要素



XXX



X
X

- XXX
– XXX

- XXX
– XXX

- XXX
– XXX

X
X

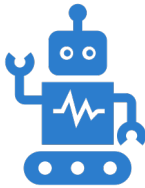
- XXX
– XXX

- XXX
– XXX

- XXX
– XXX

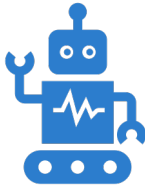
Lesson 8

パソコン作業の効率化の考え方

やらない・やめる		効率的にやる		
		自動化	キーボード	マウス
				
説明	• 本当にやる必要があるか検討する – やらなくていいことはやらない	• 定型化・ルール化する • 機能を使う/ プログラムを書く	• キーボード上で操作する – マウスより効率的	• マウス操作を最適化する – クリック数や画面遷移を減らす
	• スライドを全体の一部として捉える – 全体の価値にどう貢献するのか？	• テンプレートを作り込む • マクロを組む	• ショートカットを習得する	• リボン・QAT¹⁾をカスタマイズする
		• 高機能なハードを導入する – 特に、外付けディスプレイ（24インチ以上）を使うべき		

1. クイックアクセスツールバー

パソコン作業の効率化の考え方

やらない・やめる		効率的にやる		
		自動化	キーボード	マウス
				
説明	• 本当にやる必要があるか検討する – やらなくていいことはやらない	• 定型化・ルール化する • 機能を使う/ プログラムを書く	• キーボード上で操作する – マウスより効率的	• マウス操作を最適化する – クリック数や画面遷移を減らす
	• スライドを全体の一部として捉える – 全体の価値にどう貢献するのか？	• テンプレートを作り込む • マクロを組む	• ショートカットを習得する	• リボン・QAT¹⁾をカスタマイズする
		• 高機能なハードを導入する – 特に、外付けディスプレイ（24インチ以上）を使うべき		

1. クイックアクセスツールバー



Liffel