

## ラフスケッチが大事な理由 【概要】

そのままパソコンで作業を始めると、途中で迷ったり、方向性が定まらずに何度もやり直す羽目になりがちです。

しかし、最初にラフスケッチを描いておけば、アイデアが具体化し、全体像が見えてきます。

この段階で方向性を確認しておくことで、後々の工程がスムーズに進み、結果的に時間を節約することができます。

## ラフの取り組み方

### 1. 消さない

アナログは消すのが面倒なのでアイデアをどんどん出すことに集中できます。デジタルはすぐデリートできるので、アイデアの源泉の段階でちまちま編集をしてしまうという落とし穴があります。

### 2. 時間をかけない

ラフは時間かけずに描きます。粗くていいです。その短時間のなかで、はやめに違和感に気づいたり、頭の中を整理できたりするのです。ゴールが近づくから、結果的にデザインが早くなります。

### 3. 広いスペースで描く

自分のデスクにスペースがあってもそこでは描かないようにしています。なぜならデスクはノイズが多いから。PC 見ちゃうし…。何も無い広いデスクに、資料をばらまいてそれらに囲まれ、染まりながら描くのがいいです。

### 4. 客先や打ち合わせ中にどんどん描く

客先での打ち合わせで、ヒアリング内容を言葉でメモするだけではなく、図や構成などのラフをどんどん描いて相手とコミュニケーションをとっていくことも多いです。想いが目の前で具現化されると、お互いの着想に火がついて、持ち帰って考えるよりずっと前進できてる実感があります。

### 5. たくさん描く

数を出す是非は置いて、たくさん描くことで引き出しが多くなることと、シンプルに輪郭を作りあげる力がつきます。

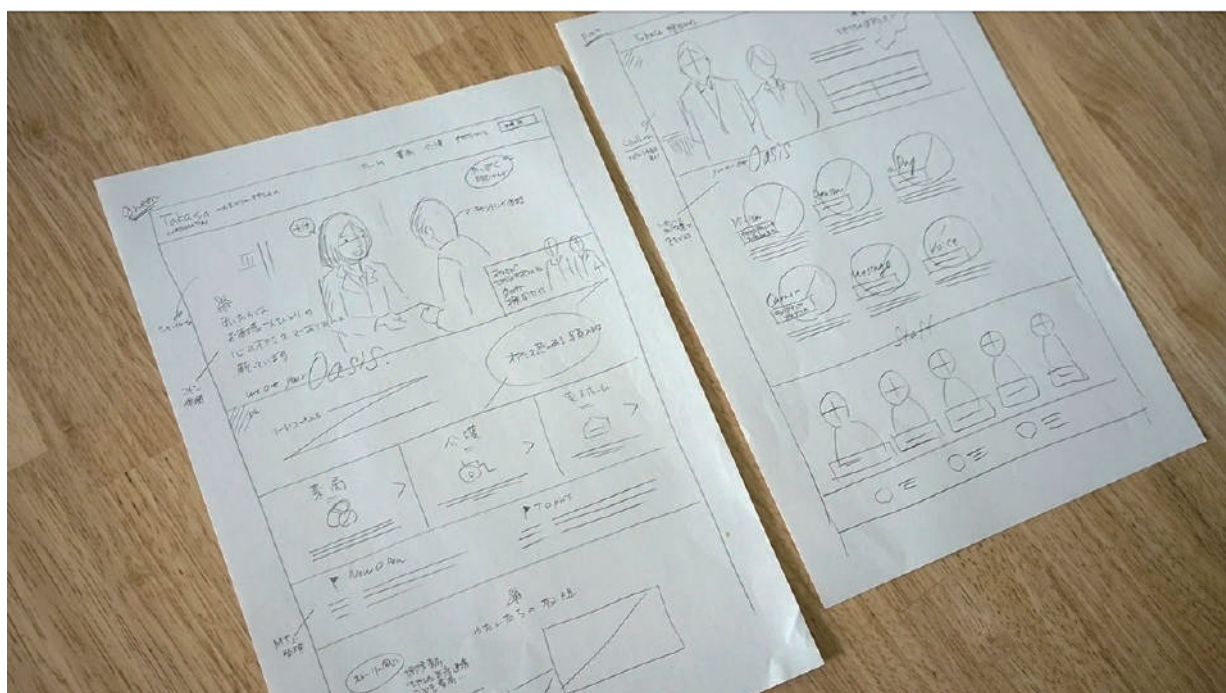
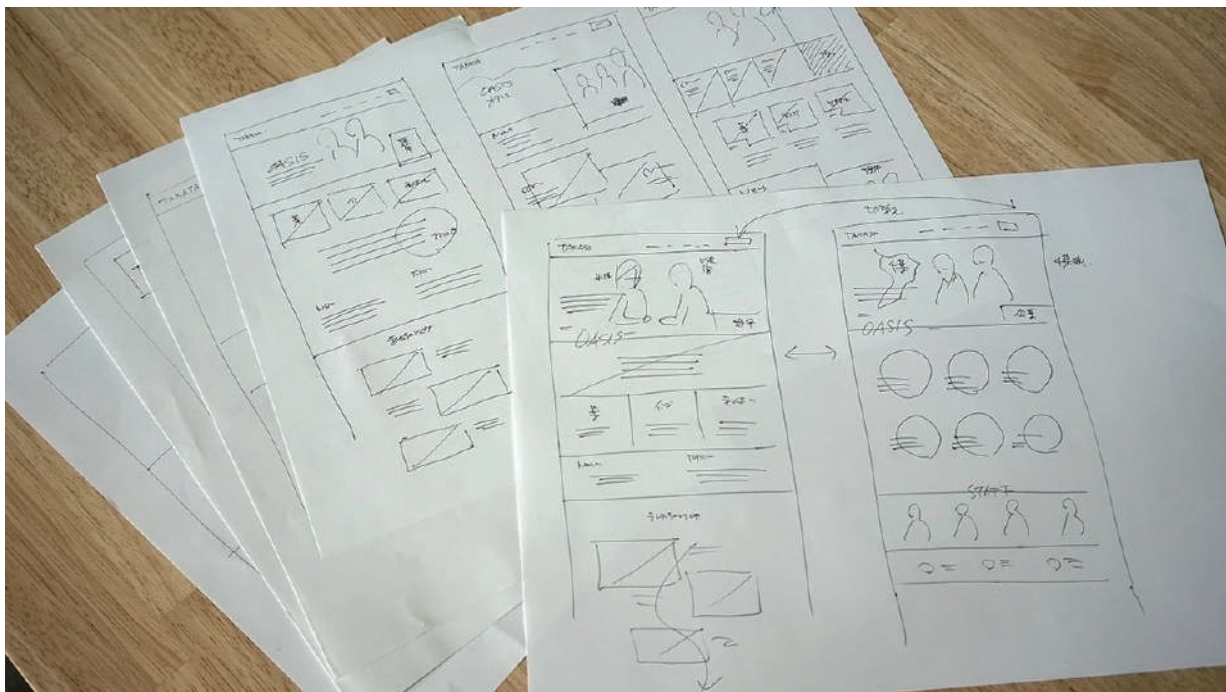
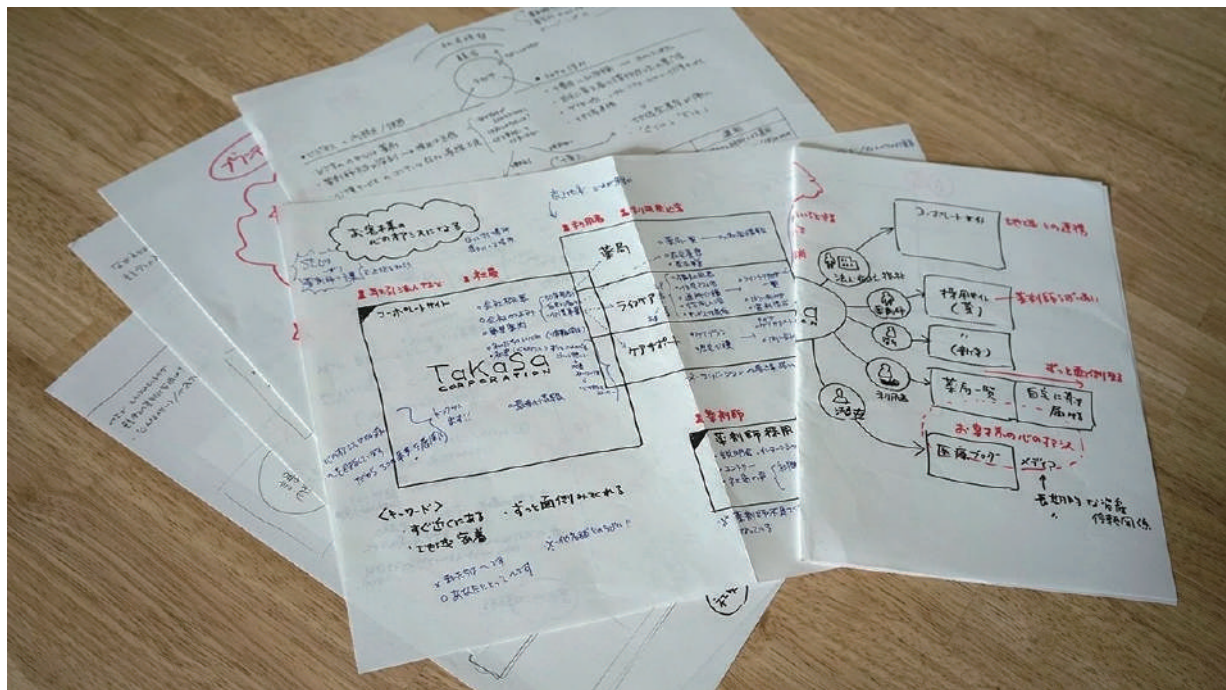
### 6. 思考を描く

同じ四角を描くにしても、いきなり PC だと「矩形を描く」ことが目的になって、描いた図形が正しいと結論づけてしまいがち。手描きは「思考を描く」に留め、試行錯誤の遊びを残したまま何度でも壊すのに向いています。

### 7. 伝えたいことを描く

絵は手前にあるものを先に、背景は後から描くことが多いと思いますが、web はヘッダー、コンテンツ、フッターと、構造的お作法に強く意識が行くけど、ラフ描きで先に構造（背景）描くと小さくなってしまいうので、構造をしっかり意識しながらも、手前にあるもの（伝えたいこと）は意識して描くようにしています。





# マインドマップ

