

# UI/UXはスライドにも宿る

???

合同会社DMM.com 25新卒FE

平良昂也

公開先

Speaker  
Deck QR

# 自己紹介

平良 昂也 (@\_\_ayanoYuki\_\_)

- 合同会社DMM.com (2025新卒)
  - 戦略開発本部 DMMTV開発部  
Webアプリケーション開発グループ
- 趣味
  - アニメ、読書、技術



# WebアプリにおけるUI/UXの話

- UI(user interface)

- ユーザーがWEBアプリを操作する画面
- フロントエンドが主に担当する領域

- UX(user experience)

- ユーザーがWEBアプリの利用を通じて得る体験
- フロントエンド、バックエンド等の全てが担当する領域

# WebアプリにおけるフロントエンドのUI/UXの話

- UI(user interface)

- ユーザーが直接触れる「画面」(見た目・操作性に直結する部分)
  - レイアウト、配色、フォント、ボタンやフォームのデザイン

- UX(user experience)

- フロントエンドを通してユーザーが「どう感じるか」につながる体験
- UIを使った結果、快適に目的を達成できるかどうか
  - 体感速度、違和感のない動き、直感的な操作のしやすさ
  - エラーメッセージやバリデーションが分かりやすいか

# UI/UXの勉強方法

UI/UXは、センスと経験（模倣）で作る

- 色んなサービスを使ってみる
- 良いUI/UXを真似して、「なぜ、良いのか」を分析する
- 良いUI/UXを完コピで実装してみる
- 自分だけのUI/UXのメモ帳を作る

# LTは「小さなUI/UXデザイン」

- UI（見た目・操作部分）

- スライドのレイアウトや色、フォントサイズ、余白
- 読みやすいか、見やすいか
- 情報の「引き算」

- UX（体験・感覚部分）

- 聴衆が「理解しやすい」「頭に入りやすい」と感じる体験
- 情報の流れが自然か、内容が伝わりやすいか
- 理解度を上げるための「足し算」

スライド作成はハードル低く  
UI/UXが学べる



僕たちはエンジニアですよw

**スライドを作るだけでは、  
技術力が鍛えられないって...**

# ■ Marpってツールがありまして...

**Marpは、Markdown でスライドを作れるツール**

- エディタ上だけでスライドを作成できる
- Markdownなので、HTML/CSSが使える
- 類似ツール（Reveal.js、Slidev、Pandoc）と比べて、学習コストが低い
- プログラムベースなので、生成AIと相性が良い

# HTML/CSS次第でデザインが無限大

MarpはMarkdownなので、HTML/CSSが使える！

技術	役割・用途
Markdown	基本的なレイアウトを設定する
CSS	スライドのデザインを設定する
HTML	細かなレイアウトを設定する

# HTML/CSSの腕試し・練習に使えそう

デフォルトのテーマ+Markdown onlyでは、デザイン・レイアウトに限界がある

## 自己紹介

- 名前
  - 平良昂也
- 趣味
  - アニメ・漫画
    - 今季：まったく最近の探偵ときたら
- 最近の出来事
  - 配属された！
  - 家具の組み立てが大変！



#25新卒 #times\_tkoya

2

## 推しの顔には傾向がある？

### 1. 選好的一貫性

- 人は無意識のうちに、自分が「好ましい」と思う特徴を持つ顔を選びやすい
- 顔の特徴（目の形、輪郭、雰囲気など）に対する好みがある程度固定されやすい

### 2. プロトタイプ理論

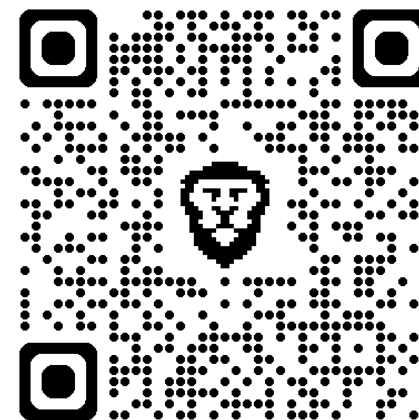
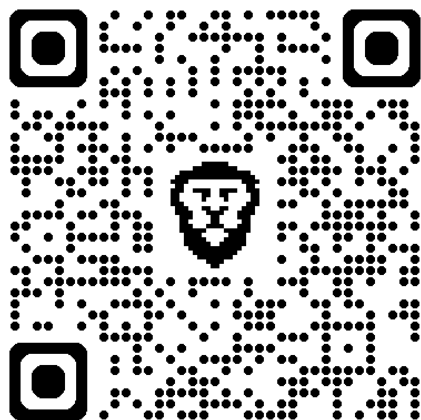
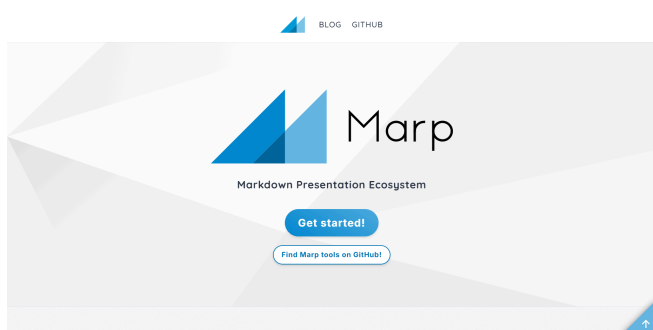
- 「自分の好みの顔」が脳内にプロトタイプとして形成されている
- 平均顔に近い顔を魅力的だと感じるから、推しが似た顔つきになりやすい

6

# ■ HTML/CSSの腕試し・練習に使えるそう



# おすすめのMarpの学習サイト



# まとめ & Tips

- UI/UXは、センスと経験（模倣）で作る
- スライド制作 = 小さなUI/UXデザイン
  - レイアウト・余白（UI）、理解の流れや体験（UX）
  - つまり発表準備そのものがUI/UX練習の場になる
- Marpで学べること
  - Markdownで気軽に作れる
  - HTML/CSSの練習になる

**UI/UXの勉強の第一歩に、Marpはいかがでしょう？**



ばいばーい



おまけ

「UIは引き算で、UXは足し算」と  
言われる理由を考えてみた

# ■ おまけ：UIは「引き算」と言われる理由

- 人間の認知負荷（認知心理学）
  - 人は一度に処理できる情報量が限られています（Millerの法則： $7 \pm 2$ など）
  - 余計なボタンやメニューがあると、ユーザーは迷い、操作性が下がる
- ミニマリズム的な設計思想
  - UIは「ユーザーとシステムの接点」なので、目的達成に直接関係しない要素を排除するのが基本
  - 余計な色、装飾、機能を削ることで直感的に使えるインターフェースになる。

# ■ おまけ：UXは「足し算」と言われる理由

- 体験は積み重なる（サービスデザイン）
  - UXは単なる見た目や操作性ではなく、購入前から利用後までの体験全体を扱う
  - 例えば「便利さ」＋「安心感」＋「楽しさ」が合わさって「良いUX」になる
- 感情価値の付加（行動経済学・感性工学）
  - 人は機能的価値だけでは満足せず、情緒的価値（ワクワク感、信頼感、楽しさ）を積み重ねることでポジティブな体験が形成される
- UXは線形でなく複合的
  - ちょっと便利、ちょっと安心、ちょっと楽しい → それらの総和（場合によっては相乗効果）がUXの良し悪しを決める