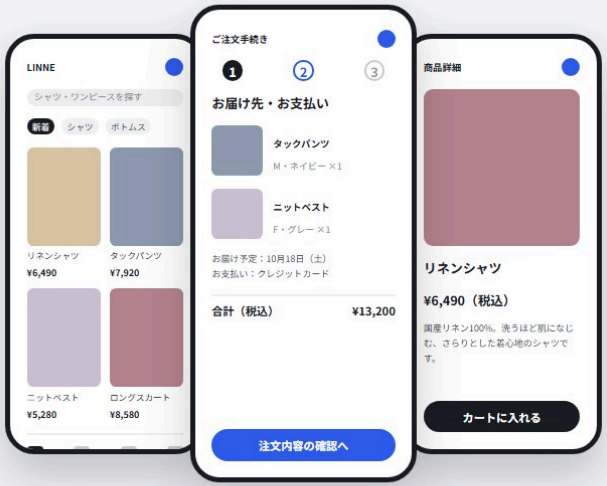
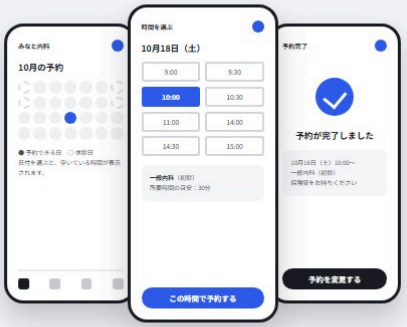
PORTFOLIO 2026

青木 陽菜

UI/UXデザイナー／デザイン経験 6年

事業会社で、ECアプリと予約サービスのUI設計を担当







得意分野　ECアプリ・予約サービスのUI設計　　**更新**　2026.09

CONTENTS

目次

全21ページ／作品6点

APP — アプリ UI

01 アパレルECアプリのリニューアル UI/UXデザイン 2025–2026 p.03

02 クリニック予約アプリの新規設計 UI/UXデザイン 2025 p.06

WEB SERVICE — Webサービス

03 店舗向け売上管理ダッシュボードの改善 UIデザイン 2024 p.09

04 旅行予約サイトの検索・一覧の改善 UI/UXデザイン 2024–2025 p.12

PRODUCT — 業務ツール・新規事業

05 経費精算SaaSの初期設定（オンボーディング） UIデザイン 2025 p.15

06 飲食店のモバイルオーダーアプリ UI/UXデザイン 2026 p.18

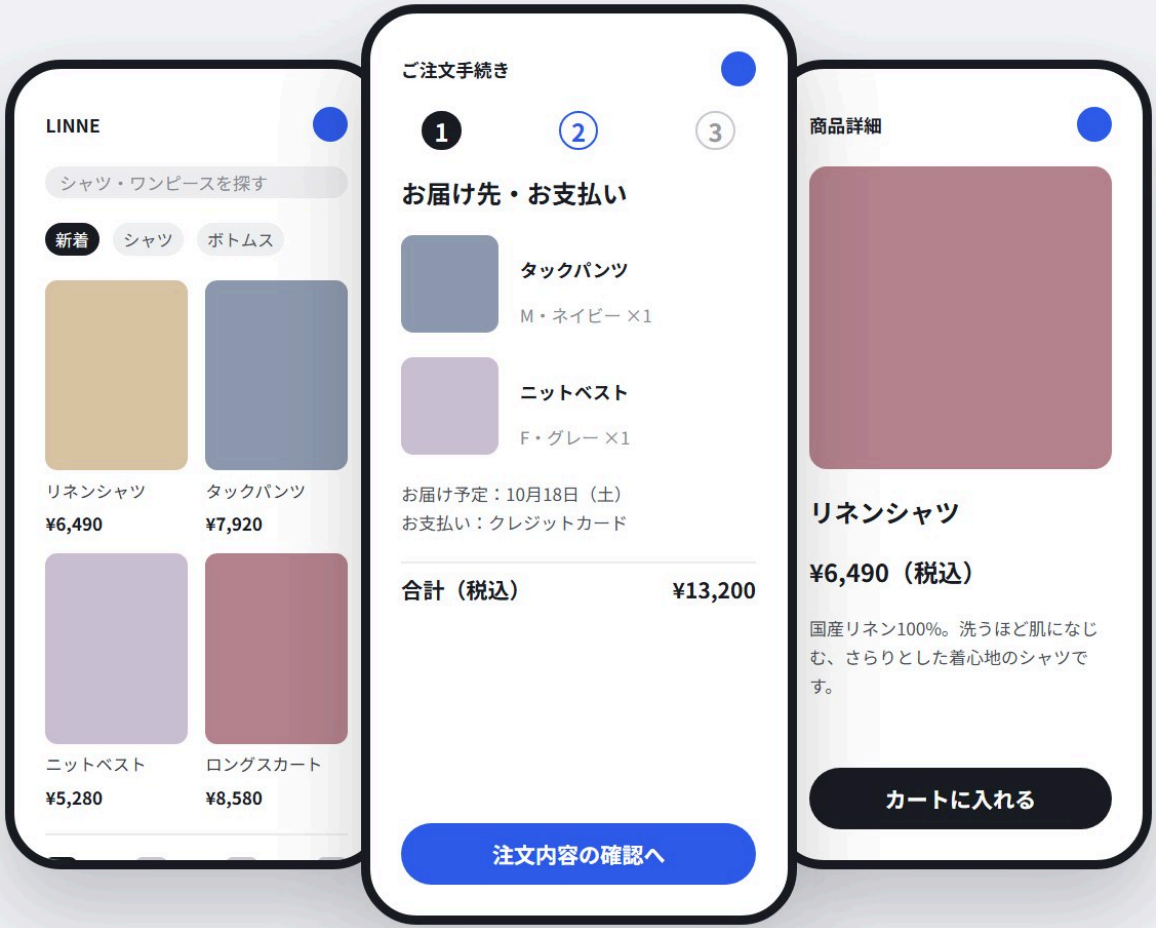
PROFILE

— プロフィール 経歴・得意分野・使用ソフト p.21

WORKS 01

アパレルECアプリのリニューアル

UI/UXデザイン



案件区分： クライアントワーク（実案件）

担当： UIデザイナー（デザインリード）

制作期間： 2025年10月〜2026年3月（6か月）

成果： カート離脱率 42% → 31%

アパレルECアプリのリニューアル　詳細

制作物： iOS／AndroidアプリのUI、デザインシステム

担当： UIデザイナー（デザインリード）

担当範囲： 調査 / 設計 / デザイン / 検証

メンバー構成： ディレクター1名、エンジニア3名、デザイナー2名

使用ソフト： Figma, ProtoPie, Illustrator

制作期間： 2025年10月〜2026年3月（6か月）

実働： 約520時間（週4日）

目的： スマホからの購入を増やす

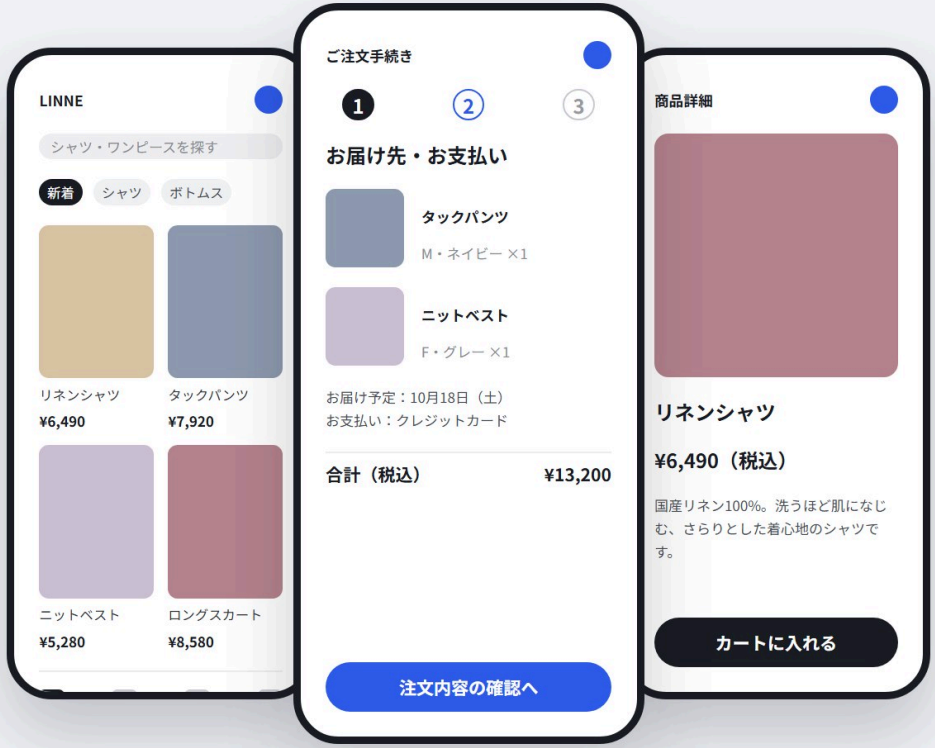
課題： 購入手続きの途中で離脱する人が多い（カート投入後の42%）

考えたこと： 迷いの原因は入力項目の多さ。1画面で決めることを1つにする

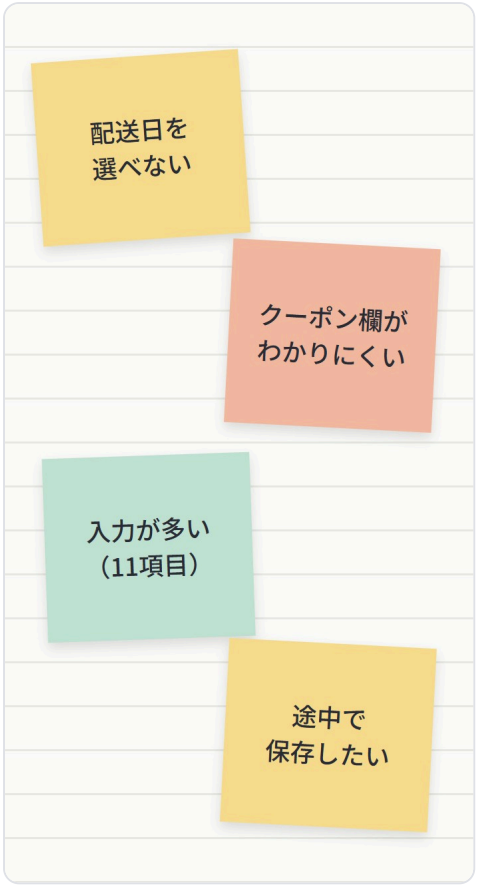
制作： 購入手続きを3ステップに整理した

成果： **カート離脱率 42% → 31%**

公開後3か月の平均。購入手続きの問い合わせも約3割減った。



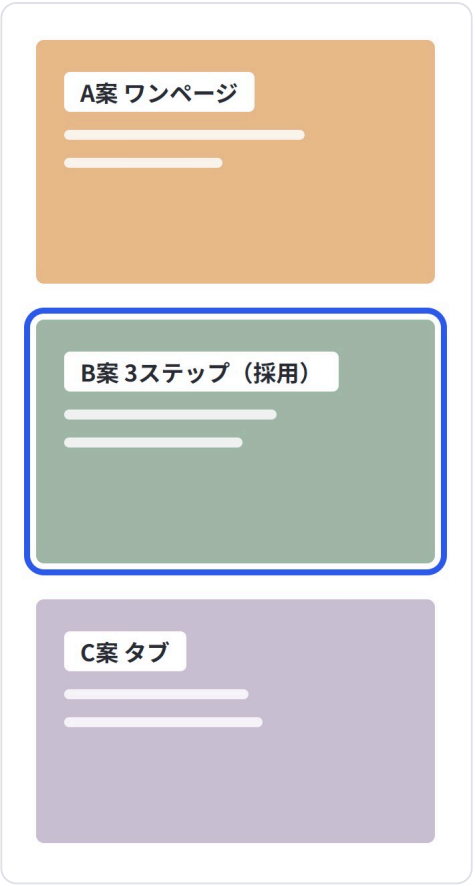
アパレルECアプリのリニューアル　制作の過程



1. 調査
購入者5名へのインタビューと、離脱した画面の分析



2. ワイヤーフレーム
手順ごとに画面を分け、情報の順番を決める



3. ラフ3案
ワンページ・3ステップ・タブ切り替えの3案を比較



4. 完成
テストで最も迷いが少なかった3ステップ案で仕上げ

決めたこと： 3案をユーザーテストで比べ、操作の迷いが最も少なかった3ステップ案を採用した。

WORKS 02

クリニック予約アプリの新規設計

UI/UXデザイン



案件区分： クライアントワーク（実案件）

担当： UIデザイナー（デザインは1人で担当）

制作期間： 2025年3月〜2025年7月（5か月）

成果： 電話での予約変更 月320件 → 110件

クリニック予約アプリの新規設計　詳細

制作物： 予約アプリのUI（iOS／Android）

担当： UIデザイナー（デザインは1人で担当）

担当範囲： 調査 / 設計 / デザイン / 検証

メンバー構成： PM1名、エンジニア2名、デザイナー1名

使用ソフト： Figma, Illustrator

制作期間： 2025年3月〜2025年7月（5か月）

実働： 約300時間

目的： 予約の変更を、電話をかけずにアプリで済ませてもらう

課題： 予約の変更が電話に集中し、受付の負担が大きい

考えたこと： 変更したい人は日時だけ決めたい。予約の確認から2タップで変更できるようにする

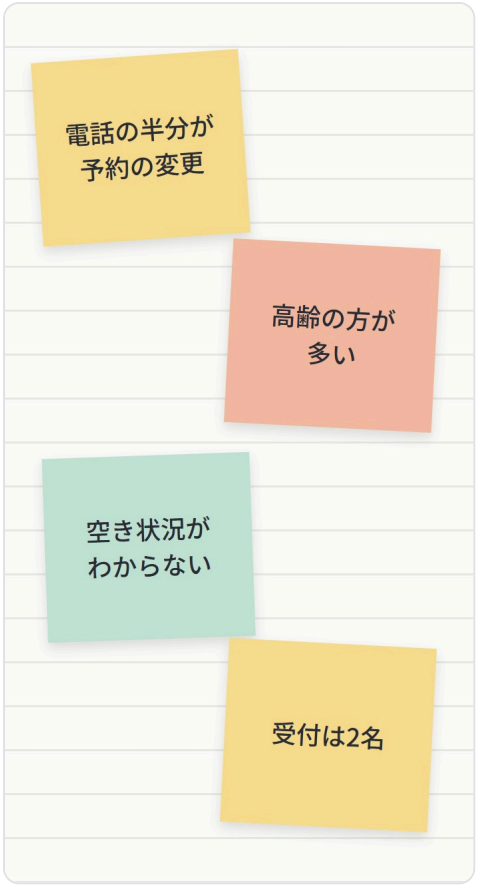
制作： 予約の確認画面から、空いている時間を一覧で選べるようにした

成果： **電話での予約変更 月320件 → 110件**

公開後2か月の平均。受付の電話対応が1日あたり約1時間減った。



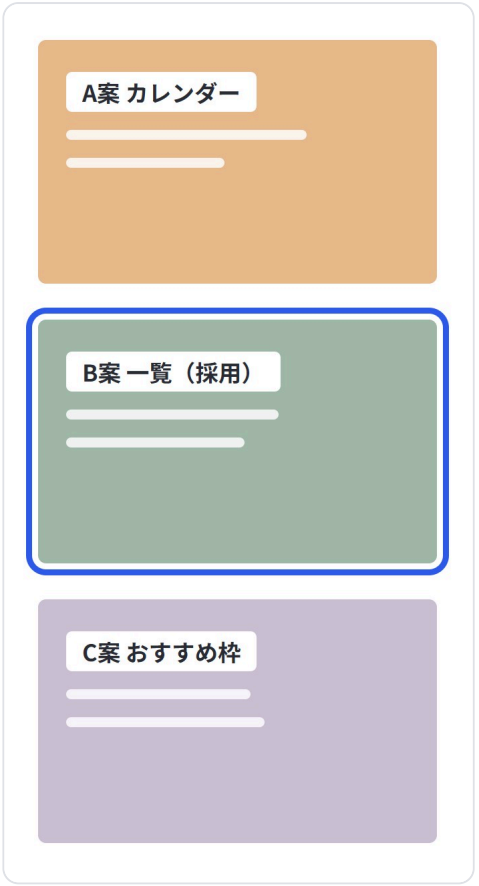
クリニック予約アプリの新規設計　制作の過程



1. 調査
受付スタッフ2名と患者6名に、
予約変更の流れを聞く



2. ワイヤーフレーム
日付・時間・予約内容の順に画面を組む



3. ラフ3案
カレンダー・一覧・おすすめ枠の3案を
比較



4. 完成
空いている時間を一覧で選ぶ案で仕上げ

決めたこと： 高齢の方にも試してもらい、迷わず変更できた一覧の案を採用した。

WORKS 03

店舗向け売上管理ダッシュボードの改善

UIデザイン



案件区分： クライアントワーク（実案件）

担当： UIデザイナー（メイン担当）

制作期間： 2024年5月〜2024年9月（5か月）

成果： 日報の作成時間 15分 → 5分

店舗向け売上管理ダッシュボードの改善　詳細

制作物： 店舗オーナー向けの管理画面（Web）

担当： UIデザイナー（メイン担当）

担当範囲： 調査 / 設計 / デザイン / 検証

メンバー構成： PdM1名、エンジニア4名、デザイナー2名

使用ソフト： Figma

制作期間： 2024年5月〜2024年9月（5か月）

実働： 約400時間

目的： 毎日の売上確認を、短い時間で終えられるようにする

課題： 毎日の売上確認に時間がかかり、日報の作成が負担

考えたこと： 毎日見る3つの数字を最初に置き、詳細は必要なときだけ開く

制作： 売上・来店数・客単価を上部にまとめ、店舗別の表を下に置いた

成果： **日報の作成時間 15分 → 5分**

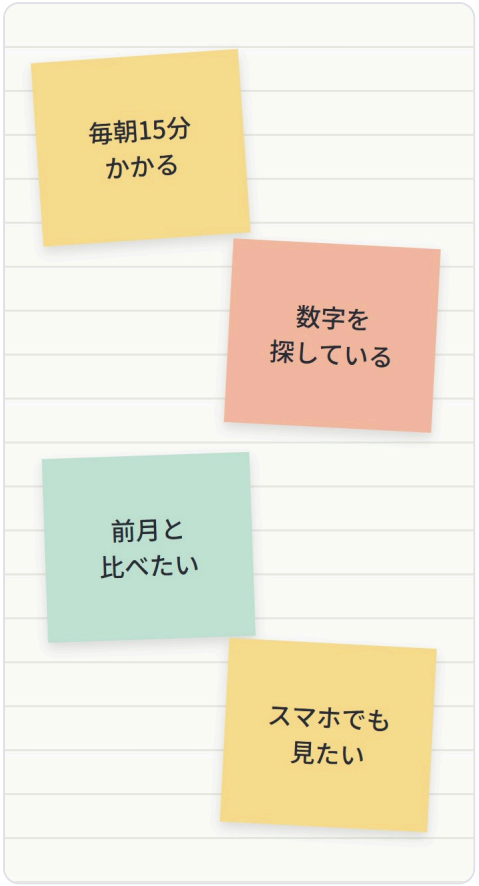
店舗オーナー20名の平均。朝のうちに確認が終わるようになった。



WORKS 03

店舗向け売上管理ダッシュボードの改善　制作の過程

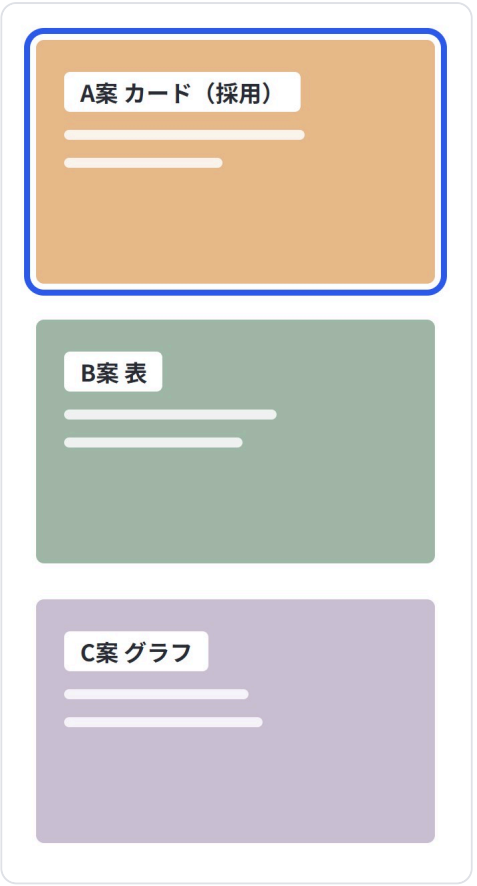
UIデザイン



1. 調査
店舗オーナー8名の、毎朝の確認作業を見学



2. ワイヤーフレーム
毎日見る数字と、ときどき見る表を分けて置く



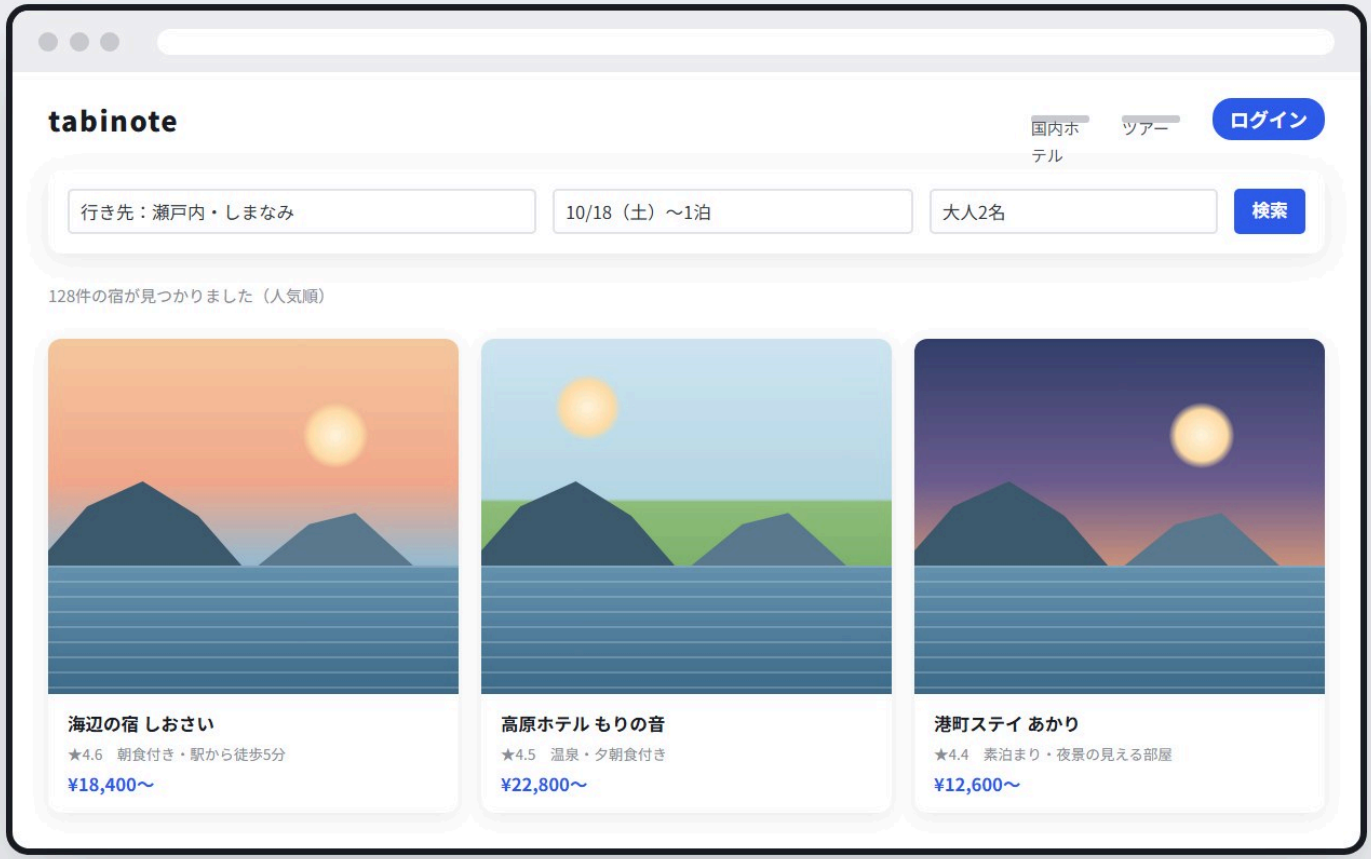
3. ラフ3案
数字の見せ方をカード・表・グラフの3案で比較



4. 完成
数字のカードとグラフを組み合わせた案で仕上げ

決めたこと： 3案で日報を書いてもらい、作成時間が最も短かったカードとグラフの案を採用した。

旅行予約サイトの検索・一覧の改善



案件区分： クライアントワーク（実案件）

担当： UIデザイナー（メイン担当）

制作期間： 2024年10月〜2025年2月（5か月）

成果： 宿の詳細を見る率 +18%

旅行予約サイトの検索・一覧の改善　詳細

制作物： 宿泊予約サイトの検索・一覧画面（PC・スマホ）

担当： UIデザイナー（メイン担当）

担当範囲： 調査 / 設計 / デザイン / 検証

メンバー構成： PdM1名、エンジニア3名、デザイナー2名

使用ソフト： Figma, Adobe XD

制作期間： 2024年10月〜2025年2月（5か月）

実働： 約380時間

目的： 宿を比べやすくして、予約までの迷いを減らす

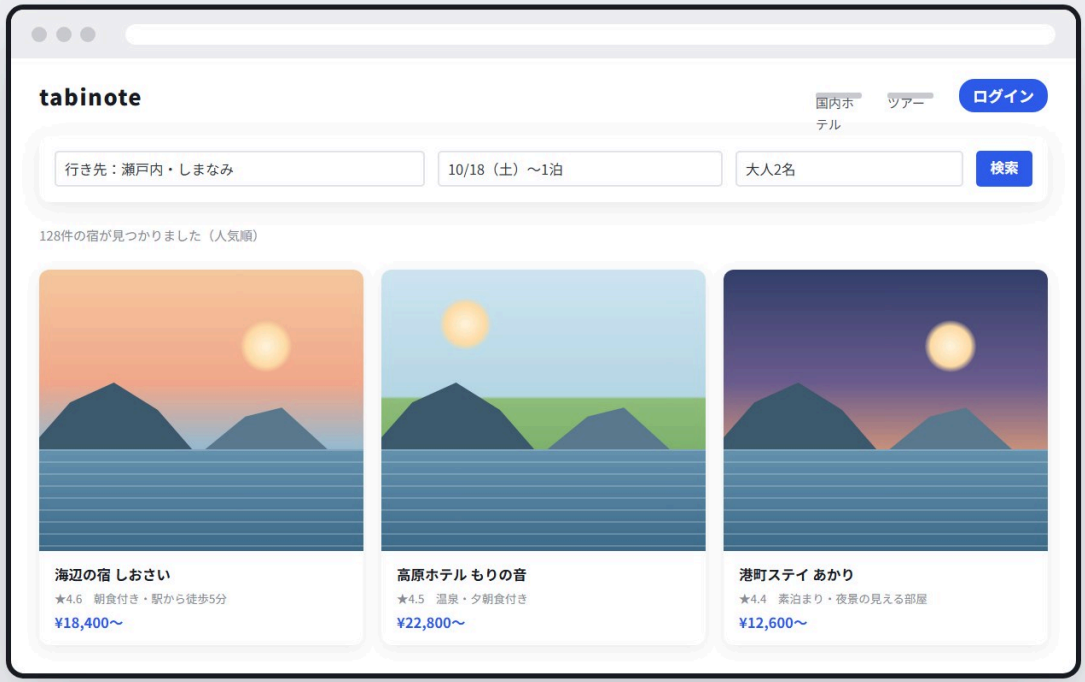
課題： 一覧の情報が多く、写真が小さいため宿の違いが伝わらない

考えたこと： 比べる材料を「写真・評価・食事・価格」の4つに絞り、写真を大きく見せる

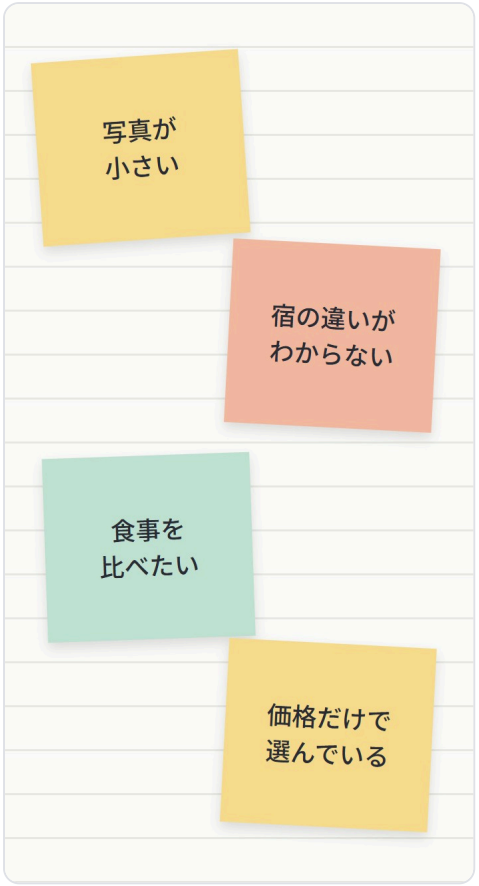
制作： 一覧を写真中心のカードに変え、絞り込みを上部にまとめた

成果： **宿の詳細を見る率 +18%**

A/Bテスト（2週間・約12万人）の結果。予約率も6%上がった。



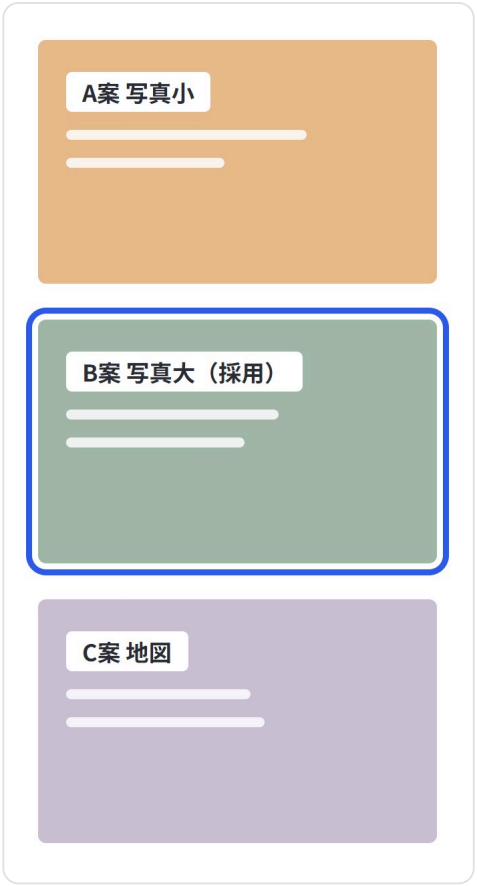
旅行予約サイトの検索・一覧の改善　制作の過程



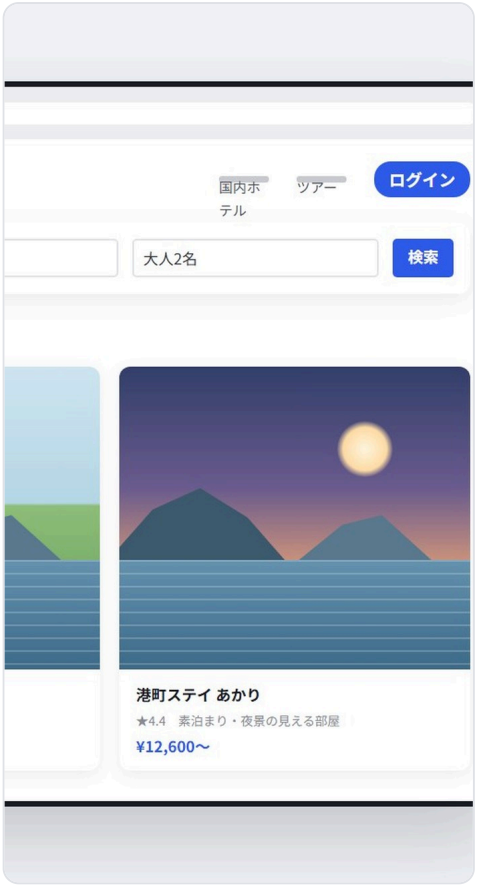
1. 調査
予約した人10名の行動を、
インタビューと記録で確認



2. ワイヤーフレーム
比べる材料を4つに絞り、カードの情報の
順番を決める



3. ラフ3案
写真の大きさを変えた3案を比較



4. 完成
写真を大きく見せる案で仕上げ

決めたこと： 3案をテストし、宿の違いが最も伝わった写真を大きく見せる案を採用した。

WORKS 05

経費精算SaaSの初期設定（オンボーディング）

UIデザイン



案件区分： クライアントワーク（実案件）

担当： UIデザイナー（デザインは1人で担当）

制作期間： 2025年8月〜2025年11月（4か月）

成果： 初期設定の完了率 54% → 81%

経費精算SaaSの初期設定（オンボーディング）　詳細

制作物： 経費精算サービスの初期設定フロー（Web）

担当： UIデザイナー（デザインは1人で担当）

担当範囲： 調査 / 設計 / デザイン / 検証

メンバー構成： PdM1名、エンジニア2名、デザイナー1名

使用ソフト： Figma

制作期間： 2025年8月〜2025年11月（4か月）

実働： 約280時間

目的： 申し込んだ会社が、迷わず使い始められるようにする

課題： 初期設定の途中でやめてしまう会社が多く、利用が始まらない

考えたこと： 最初に全部は決めなくてよい。あとから変えられることを示し、1画面1問にする

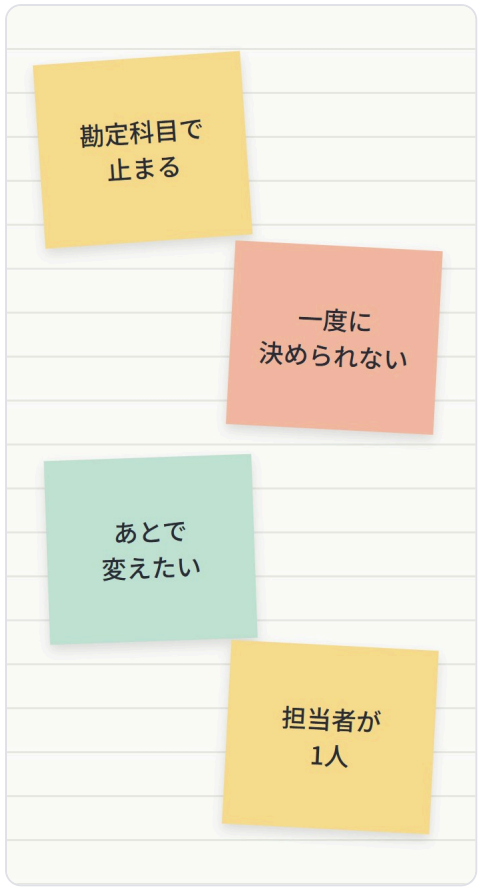
制作： 設定を5ステップに分け、残りの手順を常に表示した

成果： **初期設定の完了率 54% → 81%**

公開後3か月の平均。設定に関する問い合わせも半分になった。



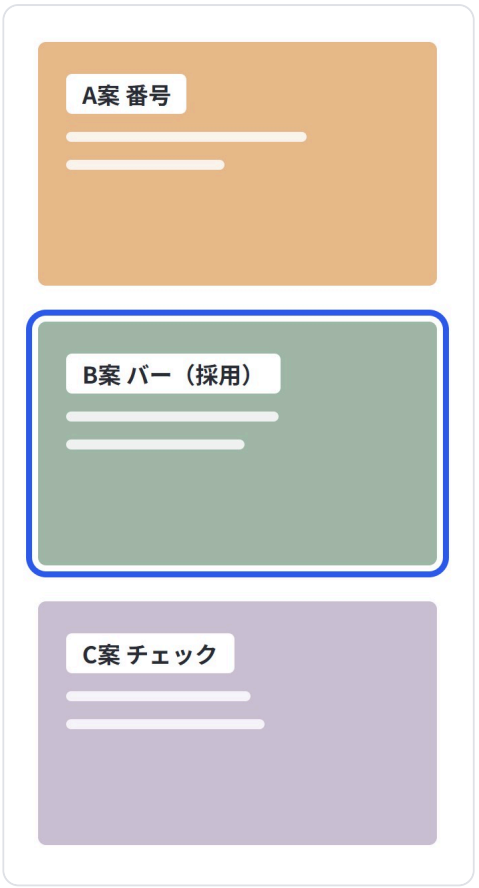
経費精算SaaSの初期設定（オンボーディング）　制作の過程



1. 調査
途中でやめた会社5社に、止まった画面と理由を聞く



2. ワイヤーフレーム
1画面1問にして、5つの手順の順番を決める



3. ラフ3案
進み具合の見せ方を3案で比較



4. 完成
残りの手順を常に見せる案で仕上げ

決めたこと： 3案を試してもらい、最後まで進めた会社が最も多かった残りの手順を見せる案を採用した。

飲食店のモバイルオーダーアプリ



案件区分： クライアントワーク（実案件）

担当： UIデザイナー（メイン担当）

制作期間： 2026年1月〜2026年5月（5か月）

成果： 昼の注文の待ち時間 平均12分 → 6分

飲食店のモバイルオーダーアプリ　詳細

制作物： 店頭受け取りの注文アプリUI（iOS／Android）

担当： UIデザイナー（メイン担当）

担当範囲： 調査 / 設計 / デザイン / 検証

メンバー構成： PM1名、エンジニア3名、デザイナー2名

使用ソフト： Figma, ProtoPie

制作期間： 2026年1月〜2026年5月（5か月）

実働： 約420時間

目的： 昼の混雑時でも、待たずに受け取れるようにする

課題： 昼の時間帯にレジが混み、注文の待ち時間が長い

考えたこと： 常連の注文は毎回ほぼ同じ。前回の注文から1タップで頼めるようにする

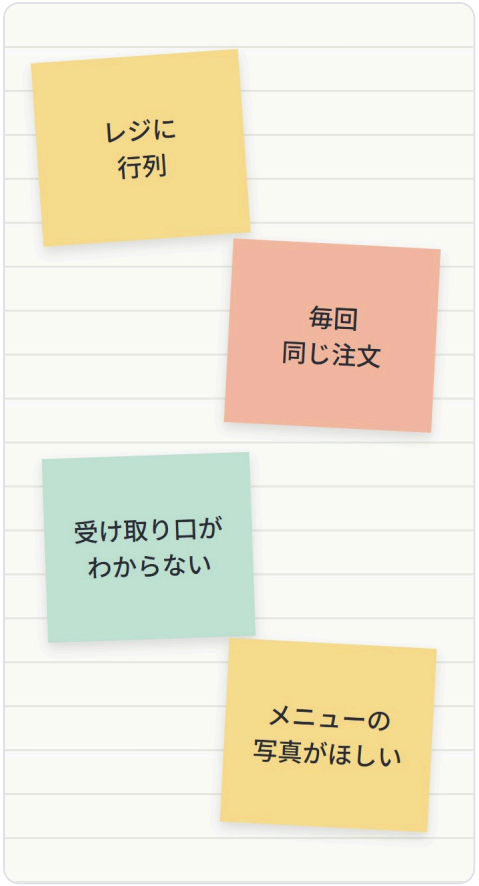
制作： トップに「前回と同じ」を置き、受け取り時間を選んでから支払う流れにした

成果： **昼の注文の待ち時間 平均12分 → 6分**

3店舗の平均。アプリからの注文が全体の4割になった。



飲食店のモバイルオーダーアプリ　制作の過程



1. 調査
昼の店頭で、注文と受け取りの流れを3日間観察



2. ワイヤーフレーム
前回の注文と受け取り時間を先に見せる構成にする



3. ラフ3案
注文の入口を3案で比較



4. 完成
「前回と同じ」を最初に置く案で仕上げ

決めたこと： 常連の方に3案を試してもらい、注文までの操作が最も少なかった案を採用した。

PROFILE

プロフィール

青木 陽菜

UI/UXデザイナー／デザイン経験 6年
事業会社で、ECアプリと予約サービスのUI設計を担当

使う人の迷いを減らす設計を大切にしています。
調査とテストで根拠を持ち、エンジニアと一緒に形にするところまで関わるのが得意です。

メール　hina.aoki@example.com

経歴

2020.04 – 2022.03	Web制作会社　Webデザイナー（コーポレートサイト・LP）
2022.04 – 現在	事業会社　UIデザイナー（ECアプリ・予約サービス）

得意分野

ECアプリ・予約サービスのUI設計、購入導線の改善、デザインシステムの整備

使用ソフト

Figma / ProtoPie / Illustrator / Photoshop / HTML／CSS（基礎）