



やっちまった〜!

実習企画発表

氣田陽子 松本真奈 孟龍也

11.27.2025 UPDATE

## TABLE OF CONTENTS

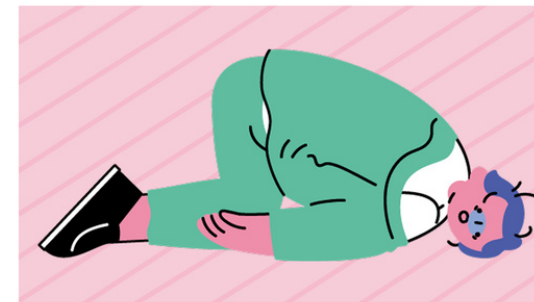
- 01 企画概要
- 02 ターゲット
- 03 サイトの目的
- 04 サイト流入経路
- 05 展開
- 06 デザイン
- 07 感想
- 08 まとめ

## CONCEPT

## 「日常の後悔を“水に流す”ことで心を軽くする、浄化体験サイト」

現代人は、日常でいろんな「やっちゃった…」を抱えている。  
忘れたいけど、人に言うほどでもない。心の中でモヤモヤは溜まる。

その“言えない小さな後悔”（＝やっちゃった！ということ）を、  
「入力 → 水に流す → 浄化し励まされる」の流れで浄化を手伝うサイト



## 心理的ターゲット

(気持ち・状態)

- ・小さな失敗や後悔を引きずっている人
- ・日常の中でモヤモヤやストレスを感じている人
- ・なんとなく気分転換を求めている人

## 行動的ターゲット

(ライフスタイル・嗜好)

- ・ゲームやガチャなど“ちょっとした体験”が好きな人
- ・SNSやWebコンテンツで気軽に遊びたい人
- ・忙しくてリアルな癒しの時間がとれない社会人・学生
- ・面白い・共感できるネタをシェアしたい人

## point 1 ユーザー体験

ストレス軽減

ユーザーが日常の小さな失敗を入力することで、「言葉として吐き出す → 視覚的に消える」という流れを通じて、心理的な整理とストレスの軽減を行う。

## point 2 購買

購買行動へ転換

ブランド認知

関連するリラックsgッズやお菓子を提示することで、感情の高まりを購買行動へと転換する。  
さらに、体験の共有性の高さからSNS拡散を促し、自然なブランド認知の拡大を図る。

- 1 自社・関連サイト** 企業ホームページ内のバナーリンク、関連サービス・商品ページからの誘導
- 2 検索エンジン** 「ストレス解消」「気持ちリセット」「浄化サイト」などの検索キーワード  
コンテンツSEO（体験記事・コラム連動）による流入
- 3 SNS経由** 投稿企画：「#やっちゃったを流した」などのハッシュタグ施策  
X（旧Twitter）・Instagram・TikTokでの体験共有投稿

## 01 コラボキャンペーン

「#やっちゃまったを流した」投稿キャンペーンをSNSで実施  
投稿者に抽選でリラックsgッズや限定キャラクターグッズをプレゼント

## 02 猫カフェとのコラボ

提携店舗で「やっちゃまった〜」限定メニューやフォトスポットを展開  
店舗内QRコードから体験サイトへ誘導し、リアルとWebの連動を図る

## 03 キャラクターコラボ

人気癒し系キャラや企業マスコットとタイアップ  
コラボ限定ボイス・アニメーション・グッズを配信して話題化

### [他のバリエーション]

- 行き場のない怒りバージョン
- ほめてほしいけど人に言えないことバージョン

のサイト作成 等

06

# デザイン

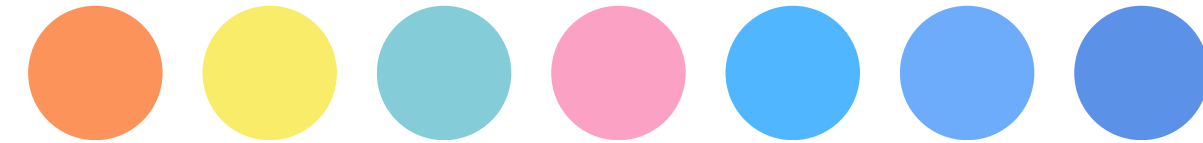
モバイルファーストで作成しました。

## 基本デザイン

フォント

Zen Maru Gothic

カラー



使用ツール

Figma HTML CSS Javascript

## ページ構成

< 3部構成 >

1 ページ目



2 ページ目



3 ページ目

RESULT①-1  
RESULT①-2 ...

RESULT②-1  
RESULT②-2 ...







水のバリエーション  
選択可能







## サイト QRコード



<https://clarenet.co.jp/column/kensyu/20251127yacchimatta/top.html>



## 氣田

役割分担をして、主にデザイン部分についてさせていただきました。コーディングは分配しにくいので、作業の先を見越してしていかなければならないと実感し、勉強になりました。デザイン面でも複数人いると刺激もあり、様々なアイデアが浮かびました。

## 松本

企画・デザイン・コーディングと満遍なく担当しました。特に苦戦したのは1画面完結型ならではの細かいズレの調整でコーディング面がかなり鍛えられました。また、連携しながらの実践的な進め方をしっかり学べたと感じています。メンバーごとに気になる点が違って面白かったです。お互いの得意を活かし、良いものができたと思います。

## 孟

主にコーディングや実装面を担当しました。実装にあたっての課題の難易度が制作期間内で解決できるものか、本格的な着手の前にさぐりや下調べをして、期日内に完成することを意識して取り組みました。実際にやってみて、理想の画面デザイン（キャンプ）と、実際に制作した画面で、レスポンス対応含めて、理想通りに配置するところが一番苦労しました。

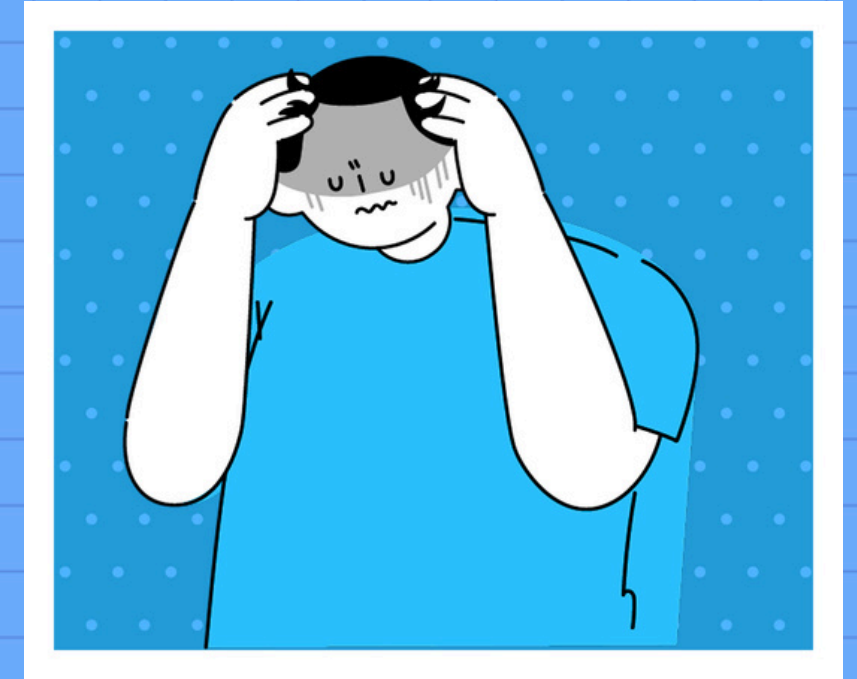
## 良かった点

- ・動き出しの進み具合が停滞気味だったが手を動かしてアイデアを形にしたことで一気に進められた
- ・各々の強みを活かして得意なところを率先していったことで、うまく分業しかみ合いながら進められた
- ・figmaなどのツールや便利機能の発見があったことで、共有などがしやすかった
- ・世界観を大事にしつつデザインを調整できた
- ・コーディング力UPして自信に繋がった
- ・メンバーの意見を取り入れて良い方向にまとまって行けた
- ・制作をして形になっていくことを楽しみながらできた

---

## 反省・改善点

- ・視点や考え方が違うから伝えるのが難しかった
- ・事前に機種での見え方の違いを想定して構成を考えた方が良かった
- ・レスポンシブデザインで、一画面に収めることが難しく、時間が足りなかった。
- ・節目節目で小まめに認識合わせをできていれば、もうちょっと仕上がりを高められた。
- ・繰り返しの作業で新鮮な目で見れず、操作のしにくさや誤認識が生まれることに意見をもらってから気付いた。  
どこかのタイミングでフラットな目で見ることが出来たら、事前に気付くことが出来た



ご清聴ありがとうございました。

