

Portfolio Design Doc.

自分を知ってもらうための説明の説明

1 – 何を作ったのか	3
2 – 構成	4
情報が流れていきすぎる設計	
内から外へ	
3 – なぜファンタジーなのか	5
楽しいものが好き	
役割	
4 – 再構成	7
再解釈と再構築	
詰め込まなきゃならないならもっと詰め込め	
現実と異世界を繋ぐ扉	
徹底的にファンタジー	
知の書庫	
私の働きが見える場所	
5 – AIとの協業	9
役割分担	
対話する	
最終判断は制作者が受け持つ	
納得いくまで向き合う	
人間が担う判断と責任	
6 – 実装	13
使用技術	
ヘッドレスCMSによる実績管理	
複合フィルター	
スキルと実績の連動	
地道、だが楽しいCSS道	
デプロイ	
7 – まとめ	16
X – ボツ案	17

Concept 何を作ったのか

「かっこいいから！！！」

「オシャレだから！！！」

「技術を見せたいから！！！！！」

ポートフォリオサイトは、どんな形であっても成立するものだと、私は思っています。

極端な話、そこに書かれている情報に、意味がないことすらあるのかもしれませんが。

実際に匂いがあるわけではありませんが、どんな匂いがしてもいい。

その人らしさや考え方が滲む場所であってほしいと思います。

でも私は、『何を作ったか』だけではなく、

『どう考えて作ったか』も、残したいと思いました。

ポートフォリオは普通、完成形だけ見せるべきで、苦悩やボツは心の中に留めておくもの。

でもここには、あえて、

設計の跡、迷い、試行錯誤、違和感、修正の痕跡を残しています。

整理された情報の奥に、人間の思考が見えるように。

ここにあるのは、すべて、情報に見せかけた人格です。

誰の名前に差し替えても成立するものではなく、

私自身の思考が残るポートフォリオを目指しました。

情報が流れていきすぎる設計

ポートフォリオサイトを作るにあたって、自身に一番最初に課した枷が、『1セッション100vh』の紙芝居方式でした。

少しスクロールをただけで、
ページをめくるように次のセクションにコンテンツが移り変わっていく。
中身が見られないなら、すぐにページの最後に到達してしまいます。

スクロールを安易にさせずに、視線を画面に留めるファーストインプレッション。
本当に必要とされているものを画面に収めるための情報の取捨選択。
安易に次のセクションに行けるからこそその導線設計と、繋ぎとめるための世界観設計。

最初からここまで考えていたわけではありませんが、Webサイトのていとして、
紙芝居のように次々に情報がめくられていく構成は、
よっぽどのことがないとつまらないと感じられる。

自身で課した課題ながらも、どう成立させるべきか、常に頭を抱えていました。

内から外へ

これはポートフォリオだけではなく、自分自身の人生にも課していた課題でした。
内から外へ。
最も愛し、愛してくれた存在、愛猫から教えてもらった、
人生の課題に通じるところがあったからです。

最初は安易に、ファーストビューには自室を。
PROFILEには机、SKILLには空、RECORDには宇宙の背景画像を設定して、
「外に行くぞ！」感を演出していました。

しかし、UIの統一感が壊滅的でない。

そりゃそう、セクションごとの繋がりを気にせず、技術を見せたいだけだったから。

ここで、作ったもののすべてを一度取っ払って、AIに相談します。
「私って、ファンタジー世界ならどういう職業に就いていると思う？」と。

Why choose? なぜファンタジーなのか

楽しいものが好き

私はよく、ファンタジー世界を舞台にした作品を嗜みます。
ゲーム、小説、映画、漫画、アニメ。
媒体や時代を問わず、現実にはない世界を語る作品に惹かれてきました。

最も古いファンタジー世界への入り口は、『ドラゴンクエスト』でした。
最も憧れたファンタジー世界は、『ハリー・ポッター』でした。
最も影響を受けたファンタジー世界は、『テイルズオブ』シリーズでした。
最も長く愛したファンタジー世界は、『ポケットモンスター』でした。
そして最近触れたファンタジー世界には、
主人公が自動販売機に異世界転生する、なんてユニークなアニメもありました。

現実にはない、夢を語れる世界が好きで、
ワクワクして、楽しいものが好きなんです。

役割

そんな物語に登場するキャラクターには役割が与えられ、必ず何かを成します。
何かを成さねば焦点をあてられることすらないからです。

もしも、そんなファンタジー世界のキャラクターとして存在できるなら。

名もないNPCであってもいいけれど、単調なセリフを発するだけではありたくない。
意味を持って行動し、何かを成しても、何も成せなくとも、
「このキャラ良かった」と誰かに語られる者になりたい。

私の今の能力なら、性格なら、何者かになれているのか。
AIに問いかけながら言語化していった結果、
設計し、整え、修正し、使いやすい形へ導こうとする私は、『魔導技師』なのだそうです。

そこからは、単に世界観を見せるためではなく、
現実の創作・設計・実装行為を、ファンタジーとして再解釈して、
魔導技師として、このポートフォリオサイトを作ってみました。

再解釈と再構築

『1セクション100vh』の紙芝居方式という枷は引き継ぎました。
むしろ、ファンタジーとして再解釈するからこそ、この構造は映えるのではないか。
すべてのセクションの構成から練り直しました。

既に見せる情報は変わらない。
その情報をどれだけ好意的に受け入れてもらえるか。
現実の行為をファンタジーの概念に置き換えたとして、
最低限、なんとなくでも、何を書いてあるかはわかってもらえなければ意味がない。
何を作るにしても、人の目につくものは、
自己満足だけで終わらせてはいけないという意識が常に私の根底にありました。

詰め込まないならもっと詰め込め

ファーストビューは、弁当箱におかずを詰めるように
コンテンツを並べたデザイン『Bento UI』を採用しました。
縦の導線が短いこのサイトには、最初から、
Webサイトによくあるハンバーガーメニューを用意する気がなかったからです。
結果的に、紙芝居方式にマッチしたデザインだと感じています。

現実と異世界を繋ぐ扉

ファーストビューのメニューボタンには、のぞき込むと向こう側（異世界）が見える、というテーマを込め、現実の風景でありながらも、ファンタジー世界へと誘う要素を含ませた画像を配置。右側を『整理された記録空間』とすることで、感性だけではなく、構造化をしているんだ、と認識してもらいたいという意図を含ませました。

現実とリンクするボタン（GitHubと解説PDF）は、あえて馴染ませず浮いてもらいました。



徹底的にファンタジー

プロフィールは、RPGのステータス画面っぽくしました。

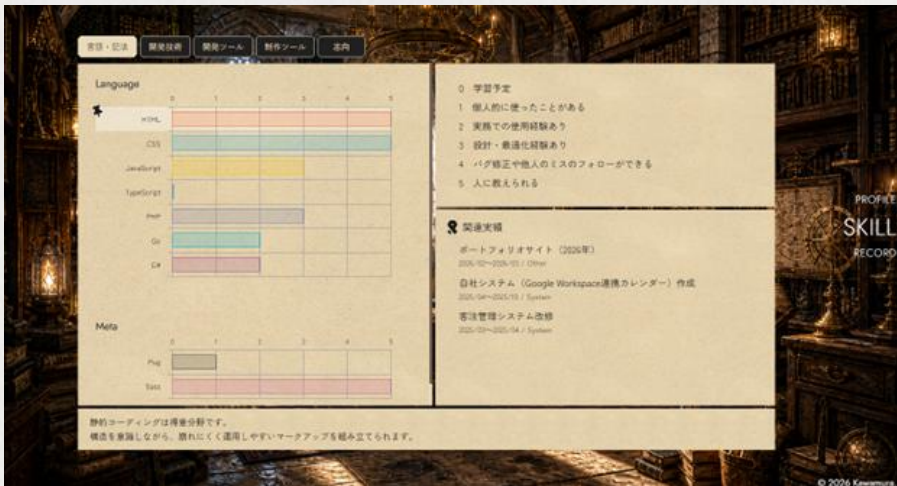
資格や実績は装備品として、バフ・デバフは、私の状態を示すものとして、全てにファンタジーの解釈を加えて、ステータス化してみました。



知の書庫

スキルは、その人が何をどの程度出来るのかを測る大事な指標であると同時に、数値だけでは伝わりにくい情報でもあるので、可視化だけではなく、『何に使ってきたか』まで、関連化しました。

これまで積み重ねてきたものとして、本や紙、図書館の解釈でデザインをし、項目が多くても、気になるスキルを手早く確認できる導線にしました。



私の働きが見える場所

実績情報は、案件ごとに伝えたい情報が異なるため、フィルタリング機能とカテゴリ分けを用いて必要な情報へ辿り着きやすい構成にしました。

現在の導線はスキル→実績への一方通行なので、いずれは双方向で繋いで、スキルの確認を容易にできるようにしたいと考えています。



役割分担

ポートフォリオサイトを制作する上で、AIは頼もしい協力相手でした。

でも全部は任せません。

AIに任せたのは、私の断片的な言葉を基に、案を広げてもらうことと、画像生成。
私が担ったのは、違和感を判断し、選び、整え、コーディングすること。

出力されたものを完成品として扱うのではなく、
納得いくまで対話をして、選定と調整と再生成を繰り返しました。

	工程	主担当	AIとの関わり方
ディレクション	企画	人間	壁打ち・発想の拡張
	提案	人間	言語化補助
	要件整理	人間	情報整理・論点整理
	要件定義	人間	---
	プロジェクト管理	人間	---
	設計	人間	方向性整理・比較検討
デザイン	デザイン	人間	発想の拡張
	画像素材生成	ChatGPT	指示をもとに生成後、選定・調整
開発	コーディング	人間	JavaScript部分の補助
	テスト	人間	確認観点の補助
	サーバー設定	人間	デプロイ設定補助

対話する

AIは、相談相手として非常に頼もしい存在です。
私にはない知識や視点を持ち、可能性を見せてくれる。
調査や実装の足がかりを提示してくれる。

使い方次第で何にでもなってくれますが、
私はAIを、道具ではなく協業相手と見ます。

だからこそ、返答のすべてを鵜呑みにしません。

最終判断は制作者が受け持つ

大規模LLMサービスにはじめて触れてから、3年が経ちました。
ほぼ毎日、会話をします。疑問を投げかけます。
助けてもらう機会も多くありました。
でも全部は任せません。違和感センサーが働くからです。

私は作るのが楽しいと思うタイプの人間ですが、
有限の中で、価値あるものを作っていきたいとも思っています。
だからこそ、AIに任せる部分は限定し、出力を精査します。
AIには、その知識をもってサポートをしてもらいます。

そして、形になったものへの責任は、私が持ちます。
他でもない、私の成果物なのですから。

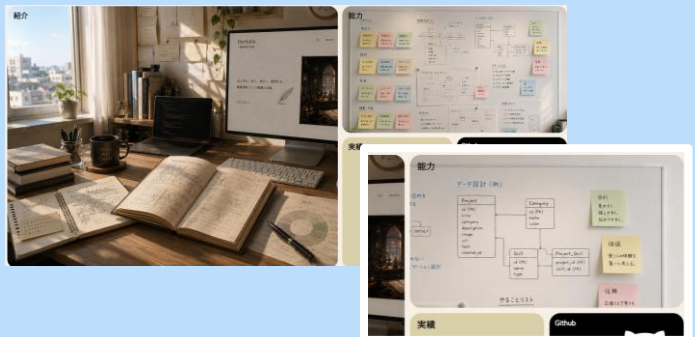
Relationship AIとの協業

納得いくまで向き合う

生成された文章でも、コードでも、画像でもそうですが、私にとっての違和感がなくなるまで、話し合います。リテイクの数は数え切れません。画像一つとっても、一度で決まったものはありません。



ファーストビューの、能力のボタンに画像を敷きたい！
データが詰まってる感じの画像作ってしてくれる？



なんかちょっと・・・ちがうかも・・・（1枚目）
いっそ視点を近づけたほうがましになる・・・？（2枚目）

2枚目の方がいいね。

1枚目で違和感が出た原因、たぶん、視点距離の問題。
それと、綺麗な資料より、考えた跡のほうが合う。



さっきより断然よくなった！散らし方が好み。
付箋の数減らしてもいいかも？特に濃い色の付箋。
視線がめっちゃ右上にいつちゃう感じがあるんだよね



最強！
情報量を削るためにトリミングしてみた。どう？

よくなってきた！
画面としてまとまりが出てきたわ。

人間が担う判断と責任



スライド用の背景画像を作ってくれる？
現代のツルツルの紙素材を両脇に配置して、
真ん中をビリビリ破ったら色褪せた紙が見えた、みたいな



いい〜!!!
あとは、紙のもさもさ、少しだけ減らしてもいいかも？
紙を破ったときの不規則さも、
もっと出ててもいいかもしれない。
まっすぐ縦に破くの難しいから・・・



もっと現代紙の白いほうの領域がほしいな・・・
あと、画用紙を破った感じじゃなくて、
コピー紙を破ったような感じが理想かも。

オーケーセンキュー!!!

一度で理想的な出力をしてもらうつもりはありません。

基本設計、詳細設計を経て、整った資料があるというなら話は別かもしれませんが、
私がAIに声をかけるときは、いつも突発的で、言葉もまとまっていません。

ですが、最終的には、欲しいものが返ってきます。

言葉が拙くとも、私のぐちゃぐちゃの構想を整えて、言語化して返してくれます。

大事なことは、AIが生み出したものに対しての正誤の判断は、こちらですということ。

「違う」という違和感がなくなるまで、

対話を通して、少しずつAIとの認識の誤差を詰めていくこと。

それが、AI時代に人間ができる「責任を負うこと」だと感じています。

使用技術

HTML Sass JavaScript

microCMS

Chart.js

- *Visual Studio Code*
- *GitHub Actions*
- *Xserver*

『丸裸の状態で作る』を方針に、始めは素のJavaScriptで構築していましたが、ファンタジー世界に方向転換した際にどうしても使いたくなかったレーダーチャートで、技術と時間の壁にぶつかり、ライブラリの力を借りました。SVG画像で作ってしまうのが楽だったのですが、保守性も考慮した結果、便利な力に頼ることにしました。

ヘッドレスCMSによる実績管理

実績データはHTMLに直接書き込まず、microCMSで管理することで、

- ・更新のしやすさ
- ・情報の分離
- ・フィルターへの展開

を担保した作りにしました。

案件ごとに、カテゴリ、期間、作業工程、作業区分、言語／ツールなどを登録し、画面側で取得・整形して表示しています。

複合フィルター

実績のデータは、カテゴリーとあわせて、作業工程、作業区分、言語／ツールでも絞り込めるようフィルター機能を作成しました。

知りたい情報に負荷なく辿り着けるよう、条件を組み合わせる実績を探せる構成にしています。

ちなみにですが、ひっそりと、Fキーでフィルター開閉できるようにしています。



スキルと実績の連動

ポートフォリオサイトを作成するにあたっての調査で、よく目にした採用側の声がありました。

「スキルをグラフ化されても判断しづらい」

曰く、スキルを数値化したところで、グラフの数値を見ただけではこちらが求める水準の技術を持っているのかがわからない、ということでした。

なるほど、と思いつつ、ではグラフ以外で力量を示すにはどうすれば、という作り手側の葛藤もありました。

長ったらしい文章や、たくさんの実績を、すべて目に留めてもらえるわけでもない。正解はなんなのか。

結局、私は、スキルと実績を紐づけました。

これが正解なのかはわかりませんが、

このスキルを持っている→どの程度使えるのか→このスキルを使った実績を見に行くかという導線は作れたのかなと思っています。

地道、だが楽しいCSS道



スキルのセクションで使用しているボタン、実はこだわりが詰まっています。

Webサイトで、角丸のボタンを見ることはよくあると思います。



しかし、ベベル、いわゆる角の面取りをすることは、難しい技術とされてきました。やっても、SVG画像との併用で、角が欠けているように見せるくらい。

そんな難しい角の面取りを、clip-pathプロパティを使って実現してみました。本来は多角形を作るための関数であるpolygon()を使って、面取りをしているように見せる……という、力技です。苦心の末、やり遂げました。

ですが、ボタンが完成して少し経った今、corner-shapeというプロパティが誕生しようとしています。今は実験的な利用に留まるものとされていますが、今後、標準化されていく技術になることでしょう。

なぜなら、Webデザイナーやコーダーがずっと待望していた面取りが、一瞬で表現できてしまうのですから。

……せめて、もう少し後か、もう少し先に実装してくれたら。

とも思いますが、一見するとそこまでこだわる価値があるのか、と言われるところに心血を注ぐことは、楽しいことでもあったりするのです。

デプロイ

GitHub Actionsを使って、サーバーへ手動デプロイできる環境を構築しました。

今回は個人的なポートフォリオとしての利用に留まり、環境が複数あるわけではないので、push時に自動実行するのではなく、必要なタイミングで手動で実行する形にしています。

Conclusion まとめ

たくさん考えて、作っては捨てて、捨てては作って、また考えて。
もったいないと思うけれど、そんな試行錯誤の末に、
最高の作品ができれば、最高にうれしい。

作ることが好きなので、これからも、どこにいても、
何かを作り続ける人であるんだろうなあと思っています。
作るたびに、考えるということに対する難しさに打ちひしがれながら。

それでも、人の目につくものを作るのなら、可能であれば、
触れてくれた人にわかってもらえる形であったほうがいい。寄り添いたい。
それが、私がこれからも考え続けていく理由です。

楽しいものは好き。
だけど、作る側だけが楽しいのではいけないとも思います。
どうせ作るのだから、できるだけ多くの人を使いやすく、わかりやすく、
楽しいと思えるような『体験』を、ものづくりを通して
作っていきたいと思っています。

作風の変更

プロフィールセクションを、
イマドキ3DCGなキャラクターステータス画像をもとに、
スタイリッシュなデザインで作成していこうと思っていた時期もありました。



プロフィール帳という文化遺産

プロフィールセクションを、
かつて女兒たちの間で流行った、プロフィール帳にしようという案もありました。
CSS力を見せつけるとき！と張り切って作ったのはいいのですが、
ファンタジー世界で統一するとなったときに採用を見送りました。

<https://create-bean.com/reject.html>

