

# 職務経歴書

2026年5月15日 現在

氏名：有吉 花由美

---

## ■ 職務要約

---

2019年：前職の病院勤務を退職後、エンハンスヘルスケア株式会社に派遣社員として入社。WEBオペレーターからキャリアを開始する。

2020年：トレスイノベーション株式会社に入社し、WEBディレクター兼デザイナーとなる。SESにて複数の企業に出航し、大手事業会社のWEB制作や大手アパレル企業のメディアサイト運営などを経験。

2021年：独立。フリーランスとして株式会社ecbeingにて大手寝具メーカーの運用ディレクションやクリエイティブ制作、グローバル種苗メーカーのECサイト内LPの制作などを行う。

2022以降：個人にて契約した企業にて主にプラットフォーム開発におけるフロントデザイン制作に従事。プロジェクトの統括、ディレクション、UIUXデザイナーを行い、上流の課題とサービスビジョンからバックキャストで検討し、デザインゼロベースからシステムサイドと協議・実行してきました。

---

## ■ 業務経験（スキル概要）

---

- ・ UIUXデザイン（デザイン提案／情報設計（IA）と導線設計／プロジェクト定義／コンポーネント指向のデザイン設計／マルチデバイス対応／テクニカル・アドバイザリー）
- ・ WEBディレクション（要件定義／プロジェクトの全体把握を目的とした全体構成図（サイトマップ）の作成／進行・品質管理）
- ・ Webサイト／LP／バナー／ロゴ／DTPの企画構成・制作ディレクション・デザイン制作

---

## ■ 得意とする分野・スキル

---

- ・ UIUXデザイン（デザイン提案／情報設計（IA）と導線設計／コンポーネント指向のデザイン設計／マルチデバイス対応／テクニカル・アドバイザリー）
- ・ Webクリエイティブの制作ディレクション・デザイン制作
- ・ 持続可能なプロダクト成長を支える、伴走型UIUX・デザイン支援

---

## ■ 使用ツール

---

Figma／Photoshop／Illustrator／AdobeXD／Office365  
Slack／Chatwork／backlog／Notion／Teams／Zoom／Meet 他

---

## ■ 自己PR

---

事業ミッションからバックキャストで提案する姿勢や、戦略立案とシステム要件の調整を軸に、マルチデバイス対応の100ページ以上のUIUXデザインを完遂する一気通貫の遂行力が私の強みです。

スタートアップの開発プロジェクトへの参画経験から、MVV（ミッション・ビジョン・バリュー）や最終ゴールを深く汲み取ったデザイン設計を得意としております。事業の理想をクリエイティブの世界観へと一貫性を持って落とし込むだけでなく、設計初期から技術検討会を主導。システム制約とデザイン品質の双方を考慮した「今、投資すべき最適解」を提案・実行し、持続可能なプロダクト成長を支援いたします。

受動的な制作に留まらず、MVVや事業戦略を起点とした情報設計およびクリエイティブの言語化から参画。技術的制約を考慮したシステムサイドとの高度な合意形成を経て、実装・完遂までを一気通貫で牽引する、戦略実行型のプロダクトデザインを一気通貫で行います。

---

## ■ 職務経歴

---

期間	業種	業務内容	言語／ツール	役割／JP規模
2023年 3月   2024年 4月  (約1年)	食品EC事業	<div>■ ECプラットフォーム構築</div> <div>■ ミッション アレルギーやハラル、無添加思考のユーザーに特化した安全性に特化した食品ECを実現すること</div> <div>■ 取り組み ・ 安心安全を一目で確認できる「アレルギー」「こだわり」といったコンテンツの上部表示を提案</div> <div>・ 一般的にページ下部に掲載しがちな成分表や健康や宗教に直結するNG食材や成分等を上部配置することで、商品に対する安心感を最初に得てもらう設計とする</div>	Photoshop Illustrator XD Figma Excel Word Slack	<div>【役割】 マネージャー ディレクター デザイナー</div> <div>【規模】 20名</div>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>・成分やアレルギーは文字文字しくならないよう、項目ごとにタグのようなデザインで表記することで視認性を上げる工夫をおこなう</li> <li>・全体的に安心や親しみを感じやすくするために、彩度の低く温度感を感じるカラーやフォントを採用</li> </ul>		
2024年 6月   2024年 9月	システム 開発会社	<p>■ 社内教育向けプラットフォーム構築</p> <p>■ ミッション</p> <p>社内教育の未経験の人材に基礎的なプログラミング教育を行い、プログラミング言語が必要な作業を社内完結する</p> <p>■ 取り組み</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・社員が必要なスキルを迅速に把握し進捗の把握ができるよう、各プログラムの進捗状況をバロメーターとステータス表示で視覚的に把握できるようデザイン</li> <li>・受講する必要がある講義の数と現時点での受講数や必要時間を明記し、業務時間内に効率的に自主学習できるよう必要な情報を厳選</li> <li>・多くの機能を大枠でカテゴライズし、視覚的な混乱を避けてシンプルかつわかりやすい画面となるよう、カラーを厳選しカラーに応じた各パーツのデザインガイドラインを作成</li> </ul>	Figma Excel backlog Illustrator	<p>【役割】</p> <p>ディレクター デザイナー リーダー</p> <p>【規模】</p> <p>15名</p>
2025年 1月   2025年 9月	システム 開発会社	<p>■ プログラミング教育プラットフォーム構築</p> <p>■ ミッション</p> <p>学校教育から大人のキャリアチェンジまで各自がプログラミングを自主学習し進路決定や就職・転職まで飽きずに活用できるプラットフォームの実現</p> <p>■ 取り組み</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ターゲットをゲーム好きに限定してデザインの方向性を提案。昨今の小学生は親の影響で平成初期のゲームを好んでプレイするというインタビューをもとに、全体の世界観の参考を「キングダムハーツ」とし、かつユーザビリティは令和のUIを採用。</li> </ul>	Figma Excel Slack	<p>【役割】</p> <p>デザイナー</p> <p>【規模】</p> <p>7名</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>・上記世界観を実現するため、あえて癖のあるフォントの複数採用や、懐かしさを感じるグラデーション、オーバーなシャドウを採用するなどを行い、様々なデザイン要素を組み合わせることで「平成の世界観」をだせるように提案し、採用される</li> <li>・ワイヤーは現代のUIを採用することで、見た目は平成、UIUXは迷わず使いやすいというデザインを実現</li> </ul>		
2025年 1月   2026年 1月	システム 開発会社	<p>■ 終活プラットフォームの構築</p> <p>■ ミッション</p> <p>墓参りや法事などの家庭内イベントが少なくなっている現代、故人が家族へメッセージを残すことで悔いのない人生となることを実現し、家族に遺影代わりに長く使ってもらえる、ご先祖様とともに生きるサービスの実現</p> <p>■ 取り組み</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ターゲットが高齢となることから、視覚的な把握のしやすさを実現するため、デフォルトのフォントサイズを大きめの18px以上・ボールドありに設定</li> <li>・全体的にボタンのコントラストをはっきりさせることでITに苦手意識のある方でもわかりやすく把握できるよう工夫</li> <li>・故人だけでなく家族も利用することから、画面を利用するターゲットごとにフォントなどを微調整することで家族で使いやすい画面を制作</li> </ul>	Figma Excel	<p>【役割】 デザイナー</p> <p>【規模】 7名</p>