### 販売促進セミナー

# 瞬間点れるデザインの秘密

プレゼン力・販売力を高める 人に伝わる法則



## これは何でしょう?

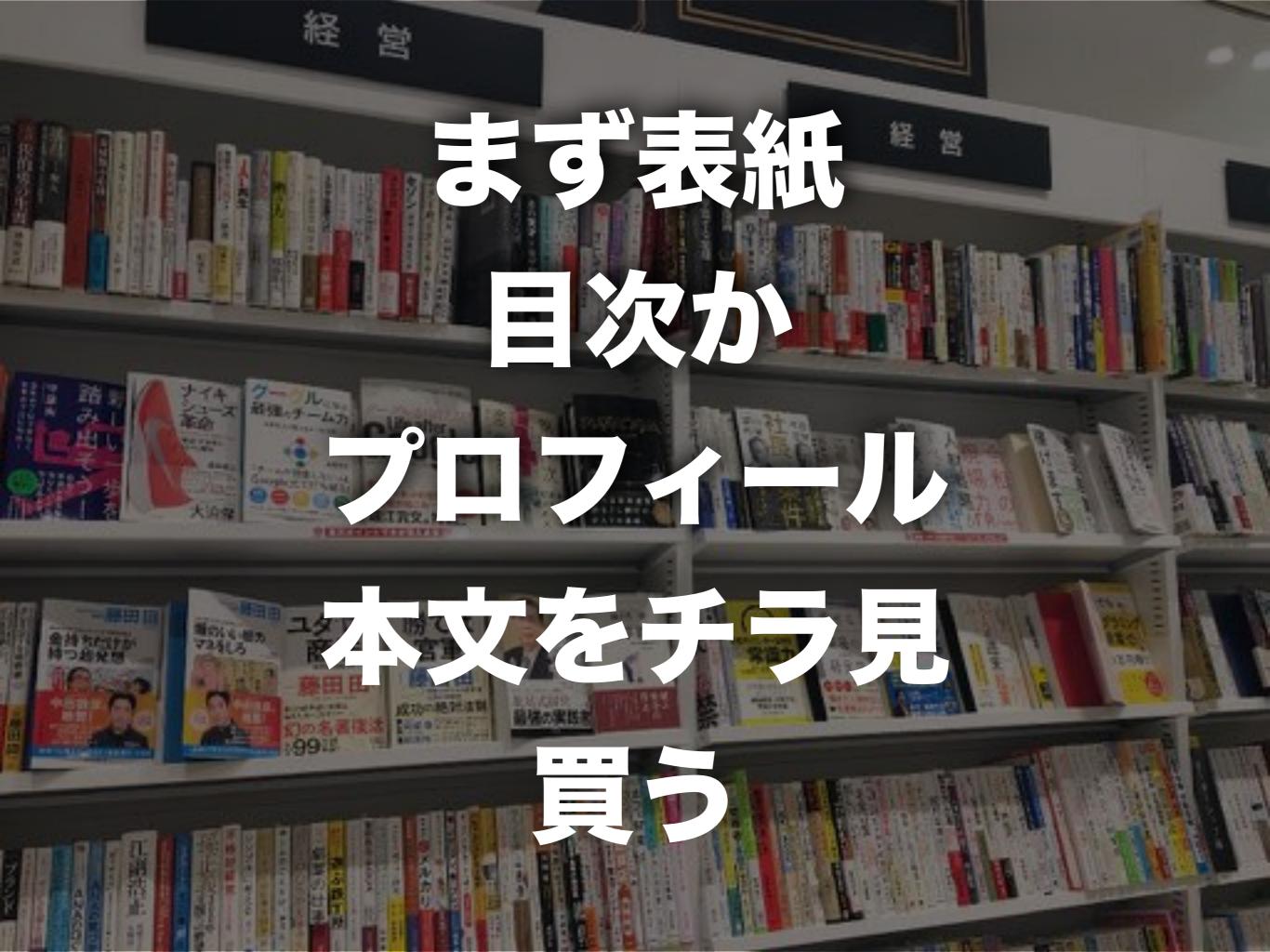






## 情報過多な現代・・・







## 会社や自分の魅力を伝えるには

## ァィドマ AIDMAの法則

アテンション (注意・注目) インタレスト (興味を持つ) デザイア (欲しくなる) メモリー (記憶する) アクション (行動する・買う)



## 1日何時間くらい見ていますか?

テレビ



3時間34分

2018年6月全国個人視聴率調査から

スマホ



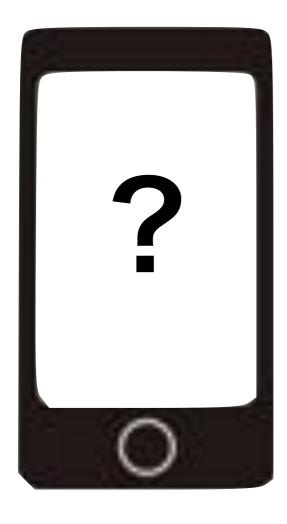
18-34歳 3時間23分 35-49歳 3時間11分 50歳以上 3時間14分

2018年5月ニールセンデジタルによる発表 (8,000名のアクセスログ)



## A ネットで効果的に伝えるには

#### 自社WEBサイト



ファーストビュー

#### **SNS**



ビジュアル 表現

#### グーグル検索

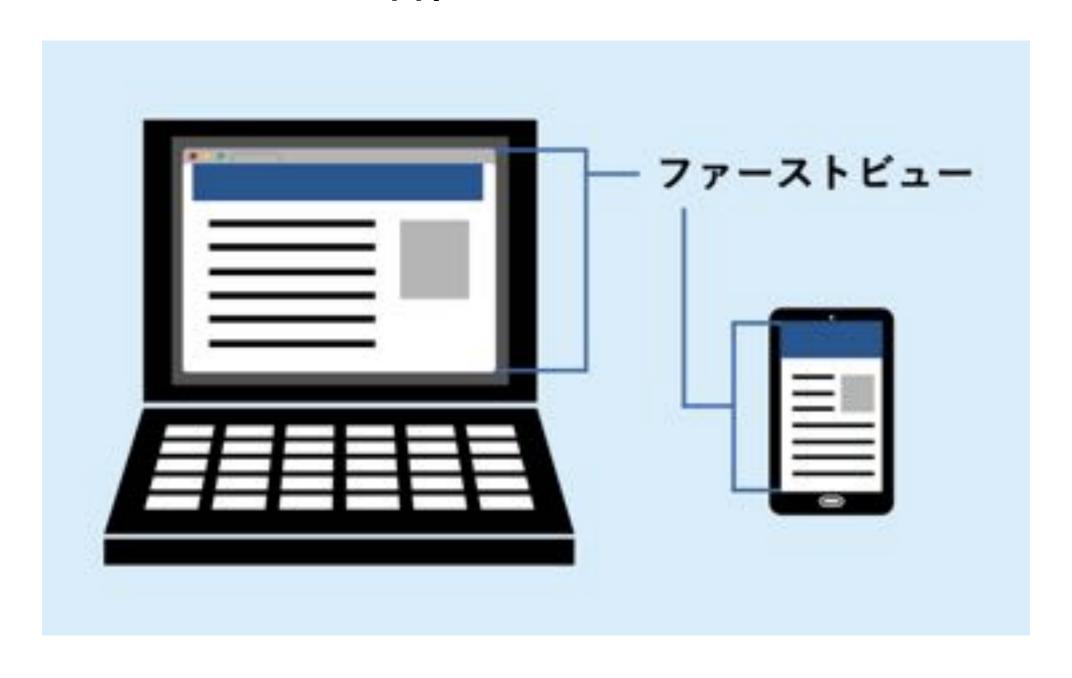


**SEO** 



## **カファーストビューとは**

#### 自社WEBサイト





## スプラーストビューの例



Cale

Cuttee & Greeks

Company

(C) time



Englan

Indiana in red

会犯罪内(コーポレートサイトへ)



## 伝わる力を高める3つのポイント

## 情報過多で脳が疲れている

一瞬で注意を引く

AIDMAの法則を活用する

## 自己紹介





## 自己紹介 - 経歴

OFFICE YourDesign デザイナー コンサルタント 正木 啓 (マサキ ケイ)

学生時代からデザインを学ぶが 就職した会社の配属は営業 広告代理店に約10年間務める 株式会社パナソニックの マーケティング本部を担当 2013年に起業 一男一女の父





## 自己紹介 - WEBデザイン





## 自己紹介 - WEBデザイン





## 自己紹介 - WEBデザイン





## 自己紹介 - グラフィックデザイン



#### Access



\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

VS30-0001 大阪市北田衛田汀田4-8 HP:http://www.breeze-breeze.jp/



アリーゼアリーゼ3階と、単たシオーアンした\*ラル シルに45g内に、影響質素に45.アースがあります。 じたならなりが5円 http://tarushiru-145.jp/)

₩ bmovs ------

最簡単度Unix 事業部 裏グランエスペランマ 〒639-1132 会会業大和額山市専設を102-7-303 15L&AAX10743-35-5414

数数数Lab.: Hip://school.mambels.orl.com/ 数グリンススペリッツ: http://gran.esperance.or.jp





## 自己紹介 - グラフィックデザイン







## 自己紹介 - グラフィックデザイン



我的小便用我 一直 ~integrate~ id

株が、無成、米型申報点と効やオーポニット貯留を中心状 充人を実際やアイストを増わっていただけるようひとくも アンルル単純様でユースで開発します。

打によって、お京様の集が物や行みによってユースの報道 や選性性が変わることがあります。

#### 宝の見コース(17~18品)5,000円 (88)

一番の利用を介し理解していただけを取って一人です。 記書をとりよ、大声が発生の差寸が様、性を物、音楽を使えまり、 食り描げ、数やをルツ、おうなし、まずを味、かとくも用意知味。 あらなど、かとくもが物、一色

#### 里海里山コース(15~17品)7,000円(mm)

※前提子でも、大利の場合とはでは、メーデニックを集合性、単数 数量大力も、などくも特別を使、おかれた、関係を作、またする様で 単位、数量単位、カラくも後、またの数量を変形し、一句

#### 一喜コース(15~17品)10,000円 (株本)

コースの開発的がないできて、

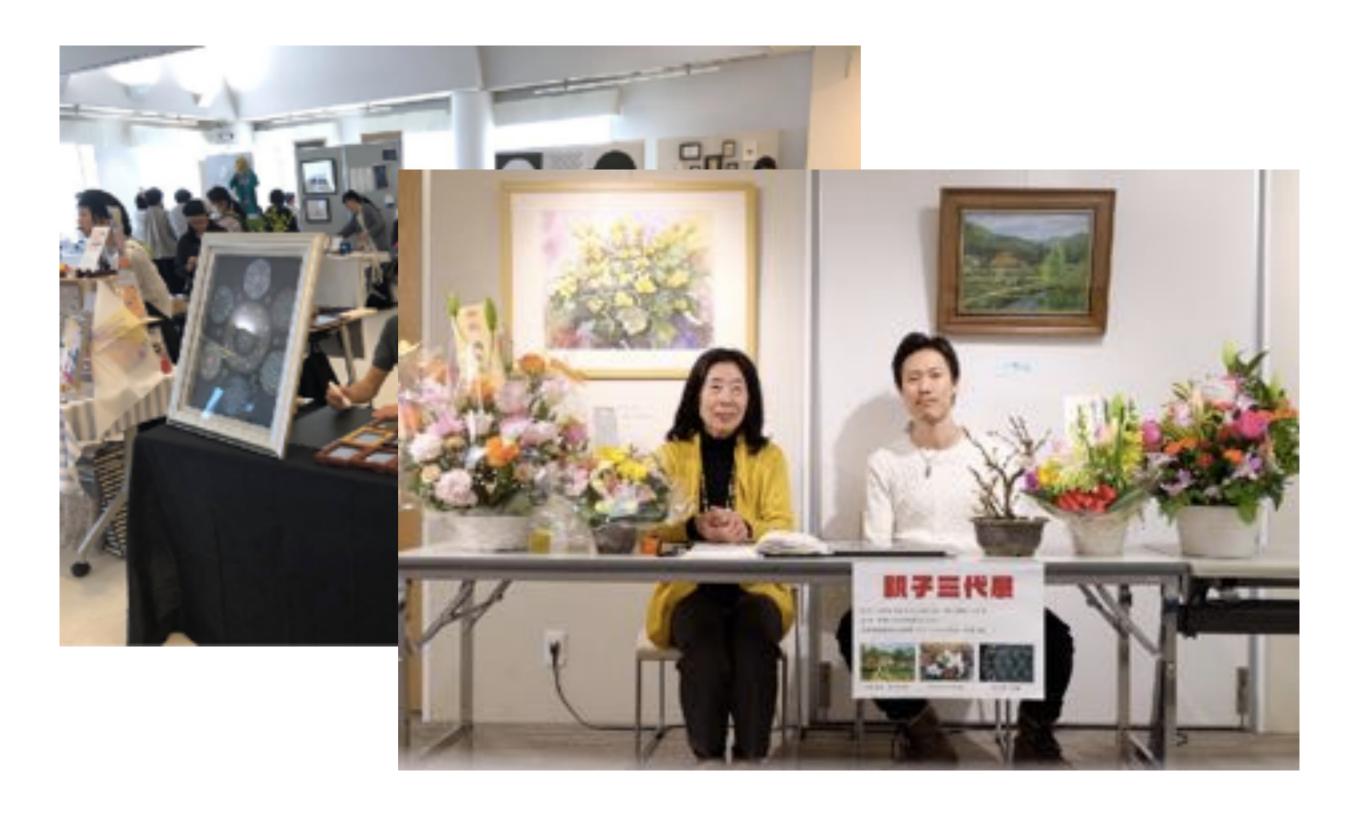
#### 完全予約制 法書コース15,000円~(840)

無理性的の句景的第三人。大変などでより表示を対す他のなっ様 から、連載とても実施させる場合があります。 日面を称





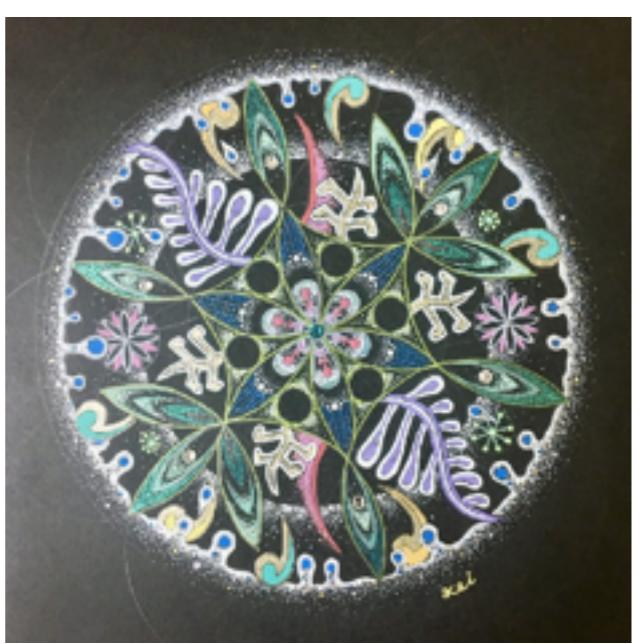
## 自己紹介 - アート





## 自己紹介 - アート







## 今日のセミナー内容

## 売れるデザインと心理学

- 1. 伝わる力を高める3つのポイント
- 2. 注目してもらうデザイン
- 3. 覚えてもらうデザイン
- 4. コミュニケーション力を高めるデザイン
- 5. お客様から選ばれるデザイン
- 6. デザインの不思議な力

# 2. 注目してもらう デザイン





## 注目してもらうデザイン

## ァィドマ AIDMAの法則

アテンション (注意・注目) インタレスト (興味を持つ) デザイア (欲しくなる) メモリー (記憶する) アクション (行動する・買う)



## デザインの事例 (2018年売れた本)









## 2 デザインの事例





## デザインの事例





## デザインの事例





## 注目してもらうデザイン



人の写真



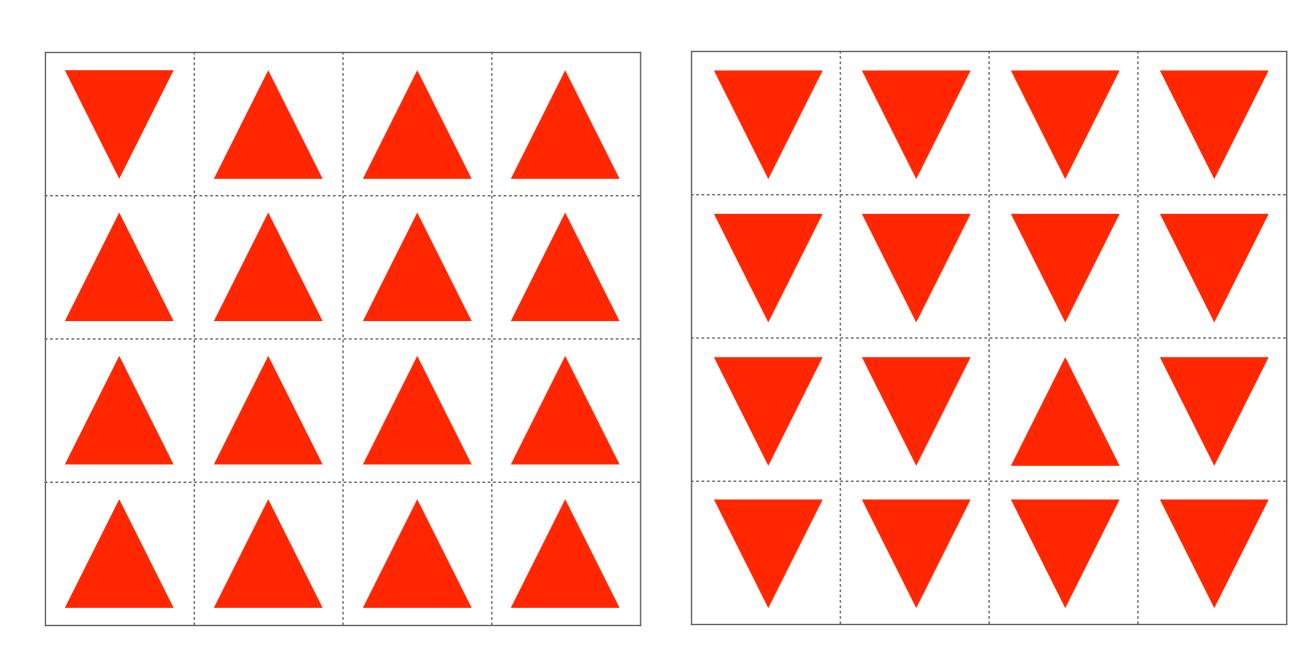
イラスト

手書き文字 手書き文字

『シミュラクラ現象』人は他人や動物に出会った場合、<u>敵味方を判断</u>したり、<u>相手の行動、感情などを予測</u>したりする目的で本能的にまず、相手の目を見る習性があるとされている。



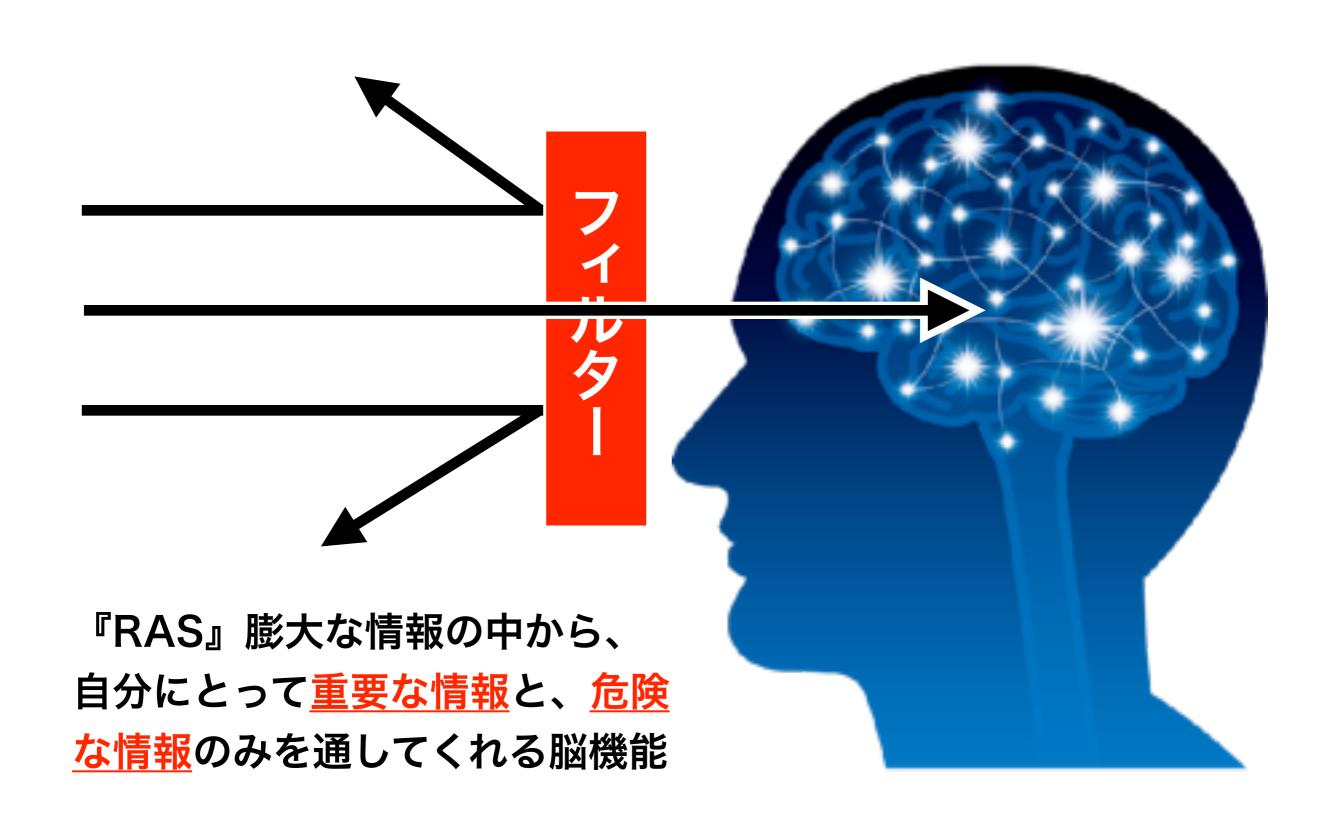
## 脳が自動的に反応してしまうデザイン



『DPTS効果』逆三角形が、人の怒った顔や鋭く尖ったものなど<u>危険</u>なものと結びつくことが理由だと考えられている。



## 脳の情報フィルターシステム



# 3. 覚えてもらう デザイン



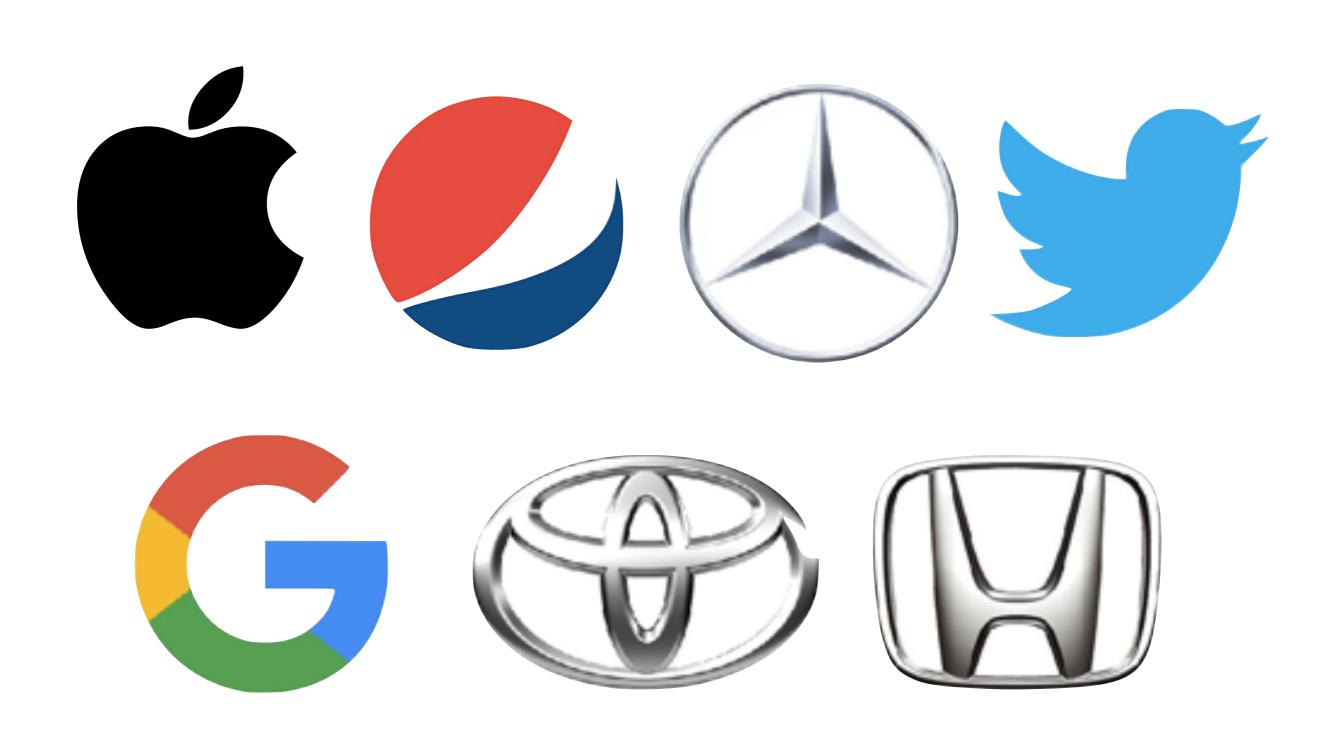
## \* 覚えてもらうデザイン

## ァィドマ AIDMAの法則

アテンション(注意・注目) インタレスト(興味を持つ) デザイア(欲しくなる) メモリー(記憶する) アクション(行動する・買う)

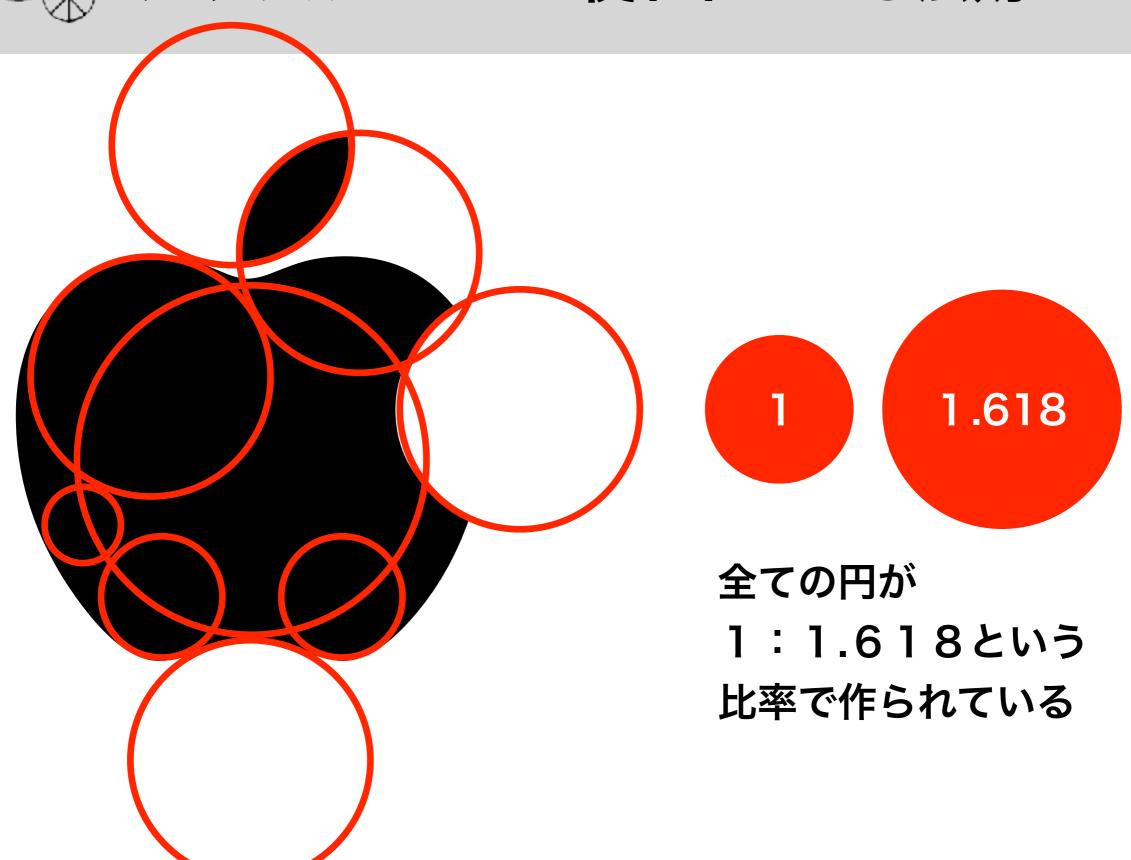


## 同じ法則を使ったロゴがあります



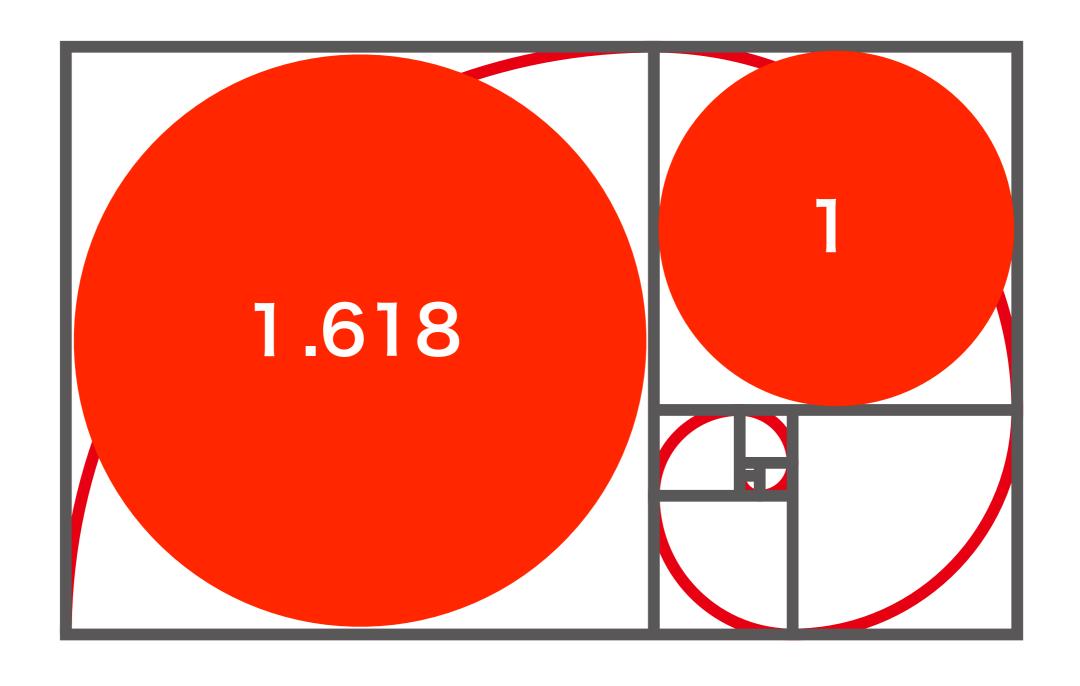


## アップルのロゴに使われている法則



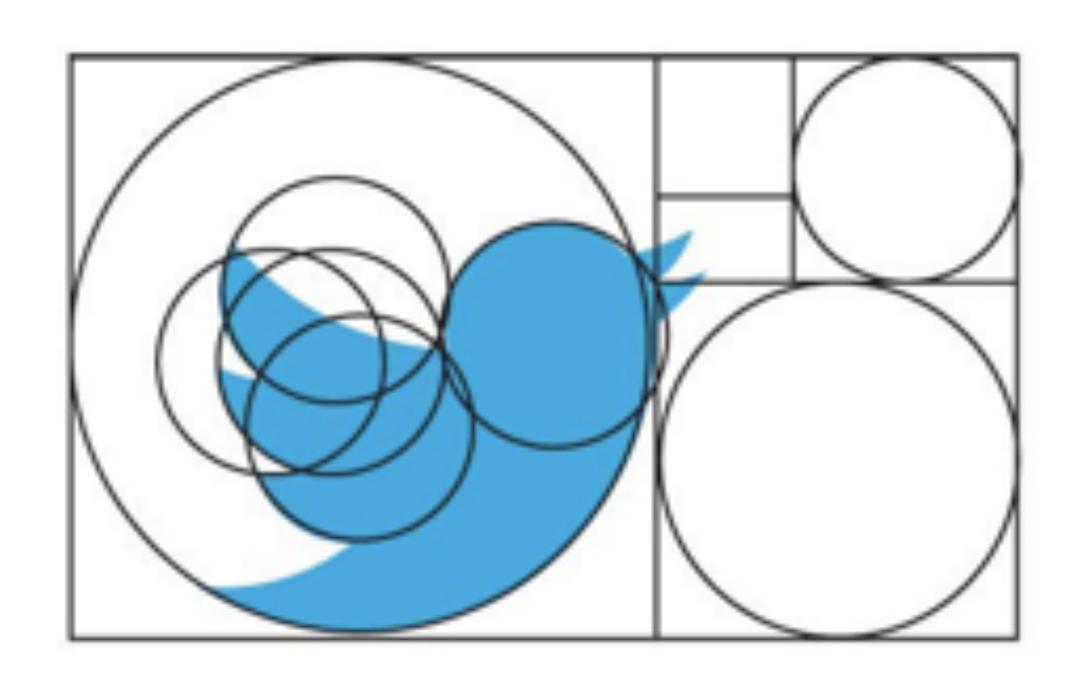


## 1:1.618の黄金比



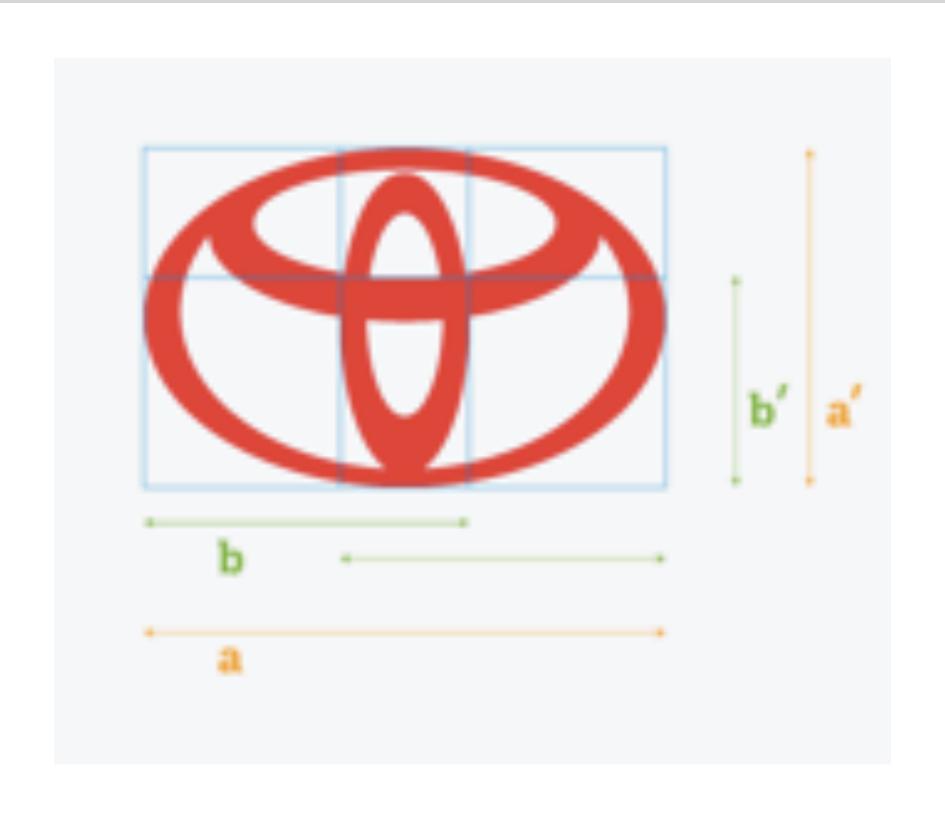


## ロゴに使われている黄金比の法則



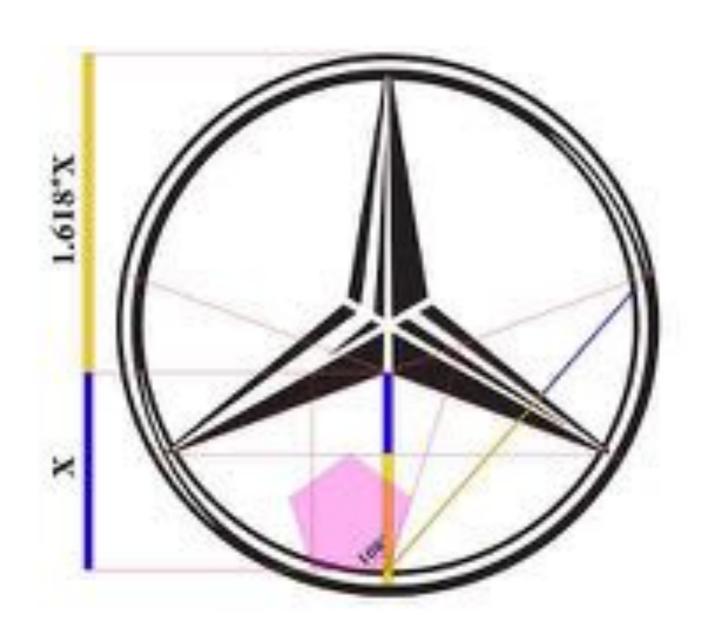


## ロゴに使われている黄金比の法則



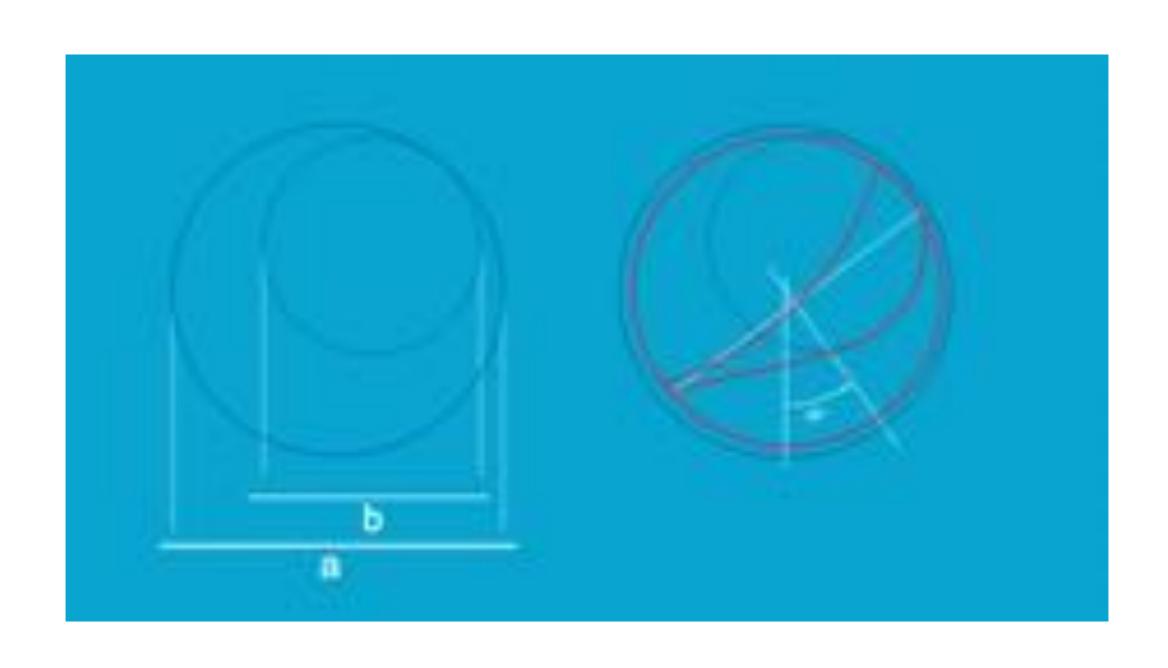


## ロゴに使われている黄金比の法則





## ロゴに使われている黄金比の法則





## 昔のアップルは全然違うロゴだった



#### 覚えられるメリット

選ばられる確率が高まる。

必要になった時に思い出してもらえる。

会社や店に信頼感をもってもらえる。

ザイアンス効果

# 4. コミュニケーションカ を高めるデザイン





#### **知 コミュニケーション力を高めるデザイン**

## ァィドマ AIDMAの法則

アテンション(注意・注目)

インタレスト(興味を持つ)

デザイア (欲しくなる)

メモリー(記憶する)

アクション(行動する・買う)



## 人は○○で情報を入手している





#### あなたはどの感覚が優位?

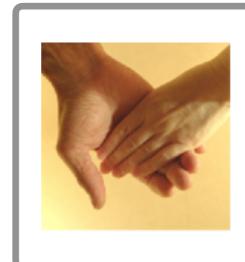
視覚



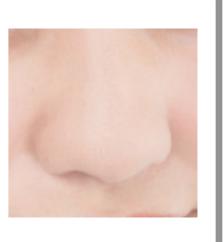
身体感覚











人の話がわかりにくい時にどんな表現をするか?

- ・話が見えてこない(視覚優位)
- 何を言っているのかわからない(聴覚優位)
- ・話がつかめない(身体感覚優位)



#### 視覚優位の人のフレーズと特徴

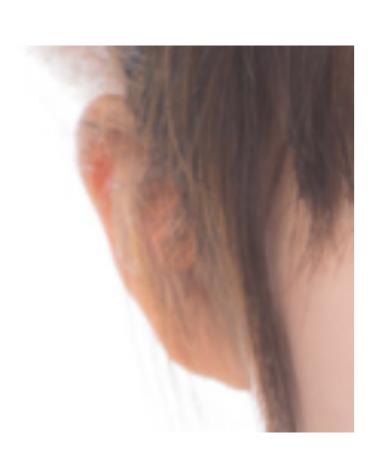


- ・見る、見えない
- ・ビジョン
- ・見通し
- ・焦点を合わせる
- ・イメージ

デザインや外見重視。頭に描いているイメージを 比較的早口で説明しようとする。



#### 聴覚優位の人のフレーズと特徴



- 聞く
- ・響く、共鳴
- ガヤガヤ (擬音)
- ・あぁ~ (感嘆)
- ・誰かの言ったセリフ

論理や権威性を重視。雑音があると集中できない 声の調子や言葉に反応しやすい。



#### 身体感覚優位の人のフレーズと特徴





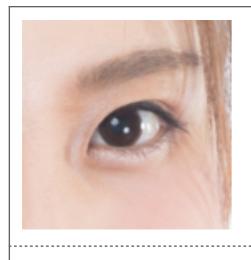


- ・感じる
- ・なんか気持ち悪い
- ・胸に刺さる
- ・腹に落ちる
- ・フワフワ等

感覚重視。居心地の良さ、肌触りなど 身体で感じながら話すのでスピードはゆっくり



#### 周りの人のタイプ分け



視覚 優位 タイプ



聴覚 優位 タイプ



身体感覚 優位 タイプ

デザインや外見重視 頭に描いているイ メージを比較的 早口で説明する。 論理や権威性を重視 雑音があると集中で きない声の調子や言 葉に反応しやすい。 感覚重視。居心地の 良さ、肌触りなど 身体で感じながら ゆっくり話す

クライアントAさん

部下Bさん

自分



#### コミュニケーションエラーの例



視覚 優位 タイプ





身体感覚 優位 タイプ

イメージを見ながら 話すのが早い

絵が見えるように 伝えて欲しい 身体で感じながら 聞くのもゆっくり

胸が熱くなるような 感覚を伝えたい



#### お客さんに興味をもってもらうには



視覚 優位 タイプ



聴覚 優位 タイプ



身体感覚 優位 タイプ

デザインや外見重視

商品を所有して楽しんでいる生活をイメージさせる。

論理や権威性を重視

〇〇賞受賞 有名人も愛用 科学的に証明 感覚重視

触れてもらう 体験モニター フワフワなど擬音

視覚・聴覚・身体感覚それぞれに 伝わるアプローチを取り入れると効果的



#### 色の心理的な影響

赤

情熱 エネルギー 怒り 緑

自然 成長 健康 耳目

鎮静 信頼 悲しみ

燈

ポジティブ 健康 喜び 紫

スピリチュアル 癒し 高貴 ピンク

愛情 恋愛 女性



#### 興味を持ってもらうには

視覚・聴覚・身体感覚の 人による違いを理解して 伝わるように表現する

# 5. お客様から選ばれるデザイン





#### お客様から選ばれるデザイン

## ァィドマ AIDMAの法則

アテンション (注意・注目) インタレスト (興味を持つ) デザイア (欲しくなる) メモリー (記憶する) アクション (行動する・買う)



## お客様はどんな人か (例)

# 赤ちゃんがいるお母さん

注目する情報 → 赤ちゃんの健康に役立つ情報

興味を持つ → 赤ちゃんにいいものは○○○

欲しくなる → 使うと赤ちゃんの健康が守れる

記憶する

一 覚えやすいネーミングやロゴ

行動する → お試し体験

赤ちゃんの健康に役立つ情報 → 健康な肌は
 赤ちゃんにいいものは○○○ → 弱酸性
 使うと赤ちゃんの健康が守れる → 素肌を守る
 覚えやすいネーミングやロゴ → ビオレママお試し体験 → 試供品

赤ちゃんに優しいママになれている自分に満足

#### 販促の超基本は

## 誰に何を伝えるか。

あなたが伝えたい人は誰?

注目を引く情報は?

興味を持つ(知りたい)情報は?

欲しくなってもらうための工夫は?

覚えてもらうための工夫は?

どんな行動をしてほしいか?

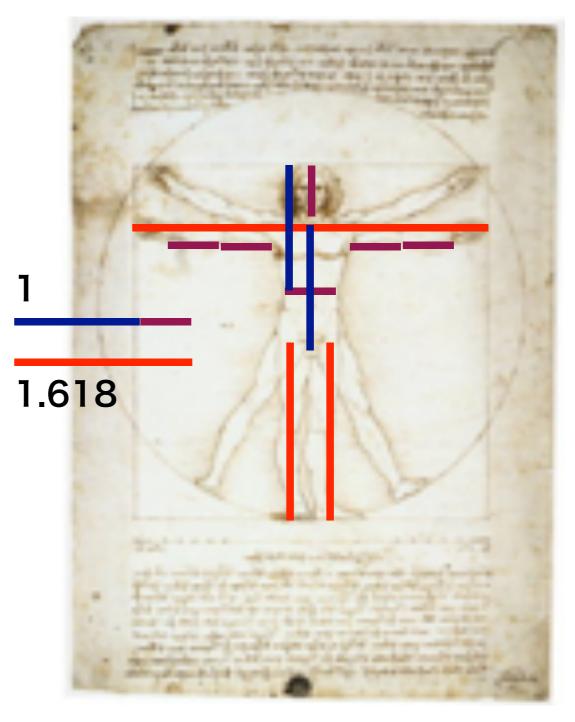
# 6. デザインの<br/>不思議な力





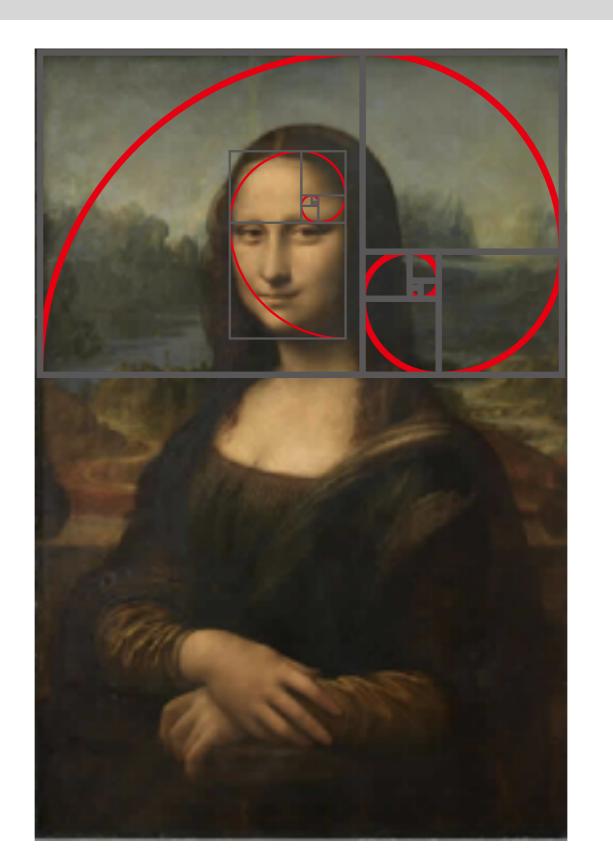
## 映画ダビンチコードより

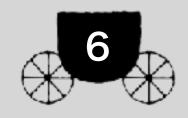




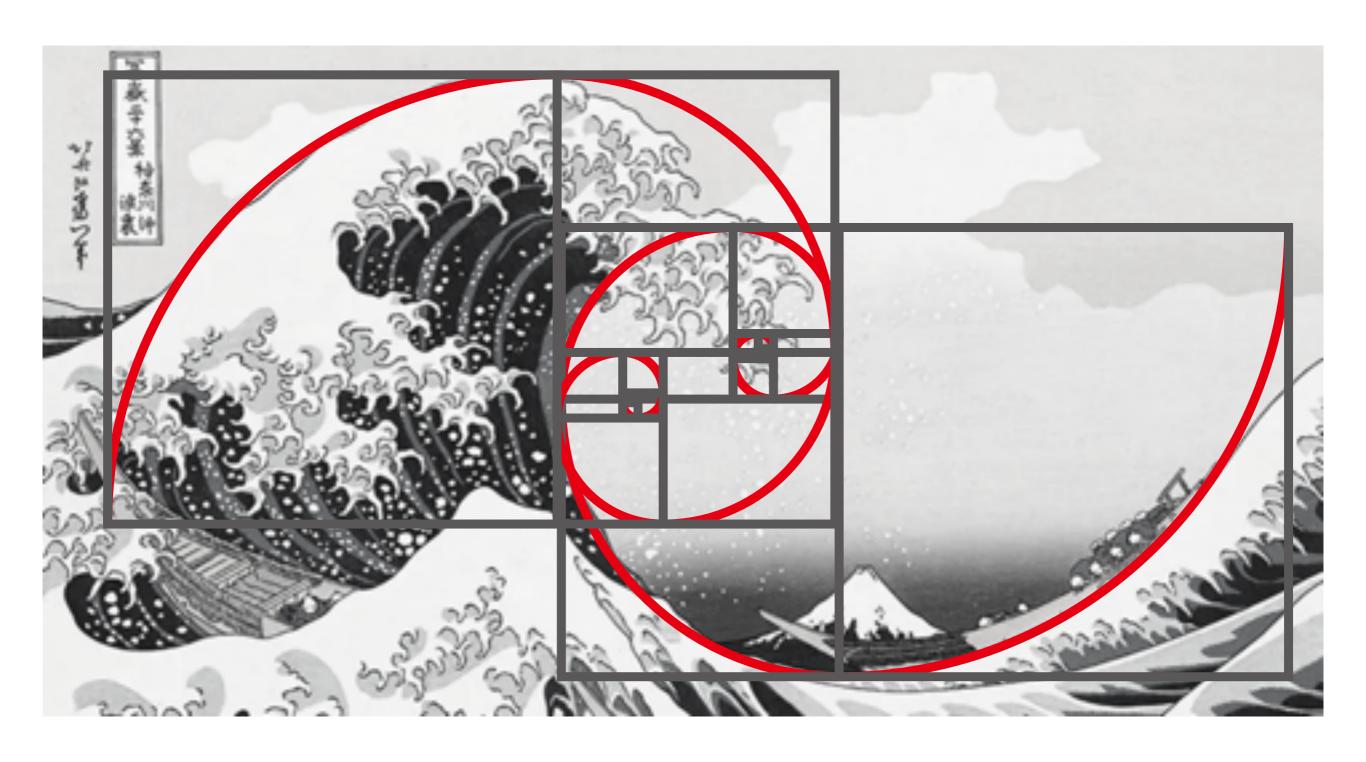


## 黄金比とアート





## 黄金比とアート





## 黄金比と古代遺跡

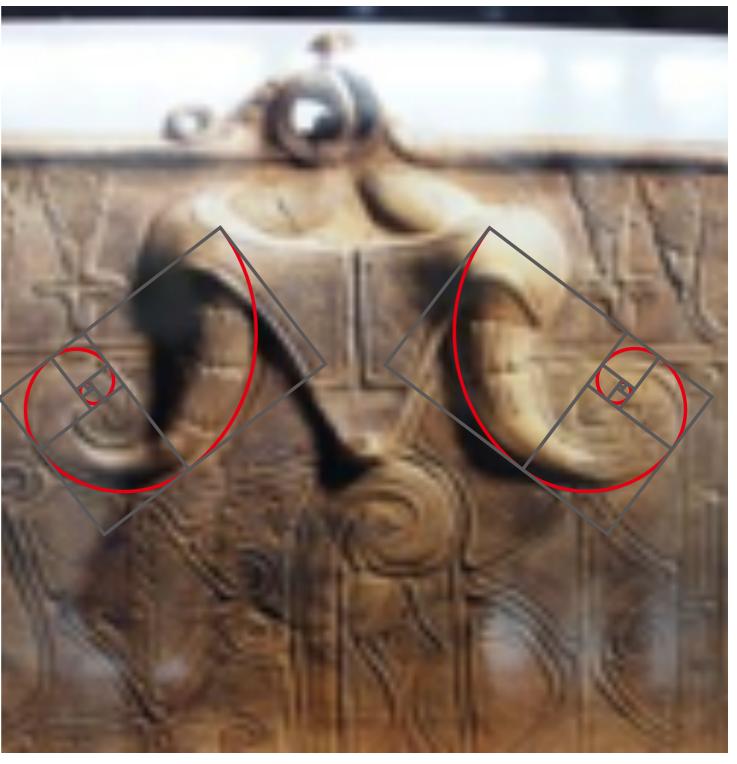






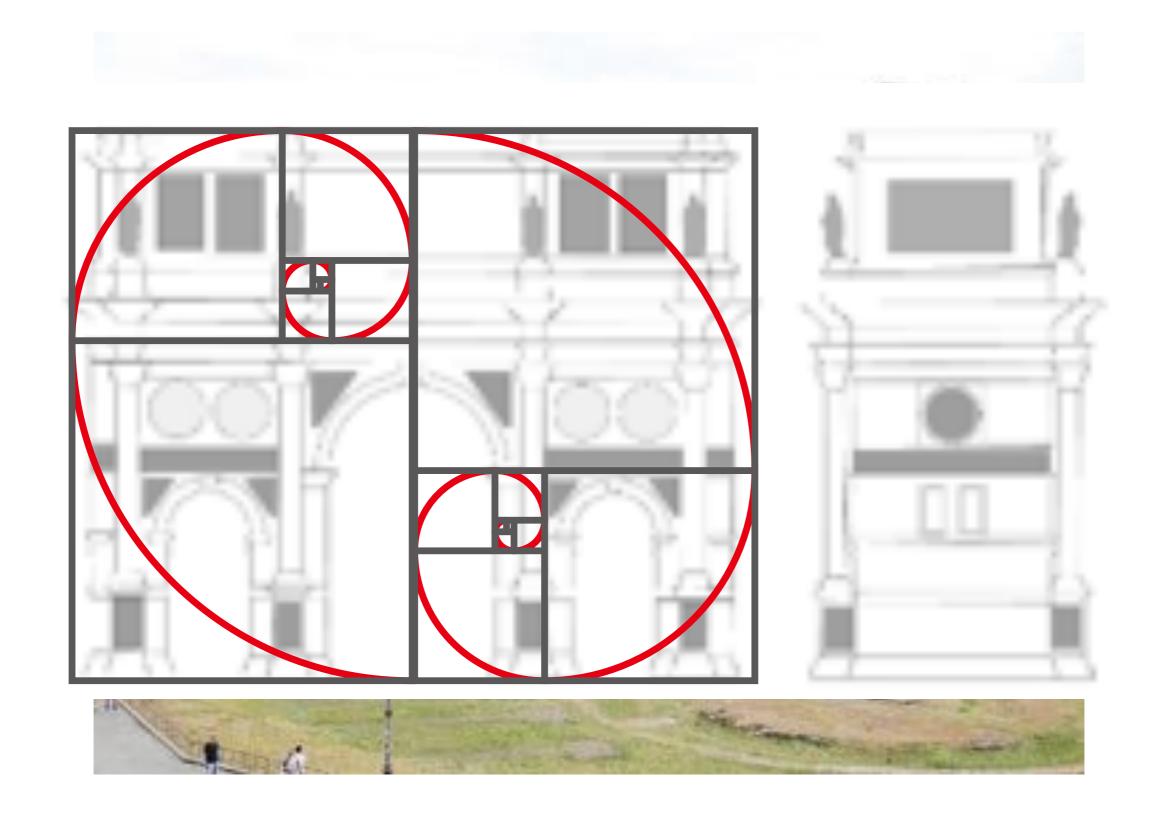
## 黄金比と古代遺跡





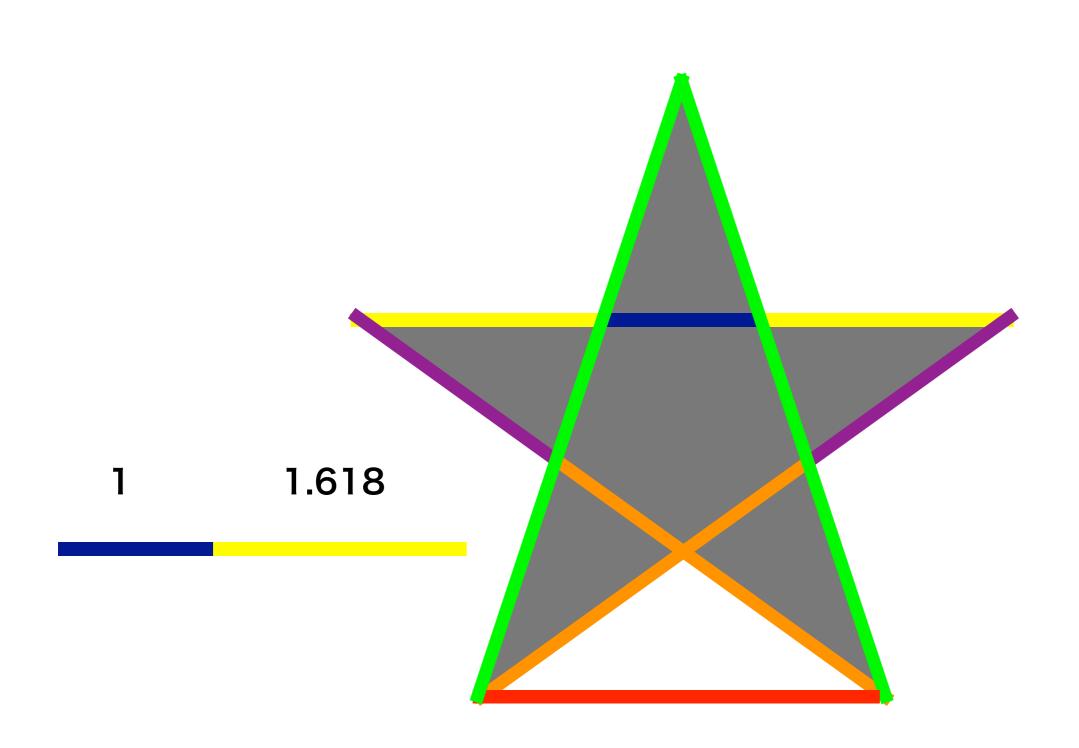


## 黄金比と古代建築



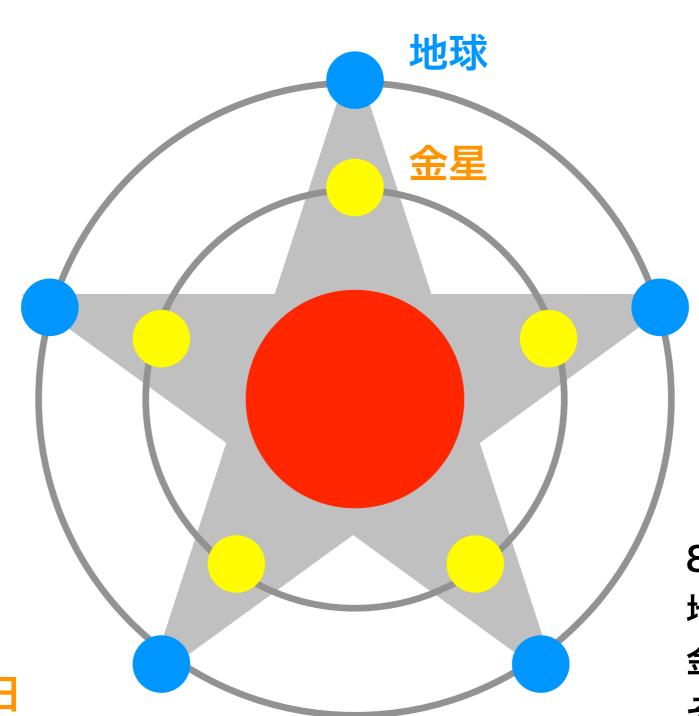


## 黄金比の図形





#### 黄金比と宇宙



地球:365日

金星:224.7日

8年間で 地球は8回転

金星は13回転

その間5回出会う

# 今日のまとめ





#### 今日お伝えした内容

## 売れるデザインと心理学

- 1. 伝わる力を高める3つのポイント
- 2. 注目してもらうデザイン
- 3. 覚えてもらうデザイン
- 4. コミュニケーション力を高めるデザイン
- 5. お客様から選ばれるデザイン
- 6. デザインの不思議な力



#### 今日お伝えした内容

#### AIDMAの法則

シミュラクラ場合ではことから 日学んだことから RAS(フィロボータ)

RAS 48時間以内に何か

行動してみませんか?

視覚・聴覚・身体感覚

誰に何を伝えるか?

## 美しいものに心は惹かれる。

お客様や働きたい人が集まり 心を惹かれるような 会社・職場づくりの お役に立てば幸いです。



## セミナースライドのPDFプレゼント

## QRコードから登録

