

# ARTiS公式サイト

ARTiSのサイトは、原案出しとレビューは複数のメンバーで行い、現状見えている範囲のコーディングはほぼ私が担当しました。サイト作成の流れとしては、まず、サイト作りに興味のあるサークルメンバーが集まって、デザインの参考になりそうなサイトを複数探しました。次に、選ばれたサイトの中から、ohayotaが特に参考になりそうなサイトを2つほど決めると共に、イメージを言語化して共有しました。その後、私がコードを書いてサイトを作成し、文章やデザインについてメンバーからレビューを受け、指摘された事項を修正して公開しました。

このサイトは、静的サイトジェネレーターなどを使わず、フルスクラッチで作成したHTMLとSCSSで構成されています。これは作った当時の私があまり静的サイトジェネレーターについて知らなかったことと、とりあえず公開したいという気持ちのまま勢いで開発したことが原因です。とはいえ、個人開発の時よりは気をつけているポイントがいくつかあります。まず、コード面で気をつけているポイントは、classの命名やマークアップの構造です。BEM記法に則ってマークアップをし、class名をつけるように意識しました。そうすることで、今後、後輩に引き継いでもなんとか読んでもらえるように気をつけてみました（まだBEMに自信ないけど）。デザイン面で気をつけたポイントは、無駄なものを入れないようにすることです。私が個人でサイトを作るときは、遊び心と言いつつ無駄な要素を入れがちです。しかし、このサイトはサークルの公式サイトであることから、まずは万人受けするような、言い換えれば人を選ばないような見た目にすべきだと考えました。それに加えて、今後は掲載する作品が増える可能性があるので、様々な作品を掲載したときに、その作品の印象と“喧嘩しない”ということが重要だと思いました。その結果、無彩色に近いブルージェーをメインに用いて、サークルのロゴにも使われているターコイズブルーをアクセントとして用いた、シンプルな見た目になっています。フォント選びについても、ロゴと全く同じフォントは環境によって表示できないものの、できるだけ統一感のある表示になるようにWebフォントを設定しました。

作品の追加や頻繁な更新などはできていないという点が、現状の課題です。やはり簡単に作品を追加できる仕組みを用意した方がいいのか…？ 今後でもいい方法を考えてみようと思います。