

Tech Design CAMP

by AWA

AWA



DESIGNER /
ART DIRECTOR

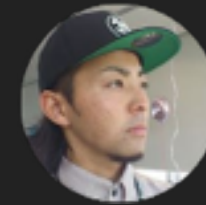
室橋 秀俊

[Hidetoshi Murohashi]

デザイナーとしてWEB制作会社、総合広告代理店を経て、
2012年サイバーエージェントに入社。

Amebaコミュニティサービス「Tell me」「INTELY」を担当
したのち、ビジネス事業部ではデザインのほかプロデュース
も兼任。

現在ではAWAのデザイン、アートディレクションのほか
サービス全体のブランディングを担当。



SERVER-SIDE ENGINEER /
BACKEND LEADER

小久保 駿

[Shun Kokubo]

2012年新卒入社。

サーバサイドエンジニアとしてNBUに配属、

NBUのAmeba統合に伴いゲーム部門配属。

ピグモチーフのソーシャルゲーム「ピグファンタジア」の運用・
開発や、ゲームプラットフォーム基盤の開発を担当。
その後ソーシャルゲーム「プリンセスコネクト」立ち上げたのち、
現在AWAでは創業メンバーのバックエンドリーダーとして
アプリ側からサーバ側まで全体の立ち上げに携わる。

WHAT
IS
AWAY?



AWA is “Subscription music streaming application”.

邦楽も洋楽も好きなだけ聴ける「定額制音楽配信アプリ」



FEATURES

プレイリストを軸に
音楽との
「出会い」と「再会」
を演出

聴いた曲や
お気に入りした曲など
を分析して
あなた好みの楽曲を
リコメンド

ジャンルや気分で
プレイリストを
選ぶこともできる

好きな曲や
アーティストと
雰囲気が近い曲を
ノンストップで流す
ラジオ機能

こだわりの選曲で
プレイリストを
作成したり
アプリ上での公開や
シェアができる

オフライン再生や
ローカル音源の再生も
現在開発中
※2015.8月現在

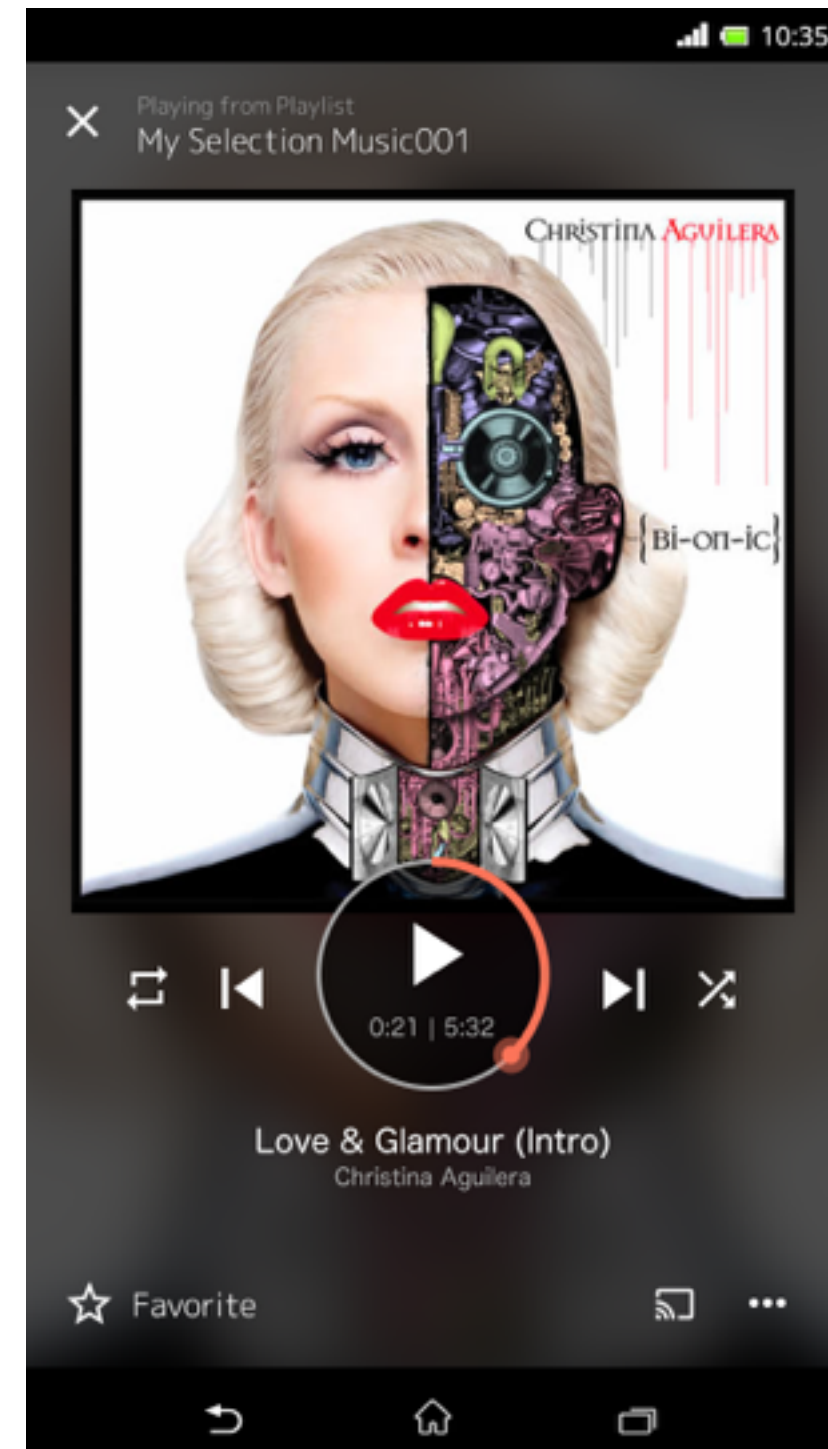
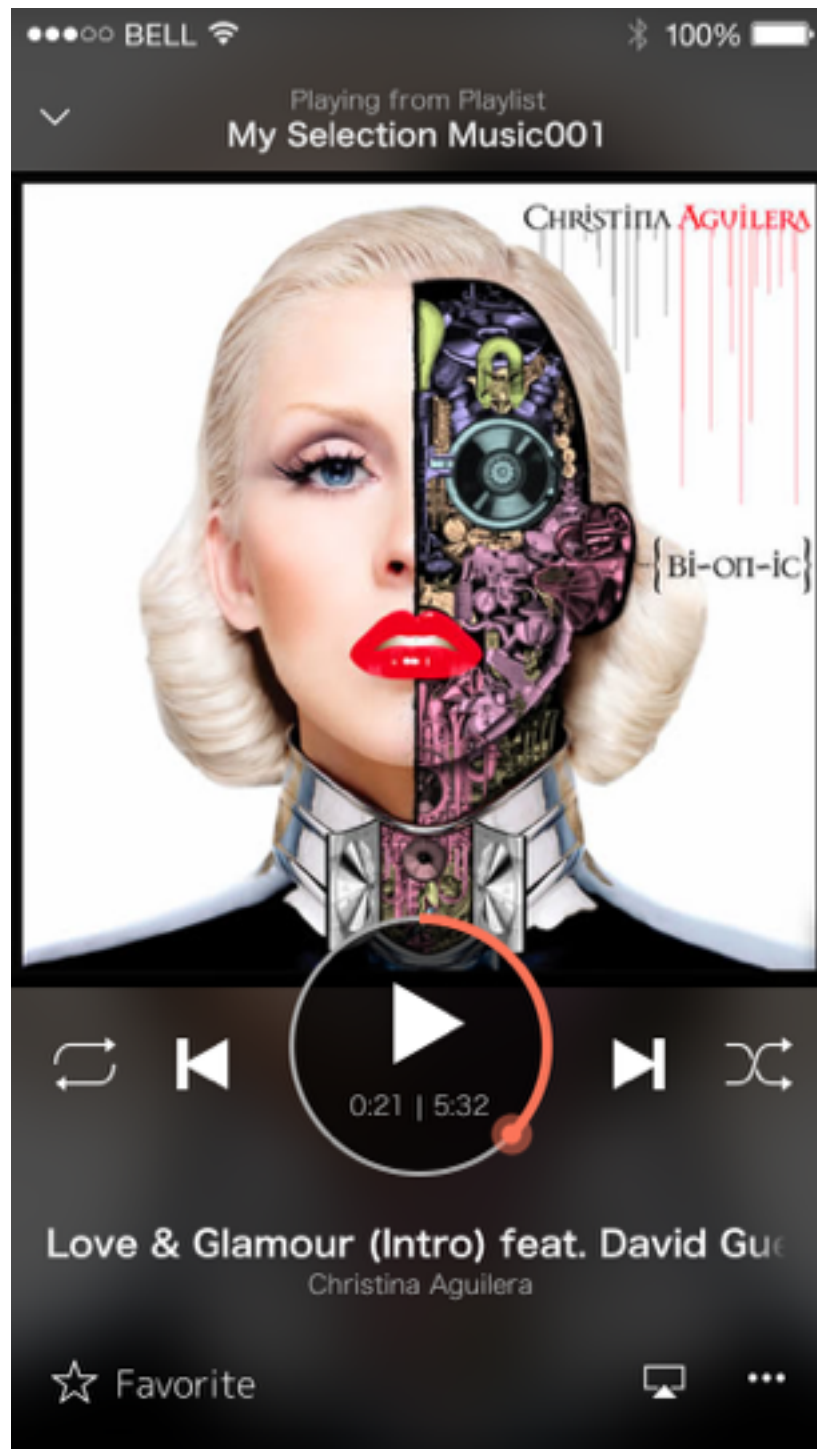
Tech Design CAMPのお題

**今のプレイヤー画面から各自が思う
「改善点」を見出して「解決」させた
『スピンオフアプリ』をつくってください**

守ってもらいたいこと

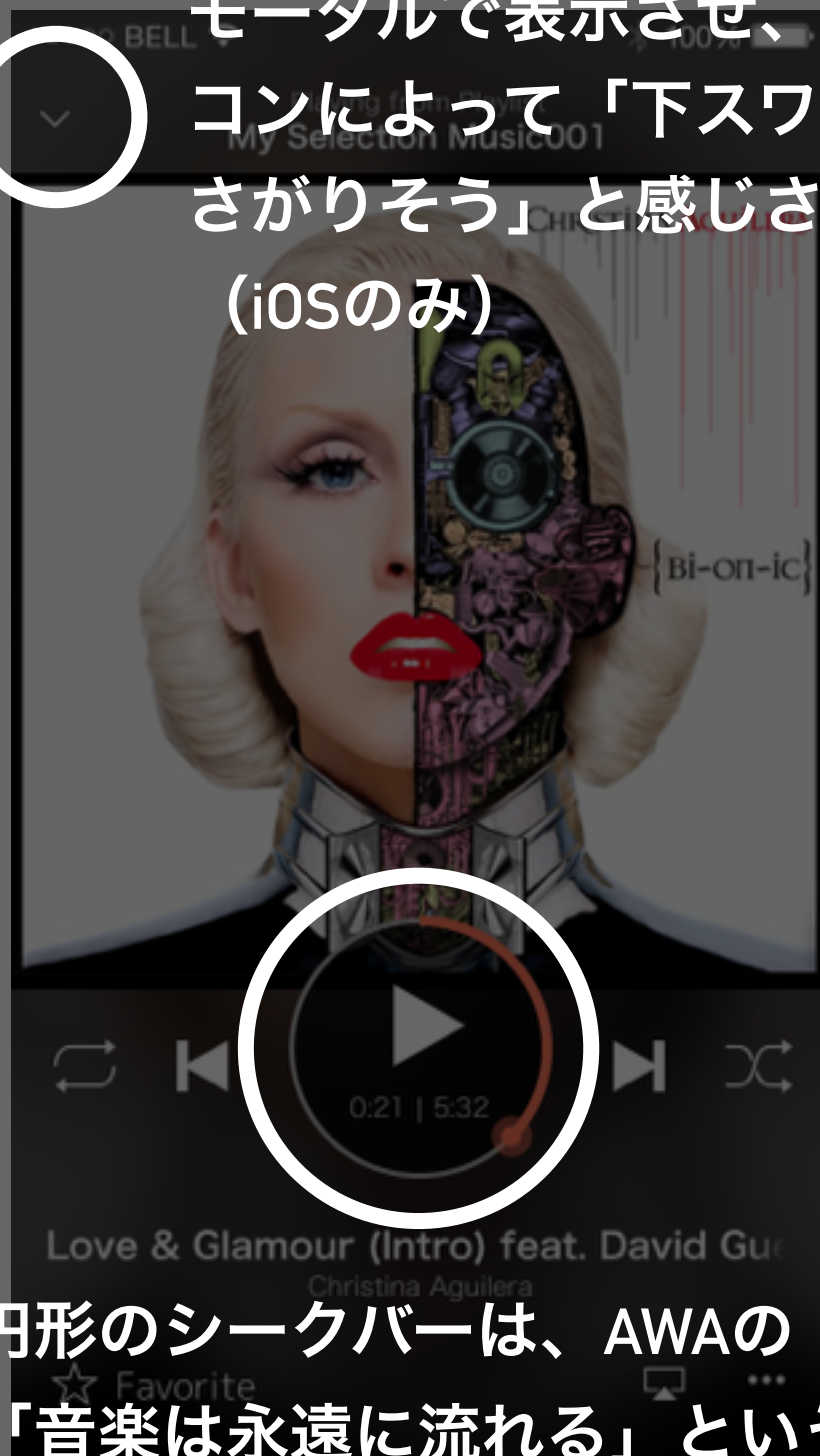
**当たり前に使えることを意識した
デザイン、インタラクションにする**

デザインの考え方（参考）



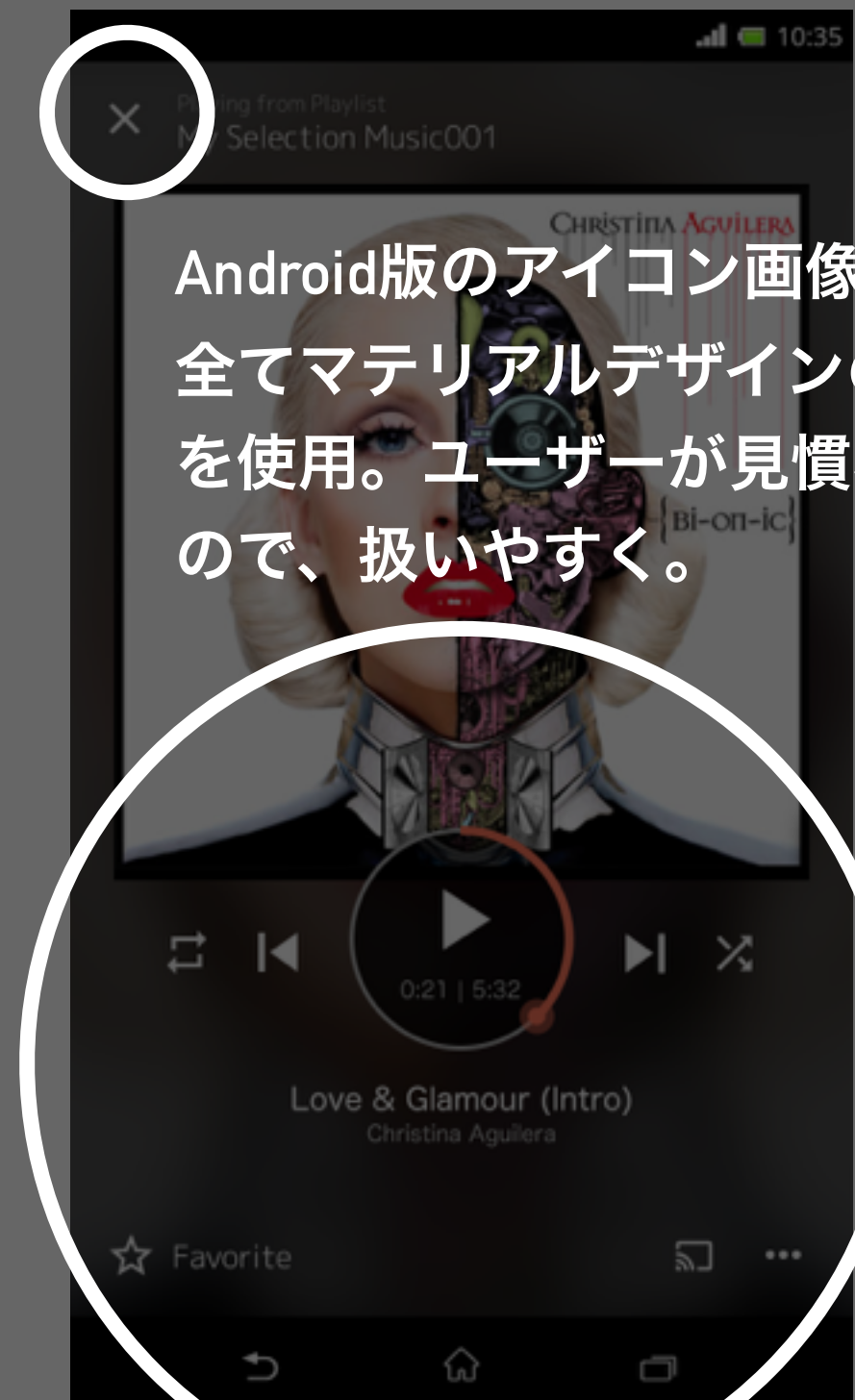
デザインの考え方（参考）

モーダルで表示させ、このアイコンによって「下スワイプでもさがりそう」と感じさせる
(iOSのみ)



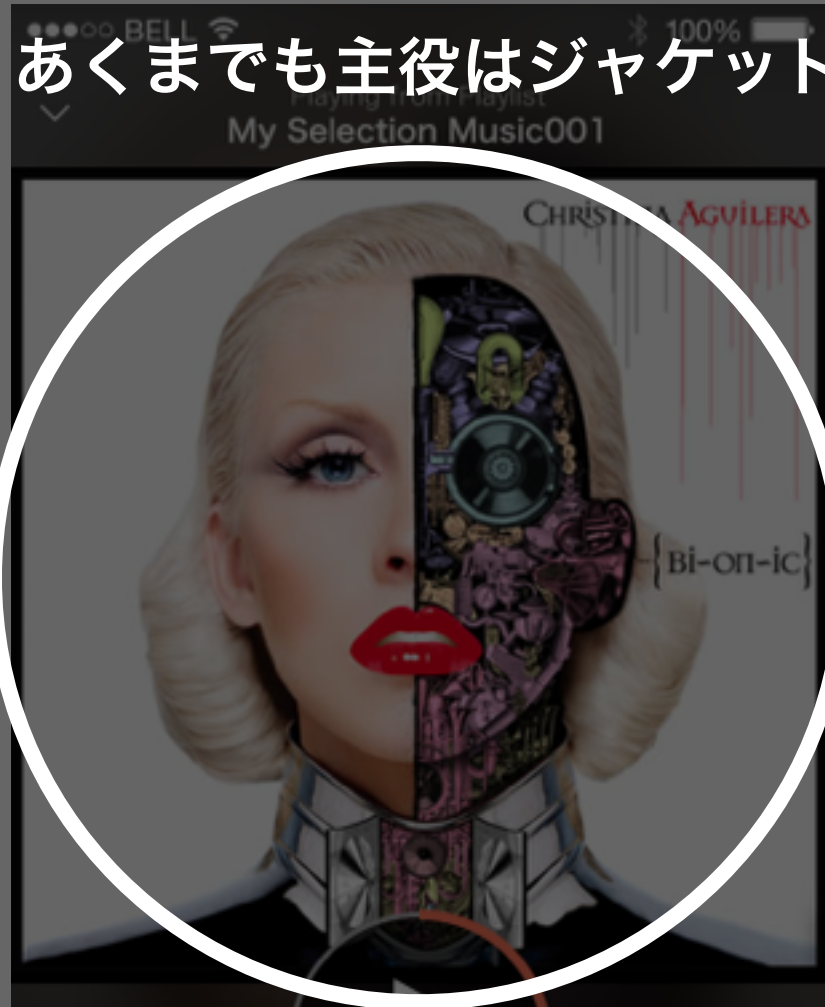
円形のシークバーは、AWAの「音楽は永遠に流れる」という想いがこめられている

Android版のアイコン画像は、全てマテリアルデザインの標準を使用。ユーザーが見慣れたもので、扱いやすく。



デザインの考え方（参考）

あくまでも主役はジャケット。



☆ Favorite

メインアクションは、わかりやすく、タップしやすい位置



サブメニューは下層に。
サブ機能（AirPlay/ChromeCast）は表示/非表示

☆ Favorite

Point

それぞれのOSの標準動作を
基本アクションとした上で
動きを考え抜く

動き方に構造上の
矛盾を作らない

動きの「驚き」ではなく
「直感的である」ことを演出

to DESIGNERS

デザインルール

**ルールは無し
それぞれの改善点に「最適」だと
考えられるトンマナを
自由に発想してください**

デザインはルール

意図のないデザインの違いだけではNG

デザイン面・機能面で改善点を解決できる
アプリを評価いたします

素材について

**スピンオフなので素材の提供は
あえて「ナシ」といたします**

**各チームそれぞれのアプリに合った
デザインで作成してください**

進め方について（ヒント）

**前半戦は発想力とデザインスピード
これに加えクオリティが勝負**

デザイナーが1番活躍するときです
ここが踏ん張れるかで後半戦のクオリティに
差が出ると思います

進め方について（ヒント）

後半戦はアプリの発展性を デザインで見せられるかどうか肝

アプリはリリースしてからも勝負どころが続きます
デザイナーは手掛けたアプリが
どのように発展するのか
今後のUIをイメージ作成しておくことが重要です

おすすめツール



つくったデザインをチーム共有するときに便利
トランジションイメージも簡易的に伝えられます



Sketch

UIデザインをつくるために開発されたアプリ
動作が軽く1データに何枚もデザインがつくれるので
俯瞰してデザインをみることができる



Photoshop, Illustrator

スピード勝負の場合、使い慣れたツールもおすすめ。
細かな表現などをもし考えているならこちらのほうがいいかも・・・？

オマケ

こんなものをつくってみました

Splash Image



to ENGINEERS



DESIGNER /
ART DIRECTOR

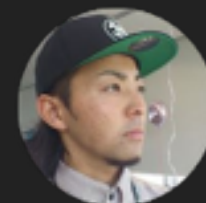
室橋 秀俊

[Hidetoshi Murohashi]

デザイナーとしてWEB制作会社、総合広告代理店を経て、
2012年サイバーエージェントに入社。

Amebaコミュニティサービス「Tell me」「INTELY」を担当
したのち、ビジネス事業部ではデザインのほかプロデュース
も兼任。

現在ではAWAのデザイン、アートディレクションのほか
サービス全体のブランディングを担当。



SERVER-SIDE ENGINEER /
BACKEND LEADER

小久保 駿

[Shun Kokubo]

2012年新卒入社。

サーバサイドエンジニアとしてNBUに配属、

NBUのAmeba統合に伴いゲーム部門配属。

ピグモチーフのソーシャルゲーム「ピグファンタジア」の運用・
開発や、ゲームプラットフォーム基盤の開発を担当。
その後ソーシャルゲーム「プリンセスコネクト」立ち上げたのち、
現在AWAでは創業メンバーのバックエンドリーダーとして
アプリ側からサーバ側まで全体の立ち上げに携わる。



アジェンダ

アーキテクチャ概要

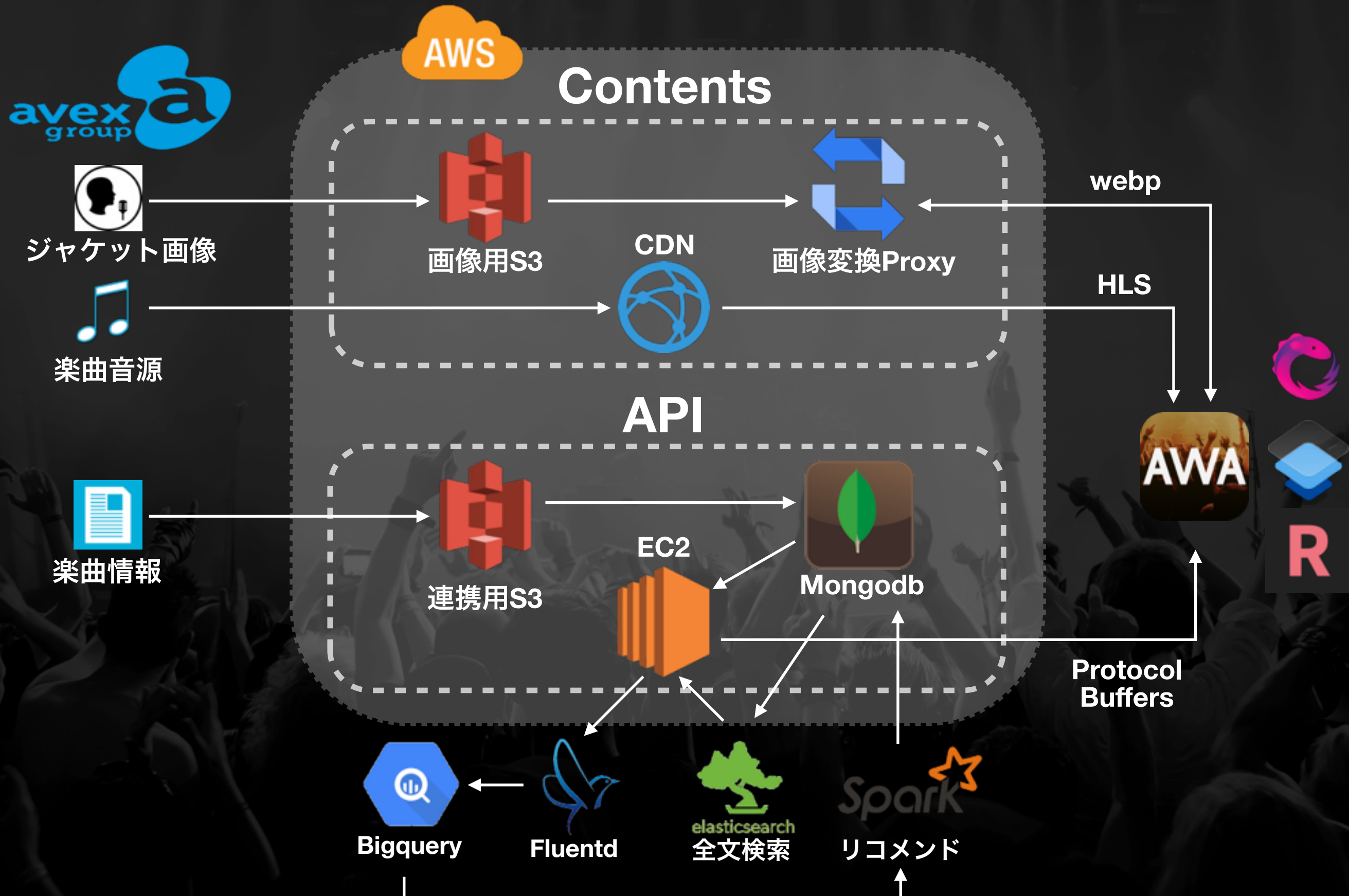
リコメンド機能

サーバーとクライアント

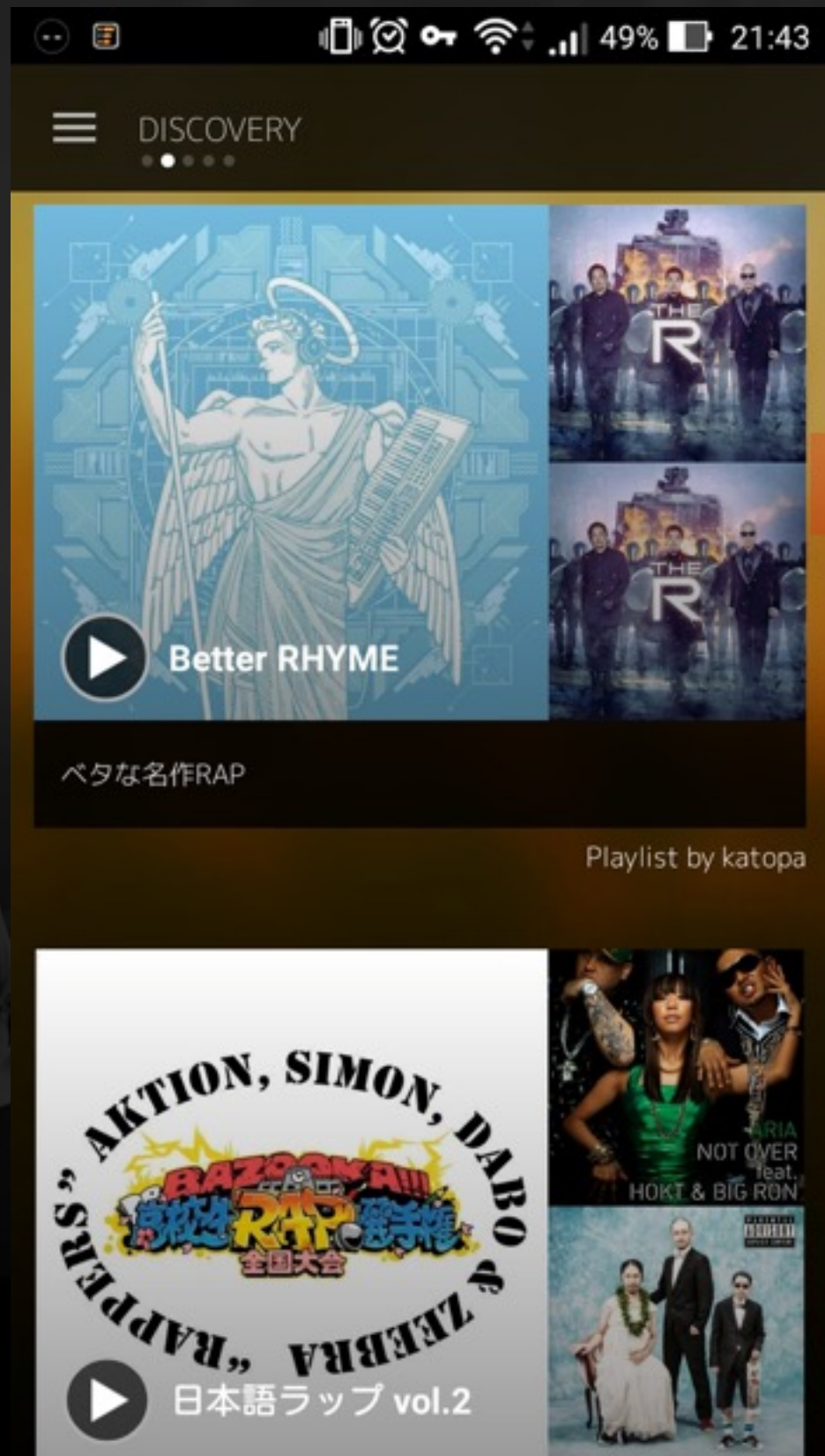
画面表示処理の流れ

今後の展開

アーキテクチャ概要



リコメンド機能

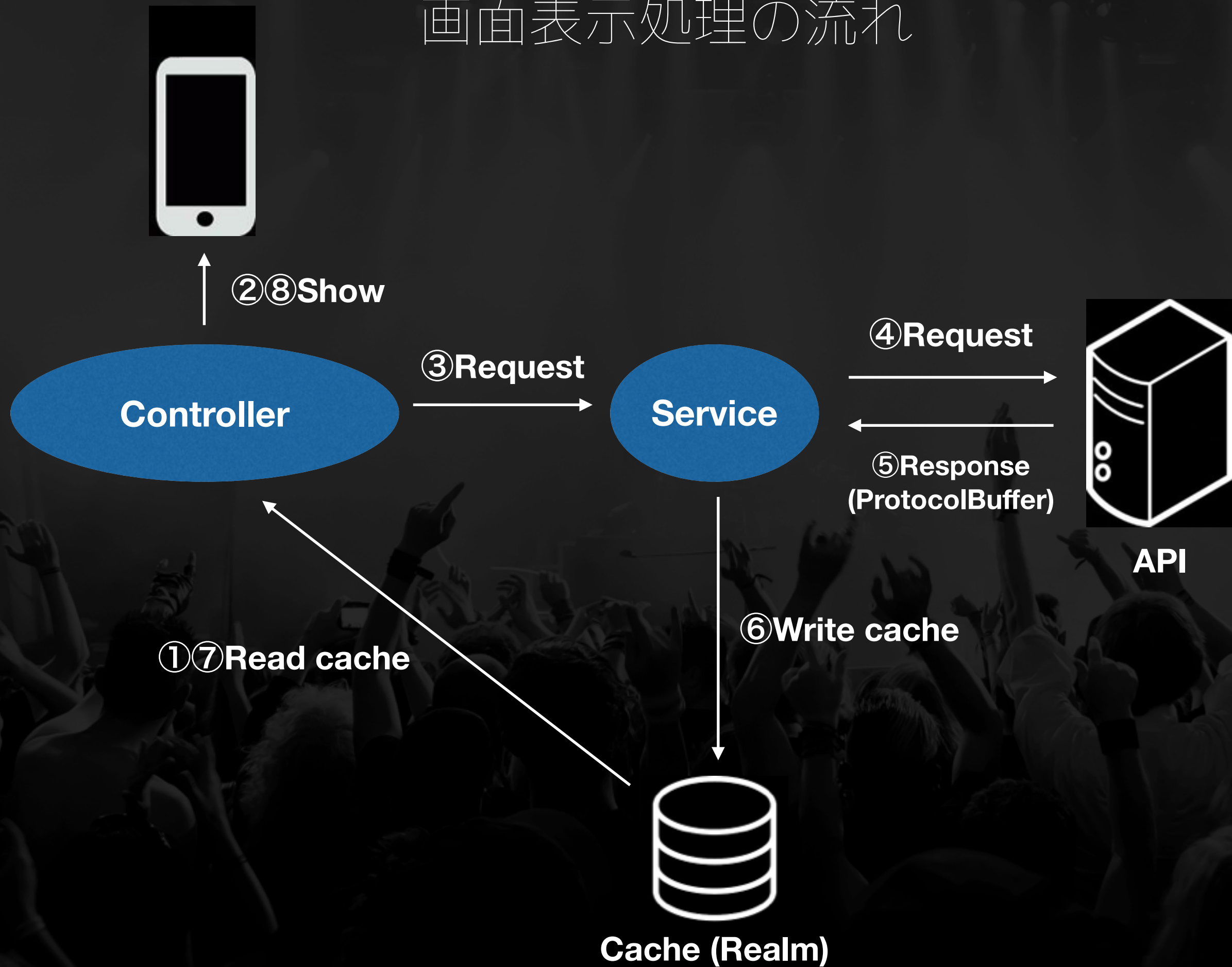


- Discoveryページでは協調フィルタリング、リターゲティングを利用
- 算出はSparkで分散処理
- CAのラボと協力しプレイリストの定量、定性評価や新たなアルゴリズムを検証
- 現在はプレイリスト間、ユーザー間の推薦対象を算出
- 今後はPageRankなどの評価指標も取り入れる予定

サーバとクライアント

- ・ サーバーとクライアントのデータのやり取りは同期のような形式
- ・ クライアントが最後に対象を取得した時刻を送りサーバーはより更新日時が新しいデータのみ返却
- ・ 各種データは通信が出来なくてもクライアントで完結可能なように保持

画面表示処理の流れ



AWAの今後

PC、車など生活の中の様々なプラットフォームへ

リコメンズの精度、パーソナライズ向上

Objective-C -> Swift

etc...



THANK YOU!

みなさんの素晴らしいアプリを期待しています

AWA