

# DXEL

約2ヶ月デザイナーとペアプログラミングを  
行なった話と僕が伝えたいこと

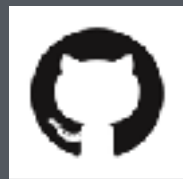
# 自己紹介

ID: bannzai

所属: 株式会社Asobica

職業: Engineer

呼称: スター乞食




[bannzai](#)




[\\_bannzai\\_](#)



# 実は前にも少し話した





## デザイナーとエンジニアが理解し合うために

### 📣 BANNZAI

CURATED BY 日中 賢治

iOSアプリエンジニアをしているとデザイナーとのコミュニケーションに対して難しさを感じる人もいるのではないのでしょうか  
iOSの特性・UIKitの特性の知識の差ゆえに納得いく説明ができないととても歯がゆくなります  
また、Sketchで定義しているUIとアプリのUIが同じかどうかを確認するコミュニケーションコストも気になるところです

チームで開発する上でコミュニケーションは欠かせないことです。  
そして、コミュニケーションがネガティブになってしまうことは防ぎべきことです

この課題を解決するために私たちのチームでは「AtomicDesignでのデザイン設計」や「デザイナーとペアプログラミング」などを行いました。  
~~結果として、コミュニケーションの質が向上し、開発の効率も上がりました。~~

このお話では課題解決のアプローチや狙い、実際にやってみて良かったこととお話ししていこうと考えています

try!Swift Tokyo 2018 After talks Day 2  
<https://youtu.be/KSrjzbN0X8c?t=3793>

# 実はnoteにもあったりする

エンジニア↔デザイナー間のペアプロのススメ

<https://note.mu/ohanamizuki/n/na9e1288d01a2>



# 本題

- デザイナーと約2ヶ月間ペアプログラミングをした時の話
  - \* iOSアプリの作り方を教えるまで
  - \* 実際にどんなものを作ったのか簡単に
  - \* 作った後どう変わって言ったか
- まとめ: 僕が伝えたいこと

# デザイナーが思っていたこと

- デザインをする上でAutoLayoutの仕組みをわかった上でデザインをしたい
- エンジニアが言う「難しい」を理解する上でやっぱり作るのが一番。納得したい
- なんかアプリ作りって面白そう



# エンジニア(僕)が思っていたこと

- AutoLayout(レイアウトの仕組み)を知ってもらうことでコミュニケーションが楽になりそう
- お互いの知識レベルの共有も計れるし「どう言う風に説明しよう」と言う悩みも軽くなりそう
- 誰かに教える経験したことがなかったしやってみよう

Engineer



> やっていき <

Y^Y^Y^Y^Y^Y^Y^Y^Y^

# Engineer



# Designer





# 教えていく上で

- 1日1時間くらいを営業日にやっていた
  - 本人がProgate等でSwiftについて自習してくれていた
  - (僕は)Swiftについてはほとんど教えてない。
  - 興味が強そうなiOSアプリの見た目の作り方について主に教えていた
  - 作るものは一緒に考えながら、画面の設計も一緒にしながら、って感じで単方向にならないように考えながら作っていった。
- ついでにGitHubにも慣れてもらおうと思って、GitHubを使って教えていた

# Engineer



AutoLayoutはこうやってやるんですよ

# Designer



これが知りたかった

# Engineer



Buttonタップした時にやりたいことを  
書くときはこうやってやるんですよ

# Designer



うおおおお、動いた

# Engineer



だいたい他のアプリもCollectionView(or  
TableView)を使っているところが多いですよ

確かにそんな気がする

# Designer



# Engineer



じゃあ、GitHubにPRあげてみましょうか

# Designer



完全に理解

# Engineer



だいたい教えたんでこの画面作って見ましょうか

# Designer



え

# Engineer



だいたいアプリできてきた

# Designer



え

23:05


[Back](#)

## Color

## BrandColor

<div>ukon</div> <div>#efbb24</div> <div>キーカラー/ボタン</div>	<div>midori</div> <div>#227d51</div> <div>補色/テキストリンク</div>	<div>syoyohi</div> <div>#e83015</div> <div>アクセントカラー</div>
<div>shironeri</div> <div>#faf8f2</div> <div>背景色</div>	<div>shiro</div> <div>#ffffff</div> <div>背景色/ボタンテキスト</div>	

## PointColor

<div>momo</div> <div>#f596aa</div> <div>カテゴリ：ナイショ</div>	<div>jinzamomi</div> <div>#eb7a77</div> <div>カテゴリ：お出かけ</div>	<div>sohi</div> <div>#ed784a</div> <div>カテゴリ：誰かのため</div>
<div>beniukon</div> <div>#e98b2a</div> <div>カテゴリ：自分語り</div>	<div>hiwamoegi</div> <div>#90b44b</div> <div>カテゴリ：趣味</div>	<div>aomidori</div> <div>#00aa90</div> <div>カテゴリ：欲しいモノ</div>
<div>sora</div> <div>#58b2dc</div> <div>カテゴリ：お褒美・賞</div>	<div>chigusa</div> <div>#3a8fb7</div> <div>カテゴリ：旅行</div>	<div>gold</div> <div>#e9cb0c</div> <div>コイン/貯金箱の賞</div>

9:17

検索


[Back](#)

## Button

primary

はじめる

secondary

次へ

select

6ヶ月後

link

今は連携しない

logout

ログアウト

done

完了

cancel



# Before

Engineer



Designer



新しい画面のデザイン確認頼んだ

よっしゃ

...

これだと4inchi端末だと全部みえないかもしれない  
なぜなら...

要素間を端末サイズの比率によって  
狭くしたりってできない？

それは厳しいんですよね。。。  
XXならできる

fm...

# Before

Engineer



Designer



新しい画面のデザイン確認頼んだ

よっしゃ

...

これだと4inchi端末だと全部みえないかもしれない  
なぜなら...

要素間を端末サイズの比率によって  
狭くしたりってできない？

それは厳しいんですよね。。。  
XXならできる

fm...

# Before

Engineer



Designer



新しい画面のデザイン確認頼んだ

よっしゃ

...

これだと4inchi端末だと全部みえないかもしれない  
なぜなら...

要素間を端末サイズの比率によって  
狭くしたりってできない？

それは厳しいんですよね。。。  
XXならできる

fm...

# After

Engineer



Designer



新しい画面のデザイン確認頼んだ

よっしゃ

...

これだと4inchi端末だと全部みえないかもしれない  
なぜなら...

なるほど。確かに。じゃあ、XXならどう？  
それならAutoLayoutでもできると思うんだけど

良さそう  
やっていき



# After

Engineer



Designer



新しい画面のデザイン確認頼んだ

よっしゃ

...

これだと4inchi端末だと全部みえないかもしれない  
なぜなら...

なるほど。確かに。じゃあ、XXならどう？  
それならAutoLayoutでもできると思うんだけど

良さそう  
やっていき

# After

Engineer



Designer



新しい画面のデザイン確認頼んだ

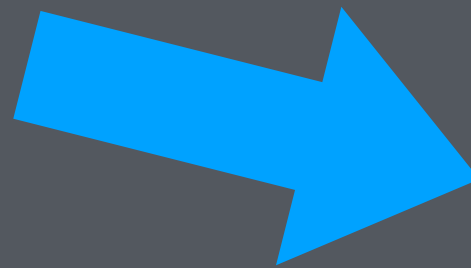
よっしゃ

...

これだと4inchi端末だと全部みえないかもしれない  
**なぜなら...**

なるほど。確かに。じゃあ、XXならどう？  
それならAutoLayoutでもできると思うんだけど

良さそう  
やっていき



# Before

Engineer



アニメーションを入れたので確認おなしゃす

Designer



よっしゃ

...

もうちょっと、こう、ズパーン！としたい

ズパーン！やってみた

もうちょっとディズニーに出てくるような感じで



# After

Engineer



アニメーションを入れたので確認おなしゃす

Designer



よっしゃ

...

もうちょっと、こう、ズパーン！としたい

調整が必要そうな場所PRに記載した  
ので手元で調整してもらえると！

任せろ！

# After

Engineer



なんか文言おかしかったからPRあげたぞい

Designer



感謝っ…！圧倒的感謝っ…！

# 2ヶ月のペアプロを終えて

- 元々の目的であるAutoLayoutの理解や「わからない」を無くしたいと言ったことは十分に達成できた
- お互いに消耗しちゃう系の調整などをお願いすることができるようになった。お互い楽になる
- 対話によるやりとりなどのコミュニケーションコストが下がった
- PRが上がってくるの強い。嬉しい。楽しい。

# デザイナーのモチベーション

- デザインをする上でAutoLayoutの仕組みをわかった上でデザインをしたい
- エンジニアが言う「難しい」を理解する上でやっぱり作るのが一番。納得したい
- なんかアプリ作りって面白そう



# 僕が伝えたいこと

- 楽しくものを作れた方がきっといいものになると思っているので、楽しくないことは減らして楽しいことだけに集中できるように頑張っていきましょう
- コミュニケーションをちゃんと取るの大事
- わからない・理解できないを無くしてチームでいいものを作っていきましょう

おしまい \(^o^)/