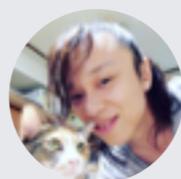


# ハード・ソフト・ネット、そしてMake、 素朴なWebデザイナーの向き合うこれから

HTML5 CONFERENCE 2016



秋葉秀樹

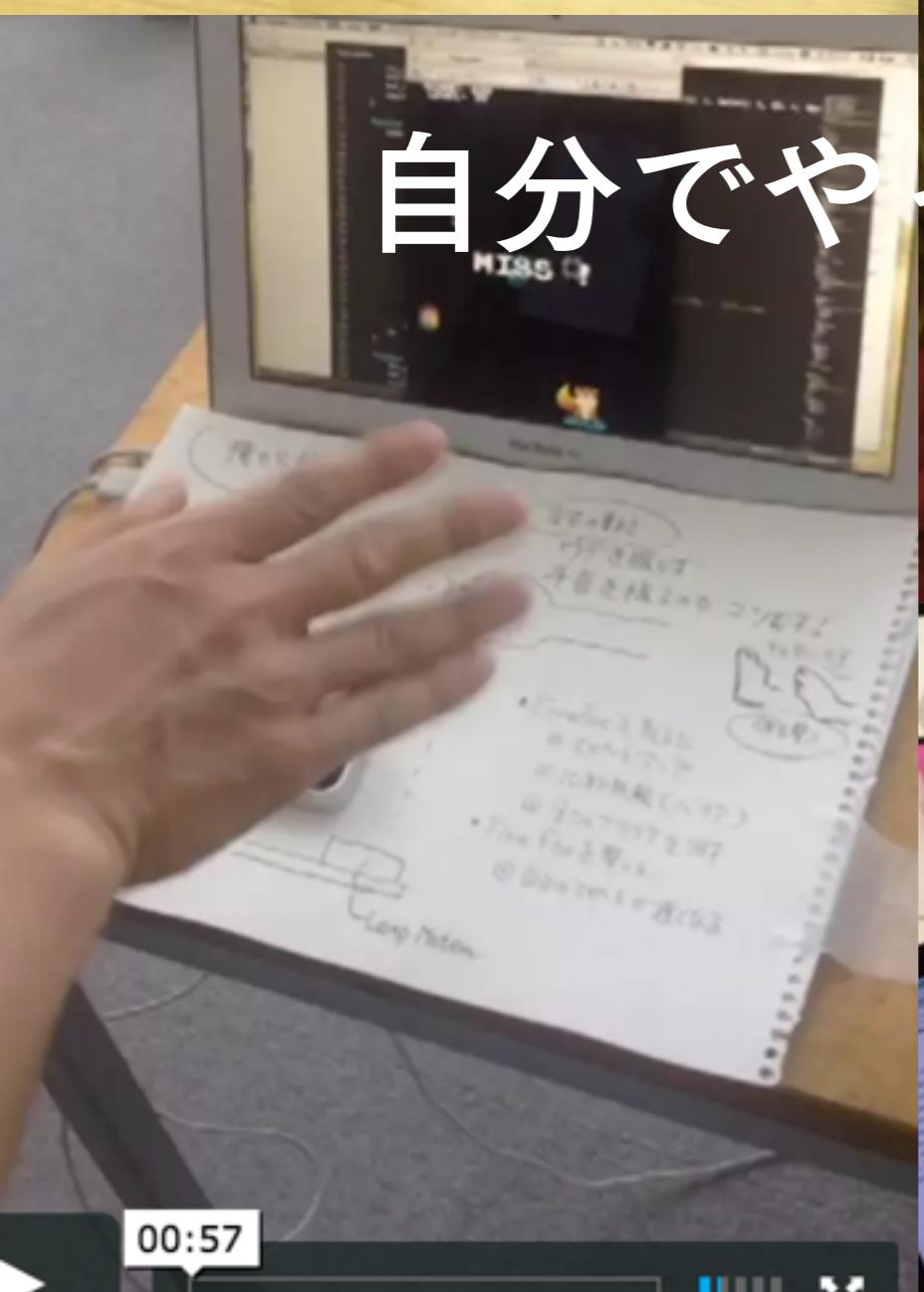
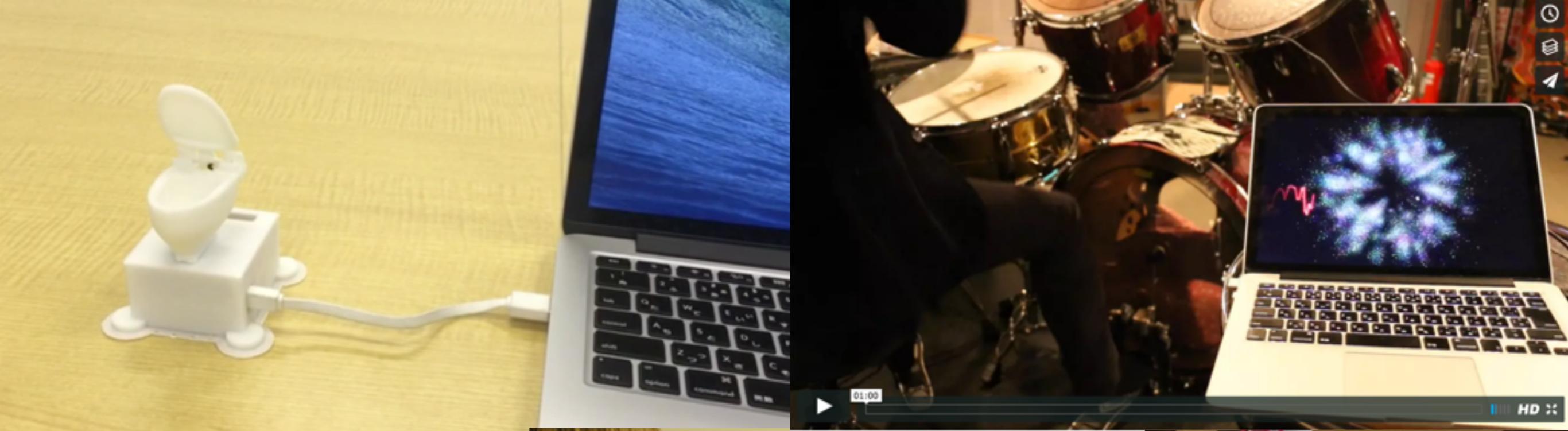


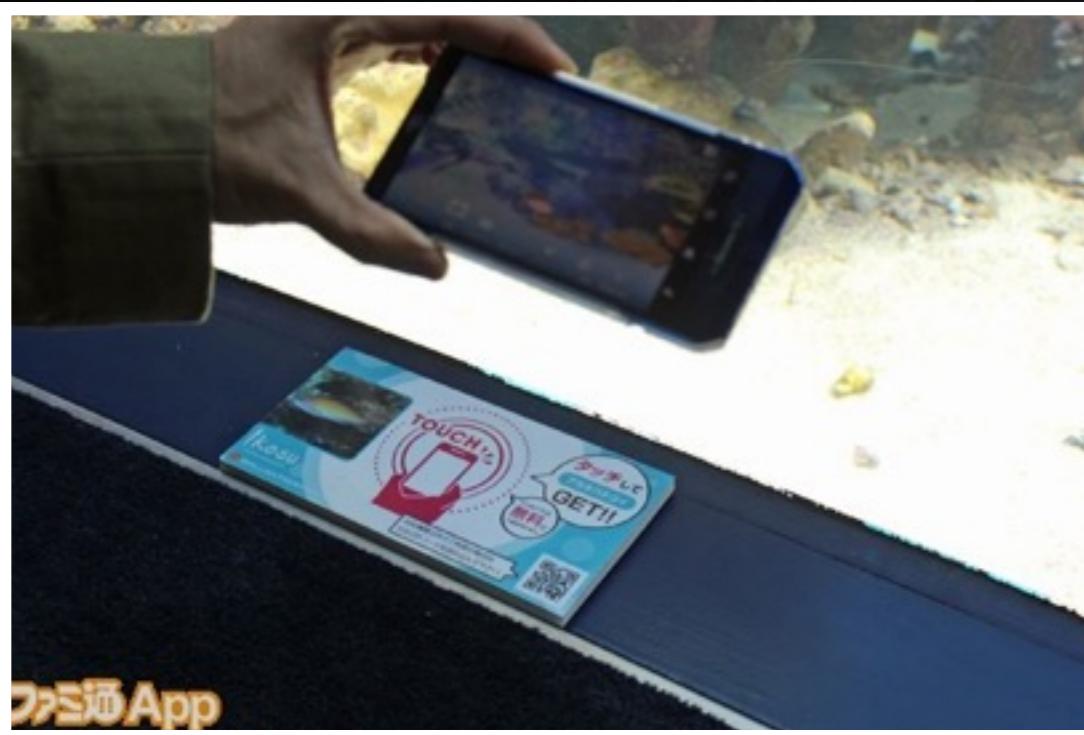
Hidetaro7

なぜ、デザイナーはPhotoshopを使うのに  
プログラミングをしないのか？

なぜ、プログラマーは「絵が描けないから」  
を理由にデザインに向き合わないのか？

そもそもなんで、両者バラバラに仕事をするんだ！？  
なぜ境界を作りたがるのか？





アラモApp



集客モデルの“デザイン”



100種類以上のサカナ達をスマホで飼える、  
新感覚・位置ゲーム+知育図鑑系スマホアプリ「サカナタッチ」



<http://www.sakanatouch.com/>

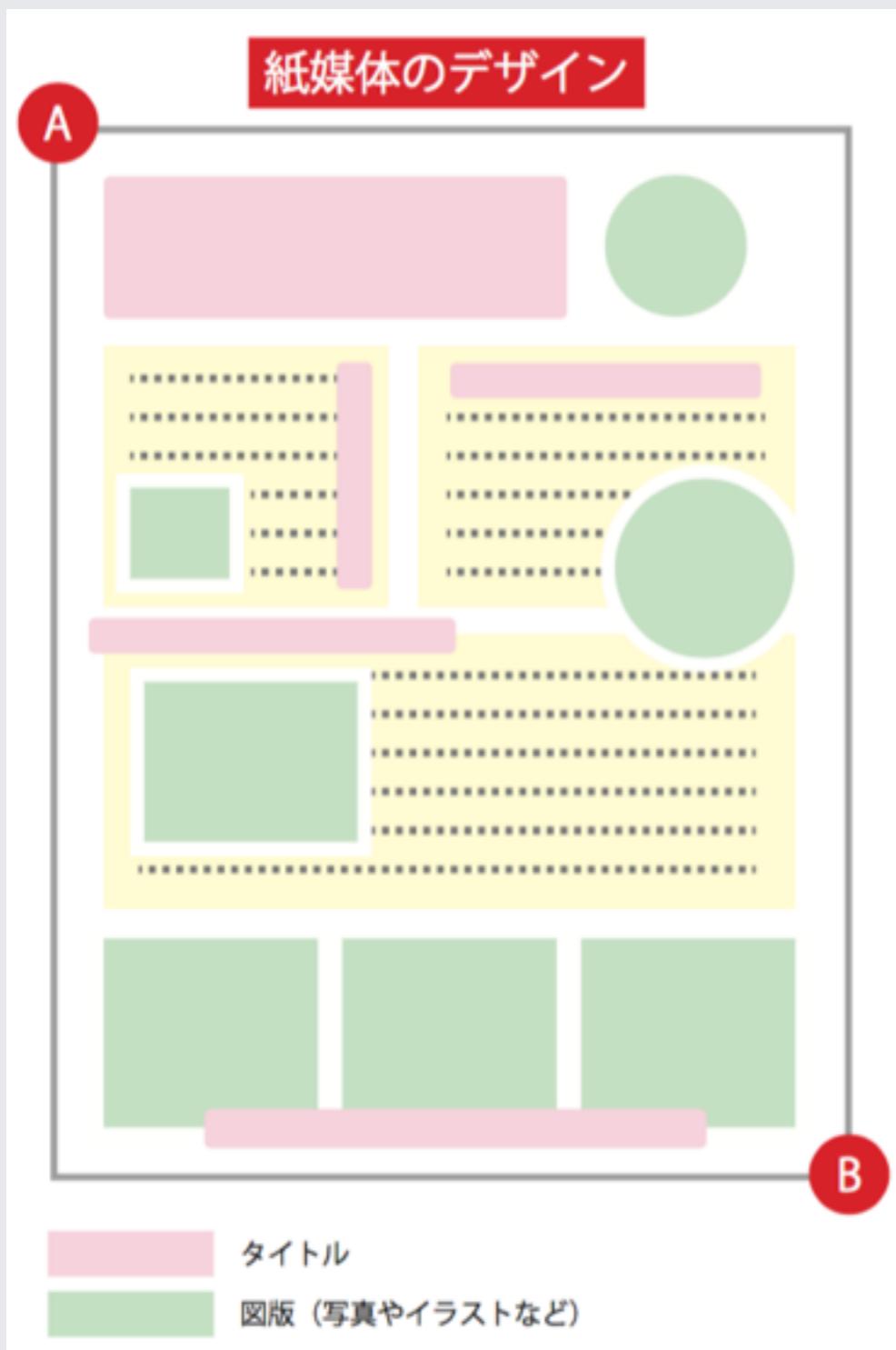
- 静止画だと難しいと感じること
  - 固定領域と可変領域
  - 対話による変化
  - 好ましくない状況
- 画面設計者も画面の外から世界を見る
  - 「ビジネスを成功に導く」難しさ、私は事業家ではない
  - 多すぎる入力項目（保険・金融プラン入力画面の例）
  - 長過ぎる比較表（スマホでの製品比較表の例）
- ハードウェア・ソフトウェア・デザイナー・エンジニアの境界
  - ソフトウェアのカリキュラムの変化と学生の意識
  - 環境の変化
  - 高速プロトタイプが可能な今
  - ソフトエンジニアが触れるデザインとハードの境界
  - リアルとネットの世界ではメタファが違う
  - モノを動かすためにプログラミングは最適
- まとめ
  - オフショア開発を経験して感じた私たちの付加価値とは
  - 職業的「制約」を少しだけずらす

静止画だと難しいと感じること

---

一枚絵だけでは対話ができない

# 固定領域と可変領域



24 >>> 25

11.8 v 

/37

AUTO

14.9 △  
m

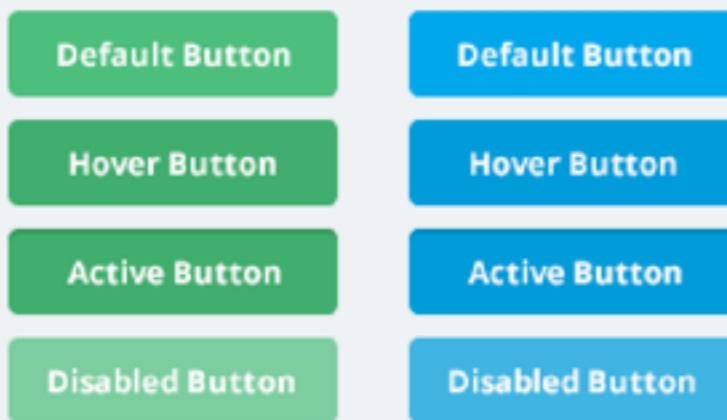


AirbnbのiPhoneアプリ

# 対話による変化

ユーザー操作によって変化する

BUTTONS



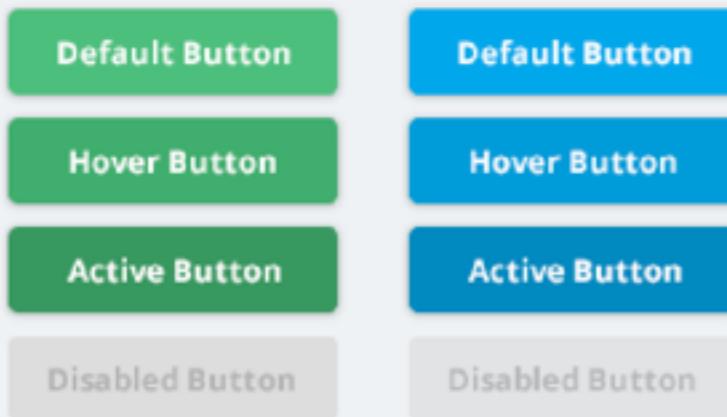
BUTTONS BANNERS



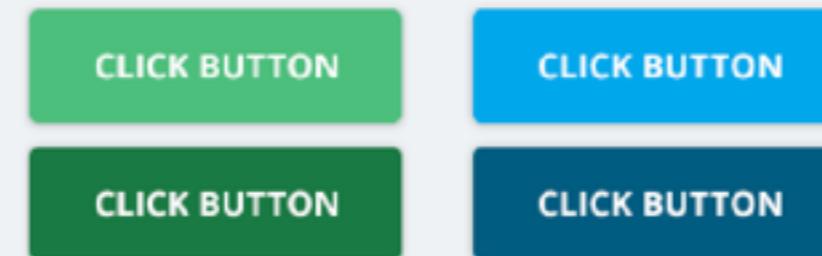
ADD PRODUCT BUTTON



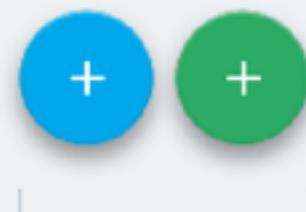
BUTTONS



BUTTONS BANNERS



ADD PRODUCT BUTTON



# 対話による変化

---

想定外のエラーなどステータスを通知する

## Alerts

Success Message



Error Message



Warning Message



Info Message



UI Style Guide by Greg Dlubacz

<https://dribbble.com/shots/2080529-UI-Style-Guide/attachments/373853>

# 好ましくない状況

## Forms

EMPTY

SELECTED

TYPING

Design for better experiences for mobile & app

DISABLED

Design for better experiences for mobile & app

ERROR

email@email.com

Email address is incorrect.

SUCCESS

email@email.com

Email address is correct.

SELECT

FILE INPUT

Choose file

RADIO BUTTONS/CHECKBOXES

SWITCH

Sign in with Facebook

Sign in with Twitter

EMAIL ADDRESS

email@email.com

Email address is incorrect.

PASSWORD

\*\*\*\*\*

Forgot Password?

SIGN IN

Not a member? [Sign up here](#)

Sign in form ver. 1 & 2

Sign in with Facebook

Sign in with Twitter

EMAIL ADDRESS

email@email.com

Email address is incorrect.

PASSWORD

\*\*\*\*\*

Forgot Password?

SIGN IN

Not a member? [Sign up here](#)

Sign in form Material design only

# 画面設計者も画面の外から世界を見る

---

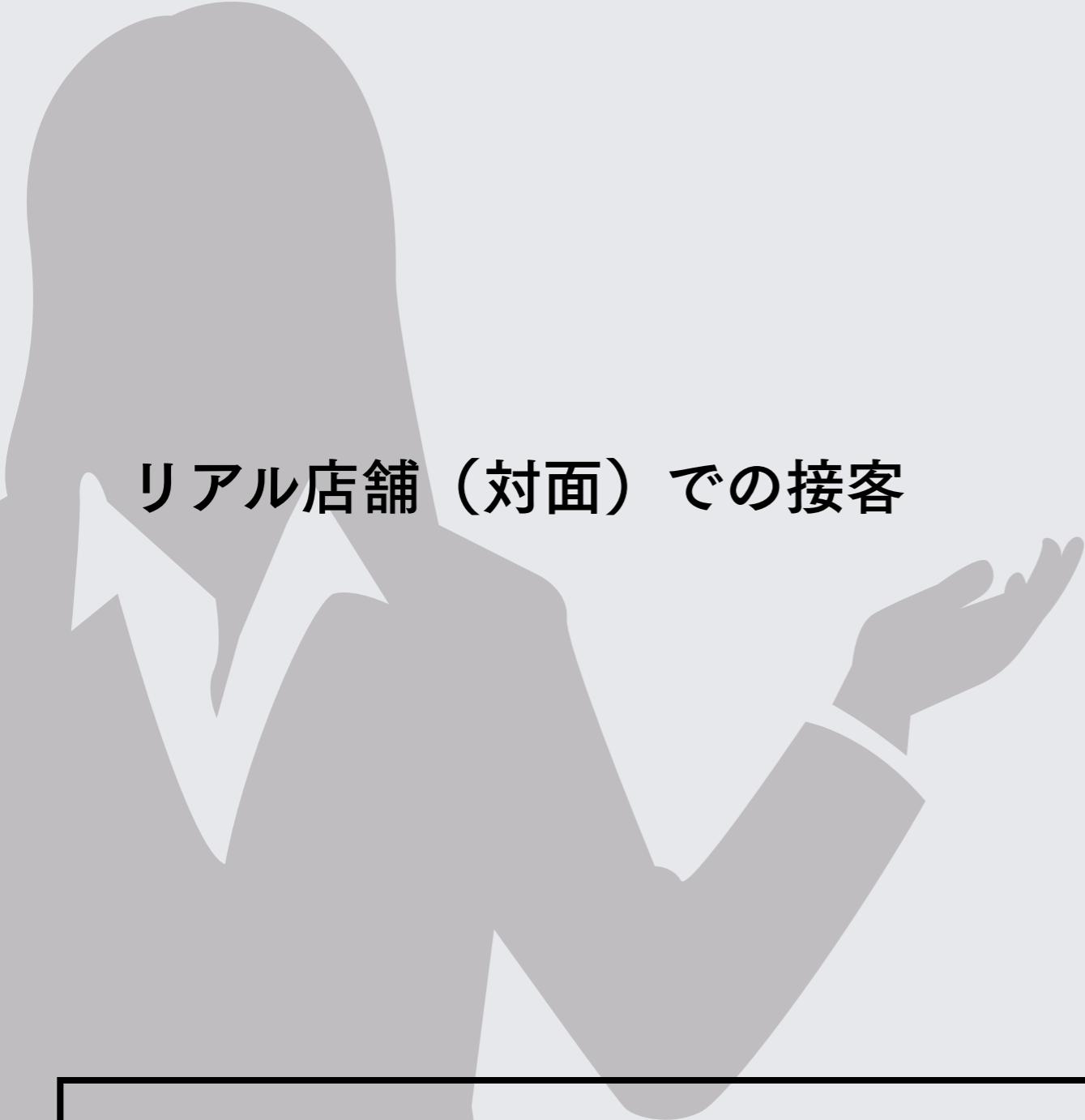
リアルとネットの接客やUIを同一視しないこと

# 「ビジネスを成功に導く」難しさ、私は事業家ではない

---



# 多すぎる入力項目（保険・金融プラン入力画面の例）



リアル店舗（対面）での接客

- ・投資開始はいつになりますか？
- ・初期投資額はいくらですか？
- ・毎月の積立額はいくらですか？
- ・ボーナス追加はしますか？
- ・ボーナスにはいくら投資しますか？
- ・ボーナスは年何回ですか？
- ・いつから取り崩しますか？
- ・毎月いくら取り崩しますか？
- ・何10年後まで計画しますか？

これをそのままWebブラウザで入力を強いると失敗する恐れがある



## 絶景の世界旅行

1,000万円

(夫婦お二人、半年間)

計画例を見る

<https://flic.kr/p/fr8PPJ>



## キャンピングカー旅行

700万円 + 200万円

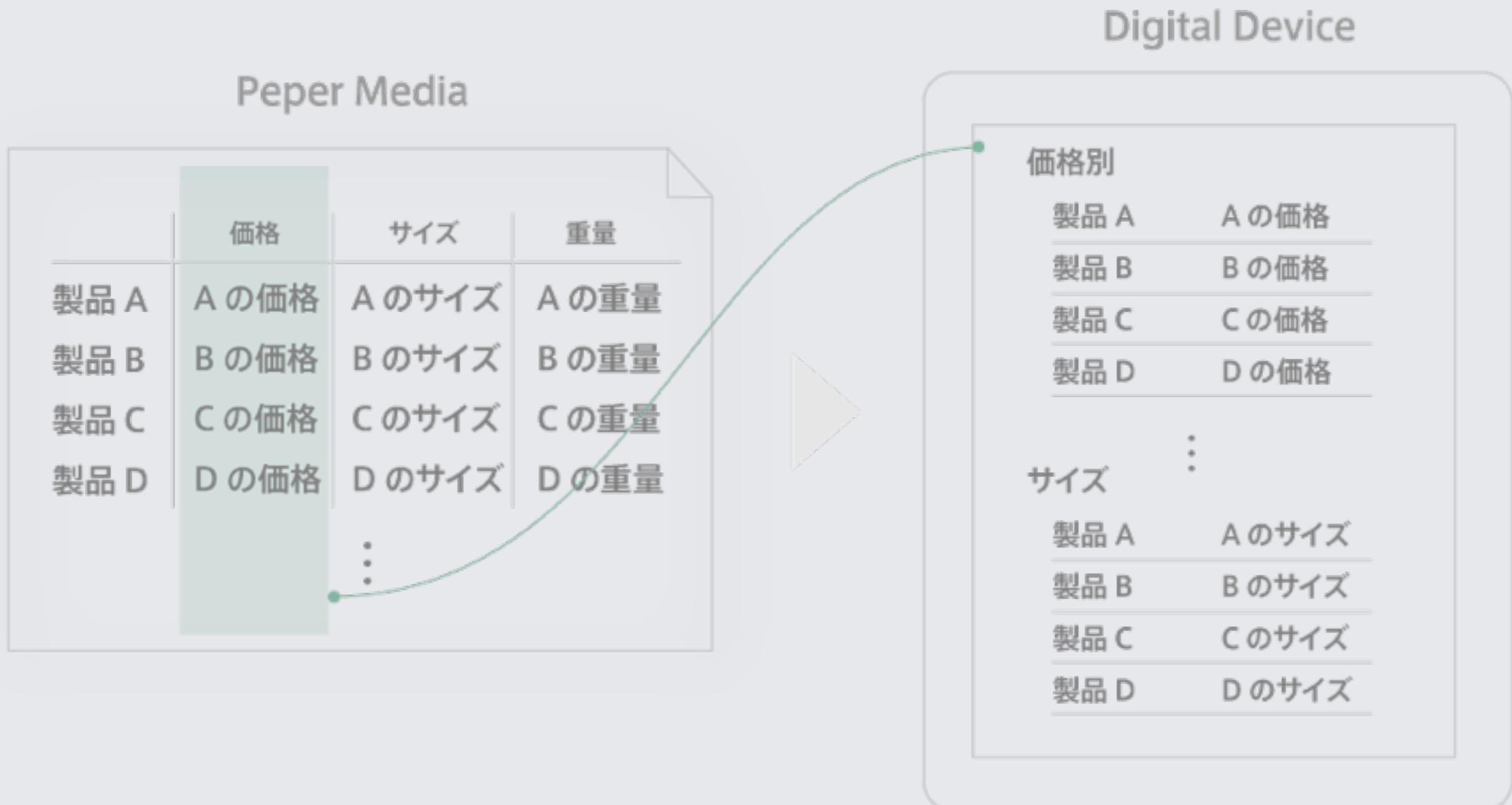
(キャンピングカー費用 + 旅行諸経費)

計画例を見る

<https://flic.kr/p/7LrcXS>

# 長過ぎる比較表（スマホでの製品比較表の例）

## 比較表など冗長なデータの解決策



# 長過ぎる比較表（スマホでの製品比較表の例）

## 比較表など冗長なデータの解決策

**Canon**

サイト内検索 サイトマップ

一眼レフカメラ／ミラーレスカメラ メニュー

一眼レフカメラ／ミラーレスカメラ  
商品比較

EOS

比較したい商品を2つ選んで最下部にある「比較する」ボタンを押すと、商品の仕様を比較できます。  
※生産終了した商品も含めて選択可能です。

EOS-1D X Mark II		EOS 5D Mark III		EOS 5Ds		EOS 5Ds R	
EOS 6D		EOS 7D Mark II		EOS 80D		EOS 8000D	
EOS Kiss X8i		EOS Kiss X7i		EOS Kiss X7		EOS Kiss X80	
EOS M3		EOS M2		EOS M10			

**OLYMPUS** Your Vision, Our Future

サイトマップ グループトップ OLYMPUS IMAGING

ホーム 製品紹介 コミュニティ オンラインショップ イベント / キャンペーン サポート / ダウンロード

デジタルカメラの製品情報トップへ

製品比較(デジタルカメラ)  
本ページではデジタルカメラの仕様を比較することができます。(計3個まで比較できます)  
「選択できる機種」欄より比較したい機種をクリックし、「表示する」ボタンを押して下さい。

■ 選択済みの機種

--	--	--

ト表示する

■ 選択できる機種

■ Eシリーズ

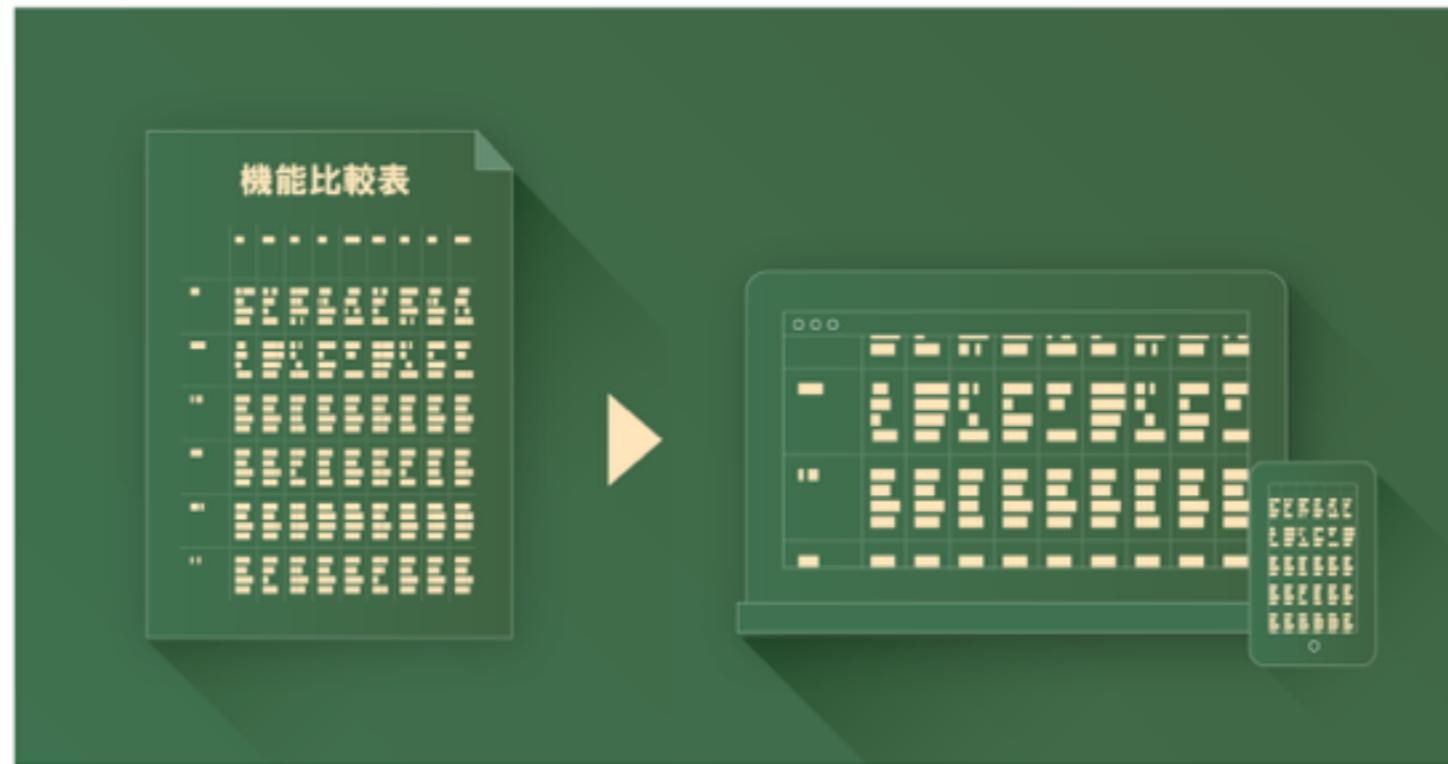
E-1	E-3	E-5	E-30	E-300

E-330	E-410	E-420	E-500	E-510

## そのままでは伝わらない製品比較表の画面設計

2016-06-15

1. 外観ではなくユーザー行動をベースに考える
2. 解決策1: 目的別リスト
3. 解決策2: インタラクティブな製品の絞込み
4. 常にトレードオフを覚悟する
5. 曖昧な指示には従わず目的を明確に意識する



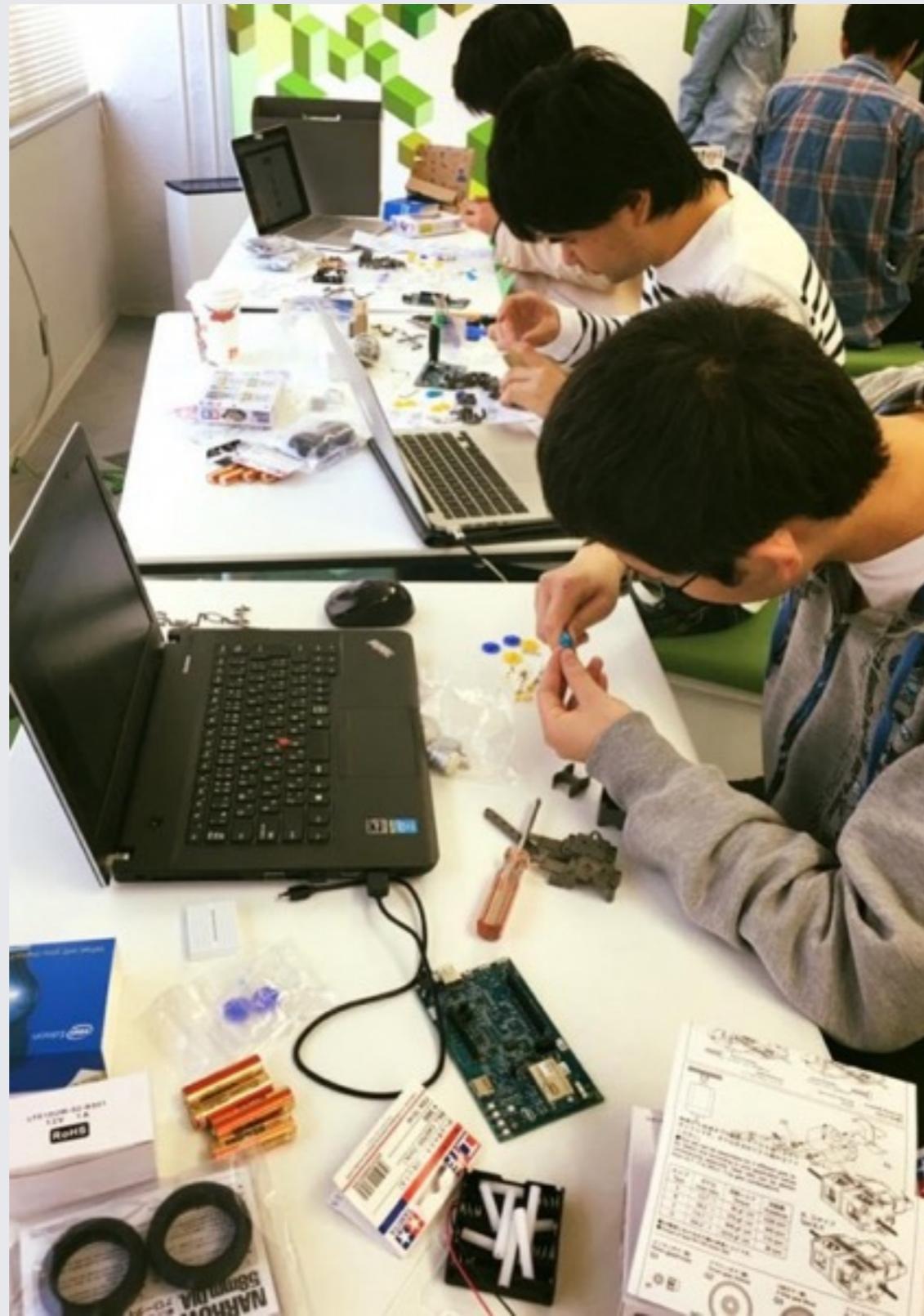
# ハードウェア・ソフトウェア・デザイナー・エンジニアの境界

---

壁を取り払おう

# ソフトウェアのカリキュラムの変化と学生の意識

---



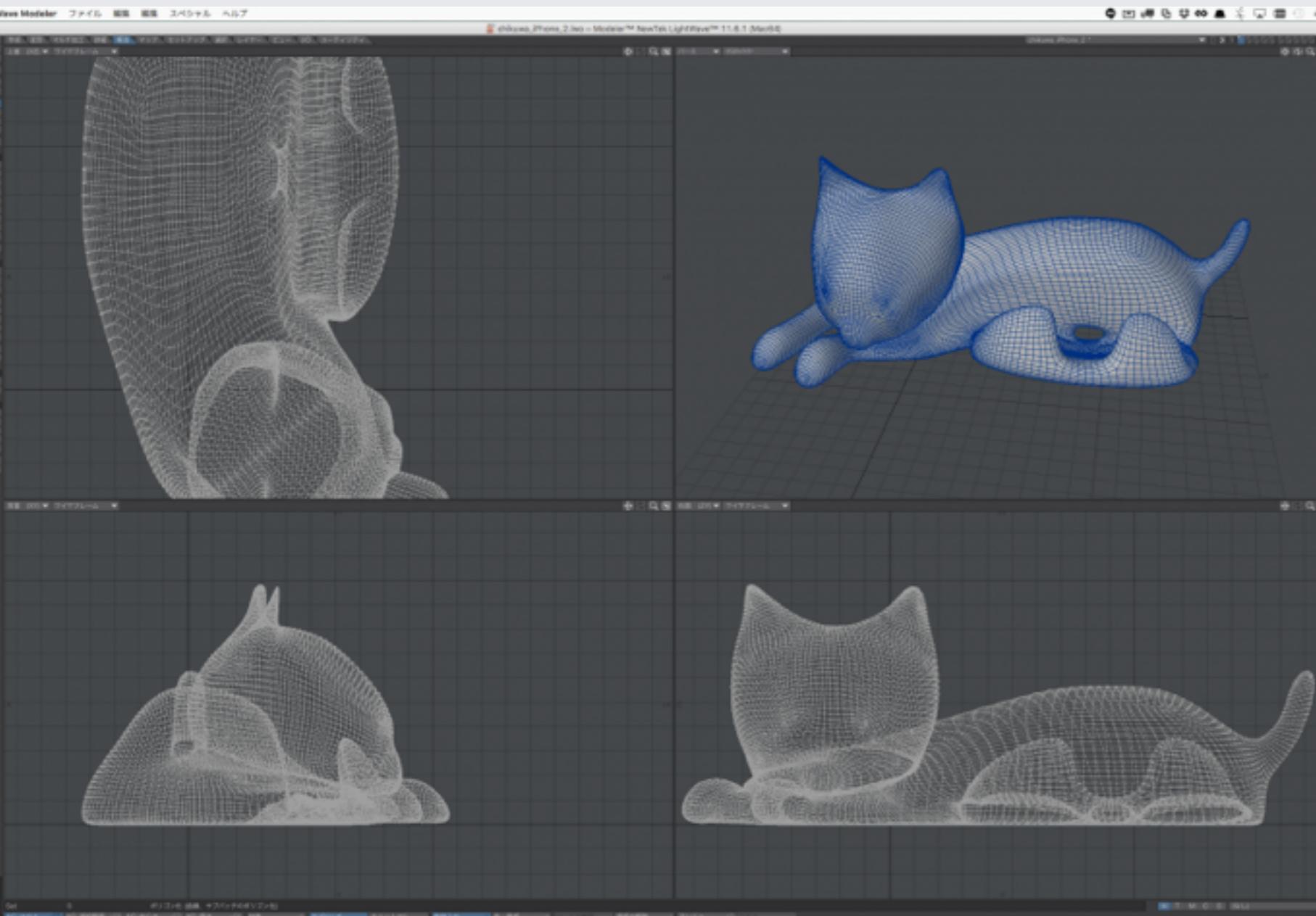
# 環境の変化

---



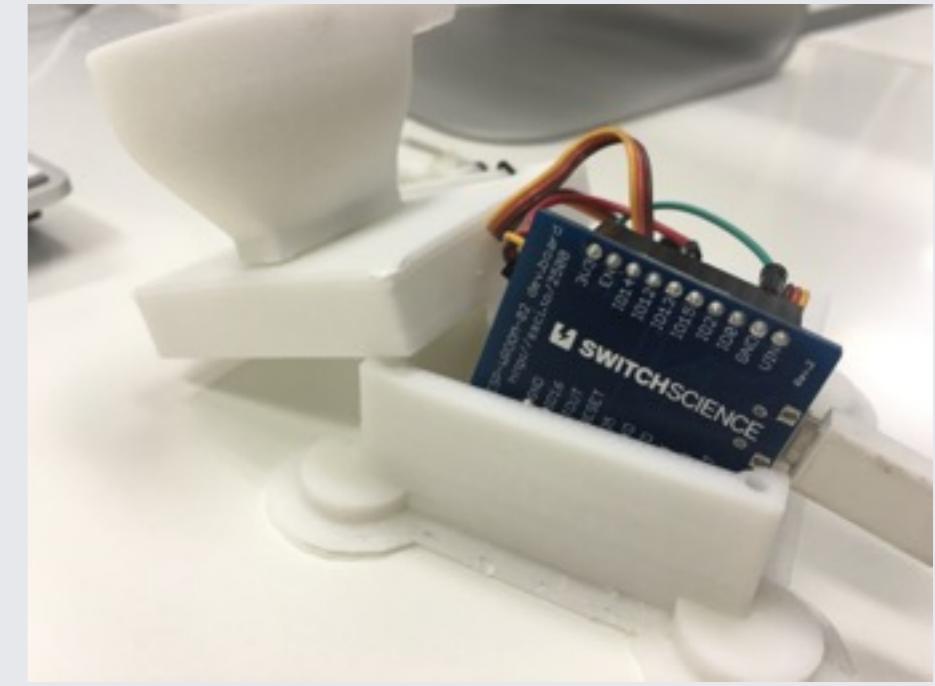
# 高速プロトタイプが可能な今

---



# 高速プロトタイプが可能な今

---



# ソフトエンジニアが触れるデザインとハードの境界

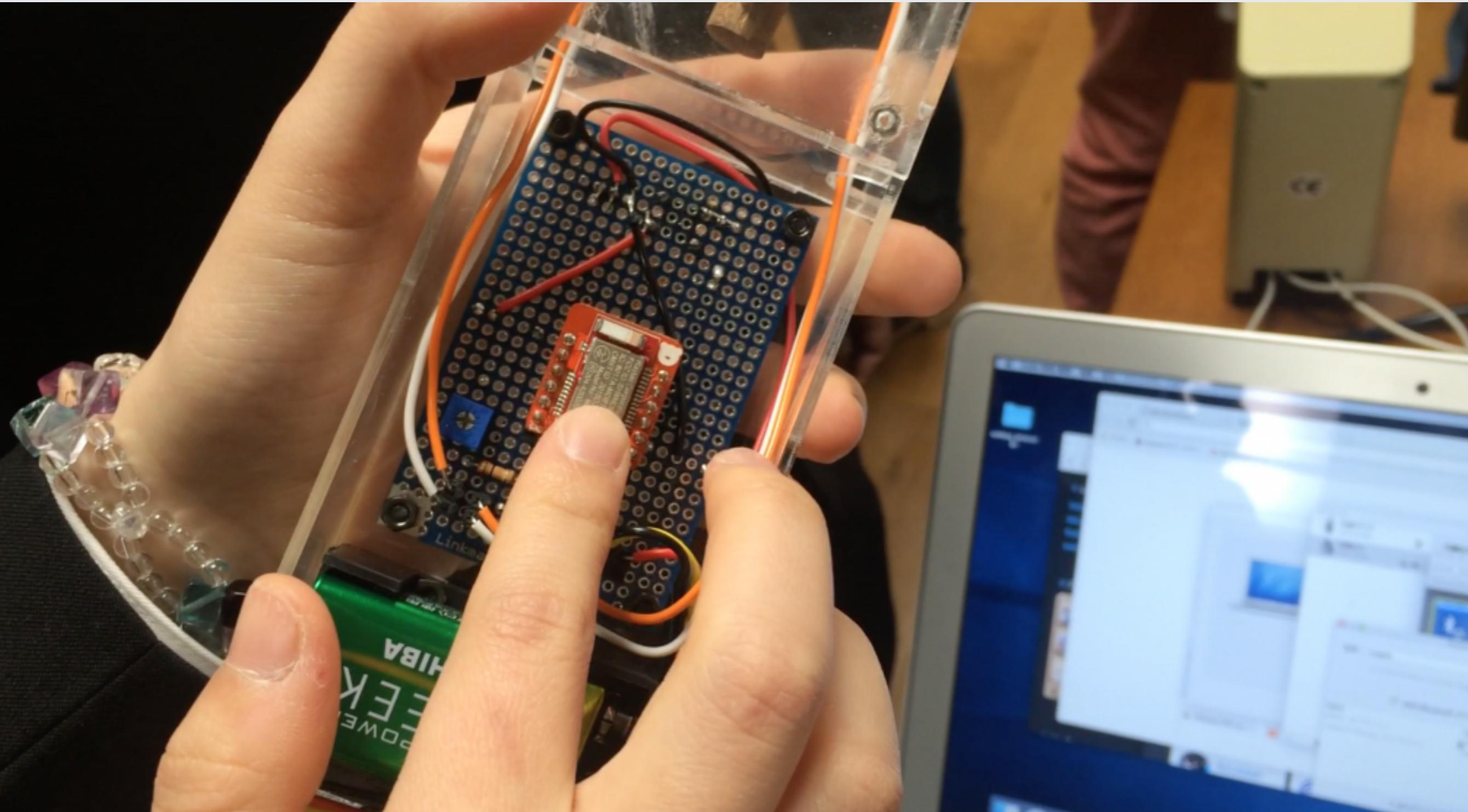
---



# ソフトエンジニアが触れるデザインとハードの境界

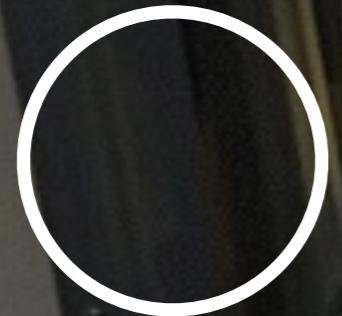
---







簡単にモノがつくれる



(未完成でいいので)  
高速にプロトタイプができる

リアルとネットの世界ではメタファーが違う



リアルとネットの世界ではメタファが違う

---

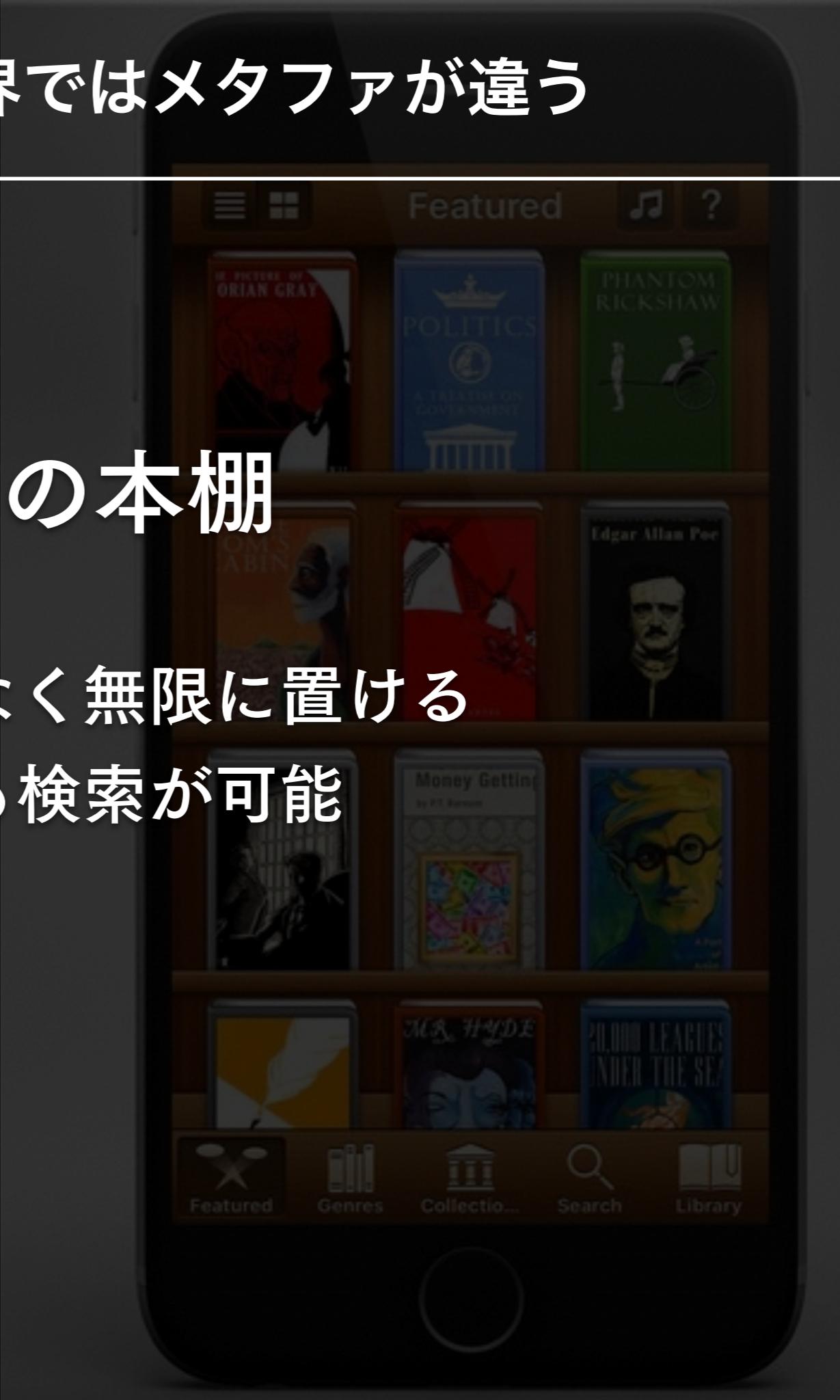
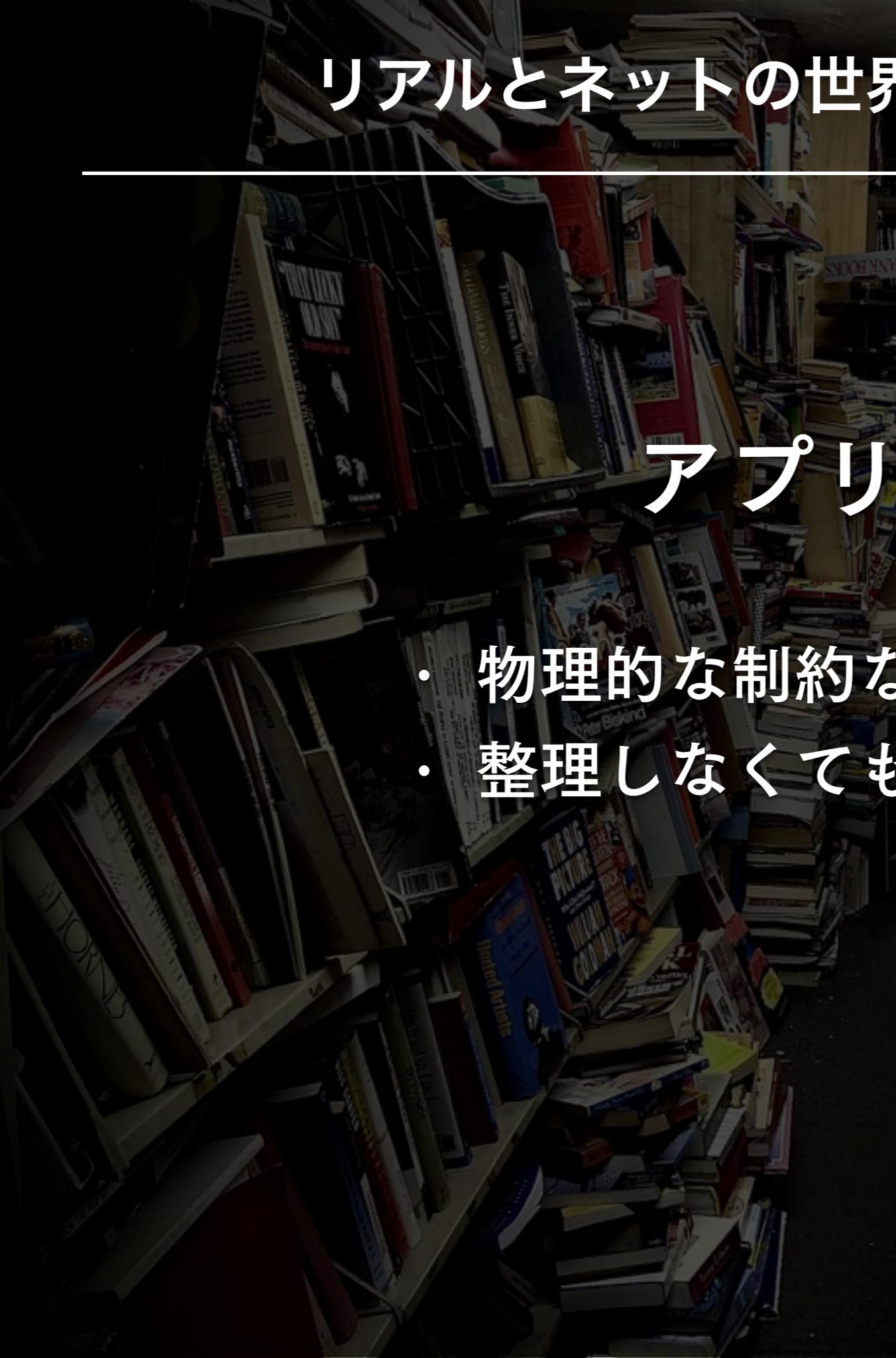
## リアルな本棚

- 物理的、無限に置ける本棚など存在しない
- 常に整理しないと探すのが困難になる

リアルとネットの世界ではメタファーが違う

## アプリの本棚

- 物理的な制約なく無限に置ける
- 整理しなくとも検索が可能



# リアルとネットの世界ではメタファーが違う

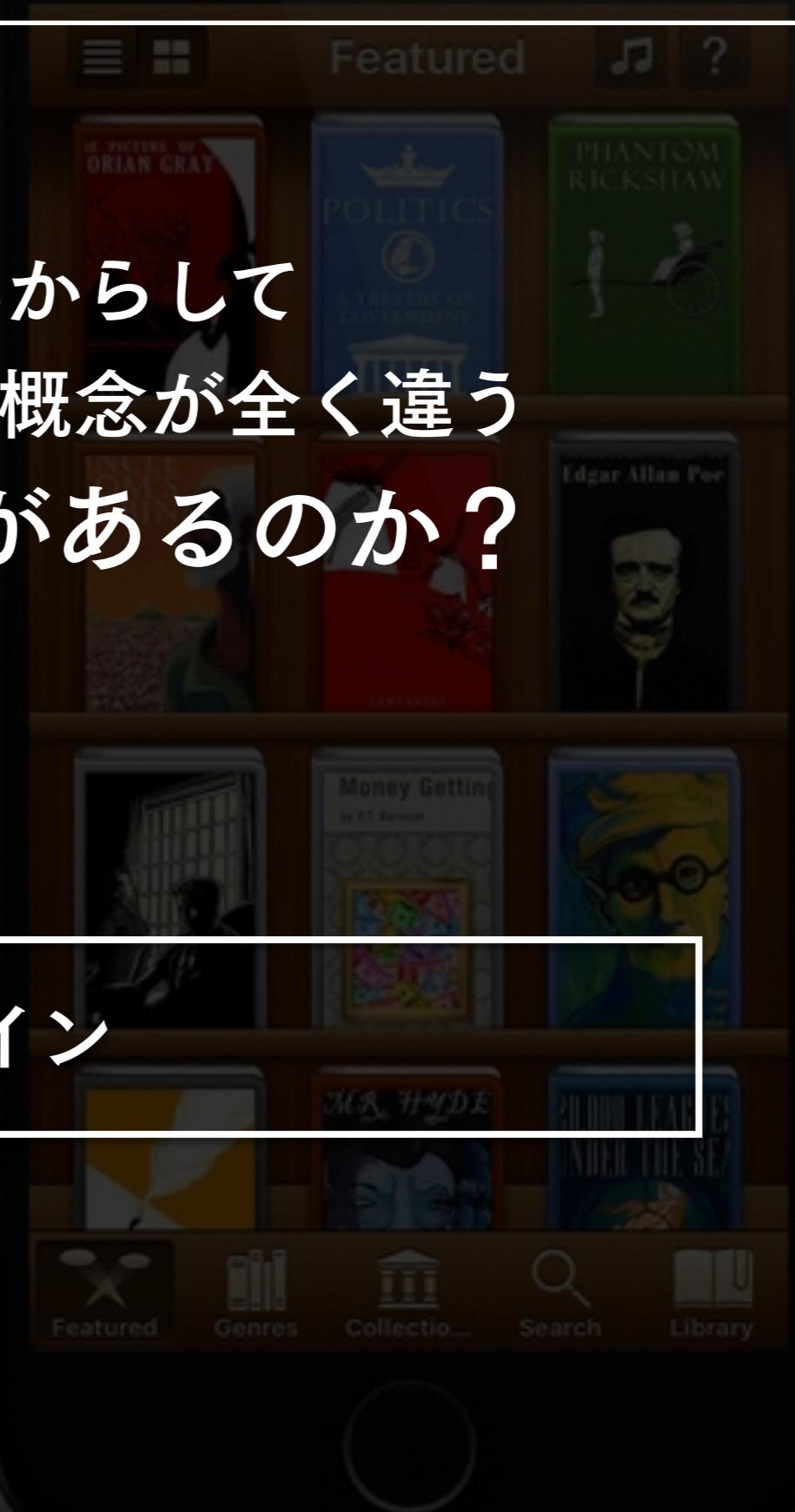
物理的・機能的違いからして

リアルとアプリの本棚では概念が全く違う

見た目を似せる必要があるのか？

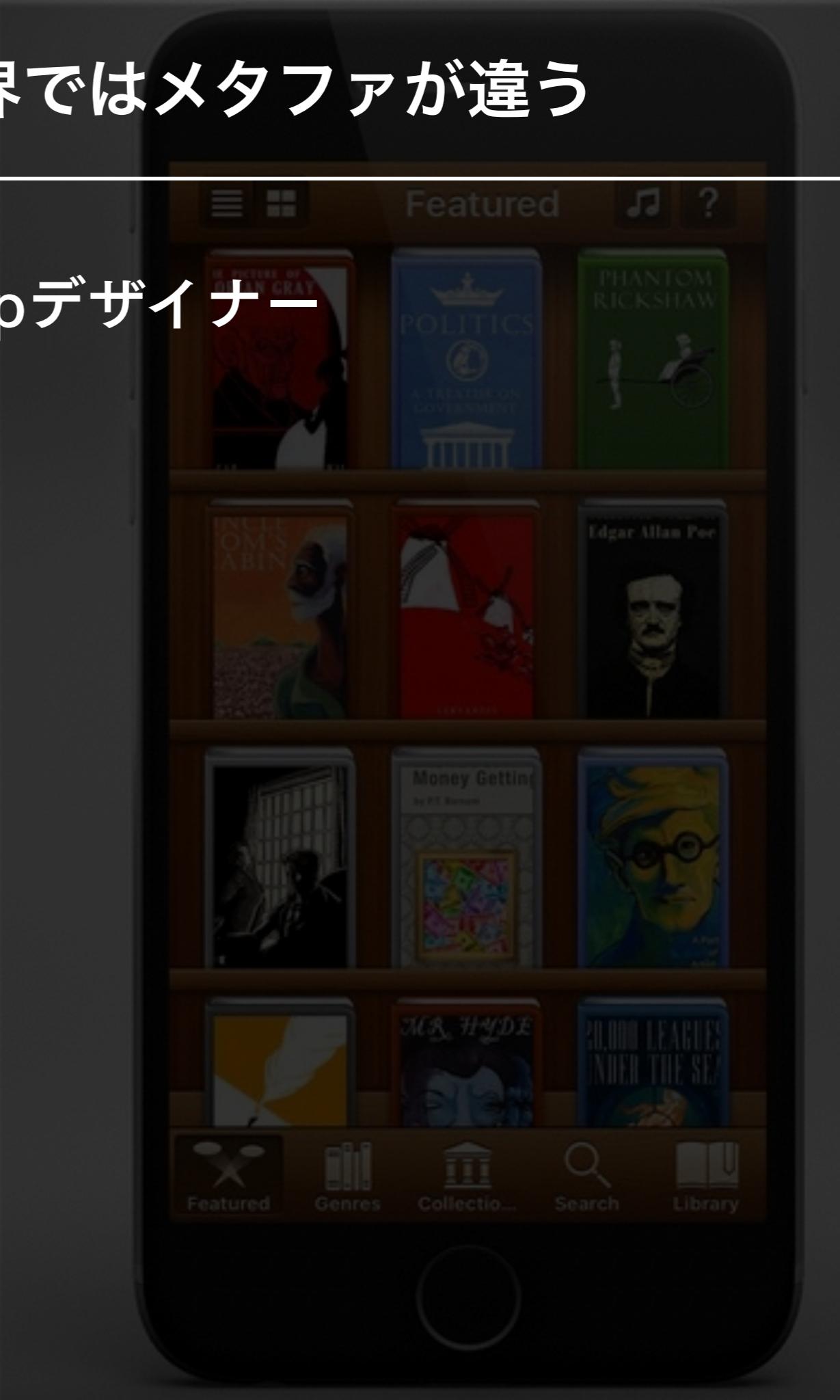
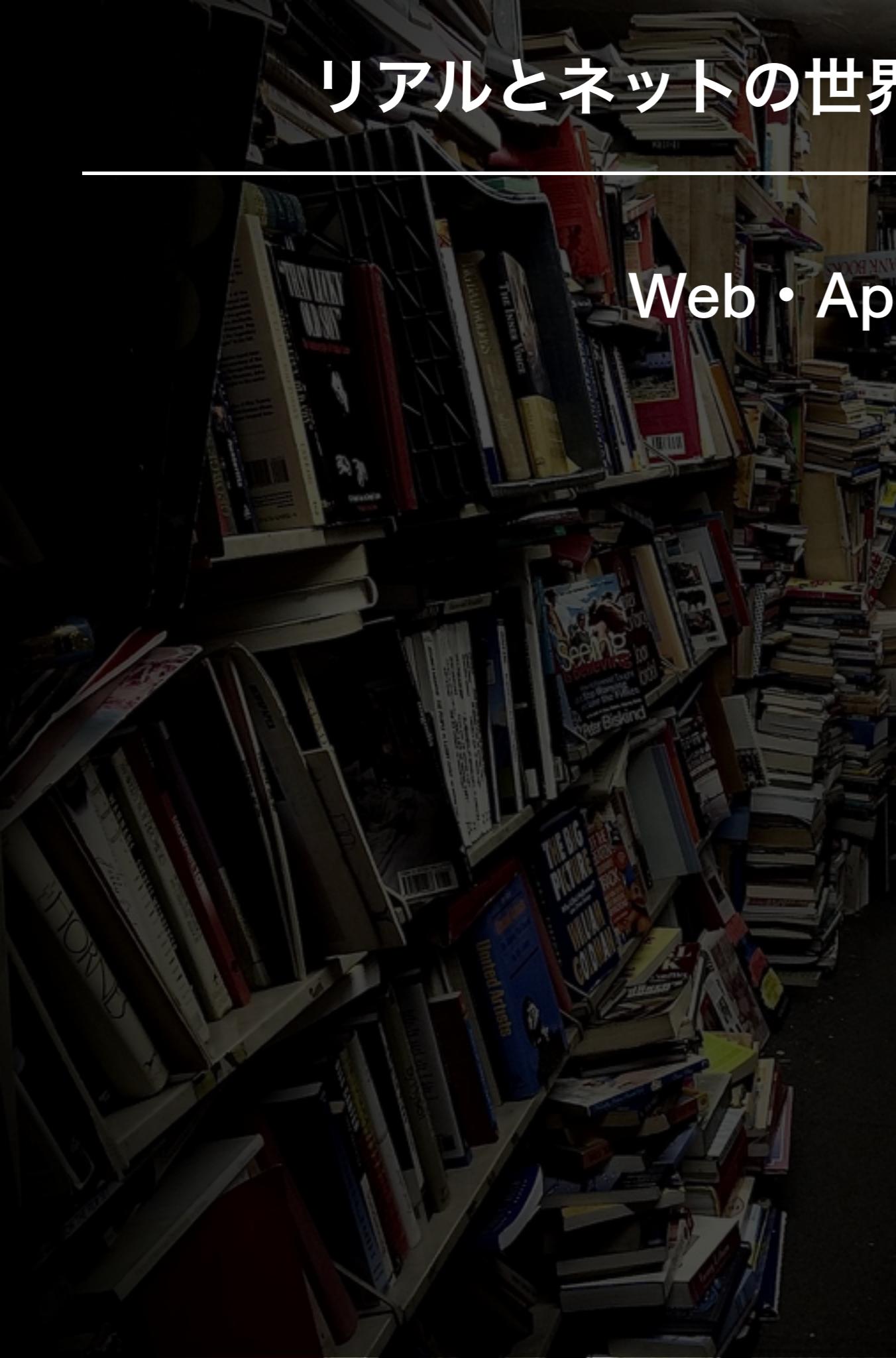


フラットデザイン



リアルとネットの世界ではメタファが違う

Web・Appデザイナー



リアルとネットの世界ではメタファーが違う

Web・Appデザイナー  
グラフィックツール

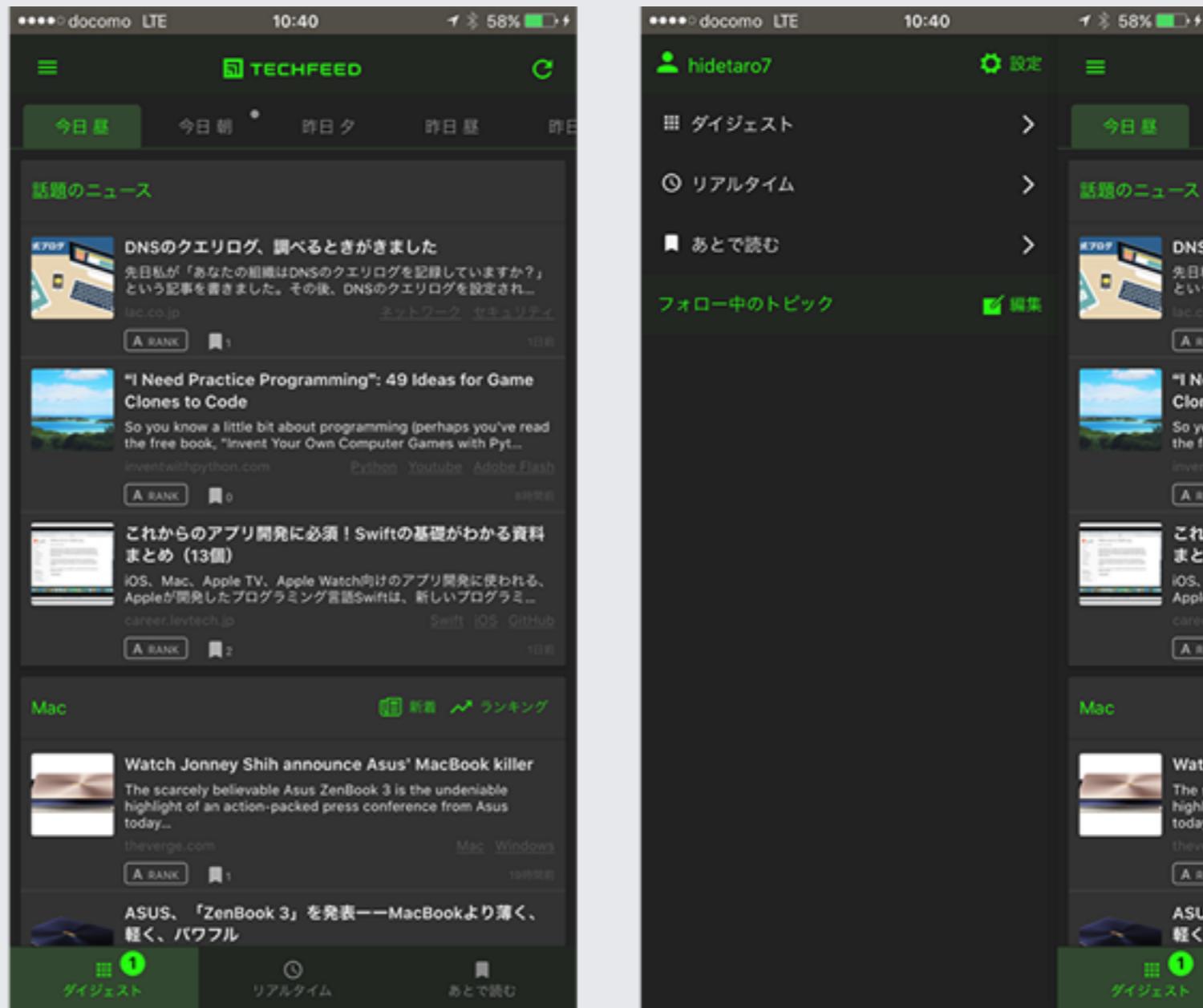


技術や機能の最適化

Webデザイナーが技術仕様やプログラミングを理解することは全く不思議なことではない

# モノを動かすためにプログラミングは最適

シングルページWebアプリケーション  
Designed by HTML & Browser



<https://techfeed.io>

# まとめ

---

私だから「できること」があるはず

# オフショア開発を経験して感じた私たちの付加価値とは

---



# 職業的「制約」を少しだけずらす

---

Webプロモーション  
マスメディア・ゲーム  
など

HTML

電子書籍  
PDF

iPhone  
Android

サイネージ  
テレビ

Webサイト  
Webアプリ

紙に出力  
iPad  
Kindle

Cordovaアプリ

広告など

# 職業的「制約」を少しだけずらす



農業・物流



現場の把握  
人権費見直し

状況の可視化

Webプロモーション  
マスメディア・ゲーム  
など



Webサイト  
Webアプリ



紙に出力  
iPad  
Kindle

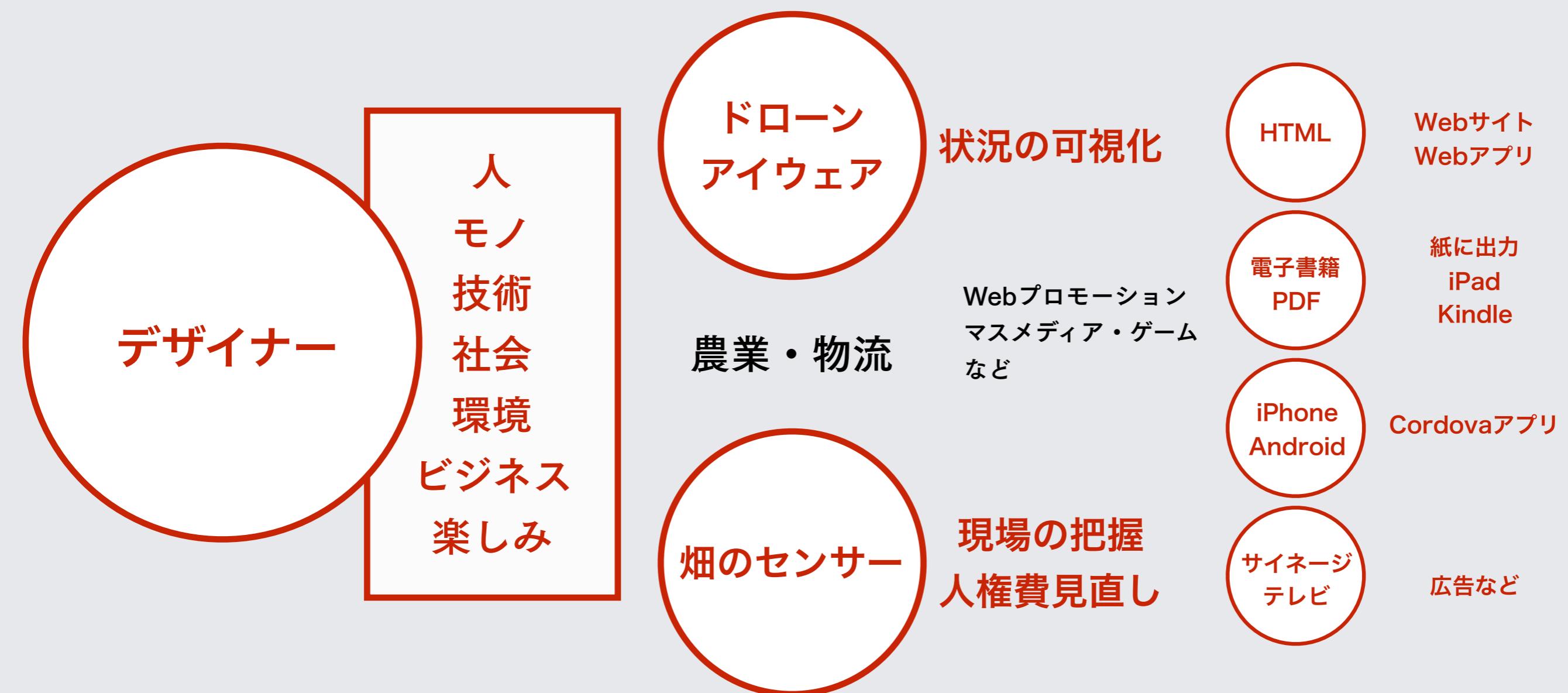


Cordovaアプリ



広告など

# 職業的「制約」を少しだけずらす



# Thank you.

tuquloRE

株式会社ツクロア 秋葉秀樹