

5/19 Area MTG. - Shop View -

Shop View について.

その画面に来る人の Motivation.

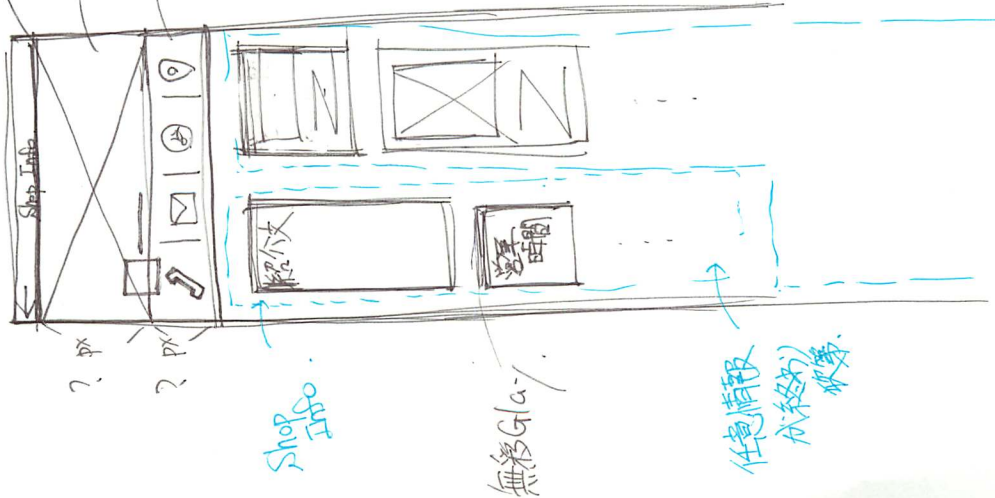
from Top.

★このshop { もっと知りたい. MORE }
 { に行きたい. Map View }
 → Shop Info.
 → Map View ^.

Shop View

category color.

外観.

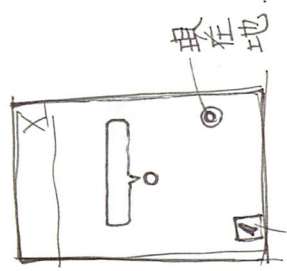


Shop Info.

無 glare.

任意情報
 成 (終末)
 破壊.

Flow Info



現在地.

優度.

I.
 II.
 III.

載せるべき情報.

紹介文 (概要).

Contact 先 - tel, Mail

営業時間 & 定休日.

Menu, Staff 紹介.

売本筋商品 Ranking など.

+ 任意情報.

IV

★画面の Design. は.

・その画面に到着する User のモチベーションを想定する.

・載せるべき情報を決出し、優先順位を付け.

→ UI 設計 start. エフェクト. して欲しい.

※背景にはもちろん

ターゲット.

アゲリ目的がある.

マイクロミクロを行えばいい.

定式化にて適用できるん!!

1/1 - チャート

To Do. - Shop View.

□ アイコン作成. - Tel, Mail, Web.

□ 外観 Picture の Default.

□ 各要素の px 決定

□ Shop Info のパネリデザイン.

□ Map View の修正.



To Do. - Top View.

□ パネルの最低長と px

□ ① アイコン

□ ② 素材作成

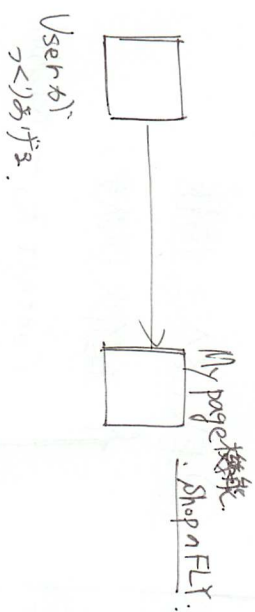
① ユーザーからの登録を受け付ける。

地元愛. みんなに知って欲しい。(例) 在米園の焼鳥屋の。

地元愛の key:

② Area 単位で Follow させる。これはオキシモリ!

Area を登録した人が自分たちでできる!



User の

③ Agile なんかある? 期限は?

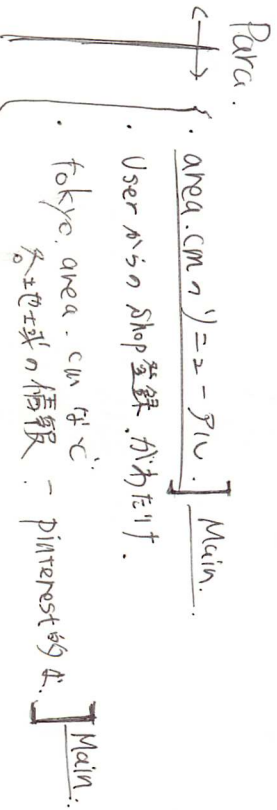
自分たちで納得できるものじゃない意味ない。

5月半に決まってる

→ 6月から2-3ヶ月

① FB で 致命的なミス
② 次リリース時に考慮していく。

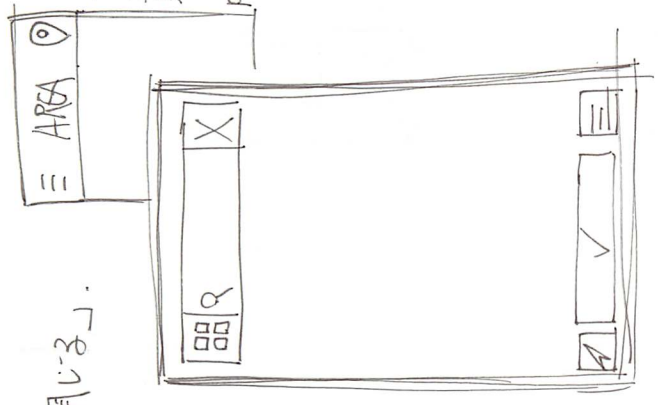
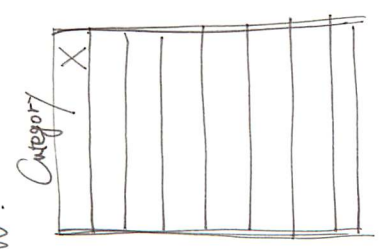
→ 修正



5/17. Area MTG.

・選択画面で「戻る」「閉じる」.

Shop View.



- ・Topページ
- ・Ranking表示について.
- ・text情報も欲しい.

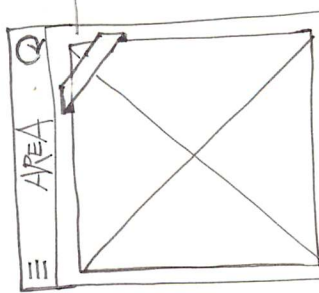
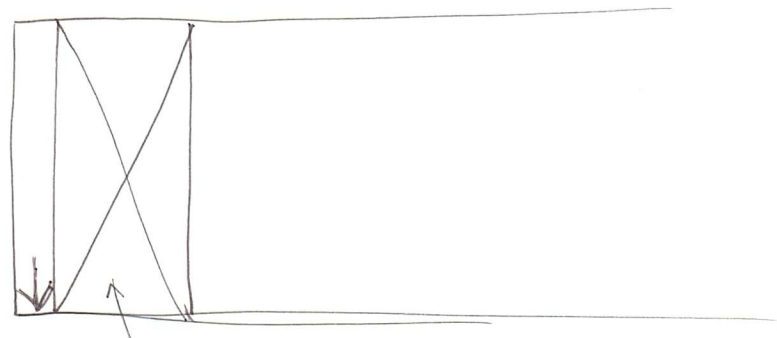
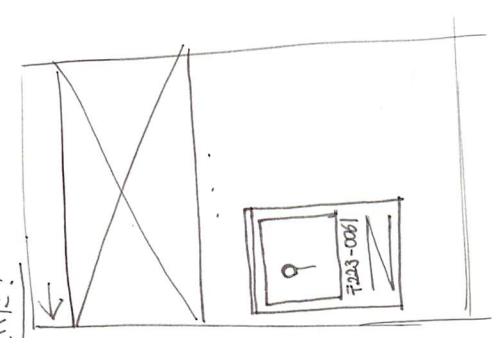
・カテゴリ選択のUX.

※ Userの気持ちベースでデザインを考へる. → UX.

※ デザインの一貫性に欠けていた!

・Shopページ

カードビュー化?

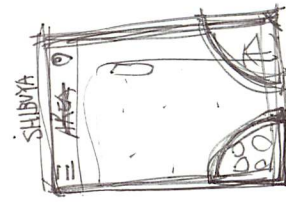
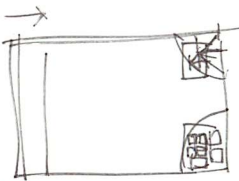


Rankingに必要な情報.

場所
時点

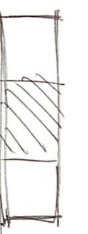
止まったとき

↓ AREAが
100%になる



Defaultの
画像用意

1/1 - 40 本

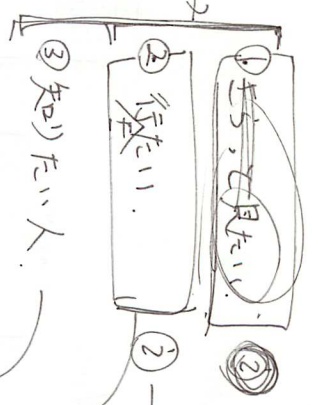
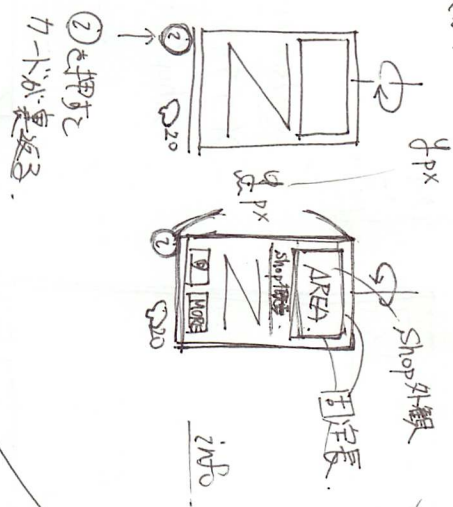


Top View -

Map 詳細 View



止まる人、ダークに出現



Map 外 大事

止まる人、ダークに出現

Map へ

おはよう!! → 渋谷区(403)

気持の流木

24h UX...?

