Portfolio 2018

Hello, My name is Yuya Furusato



古里祐哉

UI/UXデザイナー

1991年生まれ。長崎県出身。

2014年にEコマースプラットフォーム「BASE」、オンライン決済サービス「PAY.JP」を運営するBASE株式会社へ入社。

2015年にサービスデザインスタジオ rootへ入社。

ロゴデザインからUIデザイン、UXデザイン、サービス開発のコンサルティングまで手がける。これまで手がけたプロジェクトは30を超える。

主な仕事は、オプト「ADPLAN」、エン・ジャパン「Talent Analytics」、BIGLOBE「BIGLOBEでんわ」、mirai talk「お金の体質改善アプリ」、 ネストエッグ「finbee」、グローバルエージェンツ「スマートポッド」など。

ADPLAN

株式会社 オプト 2016年

● 状況

ADPLANはデジタル広告代理店optが設立当初から運営する歴史のある広告計測ツールです。様々な機能を実装してきた結果、機能過多になりつかいづらいという意見がエンドユーザーから寄せられていました。ビジュアルデザインも一新したいしたいというクライアントからの要望もあったので、情報設計からビジュアルデザインまでフルリニューアルを実施しました。

リニューアル当初、オプト社は開発会社を買収し、サービス開発を内製化しようと取り 組んでいましたが、ビジネスサイドと開発サイドのコミュニケーションが噛み合わずリ ニューアルは困難を極めていました。

2 プロセス

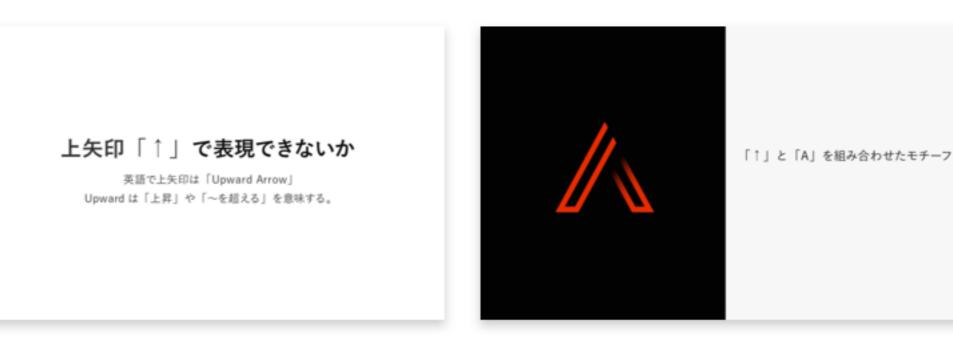
プロジェクトを始めた当初は、状況を把握するため双方にヒアリングを行いました。共通言語がないことがボトルネックになっていると気づいたため、プロトタイピングを導入し、お互いの共通言語をビジュアル化しました。その結果、コミュニケーションが噛み合うようになり、少しづつプロジェクトが前進しました。

9割ほどビジュアルデザインが完成した段階で、サービスロゴ作成をスタート。 キーワードを抽出するため、PMヘヒアリングを行いました。オプト社の歴史、うまくいった/いかなかったプロジェクト、いままで大切にしてきた信念・考え方など広範囲にわ

たる質疑応答を繰り返しました。

- ・業界をリードしてきた広告測定ツールの代表
- ・クライアントのROIを最大化させる

という2つの重要なキーワードが抽出でき、これをもとにロゴデザインを考え始めました。



サービスロゴ提案書(一部抜粋)

3 結果

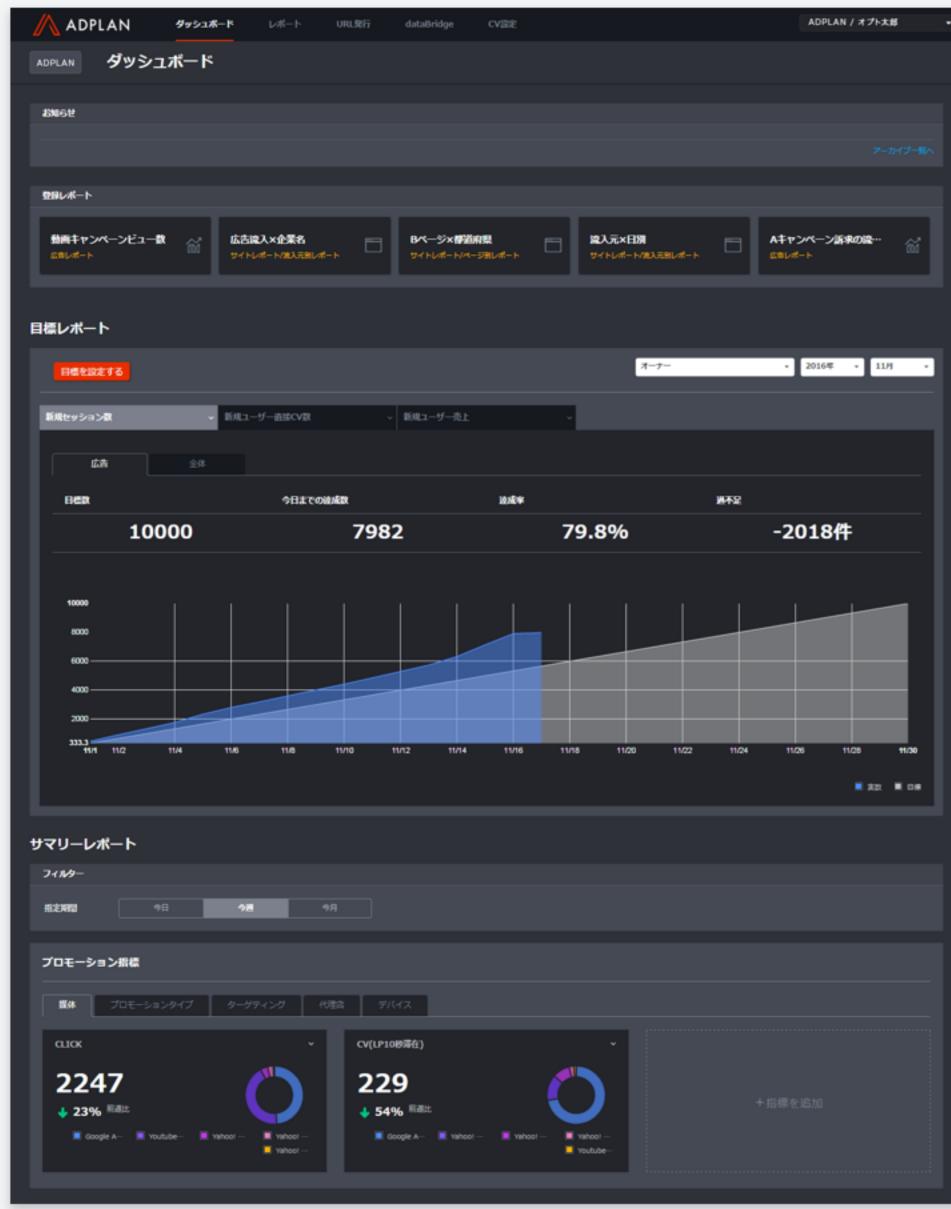
プロダクトに関しては実装フェーズやリリース後の手戻りもなく、プロジェクトを完了することができました。リリース後にはCSSリファクタリングも行い、開発サイドだけでも機能追加できるような環境を整えました。

サービスロゴは、頭文字の「A」と最大化を表す「上向きの矢印」、代表を表す「赤」を組み合わせたロゴを提案。3回のディスカッションを経て、最終決定しました。ビジュアルアイデンティティが形成されたことで、ランディングページにも反映し、一貫したコミュニケーションをめざしました。

- プロトタイピング
- ビジュアルデザイン
- ランディングページデザイン
- サービスロゴデザイン

ADPLAN

株式会社 オプト



03-5745-3583 受付時間: 平日9:30~18:00 // ADPLAN 計測ツールからプロモーションダッシュボードへ 累計1.500社の導入実績を持つ広告効果測定ツール「ADPLAN」は、 大幅な機能追加とデザイン刷新を行いフルリニューアル。 複雑化する最新デジタルマーケティングの広告効果の計測だけでなく、 その費用対効果の可視化も実現するプロモーションダッシュボードへと進化しました。 Scroll ADPLAN #+DAM-P Lift-1- USERS december. ユーザーインターフェイスを一新 デジタルマーケティングツールNo.1のユーザービリティを追 究。直感的な操作によるパフォーマンス分析、アドオペレーシ ョンを実現し、マーケターの作業効率を最大化します。

ランディングページ



サービスロゴ

Talent Analytics

エン・ジャパン株式会社 2017年

● 状況

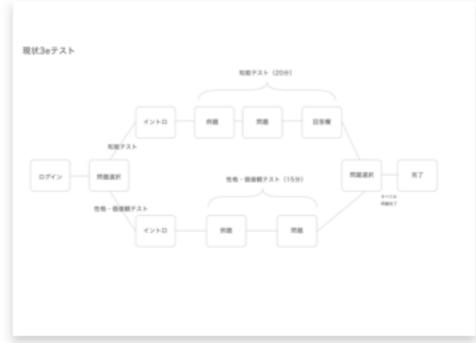
Talent Analyticsは求人情報メディア・人材紹介サービスを運営するエン・ジャパンのあたらしいサービスです。3Eテストという適性判断サービスをベースに構築されています。企画段階からUIUXデザイナーとして参加し、ファシリテーションを行いながら企画、設計、プロトタイピング、ビジュアルデザインを行いまいした。

2 プロセス

Talent Analyticsには2つのユーザー属性があり、まずはじめにテスト受検者側のデザイン、その後テストを送る企業側のデザインに着手しました。

受検側のサービスは画面数が多いため、デザイン変更後の差分がわかりづらく認識齟齬が発生しやすいと考えました。そこでデザイン提案時にはフロー図を作成し、どこに差分があるのかを可視化しました。





リニューアル前のフロー図

リニューアル後のフロー図

企業側のデザインは、ダッシュボードやグラフ表現が多いため、「わかりやすい・親し みやすい」という2点を重視しました。

数字そのものがもつ意味をグラフに反映させるため、さまざまなパターンをプロトタイピングし、テスト結果画面には1ヶ月の時間を要しました。

3 結果

直感的に理解できるグラフとダッシュボードが完成し、3Eテストを使っている既存のユーザーへモニタリングを行ったところ、非常に使いやすいという評価をいただきました。



プロトタイピングによる デザインの移り変わり

- ・ ディレクション
- プロトタイピング
- ビジュアルデザイン
- サービスロゴデザイン

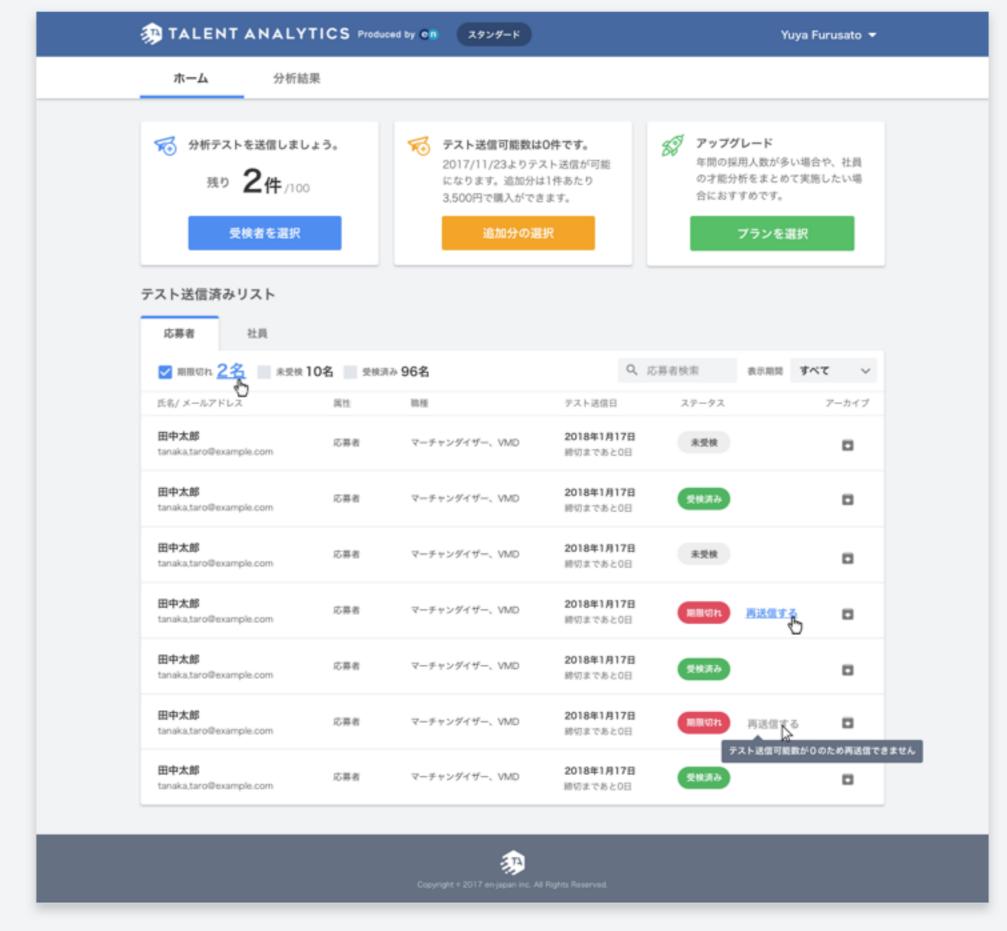
Talent Analytics

エン・ジャパン株式会社



テスト画面





ダッシュボード



サービスロゴ

BIGLOBEでんわ

ビッグローブ株式会社 2018年

● 状況

BIGLOBEでんわは、「BIGLOBEモバイル」を利用のユーザー向けの国内通話料が半額になる通話アプリです。

プロジェクトを始める前にユーザー調査結果を分析したところ、アプリアイコンに対する批判的な意見が多く、ビジュアル面への要望が多いことがわかりました。

またアプリを使ってみると、オンボーディングがなく情報設計が複雑で使いづらいという課題もありました。

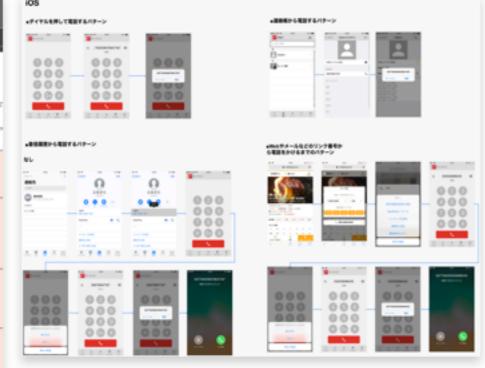
「通話」という機能は携帯電話の根幹にあたる部分なので、使い慣れている通話アプリの設計から逸脱してしまうと、ユーザー体験を損ねてしまう可能性があります。そこで今回のプロジェクトでは、「各OSのデザインガイドラインに沿ったビジュアル面の改善」と「初回ユーザーでも使いやすい設計」を目的としました。

2 プロセス

利用シーンを把握するため、カスタマージャーニーマップと「電話をかける」ユースケース作成し、課題の洗い出しを行いました。改善方針をまとめた後、inivisionを使って Andoidアプリのプロトタイピングを行いました。

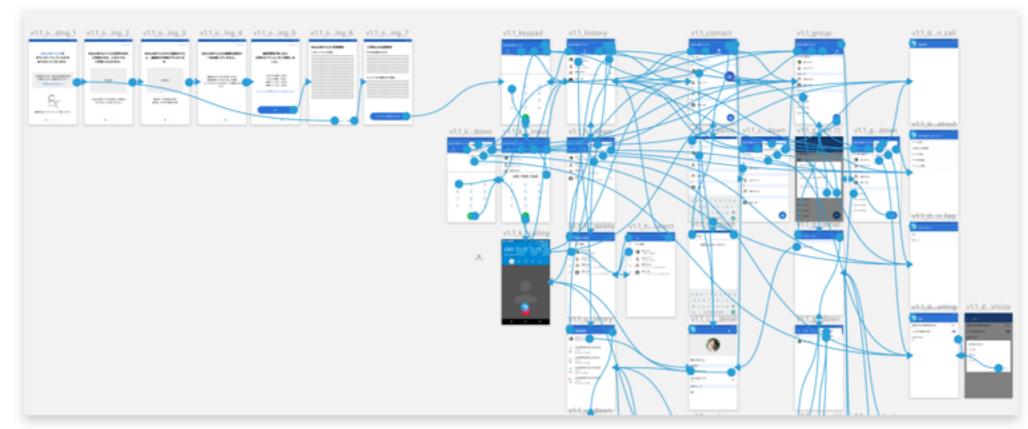
レビューとプロトタイピングのサイクルを数回まわし、ビジュアルデザインに着手しました。※iOSも同じプロセス

1:F2-F94b 83.F7-0'1- -++F	最近によっている事業的 ・最終の機能を表すくながら、カーデーアファットでもアードで開発におからは最終的できませんできません。 ・最終の機能を表すではアアテットを開かり間時間で超れるですが、 ・アールスでは一門間が開発しままり機能が必然でできまっますが、発生的を関節がありましたも思えるできた。					
	MALON STATE OF BRID	WAS	MATE.	au-ES	unit##C++17488	
##ポイント 運動する場合に 第1世別のサイト 。 H-トアメン、TYCM、最初記念等	**************************************	・プログ ・開放的の情報、ポルタル、サウム、機 機 ・開放と記憶をサイフ ・開放と開発をイフ ・開放と開発を開発 ・通信を開発を開	・数数記録の中でしまりセージ を数式が減 ・数数記録 ・数数記録の考定数目 ・数数記録の予定数目	- Bartista - BBP 0.5		000440 65
	-81	・直接機のアナン等等を見られる ・商車の総合、サルルとの対象を ・利用できるを終める場合 ・オーレーニン管理を構成 ・ボール・ディン・ディン・ディン・ディン・ディン・ディン・ディン・ディン・ディン・ディン	・直接的ペイ・ドアの関係を取り組ま ・変数のイイアの人のログラの機関である。 その人を登録がある。 ・ではマインマや女人の自由を表 ・がはマインマや女人の自由を表 ・がはアインマヤマ人の自由を ・オブションサービルの構成	- 北京中日日の東川北上	- MARKET 1	・ MARPHORE PRE-F-1/1-20-0 6 ・ MMRH - アモル部からが下的な ・ MMRH - アモの部からが下の ・ MMRH - アモの部が ・ ボルの機能的なディファミルのデア ジード)
-7-484	・別のして、一番的本品が出ってした場合である。 人でいる ・運動的会社会(するの品を開している		194	- MANUAL ACT 6-COTTON 1 - AND COTTON 1 COTTON 1	・協会の研究を見まりのでします。 ・セイケルが「から他に関ってやって ある。 ・他のマットア・アリアを認いできるこ かに関いする。 ・他のでは、から大規模を取りませる。	
Ta-1747/88						



カスタマージャーニーマップ

ユースケース



プロトタイピング

3 結果

目的が明確に定義し、プロトタイピングツールを使った綿密なコミュニケーションを行 うことで、手戻りも少なく双方満足したアウトプットが完成しました。

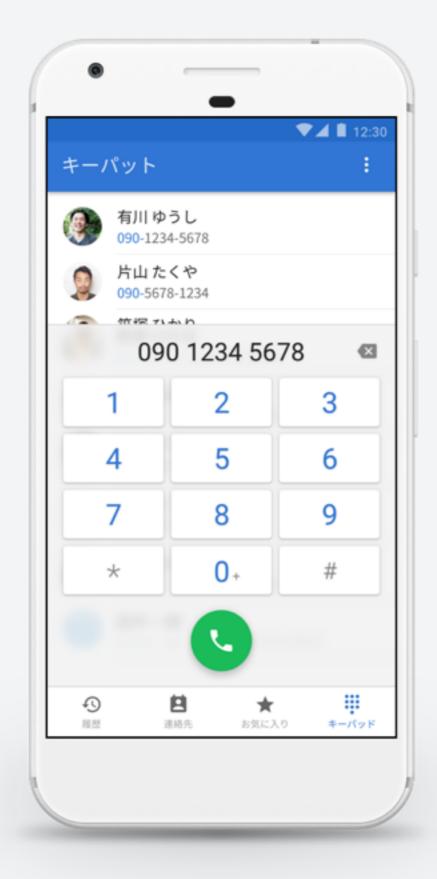
リリース後、Google Play Storeの評価が少しづつ上がっており、高評価をつけているユーザーの中には「アプリアイコンがかっこよくなった」や「とても使いやすくなった」などコメントしている方もいらっしゃいました。

- ディレクション
- 課題分析 & 定義
- プロトタイピング
- ユーザーインタビュー

BIGLOBEでんわ

ビッグローブ株式会社





履歴 キーパッド



サービスロゴ



Google Play Store用 バナー



Google Play Store用 スクリーンショット

お金の体質改善アプリ

nirai talk株式会社 2017年

● 状況

株式会社マネーフォーワードの子会社であるmira talk(ミライトーク)は、家計に悩みを抱えている方に「家計養成プログラム」を提供するサービスです。

今回、そのプログラム内で使用する「お金の体質改善アプリ」のディレクションからUI デザインまで担当しました。

2 プロセス

既にMVPの定義が完了しており、技術仕様も大枠決まっていたのでUIデザインレイヤーからスタートしました。

「お金の体質改善アプリ」を利用するには、「money foward」も合わせて利用する必要があります。両アプリを行ったり来たりするユースケースが想定されるので、トンマナに一貫性をもたせました。

アプリ実装後のデザインレビューを行うと、ボタンのインタラクションや要素の大き さ・マージンが反映されていなかったので、スタイルガイドと修正指示書を作成しエン ジニアへ修正依頼を行いました。





3 結果

修正も期間内に完了し、問題なく予定日通りにアプリリリースすることができました。 このプロジェクトは、案件獲得~契約締結、ディレクション~ビジュアルデザインまで、 すべて一人で担当させていただき、様々な学びを得ることができました。

- ディレクション
- プロトタイピング
- ビジュアルデザイン

お金の体質改善アプリ

nirai talk株式会社







キーパッド



詳細説明







詳細説明