

CSS Nite

LP12

Web クリエイター,
次の10年を生き抜くために

Ver. 2

2010. 11. 13 (Sat)

Naoki Nakagawa

twitter

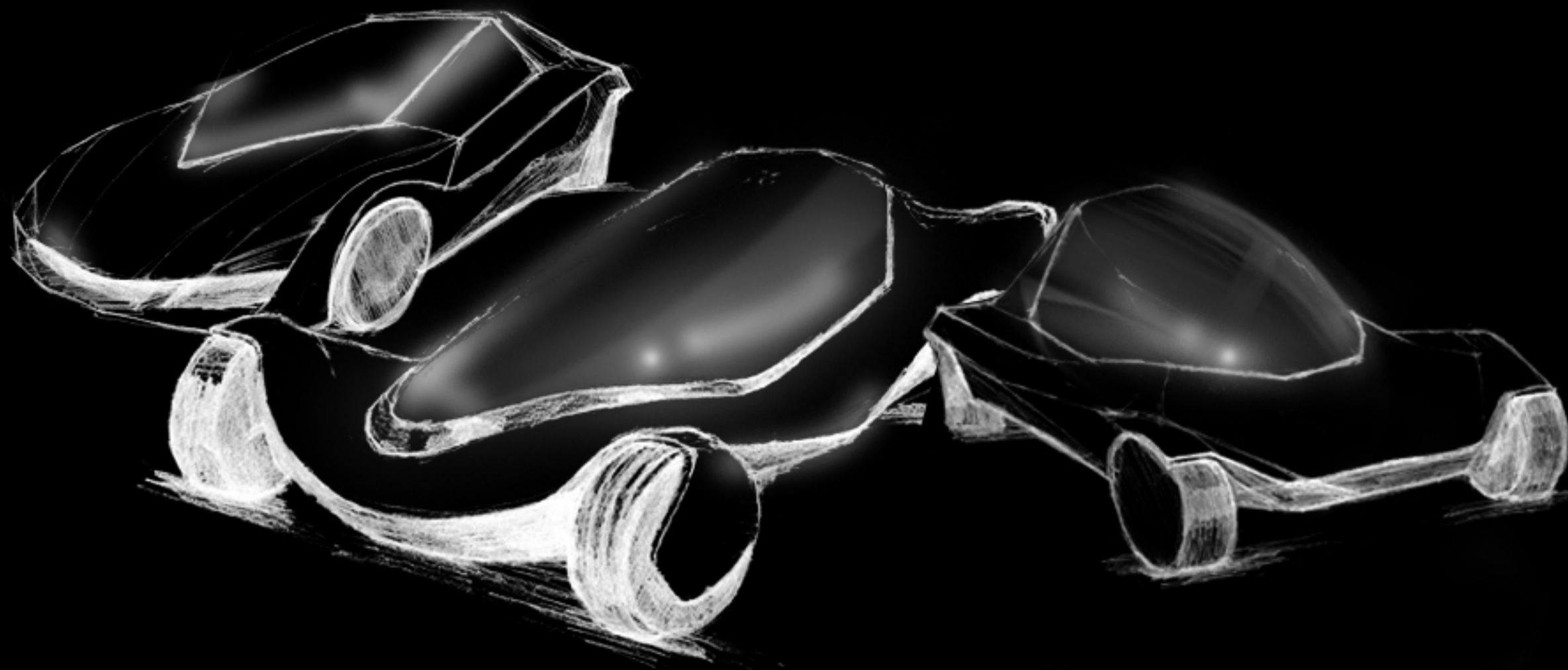
質問・フィードバック

@nakagawan

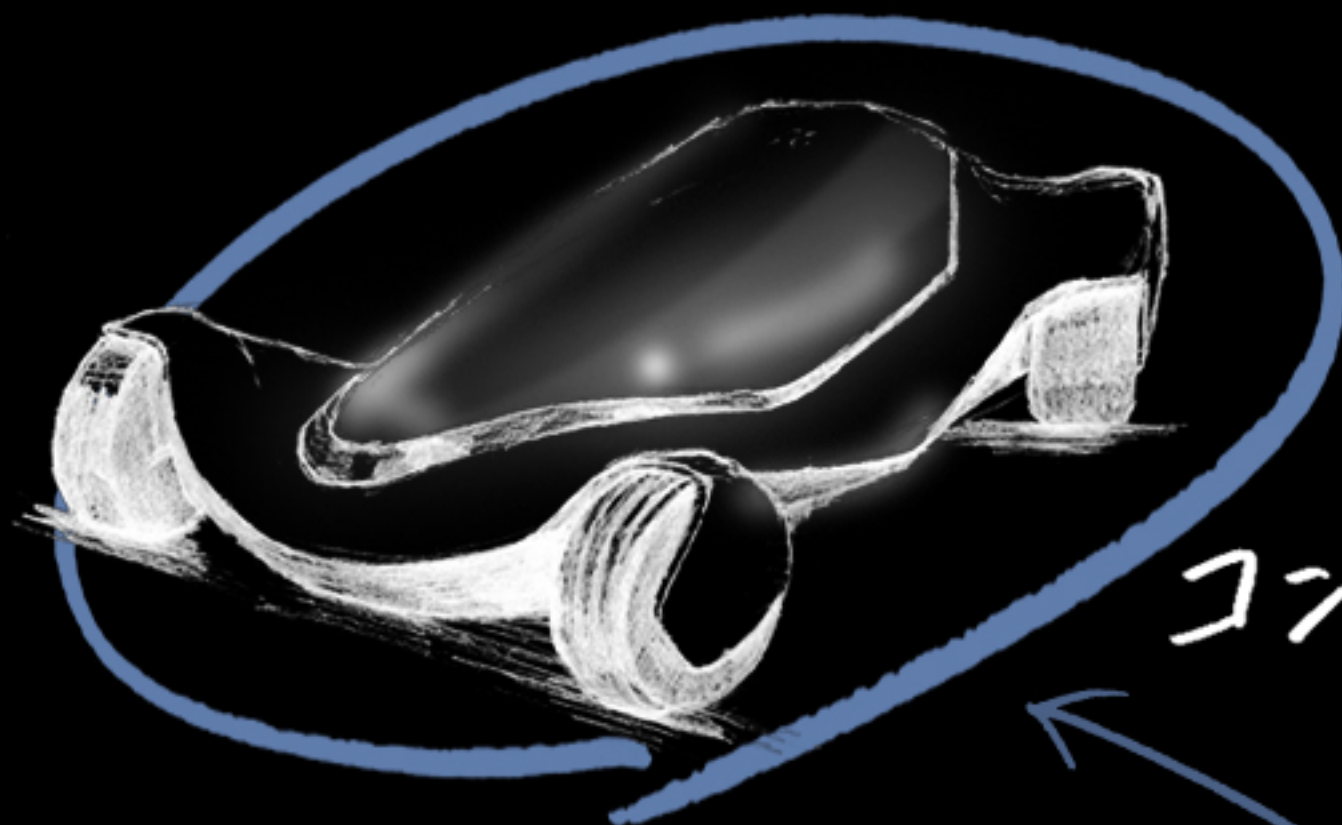
#cssnitelp12

コンセプトモデルから導く

5ヵ年計画



自動車メーカーはしばしばモーターショーで
コンセプトモデルを発表する



コンセプトカー

1年目



市販
(スポーツカー)

2年目



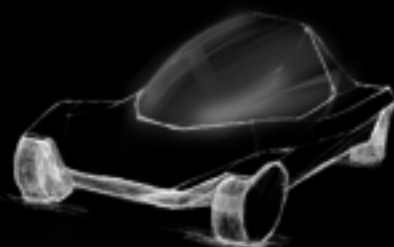
マイナーチェンジ
①

3年目



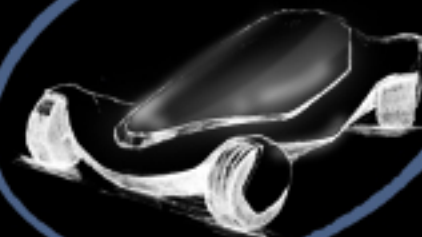
マイナーチェンジ
②

4年目

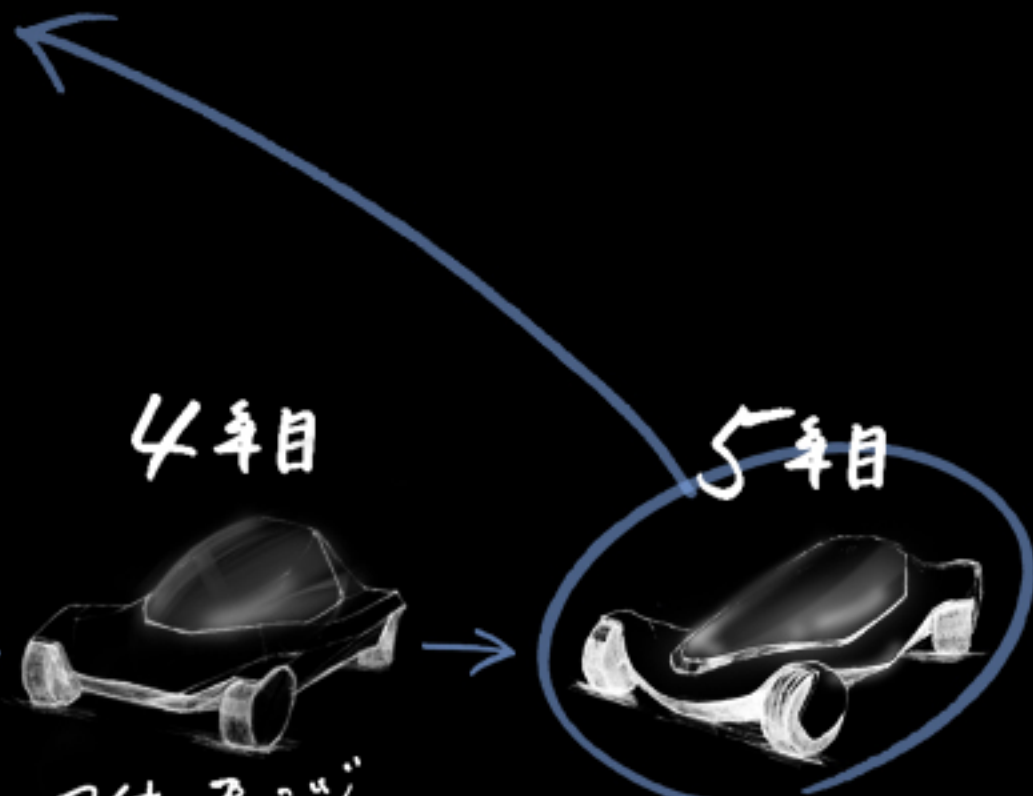


マイナーチェンジ
③

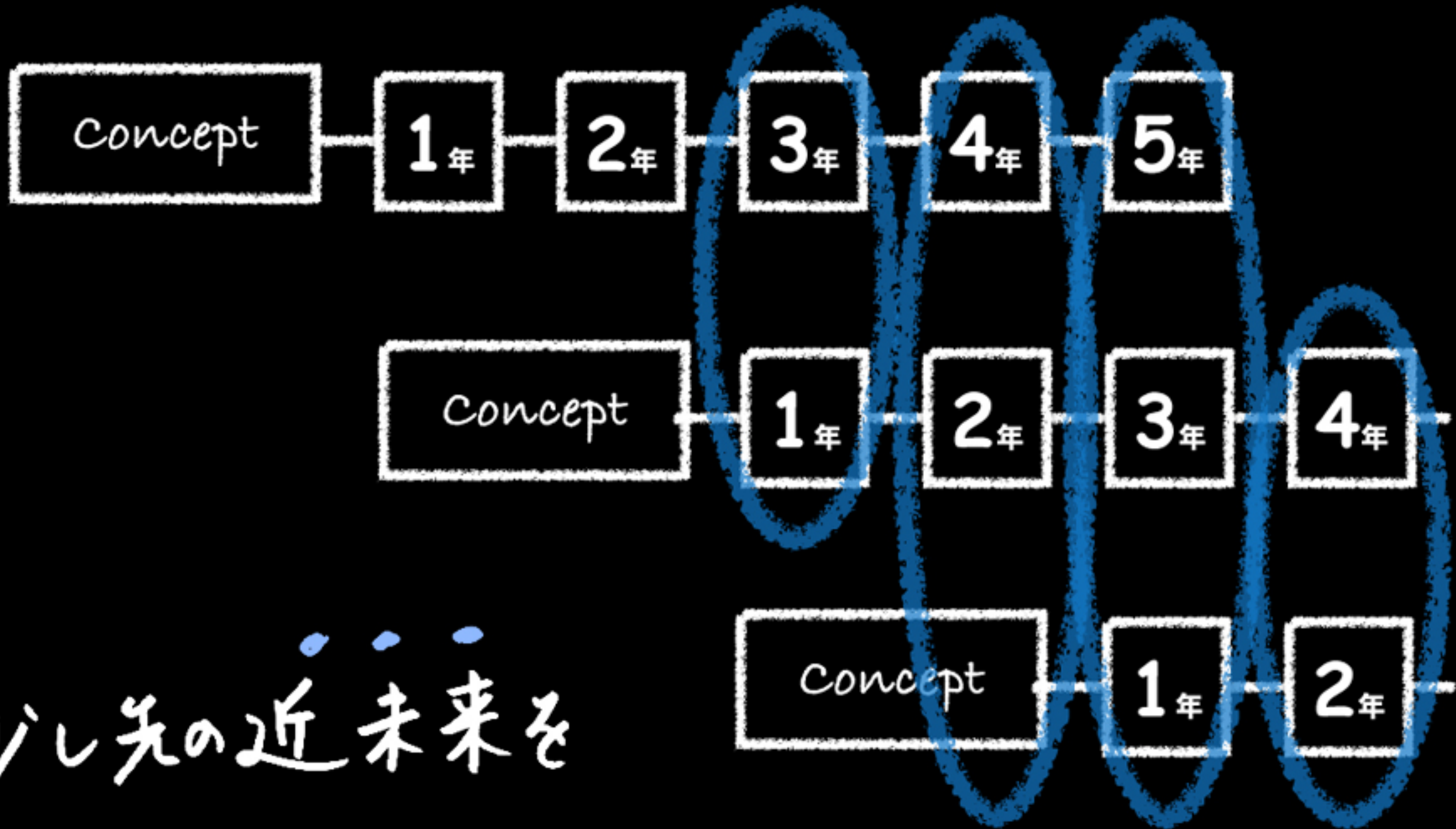
5年目



完成形



スタイル、テクノロジー、
環境問題などの観点から 近未来(5年先)を
見越したモデルが作成される
市販時は スペックダウンされたものが
投入され 毎年の マイナーチェンジ を繰り返して
5年後に完成形となる

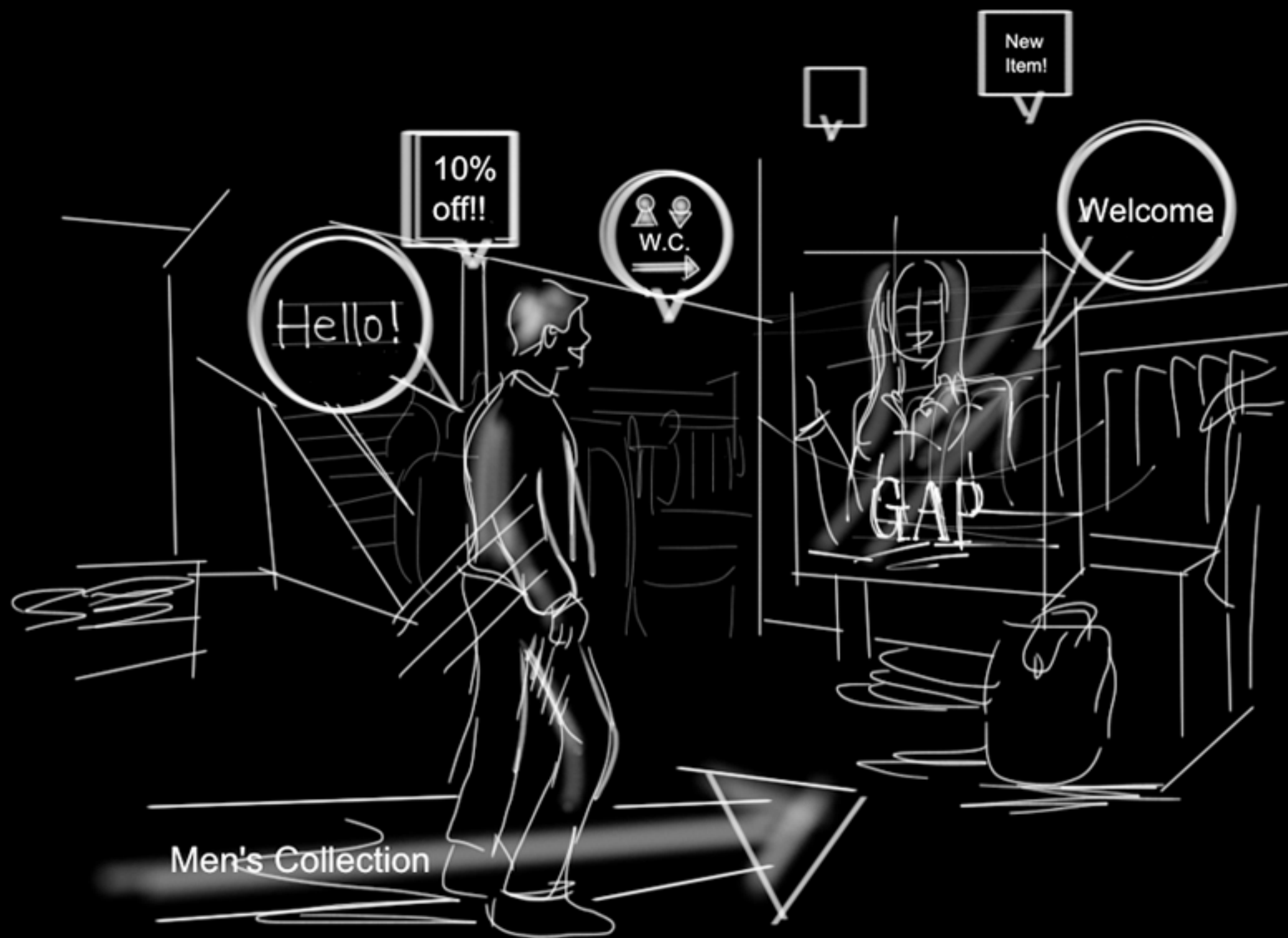


少し先の近未来を

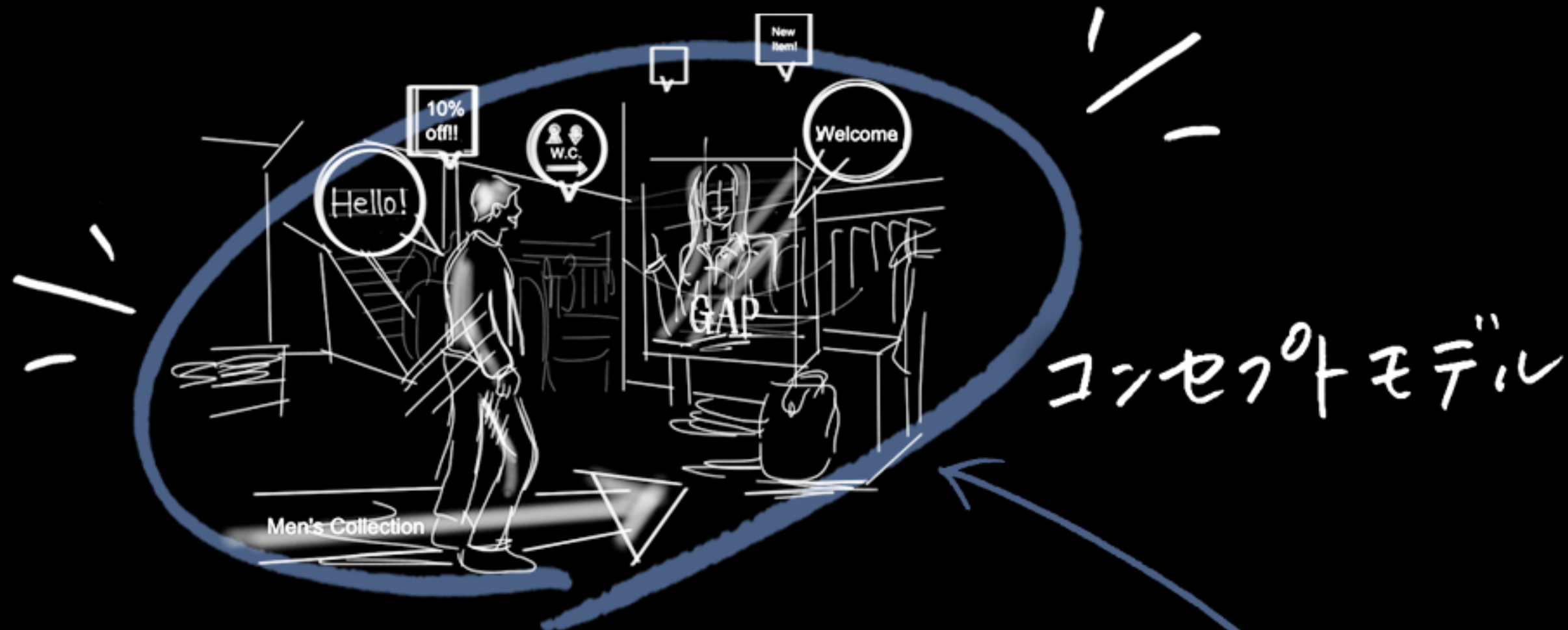
見据えていくプロセス



Web業界も
同じイノベーションスタイルで発展している



映画「マイノリティレポート」やMS「Future Vision」に見る近未来



コンセプトモデル

1年目

2年目

3年目

4年目

5年目



スマートフォン
対応



クーポン情報
店頭ビジョン



PIP
店頭メディア



販売・流通
e-cash



完成形

次の10年を生き抜くために
Webブラウザにリマインドしたいこと

何卒も
いいます!

脱・Webブラウザ

ゲームの進化論

ファミコン



DS. PSP



Wii



一人で遊ぶ



友達と遊ぶ



立って動いて遊ぶ



世界の皆と遊ぶ

Web閲覧環境の進化論



PCとマウス



モバイルで

GPS



多感度センサー

GPS、加速度センサー、コンパス
照度 etc...

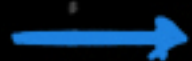


ユビキタス

いつでもどこでも!

Web閲覧環境の進化論

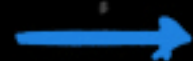
PCとマウス



モバイルで



多感度センター



ユビキタス

PC

PC

PC

PC

mobile

mobile
(スマートフォン)

mobile
(スマートフォン)

Touch panel

Touch panel

Digital signage

multi-platform

インターフェイスデザインの進化論

PCとマウス → モバイルで → 多感度センサー → ユビキタス

個人向け



公共向け

clean, simple, flat,

GUI



UD



HCD/NUI

コンテンツは変わらない

音楽

絵

映像

ゲーム

今回、注目したいのは この2点!!

1.

街頭 (店頭)
デジタル・メディア
(Interactive Advertisement 含む)

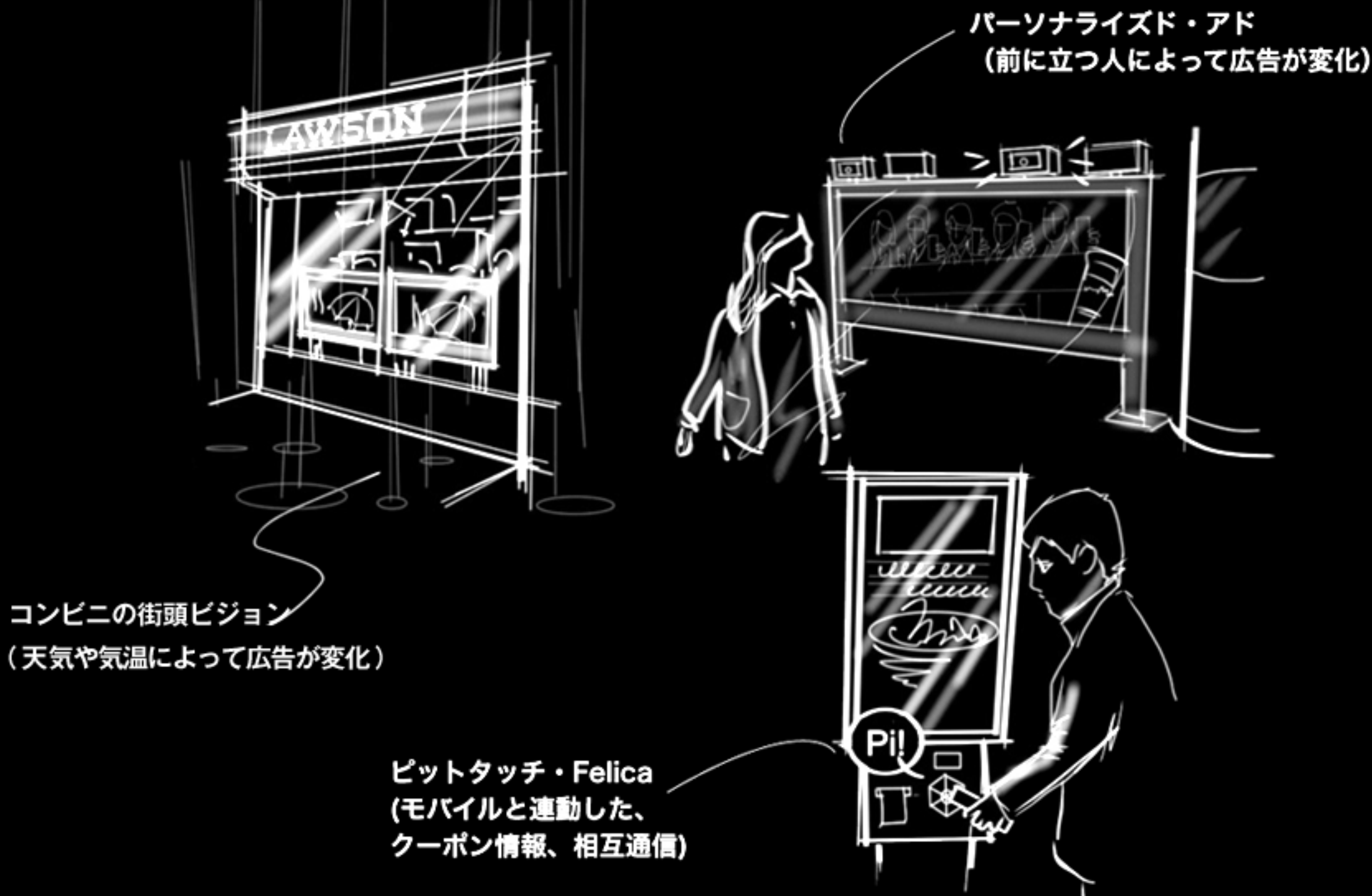
key ターゲティング、パーソナライズド広告

2.

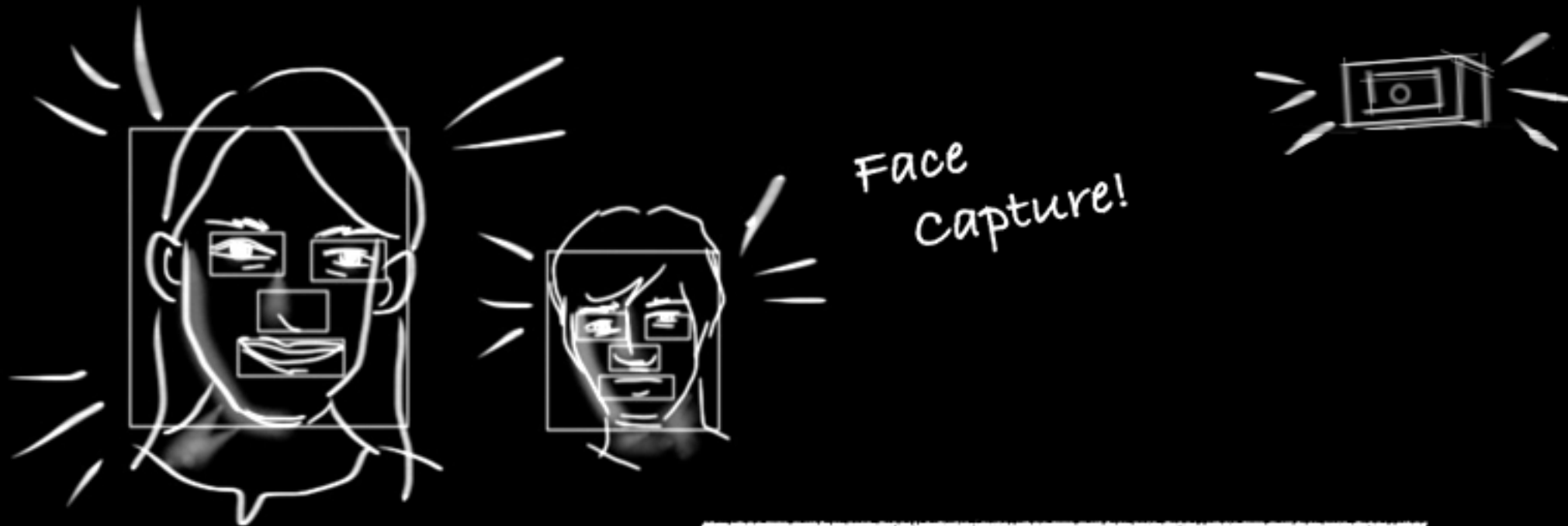
業務 Web アプリ
インタラクティブ

key N.V.I. タッチパネル
(Natural User Interface)

街頭(店頭)デジタルメディア



ターゲットティング (パーソナライズド) 広告の現状



F1

Category 20-34years old



M1

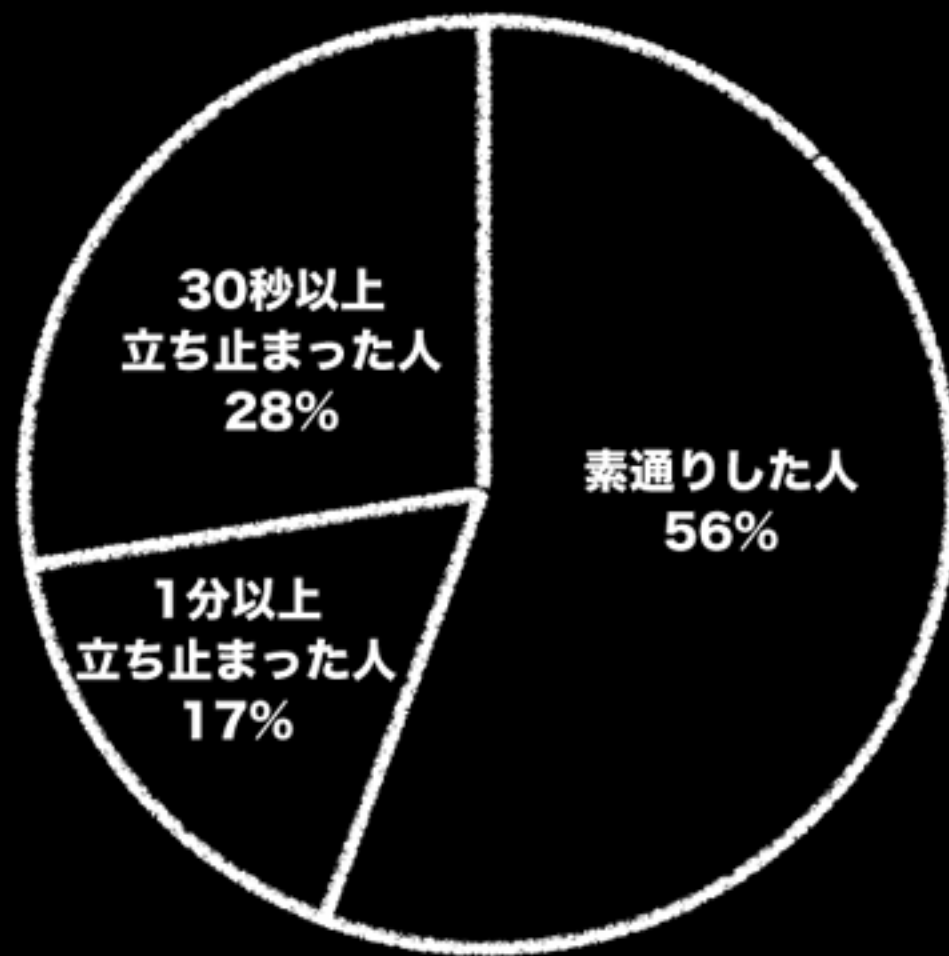
Category 20-34years old



M3

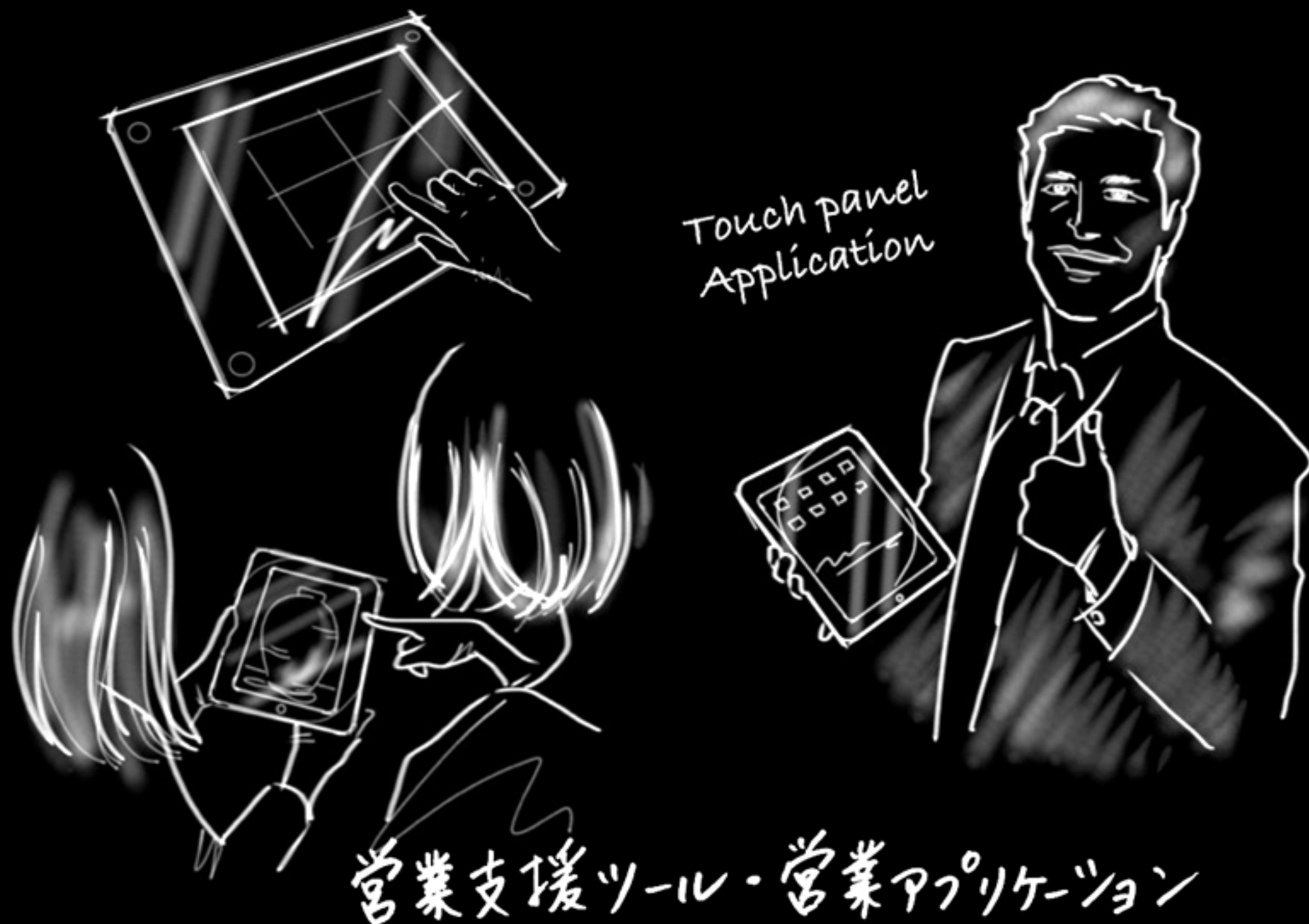
Category 50-64years old

ターゲティング(パーソナライズド)広告の現状



ターゲティングされた広告がその場で表示される

業務 Web アプリ・インタ×アプリ



業務 Web アプリ・インタアプリ

Retail,
Manufacturing,
Healthcare,
etc....



(Natural User Interface)

N.U.Iを竟(成)した:

より使いやすいタッチパネル

Web アプリケーション (業務システム + Web)

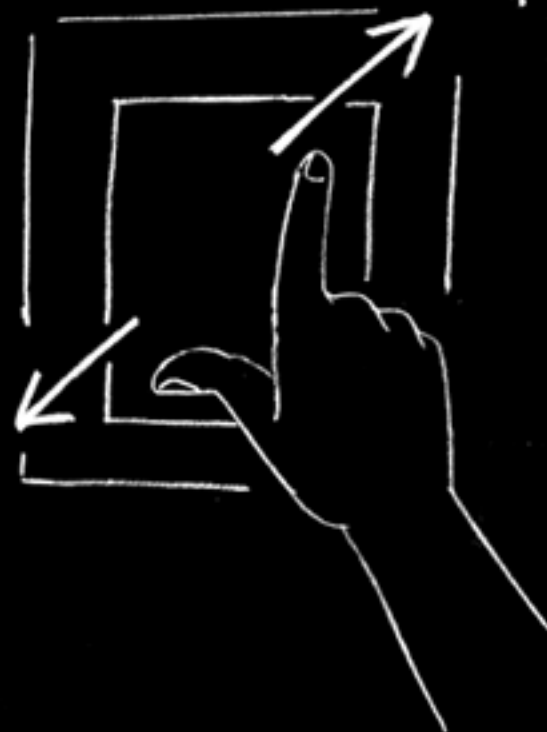
タッチパネル上での操作



クリックはマウスではなく

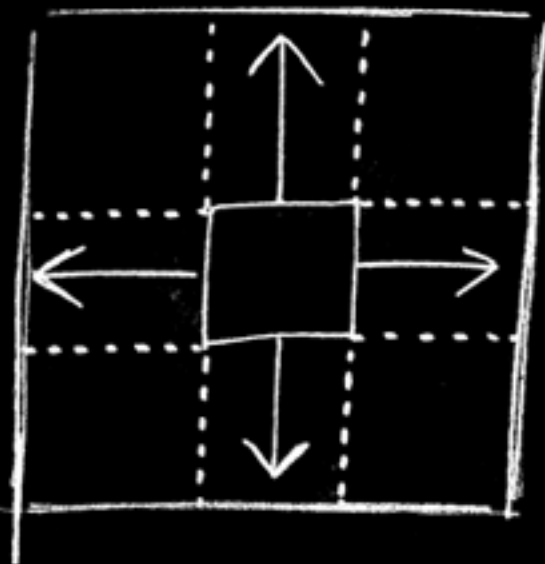
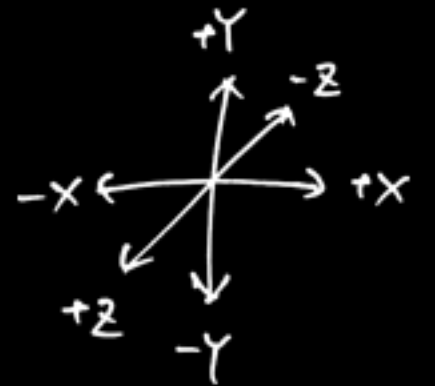


指を使ってタップ、広げる、
スライドする... など

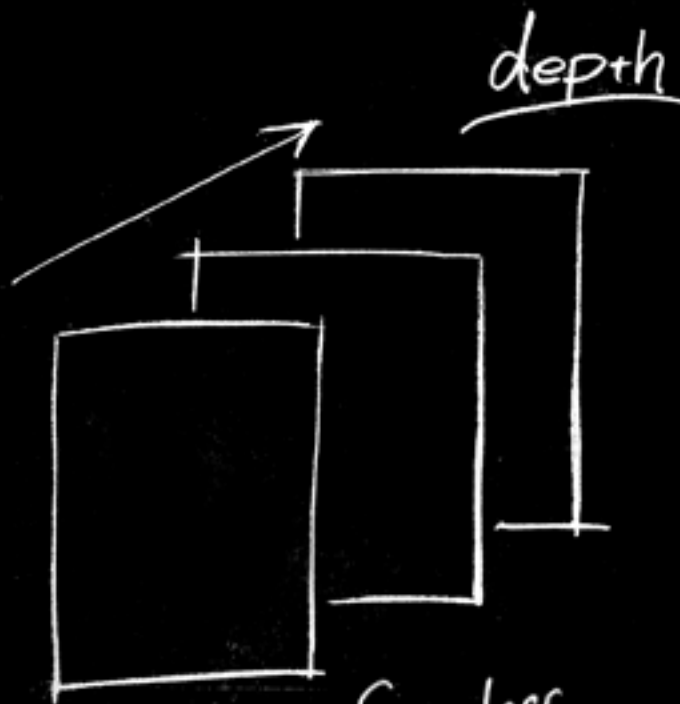


- Multi-touch
- スタイラス
- モーショントラッキング
- 声

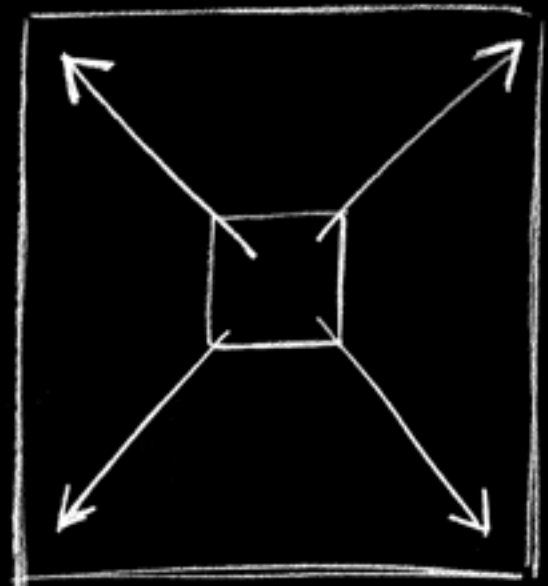
タッチパネル上での操作



panoramic



Seamless



Deep Zoom

Web クリエイター,
次の10年を生き抜くための

心得5か条

- 次の10年を生き抜くための心得5か条

0. (リマインド)

ブラウザの時代は
終わったのだよ、皆さん!

Webはブラウザ上でスクロールし、その延長線上としてフルスクリーンのFLASH表現があり……
という概念も捨てるべし PCの画面上にあるのではなく、目に見えないもの
3次元だけではなく、4次元的なものも含むという事を意識しましょう

◦ 次の10年を生き抜くための心得5か条

1.

クラウドコンピューティングがもたらす
可能性を熟考するべし!

個人レベルのアプリケーションやデータをマイコンピュータに格納する時代も、もう終わりです

Screen Everywhere!

今こそ「ユビキタス」の本当の意味を考える必要あり

◦ 次の10年を生き抜くための心得5か条

2.

時代のキーワードを拾え!

時代の変化とともに、世の中の流れを象徴するキーワードがあります
技術や技法の進歩とともに時代のキーワードを拾いましょう

◦ 次の10年を生き抜くための心得5か条

3.

コンテンツは変わらない
変わるのはいと接触環境だ!

コミュニケーションにおいて伝えたい情報、楽しみたい映像、画像、音楽ゲーム、
本質の変化はないのです UIはより公共性のあるものに、
環境は多様化するのでマルチプラットフォームを常に意識する

- 次の10年を生き抜くための心得5か条

4.

コモディティではなく
スペシャリティである事

自分の強みユニークなポイントを持ち、そこを常にアピールする事
新しい技術、自分だけが持っているとすぐにコモディティになってしまう

◦ 次の10年を生き抜くための心得5か条

5.

Always break a general idea!

新しい技術や手法の中から、人に役立ち、社会貢献できる
そんなソリューション、目からウロコが落ちるような「はっ!」と
するアイデア、常識を軽々と乗り越えるアイデアを出しましょう!

Profile



氏名 : 中川 直樹 (なかがわ なおき) / @nakagawan

所属 : 株式会社アンティー・ファクトリー 代表取締役 / アートディレクター
社団法人 日本WEBデザイナーズ協会 (JWDA) 会長

略歴 : 静岡県浜松市出身
ニューヨーク州立大学 Fashion Institute of Technology (F.I.T) 広告デザイン学科 卒業
NYにてWebデザイン、グラフィックデザインに従事。'96年 NYより帰国
'97年 有限会社アンティー・デザインを設立。三菱電機、資生堂のサイト制作を手がける
'01年 Web戦略・制作をワンストップで行う株式会社アンティー・ファクトリー設立
'04年 システムコンサルティング・開発を行う株式会社アンティー・システム設立
現在に至る

業績 : 三菱電機、資生堂、カネボウ、S&B食品、日産自動車、パドワイザー、Sony Ericsson、
コカ・コーラ、フジテレビ、アルファロメオ、ALL ABOUT、VOGUE 他多数

URL : www.un-t.com / www.jwda.jp

連絡先 : naokin@un-t.com / 03-5767-5091

CSS Nite

LP12



Thanks!