

CSSnITE

CSS Nite LP57

All About

NO

2018.4.28 (±)



コミュニケーションを可視化する！ XDストーリーミング

ソニー・インタラクティブエンタテインメント

池原健治

自己紹介



池原健治

 @kenji_clown5

- Webデザイン
- HTML/CSS/JavaScript
- ディレクション



会社紹介



 **PlayStation®**

つくってる会社です。





仕事の合間にゲームしてるんじゃない？



理想はこうです。

早く仕事を終わらせてゲームがしたい

そのための



Adobe XD



AI

Mobile App

時はまさに・・・

Accelerating Creativity

Cloud

Prototyping

コンテンツが完成するまでの道のり



A black and white photograph of two hands reaching towards each other from the left and right sides. The index fingers of both hands are extended and touching at the tips. The background is a dark, gradient grey. The text is overlaid on the image.

次に必要なのは・・・

Accelerating Communication

5分以内に返信！



・・・ということではなく

情報伝達の最適化



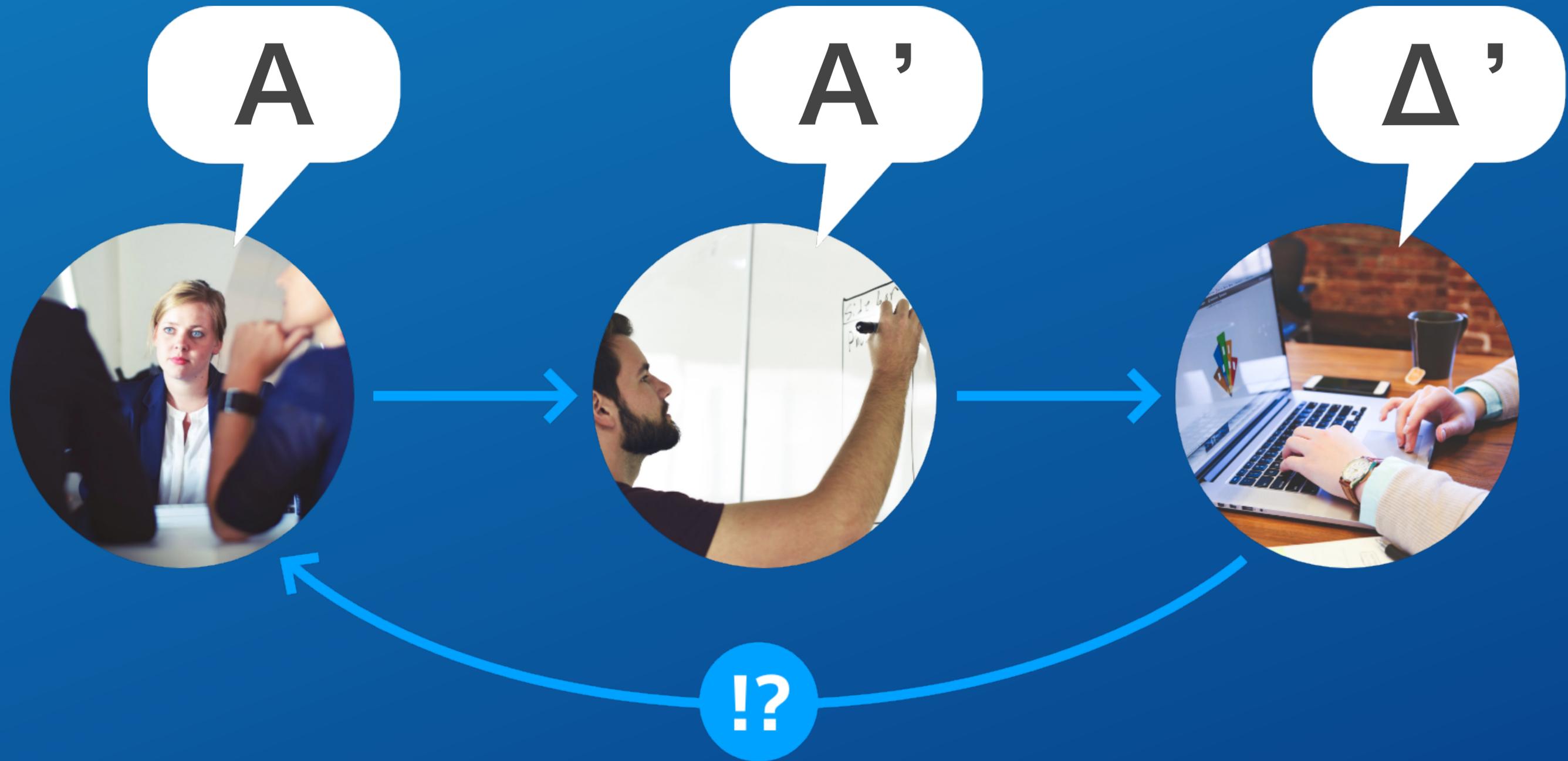
フワッとした情報

分かりやすいカタチ

A man with a beard and a woman are sitting at a table, looking at each other. The man is wearing a suit and a red tie, and the woman is wearing a white shirt and a necklace. They appear to be in a meeting or discussion. The background is dark and out of focus.

コミュニケーションによくある問題

伝言ゲームになってしまったり



主観が合わなかったり

赤



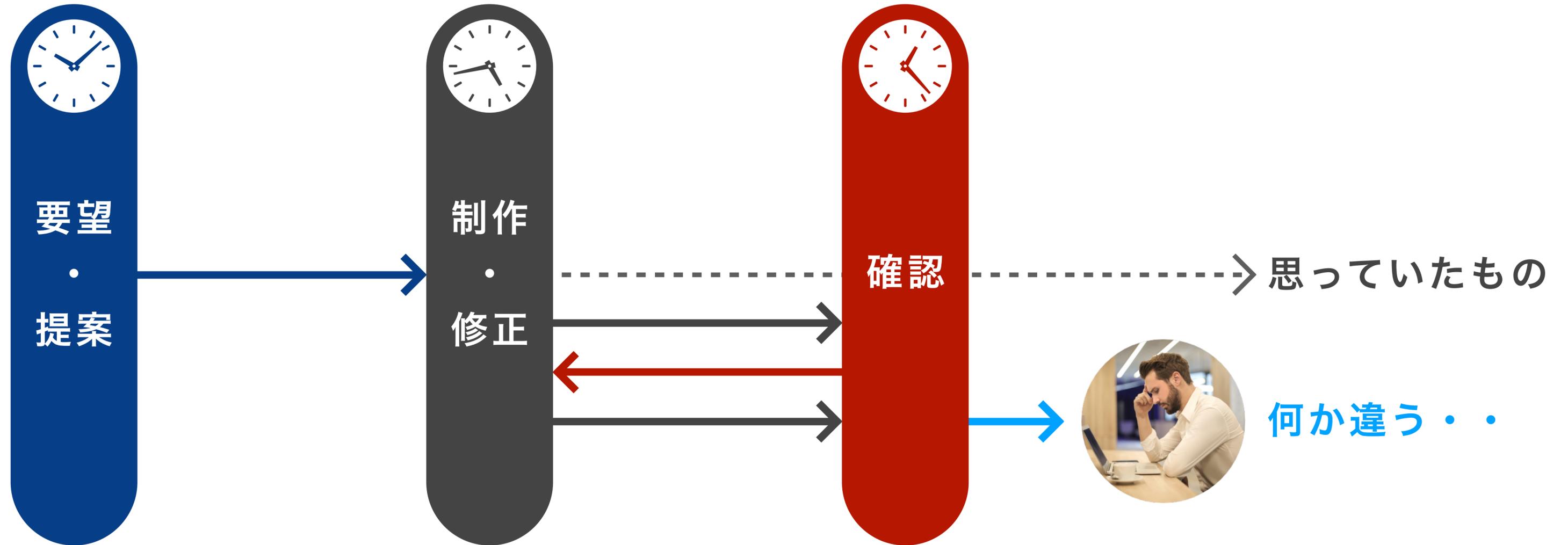
赤



赤



認識のズレ



そこで提案したいのが・・・

Xd Adobe XD

+



ブレインストーミング

=

XDストーリーミング

※ イメージです



なぜ、リアルタイムなコミュニケーションなのか？



- 考える速度でデザインできる高速レスポンス
- 高いメンテナンス性

即時フィードバック！



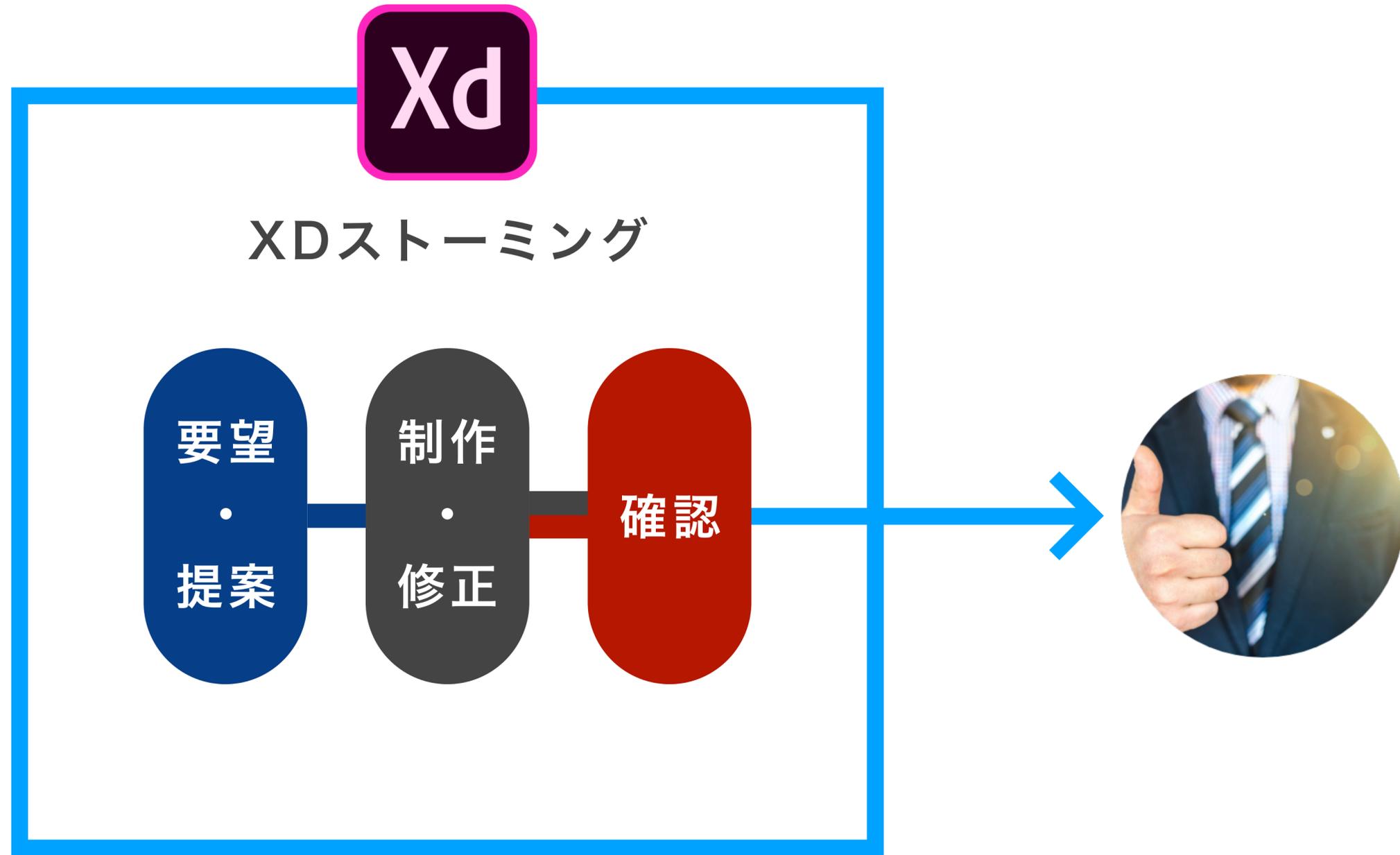
アイデア



修正点



認識のズレをなくす



XDストーリーミング導入イメージ

Before



この色をもう少し明るめにしてください。

1日前



修正しました。ご確認ください。

1日前



明る過ぎるので若干暗くしてください。

5分前



修正しました。ご確認ください。

1分前

After

この色をもう少し明るめにできる？

このくらい？

うーん・・・もうちょっと暗く！

こんな感じ？

OK!



XDストーリーミングの3つのフェイズ

骨組みフェイズ

肉付けフェイズ

テストフェイズ

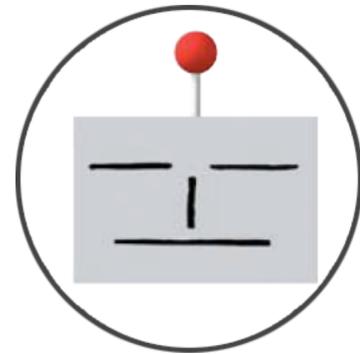
登場人物



ディレクター（エンジニア）



デザイナー



クライアント（人事部）



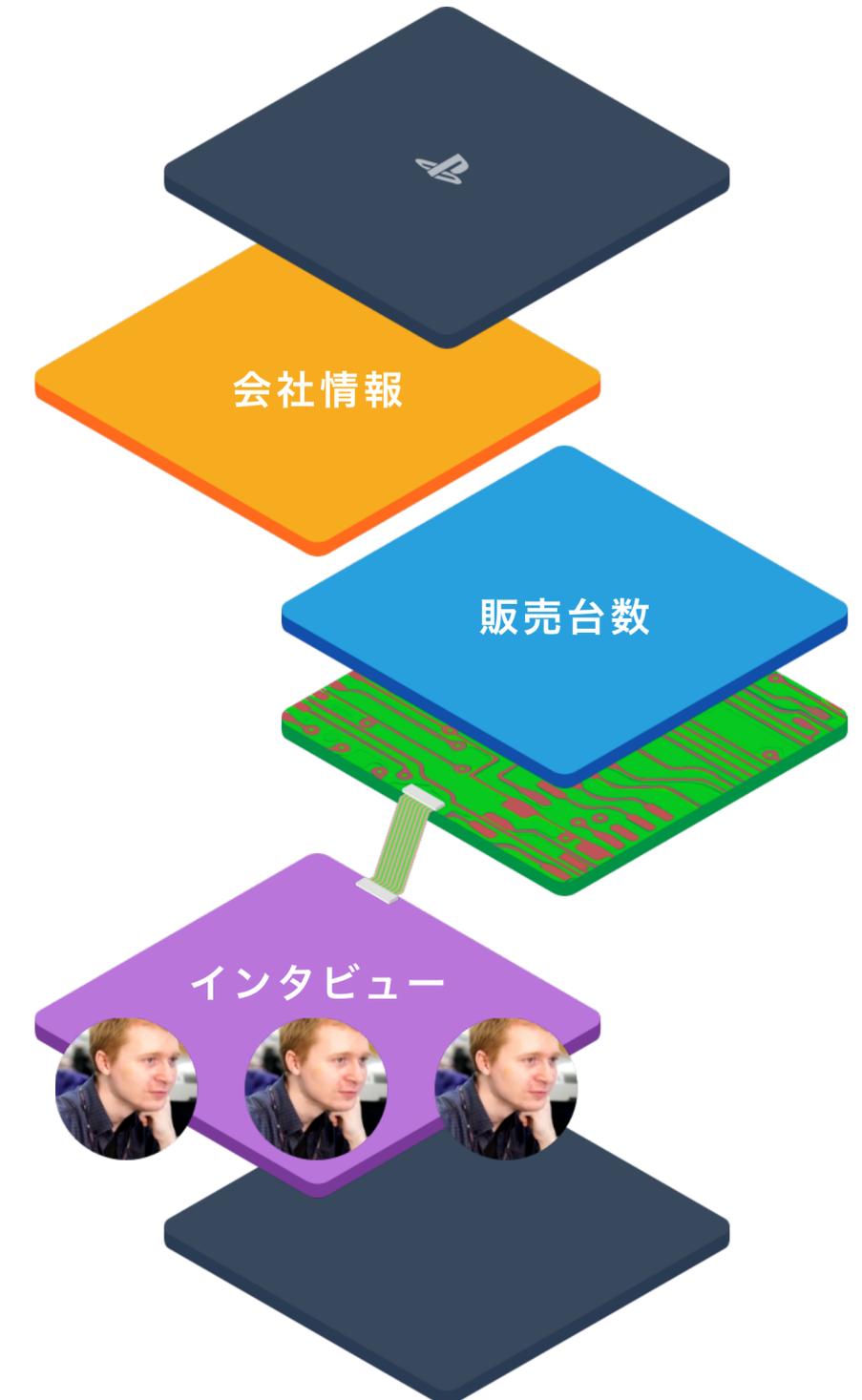
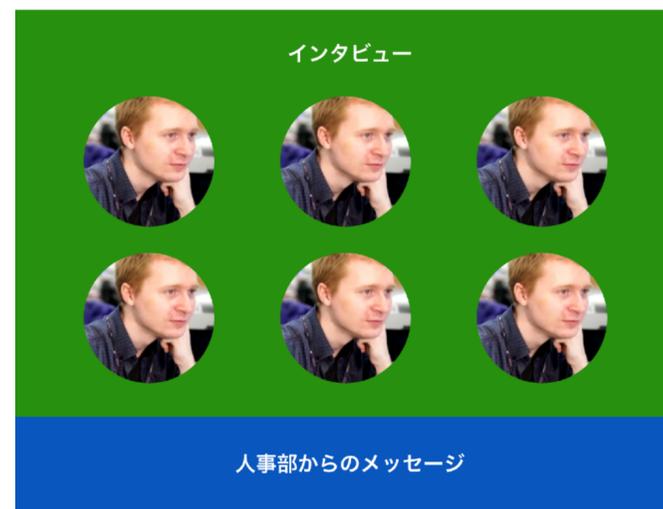
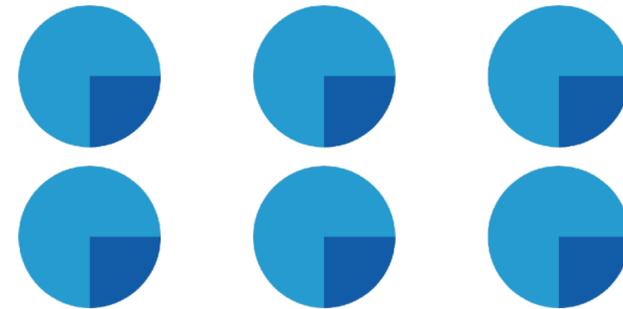
その他

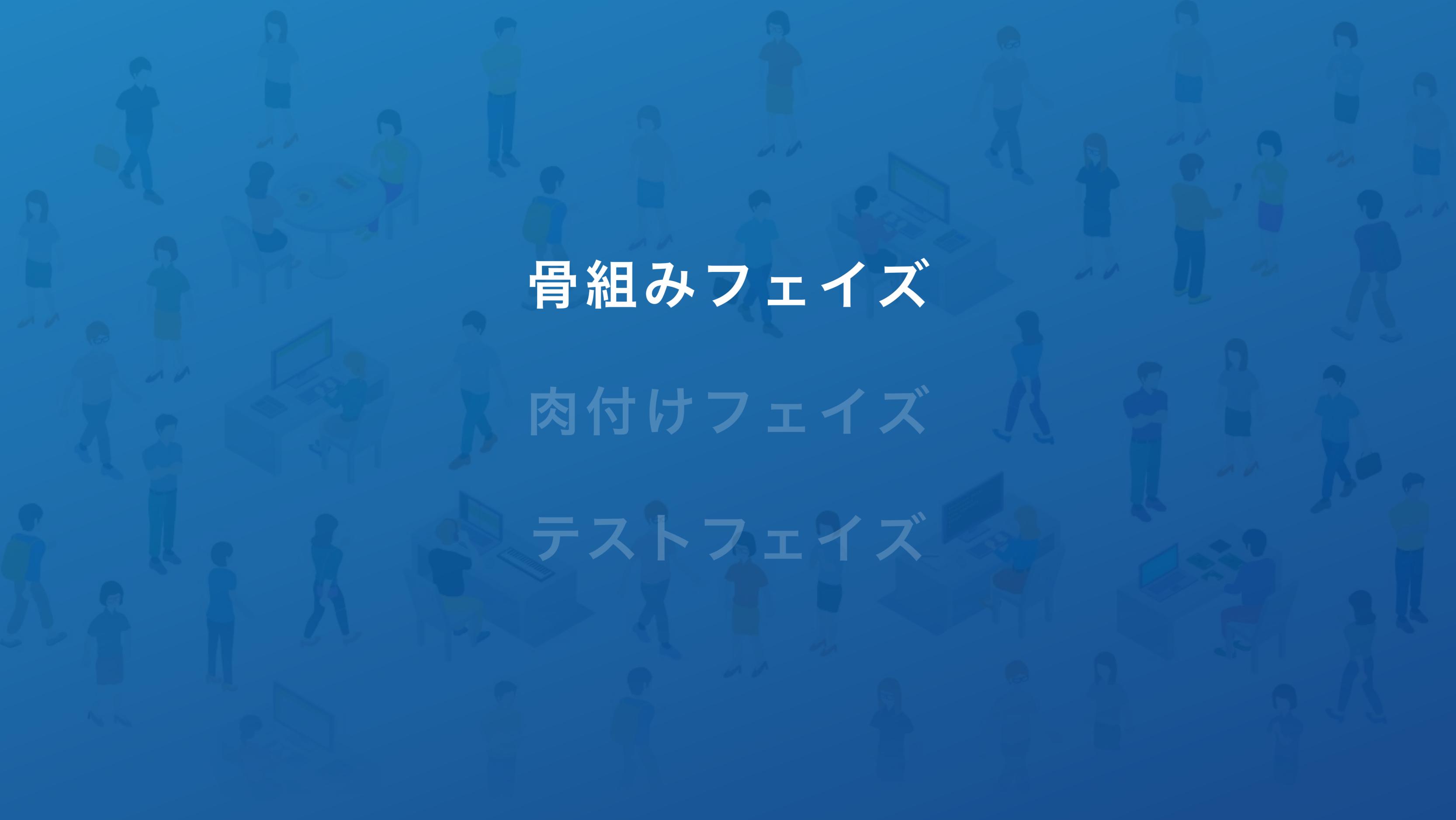
事前準備



デザイナー

叩きとなるUIデザイン、画面構成をAdobe XDで作成





骨組みフェイズ

肉付けフェイズ

テストフェイズ

骨組みフェイズ

参加者



ディレクター



デザイナー

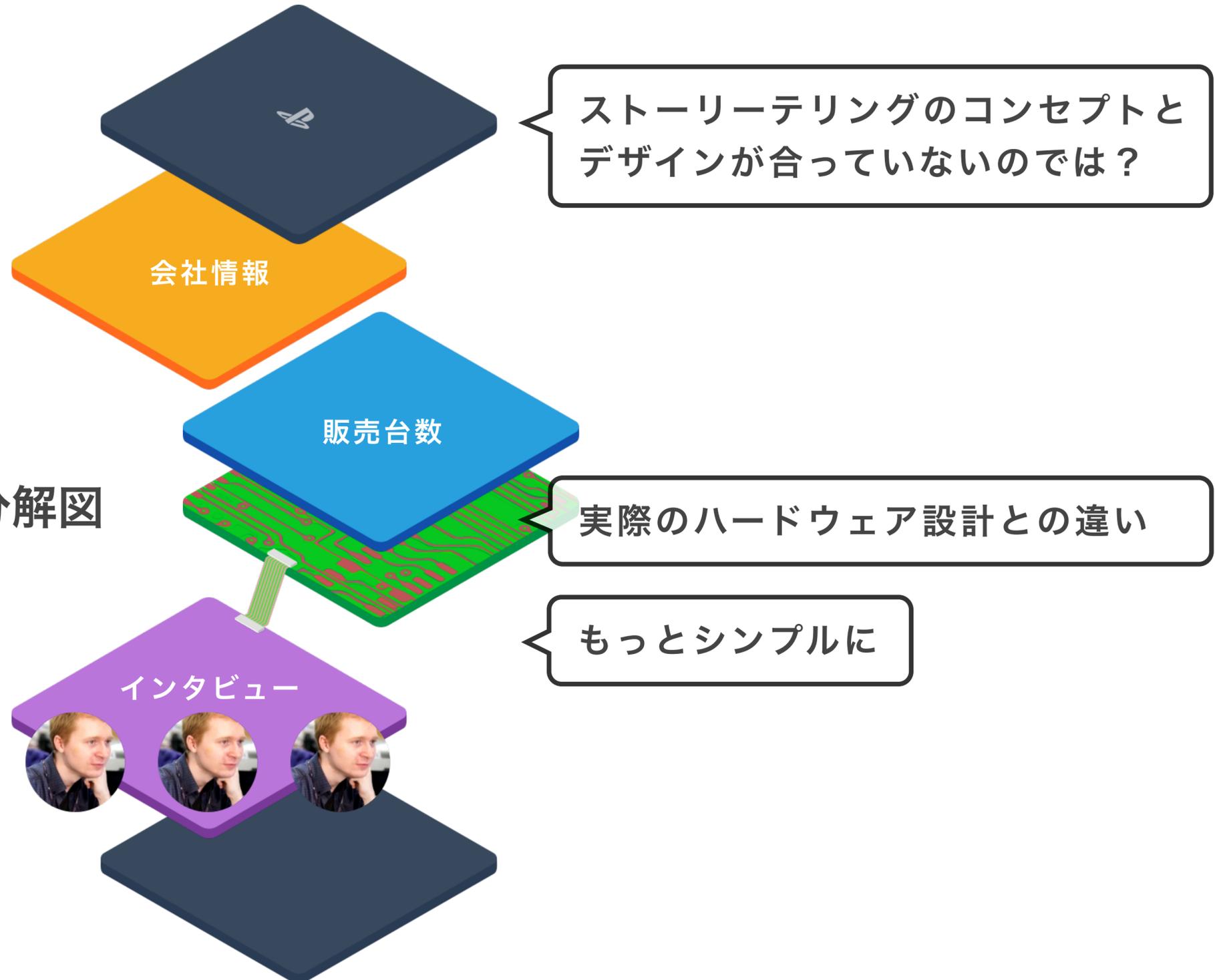
マクロな視点で内部確認

- ヒアリングした内容に沿っているか？
- 目的に対してデザインと画面構成がマッチしているか？

骨組みフェイズ

当初のコンセプト

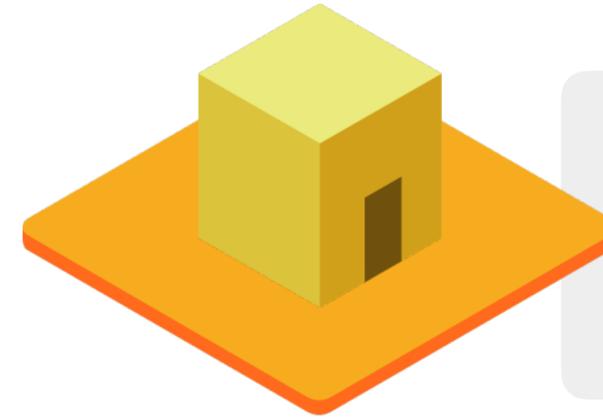
- ストーリーテリング
- 「プレイステーション 4」の分解図



骨組みフェイズ

修正後コンセプト

- ストーリーテリング
- 箱庭デザイン

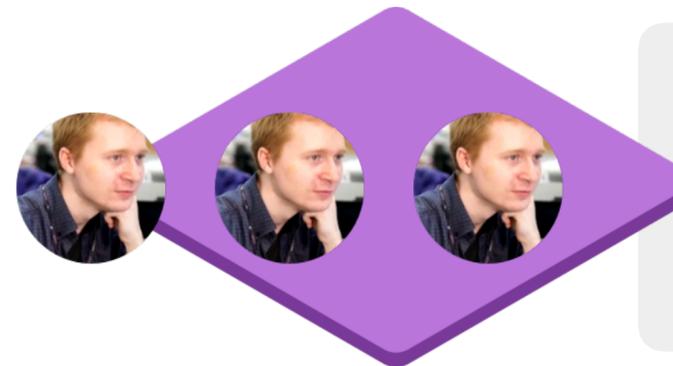
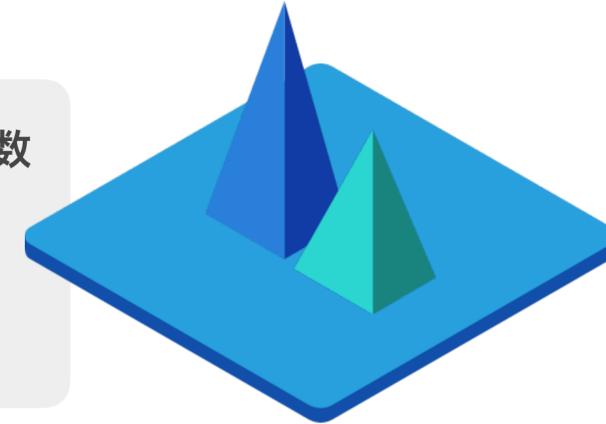


会社情報

テキストテキストテキスト。
テキストテキストテキスト。
テキストテキストテキスト。

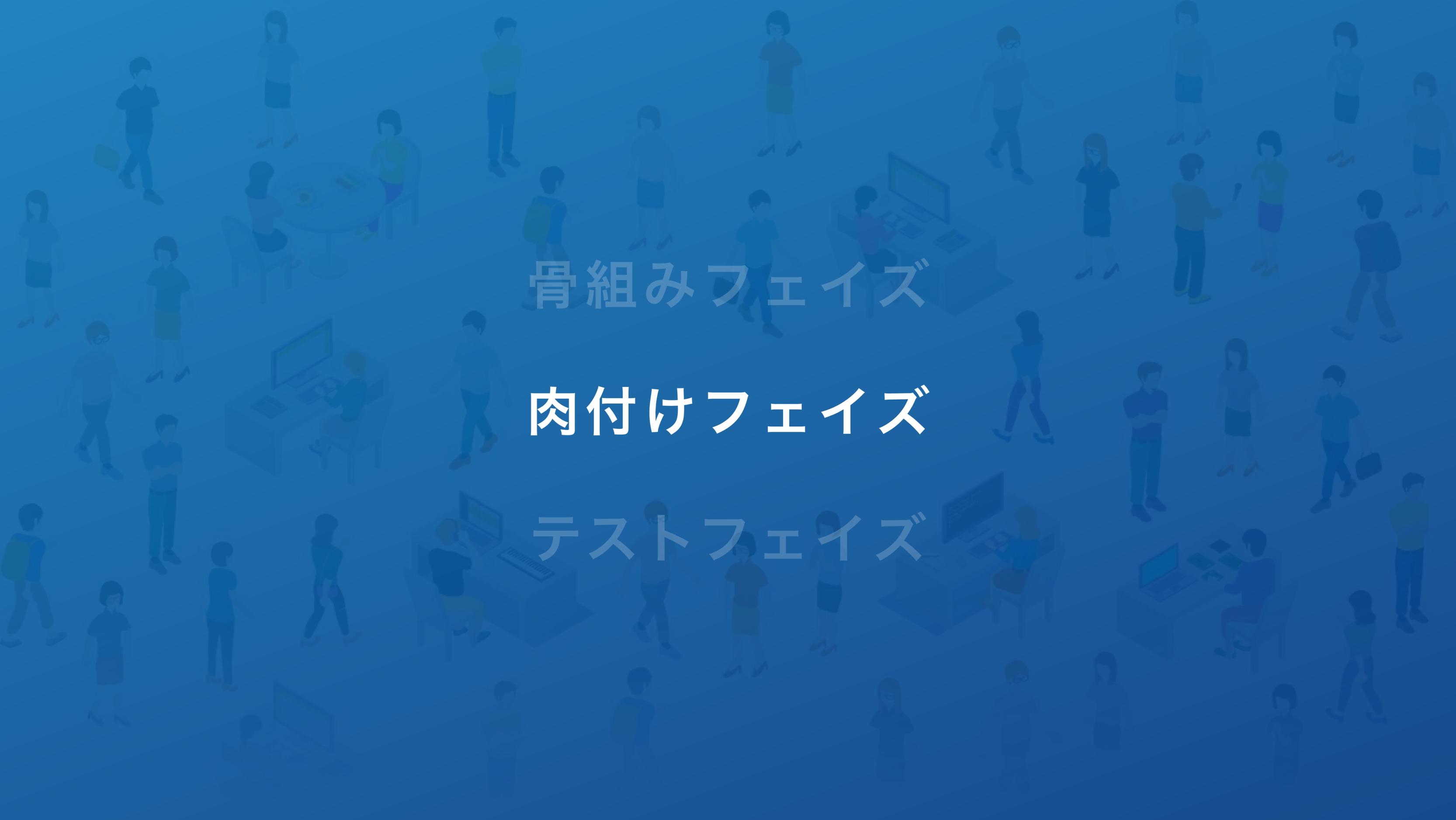
「プレイステーション 4」販売台数

7,360万台



インタビュー

テキストテキストテキスト。
テキストテキストテキスト。
テキストテキストテキスト。



骨組みフェイズ

肉付けフェイズ

テストフェイズ

肉付けフェイズ

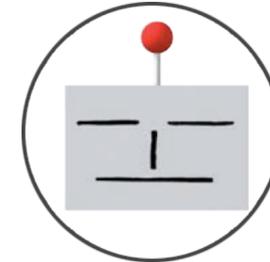
参加者



ディレクター



デザイナー

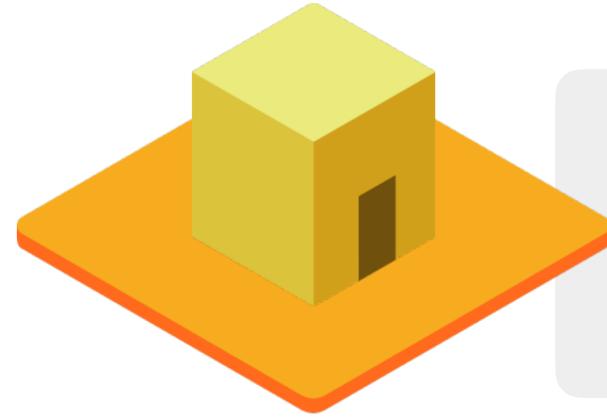


クライアント（人事部）

顧客視点を交えてレビュー

- 3～4割程度の完成度
- コンセプト、ストーリーの共有
- デザインの方向性を確認

肉付けフェイズ



会社情報

テキストテキストテキスト。
テキストテキストテキスト。
テキストテキストテキスト。

コンセプトOK!

「プレイステーション 4」販売台数

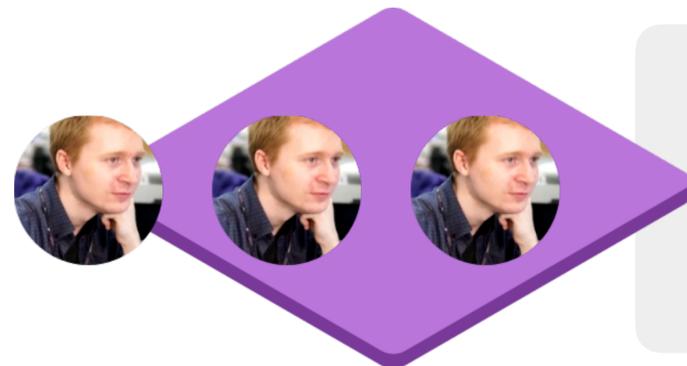


7,360万台



拠点を追加

〇〇を削除



インタビュー

テキストテキストテキスト。
テキストテキストテキスト。
テキストテキストテキスト。

遊び心を入れたい

肉付けフェイズ

追加アイデア

必要な情報を提示した後
スクロールするほど
どうしてもよい情報になる



休日のゲーム時間は？



猫派？ 犬派？



眼鏡かけてる？



肉付けフェイズ



肉付けフェイズ

スペースがもったいないから
人を増やしまくったらどうかな？

PlayStation
つくってる会社です。

肉付けフェイズ



肉付けフェイズ

・・・これはないね

つくってる会社です。

肉付けフェイズ

明らかにイケてない要望



「だが断る」



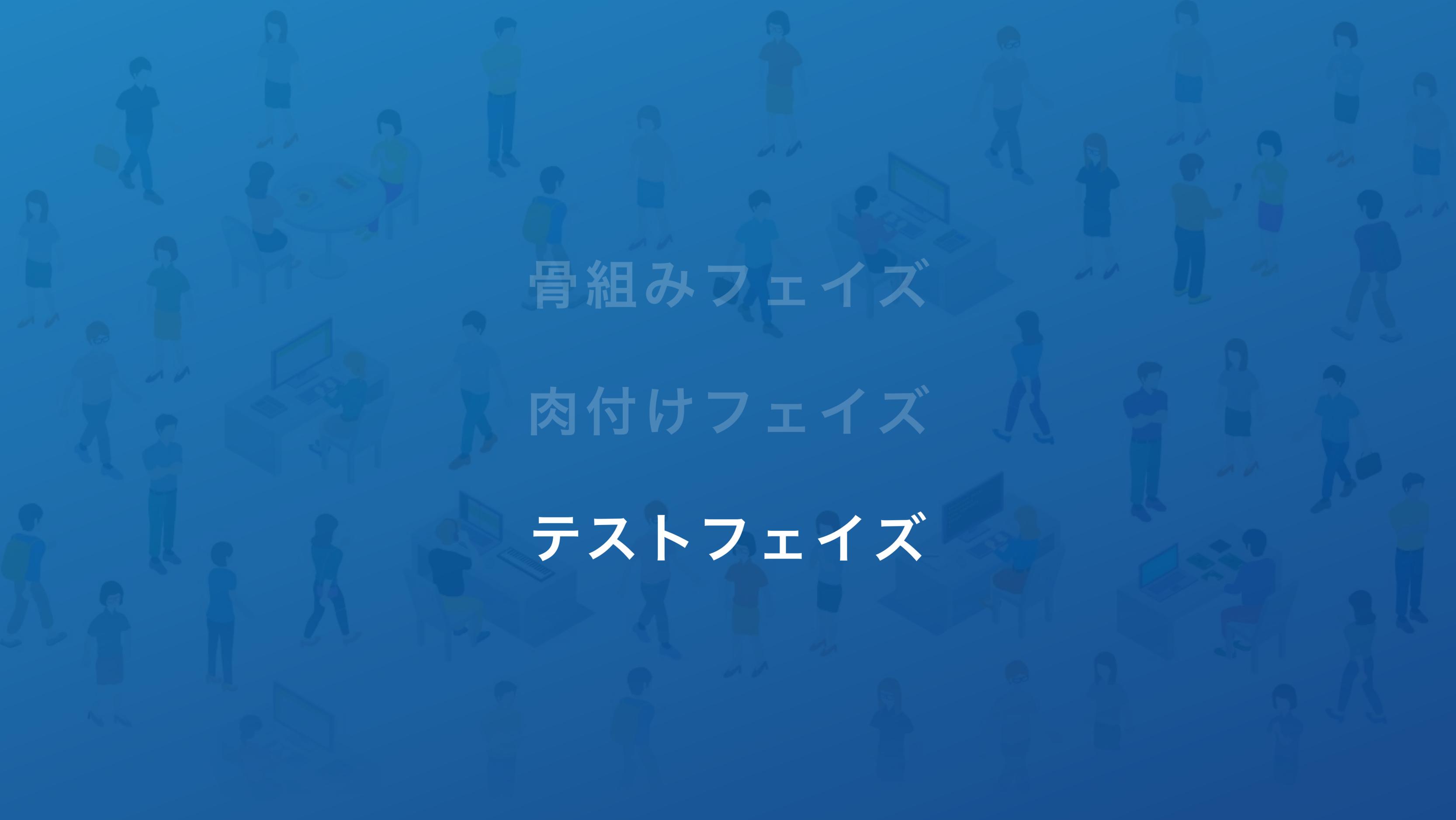
理解不能！
理解不能！



イケてないイメージ



理解可能



骨組みフェイズ

肉付けフェイズ

テストフェイズ

テストフェイズ

参加者



デザイナー



仮想ユーザー



エンジニア

ユーザー視点で使い勝手のテスト
エンジニア視点で実装確認

テストフェイズ

会社情報
本社: 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント
〒108-0075 東京都港区港南1丁目7番1号 ソニーシティ
代表者: 代表取締役社長 小寺 剛
事業内容: プレイステーション4、コンピュータゲーム、ソフトウェア、コンテンツ、ネットサービスに関する、開発、制作

SIEの拠点
サンマテオ・カリフォルニア
東京支店・東京府
ロンドン

「プレイステーション4」累計発売台数
7,360万台*

社員男女比
・エンジニア: 男性 89% 女性 11%
・クリエイター: 男性 81% 女性 19%
・経営層: 男性 64% 女性 36%

勤務制度
標準労働時間等
9:30-18:15 (夏期短時間) 労働45分
コアタイム
10:30-16:30

育児休暇取得率 90%以上

SIEサバイバル辞典
Sony Interactive Entertainment (SIE)に入社後の通称であるSIEの略称は、社内での通称である「えすあいー(えい)のあー(えい)」という略称を主に辞書として用いられるようになりました。

先輩社員インタビュー

スクロール?
or
ページ遷移?



最長の連絡有給は?
45日

お昼はどうしてる?
弁当 8%
外食 14%
自宅 50%
自炊 28%

PlayStation®VRで実現したいコンテンツは?
・新しい体験を創出するゲーム/体験
・VR専用コンテンツ
・VR専用コンテンツ、マルチプラットフォーム対応のコンテンツ
・VR専用コンテンツ、マルチプラットフォーム対応のコンテンツ

休日のゲーム時間は?
10時間以上 9%
5-10時間 16%
1-5時間 49%
1時間未満 26%

朝食はパン派orご飯派or食べない派?
パン派 17%
食べない派 30%
ご飯派 23%

猫派犬派?
犬派 14%
猫派 8%
両方 41%
どちらも 37%

どんかつはヒレ派? ロース派?
ヒレ派 11%
ロース派 43%
どちらも 46%

メガネかけてる?
かけてる 38%
かけてない 62%

会社情報
名称
株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント
〒108-0075 東京都港区港南1丁目7番1号 ソニーシティ

代表者
代表取締役 社長 小寺 剛

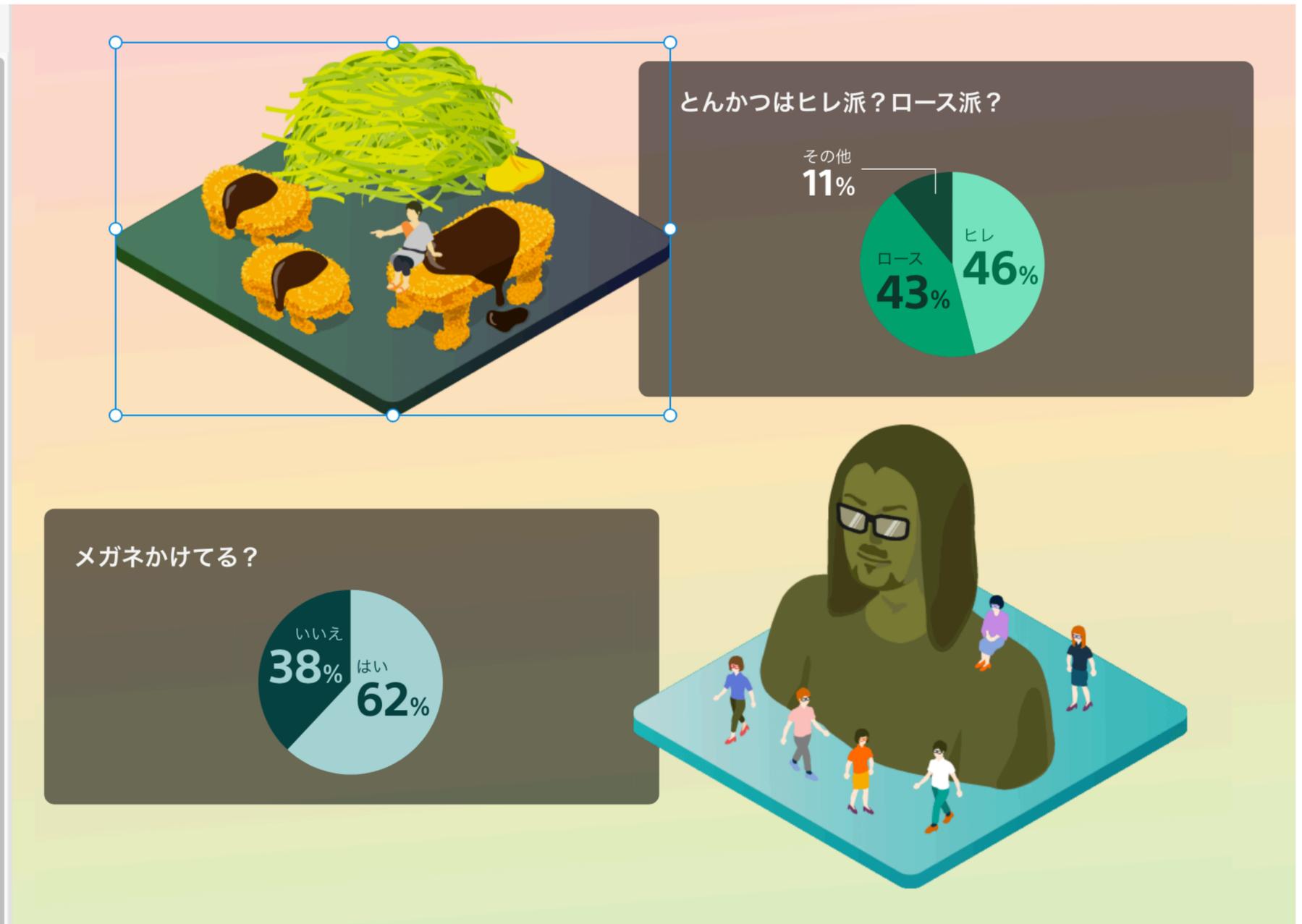
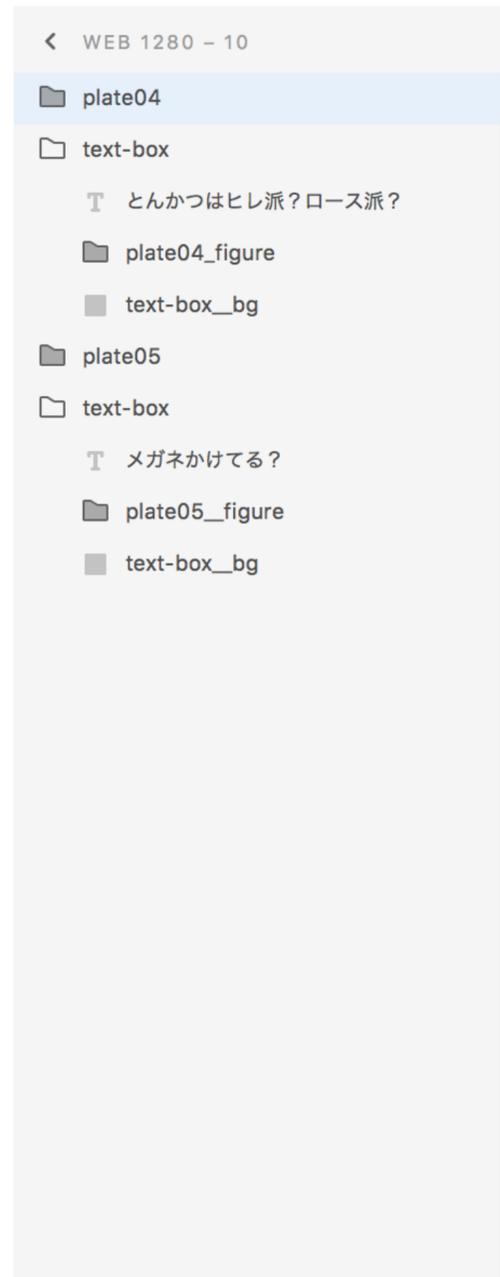
[詳しくはこちら](#)

テストフェイズ

ネーミングルールを反映

plate04

plate05



XDストーリーミングで何が変わったか

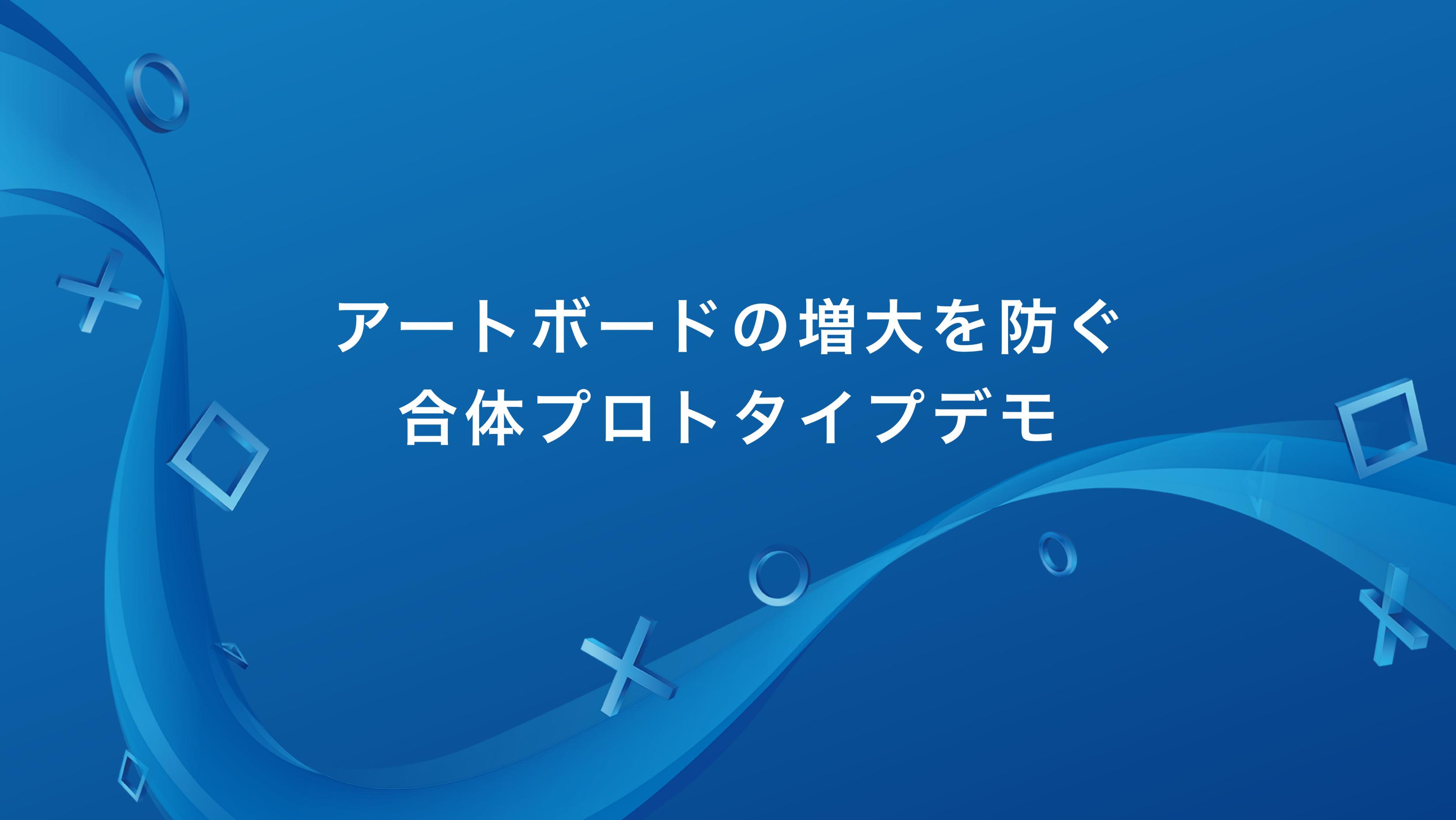
- 早めの共有でコミュニケーションが加速
- 下流工程へのスムーズな受け渡し
- 独りよがりのデザインにならない

百聞は一見にしかず！

XDストーリーミングで
コミュニケーションを可視化して
ワークフローを最適化しよう！

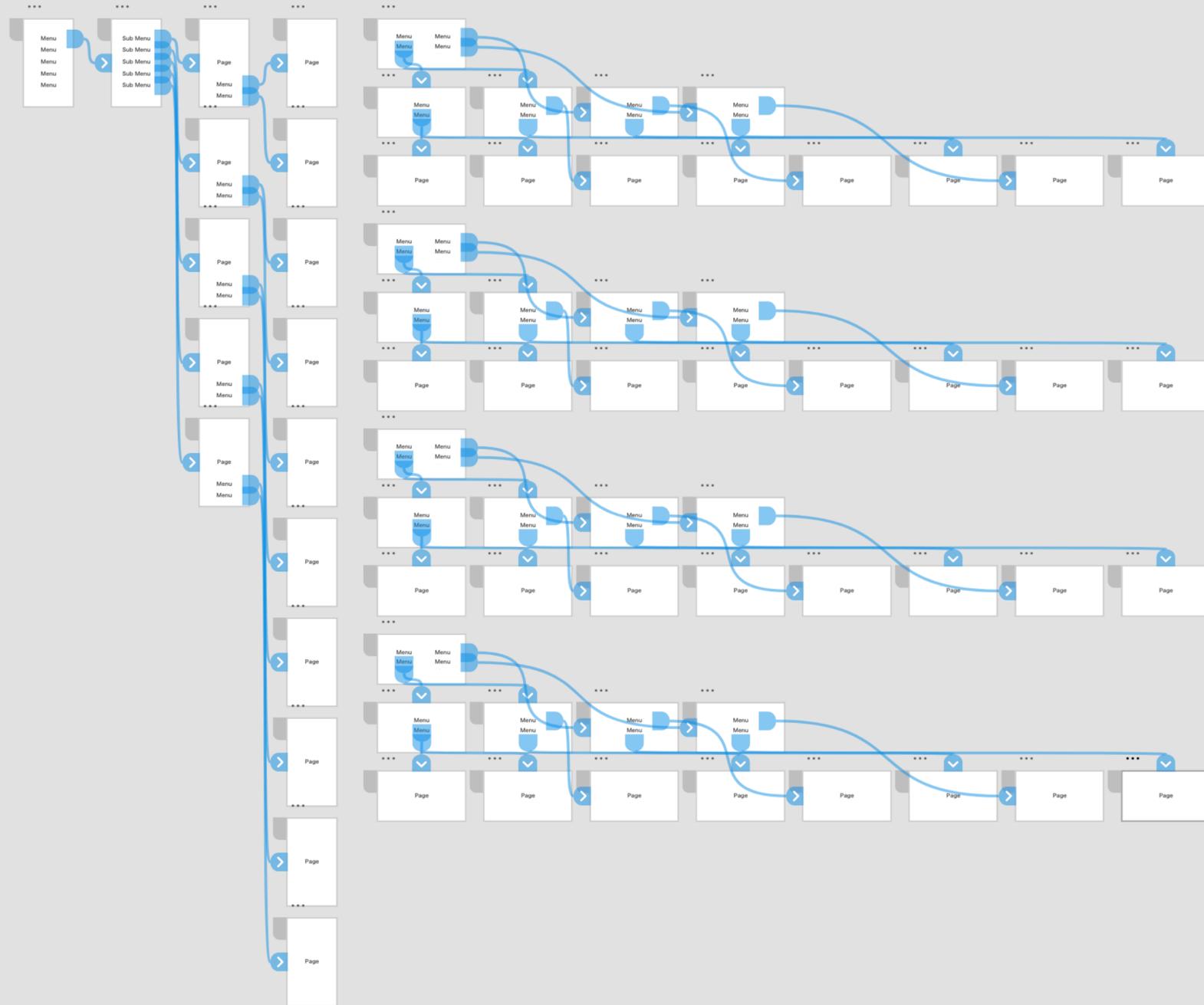
※ イメージです



The background is a solid blue color with several abstract, 3D-rendered elements. On the left side, there are several curved, ribbon-like shapes that sweep across the frame. Scattered throughout the scene are various geometric shapes: circles, squares, and crosses, all rendered with a slight 3D effect and a metallic or reflective blue finish. The overall aesthetic is clean, modern, and technical.

アートボードの増大を防ぐ 合体プロトタイプデモ

アートボード増え過ぎ問題



作るもの

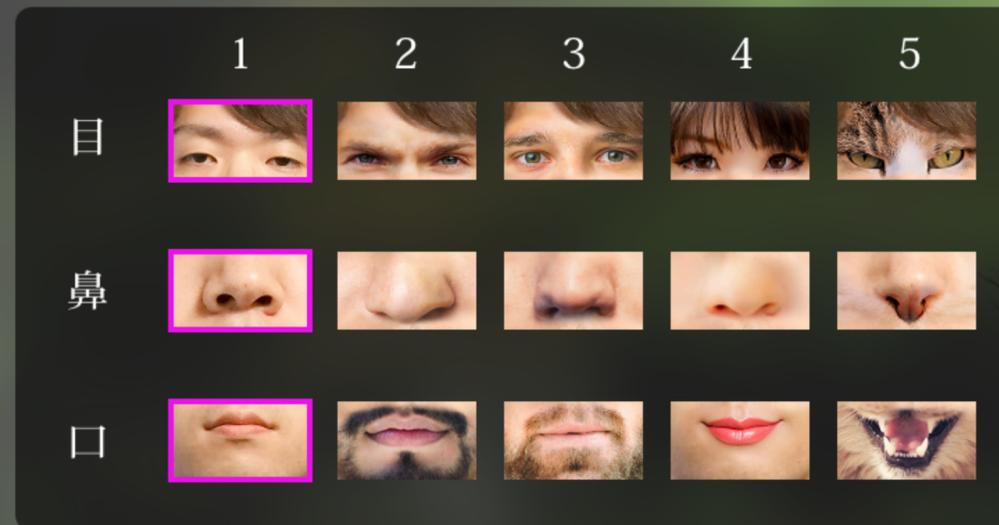
ゲームのキャラクタークリエイトUI

- 目を5種類
- 鼻を5種類
- 口を5種類 選択できるようにする

125パターン！？

デモ紹介

キャラクターの作成



デモ紹介

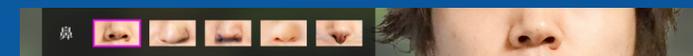
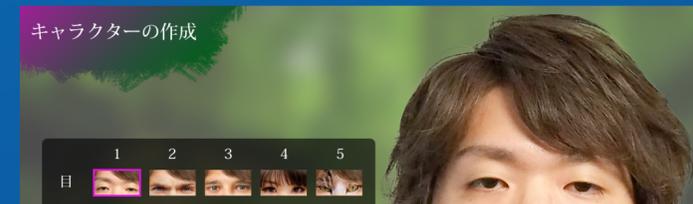
キャラクターの作成

実はこれ、
15枚のアートボードでできています。

<http://clown5.com/demo/xd/sudacreate.html>

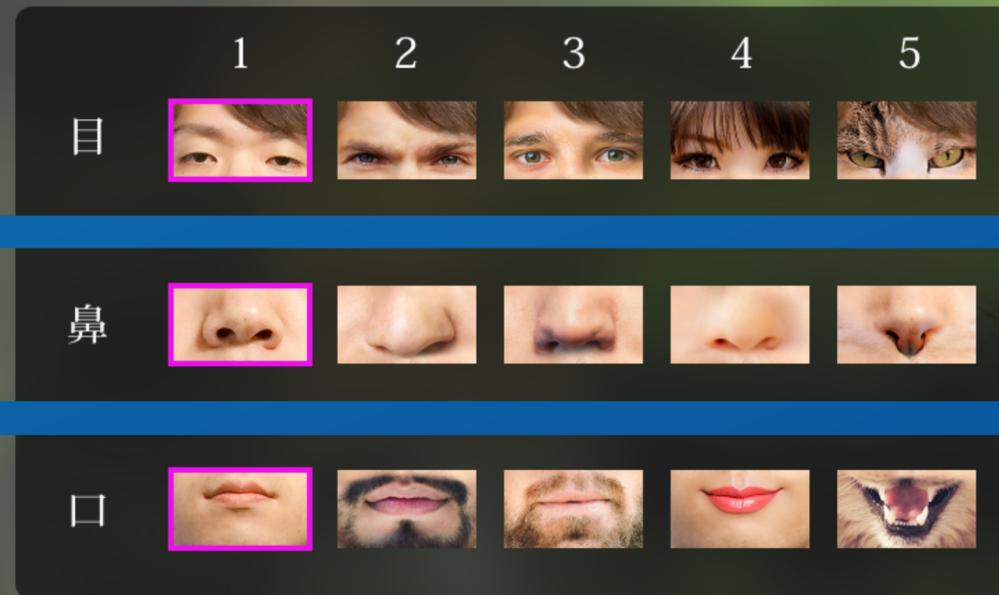
プロトタイプを合体する

```
<div class="face">  
  <div class="eye">  
    <目のプロトタイプ埋め込みコード>  
  </div>  
  <div class="nose">  
    <鼻のプロトタイプ埋め込みコード>  
  </div>  
  <div class="mouse">  
    <口のプロトタイプ埋め込みコード>  
  </div>  
</div>
```



プロトタイプを合体する

キャラクターの作成



合体プロトタイプデモのまとめ

- アートボード枚数を抑えて分岐を増やせる
- マイクロインタラクシヨンの的に使える
- Adobe XDファイルの管理が大変
- プロトタイプ間の連携ができない



おしまい！

ご静聴ありがとうございました。