

CSS Nite LP, Disk 12「Designer's High」Part2

時間軸のあるデザイン、
画面外のデザイン。

2010.11.13(Sat)

斎藤順一

ARCHETYP

自己紹介

PROFILE

氏名 齋藤 順一(さいとうじゅんいち)

所属 株式会社アーキタイプ

略歴 1977年福島県生まれ。

数社のWEBプロダクションを経て

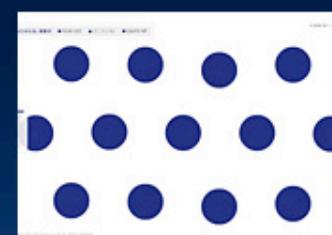
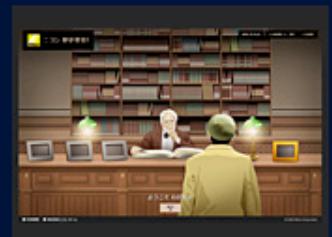
2007年「ARCHETYP Inc.」を設立。

主にアートディレクションとデザイン業務を担当。

URL <http://www.archetyp.jp/>

自己紹介

PROFILE



目次

CONTENTS

1. アーキタイプの考えるWebデザイン
2. 時間軸のあるデザインと
画面外のデザイン(はじめに)
3. 時間軸のあるデザイン
4. 画面外のデザイン
5. まとめ

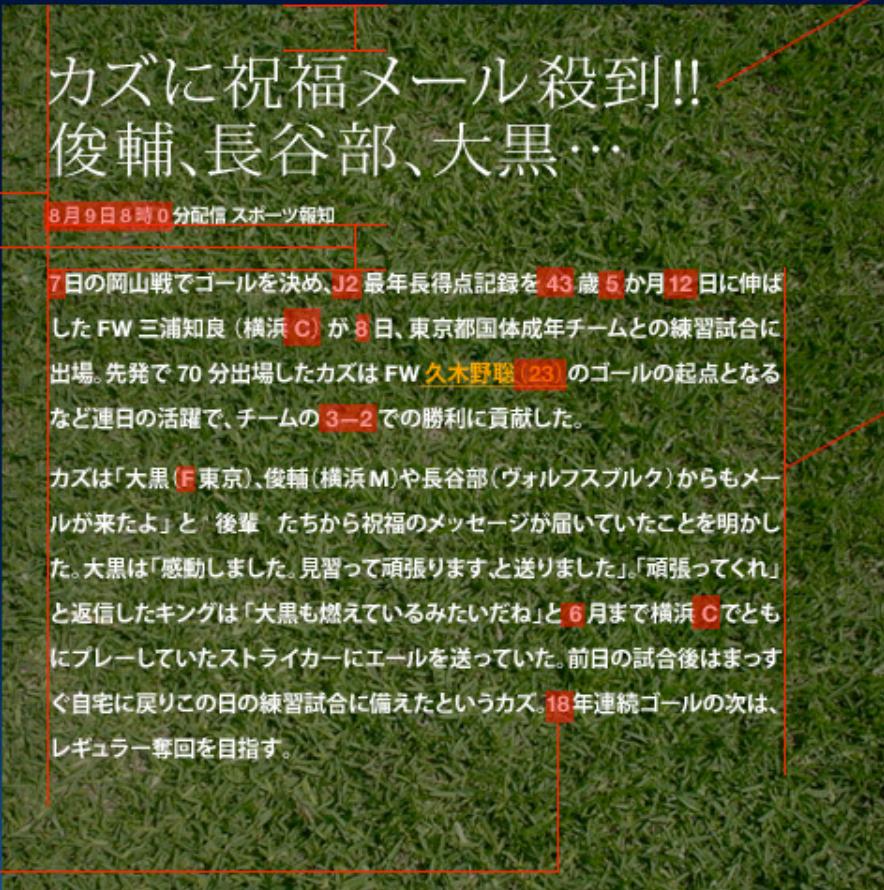
1. アーキタイプの考える Webデザイン

見栄えの美しさだけでなく、
使いやすさ、分かりやすさ、
そして感動を体感できるデザイン

- ・ ユーザー第一主義
- ・ デザインや技術は**企画やコンセプトを表現**するための**手段**
- ・ すべてのデザインは**オーダーメイド**

ユーザー第一主義(デザイナー目線)

グリッドは揃っているか?



空きは計算されているか?

カーニングが綺麗か?

禁則は適用されているか?

英数字は欧文か?

ユーザー第一主義(ユーザー目線)

リンク部分はわかりやすい?

背景がじゃま?

カズに祝福メール殺到!!
俊輔、長谷部、大黒…

8月9日8時0分配信 スポーツ報知

7日の岡山戦でゴールを決め、J2最年長得点記録を43歳5か月12日に伸ばしたFW三浦知良（横浜C）が8日、東京都国体成年チームとの練習試合に出場。先発で70分出場したカズはFW久木野聰（23）のゴールの起点となるなど連日の活躍で、チームの3-2での勝利に貢献した。

カズは「大黒（F東京）、俊輔（横浜M）や長谷部（ウォルフスブルク）からもメールが来たよ」と「後輩たちから祝福のメッセージが届いていたことを明かした。大黒は「感動しました。見習って頑張ります」と送りました。「頑張ってくれ」と返信したキングは「大黒も燃えているみたいだね」と6月まで横浜Cでともにプレーしていたストライカーにエールを送っていた。前日の試合後はまっすぐ自宅に戻りこの日の練習試合に備えたというカズ。18年連続ゴールの次は、レギュラー奪回を目指す。

文章量はもっと
短い方がいい?

もっと本文は大きい方が
読みやすい?

デザインや技術は企画やコンセプトを表現するための手段



デザインや技術は企画やコンセプトを表現するための手段



すべてのデザインはオーダーメイド



iPhone

≠



XPERIA

≠



Android au

すべてのデザインはオーダーメイド



2. 時間軸のあるデザイン

と

画面外のデザイン

～はじめに～

表現の幅を広げ、
よりユーザーにわかりやすく
伝わるものにするためのアイデア

3. 時間軸のあるデザイン

前回の「時間軸」を踏襲して、各段落の構成要素を並べてみます。

（参考）前回の「時間軸」を踏襲して、各段落の構成要素を並べてみます。

（参考）前回の「時間軸」を踏襲して、各段落の構成要素を並べてみます。

（参考）前回の「時間軸」を踏襲して、各段落の構成要素を並べてみます。

階層を時間軸でつなげ
シームレスな流れで
見せる表現方法

3. 時間軸のあるデザイン

実例 アステラス製薬「くすりができるまで」

くすりができるまで

TOP | アステラスのくすりづくり | 研究所紹介 | COMING SOON

SOUND ON / OFF

1 Step1 研究

くすりになりそうな化合物を見つけ出し、人に投与できる状態にする

くすりづくりは病気のメカニズムを解き明かし、体を正常な状態へ導く化合物を探す「探索研究」から始まります。くすりの元となる化合物が見つかったら、それを最も効果が出やすい形にする「最適化研究」、人に投与できるかを確認する「開発研究」を行います。

探索研究 → 最適化研究 → 開発研究 → 工業化研究

くすりづくりにかける想い

研究本部長 塚本幹一

Copyright © 2005-2010 Astellas Pharma Inc.

明日は変えられる。 astellas
Leading Light for Life

1.研究 2.開発 3.生産 4.MR 全体フロー

3. 時間軸のあるデザイン

アステラス製薬「くすりができるまで」サイトマップ



POINT1

モーションなしでも
理解できるデザイン

3. 時間軸のあるデザイン

POINT1

くすりができるまで

TOP | アステラスのくすりづくり | 研究所紹介 | COMING SOON

くすりづくりは病気のメカニズムを解き明かし、
体を正常な状態へ導く化合物を探す「探索研究」から始まります。
くすりの元となる化合物が見つかったら、それを最も効果が並やすい形にする「最適化研究」、
人に投与できるかを確認する「臨床研究」を行います。

アステラスのくすりづくり

アステラス製薬のくすりがどの
ような工程で、どのような形で
つくられているかご理解します。

Step1 研究

1 くすりになりそうな化合物を見つけ出し、
人に投与できる状態にする

探索研究 → 最適化研究 → 開発研究 → 工業化研究

くすりづくりにかける想い

研究本部長 岩本伸一

1 研究 → 2.開発 → 3.生産 → 4.MR → 全般フロー

Copyright © 2009-2010 Astellas Pharma Inc.

明日は変えられる。 astellas
Leading light for life

A

くすりができるまで

TOP | アステラスのくすりづくり | 研究所紹介 | COMING SOON

くすりになりそうな化合物を
特定する

まず、病気を引き起こす原因を探ります。
そして、そこに有効に働きそうなあらゆる
化合物の中から何種類もの候補を見て見
込みのありそうな化合物だけに絞り込んで
いきます。

探索研究 | 開発研究

研究本部 分子医学研究所
バイオ創薬研究室
高崎洋

1研究 → 2.開発 → 3.生産 → 4.MR → 全般フロー

Copyright © 2009-2010 Astellas Pharma Inc.

明日は変えられる。 astellas
Leading light for life

B

3. 時間軸のあるデザイン

POINT1

動かないエレメントがある



背景が同じ



形・数が同じ
写真が同じ

A

B

POINT2

エレメントの移動のタイミング

3. 時間軸のあるデザイン

POINT2

The screenshot shows a website for Astellas Pharma Inc. The top navigation bar includes links for TOP, アステラスのくすりづくり (Astellas' Drug Development), 研究所紹介 (Research Institute Introduction), COMING SOON, and SOUND ON / OFF. A large circular portrait of a man wearing glasses and holding a small white tray with a grid pattern is the central focus. To the left, a smaller image of a man in a suit with arms raised is set against a large gray circle, with the text 'くすりづくりにかける想い' (The thought put into drug development) overlaid. Below the main image is a horizontal timeline with four stages: 1.研究 (Research), 2.開発 (Development), 3.生産 (Production), and 4.MR. A button labeled '全体フロー' (Overall Flow) is positioned next to the fourth stage. At the bottom, there is a copyright notice: 'Copyright © 2005-2010 Astellas Pharma Inc.' and the company's slogan: '明日は変えられる。' followed by the Astellas logo and the tagline 'Leading Light for Life'. The URL 'http://www.astellas-pharma.com' is also visible.

4. 画面外のデザイン

前回の「画面外のデザイン」

→ 画面外のデザイン

→ 画面外のデザイン

→ 画面外のデザイン

天地、左右、奥行きを
考慮したデザイン

画面外のデザインパターン

- ・縦スクロール
- ・横スクロール
- ・奥行き 3Dの技術などを用いた表現
- ・天地左右 縦スクロール横スクロール両方を用いた表現
- ・その他 これらの組み合わせによる表現 例)Googleマップ

実例 サンディスク 地球を記録に残したい。

SanDisk × 世界遺産写真家 平山和充
1000年後も残したい、地球の姿

>MAP >PROFILE >WALLPAPER & SCREENSAVER ... SOUND ON / OFF

水柱の倒れる回数の増加が
かなり気になりました…

世界最高の地、この聖なる地は
人の手が加わってほしくない

太古の頃からの変わらぬ手つかずの白一色の世界は今も同じ色を残している。

沼地が広がる公園。そこには40種類の哺乳類、500種の鳥類が生息している。

それこそ白銀の鏡のよに見える湖は、今も同じ

SanDisk Home | プライバシーポリシー | 利用規約 | お問い合わせ

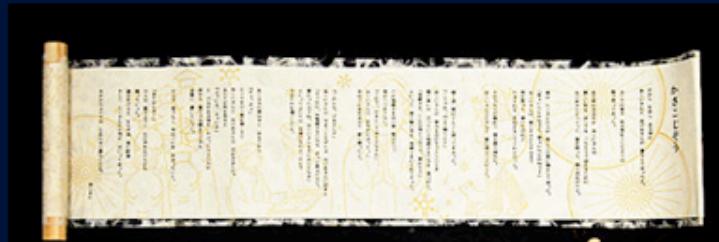
COPYRIGHT © 2009 SANDISK CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

POINT1

リアルのものや状況を
参考にして軸を作る

4.画面外のデザイン

POINT 1



横スクロール(巻物)



天地左右スクロール(地図)



奥行き(美術館)

POINT2

画面外の領域がわかる
デザイン

4.画面外のデザイン

POINT2



多くのコンテンツが入っていることを
理解させるオープニング



画面のどこで切っても
はみ出している部分がイメージできる

POINT3

直感的に理解できるUI

POINT3

The image shows a desktop background from a SanDisk advertisement. The background consists of a collage of various nature scenes: a snowy mountain, a green field, a salt flat, a waterfall, a cave interior, and a coastal area. Overlaid on this collage are several pieces of Japanese text:

- Top left: **SanDisk × 世界遺産写真家 平山和充**
1000年後も残したい、地球の姿
- Top center: 氷柱の倒れる回数の増加が
かなり気になりました…
- Middle right: 世界最高の地、この聖なる地は
人の手が加わってほしくない
- Bottom right: それこそ自然保護のよに思える映像であります
- Bottom center: 太古の頃からの変わらぬ手つかずの白一色の世界は今も同じ色を残している。
- Bottom left: 沼地が広がる公園。そこには40種類の哺乳類、500種の鳥類が生息している。

At the bottom of the image, there is a footer bar with links: SanDisk Home | プライバシーポリシー | 利用規約 | お問い合わせ.

5. まとめ

この章では、以下の内容を学びました。

・機械学習の基礎知識

・機械学習のアルゴリズム

・機械学習の実装

・機械学習の応用

以上で、機械学習の基礎知識を学びました。

ユーザーにとって、
わかりやすく、使いやすいものになり、
そして、感動を体感できる
本当の意味での
クオリティの高いデザインになる

進化し続けるWeb業界で
わかりやすく物事を伝え
ユーザーとのコミュニケーションを
円滑にするため、色々な表現方法を
模索していく

ありがとうございました。

THANK YOU