

Session 7

# 地方における ミニマムなiPad用 Webアプリ制作事例

2011.1.22

CSS Nite LP , Disk 13

多田 吉臣

@yoshitomi\_t



# 自己紹介

多田 吉臣 (ただ よしとみ)

◎有限会社ヘルツ所属

- Webディレクター
- 企画から制作までやっています

◎Webridge Kagawa実行委員

◎CCT事務局員

◎33歳・Web暦8年 (3人娘のパパ)

# Where is KAGAWA?





二十四の瞳

ため池

こんぴらさん

瀬戸大橋

オリーブ

アート

醤油

小豆島そうめん

直島

佃煮

さぬきうどん

屋島

うちわ

イサム・ノグチ

四国遍路

手袋

ことでん

栗林公園

骨付鳥

しょうゆ豆

空海

平賀源内

讃岐和三盆

あん餅雑煮

# Webbridge Kagawa

香川のWebクリエイターコミュニティ  
CSS Nite in TAKAMATSU の開催など

2010/11/27(土)開催 Webサイトの文章力・改善力アップ！  
Webbridge Meeting SP6 ～即効 Web文章テクニック

10月15日, 2010



Webサイトを制作・運営するうえで、効果的・効率的な文章表現やコピーライティング、校正作業、改善提案などのスキルを身につけることは重要です。今回の「Webbridge Meeting SP6」ではそんなスキルを講義だけでなく演習やケーススタディから身につけられる実践的な講座を開催します。

講師は、宣伝会議の「編集・ライター養成講座」や「Webライティング入門講座」の講師も務める益子貴寛さんです。ぜひ、ご参加ください！！

**タイトル** Webbridge Meeting SP6 (ウェブリッジミーティングスペシャル6) ～即効 Web文章テクニック～

**講師** 益子 貴寛さん(株式会社サイバーガーデン 代表取締役 / 金沢工業大学大学院 工学研究科 客員教授)

**日時** 2010年11月27日(土曜日) 18:00開始～21:00終了(予定)

**会場** e-とびあかがわ

**定員** 30名

**参加費** 6,000円(10月31日までのお申し込みは4,000円、11月10日までのお申し込みは5,000円)

**詳細・お申し込み** <http://webbridge-kagawa.com/meeting/sp101127/>

イベントは無事終了いたしました。たくさんのご参加ありがとうございました！



開催予定のイベント・勉強会

◦ 現在企画中です！ご期待ください！

関連イベント情報

**CPI X CSSNITE**  
**after DARK**  
① Sass, HTML5+JS  
小久保 浩太郎、藤原 戸社  
#001 Web CSSセミナー (無料)  
2011.1.20

**CSSNITE LP13**  
Smart Phone  
2011.1.22

**CSSNITE LP13**  
Smart Phone  
reprise  
2011.2.5

終了したイベント・勉強会

- 2010/11/27(土)開催 Webbridge Meeting SP6 ～即効 Web文章テクニック～
- 2010/9/25(土)26(日)10/16(土)17(日)開催 Webbridge Meeting SP5 ～パソコントレーニング～
- 2010/8/21(土)開催 Webbridge Meeting SP4
- CSS Nite in TAKAMATSU, Vol.4 「CSS Niteピギナーズ Dreamweaver編」
- CSS Nite in TAKAMATSU, Vol.3 「CSS Niteピギナーズ HTML+CSS編」
- CSS Nite オフィシャルサイト
- CSS Nite in TAKAMATSU オフィシャルサイト
- mixコミュニティ (CSS Nite in TAKAMATSU)
- twitterアカウント (@cssnite\_tkmt)

運営者情報

CSS Nite in TAKAMATSU 実行委員会 事務局

Webbridge kagawa(ウェブリッジかがわ)とは

香川県で活動するWeb制作者や、Web制作者を目指す学生・生活などが、互いに刺激し合い感性を磨き、情報・知識・モチベーションを高めていくため、CSS Nite in TAKAMATSU 実行委員会を中心に発足したコミュニティです。※他県からの参加も大歓迎です。

- メールマガジン
- mixコミュニティ (Webbridge KAGAWA)
- twitterアカウント (@webbridge\_kagawa)

CSS Nite(シーエスエス・ナイト)とは

2005年10月にアップルストア銀座で始まったマンスリーイベントを発祥とする、Web制作者同士の交流のためのセミナーイベントです。当初は文字通りCSS中心の内容でしたが、現在では「Web制作者にとって有益であろうトピック」を広く取り上げています。

全国各地で地元版も現地の有志などにより主催・運営されており、これまでに110回以上の関連イベントを連日、のべ18,000名以上の方が参加。Web制作者同士の交流の機会にもなっています。

CSS Nite in TAKAMATSU 実行委員会は、香川県内の有志が基まり「地元・四国でもCSS Niteを開催し、四国のWeb業界を盛り上げよう！」と発足した組織です。地元ならではの「Web業界のありかた」を考えたり、県下の学生たちとWeb業界に興味を持ってもらうきっかけにしたいと考えています。

とは  
ハイパーテキスト  
**HyperText**  
Language

に再定義したもの  
一般的



**コピーライター**

**アートディレクター**

**フォトグラファー**

**グラフィックデザイナー**

**レタッチャー**

**CCT**

**筆文字作家**

**プランナー**

**Creators Club Takamatsu**

**造形作家**

**映像作家**

**サウンドクリエイター**

**Webデザイナー**

**イラストレーター**

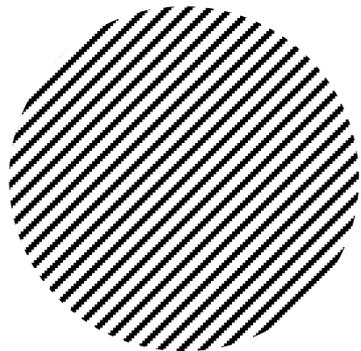
**Webディレクター**

**今日、話すこと**

**ビジネス**



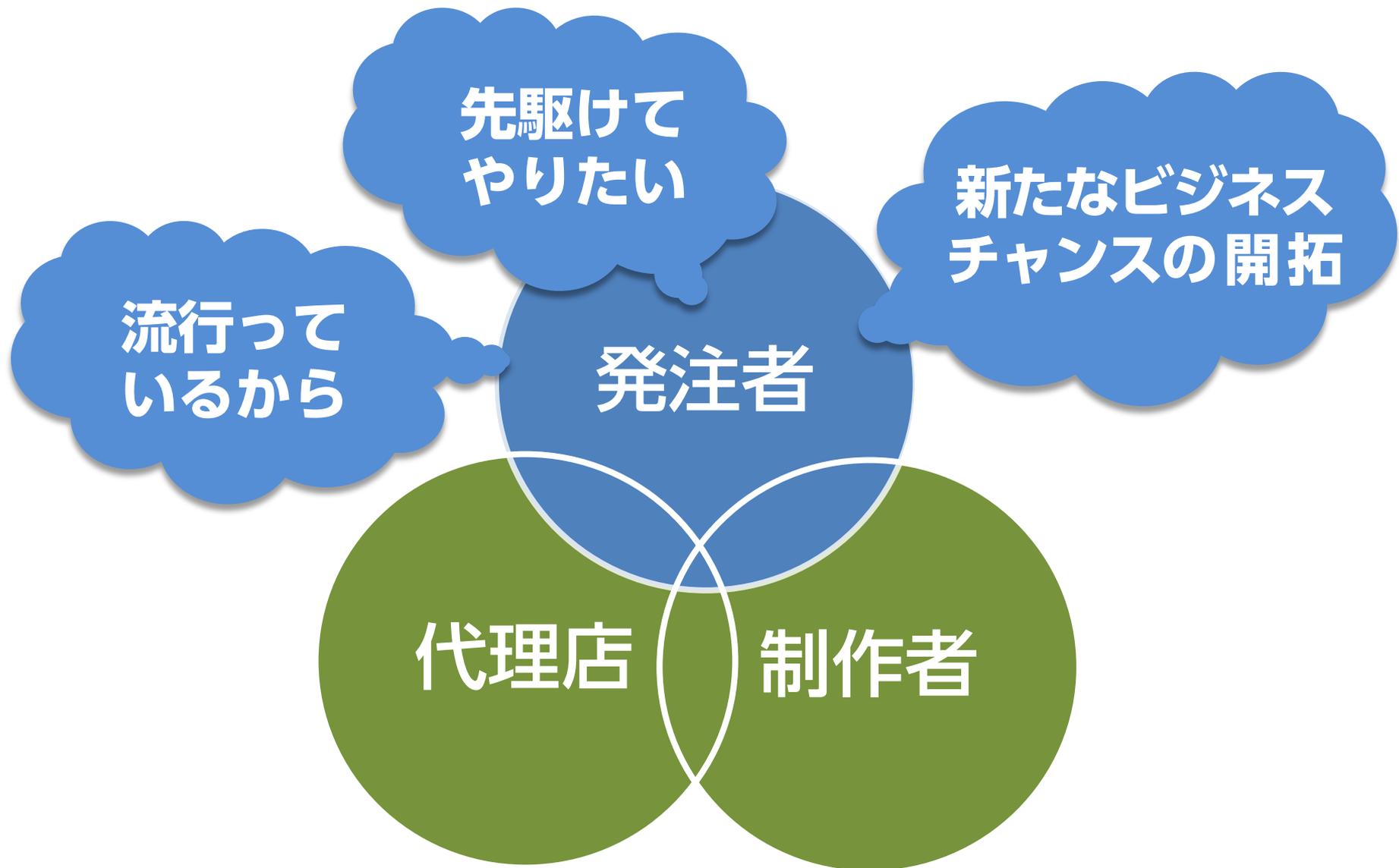
**実制作**



**コンテンツ**

**技術**

**iPhone・iPad  
コンテンツ開発における  
それぞれの思惑**



先駆けて  
やりたい

新たなビジネス  
チャンスの開拓

流行って  
いるから

発注者

代理店

制作者

実績づくり

ノウハウ蓄積

新たなビジネス  
チャンスの開拓



先駆けて  
やりたい

新たなビジネス  
チャンスの開拓

流行って  
いるから

発注者

ここは  
利害一致

実績づくり

代理店

制作者

ノウハウ蓄積

新たなビジネス  
チャンスの開拓

# 新たな収益モデル を確立したい

そのために必要なこと



**ユーザーの心をつかむサービスをつくれるか**

発注者の  
都合で

制作者の  
思い込みで

# 悪い例

なんとなく

使う人を  
忘れていた

~~発注者の都合で~~

~~制作者の思い込みで~~

# 良い例

悪い例を  
やらなきやしい

~~なんとなく~~

~~使う人を  
忘れていた~~

~~発注者の都合で~~

~~制作者の思い込みで~~

# 良い例

でも、  
これがなかなか  
ムズカシイ

~~なんとなく~~

~~使う人を  
忘れていた~~

**だから**

**いつも心に  
問いかけてみる**

**“ユーザーの心をつかむものになっているか？”**

# 事例

Webアプリでつくる  
モデルハウス  
館内紹介コンテンツ

**きっかけ**

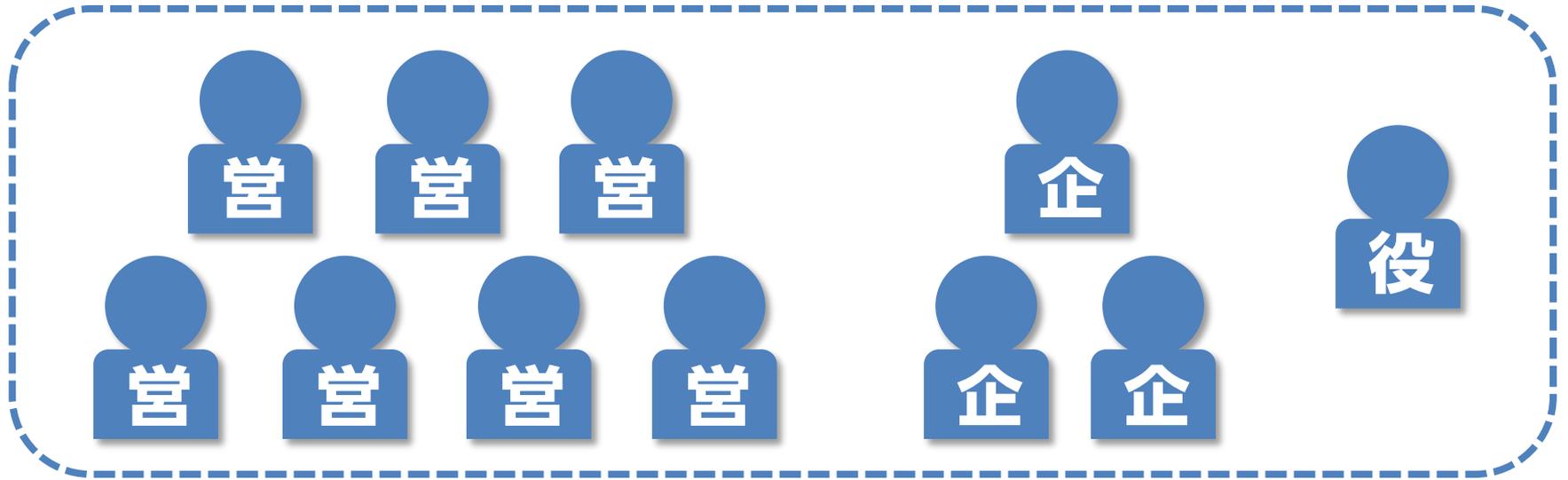
# 依頼内容

- iPadを使って動画を紹介したい
- 動画にナレーションを入れたい
- モデルハウスの各スポットで動画を閲覧できるように、持って歩いてもらいたい

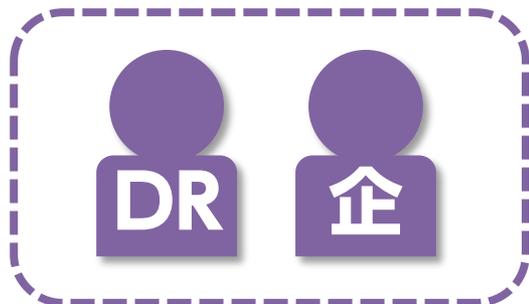
営業スタッフの代わりに説明するナビゲーターとして機能させたい

**最初の打ち合わせ**

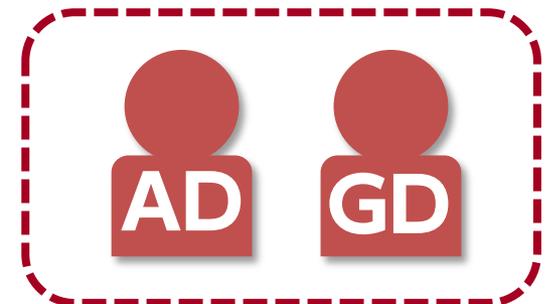
# 発注者 (クライアント)



# 代理店



# 制作会社



**事件勃発!?**

**モデルハウスの  
コンセプトが  
共有できていない!?**

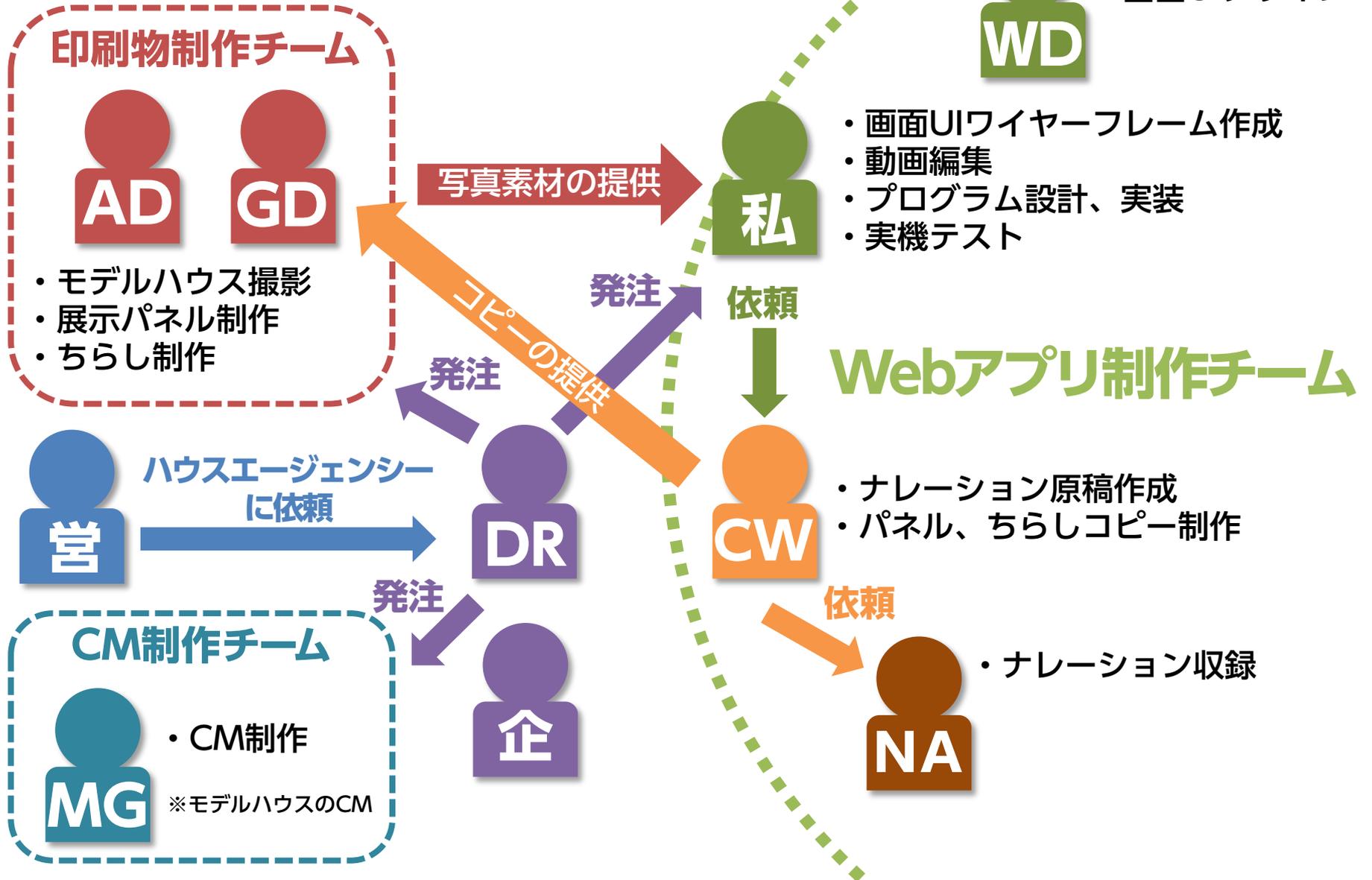
# 急遽、 企画会議

# 企画会議で決まったこと

- モデルハウスのコンセプト
- ネーミング
- ロゴ
- 会社のブランド戦略

**いざ開発**

# 今回の実制作フロー





アイコンを登録しておいて



**開発メモ：**

スプラッシュ画面は  
768px × 1004px  
で作成しています。  
サイズが適正じゃないと  
表示されませんでした。

起動させると  
こんな感じ

間取りから選ぶ

メニューから選ぶ

## あそぼっ！館とは

「あそぼっ！かん」へ、ようこそ。ここは、かつて私たちの暮らしを支えた木や土など、四国の自然素材をさわって学べる体験型ショールームです。1階は、火、木、土、紙、石など、昔から私たちの身近にある素材を住まいに活かした実例を、さわってご体感いただけます。2階は、あなぶきホームから、ライフスタイルのご提案です。どうぞゆっくりとお楽しみください。

[はじめる](#)

### 開発メモ：

iOS3のときは  
ナレーション自動再生  
させていましたが、  
iOS4で動かなくなりました。

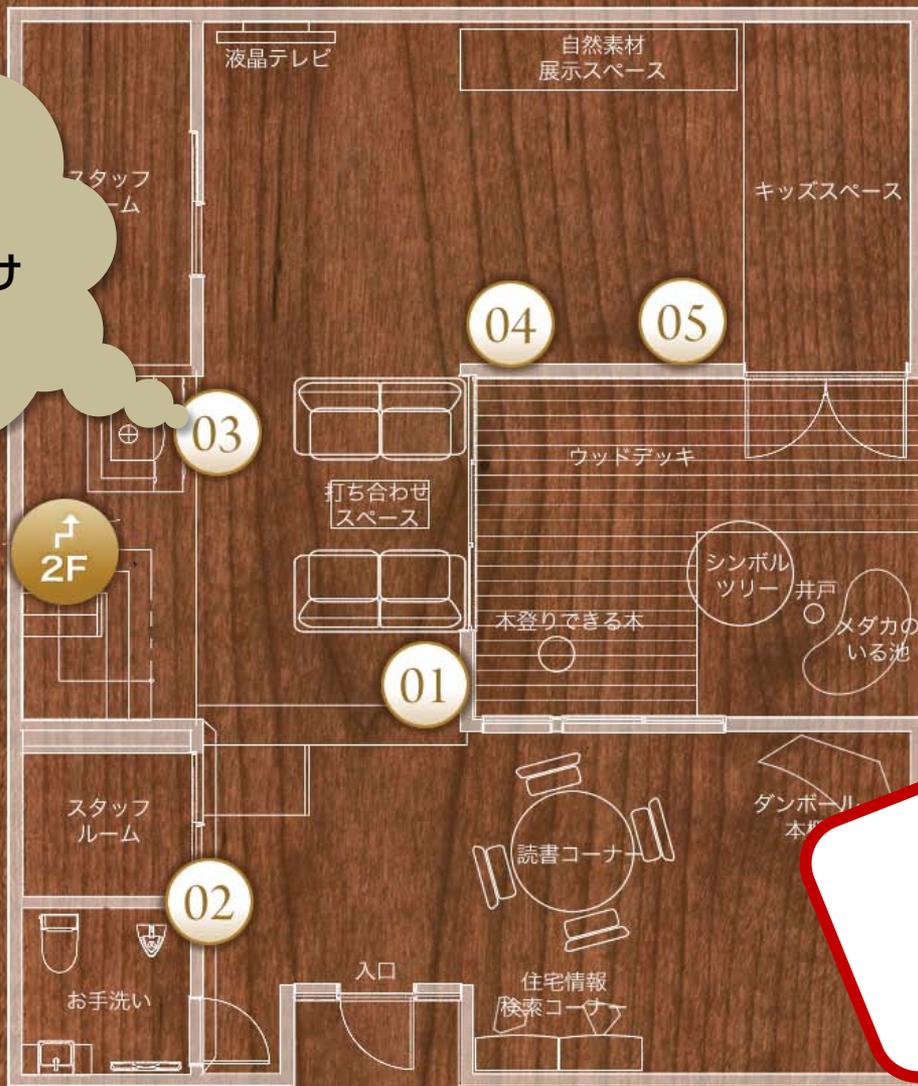
「はじめる」を  
押すとスタート

間取りから選ぶ

メニューから選ぶ

1F

? あそぼっ! 館とは



開発メモ :

ボタンの数字は  
動画の番号に紐付け  
しています。

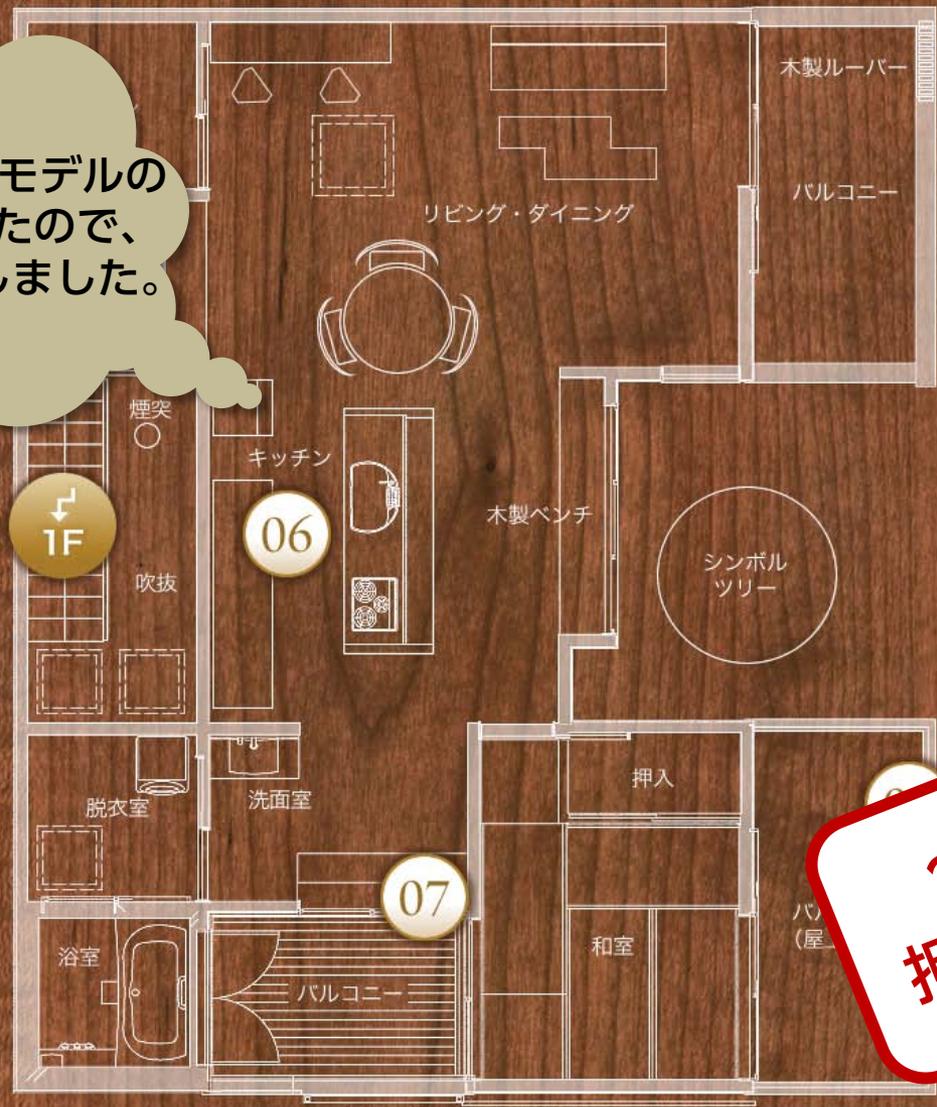
**最初は  
1Fの間取り**

間取りから選ぶ

メニューから選ぶ

2F

あそぼっ! 館とは



**開発メモ：**  
 2Fの動画は実物モデルの撮影が必要だったので、後日のアップとしました。

**2Fのボタン  
 押すと切り替え**

間取りから選ぶ

メニューから選ぶ

- ♪ あそぼっ！館とは
- 🎬 01 扉、木製サッシ
- 🎬 02 泥団子
- 🎬 03 薪ストーブ
- 🎬 04 森林認証
- 🎬 05 珪藻土&塗り壁
- 🎬 06 生活提案1
- 🎬 07 生活提案2
- 🎬 08 屋上緑化、壁面緑化

### 開発メモ：

基本のUIは  
jQuery Touchを採用。

メニューからも  
選べるように

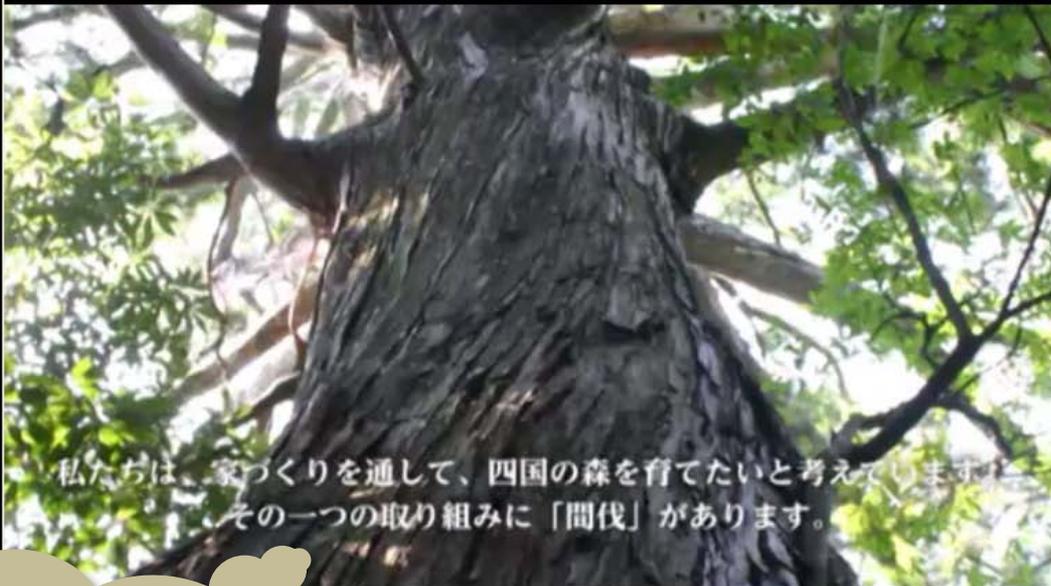


1:44

47%

もどる

## 04 森林認証



### 開発メモ：

iOS3のときは  
自動再生させていましたが、  
iOS4で動かなくなりました。

動画の再生



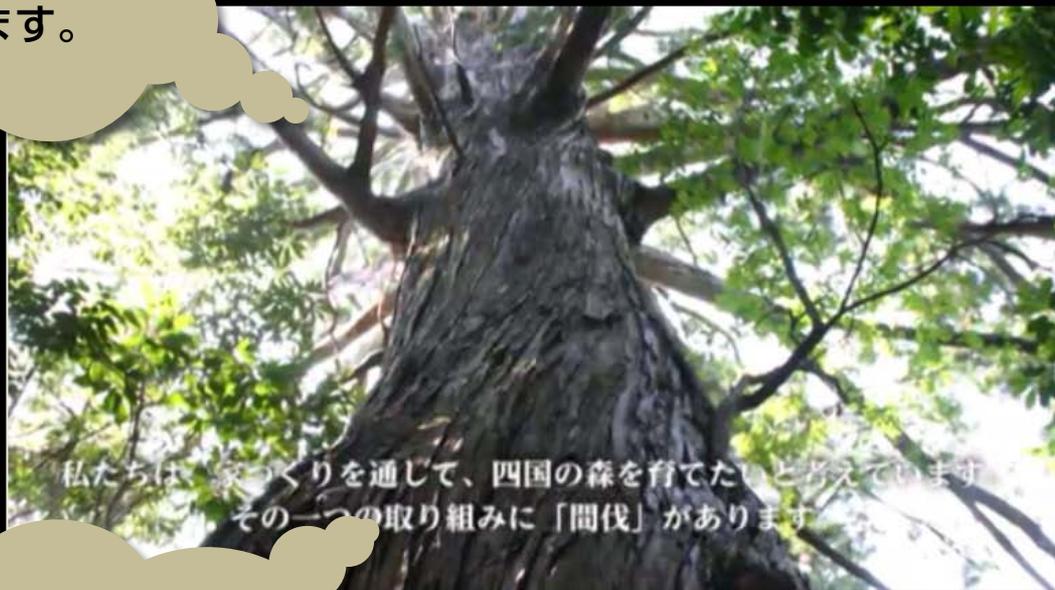
## 開発メモ：

画面のどこかを  
タップすると出る  
コントローラーは  
ブラウザ標準機能です。

動画の制御は  
標準UIで

## 開発メモ：

動画のフレームレートは  
現地のWifi環境を  
計測して、最適なものを  
選択しています。



## 開発メモ：

アプリケーションキャッシュも  
試しましたが、動作が不安定で  
検証する時間がとれそうにないので、  
今回はあきらめました。

フルスクリーン  
モード縦

## 開発メモ：

iPadを横に回転すると  
一番大きいサイズに

私たちは「家づくりを通して、四国の森を育てたい」という  
思いから、その一つの取り組みに「間伐」があ

フルスクリーン  
モード横



実際に動いて  
いるところ





The image shows two vertical wooden blocks, labeled 'A' and 'B', standing on a wooden stump. Block 'A' is on the left and block 'B' is on the right. A clear acrylic sign is placed in front of them, containing Japanese text. The background is a textured wall.

ヒノキとスギの丸太です。  
ヒノキは A と B  
どちらでしょう？  
匂いをかいでみてください。



03  
ほら、ね。人はしぜんと  
炎に集まるんです。

【3つの指針】

炎の揺らぎをじっと見つめてみよう。  
体の芯まであたたまることを実感してみよう。  
石にふれてみよう。

AMERICAN  
CERAMIC

FIREPLACE  
COLLECTION

AMERICAN  
CERAMIC



**“ユーザーの心をつかむものになっているか？”**



**気づいたこと**

# Webアプリ開発で意識すべきこと

**必要性**

**利用  
シーン**

**誘導  
手段**

**失敗しないコツ**

**コミュニケーション  
デザインの  
責任者を決める**



失敗  
しない

# ミニマムなWebアプリ制作

コミュニケーションデザイン責任者が監視



継続して意識する

必要性

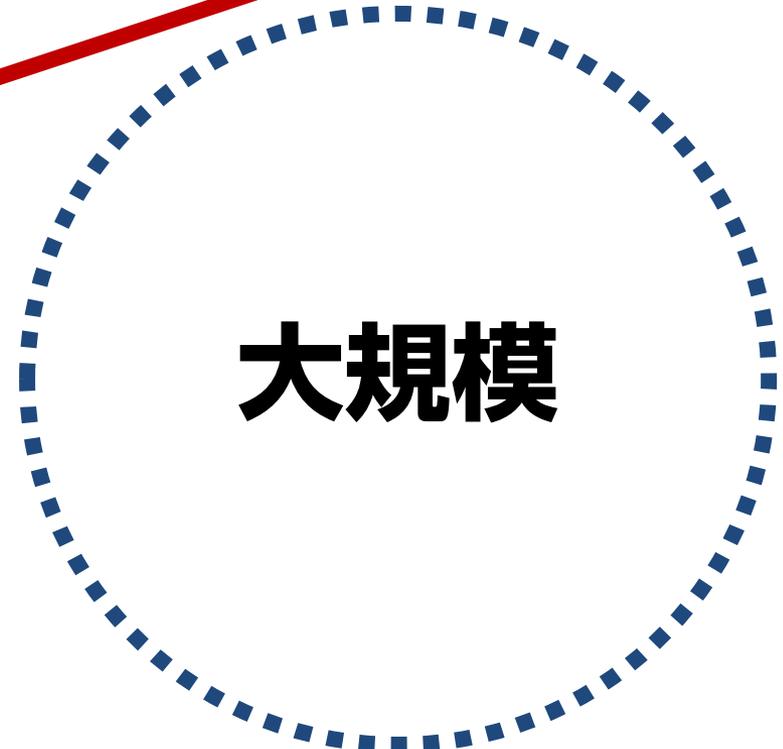
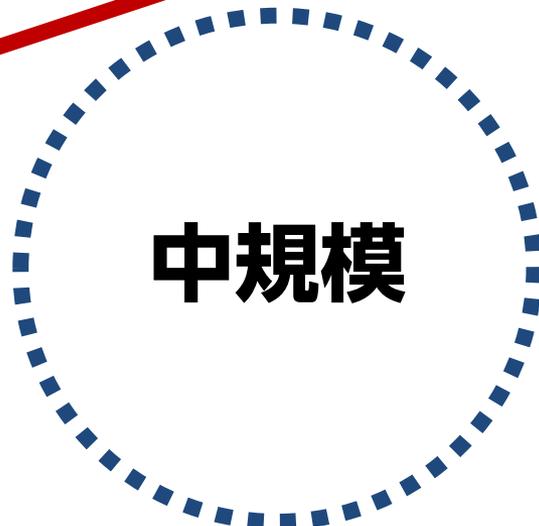
利用  
シーン

誘導  
手段

最低限  
これが必要

# 投資対効果があるものなら 予算を惜しまない

まずは小規模案件で  
成果を出すこと



# 実制作で得られたもの

- jqTouchはマイナーバージョンによって挙動が随分と変わる
- iOSのアップデートは慎重に
- 実機テストに十分な見積もりを
- アイデア次第で、低コストでも効果的なものが作れる

**その後**

# まとめ

- アプリ開発はサイト制作以上にユーザー視点での設計が大切
- 「受動→能動へ」求められるコミュニケーションが変化してきた
- 小規模でも成果を出すためのプロセスをよく考えてみよう

**ありがとうございました！**

yoshitomi.tada@gmail.com  
@yoshitomi\_t