

Trend of App Design, & Dynamic Design.

Technical Creator?



佐藤 洋介
(さとうようすけ)



Ameba事業本部 クリエイティブ統括室 室長
チーフ・クリエイティブディレクター

[@sugaar](#)

2007 – 2012

大日本印刷 DNP

Webデザイナー / アートディレクター

2012 –

サイバーエージェント

チーフ・クリエイティブディレクター

Session Overview

「スマホサービス」や「チーム開発」など
アプリサービス開発に関わるすべての皆様

1. はじめに

- ・ サービス開発の市場の変化
- ・ テクニカルクリエイター

2. CA流サービス開発

- ・ Abema TVのモック
- ・ AWAのモック
- ・ Spotlightのモック

3. サービス3大クオリティ

- ・ デザインクオリティ
- ・ インタラクションクオリティ
- ・ プランニングクオリティ

4. 市場アプリトレンド

5. 今後求められるスキル

Trend of Development

サービス開発の変化

01

ガイドライン

Android Studio

グラフィック

Swift

UX デザイン

色彩・配色

After Effects

サービス開発

インタラクション

UIデザイン

Pixate

Sketch

GitHub

UIアニメーション

タイポグラフィ

Point 1

ネイティブアプリ市場では
より高度な表現が重要

デザイナーが静的なデザインだけを行うものではなくなってきた
エンジニアがUIアニメーションやUXを担う必要が出てきた

Point 2

心地よいユーザー体験が 競合優位性となる

高いクオリティと柔軟なアウトプットが重要

「便利だけど複雑な機能」を「簡単に見せる」工夫が必要

Point 3

デザインとエンジニアリングの 中間を担うツールが整ってきた

Flashのようなツールがネイティブアプリ向けに整ってきた

UIアニメーションやUIデザイン、エンジニアリングへの敷居が低くなってきた

テクニカルクリエイター

【一人多才なクリエイター】 - いったんたさいなくりえいたー

[概要] 表現の幅が広く、デザイン・プログラム言語・アニメーションを
自在に扱えるクリエイター

定義

- ① 技術の垣根を越えて「テクニカル」に「クリエイティブ」できる人材
- ② 一人で領域広くカバーしてハイクオリティなアウトプットができる人材
- ③ 業界のトレンドに敏感で常に新技術を追える人材

Field of Development

CAのサービス開発の現場



**Design
Tool**



**Animation
Tool**



**Mock Up
Tool**



**Programming
Tool**



Designer



Engineer



Design Tool



Animation Tool



Mock Up Tool



Programming Tool



Designer



Engineer



それぞれの垣根を越える時代

「CA流の動的デザイン」に
フォーカスします

AbemaTV

インターネットテレビ局



AbemaTV®

Concept

テレビをスマホで見る時代が来るのでは？

とにかくスマホで快適に見たい

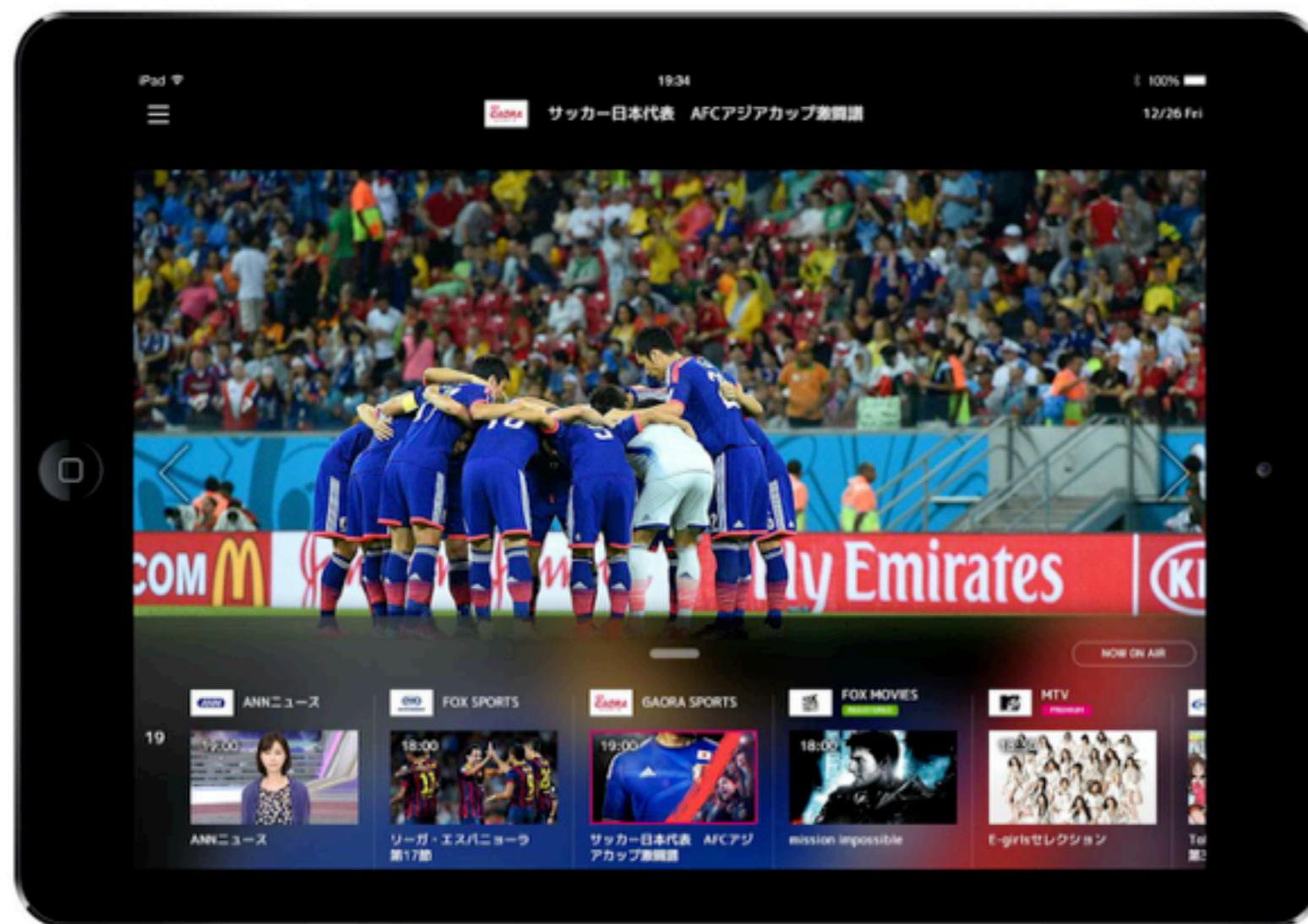
番組制作はテレビ朝日と連携

Rough Mock Up

使用ツール



- 開発当初はiPadアプリを想定していたため、紙芝居のラフモックを作成

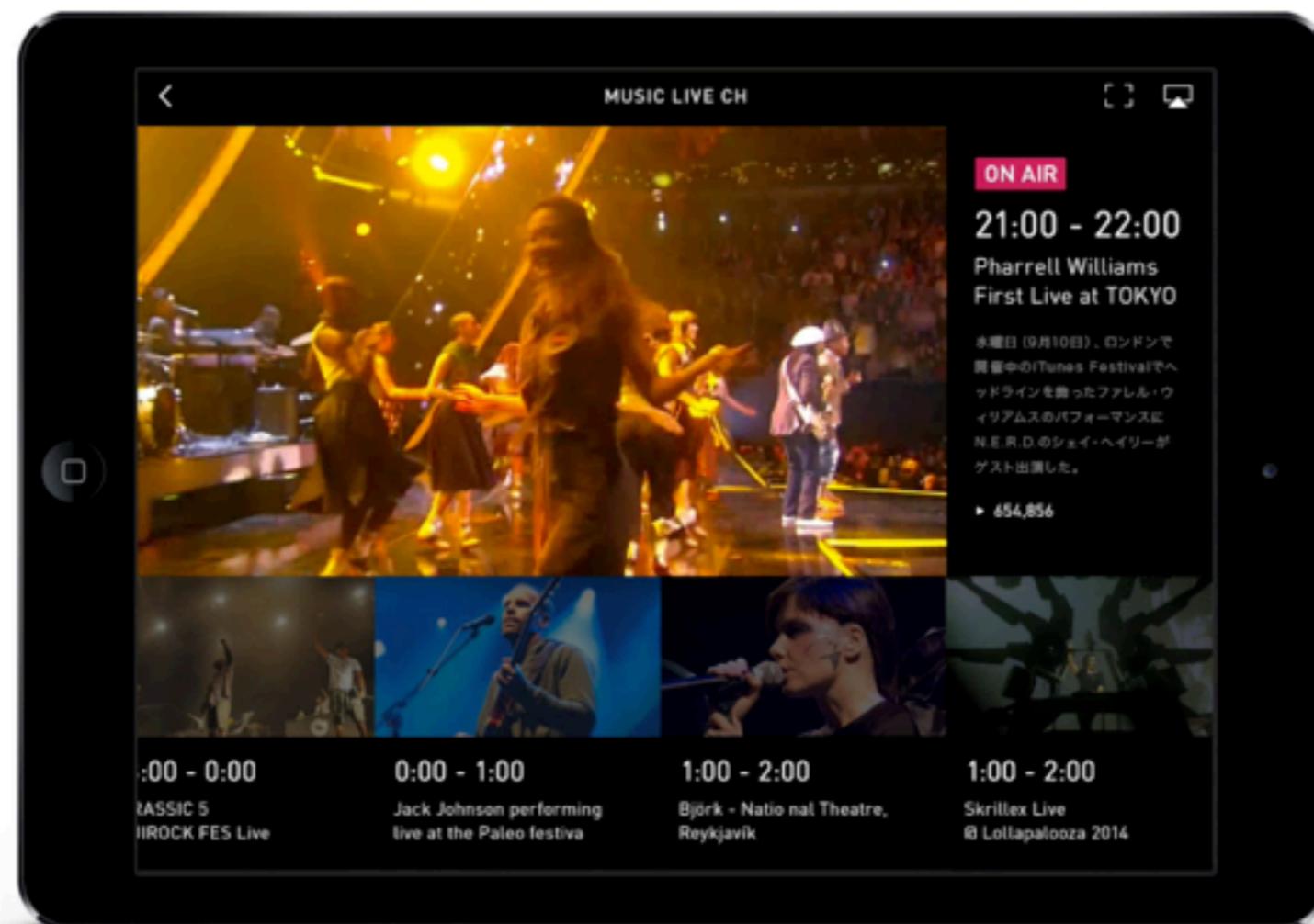


Concept Mock Up

使用ツール



- 静的デザインと同時に、Flashでアニメーション化してサービスの全体ループを作成し、「心地よい視聴体験」＝「ザッピング」にフォーカス



Detail Mock Up

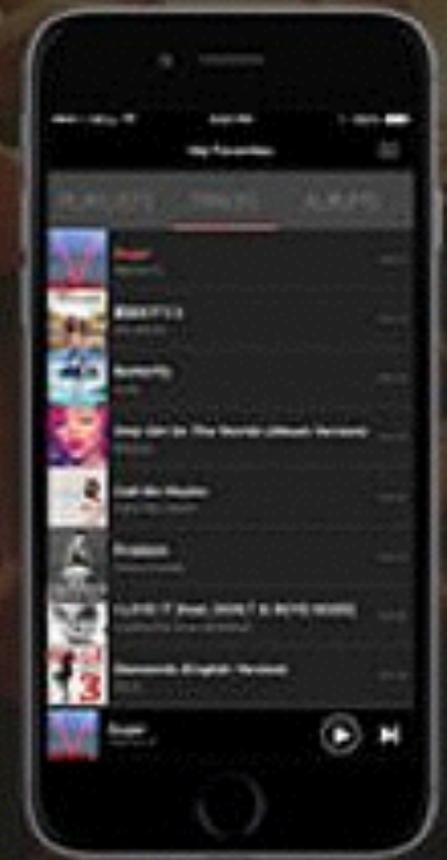
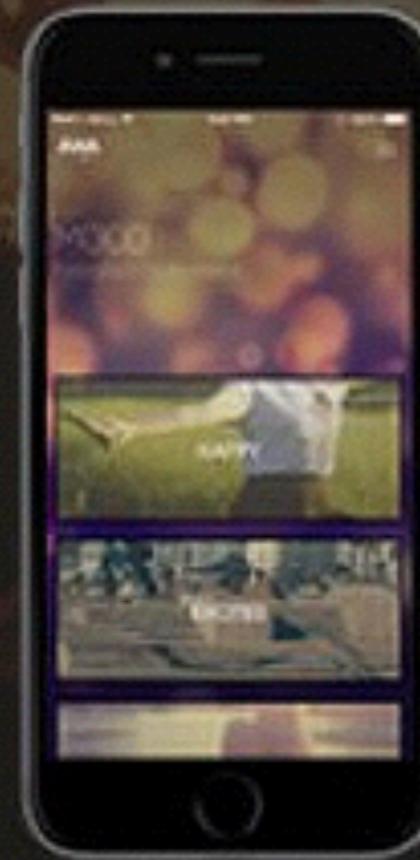
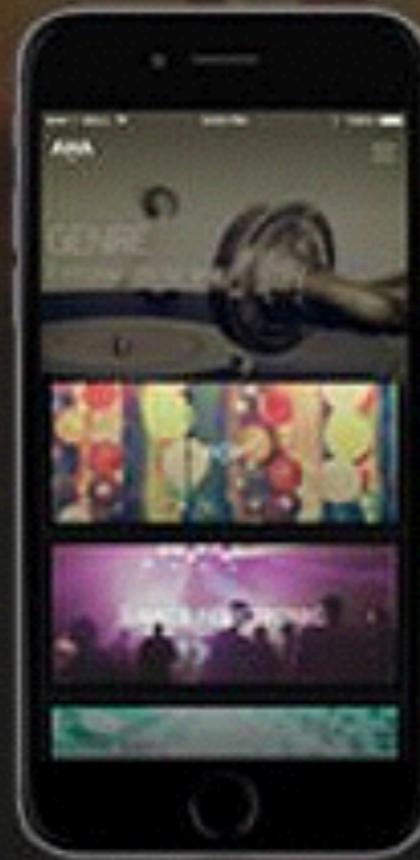
使用ツール



- Pixateで詳細につくり込む



AWA



Concept

「音楽との出会い」にフォーカス
とにかくお洒落で他人に薦めたくなるUI
一見海外から来たアプリのような世界観

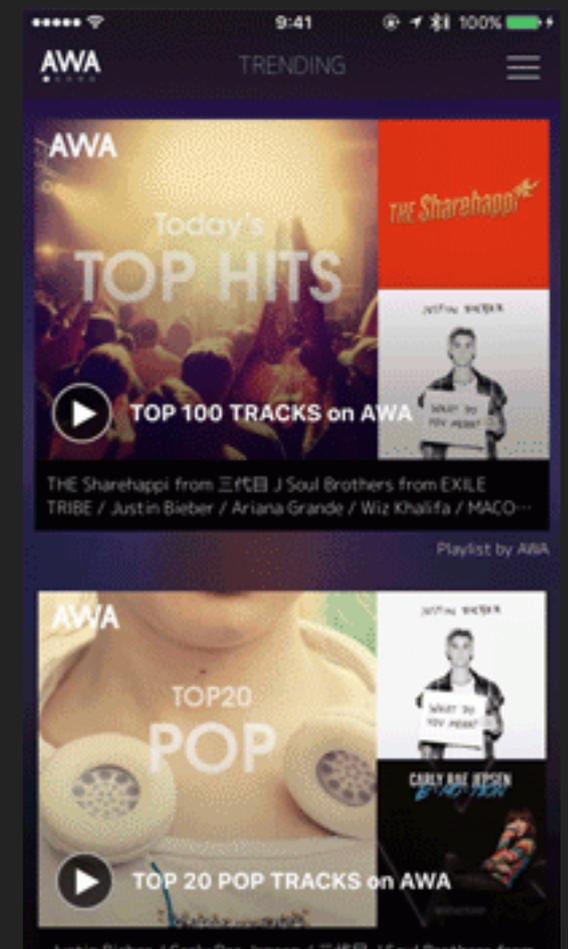
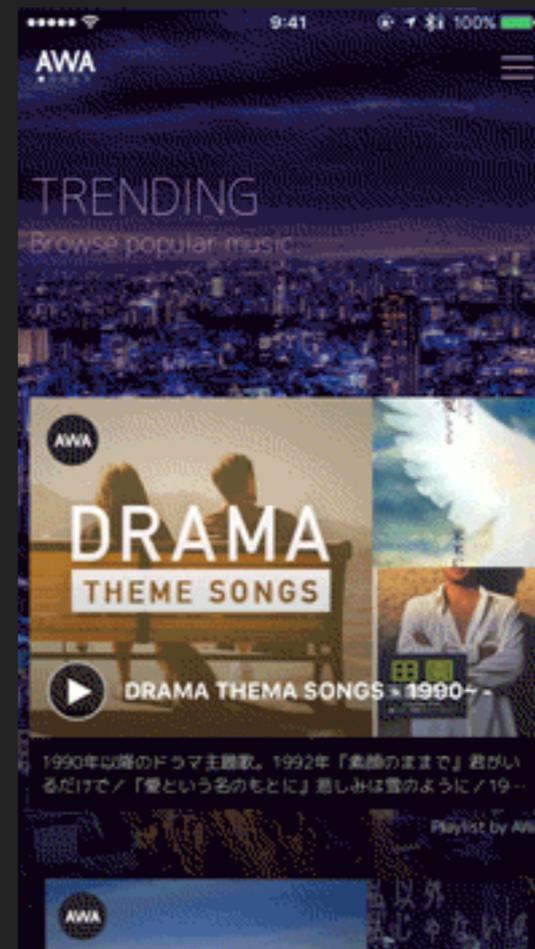
Interaction

- インタラクション専用アプリの開発
- ストア版アプリとは別に、インタラクション専用のアプリ「AWA-IxD」を並行で作成し、確認が取れたものをストア版に徐々にマージ
- 意味のあるアニメーションが前提



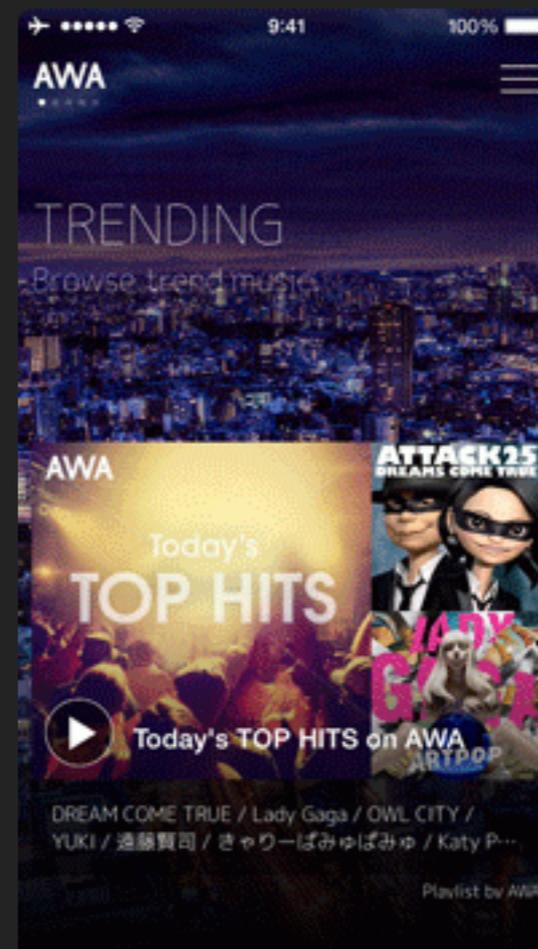
Interaction

- 現実世界の動きとアニメーションの間にギャップを作らない
- ユーザーの連続的な動作とアニメーションの間にギャップを作らない

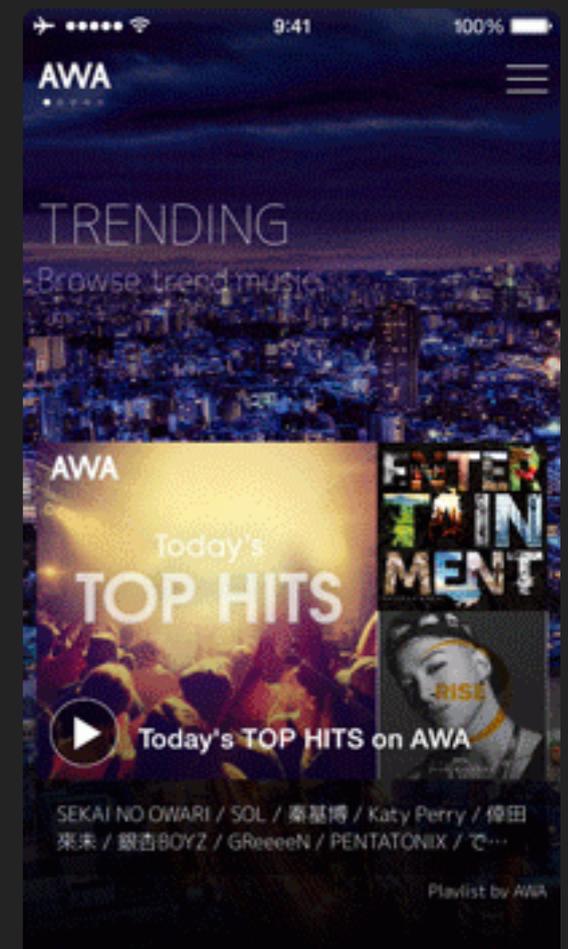


Interaction

- 専用アプリ「AWA-IxD」
- 横スクロール時に、通常の実装をすると左のようにノッペリとした画面になるが、そこにパララックスエフェクトを加えることで奥行きを持たせ、より"背景"であることを直感的に理解する手助けをしている。

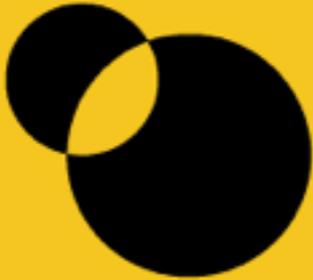


パララックスなし



パララックスあり





Spotlight

ハマるニュース&エンタメメディア

Article Details

- 記事の詳細への遷移の仕方と、
FAB(floating action button)の
挙動をPixateで表現
- スクロールに応じてFABをToolbar
に格納する際のタイミングや消え方
を調整



CyberAgent Quality

クオリティに対するCAの取り組み

03

3Q

Design
Quality

3Q

Interaction
Quality

Planning
Quality



Design
Quality

UI・グラフィック

ガイドライン、造形美が保てているか
使いやすく、分かりやすいか
独自性 or 新規性があるか

約30
サービスを
月1 Check





デザイナー
プロデューサー
へのFB



全体での
デザインFB



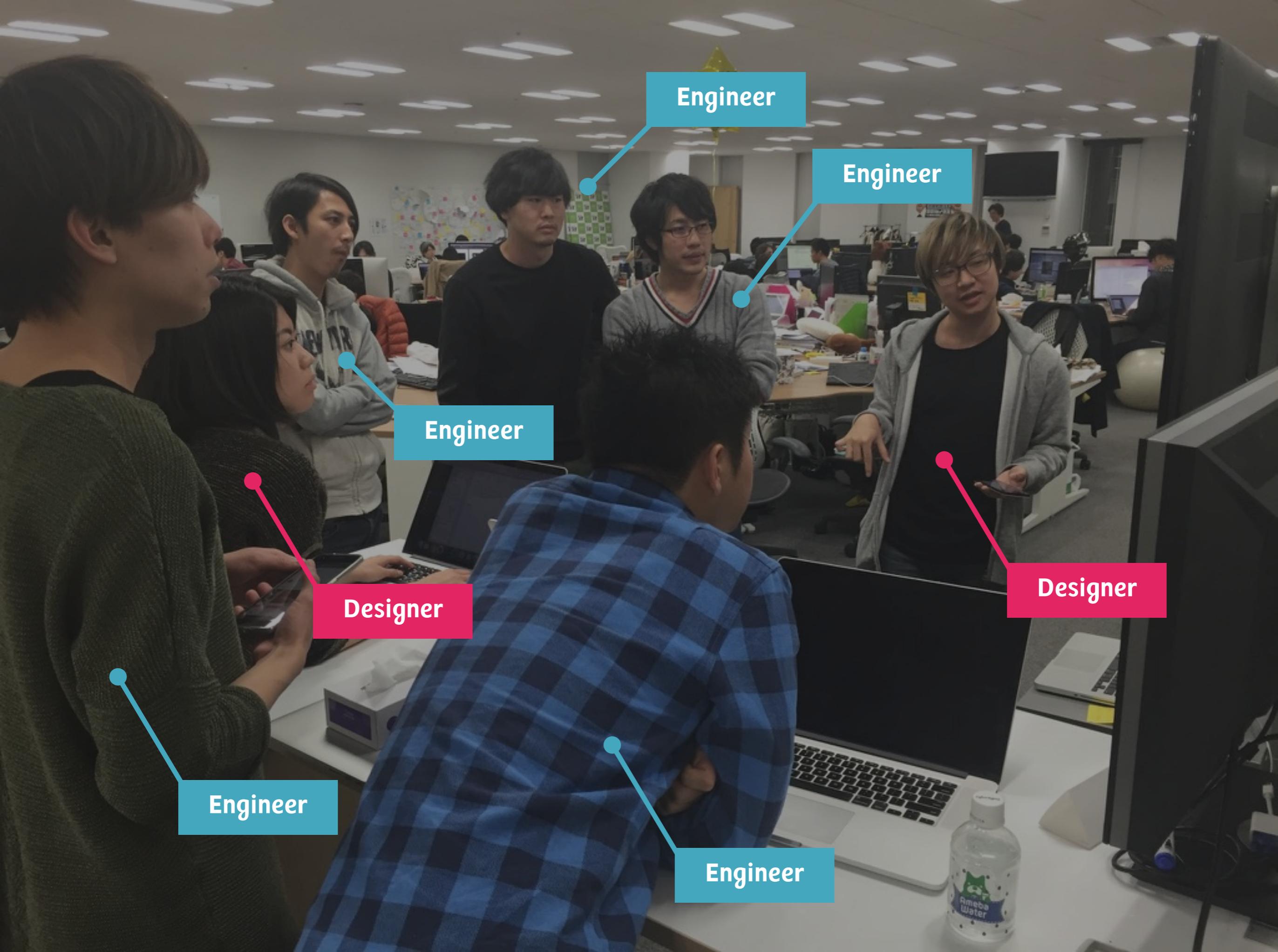
Interaction Quality

遷移・トランジション

階層が分かりやすく、自然か
過剰な演出を削ぎ落とせているか
動きがスムーズ、ストレスフルか



ネイティブ
夕会



Engineer

Engineer

Engineer

Designer

Designer

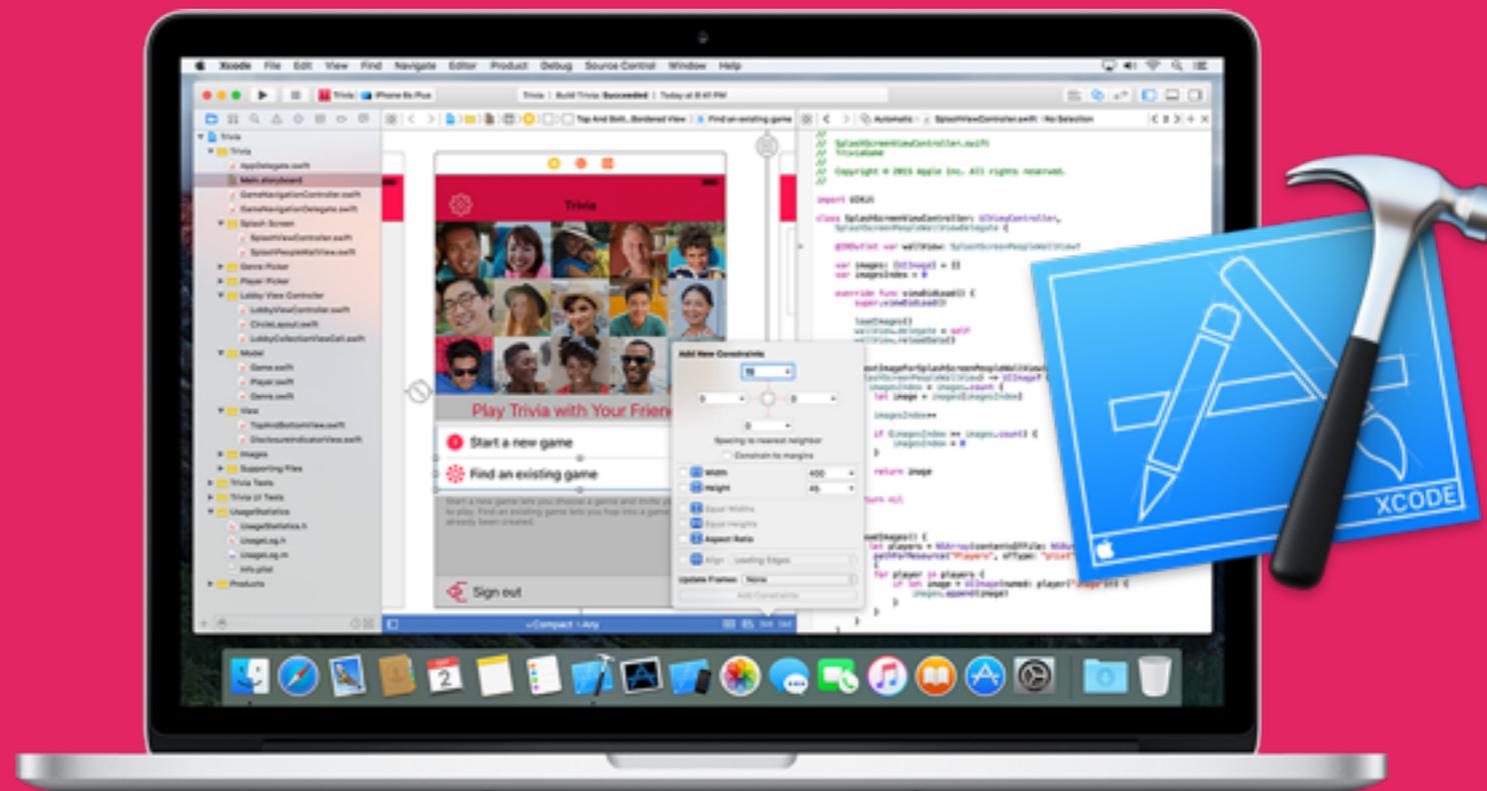
Engineer

Engineer

デザイナーとエンジニアがペアで参加し、サービスごとのTipsや、実装アイデアの共有の場として



デザイナー向け Swift研修



エンジニア向け デザイン研修





May, 2015

26	27	28	29	30	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	1	2	3	4	5	6



Tuesday 5 May, 2015

32 Streetからハイラインを散策する…
途中でBlue Bottle Coffeeが路面店を…



Planning
Quality

サービスループ

プロダクトビジョンが描けているか
ラベリングは分かりやすいか
ユーザーがハマる工夫があるか



Chief Designer

General Produce

Chief Producer

**モック
レビュー**

Chief Product Officer



Trends of App Design

アプリデザインのトレンド

044

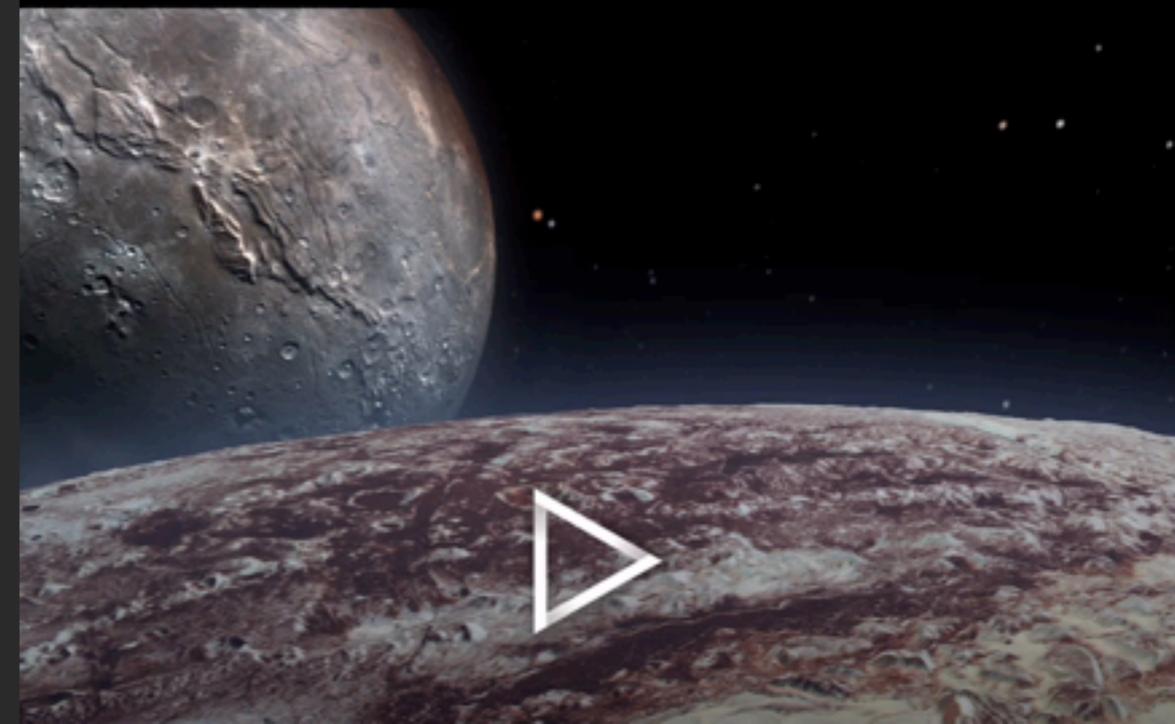
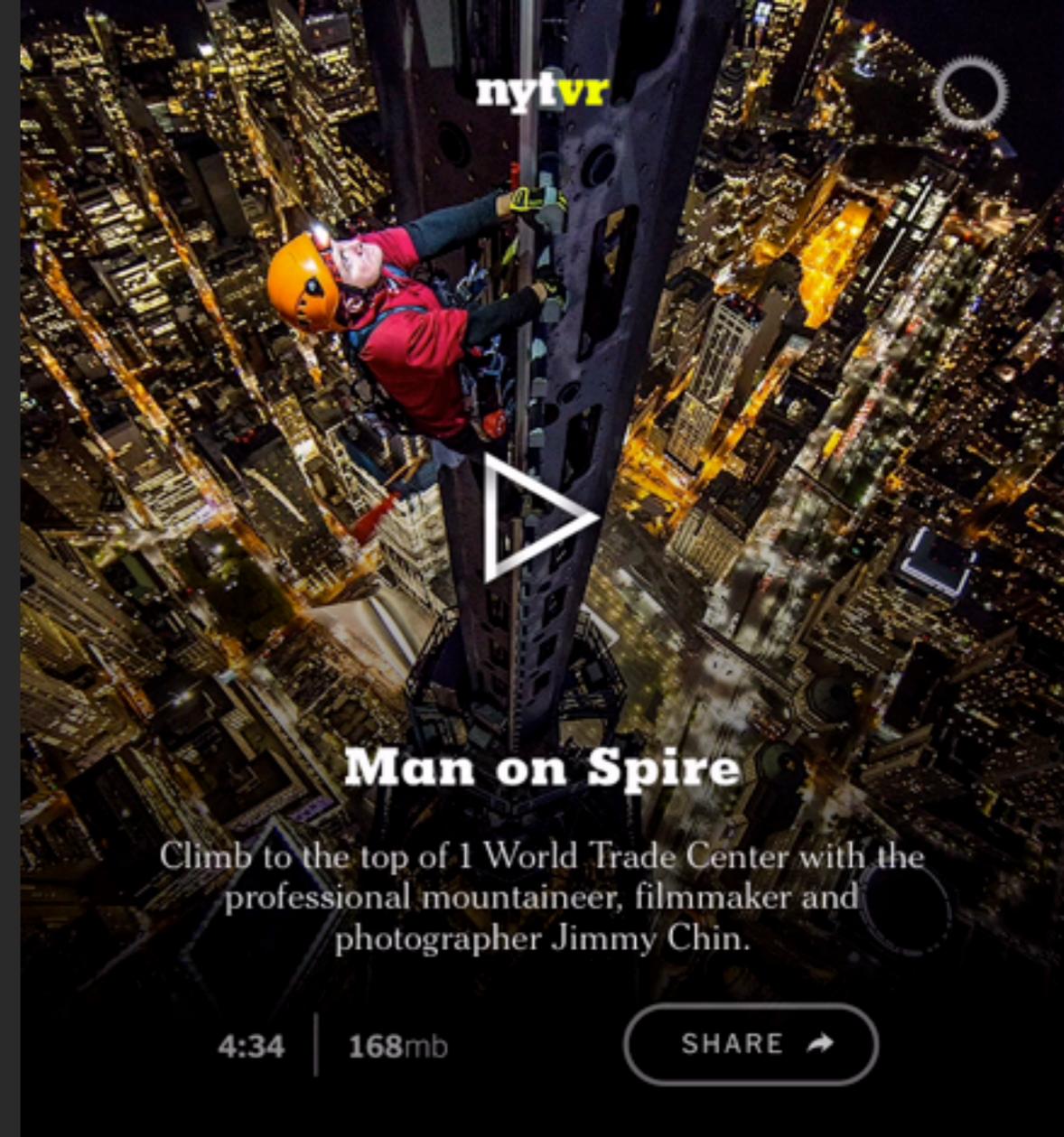
Trends of App Design

1/7

シームレスな
遷移

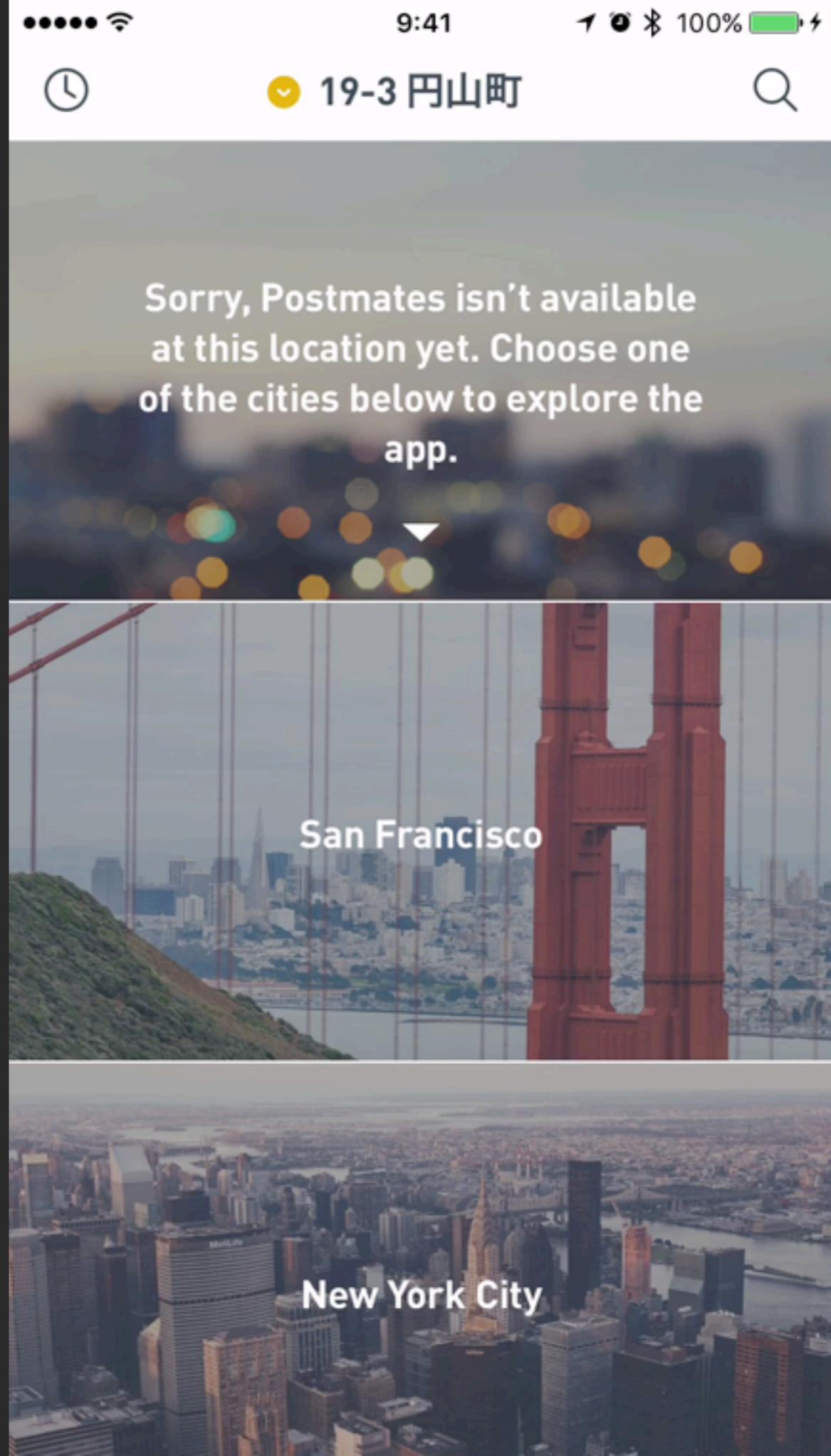
NYT VR

- 「New York Times」のVR専用アプリ「nyt vr」
- 美しいサムネイルを引き立てる、黒を基調としたUI
- 詳細画面への遷移がシームレスで心地よく、すべての遷移が一連の動きとして一貫している



Postmates

- 即配と買い物代行サービス「Postmates」
- 詳細画面へのシームレスな遷移が心地よく一貫している
- 読み込み時にナビゲーション部分がアニメーションし、**操作できることを示唆**している



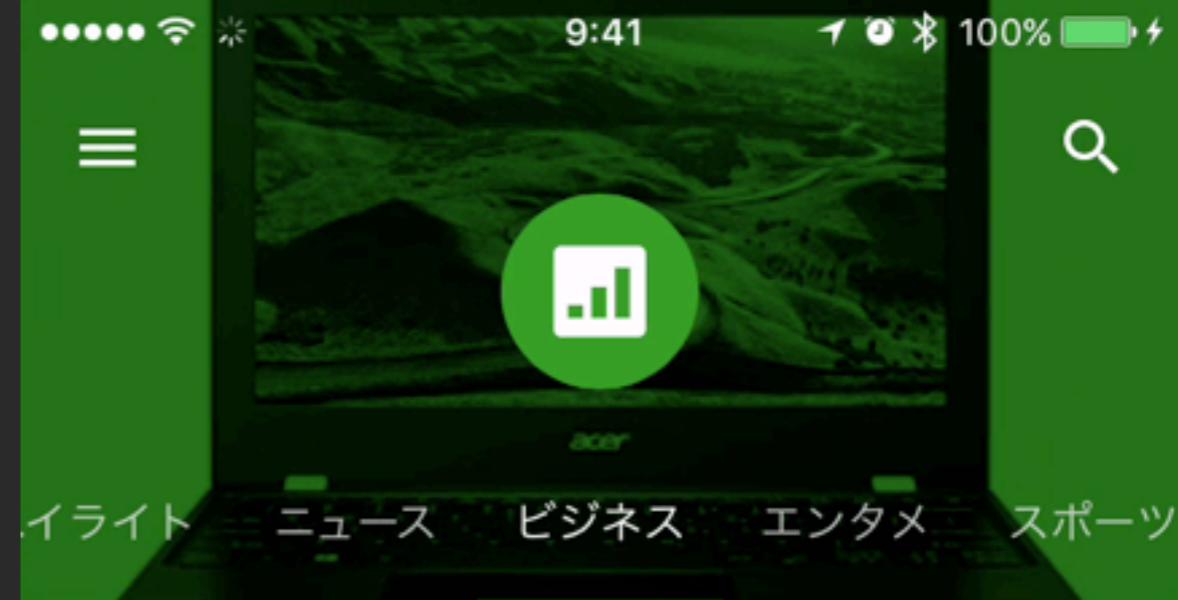
Trends of App Design

2/7

存在感のある
ナビゲーション

Play News Stand

- Google 「Playニューススタンド」
- 横フリックに連動したジャンルナビゲーションの切り替え
- カード出現時に斜めから登場するなど、動きのある表現で「出現感」を演出している



中国人民銀、外貨準備管理上の潜在的リスク払拭へ＝総裁補佐

... [北京 15日 ロイター] - 中国人民銀行（中央銀行）の殷勇総裁補佐は15日、外貨準備の現在の水準が適切な範囲内にあるとしたうえで、外貨準備の管理にかかわる潜在的リスクを効果的に払拭していく方針を示した。人民銀行のウェブサイトに15日に公開された声明で表明...

朝日新聞
35分前 | ウェブ

米利上げ、見送り濃厚＝ペースは維持かー金融会合

【ワシントン時事】米連邦準備制度理事会（FRB）は14日、金融政策を協議する連邦公開市場委員会（FOMC）の初日の協議を開始した。5月に雇用の伸びが急減速したことを受け、追加利上げは見送られるとの見方が多い。3月時点で「年内2回」と想定した利上げペースが維持されるかが焦点だ。協議は2...

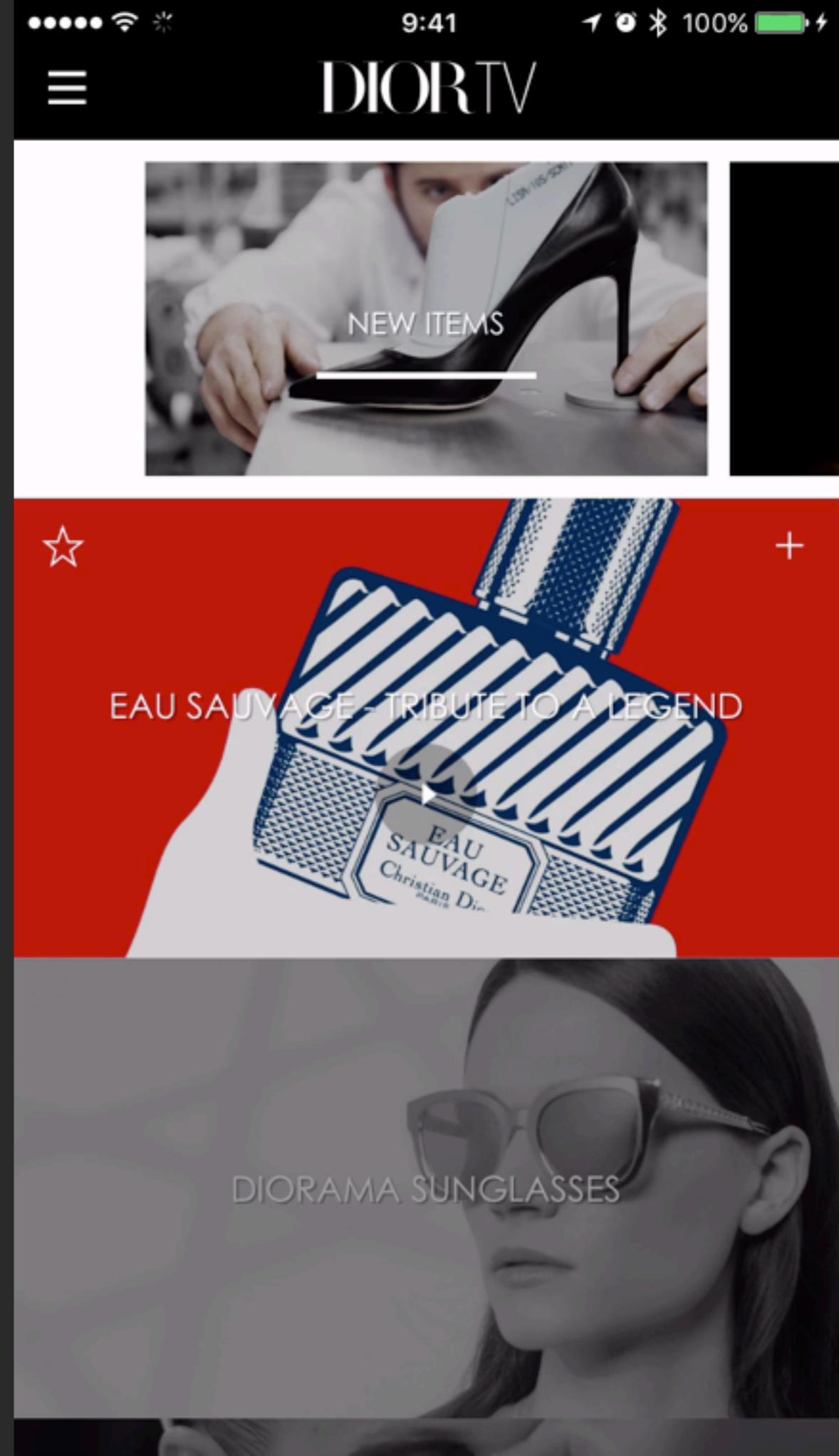
時事通信

時事通信ニュース
6時間前

連邦準備制度

DIOR TV

- 上部のカテゴリーヘッダーをコンパクトに表現することで下部のコンテンツ写真をより引き立たせている
- ヘッダーのサイズ自体は小さいが、黒基調のUIに唯一白い余白でゆとりを出しているため、**小さいエリアで「包括感」を演出している**



Trends of App Design

3/7

視差効果のある
メニュー表現

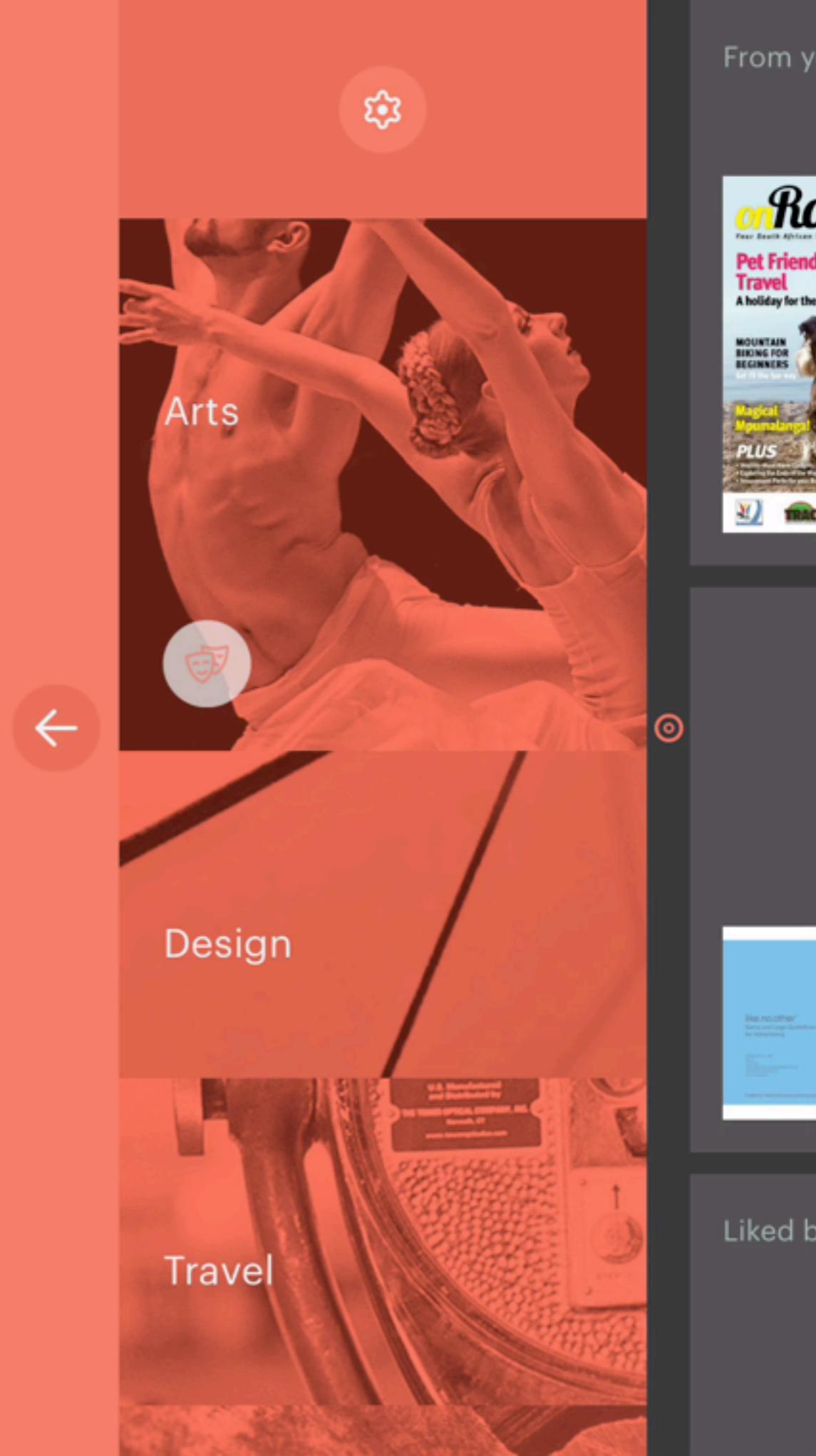
CHANEL

- イメージをダイナミックに見せるため、スクロールを制限し、**1枚1枚**しっかりと見せる工夫をしている
- 遷移がシームレスなため、コンテンツをより上品に見せている



Issue

- カテゴリー画像を印象的にするためにスクロールを制御し、視差効果を用いることで奥行きを表現

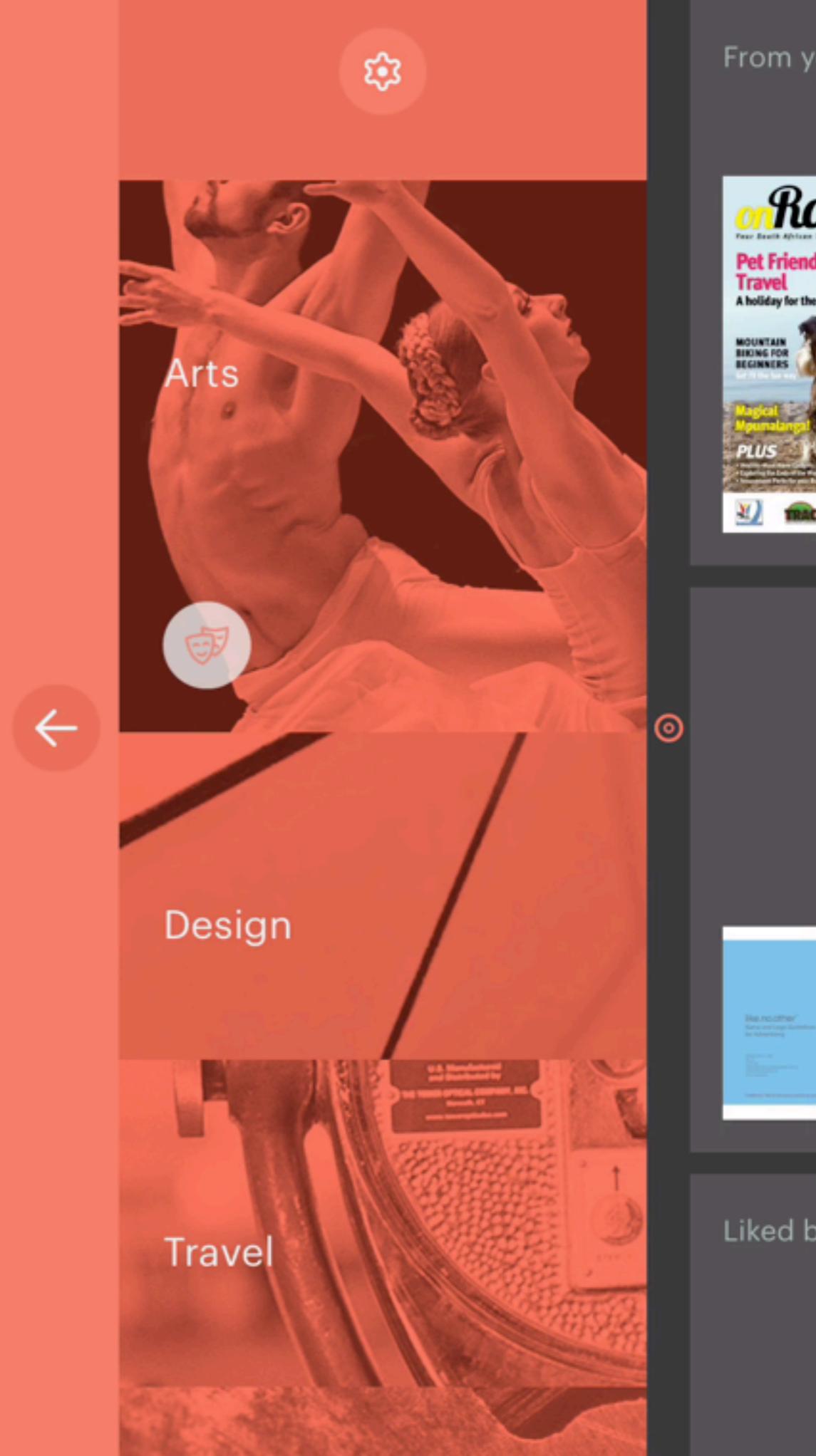


!!

However

Issue

- イメージが開ききる位置が最上部であることと、上に流れていってしまうので**滞留感がなくタップしにくい懸念がある**
- 個人的には、最上部ではなく中央あたりを頂点としてスクロールを制限したほうが使い易い気がする



Trends of App Design

4/7

動きにアソビ (余韻)
のあるUI

Vivo

- ナビゲーションのハイライト部分で「アソビ」のあるインタラクションを表現し「**変更の気軽さ**」を演出
- 複雑な機能を簡単に見せるための工夫としても良い



normal



b & w



tilt



pyrite



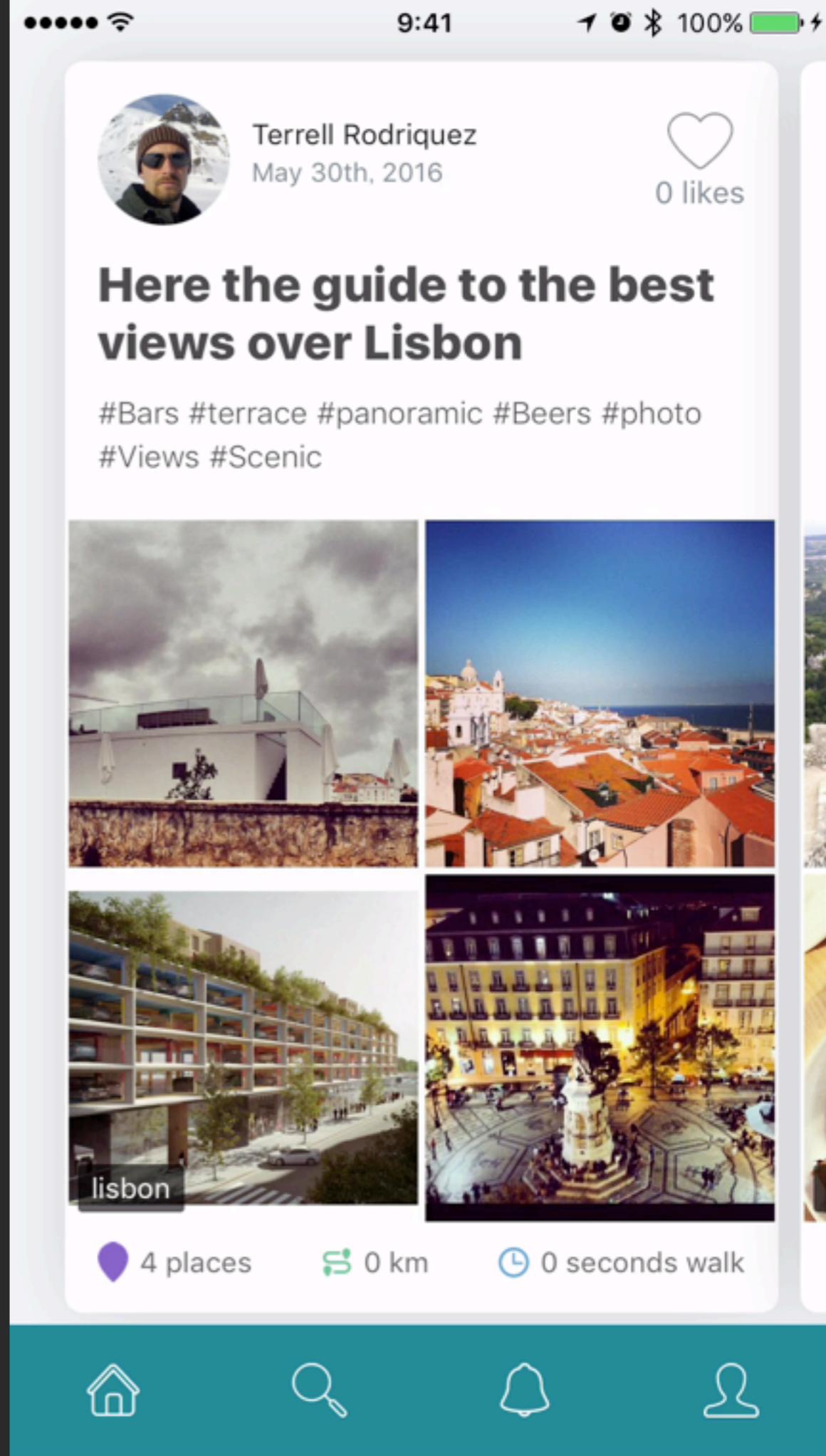
lo-fi

USE



Routes

- 詳細画面への遷移時や、スクロール時の消失アニメーションなど、**細部にインタラクション**が施されている

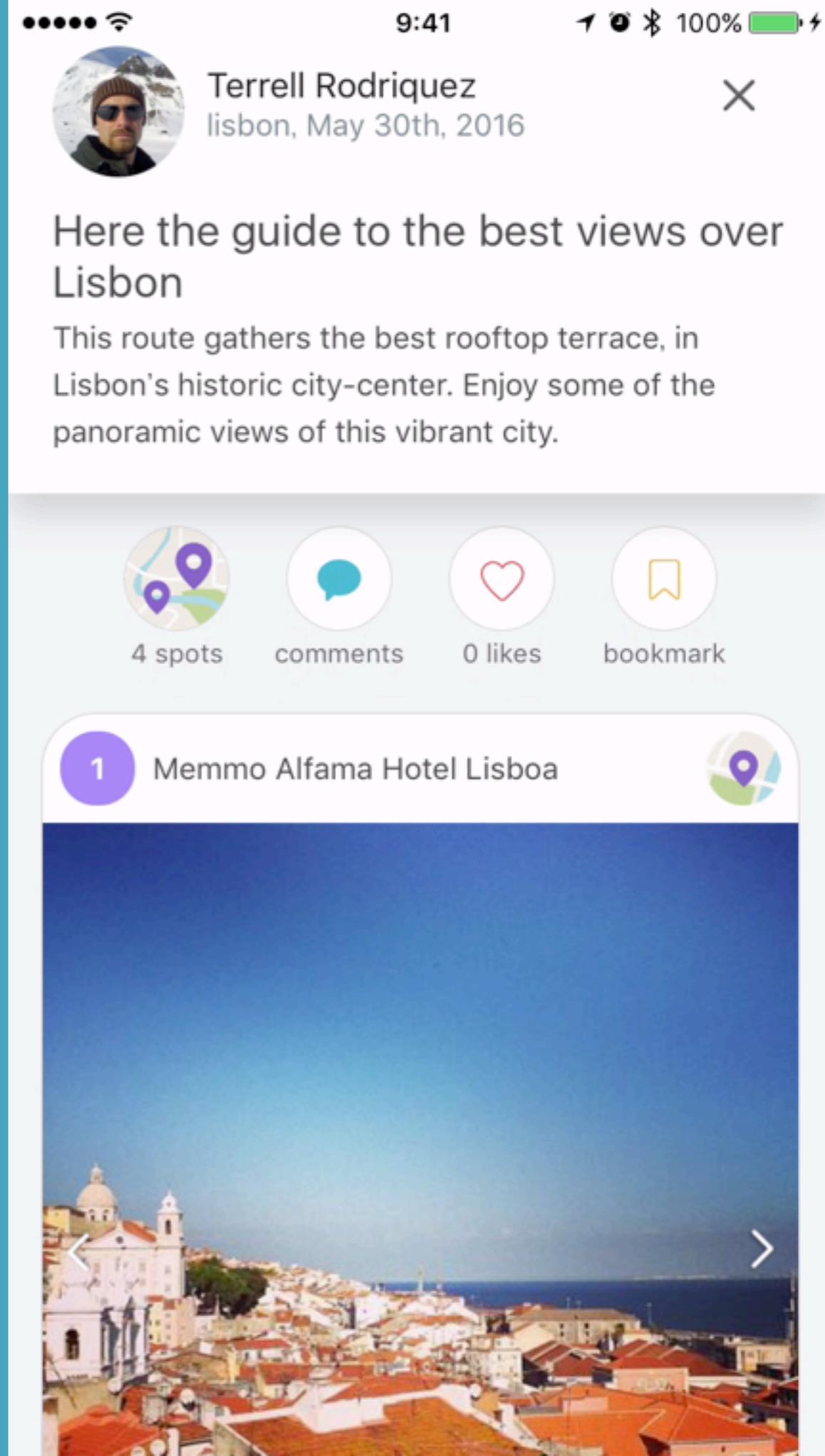


!!

However

Routes

- 意味を持たないインタラクションは逆にユーザーにストレスを与えるため、「**インタラクションの引き算**」も重要になる



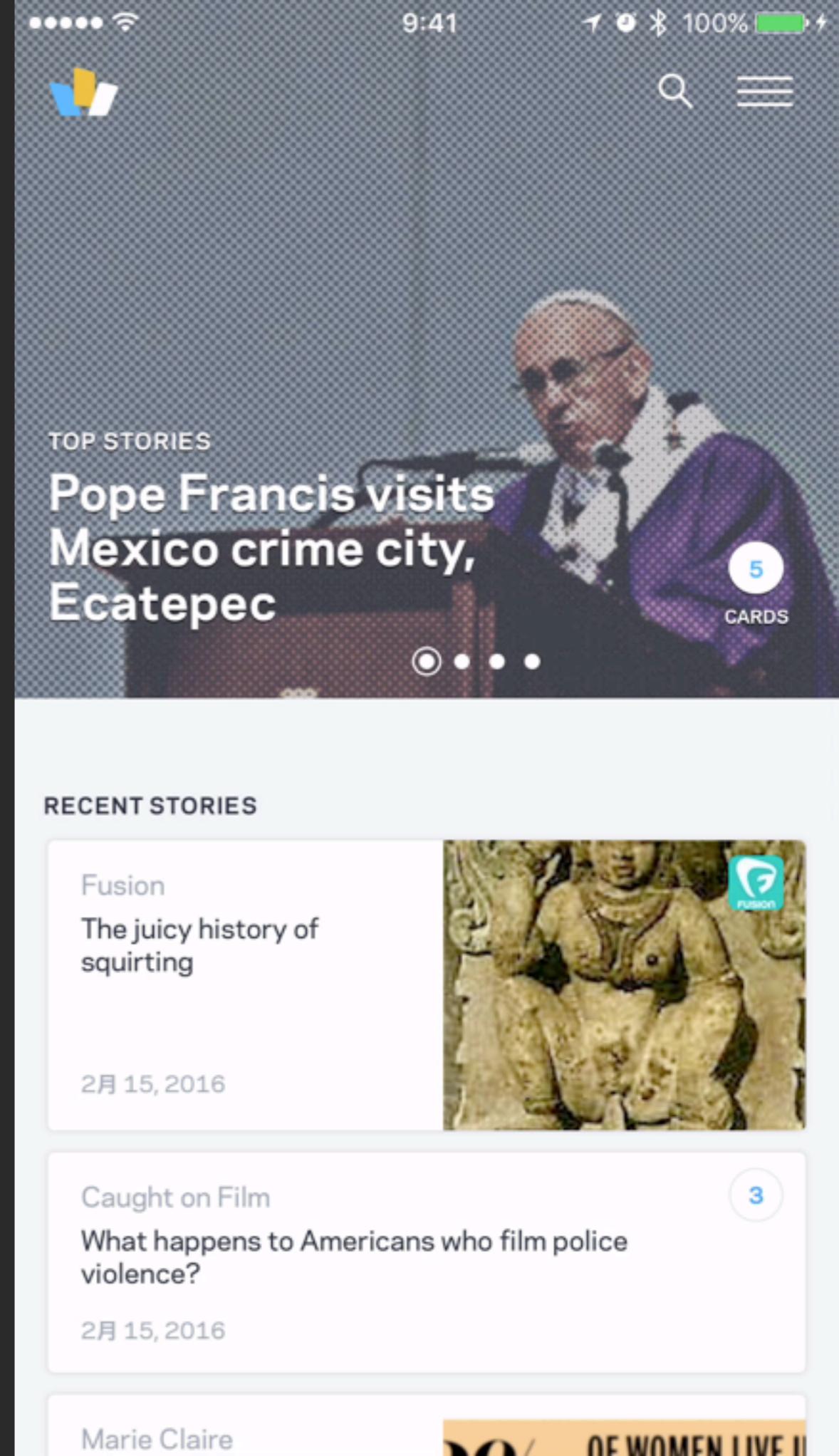
Trends of App Design

5/7

バウンス効果

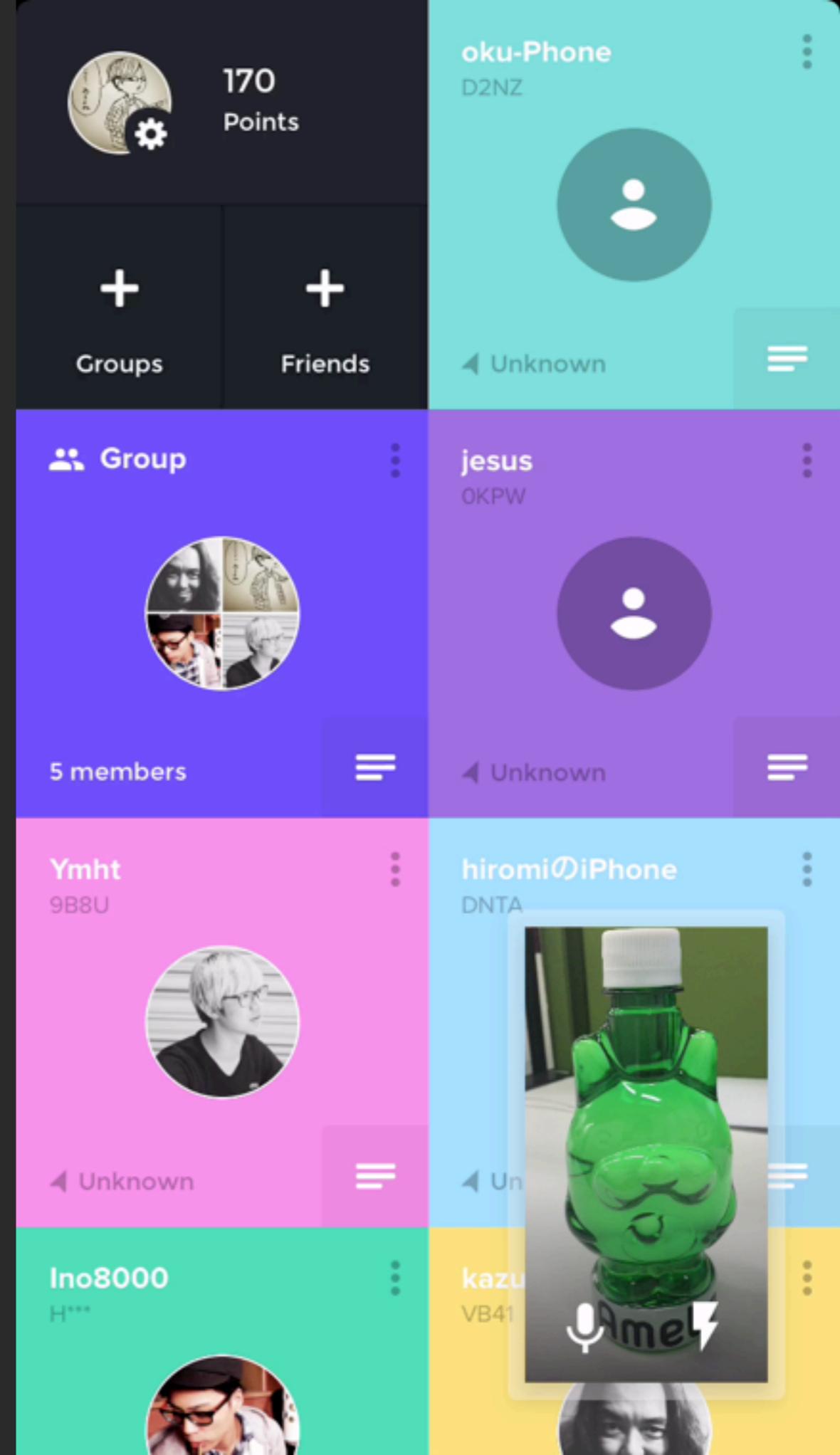
Wildcard

- スクロール限界時に最上部の画像がバウンス効果によって印象的に表現されている
- 読み込み時のプログレスバー表現でユーザーストレスを軽減
- カードUIの浮遊感？



Tribe

- 「Pull to Refresh」ではなく「Pull to Shortcut」という斬新さ
- ターゲットを「狙う」という操作感
は新しいが、操作に慣れが必要



Trends of App Design

6/7

スケジューリング管理

Moleskine Timepage

- シームレスな遷移と心地よい使用感
- ジェスチャーに対応したスムーズな入力と整理された入力情報が秀逸
- 自分色に仕上がるUIのカスタム性



Peek

- ユーザーアクションに連動した過去スクロールのバウンス表現
- 長押しなどシームレスなジェスチャー操作でワクワクする使用感を演出



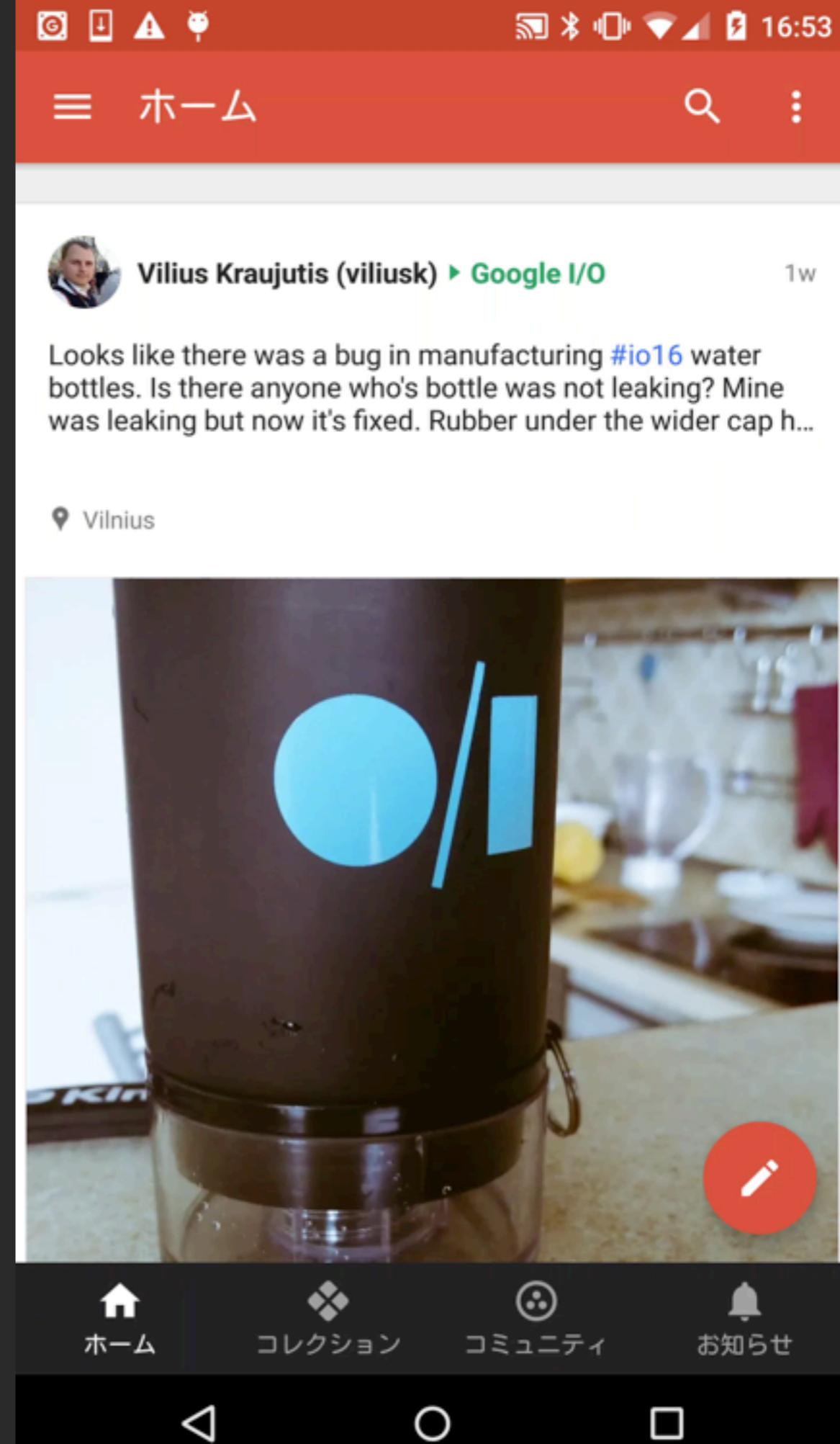
Trends of App Design

7/7

マテリアルデザイン

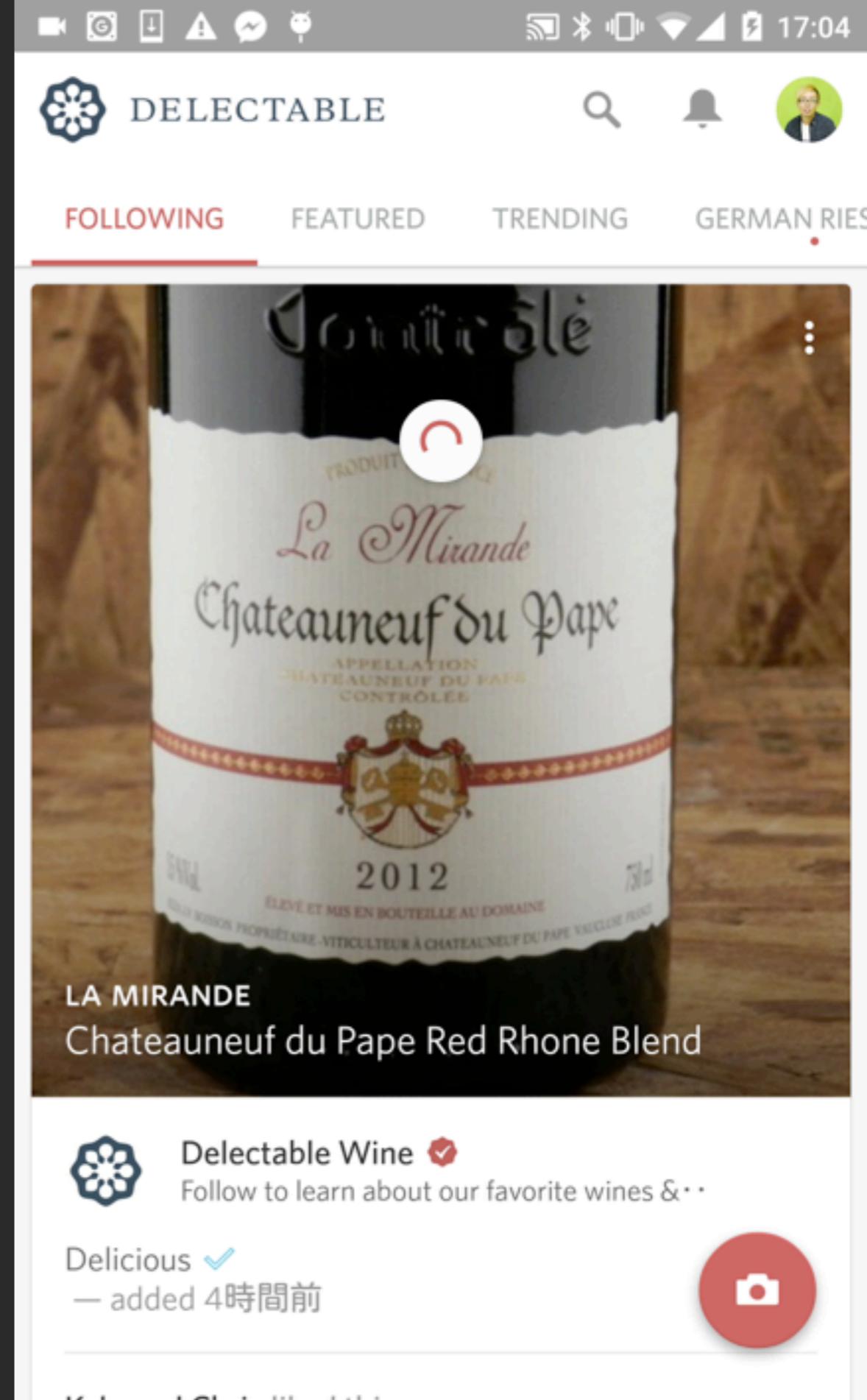
Google+

- Google本家なので、余すことなくマテリアルデザインを体感できる
- カード読み込み時のちょっとしたインタラクションや、遷移時のアニメーションが非常に心地よく、**奥行きを感じるUI**



Delectable

- backキーでの遷移時など、マテリアルデザイン特有の「**物理的な法則**」を用いた自然なインタラクションが非常に参考になるアプリ



EyeEm

- 画像加工系のアプリ
- 全体的に黒を基調としたUIで、ダイナミックな写真が印象的なアプリ
- ゆとりを持って組まれたレイアウトと、**遷移時のシームレスさ**が心地よい奥行きを演出



Fancy

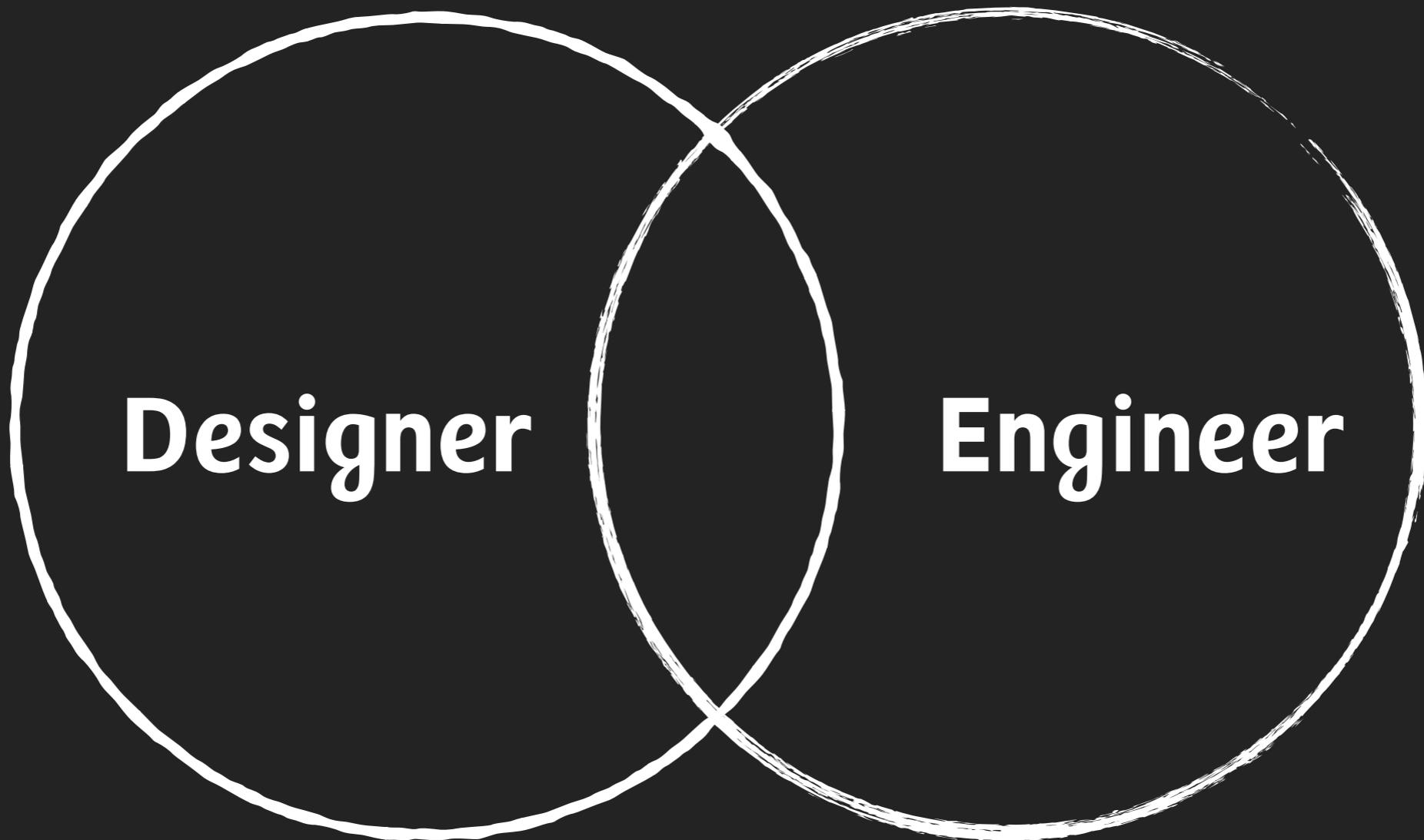
- おしゃれなアイテムが買えるEC系のアプリ
- でかでかと表示された写真のインパクトとゆったりとした作りが印象的
- 遷移時の微妙なスケール感が、奥行きをうまく演出していて、ページを繰るような感覚で楽しめるアプリ



Skills for Service Design

今後求められるスキル

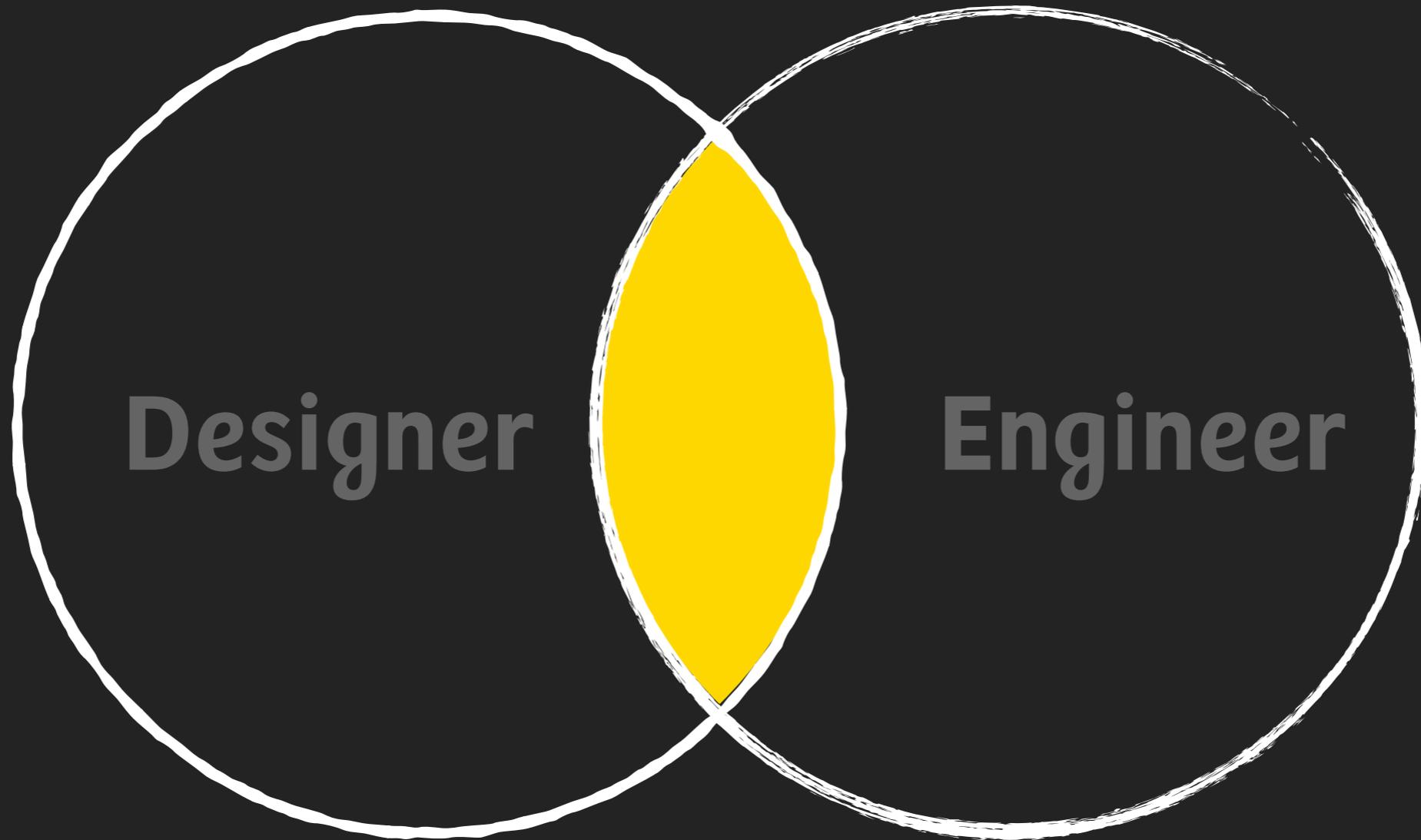
05



Designer

Engineer

⚠️ これはただの器用貧乏



What is Technical Creator?

十分な
ベーススキルが必要

Lv20以上なければ、ダーマの神殿で勇者に転職ができないように、
デザイン、エンジニアリングの十分なベーススキルがなければ**ただの器用貧乏**。

What is Technical Creator?

サッカーのDFでいうと
リベロみたいなもの

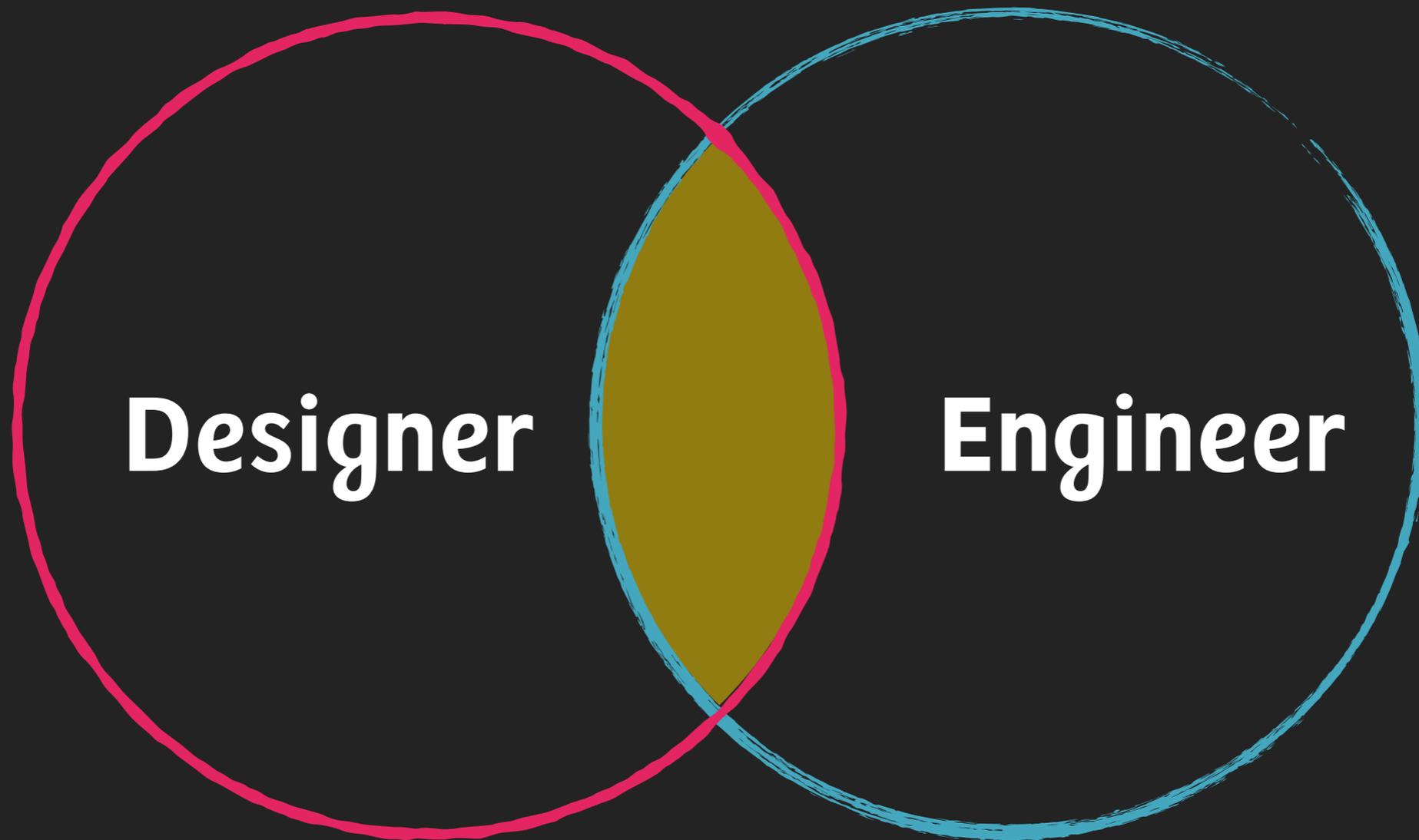
足の速いディフェンダーが「リベロ」と言われているように、
デザイナー、エンジニアの「新しい役割」である。

What is Technical Creator?

自分の強みを理解し
技術を巧みに応用する

デザイン・プログラム言語・アニメーションなど、
全てに長けている必要はなく、**最適なアウトプットのための応用力が重要**

技術の軸足を置いた上で
領域を広げる



CyberAgent®

世界に向けた新たな挑戦

サイバーエージェントでは、
世界基準のサービスを一緒につくる仲間を募集しています。

<https://www.cyberagent.co.jp/recruit/special/techcareer/>

Recruit

Thank you