

CSS nITE

CSS Nite LP57

All About

NO

2018.6.30 (±)



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

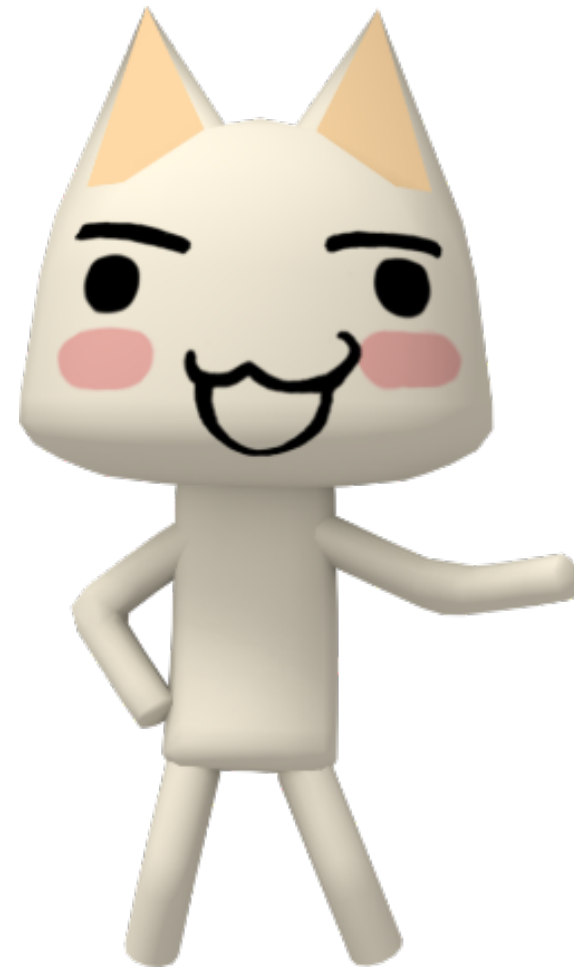


池原健治

 @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。





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 of the frame. The index fingers of both hands are extended and touching at the tips, forming a bridge. The rest of the fingers are curled. The background is a dark, uniform grey. The text 'Accelerating Communication' is overlaid in white, centered horizontally and partially overlapping the hands.

Accelerating Communication

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



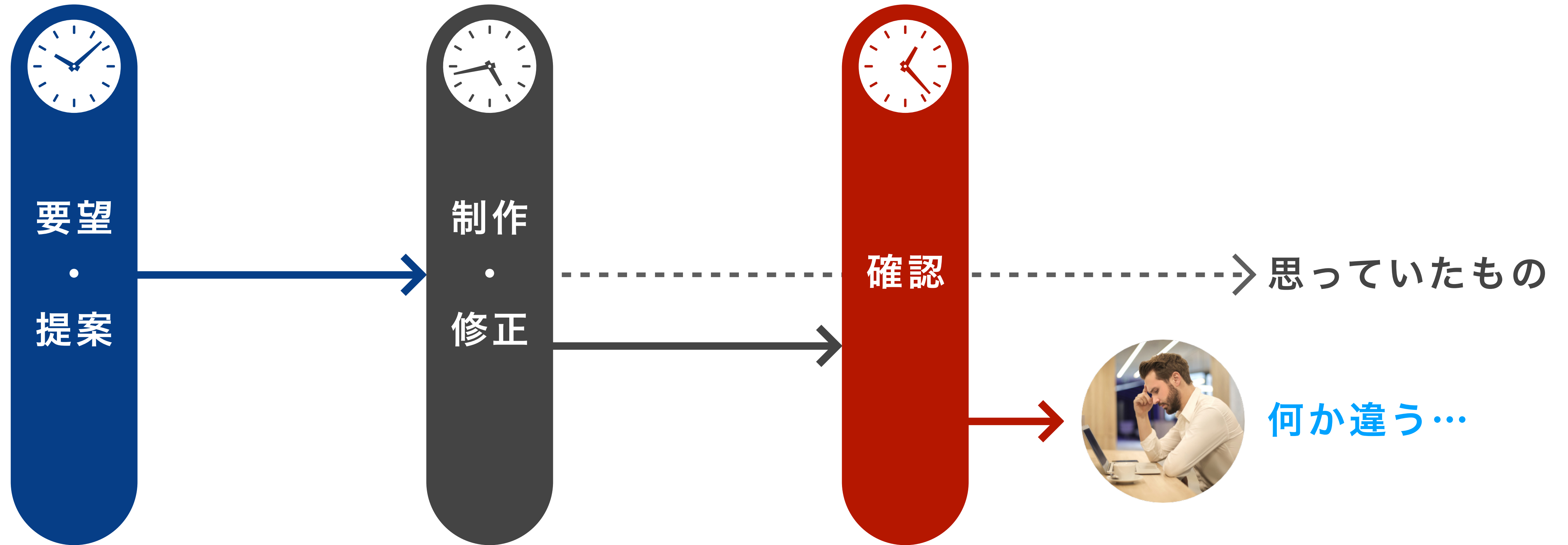
赤



赤



認識のズレ



そこで提案したいのが…



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



実は弊社、

大人の事情（セキュリティポリシー）により



Creative Cloud のクラウド機能が

使えません

~~プロトタイプ公開~~

~~コメント機能~~

~~デザインスペック~~



の便利な共有機能が**使えません**

そんなときこそ…

XDストーリーミング

※ イメージです



で

「リアルタイムなコミュニケーションとデザイン」

なぜ、リアルタイムなのか？



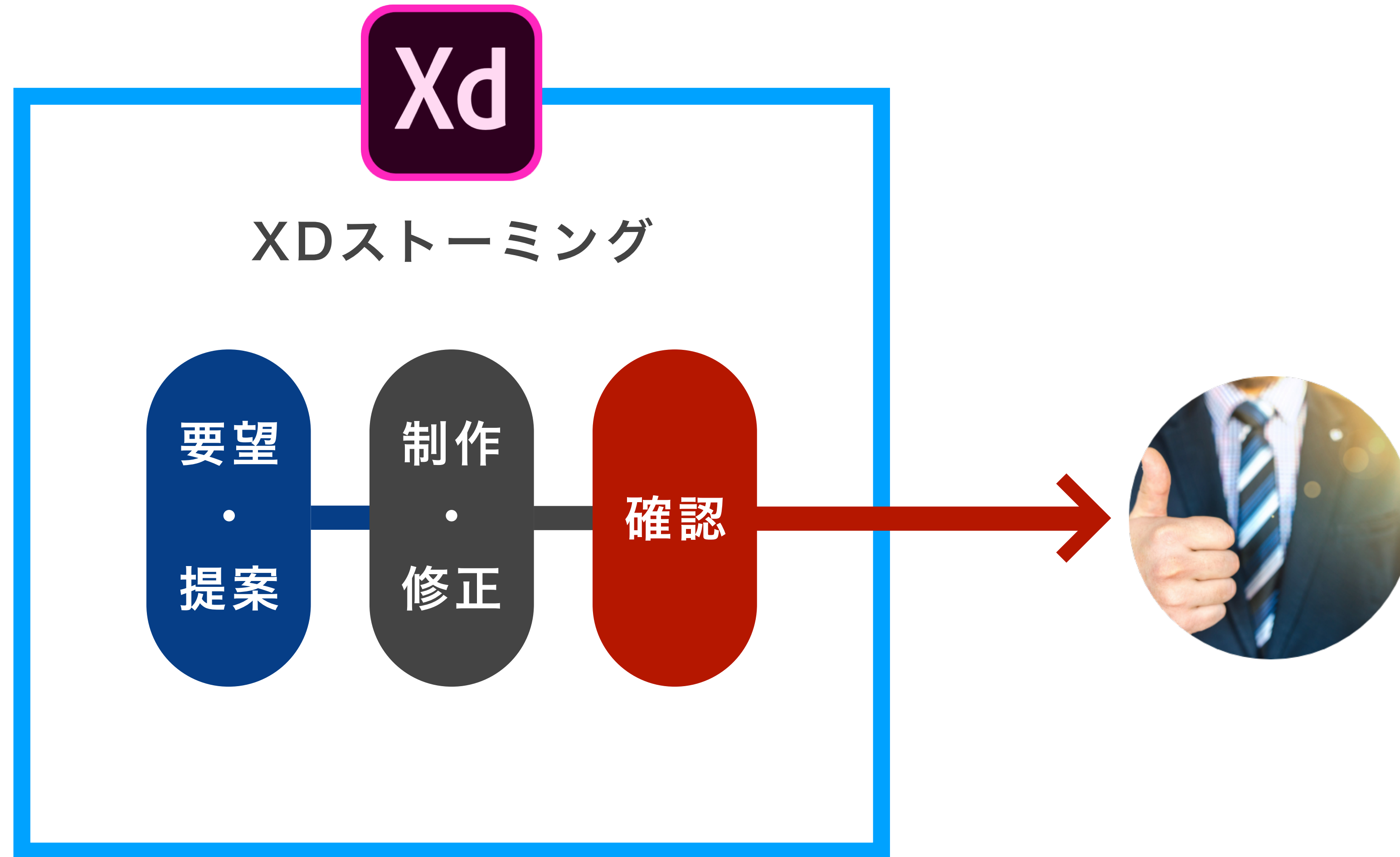
- 考える速度でデザインできる高速レスポンス
- 高いメンテナンス性



即時フィードバック！



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

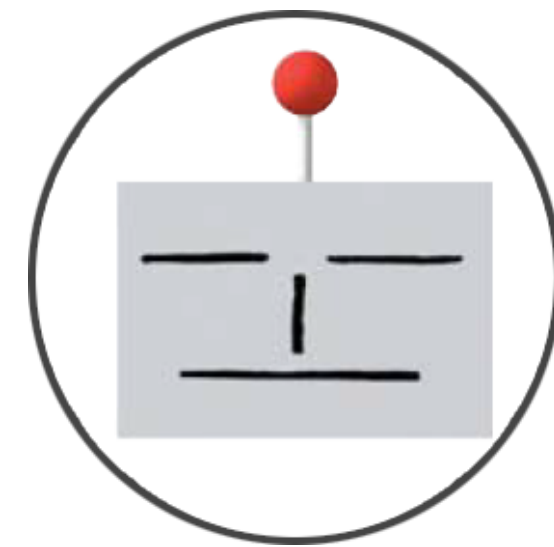
登場人物



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）



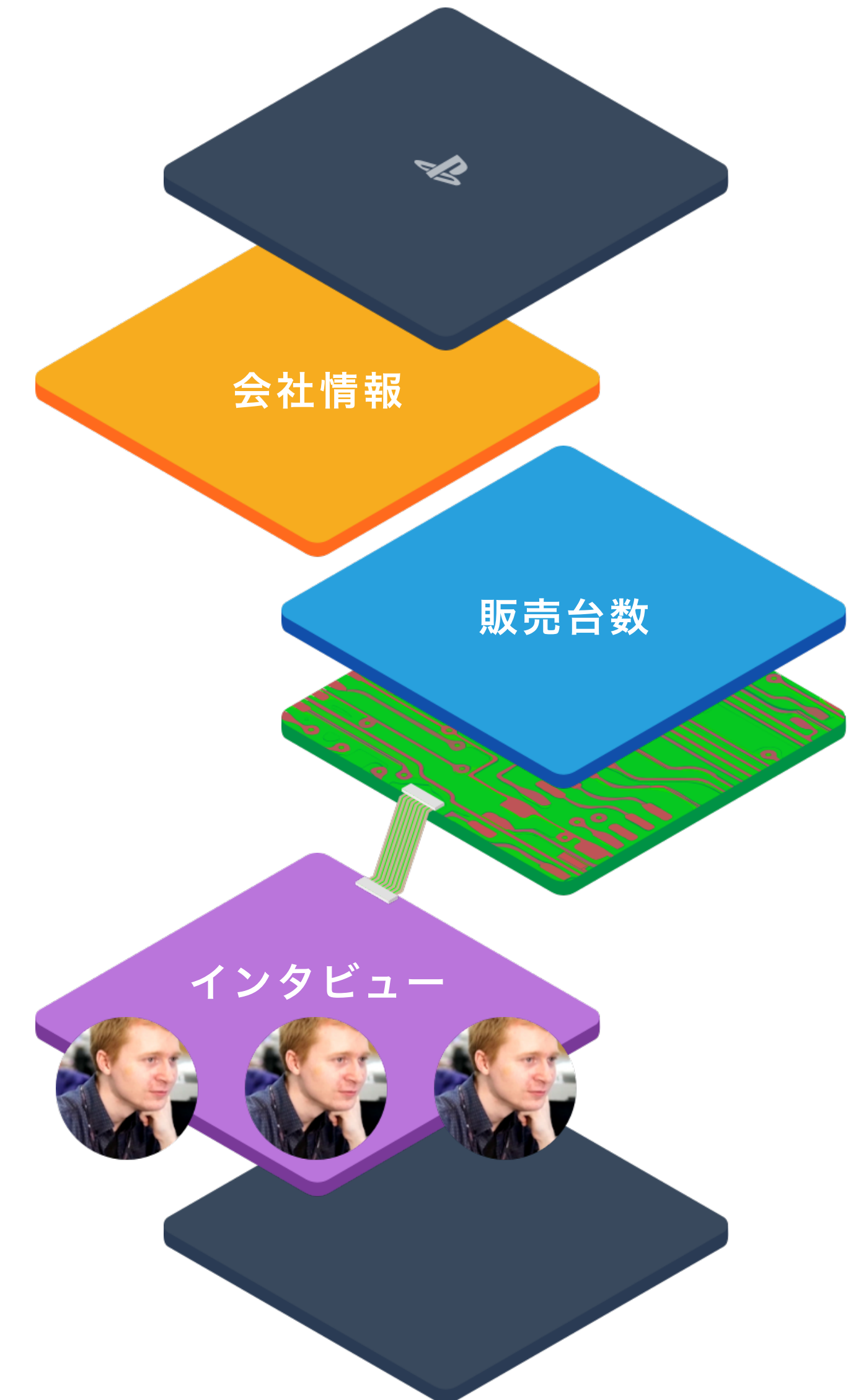
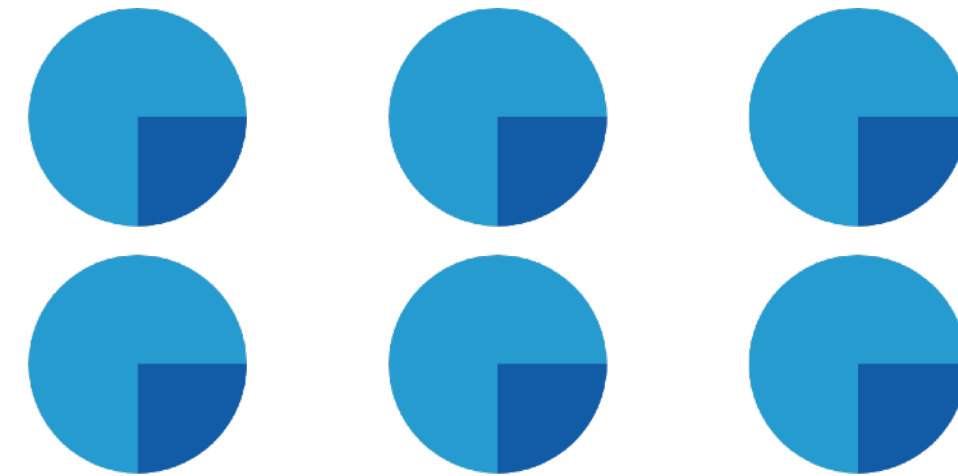
その他

事前準備



デザイナー

たたき台となるUI設計、デザイン、画面構成を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

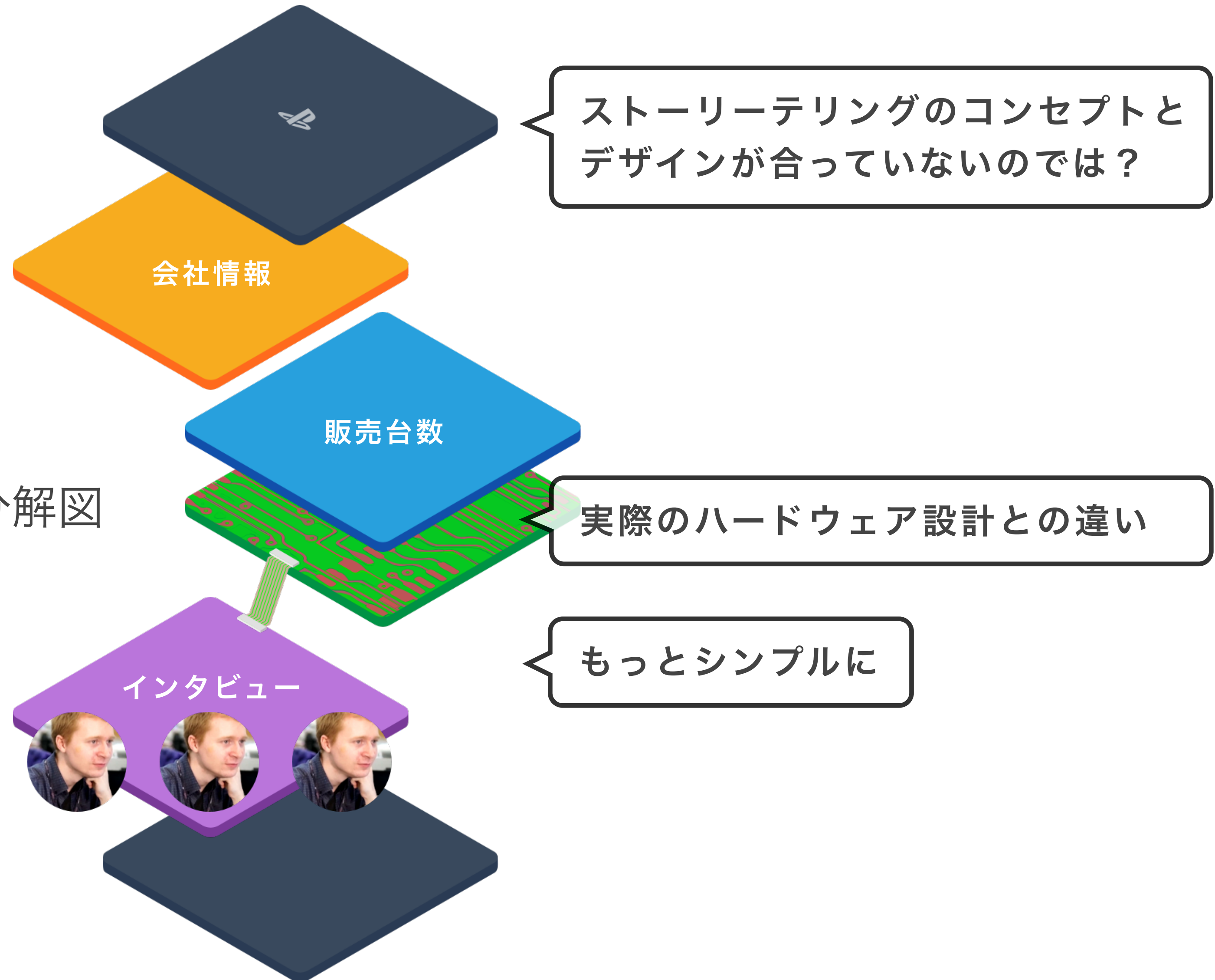
マクロな視点で内部確認

- 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

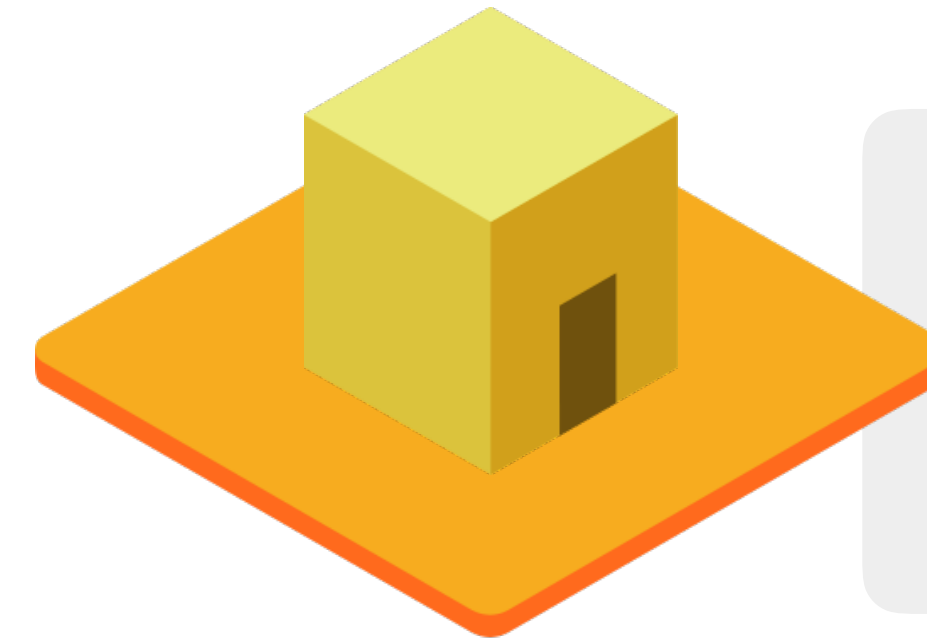
- ストーリーテリング
- 「プレイステーション 4」の分解図



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

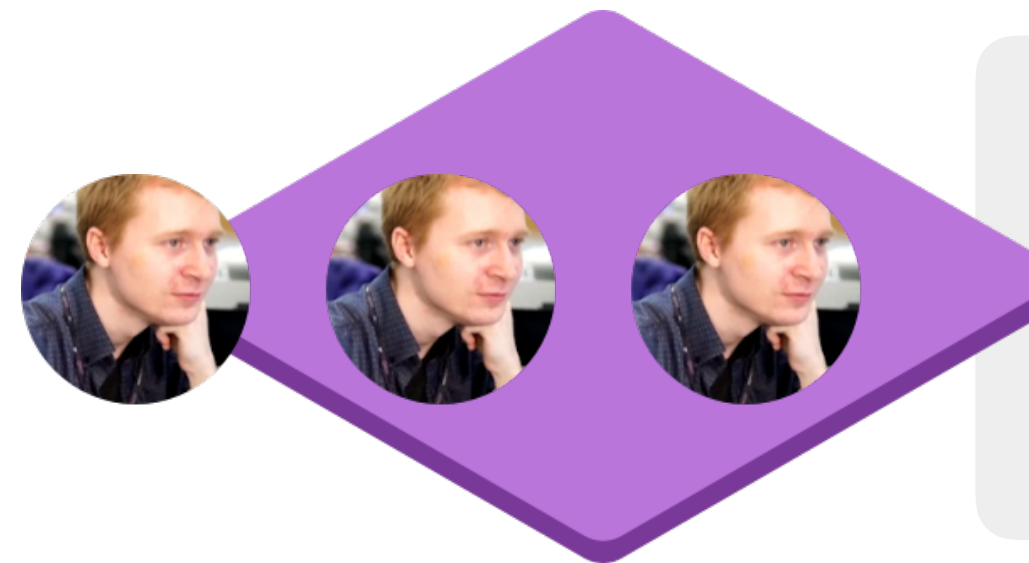
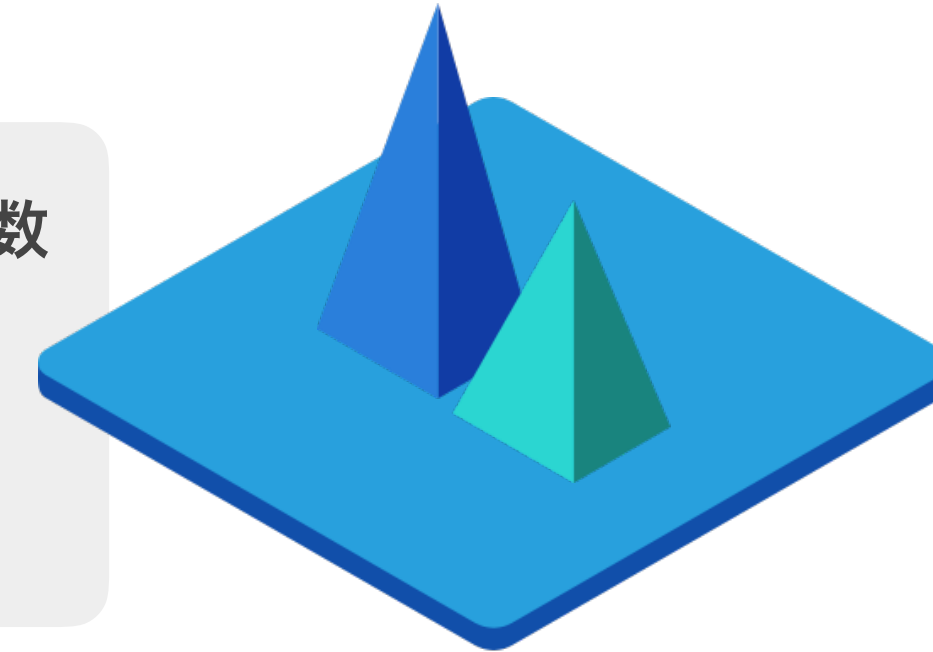


会社情報

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

X,XXX 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

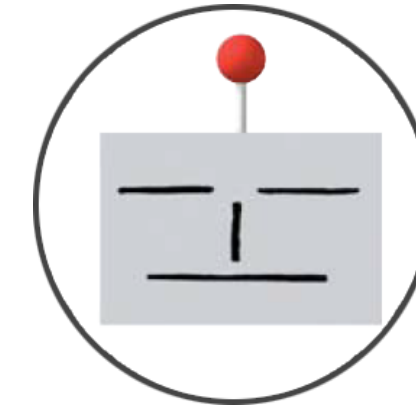
参加者



ディレクター



デザイナー

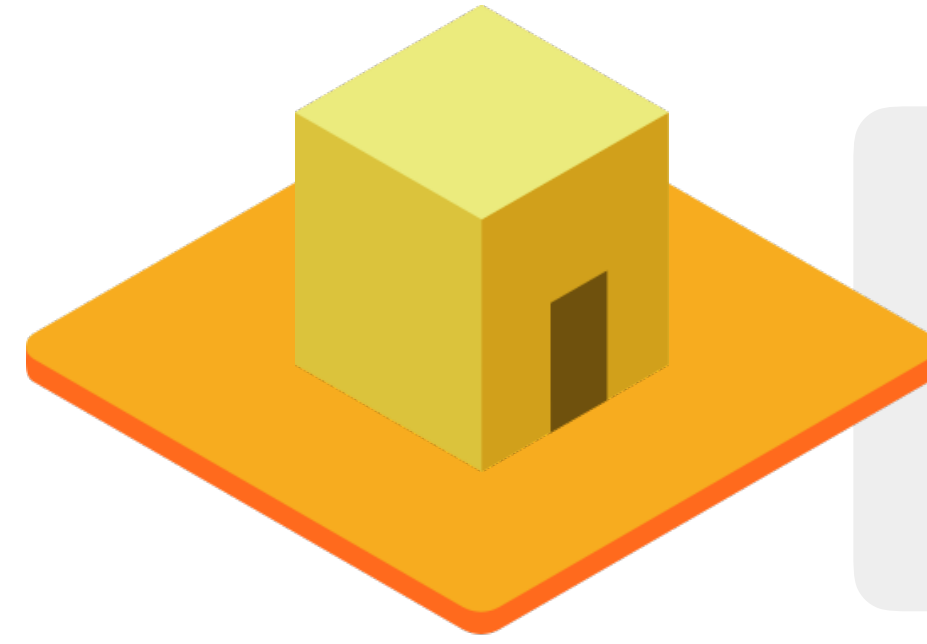


クライアント（人事部）

顧客視点を交えてレビュー

- デザインは作り込み過ぎない
- コンセプト、ストーリーの共有
- デザインのおおまかな方向性を確認

肉付けフェイズ



会社情報

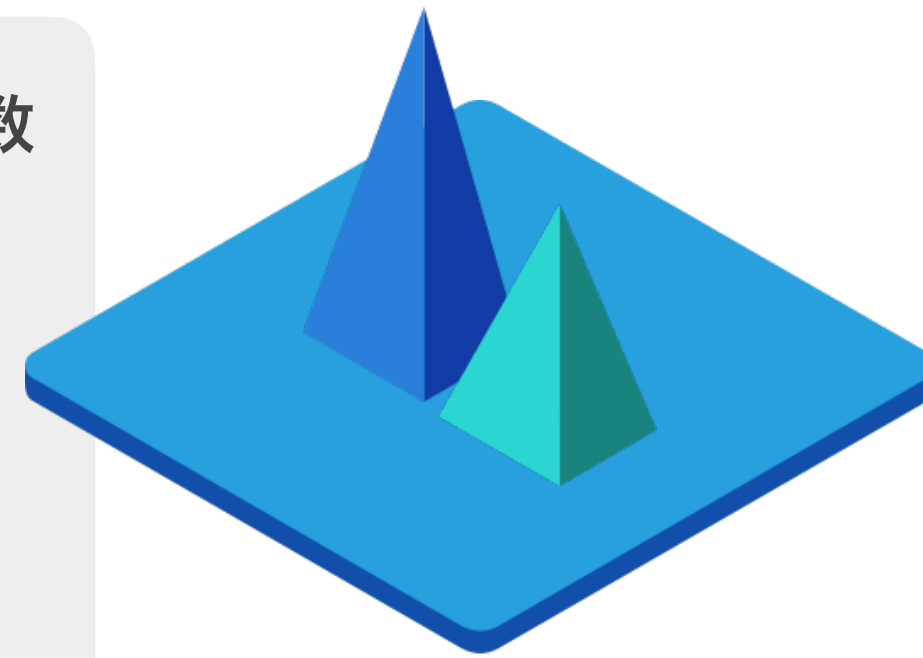
テキストテキストテキスト。
テキストテキストテキスト。
テキストテキストテキスト。

コンセプトOK!

「プレイステーション 4」販売台数

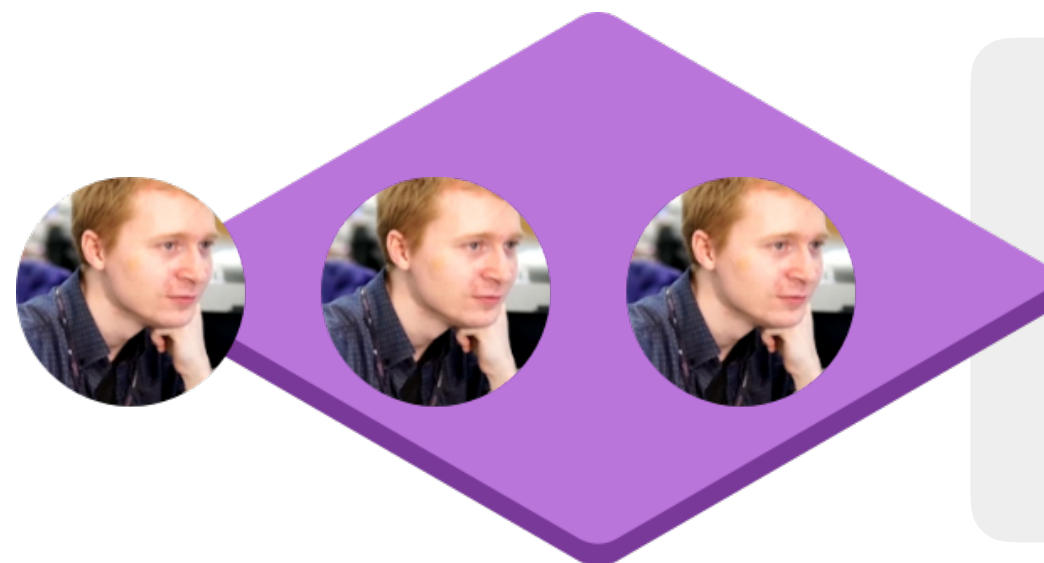


X,XXX 万台



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
キャラクター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



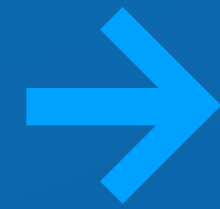
肉付けフェイズ

…これはないね

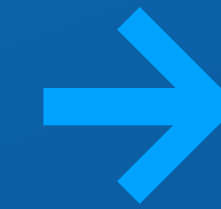
つくってる会社です。

肉付けフェイズ

明らかにイケてない要望



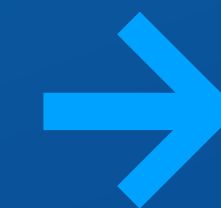
「だが断る」



理解不能！
理解不能！



イケてないイメージ



理解可能

効率化

インスピレーション



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

「プレイステーション4」累計実売台数
7,360万台*

社員男女比

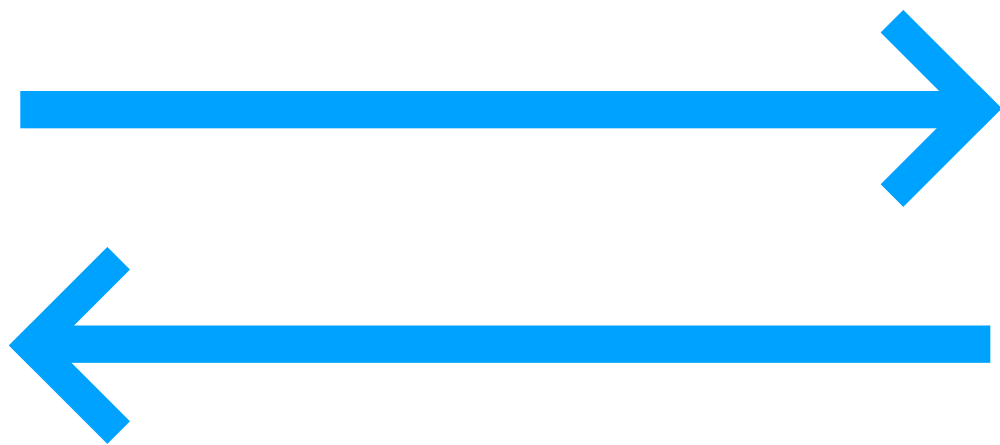
勤務制度

育児休暇取得率
90%以上

SIE サイバール辞典

先遣社員インタビュー

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？
14% 28% 50%

PlayStation®VRで実現したいコンテンツは？

休日のゲーム時間は？
9% 16% 26% 49%

朝食はパン派orご飯派or食べない派？
17% 30% 23%

猫派犬派？
14% 8% 41% 37%

とんかつはヒレ派？ロース派？
11% 43% 46%

メガネかかてる？
38% 62%

デバイスプレビュー

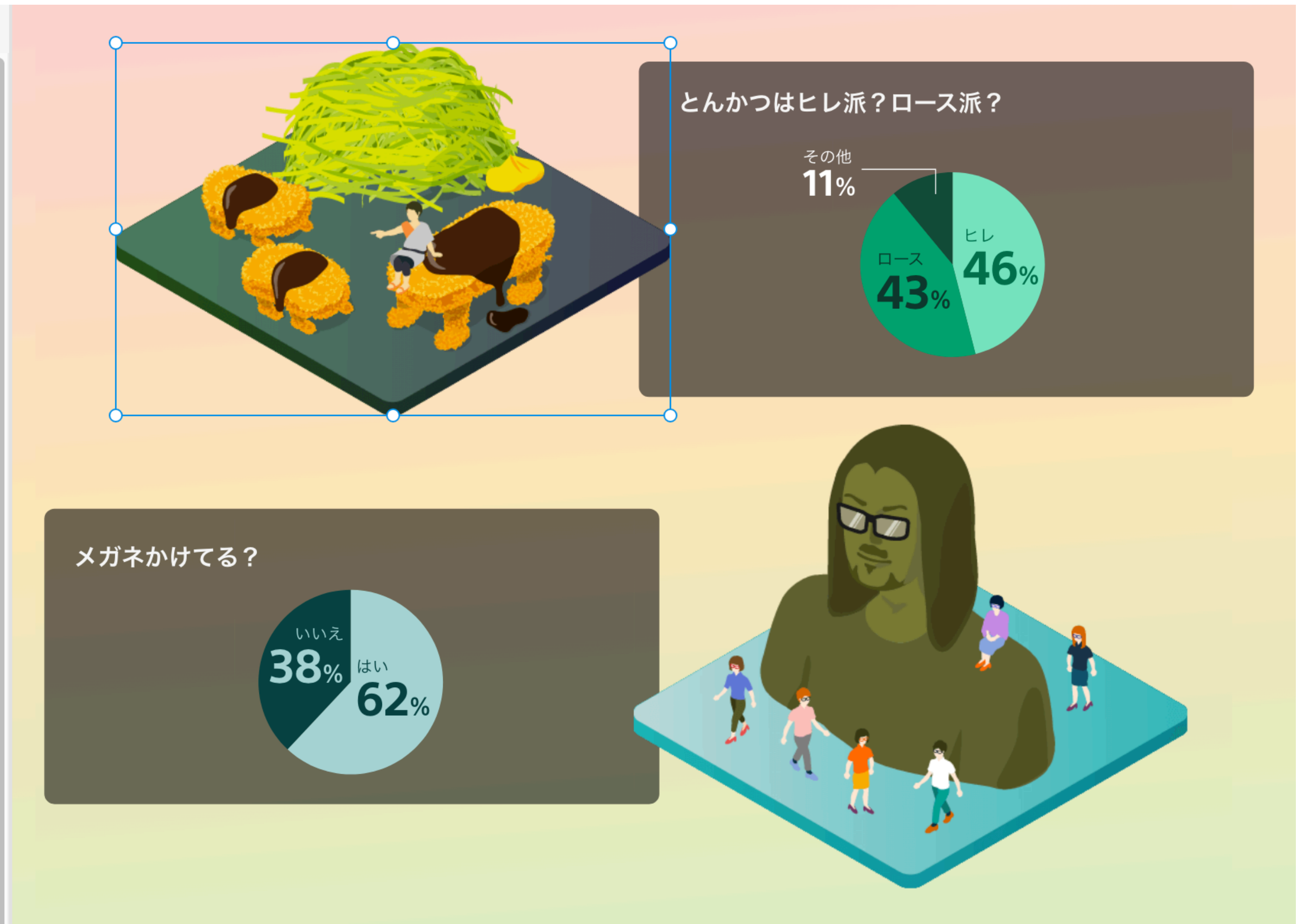


テストフェイズ

XDのレイヤー名に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

○ プロトタイプ公開

○ コメント機能

○ デザインスペック

XDストーリーミング

※ イメージです



百聞は一見にしかず！

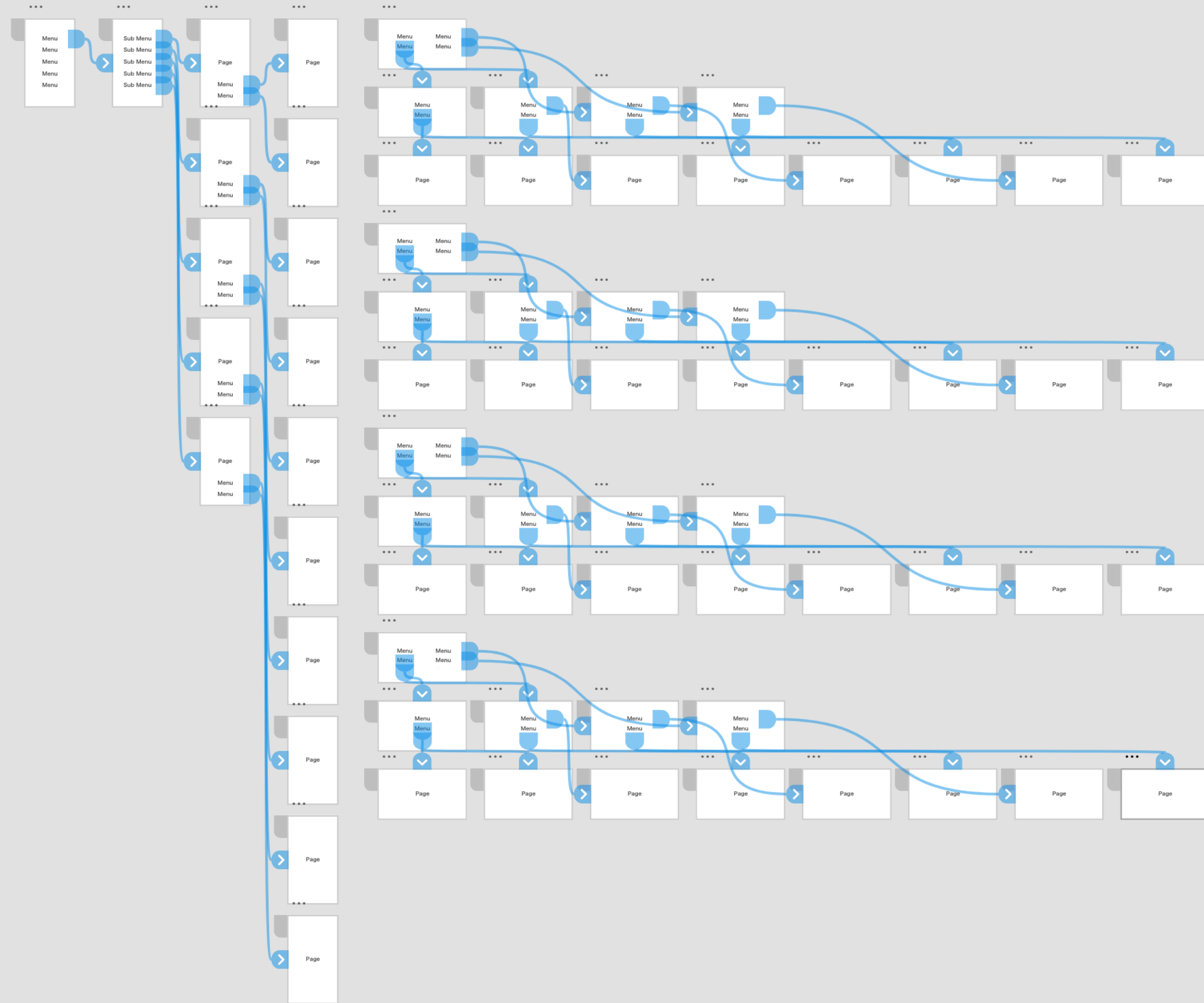
XDストーリーミングで
コミュニケーションを可視化して
ワークフローを最適化しよう！



The background is a solid blue color with several abstract, flowing, ribbon-like shapes in a lighter shade of blue. Scattered throughout are various 3D-rendered geometric shapes: circles, squares, and crosses, all in a light blue color with a slight shadow, giving them a floating appearance.

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



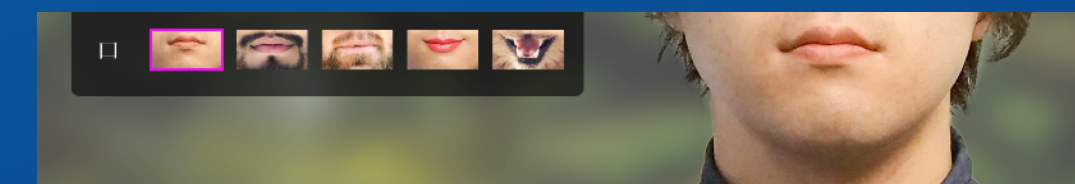
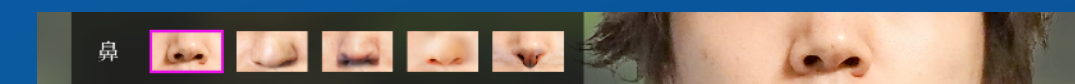
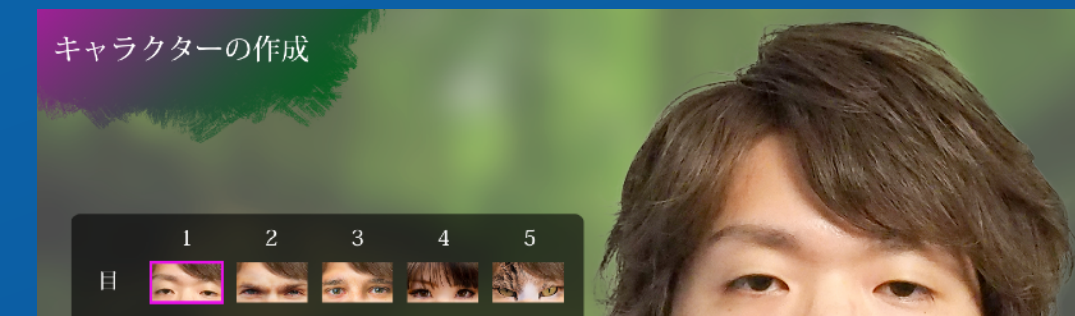
選択できるようにする

125パターン！？

デモ紹介

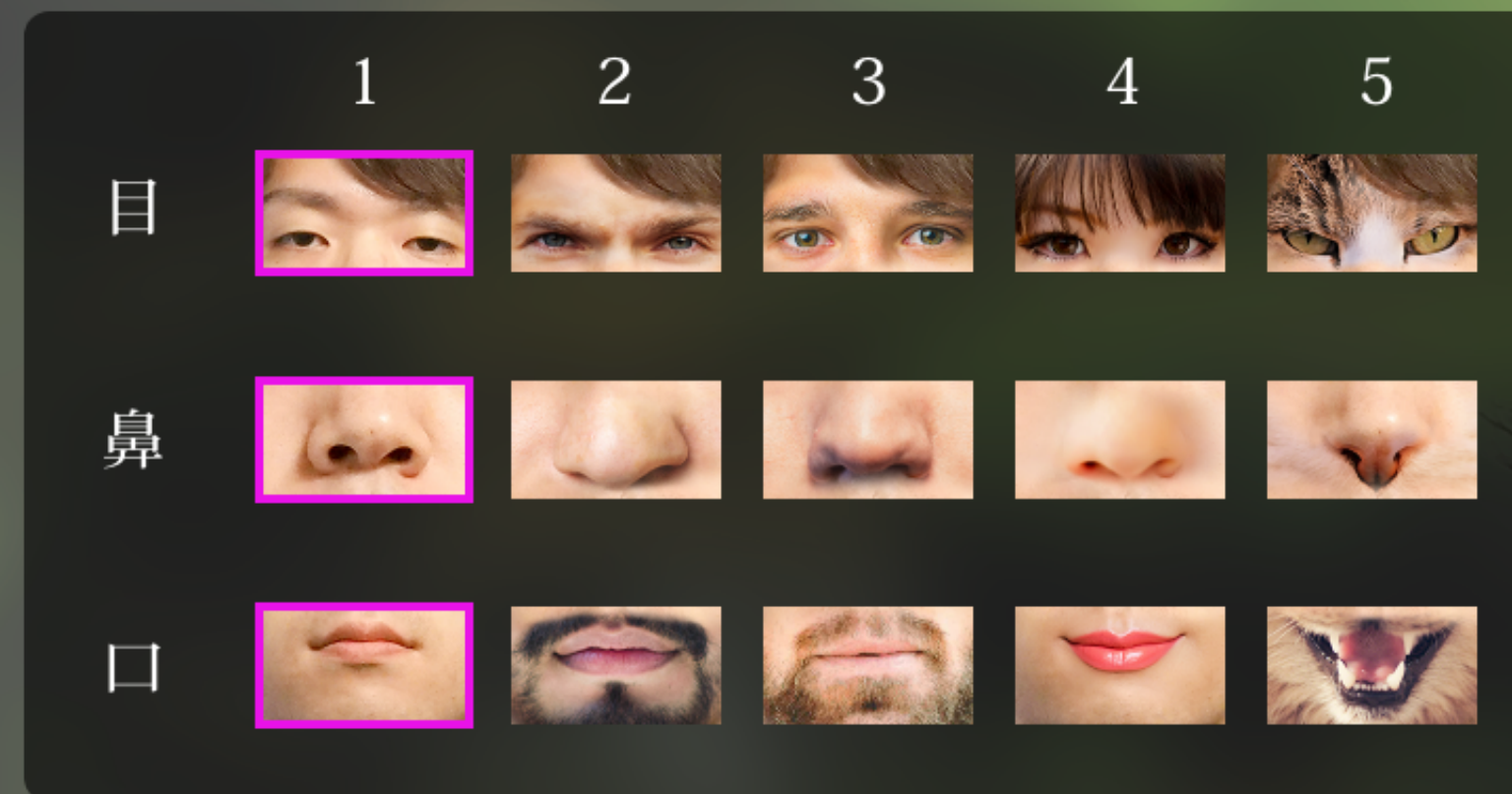
プロトタイプを合体する

```
<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>
```

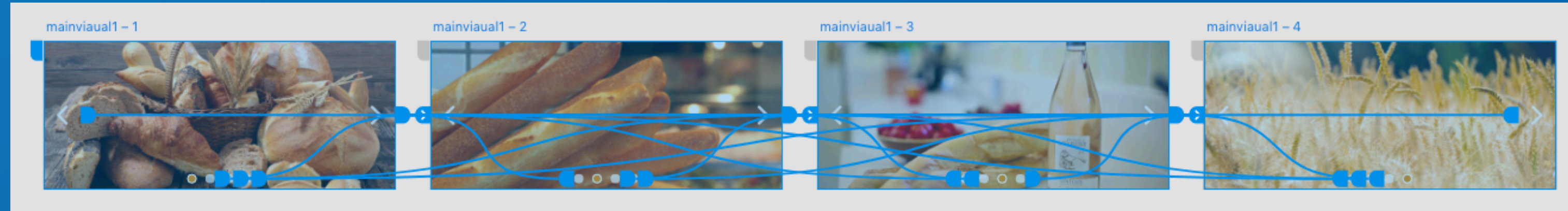


プロトタイプを合体する

キャラクターの作成



プロトタイプを合体する（応用編）



プロトタイプ



HTML

合体プロトタイプデモのまとめ

- 最小限のアートボードで分岐をコントロール
- コンポーネント単位でプロトタイプ検証
- マイクロインタラクションが可能
- プロトタイプ間の連携ができない
- Adobe XDファイルの管理が煩雑



おしまい！

ご静聴ありがとうございました。

 @kenji_clown5