

プロジェクトをうまく進めるために、 コーダーが**進化**するためのテクニック

CSS Nite LP64 「Coder's High 2019」

株式会社mgn 大串肇

自己紹介

- 株式会社mgn（新宿&リモート）
- 大串肇（メガネ）主にディレクター
- WordPressを利用したWebサイトの制作と運用のコンサルティング
- ほぼ **受託**



プロジェクトをうまく進めるために、
コーダーが**進化**するためのテクニック

なぜこのセッション？

- **10年以上** Webサイト制作をしてきました
- コーディングは**難しい仕事**だと感じています
- **プロジェクトの鍵**を握っている仕事の1つです

なぜこのセッション？

- もっとうまくプロジェクトを進めるためにコーダーさんがどうしてくれると**嬉しい**か考えました
- ちっとも**かっこよくない**話です
- 「**石は硬い**」という一見普通な話です

お伝えすること

- プロジェクトがうまく進んでいる
状態とは？
- うまく進めるための**テクニック**

問題です

- プロジェクトの進行中に、
プロジェクトがうまく
進んでいるかどうかを判断できる
指標はなんでしょう？

プロジェクトがうまく進んでない

- 制作会社

- 仕様が増える、バグが多い

- スケジュールの通り進まない

- 発注者

- 問題が増える 成果が出ない

プロジェクトをうまく進んでる

- 制作会社

- **計画通り** プロジェクトが進行する

- 発注者

- 問題が解決する

- **成果が出る**

プロジェクト進行中の評価

オン
スケジュール

遅れている

プロジェクト進行中の評価

間に合っているかどうか

オン
スケジュール

遅れている

コーダーに関するスケジューリング問題

コーダーに関係するスケジュール問題

- スケジュール的にコーディングが軽視される
- 前半はのスケジュールは遅れがち

間に合いますよね？

コーダーに関係するスケジュール問題

- 足りてない
 - コンテンツ
 - デザイン
- システム的に必要なもの

いい感じにお願いします

コーダーに関するスケジュール問題

- 意味が感じられ難い作業
 - 作って見せないとう理解してもらえないパターン
 - 複数案の提出、後でも可能な文字修正

一旦CMSにする前に
HTMLで色違いと
レイアウト違いで
PCもスマホも
お願いします

コーダーに関するスケジューリング問題

- 人と機械の板挟み
 - 気持ちだけではなんともならない

もうすこし

いい感じになりませんか？

問題が起こる原因

- 作業範囲が広く、
またボンヤリしており具体化が難しい
- 実際にできてから、
気がつく内容が多い
- **最後まで対応**しなければならない

コーダーに求められていること

多い！

- どのブラウザでも素敵に見えて
- 使い回しにも柔軟で
- CMSなどにもすぐに反映できて
- 軽くて
- セマンティックで
- アクセシビリティに対応してて
- SEOに強い
- コードはメンテナンスし易く
- 誰が見てもわかりやすい
- 速く作業が終わる
- 後からくるデザインやシステムにも対応する

コーダーに求められていること

- 洒落たインタラククション
- レスポンシブ
- ふわっと感
- ぴよこぴよこ

きっと神様の仕事

コーダーの仕事は**難解**で**重要**

- 複雑で難しい仕事であり、誰にでもできる仕事ではない
- プロジェクトの成功を左右する大きな役割の一つ
- どのみち、すべてのことをある程度のレベルで実施しなくてはならない

なのに!!

コーダーの仕事は**難解**で**重要**

- ディレクターやプログラマーに
比べ**低く見られがち**
- 平均的な給与も他の役職に**比べて低い**

※各種転職サイトのメディア調べ

なので!!

プロジェクトをうまく進めるためには

- いかにか**早い段階**で、
コーダーの業務の**確定**を行い、
スケジュール的に遅延することなく
プロジェクトを進められるか
- また、スケジュールの中に、
後からの業務を組み入れられるか

プロジェクトをうまく進めるためには

- 平均的な給与も他の役職に比べて**低いことの解決**は、この**進行部分を調整**できると解決する可能性が高い

※個人的な憶測

進化するためのテクニック

1. レビュー期間のスケジュールへの組み入れ
2. 対応の速さと見える化
3. 聞く、聞かないの調整
4. 打ち合わせの現場で見せる力
5. 柔軟性

1. レビュー期間のスケジュールへの組み入れ

- **見てから** でないと
決められないことが多い
- であれば最初から、見た後に作業する
期間をスケジュールに含んでおく

仕様
決定

デザイン

コーディング

テスト

1.レビュー期間のスケジュールへの組み入れ

- であれば最初から、見た後に作業する期間をスケジュールに含んでおく
- 実際の制作期間と同等ぐらいが望ましい

仕様
決定

デザイン

コーディング

テスト

レビュー

2.対応の速さと見える化

- 作業**途中も報告**する
- 細かい課題を立てて、完了させる
- **Git**の利用
 - 報告の手間が省ける

2.対応の速さと見える化

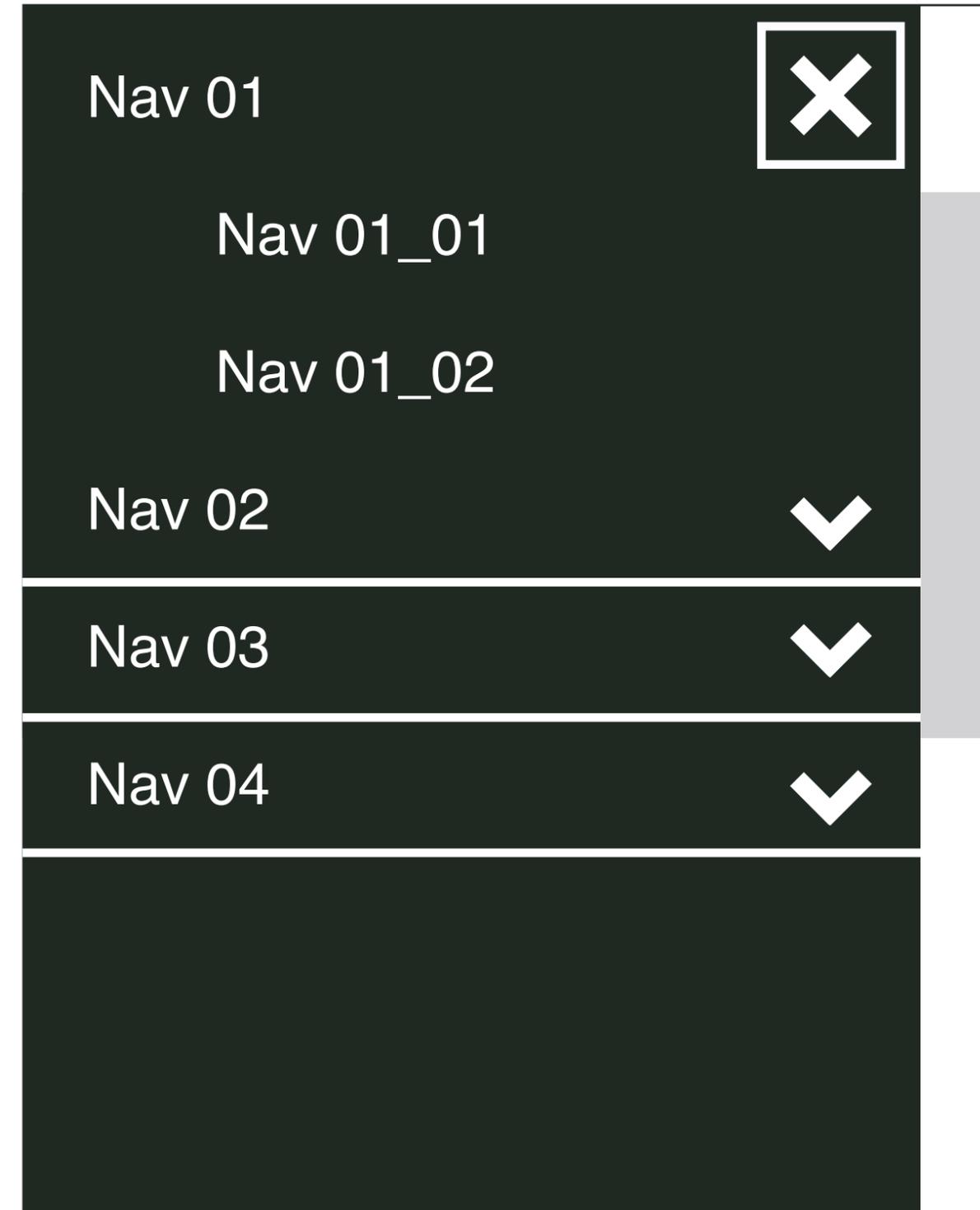
- 課題毎の**社内外問わず**
担当者同士での対話
- 客も制作者も**一緒に**
プロジェクト管理ツールに**入る**



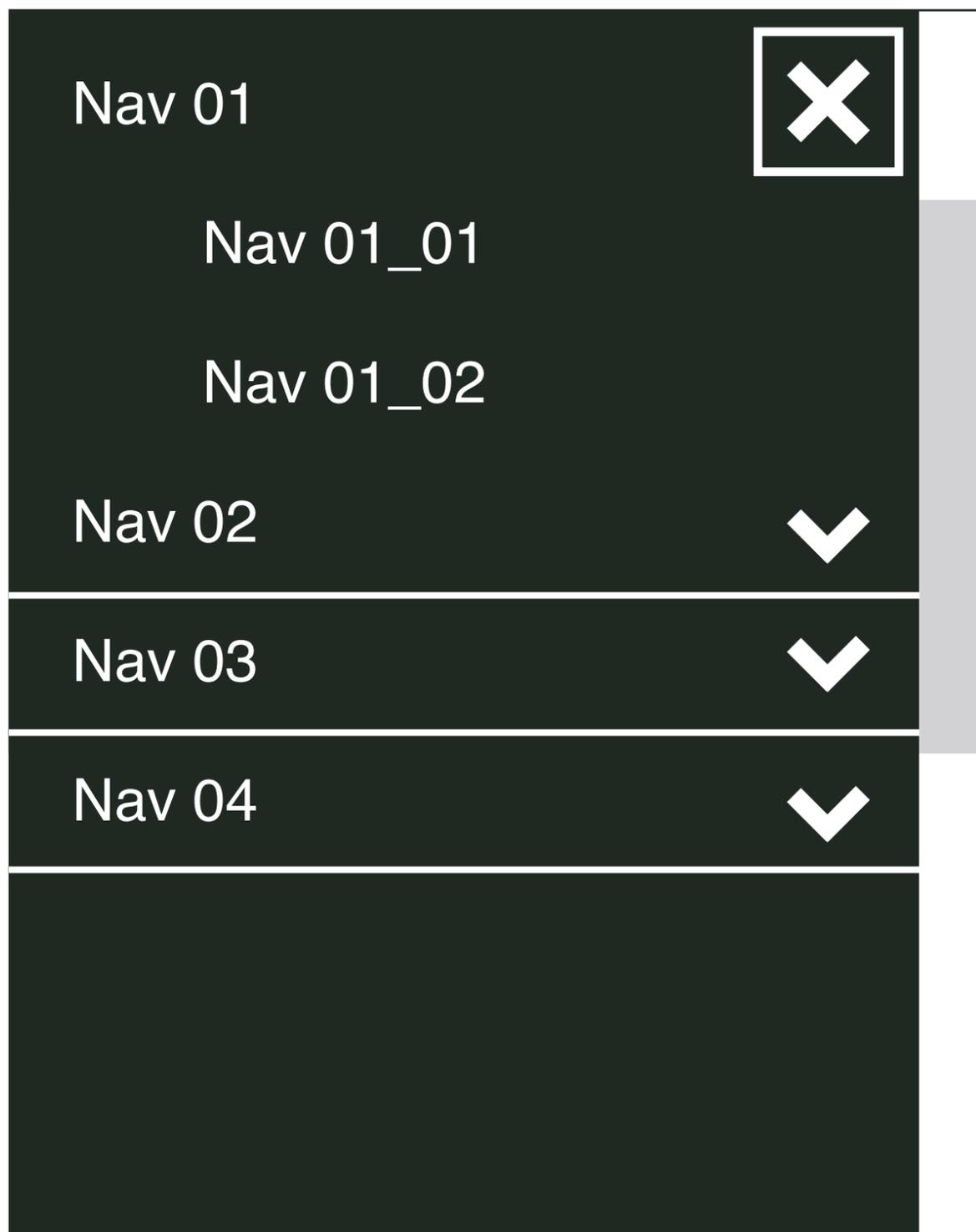
3. 聞く、聞かないの調整

- 聞く必要があることを聞く
 - 仕様の明確化が必要な箇所
- 聞く必要が無いことを聞かない
 - どちらでも良い箇所

3. 聞く、聞かないの調整



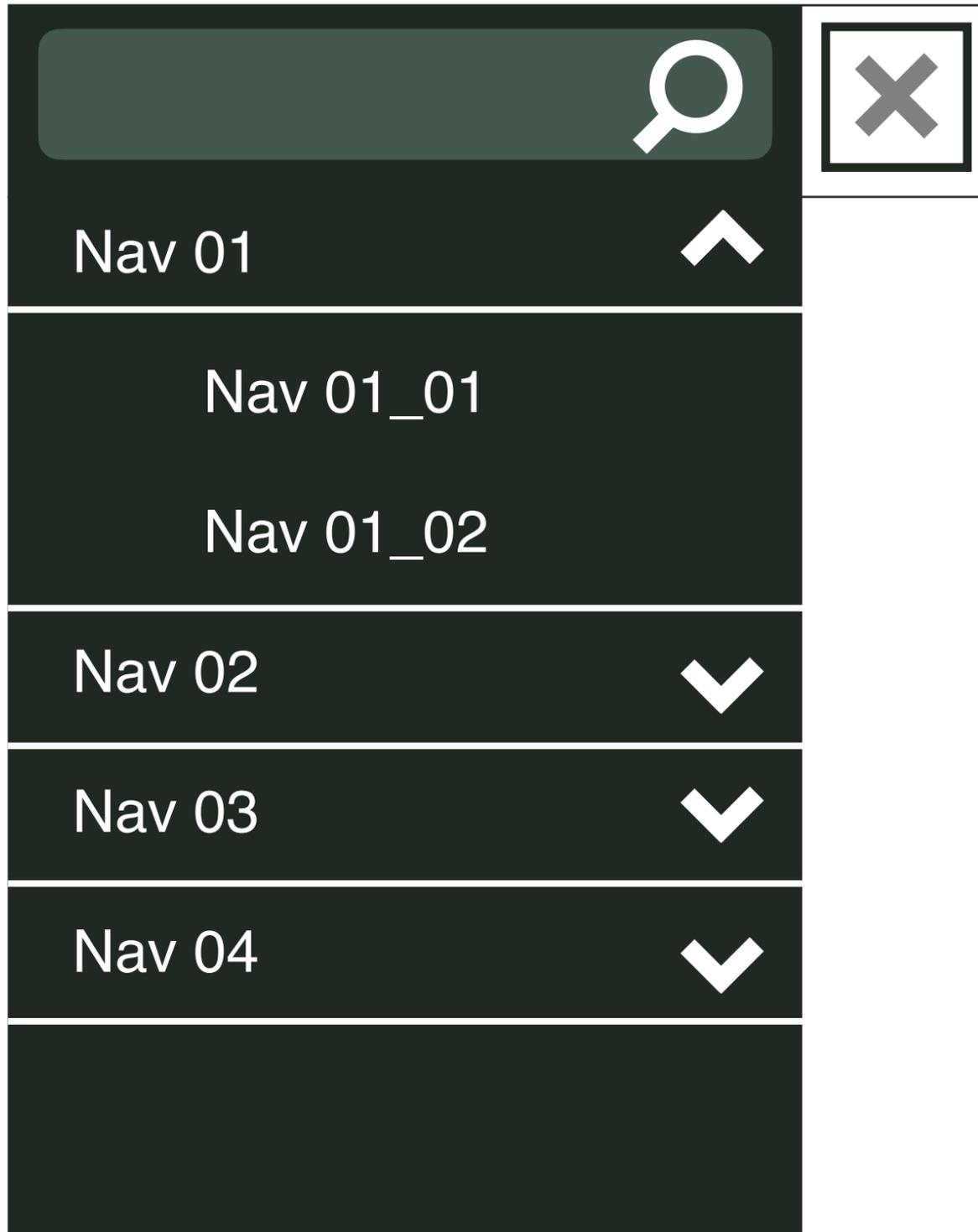
3. 聞く、聞かないの調整



- 左から出てきそう
- 元のハンバーガーは消えてる
- 2階層目がアコーディオン風だが、1行目はXと重なりそう。
- 3階層目は無いのかな
- 検索は？

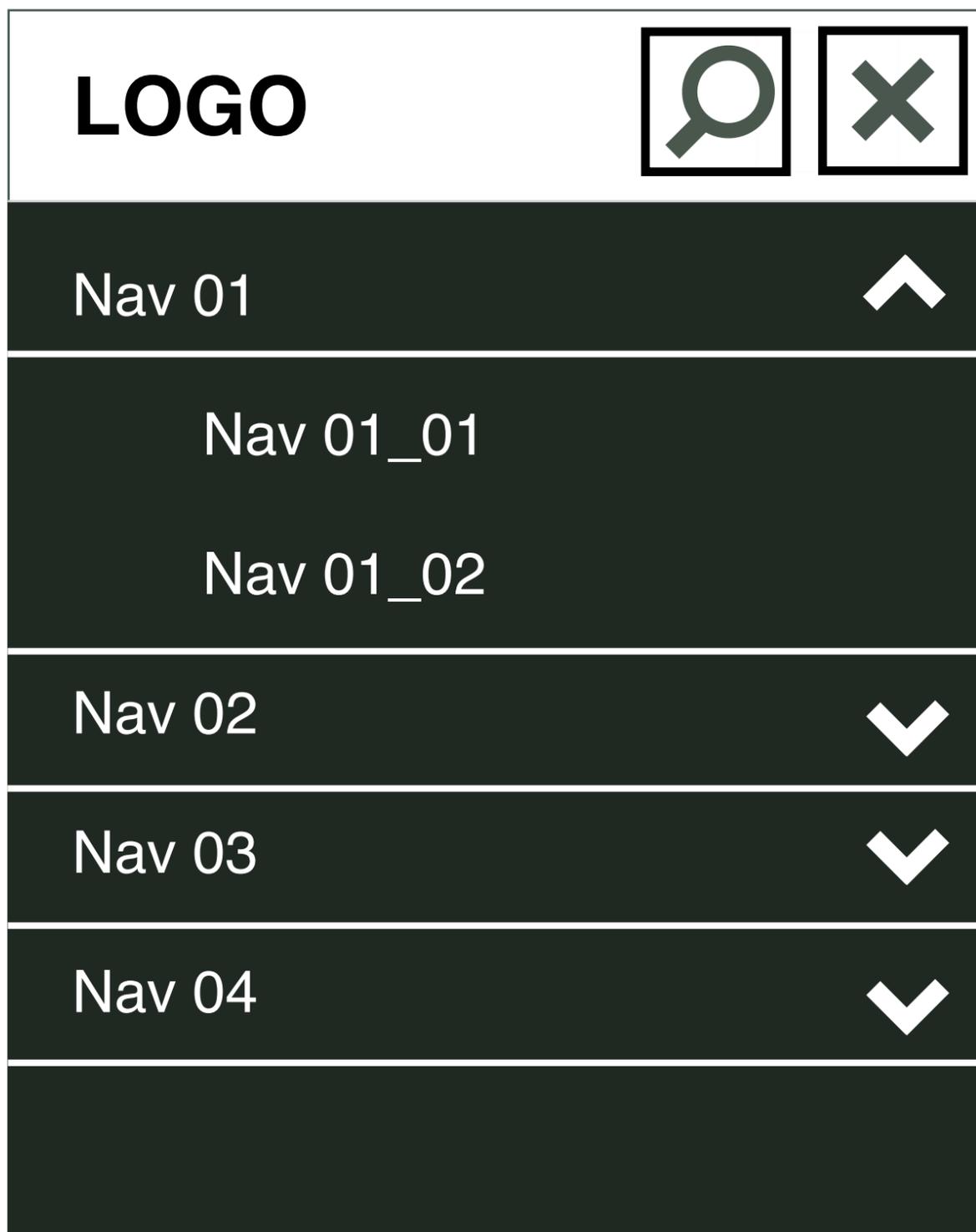
この気付きこそプロ

3. 聞く、聞かないの調整



- バツ部分を逃せばシンプル
- アコーディオンと重なることもない
- 検索を入れ込むほうが自然かも
- アコーディオンは逆に合ったほうがいいかな
- 3階層目は無さそう

3. 聞く、聞かないの調整



- 上から下でもいいのであれば、シンプル
- 検索も同様に切り替えればわかりやすい
- アコーディオンも自然
- この方向で進められないか

3. 聞く、聞かないの調整

Nav 01



Nav 01_01

Nav 01_02

Nav 02

Nav 03

Nav 04



- フェードで全体を隠す方向でもいいかも
- アコーディオンもサイトの階層的に不要そう
- 検索の頻度によっては下部でもいいかも

4.打ち合わせの現場で見せる力

- 実際に動かして、変更して**その場で見せる**
- そのために**画面を準備**
 - 会場のモニター or ZOOMなどのビデオチャット
- エンターテインメント性と**信頼性**の獲得

デモ

- <https://osaki-hall.jp/>
- <http://cssnite.jp/lp/lp64/>

5.柔軟性

- プロジェクトチームの
心理的安全性の確保
- お互い様の気持ち
- 協力
- 正直さ

まとめ

- コーディングは複雑に絡み合うプロジェクトの中の**生命線**
- そのことを**自分も周りも理解**して現場を進めよう
- コーダーの皆さん、いつも協力ありがとうございます

良いプロジェクトに
なりますように

