

デザイナーとコーダーの溝を埋める テクニカルディレクションにおける XDの活用事例

2018/12/16 札幌 Adobe XD meeting #01



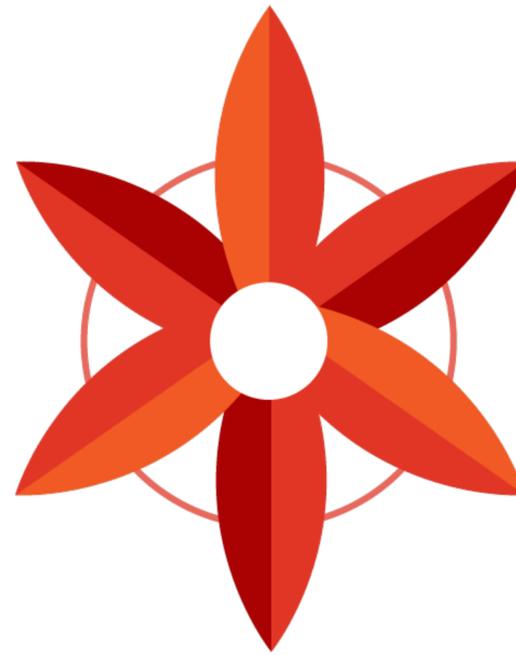
半田 惇志

- ▶ 会社：24-7/パンセ
 - ▶ テクニカルディレクター/
シニアエンジニア
- ▶ ブログ：Thinking Salad
- ▶ 養命酒はじめました

Bracketsが好き過ぎて本を出しました。



PRECSSも作りしました。

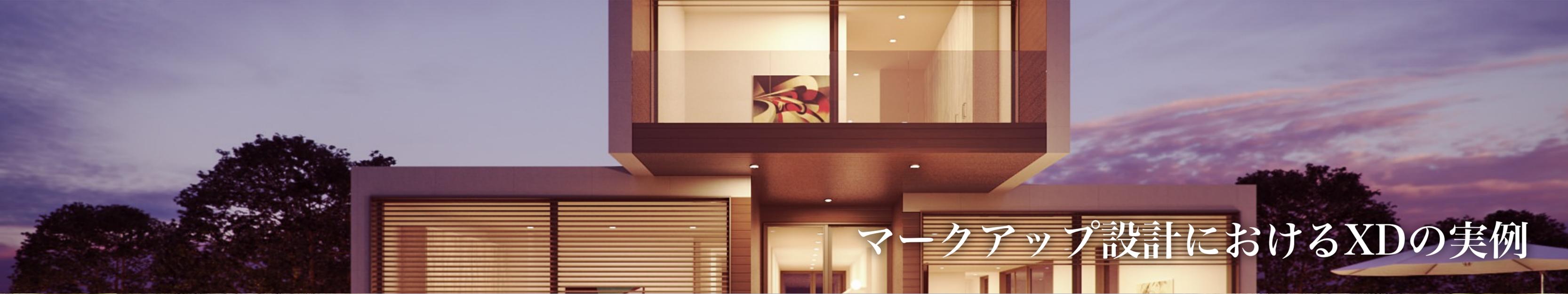


**OOCSS、SMACSS、BEMをベースにした
中規模以上向けCSSアーキテクチャ**

<http://precss.io/ja/>



テクニカルディレクターが必要な理由



マークアップ設計におけるXDの実例



これから目指すべきワークフロー

A close-up shot of a hand holding a vintage brass compass. The compass is open, showing a black face with white markings and a green needle. The hand is wearing a black watch with a perforated strap. The background is a blurred landscape of green hills and mountains under a bright sky.

テクニカルディレクターが必要な理由

テクニカルディレクターの仕事

- ▶ インフラの選定
- ▶ 言語・フレームワークの選定
- ▶ 要件→実装への落とし込み
- ▶ WFのチェック
- ▶ ミドルウェア・CMSなどの選定
- ▶ 開発環境に使用する技術の選定
- ▶ エンジニアのための情報整理

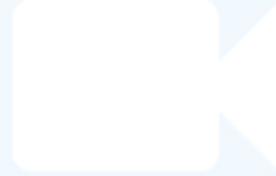
ひと言でいうと
プロジェクトにおける技術的な
判断と整備をする人

テクニカルディレクターの仕事

- ▶ インフラの選定
- ▶ 言語・フレームワークの選定
- ▶ 要件→実装への落とし込み
- ▶ WFのチェック
- ▶ ミドルウェア・システム（CMSなど）の選定
- ▶ 開発環境に使用する技術の選定
- ▶ エンジニアのための情報整理

タイトルが入ります

親譲りの無鉄砲で小供の時から損ばかりしている。小学校に居る時分学校の二階から飛び降りて一週間ほど腰を抜かした事がある。なぜそんな無



ラベルが入ります

タイトルが入ります

親譲りの無鉄砲で小供の時から損ばかりしている。小学校に居る時分学校の二階から飛び降りて一週間ほど腰を抜かした

♥ 609 🗨️ 120

ラベルが入ります

タイトルが入ります タイトルが入ります タイトルが入ります

親譲りの無鉄砲で小供の時から損ばかりしている。小学校に居る時分学校の二階から飛び降りて一週間ほど腰を抜かした事がある。なぜそんな無闇をしたと聞く人があるかも知れ

♥ 609 🗨️ 120

ラベルが入ります

タイトルが入ります

親譲りの無鉄砲で小供の時から損ばかりしている。小学校に居る時分学校の二階から飛び降りて一週間ほど腰を抜かした

♥ 609 🗨️ 120

ラベルが入ります

タイトルが入ります

親譲りの無鉄砲で小供の時から損ばかりしている。小学校に居る時分学校の二階から飛び降りて一週間ほど腰を抜かした

♥ 609 🗨️ 120

ラベルが入ります

タイトルが入ります

親譲りの無鉄砲で小供の時から損ばかりしている。小学校に居る時分学校の二階から飛び降りて一週間ほど腰を抜かした

♥ 609 🗨️ 120

頻繁に編集するなら
更新しやすい仕組み作る？

タイトルが入ります

親譲りの無鉄砲で小供の時から損ばかりしている。小学校に居る時分学校の二階から飛び降りて一週間ほど腰を抜かした事がある。なぜそんな無



ラベルが入ります

タイトルが入ります

親譲りの無鉄砲で小供の時から損ばかりしている。小学校に居る時分学校の二階から飛び降りて一週間ほど腰を抜かした

♥ 609 🗨️ 120

ラベルが入ります

タイトルが入ります タイトルが入ります タイトルが入ります

親譲りの無鉄砲で小供の時から損ばかりしている。小学校に居る時分学校の二階から飛び降りて一週間ほど腰を抜かした事がある。なぜそんな無間をしたと聞く人があるかも知れ

♥ 609 🗨️ 120

ラベルが入ります

タイトルが入ります

親譲りの無鉄砲で小供の時から損ばかりしている。小学校に居る時分学校の二階から飛び降りて一週間ほど腰を抜かした

♥ 609 🗨️ 120

ラベルが入ります

タイトルが入ります

親譲りの無鉄砲で小供の時から損ばかりしている。小学校に居る時分学校の二階から飛び降りて一週間ほど腰を抜かした

♥ 609 🗨️ 120

ラベルが入ります

タイトルが入ります

親譲りの無鉄砲で小供の時から損ばかりしている。小学校に居る時分学校の二階から飛び降りて一週間ほど腰を抜かした

♥ 609 🗨️ 120

- 手動更新？自動更新？
- ブログ？カスタム投稿タイプ？
- 横長のやつは自動？手動指定？

テクニカルディレクターの仕事

- ▶ インフラの選定
- ▶ 言語・フレームワークの選定
- ▶ 与件の実装への落とし込み
- ▶ WFのチェック
- ▶ ミドルウェア・システム（CMSなど）の選定
- ▶ 開発環境に使用する技術の選定
- ▶ エンジニアのための情報整理



マークアップ設計におけるXDの実例

本スライドの登場人物



ディレクター



デザイナー



テクニカルディレクター
(TD)



コーダー

ラベルが入ります

タイトルが入ります

親譲りの無鉄砲で小供の時から損ばかりしている。小学校に居る時分学校の二階から飛び降りて一週間ほど腰を抜かした

♡ 609 120

ラベルが入ります

タイトルが入ります タイトルが入ります タイトルが入ります

親譲りの無鉄砲で小供の時から損ばかりしている。小学校に居る時分学校の二階から飛び降りて一週間ほど腰を抜かした事がある。なぜそんな無闇をしたと聞く人があるかも知れ

♡ 609 120

ラベルが入ります

タイトルが入ります

親譲りの無鉄砲で小供の時から損ばかりしている。小学校に居る時分学校の二階から飛び降りて一週間ほど腰を抜かした

♡ 609 120

ラベルが入ります

タイトルが入ります

親譲りの無鉄砲で小供の時から損ばかりしている。小学校に居る時分学校の二階から飛び降りて一週間ほど腰を抜かした

♡ 609 120

ラベルが入ります

タイトルが入ります

親譲りの無鉄砲で小供の時から損ばかりしている。小学校に居る時分学校の二階から飛び降りて一週間ほど腰を抜かした

♡ 609 120

デザイナーの思考例



- ▶ それぞれ異なるコンポーネント
- ▶ テキストのフォントサイズは共通
- ▶ いいね・コメント数も共通

コーダーの思考例



- フォントサイズは共通
- いいね・コメント数も共通
- →この部分だけでも共通化したい

コーダーの思考例



- フォントサイズは共通
- いいね・コメント数も共通
- →この部分だけでも共通化したい
- しかしこの余白が明らかに異なる…

まずはテクニカルディレクターが入って、
全てのコンポーネントを洗い出す

DEMO



デザインレビューから
コンポーネントにプロトタイプ
コーダーを迷わせない

この案件におけるワークフロー

デザイナー



Xd

Ps

Ai



TD



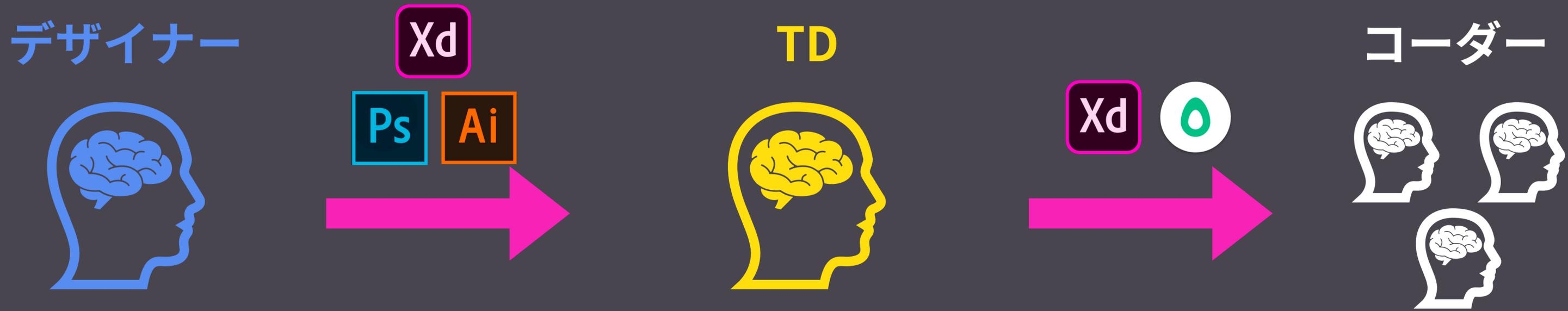
Xd



コーダー



この案件におけるワークフロー



ここで分解作業をめちゃめちゃ頑張る
(つらい)

XDがサクサク動くのが救い

デザイナーとの共通認識を醸成する

デザイナー



Xd



TD



Xd



コーダー



- コンポーネント整理したらこうなったんですよ
- ここの余白統一できると楽なんですけど、いいですか？

デザイナーにフィードバックして
何となく認識を合わせる

エレメントリストがある場合

DEMO

<https://bit.ly/2rRRMhY>

この案件におけるワークフロー

デザイナー



Xd



TD



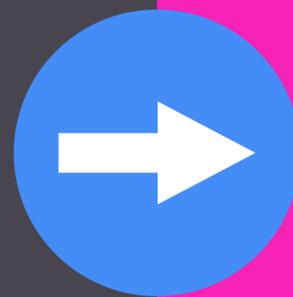
コーダー



予め整理してくれた

分解作業が楽になった

かなりいい感じに
なってきた



欲を言えば
コンポーネントの粒度を
もう少し揃えたい

コンポーネントの粒度



抽象化して

「認識」

に置き換えてみる

なぜ認識がブレるのか？

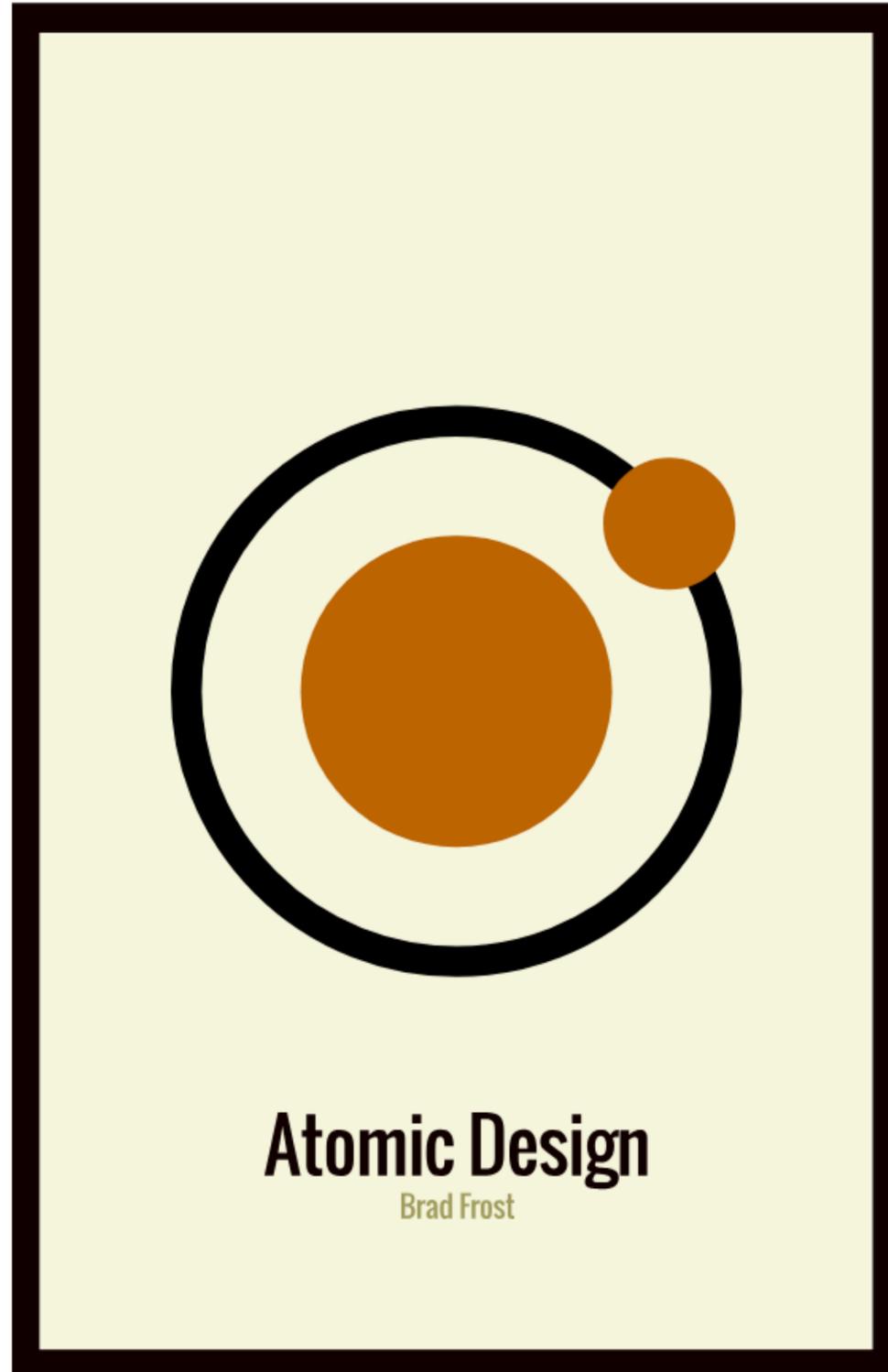
- ▶ 共通となる指針がない。共通認識、共通言語
- ▶ ワークフローが各フェーズで断絶されている



これから目指すべきワークフロー

なぜ認識がブレるのか？

- ▶ 共通となる指針がない。共通認識、共通言語
- ▶ ワークフローが各フェーズで断絶されている



Atomic Design by Brad Frost

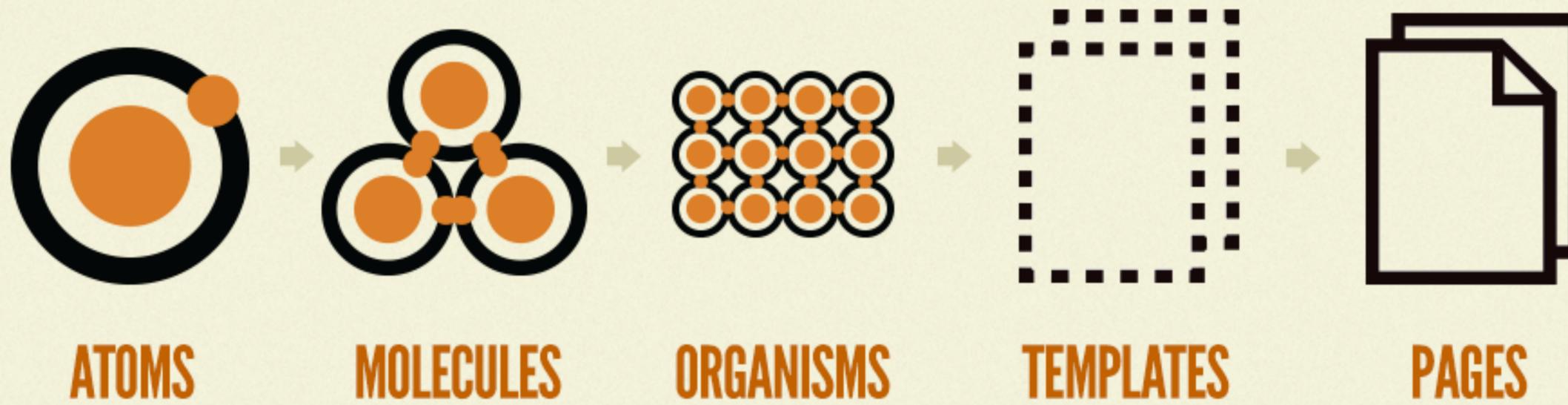
We're tasked with making interfaces for more users in more contexts using more browsers on more devices with more screen sizes and more capabilities than ever before. That's a daunting task indeed. Thankfully, design systems are here to help.

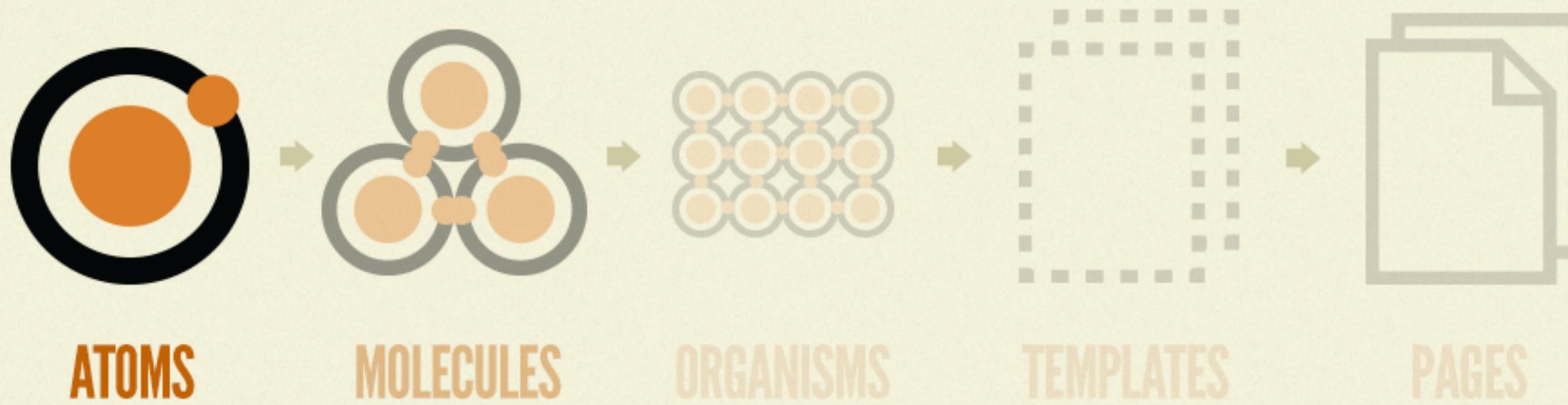
Atomic Design details all that goes into creating and maintaining robust design systems, allowing you to roll out higher quality, more consistent UIs faster than ever before. This book introduces a methodology for thinking of our UIs as thoughtful hierarchies, discusses the qualities of effective pattern libraries, and showcases techniques to transform your team's design and development workflow.

order the book

read now

<http://atomicdesign.bradfrost.com/>





SEARCH THE SITE

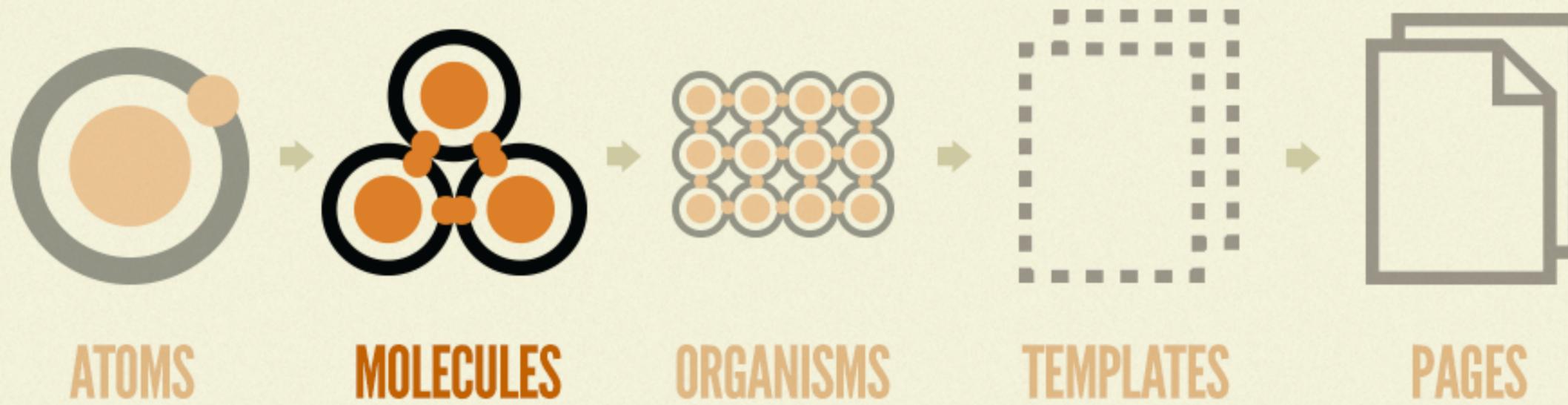
LABEL

ENTER KEYWORD

INPUT

SEARCH

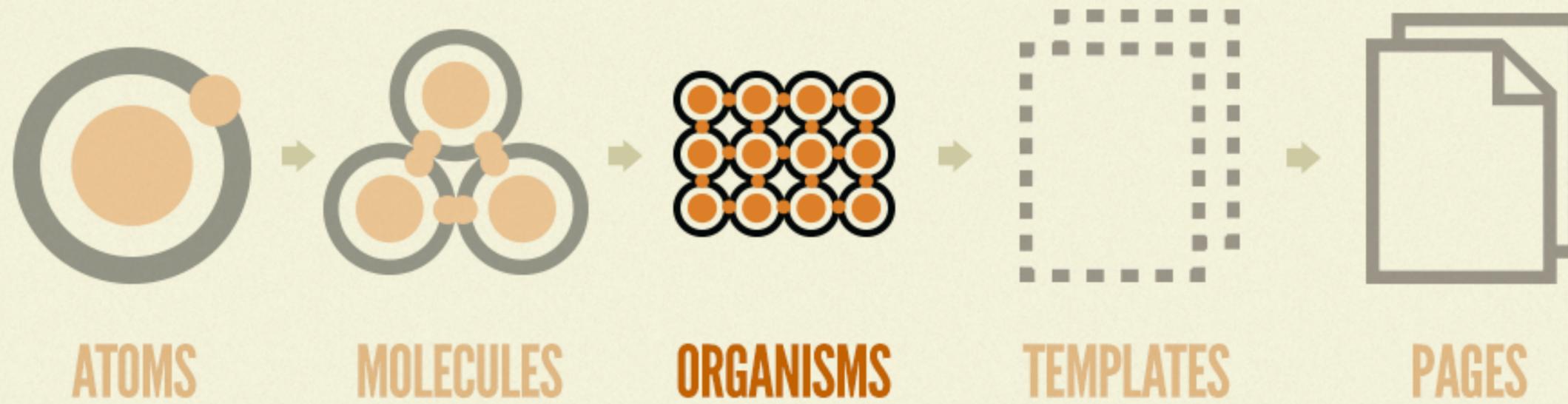
BUTTON

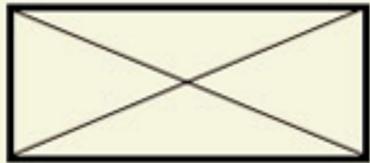


SEARCH THE SITE

ENTER KEYWORD

SEARCH



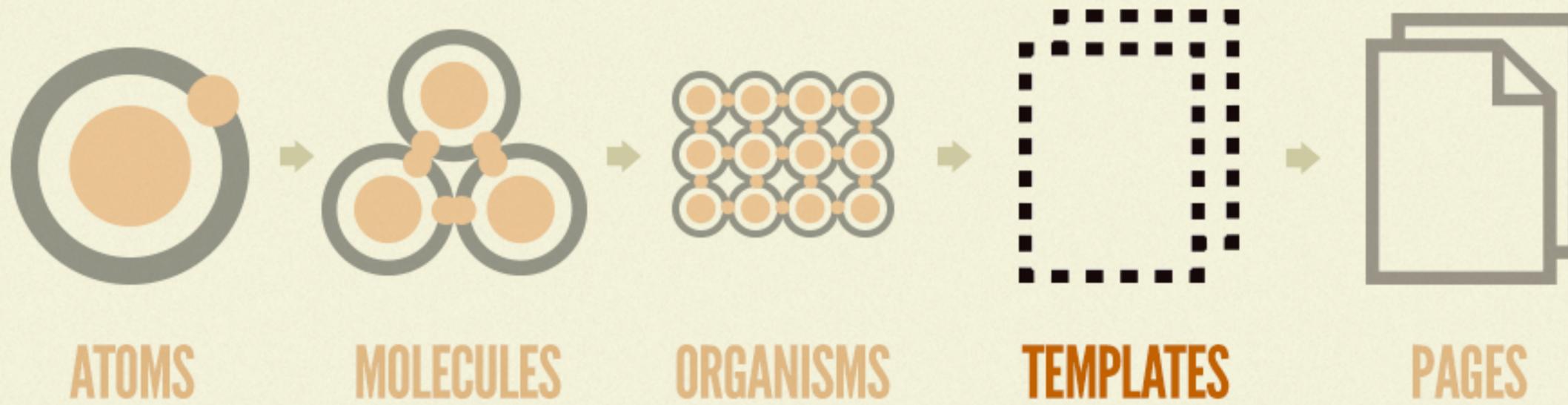


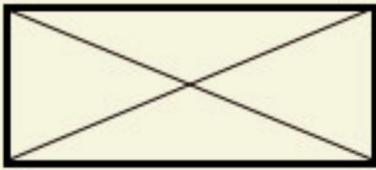
[Home](#) [About](#) [Blog](#) [Contact](#)

SEARCH THE SITE

ENTER KEYWORD

SEARCH



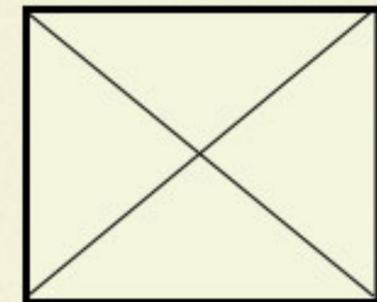
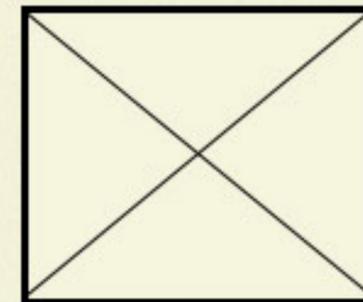
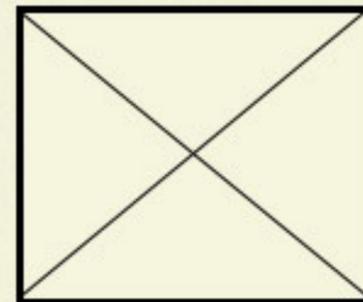
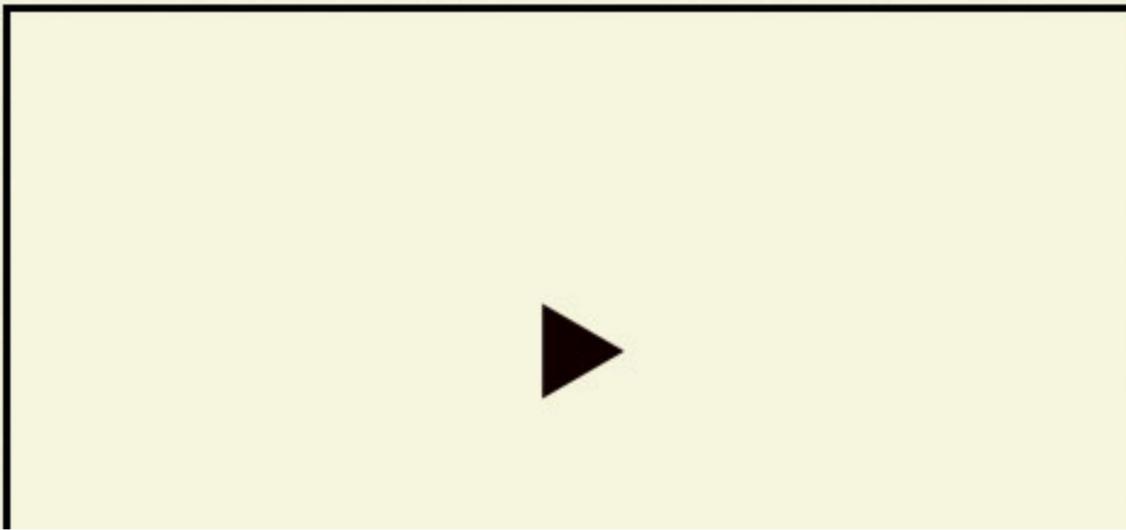
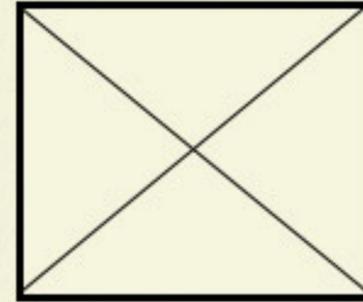
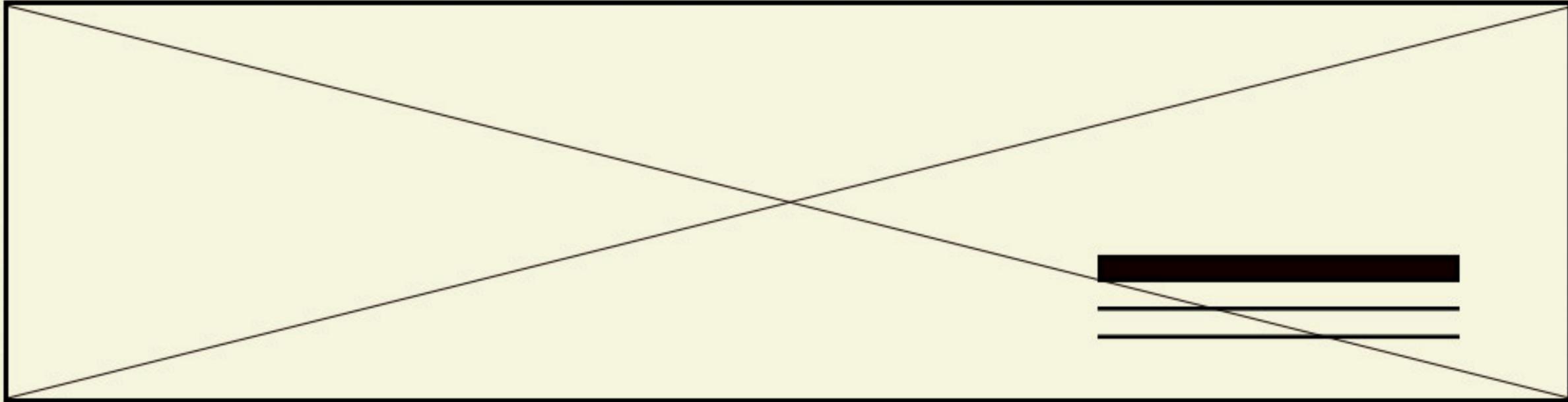


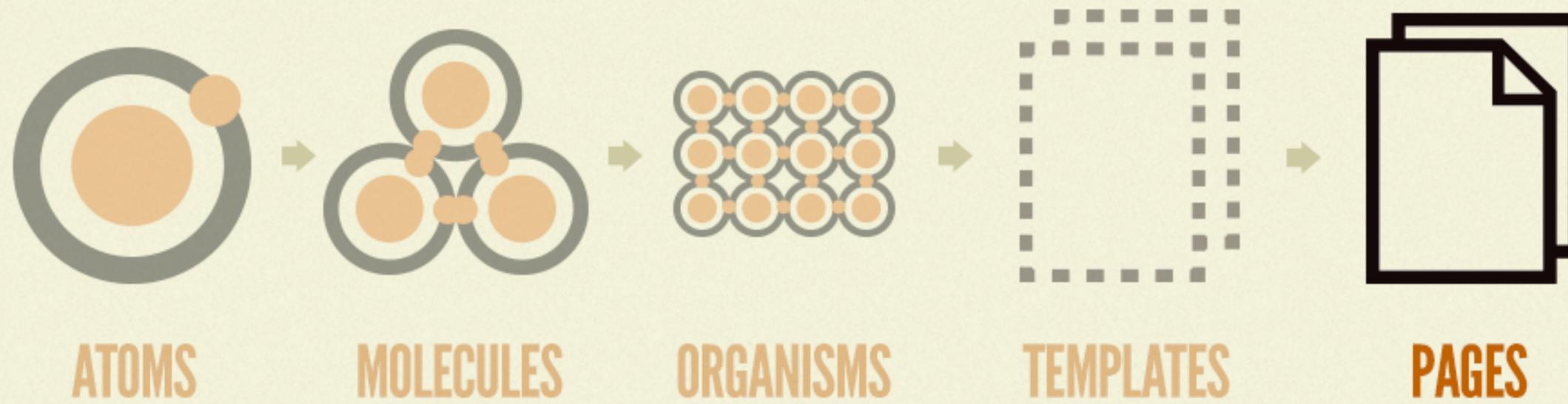
[Home](#) [About](#) [Blog](#) [Contact](#)

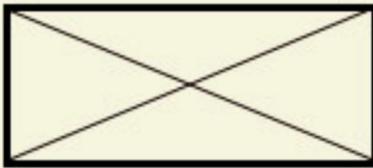
SEARCH THE SITE

ENTER KEYWORD

SEARCH











Atomic Design Methodology実運用のポイント

- ▶ あくまで理論であるため、理論に忠実すぎる必要はない
- ▶ デザイナーとTD/コーダー間で共通認識が持てているか？が重要
- ▶ イレギュラーはもちろんあってOK
 - ▶ 大事なのは「理論に則ること」ではなく「よき成果物」
 - ▶ ただし「全てがイレギュラー」はただのカオス
 - ▶ イレギュラーをあぶり出すために多数のレギュラーがある

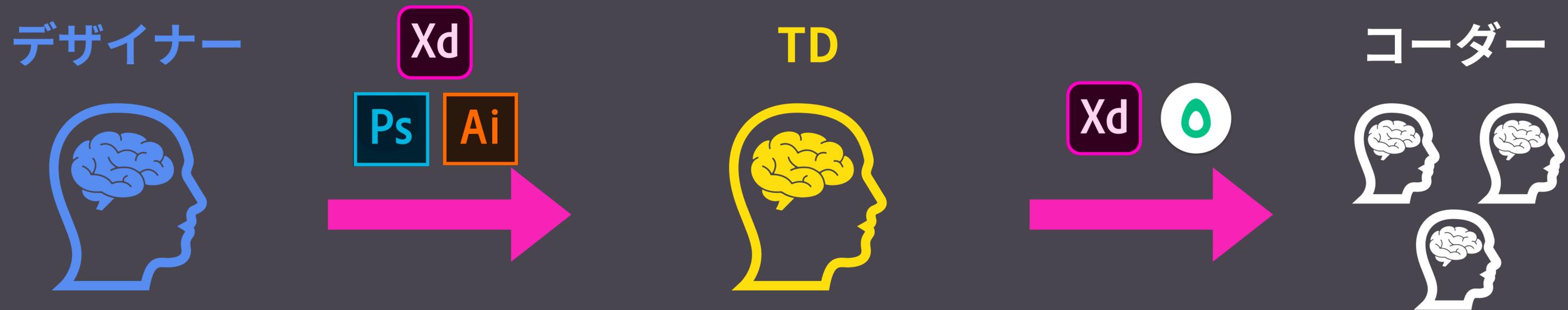
Atomic Design Methodology実運用のポイント

- ▶ Atomic Designをそのままコンポーネント設計に反映できる訳ではない
- ▶ コンポーネント設計としては、大抵下記の2つの粒度があれば事足りる
 - ▶ 原子/原子よりの分子
 - ▶ 厳密には分子だが、原子レベルに使い回したいもの
 - ▶ 分子/分子よりの有機体
 - ▶ 厳密には有機体だが、分子レベルに使い回したいもの
- ▶ 有機体はコンテキストによって多くのバリエーションを生み出す
 - ▶ 全てのパターンを定義するのはときにナンセンス

なぜ認識がブレるのか？

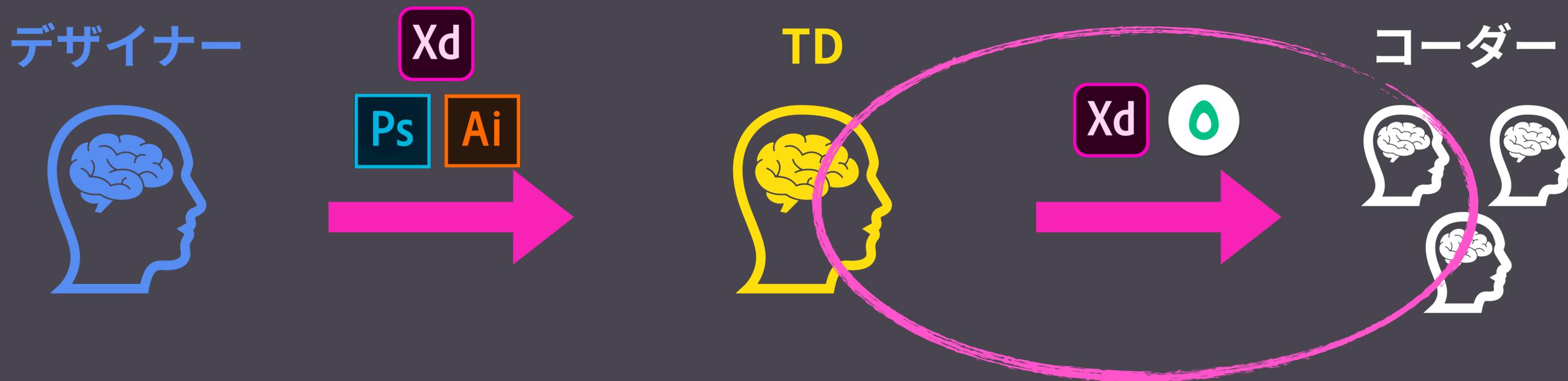
- ~~✓ 共通となる指針がない。共通認識、共通言語~~
- ワークフローが各フェーズで断絶されている

典型的な一方通行のワークフロー



TDは基本降りてくるデザインに従うしかない

典型的な一方通行のワークフロー



現状ここは問題ないので、ここより上流の話

フェーズとして捉え直す

情報設計
(ディレクター/IA)



デザイン
(AD/デザイナー)



マークアップ設計
(TD)



典型的な一方通行のワークフロー

情報設計



思考



デザイン



思考



マークアップ設計



思考

典型的な一方通行のワークフロー

情報設計



思考

伝達

デザイン



思考

伝達

マークアップ設計



思考



齟齬の壁

典型的な一方通行のワークフロー

情報設計



思考

伝達

デザイン



思考

伝達

マークアップ設計



思考

典型的な一方通行のワークフロー

情報設計



思考

伝達



デザイン



思考

伝達



マークアップ設計



思考

典型的な一方通行のワークフロー

情報設計



思考

伝達



齟齬

デザイン



思考

伝達



齟齬

マークアップ設計



思考

プロジェクトの成否をかけた

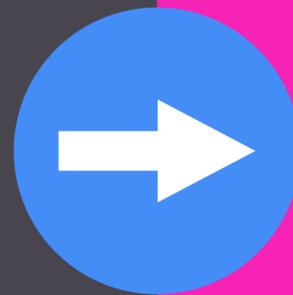
大人の伝言ゲーム🤪

シンプルなプロジェクトならまだいい。

仕様が複雑になればなるほど、

思考の齟齬は致命的になる

考えてから伝えても
齟齬が発生する



一緒に考える

典型的な一方通行のワークフロー

情報設計



デザイン

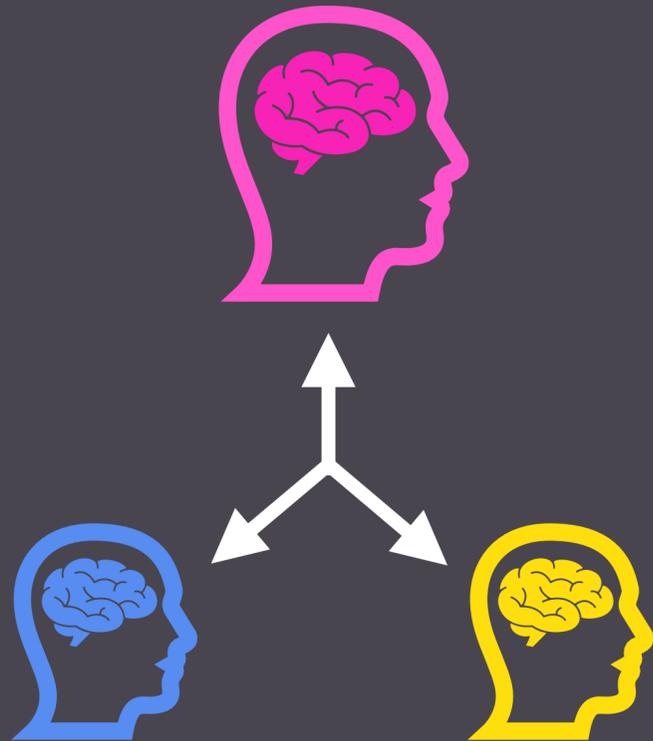


マークアップ設計

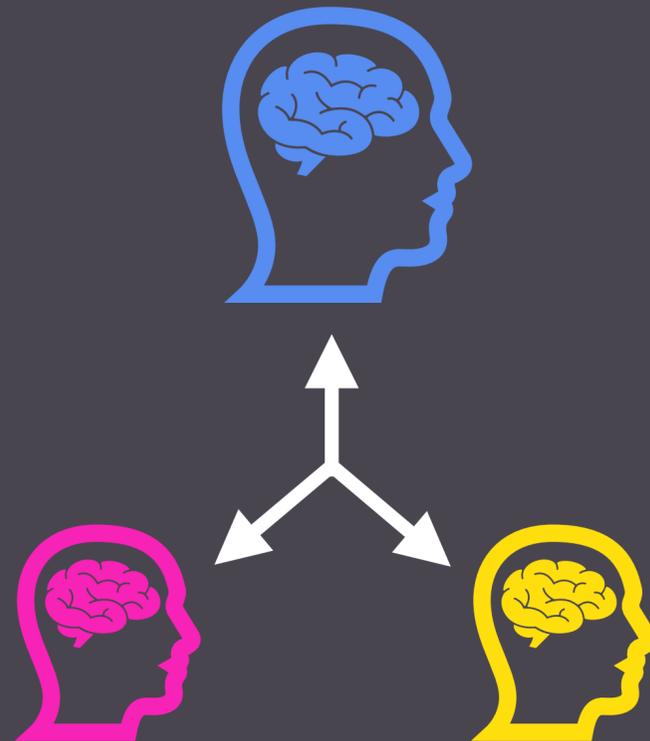


一緒に考えるワークフロー

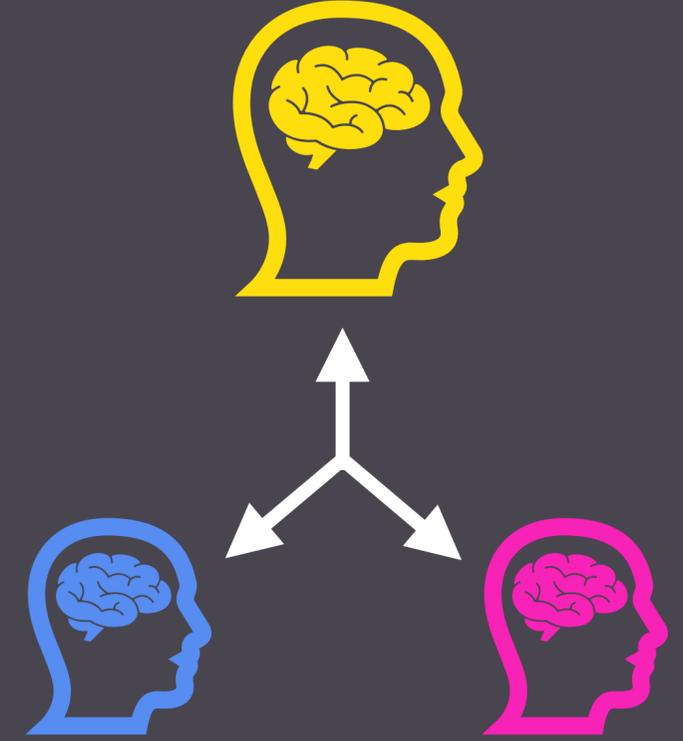
情報設計



デザイン

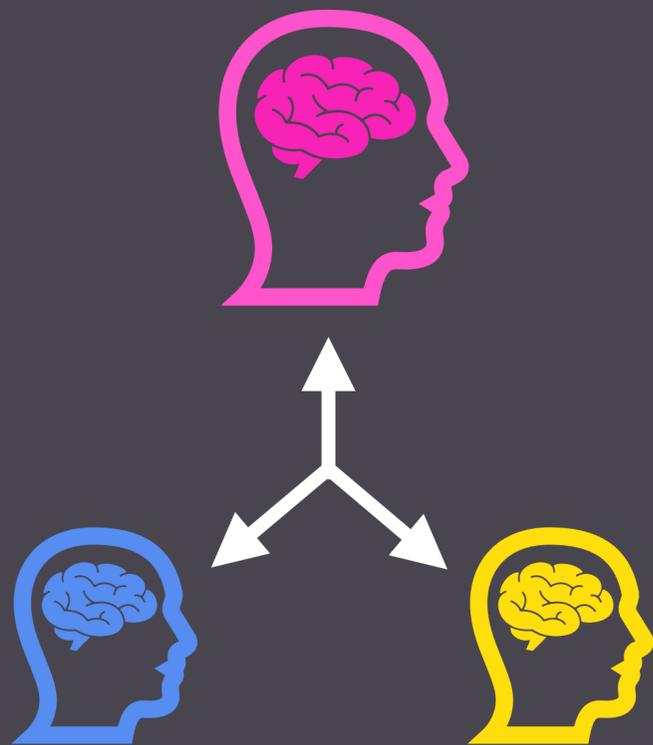


マークアップ設計

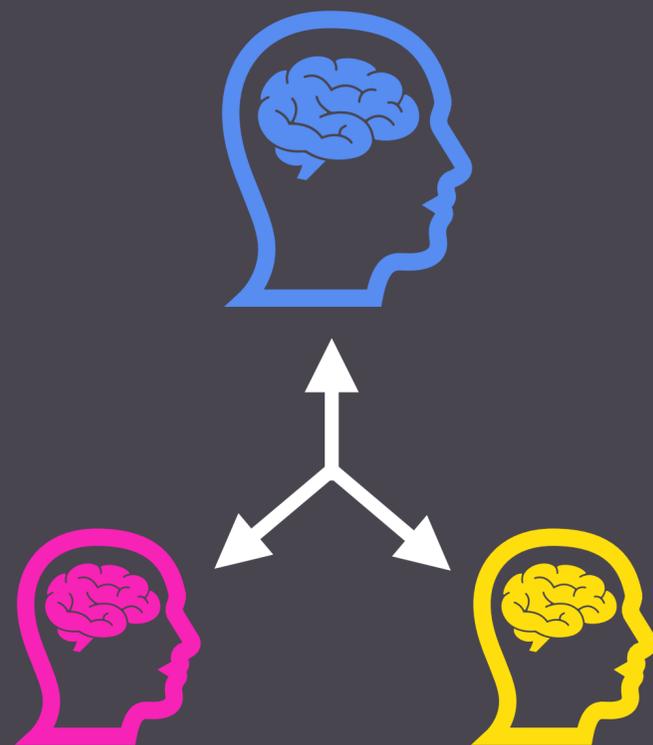


一緒に考えるワークフロー

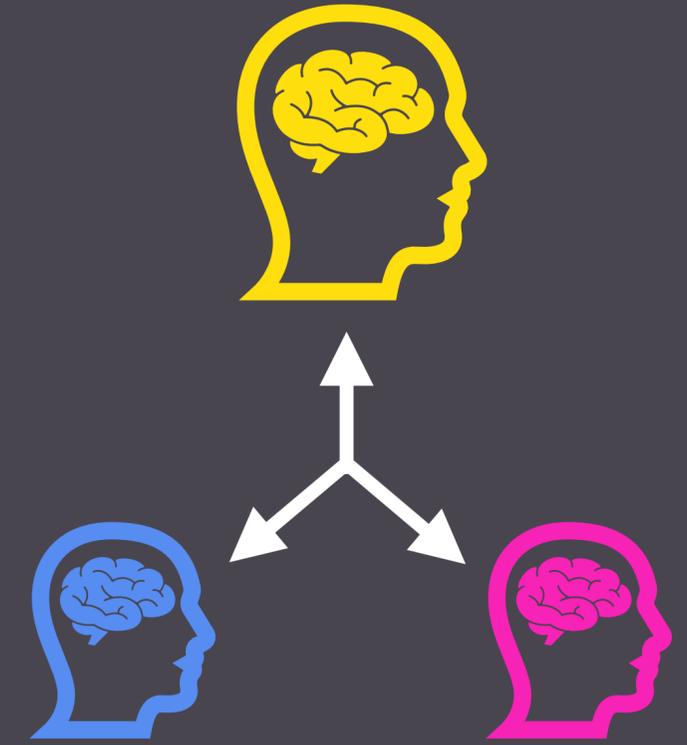
情報設計



デザイン



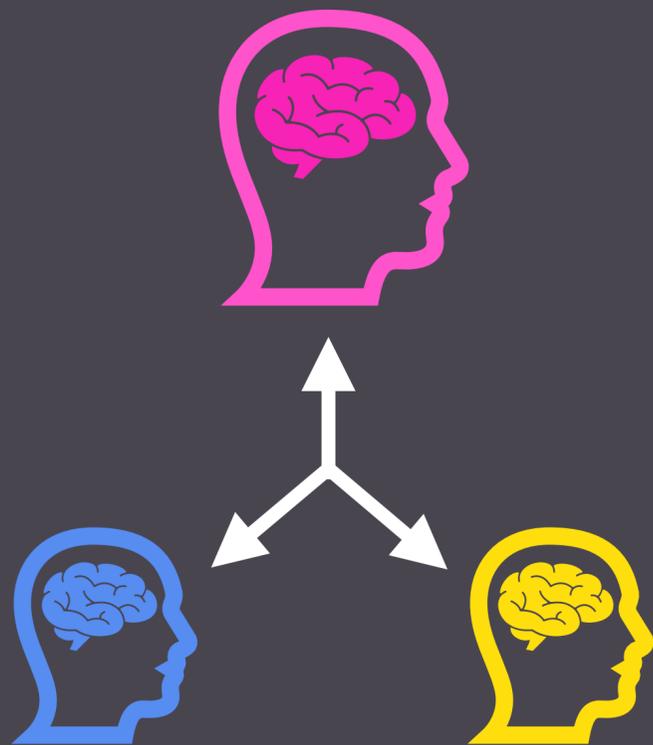
マークアップ設計



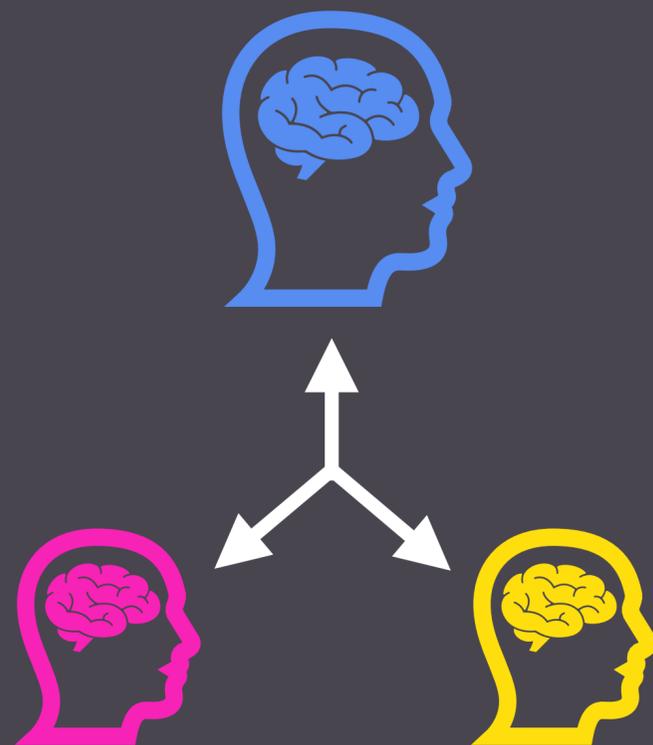
メイン作業者がいっつも、インタラクティブに密にやりとりする

一緒に考えるワークフロー

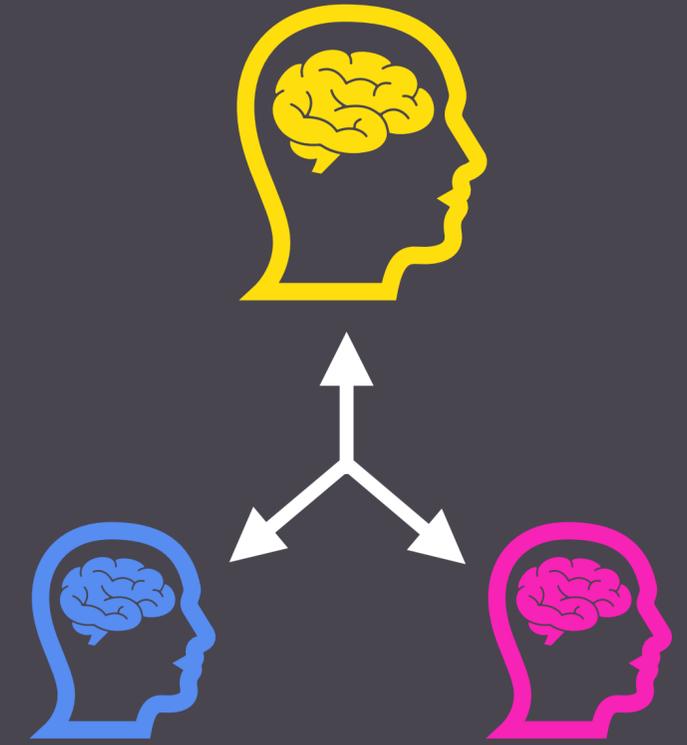
情報設計



デザイン



マークアップ設計



メイン作業者がいっつも、インタラクティブに密にやりとりする

一緒に考えるワークフロー



この矢印を実現する

- ▶ プラットフォーム
- ▶ 運用体制

が必要

メイン作業者がいっつも、**インタラクティブに密にやりとりする**

複数人での思考サイクルを早く回すには

- ▶ **プラットフォーム**
 - ▶ **軽く**
 - ▶ **早く**
 - ▶ **扱いやすく**
 - ▶ **ブラウザで確認できて**
 - ▶ **コメントを付けられる**
 - ▶ **= XDのプロトタイプ共有とオンラインコメント**

複数人での思考サイクルを早く回すには

▶ 運用体制

- ▶ もっと気軽に会話する
- ▶ もっと気軽にコミュニケーションをとる
- ▶ = 15分でもいいので日次の進捗共有
- ▶ = 常日頃からコミュニケーションが生まれやすい雰囲気をつくる
 - ▶ 一緒にランチに行く
 - ▶ 部活を発足する
 - ▶ ランチ画像アップ専用Slackチャンネル、雑談専用Slackチャンネル

コミュニケーションにばかり
時間を取られるのでは？

コミュニケーションを効率化するコツ

- ▶ 非同期コミュニケーションを上手く活用する
 - ▶ 事前に要点をまとめ、テキストで伝えておく
 - ▶ 必要であれば画像・動画を用いる。百聞は一見にしかず
 - ▶ CloudApp/Recordit
- ▶ 非同期コミュニケーションの心得
 - ▶ <https://goo.gl/c7gHyq>
 - ▶ <https://goo.gl/5wBMkW>

まとめ

XDの使い道は無限大
マークアップ設計にも使える

XDの真価は
「本質的なコミュニケーション」
を増やすことにある

コミュニケーションを

はやく

正確に

インタラクティブに

XDはアートボードベースの コミュニケーションプラットフォーム

 assialiholic

 atsushi.handa.3