



# Webデザイン実習2C

2017/11/29

Kazuma Sekiguchi

class@cieds.jp

# 2018年予想（当たるも八卦当たらぬも八卦）

- CustomElementを中心としたWebのコンポーネント化が進む
  - これまでのコーディング方法からの大幅な変革
- PWA（ProgressiveWebApplication）的Web
  - Webサイトをアプリ的なイメージで利用する
  - オフライン同期
- 標準化APIの提供とWebブラウザー対応
  - WebSocketsによるWebブラウザーだけの映像送受信
  - 決済機能の標準提供
- デザインスペックが当たり前
  - Webのデザイン手法の変化
  - デザイナーと開発者側の垣根を減らすための策

# 2018年予想（当たるも八卦当たらぬも八卦）

- 3Dの普及
  - WebでVRはまだ先と思われる（標準が存在しない）
  - 3DCGをWebに持ち込まれていく可能性は高い（表現の一部）
  - 比較的簡単に3DCGが作れる環境ができつつある
    - 画像から3DCGも作成可能になっている
- より早く作成できる、ことが重要
  - デザイナーのこれまでのやり方が段々通用しなくなる、かも
  - フィードバック、改善を高速でまわすサイクル
    - デザインにおけるバージョン管理が重要
- AIがバズワード
  - 何でもかんでもAIとか言うような・・・
  - AIは実際のところ力業



# Web屋の仕事

ディレクター

システム  
エンジニア

バックエンド  
エンジニア

マークアップ  
エンジニア

フロントエン  
ドエンジニア

UI/UXデザイ  
ナー

グラフィック  
デザイナー

イラストレー  
ター

# Web屋の仕事

- システムエンジニア
  - Webだけでなく、クライアント向けのシステムを構築する
  - サーバーサイドが主たる仕事だが、クライアント向けのアプリケーションを作成することもある
  - 場合によってネットワーク関連の知識、サーバー関連の知識が必要
  - プログラミング言語、開発手法知識、データベース知識、サーバー構築知識、サーバー運用知識などが必要

# Web屋の仕事

- バックエンドエンジニア
  - システムエンジニアの指示でプログラム開発を行う
  - システムエンジニアと同様の扱いをされることも
  - バックエンドであるため、サーバーサイド言語による開発が中心
  - プログラミング言語、開発手法知識、データベース知識、サーバー構築知識、サーバー運用知識などが必要
  - Java、PHP、Ruby、C#辺りが中心

# Web屋の仕事

- マークアップエンジニア
  - ほとんど無くなりつつあると思われる
  - HTMLとCSSを利用してWebサイトを作成する
  - 深いHTML知識とCSS知識が必要
    - 早く正確に作成できること、高速に表示できるための方法を知っている、SEOへの対応が可能であること
    - 新しいHTML規格を早く知る
- デザイナーから渡されるデザインカンパとの勝負
- デザインスペックに起因してコーディングすることもある
  - アトミックデザインなどのデザイン手法を知っておく必要がある
  - アセット、ライブラリなどの利用

# Web屋の仕事

- フロントエンドエンジニア
  - JavaScriptの普及と共に出てきた
  - JSをベースにフロントエンドのシステムを作成する
  - JSの発展が早いため、非常に知識アップデートを盛んに要求される
    - HTML5知識、JS、CustomElementなどの次期HTML知識、サーバーサイドの知識（連携するために）
    - アニメーション、インタラクションの知識
    - プロトタイプ手法（インタラクションをできるだけ早くクライアントに提示するための手法）



# Web屋の仕事

- UI/UXデザイナー

- 見た目のデザインというよりも、使い勝手の良さを向上させる、利用者の体験価値を高めることに主眼を置いたデザイナー
- Webだけではなく、さまざまなところで言われ始めている
- インタラクションを伴うデザインのため、インタラクションを表現できる能力が必要
- 場合によっては自分で作成するコード能力が必要
- 新しいデバイスや技術への対応が必要
- 旧来アプリでは恐らく対応できない、とされる
  - デザインスペック、アトミックデザインなどの知識

# Web屋の仕事

- グラフィックデザイナー、イラストレーター
  - 旧来から存在するグラフィックデザイナー
  - ツールの発展と共に手法などは変化しつつある
  - コード書けないデザイナーは生き残れない、説
- どれだけクオリティの高い作品を出せるか
- 映像、3DCGなど新しい表現手法への遷移

# 独自スマートフォンサイトの作成

- できるだけUI/UXという観点に主眼をおいて作成
  - どういう風にデザインすればユーザーにとって使いやすいスマートフォン向けサイトになるかを考えて構成する
- テーマ
  - 八王子駅から徒歩5分くらいのところにある架空の水族館
  - 熱帯魚が豊富に展示されているのが特徴
  - ターゲット：20歳～30歳前後の男女、小さい子どもを持っている家族
- 画像などはできるだけ商用利用可のものなどを利用

# スマートフォンサイトの作成

1. どのような機能が要るか、コンテンツとして何が必要かを考える
2. ラフを描く。特に見せるべきもの、優先順位の高い物の配置を考える
3. 色、画像を配置。UIとインタラクションを考える
4. デザインを完成させる、画像を書き出す
5. HTML + CSSでコーディング、実機で確認
6. 必要に応じて修正

# スマートフォンサイトの作成

- iPhone6,7,8,Plusに対応
  - 幅375px ,414pxで表示した際に問題がないようにする
  - できればリキッドデザインで行う
  - 表示確認はGoogleChromeで行う
  - 実際の機能は実装しなくても良い（例えば検索機能、カメラでの撮影など）
- HTML、CSS、必要に応じてJS、デザインカンブ（Ps、Ai、Sketch、Xdなど）を作成し、提出