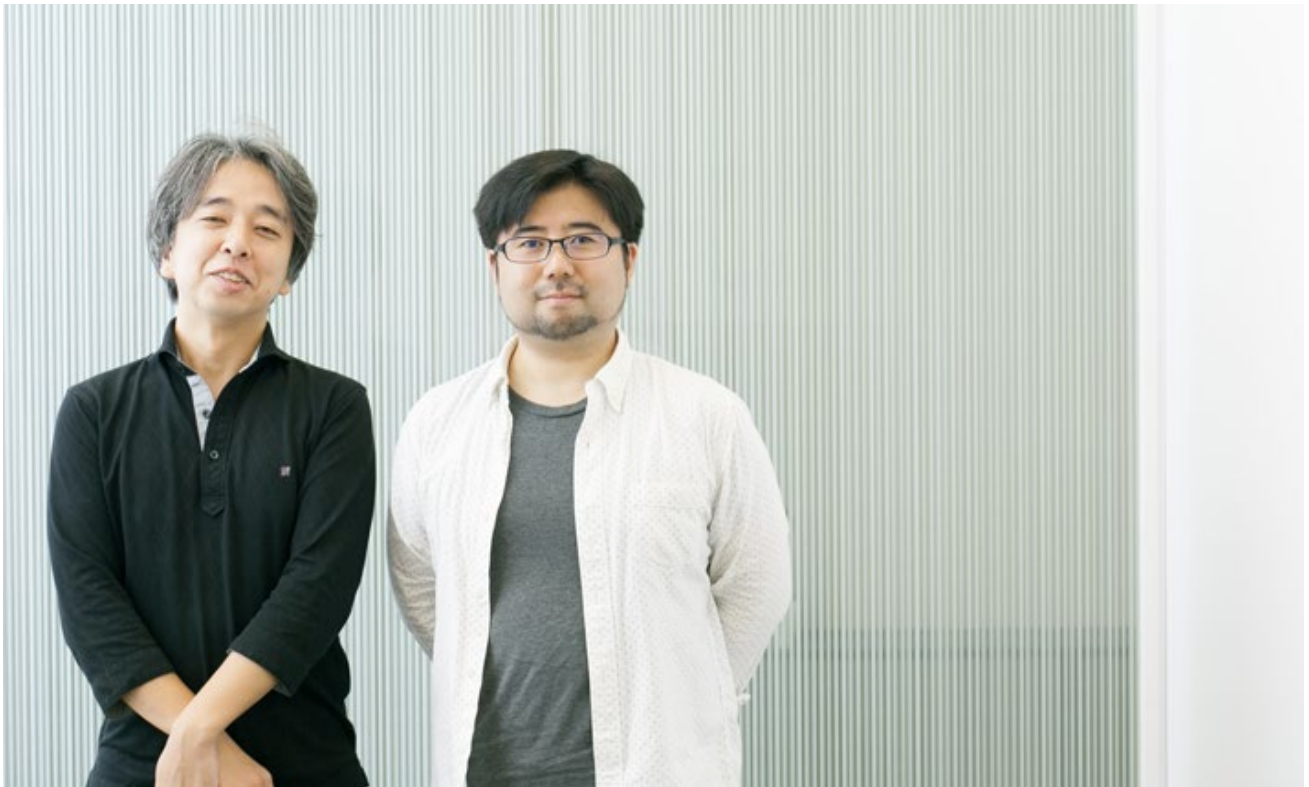


【ビジネス／企業間】

想創社 藤川真一 様 / リズムタイプ 栄前田勝太郎 様



ShopCard.me という iPhone アプリを開発しています。ShopCard.me は「ショッピング体験をより豊かにする」がコンセプトのアプリです。ShopCard.me を使うと、お気に入りのお店の情報カードをカードフォルダに入れて、友達に簡単に渡すことができます。

株式会社想創社 藤川真一 様 / 有限会社リズムタイプ 栄前田勝太郎 様

写真右：株式会社想創社 藤川真一 様

写真左：有限会社リズムタイプ 栄前田勝太郎 様

プロジェクトの概要について教えてください

藤川：ShopCard.me という iPhone アプリを開発しています。ShopCard.me は「ショッピング体験をより豊かにする」がコンセプトのアプリです。ShopCard.me を使うと、お気に入りのお店の情報カードをカードフォルダに入れて、友達に簡単に渡すことができます。



栄前田：弊社では主にアプリのデザイン制作を担当しました。

□ デザイン制作における情報共有の進め方について

栄前田：リズムタイプでは、クライアントとのやりとりにサイボウズ Live を使用します。以前、藤川さんからモバツイのスマホ版のデザイン制作をご依頼いただいた時に、サイボウズ Live でのやり取りをお願いしました。今回も引き続きサイボウズ Live を使っています。



グループのトップページ

チャット系のサービスは使っていますか？

柴前田：お客様の都合に合わせて使うことがあります。チャット系のサービスを使っている会社さんの話をきくと、やりとりの経緯を追えない、と言っていますね。チャット系はやっぱりやりとりが流れちゃうんです。ログが負えないっていうのは厳しい、と。

チャットはまとまった時間がほしい時にも割り込まれる感じがあります。スレッド型とかメール型のツールの方がある程度自分のペースで仕事ができる、という話はよく聞きます。チャット系のツールでお客様が慣れてしまうと、チャットの会話のスピードでレスポンスを返さなければならなくなるのが厳しいですね。

藤川：確かに。「LINE 疲れ」みたいな話ですね。

ガントチャートは作成しているのでしょうか。

柴前田：作成しないですね。ガントチャートで管理するという思想が受け入れられづらい所があると思うんですよ。PM 的な立場の方はガントチャートで理解するんですが、作業担当者レベルはガントチャートを意識できないと思うんです。

藤川：大切なのは、エンドの日付です。一つの仕事だけやっているんだったら、ガントチャートだけで今自分が何に専念すべきか簡単に分かりますが、たいてい複数のプロジェクトを平行してやっているじゃないですか。そうすると、個別のプロジェクトのガントチャートがあっても作業計画をたてられない。

柴前田：弊社はガントチャートの的なものはやめたんです。お客様が認識していただけないんです。ごく簡単なスケジュール表をもとに、二日に一回程度の頻度でステータスを確認する、という程度です。

その方がお客さんにも状況を認識していただけます。ガントチャートは読み解くのも大変だし、状況を認識するのも難しい。時間がだいぶかかるんですよ。

藤川：ガントチャートは、あるタスクが遅延したら関連するタスクも期日がずれるべき、という発想が基本です。でも日本の場合は期間が圧縮されるだけで、おしりが変わらないことが多い。

サイボウズ Live の掲示板でコミュニケーション

サイボウズ Live は掲示板をメインでお使いいただいているのでしょうか。

栄前田：掲示板を使って、トピックを分けてやり取りしています。裏話的になりますが、藤川さんがアプリの実装にどっぷり入ってしまったので、プロジェクトを総括的に見る役割の人が不在になってしまいました。そこで途中から藤川さんの奥さんに弊社とのやり取りの窓口になっていただいてプロジェクトを進めました。

藤川：実装ではなく、プロジェクト管理を外注したということで…。僕にやり取りをする余裕がなくなっちゃったので、サイボウズ Live 上のコミュニケーションを全て妻にお願いしていました。

栄前田：ほぼ、奥さんと1対1のやりとりでしたね。



☆ 30: 栄前田 勝太郎 2013/5/23(木) 12:18

>29 への返信

いただいた内容についてですが、カメラUI周りすべてのデータが必要となりますでしょうか？
またiPad Retina対応版を作成、非RetinaについてはRetina版のデータから対応
いただくということは可能でしょうか？
もう一点、納品データについてはPSDをお渡しするという対応でよろしいでしょうか？

上記3点について確認させていただければと思います。
よろしく願いいたします。

いいね！ - 返信する



☆ 29: 藤川 麻夕子 2013/5/22(水) 16:36

現在 栄前田 勝太郎 さんにすでに組み込みに入っておりますが、
先方から一部対応依頼がありました。

最初にご連絡をさし上げておりますが、カメラのUIに関しては、「画面サイズごと」のデザインが必要になります。iPhoneに関してはおそらく大丈夫かと思うのですが、iPad (Retina含む) 向けのデザインデータがない状態になっています。こちらについてのご対応もお願いいたします。

どうぞよろしく願いいたします。

いいね！ - 返信する

掲示板のコメント欄でやりとりする

藤川：彼女自身が判断したりディレクションしていたわけではありません。デザインのプレビューが来た時などに口頭で教えてもらい、サイボウズ Live からファイルをダウンロードして確認する、といった

進め方でした。

栄前田：サイボウズ Live はプロジェクト管理というよりも、コミュニケーションツールとして便利に使ってました。藤川さんの奥さんとのやり取りがほとんどでしたが、藤川さんには iPhone アプリから外出先などでこまめに見てもらっていたようです。

藤川：そうですね。こまめにレスポンスすることが一番大切かなと思っているので、外出時はモバイルでもチェックしています。画面は小さいですが iPhone アプリの方が PC のブラウザで見るよりも、実は見やすいんじゃないかな。

□ いいね！ ボタンを活用、「読んだ印」に

藤川：コメントは妻にお願いしていましたが、「いいね！」ボタンで読みましたというのを伝えていましたね。

栄前田：それだけでも違いますね。返事は特に期待していないんだけど、見てるかどうかはやっぱり知りたい。



☆ 44: 藤川 麻夕子 2013/11/6(水) 16:10

>43 への返信

ご連絡ありがとうございます。

PSDについてですが、大変恐れ入りますがヘッダ周りもすべて含めた形でお願いできますでしょうか。依頼内容としてはヘッダ周りの調整対応も含まれていますし、今後こちらでそちらをもとに調整する可能性もありますので…。

お手数をおかけいたしますがよろしく願いいたします。

いいね！を取り消す 返信する



いいね！で確認したことを伝える

藤川：何かしら反応があれば全然違うっていう感覚が共通してあります。別に返事しないと失礼、という文化ではないですし。

栄前田：制作そのものではなく、やり取りが負荷になってしまうというのは本末転倒だと思います。「いいね！」を読んだ印の代わりにするというのは、どうしたらレスポンスが早くなるかを考えていたら、自然とそうになりましたね。

ありがとうございました。

2013/12/20