

エンジニア駆動で デザインツールの刷新ができた

パイオニア株式会社

モバイル開発部

bami(Risa Katabami)

DroidKaigi 2022 Day2

Agenda

- 01 自己紹介
- 02 デザインツールはみんなのもの
- 03 なぜデザインツールを変えなければならなかったのか
- 04 デザインツールの選定
- 05 ツールを変更できるまでの道のり
- 06 まとめ

Agenda

- 01 自己紹介
- 02 デザインツールはみんなのもの
- 03 なぜデザインツールを変えなければならなかったのか
- 04 デザインツールの選定
- 05 ツールを変更できるまでの道のり
- 06 まとめ



bami(Risa Katabami)

•お仕事

- 2022年 パイオニア株式会社入社
 - Androidエンジニア兼、プロダクトの要件設計～実装まで一連の開発業務を担当
 - 技術広報活動やエンジニア教育、モダンな開発ができる環境を整えることに尽力している

•趣味

- 愛犬2匹と遊ぶ
- クラフトビール
 - 友人とお店を検索できるアプリ「BeerHolics」をFlutterで作ってます



Agenda

- 01 自己紹介
- 02 デザインツールはみんなのもの
- 03 なぜデザインツールを変えなければならなかったのか
- 04 デザインツールの選定
- 05 ツールを変更できるまでの道のり
- 06 まとめ

何気なく使っていて、
デザインツールはデザイナーさんのものと思いませんか？

デザインツールを使うのはデザイナーさんだけじゃない。

開発チーム全員で使うことによって
開発スピードやアプリそのものの
クオリティ・付加価値を作り出すのを助けてくれる！



開発チーム全員で使うことによって生まれるメリット

①開発スピード

アジャイル開発でも、ウォーターフォール開発でも共通して言えることは、開発スピードを上げるためには、**作りたいものをいかに早くコーディングできる状態になるかが大事。**

開発チーム全員でこれから作る機能に対して共通認識を持つことによって、**手戻りや仕様変更が起きにくい状態を作り出す**ことができ、結果的に開発スピードが上がります。

開発チーム全員で使うことによって生まれるメリット

②クオリティ

画面の遷移やボタンを押した時の動作などプロトタイプを作って検証することによって、ユーザーがつまづきそうな箇所やサービス全体としての動きをあらかじめ確認することができる。

プロトタイプを実際に触ることにより、アプリそのものの不便さや改善点の発見につなげることが出来ます。

開発チーム全員で使うことによって生まれるメリット

③付加価値

開発チーム全員でディスカッションできることにより、プロダクトとして実現したい世界観をより深く考えることができたり、新しいアイデアが発見できたりします。

プロダクトのフィードバックやアイデアはいろいろな人が参加してくれることにより、プロダクトがグロースできる可能性は広がります。

Agenda

- 01 自己紹介
- 02 デザインツールはみんなのもの
- 03 なぜデザインツールを変えなければならなかったのか
- 04 デザインツールの選定
- 05 ツールを変更できるまでの道のり
- 06 まとめ

case: 私が関わっているプロジェクトの場合



ツール

ワイヤーフレーム/画面遷移はエクセル作成されており、視認性が悪く全体俯瞰しにくい



データ共有

XDのWEB共有の場合、細かいデザインスペックが表示されないことがあり社内チャットで最新版のデザインデータの共有がされる



レビュー手法

仕様やデザインレビューは必ずMTG

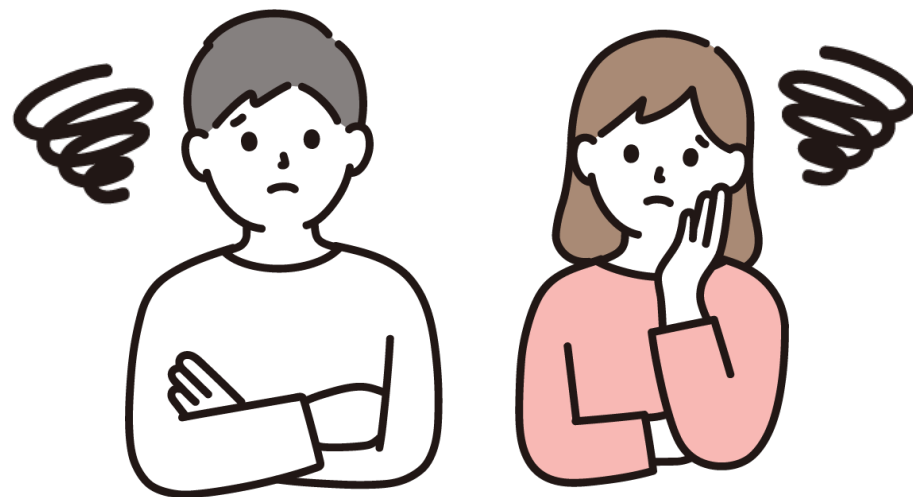


開発プロセス

分業制のウォーターフォール開発の為、次の開発プロセスへ進むための情報連携のコストが高い

最適なツール選択 ✕ ツールにあったやり方

どちらも足りておらず
コラボレーションがしにくい環境だった



ツールを変えることで解決できること



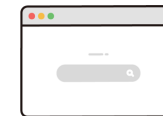
視認性が悪く全体俯瞰しにくい



わかりやすく・参照しやすい

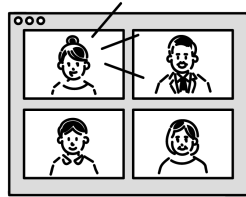


データの受け渡し作業が発生

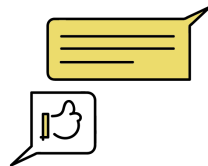


常にブラウザで見れる

ツールにあったやり方で解決できそうなこと



レビューをMTGで行う



コメント機能を活用し、好きな
タイミングでレビューできる



分業制



誰でもディスカッションに
参加でき、情報連携コストも削減

Agenda

- 01 自己紹介
- 02 デザインツールはみんなのもの
- 03 なぜデザインツールを変えなければならなかったのか
- 04 デザインツールの選定
- 05 ツールを変更できるまでの道のり
- 06 まとめ




デザインツールを選ぶ時に重要視したポイント

1. MacとWindowsどちらも対応していること
2. 直感的に使えるツールであること
3. コミュニケーションがとりやすくなること
4. クラウド(できればWebベース)で使えること
5. コストが高くないこと
6. 移行作業が可能であること
7. バージョン管理もできる
8. モックアップが作れる

選んだツールは？



なぜFigmaなのか？

			
Mac & Windows	○	○	×
直感的に使える	○	○	○
コミュニケーション	△	◎	○
クラウド (Webベース)	△	◎	×
コスト	○	◎	△
移行作業が可能	-	○	○
バージョン管理	×	◎	○
モックアップ	△	○	×

Agenda

- 01 自己紹介
- 02 デザインツールはみんなのもの
- 03 なぜデザインツールを変えなければならなかったのか
- 04 デザインツールの選定
- 05 ツールを変更できるまでの道のり**
- 06 まとめ

まずは体当たりで相談



結果

- 不便さをそこまで感じられていなかった
- 既存開発への影響があるのでは?という懸念
- 以前ツール変更をした時に大変だった

PoC開発などの小さい新規開発で導入



PoCで導入できた点

- プロダクト発足時に使いたいツールを決められた
- トンマナはあるものの、アプリを跨いだコンポーネントやシステムデザインがなかった
- デザイナーさんや開発メンバーの人数も少ないことが多く、無料で賄える場合もあり、お試しで使ってみるといえる

Figmaの布教活動



アクション

- Figmaでのデモ
- 隙あらばFigmaの話をする
- 事前に懸念点をヒアリング



03/29 16:51 Edited



先ほどはMTGありがとうございました！会議のメモをまとめたので、認識の齟齬がないか確認お願いいたします。

▼共有方法

○ XDのデータ

- 対デザイナー: Adobeクラウドでも管理しているため、クラウドで作業が必要なものや共同編集が必要なものは権限を解放していく
- 対エンジニア: Adobeクラウドが編集者権限しかなく、デザインデータを触られない様にするため、XDファイルをローカルにダウンロードしてもらおう
 - 細かいフィードバックの度に毎回データのやりとりをしなければならないのはエンジニア的にしんどいので対エンジニアへの共有はFigmaなどのデザインツール使いたいです |ω・)ち

提案結果



ツール提案を受けてくれた理由

- ツールを変えることでデザイナー×エンジニアのコラボレーションが生まれるようになると考えが変わった
- ユーザーの技術ブログの多さ
- XDからFigmaへのデータ移行も可能

現在は



徐々に移行中

- 新しく作られる画面や新たに修正が入るものから移行
- レビューも非同期になり作業時間圧迫が減った
- Figmaに情報を集約できたことで、仕様作成のプロセスまで変わろうとしている
- 他のプロダクトにも横展開

Agenda

- 01 自己紹介
- 02 デザインツールはみんなのもの
- 03 なぜデザインツールを変えなければならなかったのか
- 04 デザインツールの選定
- 05 ツールを変更できるまでの道のり
- 06 まとめ

- デザインツールは開発メンバー全員で使うことで生まれるメリットは大きい
- メンバー同士のコラボレーションには最適なツールと手法、どちらも必要
- ツールの導入は既存プロダクトに影響がでにくい新規開発やPoC開発から行うのが吉
- Figmaは無料で使える機能も豊富なので、お試しでワイヤーフレーム作成から導入してみる
- ツールを変えたことで手法が変わり、さらにはプロセスも変わりつつある

パイオニア株式会社では、変革に向けて一緒に働く仲間を募集中です！



パイオニア公式note



おれは…Figmaで行く！
UIデザインツール選定
(デザインツール刷新のお話)