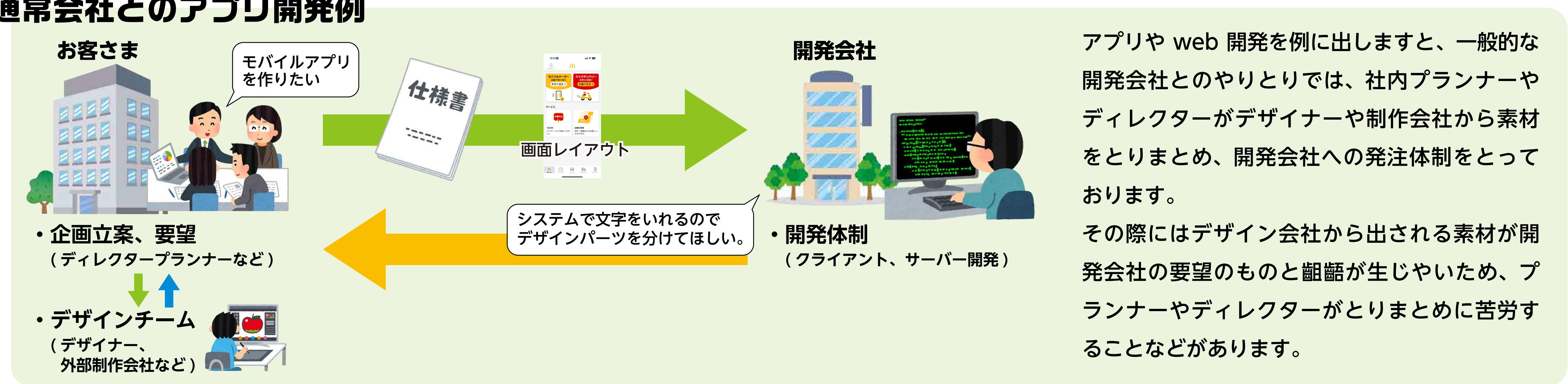


開発会社にデザインチームがいることによる顧客との連携体制

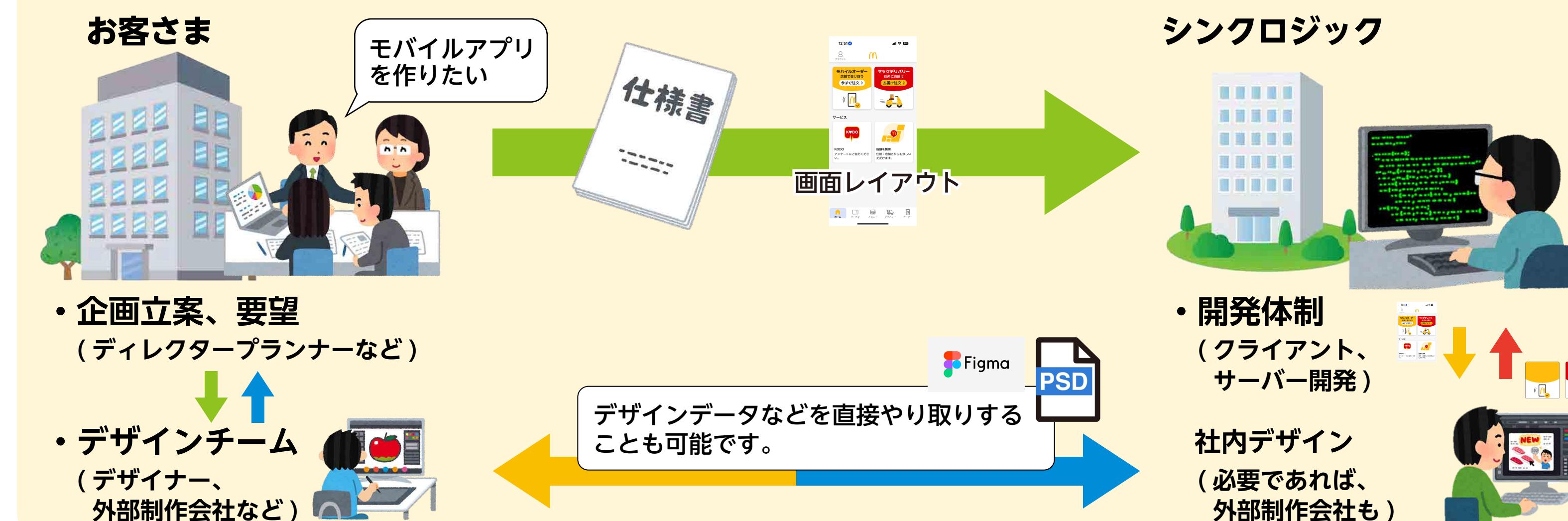
通常会社とのアプリ開発例



アプリや web 開発を例に出しますと、一般的な開発会社とのやりとりでは、社内プランナーやディレクターがデザイナーや制作会社から素材をとりまとめ、開発会社への発注体制をとっています。

その際にはデザイン会社から出される素材が開発会社の要望のものと齟齬が生じやいため、プランナーやディレクターがとりまとめに苦労することなどがあります。

シンクロジックとのアプリ開発例



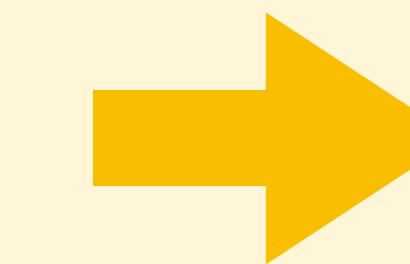
シンクロジックは社内にデザインチームを抱えているため、開発が求める形式での書き出しが欲しい場合などでも、お客様にお戻しすることなく、社内で完結して制作を進めることができます。また、必要データが足りない場合でも、デザイナー間でやり取りがすることができれば、企画やプランナーが繋がなくてもスムーズにやり取りができるようになります。

開発とデザイン間でやりとり実例

1. パターンで繰り返されるものを小さく



画面全体に敷くBG画像として、左図のような画像がデザイナーから送られてきました。開発はアプリケーションの要領を抑えるためになるべく小さくしてほしいと返答します。



システム上でパターンの繰り返しが使えるために左図のように一部だけを切り出し、画面いっぱいに敷くことによって同じような見た目を再現します。

2. ボタンなどは細かいパートで使い回し良くする



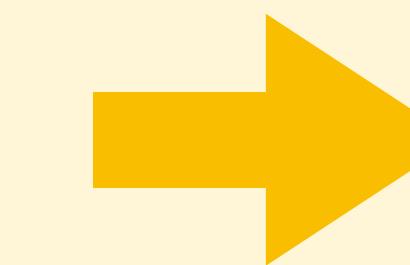
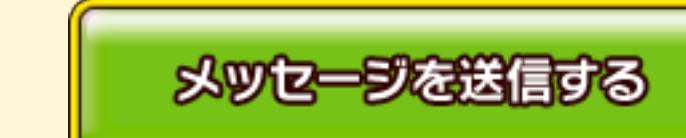
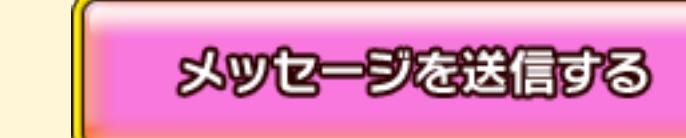
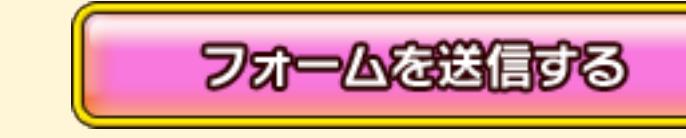
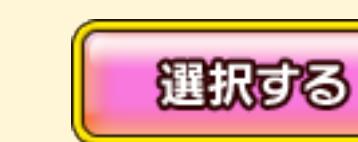
アプリで使うボタンも、細かく調整することによってアプリケーションの肥大化を防ぐことができます。



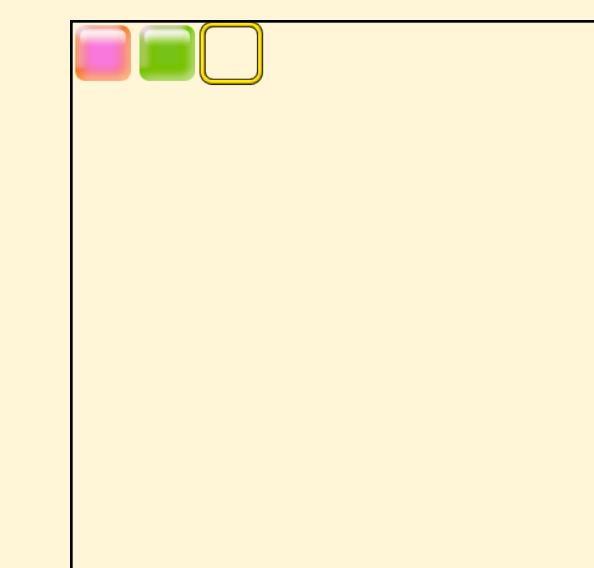
ボタンをパート分けをし、更になるべく小さくして一枚の画像にします。文字などはシステム上でいれるので画像から削除します。



最終的にはこのようにアトラス化と呼ばれる画像になり、システム上でボタンとして再現されることになります。



アトラス化されたボタンはシステム上で横や縦に大きくすることも可能となります。



要領削減をした時としない時のイメージ図。画像の削減率は一目瞭然。