

## UI/UXデザイン制作ツールの一元化で コミュニケーションコストを削減

# DMM.com

「“スクラム開発”にXDを導入することで、関係者全員で対話しながら高品質なUI/UX開発ができるようになりました」

エンターテインメント本部 デザイン部 部長 齊藤 卓真 氏

### 導入製品

#### Adobe Creative Cloudエンタープライズ版

デスクトップアプリ ・ Adobe XD ・ Adobe Illustrator ・ Adobe InDesign ・ Adobe Photoshop  
 ・ Adobe Premiere Pro ・ Adobe Premiere Rush ・ Adobe After Effects ・ Adobe Dimension  
 サービス ・ Adobe Fonts

### 導入メリット

開発工程を効率化  
あらゆるコストを削減



ツール選定、仕様書作成などの工数やコミュニケーションコストの削減に成功

チーム全体で  
品質向上に取り組める



スクラム開発との親和性が高く、関係者全員でよりよいサービスを目指す

学習コストをかけずに  
使える



Adobeユーザーなら初期学習が必要なく、インストール後にすぐ使える

クラウドサービスを一元化



素材をアセットとして共有できることで、高品質でスムーズな制作が可能に



### 合同会社DMM.com

1999年設立。「領域とわず、なんでもやる」という大きなコンセプトのもと、Webに関するあらゆる事業、アニメ、ゲーム、番組などの配信から電子書籍、オンラインサロン、株、FXなどの投資、公営ギャンブル、アミューズメント関連事業と、非常に多岐にわたるサービスを提供する。



エンターテインメント本部  
デザイン部 部長  
齊藤 卓真 氏

レンタルビデオ事業を手がけたことが始まりの合同会社DMM.com（以下、DMM）。現在運営するサービスの数は、動画やアニメなどのコンテンツ事業から英会話などの教育事業、さらに水族館の施設運営など、多岐に渡る。デザイン部をはじめとする制作チームは以前から一部Adobe製品を導入していたが、Adobe Creative Cloudエンタープライズ版を全社的に取り入れることによって、プロジェクトに携わるすべての関係者がクリエイティブに参加できるようになり、さらにユーザビリティの高いプロダクトを、スムーズに制作できるようになった。

### ■ 導入の経緯

#### 新規事業のスムーズなスタートアップに期待

DMMでは各事業体にデザイナーが配置されており、「どんなデザインが求められているか」目的やゴールを見据え、サービスデザインからクリエイティブ制作実務まで幅広い領域を担当している。様々なデザインやアウトプットのニーズに対応するため、必要とするツールは非常に多い。

DMM pictures担当デザイナーである宮吉 哲平氏はこう語る。

「DMM picturesでは、アニメのパッケージ、ポスター、グッズ、それらに紐づいたWebページといったように制作物自体が多岐に渡るため、最適なアプリケーションを選択しています。グラフィックはPhotoshop、イラストやロゴはIllustrator、印刷物デザインであればInDesign、WebのUI制作はXD、動画編集にはPremiere Proも活用しています」

DMMでは以前よりAdobe製品を活用していたが、「DMM.make」でPhotoshop3Dプリントプロフィールを開発し協業したことをきっかけに、全社的にCreative Cloudを導入。デザイナーだけでなく、デザインツールを必要とする様々な職能者が利用可能となっている。特に効果を発揮したのは、UI/UX開発ツールのAdobe XDだったという。エンターテインメント本部 デザイン部 部長である齊藤 卓真氏は次のように説明する。



エンターテインメント本部  
デザイン部 デザイナー  
宮吉 哲平氏



エンターテインメント本部  
デザイン部 デザイナー  
川崎 美波氏



エンターテインメント本部  
デザイン部 デザイナー  
伊田 はづき氏

## USER PROFILE

合同会社DMM.com

<https://www.dmm.com/>

所在地：東京都港区六本木3-2-1 住友不動産六本木グランドタワー

創業：1999年11月

資本金：1,000万円

従業員数：1,527人

事業内容：デジタルコンテンツ配信事業、通信販売事業、オンラインレンタル事業、インターネット接続事業、オンライン英会話事業、モノづくり支援事業、太陽光発電事業、その他

## 詳細情報

[adobe.com/go/cce\\_jp](https://adobe.com/go/cce_jp)



アドビ システムズ 株式会社  
〒141-0032 東京都品川区大崎1-11-2  
ゲートシティ大崎イーストタワー  
[www.adobe.com/jp/](http://www.adobe.com/jp/)

Adobe Systems Incorporated  
345 Park Avenue  
San Jose, CA 95110-2704  
USA  
[www.adobe.com](http://www.adobe.com)

「現在のDMMではWebに関わらない事業はないに等しく、デザインの多くは内製化しています。新規事業の創出にも力を注いでおり、構想フェーズからデザインの相談を受けるケースが増えてきました。詳細なビジネスモデルを検討している段階でも、XDを活用することで、サービス提供イメージやユーザー体験を確認できるプロトタイプの実現が可能で、『新しいビジネスのスタートをデザインで後押しする』そういった動きが、XDの導入によって加速することを期待していました」

## ■ 選択のポイント

### 学習コストやコミュニケーションコストを低減

同社ではAdobe Creative Cloudに関してエンターテインメント本部デザイン部だけでも20、DMM全体では500以上のアカウントを導入している。なかでもXDは、多くのWebコンテンツを持つ同社のUI/UXの開発に大きく貢献している。開発プロダクト毎に様々なデザインツールを使い分けているが、新しいツール・サービスは一から使い方の習得が必要なため、日本語に対応していない場合は導入のハードルが高かった。一方でXDは、従来の作業で慣れ親しんだIllustratorやPhotoshopと同感覚で違和感なく使い始めることができ、学習コストを抑えることができたという。

「対面でのミーティングは総括的な意見を交わす場として位置づけ、デザインの詳細なディテールについてはXDのコメント機能を活用しています。協力会社もXDを導入していたこともあり、やりとりが円滑になりストレスが軽減されました。スピーディーに確かな判断が可能となり、時間はもちろんですが、コミュニケーションコストの大幅な削減ができています」とDMM pictures担当デザイナーの川崎 美波氏。

## ■ 導入効果

### チーム全体で品質向上を目指す“スクラム開発”が可能に

XD導入によってコミュニケーション重視の“スクラム開発”が加速し、高品質なUI開発が可能となった。

「以前はディレクターが開発要件をまとめ、ユーザー体験に関する議論もデザイナーとディレクターの職能だけで進行させることが多くありました。しかしXDを企画、ワイヤーフレーム、ユーザーテスト、制作と、UI開発プロセス全てに導入することで、プロジェクトに関わる全員がXDで情報共有できるようになったのです。XDを対話のハブにして、完成イメージを全員で共有することで、高品質なUI開発、サービス開発に挑戦できるようになりました」（齊藤氏）

新たに『DMM 百万長者』という公営競技サービスをスタートしたDMMは、このサービスのWebコンテンツ制作でもXDを活用。DMM 百万長者 担当デザイナーの伊田 はづき氏はこう語る。

「XDはAdobe製品共通の操作イメージで直感的に使用できるだけでなく、複数ページを俯瞰した制作管理が非常に楽だと感じています。新規サービスのため、合計200ページ以上のデザインを進行させていましたが、動きはまったく重くならずサクサク使えました。私手がけたデザインを「共有機能」でメンバーが自由に確認できたことで、様々な意見を反映することができました。それによりコミュニケーションが向上したという実感があります。XDを使用することでチームが一致団結し全員でサイトデザインに取り組めたことは大きな効果です」

他にもCreative Cloudのサービスやツールを駆使し、コンテンツの円滑な制作・進行に繋げている。

「DMM GAMES」のひとつに『なむあみだ仏っ!』という人気ゲームがあり、DMM picturesでアニメ化しました。DVDリリース時の制作物はパッケージ、盤面、同梱冊子、店頭PR用の等身大パネル、チャプター選択のメニュー動画にいたるまで50以上に及びましたが、事業部を跨いだ制作シーンでもCreative Cloudであれば、素材や装飾の共有で統一感のあるデザインを作成できます。またパッケージのPR用に使用する、DVDや冊子の立体イメージはDimensionで作成しています。初めて使いましたが想像以上に簡単に作ることができました」（宮吉氏）



©DMM GAMES/VisualWorks/ なむあみだ仏っ!プロジェクト

## ■ 今後の展望

### 最新動向を見据え、常に対応できるツールに期待

職種や事業を横断して活用されているCreative Cloudには、さらなる期待を寄せている。

「弊社ではR&D部門もあり、今後新たに生まれてくるであろう新しいメディアに対しても開発を進めていかなければなりません。インターネットはもちろんのことですが、メディアの最新動向にもきちんと対応しつつ、今までのAdobe製品での媒体デザイン同様、新しくなっても違和感なく『学習』ということを意識せず自然に移行できるツールを常にリリースしていただきたいと思っています。また既存のツールについては、処理の自動化が進むなど、さらなる機能のアップデートに大きな期待を持ちつつ、学習面、時間、コミュニケーション、そして費用にいたるまで、すべてに効果を発揮してくれることを願っています」（齊藤氏）

※掲載された情報は、2019年10月現在のものです。