



Webの新時代を切り開く! トップクリエイター8人が集結!

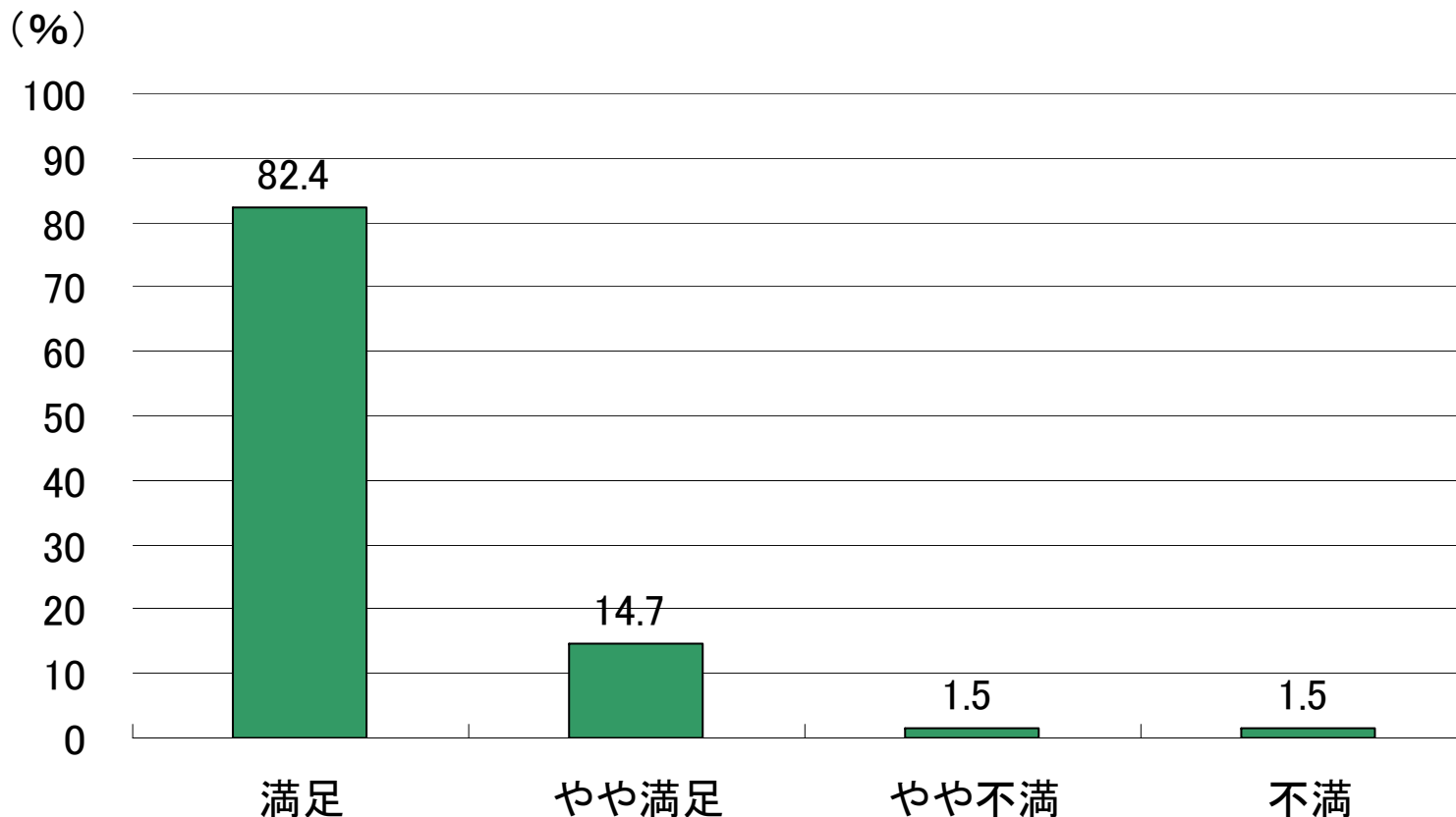
CSS Nite in FUKUI, Vol.3

- 日時: 2009年11月28日(土)
- 時間: 12:00開場/12:40オープニング
- 場所: 福井県産業情報センタービル マルチホール1F
- 参加費: 一般3,000円/学生無料(事前登録制)
- 定員: 100名

CSS Nite in FUKUI, Vol.3 イベントレポート

イベント全体の感想について

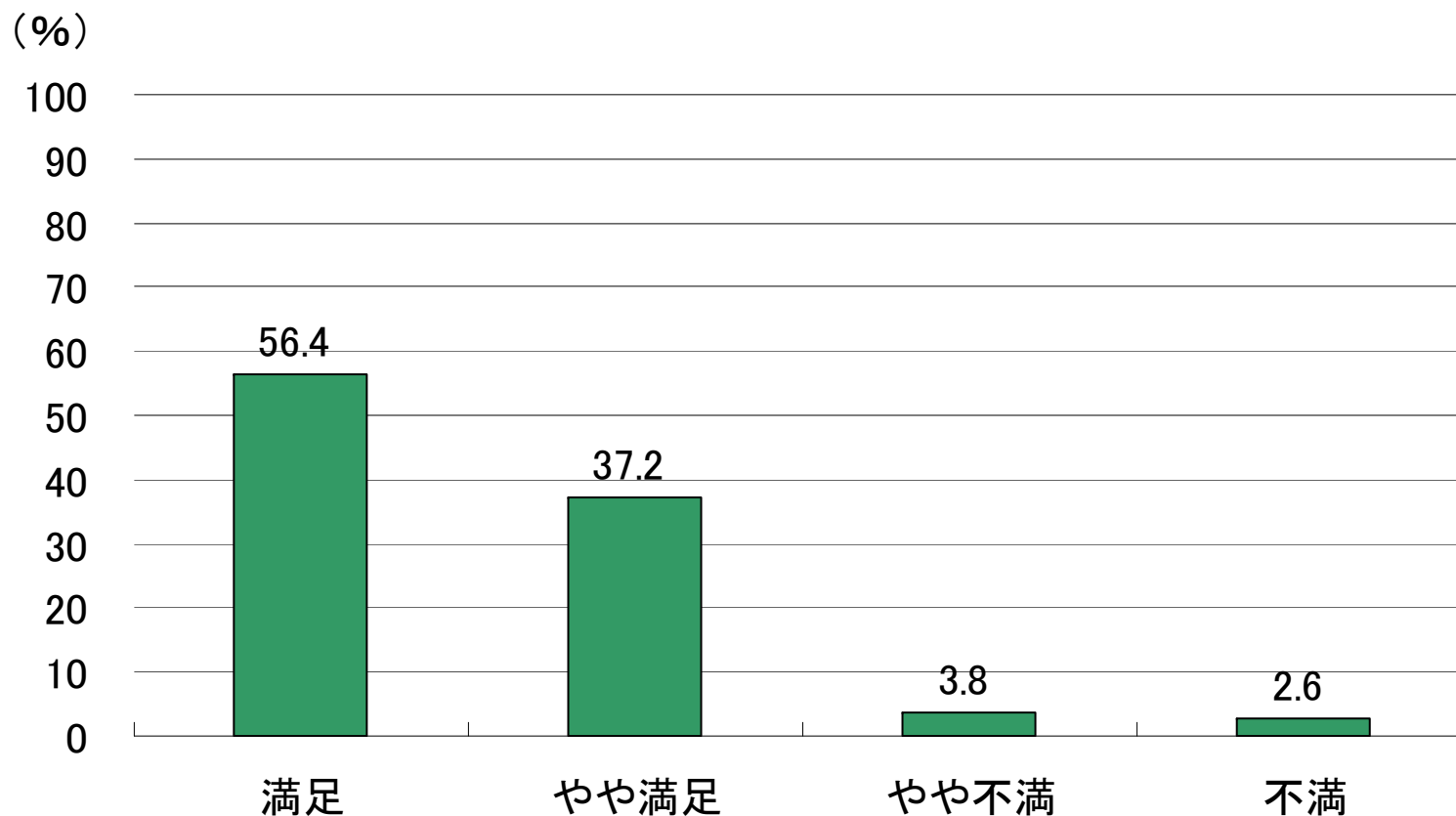
参加者全体の97%が、「満足」または「やや満足」と回答。



【参加者のご意見】

- 他のIT関連のイベントに比べ親しみやすい雰囲気でした。内容も実用的で明日からの業務に活かしたいと思います。
- いろいろなパターンのセッションがお聞きできて勉強になりました。ありがとうございます。地元クリエイターによるセッションは、もっと「福井の現状らしさ」が出るような内容だったら良かったと思います。
- 今年は2回目でしたが、どちらも楽しくためになるイベントだったと思います。福井のみんなでがんばろうと思えるイベントありがとうございました。
- セッションも短めで小切れよく、いろいろ切り口がまとまりよく、バランスよく楽しめました。資料も、セミナーごとに書込みノートがたくさんあって手元に資料がなくてもメモを残しやすかったです。

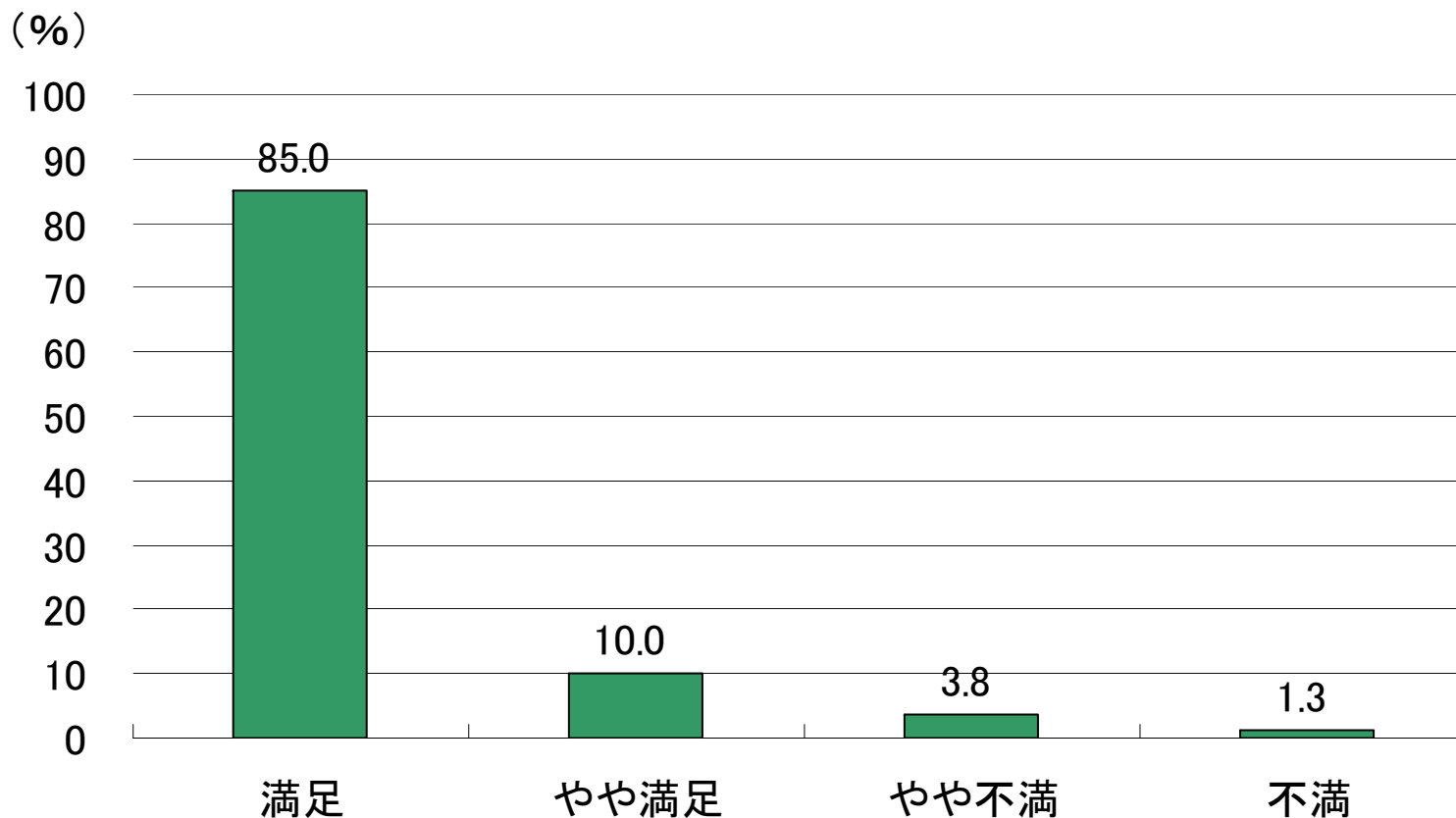
情報アーキテクチャの全体像～なぜWebサイトに、情報アーキテクチャは必要か～（長谷川敦士氏）



【参加者のご意見】

- ・ IAという言葉はあまり聞きなれないですが、情報を整理して、分かりやすいデザインを作ると言う事は大切だし、心がけている事ですから今後も深く考えながら作業したいです。
- ・ 情報にたずさわる仕事をしている人には大切な事を多くおっしゃいました。情報アーキテクチャという言葉自体知らなかったので勉強になりました。
- ・ サイトを作っていくうえでの、情報のまとめ方を重要視して、初めをきちんと決めるべきだと思っていたのですが、「どのようにして？」を学べたので参考にさせていただきます。本・・・買います。Site it・・・ほしいですね。

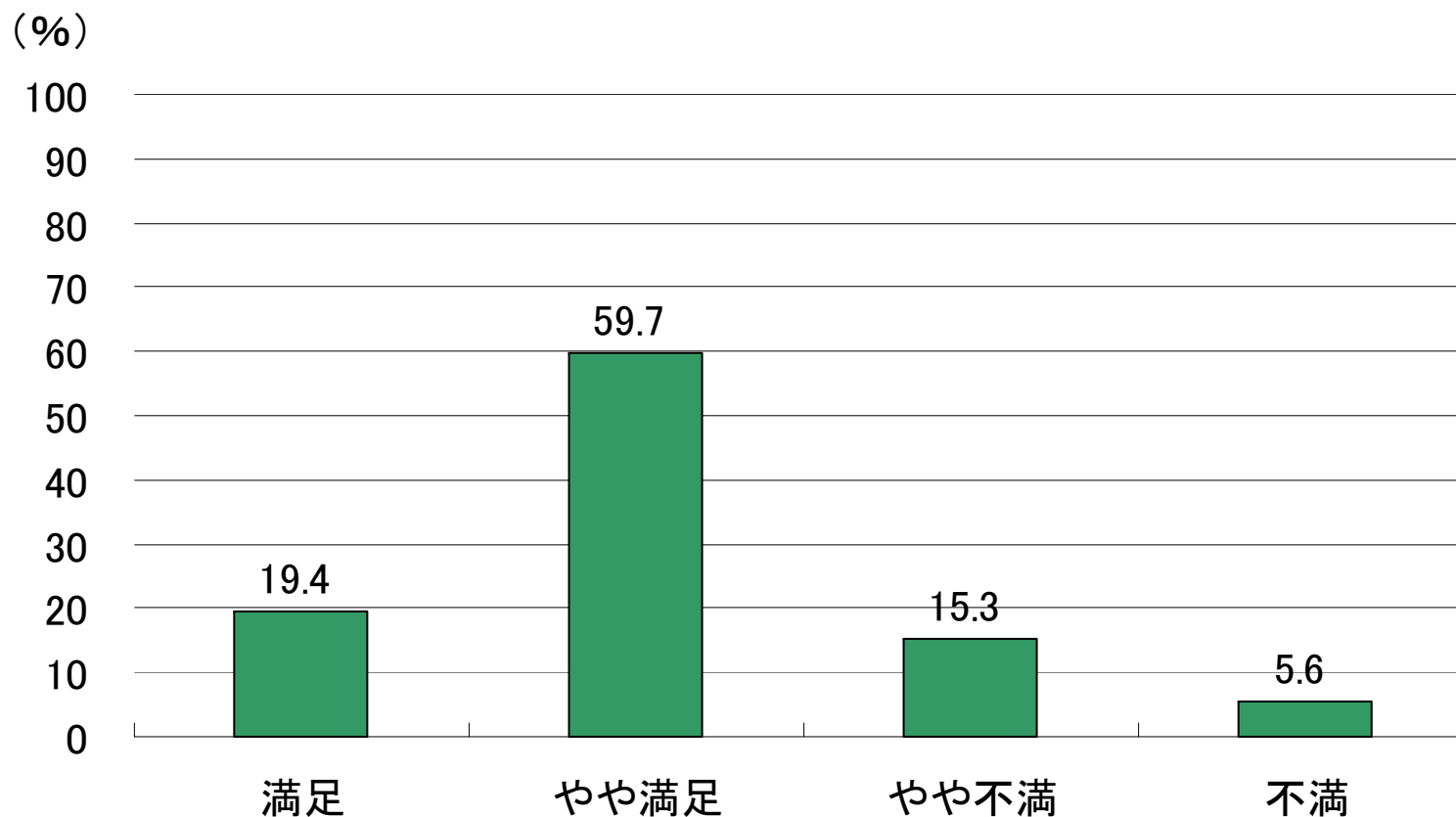
デザインの「詰めかた」に関するご提案@福井(矢野りん氏)



【参加者のご意見】

- 分かりやすかったです。これから使えそうな知識が沢山あり、良かったです。カラーリングの検討が特に勉強になりました。
- デザインの迷子になることが多いので、ありがたいお話でした。実例を見せていただくと分かりやすかったです。
- グリッドデザイン+黄金比率をしようすれば、簡単にキレイなレイアウトが出来るということを再認識した。今後サイト制作にガンガン使用していきたい。
- 今までプログラマーという立場で、Web、PCアプリなどを制作してきましたが、デザイン(インターフェイス)の話が聞けてよかった。インターフェイスは重要度が高いため今回の話を参考に制作していきたいと思います。

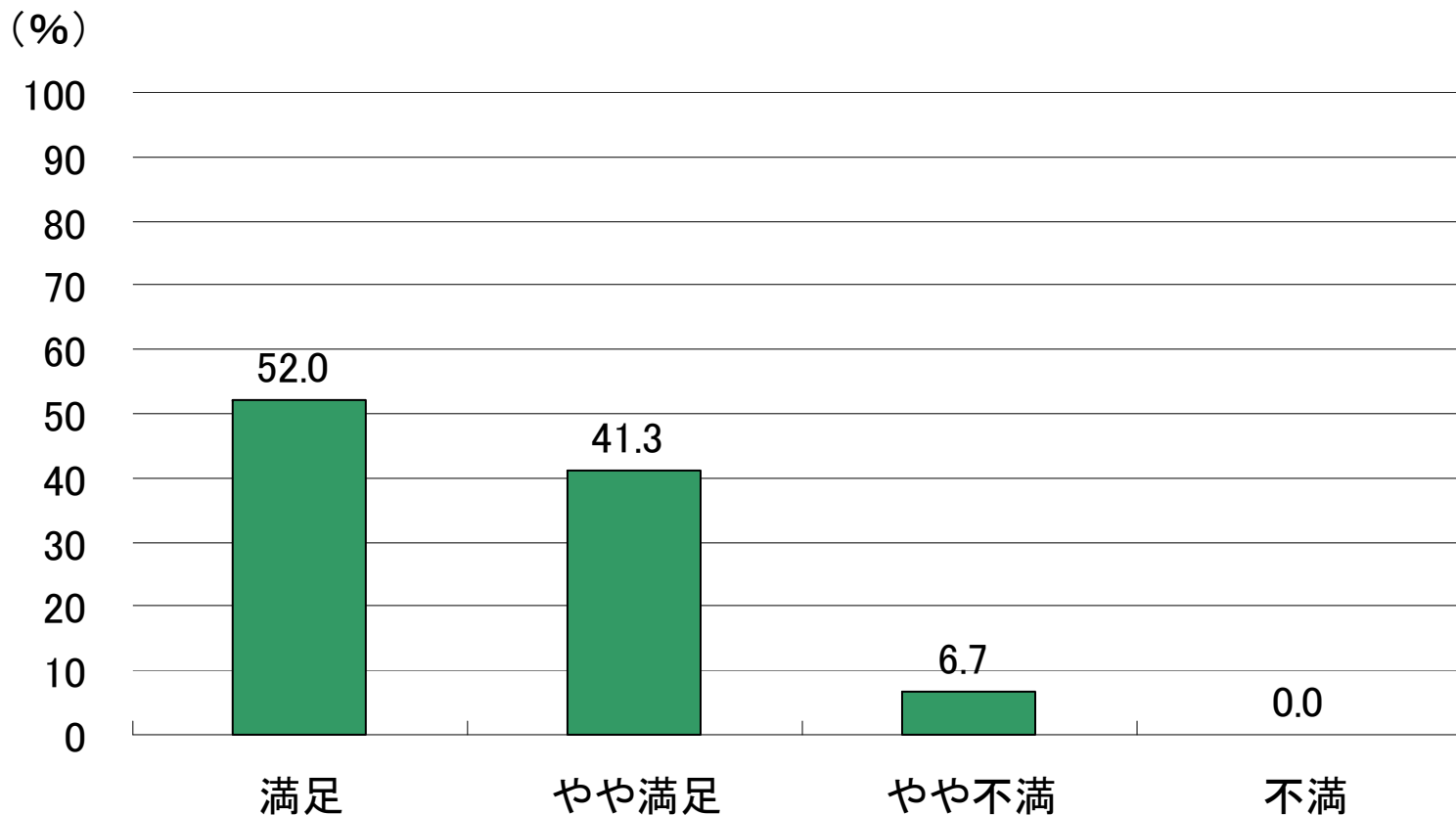
Webディレクションの秘訣(岩崎祐輔氏)



【参加者のご意見】

- ディレクターは目的を忘れちゃいけない人ですね。いろんな役割を1人ですると忘れがちです。見直します。
- Webディレクションの神髄がわかった気がします。WCAFにもまた参加しようと思います。
- 10分では短い気がした。もう少しディレクションの話の詳しいところが聞きたい。
- チームで制作をする上で必要なことを再確認できました。忘れがちで舵取りができなくなるので助かります。
- サイトを作ることが目的ではない、と言う最初の一言にははっとさせられました。メンバーの意識が目的から外れるのを本来の目的に戻すことも大切な事。PMとして費用面以外の。

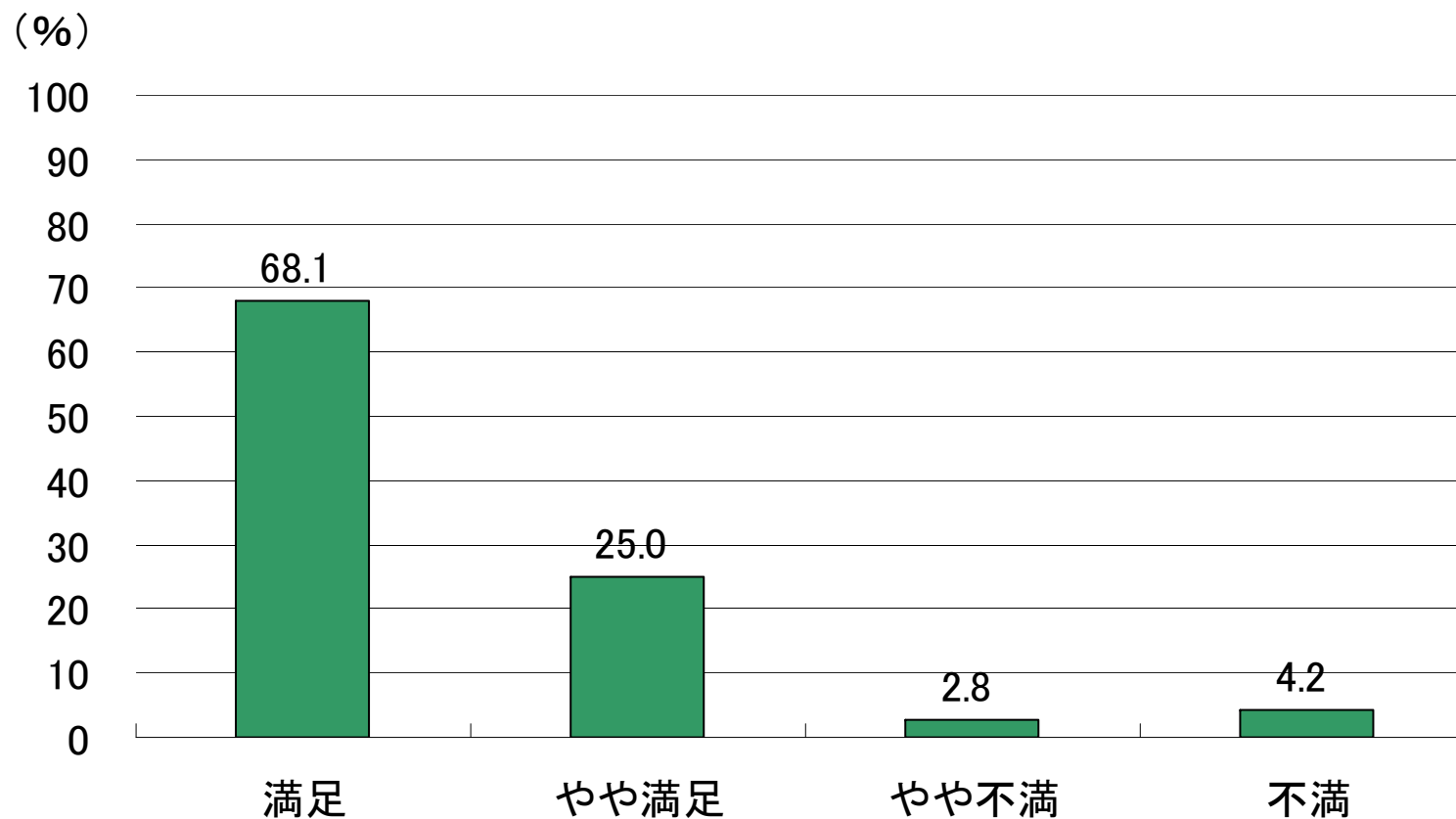
地方でもできる！ひとつのテーマに精通するための情報収集術（東 大樹氏）



【参加者のご意見】

- ・ 情報収集、情報発信の大切さが分かりました。今後実践していきたいです。
- ・ 情報ストック参考になりました。アウトプットの必要性も納得！
- ・ 何かを作ることに情報収集術は物凄く大切だと思いました。なので、これからの自分にとってためになりました。
- ・ お話の組み立てとかとてもわかりやすく、聞きやすかったです。地方ならではの！的な話があると、もっと身近に感じれました。アウトプットする時にどうまとめているのかというところが難しいので、今度お聞きしたいです。
- ・ 実践的な内容を明快に話してもらい、良かったです。
- ・ ブログ検索の情報収集が役に立ちそうです。

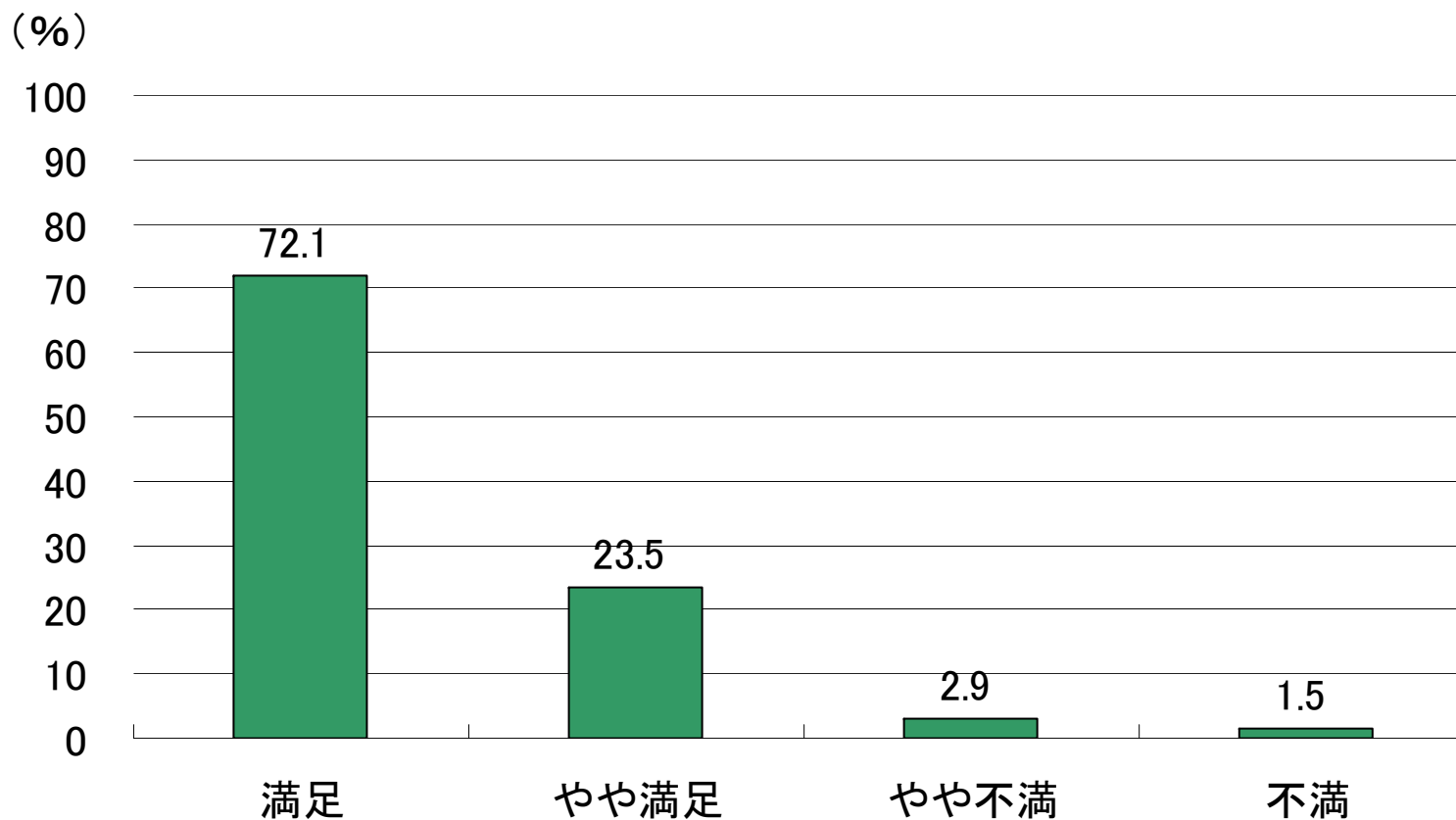
コンテンツをひねりだす、ある一つの方法(森川徹志氏)



【参加者のご意見】

- ・ 雑談を通じ、「クライアントの日常を引き出すこと」、そういった見方はなかった。なるほど。本の紹介は嬉しい。
- ・ クライアントの日常の話を聞きだし、そこから新たなコンテンツを生み出すのは実際にネタとして使えそうでした。自分は話べたなので、紹介していただいた本を読んでみようと思います。
- ・ ライターさんの視点からだと面白いですね。雑談をするんじゃなくて、雑談をさせるようにします。
- ・ 「クライアントの日常＝ユーザーの非日常」という考え方が印象に残りました。
- ・ 話を聞きだすことも大切ですが、受けて(聞き手)の方の心構えというか、準備が必要・重要なのですね。勉強になりました。ありがとうございました。

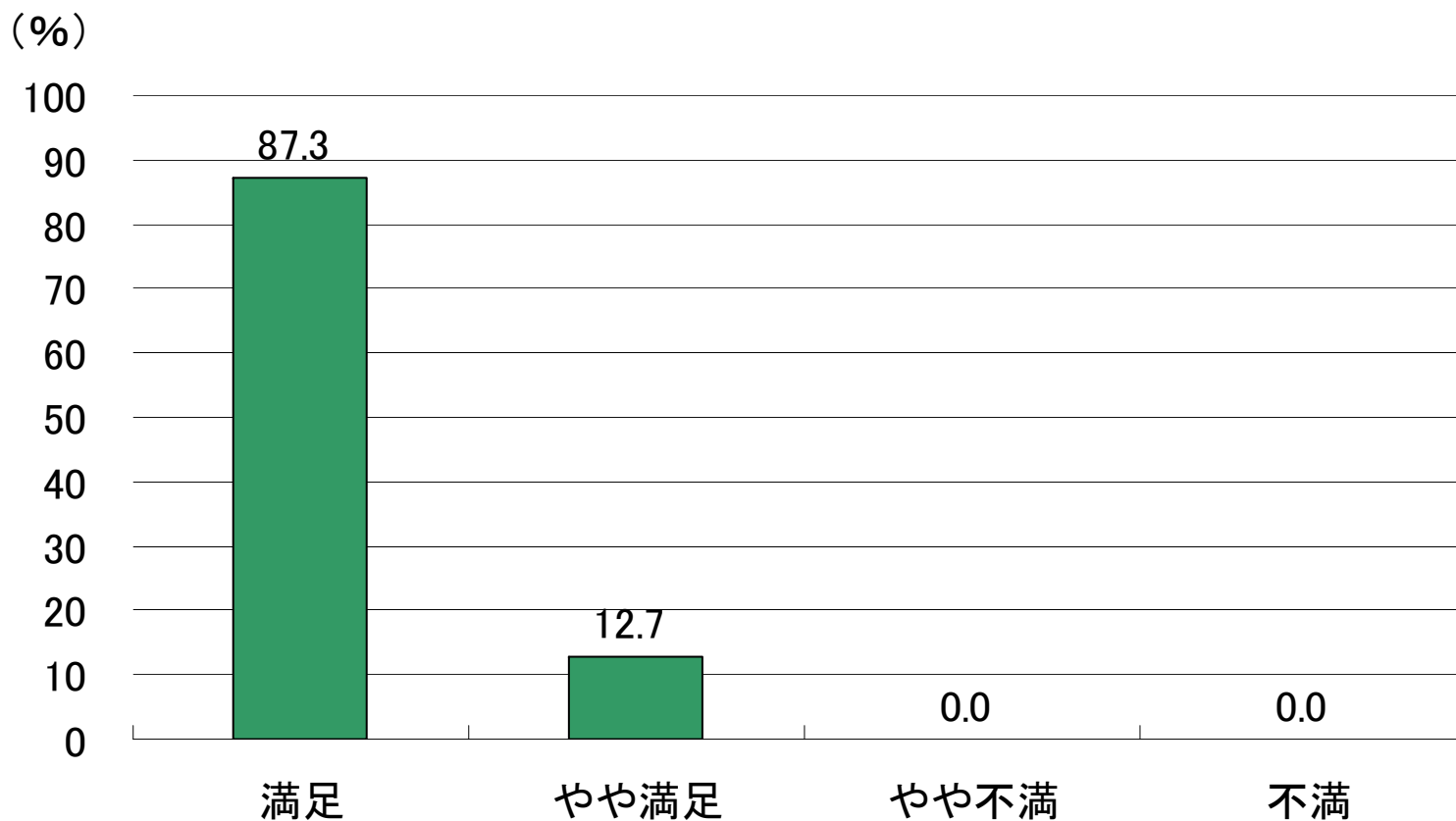
これからWebデザインをはじめたい人向けの学習プラットフォームについて！（吉村マサテル氏）



【参加者のご意見】

- プレゼンの映像とっても良かったです。フラッシュでやってみたいです。ペンタブ使ったボタンすごく良かったです。
- Progression初めて知りました。面白そうです。
- Progressionをぜひ一度使ってみようと思いました。
- Progression便利さは知っていましたが、デモで見せてもらえると、更にわかりやすかった！パワポも手書きで温かみがあって良かったです。
- 学校の先生らしく、学生に優しい内容でした。Progression便利そうで、これから始める人には凄いいと思いました。
- まず、作る喜びを知るのはとても重要なことだと気づきました。手書きフォントがかわいかったです。

利益分配型サイト制作はこんなに面白い(増永 玲氏)

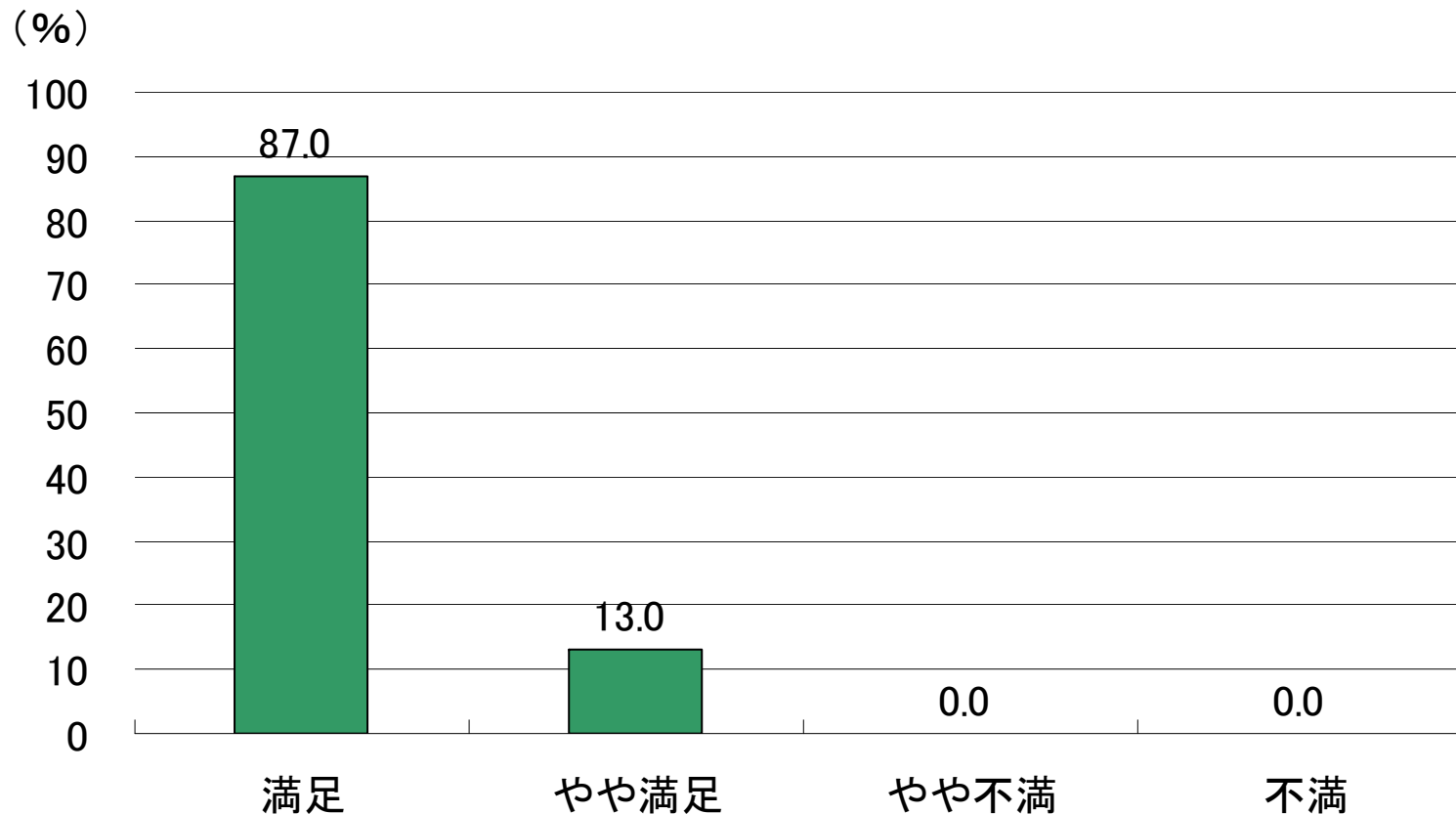


【参加者のご意見】

- ・ 凄くやりがいがあるビジネスモデルですね。クライアントと一つの物を作り上げて継続できるのがすばらしい。
- ・ 正しいビジネスですね。結局人間力ですねー。
- ・ 今までの通常の仕事の仕方とは違い、相手にも自分にもやりがいがあるやり方だなと感心しております。最後の信頼関係には凄く重要なのだなあと思いました。人と人とのつながり、大切にしたいと思います。
- ・ 聞いているだけで楽しかったです。利益分配型サイトの事例の3サイト、どれも面白いなあと思いました。
- ・ 事例に基づいて根拠とあわせて話を聞かせていただきわかりやすかったです。
- ・ 面白く楽しく拝聴いたしました。利益分配という仕組みに大変興味がわきました。

交流会全体の感想について

参加者全員が、「満足」または「やや満足」と回答。

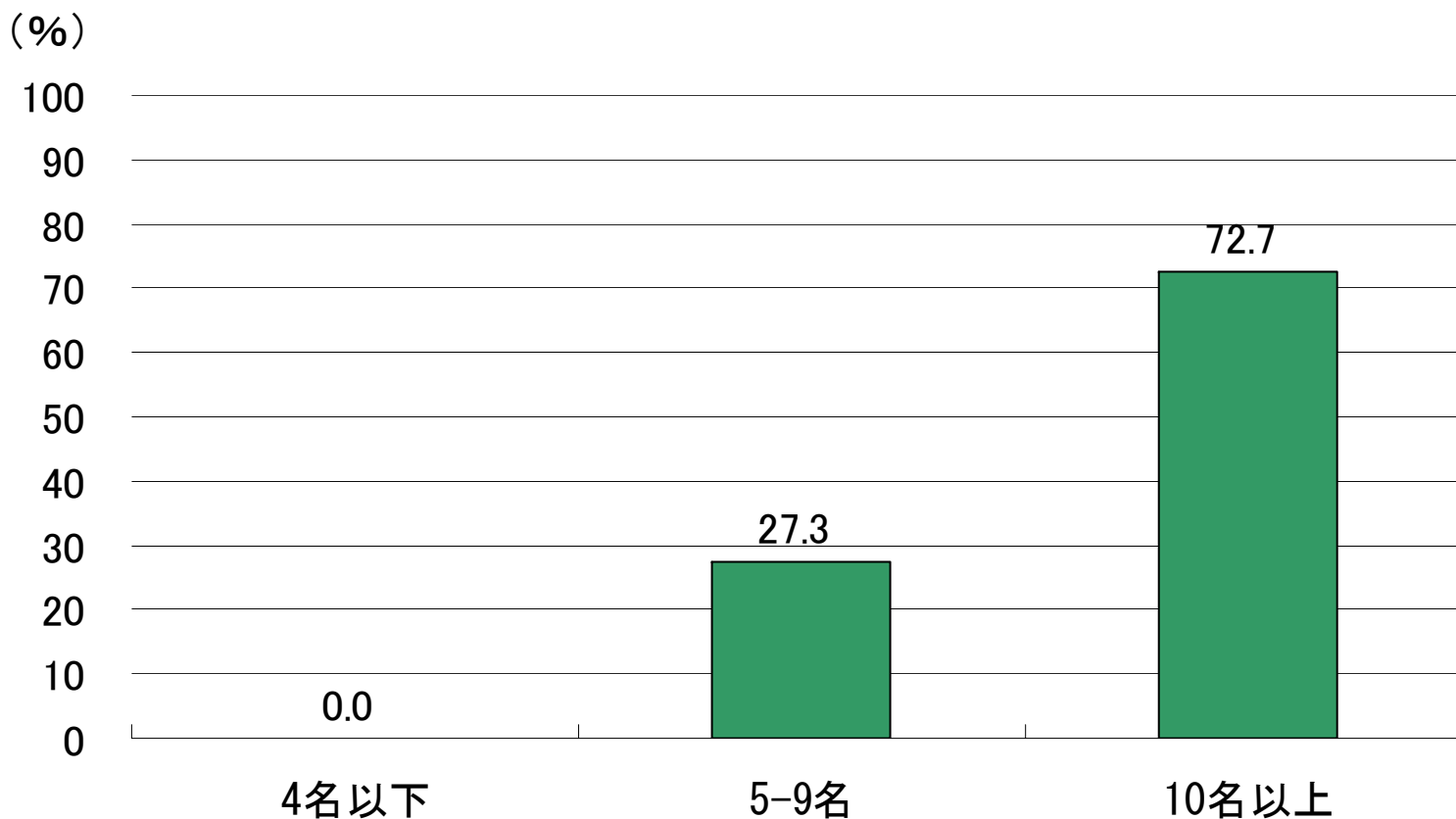


【参加者のご意見】

- ・ 色々な会社の人と関わることができよかった。
- ・ いつも楽しく交流させていただいています。今回もたくさん名刺を交換させていただいて良かったです。
- ・ 技術的な相談等ができてよかった。
- ・ 普段お話できない方と親睦が図れ、とても有意義でした。
- ・ 私自身は畑違いですが、色々な方とお話しでき、Web界の意気込みやスタンスを感じることができました。アットホームな雰囲気も良かったです。

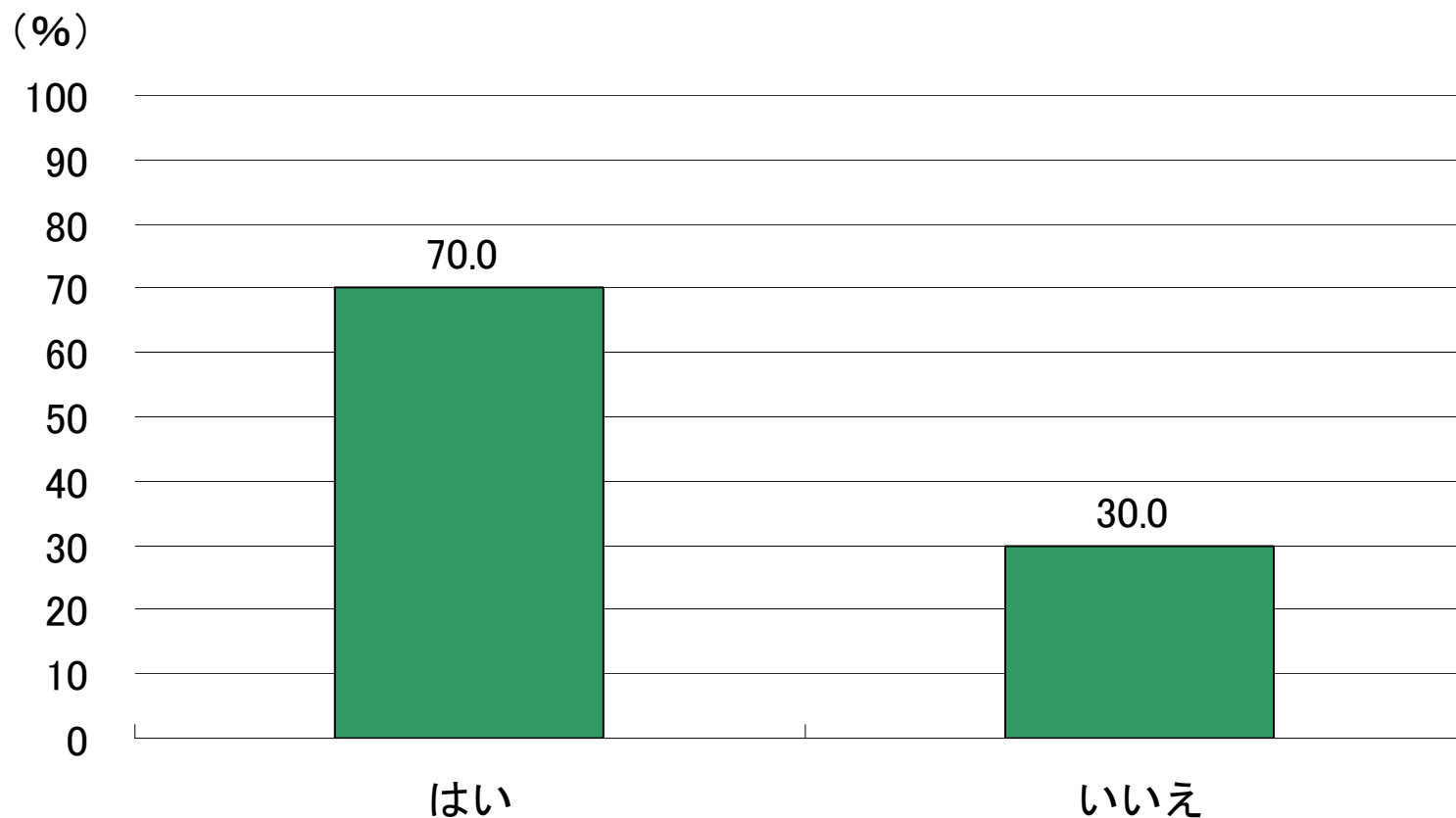
およそ、何名の方と名刺交換・意見交換をされましたか？

一人当たりの平均名刺交換数は「11枚」。4名以下の回答はゼロ。



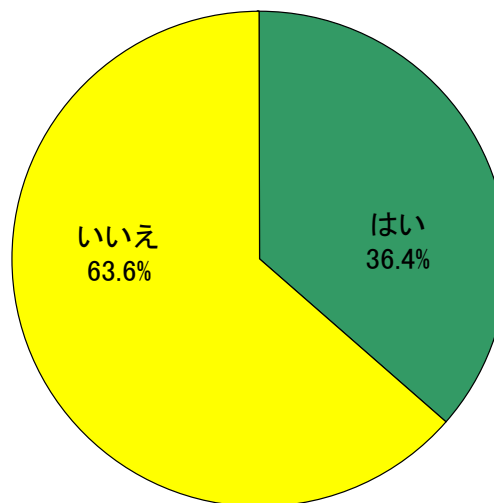
ビジネスパートナーとなる可能性のある方との出会いはありましたか？

回答して下さった参加者の70%が、「可能性あり」と回答。

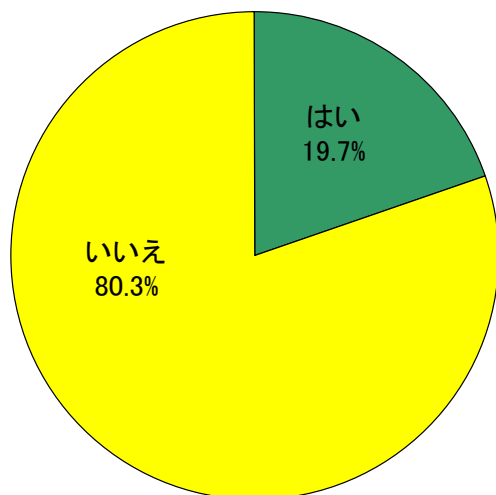


過去のCSS Nite in FUKUIにご参加いただきましたか？

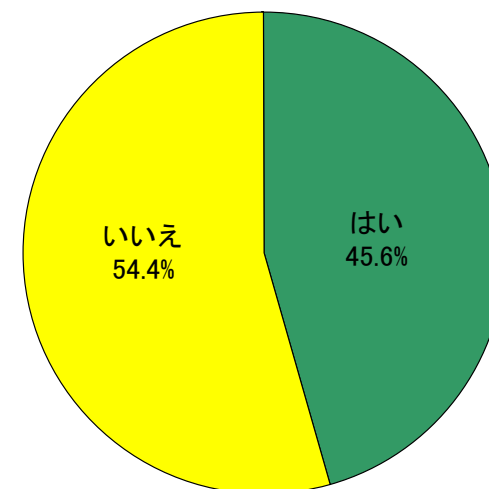
CSS Nite in FUKUI, Vol.1
(2008. 3. 8)



CSS Nite × FISC
(2007. 11. 16)

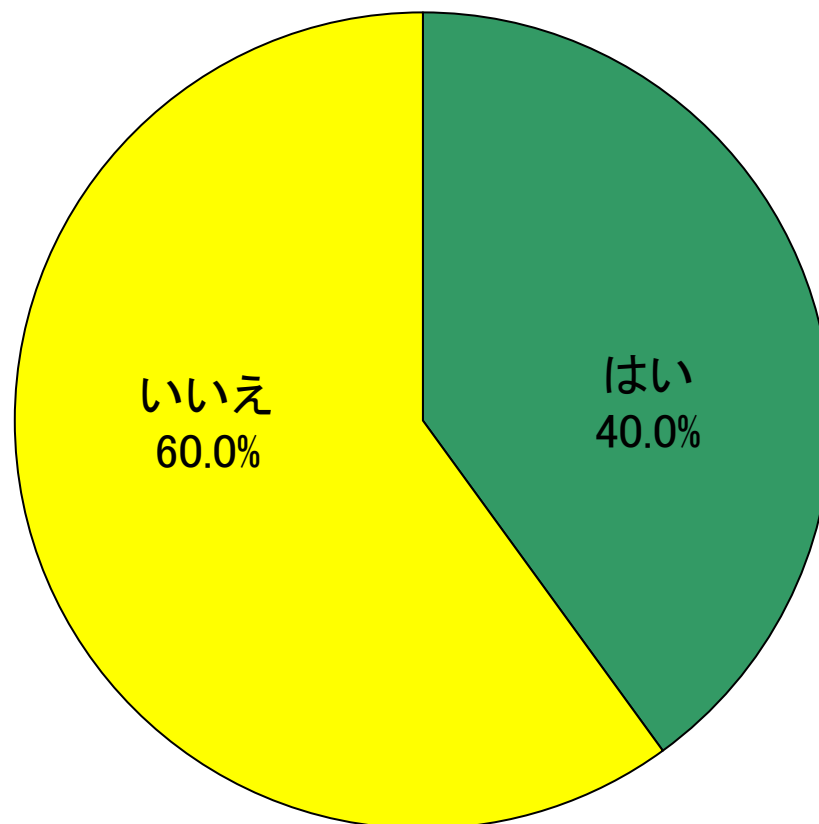


CSS Nite in FUKU, Vol.2
(2009. 3/13-14)



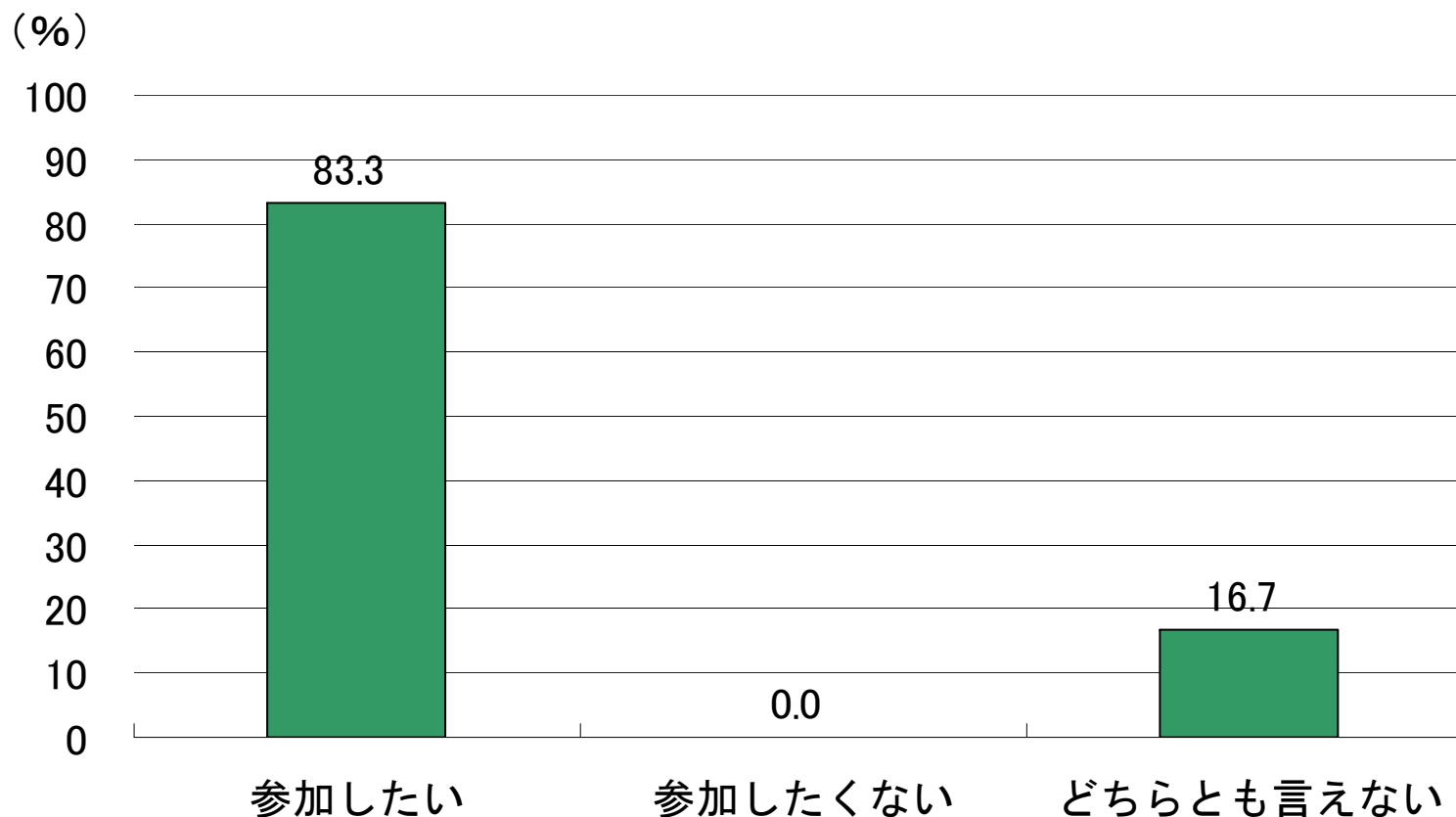
過去、開催されたアップグレードふくいに参加されたことはありますか？

参加者の40%が、過去のアップグレードふくいにも参加している。



今後も参加したいですか？

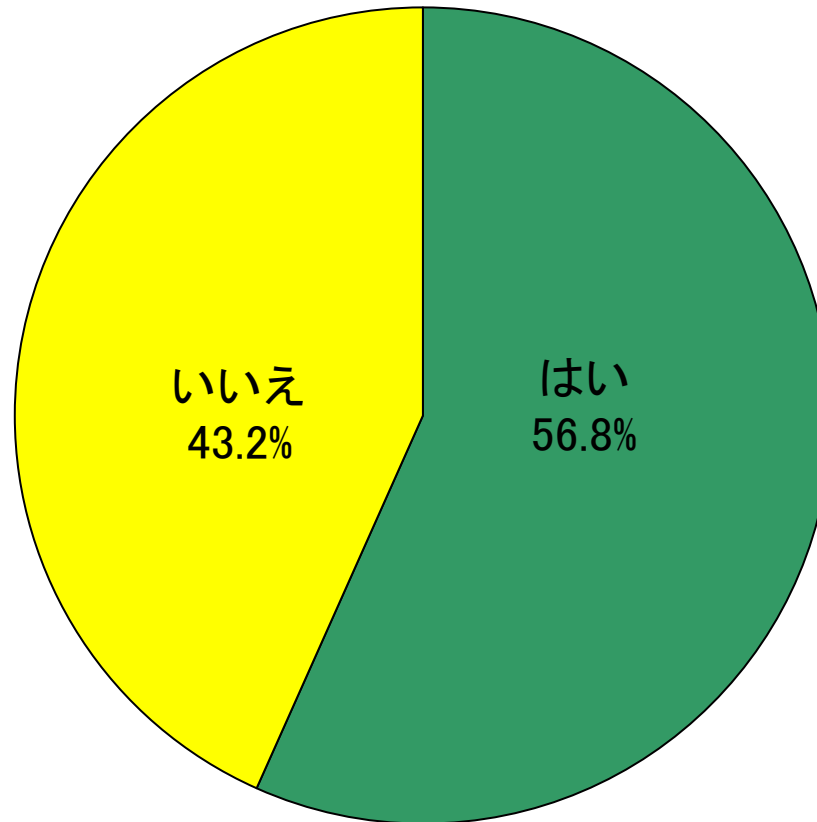
参加者のほとんどが「また参加したい」と回答。「参加したくない」はゼロ！



【参加者のご意見】

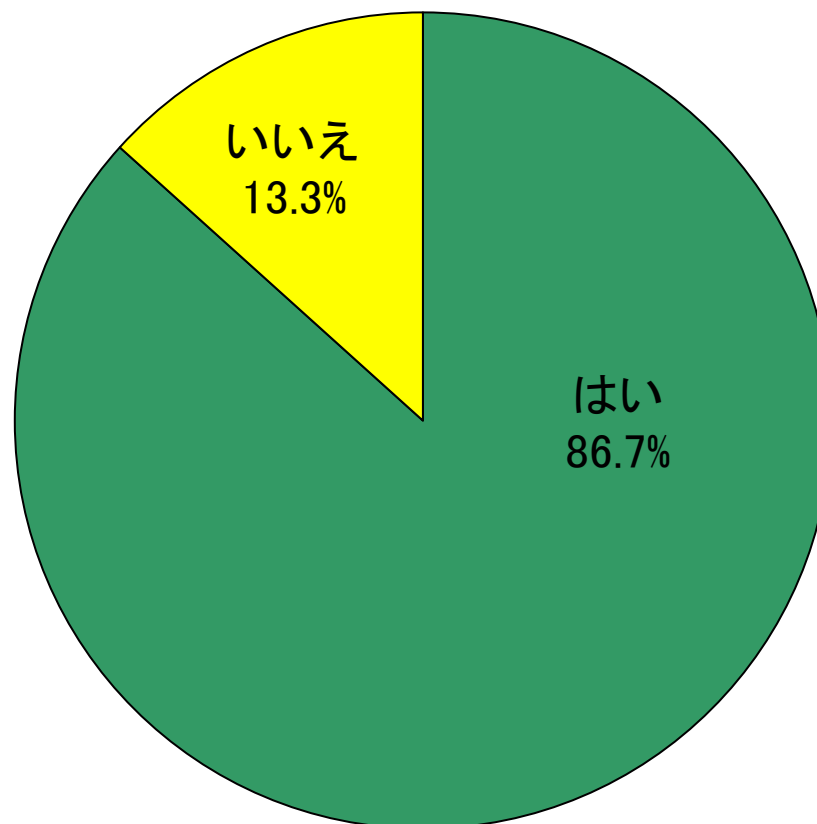
- ・ おつかれさまでした！たのしかったです！
- ・ なにぶん、畑違いなので・・・でも、ヒントは多かったです！！おつかれさまでした。
- ・ 机があって良かったです。セッションの内容のバランスも良かったです。

WCAFについて(WCAFをご存知でしたか?)



WCAF(ウェブ・クリエイターズ・アソシエーション・ふくい)の知名度は約6割。

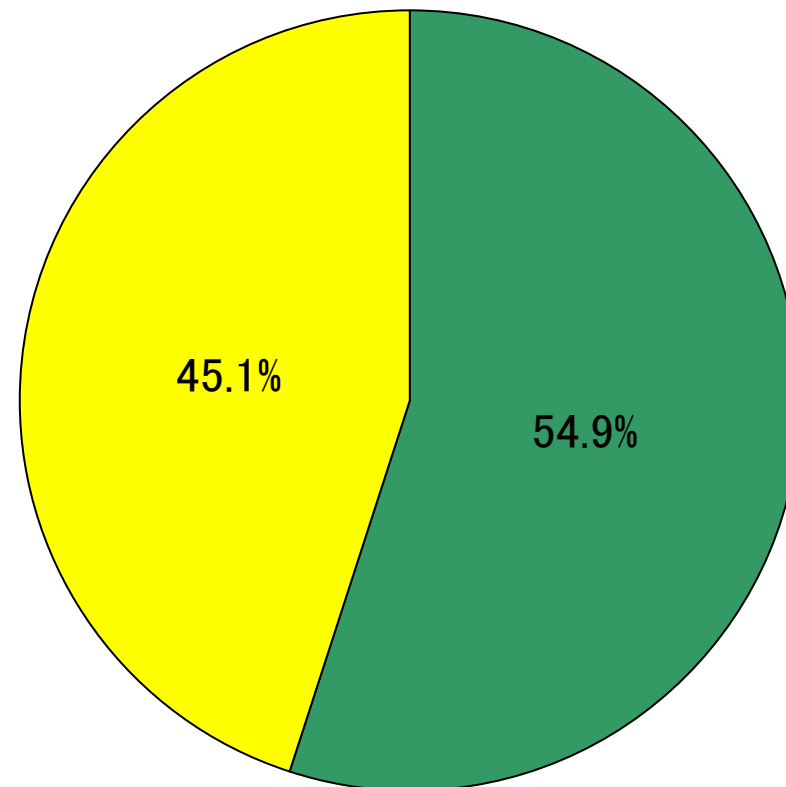
WCAFについて(WCAFの活動に興味がありますか？)



参加者の8割以上が、「WCAFの活動に興味がある」と回答。

参加者の性別

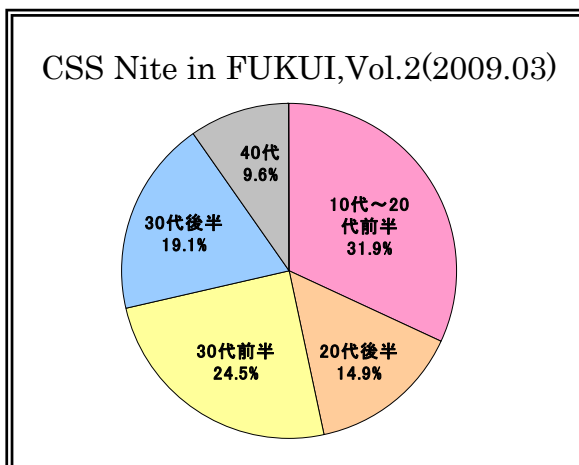
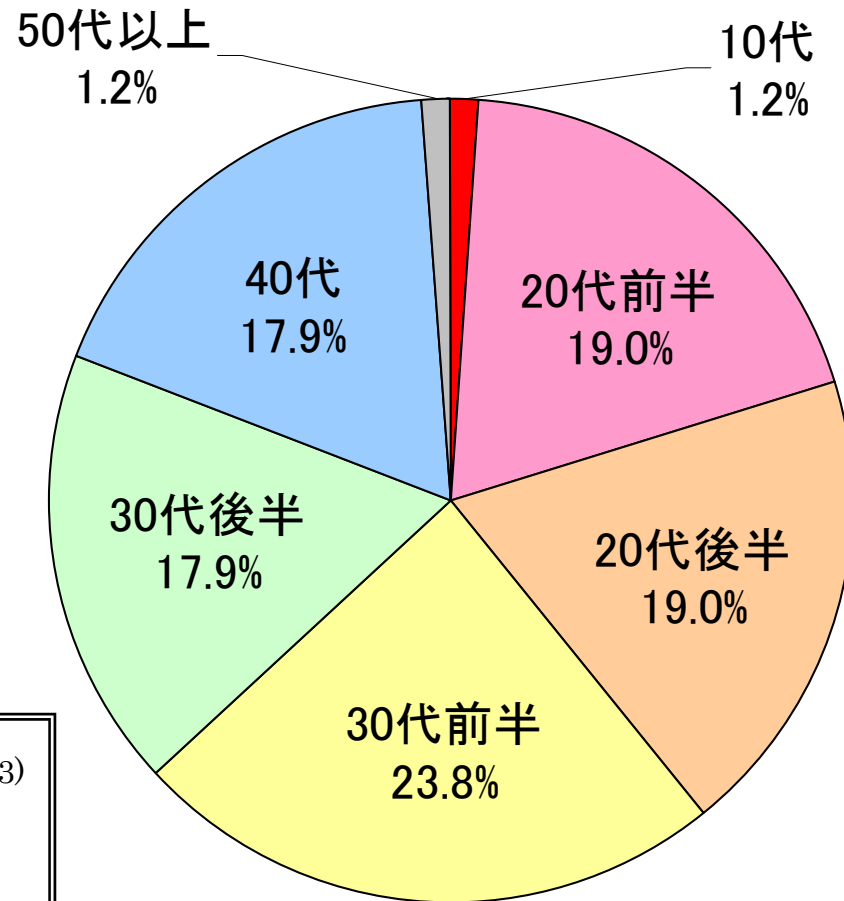
※本データは申込者データからの集計です。



参加者の性別は、男性が54.9%、女性が45.1%となった。

参加者の年代

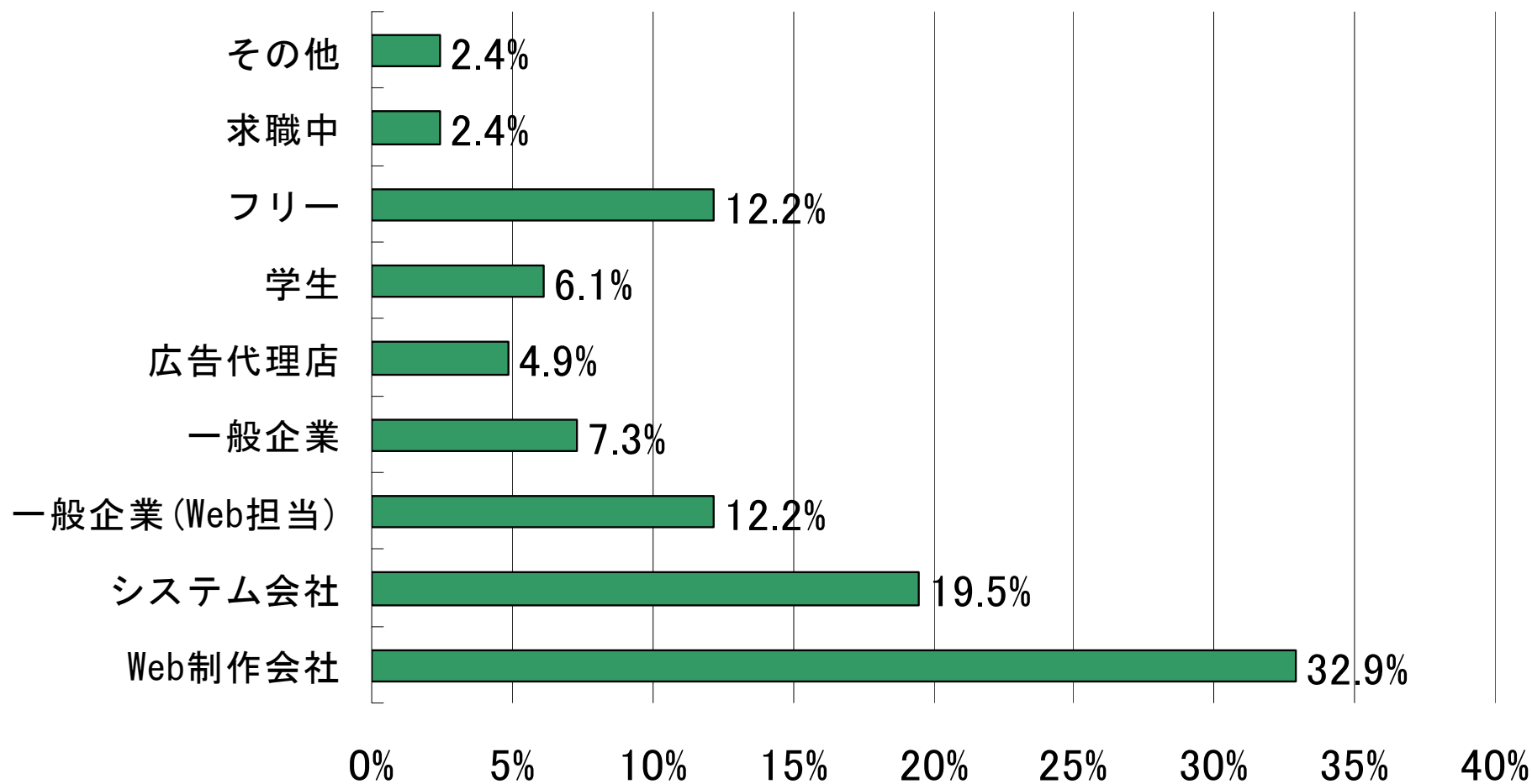
※本データは申込者データからの集計です。



今年3月のCSS Nite in FUKUIと比較すると、10代・20代後半の若い参加者の割合が増えている。

参加者の職業

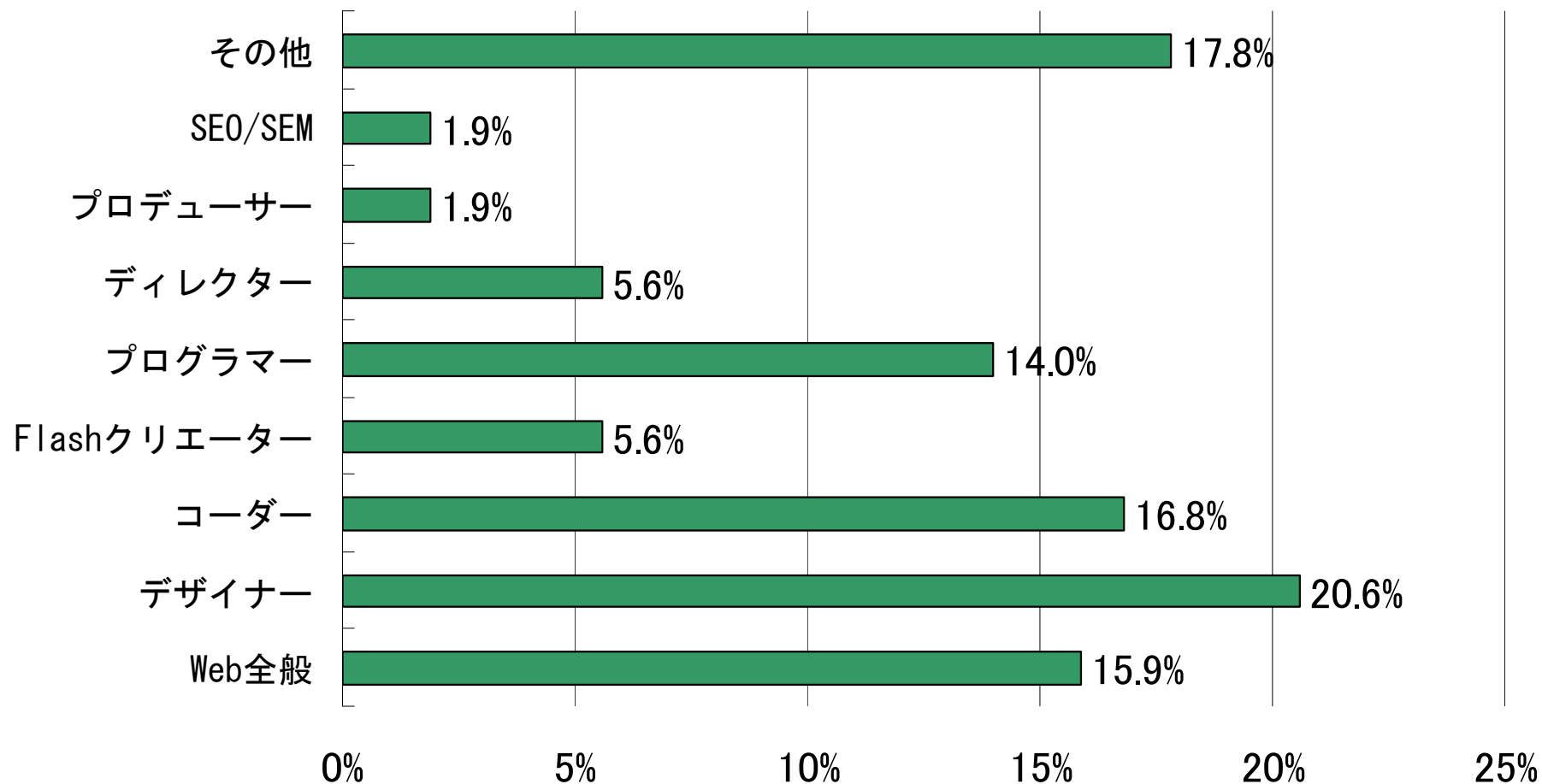
※本データは申込者データからの集計です。



Web制作会社が3割超と最も多いが、システム会社からの参加も2割を占めている。

参加者の主な業務

※本データは申込者データからの集計です。



デザイナーの参加が最も多いが、コーダー・プログラマーの参加も非常に多い。

イベント全体の感想

- 大変ためになりました。
- 他のIT関連のイベントに比べ親しみやすい雰囲気でした。内容も実用的で明日からの業務に活かしたいと思います。
- Webだけでなく、デザイン全般における重要な話を聞けてすごくよかったです。
- もう少し、全体のレベルをあげてもらえるとうれしいです。なかなか県外に行ける時間もないので…。ビギナー向けかなー？と思う内容だったのでターゲットとする人のレベルも考えてくれたらいいのになあとと思います。WCAFになるのかな？県内とか県外とかだから…とか言ってる時代ではないと思うので…。
- 全体的にすごく勉強になったし、福井勢のスピーカーの人たちの話もすごくおもしろくて、なんだか嬉しかったです。
- とても勉強になりました。ありがとうございました。
- Web制作のことがいろいろ聞けてよかったです。
- 進行がうまくみやすかったです。
- 全体通してすごく楽しめました。第一線で活躍されている方の話は、どれも楽しくてためになりました。紹介されたサイトや書籍にも目を通してみたいと思います。
- 人によって声の大きさが不満な人がいたので、もう少し大きくてもいいかなあ…
- 和やかな雰囲気セッションが進んだので聞きやすかったです。勉強になりました。
- 普段プログラマーとして働いている為、Webデザインの考え方や、作成する上での注意点が分かりよかったです。
- 良い流れだったと思う。
- 制作から今後の受注体系まで幅広くいろいろな話を聞くことが出来て大変満足のいく内容でした。
- いろいろなパターンのセッションがお聞きできて勉強になりました。ありがとうございます。地元クリエイターによるセッションは、もっと「福井の現状らしさ」が出るような内容だったら良かったと思います。
- バリエーションが豊でリフレッシュできました。ありがとうございました。
- 幅広い内容でどれも興味深かったです。石川の実行委員の一神です。多くの方の話が聞けたのも良かったです。地域の方が協力して産業を盛上げている感じが伝わり、石川県でも何かしなければ！と思いました。
- 最新の知識から、細かいTipsまで色々勉強になりました。
- 机があってよかったです。セッションの内容のバランスも良かったです。
- テンポが早くてびっくり。もう少しゆっくり目でも良いと思うのですが、かなり内容が深く良かったです。
- 色々な人の話を聞くことが出来、とても良かったです。
- 今回初めて参加したのですが、大変有意義な時間を過ごせました。自分がシャイなのでこういう座学スタイルがいいのですが…。ありがとうございました。
- 内容がバラエティに富んでいて、長時間でも飽きることなく聞くことが出来ました。充実した時間だったと思います。ありがとうございました。
- 全体的にとってもおもしろかったです。プレゼンの順序も良かったので、全体的な流れもとても良かったです。
- 参考になる話も沢山聞けました。特に矢野さんの話が参考になり、実務で使えそうだと思います。自社のHP開発の立場ですが、新しい技術、情報が聞けて参考になりました。
- Webの講義聞ける場、貴重でありがたいです。
- セッションも短めで小切れよく、いろいろ切り口がまとまりよく、バランスよく楽しめました。資料も、セミナーごとに書込みノートがたくさんあって手元に資料がなくてもメモを残しやすかったです。
- すごく参考になり、雰囲気も良かったです。
- 都会で活躍されている方の話が聞けて勉強になりました。地元の方は5分くらいでいいと思いました。(5分で要約できるはず)

イベント全体の感想

- 大盛況で皆様のやる気。
- とても楽しいイベントでした。また次回も期待しております。
- 前回は引続き、2回目の参加です。私自身なかなかWeb事情を知る環境にないのですが、やはりCSSNiteはいろいろ吸収できずばらしいと思います。
- Webデザイン以外の話もたくさん聞けて興味深い話もたくさんあった。
- 各セッションを通して、自分の狭い視野が広がったような気がします。
- マイクの持ち方はなかなかかつたわりませんでしたね。残念です。初参加でしたが、あまりWebについては詳しくなくても、非常に勉強になりました。次も参加出来ればなど。前の新潟の時にも行きたかったなあ・・・。
- また参加します。
- 休憩というか1つのセッションの長さが丁度良かったです。久しぶりに「学んだ」気がします。
- 色々な意味で、コーディネーターさんの構成/スタンスが生きた(生かされている)と感じました。CSSNite初体験ですが、なんとなく目指されるもの、生かしていきたいというモチベーションを各所に感じました。そして不思議にアットホーム。
- 今回も新しい発見があって参加してよかったです。
- デザインについてのセッションがあるのはうれしい。
- 大変勉強になりました。まだまだ勉強中なので積極的に参加したいと思っています。
- 楽しかった。
- 主催者から出演者から楽しく話ができてよかった。音楽も楽しくできた。
- とてもおもしろくて参考になりました。堅苦しくもなく、楽しかったです。寒かったり、名刺交換の際は、緊張して暑くなるし、自分の体温調整が大変でした。
- Web関連ビジネスのいろんな方向からの情報収集ができて有意義でした。
- IAやグリッド設計等、今後の業務を円滑に進めるために利用していきたい。IAは社内に提案して活用していきたい。
- 皆さんプレゼン資料がかっこいい！交流会などで多くの人と交流できるのも最高！
- ちょっと寒かったですがおもしろかったです。電源にかんしては社長OKとかいっていただけるとうれしかったです。
- 初めて参加したが、盛りだくさんでよかった。もっと時間をふやしてほしい。
- スケジュール変更があったものの非常に良かったと思う。
- 今までも出席したかったセミナーなので出席できて良かったです。
- 全体がちょっと長いと思いました。出演者の人数を半分にして半分の時間でお願いします。
- 原点に沿った話が聞けたので、大変勉強になりました。
- 今年は2回目でしたが、どちらも楽しくためになるイベントだったと思います。福井のみみなでがんばろうと思えるイベントありがとうございました。
- 2008年3月infukui以来久しぶりに来て見ました。タカノさんが、カッコよくなりました。昔はもっとふつくらと・・・
- 毎回おもしろいと思ってきています。北陸で開催されることも多くなって楽しみです。
- Web系でなくても有効なネタを得られるのでよかった。
- 楽しかったです。Webからいろいろなことが広がるもんですね。視野が広がりました。
- 初めて参加しましたが、同業者の前線を走る方々の話を聞いて有意義なイベントでした。

感想 『情報アーキテクチャの全体像～なぜWebサイトに、情報アーキテクチャは必要か～(長谷川敦士氏)』

- おもしろい話になりそうなところで終了という感じになり、欲求不満げです。
- IAという言葉はあまり聞きなれないですが、情報を整理して、分かりやすいデザインを作ると言う事は大切だし、心がけている事ですから今後も深く考えながら作業したいです。
- IAについてより知りたいと感じました。また人間中心・設計推進機構の取り組みについても興味を持ちました。
- デザインは思いやりだと教えられたので、IAも思いやりだと言っていたので、なんだか嬉しくなりました。今までの経験からIAはあたりまえのようにやっていた気がします。グラフィックデザインの要は情報を整理することだと思っていたので。
- ワイヤフレーム構造を作る前に重要なこと、その進め方、取り組み方をお話頂いて、今後にとってもためになりました。
- 今日のお話から「次」の話を聞きたかったので、少しものたりなく感じました。別の場を作ってもらって、セミナーとしてやってもらえると嬉しいです。時間が短すぎると思います。一番楽しみにしていたので残念です。
- 情報アーキテクトの手法が体系的に理解出来たためになった。
- IAという言葉をはじめて聞きました。
- 情報アーキテクトの重要性を感じました。
- 学生にはやや難しい内容でしたが、興味がわきました。一度HPをのぞいてみます。
- IAという言葉をはじめて知り、勉強になりました。デザイン手前の設計が重要なのだなあと思いました。
- 情報にたずさわる仕事をしている人には大切な事を多くおっしゃいました。情報アーキテクチャという言葉自体知らなかったのが勉強になりました。
- IAに関しては、全く知らない内容だったので、役にたちました。
- IAについてよくわかった。
- IAが必要だということはとても納得できました。ありがとうございます。日々の忙しさにかまけてサボってはいは駄目ですね…。出来れば実例があればもっと良かったなと思います。
- IAの考え方は、一般の業務アプリケーションでもUZを設計する上で非常に有効そう。
- IAの仕事、重要性を知ることが出来ました。
- 手法の紹介が興味深かった。「やれるだけやればいい」という表現は興味を持っていただけに残念だった。
- IAの重要性をなんとなく理解出来ました。それで、具体的に何をするのかを知りたくなりました。
- もっと詳しい話を聞いてみたいです。
- かなりわかりやすかった。付箋がほしい。
- IAの考え方が良く分かりました。
- 大まかな流れは分かったけど、話が早すぎて細かな内容は分からなかった。
- 最近必要性を感じていたので、(他社制作の既存サイトのブラッシュアップを依頼されている)タイムリーでした。具体的な手法についてのヒントになりそうです。ありがとうございました。
- サイトを作っていくうえでの、情報のまとめ方を重要視して、初めをきちんと決めべきだと思っていたのですが、「どのようにして？」を学べたので参考にさせていただきます。本…買います。Site it…ほしいですね。
- IAについては知識がなかったのですが、結構普段やっていることでした。意識してやっていけばもっと効果が出るかなと思います。勉強になりました。
- 大変興味深い内容でした。「出来るところ」から実践してみようと思います。ただ、内容が多いので時間が短かったのが残念でした。
- IAの必要性が求められている事がよく分かります。社内でHPを制作する際に最も考えなければならないことですので、今後も技術向上につとめていきたい。

感想 『情報アーキテクチャの全体像～なぜWebサイトに、情報アーキテクチャは必要か～(長谷川敦士氏)』

- クライアントの説得が難しい。だが大事なところだと思う。
- 分かりやすかったです。
- インフォメーションアーキテクトという職種を知ることができた。情報のまとめ方の参考になった。
- IA初めて概念を知りました。
- IAの知識を確認できて良かった。非常にまんべんなく分かりやすくまとまっていた聞きやすかった。
- アーキテクチャの定義したい知らないことだったので分かりやすく、説明していただけてよかったです。
- 具体例がほしかった。話は分かりやすく良かった。
- おもしろいネタなのに実例を使つての説明がないせいか話に注力が足りないように思えました。
- 分かりやすいサイトにする手法として、紙に書いて並べ替えるのが新鮮でした。
- IAってぼんやりしてましたが、位置づけできました。
- 情報アーキテクチャとは何か、少しわかることができた。これをきっかけに更に学びたいと思える内容でした。
- 情報アーキテクチャをはじめて知りました。
- IAはみんなが意識しなきゃいけない、でも「まずは出来ることからやりましょう」というのがいいと思った。
- IAという言葉は知らなかったが、改めて今日聞いて情報アーキテクチャの大事さが分かりました。
- Part2のところにもう少し時間を割いてほしかった。
- 今日初めてIAについて知り、興味を持ちました。
- IAとは何ぞやからはいっていただいとても分かりやすかったです。今は紙の方がメインなので、平和ボケした刺激になりました。
- 情報の配置もそうだが、ツールを使ったお客様のやり方が、やっぱり重要だと認識しました。ツールを使ったお客様とのやり取りについてもっと聞きたかった。
- IA100読んでみたいと思います。
- 難しかった。
- 難しい内容ですが、大切な内容なので、興味ありました。
- どんなサイトであっても「目的」があり、ユーザーがいる。情報とカテゴライズして、そこへユーザーを引き込むにはどうすればいいのか、サイト設計段階では考えられていたものが、運用段階でくずれてくることが多い。運用時のIAについてはどうかを見直すかetcもっと知りたい。
- 難しく「情報アーキテクチャ」について行くことができるか心配。でも時間経てつづけてわかっていけばWebサイトの構造の中身の情報が組み立てれそう。デザインの情報空間を設計。
- ユーザーさんへの思いやりは、情報の見やすさや伝わりやすさにつながるんですね。
- IAを導入することで情報を伝える、変化に対応する道が見えにくくなったと思った。
- サイトを作成する際に考えてはいることですが、実際にお話を聞くと改めて重要さを実感しました。またコンセントさんのIAの内容を知り、自分も実践してみようと思います。
- 情報の整理は大事だと感じました。
- IAはサイトに限らず、システムにおいても重要な事なので、Web関係者以外にも知ってほしい。
- IAを使用すれば、サイトの方向性が明確になり、プロジェクトチームのブレがなくなるので、今後使用していきたいと思う。
- IAは言葉だけ聞いた事はありませんでしたが、内容までは知りませんでした。今回はIAの必要性がよくわかった。
- おもしろかったです。具体例に落とし込んでもっと詳しく聞きたかった。

感想 『情報アーキテクチャの全体像～なぜWebサイトに、情報アーキテクチャは必要か～(長谷川敦士氏)』

- IAの考え方に興味を得ていたのがよかった。
- IAという言葉は初めて聞きましたが、物事の基礎を大切にしたいです。
- なるほどそうだよねと思える内容でした。
- 日頃行っている作業を定型化して見ることができました。サイトイットはほしいと思った。
- IAについてよく知ることができた。
- Web以外にも同様の「スタンス」と、それをどう各ワークフローの側面におとしこものか。Webに直接かかわってない私にも、わかりやすいIAのあるべきポリシーでした。基本は、イベント/SPIにも応用できる。(共通ベース)Webの世界はイベントなどよりはるかにすごいスピードで体系化されていると感ずる。
- もっと時間を増やして詳しく聞きたかった。Web以外にも関連が有るように思いよかった。
- ビル建築規模のWebサイトには大切な仕事かも？
- IAという単語はよく聞いていましたが、どういうものかWeb現場での活用などお話が聞けて理解が深まった気がします。

感想 『デザインの「詰めかた」に関するご提案@福井(矢野りん氏)』

- 「色彩の意味を知る」「色の対比の効果を知る」という部分をもっと詳しく話してほしいと思った。
- カラーシステムの話は、非常に興味深かったです。画像の黄金比も今後ようしていきたいです。
- プレゼン、提案の資料にお話いただいた内容を活かしていきます。大変ためになりました。
- とても分かりやすくWebだけでなくデザイン全般にも言えるデザインの結い方など思いました。同じ女性として、あこがれます。ありがとうございました。
- 基本の内容だったのであらためてきっちりしていこうと思いました。
- 実践的なデザインのセオリーを知れて大変ためになりました。
- 色の見せ方などグレーを下地にするなど色々ためになりました。
- カラースキムの話がためになりました。今後、実践していきたいと思います。
- 分かりやすかったです。これから使えそうな知識が沢山あり、良かったです。カラーリングの検討が特に勉強になりました。
- ワイヤフレームの確認～最後のツメまでわかりやすく勉強になりました。参考サイトなど見てみたいと思います。
- とても分かりやすかったです。私は色決めの時に、自分の直感で色を選んでしまうことが多いので、参考になりました。セッションとは関係ないですが、息子さん元気がかわいいですね。
- グリッドを使ったデザイン方法、セオリーの考え方が参考になりました。
- 勢い、テンポがあって、たくさん内容をつめていただいてありがとうございました。人と変わったページを作りたいと思っていましたが、スタンダードが大切だと再認識でした。
- Webページのデザインだけでなく大きなデザインになる話だったと思います。
- 自分(エンジニア)にもデザインできるかもの気分になった。
- 色などデザインのセオリーが聞いて参考になりました。
- モックの制作手順が分かって良かった。特に色は苦手分野だったので、スキームの話聞いてよかった。スキームを使って色をテストしてみたい。
- 色について自分も勉強していたところでした。よく分かりました。今後役に立ちます。
- Webサイトの例が沢山の例が沢山でていておもしろかった。
- デザインは専門外ですが、素人でも分かりやすく楽しめました。
- カラーリングについては、印刷とも大いに共通点があり、とても楽しく聞けました。ありがとうございました。
- システム開発からアプローチが出来るから是非使ってみよう。
- きちんと色の勉強をしたことがないので、興味深かったです。
- グッドデザインやカラースキームなど使っていきたい。
- デザインの迷子になることが多いので、ありがたいお話でした。実例を見せていただくと分かりやすかったです。
- サイトUP後、ちょっとした修正や色の変更はデザイナーさん抜きで頼まれることが多い。デザイナーさんでなくても知って得する知識でした。短い時間で、本職のデザイナーさんにはものにならなくても、他業種には有益！！ありがとう。
- デザインのつめ方の考えが分かりやすく聞き取れ今後サイト作成する時が楽しく出来そう。「ワイヤフレーム」と「カラーリング」の組み合わせですが、枠(レイアウト)を作成し最後は色表でやるのですが、その仕方はだめなんだとわかってよかった。会社の外回り、内回りの雰囲気色を作ってお客様(クライアント)に理解と喜びを伝えるサイトであってのサイト。
- 今まで感覚的になんとなくやっていたことが、理解出来ました。(何となくではなく意味があるんだ)グリッド設計、さっそく取り入れたいと思います。
- セオリーに沿った選択でレイアウト、カラーリングのデザイン工数の効率化が出来ると思った。そうすることで「詰め」時間がとれる。

感想 『デザインの「詰めかた」に関するご提案@福井(矢野りん氏)』

- これまでは自分の感覚でサイズ、色合いなど考えてきましたが、実は時間がかかるだけのものだったと思いました。相手に納得してもらう為にもセオリーを重視してみようと思います。
- 直感でしてしまう作業も、セオリーを使ってきちんとデザインすると説得しやすくなるのでぜひ実践していきたいです。
- ワイヤフレーム、カラーリング……等々 矢野さんの説明が分かりやすくまとまっていた。
- グリッドデザイン+黄金比率をしようすれば、簡単にキレイなレイアウトが出来るということを再認識した。今後サイト制作にガンガン使用していきたい。
- 今までプログラマーという立場で、Web、PCアプリなどを制作してきましたが、デザイン(インターフェイス)の話が聞けてよかった。インターフェイスは重要度が高いため今回の話を参考に制作していきたいと思います。
- おもしろかったです。デザイン回りは知識としてしかない。勉強になります。
- ポイントがつかめた。
- 色に関する点、グリッド設計は勉強になりました。
- 分かりやすく、大切な基礎部分をおもしろく解説頂きおもしろかったです。
- 基本的なことがよく分かりました。
- グリッド設計の使い方や、カラーの決め方など、わかりやすかった。グリッド設計をみんなで実践してみます。
- ワイヤの作り方、色についてよく分かった。
- デザインをことば(理論)で裏づけするメリット、便利さ、わかりやすさ説得材料としての有用性がよく分かりました。Graphic(Web外にも)共通。12カラムは使ってみよう。+グリッドデザイン
- "グリッド、カラースキーには普段から意識せず当たり前のようになっていますが、自分のやり方があまり今の作り方にあってない感じはしていました。とても参考になりました。"
- 日常の作業に関することではないですが、参考になりました。
- すぐに使えそうな話でよかった。
- グリッドのお話、色設計のお話、とてもわかりやすかったです。いつも書籍などでお世話になっています。直接お話を聞けてうれしかったです。ありがとうございます。
- 特に後半のカラーリングについては、とても参考になりました。日々、なんとなくやっていたカラーリングの手法がすっきりとしたと思います。おろそかにしがちですが「細部のツメ」が大切です！ありがとうございました。
- カラースキームの話が新鮮でした。
- クライアントを意識した説明でとてもわかりやすかったです。デザイナーとしてとても勉強になりました。
- なんとなくセオリー通りはズルしてる気がしてしまって抑えることもあったのですが、明日からガンガン行きたい！と思えましたー。
- 日頃感覚値で行っているデザイン作業も、理論を学ぶことで部下やお客様への説明が簡単になると感じました。
- カラーリングおよびその手法の大切さが良くわかりました。
- これは実践したいです。
- イラストレーターのCS3を使ってどうするかがわかってよかった。
- 今後は、ロジックとして説明できそうです。
- 大変わかりやすくデザインの楽しさが、よくわかった。
- 事例紹介が多くてよかったです。グリッド早速使ってみます。ありがとうございました。
- グリッドを知らなかったのが、今後活用してみたいです。今まで、なんとなく頭にあったことが、明確になりました。

感想 『デザインの「詰めかた」に関するご提案@福井(矢野りん氏)』

- 普段システムをやっているのに、デザインの「ツメかた」は新鮮でした。とてもわかりやすく、自分も明日からデザインできそうな気がしました。
- カラースキームの活用で、今後の色使いに役立てそうです。
- すぐ仕事に活かせるもので、わかりやすくよかったです。
- もっと深くお話を聞きたくなりました。
- サイトデザインのコツについて非常に参考になった。楽しく拝聴いたしました。こどもちゃんもかわいいですね。
- とてもわかりやすく聞くことができました。
- 実践的な話が非常に詰まった、濃いセミナーだったと思います。Webデザイナーとして、大変満足でした！！
- グリッドをぜひ使用してみます。
- 図などもわかりやすく参考になった。今回参加してよかったと思いました。
- 時間が足りない感があってもったいなかったです。もっと色々聞きたいと思えるほど興味深いためになる内容でした。MdNもよく読んでいるのですが、いつも実用的なコラムで助かってます。
- 960GridSystemのことは、先日の CSS Nite in ISHIKAWA で鷹野さんから聞いて使ってみようと思っていたのですが、日本語用の幅970のグリッドは知らなかったです。こちら使ってみたいと思いました。
- 具体的な内容でした。知ってはいますが、実際の仕事の時には忘れていることも多い(すぐ、勘でやってしまう)ので、気にかけてと思います。
- 仕事に役立つ知識を得ることが出来ました。今後役立てていきたいと思います。

感想 『Webディレクションの秘訣(岩崎 祐輔氏)』

- ディレクターは目的を忘れちゃいけない人ですね。いろんな役割を1人ですると忘れがちです。見直します。
- 早い、安い、うまいがおもしろい。
- Webディレクションの神髄がわかった気がします。WCAFにもまた参加しようと思います。
- 10分では短い気がした。もう少しディレクションの話の詳しいところが聞きたい。
- ディレクターの意味が少し分かった。
- 学生の私にはディレクションは早かったかも知れません。
- もう少しはっきりと話していただけると……。室内で仕事している分にはいいのですが、なかなか……。内容は引用もありわかりやすいのですが岩崎さんの表現も聞きたかったです。
- バランスを大切にします。
- 日々の仕事はディレクターさんあってのことなので、聞かせてもらった話を心にとめておきたいと思います。
- チームで制作をする上で必要なことを再確認できました。忘れがちで舵取りができなくなるので助かります。
- サイトを作ることが目的ではない、と言う最初の一言にははっとさせられました。メンバーの意識が目的から外れるのを本来の目的に戻すことも大切な事。PMとして費用面以外の。
- 「情報アーキテクチャ」と同様難しかった。「プロジェクト目的を明確にして、形にする人」と言う話を、詳しい話を聞けたらよかった。
- ウェブディレクターって？と思いました。少しどんなものかが分かりました。
- 「秘訣」を聞きたかったです。ネット+ネット以外の知識ですよ。
- Webディレクターとは何ですか？という事を分かりやすく説明していただけたと思います。
- で、秘訣は何だったんでしょう？
- 「安い+早い+うまい」の法則を日頃からやっていきたい。
- 機会があればぜひWCFに行きたいです。
- 身近な感じでよかった。
- ディレクターの役割がよくわかった。
- Webにとりかかる初心。目的をしっかりと。3つ=うまい、安い、早い。
- 分かりやすかった。
- もう少し大きい声で話してほしかった。ディレクターとしてここがけている事は分かりました。
- 岩崎さんの仕事が少し分かって良かった。大きい物件の仕事をしているんですね。
- 早い、安い、うまい！！全てに(Web外にも)通ずるものか。別分野の業務で3つの両(3)立にくじけそうになる時が……。でもこの世界でも土俵で粘っている方がいると今更ながら実感しました。
- 普通でした。知らない人はいないだろうと思われる話。
- 声が聞き取りにくかったです。Webディレクターとしてどういう仕事をしているのが良くわかった。
- Webディレクターの役割・重要性を理解しました。
- 自分はまだWebのこともヒョッコなんですが、今後のWeb制作にも役立つお話でした。「安い」「早い」「うまい」の法則・・・納得なるほどです！
- がんばれ、ゆうすけくん！
- 自分の中でぼんやりしていた、Webディレクションの定義のヒントになってよかった。「安い」「早い」「うまい」の法則は、はっとした。
- 安い」「早い」「うまい」→どれがかけても成り立たない。印象的でした。
- WCAFにはまたぜひ参加したいと思いました。

感想 『Webディレクションの秘訣(岩崎 祐輔氏)』

- Webはホーム(一軒家)からビルディングへという話は、なるほどなあと思いました。
- ビルの話はなるほどって思いました。
- ディレクションの話はすべてを考えなくてはいけないので、大変だなあと思った。
- 簡潔にまとまっていて、わかりやすいトークだった。
- タイトルと内容がマッチしていなかったのが残念です。「Webディレクターの仕事」ということであれば◎でした。
- 結局のところ、秘訣が良くわからなかったです。
- Webディレクターという仕事についての話、とても興味深かったです。
- ごめんなさい。「安い」「早い」「うまい」がインパクトありすぎてあまり印象に…年々、実年齢に近くなっていていいと思います。
- 「安い」「早い」「うまい」3つのバランスに注意するという点、参考になりました。
- 自治体の際と制作をされていていえるということで、IAの重要性を感じました。
- 聞き取りにくいのが残念でした。
- 広い意味で、ディレクションはどうすればいいかなどがわかってよかった。
- もう少し具体的な話が聞きたかったです。
- 一人親方で、すべてを自分でしているからこそ、ディレクションが大切だと思いました。ありがとうございました。
- 10分では表面的な部分だけで終わってしまったようで残念です。
- 「安い」「早い」「うまい」の法則に、なるほど！と思いました。
- よくわからなかった。
- お話のポイントがわかりにくかったかも…
- 監督の立場は、方向性を見極めることが大事だとわかりました。
- WCAF活動、初めて知ることができました。
- ディレクターのことを知ってもらうのによい、入門的な内容だったと思います。WCAFの宣伝ありがとうございました！
- わかりづらかった。字も見づらく、トークが聞きづらかった。「安い」「早い」「うまい」の説明をもっと欲しかったです。
- 秘訣と読めるほどの中身はなかったです。10分では無理かと思いますが…。
- 「安い」「早い」「うまい」をどう両立させるか？との事でしたが、その辺の秘訣を実例などを交えて教えて欲しかったです。話しのテンポが良いとちょっと聞きやすかったと思います。
- 時間が短かったので、もう少し深く聞きたかった。
- ディレクション=サイトを作る上での監督だと知り、重要な役割だと思いました。

感想 『地方でもできる！ひとつのテーマに精通するための情報収集術(東 大樹氏)』

- 人に教えることで自分もたかまりますね。自分じゃありえない事を、人が引き起こして問題をくれたりしますよね。Output頑張ります。
- しゃべりがうまいです。スライドもわかりやすい。
- 情報収集、情報発信の大切さが分かりました。今後実践していきたいです。
- 参考になりました。
- アウトプットはパワーありますよね。こういったセッションを聞くと自分をアウトプットしなきゃいけないと感じました。
- はてなブックマークを使ってみます。
- 有用なサイトを教えて頂きありがとうございます。
- とても聞きやすかったです。調べ物の方法はなかなか教わるのがなくて、今回のテーマは嬉しかったです。
- ハテナは便利だけど、マニアックな検索でひっかかってしまうのが……
- トップハテナー使ってみたいと思います。
- インプットするにはアウトプットも必要！目からうろこでした。
- いいなと思うセミナーは大概大阪や東京が多くて、どうせ……みたいな気持ちもあったが、うまくWebを活用することが大切で、もっといえばRSS配信する立場で考えた時単なる更新情報ではなく有益な情報を出してあげることも大切なんだなあ……と思いました。
- ほしい単語が見つからないので検索してもよく分かるサイトが見つからなくて困ってましたが、プログランキング「Tophatenar」というサイトを教えてもらってよかった。情報もサイクル回し続けるも面もく情報源を与えていきそう。
- 編集のこともしているので、情報を集めるだけ集めて埋もれていたもので、これからは3つのステップを利用して活用させたいと思います。
- 情報ストック参考になりました。アウトプットの必要性も納得！
- 情報を仕入れるだけでなく、発信することにより情報のサイクルを良い具合に回していけるのだなと感じました。勉強する為にも、自分の持つものを出していく必要があるのだなと思いました。インストラクターをやっていただけあって聞きやすかったです。
- 勉強しよう！と思っても手のつけ方が分からなくて、勉強できないこともあったんですがやり方がわかりました。なるほど！と思いました。
- さすが元インストラクター、スピークが上手。今だとTwitterもいいですよ。
- アウトプットすることにより、自分が弱いところを認識することにもなるので大切なことだと思う。自分が一番勉強になる。
- はてブを利用する理由とか聞きたいです。
- 身近な感じでよかった。スライドがわかりやすかった。
- テーマを増やしたくなった時にどうしていけばよいか。
- すぐわかりやすく合理的で、今すぐに実施、意識したいと思いました。
- 実践的で面白かった。聞きやすかった。
- はっきりと聞いてよかったです。突き詰めていく東君の努力はいつも感心しています。今後は、Javascriptだけでなく、他の大衆が興味のあることも情報収集してアウトプットして欲しいです。
- 話が聞きやすかった。資料の字が黒字に赤で怖いなあと思いました。
- わかりやすいトークでした。プログラムが好きな人だと感じました。
- とても分かりやすかったです。
- ためになりました。
- インプットしたものをアプトプットするのは非常に難しいですが、そうしないと自分のスキルとしてあがっていかないなと感じました。
- プログランキング、はてなブックマーク、業務で活用します。

感想 『地方でもできる！ひとつのテーマに精通するための情報収集術(東 大樹氏)』

- 何かを作ることに情報収集術は物凄く大切だと思いました。なので、これからの自分にとってためになりました。
- 地方でもできるっていう意味がわからない・・・
- 大体知ってる情報だったし、情報源の確保よりもアウトプットの方が難しいんじゃないかと思ったが、こういう話をわかりやすくアウトプットできるのはすばらしいと感じた。話し方が、物凄くわかりやすかった。
- 情報収集のポイントがわかりやすかったです。
- はきはきしていて、すごく聞きやすかったです。
- 非常にわかりやすい！
- 自らが動くことで事態が動き出す。共感しました。
- 聞きやすくわかりやすかったです。
- ストック→インプット→アウトプット。情報を取り入れるだけで終わってしまっていたので「アウトプット」実践しようと思いました。
- 聞きやすかったです。ブログは更新が早いので情報得やすいですね。私も情報ストックためます！
- STEP3は、なかなかできることではないですね。TopHatenarは知りませんでした。今後活用します。
- Webサービスの説明がわかりやすかった。
- TopHatenarは知らなかったのが、便利そうだと思いました。ありがとうございます。
- お話の組み立てとかとてもわかりやすく、聞きやすかったです。地方ならではの話があると、もっと身近に感じれました。アウトプットする時にどうまとめているのかというところが難しいので、今度お聞きしたいです。
- サイクルをまわすようにしていこうと思います。
- とても聞きやすく、わかりやすいセッションでした。紹介されてたサイトを使ってみたいと思います。
- 意識してアウトプットする重要性を感じました。
- 体験談に基づいたトークで非常にわかりやすかったです。
- TopHatenarは知りませんでした。
- はてブなど自分も使っているの、自分自身のやり方に間違いがないと実感できてよかった。
- わかりやすく良かったです。情報収集術の整理方法も知りたいところです。
- 最後になるほどと思いました。私も以前インストラクターだったことがあるので、漠然と感じていたこと(自分に情報が入ってくるサイクル)が明確になって良かったです。ありがとうございました。
- 聞きやすく、わかりやすかったです。独自のやり方を知れて、なるほどーと勉強になりました。
- いろんなことに応用できる内容で、興味深く聞かせていただきました。なかなか、そこまでやれないのですが・・・
- とてもわかりやすかったです。やったことこそ、どんどんアウトプットして教える人になれるようにしたいです。
- ブログ検索の情報収集が役に立ちそうです。
- 情報を収集して整理するのが大事ですね。
- よくわかりました。
- 学びたければ人に教えよう。
- 情報収集について、基本を見直すことができました。
- 実践的な内容を明快に話してもらい、良かったです。
- 情報収集のコツを、わかりやすく、はきはきとしゃべっていただけて、良かったです。
- TopHatenar知らなかったのが、活用します！

感想 『地方でもできる！ひとつのテーマに精通するための情報収集術(東 大樹氏)』

- わかりやすいですが、日常使っている人には(はてな等)あまり効果がないのではないのでしょうか。違う切り口で期待します(文字が番組テロップのようで気になる)。
- 目新しい情報ではなかったです。
- はてな系のサイトは、個人的にはいまいち使い勝手が良くないと感じていたのですが、試しに使ってみようかなあと思いました。
- シンプルでわかりやすい。情報源の集め方の技は、役に立ちます。はてブをまじめにみよう。発信源=インプット(収集拠点)のサイクル確立、基本ですね。ツイッターで一レポも、別途とても参考になりました。

感想 『コンテンツをひねりだす、ある一つの方法(森川徹志氏)』

- 前回イベント同様楽しく聞けてよかったです。ピアの例も最高でした。クライアントの日常を引き出すってすばらしいですね。
- クライアントのイメージ以上の提案をするには、きちんと雑談ですね。
- お客様から引き出すために、書籍など参考になりました。
- 雑談、大事ですね。
- 雑談を通じ、「クライアントの日常を引き出すこと」、そういった見方はなかった。なるほど。本の紹介は嬉しい。
- 面白そうな本を紹介していただき、ありがとうございました。
- 学生なので言い切れませんが、物凄く実用的な話だったのかもしれない。
- 話が苦手な内部職の私には耳が痛くもあり、大切なお話しでした！2冊は必ず読みます！
- 雑談してみます。
- 話面白かったです。本読んでみます。
- 話が面白かった。
- 企画を生み出すのが大変なので、色々な視点をいただけると嬉しいです。
- ユーザー(クライアント)さんから明確な物が出てこない時に、取材ではないが、引き出すことや、聞き出すことがどうしても必要になってくると思う。作り手だから、コミュニケーションはちょっと・・・じゃなく。
- 幼少から現在までの記憶をたどって話を膨らませ共有する。自分から相手の日常を聞き、外からうちまでの日常を引き出す。
- 私はピア派じゃなくてベル派でした。取材＝話をする、要点だけを聞かずに、膨らませるのは難しいですね。
- クライアントの日常＝ユーザーの非日常。雑談の大切さを再確認しました。
- クライアントの日常の話聞きだし、そこから新たなコンテンツを生み出すのは実際にネタとして使えそうでした。自分は話べたなので、紹介していただいた本を読んでみようと思います。
- ピア懐かしかった！仕事広がるというのがすごいです。
- 写真を使用することにより「会社沿革」が楽しいものになる。私も傾聴訓練をしたことがあるので、人に話をさせる、話をしたくなるように持って行くことは、重要で、難しいと思う。
- インタビューすることはないのですが、ネタを拾う方法としては、大切なことだと感じました。第三者として、聞けるようになり、広い知識で、面白いコンテンツができるようになりたいです。
- ライターさんの視点からだ面白いですね。雑談をするんじゃなくて、雑談をさせるようにします。
- 問いかけがあって、楽しく学べた。
- 取材について、懐かしく面白かった。
- 人との会話をクリエイティブできる人になりたいと思います。
- 例えを踏まえた、わかりやすい内容で大変勉強になりました。
- 20代の東君のデータの集め方と、30代の森川さんのクライアントのデータの集め方が全く違う切り口で面白かったです。ネットと人との対比がおもしろいですね。
- 森川さんは、声が南海キャンディーズの山ちゃんに似てると思いました。
- 写真の大切さを感じた。
- ノスタルジーをキーワードにしたコンテンツを作る場合の参考にします。
- 話しなれているが面白くなかった。結論までが長いというより、寄り道をしたような感じで、聞くのが少し苦痛でした。鷹野さんのフォローがなければ、つまらなかった。

感想 『コンテンツをひねりだす、ある一つの方法(森川徹志氏)』

- 「キラークエスチョン」を読むことにします。
- ピアが懐かしくて胸がキュンとしました。こんな感じの雑談が、すごく大切なんだなと思いました。コミュニケーション能力上げたいです。なので、本読みたいです。ありがとうございました。
- 雑談8割、仕事2割。できて当たり前、驚かせるのが私達の仕事の一つだと思う。森川さんのお話とても聞きやすかったです。さすが、うまいです。一緒に飲みに生きたいです。
- 会社の日常は一般人の非日常というのは、盲点だった。
- 新しい物ばかり求めていた感じがするので、昔のものが良いというのは、目からウロコでした。
- お勧めの本などの紹介もあり、大変ためになりました。
- ピアは懐かしかったです。入ったことはないですが・・・(笑)
- 雑談が大切！まだ、お客さんや取引先とお話をする機会が少ないので、これから実践していきたいです。
- ピア、懐かしかったです・・・！色々小ネタがあって楽しく聞くことができました。キラークエスチョン、本を見つけたら見てみます。
- 一番プレゼンがわかりやすかったです。
- 森川さんの話は、とても面白いので、もっと聞きたい感じ。
- ピアの想いをとりあえずここにぶつけたのか！と思いました。「キラークエスチョン」は今度読みます。おつかれさまでした。
- ご経験に基づいた話が、とても納得できました。「もっと聞いてみたい」と思わせるセッションでした。ありがとうございます。
- ピア、なつかしすぎる。
- 制作のためのヒントを得ることができました。
- すばらしかった！です。雑談から、色々起こすこと多いですが、やっぱり大事な一と。ユーザーからも、クライアントからも、喜んでもらえるようなサイトにしたいですもんね。
- 「キラークエスチョン」を読むことにします。
- 「取材＝クライアントの日常を引き出す作業＝ユーザーにとって非日常」に気づかせていただきありがとうございます！感動しました！
- クライアントの日常＝ユーザーの非日常、という視点が大変参考になりました。
- 雑談の重要性を再確認しました。
- よく雑談してネタにしたりコンテンツにしていたので、良かったと思う。
- 記憶を共有できる話が良かったです。
- 話を聞きだすことも大切ですが、受けて(聞き手)の方の心構えというか、準備が必要・重要なんですね。勉強になりました。ありがとうございました。
- 思っても忘れてしまうことですね。クライアントさんと話せる機会が少ないので、ますます話して作りたくまりました。
- 趣旨とは離れてしまいますが、元エディターで、インタビューする仕事をしていましたので、思わずウンウンと聞かせていただきました。雑談は、普通にインタビューしていても話が進まない時に、よく雑談に持ち込んでいました。
- ピア・・・色々思い出があります(笑)
- 雑談の重要性というものがわかりました。どれだけ引き出せるかが難しいですね。
- 日常をサイトで紹介する。ブログが流行っているのがわかる。
- とても参考になりました。
- 議題について話す会議ではなく、うまい雑談をできるようにしたいと思いました。
- 「クライアントの日常＝ユーザーの非日常」という考え方が印象に残りました。

感想 『コンテンツをひねりだす、ある一つの方法(森川徹志氏)』

- 福井ネタ(ピア)が良かった若い人にはわからず、反応なし・・・取材をする人のみ役に立つ内容。雑談が大切とは思いますが、内容自体が「雑談」ばい。もっと違う内容も聞きたい。本の紹介だけでなく、内容の紹介もあってほしい。折角お金を払ってセミナーに参加しているので、「キラークエスト」についてのみ、具体的に5分やって欲しい。
- 良いお話しでしたが、営業やディレクターなどのお客と直接会う機会がある人にした役に立たない話でした。あと、長かった・・・
- 雑談が大事という話は、前回#f00の人もしていたと記憶しています。うちの会社では、打ち合わせをボス(営業)にまかせているので、なかなか雑談の内容までは申し送りされてないと思います。打ち合わせ(ヒアリング)に同行できるようなワークフローを確立するのも課題かもしれません。
- タイトル「ひねりだす」に、やっぱりひねりだすものだったのだなあ。制作に携われるものはある意味「外からの光」というスタンスで。「制作会社が乗り気になって」←ココ重要、なるほどなあ。
- クライアントの日常をうまく引き出せば、より良いコンテンツが生まれる。第三者としての視点を提案に盛り込んでいかなければならないと感じました。
- 取材のコツを、楽しい切り口で、小気味よく語ってくれて、良かったです。

感想 『これからWebデザインをはじめたい人向けの学習プラットフォームについて(吉村マサテル氏)』

- プレゼンの映像とっても良かったです。フラッシュでやってみたいです。ペンタブ使ったボタンすごく良かったです。
- Webデザインをやったことがないので、面白いお話が聞けました。
- Progression初めて知りました。面白そうです。
- Progressionをぜひ一度使ってみようと思いました。
- 参考になりました。
- Webデザインのスタートとして、Progressionを使うというのはなかなか面白い。確かに技術云々でなく、まず作る場所からですね。
- Progressionも、おもしろそう。
- 他のフラッシュフレームワークと、Progressionの違いが気になりました。
- 手書きは温かみがあっていいですね(ペンタブでも)座ってカチカチの文字をみてばかりだったのでほっとしました。Progression使ってみみたいです。Macに戻したくなっちゃう。カタク考えていたWebの入口が近づいたと感じました。
- Progression使ってみます。
- スライド良かったです。
- 手書きのスライドが味があって良かったです。
- パワーポイントが見やすくよかった。話もわかりやすかった。
- 色々な制作方法を知るのも勉強なので、良かったです。
- お客様にちょっとデモを見せるときにも案外使えるのではないかと。
- 学習内容だからなのか、内容の組み合わせが良くわからなかった。Flashでボタンを作成し、Webサイトでやるのは面白そうだと思いました。
- Progressionやってみたいです。
- プロトタイピングにピッタリですね。
- Progression初めて知りました。Webを体験するには素晴らしいソフトですね。自分がこのWebに興味を持ち始めたときにあればと思い、悔しい限りです。
- Webにはいるのに、こういうやり方もあったのかと驚きました。使ってみようと思います。
- 学習ロードマップ案の絵、いいですね。
- ActionScriptにはいつもこずっているの、「コンポーネント」を使用していきたい。それと、資料がかわいかったし、見やすかった。
- 今まで、Flashを避けてきましたが、入口としてのFlashの使い方は、考えていませんでした。Flashなどの技術を簡単につかえて、入口の人が高いところまでいける技術がこれからも出てくれば、人口が増えると思います。
- 手書きが素敵です。
- 手書きでよかった。ユーチューブのデモがわかりやすかった。
- Progression興味深いですね。
- まだ学びたいことがたくさんあります。Flashも、興味が出ました。がんばります。
- おもしろい。わかりやすい。大変興味を持てた。
- Progressionの動画はわかりやすかったです。吉村さんのやさしさが伝わってきました。
- プレゼン資料が良い。
- Progression便利さは知っていましたが、デモで見せてもらえると、更にわかりやすかった！パワポも手書きで温かみがあって良かったです。
- 面白い話を聞かせていただいて、ありがとうございます。一緒に仕事したいと感じました。
- Progressionは社内でも勉強会を行っていましたが、ActionScriptを使わなくてもFlashサイトが作れるのはすごいと思います。

感想 『これからWebデザインをはじめたい人向けの学習プラットフォームについて(吉村マサテル氏)』

- Progressionを使ってみます。まさに、これからWebデザインを勉強ですので、すぐ興味のあるお話でした。Progression使ってみたいです。ありがとうございました。
- ペンタブレット買います。
- 手書きスライドとってもいい味を出してた。Progressionはぜひ一度使ってみたいです。
- Progressionおもしろそうですね。
- Progressionについて、もっと知りたくなりました。
- Progressionさわってみたい。
- Progressionを使ってみたいと思いました。手書きがとても良かったです。
- 黒基調で楽しいスライドショーでした。Progression凄く気に入ります。Flash手に入れたら試してみたいです。
- 手書き文字のスライド、味があって素敵でした。実は私も仁短卒なのですが、私の時にはそんな授業なかったの、ちょっと羨ましかったです。
- 凄いフレームワークがあるんですね。面白そう。
- Progressionやってみよう。
- Progression面白いと思いました。Web入門→htmlという概念から、感覚的にインタラクティブなサイトを作れるのが新しいですね。ありがとうございました。
- 同じ、教える立場なので、本当に参考になりました。ありがとうございます。
- 実務で使わないですが、内容は良くわかりました。
- Progressionの話、とても興味深く聞けました。
- 手書き最高です。最後のロードマップなども味があり、とても新鮮でした。
- Progressionは使ったことがあったので、大体把握していました。「フレームワークは効率化の手段で、余った時間を表現(クリエイティブ)に」に納得しました。
- Progressionは知りませんでした。デザイナーのとっかかりにはいいかもしれません。
- Progressionの勉強をしたい。
- Flash(Progression)のデモが良かったです。
- やってみたい。ありがとうございました。
- Progression、初めて知りました。遊びがてら、いじってみたいと思いました。
- ずっとFlashを使っていますが、Progressionは知りませんでした。初心者じゃなくても、面白く使えそうですね。試してみたいと思います。
- 凄く簡単にサイトが作れるので、サイト制作のプロトタイプとしても使えるのかなあと思いました。
- 技術的な話で難しそうです。一度、Youtube参考にさせていただきます。
- 簡単なものからやっていくことが大事ですよ。
- Flashはなかなか初心者が入るには敷居が高いのでは？
- まず、作る喜びを知るのとはとても重要なことだと気づきました。手書きフォントがかわいかったです。
- Progression初めて知りました。
- スライドが独創的ですが！でした。動画で大変わかりやすかったです。へえーって感じでした。参考になりました。
- 手書きが面白かった。興味を持って聞け、試してみたいと思いました。
- 学校の先生らしく、学生に優しい内容でした。Progression便利そうで、これから始める人には凄いいいと思いました。
- ペンタブレットでスライド作成大変だったのでは？でも確かに和みながら見られました。FlashはProgressionというツール？方法？があるとわかって未来が少し明るくなりました。
- Progressionの有用性を感じることができました。

感想 『利益分配型サイト制作はこんなに面白い(増永 玲氏)』

- 凄くやりがいのあるビジネスモデルですね。クライアントと一つの物を作り上げて継続できるのがすばらしい。
- 正しいビジネスですね。結局人間力ですねー。
- 今後のWebの考え方が変わりました。
- 色々と考えさせられました。利益をお金だけで見ないことは共感でした。
- Webサイトを作ることに対する考え方が変わった。
- 利益分配型サイト制作を事業として扱っている企業に興味のある私には、とても参考になる話ばかりでした。ありがとうございました。
- 話の内容、話し方、人物像すべておもしろすぎでした！偏見が取れた気がします。どちらかという商品を直接扱う側で、これから売ろうとしているので、ぜひ参考にさせていただきます！
- どうなんだろう？と正直思いましたが、面白いと思いました。
- 自分にとって新しい視点、情報だったので、面白かったです。
- 興味深かった。
- とてもわかりやすく、おもしろい話でした。楽しみながら勉強できました。
- 現状も作成→アップ→運用・保守の流れと、プラス次期営業となるものを一つのパートナーとして、考えて一緒に、というのが凄いなあと。
- 私は利益とか良くわからないのですが、「システム提供」「販売支援」などのWebサイト制作、イメージがわくわかない完成図案が考えられなくても、継続的努力を改善し作業し提供する試案が組み立てられそうな考え。
- 知らない世界を教えてもらいました。忌野さんに似ていると思いました。
- 目からウロコ！とても興味深かったです。
- 今までの通常の仕事の仕方とは違い、相手にも自分にもやりがいがあるやり方だなと感心しております。最後の信頼関係には凄く重要なのだなあとと思いました。人と人とのつながり、大切にしたいと思います。
- おもしろかったです。利益って大変ですね。そういうことは考えたことがなかったので、聞いてよかったです。
- コンテンツ・トーク・スライドがすばらしく良かったです。
- 販売代行サービスは当社でもしているの、身近に思えた。学習サイト「社労道」などは、面白いと思った。
- 信頼のもと、やっていく制作スタイルで大変なものだと思いますが、お互い納得がいく形ができれば最強なのだと思います。
- トラブル周りがやっぱり気になります。信頼あればOKで済みそうですが、初期にもめた場合など。
- Webのこれからの一つの方向性がわかってよかった。
- ビジネスモデルとして参考になった。
- 弊社のビジネスモデルがまさにこのようなWeb販売代行ですので、身近に感じながら聞けました。
- 熱い利益分配型の話で面白かったです。システムを作る人には思えませんでした。
- 唯一眠くならず最後まで集中して聞けました。喋りが上手でした。さすがトリ。とても興味深いお話しでした。
- おもしろい。上手なお金の儲け方を知ったような気がした。
- 更新作業の頻度が気になる。
- 非常に面白かったです。
- 非常に興味深いお話しでした。社内でやるには少しリスクが高いような気もします…。
- 新規事業・サービスの企画・立ち上げで使える仕組みかなと感じました。

感想 『利益分配型サイト制作はこんなに面白い(増永 玲氏)』

- どんどん引き込まれるような話術が凄かった。自分の会社の事業とかなり似ていたので共感もできたし勉強になった。
- Web販売を今後考えているので、参考になった。
- 大変興味深いビジネスモデルだと思いました。
- 一番楽しく聞きやすかったです。
- 難しかったがためにはなりました。
- 聞いているだけで楽しかったです。利益分配型サイトの事例の3サイト、どれも面白いなあと思いました。
- 色々なサイトを見ながらの話でわかりやすかったです。コーヒー、ちょっと気になります。
- 新しいビジネスのモデルとして、大変興味を持って聞くことができました。
- リスクが大きなモデルですね。
- 初期費用がかからないのではじめやすいのかも。
- これからのWeb制作、クライアントとの関係としてとても面白いと思いました。そのためにWeb制作を依頼するクライアント側のWebリテラシーやWebについて、深く理解が必要だなと感じました。そこをコミュニケーションで埋めていくのでしょうか...
- 今まで知ることのできなかつた世界のことが聞けて、勉強になりました。サイト制作の新しい形を見たようで楽しかったです。
- プロジェクトに顧客を取り込むイテレーションなどXPIに通じるものを感じた。
- ネットで稼ぐ話がとても面白かったです。
- まだPPC広告とかなない時代に、レベニューシェアで失敗した例を知っているので、あんな質問をしちゃいましたが、私自身、ベースで固定費をすこーしいただいて、後は成果に応じて、というモデルでやっているの、取り組みには凄く共感できました。
- 新しい取り組みの可能性を感じました。
- とても面白試みて、共感できました。
- 良かった。
- 面白かったです。
- 先日友人に相談されたのが、まさにこの内容でした。夢やアイデアが広がりますね。今日のお話を参考にさせていただいて、仕事の幅を広げるためのヒントに変えたいと思いました。ありがとうございました。
- 興味のあるお話しでした。過去にそういう話があったことがありましたが、お断りしました。私が踏み込むのはなかなか難しい、勇気がいると思っています。
- 新しい視点だったので、とても面白かったです。
- 事例に基づいて根拠とあわせて話を聞かせていただきわかりやすかったです。
- 売れない場合は難しい。
- とても参考になりました。
- 広告代理店(本業)では、既実践しています。Webも活用できる方法です。良い方法です。大変良い講義でした。
- 面白く楽しく拝聴いたしました。利益分配という仕組みに大変興味がわきました。
- 一番わかりやすく、面白かったです。笑いもあり、ためになったので良かったです。色々検討してみたいです。きてよかったです。構成もうまくて引き込まれました。
- 今日一番話が上手で、大変聞きやすかったです。
- 理想論的なところはありますが、ユーザーが幸せになれるようにというのは制作側として常に持っている想いだと思います。うちの会社で実践できるかはまだわかりませんが、事例がとても参考になりました。

感想 『利益分配型サイト制作はこんなに面白い(増永 玲氏)』

- おはなし(+スライド)がビビッドで”見せ方”に魅せられました。こういうプレゼンテーションを受けるとITでできる(補強する)表現・説得力に力を感じずにはいられません。ユーザーにとってのCSを追求するサービス=(本来は)あらゆるビジネスでの根本ではあると納得(イベントでも、本来そうです)。「Web=やっこコ」←イベントがたどってきた経緯を感じました。
- 興味のある分野でしたので大変面白かったです。事例を交えての紹介がわかりやすく参考になりました。今後の業務にも取り入れていきたいと思います。
- 凄く新しい考えで、今の時代にあった戦略だなと思いました。楽しくお話しが聞けて嬉しいです。ありがとうございました。のみにけーしょん！

交流会に関してのご意見

- 色々な方と話ができよかったです。
- 食べ物も豊富で楽しく過ごすことができました。
- 色々な会社の人と関わることができよかったです。
- いつも楽しく交流させていただいています。今回もたくさん名刺を交換させていただいてよかったです。
- 色々な方とお話できて楽しかったです。
- 色々聞けてよかったです。
- 時間がもっとあればよかったです。
- 技術的な相談等ができよかったです。
- 普段お話できない方と親睦が図れ、とても有意義でした。
- もう少し時間があると嬉しかったです。
- もう少し時間が欲しい。
- まんべんなく色々知ることができました。
- いくつかの質問などができてよかったです。
- 色々な人と話せて楽しかったです。
- なかなかこんな機会もないので、いい機会をいただいて嬉しいです。
- 話しながらでいいので、LTできるようにしとくともっとよかったです。
- 私自身は畑違いですが、色々な方とお話でき、Web界の意気込みやスタンスを感じることができました。アットホームな雰囲気も良かったです。
- おつかれさまでした！たのしかったです！
- なにぶん、畑違いなので…でも、ヒントは多かったです！！おつかれさまでした。

その他、開催スタイル等イベント全体に関するご意見

- ひな段ではなく、机・いすがあったので、メモ取りやすかったです。
- 会場は少し涼しいくらいがちょうどいいと思いました。
- 色々勉強になりました。最初に配られた抽選券は何だったのでしょうか・・・？交流会でも使っていたのですかね？
- 特にありません。
- 益子さんが来られてなかったのが残念です。でも、今回もとっても勉強になりました。
- 一日フルコース(9:00-19:00)で開催して欲しい。もしくは2日間。
- 参加費が他のコミュニティ/ユーザーグループ主催のイベントと比較して高いのが残念。
- WCAF・FXUG、熱が冷めないうちに参加したいです。
- 個人的な事情で、時間×費用次第ですが、基本的には参加したい。各現場のライブな感覚が溢れているので、なかなか面白いです。
- コミュニティ活動ってどうやったらはじめられますか？
- 電源が欲しいです。

たくさんのご意見ありがとうございました。

Special Thanks

【協力】鷹野 雅弘 氏 < CSS Nite 主宰 >

WCAF(ウェブ・クリエイターズ・アソシエーション福井)

<http://cssnite.jp/>

<http://www.wcaf.jp/>

【出演】・鷹野 雅弘 氏 (株式会社スイッチ)

・岩崎 祐輔 (株式会社デザイン・インプルーブメント)

・吉村 マサテル (株式会社デザイン・インプルーブメント)

・長谷川 敦士 氏 (株式会社コンセント)

・東 大樹氏 (株式会社サーフボード)

・増永 玲 (株式会社バドーズ)

・矢野 りん氏

・森川 徹志 (カウベル・コーポレーション)

【プレゼント協賛】

フロッグデザイン (awesome! クリエイターズショップ)

株式会社ビー・エヌ・エヌ新社

Conundrum (福嶋 義之 氏)

その他、イベントスピーカーのみなさま

<http://asm-shop.com/>

<http://www.bnn.co.jp/>

【 サポーター 】

r360studio (森 和恵 氏)

株式会社アル・デザインワークス (新出 ゆきえ 氏)

株式会社いづる (古田 一生 氏)

カウベル・コーポレーション (森川 徹志 氏・佐々木 智子 氏)

Conundrum (福嶋 義之 氏)

株式会社サーフボード (東 大樹 氏・佐々木 敏明氏・吉田 崇志氏)

株式会社真空ラボ (岩崎 祐輔 氏)

株式会社デザイン・インプルーブメント (吉村 マサテル 氏)

株式会社トゥー・アー・ティー (堀内 豊司 氏)

株式会社ヒュージ (中村 文信 氏)

FlavorDesign (武永 浩美 氏)

森下屋 (森下 智弘 氏)

EcKO (榎 智洋 氏)

<http://www.r360studio.com/>

<http://www.al-design.jp/>

<http://www.idulu.jp/>

<http://www.cowbell.jp/>

<http://www.surfboard.jp/>

<http://www.shin-qoo.com/>

<http://www.d-improvement.jp/>

<http://www.to-a-t.net/>

<http://www.hudge.jp/>

<http://www.flavor-design.biz/>

<http://www.morisitaya.com/>

<http://www.morisitaya.com/>

