



SINAP Journal

Winter 2016

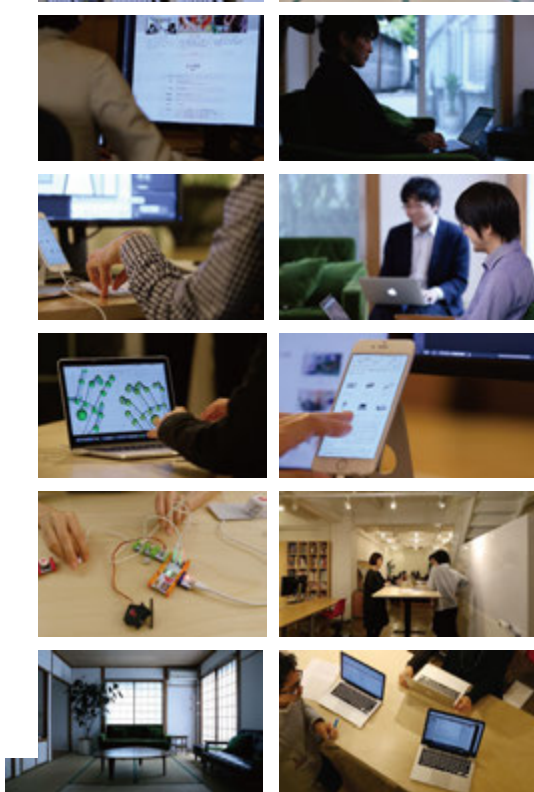




この見開きページのサムネイル画像は…
**私たちの日常をビデオクリップに
 しました。ぜひご覧ください。**

シナップの日常の様々なシーンを撮影し、軽快な音楽にのせたビデオクリップを作成しました。普段あまりお見せすることのない仕事風景。(もちろん撮影前にお掃除するなど、全力でオシャレに演出しました。イメージは大事です!)いつものあの人もちょっと仕事が出来そうに映っています。ぜひご覧ください!

<http://sinap.jp/about/>



THE TIPPING POINT

Designs to Grow. 成長をデザインするクリエイティブカンパニーへ。

昨年あらたに「Designs to Grow」というテーマを掲げ、「成長をデザインするクリエイティブカンパニー」として新しい活動にも積極的に取り組み始めたシナップ。今号では2015年から始めた様々なチャレンジの成果や、近年変わりつつある制作現場の情報をお伝えします。





http://sai-zen-sen.jp/comics/twi4/ Twitter: @twi_yon



http://kotoritsugi.jp/

THE TIPPING POINT

サイトやアプリをデザインするのではなく サービス、ビジネススキームをデザインする

現在、このプロジェクトはサービス理念に共感してくださった協力店舗のみならずと実証実験をスタートしています。

4 『ツイ4』は株式会社星海社が手がける人気4コママンガ配信サービスです。Twitterのアカウント@twi_yonにて毎日人気4コマ作品が公開され、バックナンバーはツイ4のWebサイトで読むことが可能です。サービススタートから1年、サービスの軸であるTwitterアカウントのフォロワー数は10万を超え、Webサイトでは月間400万PVを超えるサービスに急成長しています。好評連載中の『女の友情と筋肉』は2015年コミックデビュー新人最速の10万部を突破、『このマンガがすごい!2016』オンナ編ランキングで8位に入賞しました。また同じく連載中の『モちゃん』は女の子の『次にくるマンガ大賞』Webマンガ部門で堂々の1位を獲得するなど、掲載作品も次々とヒットし、大変注目を集めるサービスとなっています。

『ツイ4』ではサービスの企画当初から現在にいたるまで、星海社の編集部と週次で定例会議を行い、Twitter

上での作品の盛り上がりやリツイートによる拡散の動向、フォロワー数の変化、サイト上でのアクセス解析をもとにPDCAサイクルを回し、サービスの成長を仕組みの面からサポートしています。

現在はこの勢いを衰えさせず、サービスをさらに成長させるため、R&Dチームで取り組んでいるiPhoneアプリの開発や収益性の向上に向けた様々な取り組みを星海社とともに進めています。

従来の枠組みを越えて——

このほかにもシナップではクライアントとそのビジネスの根幹から密接に連携したいいくつかの共同プロジェクトを始めています。従来のようにサイトの設計から加わるのではなく、クライアントのビジネスと、その顧客の体験を整理し、課題の発見や解決策探しを一緒にお手伝いしています。

そこでは分厚い企画書の作成に時間を割くのではなく、対話を重ね、実際にプロトタイプやユーザ調査などを行いながら、仮説検証を進めていくことを重視します。

こうした進め方にご興味を持たれた方、新しいサービスのご検討、既存サービスの再成長をお考えの方はぜひ一度ご相談ください。

「Design to Grow」を掲げた2015年、シナップが変わった大きな点と言えば、クライアントとの関わり方。これまでみなさまのクリエイティブ・パートナーとして、単なる制作会社以上のコミットを積極的に行ってきたが、その関係は「成長」をキーワードにより一歩踏み込んだ関係へと変わってきています。

具体的にはサービスやビジネススキーム全体の計画に携わり、その実現には自社からも多くのコミットをしていく「共同プロジェクト」が増えたことがあげられます。

不確実なこの時代に「サービスやビジネスを成長させる」をより積極的に行うために私たちは「仮説と検証を繰り返していくことがより重要だと考えるようになりました。そしてそれを実行するために、ただクライアントに企画書を提出するのではなく、時にリスクもシェアしながら、実践を重視するという、クライアントとの新しいコラボレーションのスタイルを生みだしました。

ここにあげた2つの事例は、まだ始まったばかりのプロジェクトですが、私たちの新しい取り組みを象徴するユニークな事例としてご紹介したいと思います。

『このつぎ』

書店は長らく減少傾向にありますが、「人々と本が触れる機会を増やしたい。日本中の街角に小さな本屋をつくりたい」という思いから、株式会社鷗来堂と共同で開始したプロジェクトです。

近年、書店にカフェなどを併設する「ブックプラス」業態などが注目されていますが、『このつぎ』はITを活用して、書店以外の様々な店舗やイベント会場などで書籍の取り扱いが簡単にできる「プラスブック」を可能にするサービスの構築を目指しています。

『このつぎ』はリーン・スタートアップの手法を踏まえ、このサービスにニーズがあるかを検証するためのランディングページ(LP)を作成するところから始めました。

このLPはわずか3日で作成しましたが、サービス発表後、その熱い思いやコンセプトのユニークさでたちまち注目の存在となり、メディアにも取り上げられ、多くの潜在顧客にアプローチすることができました。これによって私たちは短時間、低コストで、仮説の検証から、私たちが気づけなかった様々な顧客ニーズを知ることができました。



速くない将来、生活を変える
IoT (Internet of Things)

近年注目されるIoT分野の学習も怠ってはいません。社内勉強会ではデザインチームがリードを取り、動くデバイスの制作にもチャレンジしました。またこうした活動を通して、昨年末には子どもから大人まで楽しめるデジタルアートイベント『Playground!2015』に、協力企業として参加、デモ作品を展示しました。



電子書籍公開サービス
『パン』β版

シナップはWebブラウザでの縦書き表現、電子書籍関連のサービス開発など、紙の置き換えに止まらない新たな表現へのチャレンジをしたい企業を応援しています。早くからEPUB形式の電子書籍制作やビューワ開発に取り組み、その一つとして、ブラウザで読める電子書籍公開サービス『パン』β版を公開しました。



人気4コママンガ配信サービス
『ツイ4』アプリ開発

私たちのクライアントである星海社が手がけるTwitterを利用した人気4コママンガ配信サービス『ツイ4』のアプリ化をR&Dとして取り組んでいます。様々なUIの実装とユーザーテストを繰り返しながら品質の改善に努め、これらを通してアプリケーション開発、UIデザインのノウハウを深めています。



広範なナレッジの収集と実践
グロース研究

サービスを成長させる手法を調査、研究、実践し、クライアントのサービス成長をサポートしています。これまでもスマホサイトの様々な最適化を調査、実施したほか、現在はDMP、MA (マーケティング・オートメーション)の実践やオウンドメディアの研究、クライアントサービスのグロース施策に取り組んでいます。



今年注目度No.1デバイス
HMD+VR技術

Oculus Rift、PlayStation VRをはじめ様々なHMD (ヘッドマウントディスプレイ)の発売が予定されている2016年、HMDとVR技術は今年最も話題のテクノロジーとなるでしょう。シナップではこの新しいトレンドと技術、表現に注目し、こうしたコンテンツ制作にも対応できるよう様々な取り組みを行っていく予定です。



アジャイル開発
スクラム

動くソフトウェアを重視し、それを発展させながら反復的な改善に取り組む、近年多くのソフトウェア開発の現場で用いられるアジャイル開発。その代表的な手法の一つがスクラムです。シナップでは社内R&Dプロジェクトに用いるなどスクラム開発手法を積極的に活用し、効率的で迅速な開発に取り組んでいます。



優れたUI/UXのために
Lean UX

デザイン思考、アジャイルソフトウェア開発、リーン・スタートアップの考え方を基盤としているLean UX。ユーザー体験をより良くデザインするため、制作チーム内やクライアントとのコラボレーションを重視し、プロジェクトの共通理解や学習を進め、近年求められるデザインニーズの高まりに対応できるよう取り組んでいます。



注目のビジネス開発手法
リーン・スタートアップ

リーン・スタートアップとは、仮説と検証、軌道修正といった過程を迅速に繰り返すことで、無駄を最小限に抑え、効率よく成功に近づいていくというビジネス開発手法です。シナップではこのビジネス開発手法に関する研修を全スタッフに行い、また実践を通して、スタッフがビジネス開発の理解を深めています。

グロース研究、R&Dから勉強会まで
シナップが始めた新たな取り組み。その成果と変化——。

シナップでは昨年から様々な新しい取り組みを始めました。中でも大きな取り組みとして「グロース研究」と「R&D」があります。「グロース研究」はクライアントサービスの継続的な成長をサポートするために設けられた専門のチームで、日々様々な角度からサービスの成長に関する調査、研究、実践を行い、その知見を深める活動を行っています。

また「R&D」は新しい情報や技術にアンテナを張り、それらを早い段階から試すためのチームとして社内に2チームが設けられました。しかし、実際に取り組み始めてみると、はじめはご多分に漏れずうまくいかないもので、現場も混乱し、成果も思うようにはあがりませんでした。そんななかで変化が起きたのは、活動からおおよそ3か月が経過した頃でした。

社内ではKPTと呼ばれるふりかえりミーティングを徹底して行うことで、チームでのコラボレーションも漸進的な改善が行われるようになりました。また全社員必須科目とした『リーン・スタートアップ』『Running Lean』の研修が終わると、誰ともなく呼びかけで『Lean UX』『インタフェースデザインの心理学』などの勉強会が自主的に開催されるようになりました。時には早朝から集まり、朝食をとりながら行われる「朝活」と呼ばれるような活動に発展、一人ではなかなか進めることが難しい学習をグループによって進めていきました。

「継続は力なり」という言葉がありますが、半年を過ぎる頃にはグロース研究やR&Dでも質の高い成果や実績、知見が積み上げられるようになりました。

また、昨年末にはデザインチームによるIoTのデモがデジタルアートイベント『Playground!2015』で展示されるなどその活動の幅も広がりをみせています。

これらの活動で特筆すべきはこうした活動からただ知識を身につけているわけではなく、実際にトライ&エラーを繰り返しながら実践、経験した、生きた知見としてスタッフそれぞれが身につけたことにあると思います。

そしてこうした活動を通じたスタッフ一人ひとりの意識の変化こそ、この取り組みを行った本当の成果と言えるかもしれません。

ソーシャルグッド活動
復興支援プロジェクト

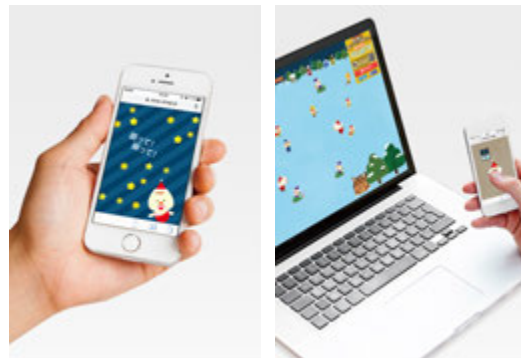
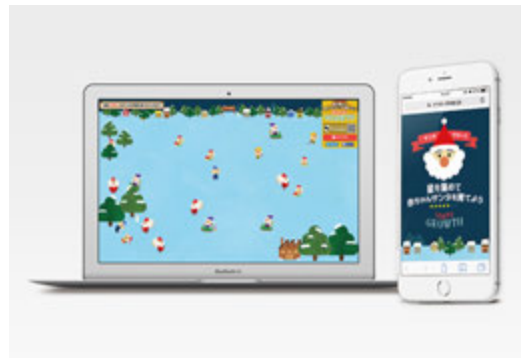


東日本大震災から5年となる今年もシナップでは東日本大震災により被害を受けた方々の復興を微力ながらお手伝いしています。岩手県陸前高田市にある酒造メーカー「酔仙酒造株式会社」は震災後移転した大船渡の新工場で4年目の出荷が行われました。また岩手県大槌町の女性たちが取り組む「大槌復興 刺し子プロジェクト」では商品のランディングページの作成、WebやSNSを活用したソリューションのお手伝いをしています。そして本年は、待望のサイトリニューアルを目指して、プロジェクトに取り組んでいます。

<http://sinap.jp/about/activity/socialgood/>

酔仙酒造株式会社 <http://suisenshuzo.jp/>
大槌復興 刺し子プロジェクト <http://tomotsuna.jp/>

有志により1年ぶりの復活
SINAP Christmas Project



SINAP Christmas Project は毎年12月にシナップが実施していたインターネットを使った技術のプレゼンテーションとチャリティ活動を合わせたプロジェクトです。このプロジェクトはほかのソーシャルグッド活動注力のため、2013年一旦活動を終了していましたが、昨年、有志のスタッフによって1年ぶりにスピンオフ企画として復活しました。今回はチャリティ企画とはなっていませんが、新しい技術を多く活用し、スマートフォンとPCが連動するかわいらしい仕掛けのインタラクティブな作品となっています。クリスマスは終わってしまいましたが、この機会にぜひチェックしてみてください。

<https://xmas.sinap.jp/15/>



ユーザーの深い理解、整理
カスタマージャーニーマップ
コンセプトダイアグラム

近年サービス開発において「顧客課題の整理」「ユーザー体験」の検討は欠かすことのできないプロセスとなっています。カスタマージャーニーマップやコンセプトダイアグラムはユーザーフローを可視化し、整理することでユーザーの理解を高めるツールです。シナップではクライアントとのサービス開発において、これらを用い、サービスの最適化、ユーザー体験の向上に役立てています。

ビジネスチャット、タスク管理
コミュニケーションツール

メールに代わるコミュニケーションツールとして、ChatWork、Slackをはじめとした様々なビジネスチャットツールが普及してきています。またBacklog、Basecampなどのタスク管理ツールと合わせることで、従来のメールでのやり取りでは実現できなかった迅速で円滑な情報共有と、安定したプロジェクト進行を実現しています。シナップでは早くからこれらを用い、クライアントとの会社間の垣根を感じさせないコミュニケーション、スムーズなプロジェクト進行に活用しています。



触り、動かしながら確認できる
プロトタイプツール

プロトタイプツールは静止画などを用いて短時間で動くアプリケーション、サイトのデモを作成できるツールです。従来のワイヤーフレームや静止画像によるUIやデザインの検討では分からない、操作性や一連の体験の確認を早い段階で行うことで、より良いUIデザインに役立てられています。シナップではこれらのツールを用いることによって、実際に操作感などを試しながらご確認いただき、UIの精度、デザインの精度をクライアントと検討しています。

バージョン管理サービス
Git

Gitとはプログラムのソースコードの分散型バージョン管理ツールで、複数人による共同開発、ソフトウェアのバージョン管理などを容易にするツールです。シナップでは自社プロジェクトをはじめ、クライアント側の開発者ともGitを用いて開発することにより、開発の効率化、ソースコードの管理を行っています。



By: Jason Long

制作現場の変化

Webサイト、アプリ制作の現場ではツールの進化とともに、ワークフローも大きく変わろうとしています。

SlackやGitHubなどの言葉を聞いたことがあるでしょうか。これらはエンジニア業界を中心に急速に普及したチャットツール、ソースコードの管理ツールです。このほかにも上にあげたようなコミュニケーションツール、タスク管理ツール、プロトタイプツールなどがWebサイト、アプリ制作の現場ではその利便性のもと急速に普及し、制作ワークフローを大きく変えようとしています。

また近年のサービス開発にはユーザー体験（UX）が重視され、カスタマージャーニーマップコンセプトダイアグラムなどを用いてユーザーの理解を深めるツールを取り入れるプロジェクトも多くなってきました。

そしてこれらのツールは制作の現場だけでなく、クライアントも含めたプロジェクトチーム全体で用いることにより、一層深いコラボレーション、サービス開発を実現できるようになりました。

シナップではこうしたツールの活用、プロジェクトへの導入をサポートしており、多くのプロジェクトで積極的に導入を行っています。

マイブーム ベスト3

STAFF VOICE



1.温泉 / 2.綿100%のインナー / 3.蓮根

近所の日帰り天然温泉が好きすぎます。あそこに住みたいです。すべては加齢に抗うために!

総務 / 秘書 / 広報
小泉 憂佳

印刷会社での営業事務を経験後、Adminスタッフとしてシナップへ入社。よく笑ひ、よく食べ、よく寝るをモットーに日々邁進中。将来の夢はなんでも鑑定団に出ること。日本酒は純米が好き。



1.ジョギング / 2.きもの / 3.ココア

冷えと闘うためにゆる〜く小走り程度に走っています。夜寝る前のココアも幸せなひと時。きもの活動もがんばりたい欲張りな今日この頃です。

デザイナー
富川 路子

大学で美術史を専攻し、きもの業界で店頭販売・和小物の企画営業を経験。デザインをきちんと学びたいと専門学校へ通った後、シナップへ入社。今まで住んだ土地は、三重、東京、静岡、京都、福島。



1.rkt / 2.subtractive (beatmania IIDX) / 3.Routing (beatmania IIDX)

beatmania IIDXのsubtractiveがお気に入り、PENDUALの頃は時空モードがFUTUREの時でないといふプレイでできませんでしたが、copulaになっていつでもプレイできるので楽しんでます。

オペレーションエンジニア
池田 達宣

映像作品の日本語版制作、Webサービス事業を経てシナップへ。オペレーションエンジニアが開発もマークアップもこなす、数学専攻の文学青年。故郷のスープカレーが恋しい北海道出身。



1.部屋のレイアウト / 2.Webマンガ / 3.味噌

引越しをしたので部屋のレイアウトを考えるのが楽しいです。家具を買い替えて、テーブルはプチDIYする予定です。

デザイナー
久保田 さや佳

グラフィック・木工・建築・Webデザインと広く学び、広告代理店を経てシナップへ。デザイナーとして使いやすさや思いやりのあるデザインを心がけている。デジタルだけでなく、手しごとが好き。



1.ランニング / 2.銭湯 / 3.断捨離

考え事を整理する時間として使いながら走っていると、あっという間に時間が過ぎてリフレッシュもできるのでオススメです。

デザイナー
飯山 嘉之

大学でマスコミュニケーションを専攻し、音楽エンタメ会社で経営企画・宣伝販促・営業職を経てシナップへ入社。グラフィックを中心にUIデザインを担当。デジタルインスタレーションに傾倒し、草野球やホルダリング、縦ノリ音楽を好むデザイナー。



1.ポートレート撮影 / 2.現像 / 3.影の撮影

自分としては長続きしてる写真ブーム。今年はポートレートイヤ〜としたいと思います。被写体募集中です。

ディレクター
鈴木 善明

イベント会社を退職後、シナップのディレクターに。常に複数案件を指揮しながらユーザー視点は絶対に忘れない。映像制作・写真ほか関心事への熱中ぶりに周囲も楽しくなる。猫好き。



1.部屋の片づけ / 2.買い置き・作り置き / 3.短歌

捨てられない人だったので、泣きながら処分しています。ごはんも自炊中心に戻して、すてきな自宅生活へ。ほか、まめに短歌をつくるようになりました。なお、別府の温泉めぐりはブームではなく人生です。

UI/Ixデザイナー
松島 智

コミュニケーションとデザインの研究で大学院修了後シナップへ。特に文章を読むためのUI/Ixデザインで受賞含む高評価を得ている。個人ではBiB/iプロジェクト運営のほか電子出版分野に注力、イベントでは歌うたう。別府への移住を日論む温泉好き。



1.nissy / 2.少女漫画 / 3.Sketch

恥ずかしながらnissyこと西島隆弘さんにハマり中。忘れかけていた少女の気持ちを取り戻すべく...妄想は漫画で補完。

デザイナー
小茅 奈美

テレビ局のデザイン部門、大手プロダクション数社を経てシナップ設立に参加。安定した品質を保ちながら新技術との親和性にも優れたデザインと、絶えない笑顔で創業からシナップを支える。



1.Apple Pencil / 2.トミカ / 3.中華料理

iPad ProとApple Pencilは去年買ったものなのでNo.1です。逆にApple Watchは...。中華料理、特に担々麺にはまっています。美味しいお店教えてください。

取締役
クリエイティブディレクター
大川 貴裕

多くのWebサイトをはじめ、企業のブランドデザイン、CI/VI開発、グラフィックデザインなど幅広い分野で活躍している。国際的なデザインコンペティション受賞のほか、国内外での受賞多数。生粋のハマッ子。



1.アクティビティトラッカー (misfit) / 2.体幹トレーニング / 3.吉本新喜劇

misfitで自分の行動や睡眠をログに取るのが面白い。あとスキー登山の安定性を増すために体幹鍛えはじめました。

代表取締役
プロデューサー
坂西 裕彰

Web黎明期から一貫して顧客企業のビジネスに深く寄り添う提案を行い、指揮してきた数多くのプロジェクトはクライアントから高い評価を得ている。WebSig24/7モデレーター。長い黒髪が自印。



1.ソフトダーツ / 2.Podcast / 3.5本指ソックス

手抜きはせずとも工夫はする。「継続は力なり」とは言いますが「継続は設計なり」と思う今日この頃です。

パートナー
カネダ ヨシアキ

都内在住のプロジェクトマネージャー。フリーランスWebディレクター。ただ作るのではなく「良いものを作ることは当たり前」の上で売れる環境を作るのが信条。Webサイト構築においてプロジェクトマネジメントを基盤とした進行管理や、サイトとユーザーとのエンゲージメント施策のコンサルティングなどを請け負っている。



1.中央アジア史 / 2.高尾山 / 3.霜柱

あらためて歴史を学ぶことが面白い。中央アジアの歴史を振り返ると今の世界がわかる。霜柱は寒い冬の雨雪の無い時期しか見られない氷の美術。高尾山では1月に山頂付近で見つかる。

パートナー
石田 智之

デザイナー、設計者、和文組版・英文タイポグラフィを核に紙もWebも手がける。パソコン仕事の反動か、自然に恵まれた高尾山麓に住み、高知の山茶と熟成日本酒を好む。



1.タイの鍋料理 / 2.タイ語の勉強 / 3.今はひみつ

数年前からタイの鍋料理にハマってます。最近では自分でも作る事ができるようになり、季節を問わず楽しんでます。

パートナー
大崎 誠

フリーランスのWeb系プロジェクトマネージャー。制作会社、Sierでの勤務を経て2006年に独立。以降、様々なプロジェクトマネジメント業務や運用コンサルティング業務に従事しながら、後進指導としての講師業も行っている。幼児教育や世界の鍋料理研究なども。リタイア後はタイに移住するのが目下の目標。— d-three (ディースリー)



1.鍋 / 2.銭湯 / 3.ストレッチ

冬なのでここぞとばかり色々な種類の鍋を楽しんでいます。体重計は破壊しました。心の中で。

フロントエンドエンジニア
山本 大地

ECサイト関連の制作会社を経てシナップへ入社。感性と理性の融和から生まれる新しい何かを探し続けるエンジニア。開発中は、ひらめくことが何よりの喜び。週末は科学館でボランティアをしていると、もっばらの噂。ゲームがないと生きていけない体質。



1.映画 / 2.読書 / 3.紅茶

用事がない家から出れないたちなので、目を浴びるぞと外出すると本屋か映画館に吸い込まれていきます。

フロントエンドエンジニア
村山 貴裕

地元の制作会社を退職後シナップへ入社。伴って上京してた新入社員。現場叩き上げのスキルでマークアップやCMSでの実装を行うエンジニア。休日は自宅でマンガゲームの量産型草食系。辛い食べ物には苦手。



1.断捨離 / 2.スポーツジム / 3.お酒

2016年は色々な物を処分したい。スポーツジムに通い始めて肩こり解消したので続けたい。お酒はほどほどに。

ディレクター
三國 翼

制作会社数社を経てシナップへ入社。猫とガジェットとアイドルが好きディレクター。主に新規案件の企画・設計部分を担当。「むずかしいをかんたんに」を目標にこれからも頑張ります。



1.バスケ / 2.漫画 / 3.アイス

高校生のようなマイブームです。遅れてやってきた青春です。バスケはやるより見る派です。アイスは冬に食べる方が好きです。

フロントエンドエンジニア
野原 由貴

広範囲なスキルを持ち、デザインも実装もこなす頼れる存在。のんびりした印象の中にシャープな実務能力を秘める。カレーとロックフェスが大好き。半分東北人。



1.眠活 / 2.映画 / 3.おそば

以前は色々やっていたが眠るのがもったいなかったのですが、最近は、しっかり寝て昼間の活動の質を上げたいと思っています。遅くとも日付が変わる前には寝ています。睡眠最高。

ディレクター
内藤 万弓

イギリスの大学院に留学、帰国後にシナップへ入社。複数の新規案件を受け持つ傍ら、安定した運用・改善もこなす重要なディレクター。海と町田が好き。

SINAPSERVICE



新規事業 サービス構築支援

シナップでは、私たちの持つサービス開発の経験、ITに関する知識を活かし、クライアントと話し合いながら、リーンキャンパスやコンセプトダイアグラム、ペルソナ・シナリオ法などを用いて、ビジネスプランを具体化してお手伝いをします。またモックアップ、プロトタイピングを行い、迅速に仮説検証を行うアプローチなど、これまでのワークフローに縛られない、クライアントとの新しい組み方、新しい価値の創出に取り組んでいます。



継続的な グロース支援

シナップではリーン・スタートアップやデザイン思考、アジャイルプロセスなどに共通する迅速に仮説検証を繰り返すアプローチで、継続的にWebサービス、アプリのUX改善に取り組むお手伝いをしています。また社内にはビジネスを成長させ続けていくために、様々なテーマに沿って知見を深めていく事例研究グループであるグロースチームがあり、そのナレッジはクライアントへの提案に活かされています。



制作 開発支援

デザイン能力、開発能力、品質管理能力、プロジェクト管理能力の高さもシナップの強みです。私たちは自分たちの考えたプランを実現する高い制作・開発能力と、遅滞なくプロジェクトを進行し適切な品質を担保する能力を有しています。社内外の様々なプロジェクトを通して蓄積された経験やR&Dなど先進的な技術に関する取り組みも結果も、積極的にクライアントワークに還元しています。




先端 テクノロジー

シナップでは社内のR&Dを始めとして、新しい技術分野や手法に積極的に取り組んでいます。技術分野では、高度なWebアプリケーションの開発、スマートフォン、タブレットデバイス向けのアプリサービス開発、モーションセンサーやウェアラブルデバイスなどのセンサーデバイスの活用、IoT分野の開発サポートなどを行っています。

<http://sinap.jp/>

 <http://www.facebook.com/sinapinc>

 @sinapinc

 info@sinap.jp