



SINAP Journal

Summer 2019



特集 インターネットとシナップの歴史で振り返る

平成から令和へ

今年5月、30年余り続いた「平成」が終わり、新元号「令和」が幕を開けました。普段あまり元号を意識することのないIT業界、感慨深さは人それぞれかもしれませんが、しかし、思い返してみると「平成」という時代はインターネットが普及した時代であり、私たちと切っても切り離せない多くの出来事がありました。そこで今回は巷のブームにあやかって、私たちの「平成」を振り返り、さらに「令和」に思いを馳せる特集にしてみました！



2008.9

リーマンショック

リーマン・ブラザーズの経営破綻をきっかけに起こった世界経済危機。日本でも多くの影響を受けました。

2008.10

Android搭載スマートフォン登場

2009.6

iPhone3GSリリース

2008.7

App Store開始

2008.4

Twitter日本語化

話題のSNSサービスは瞬く間に全国へ広がっていきました。



2008.5

Facebook日本語化

Twitterが日本語化された翌月にはFacebookも日本語化されました。



2007.1 iPhone

この時はあまり話題になりませんでしたでしたが、iPhoneの登場は歴史を変えたと言っても過言ではないでしょう。

2006.1

ライブドアショック

2006.12

ニコニコ動画

画面上にユーザーのコメントが流れるという斬新な表現で一躍日本を代表する動画共有サイトになりました。



2005.2

YouTube

海の向こう、アメリカではこの頃、YouTubeが産声をあげました。このサービスは爆発的に普及、2年後にはGoogleによって買収され、大きな話題を呼びました。



2005.2

はてなブックマークサービス開始

2005.2

GoogleMap β版公開

1999.2

iモード スタート

携帯電話(フィーチャー・フォン)の普及に拍車をかける大ヒットサービスがこの時生まれました。



1999.5

2ちゃんねる

匿名掲示板サイトとしてあまりにも有名な2ちゃんねるも1999年にスタートしました。さまざまなコンテンツが生まれ出され、日本のネット上の独自文化を形成しました。

1995.11

Windows95

Windows95の発売によって、多くの職場や家庭に一気にパソコンとインターネットが普及していきました。



1996.4

Yahoo! JAPAN サービス開始

2001.9

Yahoo! BB

モデムの無料配布など大胆な展開で、国内のインターネット普及に一役買いました。



1998.5

iMac

その斬新なデザインで話題を呼びました。

平成 21 2010

平成 20 2009

平成 19 2008

平成 18 2007

平成 17 2006

平成 16 2005

平成 15 2004

平成 元年 1989

2010.9

最前線

新しい出版の形を提示する星海社が手がける、エンターテインメントサイト『最前線』を制作しました。

2010.12

坂本真綾の満月朗読館

毎月、満月の夜に坂本真綾さんによる朗読ライブをUstreamで配信する『最前線』の企画。12月の最終回はTOHOシネマズ六本木ヒルズより生ライブ、全国の映画館へサテライト配信も行いました。



2009.7

砂のQRコードは読めるのか

江ノ島の海で行なったシナップの自主企画は海外からも取材依頼がくるなど、大きな話題を呼びました。



2009.6

モバイル広告大賞受賞

「R25式×映画『300』スバル式男魂に挑戦！」がD2C主催の「第7回モバイル広告大賞」キャンペーンサイト部門において入賞しました。



2008.5

NEC Mobile リニューアル

フィーチャーフォン全盛期。国内でも人気のNEC Mobileのサイトをリニューアル。また運用をはじめ、新製品の様々なスペシャルサイトを手がけていきました。



2008.5

オフィス移転

現在の原宿オフィスに引越しました。一軒家をリノベーションしたユニークなオフィスとして、たびたびメディアで紹介されました。



2005.5

オフィス移転

1度目の引越し。メンバーも増え、現在のオフィスからもほど近い原宿エリアへ引っ越ししました。

2005.12

Christmas Project 2005

クリスマスツリーに飾り付けができるインタラクティブな特設サイトを公開。飾り付けの数に応じて植林活動へ寄付を行いました。



2004.9

SINAP 設立

設立メンバーは5名。創業当初は南青山にあった編集プロダクションのオフィスを間借りしていました。



特集1 平成の歴史はインターネットの歴史

平成シナップ史

平成から令和へ。

今年はなにかと「平成」を振り返る機会が多いですが、その歴史はインターネットの歴史といっても過言ではないでしょう。そして、その歩みはシナップの歴史でもあります。今号ではそんなインターネットの歴史を振り返りながら、インターネットとともに歩んだシナップの歴史をご紹介します。

インターネットの普及とシナップの誕生

シナップは平成も半分を過ぎた平成16年(2004年)、大手Web制作会社から独立したフリーランスのメンバー5名によって設立されたデザイン会社です。当時はちょうどmixiなどのSNSが流行り始め、ネットを介したコミュニケーションが爆発的に増えてきた、そんな時代でした。

オフィスは南青山にあった編集プロダクションの事務所の一角を間借りする形でスタート、ほどなく現在のオフィスから近い原宿エリアへと引っ越ししました。

創業当初から掲げている「デザインのため新しい価値を創造し、世界をより良く変えていく。」はいまも変わらない私たちのビジョンです。

「世界を」というと少し大げさに聞こえるかもしれませんが、なにも私たちの力だけで大それたことをするわけではありません。

私たちが関わったクライアントのビジネスを通して、多くの人たちの生活に便利さや楽しさを提供し、身近な人の世界を少しずつより良いものに変えていくこと。その積み重ねが世界をより良く変えていくことにつながっていくという想いが、ビジョンには込められています。

そしてシナップにとつての「デザイン」とは「課題解決」です。仮説を立て、検証し、答えに向かって一歩一歩進んでいくこと、

その思考プロセスこそがデザインだと考えています。

「UXデザイン」という言葉の浸透で、いまでこそUXデザインの会社として捉えられることもありますが、「デザインによる課題解決」は創業当時から変わらないスタンスであり、多くのプロジェクトでビジネスプランニングの段階から携わり、サービスの実現、成長に貢献してきました。

毎年行っていた自主企画「コンテンツ」による取り組み

シナップでは設立当初から夏と冬、先進的な技術や手法にチャレンジしながら、チャリティなどの機会につなげるコンテンツを自主制作してきました。

なかでも平成21年(2009年)に行った「砂のQRコードは読めるのか」は、実際に江ノ島の海岸で巨大なQRコードを作ったことで大きな話題を呼びました。

この頃はフィーチャーフォンが全盛期、またYouTubeなどの動画コンテンツが人気を集めました。そしてTwitterやFacebookとつた海外で話題のSNSが日本語化され、国内でも一気に普及、情報の流通やコミュニケーションのあり方が大きく変化したのがこの時期です。「砂のQRコードは読めるのか」はこうした変化を捉え、動画コンテンツ、フィーチャーフォンによる参加、SNSによる拡散と、当時の様々なノウハウを活かしたコンテンツとなりました。

2018
漫画村問題

マンガの海賊版サイトで有名な漫画村が話題を呼び、ブロッキングの是非なども含め、社会問題にまで発展しました。

2016.7
Pokémon GO

Ingressを作ったナイアンティック社とポケモン社が共同開発した位置情報スマホゲーム。大ブームとなりました。

2015～
定額制配信サービス続々

Netflix、Apple Music、Spotifyなど定額制の配信サービスが日本でも続々スタートしました。



2014.4
note 開始

ブログともまた一味違った、文章、写真、イラストなどを投稿できる『note』がサービスを開始しました。

2014.2
Instagram 日本語版

写真を介したSNSとして若者たちの間でヒット、「インスタグラム」「インスタ映え」という言葉が生まれるほどの人気サービスに成長しました。



2013.7
メルカリ

メルカリはラテン語の「商いする」から取ったもの。フリマアプリとして大ヒットし、個人間売買の国内最大規模「ヤフオク!」を脅かすほどの急成長で注目を集めています。



2013.9
Apple「iOS7」で
フラットデザインを発表

2011.3
東日本大震災

東北地方太平洋沖地震と、これに伴う原子力発電所の事故など、日本に深い傷跡を残しました。

2012.2
パズル & ドラゴンズ

社会現象にまでなった人気スマートフォンゲーム。従来のSNSプラットフォームに乗らず、直接ストア配信を行い大ヒットしたことで、業界の流れを変えました。



2011.6
LINE サービス開始

いまや国内の多くの人が利用している無料の電話とチャットアプリもこの年リリースされました。



2018
VTuber

アバターを用いてYouTubeで動画投稿を行う配信者が続々誕生。ブームを巻き起こしました。



2017.8
TikTok 国内サービス開始

リップシンクやダンスなどの15秒ショートムービーを投稿するSNSが10代を中心とした若者に大ヒットしました。



平成
30
2019

平成
29
2018

平成
28
2017

平成
27
2016

平成
26
2015

平成
25
2014

平成
24
2013

平成
23
2012

平成
22
2011

2018.7
最前線リニューアル

出版の新しい形を常に目指しているエンターテイメントサイト最前線のリニューアルを行いました。



2016.9
OPEN HOUSE
戸建て仲介サイトリニューアル

「東京に、家を持とう。」のCMなどでおなじみのオープンハウス公式サイトのリニューアルを担当。現在はグループ内の様々なサイトの運用、グロース施策のサポートを行っています。

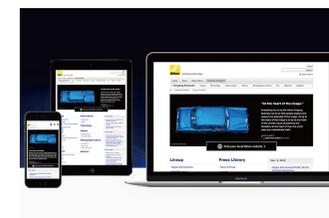


2014.8
ツイ4

Twitterで人気4コママンガを毎日配信する星海社の人気サービス『ツイ4』を制作。ここから多くの話題作が生まれました。

2014.1
NIKON Imaging Products
リニューアル

カメラ、レンズをはじめとしたニコンの光学機器情報を提供する「Imaging Products」のマルチデバイス対応／リニューアルを担当いたしました。



2013.12
Air Bells

モーションセンサーLeap Motionを利用したハンドベルWebアプリケーションを自社企画SINAP Christmas Projectの一貫で作成。Leap Motion社からも評価されるなど、大きな話題を呼びました。



2013.6
オフィス拡張

メンバーも増えたため、増床。会議室、休憩室を含むオフィス拡張を行いました。



2011.4～
復興支援プロジェクト

震災をきっかけに、岩手県陸前高田地区を中心に復興支援活動を行っています。



2019.8
Twic

Twitterに投稿したオリジナルマンガなどの作品を作家自身が手軽にまとめることができるサービスをTwic社と開発しました。



2016.5
MISFIT

スマートウェアラブルデバイスMISFITの日本公式サイト制作、オウンドメディアの運営をスタートしました。



2011.4
東京TDC
RGB部門入賞

オンスクリーンでの日本語表現を追求した先鋭的な試みが評価されました。



平成から令和へ。振り返ってみれば、わずか30年、シナップ設立から15年ですが、時代は大きく移り変わりました。ただひとつ変わらないのは「デザインによる課題解決」というスタンスと「クライアントとより良いサービスを作り成長させていきたい」という思いです。

こうした中で成長を遂げてきたのが、星海社が手がける4コママンガをTwitterで配信するサービス『ツイ4』です。現在では26万フォロワーを超え、マンガサービスの中でも注目される大きな存在となりました。

またサービスの成長には欠くことのできないグロース施策にも力を入れて、様々なお客様のグロース支援を行っております。オープンハウス社との取り組みではABテストをはじめ、オウンドメディアの運営まで、成長への取り組みをサポートし、高い評価をいただいています。

めしました。

これはスマートフォン急速な普及によって、Webサイトが「メディア」から、様々な課題を解決する「ツール」「サービス」へとシフトしていく中で、私たちが設立以来取り組んでいる「デザインによる課題解決」の経験、UXデザインの経験を活かして「こう」という強い意思の現れです。

そして単に見栄えの良いサイトを制作・納品して終わるのではなく、クライアントのビジネスに深くコミットし、共にサービスを成長させていくという活動自体の変化でもありました。

シナップでは平成26年(2015年)、それまで掲げていたスローガン「Communication Architects」を「Design to Grow - 成長をデザインするクリエイティブ・カンパニー」と改

続きお手伝いをしています。

震災当初は隔週でスタッフが現地を訪問し、直接地元の方々からお話を伺い、自分たちに出ることは何かを考えながら行っていました。

近年では、私たちが無償で制作のお手伝いすることが地元同業企業の売上げを奪うことにならないよう、運用などの日頃の業務については地元の制作会社に引き継ぎ、「コミュニケーションブランディングなどの面で微力ながら、引き続きお手伝いをしています。

震災後の取り組み——シナップ復興支援プロジェクト

平成22年(2011年)、東北地方を中心に深刻な被害をもたらした東日本大震災は、私たちにあって、今でも忘れることのできない大きな出来事です。

このジャーナルでもたびたびお伝えしているとおり、シナップでは、震災後、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」をはじめ「陸前高田未来商店街」「大槌復興刺し子プロジェクト」を私たちの本業であるビジネスプランニング、Web・ITを活用したコミュニケーション作りを中心に支援しています。

新しい時代に向けて

設立当初から考えていたデザインによる課題解決

平成から令和へ……。そんな今年、シナップは15周年を迎えます。長かったようで、短かったこの15年間。あらためて自分たちの過去を振り返り、どのように思うのでしょうか？

大川 まず設立当時の写真が若い。(3ページ目「平成シナップ史」を参照。)

坂西 そこか(笑)

大川 しかし、早いものでシナップももうすぐ15周年ですよ。

坂西 どのプロジェクトも、出来事も思い出深いけれど、振り返ってみて思うのは、その時々インターネットトランドに合わせながら、芯の部分は一貫してこれたことかな。

2004年に「デザインによる課題解決」を標榜して会社を設立してから、ビジネスやサービスの立ち上げ・成長に関わるプロジェクトが絶えずあったよね。

大川 設立当初はそれこそL2Sのブローカーサイト全盛期で、僕たちもそれなりに作っていましたけど、一方で誌面では載せられない実績も含めて、サービスのビジネスモデルや、ブランディングを担うプロジェクトは当時から結構取り組んでいましたよね。

坂西 特に2009年ごろから11年にかけてのスマートフォンへの急激な普及とリーマンショック以降の経済危機の影響から広告関連の仕事が減ってきたもあって、新しいサービスの立ち上げや成長に関わるプロジェクトの割合が多くな

ると、シナップの強みも明確になってきた気がするな。

大川 iPhone3GSが2009年の発売なのでまさにこの時期は僕たちのビジネスには大きく影響しましたね。

坂西 2009年の夏は「砂のQRコードは読めるのか」というフィーチャーフォン向けの企画をやっていたのに、2010年春の「最前線」立ち上げの時にはクライアントである星海社さんに「これからはスマホの時代になっていくと思うので、ガラケー対応はしなくてよいです。」と提案していたことを思うと、ものすごい変化だったんだなって思う。

大川 この頃からスマートフォン対応やスマートフォンを利用したサービスの相談がいつか増えていった印象です。

坂西 スマホの登場で多くの人の生活スタイル自体が変わって、いろいろとシナリオを書き直す必要が生まれたのが大きいよね。

大川 大きいプロジェクトでは、MIXON Naming Productsのリニューアルとそれに続いた付随プロジェクト。

サービスではこのジャーナルで何度も取り上げている星海社さんの4コママンガ配信サービス「ツイ4」でしょう。

『ツイ4』なんかは本当に従来のマンガを読む文脈とは一線を画す、スマホとSNS (Twitter) が変えた世界での新しいサービスだと思えます。

坂西 こうした流れを受けて、2015年、自分たちの立ち位置を明確にするために「Designs to Grow」という新しいスローガンを作った。

大川 もうあれから4年も経ったのか…。ビジネスの立ち上げと成長をデザインするいまのスタイルを打ち立てましたね。

坂西 そうそう、この流れのなかで、もう1つ大きい変化は、クライアントとの契約形態かな。いまほとんどのクライアントと結んでいる準委任契約というスタイルは、従来の納品してお金をもらって終わりというある意味責任の伴わないスタイルとは違って、継続的な関係をベースにクライアントのビジネスと成長にコミットし続けることができるようになったという点で非常に大きな変化だったと思う。もちろんこれはクライアントの信頼に応えて、結果を出し続けるという前提がないとうまくいかないのだけど。

大川 いい仕事をしたい、期待に応えていきたいですね。頑張りましょう！

坂西 こうして振り返ると、やっぱり



大川 貴裕
取締役 / Creative Director

坂西 裕彰
代表取締役 / Producer

ートトランドの変化はあるけれど、僕らが設立当初から取り組んでいる「デザインによる課題解決」という部分はあまり変わっていないし、これからもこの部分は大切にしたいと思うな。

これからの展望や課題など

新しい時代に向けて、これから社会はどうなっていくのか、その中での展望はどのようなものでしょうか？

坂西 シンギュラリティ…

大川 それ未だすぎている一部の人が知っていることではないやつの下です。

大川 シナップでは2013年にはLeap Motionとブローカーシジョンセンサーを使ったコンテンツを制作するなど、新しいデバイスにも積極的に動いたのですが、結果まだまだこうした分野は身近には普及しませんでした。

坂西 これはちょっと早かったかもね

(笑) なのでコンシューマー向けのデバイスの変化はもう少し先かもしれない。

ただMR/ARデバイスによる医療や工事現場といった特定の場所での業務支援であるとか、AIの活用とか、新しいテクノロジーは徐々に浸透し始めているし、興味深いよね。

大川 僕はコンシューマー向けの表側をやる人が多いですが、業務支援系、裏側を支える仕組みづくりなんか面白いですよ。それこそ業務アプリや管理画面のUI/UX改善で貢献できる分野がある気がします。

坂西 また、スマートフォンの普及はひと段落したけど、活用の幅はどんどん広がっているよね。

大川 うちの母親がHuluで延々と『名探偵コナン』を観ています(笑)。

坂西 そうそう。そのうちの(笑)。NetflixやSpotifyの登場による映画や音楽の楽しみ方の変化もそうだし、昔はECでは買いつらかった服や靴も最近は躊躇わなくなった。

大川 サイズとか質感とか、ちょっと怖いんですけどね。

坂西 他にも「なんとかpay」で現金の価値や店との関係も変わっていくし、5G

の多数端末接続とか低遅延で活用用途は一気に広がる。こうした変化が連続していけば、いままではあまりITを活用できなかった事業でも、より積極的にビジネスに取り入れていくようになるだろうし、人がたくさんいる所には新たなビジネスが生まれるよね。

大川 「モノのサービス化」と言われるように、今後はITを活用して、商品を売るのではなく、商品とその利用に付随するものを包括したサービスを売るビジネスが増えてくるというのがありますよね。

坂西 こうしたところではただWebサイトやアプリを作るのではなく、やっぱりサービスやビジネスの仕組み全体をデザインしなくてはならない。

そうするとビジネスモデル作りとサービスの立ち上げの経験が豊富で、UXデザインやローンチ後のグロース支援のノウハウをたくさん持ちつつ、クライアントのビジネスに寄り添いながら自動的に動けるシナップは重宝されるんじゃないかな。

大川 2015年に掲げた「Designs to Grow」が進んでいく感じですね。

坂西 うん。サービスの立ち上げからグ

ローヌまで担当して、成功も失敗もたくさん経験しているからこそ、無駄な良にハマらず、高い再現性で成長を作り出せるというのは、今の時代すごく大事だと思うよ。

大川 最後に、シナップも平成を半分生きて、まもなく15周年を迎えようとしています。15周年を迎えるにあたって、なにかありますか？

坂西 15周年だからどうというのはないけれど、今回振り返ってみてあらためて思ったのは本当にクライアントやスタッフとの出会いに恵まれているな。

もちろん、みんなで日々努力しているというのには大きな感謝だけど、それでもこうやって15周年を振り返ると、絶妙なタイミングで縁が繋がってプロジェクトが始まったり、採用に繋がったりしているとあらためて思います。いま、こうやって素敵な人たちが仕事が出来ているからこそ、それを作ってきたひとつひとつの出会いに感謝したい。

大川 それ本当に思いますね。

坂西 これからもクライアントのビジネスに寄り添って、時代のニーズを捉えながら、価値のある提案や活動でサポートしていきたいと思います。

私とインターネットの歴史の30年

Staff Voice

友人に勧められたオンラインゲーム

中学生の頃に父親にXPのノートPCを買い与えられて、それを聞いた友人に「RO (ラグナロクオンライン)」を勧められてネットを始めました。電話線を引き抜いてゲームしていたのでよく怒られました。



フロントエンドエンジニア
村山 貴裕

地元制作会社を退職後シナップに入社、新潟人。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。辛い食べ物も苦手、ついでに越後人とは思えないお酒の弱さ。

島での生活とインターネット、テレホーダイ

ぼくは『神奈川』生まれ『佐渡ヶ島』育ちです。若者には島での生活は退屈だったので、中学生の頃にインターネットが繋がった時は衝撃的でした。すぐにテレホ中心の生活になり、オンラインで出会った友人たちのホームページを作っているうちに、そのまま仕事になりました。



ディレクター
三國 翼

制作会社社社を経てシナップに入社。デジタルマーケティングを中心とした戦略、企画、設計、改善など担当。最近はキャンプが興味の中心です。ウォンパットを抱っこしにオーストラリアまで行きました。

電話回線の奪い合い

出会った頃は電話回線をPCにつないで接続してました。親の目を盗んじや電話線を拝借し、怒られちゃ戻しのいたちごっこ。通信も今みたいな速度じゃないので、待ってる途中で飽きて電話回線をそのままにして我が家の電話を不通にし怒られてたというしょっぱい記憶です。



エンジニア/ディレクター
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なか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好き。半分東北人。

ピーヒャラヒャラーというダイヤルアップの音

もはや記憶が定かではないのですが…大学の授業だったか、大学に入って買ったMacでだっただけで…。当時は電話回線でつなく、いわゆる「ダイヤルアップ」。接続する時になるピーヒャラヒャラーというあの音を聴くと懐かしさが胸が高鳴りますw。



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、企業のブランディング、UXデザインなど幅広い分野で活躍している。個人で活動しているグラフィックデザイン分野では国際的なデザインコンペティション受賞歴も。生粋のハマっ子。

あの日即レスくれた人、ありがとう!

1995年に買ったMacでドキドキしながらインターネットに繋ぎ、MacのHyperCardの掲示板に、拙い英語で質問したら即レス返ってきてネットすげーと興奮したのを思い出します。どっぷりハマって25年。いまだにネットは楽しいです。



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。長い黒髪が目印。

ポストペットでしりとり

ピンクのクマで有名なポストペットで友達とメールをしていました。メールの内容はしりとりなど意味のない遊びばかりでしたが、受信時に窓が虹色に変わるとわくわくしました。ペットにおやつをあげるのも楽しかったです。紫色の猫がお気に入りでした。



ディレクター
村田 歩美

Sterにて業務アプリケーションのプロジェクト管理・開発全般を経験。ユーザ視点でのサービス作りに携わりたいと思いシナップへ入社。大阪生まれ東京育ち。猫と果物が好き。

メール来てるかな♪

子供の頃パソコンが家にやってきて、サンリオタイニーパークでめっちゃ遊びました。オンラインゲームではなかったかな…。同じ頃、父の単身赴任があり、そのパソコンからメールでやりとりしたのがインターネットの始まりでした。受信ボタン無駄にたくさん押した!



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、手しごと好き。

中学生の頃、実家に導入されたWindows95

野球部で毎日部活ばかりだった中学生の頃、父親が購入したWindows95搭載のデスクトップPCがきっかけでした。新しいゲーム機で遊ぶ感覚でマインスイーパーをしてはyahooニュースを眺めてました。やがてmixiを介してライブ好き仲間が増えたり、リアルな繋がりに。



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、音楽関連企業で経営企画・宣伝販促・営業を経てシナップに入社。グラフィックを中心にUIデザインやCMS実装を担当。デジタルインスタレーション、草野球やボウリング、縦リ音楽を好むデザイナー。2019年は写真の上達を目標している。

週末のメタルギアオンライン

最初にネットにハマったのはPS2のメタルギアオンラインというバーチャルにサバゲーができる男子の夢が叶うゲームでした。200時間以上はやったと思います。毎週末、ブラウン管TVの前で鎮座し、五感を研ぎ澄まして戦場にダイブしていました。



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。

先輩ん家のMacintosh

何十年も昔…初めて勤めた会社の先輩がその時代には非常に高価なMacintoshを持ってること集合。Yahoo検索を見せてくれた「www」を知った。なんじゃそれかと思いつつ「Macintosh」が欲しい…。これが欲しい!!とそっちの方が印象深い。



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。

Windows 3.1 と Internet Magazine

母がWindows機を買ったので、外付けFAXモデム買いました。それからは設定との格闘。とんでもなく理不尽で不便な状況だったけど、つながったときにはミョーな達成感がありました。その後はInternet Magazineの付録のネットワーク図をみながら、ほーとなりました。



パートナー

柿内 暢昌

シナップで7年間Web制作に従事した後、2014年からフリーのフロントエンドエンジニア及びテクニカルディレクターとして活動中。
Webアプリのフロントエンド作成、インタラクション、アニメーションの作成を得意としている。屋号はスタジオカッキー (studio-kakky.com) 3度の飯も釣りが好き。

実家はワープロ

中学2年生の授業でとんでもなく分厚いデスクトップを叩いて簡単なゲームやサイトを作ったのが、インターネットの初めての思い出です。技術部のオタクっぽい子たちは自作PC作ってて別世界の人でした！実家はずっとワープロしかなかったなあ。



パートナー

富川 路子

美術史を学んだ後、きもの業界での販売や企画営業、三重県庁での勤務など幅広く経験。デザイン系専門学校を経てシナップに3年半在籍し、独立。フリーのディレクター・UI/UXデザイナーとして活動しつつ、パートナーとして継続して従事。専門学校や企業研修での講師の他、きもの活動も並行して行う。屋号はcocon (ここん)。

初めて自分でオンラインになったのは

懐かしのゲーム機 Dreamcast で。いろんなサイトや人の出会いは衝撃的というよりも静かに圧倒的な体験で、すぐに自分も何か作りたくなってボンダイブルーの iMac を手に入れました。いままそのまますり続けています。一方、ほかでデジタルで何か作る楽しさを知った原点はマリオイベントです。



パートナー

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、シナップ在籍11年を経て独立。以降もパートナーとして深く関わる。屋号 String & Letters (紐と手紙/文字列と文字) のとおり「読む」ためのデザインで評価が高く、開発したEPUBビューワ「BIB/i」は世界中で利用されている。春に息子が誕生、自分は博士課程の学生に。

ハンゲーム漬け

出会いは家にあったWindows95か98...Yahooメールからはじめてハンゲームというオンラインゲームにもすごくハマりました。そこで仲良くなった友達がいる、13年ぐらいずっと仲良かったんですが、一度も会ったことなく、先日初めて会いました...!



ディレクター

鈴木 大志

岡山生まれ、埼玉育ち。コンサルティング会社でWEBディレクターとシステムエンジニアを兼業していました。シナップではディレクターとしてWeb制作に携わっています。散歩が好きで、歩いて手帳一冊一冊しました。

ゲームのバグ技を調べていました

小学生の頃、初代ポケモンのバグ技が流行っていて、情報量が多かったの夢中で調べていました。Windows95だったかな...。たしか通信料がまだ定額制じゃなかったの、なるべく手短かに済ませなければならぬ緊張感がありました。



フロントエンドエンジニア

小川 大樹

アパレル販売員を経験後、もの作りがしたいという思いからWeb業界へ転職。独学でフロントエンドの技術を学ぶ。無垢材や綿100%のシャツなどナチュラルな雰囲気のものも好き。

学校の授業でユビキタス社会を学ぶ

小学生の時に学校でインターネットの授業がありました。自分が好きなことを調べて、それをwordにまとめる、っていう内容です。入力グループフルーツに使われている添加物についてまとめた気がします。なぜだろう。



ディレクター

北川 雄太

小中高大と大阪で過ごした関西人。ITコンサルティングとして金融系のシステム開発を経験後、UXに注力したいという思いからシナップへ入社。猫派。朝シャン派。好きな言葉は「コスバ」。

テレホタイムのウェブチャット

当時はテレホダイを利用して23~8時だけ常時接続できるような時代でした。テレホ開始直後は一斉にチャットに集まるのでとにかく表示が遅く、イライラしながら待つと「重い」という書き込みばかり。もちろん僕も「重すぎ」とカキコしてました。



パートナー

鈴木 裕司

デザイン・ディレクター。課題設定からアウトプット制作まで領域をまたいだ活動をしている。2003年にデザイナー／エンジニアとして独立。以降、ウェブを中心に様々なプロジェクトに携わる。趣味は寂れたところの散歩とカメラ。Leica ファン。

アクセスカウンターと大音量で奏でるMIDIの思い出

大学入学時に買ってもらったMacでネットに触れました。「通信速度28.8kbps&テレホタイム」な時代でしたが、当時はあまり楽しさが見いだせず、すぐに解約してました。...と、ここまで書いて、それが四半世紀前だと気づきました。泣いていいですか。



パートナー

彦根 大和

デザイナー / アートディレクター。Webコンサル企業で数多くのメジャー企業を担当したのち、2015年に長女の誕生を機に独立。最近ではWebサイトよりも新規事業やスマホ／業務アプリのUI/UXデザインの依頼が多く、主軸を移しつつある。2019年7月に念願の海辺の田舎町に移住。

「キロ」の時代

私がインターネットと出会ったのは今から20年以上昔、大学生の頃です。当時は「ギガ」や「メガ」という単位では無く、「キロ」が精一杯ではあるものの、それでも「インターネット」という響きは「未来」を感じさせるものでした！



パートナー

円佛 公太郎

インフラ系 Sier 勤務。主に金融・メディア・ISP・クラウド基盤のプロジェクト管理や設計/構築等を手がける。毎日、Misfit Ray で「今日の睡眠時間」と「歩数」を確認するのが趣味。休日の歩数が500歩以下を経験したことのある、生粋のインドア派。

不思議な存在

Windows98が最初の出会いで、でっかい箱からビーヒャラーと変わった音がする...いざサイトを開くとカクカクと画像等が現れてくる。インターネットって不思議...と言うのが小学生の頃の素直な感想でした。そこから10数年、気付けばなくてはいけない存在に...



総務/秘書/広報

三木 春香

千葉県生まれ。食品メーカー、人材紹介会社の営業を経験の後、責任を持った自由のもと次代を作るシナップに魅力を感じ、Adminとして入社。好きなお酒はウイスキーの中でもシングルモルト。

小学校のころのパソコンの授業

出会いは小学校のパソコンの授業でした。同時期に祖父がパソコンを買ってくれたのですが、ここからはどっぷりインターネットの世界にはまってしまう、今や亡きYahoo!ジオシティーズでHP作成をしたりチャットに入り浸ったりしていました。楽しかったなあ。



デザイナー

竹田 笑里

埼玉生まれ。カメラ専門店でのWebデザイナーを経験後、より様々なデザインに携わりたという思いからシナップに入社。カメラと日本酒と柴犬が好き。最近フィルムカメラを初めてレンタル暗室に行くようになりました。楽しいです。

パソコン通信からのお付き合い

小学生か中学生の頃、インターネットの前のパソコン通信を使っていたのがそもそもその出会いでした。その頃は、パソコンはあれど今自分がしている仕事どころかのベースすらもなかったはずなので、不思議な感じがします。



エンジニア
テクニカルディレクター

渡邊 昇

プログラマーやシステムエンジニアとしていくつかの会社を経て、エンジニアとしてシナップに入社。月数回のライブ、年数回のフェスに行くほどの、音楽好き。箱根の山奥で生まれ育ち、今も在住。



WHY DESIGN TOKYO 2019

デザイナーの価値向上を目的としたデザインカンファレンス「WHY DESIGN TOKYO 2019」(UX MILK、アドビUX道場 主催)にてシナップ クリエイティブディレクター大川が登壇しました。セッションではUXデザインの考え方を浸透させ、現場で活用するようになったプロセスや、組織、クライアントプロジェクトへ導入する際のさまざまな障害をどうクリアしていったのかについてお話ししました。



Twic (ツイック)

クリエイターが Twitter にアップしたマンガ、イラストなどのオリジナル作品を簡単にまとめ、さらに多くの人に見てもらえることができるサービスをTwic社と共同で開発しました。当サービスでは、ビジネスモデル、プランニングから携わり、UI/UX 設計、開発を行なっています。また今後のサービス成長をTwic社とともに行なっていきます。

<https://twic.jp/>

私

と

インターネットのヨカイ

Staff Voice

友人宅でベッコアメに会い、新しい出版媒体にはまる

DTPは印刷必須だけど、WebはHTMLをサーバにアップすれば公開できた。面白すぎてはまりまくり、PowerMac 7100を買い、ニフティサーバに入り、タグを全暗記し、友人や会社のページを作り、気づいたらメンの種になっていた。



パートナー

石田 智之

1990年代からDTPやWebに関わり、現在はトリムマークの社長としてタイポグラフィや設計などの裏方仕事と撮影を担当。日本酒、珈琲、お茶など飲み物担当、食べ物はかつおぶしとしらすがあれば万事OK。高尾山の麓に住むが、多忙で山歩き時間が取れないのをなんとかしたい。

音だけの記憶

初めて出会ったのは中学が高校の授業だったような気がします。ぜんぜん興味なかったのを何を見たのか覚えていないですが、耳に残るあの独特な音は覚えています。パソコン自体「すごい人達が使う機械なんだろうな。自分には関係なさそう」って思ったのに、今ではパソコンを使った仕事をしてるなんて。。。



パートナー

森 智佳子

フリーランスのウェブディレクター兼マークアップエンジニア。コーディング専門会社にて多数のサイト制作に携わり、実務の経験を積み、独立。札幌市在住。ニックネームはモリコ。好きなことは、写真・効率化・ビール。

資料探しが楽になった!

インターネットよりも「今日からMacで書け!」と会社でPCを渡されたときの衝撃が大きかった。(笑)そして、インターネットの便利さにびっくり!それまでは、ちょっとした調べ物でも図書館に行っていたですー。皆さん想像できますか?



パートナー

西口 みな子

大阪で3年、東京の広告制作会社でコピーライターとして12年勤務。金融・流通・住宅・生保・出版などの広告と企画・販促を経験し、フリーランスに。一番メジャーな仕事は映画ドラえもん(2006~2013)のキャッチコピー。

地学準備室

中学校の地学の先生がパソコン好きで、余ったパソコンを自由に使わせてくれました。地学準備室に入り浸って、ゲームをしたりLinuxをインストールしたりしていました。OSのインストールってなんか意味もなく楽しいですね。



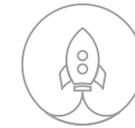
パートナー

川久保 亮

大学院で物理の研究後、プログラマーに。トリムマーク株式会社でweb技術を用いたページレイアウトエンジニアの開発を行っている。ロードバイクを持っているが、少し暑くなったり寒くなったりすると乗らなくなってしまいうへたれ自転車乗り。

SINAPSERVICE

私たちにご相談ください



新規事業 サービス立ち上げ

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、バルソナ・シナリオ法などを用いて、ビジネスプランを具体化するお手伝いをします。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。



UXデザイン プランニング

シナップが進めるプロジェクトではUXデザインのプロセスをベースに、ユーザーのことをよく知り、サービス全体の中でその体験がどうあるべきかを、ユーザーの視点、ビジネスの視点それぞれで考え、課題の抽出、要件定義、解決策の提示を行い、精度の高いアウトプットをめざしています。シナップではサービスの新規立ち上げからリニューアルまで、企画・プランニングから携わり、プロジェクトローンチまでをサポートします。



Webサイト/アプリ 制作・開発・運用

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。私たちは自分達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。



グロース運用と 継続的な成長

シナップではリニューアル後のUI/UX改善、DMP+MA ツールの活用、A/Bテスト、オウンドメディアの運用など様々なマーケティング支援を通して、サービスの継続的な成長をお手伝いしています。社内にはビジネスを成長させ続けていくために、テーマに沿って知見を深めていく事例研究グループ「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。

<https://sinap.jp/>

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

 @sinapinc

 info@sinap.jp