

久地アバウトWebサイト 構築過程

久地アバウトWebサイト再構築プロジェクトチーム

2010・11・27

■目次

- 0. はじめに
- 1. 全体の流れ
- 2. 調査・分析
- 3. 企画
- 4. Webサイト設計
- 5. コンテンツ制作
- 6. トップページデザイン
- 7. Webサイト製作
- 8. テストリリース
- 9. オフィシャルリリース
- 10. おわりに

0. はじめに

「我々は、何を作ろうとしていたのか？」

久地は2008年9月

「我々は、何を作ろうとしているのか？」という標題で文章を綴ったあの日が思い出されます。

あれから2年が経過し、久地アバウトWebサイトからも様々なコンテンツが生まれました。
企画から2年という節目を迎え、一体「我々は、何を作ろうとしていたのか」を振り返りたいと思います。

どのような製作過程を経て2009年6月に「第1号」Webサイトのリリースに至ったのか、少しでも理解を深めていただければ幸いです。

1. 全体の流れ

一般的なWebサイトにおける制作フロー



久地アバウトWebサイトにおける制作フロー



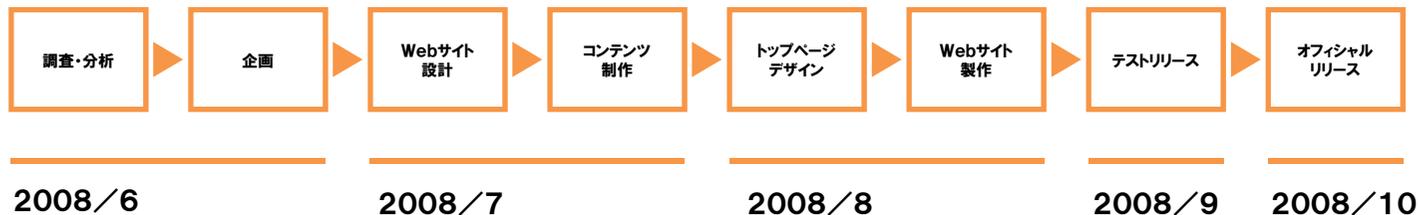
※ グレー部は省略をした。

理由：Webサイトを制作したいという顧客が存在しないため、「オリエンテーション・ヒアリング」過程を省略。

トップページのみで完結させるWebサイトを目指すこととなったため「テンプレートデザイン」過程を省略。

1. 全体の流れ

Webサイト製作スケジュール(計画)



Webサイト「0号」製作スケジュール(実績)



Webサイト「1号」製作スケジュール(実績)



2. 調査・分析



Webサイト「0号」をトライアルと位置づけ、「1号」にてリニューアルを計画した。

調査:久地のイメージ調査。

イメージキーワードの列挙。

村。ベッドタウン。祭り。地元意識。溝口や登戸へのあこがれ。

宿河原や津田山へのライバル意識。愛情。さみしい商店街。フラフラしている。

職人。久地駅乗降客1万3千人。

分析

イメージキーワードを整理し、企画へとつなげる。

キーワードの分析から「久地を応援すること」をサイトコンセプトとした。

3. 企画



Webサイト名:久地アバウト、英名表記:KujiAbout

URL:<http://www.kujiabout.net/>

サイトコンセプト:「久地村、応援プロジェクトサイト」

久地村を盛り上げていくため、Webサイトを媒体に文化活動・商業活動の情報発信をしていく。

文化活動の情報発信:音楽・ラジオ・季刊誌・マンガなど

商業活動の情報発信:商店街のイベント・お店の紹介など

製作総指揮:KKS ENTERTAINMENT

配給・協力 :Atjoy co., Ltd

4. Webサイト設計

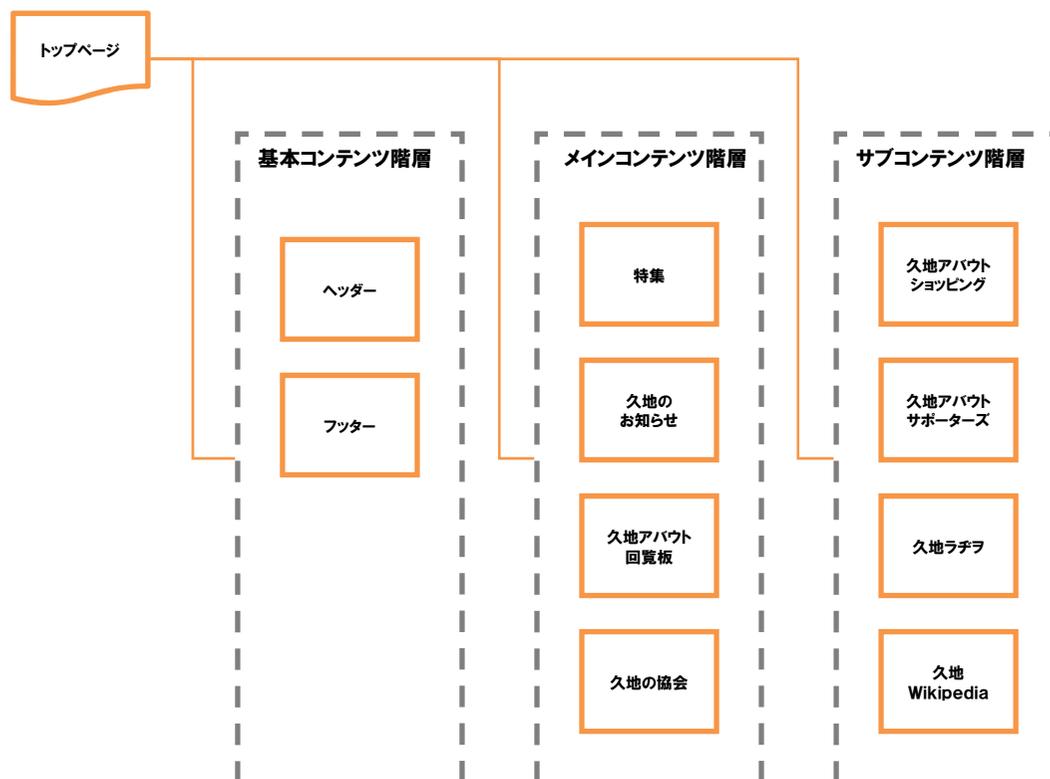


一般的なWebサイトでは「トップページ」を起点とし「情報階層」を定義付け、Webサイト全体の構成をサイトツリー手法を用いて設計した。

4. Webサイト設計



久地アバウトWebサイトトップページ情報設計図



各コンテンツを重要度別に分類し、「基本」「メイン」「サブ」の3種類とした。

基本: Webサイトの利用上の説明。

メイン: Webサイトの目玉コンテンツ。

サブ: Webサイトの補助的コンテンツ。

5. コンテンツ製作



主なコンテンツ製作

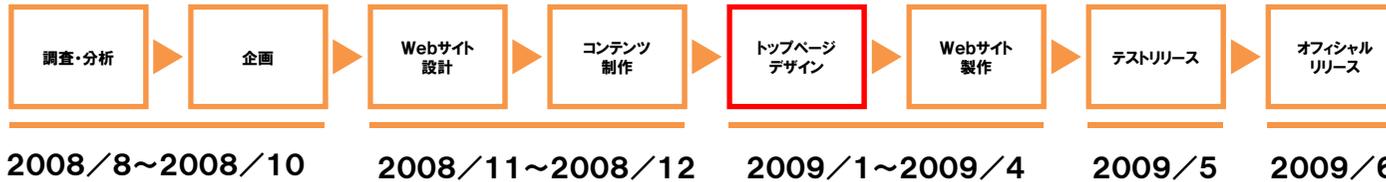
1. 久地アバウトショッピング

- 1-1. ClubTでの久地関連グッズ(オリジナル)の販売
- 1-2. Amazonのアフィリエイトへの参加

2. 久地ラジヲ

番組「パンチ田中の壊れかけのレディヲ」の録音
ただし、計画の遅れが生じ、実際に録音を開始されたのは
2009年の11月から。

6. トップページデザイン



サイトツリーに基づき、デザインを固めていく。

■デザインコンセプト

1. 全体構成
 - ▶情報のつかみやすさを意識し企業サイトデザイン風にした。
2. 色調
 - ▶誰もが見やすい、「白」を基調とした。
3. キービジュアル
 - ▶「応援」というキーワードに基づき、チアガールのイラストとした。

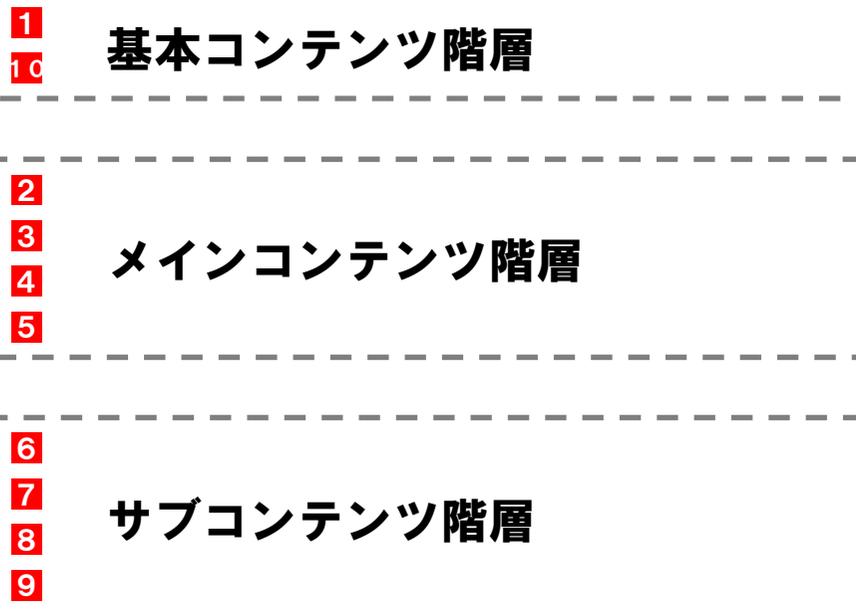
■仕掛け

トップページを展開すると、
久地駅南武線の発着メロディーが流れる。

6. トップページデザイン



デザイン構成



7. Webサイト製作



Webサイト製作にあたっては下記の言語、ツールを利用した。

■使用した言語

HTML

CSS

■使用したツール

Dream Weaver

Photo Shop

Illustrator

Fire Works

Flash

(いずれも バージョンはCS3)

8. テストリリース



**テストリリースとして、久地アバウトを公開。
1カ月のテスト公開を実施の上、微調整をした。**

9. オフィシャルリリース



下記2点のプロモーション活動の開始をもってオフィシャルリリースと位置付けた。

1. MixiにてWebサイト公開の報告。
2. 居酒屋楽楽にてホームページのポスターや告知カード配布。



ポスターの例

10. おわりに

「我々は今後、何を作ろうとしているのか」

「KujiAbout」というサイト作品は、様々な願いで作られています。

我々の久地に対する正直な気分というものをサイトに定着させたいという願い。
久地が持っているイメージの具現化、表現の多様さ、
久地本来の面白さを一人でも多くの人に伝えたいという願い。
疲弊する閉塞感を打破したいという願い。
現実世界で生きていく心の強さを持ち続けたい、という願い。

これらの願いを具現化したいという願い。

そのために今、我々が出来るベストな方法が久地のWebサイトによる情報発信でした。

閉じた世界ではなく、開放を示すことが大切だと思います。
本来久地を支える消費者層であるべき20代～30代の久地離れが加速していく中、
彼らに向けたサイトが必要だと感じました。
あわせて、久地交流文化の役に少しでも役立ちたいと考え、
サイト制作を決心し、2000年代版の久地への貢献を目指そうとしたのです。

このためにKKS ENTERTAINMENTとAtjoy co., LtdがKujiAboutチームを立ち上げ、初心からの出発としました。
幸いにも旧友や新たに賛同してくれる仲間と素晴らしい面々が集結し、素晴らしいサイトを今も作っている実感がわいています。

未来そして世界へ向けて、久地を知らない人も知っている人も老若男女問わず、
誰もが楽しめるエンターテインメントサイトを作り続けます。

これからも、御期待下さい。

KujiAbout 事務局一同

2010年11月27日