

ユーザ事例
株式会社 IDA

所在地
東京

使用ソフトウェア
SHOTGUN

国内外を結び多彩なプロジェクトを動かす 新世代クリエイターの SHOTGUN 活用法

SHOTGUN の使い方に決まりきったスタイルなどない
プロジェクトの内容や性質に合わせて使い手自身が最適な用法を選ぶ

当社の売上は映像関係、特に CG が支柱ですが、映画製作を受託して撮影しますし、着ぐるみを作って特撮も行います。他にもテーマパークで使うロボットを作ったり人形劇をやったり……たとえばタイでもロボットものを作る計画があります。とにかくいろんなモノをいろんな所で作るので、遠方から工程管理や進捗管理することが重要な課題でした。当初はグループウェアと自主開発のシステムを使っていましたが、SHOTGUN を知って即座に乗り換えたのです。

一岡部 淳也 氏
株式会社 IDA
代表取締役 / プロデューサー



SHOTGUNを使って制作を進めたCM(興和 キューピーコーワ コンドロイザー「ロボットマンの老い」篇)

少数精鋭で多彩な案件を動かすために

SHOTGUN は、欧米エンタテインメント業界を中心に世界で使われるプロジェクト管理ツールである。一般には大型プロジェクトや大規模組織向けと思われがちだが、実は、導入してすぐに使える幾つかの機能を使うだけでも、大幅な作業効率UPなどの効果を出せている中堅規模のユーザも少なくない。映像を中心に幅広く展開するクリエイター集団 IDA は、国内の中堅スタジオとしていち早く SHOTGUN を導入。手軽に使える機能で国内外とのやり取りを効率化してミスを抑え、高い業務効率を実現している。

「大規模では無い人数で多彩な案件を動かすには、国内外クリエイターの協力が欠かせません。私自身も海外出張がとて多く、日本にはあまり居ないんですよ」と同社代表の一岡部氏は笑う。それだけに遠方からの確に工程や進捗を管理することが重要な課題だった。

「以前はたとえばショット制作の協業でも、エクセルに画像を貼り付けコメントを加えてメールで授受したり、FTP サーバを経由するなどしてデータをやり取りしていました。複数のツールを使い、複数のコミュニケーションパスを経由していたんです。現在はこれを SHOTGUN に置き換え一元管理できるようになりました。機能は基本的なものしか使っていませんが、工程管理や進捗管理、国内外とのやり取りにデータベース的な使い方まで、業務効率の改善に寄与して

いる実感があります」。まさに IDA では SHOTGUN を中枢システムとして活用することで、多様なプロジェクトを動かしているのだ。

「事実、1～2名の人員がアサインする程度の CM 制作でも SHOTGUN を使い成果を上げています。少人数のプロジェクトでも十分効果を発揮するツールだと思いますよ。ただし実際の使い方は、案件により使うディレクターによりかなり違います。あえてタスク管理(スケジュール管理)機能は使わず、それぞれの案件の内容や性質に合わせ、基本的な機能の中から一番適した使い方を選んでるんです。では、それは具体的にどんな使い方なのだろうか?桑原氏と子安氏が答えてくれた。

「たとえば進捗管理では、内外を動き回る岡部にクリチャーの造形等の進捗を確認してもらうため、SHOTGUN にプロジェクトを立て進行状況を写真に撮って放り込み、レビューを依頼するんですよ(桑原氏)。すると岡部氏は出先からフィードバックする。SHOTGUN は静止画に限らず動画にも簡単にメモできるので、メールより早く分かりやすく、しかも経緯はログに残り簡単に追跡できる。

「大規模案件の場合は、タイの外注パートナーから1日に50ショットアップされる、なんてこともしばしばです。そこで、“ここをこう直して”とコメントを付けるとタイ側がそれを読んで直し、また上げて……とやりとりしていくんです(子安氏)。



株式会社 IDA
代表取締役/プロデューサー

岡部 淳也 氏



プロジェクト開発部
プロデューサー

桑原 崇 氏



デジタル映像部門
部長/チーフディレクター

子安 肇 氏

大きな組織・大規模プロジェクト向けだと思われがちだが SHOTGUN はむしろ、組織が小さいうちにこそ導入すべきツールである

組織が小さいうちにこそ導入すべきツール

桑原氏らの SHOTGUN の使用法は、決して特異なものではないし、特に高度なテクニックというわけでもない。だがこうした作業を、たとえばメールや Excel でやろうとしたら、SHOTGUN のような快適さ、スピード感はどうも望めない。仮に Excel で進捗管理の個別のやりとりを行なうとしたら「こうしてください」「ここ直しました」と、やり取りの度に限りなくセルが右に伸び続け、どうも使い物にならないだろう。当然だが、SHOTGUN ならばログはツリーとなって分りやすく整理されて集約される。後からでも追跡しやすく、メールのやり取りで発生しがちな「言った／言わない」などのトラブルも決して発生しないのである。

「従来の Excel を使ったやり方では、作業開始時にいちいち Excel を開いて探し“いまどこだっけ?”と始めるしかなくて、作業前に無駄な時間が発生していました。しかし、SHOTGUN なら確認もスムーズかつスピーディに行なえるので、現場の理解度も全く違います。実際、国内外を問わずデザイナーたちが、企画や指示をより効率的に的確に理解してくれるようになった実感がありますね」(桑原氏)。もちろん同社では、こうしたショットだけでなくアセット等の管理にも SHOTGUN を利用している。特に近々開始となるプロジェクトでは、多数のキャラクタが登場し、舞台も様々な場所に渡っていることから、各キャラクタごとの進捗管理も重要になる。そこで SHOTGUN でデータベース的なアセット管理を試行していく計画だという。

「ショットでもアセットでも、静止画でも動画でも書類でも、どんなものでも SHOTGUN に放り込めば、即座に簡単に見られるようにしてくれる。そして、ネット経由でどこからでも見られる。こんな風にいろいろなものを1つに統合して扱えるのは、他にはない大きな強みですね。もちろん SHOTGUN はセキュリティも非常に堅牢だし、だからこそ私たちはこれを、個々の立場や目的に合わせて自由に活用しているんですよ」(子安氏)。

実際、同社ではプロデューサー、ディレクターそ

れぞれの用途に合わせて、ショットやアセットの管理から進捗の確認による情報共有に使われるほか、中には専用のプロジェクトを立てファイルマネジメントで資料類を全部リンク付けて個人のメモ帳代わりに使う者もいる。さらには出先で顧客にアセットを見せながら提案するなど、コミュニケーションツールとして活用することも珍しくないのである。まさに使い手の要望に応じてあらゆるものを飲み込み、またそれを自由自在に提供する、その圧倒的なパワフルさと柔軟性が、クリエイターたちの感性にフィットしたのだと言えるだろう。

「モノをつくる仕事では、やはりテンションが大事なんですよ。SHOTGUN でリズムよく気持ちよく進められることが、仕事へのモチベーションを持続的に高めてくれるのです。特に現場とのやりとりは、ぼんぼんレスポンスよく対応しなければなりませんからね」(桑原氏)。こうしたサポートツールの場合、具体的な導入効果等を数値で示すのはなかなか難しいものだが、一般的な作業工数などは確かに削減されている、と桑原氏は感じている。

「特にプロマネの手数はかなり削減できていますし、外部パートナーとのやり取りの工数も確実に減りました。費用対効果という面では、すでに十分なものを得られたと思います」(桑原氏)。まさに従来のビッグプロジェクトにおける活用法とは一味も二味も違う、全く新しい SHOTGUN 活用法が、この少数精鋭のプロたちによって産み出されたといえるだろう。岡部氏は語る。

「大きな会社向けと思われがちな SHOTGUN ですが、私自身はむしろ組織が小さいうちにこそ導入すべきツールと思っています。実際、組織が100人とか200人という規模になってから導入するのは、どうしても大変な手間がかかるはず。逆に組織が小さいうちなら皆の習熟も早いし、これを基盤にした環境を作ってしまうえば、後は規模を広げていってもスムーズに適應させながら拡大していけるはず。“会社を大きくしたい”という志があるなら、経営者はできるだけ早くこれを導入すべきでしょう。それが SHOTGUN 活用の最大のポイントですね」



SHOTGUN によるショット管理



SHOTGUN でメンバーにチェックを依頼

株式会社 IDA(アイ・ディー・イー)
創 業 1989年
設 立 2010年3月
資 本 金 2,000万円
スタッフ数 26名(その他契約スタッフ、契約会社)
代 表 者 代表取締役 岡部淳也
所 在 地 東京都千代田区(本社)
<http://www.ida-entertainment.com>