



株式会社ADKアーツ

Adobe Creative Cloud エンタープライズ版導入事例

Creative Cloudでステップアップしたライセンスの一元管理と制作現場の環境



株式会社ADKアーツ

株式会社ADKアーツ

2003年、ADKグループの制作会社5社が合併し、株式会社ADKアーツとして事業を開始。CM・映像、グラフィック、セールス・イベントプロモーション、デジタルクリエイティブ、ダイレクトレスポンス、ポストプロダクションなど、広告コンテンツ全域にわたる企画制作を手掛ける。各制作部門間はもちろん、親会社であるADKや多くのパートナーとの連働力を活かし、コンシューマー・アクティベーション・ビジネスに新風を起している。



株式会社ADKアーツ
コーポレート本部 ソリューション推進部 部長
大海 晃彦氏



株式会社ADKアーツ
コーポレート本部 ソリューション推進部
山川 将人氏

ADKグループの制作会社5社が合併した、クリエイティブ集団である株式会社ADKアーツ（以下ADKアーツ）では、製図から平面、CM、Webまで、多岐にわたる広告・プロモーションコンテンツの企画制作に携わる。昨年においては、社内外のポストプロダクション機能を持つ「アトリエ・アルテ」を開設し、映像プロモーション制作にも力を注いでいる。同社の制作環境ではアドビ製品は不可欠なツールとして各部門で活用されているが、部門によって環境や使い方は多岐多様だ。それを一律で管理しサポートを行っていく負荷は減ることはない。ADKアーツでは、Adobe Creative Cloudがリリースされた2013年に、次期契約更新を控えていたこともあり、これを機にエンタープライズタームライセンス契約(ETLA)によるAdobe Creative Cloudエンタープライズ版へと切り替えた。この導入・運用においてどのような結果がもたらされているのか。今回、現場のツール管理をすべて賄っている同社のソリューション推進部の大海晃彦氏と山川将人氏にその展開進捗と課題について訊いた。

■ Adobe Creative Cloudエンタープライズ版への移行

● 時代に沿ってサブスクリプションを導入

「2013年に、Adobe Creative Cloudが世の中に出たと同時に導入しました。当時はアドビボリュームライセンスCLPで導入していましたが、その更新時期ということもあって、検討時期としては良いタイミングでした。ソフトウェアごとにパッケージの種類も増え、かなり管理が複雑になってきていたのは事実です。増えていくライセンス数の管理で頭を痛めていたところに、ちょうど良い法人向けの提案が来たという。このタイミングで、社内で使っているツールのマイグレーションを行いました。当時の業界の中では結構、サブスクリプション制度に対しては批判的な声がありました。ただ弊社としては、世の中の動きがサブスクリプションへ移行しつつあったので、すんなりと受け止めていました。その年はちょうど更新の年でしたから（更新用に）予算化もしていたこともあり、その予算内でうまくまとまるのであれば、問題無しという、一存での判断ではありましたが」（大海氏）

● 早い段階で切り替えたメリット。導入する際のコスト面では？

「額面は以前の契約状況とさほど大きく変わりませんが、使える台数のキャパシティが広がったので。予算を変えずに使える量を増やすことができたことで充実感へと繋がりました。また以前は2年に一回の更新契約で予算が年度によってぶれていたのですが、一律となったことで予算取りも計画的になり、良かったと思っています」（大海氏）

● ADKアーツによるアドビ製品の利用環境とは

「当時、弊社で使っていたのはPhotoshopのライセンスで単品は80、プラスDesign Standard Premiumで200弱です。弊社のMacユーザーはイコールアドビ製品ユーザーとなっています」（山川氏）

「気づいたときには7割以上のスタッフのマシンにアドビ製品が入っている状態となっていました。グラフィック制作でもアドビ製品はフルラインアップで。全てのクリエイション関連部隊が弊社には揃っていますので、各部門のワークステータスに柔軟に対応できるCreative Cloudは、非常に重要なポジションになってきています。一人で複数台持っているスタッフもいるので、その場合はCreative Cloudのユーザーライセンスが発揮してくれる。これもとても魅力的です。

それから今までCM制作チームでは他の編集ツールを利用して簡単な動画編集を行っていましたが、現在のOSでは利用できなくなってきたので、Creative Cloudに含まれているPremiere Proに切り替えています。弊社のポストプロダクションの編集室を含めてトータルで見えないと厳しくなるため、そちらの編集マンもPremiere Proを覚えようという雰囲気になってきています。現行、ポストプロ側で利用している編集システムはAvidですが、Avidとのメディアデータの連携性も良いそうですね。なので、これからのCM制作の現場への浸透は早いと見ています」（大海氏）



一人が複数台のマシンを使って作業を行う場合でも、Creative Cloudのユーザーライセンスのメリットを發揮できる



すべてのバージョンがフォローできる環境で、社内はもとより、パートナーとの連携も向上

- **管理の仕方にも工夫はしていたが**

「従来からライセンスを管理するデータベースを構築し、二重構造的に管理を行っていました。とはいえ、煩雑になっていくのは仕方がなかった。そこをCreative Cloudで一本化し収束してしまったので、だいぶ楽にはなりました」(大海氏)

「以前は、どれを入れればいいんだっけ?とインストールディスクを探したり。インストールする作業も含めて、物理的な部分で時間を浪費することが多かった。特に更新時期となると、各ユーザーのバージョンは何だったっけ、これに対するライセンス番号はなんだったっけ?と確認する手間暇が入りました。今やソフトウェアがしまっているキャビネットには、もう足を踏み入れることはなくなりましたね」(山川氏)

- **社内外で柔軟に対応していくために不可欠なCreative Cloud**

「社内で展開しているCreative Cloud製品も2014年リリースだったり2015だったりとまちまちで。理由の1つとして、外から入ってくるデータへのフレキシブルな対応です。外とのやり取りにおいて、多様なバージョンのデータを扱わなければならない、互換性を保つためには、こちらで多種多様なバージョンを持つていなければならないということがあります。製版だと、このバージョンで納品しなければならないということも少なくありません。バナー広告とかの依頼の場合、特にFlashはそういったバージョンの指定は多いですね。Flashの場合、以前のバージョンで作業したいということもあって、PCには両方入れています。作業するデータの対応バージョンが立ち上がってそのまま作業を行うということですね。こういった環境ではCreative Cloudになったのがボーナスというか、今までCLPで持っていたライセンスも所有しつつCreative Cloudでも使えるので。すべてのバージョンがフォローできているという環境になりました」(大海氏)

- **管理ツールによるサポート強化**

「ETLA契約で提供されているEnterprise Dashboardをサポートの窓口として使っています。Enterprise Dashboardは、ライセンス管理だけでなく、サポートの窓口と直結できるようになっているので、直接サポートの方とやり取りができる部分は、レスポンスも非常に早く、とても助かっています」(山川氏)

製品に関する詳細

www.adobe.com/jp/creativecloud/



アドビ システムズ 株式会社
〒141-0032 東京都品川区大崎1-11-2
ゲートシティ大崎イーストタワー
www.adobe.com/jp/

Adobe Systems Incorporated
345 Park Avenue
San Jose, CA 95110-2704
USA
www.adobe.com