

# 講義(7) 「サービスの設計と仕様策定」

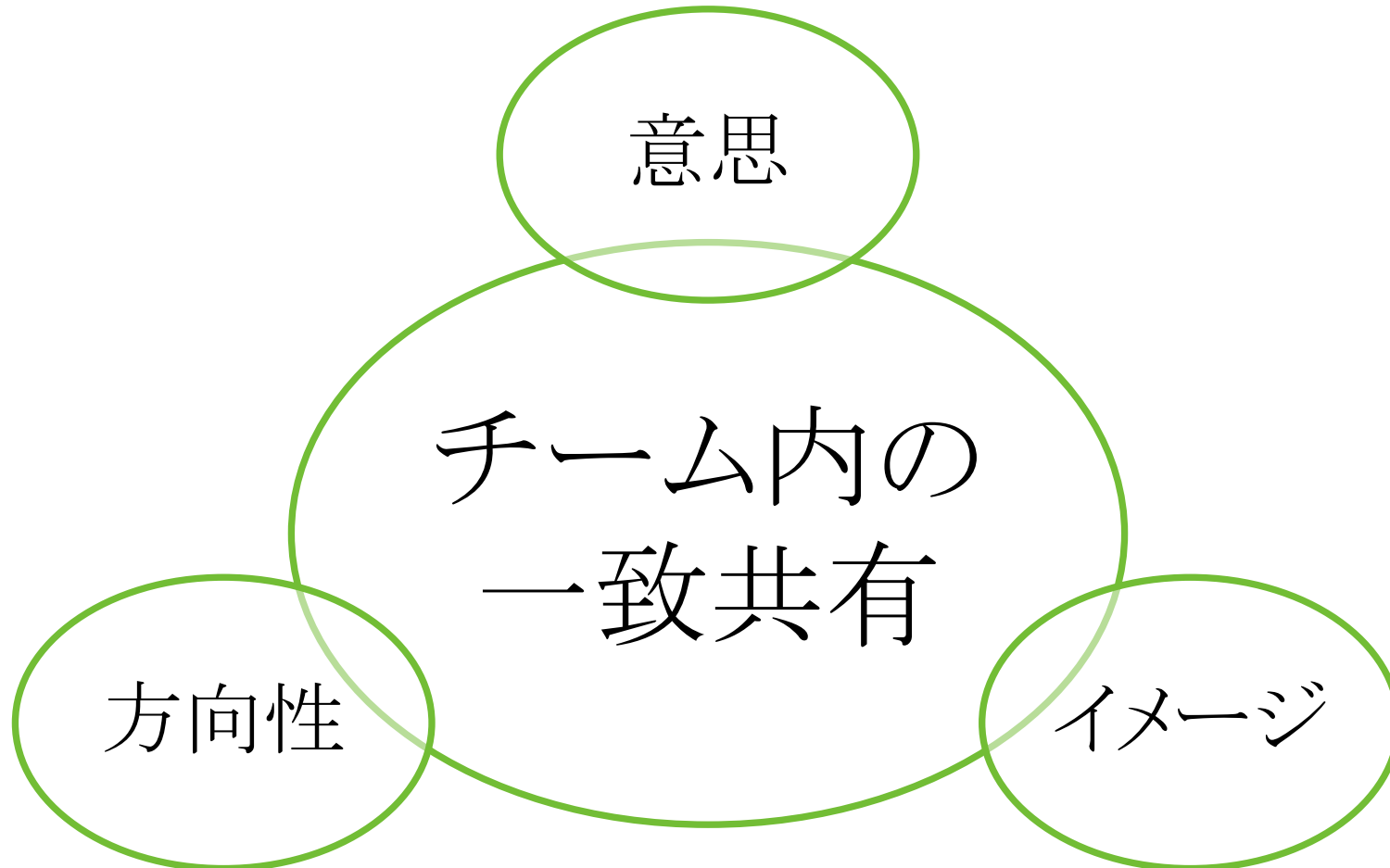
国立情報学研究所(NII) 学術情報ウェブサービス担当者研修  
日時:2013年7月24日(水)～26日(金)／2013年9月25日(水)～27日(金)  
会場:九州大学附属図書館／国立情報学研究所(NII)

1

## 岡本真

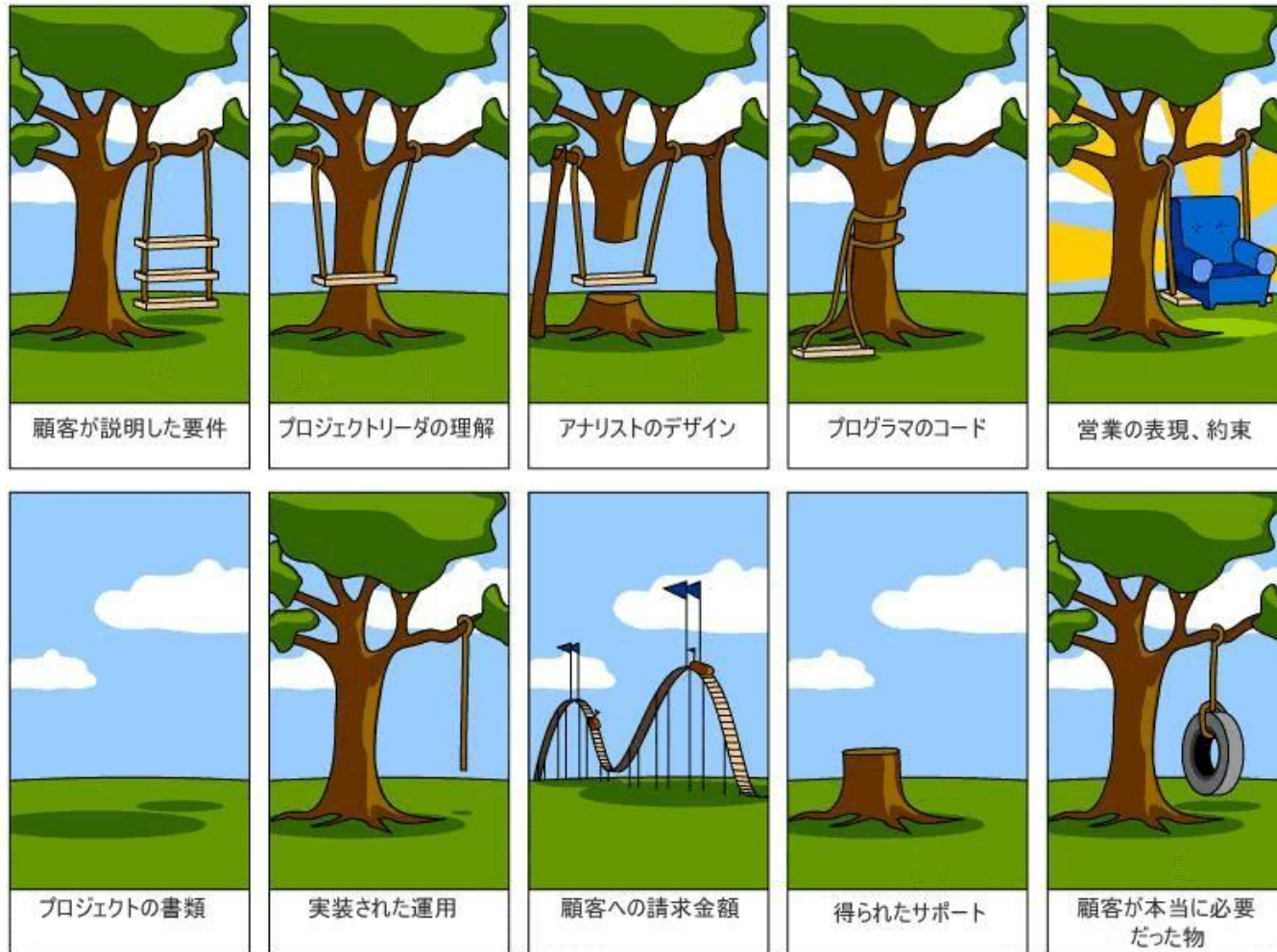
アカデミック・リソース・ガイド株式会社  
代表取締役／プロデューサー

# 企画・設計と仕様策定の大前提 －チーム内的一致共有



学問を生かす社会へ

# 企画・設計と仕様策定の大前提 — チーム内的一致共有の失敗事例



顧客が説明した要件

プロジェクトリーダーの理解

アナリストのデザイン

プログラマのコード

営業の表現、約束

プロジェクトの書類

実装された運用

顧客への請求金額

得られたサポート

顧客が本当に必要  
だった物

<http://www.cagylogic.com/archives/2004/03/04021256.php>

## 設計と仕様策定の基本的な考え方

学問を生かす社会へ

What

When

Who

How

## 設計と仕様策定の基本的な考え方

What

・願望の言語化・可視化

When

・開発の発注・着手前

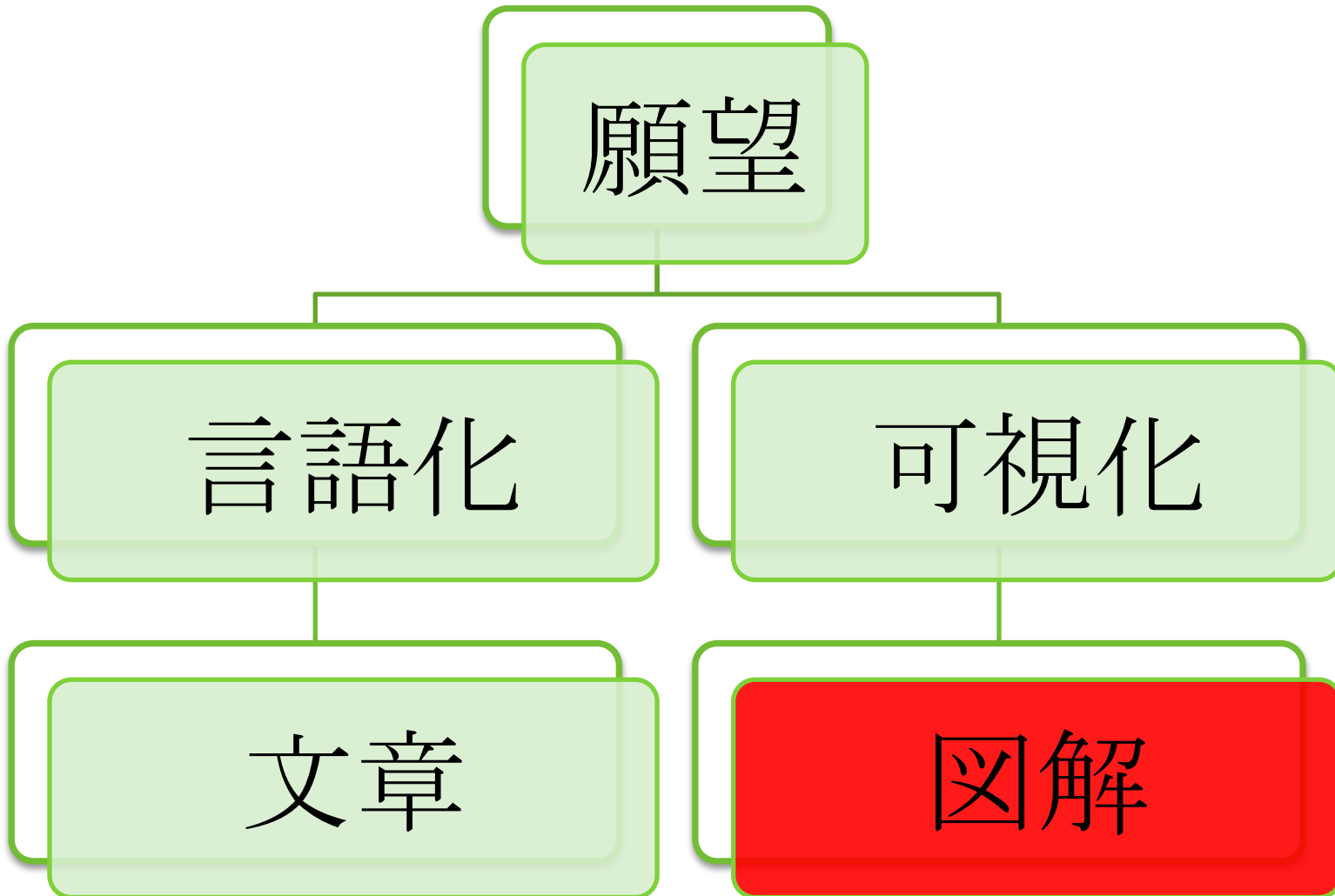
Who

・企画者・企画チーム

How

・明確であり一貫している

# 設計と仕様策定の基本的な考え方－WHAT



学問を生かす社会へ

# 設計と仕様策定の基本的な考え方－WHO

## Plan (属人ではなく行為、以下同)

言語化

Design

可視化

Development

思考  
整理

フロー  
整理

確認

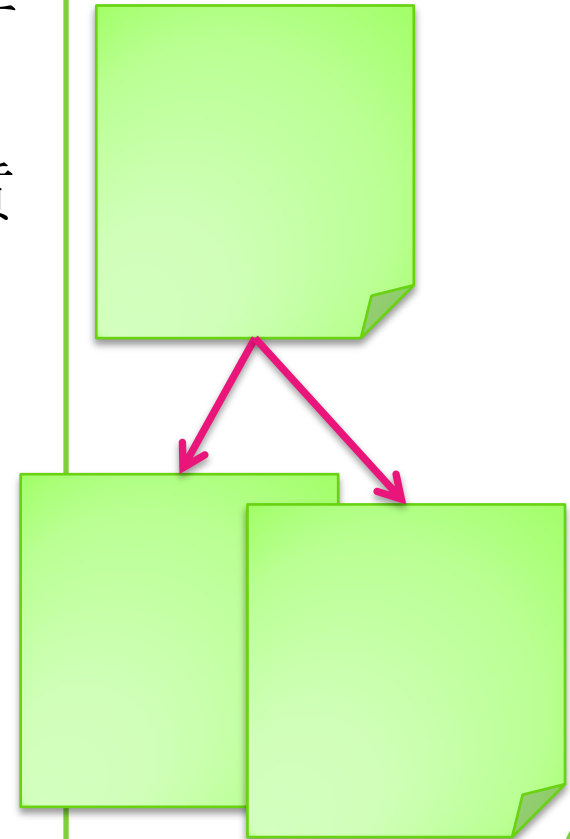
助言

学問を生かす社会へ

## 設計と仕様策定の基本的な考え方－HOW

1. 各ページ右上に配置された「質問する」ボタンを押す。
- 2.1. 利用登録済み利用者の場合、「質問入力ページ」に移動し、以下のデータが表示される。
  - 当該利用者のID
  - 当該利用者の得点  
*必要に応じて場所を明記*
- 2.2. 未利用登録利用者の場合、利用登録ページが表示される。

利用者目線での表現

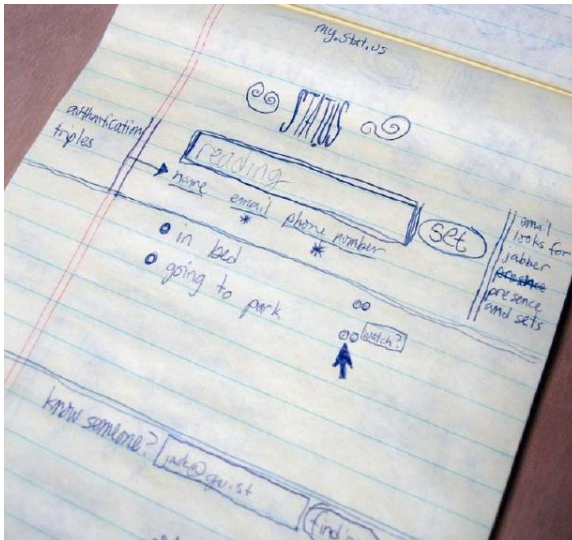


学問を生かす社会へ



# 補足：設計手段としてのプロトタイピング

- プロトタイピングの意義
  1. 素早い試作と評価
  2. ユーザー体験の優先
- ソフトウェアにおけるプロトタイピング
  - 画面デザインのモックアップ



## 補足:様々なプロトタイピングの方法

- スケッチ
- ストーリーボード
- ペーパープロトタイピング
- PowerPointプロトタイピング
- Excelプロトタイピング
- Visio
- Illustrator
- Flash

スケッチ

ワイヤーフレーム

完成イメージ

## 補足:スケッチによる設計の極意

### 1. 下手な絵でよい

- 巧拙を競うものではない

### 2. たくさん描く

- いくらでもやり直せる

### 3. 人に見せる

- 一致を共有できているか

# 講義(7) 「サービスの設計と仕様策定」

国立情報学研究所(NII) 学術情報ウェブサービス担当者研修  
日時:2013年7月24日(水)～26日(金)／2013年9月25日(水)～27日(金)  
会場:九州大学附属図書館／国立情報学研究所(NII)

岡本真

アカデミック・リソース・ガイド株式会社  
代表取締役／プロデューサー