

講義(8)

「サービスの設計と仕様策定」

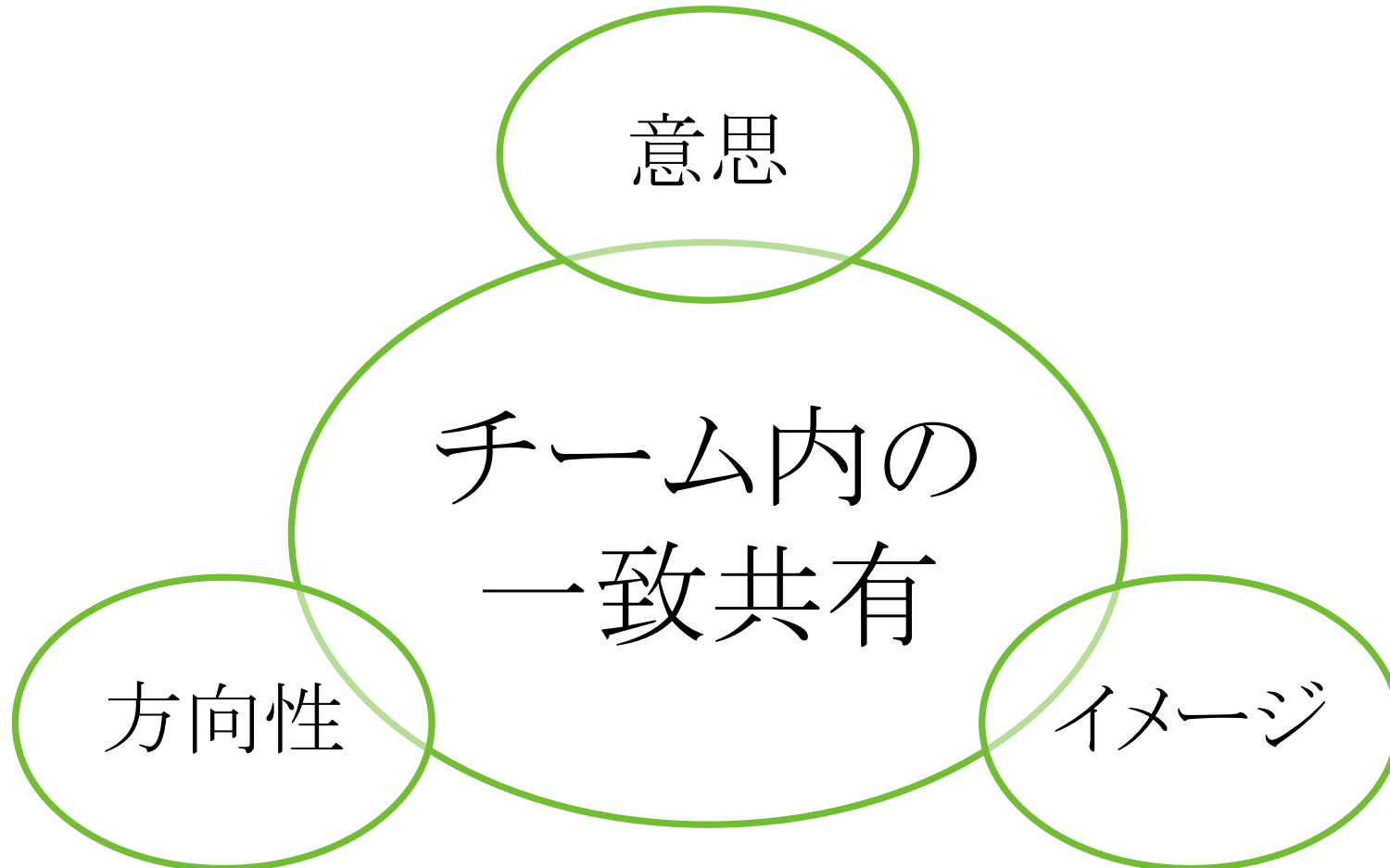
国立情報学研究所(NII)学術ポータル担当者研修
日時:2012年8月1日(水)～3日(金)／2012年8月22日(水)～24日(金)
会場:名古屋大学附属図書館／国立情報学研究所(NII)

1

岡本真

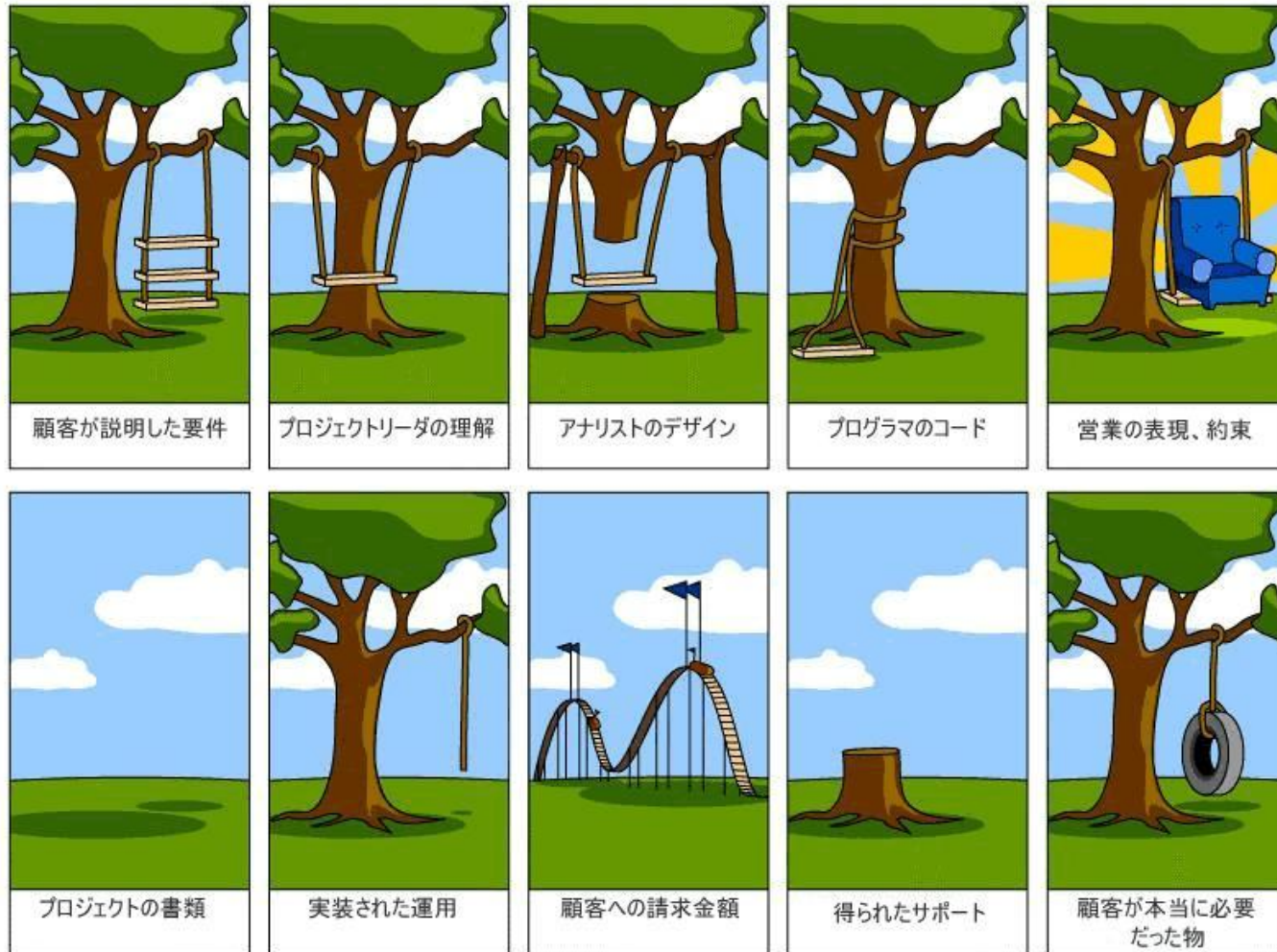
アカデミック・リソース・ガイド株式会社
代表取締役／プロデューサー

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



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

設計と仕様策定の基本的な考え方

What

When

Who

How

学問を生かす社会へ

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

- ・願望の言語化・可視化

When

- ・開発の発注・着手前

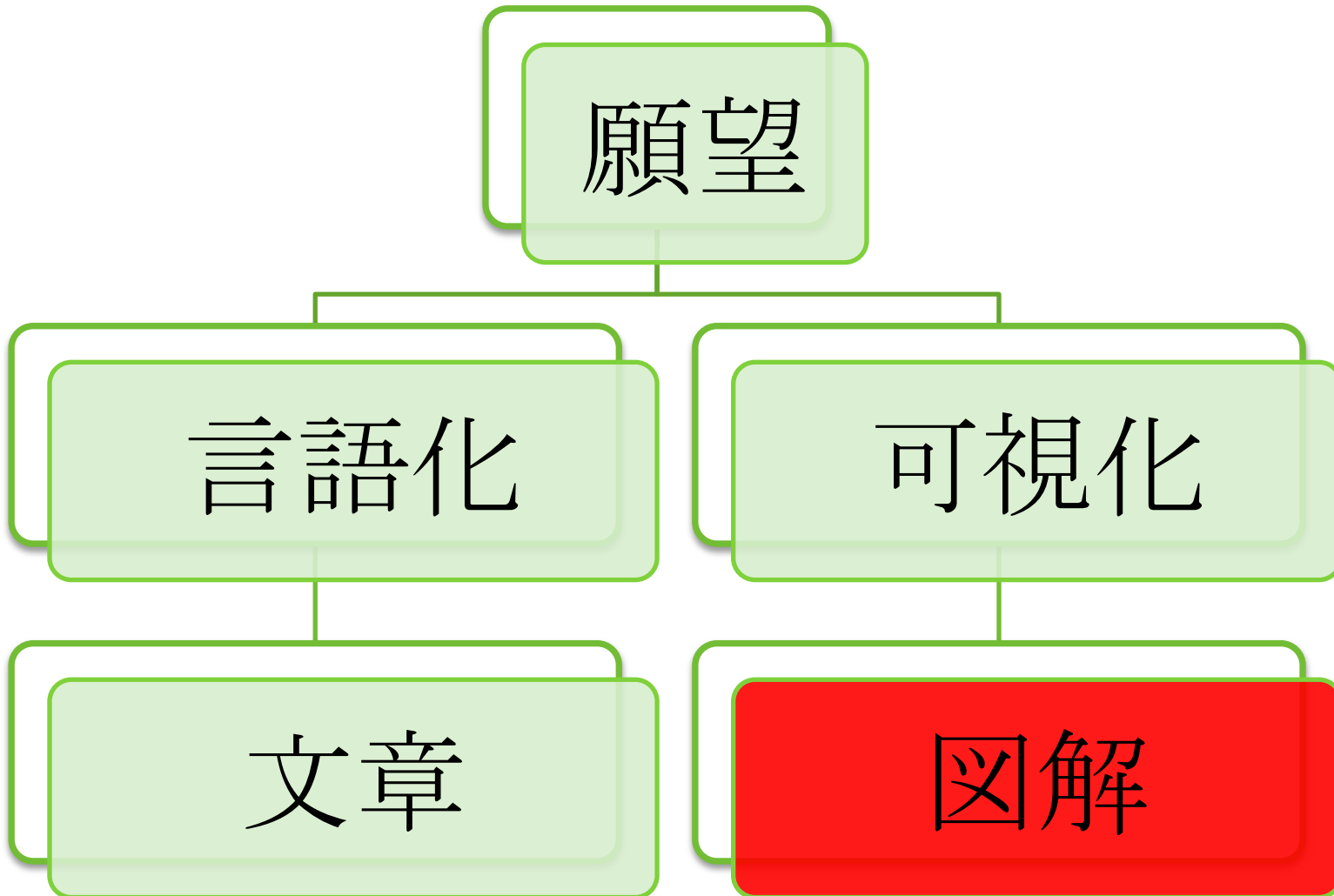
Who

- ・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

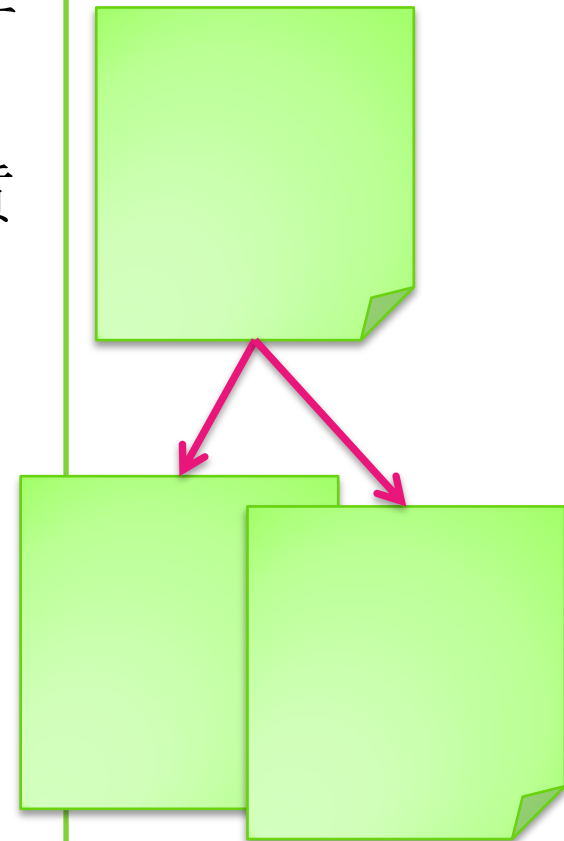
助言

学問を生かす社会へ

設計と仕様策定の基本的な考え方－WHAT

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。

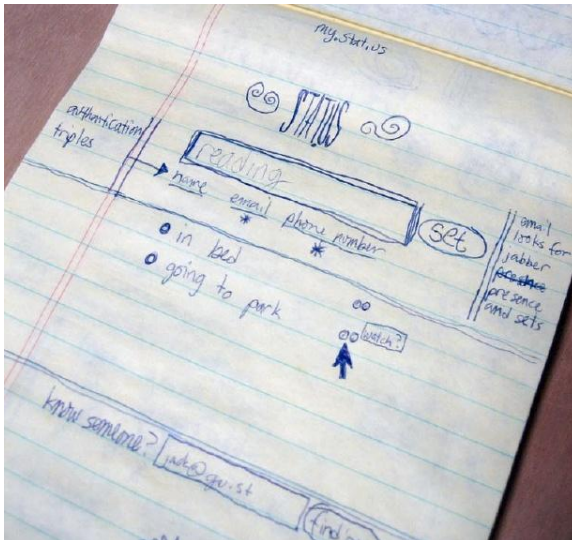
利用者目線での表現



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(8)

「サービスの設計と仕様策定」

国立情報学研究所(NII)学術ポータル担当者研修
日時:2012年8月1日(水)～3日(金)／2012年8月22日(水)～24日(金)
会場:名古屋大学附属図書館／国立情報学研究所(NII)

12

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