

講義(4) 「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:2014年12月10日(水)~12日(金)
会場: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

1

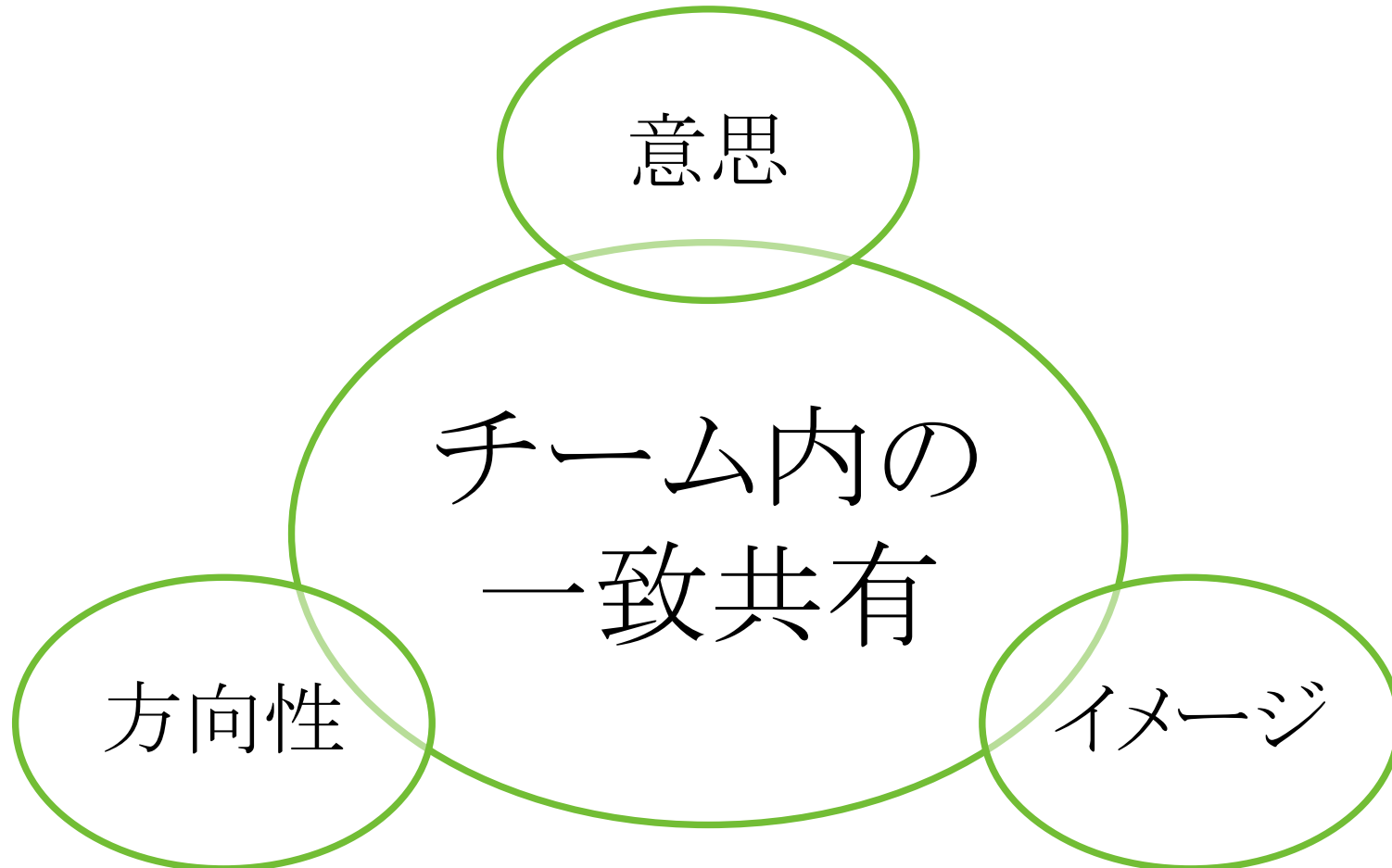
自己紹介(現在)

1. アカデミック・リソース・ガイド株式会社(2009年～)
 - 代表取締役／プロデューサー(2009年～)
 - ACADEMIC RESOURCE GUIDE編集長(1998年～)
2. オーマ株式会社(2008年～)
 - 代表取締役(2011年～)
3. saveMLAKプロジェクト(2011年～)
 - プロジェクトリーダー(2011年～)
4. 図書館総合展運営委員会(1999年～)
 - 運営委員(2008年～)
5. NPO法人横浜コミュニティデザイン・ラボ(2004年～)
 - 理事(2010年～)

自己紹介(過去)

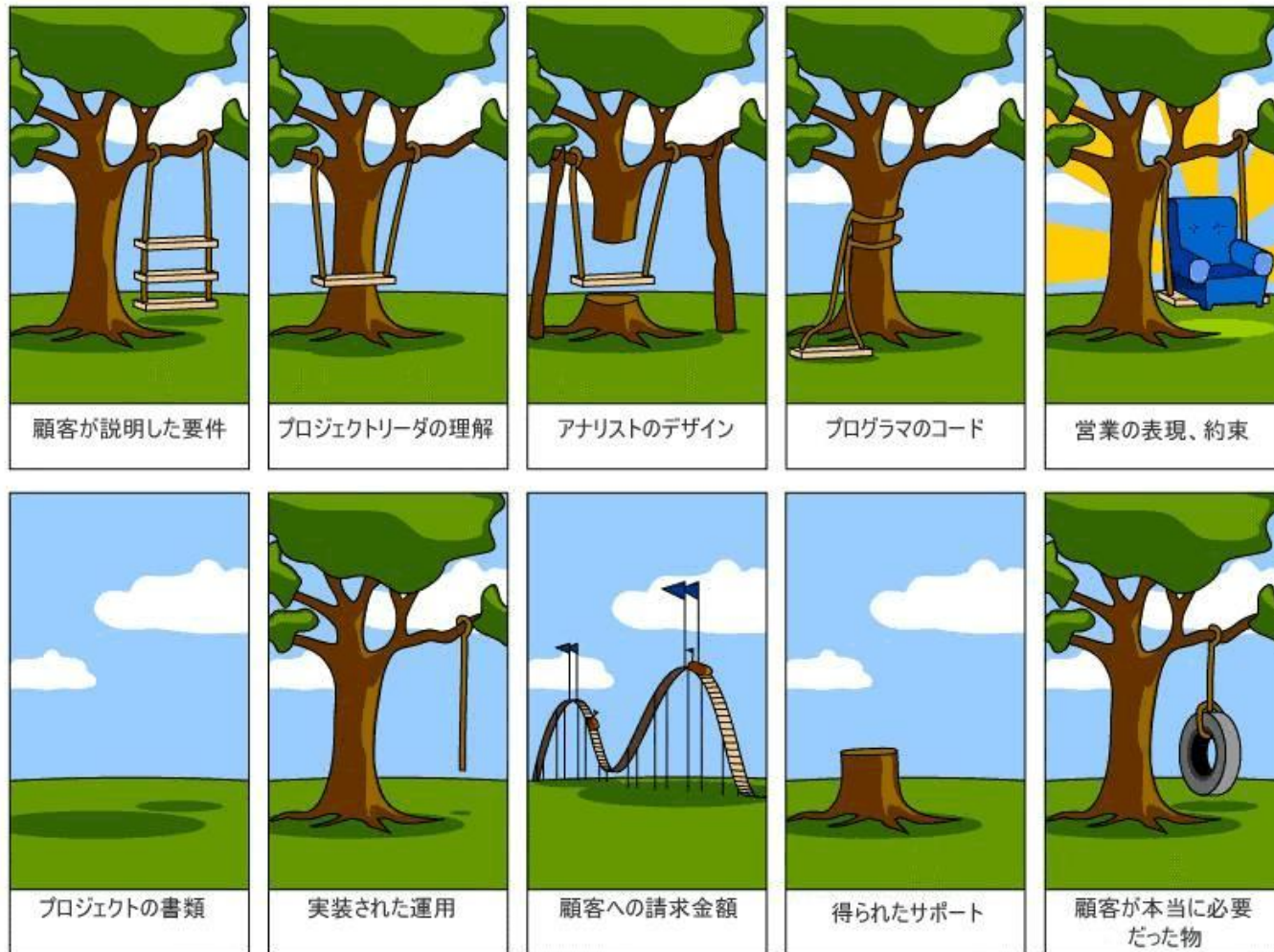
- 1973年生まれ
 - 41歳
- 国際基督教大学(ICU)卒業(1997年)
 - 日本政治思想史を専攻
- 教育雑誌、学術書等の編集者等を経て、
- 1999年～2009年、ヤフー株式会社にて在籍
 - Yahoo!カテゴリ、Yahoo!検索、Yahoo!知恵袋、Yahoo!検索ランキング、Yahoo!ラボ等の企画・設計・運用、また産学連携のコーディネーターに従事

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

What

- ・ 願望の言語化・可視化

When

- ・ 開発の発注・着手前

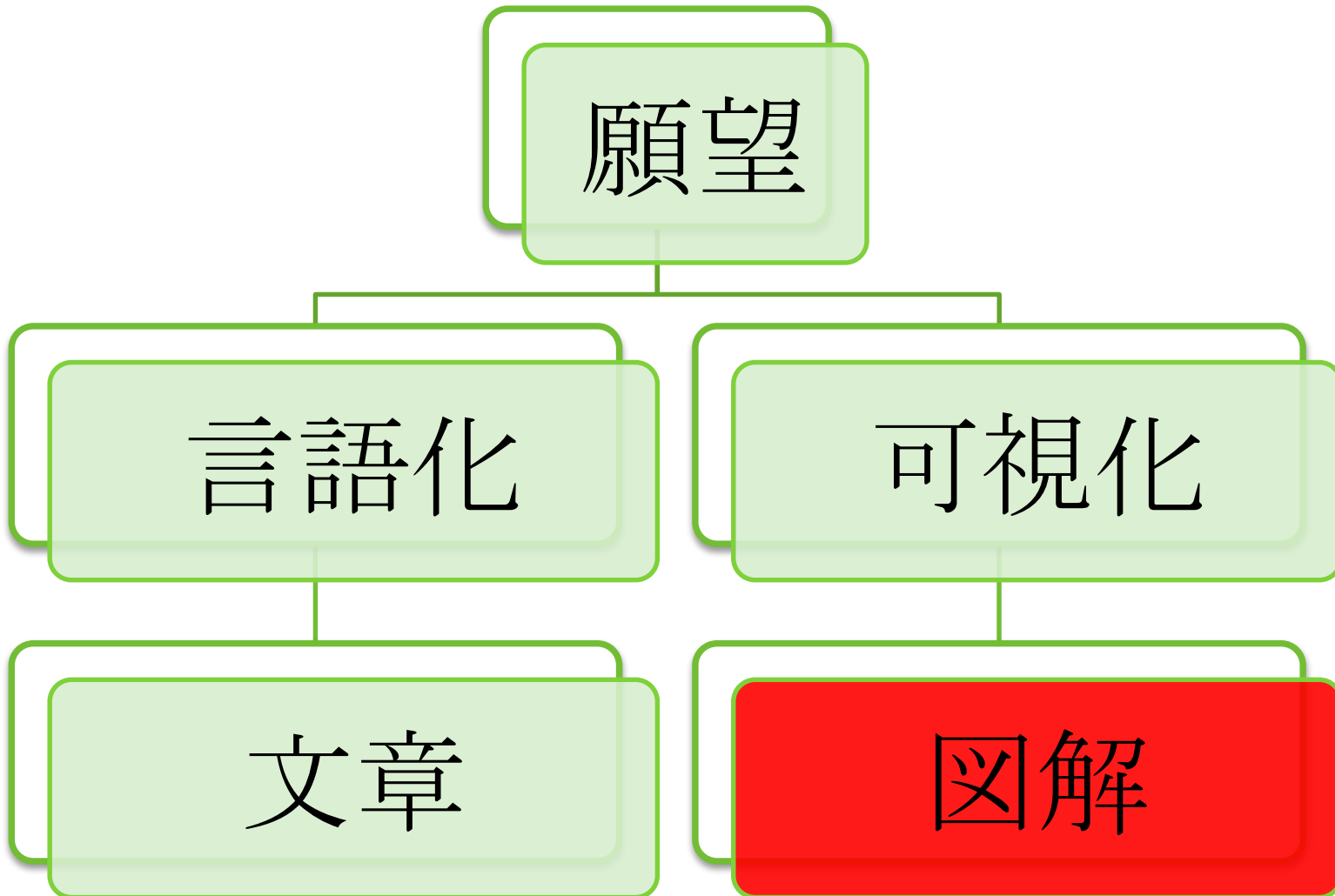
Who

- ・ 企画者・企画チーム

How

- ・ 明確であり一貫している

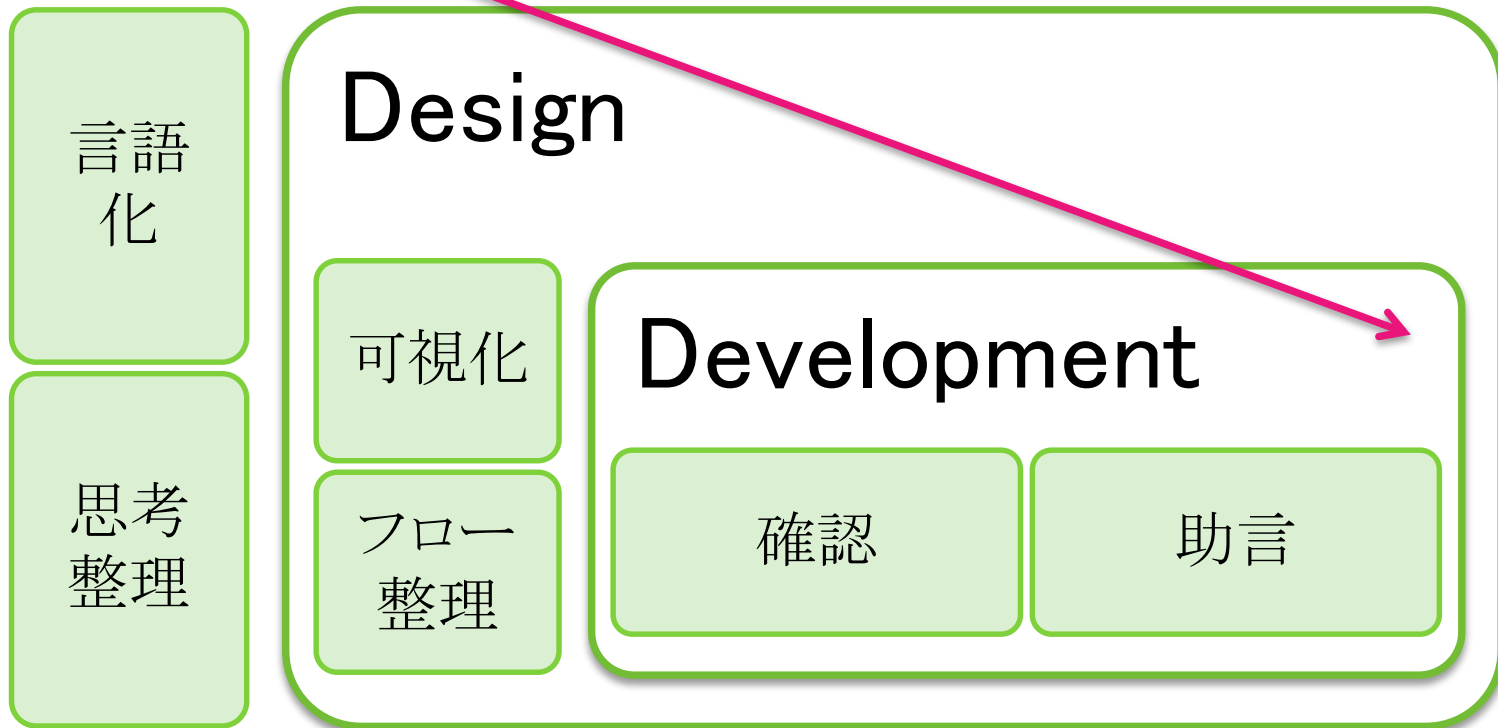
設計と仕様策定の基本的な考え方－WHAT



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)

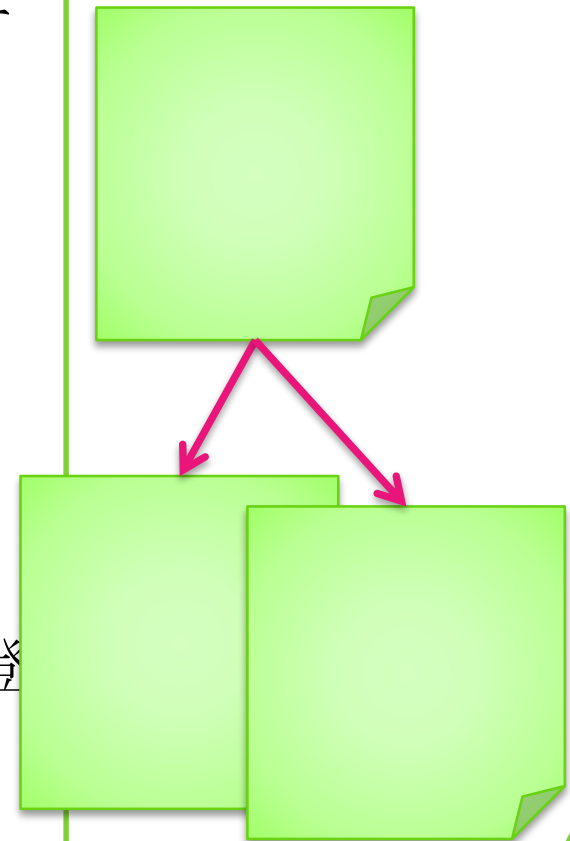


学問を生かす社会へ

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。

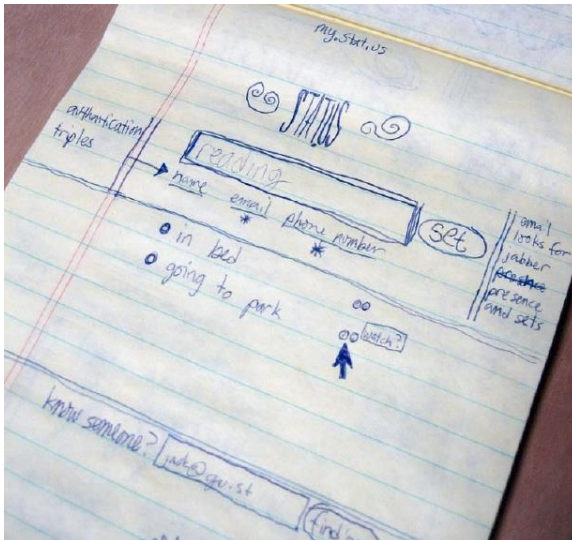
利用者目線での表現



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(4) 「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:2014年12月10日(水)~12日(金)
会場: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