

@IT リッチクライアント・カンファレンス V
Special Session

プロトタイプとワークフロー

2009/09/30
伊原 力也

 Business Architects



 Business Architects

本日の流れ

- プロトタイプの定義
- 誰のためのプロトタイプ？
- プロトタイプの下ごしらえ
- 手抜きでおいしいプロトタイプ
- プロトタイプの道具
- プロトタイプ作成時のワナ

自己紹介

- 株式会社ビジネス・アーキテクツ
- インフォメーションアーキテクト
- マークアップデザインエンジニア

プロトタイプ^oの定義

プロトタイプってなに？

プロトタイプの定義

- ある時点で
- 誰かに見せて
- 意見を収集するための
- ある部分では本物っぽい
- 未完成の何か



プロトタイプ作ってる？

私とプロトタイプ

ケータイコンテンツ

ヨスケ



誰のためのプロトタイプ？



誰のためのプロトタイプ？

- 制作者本人
- 制作会社のチーム内
- 発注側の担当者
- 発注会社のチーム内

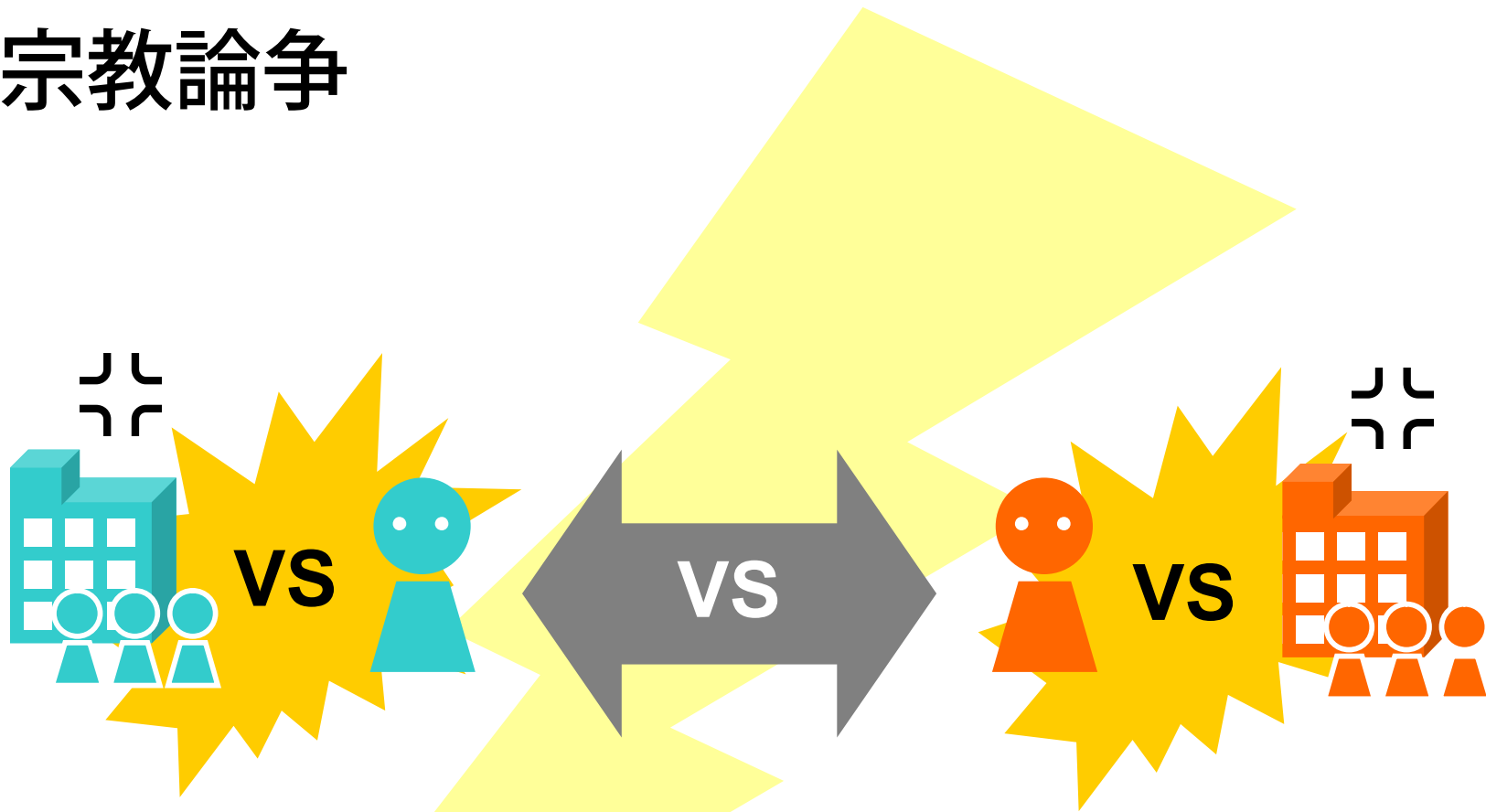
制作



発注

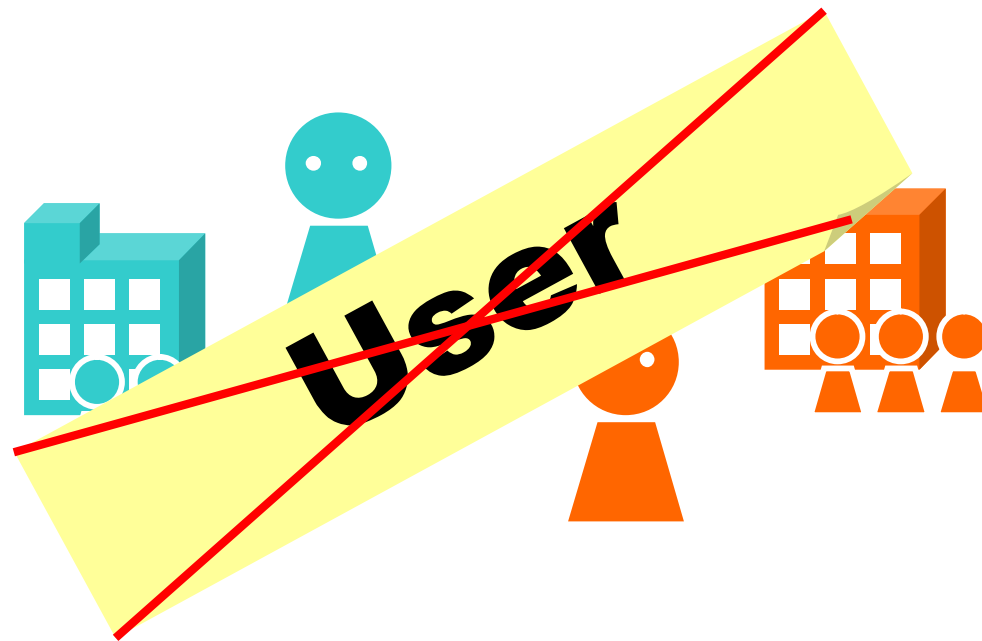


宗教論争

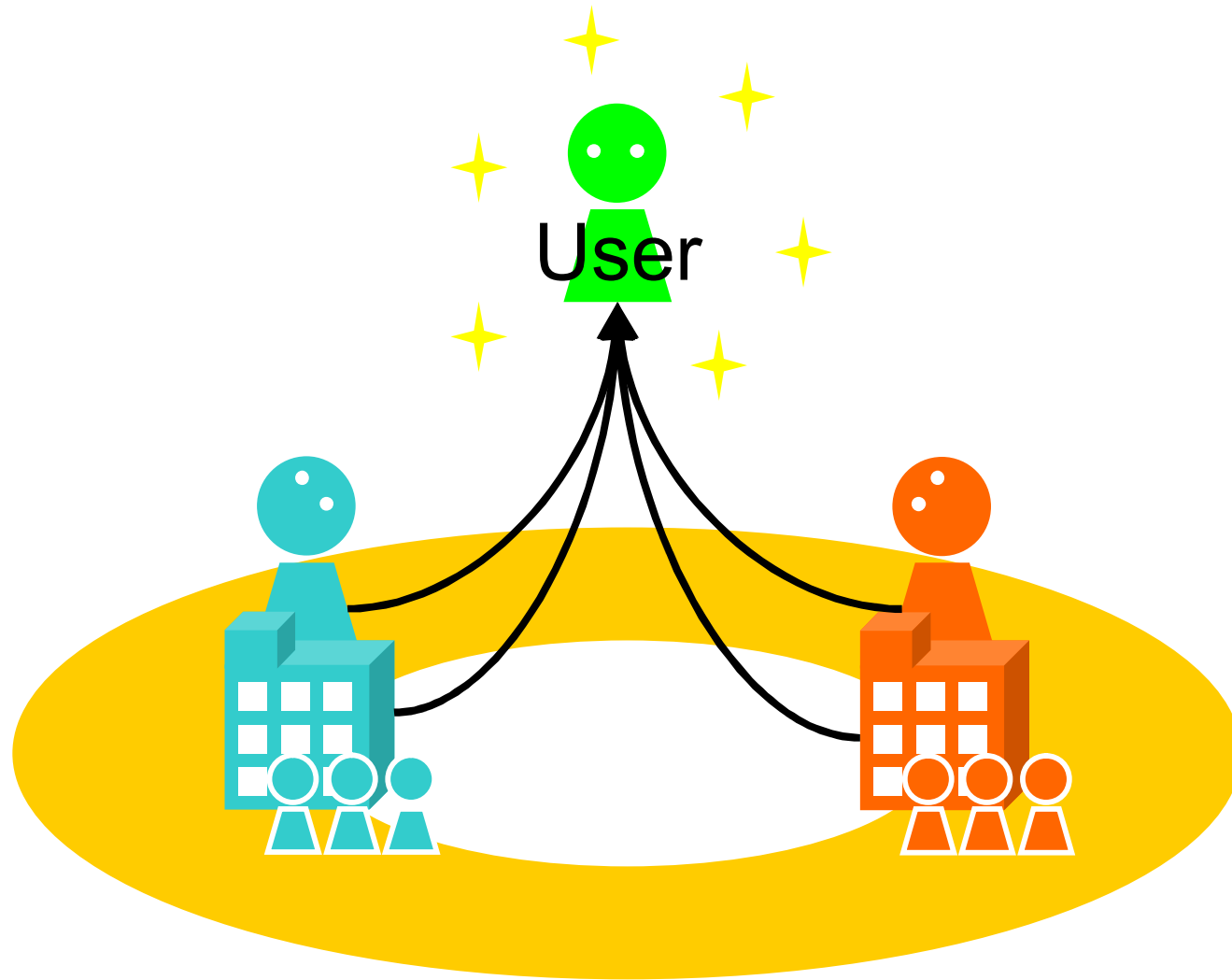


我々はユーザーではない

- だがWebユーザーではある → 錯覚と混乱
- 皆が気に入る？ → 平均的ユーザーはいない



プロトタイプ+ユーザビリティテスト



テストしてる？

我々はユーザーではない

- 誰も使ったことがないものを世に出す恐怖

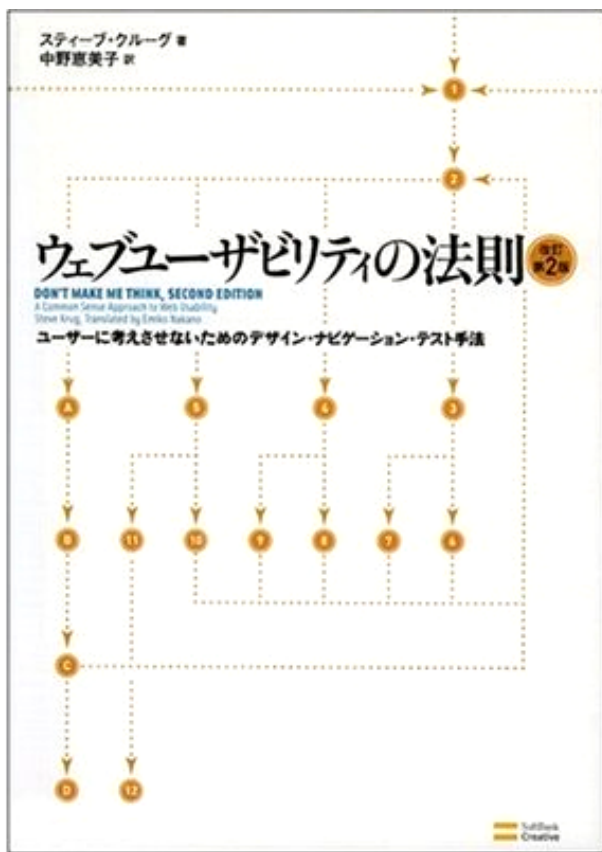
そうは言ってもね

- 時間がないし
- お金がないし
- 人がいないし
- 場所がないし
- わからないし

とにかくやる

- テスト向けのプロトタイプの作り方
 - シナリオとタスクの作り方
 - ユーザビリティテストの手法
 - テスト結果のまとめと解釈
- 推薦図書

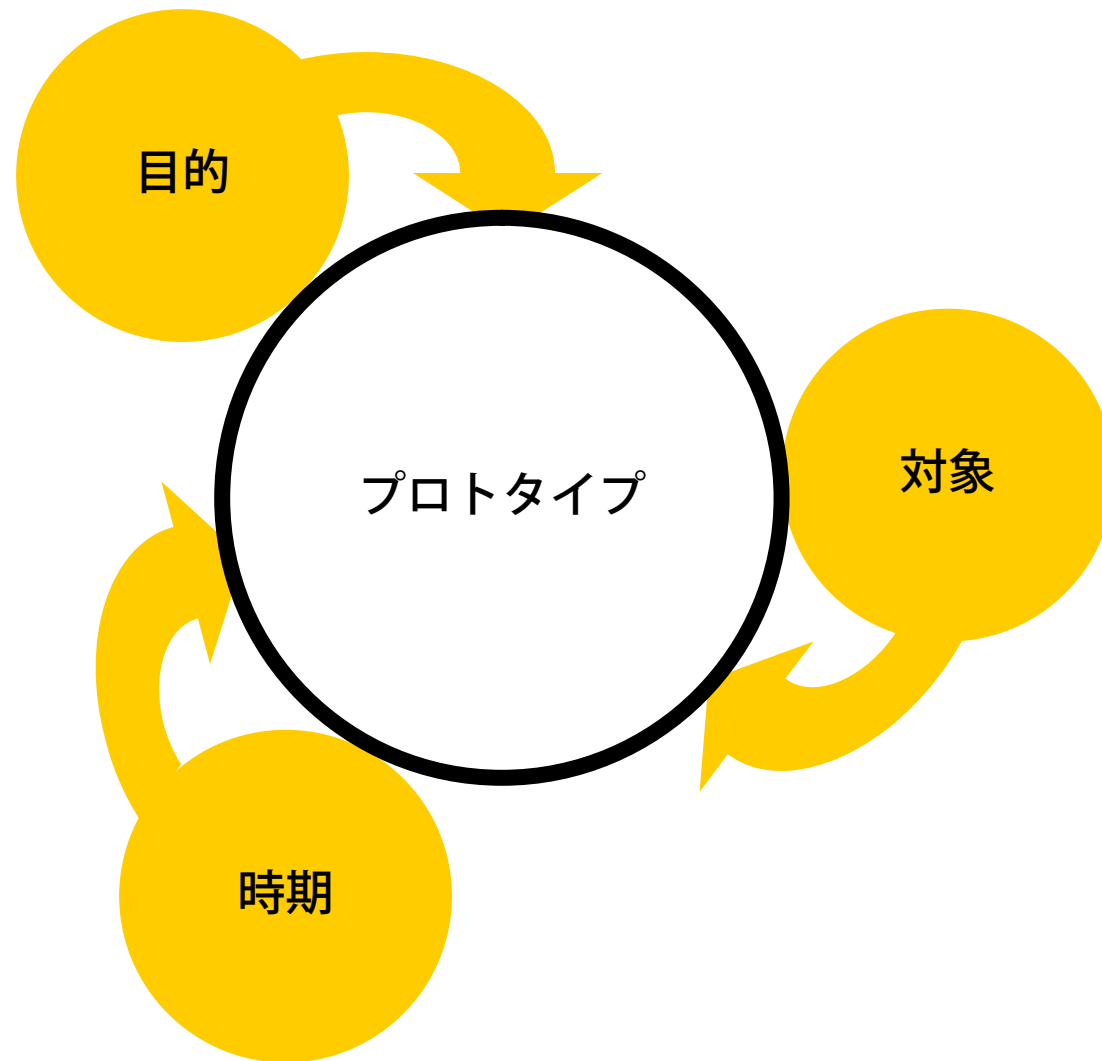
推薦図書



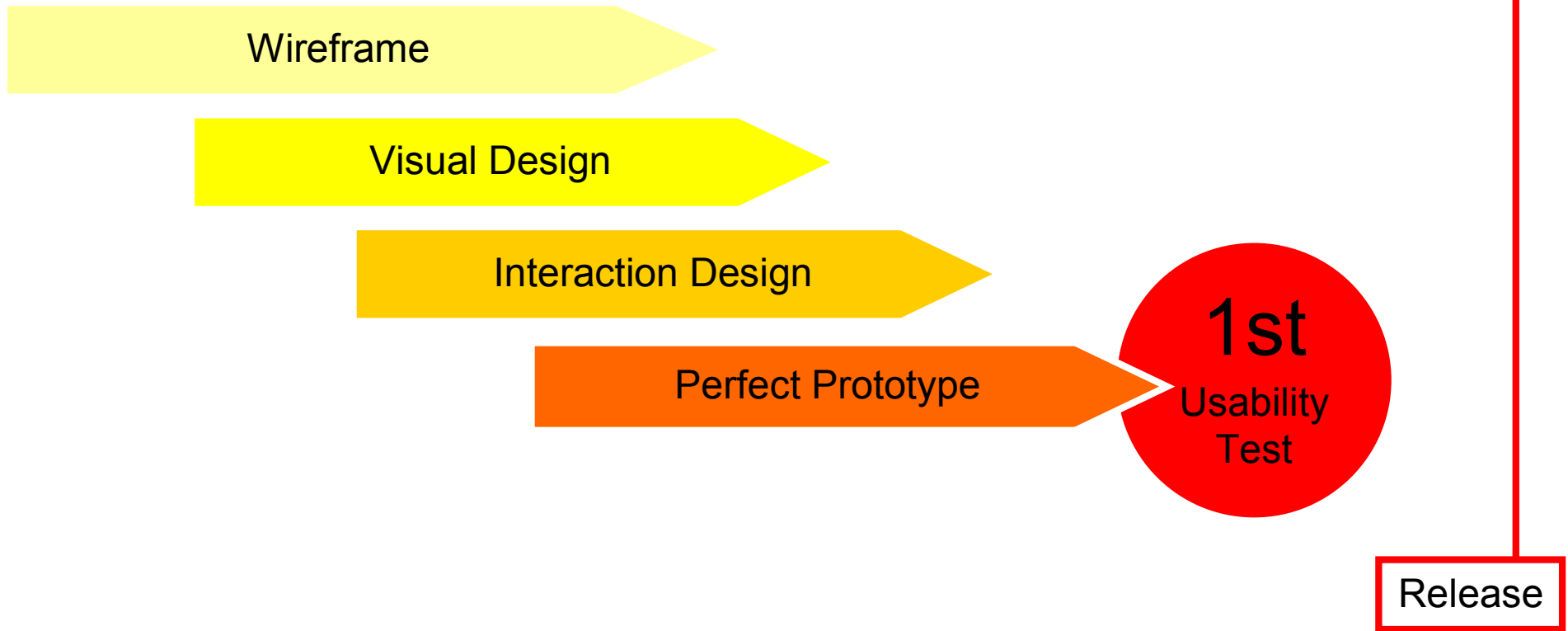
プロトタイプの下ごしらえ



プロトタイプのコネクスト



ボタンのかけちがえ



ユーザビリティテストのための プロトタイプ

- テスト目的
 - テストで何を確認したいか
- テスト対象
 - ヒト軸：ユーザー
 - モノ軸：サイト
- テスト時期
 - プロジェクト序盤～中盤



テスト目的

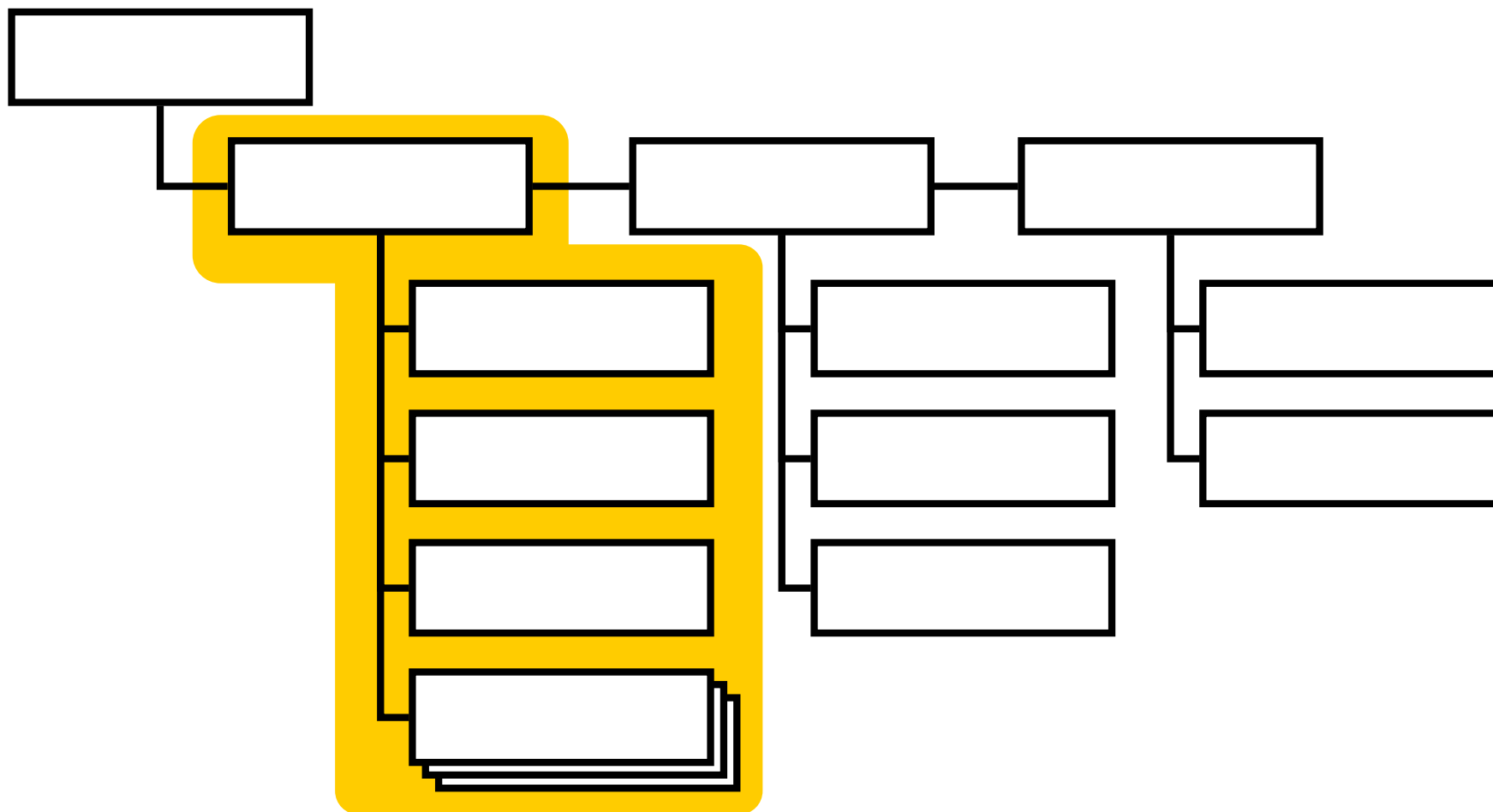
わかるか

画面遷移
レイアウト
ナビゲーション
ラベル

コンテンツ
入力項目
入力形式
メッセージ

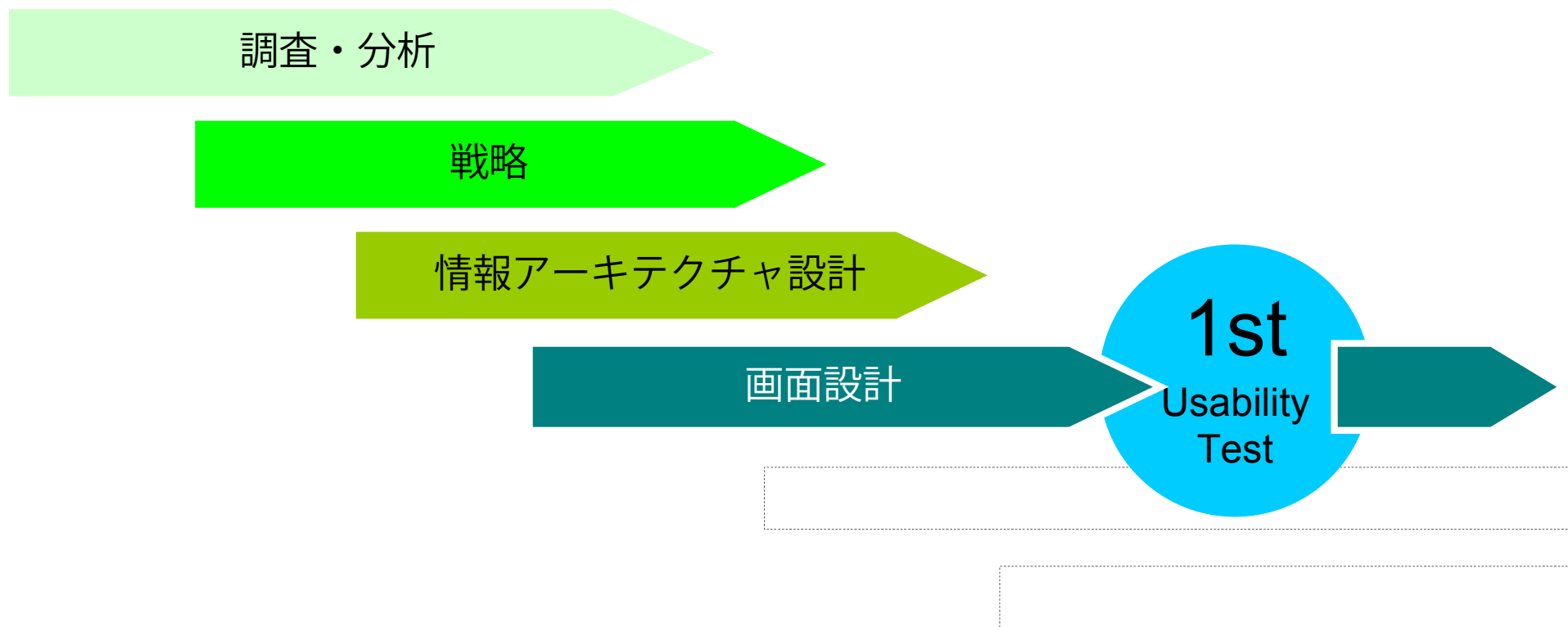
できるか

テスト対象



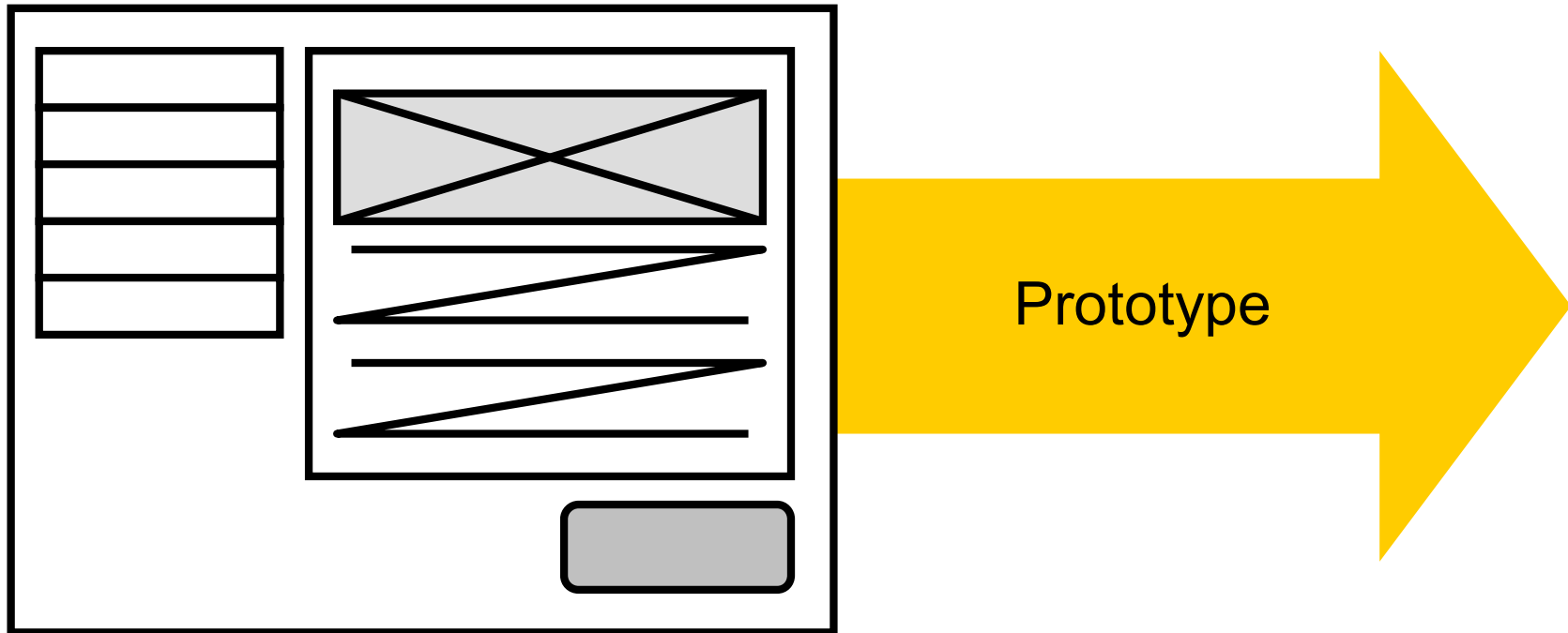
テスト時期

- 目的 × 対象 × 画面設計の進捗 = テスト時期



今あるネタのカスタマイズで

- ワイヤフレームやデザイン案の流用で
プロトタイプ作成
 - リンク張るだけ／ラベル入れるだけ

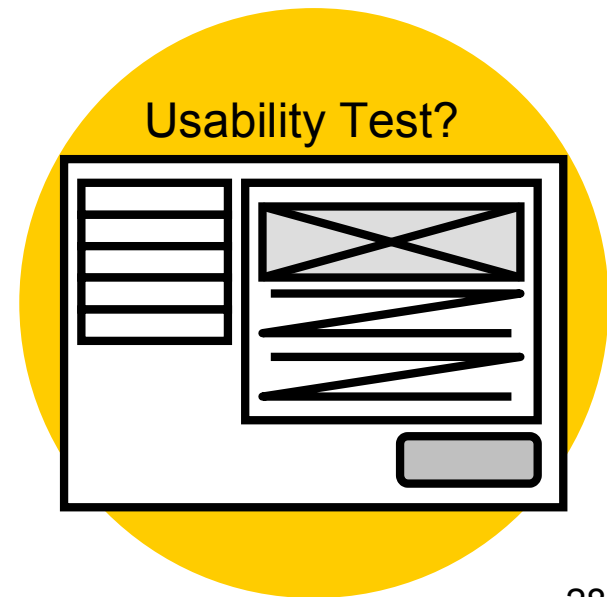


手抜きでおいしいプロトタイプ



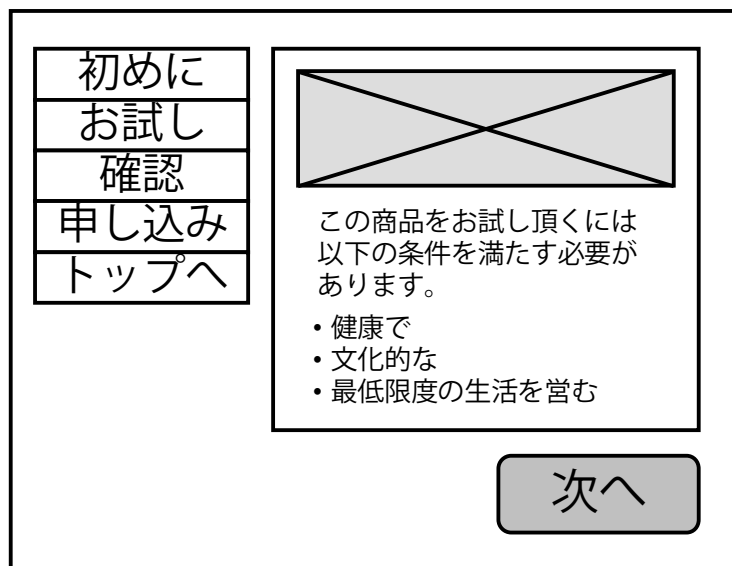
プロトタイプの実忠度

- 忠実度 = 「ある部分の」 本物っぽさ
- 見た目 ≠ 忠実度
- 作成ツール ≠ 忠実度
- テストに必要な忠実度とは？

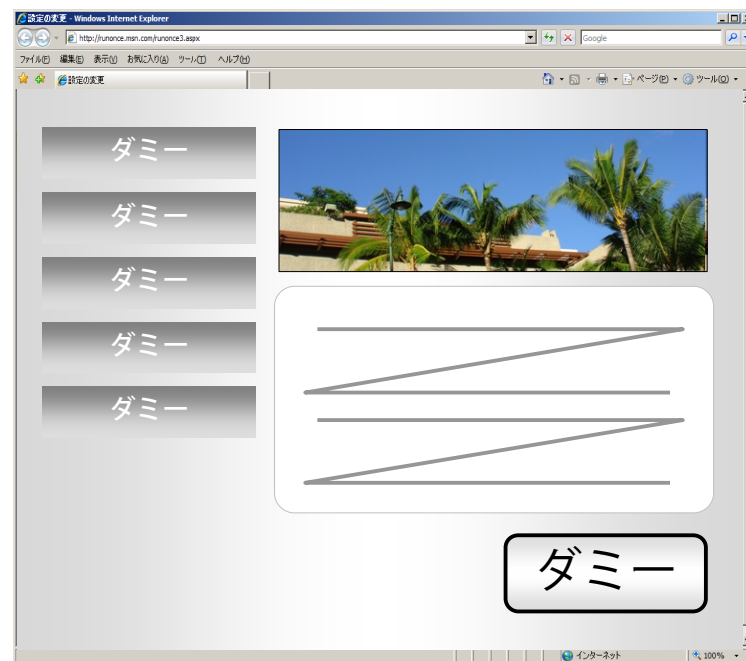


見た目 ≠ 忠実度

○ 決定稿のラベルが入ったワイヤーフレーム

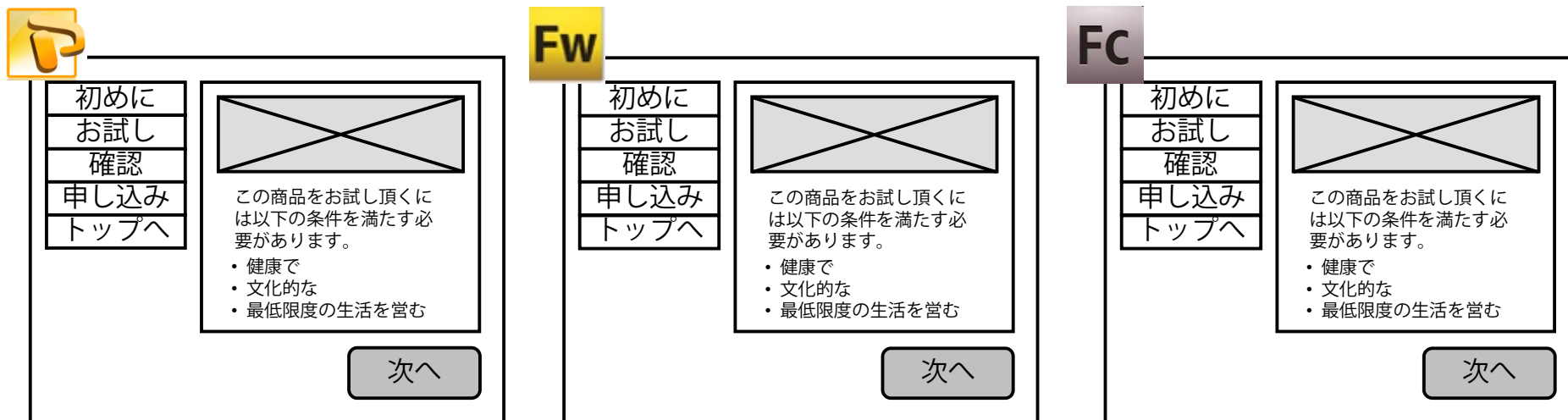


✗ ラベルがダミーのデザイン済みテンプレート



作成ツール≠忠実度

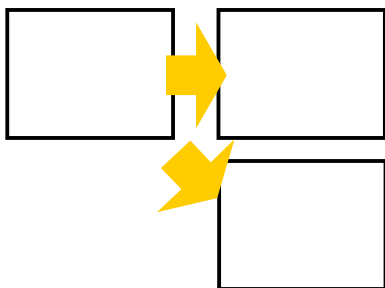
- どのツールでも一定ラインまでは同じプロトタイプが作れる



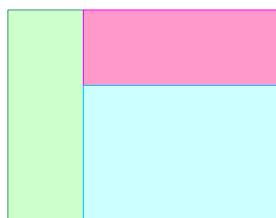
テストに必要な忠実度とは？

- 目的と対象 → 必要なもの・確認したいもの

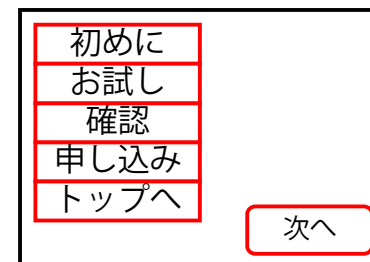
画面遷移



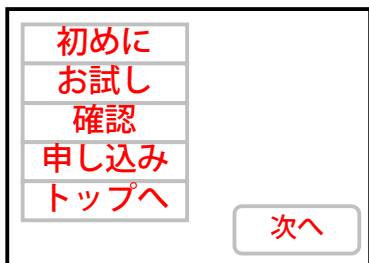
レイアウト



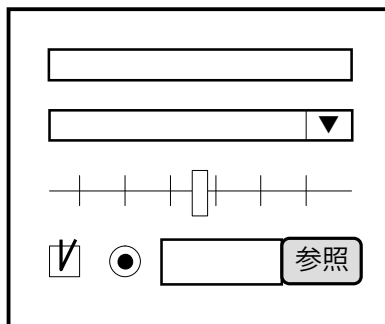
ナビゲーション



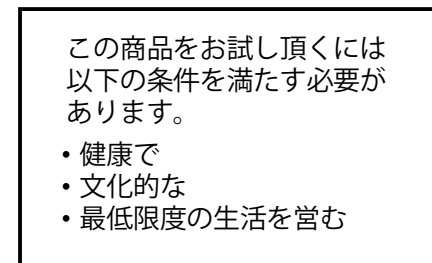
ラベル



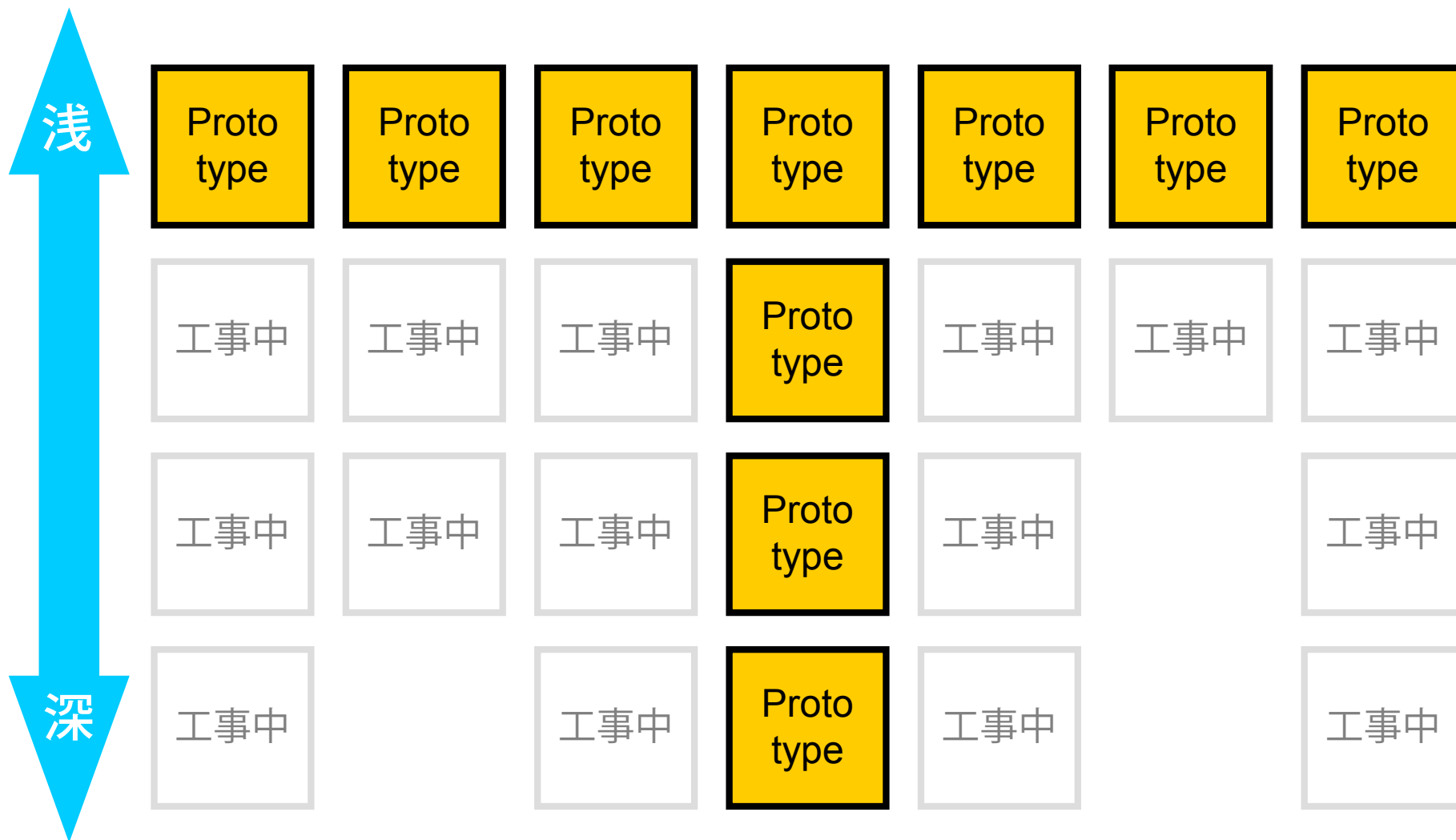
入力項目・書式



メッセージ



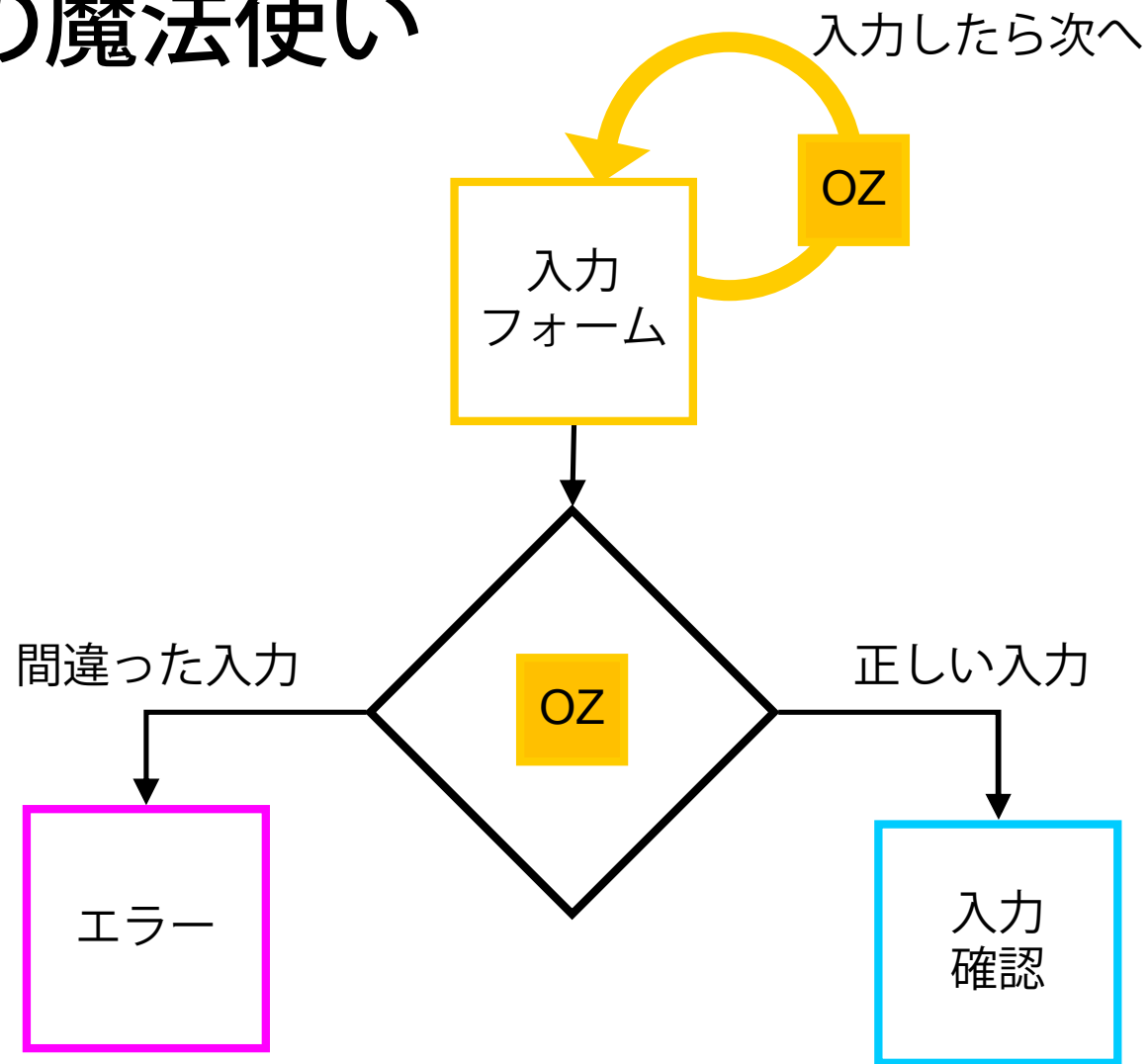
水平と垂直



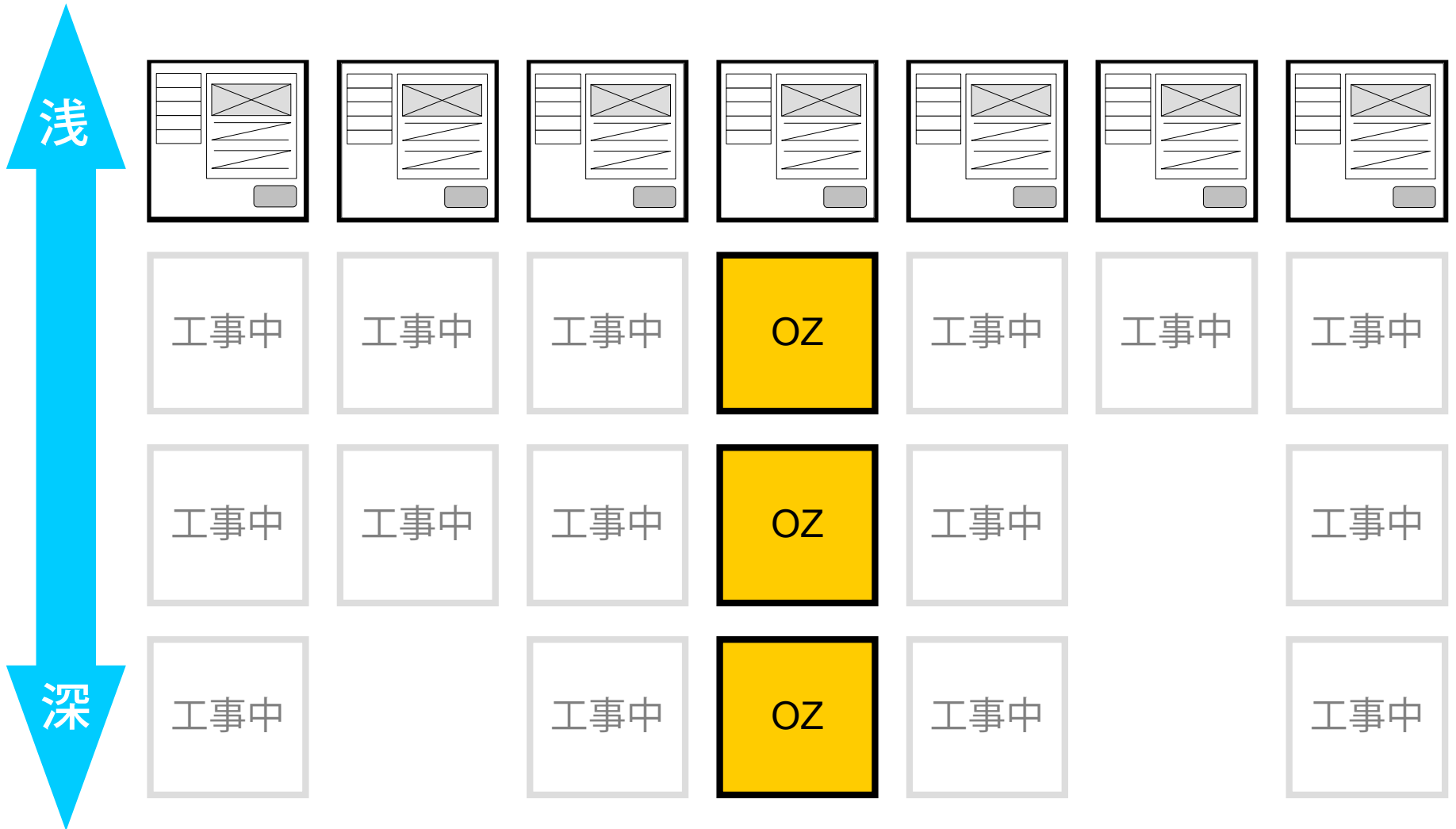
オズの魔法使い

- 人間が機械に成り代わってコスト削減

オズの魔法使い



まとめ



プロトタイプの道具

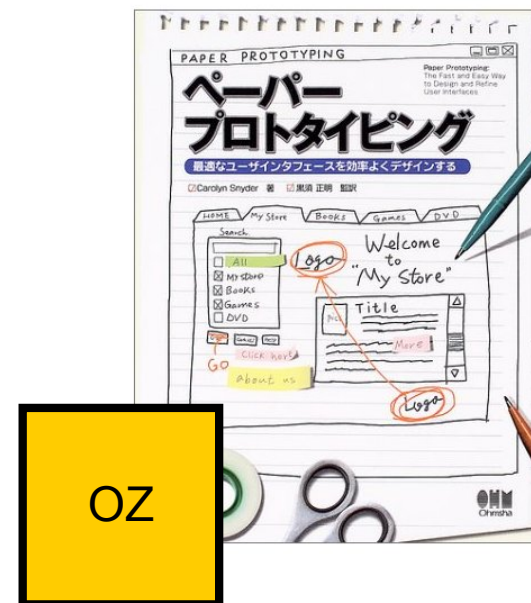


紙とコンピュータ

- ペーパー
- ワイヤーフレーム作成ツール
- ヴィジュアルデザイン用ツール
- プロトタイプ作成特化ツール
- HTML
- 統合開発環境 (Flash Catalyst ・ Expression Blend 3)

ペーパー

- 紙を指でクリック、鉛筆で入力
- ブラウザ=オズの魔法使い
- ユーザーがなんだか気楽
- タスクがリアルならちゃんとやってくれる
 - 被験者は「自分が」テストされている気持ちがある



「人工的な状況であるにも関わらず、ユーザテストは現実的な結果を出す。それはユーザのタスクに対する強い集中力と、ウソ臭さの許容によるものだ。」

Jakob Nielsen

ワイヤーフレーム作成ツール



- サクッと作れる
- 使っている人が多い (PowerPoint)
- ページ間にリンクが張れる
 - ワイヤーフレームの必要部分だけを取り出して、リンクを張るだけでプロトタイプに
- 画面数が多くても比較的安定している
- スクロールできない (PowerPoint)
...がRIA系ならあんまり問題にならない
- 変数定義や共有レイヤーなどが使える (OmniGraffle)

ヴィジュアルデザイン用ツール



- 視覚表現部分の忠実度を高めるには最適
- プロトタイプ化には何らかの追加作業が必要
 - 別形式にしてリンクを貼る
 - InDesignに持っていく
- Fireworksはプロトタイプ作成を意識
 - 複数画面を1ファイルに
 - 1ファイルに持てる画面数が少ない
 - 共通のレイヤー保持
 - シンボル修正 → 文字保持してインスタンス反映
 - ボタンのリンクが有効なまま複数画面を1つのPDFに
 - マウスオーバーなど保持してDWに吐き出し

プロトタイプ作成特化ツール

- Axure RP / Denim / Pencil / Balsamiq Mockups
fluidIA / GUI Design Studio / Protonotes etc...
- シンプルなものは結局、
ワイヤーフレーム用ツールで代替可能
- インタラクションがつけられるものは
画面数が制限される傾向
- 良いところ取りのものがあったら教えてください

HTML

- 静的ページサイトのプロトタイプとしては優秀
 - 高忠実度
 - CMSやツールでナビ／ページの一括生成
 - 初動は遅い
 - 「プロトタイプありき」の設計や実装でカバー？
※Adobe MAXでプレゼンしたのでお尋ねください
- RIA系（AJAX）の場合、部分適用がよい
 - IxEditでインタラクションのプロトタイプ作成
 - JQueryベース
 - ブラウザ上からマウスで作成可能



統合開発環境



- 基本的に優等生
 - Flash Catalyst
 - Expression Blend 3
- 使いどころと切り分けがカギか
 - 逆に「そのまま肉付けできてしまう」という怖さ（後述）
 - プロトタイプが担う役割による切り分け
 - インタラクションデザインツールとして、中盤以降のワークフロー改善効果にも注目
- Flash単体で考えた場合
 - 忠実度と実装コスト共に高い
 - AJAX系と同じく、部分適用がよい

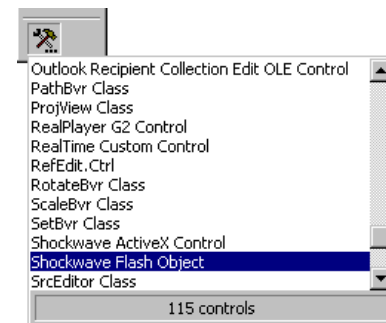
プロトタイプ作成時のワナ



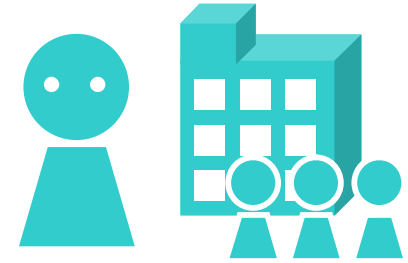
ハイブリッドでも可



- 水平はペーパー、垂直はPowerPointで条件分岐
- 水平はPPT、垂直はFlash、PowerPointにFlashを張り込む
 - PowerPoint で Macromedia Flash アニメーションを再生する
<http://office.microsoft.com/ja-jp/powerpoint/HA010348071041.aspx>
 - Using Flash movies in PowerPoint
http://kb2.adobe.com/cps/142/tn_14235.html



ひとりで作らない



- ひとりでプロトタイプを作ると
 - テスト後に立ち直れないかも
 - 上手くいかなかった部分で犯人探しが始まる
- みんなの意見を聞きながら作ろう
 - そもそもUIはいろんな視点の集合体であるべき
 - 主担当者は決めつつも、議論を重ねて作ろう

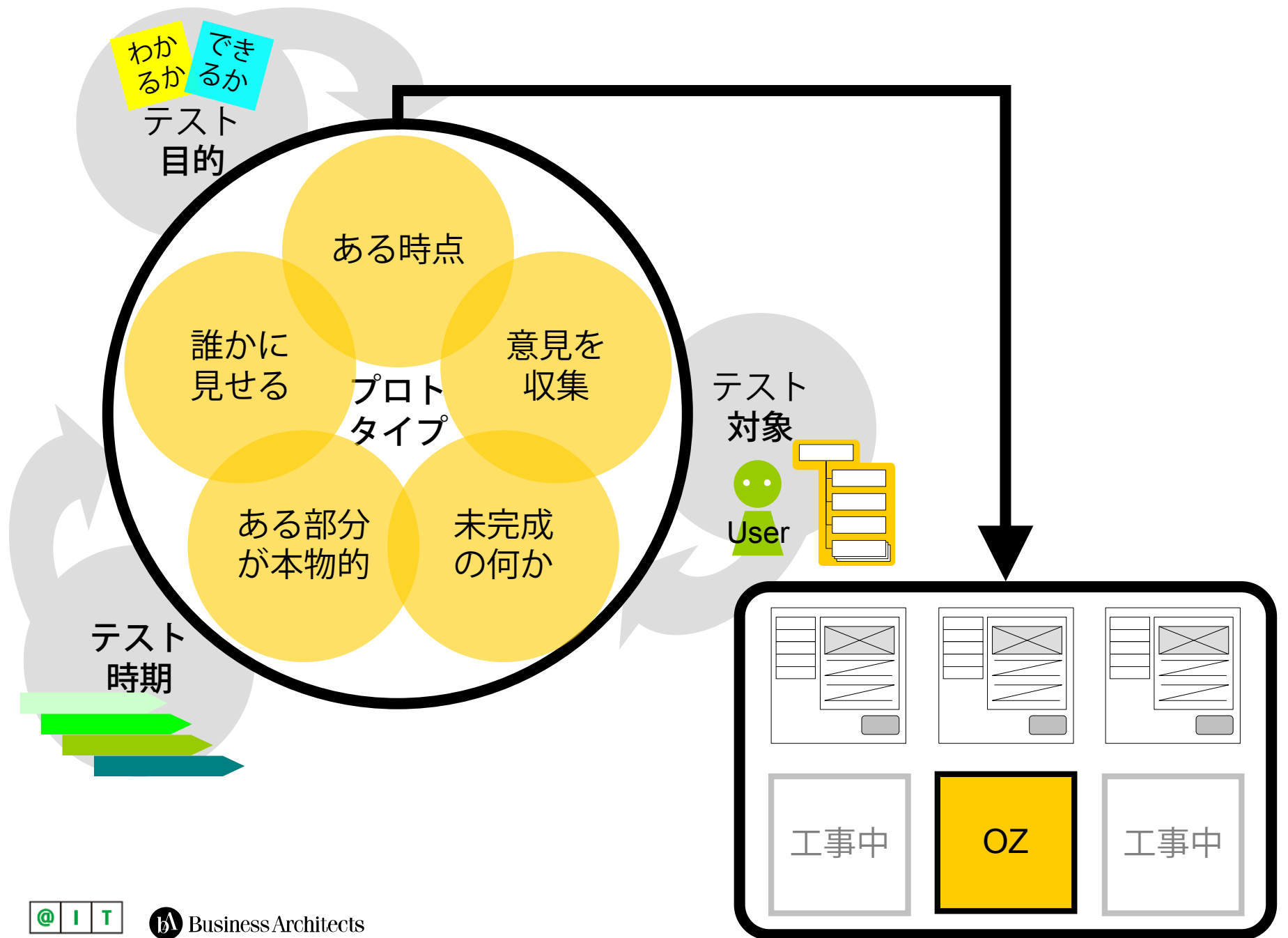
※プロトタイプを作った人は
テスト進行をやらないほうが良い説もあり

作ってテストしたら捨てる



- 高忠実度プロトタイプは捨てるの惜しい
 - しかしそれはあくまでテスト用
 - 潔く捨てましょう
- テスト目的ではないプロトタイプはまた別
 - 使い回しを意識しすぎると最終成果物が縛られる
 - コンペ時のプロトタイプを育てるのは避ける
 - 中盤までのプロトタイプは一律捨てると思ったほうがよい

まとめ



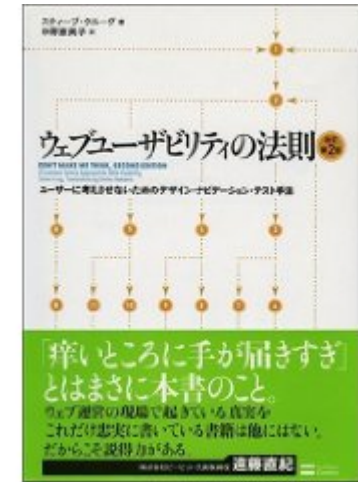
「とにかくやる」ために



 Business Architects

とにかくやるテスト

- ユーザーにこだわらない（！）
- 1回あたり3人でいい
- タスクはとりあえずアクティビティベース
- ラボ要らない
- まとめる前にブレストしちゃう
- プロトタイプに反映して、もう1回！



いかがでしたか？

- 今日話せなかったこと
 - ダメなテストの例
 - ユーザビリティテスト被験者＝真のユーザー？
 - UIを変えないほうがいい場合
 - UCD vs 才能のデザイン
- またどこかで

ありがとうございました

