

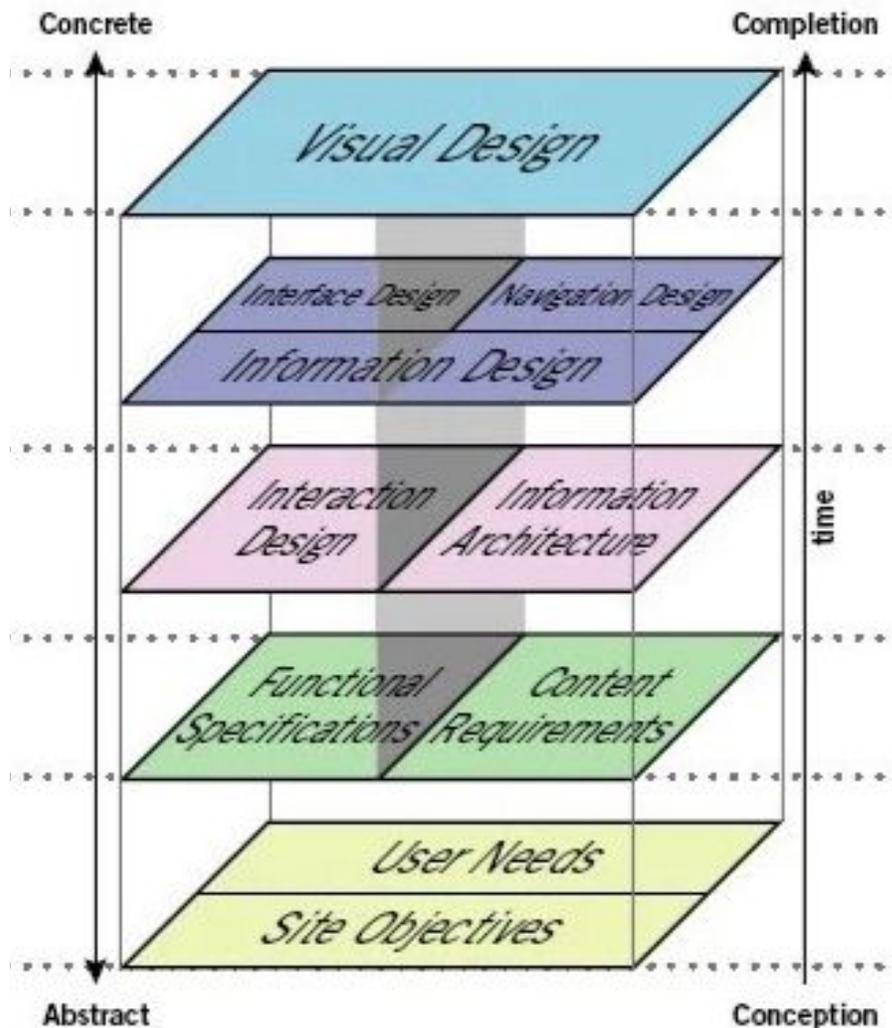
ギャレットの5段階「構造」に対応する デザイナーの活動について

五十嵐友子

はじめに

■目的

- Jesse James Garrett の 5 段階モデル(戦略・要件・構造・骨格・表層)を使って企業向けアプリの検討
- 特に「要件」から「構造」に落とし込む段階に関して、どのように情報整理すべきか悩んでいる。



ned here does not account for secondary considerations (such as those arising from experience development). Also, this model does not describe a development process; it seeks to define the key considerations that go into the development of user

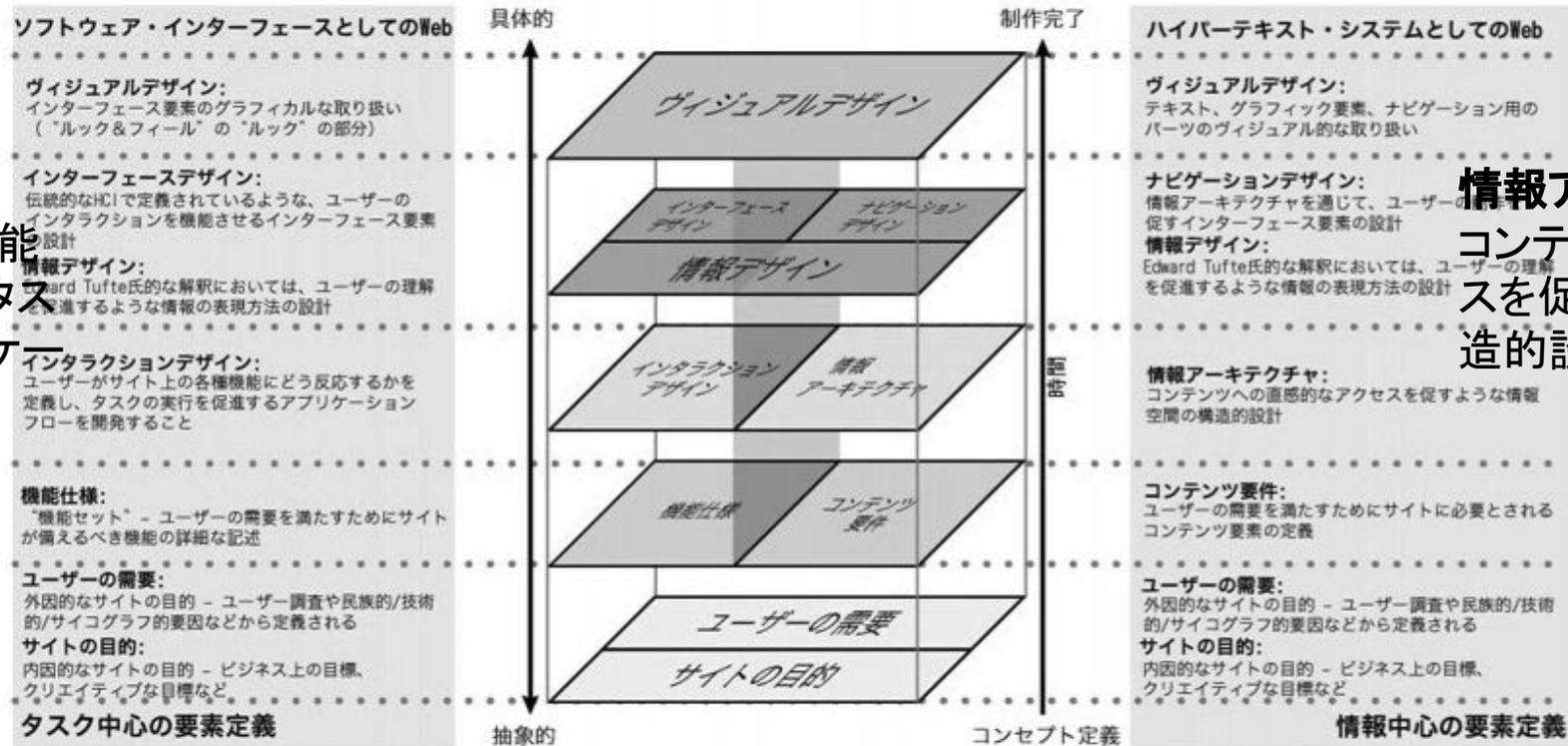
ユーザーエクスペリエンスの要素

Jesse James Garrett
jjg@jig.net

30 March 2000

Translated by Noriyo Asano
日本語訳：浅野 紀予

Webが包含する基本的な二重性： Webは元来、ハイパーテキストをベースとした情報空間と考えられてきたが、ますます洗練されたフロント/バックエンド双方のテクノロジーの開発が進むにつれ、リモートなソフトウェア・インターフェースとしてのWebの利用も増えてきた。ユーザーエクスペリエンスを実現しようとする人々が、当初の適用範囲から逸脱するケースにまで各自のターミノロジーを適用しようとするにしたいが、上記のようなWebが包含する二重の性質と相まって多くの混乱を招いている。この文書が目指すゴールは、これらの用語のいくつかを適切な文脈に沿って定義し、これら多様な要素（エレメント）の背景にある関係性を明確にすることである。



インタラクションデザイン
ユーザーがサイト上の各機能
に同反応するかを定義し、タスク
の実行を促進するアプリケーション
フローを開発すること

情報アーキテクチャ
コンテンツへの直感的なアクセス
を促すような情報空間の構
造的設計

この図は未完成です:
上図に描かれているモデルでは、ユーザーエクスペリエンスの開発途上で意思決定に影響するおそれがある二次的な（技術開発やコンテンツ開発の過程で表面化してくるような）検討事項は考慮していません。また、このモデルでは開発プロセスの記述も、ユーザーエクスペリエンス開発チーム内の役割の定義もしていません。あくまでも、現在のWebにおけるユーザーエクスペリエンスの開発に欠かせないキーとなる考慮事項を定義することがねらいです。

SaaS / GUI プロダクトにおける「構造」の解釈

情報や機能の配置 (Information Architecture)

ウェブサイトの場合は「ページ階層」「リンク構造」などが中心ですが、SaaSやGUIアプリでは、どの機能がメイン画面に置かれるかどのような**モジュール/メニュー構造で機能を分類するかどこからどの機能にアクセスできるか**といったユーザーがシステムを使いこなすための**全体的な配置やつながり**を意味します。

ユーザーの操作フロー (Task Flow / Interaction Design)

Webサイトだと単純な閲覧経路(サイトマップなど)を考えますが、SaaSだと「ユーザーがタスクを完了するまでの流れ」が重視されます。たとえば「顧客データを登録する → レポートを作成する → それを共有する」という一連の流れをどうUIに落とし込むかが「構造」にあたります。

画面間の遷移と情報の渡し方

Webサイトでは「リンクをクリック → 次のページ」の想定が一般的ですが、SaaS/GUIではモーダル、ドロップダウン、タブ、ステップ形式ウィザードなど多彩なパターンが存在します。それらを**どう配置し、どのように結び付けてユーザーがスムーズに操作できる形を作るか**が「構造」での**検討ポイント**です。

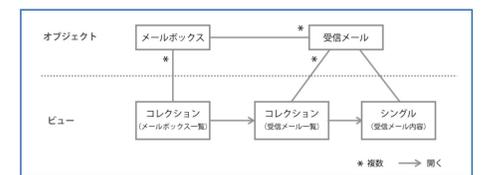
データモデルとの紐づき

ウェブサイトの構造は「見せ方」重視になりがちですが、SaaS/GUI製品ではバックエンドのデータモデル(例 ユーザー/組織/ロール/デバイス)とUIの構成が密接に関わります。**どの権限レベルがどの操作を可能にし、画面に何が表示されるか、どのように編集できるかなど、機能・データ・UIの三位一体で考える必要があります。**

疑問

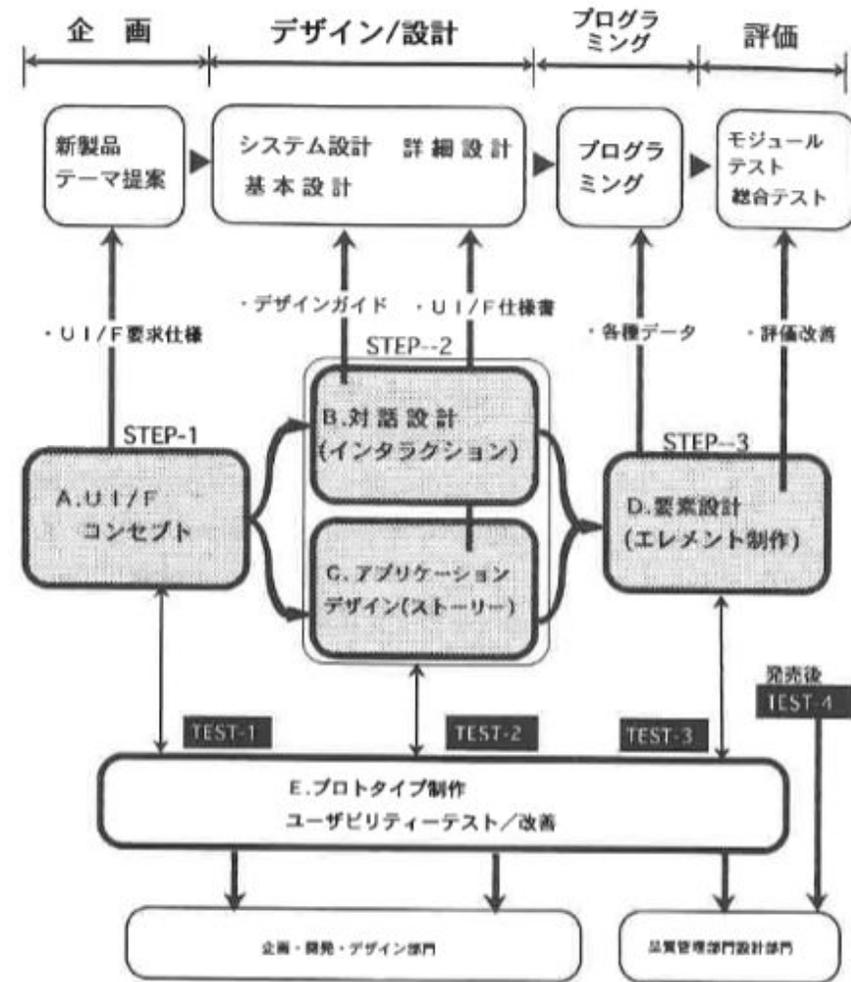
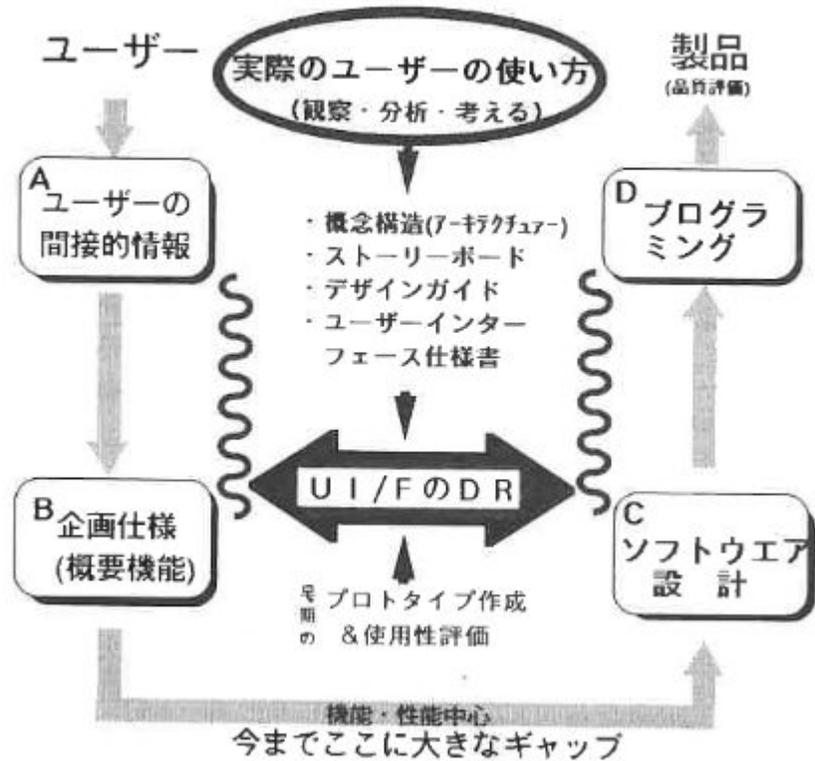
1) 要件定義、ワイヤーフレーム、デザインデータ、ソースコードで十分なのか？アウトプットから考えられる検討モレがあり、はまさに「構造」のところだと思うがどうか。

2) 「構造」についてのデザイナーとしての検討どうしていますか？
「OOUI」「UML」とかあるけどあまり情報ない。。



オブジェクトとビューの関係

GUIデザインガイドブック



GUIデザインガイドブック

ドキュメント名	内容	目的
1. ストーリーボード / プロトタイプ	<ul style="list-style-type: none"> システムの基本動作 アプリケーションの流れ 画面による遷移 	<ul style="list-style-type: none"> 概念の検討(ストーリーボード) 認知性の検討(プロトタイプ) 設計仕様DR 設計指示(フロー)
2. デザインガイド	<ul style="list-style-type: none"> 基本操作作法(動作ルール) 画面レイアウトルール ボタン表示ルール メッセージ・ガイダンスルール他 	<ul style="list-style-type: none"> 画面デザイン指針(デザイナーへ) 設計指示(設計者へ) プログラム指示(プログラマーへ) チェック・標準化ルール
3. ユーザーインターフェース仕様書	<ul style="list-style-type: none"> 表示仕様 ボタン(コマンド)仕様(変化・行き先) 補完機能仕様 	<ul style="list-style-type: none"> ユーザーインターフェース詳細検討 ユーザーインターフェースプログラム指示 ユーザビリティ評価の指針 規格書としての利用
4. 画面指示図面	<ul style="list-style-type: none"> 画面の図面 詳細ビットマップ図(デザインガイドでルール化出来ない部分のみ) 	<ul style="list-style-type: none"> 画面プログラミング指示

