

CSSniTE

LPDEE

UI/UX

2014.3.29

問題解決のための プロトタイプピング

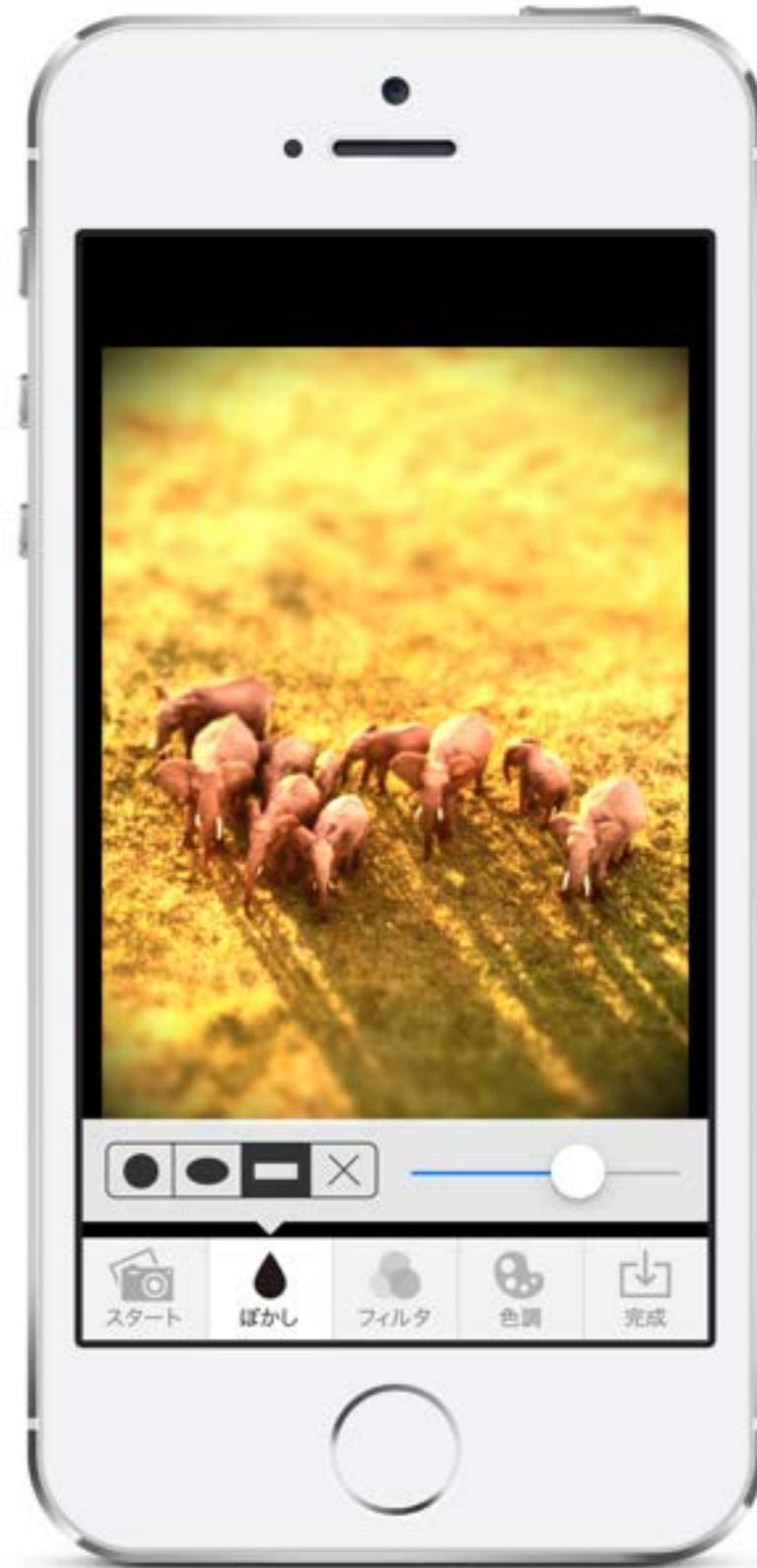
自己紹介

About Me

THE GUILD

深津 貴之

UI Designer / fladdict





Date	Day	Text	Icon	Image
21	SAT	ちょーキレイ!	Gift icon	Sunset over water
20	FRI	今日はLIVE来たよー! とりあえずカンパーイ ＼(^o^)/	Beer mug icon	Two beer bottles
15	SUN	旨すぎ! 並んだ甲斐が あったー! 絶対また来る。	Burger icon	Plate of food
12	THU	スカイツリー来ました。 晴れて良かった♪	Cocktail icon	City skyline at night
08	SUN	Happy wedding!!	Envelope icon	Wedding photo

iPhoneアプリ設計の極意

思わずタップしたくなるアプリのデザイン

監訳



モバイルデザインパターン

ユーザーインターフェースのためのパターン集

監訳

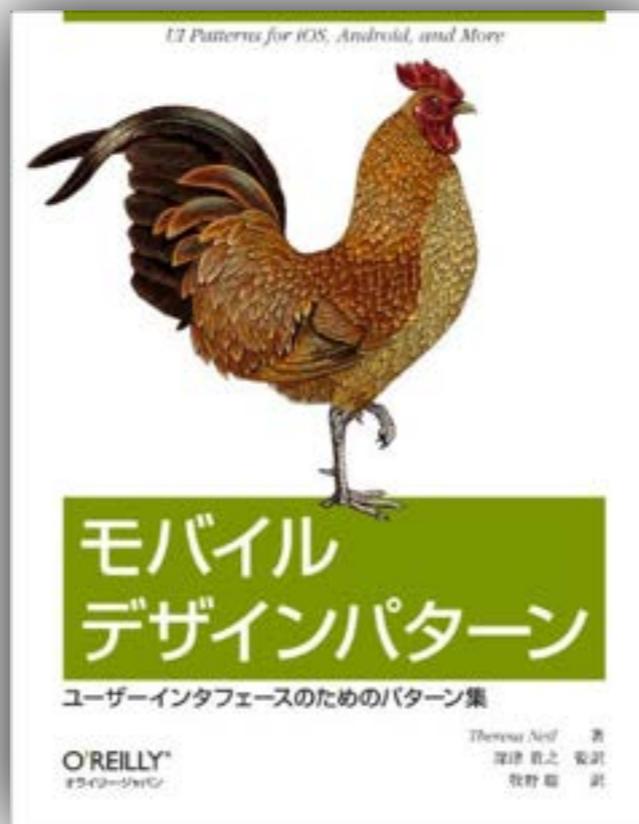






Photo
Privacy Controls

blur type
amount
Blur
up





なぜプロトタイプング？

Why Prototyping?

トレンドの変化、 時代のスピードの上昇

Everything Get Faster

ウォーターフォールでは
間に合わない

Waterfall Is Too Slow

評価と検品が
最後だと危険すぎる

Too slow to Assess

よいプロトタイプینگ

Anti Patterns

早期にリスク検証

Test First

問題を分割

Divide and Conquer

本質に特化

Super Gorgeous

ダメなプロトタイプリング

Anti Patterns

一球入魂

Just an Idea

モニタ上で作業が完結

Just Done with Computer

スーパ[°]ーゴ[〃]ージ[〃]ャス

Super Gorgeous

fladdict式メソッド

Methodology

プロトタイプディングのコツ

The Most Important Thing

みんなでする

All for one (product)

概念的な話より

All we need is...

持って帰れるメソッドを

Methodology That Actually Works

プロコン・リスト

Pro Con List

Pros

Cons

長所と短所を列挙したリスト

2.

3.

4.

5.

2.

3.

4.

5.

プロコンリスト

長所

- 客観的に評価
- 簡単に行える
- チームで共有しやすい

短所

- 感覚面の評価ができない
- 正確な重み付けが難しい

つりあいの取れる長所と短所を
セットで消して行き、
どっちが重いかを量る

プロコンリスト

長所

- 客観的に評価
- 簡単に行える
- チームで共有しやすい

短所

- 感覚面の評価ができない
- 正確な重み付けが難しい

思い込みにブレーキをかけ、
客観的評価の機会を作る

プレス・ファースト

Working Backwards

商品の前に

疑似プレスリリースを作る

疑似プレスリリースで
ユーザーの反応をテスト

商品なしに
商品の需要を計れる

ユーザー視点の企画書

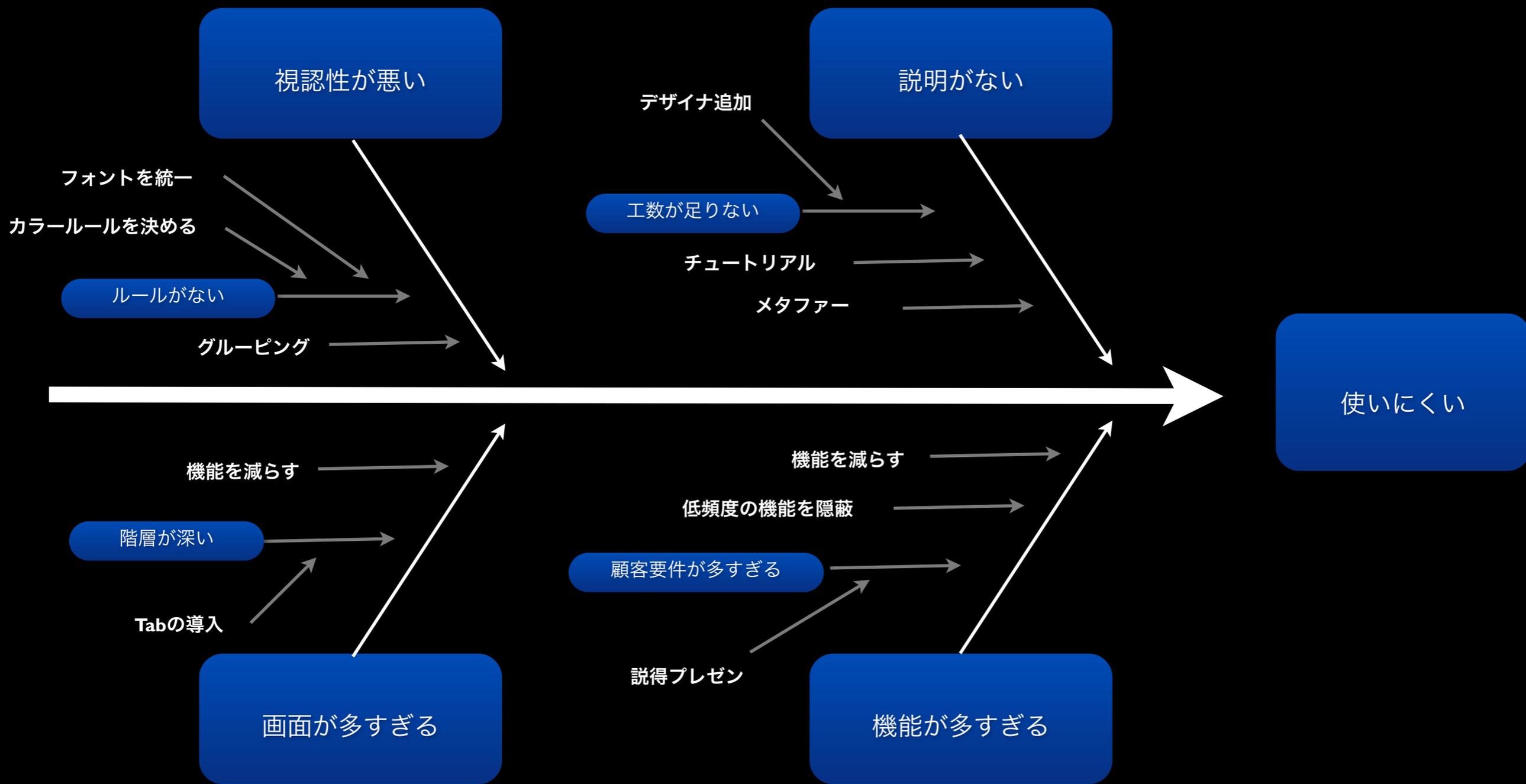
これも強力なプロトタイプリング

フィッシュボーン図

Fishbone Diagram

問題と原因を網羅するツール

フィッシュボーン図



問題を書く

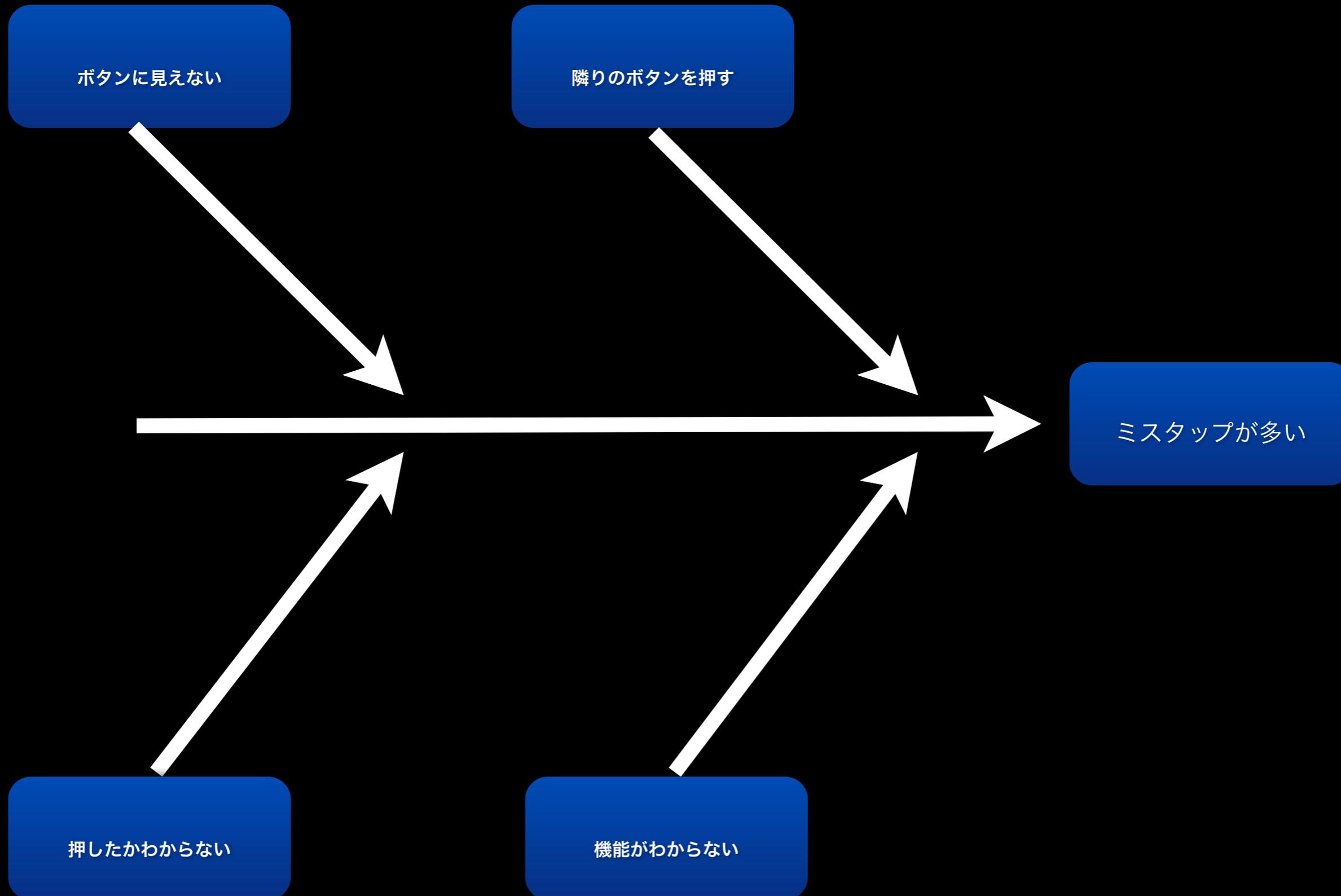
ミスタップが多い

問題を書く

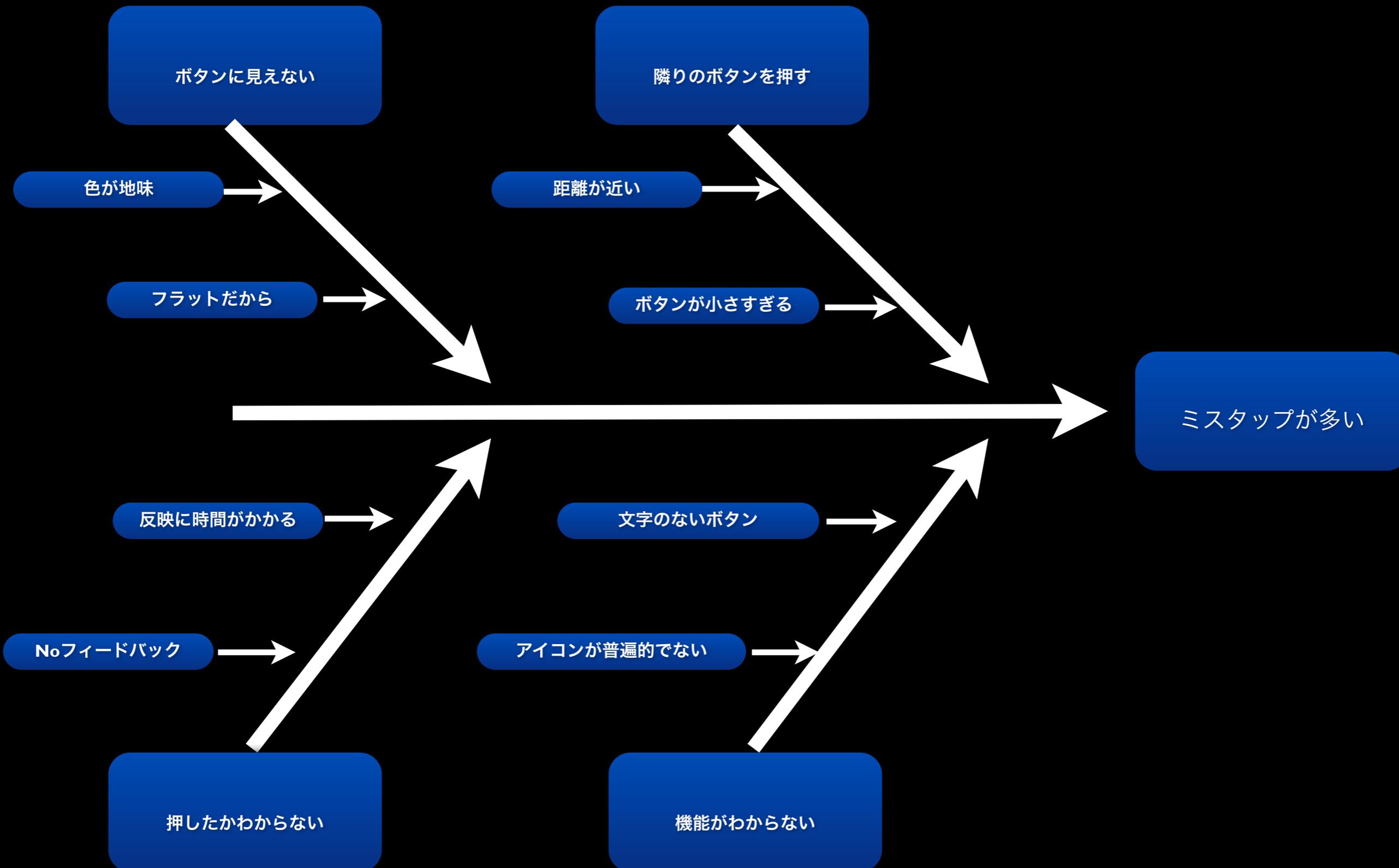


ミスタップが多い

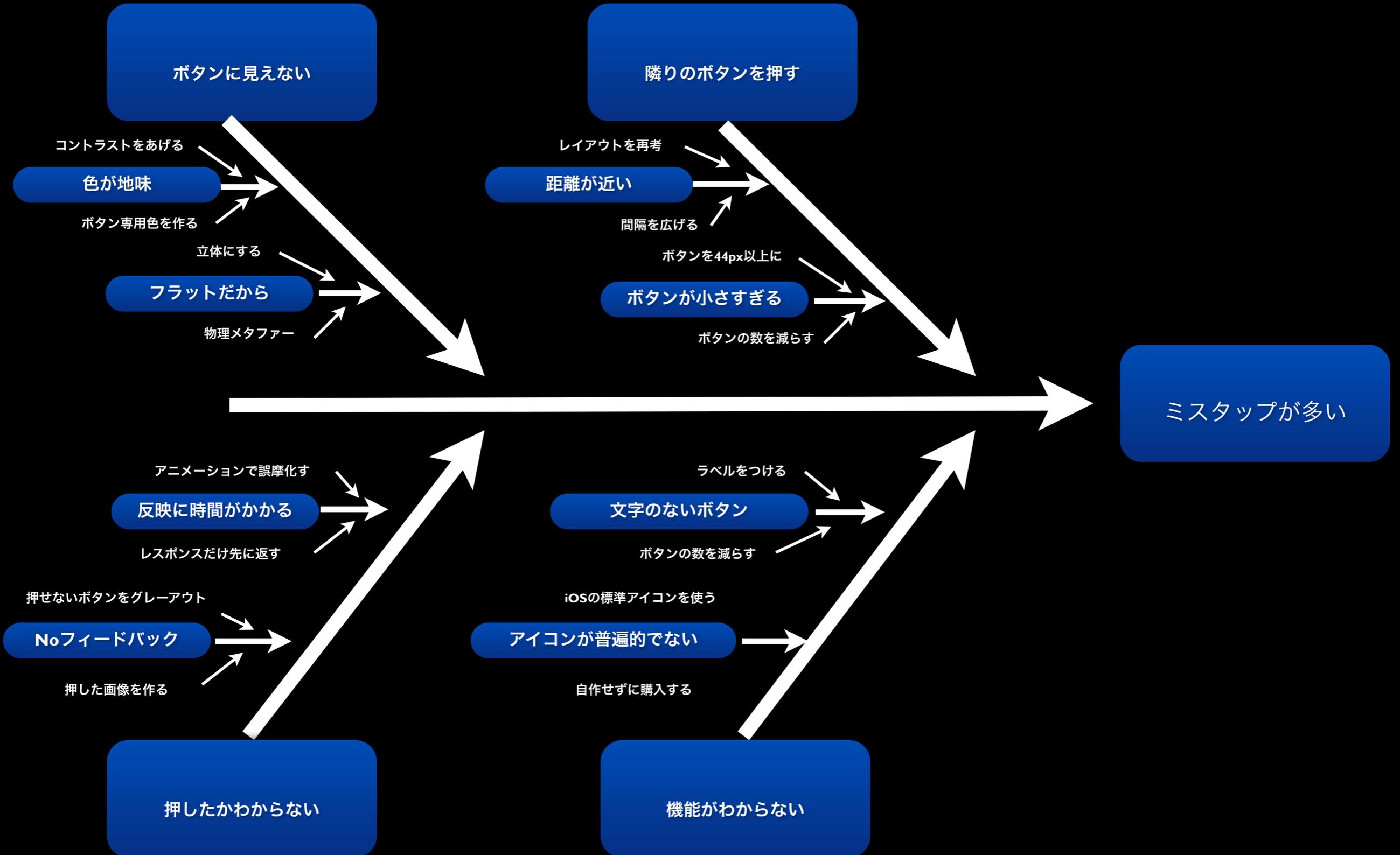
小原因の対策を列挙



小原因の対策を列挙



小原因の対策を列挙



ボタンに見えない

隣りのボタンを押す

色が地味

距離が近い

フラットだから

ボタンが小さすぎる

ミスタップが多い

反映に時間がかかる

文字のないボタン

Noフィードバック

アイコンが普遍的でない

押したかわからない

機能がわからない

コントラストをあげる

ボタン専用色を作る

立体にする

物理メタファー

レイアウトを再考

間隔を広げる

ボタンを44px以上に

ボタンの数を減らす

アニメーションで誤摩化す

レスポンスだけ先に返す

押せないボタンをグレーアウト

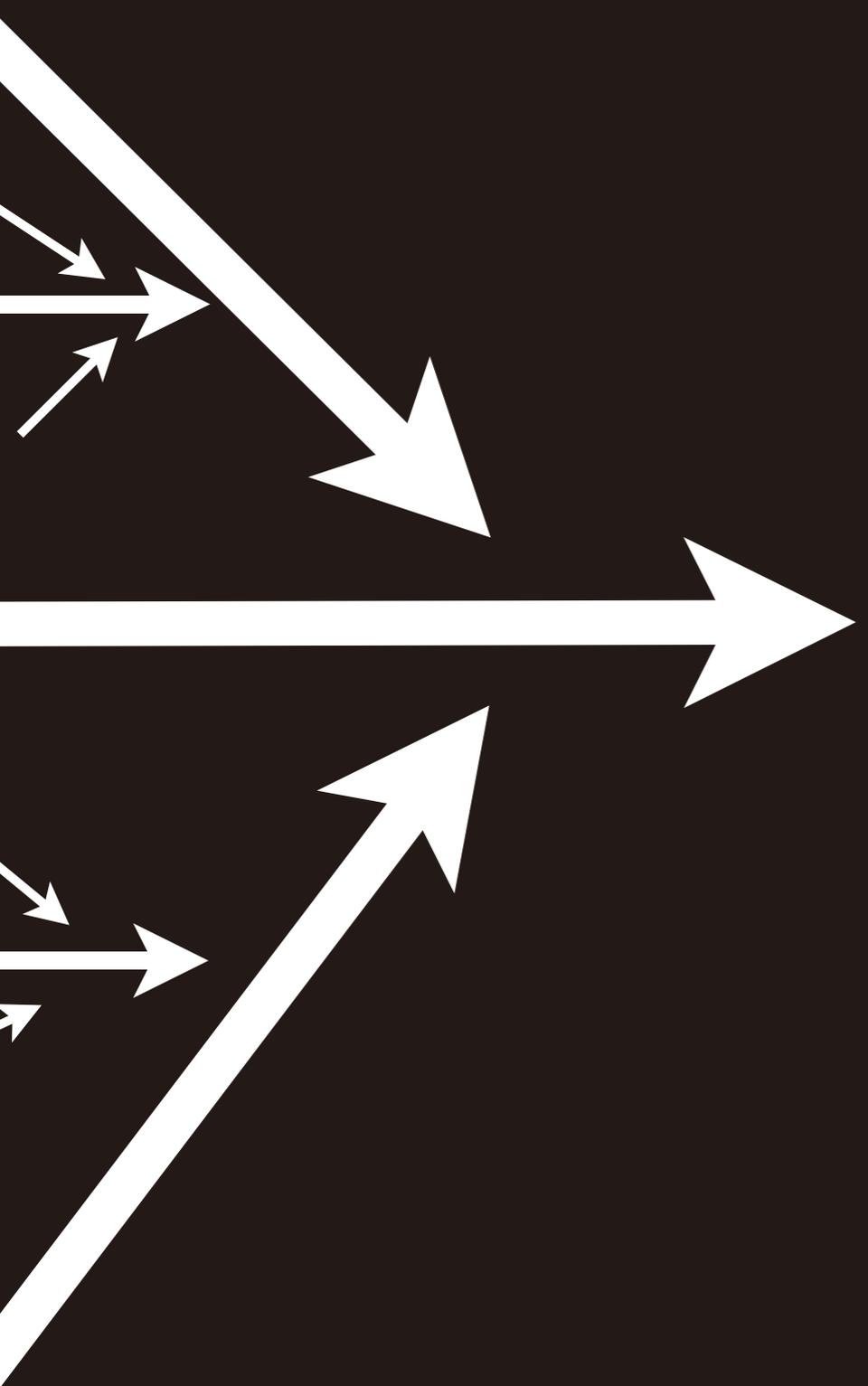
押した画像を作る

ラベルをつける

ボタンの数を減らす

iOSの標準アイコンを使う

自作せずに購入する



ミスタップが多い

隣りのボタンを押す

レイアウトを再考

距離が近い

間隔を広げる

ボタンを44px以上に

ボタンが小さすぎる

ボタンの数を減らす

ボタンに見えない

隣りの

コントラストをあげる

色が地味

ボタン専用色を作る

立体にする

フラットだから

物理メタファー

レイアウトを再考

距離が近い

間隔を広げる

ボタン

ボタンが小

ホ

反映に時間がかかる

レスポンスだけ先に返す

押せないボタンをグレーアウト

Noフィードバック

押した画像を作る

押したかわからない

文字のな

ボタン

iOSの標準アイコン

アイコンが普遍的でな

自作せずに購入す

検

文字のないボタン

ボタンの数を減らす

iOSの標準アイコンを使う

アイコンが普遍的でない

自作せずに購入する

機能がわからない

ボタンに見えない

隣りのボタンを押す

色が地味

距離が近い

フラットだから

ボタンが小さすぎる

ミスタップが多い

コントラストをあげる

ボタン専用色を作る

立体にする

物理メタファー

レイアウトを再考

間隔を広げる

ボタンを44px以上に

ボタンの数を減らす

アニメーションで誤摩化す

反映に時間がかかる

レスポンスだけ先に返す

押せないボタンをグレーアウト

Noフィードバック

押した画像を作る

押したかわからない

ラベルをつける

文字のないボタン

ボタンの数を減らす

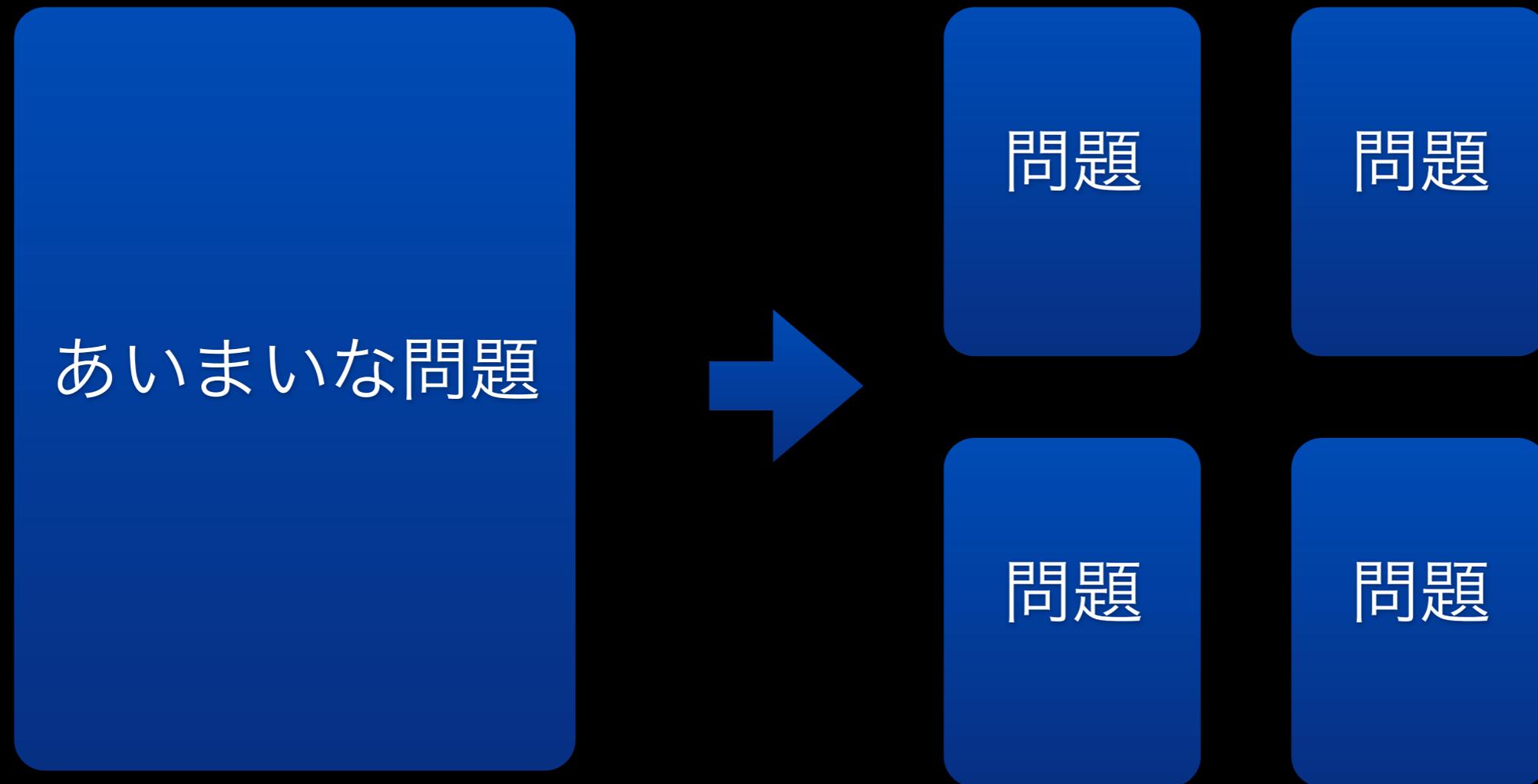
iOSの標準アイコンを使う

アイコンが普遍的でない

自作せずに購入する

機能がわからない

フィッシュボーンの特長



漠然とした問題を、
複数の具体的な問題と対策に分割

フィッシュボーンのプロコンリスト

長所

- 複雑な問題を単純化
- 複数のアプローチを探せる
- 状況を俯瞰できる

短所

- 枝の精査／評価に時間かかる

ペーパープロトタイピング

Paper Prototyping

ペーパープロトタイピング

長所

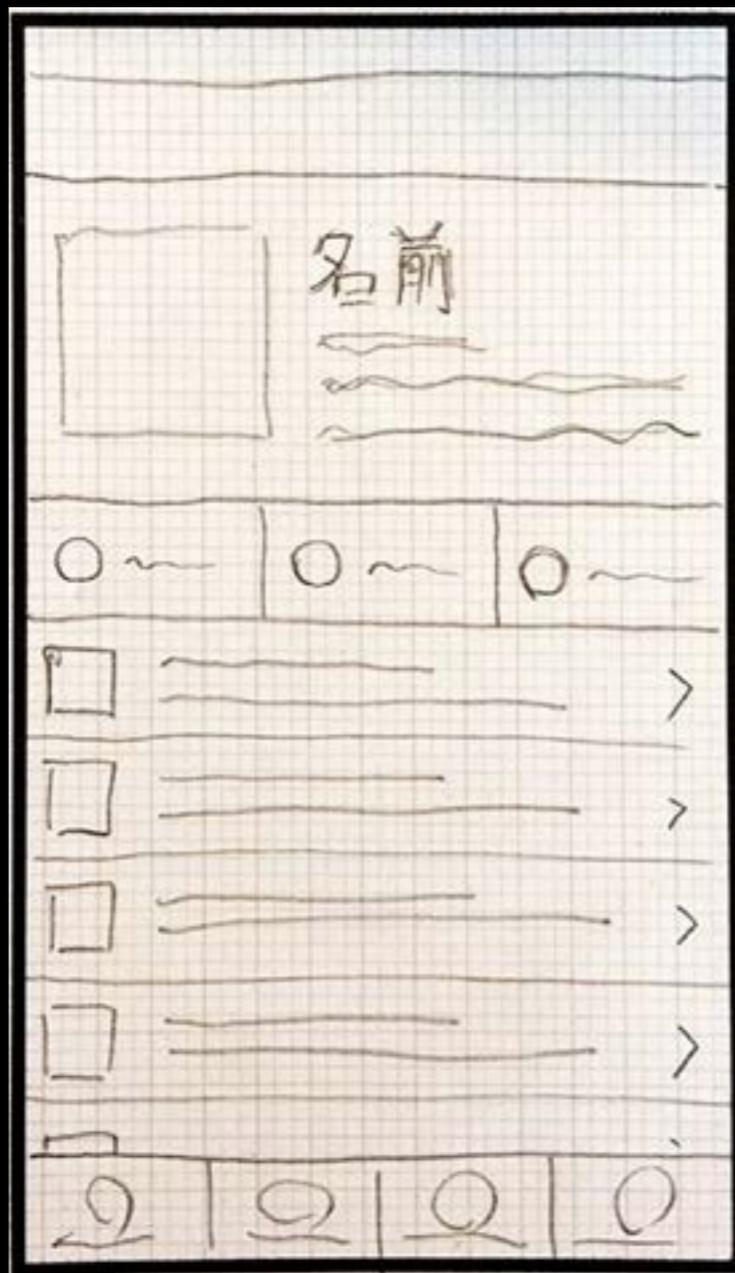
- 最速
- リスク最小
- 費用が安い
- みんなでできる

短所

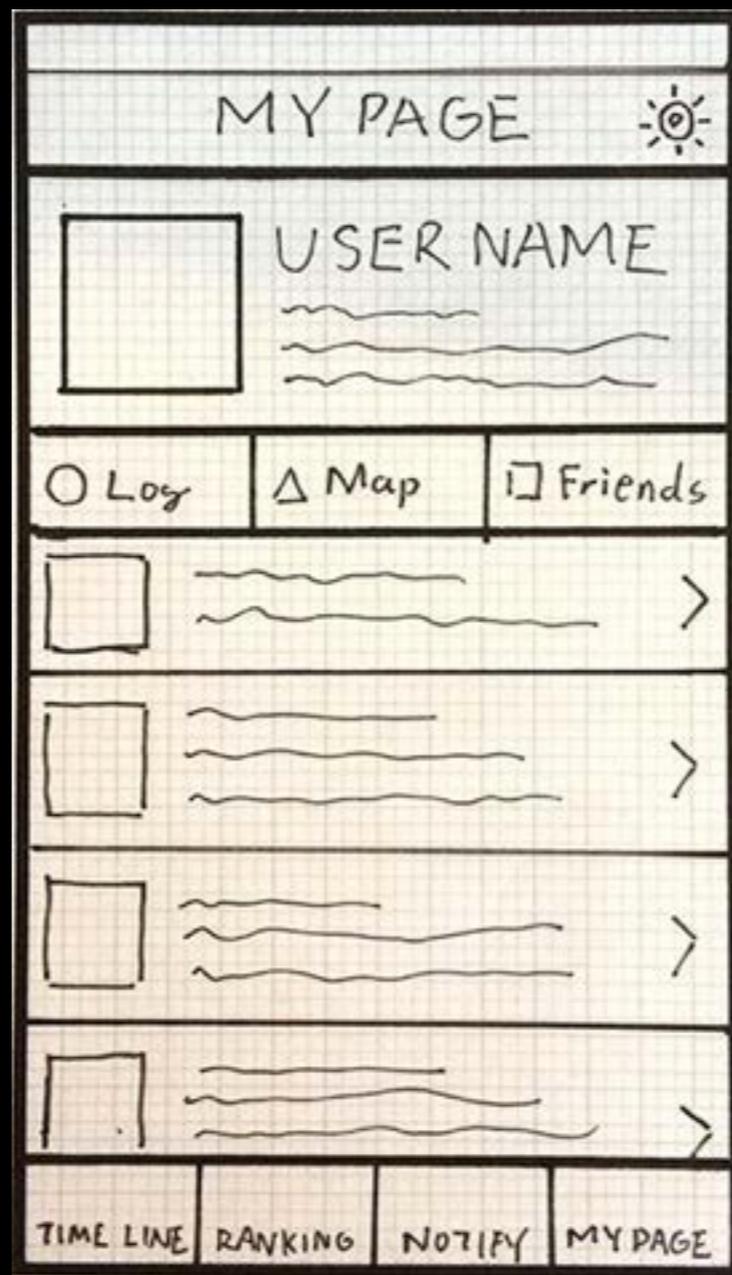
- アニメーションに弱い
- 遠隔共有に弱い

プロト図は技法なので
絵が苦手でも描ける

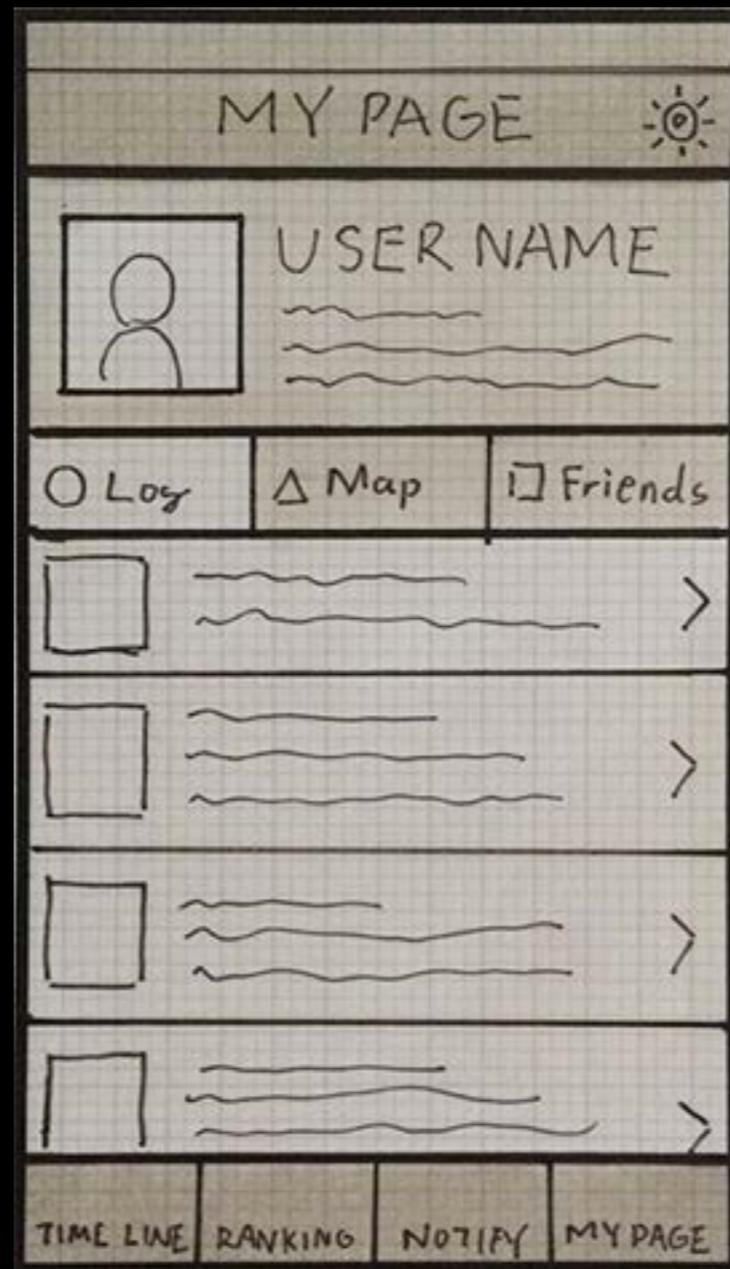
エンピツで描いたり消したり



太いペンと細いペンで輪郭を清書



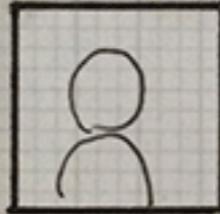
濃い色と薄い色で要素わけ



同じ要素を何度も描くのは
メンドウくさい

ポストイットは
ペーパーの弱点を補完する

MY PAGE



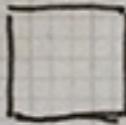
USER NAME

~~~~~  
~~~~~  
~~~~~

Log

Map

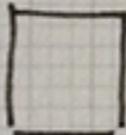
Friends



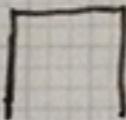
~~~~~  
~~~~~



~~~~~  
~~~~~  
~~~~~



~~~~~  
~~~~~  
~~~~~



~~~~~  
~~~~~  
~~~~~



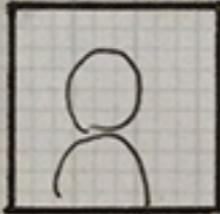
TIME LINE

RANKING

NOTIFY

MY PAGE

MY PAGE



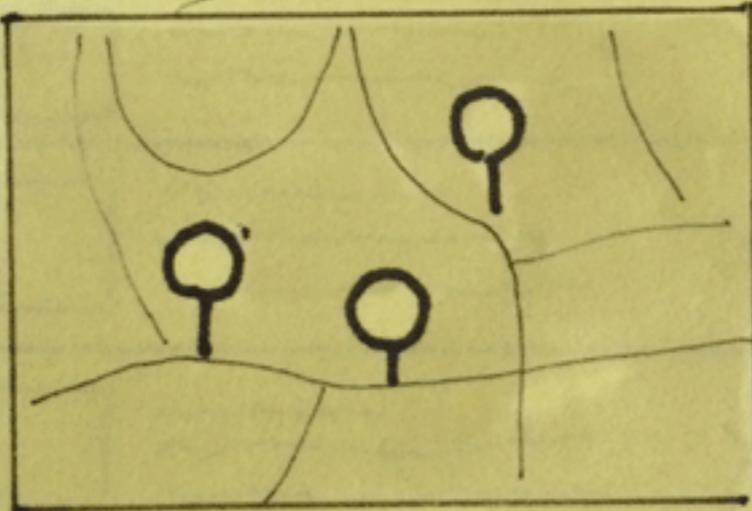
USER NAME

~~~~~  
~~~~~

Log

MAP

Friends



~~~~~  
~~~~~

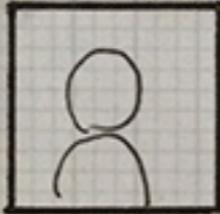
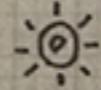
TIME LINE

RANKING

NOTIFY

MY PAGE

MY PAGE



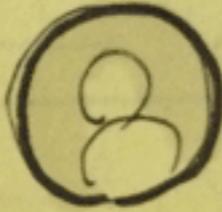
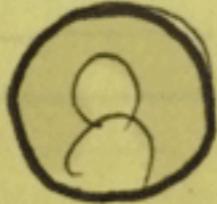
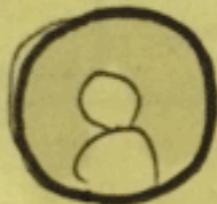
USER NAME

~~~~~  
~~~~~

○ Log

△ Map

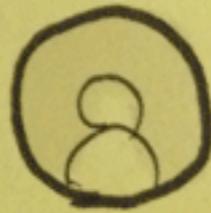
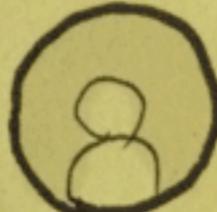
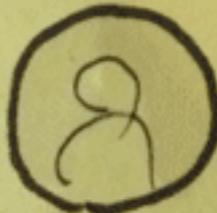
Friends



~~~~~

~~~~~

~~~~~



~~~~~

~~~~~

~~~~~

TIME LINE

RANKING

NOTIFY

MY PAGE

Delete
Cancel

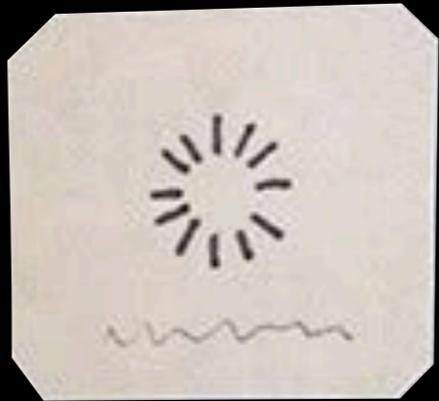
~~~~~  
~~~~~  
~~~~~  
Delete | Cancel

Keyboard EN

Friend  
⊙ ⊙ ⊙  
⊙ ⊙ ⊙  
~~~~~  
~~~~~  
~~~~~



~~~~~  
~~~~~  
~~~~~  
Cancel | OK

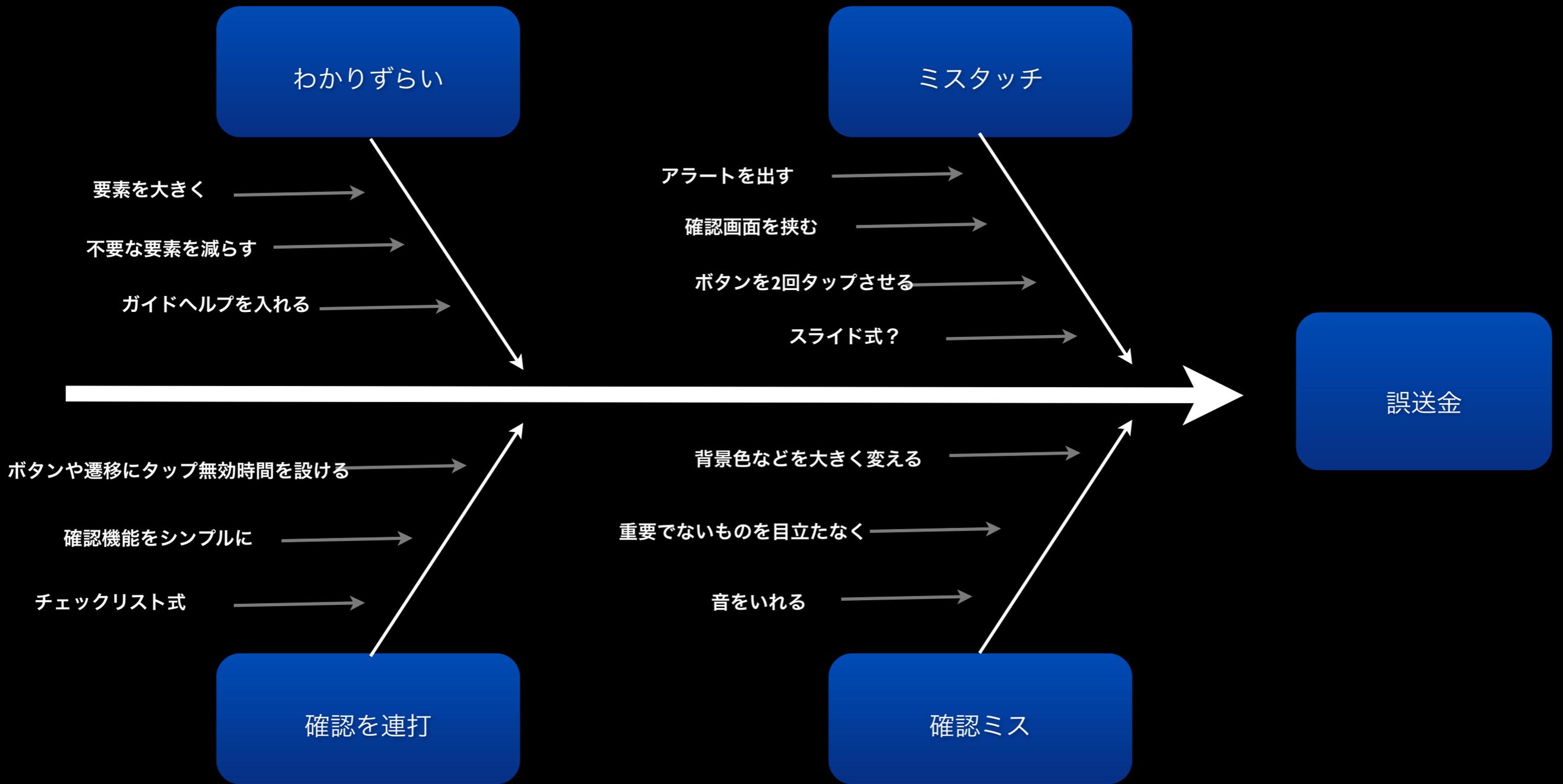


周囲にあるものを全て利用する

Flipboard的なものを作りたいければ  
Xcodeよりホッチキスを使う

**必ず複数パターンを作る**

# 誤送金のフィッシュボーン図



振込確認

45万3200円

三菱東京UFJ銀行  
ヤマモトヒロシ. 46258300

送金する

キャンセル

振込確認

本当に送金しますか?

OK    キャンセル

< 振込確認

ヤマモトヒロシ様  
三菱東京UFJ銀行  
4321628542

45万3251円

>    スライドで送金

振込

OK

P: 明解

C:

- ・工数1ページ
- ・誤りプはありえり。

Pros

- ・実装楽
- ・スタンダード

Cons

- ・金額他情報見えない
- ・わかり押しありえり。
- ・

- ・ミスが突生えり
- ・手ざわり
- ・Distinctive
- ・工数

振込確認

45万3200円

三菱東京UFJ銀行  
ヤマモトビル. 46258300

送金する

キャンセル

振込確認

本当に送金しますか?

OK

キャンセル

P:

明解

C:

- ・工数1ページ
- ・誤りプはありえり.

Pros

- ・実装楽
- ・スタンダード

Cons

- ・金額他情報見えたり
- ・ウカリ押しありえり.

振込確認

45万3200円

三菱東京UFJ銀行  
ヤマモトヒロシ. 46258300

送金する

キャンセル

振込確認

本当に送金しますか?

OK      キャンセル

< 振込確認

ヤマモトヒロシ様  
三菱東京UFJ銀行  
4321 628542

45万3251円

>      スライドで送金

P:

明解

C:

- ・工数1ページ
- ・誤タップはありえり.

Pros

- ・実装楽
- ・スタンダード

Cons

- ・金額他情報見えない
- ・わかり押しありえり.

・ミスが  
発生しえり

・手ざわり

・Distinctive

・工数

振込確認

本当に送金しますか？

OK      キャンセル

< 振込確認

ヤマモトヒロシ様  
三菱東京UFJ銀行  
4321 628542

45万 3251円

>      スライドで送金

振込

OK

Pros

- 実装楽
- スタンダード

Cons

- 金額他情報見えない
- ウォカリ押しありえる。
- 

- ミスタクが  
発生しえい

- 手ざわり

- Distinctive

- I 数

< 振込確認

ヤマモトヒロシ様  
三友東京UFJ銀行  
4321 628542

45万 3251 円

> スライドで送金

振込

OK

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

- 情報見えたり  
しありえろ.
- ミスタクが  
発生しえり
  - 手ざわり
  - Distinctive
  - I 数



振込確認

45万3200円

三菱東京UFJ銀行  
ヤマモトヒロシ. 46258300

送金する

キャンセル

振込確認

本当に送金しますか?

OK    キャンセル

< 振込確認

ヤマモトヒロシ様  
三菱東京UFJ銀行  
4321628542

45万3251円

>    スライドで送金

振込

OK

P:  
明解

C:  
・工数1ページ  
・誤りプはありえり.

Pros  
・実装楽  
・スタンダード

Cons  
・金額他情報見えない  
・わかり押しありえり.

・ミスが突生えり  
・手ざわり  
・Distinctive  
・工数

長所・短所を比較する

# 検証と比較は プロトタイプのもろ輪

紙から先へ

After Prototyping

POP

popapp.in



紙で描いたプロトで  
インタラクティブ性が  
検証できる



# POPの長所短所

- コストが極めて低い
- 高フットワーク
- スマホだけでできる
- チームで参加できる
- 機能が限られている
- スマホのみ（現状）

# 動作デモ

Camera app for miniature faking effect. Best apps 2013 (App Store JP) is also made with POP1  
<https://itunes.apple.com/jp/app/tiltshiftgen2/id706765970?l=en&mt=8>

[https://popapp.in/w#!/projects/  
531882f4611cd46732f9cfd7/preview](https://popapp.in/w#!/projects/531882f4611cd46732f9cfd7/preview)



# TiltShift Gen2

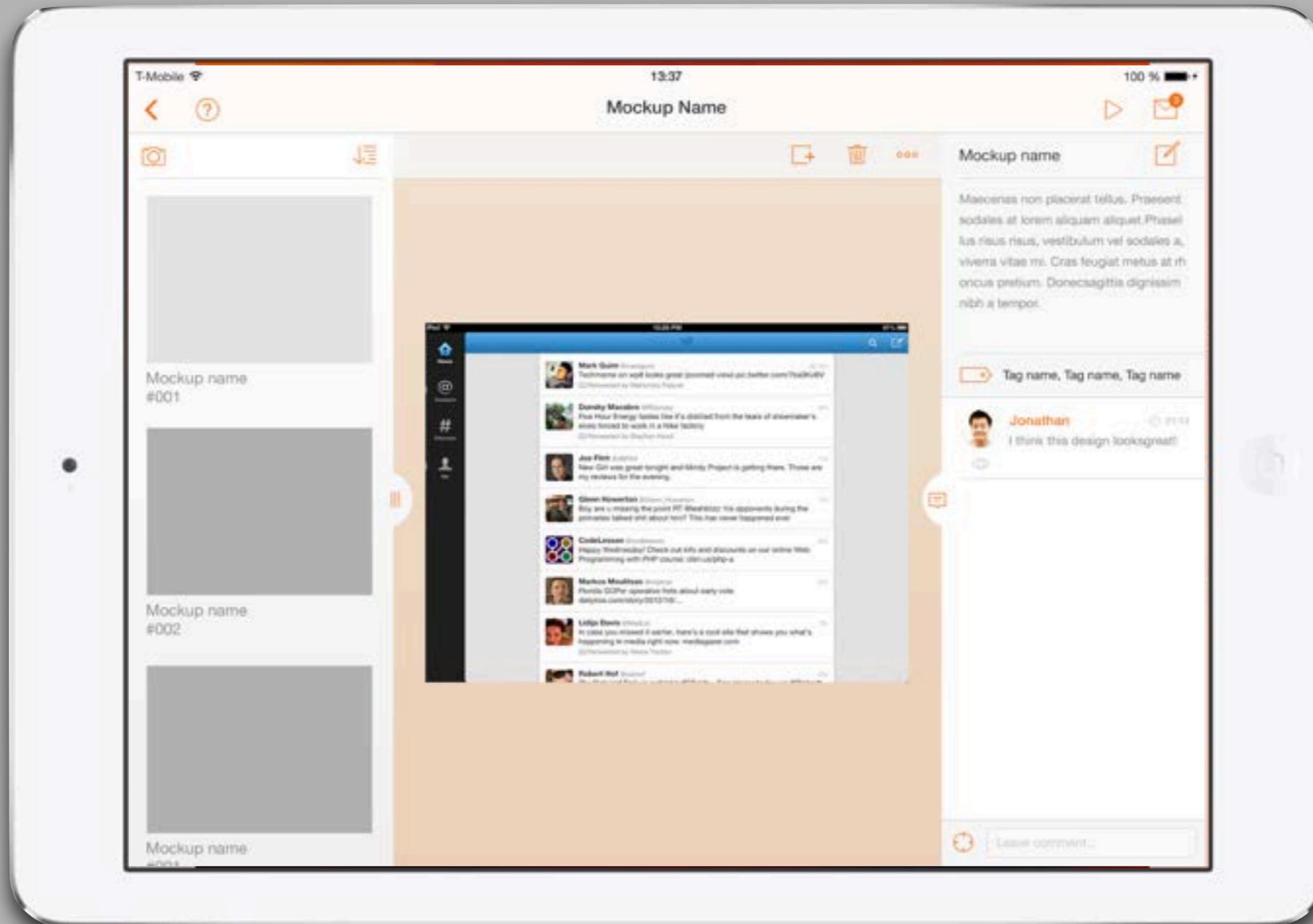
by Takayuki Fukatsu

Camera app for miniature faking effect. Best apps 2013 (App Store JP) is also made with POP!  
<https://itunes.apple.com/jp/app/tiltshiftgen2/id706765970?l=en&mt=8>

ビデオレター  
from Pop



# Pop2.0



POPからプレゼント

Gift from POP

プロジェクト作成上限を  
無料プレゼント

# AppStore からPOPをインストール



popapp.in のリンクと一緒に、

アプリについてツイート

POP用アカウントと

ツイートURLを

[support@popapp.in](mailto:support@popapp.in) へメール

# 手触りのプロトタイプ

Interactive Prototyping

手触り専用のプロトは  
プレゼン以外ではまず必要ない

プロトタイプリングの役目は  
リスクの最小化

アプリの本質と手触りが  
密結合してるケース以外では  
ほかの場所にコストを払うべき

FlashやXcodeでは  
チーム全体で作れない

チームで共有できる  
動きのモックはどうするか？



# Cover Stories

Dwell, My Modern Met, design-milk.com, core77.com, weandthecolor.comとFotopedia Magazineからの投稿

## FlipPhotos



## Design



## Photo Jojo

sending happy  
favorite,  
@GloriaSteinem!  
Thank you for  
inspiring us to be  
strong, powerful  
(small) women.  
#makers2014  
@smallgirlsonly

## Design Milk





# モーション最強のプロトツール

## Keynote

# Xcodeなどを使うケース

When to Use Xcode for Prototyping

データが動的な時

ドラッグやピンチなど  
ジェスチャや複雑な操作が  
あるとき

まとめ

Conclusion

プロトの本質は

All we need is...

最初に可能性を模索する

Explore All Possibilities

地雷を外す

Avoid Risks

みんなに参加して

Join with All Members

ビジョンを共有する

Share Your Visions

特別なツールは使わない

Don't Use Super Fancy Tools

問題を細分化し

Divide Problems into Small Part

様々なアプローチをたて

Explore All Possibilities

長所短所を比較して

Compare Pros and Cons

ベストを模索する

Find The Best Idea

まずはじめてみよう  
30分使うだけで、成果物は大きく変わる

ありがとうございました

ご意見ご質問は **@fladdict** まで