

# 「モックアップは共通言語」

2010.10.20 モックアップ勉強会  
神原啓介

# 今日のトピック

- モックアップデザイン（プロトタイピング）とは
- モックアップ作成ツール
- ワイヤーフレーム作成

# その前にちょっと自己紹介

- 神原啓介
- お茶の水女子大 / 慶応大
  - ユーザインタフェース (UI) の研究
  - 早10年
- Nota / はてな
  - UI周りの設計・開発
  - Webアプリの企画・開発



# モックアップとは

機能や外観を検討するための模型





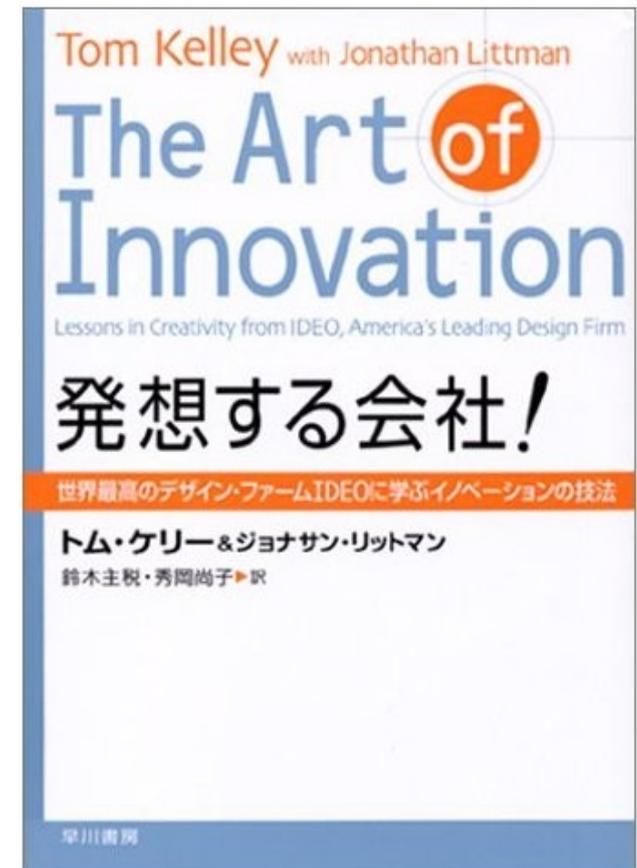
# ソフトウェアプロトタイピング

- 画面のモックアップ（≡プロトタイプ）を素早く作って、評価するソフトウェア開発手法
- 徐々に完成品に近づける



# 優れたデザインの影に プロトタイピングあり

- Apple, Google, Amazon, IDEO, 任天堂
  - 使いやすいデザイン
- いずれもプロトタイピングに力を入れていることで有名



# なぜモックアップが必要なのか

- 「ソフトウェアならあとで直せるんじゃない？」
- 「時間や手間がかかるだけなんじゃない？」
- 「デザイナーが最初から全部デザインすればいいんじゃない？」



# 1. 広い視点で考えながら作るため

- 全体を通して無理矛盾のない設計にすることで、使いやすくする
  - 行き当たりばったりで作ると迷路のような画面遷移（Webサイト等）になってしまう
- アイデアやコンセプトを全体設計に反映する
  - ついつい細かい機能や実装方法を考えてしまいがち
  - 重要なアイデアやコンセプトは初期のうちにデザインに盛り込んでおく

## 2. ワークフローを円滑にするため

- 設計の間違いに早めに気づくことで、無駄なやり直しを減らす
  - 仕様書だけではミスに気づきにくい
  - 試してみても初めて気づくことが多い
- 細かいところはあとで直せるが、大きな設計ミスはあとで直しにくい
  - 完成間近・完成後にあーだこーだ言われても困る！
  - 早期のスクラップ&ビルドを繰り返す

### 3. 色々な立場の人が デザインに参加するため

- エンジニア / デザイナー / 開発リーダー / ユーザー / マーケティング / サポート
- 簡単なモックアップなら専門知識が無くても 誰でも作れるので、誰でも参加しやすい。
- モックアップを全員で共有し議論することで、メンバーの間で 同意・理解 が得られる。
  - アイデアやコンセプトといった中心的な部分でみんなの同意を得ながら進められる
  - 細かいところは専門家に任せるが、核となる部分は全員で共有する

# 立場によって思い描くデザインは色々…



顧客が説明した要件



プロジェクトリーダーの理解



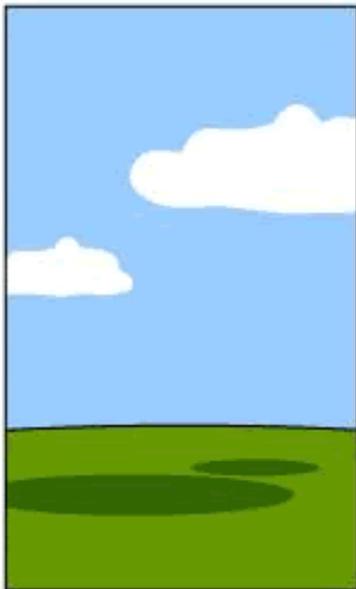
アナリストのデザイン



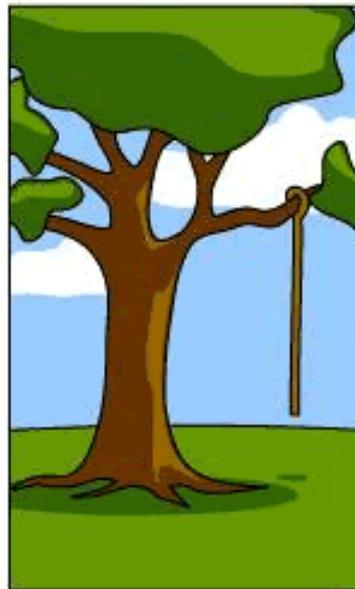
プログラマのコード



営業の表現、約束



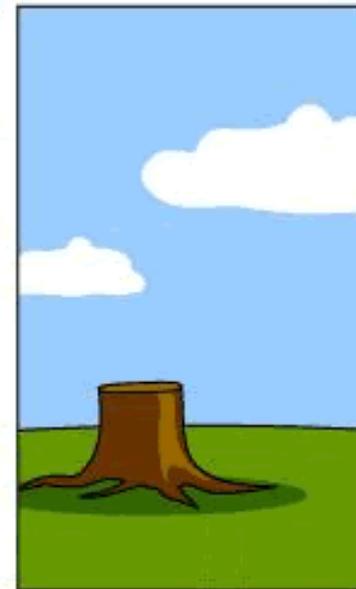
プロジェクトの書類



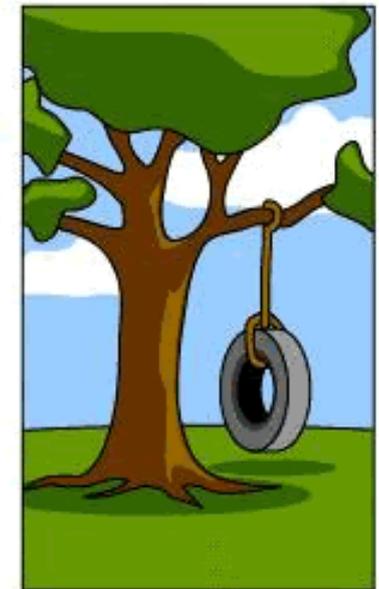
実装された運用



顧客への請求金額



得られたサポート



顧客が本当に必要  
だった物

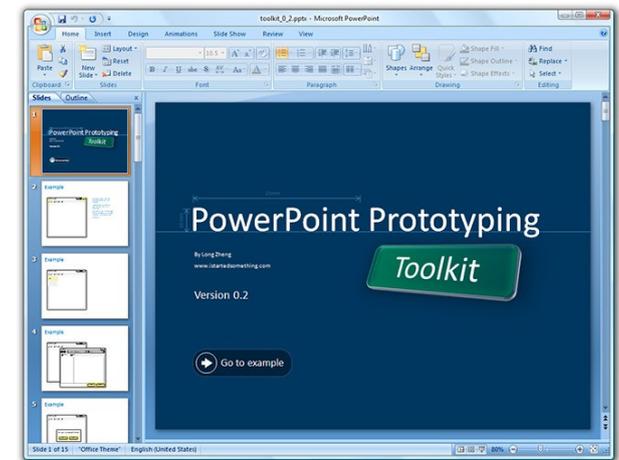
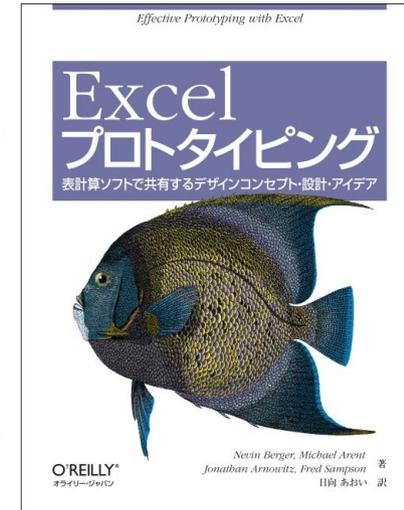
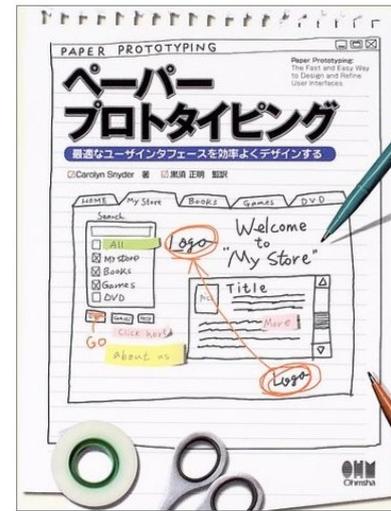
# モックアップを使って話をしよう！

- モックアップは色々な立場の人が会話をするための共通言語
- 共通言語を使って議論・検討することで、多くの人が開発に参加できるようにする

# モックアップ作成ツール

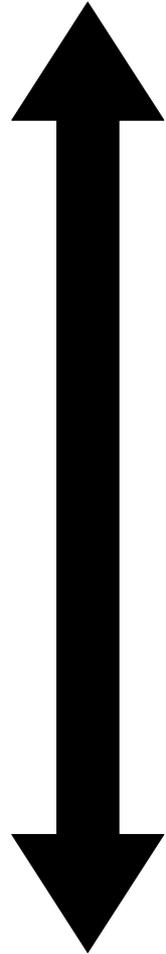
# 色々なツール・手法

- 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, OmniGraffle
- IllustratorやFireworks
- Dreamweaver
- Flash



# 色々なツール・手法

簡単  
大ざっぱ  
初期段階

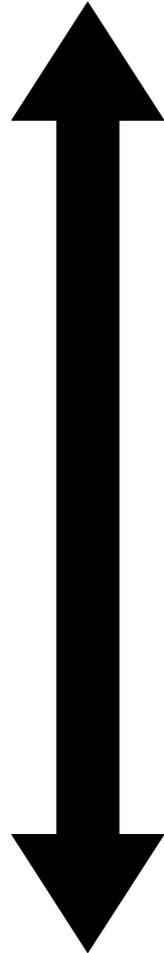


難しい  
詳細  
仕上げ

- 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, OmniGraffle
- IllustratorやFireworks
- Dreamweaver
- Flash

# モックアップの三段階

簡単  
大ざっぱ  
初期段階

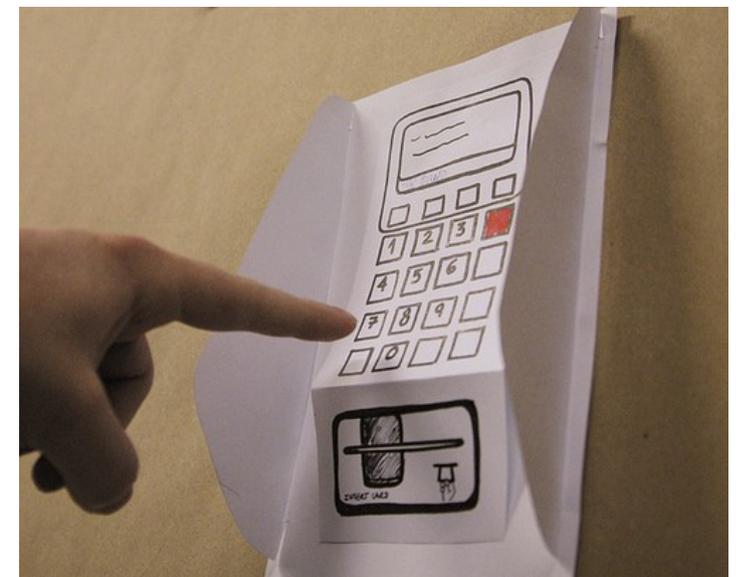
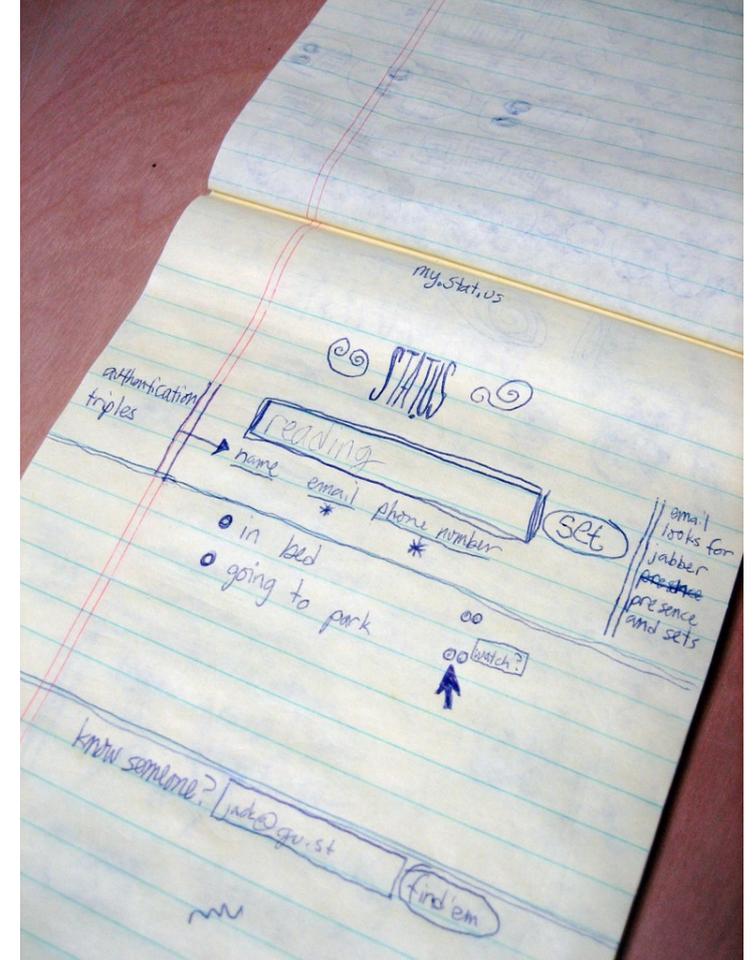


- スケッチ
  - ストーリーボード
  - ペーパープロトタイピング
- ワイヤースケッチ
  - PowerPointプロトタイピング
  - Excelプロトタイピング
  - Visio, OmniGraffle
- 完成イメージ
  - IllustratorやFireworks
  - Dreamweaver
  - Flash

難しい  
詳細  
仕上げ

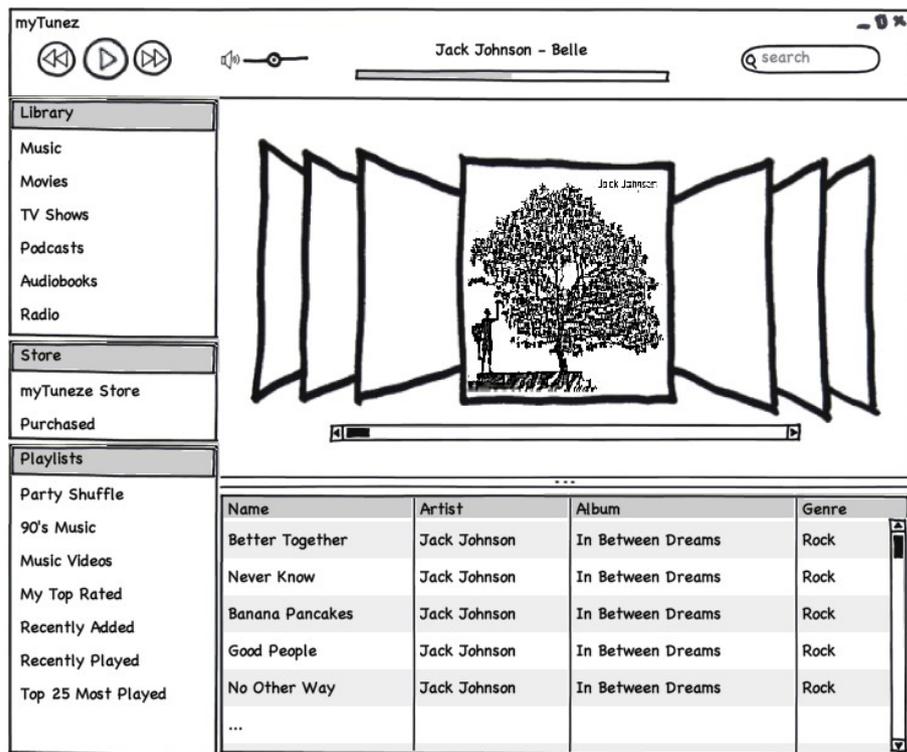
# スケッチ

- 紙とペン
  - たまにハサミ
- アイデアを書き出す
  - 提案・模索
- ペーパープロトタイピング
  - 実物大
  - GUI部品を紙で作る



# ワイヤーフレーム

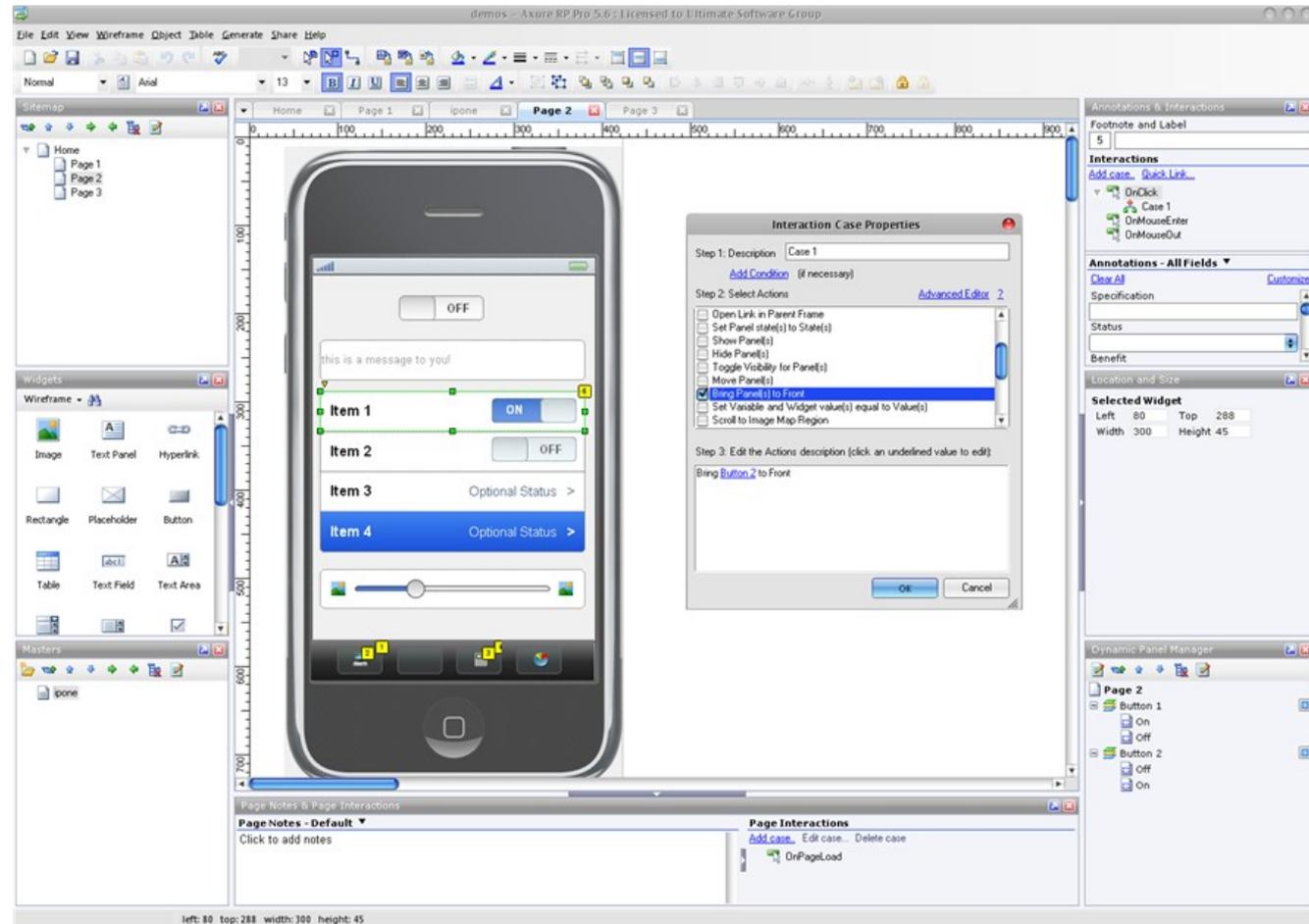
- 文字や線だけで画面の構造・骨格をレイアウト
- 「全体構造」と「詳細」をはっきりと区別する
  - 色やフォントなど細かいデザインに惑わされない
  - パーツを捨てても惜しくない



- 1 For Q1 release, music search only
- 2 Related artists determined by user purchasing data mining

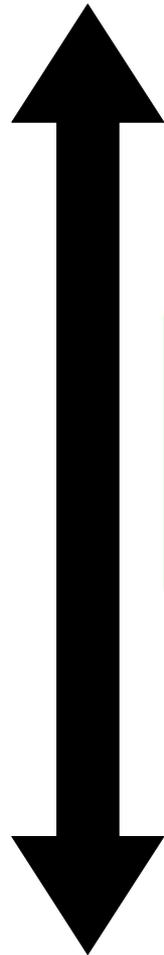
# 完成イメージ

- 色、ボタンの形、フォントといったテイストを整える
- 主にデザイナー
- ドローツール
- Flash



# モックアップの三段階

簡単  
大ざっぱ  
初期段階



- スケッチ

- ストーリーボード
- ペーパープロトタイピング

- ワイヤーフレーム

- PowerPointプロトタイピング
- Excelプロトタイピング
- Visio, OmniGraffle

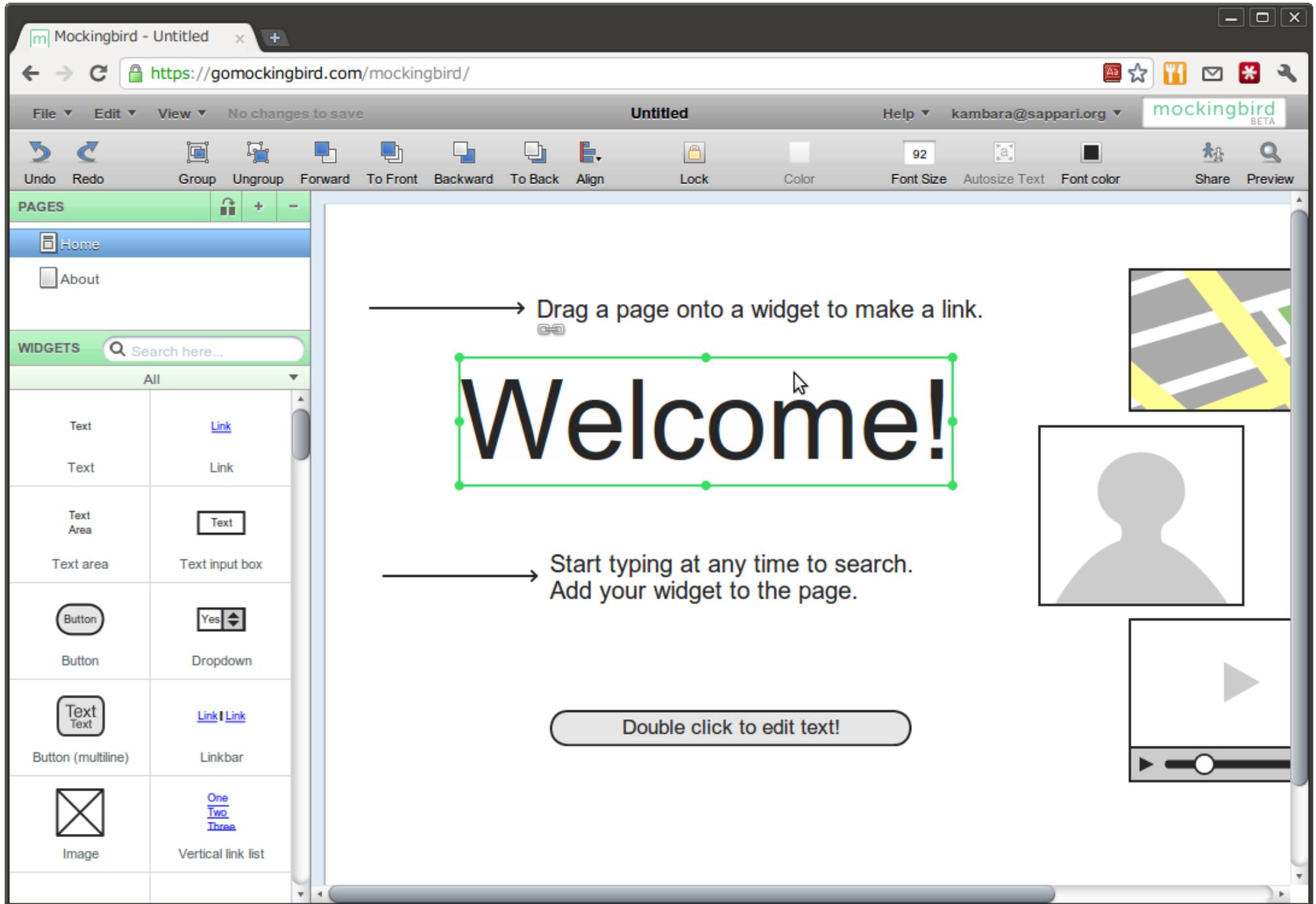
ここが  
重要！

- 完成イメージ・インタラクティブモック

- IllustratorやFireworks
- Dreamweaver
- Flash

難しい  
詳細  
仕上げ

# ワイヤーフレーム作成ツール： Mockingbird



# Mockingbird

<http://gomockingbird.com/>

# Mockingbird おすすめ理由

- ワイヤーフレーム作成に特化したWebアプリ
- シンプルで必要十分な機能
- 無料
- Web上で共有しやすい
- マルチプラットフォーム
- 機能が絞り込まれているので、  
つい作り込んでしまうのを防ぐ

# 使い方デモ

# Mockingbird活用事例

- TwitPaintのトップページリニューアルに利用



<http://twitpaint.com/>  
(旧トップページ)

→ 「コンテンツを増やして  
楽しくしよう」

# 実際に作成したワイヤーフレーム

The image shows a wireframe of the TwitPaint website. The browser address bar shows the URL <https://gomockingbird.com/mockingbird/>. The page title is "TwitPaint".

**Navigation and User Options:**

- Buttons: [絵を描く](#) (Draw), [みんなの作品](#) (Everyone's Works), [お題](#) (Topic)
- Language: [Select Language](#)
- Login: [ログイン](#) (Login), [Twitterアカウントでログイン](#) (Login with Twitter account)

**Main Content Area:**

- Twitterでお絵かきしよう** (Let's draw on Twitter)
- お題から描く** (Draw from a topic) with a link [お題をもっと見る](#) (See more topics)
- Topic selection: [しりとりしよう](#) (Shiritori) and [今食べたいものを描いてみよう。](#) (Let's draw what we want to eat now.)
- ウィークリー話題賞** (Weekly Topic Award) with a link [もっと見る | 月間 | 殿堂入り](#) (See more | Monthly | Hall of Fame)
- Three featured tweets, each with a placeholder image and text:
  - by turuge: 18 tweets, みんなプリンセスに辛らつだ
  - by yosRRX: 15 tweets, 今日はロイホがもっと好きになった日です
  - by yokkco: 12 tweets, うん、そんなことな

**Right Sidebar:**

- TwitPaintって何?** (What is TwitPaint?)  
TwitPaintは、Twitter上にお絵かきを投稿するサービスです。とっさに思い浮かんだカタチや感情を140筆以内で描いてフォローアーに見せることができます。
- TwitPaintのニュースや面白い作品を紹介します。@twitpaintjpをフォローしてね。
- @twitpaintjp** profile card showing a tweet about the "Shiritori" topic.

**Annotations (Red Text):**

- 一番上にナビゲーションと紹介 (Navigation and introduction at the top)
- お題はランダム (Topics are random)
- 使い始めて何を描いていいかわからない人向け (For people who don't know what to draw after starting)
- Togetherっぽくブログパーツを使う (Use together-like blog widgets)
- 1位を少し大きめにして少しだけ強弱を付ける。画像が並んでるだけだと単調になるので。 (Make the 1st place larger and add some emphasis. It becomes monotonous if images are just lined up.)
- 話題賞は (Topic award is)

# 新TwitPaintトップページ

Mockingbird - TwitPain... x tp TwitPaint - Twitter... x +

← → ↻ twitpaint.com/?lang=ja

もっと遊ぶ! 描く ショット Japanese / All Contents

## twitPaint

みんなの作品 お題 ログイン

### Twitterでお絵かきしよう

Sign in with Twitter

#### お題から描く

お題をもっと見る



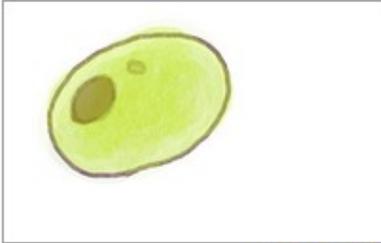
lets draw random stuff from nature.. starting with a tree. (32) by BenFoden



FFキャラ (38) by okuyamashimaro

#### ウィークリー話題賞

月間 | 殿堂入り



by w1103

4 tweets

グミっぽくしたかったのです...  
@w1103 うちの近所、素ういていー無  
@tokisora バインではなく、スウ



by getsu\_p

4 tweets

エスボー練習。エスメの振り返るような美乳を見るたびに峰不二子を思い浮かべるのは自分だけだろーかw  
@getsu\_p エースメちゃ〜



by mmk713

4 tweets

/シスター遊んでー\  
/イア...\  
@mmk713 イラア・・・wwwお  
@mmk713 やだお父様かあ

#### TwitPaintって何?

TwitPaintは、Twitterにお絵かきを投稿するサービスです。とっさに思い浮かんだカタチや感情を140筆以内で描いてフォローアーに見せることができます。

tp TwitPaint  
twitpaintjp

.@c9nonan さんの絵が300PV到達しました。これはなかなかのものですよ。  
<http://twitpaint.com/g7c...>  
47 minutes ago

.@teetelpon さんの絵が200PV到達しました。これはなかなかのものですよ。  
<http://twitpaint.com/9ck...>  
6 hours ago

.@katosann さんの絵が300PVアクセスされました。まだ見てない人は早めにゴー  
<http://twitpaint.com/n5r...>  
6 hours ago

.@yuriwaka さんの絵が200PV到達しました。これはなかなかのものですよ。

# スケジュール

- リニューアルの狙いについて議論（1日）
- 最初のワイヤーフレーム作成（1～2日）
- 初期案を元にメンバーで再度検討（1～2日）
  - 議論しながら修正、同意を得る
- ワイヤーフレームを作り直し（1日）
- 実装・調整（1週間程度）
- リリース

# ワイヤーフレームの作り方

# 1. 要素を置く

- 必要な要素をとにかく全部置いてみる
- 具体的に文字を入れる
  - 文字の長さはどれくらい？
  - メニューはいくつ？
- ナビゲーションを考える

## 2. レイアウト

- 関連する要素をまとめる
  - 囲む / 線で区切る / 余白を空ける
  - 入れ子にする
- 実際の画面の大きさに当てはめる
  - 小さすぎない？大きすぎない？
  - ウィンドウサイズを変えても大丈夫？
- 重要な物とそうでない物を分ける
  - 重要な物はより大きく、より上（中央）に
- 配置した理由・意図を書いておく
  - 全ての配置に理由を持たせる。なんとなく置かない。

# 3. 整える

- 揃える
- 余分な物は思い切って削る
- 単調にならないようメリハリを付ける
  - 大きさを変えて強弱を付ける
- パネルや線が増えすぎないようにする
  - 詰め込みすぎに注意！

# 4. リンクを張ってシミュレーション

- 「何も知らない状態でやってきた」と想定
- パツと（1～3秒）見て
  - どんな印象を持った？
  - ゴチャゴチャしてる？寂しい？
  - 最初にどこに目がいく？
  - 次にどこを選ぶ？
- パズル感覚でひたすら試行錯誤して直す

# 5. メンバーと共有

- 見せる
- 使ってもらおう
- その場で一緒に直す
- デザインの意図を説明する
- 色んな人と議論する

**「モックアップは共通言語」**

# まとめ

- なぜモックアップが必要なのか
  - 広い視点で考えながら作るため
  - ワークフローを円滑にするため
  - 色んな立場の人がデザインに参加するため
- モックアップは共通言語
- 色んなツール・手法がある
  - スケッチ / ワイヤーフレーム / 完成イメージ
- ワイヤーフレーム作成ツール：Mockingbird
  - ワイヤーフレームの作り方