

CONCENT

OOIxD Process

株式会社コンセント UI / UXデザイナー、ディレクター

石井 真奈

CONCENT



石井 真奈

UI / UXデザイナー、ディレクター



主にBtoB, 業務系アプリケーションにおける
UX設計・情報設計・UI設計を担当

本日お話しすること

OOIXD

本日お話しすること

O O I x D

オブジェクト思考をインタラクティブデザインの
プロセスに組み込んだ、取り組みのご紹介。

本日お話しすること

O O I x D

オブジェクト思考をインタラクションデザインの
プロセスに組み込んだ、取り組みのご紹介。

OOIxDプロセスとは？

OOIxDプロセスとは？

の、前に。

今まではどんな
プロセスだったのか？

の、前に。

今までのIxDプロセス

今までのIxDプロセス

今までのIxDプロセス

1. デザイナー主導

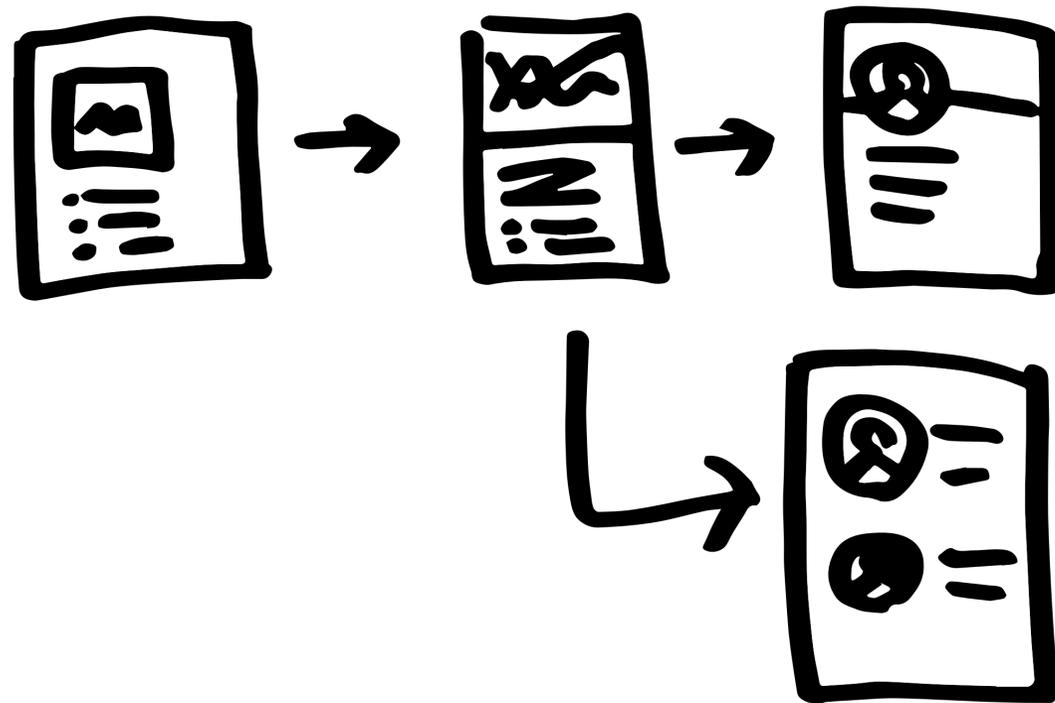


デザイナーが
理想のUXやUIを検討。

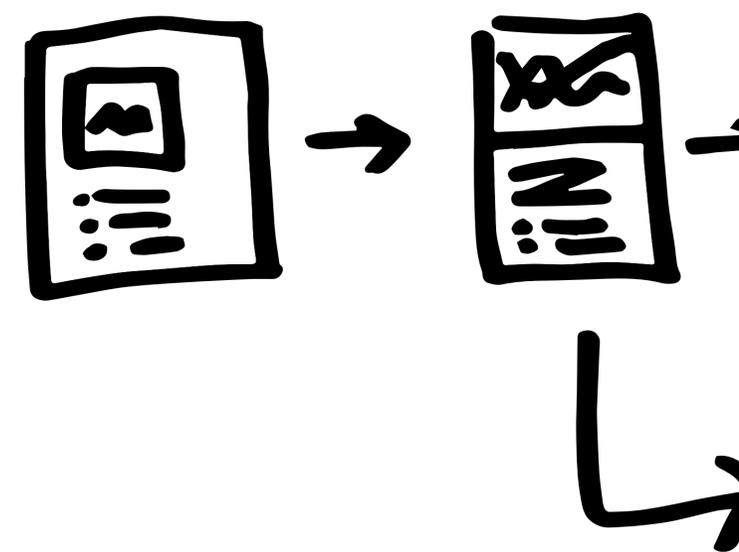
今までのIxDプロセス

2. 画面・タスクベースで画面フローを描き、デザイン

業務1

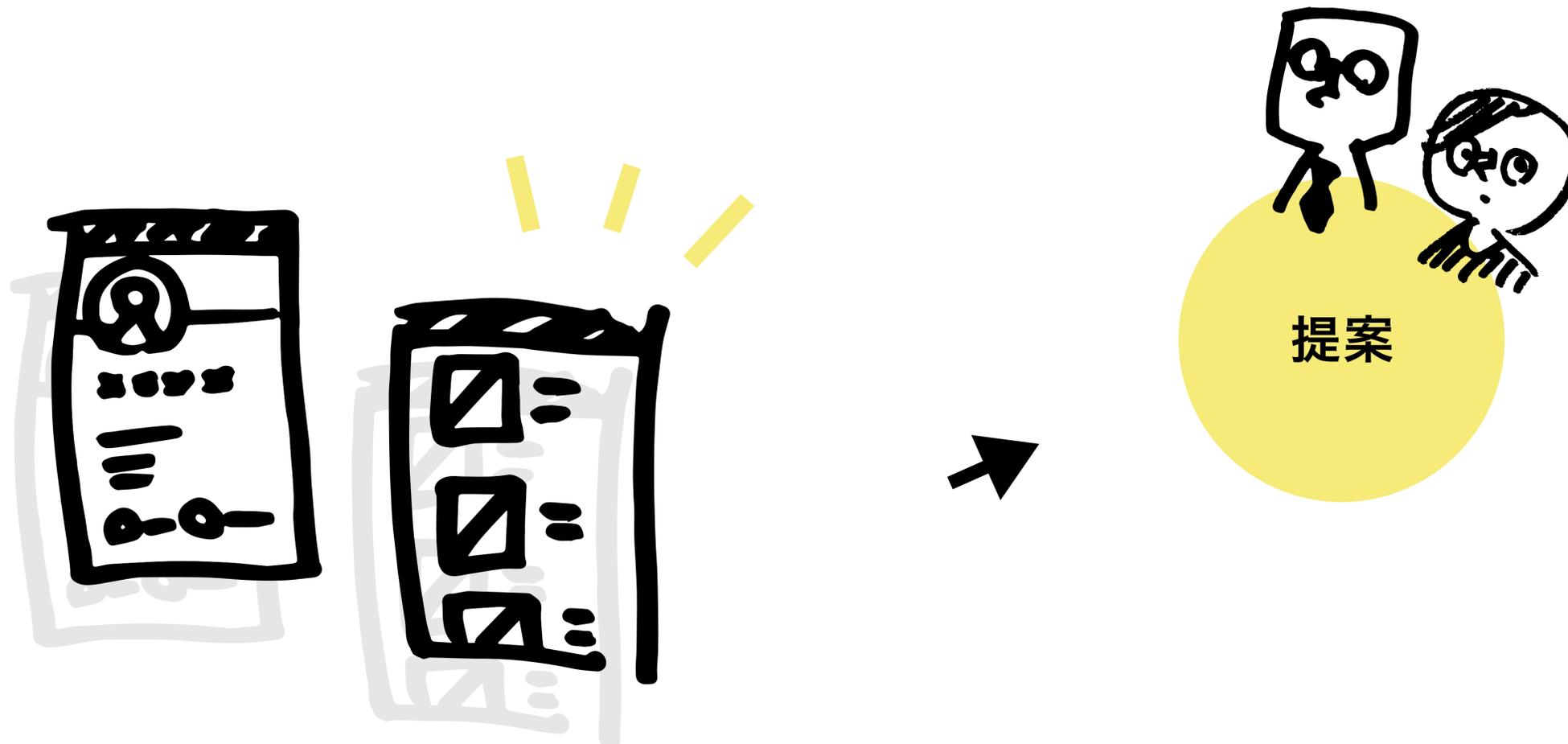


業務2



今までのIxDプロセス

3. 出来上がったデザインを元にレビューを実施



今までのIxDプロセス

1. デザイナー主導
2. 画面・タスクベースで画面フローを描き、デザイン
3. 出来上がったデザインを元にレビューを実施

今までのIxDプロセス

課題1

1. デザイナー主導
2. 画面・タスクベースで画面フローを描き、デザイン
3. 出来上がったデザインを元にレビューを実施

デザイナー主導 &
出来上がったデザインを元にレビューを実施すると...

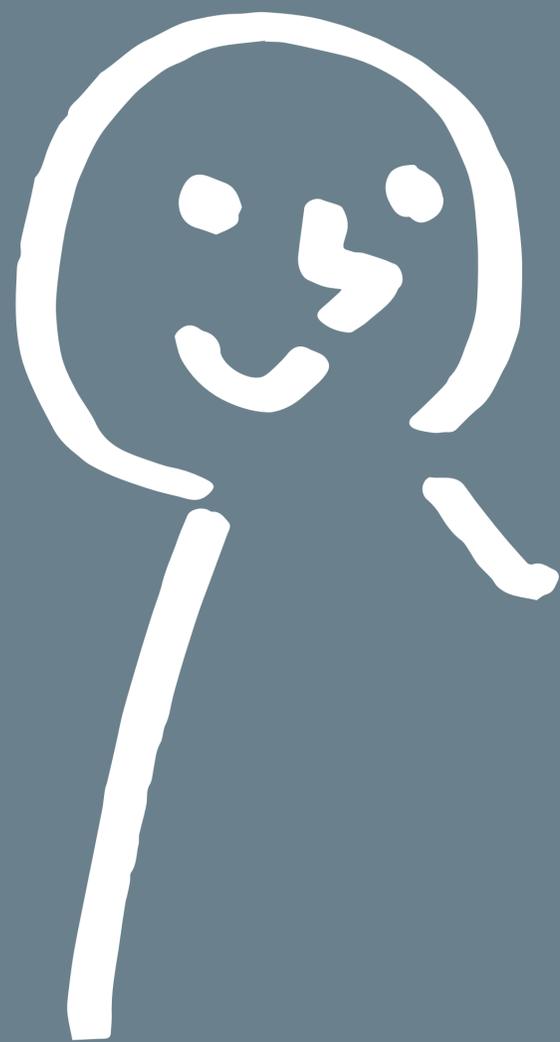
クライアント編



UIデザインに順調にOKが。
プロジェクトもスムーズに進行。

ところが、ある程度デザインが固まってきたときに、
この一言が...





なんですか？

作り直し！

要素を一個追加するだけじゃ済まないのが常…

デザイナー主導 &
出来上がったデザインを元にレビューを実施すると...

エンジニア編



UIデザインに順調にOKが。
そろそろ開発メンバーに共有 & 依頼。

デザイナー主導 &

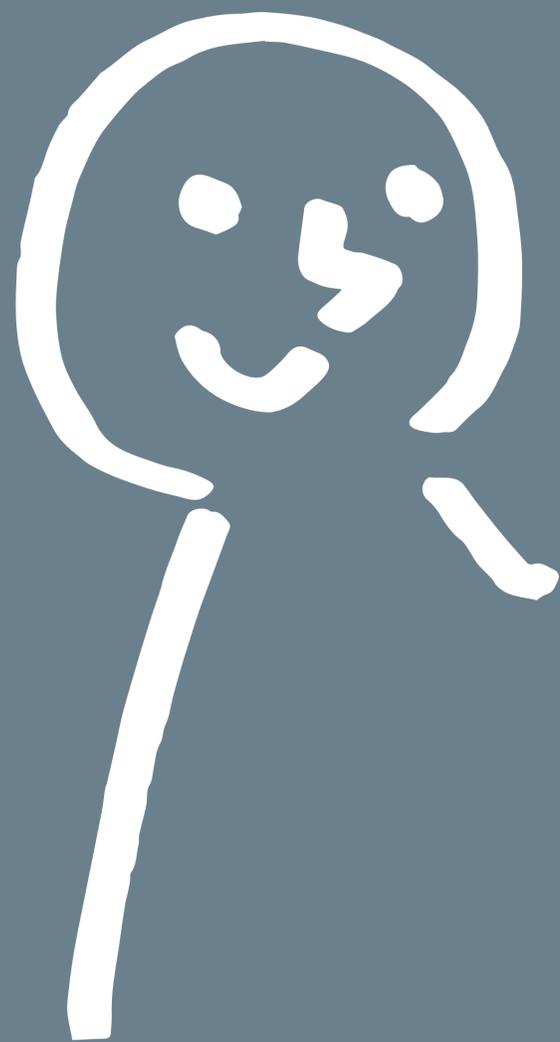
出来上がったデザインを元にレビューを実施すると…

エンジニア編

この情報全部取ると
パフォーマンス的に…

この情報
取れないけど…





なんですか？

作り直し！

or

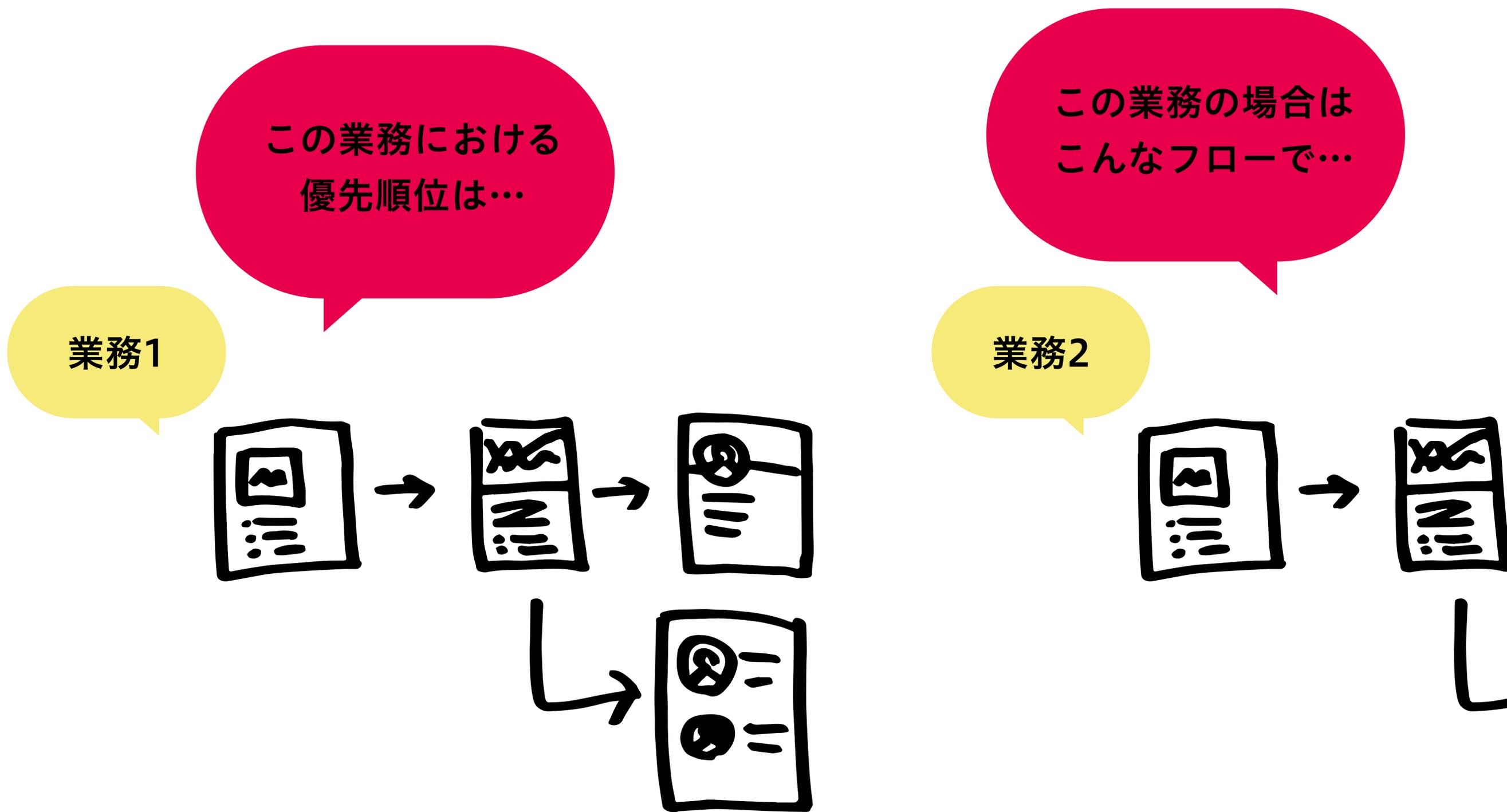
開発メンバーに頑張ってもらうことに…

今までのIxDプロセス

課題2

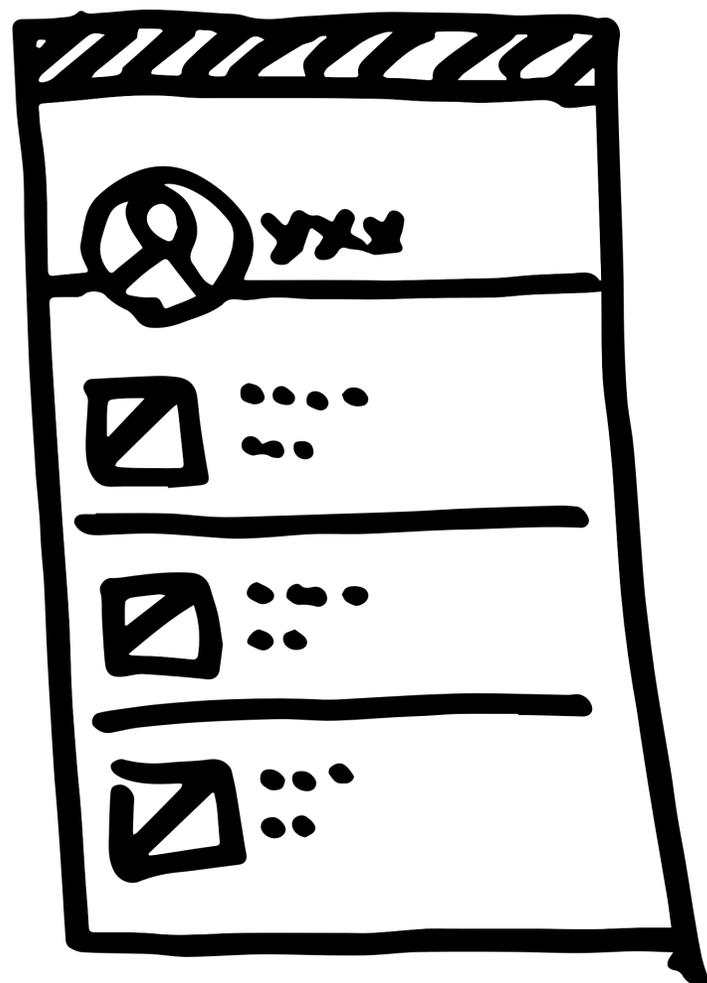
1. デザイナー主導
2. 画面・タスクベースで画面フローを描き、デザイン
3. 出来上がったデザインを元にレビューを実施

画面・タスクベースで画面フローを描き、デザインを進行すると…

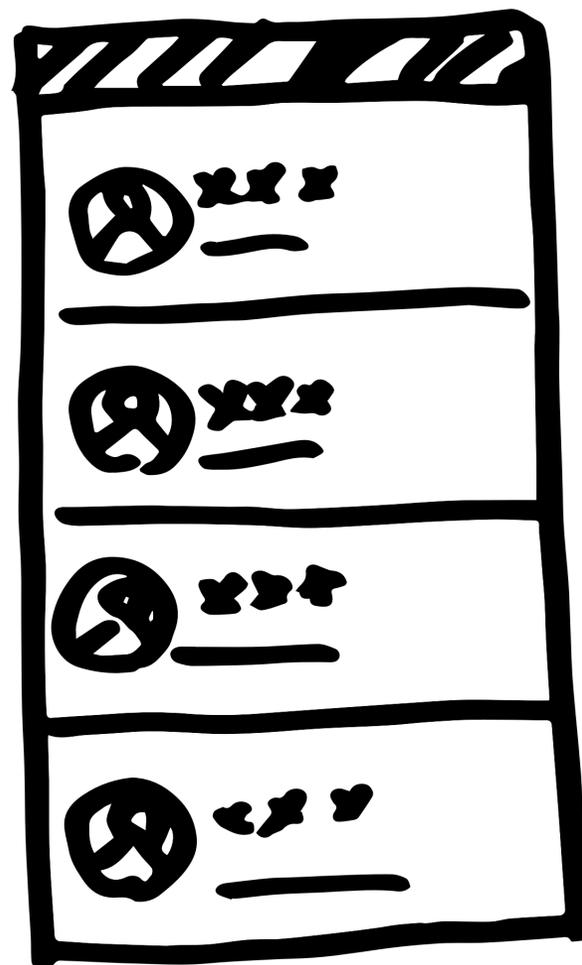


画面・タスクベースで画面フローを描き、デザインを進行すると…

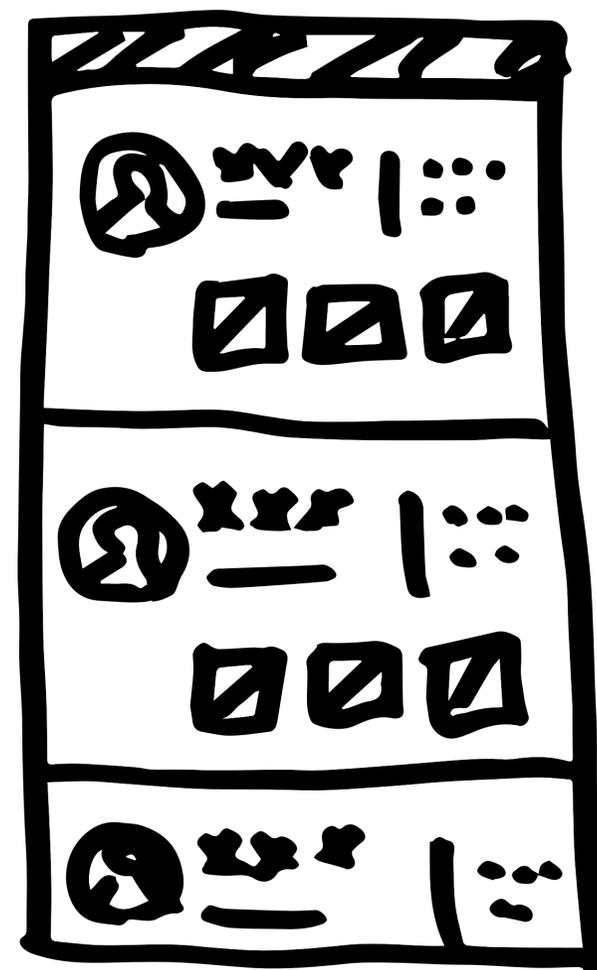
ユーザーリストA

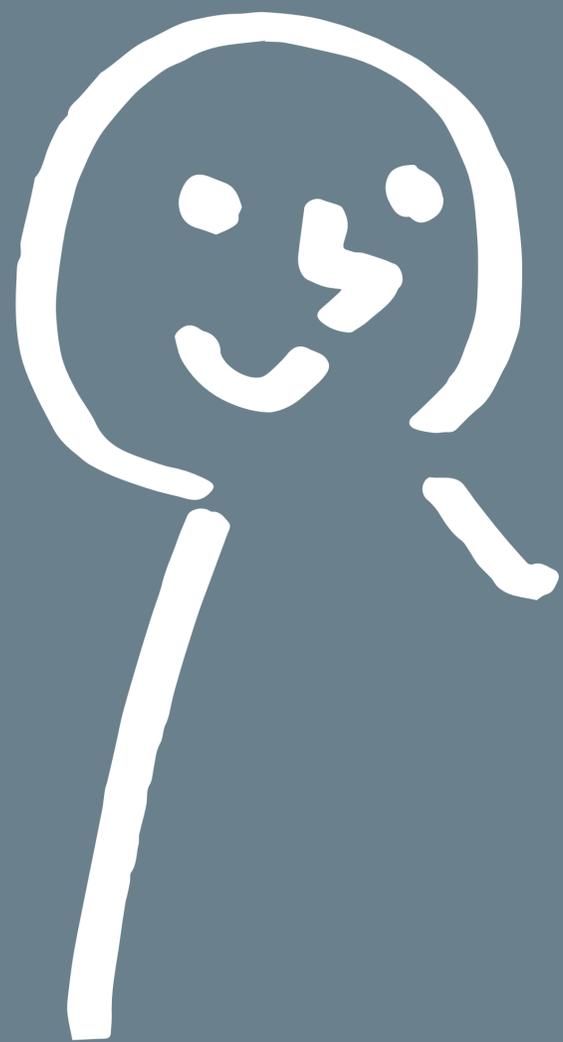


ユーザーリストB

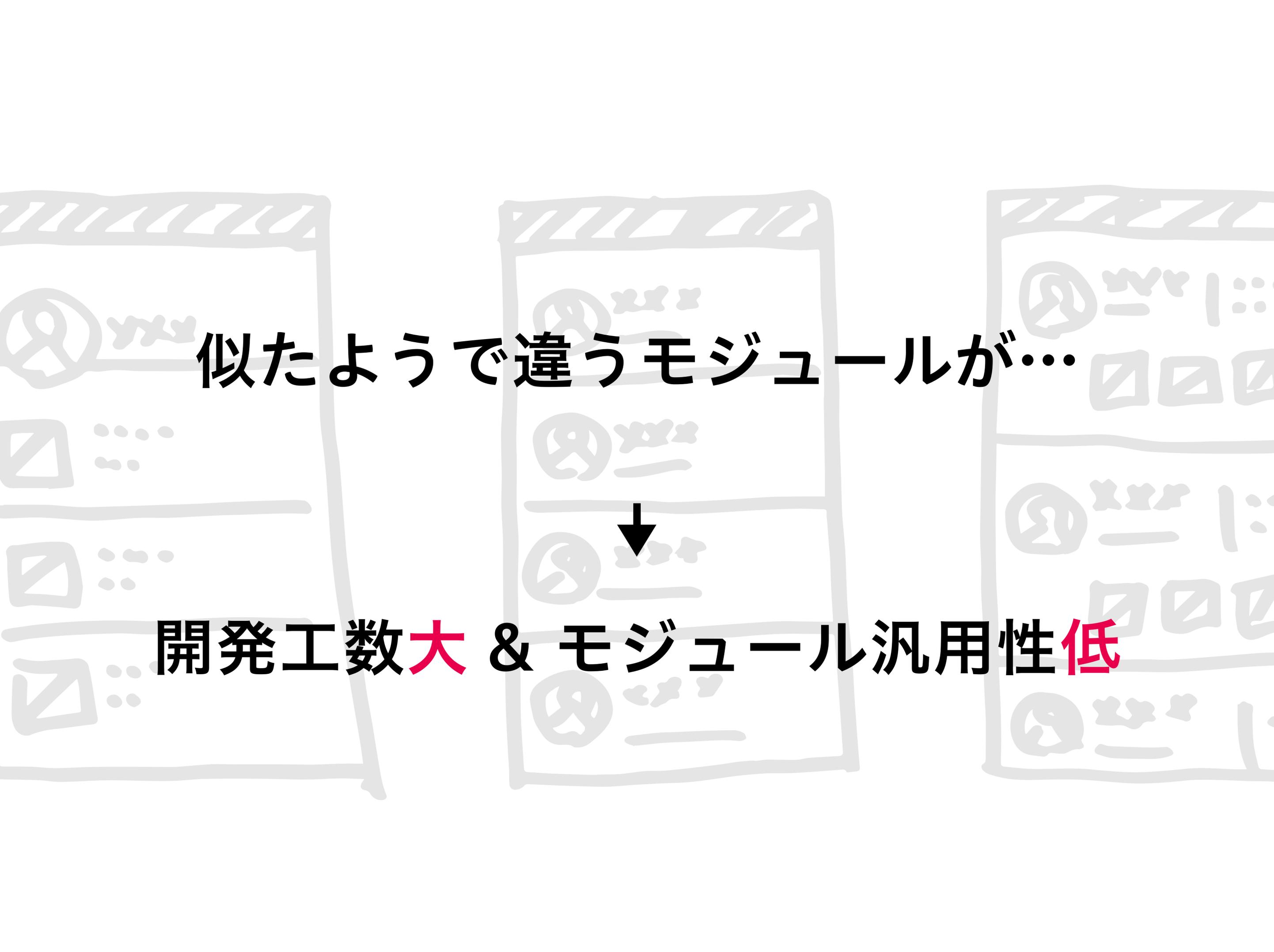


ユーザーリストC





あれ？



似たようで違うモジュールが...

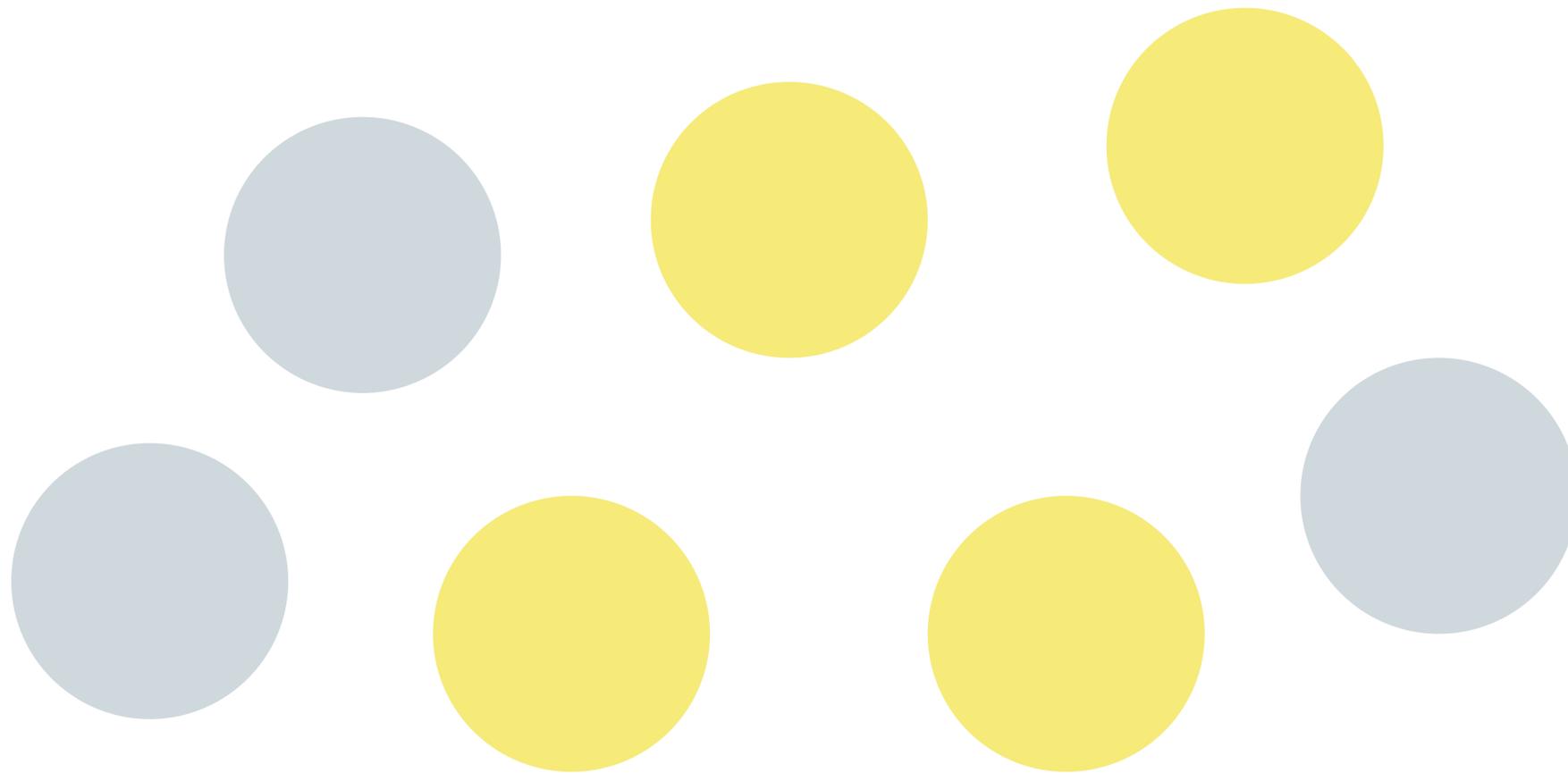


開発工数大 & モジュール汎用性低



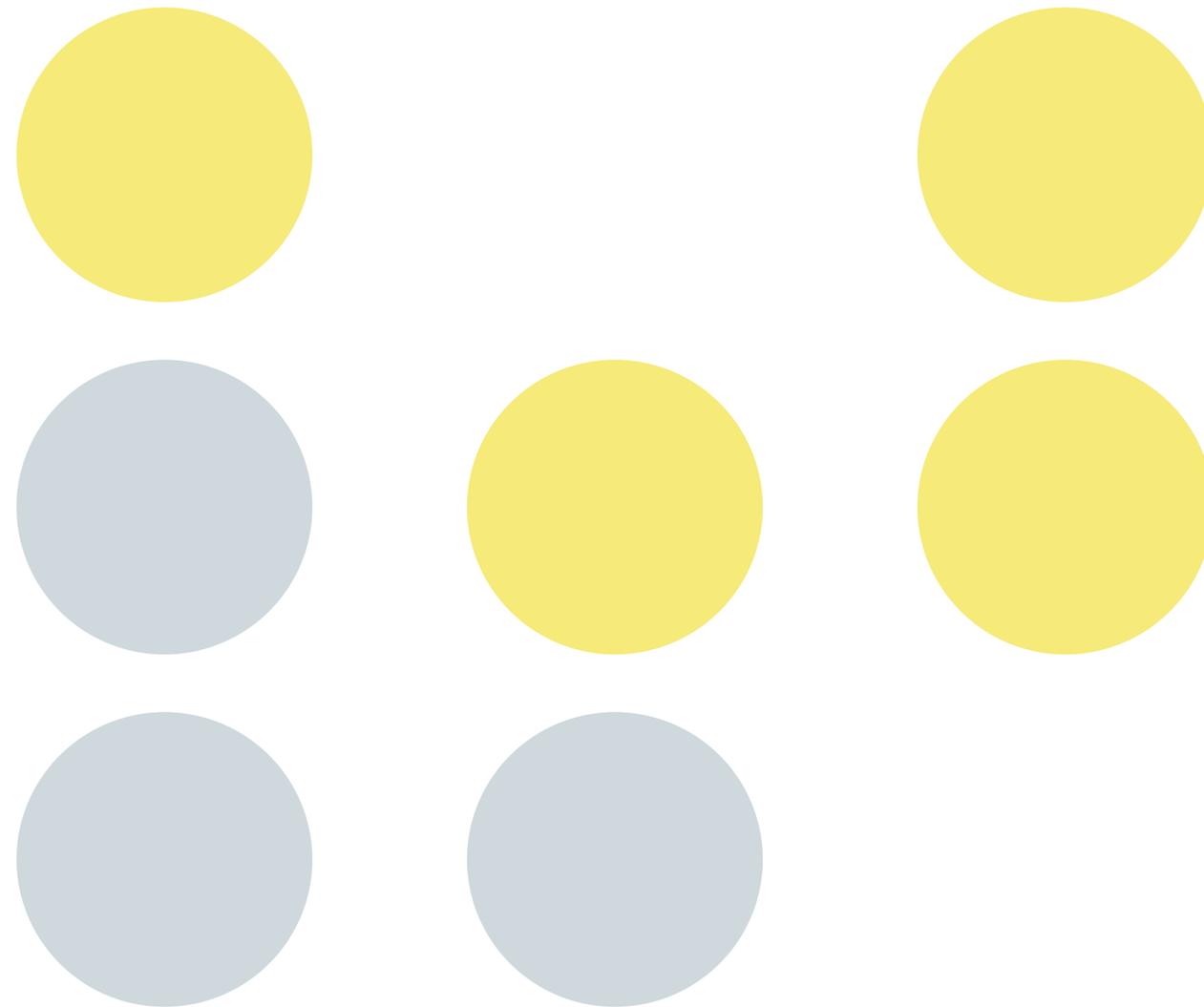
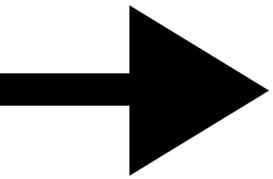
取り扱うべき・取り扱い可能な

情報の全量が見えていない

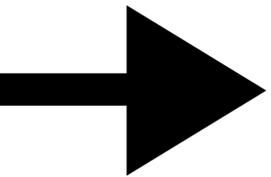


情報の整理・構造化ができていない

かつ、その工程がデザインプロセスの中に入らない



情報を洗い出し、整理する工程を、
デザインより事前に、
既存のデザインプロセスの中に
組み込めないだろうか？



IxD Process

Interaction Design
CONCENT

現状理解・分析



要求整理



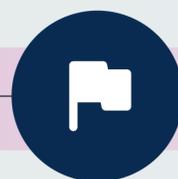
現状調査



ユースケース



ユースケース



設計方針策定

- ・設計方針
- ・ストラクチャ
- ・ナビゲーション



画面設計

- ・画面遷移図
- ・ワイヤーフレーム
- ・モックアップ



画面デザイン



モジュールデザイン

クリエイティブ設計



トーン&マナー
策定

- e.g.
- ・トーンマップ
 - ・ムードボード
 - ・スタイルガイド



デザインファウンデーション
作成

UI設計

基本設計

詳細設計

実装

OOIxD Process

Object Oriented Interaction Design

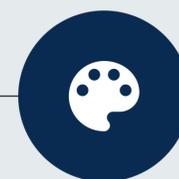
CONCENT

クリエイティブ設計



トーン&マナー
策定

e.g.
・トーンマップ
・ムードボード
・スタイルタイトル



デザインファウンデーション
作成

現状理解・分析

IxD

OM



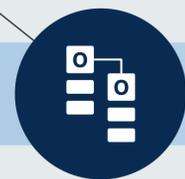
要求整理



現状調査



ユースケース



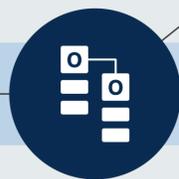
オブジェクト
マッピング

UI設計

幹



ユースケース

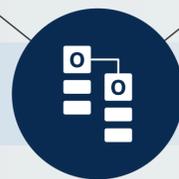


オブジェクト
マッピング

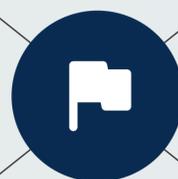
枝葉



ユースケース



オブジェクト
マッピング



設計方針策定

・設計方針
・ストラクチャ
・ナビゲーション



画面設計

・画面遷移図
・ワイヤーフレーム
・モックアップ



画面デザイン



モジュールデザイン

基本設計

詳細設計

実装

OOIxD Process

Object Oriented Interaction Design

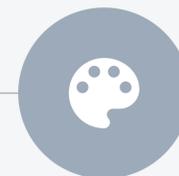
CONCENT

クリエイティブ設計



トーン&マナー
策定

e.g.
・トーンマップ
・ムードボード
・スタイルガイド



デザインファウンデーション
作成

現状理解・分析

IxD



要求整理



現状調査



ユースケース



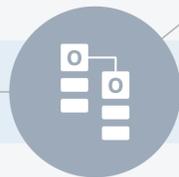
オブジェクト
マッピング

UI設計

幹



ユースケース

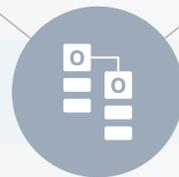


オブジェクト
マッピング

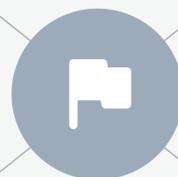
枝葉



ユースケース



オブジェクト
マッピング



設計方針策定

・設計方針
・ストラクチャ
・ナビゲーション



画面設計

・画面遷移図
・ワイヤーフレーム
・モックアップ



画面デザイン



モジュールデザイン

基本設計

詳細設計

実装

OM

OOIxD Process

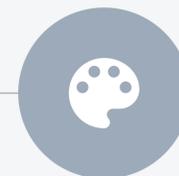
Object Oriented Interaction Design
CONCENT

クリエイティブ設計



トーン&マナー
策定

e.g.
・トーンマップ
・ムードボード
・スタイルタイトル



デザインファウンデーション
作成

現状理解・分析

IxD

OM



要求整理



現状調査



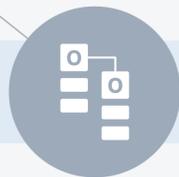
ユースケース



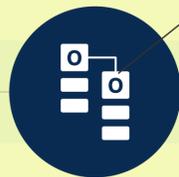
ユースケース



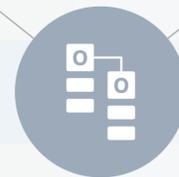
ユースケース



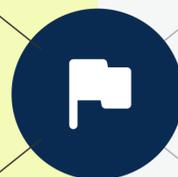
オブジェクト
マッピング



オブジェクト
マッピング



オブジェクト
マッピング



設計方針策定

・設計方針
・ストラクチャ
・ナビゲーション



画面設計

・画面遷移図
・ワイヤーフレーム
・モックアップ



画面デザイン



モジュールデザイン

UI設計

幹

枝葉

基本設計

詳細設計

実装

OOIxD Process

Object Oriented Interaction Design
CONCENT

クリエイティブ設計



トーン&マナー
策定

e.g.
・トーンマップ
・ムードボード
・スタイルタイトル



デザインファウンデーション
作成

現状理解・分析

UI設計

幹

枝葉

IxD



ユースケース



ユースケース



ユースケース



画面デザイン



モジュールデザイン



要求整理



現状調査



設計方針策定

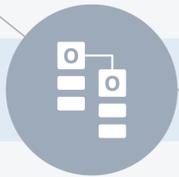
・設計方針
・ストラクチャ
・ナビゲーション



画面設計

・画面遷移図
・ワイヤーフレーム
・モックアップ

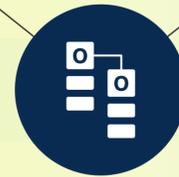
OM



オブジェクト
マッピング



オブジェクト
マッピング



オブジェクト
マッピング

基本設計

詳細設計

実装

OOIxD Process

Object Oriented Interaction Design

CONCENT

クリエイティブ設計



トーン&マナー
策定

e.g.
・トーンマップ
・ムードボード
・スタイルタイトル



デザインファウンデーション
作成

現状理解・分析

IxD



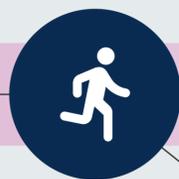
要求整理



現状調査



ユースケース



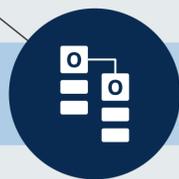
ユースケース



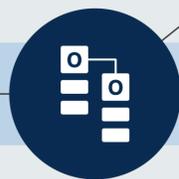
ユースケース



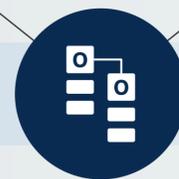
OM



オブジェクト
マッピング



オブジェクト
マッピング

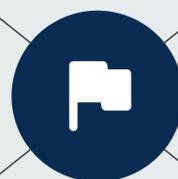


オブジェクト
マッピング

UI設計

幹

枝葉



設計方針策定

・設計方針
・ストラクチャ
・ナビゲーション



画面設計

・画面遷移図
・ワイヤーフレーム
・モックアップ



画面デザイン



モジュールデザイン

基本設計

詳細設計

実装



Object Mapping

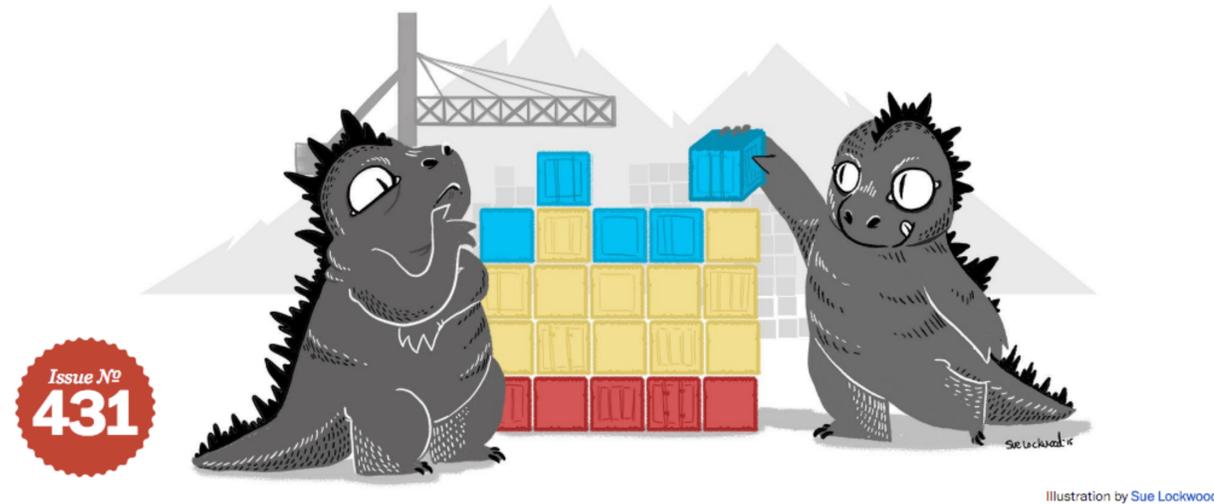


Illustration by Sue Lockwood

Object-Oriented UX

by [Sophia Voychekovski Prater](#) · October 20, 2015

Published in Information Architecture, Interaction Design

In June 2012, while working at [CNN.com](#), I was tasked with designing the user experience of election night. The next five months of my life would be dedicated to that single night—but success to me had nothing to do with who won. I was concerned with findability, data visualization, a shape-shifting canvas, and how the hell mouse-over flyouts were going to work on an iPhone. For the first time in history, CNN.com was releasing a responsive

About the Author

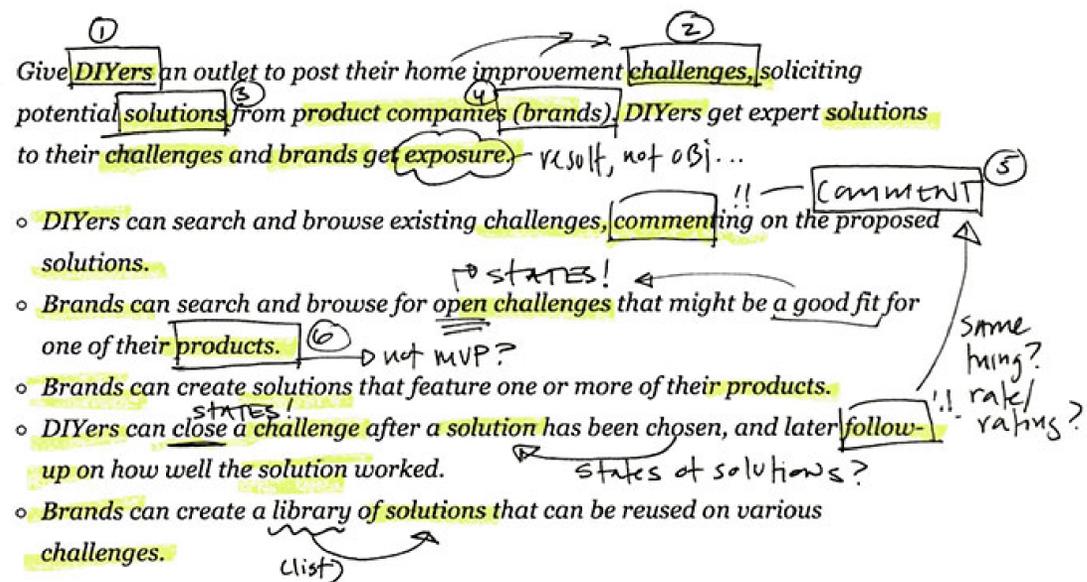


Sophia Voychekovski Prater

Sophia is the founder of [Rewired](#), a UX studio based in Atlanta, GA. Rewired consults to clients that are innovating in education, health, and the Atlanta community. She's often traveling across the United States or around the world, teaching her [object-oriented UX](#) methodologies. Sophia has led UX efforts for clients such as AT&T, Athena Healthcare, The Atlanta History Center, Axure Prototyping, Coca-Cola, Ultimate Software, the Internal Revenue Service, and the Australian Tax Office. She also designed CNN.com's responsive election night experience in 2012—and again in 2016.

MORE FROM THIS AUTHOR

[OOUX: A Foundation for Interaction Design](#)[UX for Lizard Brains](#)



Highlighting the nouns in our project brief is the first step to mapping our objects.

文章を元に情報を抜き出し

① Give **DIYers** an outlet to post their home improvement **challenges**, soliciting potential **solutions** from product companies (**brands**). **DIYers** get expert solutions to their challenges and brands get exposure. result, not obj...

②

③

④

⑤

COMMENT

- DIYers can search and browse existing challenges, commenting on the proposed solutions.
- Brands can search and browse for open challenges that might be a good fit for one of their products. not MVP?
- Brands can create solutions that feature one or more of their products.
- DIYers can close a challenge after a solution has been chosen, and later follow-up on how well the solution worked. states of solutions?
- Brands can create a library of solutions that can be reused on various challenges. (list)

states!

same thing? rate/ratings?

Highlighting the nouns in our project brief is the first step to mapping our objects.

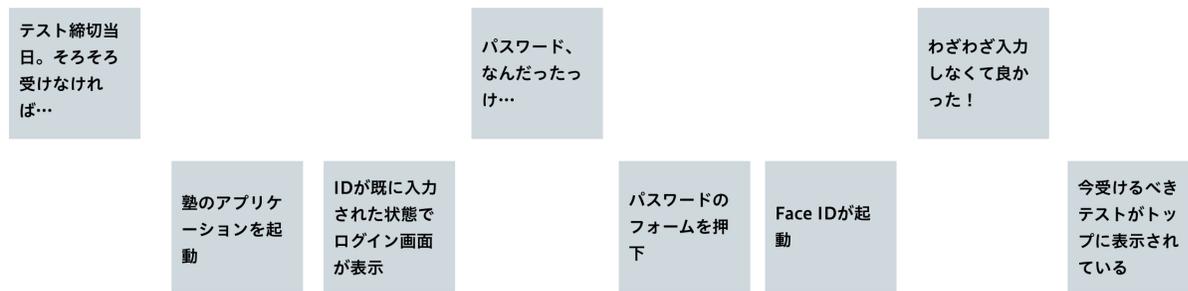


DIYer	Brand	Challenge	Solution	Product	Question/comment
Name	Name	title	title	title	copy
profile pic	logo	images	summary	images	Date posted
Short bio	Short 'pitch'	description	Step header	description	
Date joined?	website link	Video?	Step description	Price	
	# of DIYers who <3	Date posted	Step media	# of DIYers who <3	
		Date due?	Date posted		
		\$ Budget	\$ estimate		
		Time budget	time estimate		
			Difficulty		

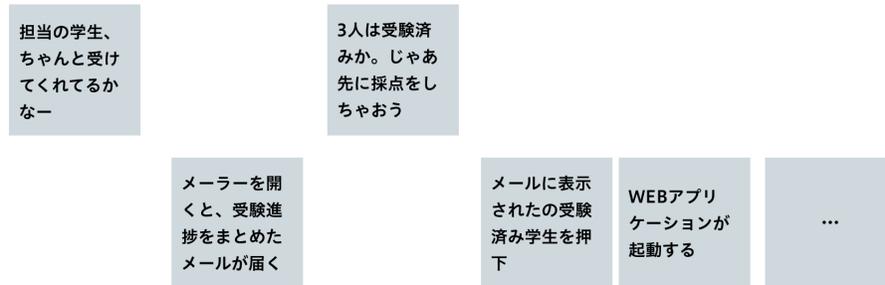
文章を元に情報を抜き出し

構造化する

<学生> テストを受ける



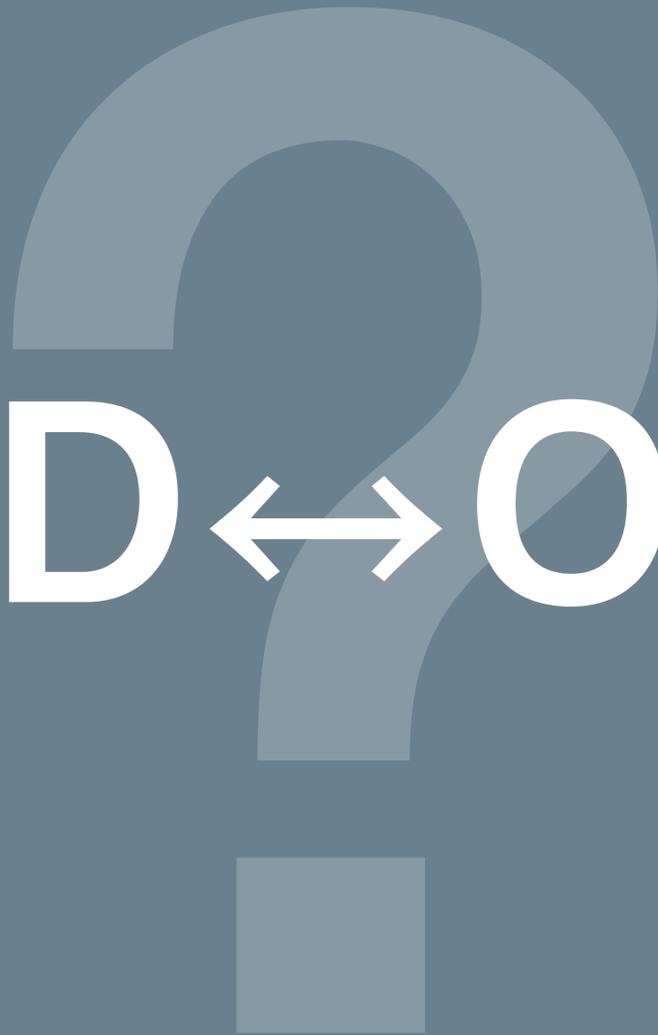
<塾の講師> 学生のテストの受験



ユースケースを元に情報を抜き出し

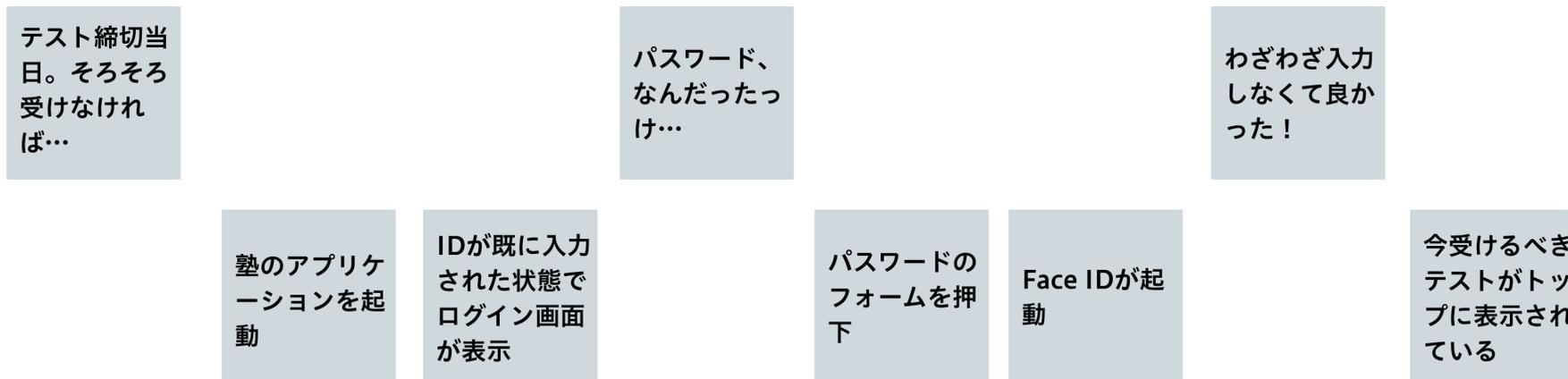
構造化する

IXD ↔ OM

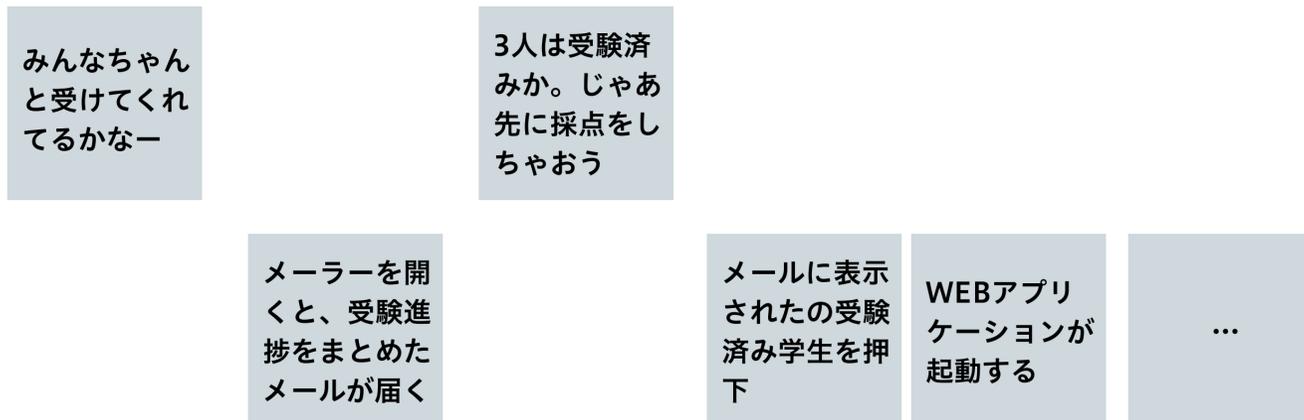


1. ユースケースを作成

< 学生 > テストを受ける



< 塾の講師 > 学生のテストの受験進捗を確認する



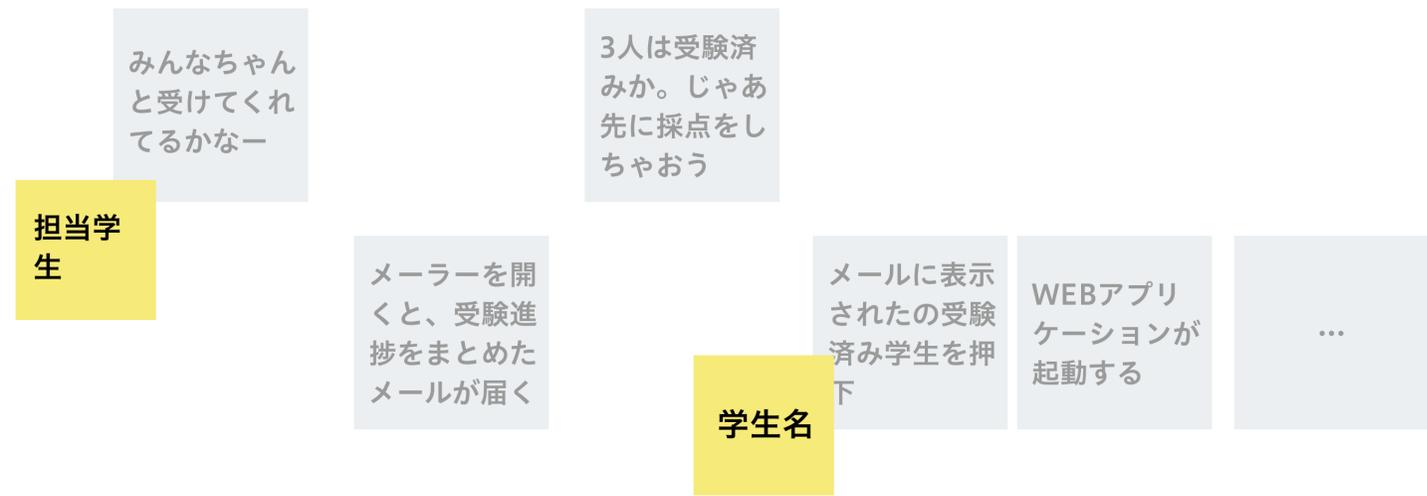
< 塾の講師 > 学生のテストの採点をする



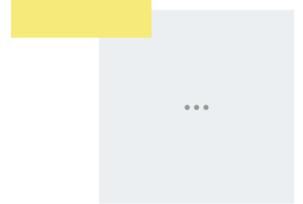
2. 情報を洗い出し



<塾の講師> 学生のテストの受験進捗を確認する



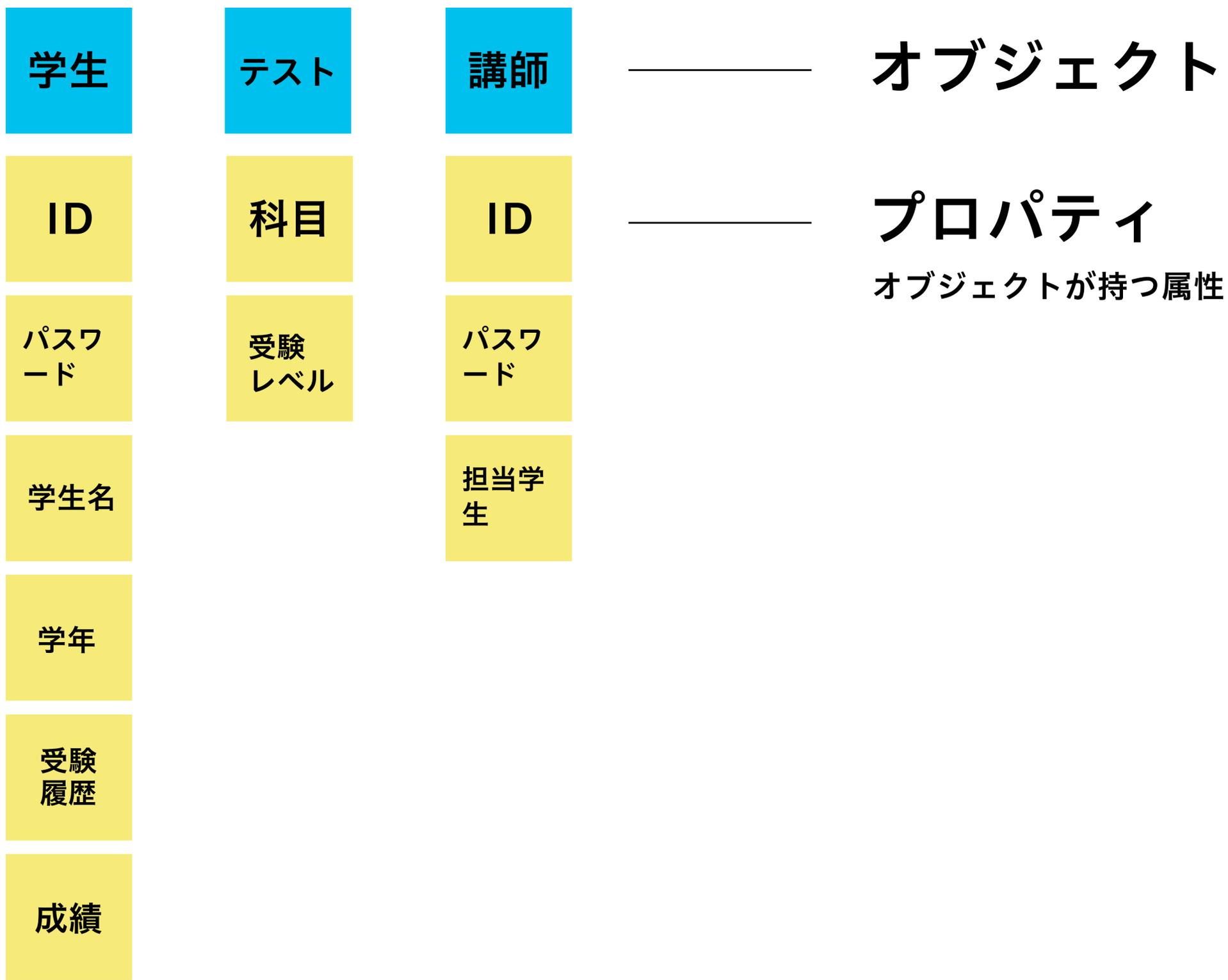
講師 塾の講師 > 学生のテストの採点をする



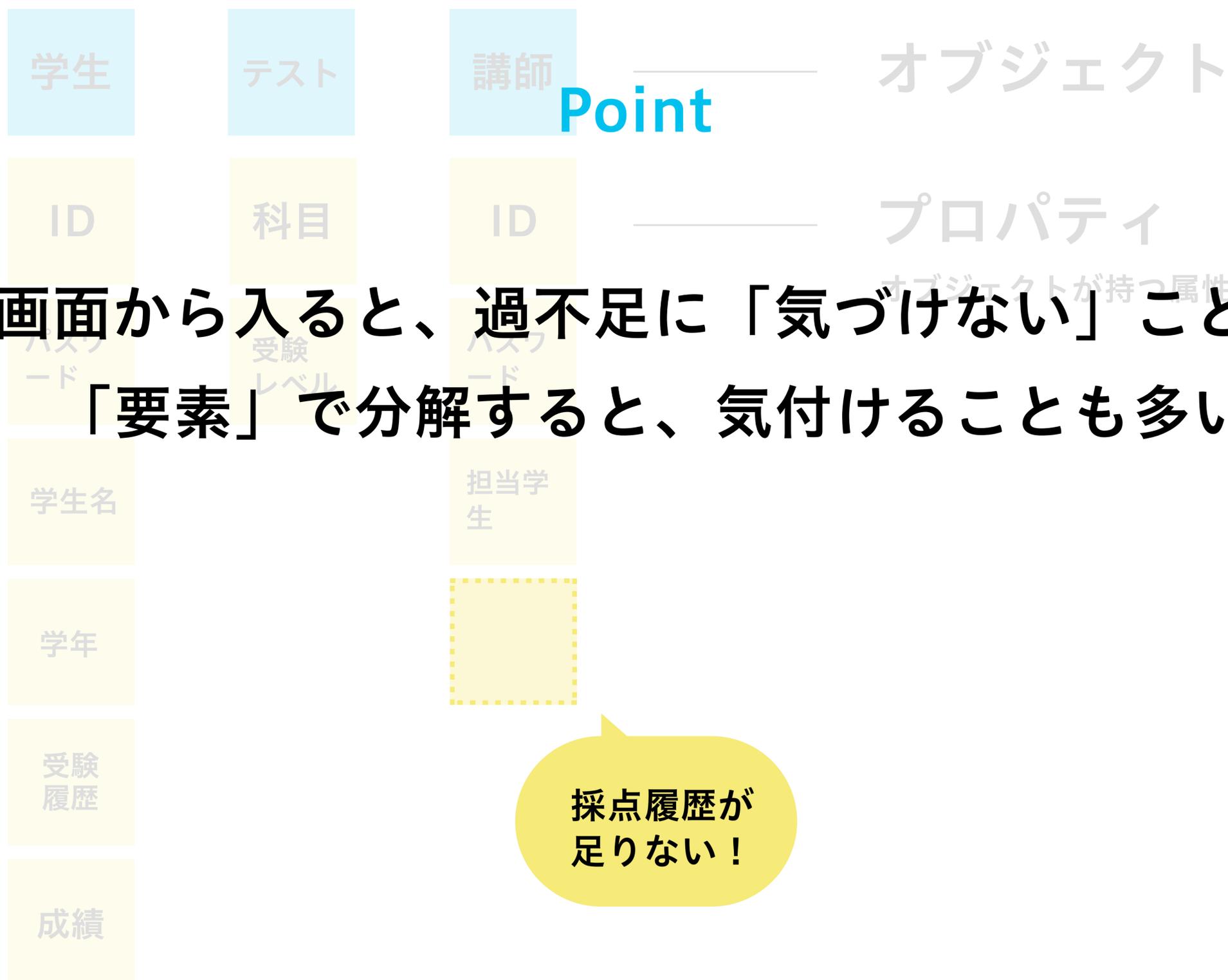
3. 情報を整理・構造化

学生	テスト	講師
ID	科目	ID
パスワード	受験レベル	パスワード
学生名		担当学生
学年		
受験履歴		
成績		

3. 情報を整理・構造化



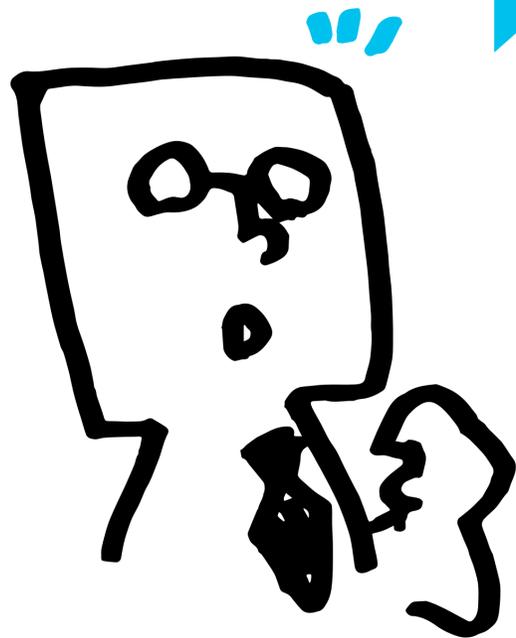
3. 情報を整理・構造化



画面から入ると、過不足に「気づけない」ことが。
「要素」で分解すると、気付けることも多い。

4. ユースケース & オブジェクトマッピングを元に、 ステークホルダーレビュー

塾長が講師の実績を
確認しますね。



この情報は取るの
難しいので、
XXはどうでしょう



4. ユースケース&オブジェクトマッピングを元に、 ステークホルダーレビュー

Point

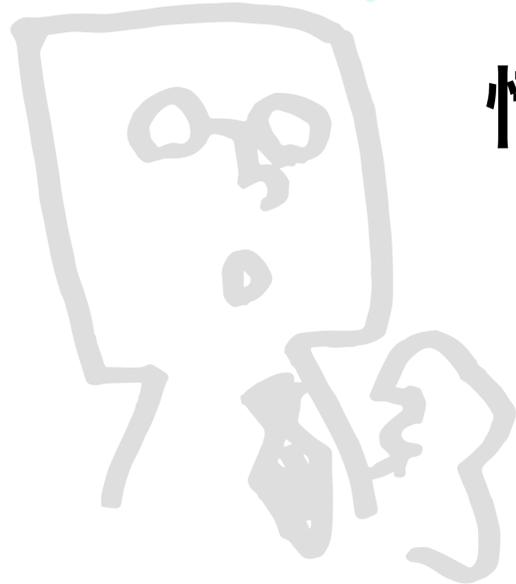
塾長が講師の実績を

レビューはアプリケーションに関わる

... ステークホルダーが見ることで、

情報の抜け漏れがぐっと減る。

この情報は取るの
難しいので、
XXはどうでしょう



5. ユースケース & オブジェクトマッピングをアップデート

< 塾長 > 講師の実績を確認する

...

< 学生 > テストを受ける

テスト締切当日。そろそろ

パスワード、なんだったっけ...

わざわざ入力しな

塾のアプリケーシ

IDが既に入力された状態で

パスワードのフォームを押下

Face IDが起動

今受けるべきテストがトッ

< 塾の講師 > 学生のテストの受験進捗を確認する

みんなちゃんと受

3人は受験済みか。じゃあ先

メーラーを開くと、受験

メールに表示されたの受験

WEBアプリケーションが起動する

...

< 塾の講師 > 学生のテストの採点をする

...

学生	テスト	講師	塾長
ID	科目	ID	ID
パスワード	受験レベル	パスワード	パスワード
学生名		担当学生	...
学年		採点履歴	
受験履歴		実績	
成績			

1-5

繰り返し！

OOIxD Process

Object Oriented Interaction Design

CONCENT

クリエイティブ設計



トーン&マナー
策定

e.g.
・トーンマップ
・ムードボード
・スタイルタイトル



デザインファウンデーション
作成

現状理解・分析

IxD

OM



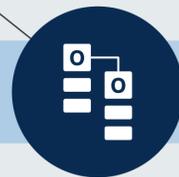
要求整理



現状調査



ユースケース



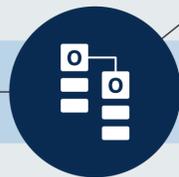
オブジェクト
マッピング

UI設計

幹



ユースケース

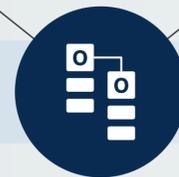


オブジェクト
マッピング

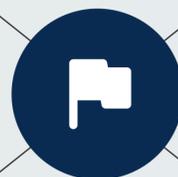
枝葉



ユースケース



オブジェクト
マッピング



設計方針策定

・設計方針
・ストラクチャ
・ナビゲーション



画面設計

・画面遷移図
・ワイヤーフレーム
・モックアップ



画面デザイン



モジュールデザイン

基本設計

詳細設計

実装

まとめ

今までのIxDプロセス

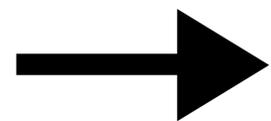
課題1

- デザイナー主導
- 出来上がったデザインを元にレビューを実施

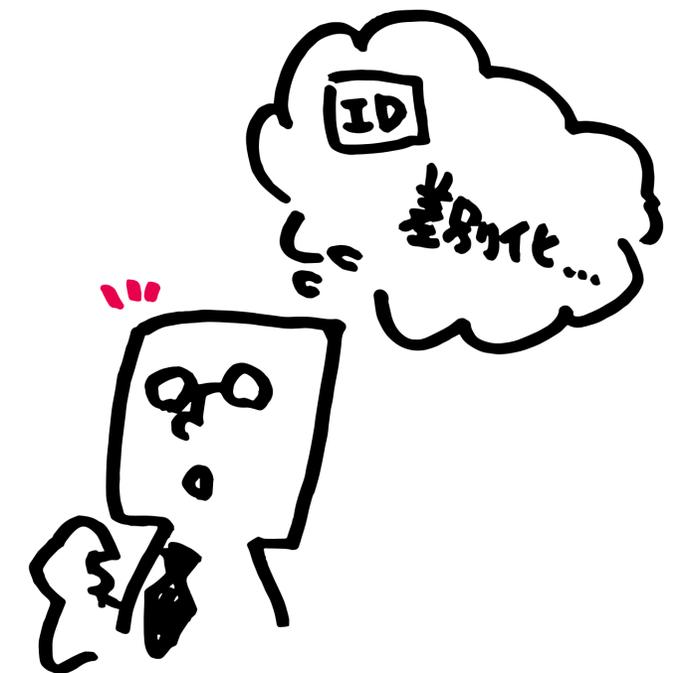
今までのIxDプロセス

課題1

- デザイナー主導
- 出来上がったデザインを元にレビューを実施



完成した「デザイン」で
レビューすることによる、
情報の抜け漏れ→手戻り



OOIxDプロセス

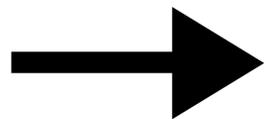
clear!

- デザイナーはタタキを作り、
ステークホルダー全員でアップデート
- デザインを作るのは最後の最後

OOIxDプロセス

clear!

- デザイナーはタタキを作り、
ステークホルダー全員でアップデート
- デザインを作るのは最後の最後



「デザイン」を作らなくても、
運用側・開発側の懸念を早い段階で洗い出せる

画面を作ってから必要になる情報なんて、基本的にはないはず

今までのIxDプロセス

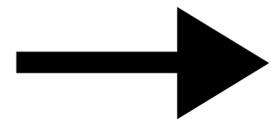
課題2

- 画面・タスクベースで
画面フローを描き、デザイン。

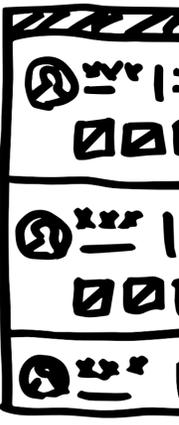
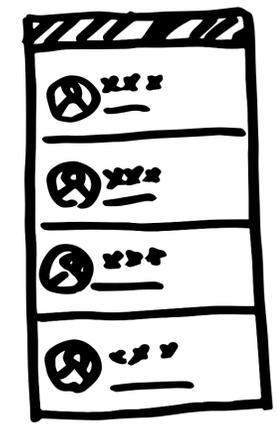
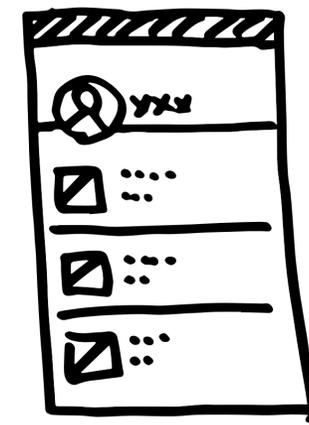
今までのIxDプロセス

課題2

- ・ 画面・タスクベースで
画面フローを描き、デザイン。



似たようでちよっとずつ違う
モジュールが増え、
開発&運用コストがかさむ



OOIxDプロセス

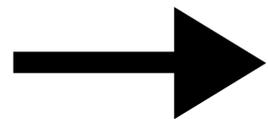
clear?

- 「画面」を作る前に、
情報の全体像を見える化してから
構造設計→詳細設計。

OOIxDプロセス

clear?

- 「画面」を作る前に、
情報の全体像を見える化してから
構造設計→詳細設計。



強度 & 汎用性の高い
モジュール設計ができる (はず)

OOIxDプロセスのメリット

OOIxDプロセスのメリット

情報の抜け漏れが減り、

UI設計/開発フェーズでの手戻りが減る

OOIxDプロセスのメリット

情報の抜け漏れが減り、

UI設計/開発フェーズでの手戻りが減る



- 開発コストが減る



OOIxDプロセスのメリット

情報の抜け漏れが減り、

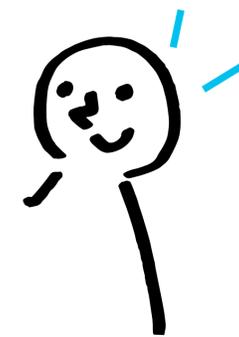
UI設計/開発フェーズでの手戻りが減る



• 開発コストが減る



• 安心してデザインできる



OOIxD Process

Object Oriented Interaction Design

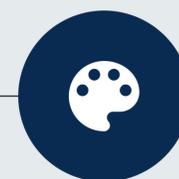
CONCENT

クリエイティブ設計



トーン&マナー
策定

e.g.
・トーンマップ
・ムードボード
・スタイルタイトル



デザインファウンデーション
作成

現状理解・分析

IxD



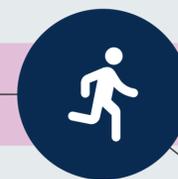
要求整理



現状調査



ユースケース



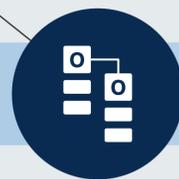
ユースケース



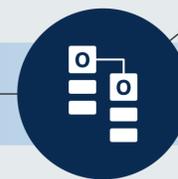
ユースケース



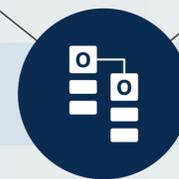
OM



オブジェクト
マッピング



オブジェクト
マッピング

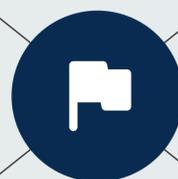


オブジェクト
マッピング

UI設計

幹

枝葉



設計方針策定

・設計方針
・ストラクチャ
・ナビゲーション



画面設計

・画面遷移図
・ワイヤーフレーム
・モックアップ



画面デザイン



モジュールデザイン

基本設計

詳細設計

実装

OOIxD Process

Object Oriented Interaction Design
CONCENT

クリエイティブ設計



トーン&マナー
策定

e.g.
・トーンマップ
・ムードボード
・スタイルタイトル



デザインファウンデーション
作成

現状理解・分析

UI設計

幹

枝葉

**まだまだプロトタイプなので、
今後もアップデートしていきます！**



要求整理



現状調査



オブジェクト
マッピング



オブジェクト
マッピング



設計方針策定

・設計方針
・ストラクチャ
・ナビゲーション



オブジェクト
マッピング



画面設計

・画面遷移図
・ワイヤーフレーム
・モックアップ



画面デザイン



モジュールデザイン

IxD

OM

基本設計

詳細設計

実装

OOIxD Process

Object Oriented Interaction Design
CONCENT

クリエイティブ設計



トーン&マナー
策定

e.g.
・トーンマップ
・ムードボード
・スタイルガイド



デザインファウンデーション
作成

現状理解・分析

UI設計

幹

枝葉

IxD

thx!



ユースケース



ユースケース



ユースケース



画面設計

・画面遷移図
・ワイヤーフレーム
・モックアップ



画面デザイン



モジュールデザイン



要求整理



現状調査



オブジェクト
マッピング



オブジェクト
マッピング



設計方針策定

・設計方針
・ストラクチャ
・ナビゲーション



オブジェクト
マッピング

OM

基本設計

詳細設計

実装