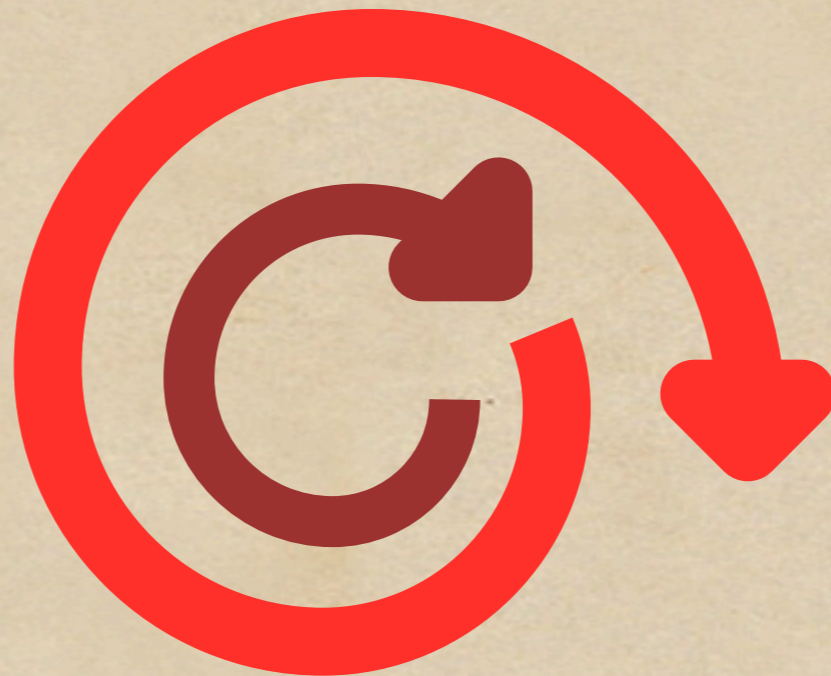


クライアントの要望にこたえるWebサービス開発

# らせん型ワークフロー

のススメ



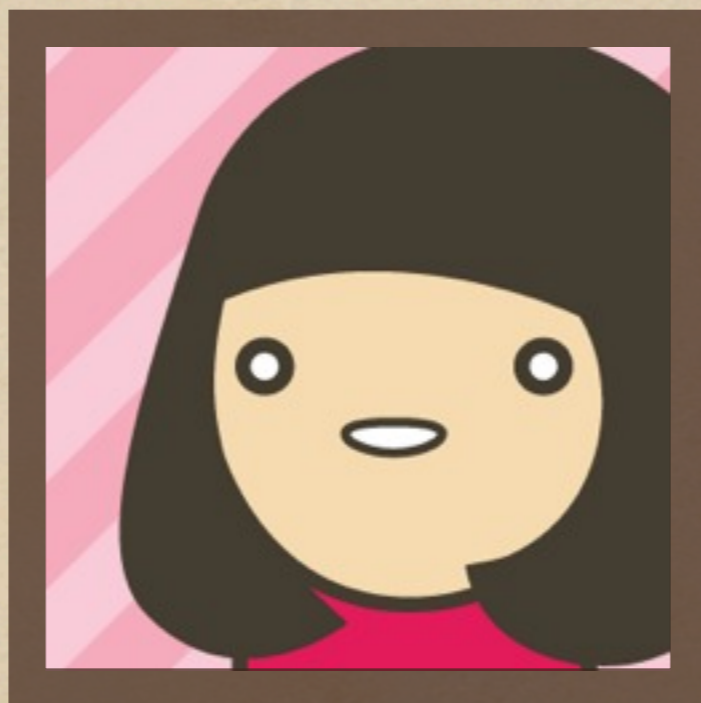
CSS Nite in Sapporo Vol.5

Sun 26th, Aug, 2012

 Enishi Tech Inc.

**SEKIYA MAYUKO**

# About me



**SEKIYA MAYUKO**

# About me

10年くらい  
Webデザイナーです。



**SEKIYA MAYUKO**

昨年転職し、3人のプログラマーといっしょに



働いています

今は

# Ruby on Rails

による制作が中心です



**私たちが携わっている案件:**

- **デザインもプログラムも  
Webサービス全体として  
請け負うことが多い**
- **長期間にわたる継続的な  
プロジェクトが多い**
- **道外など遠方の取引先が多い**

**私たち流**

**らせん型ワークフロー**

**のよいところについてお話しします**

# 今日のお話

1

お客様のご満足に近づけるように、  
私たちがらせん型ワークフローで  
していること

2

Webデザイナーとして  
らせん型ワークフローに  
参加していく心得



# よくある開発フロー:

**要求分析**



**ワイヤーフレーム提出**



**実制作**



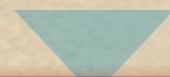
**デモ・納品**

# よくある開発フロー:

要求分析



ワイヤーフレーム提出



デモの結果がイマイチだった...

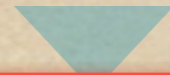
デモ・納品

# よくある開発フロー:

要求分析



ワイヤーフレーム提出



納期を延期できないと、  
もう修正できない... ><;

デモ・納品

**要望どおりに作成したはずなのに  
どうして...**



**時間が経つと、**

**欲しいものだって変わる...**

**実際に動く画面をみると、**

**想像とは違った...**

**もっと良いアプローチを思いついてしまった...**



**受け入れよう！**

**仕様 や 要望 って**

**変わっていくもの**

**じゃあ、  
どうしたらよいか**



まとめ

作りすぎない！





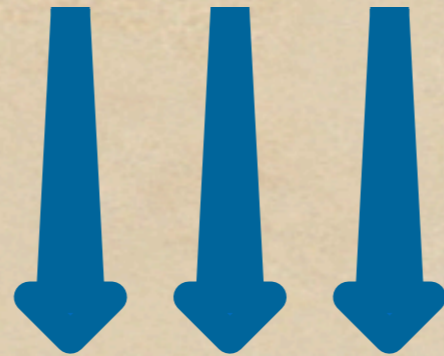
少しずつ

作って

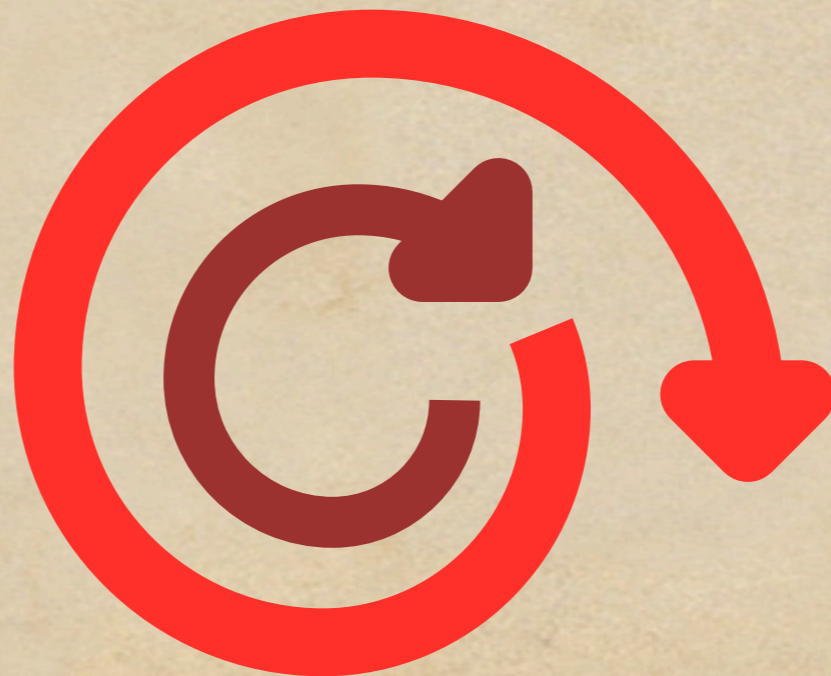
少しずつ

フィードバックをもらおう

戻れないフローはやめて



繰り返すサイクルにする



# よくある開発フロー:

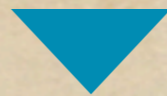
**要求分析**



**ワイヤーフレーム提出**



**実制作**



**デモ・納品**

**らせん型に作ると...**

# らせん型：

要求分析



ワイヤーフレーム提出



実制作



レビュー



納品

# らせん型：

要求分析



ワイヤーフレーム提出



実制作



レビュー



納品

フィード  
バック



**らせん型：**

**フィードバックに基づき  
改修を重ねることで**

**フィード  
バック**

**実制作**

**レビュー**

**お客様の満足に近づける！**

1

私たちがらせん型ワークフローで

具体的にどんなことを

しているか



**①お客様の要求を深く理解するために**

**②プロジェクトが死なないように**

**③変わりゆく要望に対応し続けるために**

①

お客様の要求を深く理解するために

私たちは

ユーザーストーリーを書く

**お客様の要求を  
深く理解するには  
どうしたらよいか**



**要求を**

**ユーザーストーリーに  
書き起こすとどうでしょう？**



**ユーザーストーリー**とは...

# ユーザーストーリーとは...

**ペルソナを主語とした**

**「誰として何々したい(および、その理由)」**

**という短い文章で、**

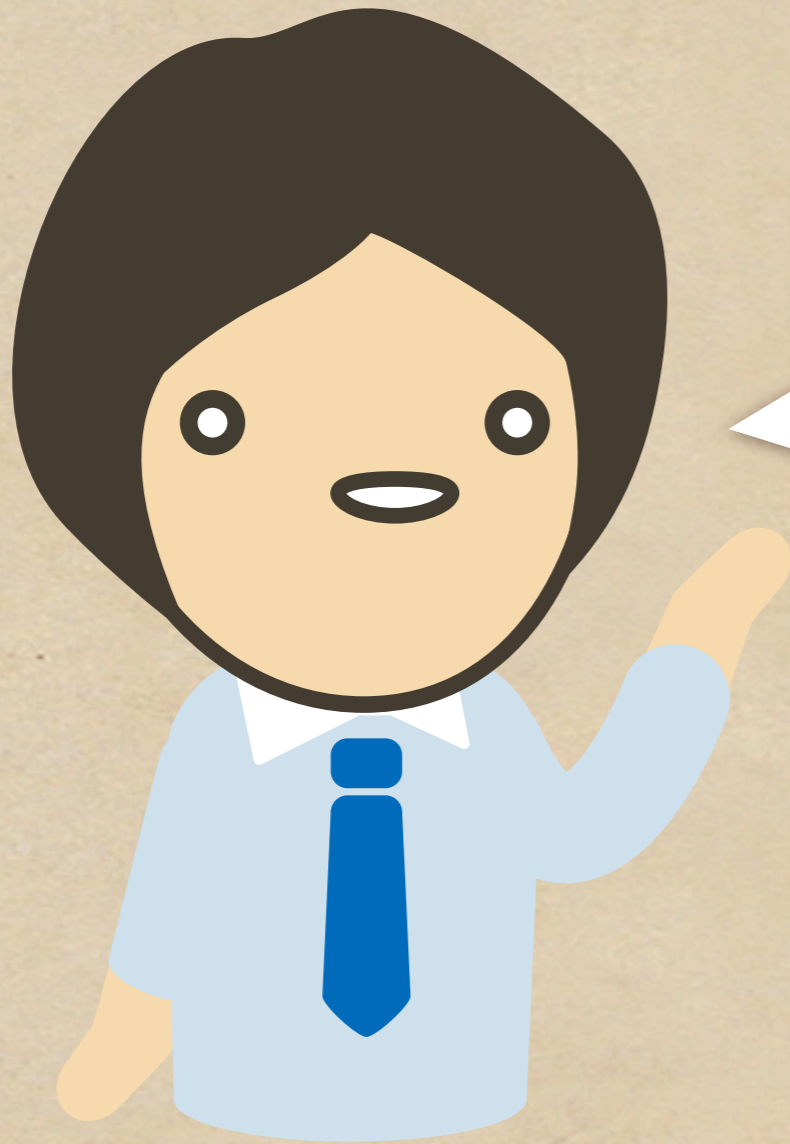
**要求を小さいフィーチャー単位で**

**カードに記述していきます。**

**例えば**

**要求はこんなふうになる...**

# 既存のWebサービスに追加要求がきました



お客様

Webサイトにニュースの  
ヘッドラインを  
表示してください！



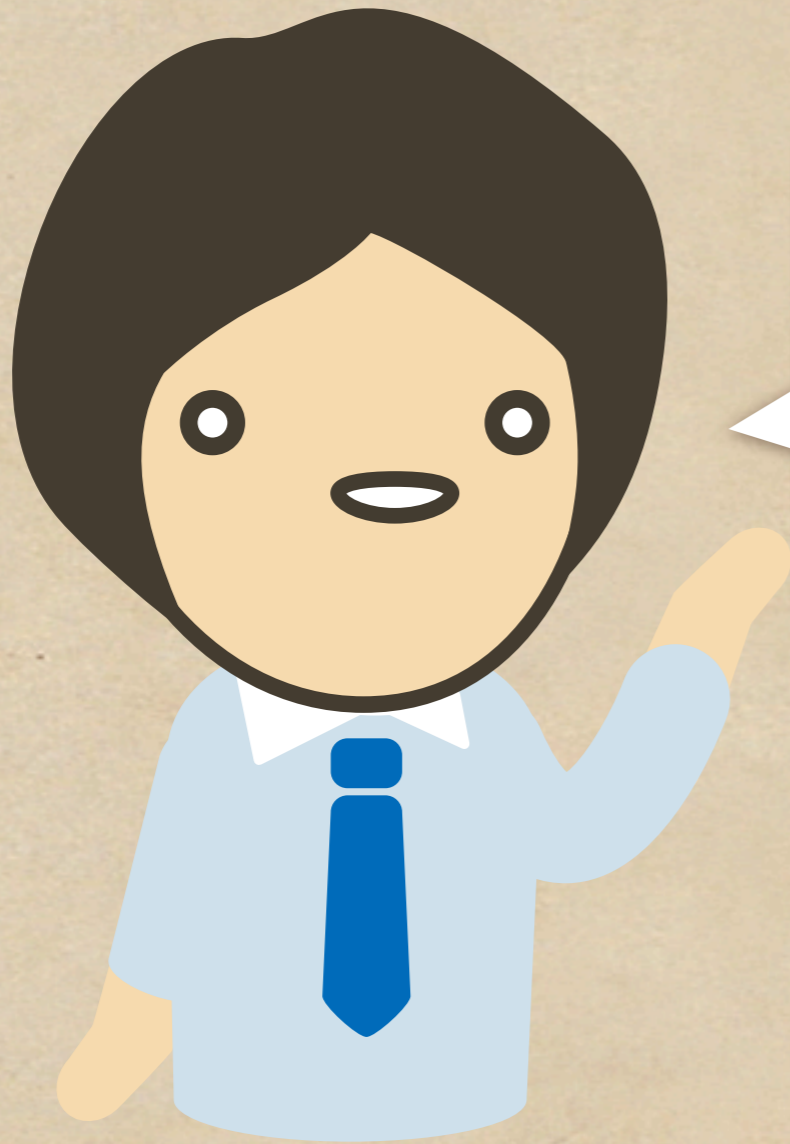
# 追加要求に対応しました

サイトトップに  
ヘッドラインを  
表示しました！



制作者

**しばらくすると、変更要求がきました**

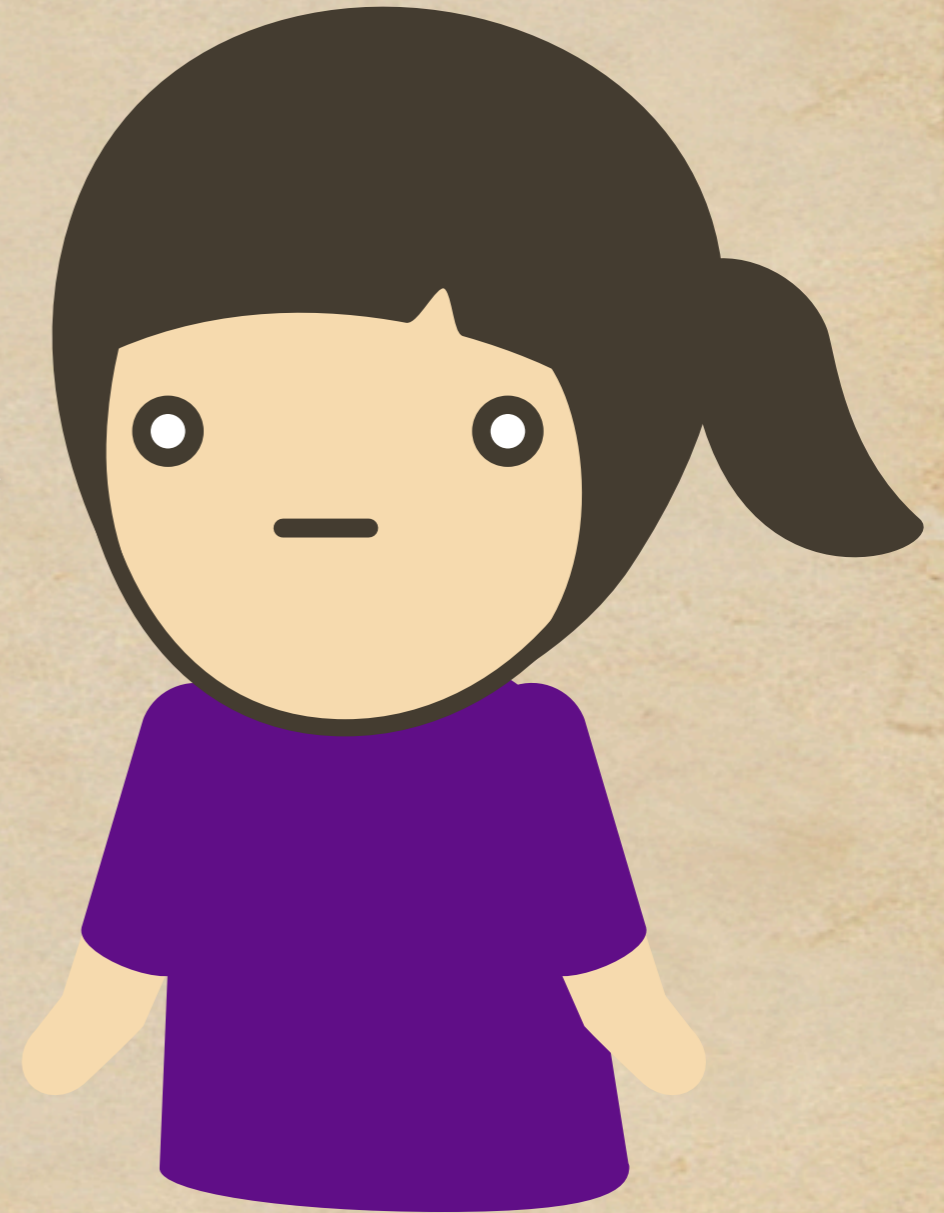


**お客様**

**やっぱり、ヘッドライン  
はいらないので、RSSを  
表示してください**

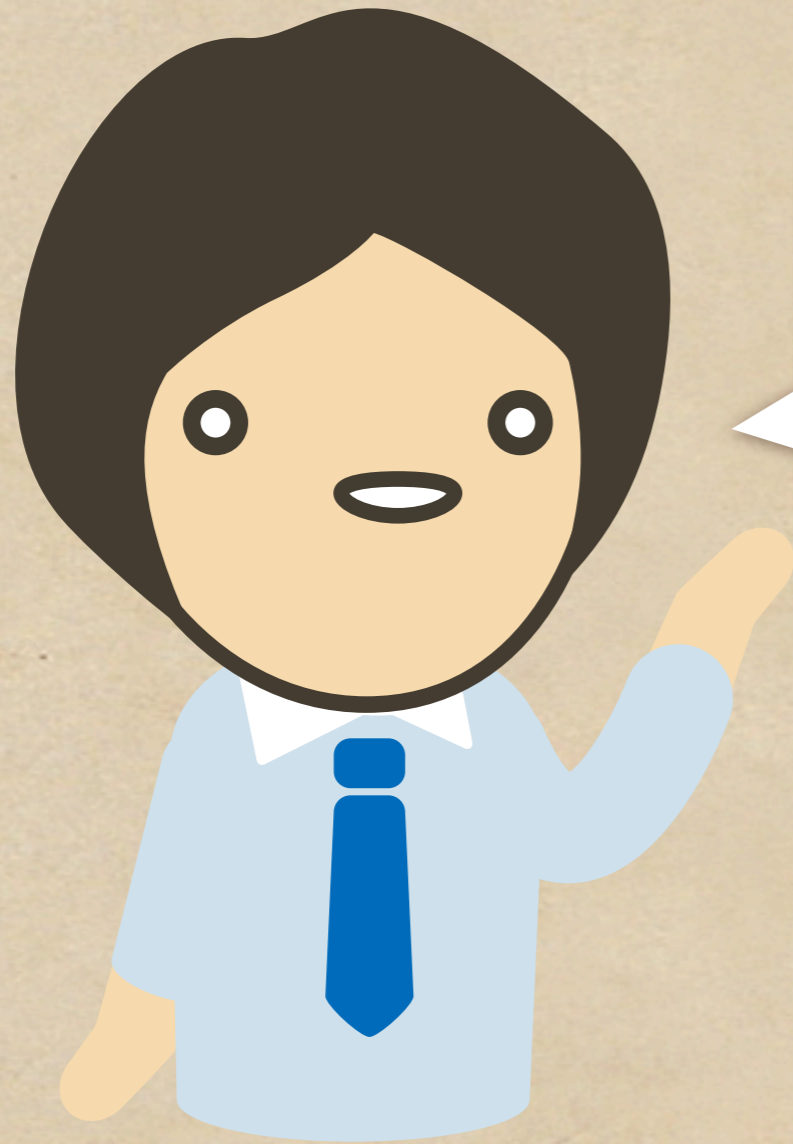
**作り変えることになってしまいました**

**はい....**



**制作者**

**あなたならどういう  
タスクにおこしますか？**



**お客様**

**Webサイトにニュースの  
ヘッドラインを  
表示してください！**

# どういうタスクに？

「ニュース表示機能の追加」ですか？

「トップページに  
ヘッドラインを表示する」ですか？

**要求を**

**ユーザーストーリーに**

**書きおこすところになります**

**週に1度程度しかアクセスしないユーザーとして  
トップページにヘッドラインが表示されてほしい。**

**なぜなら他のページを巡ってニュースを  
確認するのは大変だからだ。**

週に1度程度しかアクセスしないユーザーとして  
トップページにヘッドラインが表示されてほしい。

なぜなら他のページを巡ってニュースを  
確認するのは大変だからだ。



**[誰のために (役割)]として、**

**[何を (機能を)]したい。**

**なぜなら [なぜ (ビジネスの価値)の]ためだ**

**[誰のために（役割）]として、**

**[何を（機能を）]したい。**

**なぜなら [なぜ（ビジネスの価値）の]ためだ**

**ちなみにこの形式を「Connextraフォーマット」といいます**

**週に1度程度しかアクセスしないユーザーとして  
トップページにヘッドラインが表示されてほしい。**

**なぜなら他のページを巡ってニュースを  
確認するのは大変だからだ。**

**「なぜなら」が大切！**

**「なぜなら」を共有すると**  
**ユーザーの要求を**  
**深く理解できる**

- **どんなユーザーが**
- **どういう理由で**
- **何をしたいのか**

**を、知ることが大切！**

このフォーマットがあると  
コミュニケーションしやすい

**実際にユーザーストーリーを  
書いてみましょう**

お題 「CSS Nite in SAPPORO」 についての要望

**[誰のために (役割)]として、**

**[何を (機能を)]したい。**

**なぜなら [なぜ (ビジネスの価値)の]ためだ**

**【例】**

**学生として、学割がほしい、**

**学生はお金がないけど知識は得たいからだ**



**お客様**

**休憩中にみかんを出して  
下さい！**

**やっぱり、みかんは手が  
汚れるので、スイーツを  
出してください！**





お客様

休憩中に何か食べながら  
みんなとおしゃべり  
したいなあ...



お客様

休憩中にみかんを出して  
下さい！

やっぱり、みかんは手が  
汚れるので、スニーツを  
出してください！

下位の要求



お客様

休憩中に何か食べながら  
みんなとおしゃべり  
したいなあ...

上位の要求

**私の経験からすると、**

**下位の要求は変わることが多いが、**

**上位の要求は変わらないことが多い**

**と思う**

なので、

**ユーザーの上位要求を**

**おさえることは大切**

2

プロジェクトが死なないように

私たちは  
プロジェクトを  
見積り続ける

**私たちは、  
プロジェクトの過程で**

**何度も見積る**

**ユーザーストーリー単位で**

**みんなで見積る**

私たちは、  
プロジェクトの過程で

**何度も見積る**

ユーザーストーリー単位で

**みんなで見積る**

ここでの「見積り」はお客様に請求する金額のことではなく、プロジェクトの作業量のこと



**何のために**



**プロジェクトが  
無理な方向に進んでしまわないか、  
小さなサイクルで何度も確認し合うため**



**はじめはざっくり見積る**

**（ チームの力量がわからないので  
ざっくりしか見積れない ）**

見積りを何度もおこなうと、

**見積りの精度は高まっていく**

**自分達がどれくらいの時間で  
どれくらいの作業ができるか**

**だんだん正確に把握できるようになっていく**

# みんなで見積る

みんなで見積ると...

私は「簡単そう」と思う作業を、

みんなは意外と「時間がかかりそう」

と思っていることに気づくことができる。

**お気に入り機能の実装に  
こんなに時間がかかると  
思わなかったー……**



**というような事態を  
少しでも防ぐ**

# 相対的に見積る

はじめから、「この作業に何時間かかる」なんて正確には言えない。

「この作業はあの作業の3倍くらいかかりそう」という**相対値**にしておく。

## 例えば...

「サインインの実装」を「1」とすると、  
「お気に入りの実装」は「3」くらいかなあ？

「サインイン」の機能を実装

1

「いいね」の機能を実装

3



ちなみにゲーム形式の相対ポイントによるこの見積りを  
「プランニングポーカー」といいます



参考: 「アジャイルな見積りと計画づくり」

専用のカードもあるけど、  
私たちはもっと気軽に、せーのっ どん！ と  
指を出してやっています



**チームの力と**

**要求のボリュームを見積って**

**プロジェクトを**

**観測し続けることは大切**

3

変わりゆく要望に対応し続けるために

私たちは

お客様といっしょに

優先順位を見直す

**お客様のやりたいことはたくさんある！**

**全部できそう？**



どれが最もやる価値があって、  
どれは後回しにできるか

**お客様と一緒に考え  
優先順位の高いものから  
お届けしてまいります**



# お客様といっしょにユーザーストーリーの優先順位を並べ替える

Done

Current

Backlog

Icebox

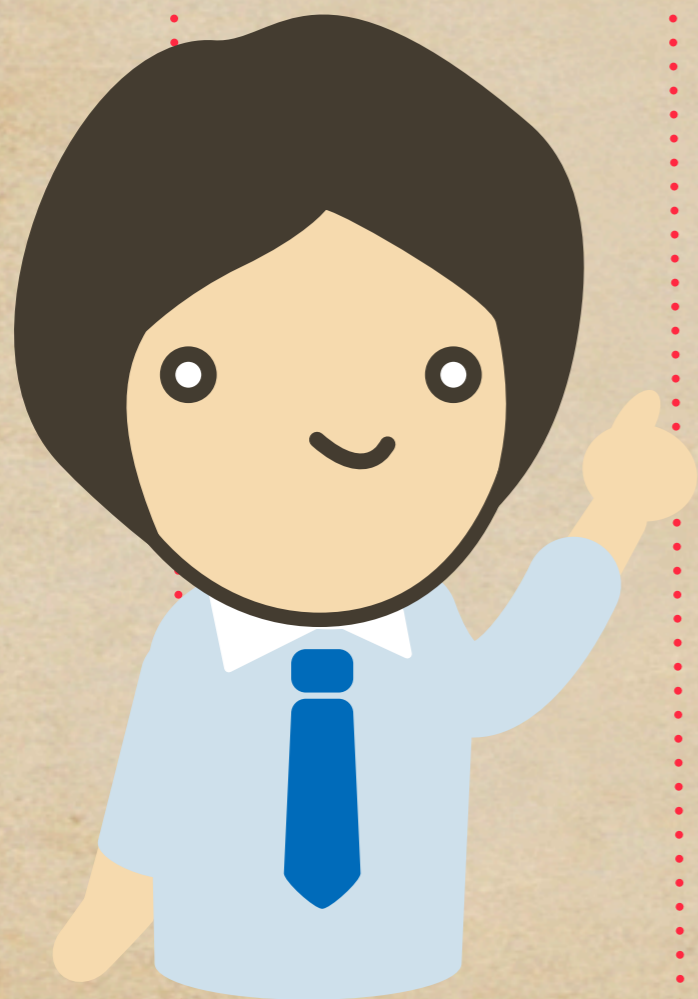
作成中

これは  
1番目に  
したい!

時間が  
できたら  
する

2番目は  
これを  
したい

できれば  
したい



**フィードバックを回収して  
新たな要求を追加  
優先順位は何度も決め直す**



紙で貼ってできる



遠方のお客様とも

**ツール** を使えば

同じようなことができる

# Pivotal Tracker

The screenshot displays the Pivotal Tracker interface for a project named "sandbox (Public)". The interface is organized into four main columns: "DONE", "CURRENT", "BACKLOG", and "ICEBOX".

- DONE:** A list of completed items with dates ranging from May 14 to August 13. Each item has a "Piv: 0" status.
- CURRENT:** A list of items currently in progress, dated "20 Aug - Current". Items include "Shopper should be able to view contents of shopping cart", "Shopper should be able to remove product from shopping cart", "Cart manipulation should be AJAXy", "Some product photos not scaled properly when browsing products", "When I push a button on the start page, I want rainbows to appear (MH)", "configure solr for full text searching", "Shopper should be able to recommend a product to a friend", "Initial demo to investors", "Shopper should be able to enter credit card information and shipping address", "Shopper should be able to search for product", and "Integrate with payment gateway".
- BACKLOG:** A list of items to be done, dated "27 Aug". Items include "When shopper submits order, authorize total product amount from payment gateway", "If system fails to authorize payment amount, display error message to shopper", "If authorization is successful, show order number and confirmation message to shopper", "Send notification email of order placement to admin", "Shopper should be able to check status of order by entering name and order number", "Shopper should be able to ask question about order", "Admin can review all order questions and send responses to shoppers", "Set up Engine Yard production environment", "Beta launch", "Shopper should be able to sign up for an account with email address", "Shopper should be able to reset forgotten password", "Shopper should be able to log out", "When checking out, shopper should have the option to sign in to their account", "Signed in shopper should be able to review order history", and "Signed in shopper should be able to save credit card and address".
- ICEBOX:** A list of items to be considered, including "Product browsing pagination not working in IE6", "Integrate with automated order fulfillment system", "native iPhone app to allow product browsing and checkout", and "Facebook app, allowing users to share favorite products".

The interface also features a top navigation bar with "CURRENT", "BACKLOG", "ICEBOX", "EPICS", and "MORE" tabs, a "JOIN PROJECT" button, and a search bar. The user is identified as "Guest User" with a velocity of "10".

<https://www.pivotaltracker.com>

# Pivotal Tracker

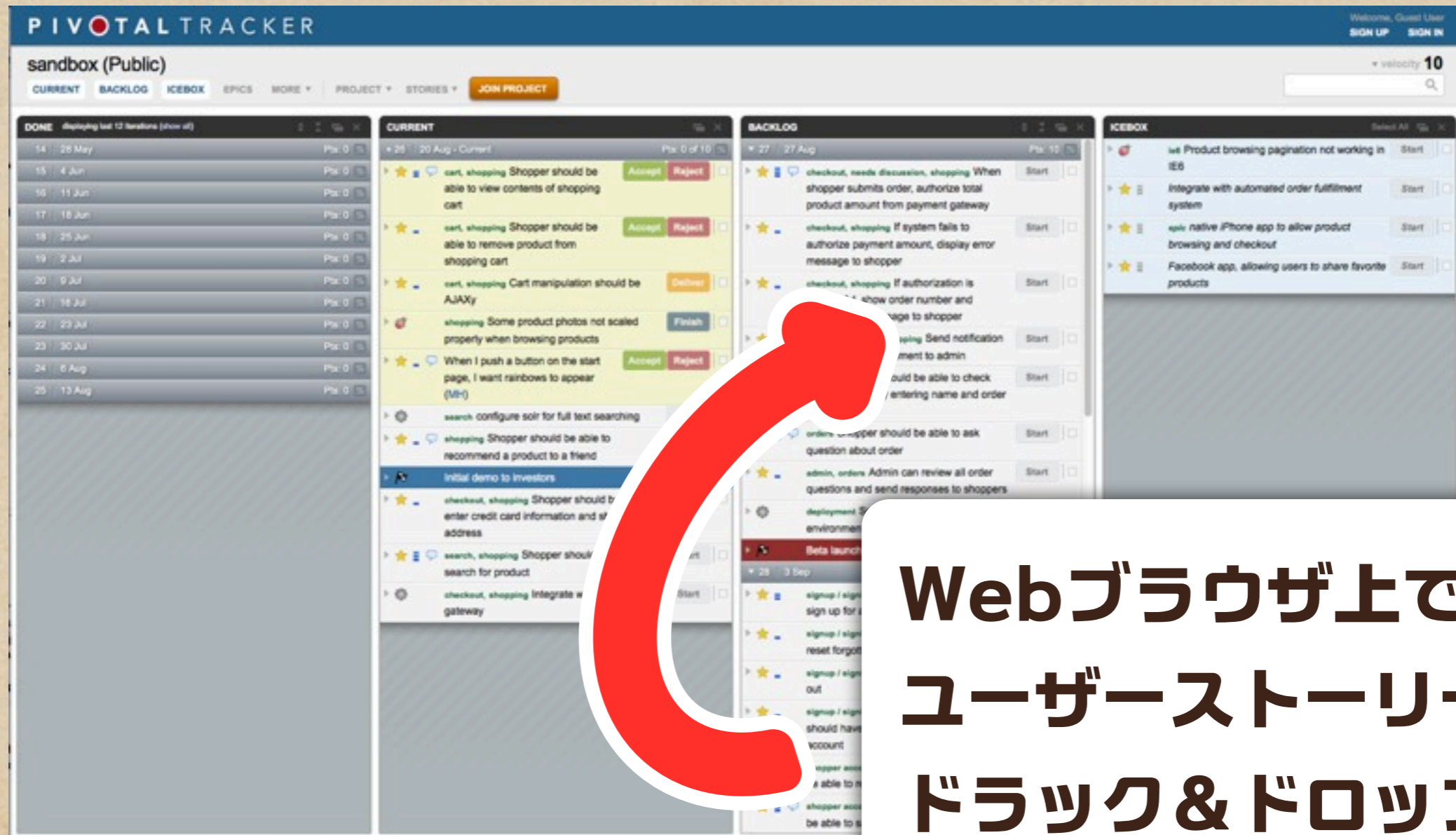
This screenshot shows the 'New Story' form in Pivotal Tracker. At the top, there is a search bar and a 'Save' button. Below that, the 'STORY TYPE' is set to a star icon, and 'POINTS' are set to 1. The 'REQUESTER' is 'Mayuko SEKIYA' and the 'OWNER' is 'none'. There is a large text area for the 'DESCRIPTION'. Below the description, there are sections for 'LABELS' (with an 'Add a label' button), 'TASKS' (with an 'Add a task' button), and 'ACTIVITY' (with an 'Add a comment' button). A 'Save' button is at the bottom.



This screenshot shows the 'Story Details' page in Pivotal Tracker. The story title is '携帯電話からアクセスするユーザーとしてショップ情報をお気に入りに登録したい。外出中に、思い立ったらすぐ寄り道したいからだ。'. The 'ID' is '34848025'. The 'STORY TYPE' is 'Feature', 'POINTS' is '1 point', and the 'STATE' is 'Finish'. The 'REQUESTER' and 'OWNER' are both 'Mayuko SEKIYA'. The 'DESCRIPTION' is empty. The 'LABELS' section shows a 'favorite' label. The 'TASKS (2)' section has two items: 'お気に入りボタンを設置する場所を決める' (checked) and 'お気に入りは解除できるようにするか考える' (unchecked). The 'ACTIVITY' section shows a comment from 'Mayuko SEKIYA' dated '23 Aug 2012, 10:47am' with the text 'お気に入りボタンは記事を全て読み終わったとき、画面の右下に表示することになった。'. There is an 'Add a comment' button at the bottom.

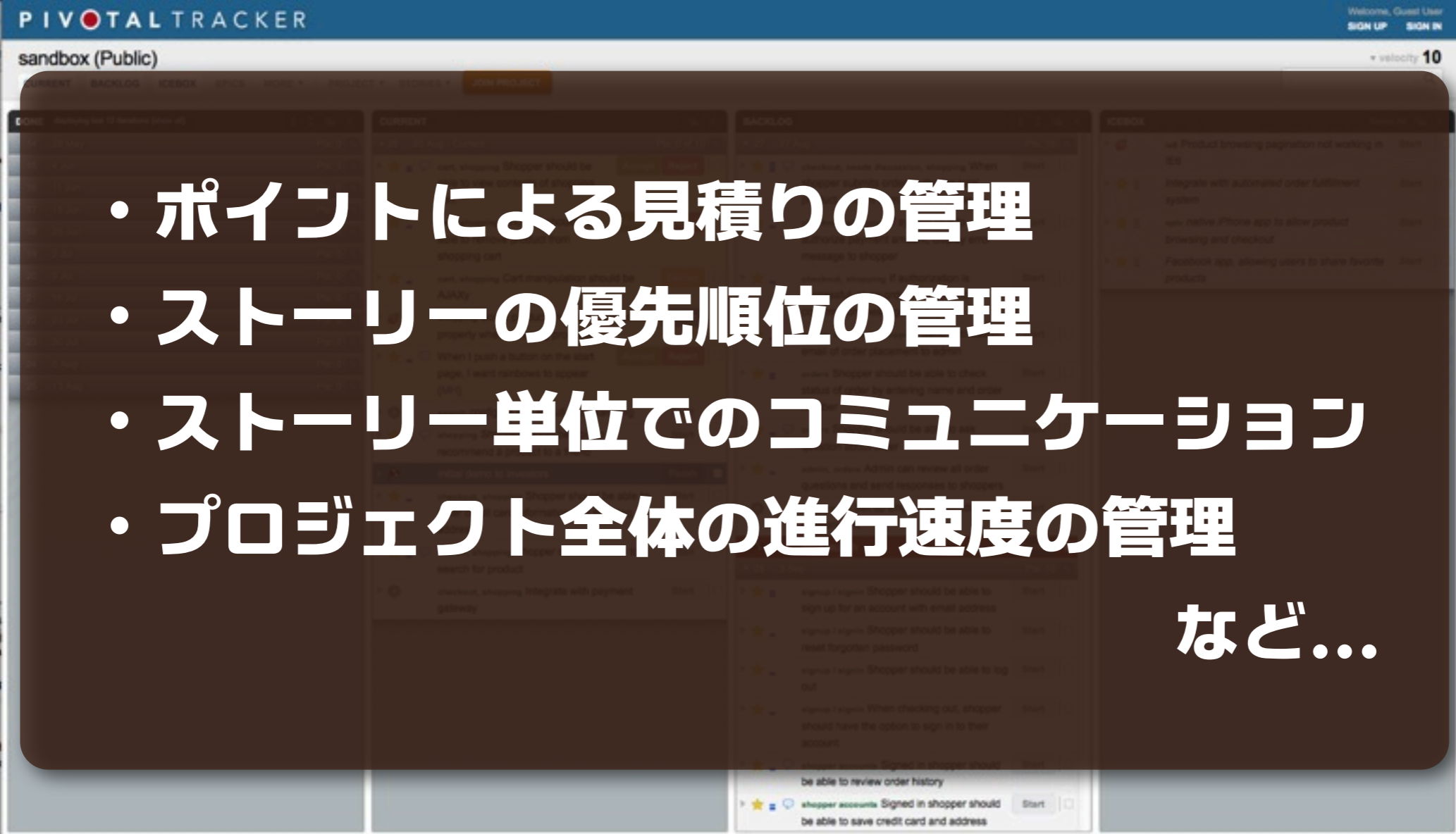
ユーザーストーリーや  
ストーリーポイントを記入

# Pivotal Tracker



**Webブラウザ上で、  
ユーザーストーリーを  
ドラック&ドロップして  
優先順位を管理**

# Pivotal Tracker



The screenshot shows the Pivotal Tracker interface for a project named "sandbox (Public)". The interface includes a header with the Pivotal Tracker logo, user information ("Welcome, Guest User"), and navigation links ("SIGN UP", "SIGN IN"). Below the header, there are tabs for "HOME", "BACKLOG", and "BOX". The main content area displays a list of user stories and tasks, such as "Product browsing pagination not working in IE", "Integrate with automated order fulfillment system", and "Add native iPhone app to allow product browsing and checkout". A sidebar on the right shows a list of tasks with checkboxes and labels like "shopper accounts".

- ポイントによる見積りの管理
- ストーリーの優先順位の管理
- ストーリー単位でのコミュニケーション
- プロジェクト全体の進行速度の管理

など...

**変わりゆく要望に、  
応えられるように  
優先順位を見直し続ける  
ことが大切**

**優先順位の高いものから**

**時間のある限り作業し**

**お客様へ価値を**

**届け続けます**

2

Webデザイナーとして  
らせん型ワークフローに  
参加していくには



**時間をかけてつくられたワイヤーより、インタラクティブを試せるWebサイトの形をしたものを早めにお見せできるように！**

参考：「包括的なドキュメントより動くソフトウェアを」  
アジャイルソフトウェア開発宣言 <http://agilemanifesto.org/iso/ja/>

①

ワイヤーフレーム制作に  
時間をかけない

自分にとって一番ラクなやり方で。  
ツールを使ってラクするとか。

ちなみにわたしはこれ



SwordSoft Layout



Logo

Select Organization Settings | Sign out

Home | About | FAQ

Header

Lorem ipsum dolor sit

Text Image

Description:

Type: Select type

Tags:

Text:

Nickname

Nickname

Nickname

@username

Submit

Search

Lorem ipsum dolor sit amet

999999 9999.99.99.99:99:99 description...

999999 9999.99.99.99:99:99 description...

999999 9999.99.99.99:99:99 description...

999999 9999.99.99.99:99:99 description...

999999 9999.99.99.99:99:99 description...

See More

Lorem ipsum dolor sit amet

999999 9999.99.99.99:99:99 description...

999999 9999.99.99.99:99:99 description...

999999 9999.99.99.99:99:99 description...

999999 9999.99.99.99:99:99 description...

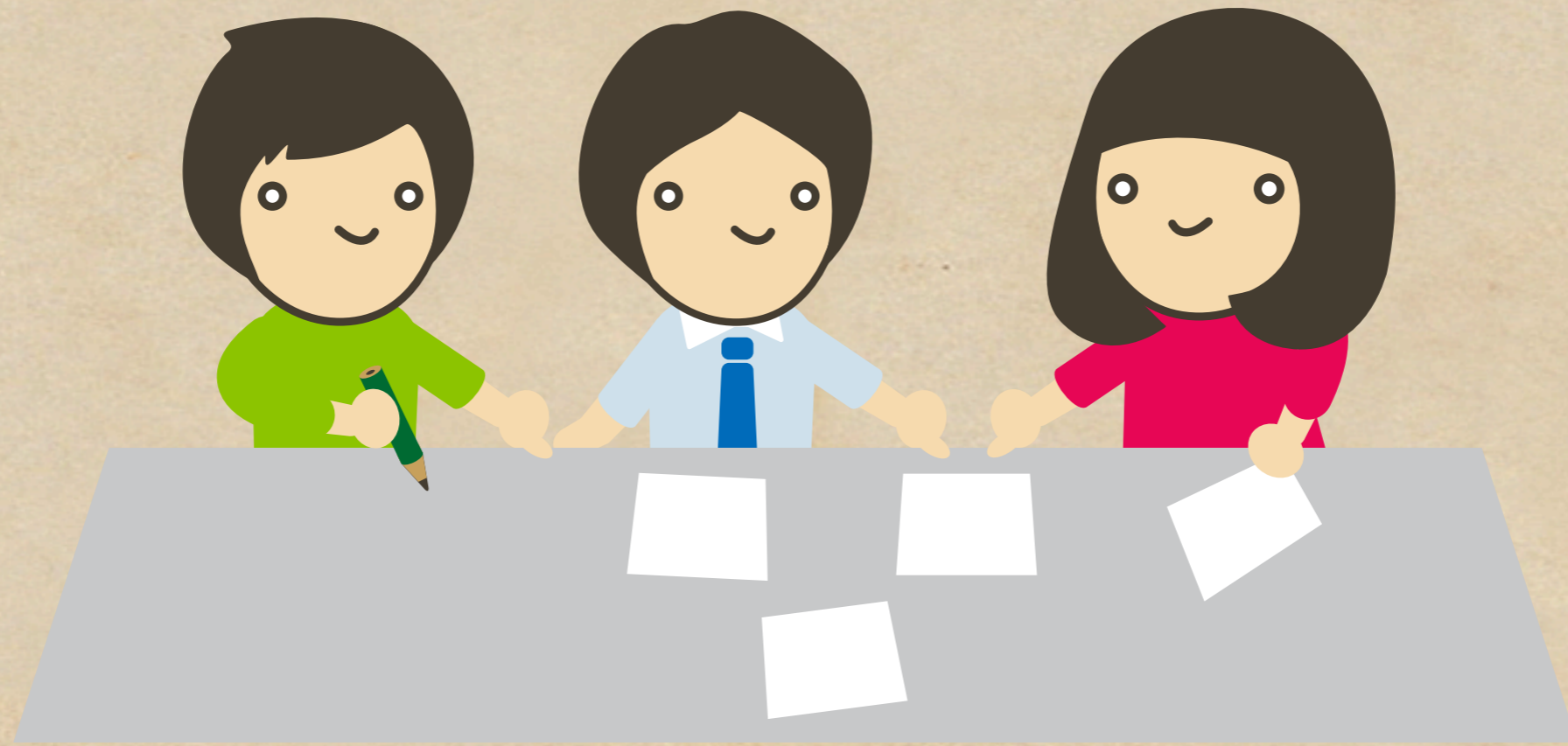
999999 9999.99.99.99:99:99 description...

See More

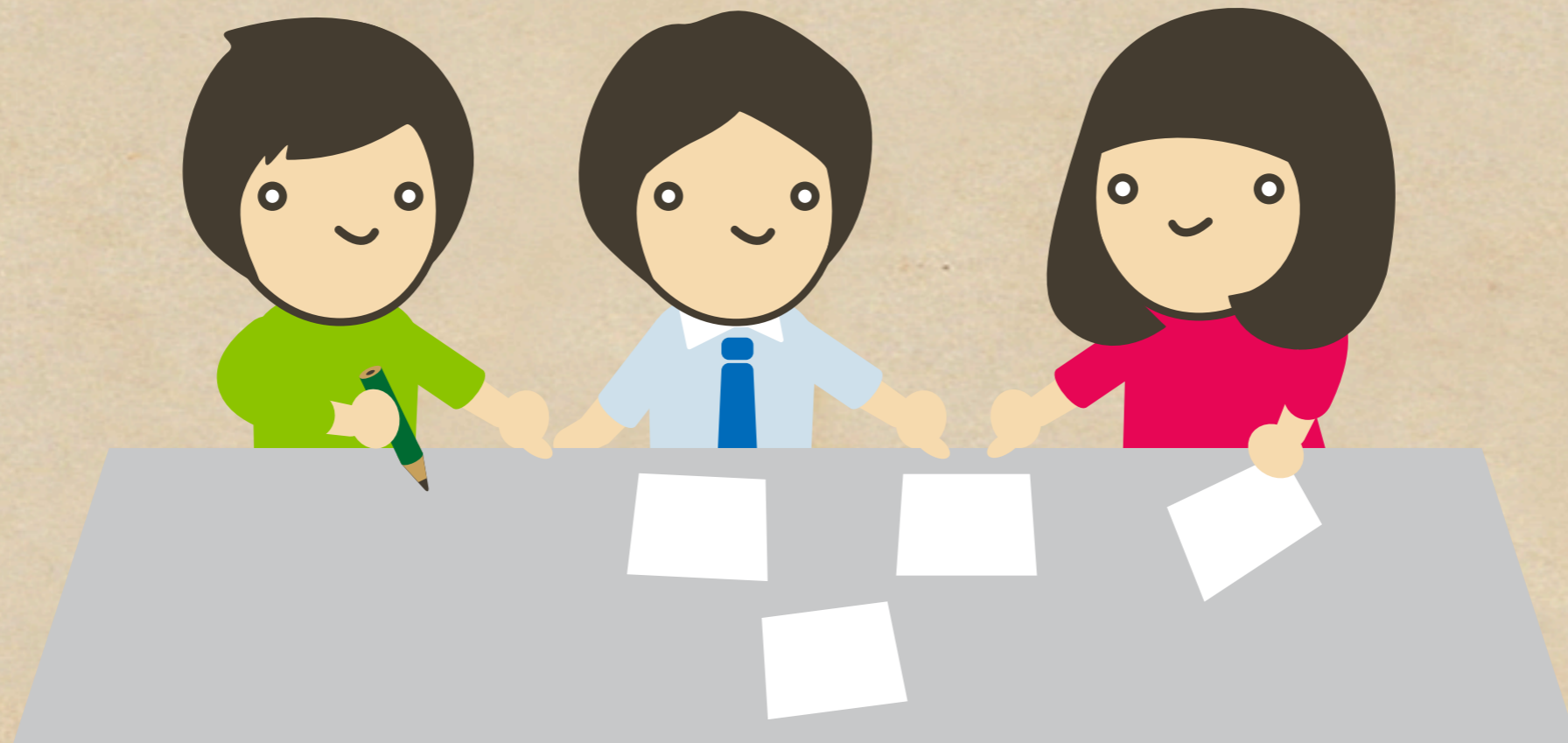
Home | Privacy Policy | Terms of Service | Contact and Support

(c) 2012 My Company

**例えばお客様の前で小さめの紙に  
1画面に収めるものを書いて、  
画面遷移順に大きなテーブルのうえで  
みんなでいっしょに並べ替えてみる**



**ワイヤーフレーム制作の時間を短縮できるだけでなく、  
一緒に考えてもらうことで、共有が深まる**



**要望は早い段階でぼんやりとしたものを出してもらい、いっしょに理想型を固められるほうが、制作者の側も参加する余地があつてよいのでは？**

**ワイヤーフレーム制作に  
時間をかけないよう工夫する。**

**試せるインタラクションが大切**

②

少しずつ作って

フィードバックを取り込む



# Webサービスにおける、機能の場合：

アカウントを登録できるようにしたい



ユーザー自身がマイページでアカウント情報を編集できるようになりたい



マイページにお気に入り登録した記事一覧を表示したい



表示する記事一覧は全てではなく、過去1週間分だけでよい

**Webデザイナーの場合どう？**

**少しずつ作るって  
どうやってやるのか**



**少しずつには**

**2つのアプローチがある**

# 1. インクリメンタル(漸進的):



「アジャイル・ユーザビリティ」より引用

# 1. インクリメンタル(漸進的):



「アジャイル・ユーザビリティ」より引用

例えば、Webサイトを1ページずつ完成させる



なかなか後戻りがきかない

## 2. イテレーティブ (反復的):



「アジャイル・ユーザビリティ」より引用

## 2. イテレーティブ(反復的):



「アジャイル・ユーザビリティ」より引用

例えば、Webサイトの色だけみてもらって、  
輪郭ができてきて...？  
ボタンがアクションがついてきて...??

## 2. イテレーティブ(反復的):



「アジャイル・ユーザビリティ」より引用

例えば、Webサイトの色だけみてもらって、  
輪郭ができてきて...？

ボタンがアクションがついてきて...??



ちよつと...OKをもらいにくい...



デザインは部品の集まりではない。  
だから、最初のデザイン入れの段階では、  
ぼんやりした状態でOKをもらうのは

難しい



最初のデザインを入れてから

**できる範囲でやろう**

**最初のデザイン入れ以降は、改善の繰り返し。  
インタラクティブとしてお客様がためせるように**

**ひとつの機能として  
完成されている**

**こと**

# ケーキが美味しいです



参考: 「アジャイルサムライ」

**ケーキが美味しいのは、  
縦に食べると一度に  
いろんなものが  
口に入ってくるから。**



**お客様により実物に近い状態で試してもらうには...**

**完成されたケーキのスポンジだけお渡しするのではなく、  
クリームやフルーツもいっしょに縦に積まれた状  
態で、小さい一口ずつ渡せるように心がける!**

**参考: 「アジャイルサムライ」**

**要求分析をし、試作とレビューを繰り返した結果、  
その機能自体要らなかった！と気づくこともある**

**そのときは、**

**勇気を持って捨てること！**

インタラクティブを試してもらい、  
フィードバックを得るには

**縦に美味しい価値を  
少しずつ届ける**

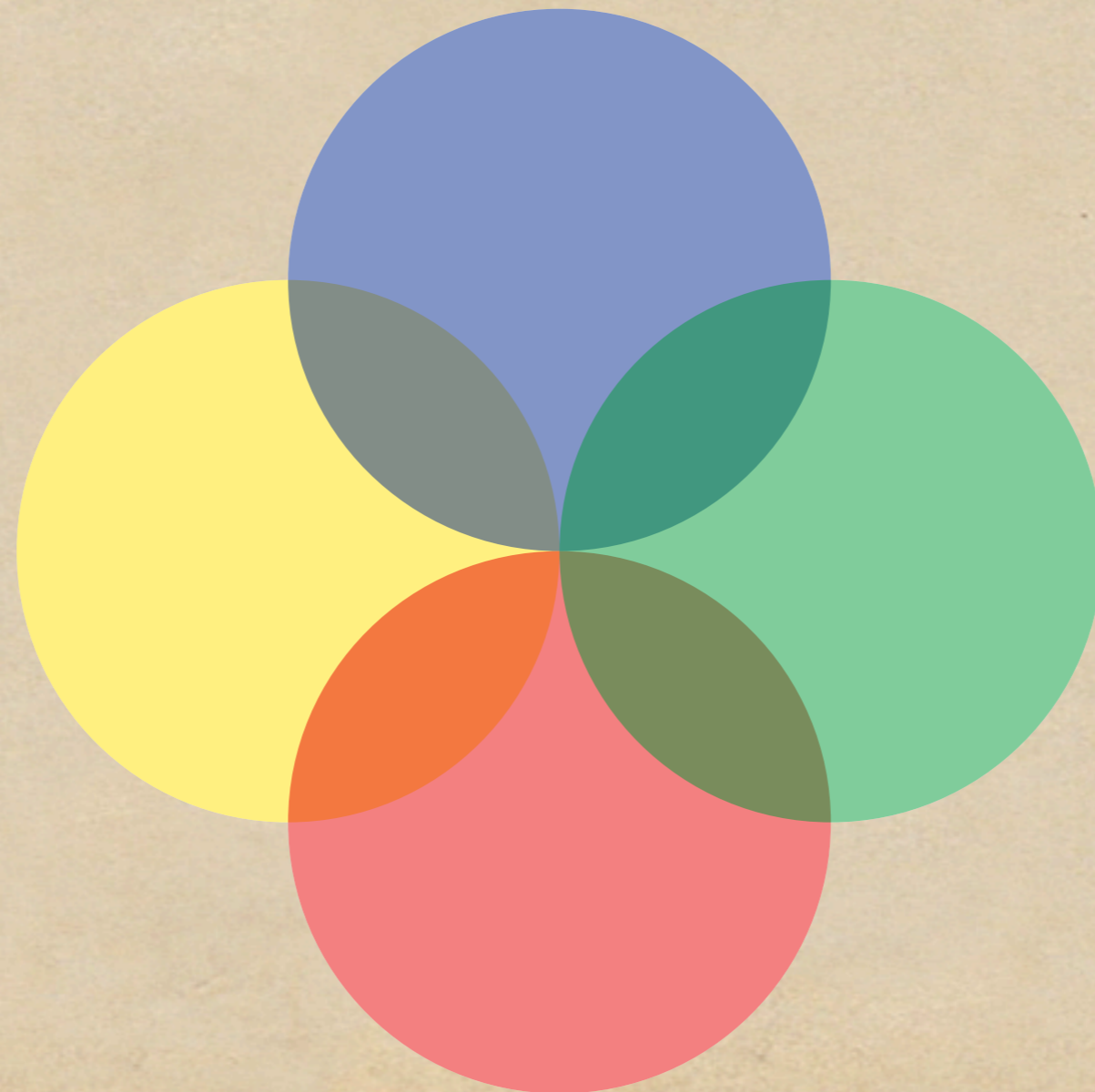
③

いろいろな役割を  
担えるようになる



**小さな単位で  
価値を届け続けるためには  
チームとして効率的に  
作業できなければならない**

**お互いの役割の  
重なり合う部分を増やす**

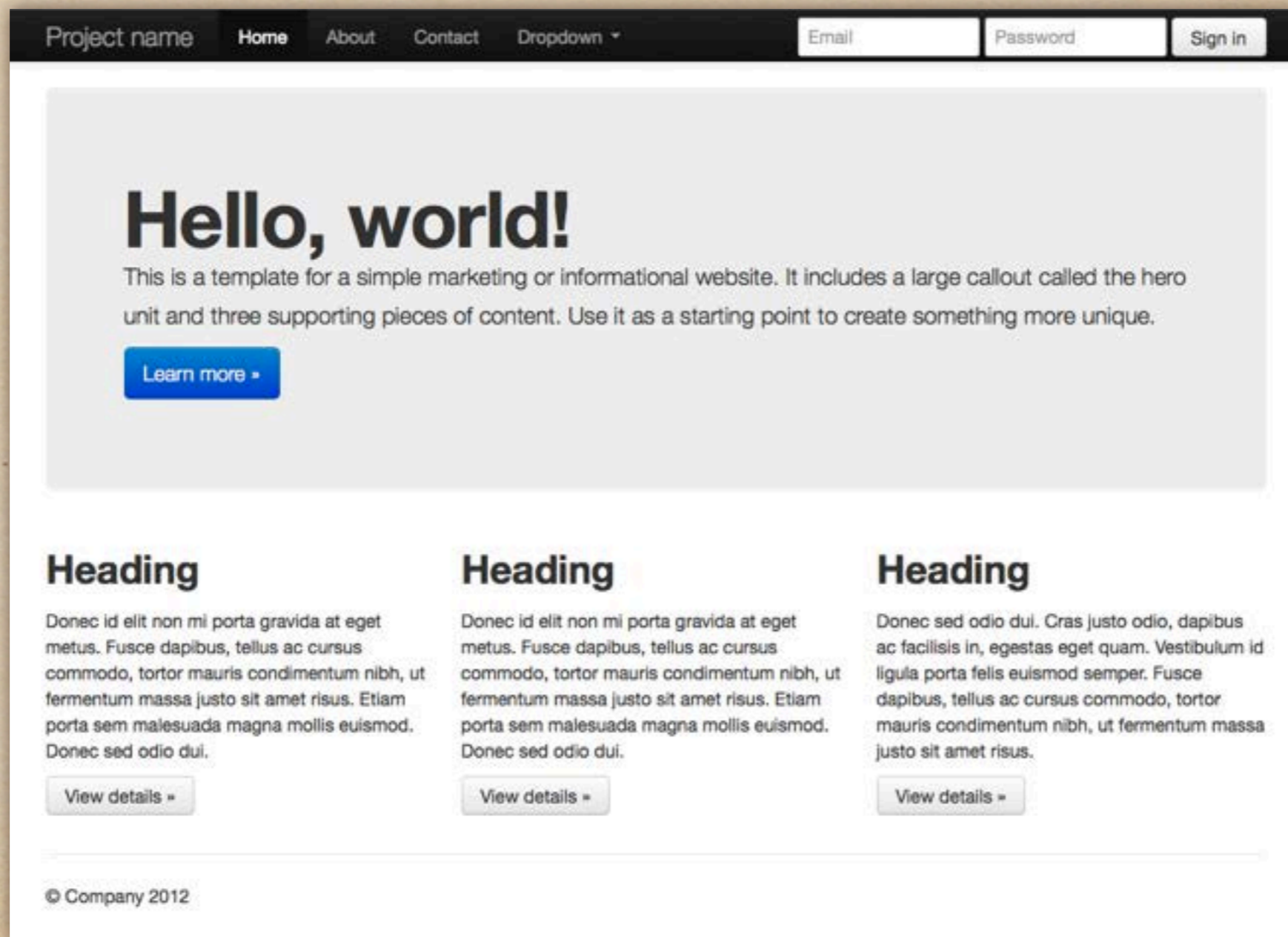


**最近、私が感じていること**

**「Twitter Bootstrap をベースに  
デザインをあててほしい」**

**私の周りでの、  
この需要の多さ！**

# Twitter Bootstrap とは、 簡単にさっと開発をはじめるための フロントエンドフレームワーク



**どうして需要が多いのか**



# 2つの理由





# 程よいデザインが 手に入る

エンジニアが手をかけずに簡単なマークアップで「ある程度いい感じに見える」ビジュアルを手に入れられる。  
お客様のフィードバックを得やすい。





## 共通ルールがある

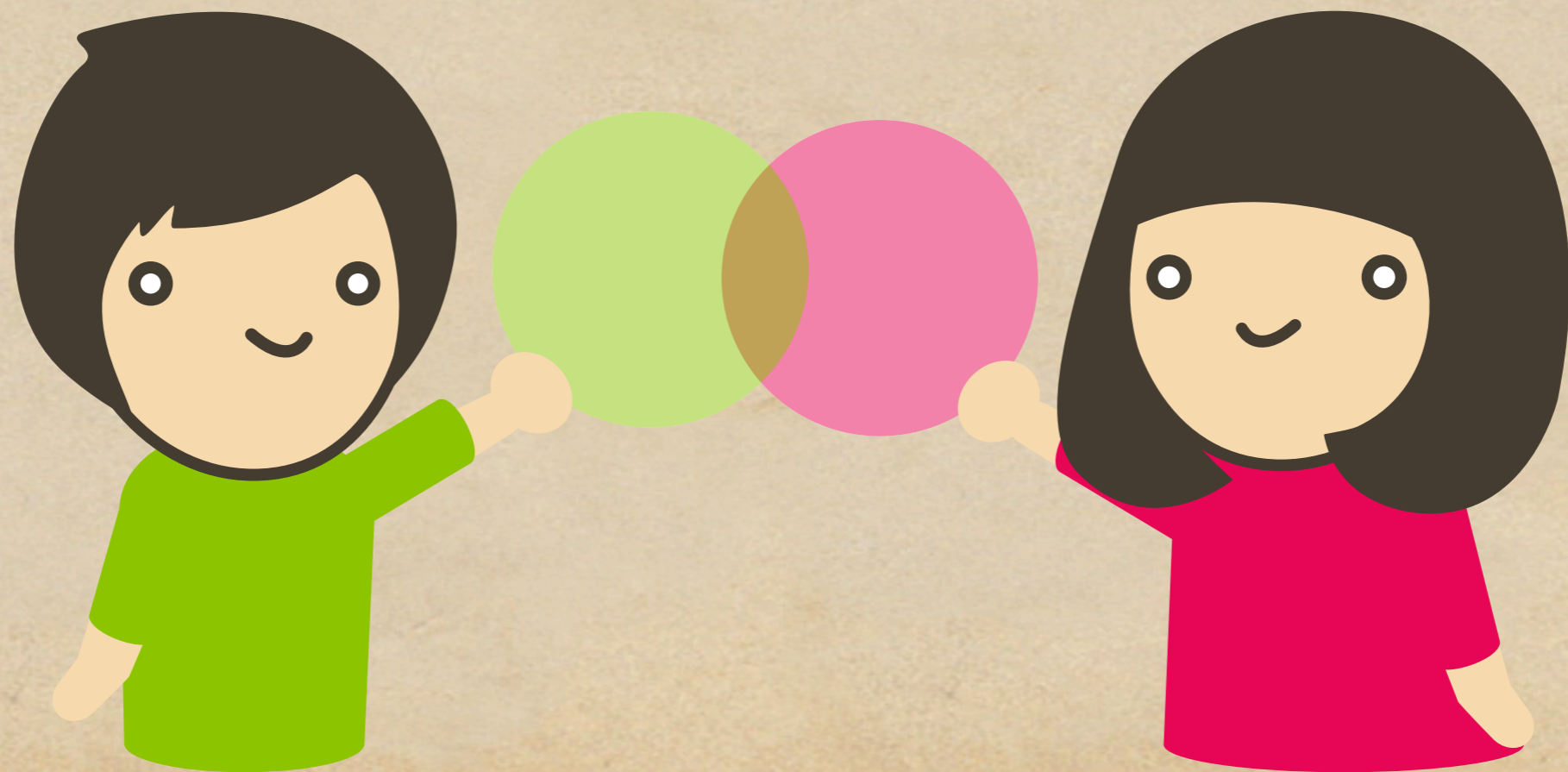
複数の開発者同士で、デザインに関する  
マークアップの共通ルールがある。  
早く開発にとりかかれる。

**デザイン側でTwitter Bootstrap のCSSを上書きしたい場合、ちょっと大変な場面もある。**

**けれど、Twitter Bootstrap を使うことを許容できたらいい感じでチーム開発ができる。**

**エンジニアだって必要に応じて気軽にデザインを調整できると、チームとして効率がよい。**

小さなスパンで、優先順位の上から順に  
ストーリーに着手するには  
お互いの役割の重なり合う部分を  
分かり合い、作業し合う必要がある



**らせんを実践するって、  
言うほど簡単じゃない**

**お客様と現場でやる要求の分析は、**

**「社内に持ち帰って...」**

**がやりにくい。**

**技術の話ができる人が必要**

**チームを成す専門家同士に  
役割の重なり合いがないと  
難しい**

**今までのお客様に対して  
やり方を変えるのは大変**

**お客様に1～2週間ごとに  
フィードバックを返す習慣がないと、  
大変だと思う**

**なので、ちよつとずつはじめる**

まとめ



らせん型ワークフローのメリット：

フィードバックに基づき  
改修を重ねることで

フィード  
バック

実制作

レビュー

お客様の満足に近づける！

1

私たちがらせん型ワークフローで

具体的にどんなことを

しているか



**「どんな属性の人が  
なぜそうしたいのか」を  
ユーザーストーリーに起こして  
上位の要求をより深く理解する**

②

ユーザーストーリーを見積り、  
プロジェクトが無理な方向に  
進んでしまわないよう、  
観測を続ける

# ③

**優先順位はお客様とともに  
共有し、いっしょに並べ替え、  
価値の高いものから順に  
届けられるようにする**

2

Webデザイナーとして  
らせん型ワークフローに  
参加していくには



**ワイヤーフレーム制作より  
試せるインタラクティブが大切**

# ②

少しずつ作るとは、  
縦に美味しいものを  
継続的に提供できるよう  
心がけること



③

**お互いの役割の重なりあう部分  
を増やし、  
できる作業を増やせるように  
努めること**

どうもありがとうございました

