- HCD2011#5 後日追記
  - 日時
    - 2011年8月6日(土)
  - 内容
    - 構造化シナリオ法
    - ペーパープロトタイプ
  - http://kokucheese.com/event/index/12665/
- 講義
  - 日本ではあまり、ペルソナシナリオ法の成功例はない
    - だいしんしゃさん？「あまり成功例はない」
      - 大伸社
      - http://www.daishinsha.co.jp/technology/persona/index.html
      - 今から3、4年前に日本に持ち込んだ
    - アーゴデザイン部会
      - http://www.ergo-design.org/
    - ビジョン提案型シナリオ法
      - 構造化シナリオ法
        - なかなかWebなんかと相性がいいんじゃないか？？
        - 先生もオススメ！！
  - ペルソナの2つの要素
    - ユーザーの本質的欲求
    - ビジネスの提供価値
  - 構造化シナリオ手法
    - この3つのがわかると悟りの境地だ！！！！
      - バリューシナリオ
        - サイトストラクチャ
      - アクティビティシナリオ
        - ナビゲーション
      - インタラクションシナリオ
        - ラベル
  - モノを作るとき
    - 3つの要素
      - ビジネスニーズ
      - 技能的シーズ
      - 利用状況の分析
        - これだけじゃダメ
        - HCDをやると、これだけになりがち
        - ユーザーがユーザーが言ってもダメ
    - ユーザーのことだけじゃなく、ビジネスニーズ、技術的なことも必要だ！！！！
      - アスナル金山のターゲットユーザーの話につながるかも・・
        - 最大公約数のユーザーで作ってはダメ
        - ビジネスニーズに合わせてインタビューするユーザーを連れてくる
      - 今回のWSでは、ビジネスのニーズを勝手に作ってよし！
  - ペーパープロトタイピング
    - 実務であまり使えないんじゃないか？？？
      - 2004年に一度流行ったが使えなかった
    - タイプとタイピング
      - プロトタイプを作ってからタイピングをしないと意味がないよ！！！！
        - プロトタイプで終わってるから使えなくなっちゃう
    - IDEOの教え
      - できるだけラフに書いたほうが、デザインの本質がわかりやすい！
        - 雑とは違うよっ！！
    - 種類
      - スケッチ
        - ワイヤーフレーム
          - ラベリングやボタンをポストイットでやる
          - アイラブワイヤーフレームズ！！！
          - http://wireframes.tumblr.com/
        - モックアップ
          - 紙で形を作る
          - 実物大で作ることが大切
      - プロトタイプ
        - 発話思考法
          - タスクにそって、紙芝居的に演じる。プロトコル分析みたいに言葉に出してテストする。
          - ペーパープロトタイプの本。黒須先生。
        - オズの魔法使い
          - 高価なシステムを構築する場合に有効
          - プロダクトも使う
        - アクティングアウト
          - 寸劇で演じてみる
          - 学生の言ってることはよくわからん（笑）
          - これが一番よくわかる！
          - 社会人は恥ずかしがってやらない
        - ウォークスルー
          - UXフローを壁に貼って並べる。ステップごとに並べていく
          - 発話思考で押していく（ボタンを）
          - UXをよくするために効果的な方法
          - 今回やったのはコレ！！
        - フォトボーディング
          - ウォークスルーをもっとしっかりしたもの（プレゼン用）
    - UXフロー
      - ユーザーがやりたい順番で具現化
      - アクティビティに沿って書いていくとUXフローになる
- シャッフルディスカッション
  - やることの意味
    - 期限を設定してとりあえず作っちゃう
    - だらだらしないことの予防になる！
    - コンセプトは早く作っちゃうことが肝要！！！
  - これは実務でやってみると非常によさそう！！
- 講評にて
  - 今回のストーリーボーディング作成のWSについて
    - シナリオを実現させるためだけにインターフェースを考えてはいけない
      - つまらないものになってしまう。5年前のWebの技術でできる。Webを使わなくてもできる。など。
    - シナリオを元に、どんんばUXを提供できるか！を考えるのが今回のWSの目的！！
    - インターフェースを基準に考えると、「使えるか・使えないか」だけになってしまう。
      - シナリオを先に考える。
    - スマホの時代、これをやらないと話にならない
    - HCDは繰り返すと力になっていく。やってみよう！
      - どんどんいいUXを提供できるようになる。
    - ペルソナまでは×　アクティビティシナリオとインタラクションシナリオが大切！
    - ここで作ったインタラクションが、ユーザー評価の「タスク」になる！
  - ポイント
    - アクティビティーをちゃんとしておくと、ユーザーがどう使うかがわかる。
    - それに対して、どうゆうインターフェースにするとUXが提供できるか議論できる。
    - インターフェースからの議論だと使えるか使えないかだけ。
    - 今は使えないモノはない！どうゆうUXを提供できるか。
- ぼくらの成果に対する講評
  - やはりいつも、ツメが甘い・・・
  - 新しさがない。魅力的でない。
  - 数年前のインターフェースの話。
  - あたらしいUXはない。
    - 今回のWSはそれを創り出すためのもの。
  - つまんない話だよこれ。