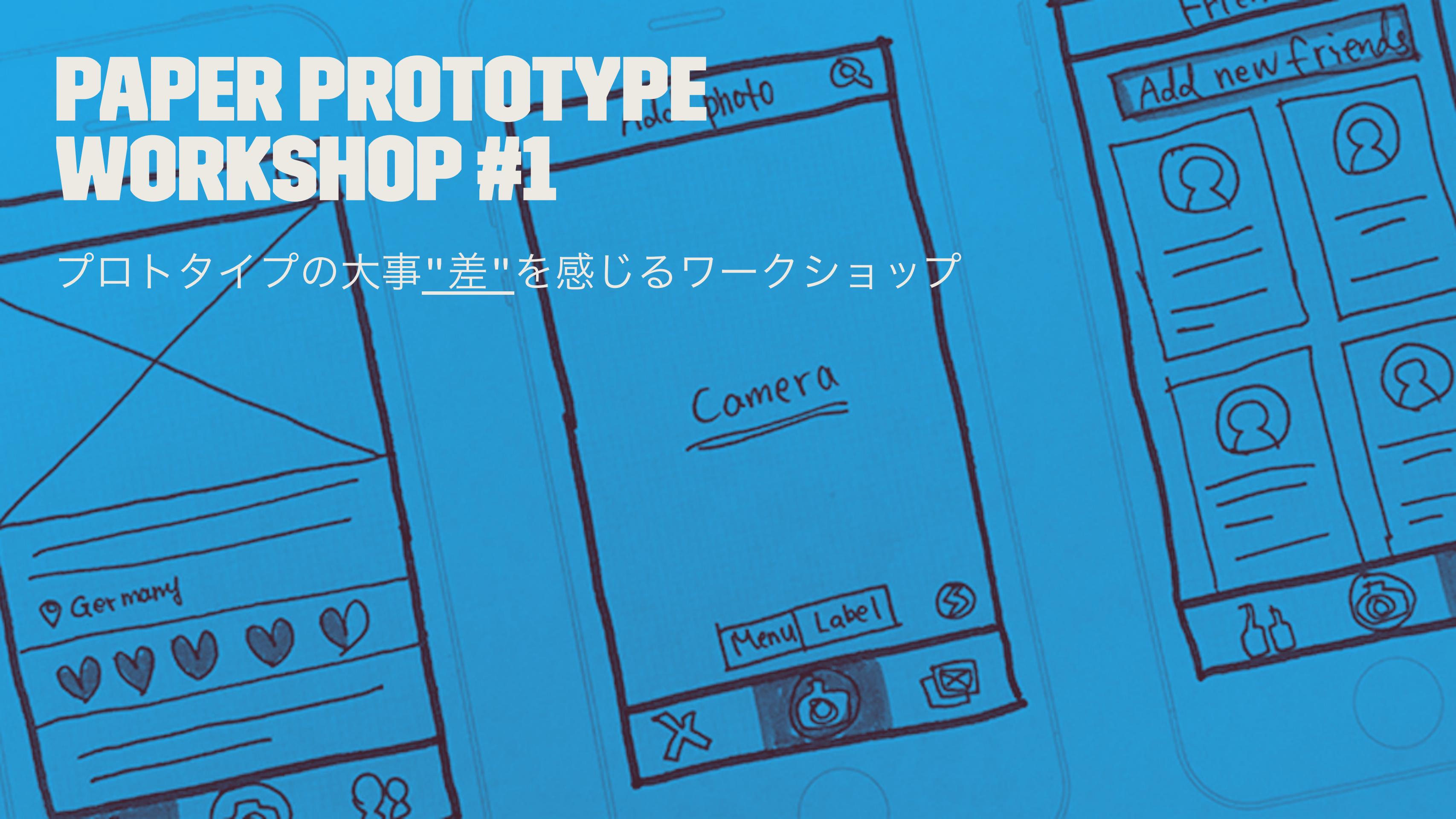


# PAPER PROTOTYPE WORKSHOP #1

プロトタイプの大事"差"を感じるワークショップ



# GOAL

- » 60分でペーパープロトタイピングを体感する
- » プロトタイプの大事”差”を感じる
- » モックを作る -> 試す -> フィードバックするというサイクルを回す
- » つくるものの具体化



# CONTENTS

- » イントロダクション ←いまここ
- » ペーパープロトタイピングについて
- » メリット
- » 具体例
- » ハンズオン
- » まとめ

# CONTENTS

- » イントロダクション
- » ペーパープロトタイピングについて
- » メリット
- » 具体例
- » ハンズオン <- ここがメイン
- » まとめ

# INTRODUCTION

なぜペーパープロトタイプ（モック）が必要なのか



体験>トキュメント

# DEVELOP PROCESS 1

企画 -> 文書化 -> 評価 -> 開発 -> 評価

» 文章では伝わらない

» 評価しづらい

Germany



Camera

Menu Label



# DEVELOP PROCESS 2

企画 -> 文書化 -> モック -> 評価 -> 開発 -> 評価

» 具体的になる

» 評価しやすい

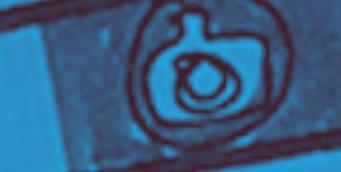
イメージ動画

Germany



Camera

Menu Label



でもモックって大変そうじゃん？

# モックとプロトタイプ

- » モック (ノーコーディング)
- » プロトタイプ (コーディングするよ)

このワークショップではこの定義で話をすよ

# MERITS

» コストがかからない

1. 紙とペンさせあれば出来る

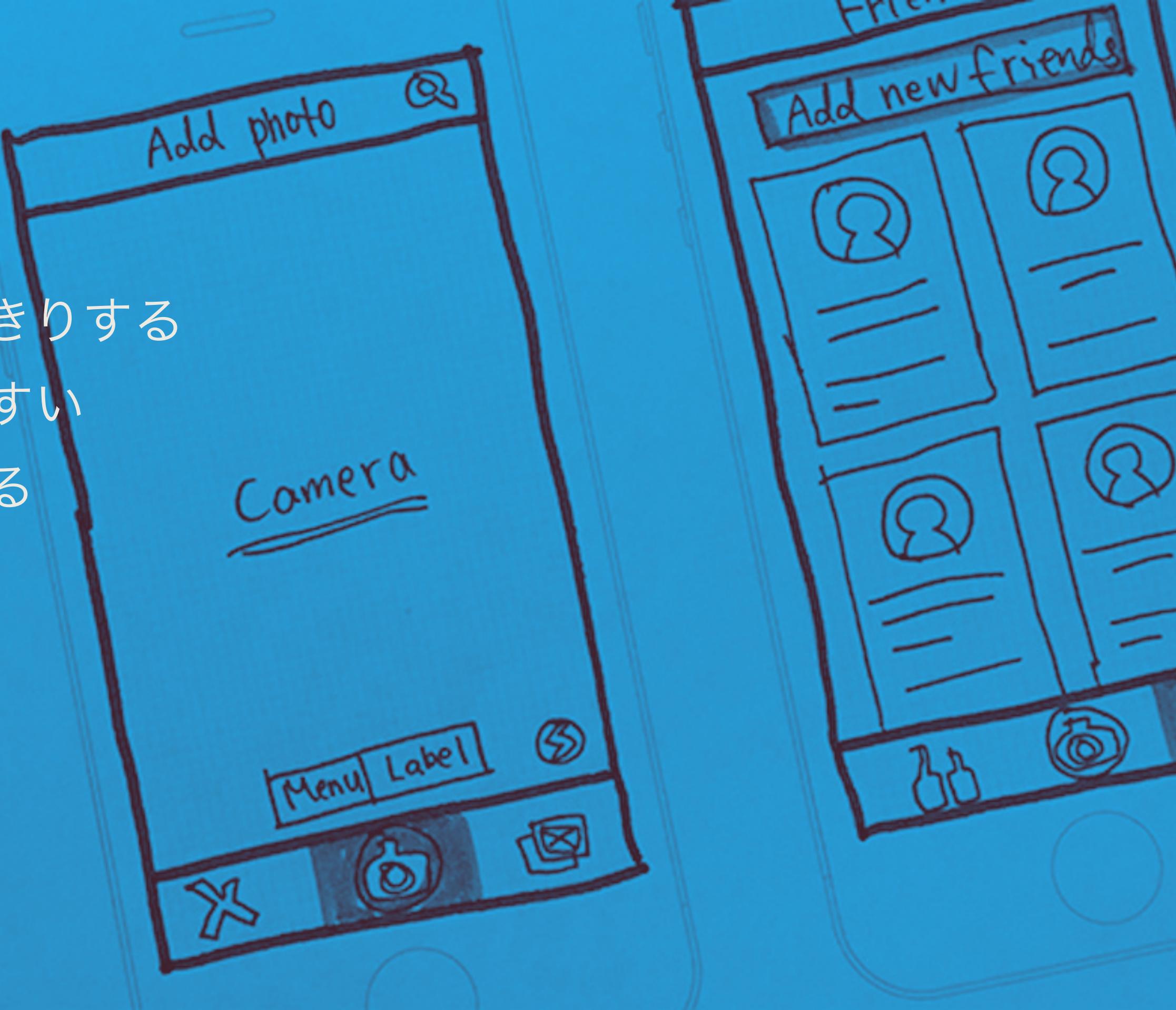
2. 修正も容易

3. しっかりしたものでも1日あればできる

# MERITS

» 具体的になる

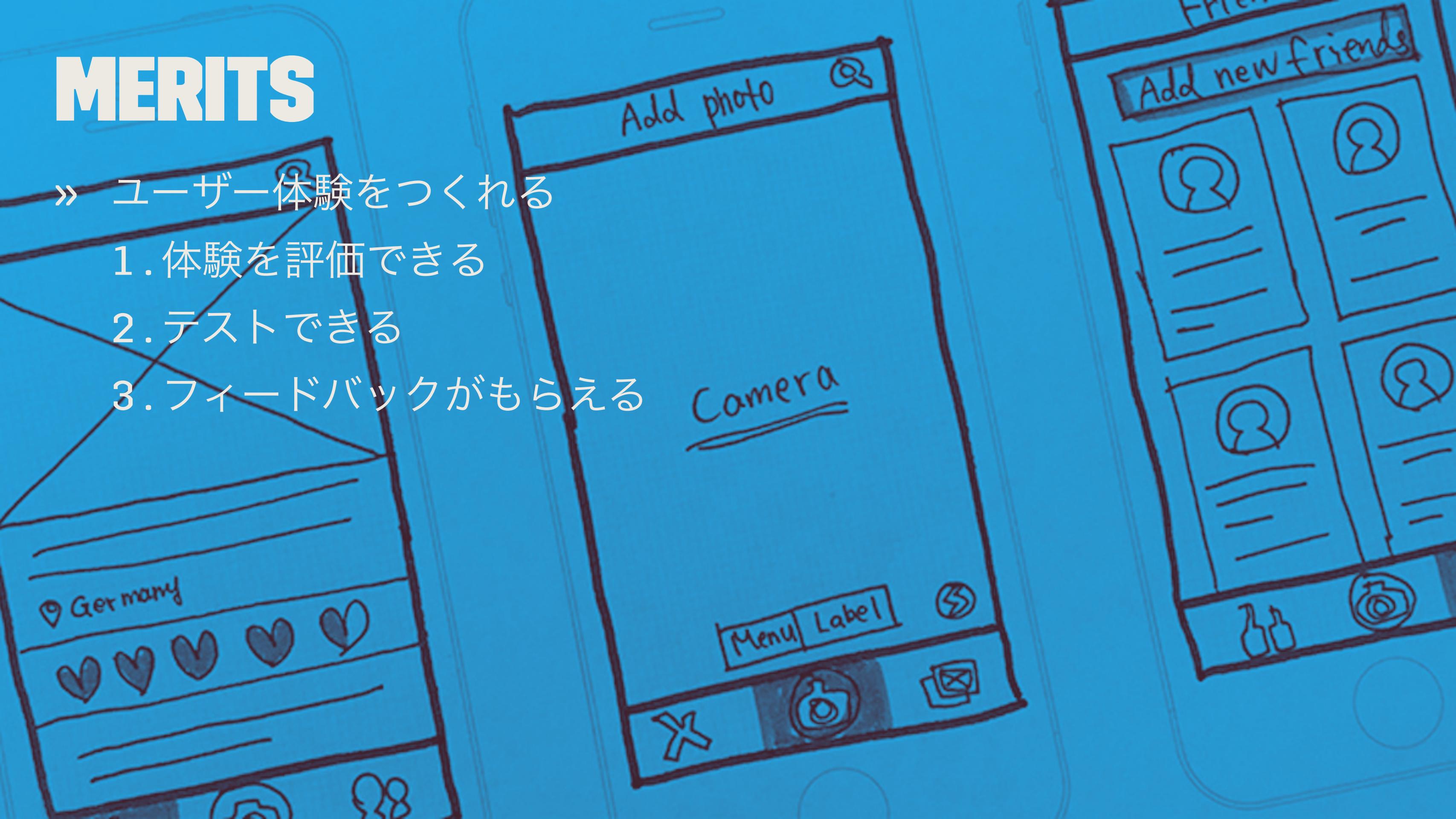
1. つくるものがはっきりする
2. 共通意識をもちやすい
3. 必要なものも分かる
4. 優先度を付ける
5. アイデアを売れる



# MERITS

» ユーザー体験をつくれる

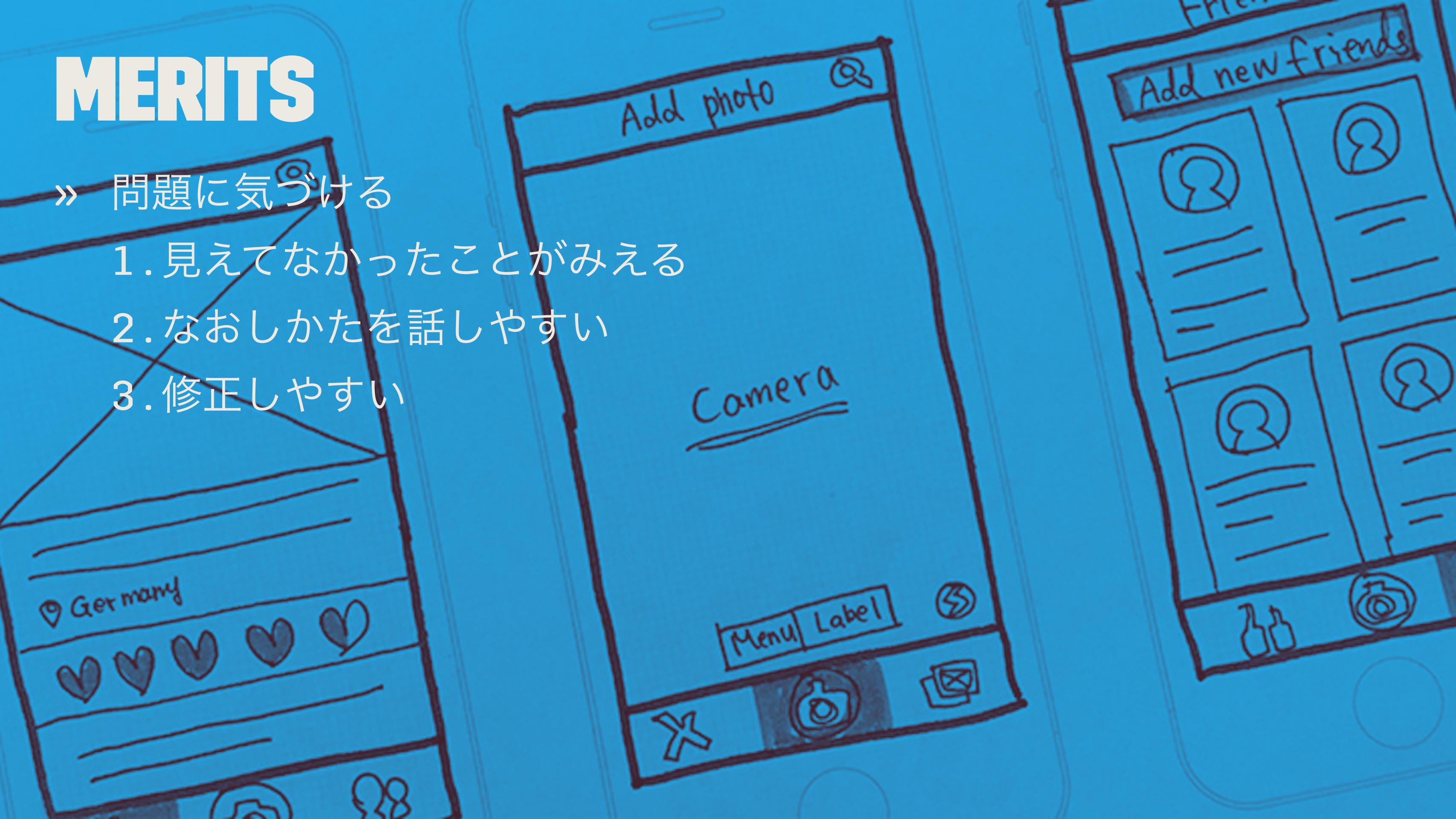
1. 体験を評価できる
2. テストできる
3. フィードバックがもらえる



# MERITS

» 問題に気づける

1. 見えてなかったことがみえる
2. なおしかたを話しやすい
3. 修正しやすい



# PROTOTYPE TYPES

プロトタイプの種類

右に行けば行くほど具体的

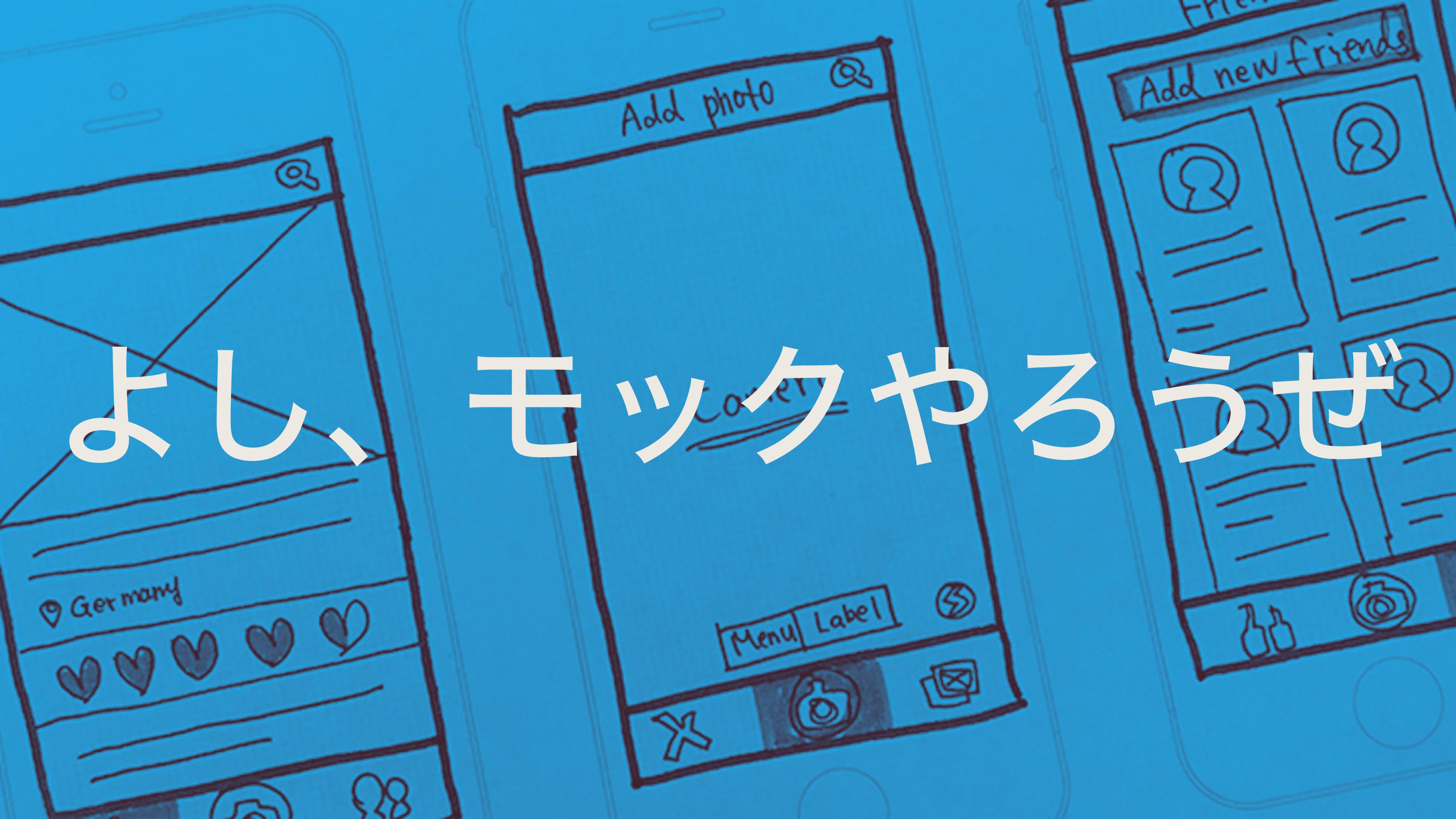
アイデア < 文章 < モック < プロトタイプ < 映像

具体的であればあるほど伝わる

モックとプロトタイプの違い（コードを書くか）

今回やるのはモックの部分

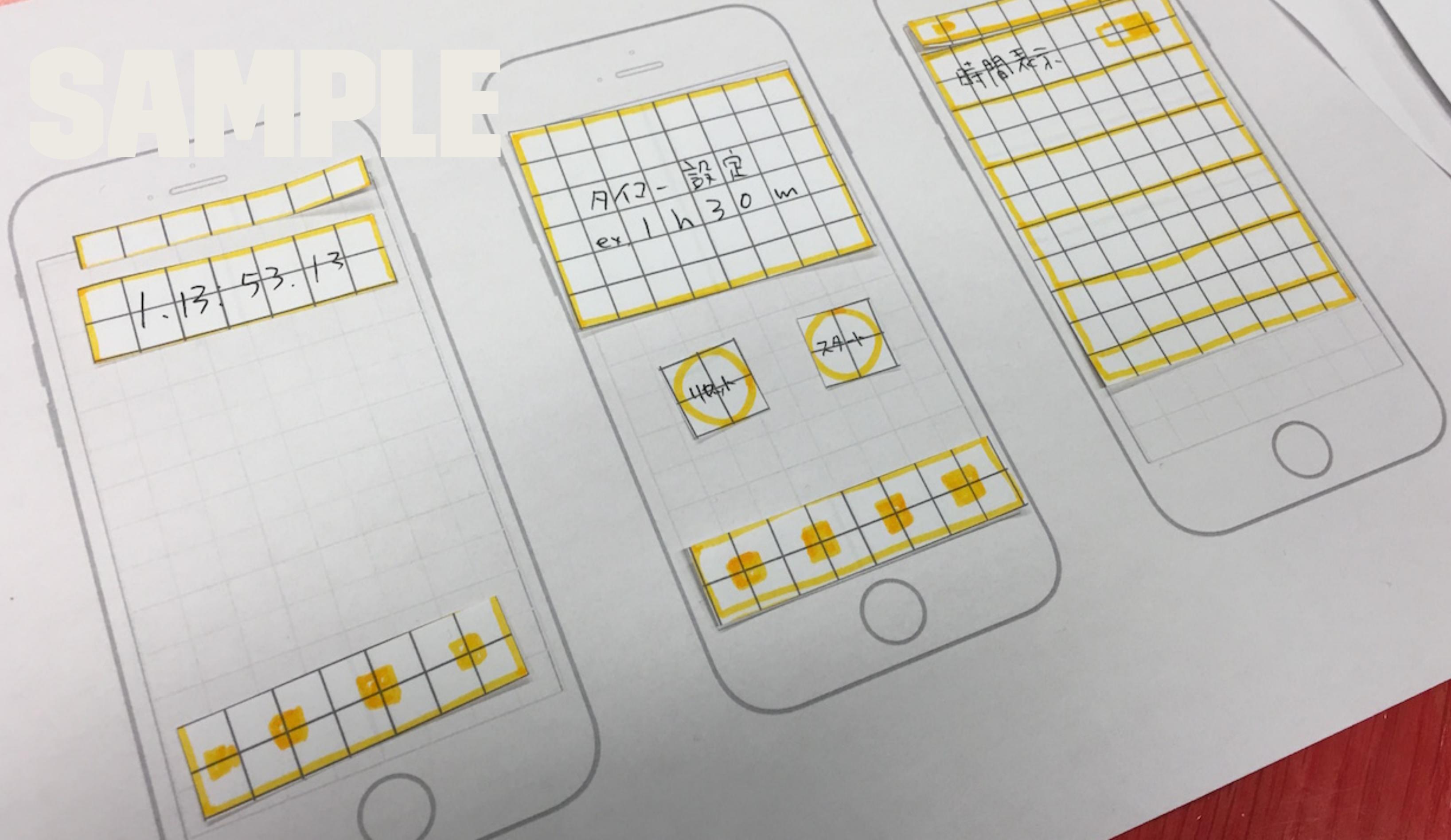
よし、モックやるうぜ



# 流れ

1. モック作成 (30分)
2. ペアになってレビュー(各10分)
3. レビューしている間は操作していない人は動画を撮影
4. レビューを元に修正する (10分)

# SAMPLE



# MOCK THEORY?

- » 早さ第一
- » デザインの詳細ではなく体験設計
- » 画面遷移をつくる -> 必要なものを具体化する

# WORKSHOP

1. すでに作りたいもののイメージがはっきりしてること
2. まだ作りたいアプリのイメージがはっきりしないこと

# すでに作りたいもののイメージ がはっきりしてると人

今回のワークショップのゴールを自分の考えを具体的な形にして  
誰かに体験してもらおう

Q. 使い方はすぐ理解してもらえたか?

Q. 体験のデザインは出来ているか

Q. 追加したい機能はあったか

# まだ作りたいアプリのイメージ がはっきりしない人

このワークショップを通して、作るもののはっきりさせよう

アイデア -> ??? -> 完成イメージ

この空欄を埋める作業をする

他のアプリなどを研究するところからはじめてみる

Camera

Menu Label

X



Germany



# WORKSHOP1

20分で作る体験！

# WORKSHOP2

お互いのモックをレビューしよう

(レビューを動画撮影しておくと、あとで見返せてGOOD!)

# WORKSHOP3

フィードバックから修正をしよう！

# まとめ

【作る側】

頭の中のイメージをどれだけ出来るか

-> モックを作れば頭の中が具体的になる



# まとめ

## 【ユーザー視点】

-> 人に触ってもらってはじめて見える事が多い  
モックは手軽にユーザーエクスペリエンスを作れる

絵は頭で描くもの。手で描くのではない。



# 今回カバーできること

- » デザインの理論、原則
- » UXデザイン
- » タイポグラフィ
- » マイクロインタラクション、アニメーション



# 推薦図書

- » なるほどデザイン
- » UXデザインの教科書
- » 誰のためのデザイン
- » インターフェイスデザインの心理学
- » タイポグラフィの基本ルール

# 次のステップ

プロトタイプしてみる

-> コア機能をつくる

-> デザインイメージを固める

(Sketch3みんな買おう！使い方講座やりたい)



ANY QUESTION?

