

卒業研究Ⅲ

Group-j1

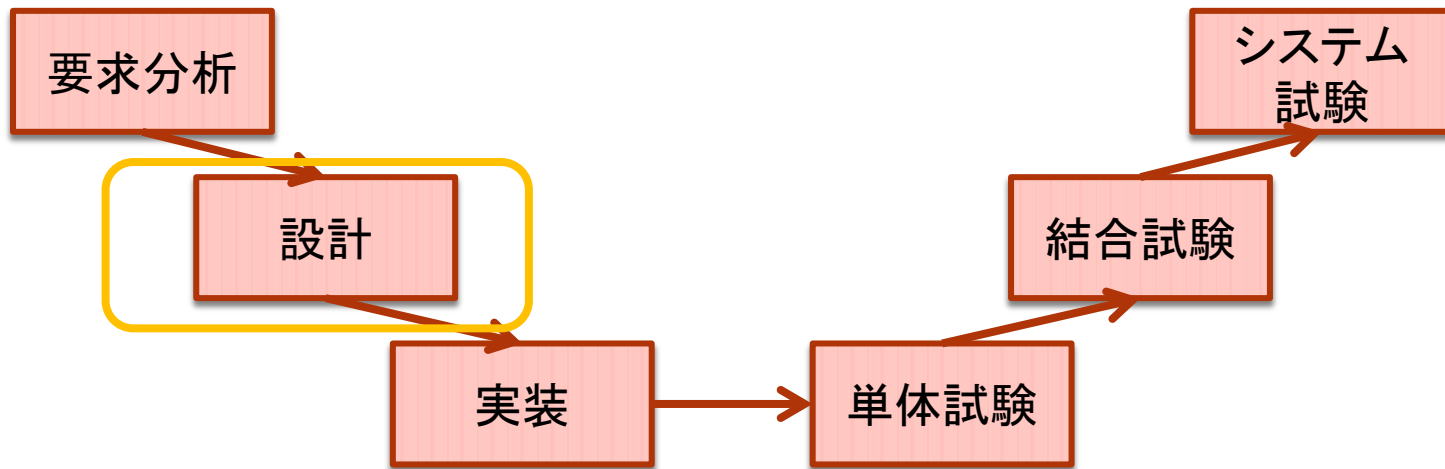
2009SE087 伊藤まどか

2009SE172 桃山みなみ

目次

- 方向性
- ユーザストーリーマッピングとは
- ユーザストーリーマッピングの手順
- 開発者側の利点と欠点
- 考察
- 今後の課題
- 参考文献

方向性



- 製品開発の設計の部分に着目する.
- 開発者が作りたい製品とユーザが欲する製品間に生じるギャップを埋められるような設計手法を提案していきたい.

ユーザストーリーマッピングとは

ユーザストーリーマッピング
⇒ジェフパートン氏が提案する計画手法

バックログを効果的に視覚化する
システムの全体像を捉える

ユーザの行動を洗い出す作業
非常にストーリーテリング
の考えに近い

UX(User Experience)指向のストーリーとして整理。
より多くのユーザの満足を得るプロダクトへ導く。

バックログ

開発しなければならない、ソフトウェア案件の積み残し

ユーザストーリーマッピングの特徴

- ・ユーザストーリーを使うことで全体像をチーム内で共有する
- ・ユーザストーリーを時間と優先度に着目したマップを作る
- ・利用者のアクティビティ(振る舞い)に着目する

ユーザストーリーマッピング(1/7) 手順

1,ユーザの行動を洗い出す

ユーザの活動や体験を
付箋に書き出す.

2,ユーザの行動を整理する

似た活動を集め,
整理する.

3,活動を動詞で表現する

各カテゴリに
名前をつける

4,ユーザストーリーマッピング
を使ったシステムの計画づくり

重複するものをマージし,
優先順位をつける

ユーザストーリーマッピング(2/7) 手順1

ユーザの行動を洗い出す

「映画を調べるアプリ」をお題とすると...

「映画を見る」行為に対する、行動を付箋に書き出す

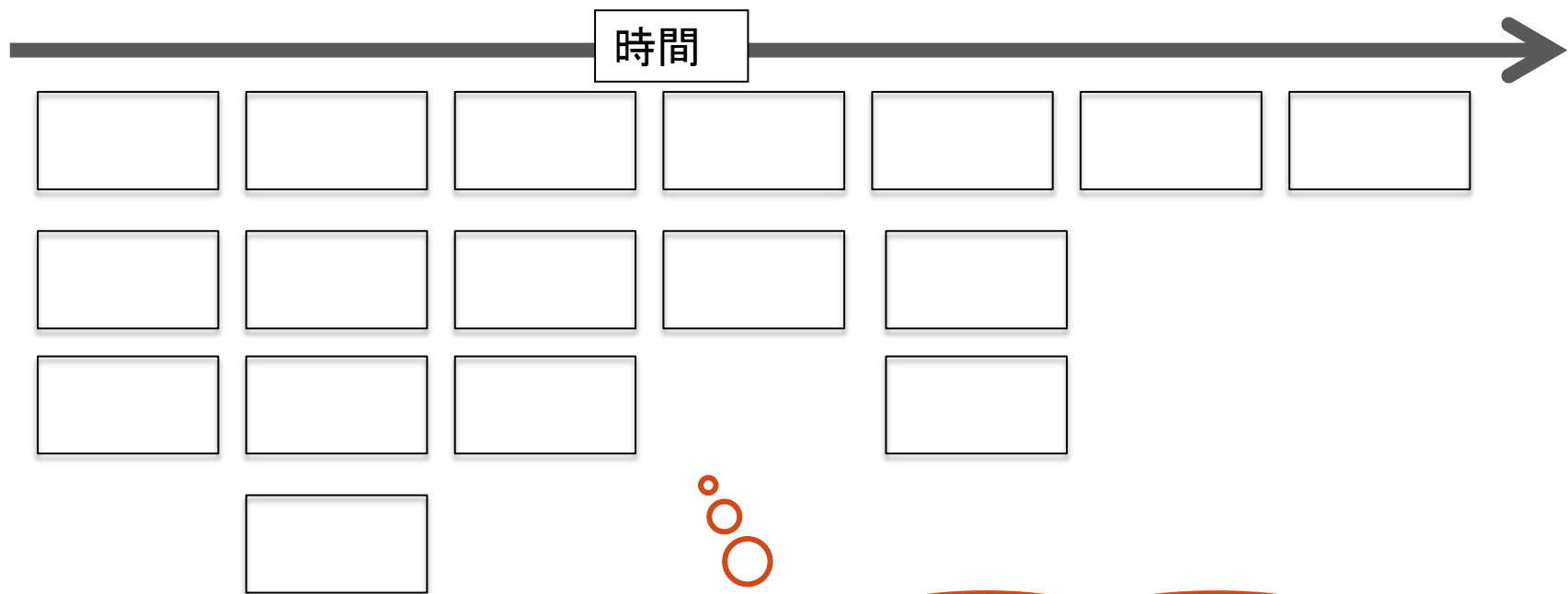
- ・ネットで面白い映画を調べる
- ・見る映画を決める
- ・映画館に向かう
- ・ポップコーンと飲み物を買う
- ・家に帰る
- ・感想をブログに書く
- ・
- ・
- 等々

映画を見るだけの行為でも、人によっていろいろな活動がある

こういったユーザの活動や体験を中心に
ストーリーの地図を作っていく

ユーザストーリーマッピング(3/7) 手順2

ユーザの行動を整理する



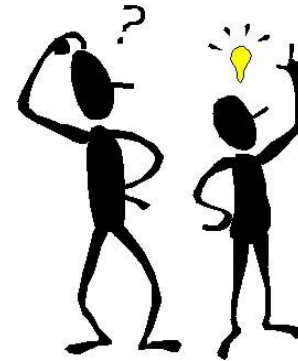
ユーザストーリーマッピング(4/7) 手順3

活動を動詞で表現する

それぞれの活動を**動詞**で表現する

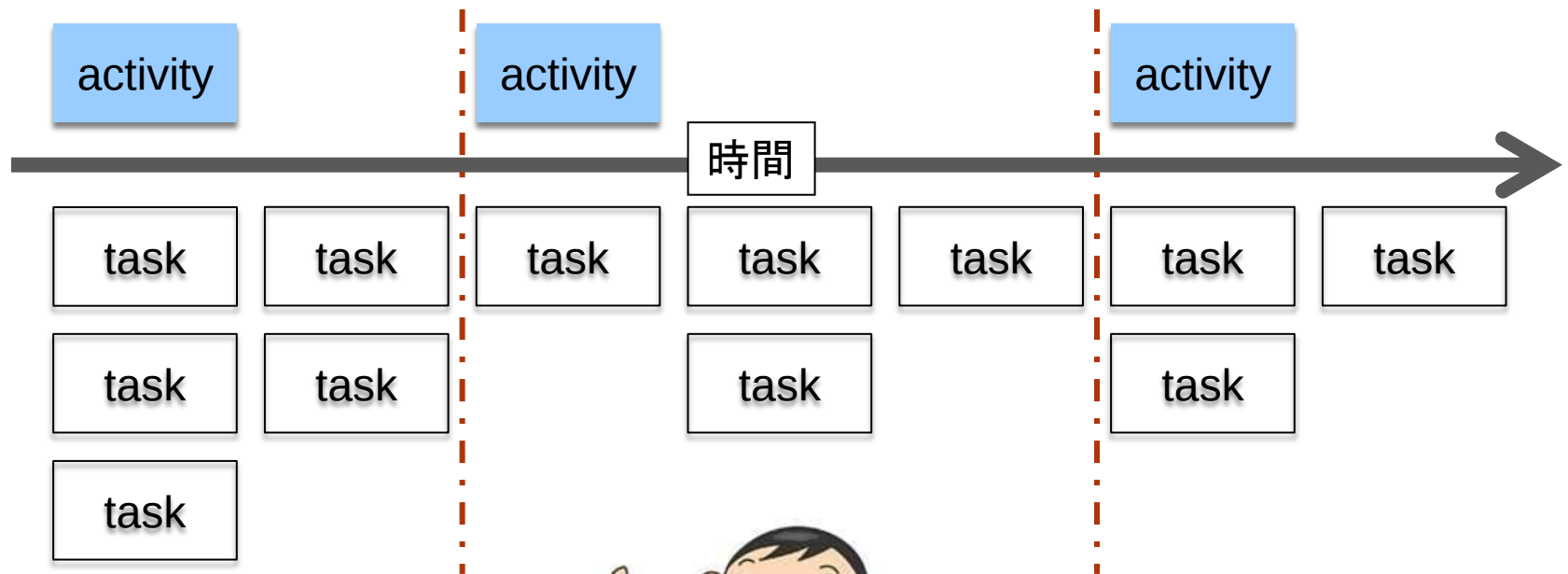
・より大まかな利用者のシステムに対する振る舞い

例)「チケットを買う」→「買う」
「何をみるか決める」→「決める」



ユーザストーリーリマッピング(5/7) 手順3

活動を動詞で表現する



taskはまだ
無造作に並ん
でいる

ユーザストーリーマッピング(6/7) 手順4

ユーザストーリーマッピングを使ったシステムの計画づくり

- (1) 出来上がったマップのtaskを見る
- (2) 重複するものをマージし,優先順位をつける

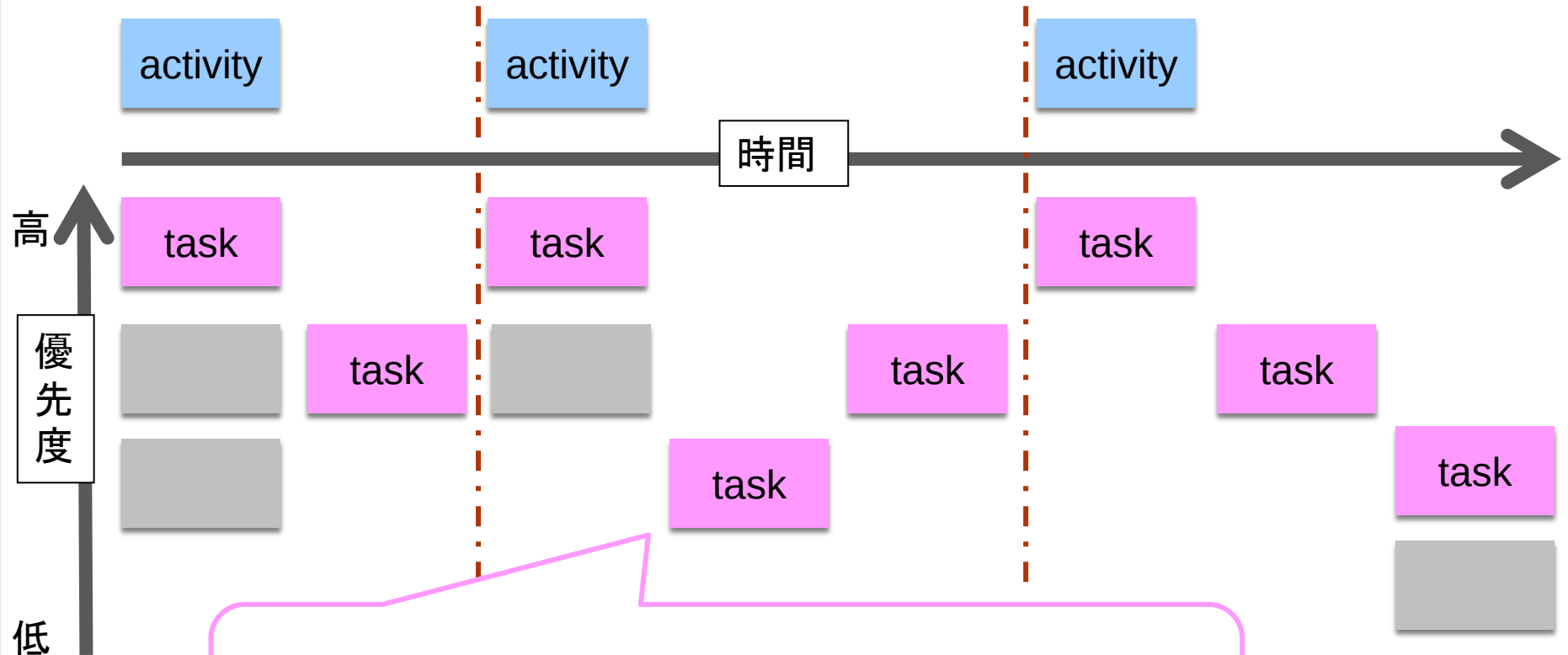
・ユーザにあわせて,taskの優先順位を付けることもできる.



ペルソナごとに違う優先順位のマップを作成することができ,
各ペルソナに対するリリース計画が具体的に見える.

ユーザストーリーマッピング(7/7) 手順4

ユーザストーリーマッピングを使ったシステムの計画づくり



開発者側の利点と欠点

利点

- ユーザの行動を視覚化することで、全体像を捉えることができる
- ユーザへの理解が深まる
- 中長期のリリース計画にも役立つ

欠点

- 物理的な広い場所が必要
- 開発者が同じ場所にいないければマップが作成しにくい

考察

- ユーザストーリーマッピングを利用することで、開発者のユーザへの理解が深まる.

開発者が作りたいものとユーザの本当に欲しいものとの間に生じてしまうギャップを改善することができると感じた.

今後の課題

- **研究のこれから**

- 製品開発の機能設計段階に着目する
- 課題を明確にする
- UX (User Experience) を基にした具体的な機器の UI (User Interface) を提案する

- **次回**

- 製品開発の設計について

参考文献

- **daipresentsagileproductdesign.com**

<http://daipresents.com/2011/%E3%83%A6%E3%83%BC%E3%82%B6%E3%83%BC%E3%82%B9%E3%83%88%E3%83%BC%E3%83%AA%E3%83%BC%E3%83%9E%E3%83%83%E3%83%94%E3%83%B3%E3%82%B0%E3%81%A7%E5%9C%B0%E5%9B%B3%E3%82%92%E6%9B%B8%E3%81%8D%E3%80%81%E3%82%BD/>

- **agileproductdesign.com**

http://www.agileproductdesign.com/presentations/user_story_mapping/index.html

- **InfoQ**

<http://www.infoq.com/jp/news/2009/03/backlog-lacks-backbone>

- **slideshare.net**

<http://www.slideshare.net/kkd/user-story-mapping-for-agile-team>