

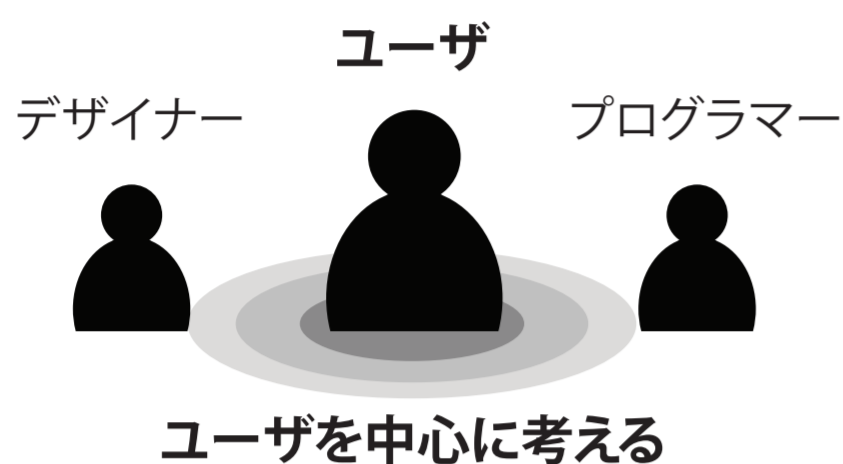
Group C: リフレクションの内容を簡単に閲覧できるサイト

リフレクション可視化サイト

竹原 諒 吉尾 彰浩 沢田 翔太 柵山 良太 小坂 央

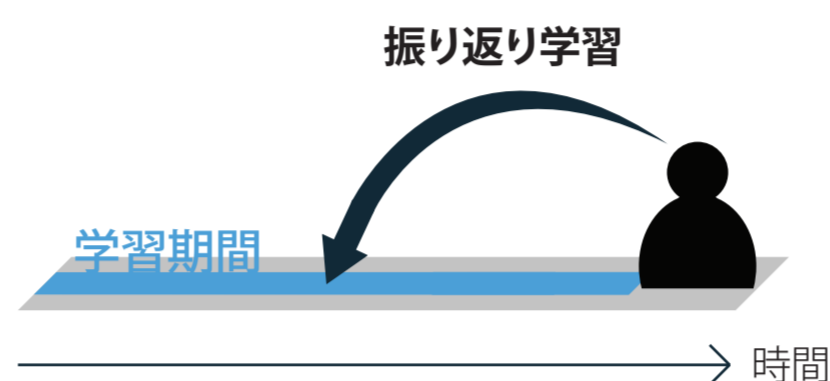
ユーザセンタードデザインプロセス

今回、ユーザセンタードデザインを用いて開発を行った。ユーザセンタードデザインは、ユーザの視点に立ち設計することで、技術主導やデザイナーの思い主導での設計を行うことを回避する。



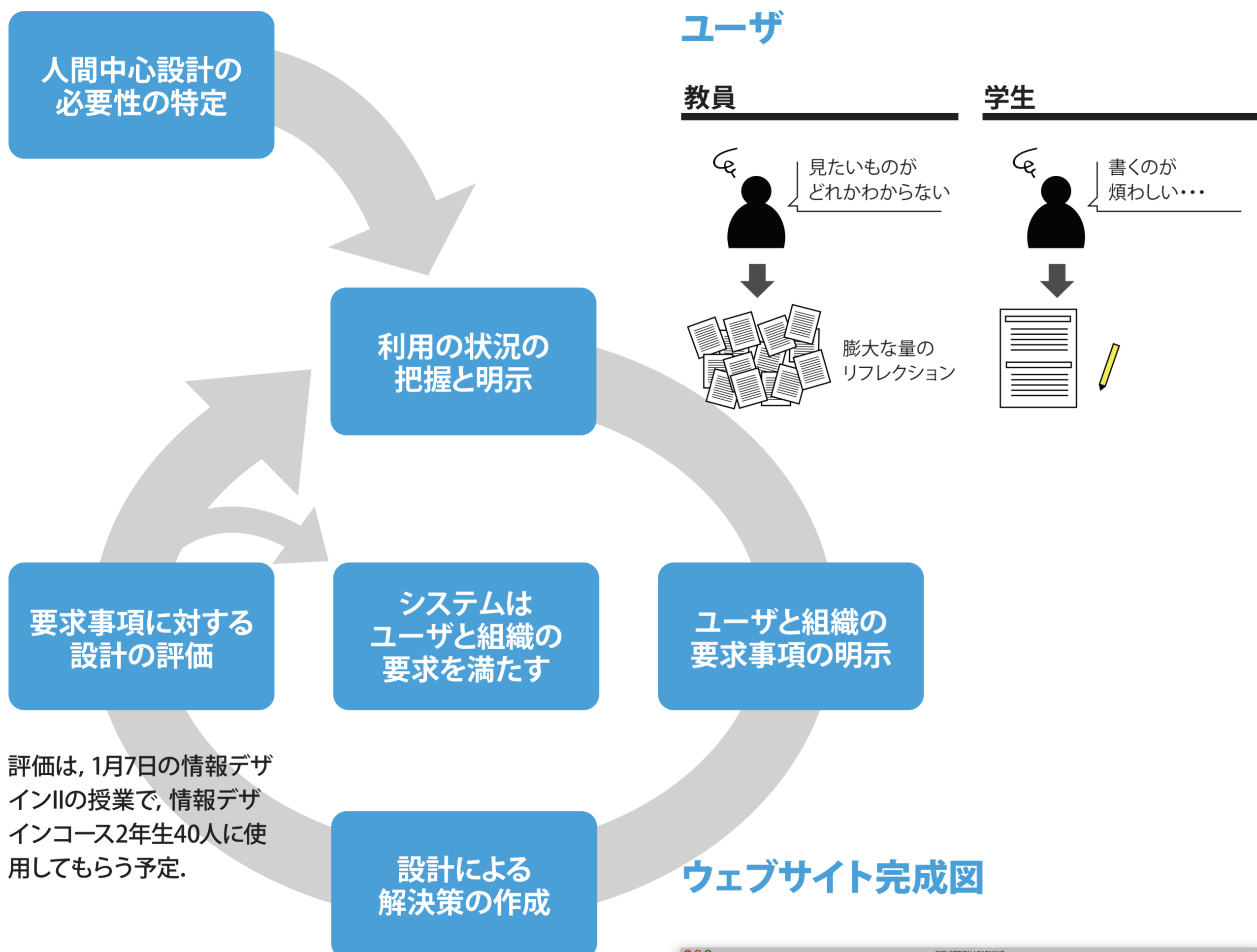
リフレクション

実践した体験を振り返り、その後の活動に役立つと思われるエピソードを抽出すること。リフレクションは、体験での学びを客観的に把握することができる。



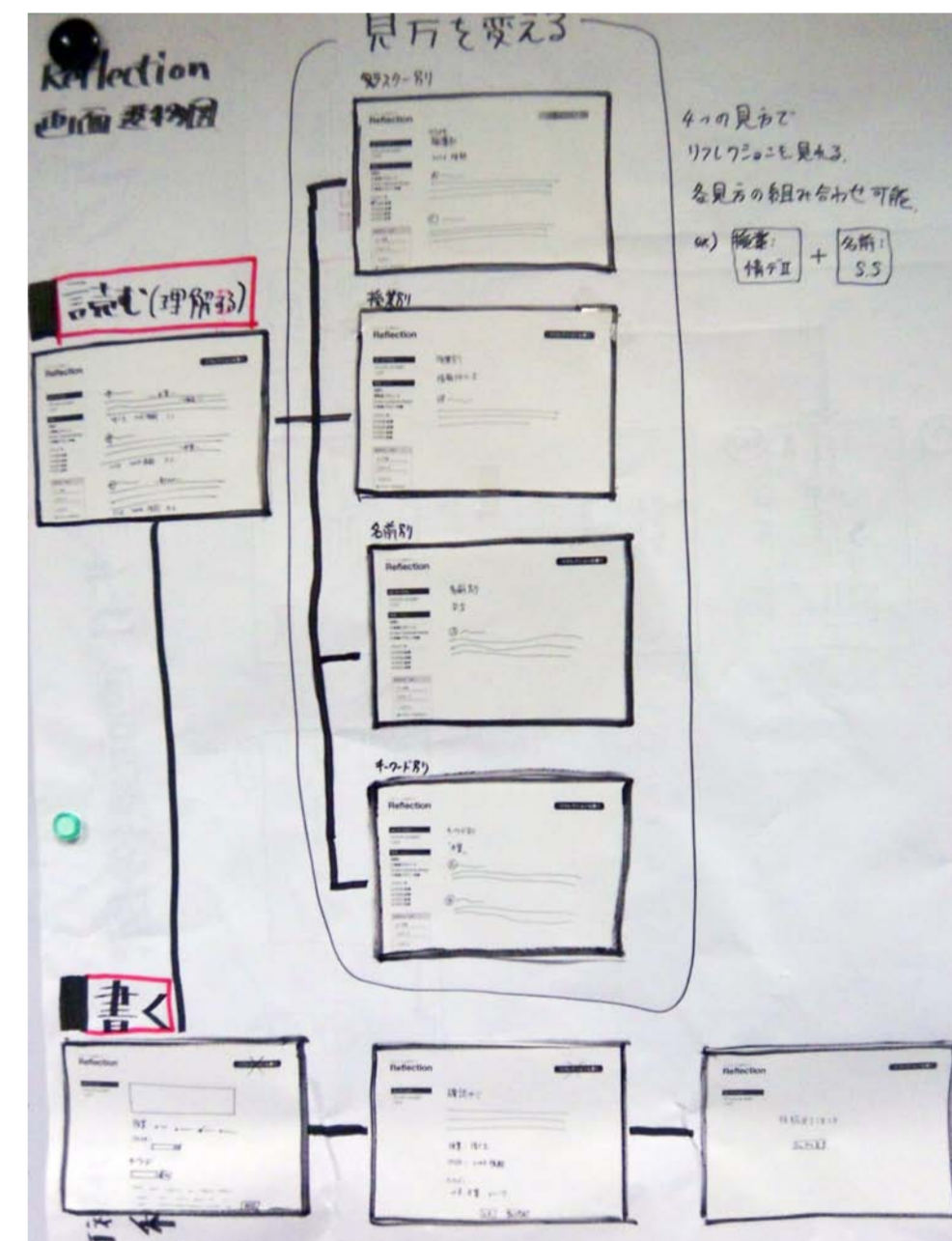
システム×デザイン

今回のウェブシステム開発では、開発で用いたPloneやサーバー構築をシステムチーム4人で行い、画面遷移図などのインターフェース部分をデザインチーム1人で行った。



画面遷移図 / 設計機能

ウェブサイトの構造と画面の遷移をシステムチームとデザインチームで共有するために、模造紙に書き出した。



読む	書く
検索機能 (キーワード検索)	シンプルな記入欄

ユーザセンタードデザインプロセス

評価は、1月7日の情報デザインIIの授業で、情報デザインコース2年生40人に使用してもらう予定。

学んだこと

全体から部分

私たちはこのシステム開発のはじめにリフレクションの自分たちなりの定義をした。その後、寺沢先生に報告に行くと、はじめに行うべきことはリフレクションの定義などの部分的なことではなく、何が必要かどのくらい時間がかかるかなどの全体的なことを行うべきだったとわかった。

的確な作業分担

グループで開発を行うにあたって、メンバー間で各々のスキルを把握し、そのスキルに見合った作業分担を行うことで、より良い開発が可能であることを学んだ。

事前に計画や設計を行う

今回、開発を行う前のターゲット(依頼者やユーザ)についてメンバー全員で話し合いを行った。その結果、若干のずれはあったにせよ、前期の開発よりメンバー間の情報共有が上手くいった。多少時間がかかったとしても、話し合いによる情報共有は効果があることがわかった。

デザインとシステムの考え方の違い

デザインチームの考えていることとシステムチームの考えていることに相違があり、設計がずれていくことがあった。画面遷移図を壁に貼り出したからといって全員の意識共有ができたと考えずに、毎回ミーティングの時間をもうけ、開発を進めていくことが必要だと学んだ。