

滝口 めぐみ

株式会社日立製作所

情報・通信システム社 プロジェクトマネジメント統括推進本部

画面設計の開発プロセスの改善への取り組み

ープロトタイプを用いた画面イメージの認識統一の事例ー

講演概要

本プロジェクトでは、設計書の管理・情報の共有を目的とした基盤を開発しており、社内のSEが顧客プロジェクトのために活用している。開発の過程において、完成したシステムが設計の段階で想定したイメージと異なり、フィードバックを取り込みきれないことがあった。そのため、設計の段階で画面イメージの認識統一を行うべく、プロトタイピング手法を採用した。その結果、効果を得ることができた。

しかし、これまでの開発では、システムの完成後のイメージが伝わるレベルでプロトタイプを作成していたため、作成コストが大きく画面設計の開発効率が悪いという問題があった。また、プロトタイプの精度が高くなることで画面の細かいレイアウトに注意が向き、重要度の高いユースケースが十分に議論されないことも起きていた。これらの問題を解決し、画面設計の開発プロセスを改善する必要があると考えた。

そこで、画面設計の開発プロセスの見直しを行い、次の2点の改善に取り組んだ。

- (1) ペーパープロトタイピングと実際に動くプロトタイプを組み合わせ、段階的に行うプロセスに改善
- (2) 上記で改善したプロセスに従った、画面設計作業とレビュー観点の整理

上記の取り組みにより、次の効果を得ることができた。

- (1) 予定外の再レビューの削減
- (2) ユースケースの画面設計前半での認識統一
- (3) 画面設計の仕様漏れによる手戻り件数の削減

結果、画面設計の開発プロセスを改善することができた。本発表では、改善を通して得られた、画面イメージの認識統一の事例とその効果について紹介する。