

# 企画構成 (2)

2008.5.27

マニュアルライティング (2008 年度)

# 本日の内容

- 必要な情報を用意する
- 構成案を作成する
  - 構成方針の決定
  - 情報の分割・分類 [グルーピング]
  - タイトルを付ける [ラベリング]

# 連絡事項

- 第2回レポート課題を次回講義時 (6/3) 説明予定

# 企画構成の概要

## マニュアル制作における企画構成プロセスとは？

- 説明対象を把握する
- 目的を明確にする
- ターゲットユーザーを決める
- 必要な情報を用意する
- 構成案を作成する

→実際に文章を書く前にこれだけの準備が必要

# 情報の用意 (1/7)

## 企画構成プロセス (4)

説明対象を把握する

目的を明確にする

ターゲットユーザーを決める

→ 必要な情報を用意する

構成案を作成する

# 情報の用意 (2/7)

## 「必要な情報」とは？

- 伝えたい情報
- 目的を実現するために必要な情報
- ターゲットユーザーに必要と思われる情報
- その他（法令規定、業界ルール）

# 情報の用意 (3/7)

コンテキストを踏まえて、必要な情報を考える

- ユーザーの欲している情報は何か
- ユーザーに何が伝われば OK なのか
- 自分がユーザーだったらどう思う？

# 情報の用意 (4/7)

## 必要な情報の「枠組」を考える

- コンテキストとメンタルモデルを踏まえて、必要な情報を考える
- 枠組が決まれば、あとは埋めるだけ  
→枠組に従って情報を収集する



# 情報の用意 (5/7)

## メンタルモデル

- ユーザーが情報（対象）を把握するための枠組
- これは何だろう？
- どう理解すべきだろう？
- どうやって使うの？

# 情報の用意 (6/7)

例：新製品が出た。ユーザーのメンタルモデルは？

- 今までと何が違うのか？
- 値段は？
- どう便利なのか？
- 何ができるのか？（できないのか？）

# 情報の用意 (7/7)

## ユーザータスク型の場合の枠組

- 導入情報
- 操作手順情報  
→ 操作とフィードバック
- 注意情報 (必須の付加情報)  
→ 「～してはならない」「～できない」
- 補足情報 (任意の付加情報)  
→ 「～してもよい」「～することもできる」

# 枠組を応用する (1/5)

「枠組」という考えかたは広く応用可能

- 問題解決のための枠組みとは？  
→問題解決フレームワーク
- 漠然とした問いを解答可能な形式へ落とし込む  
→枠組みができれば、あとは埋めるだけ
- 枠組みを考える立場になろう  
→既存の枠組みを疑うことも忘れない

# 枠組を応用する (2/5)

## 前回のレポート課題の枠組

- タイトル (悪い点)
- 理由
- 具体例
- 改善方策
- 上記方策における留意点

# 枠組みを応用する (3/5)

## 会議で決めること

- 全体の目的は何か
- 解決すべき課題は何か
- 会議のゴールは何か
- 必要な議題は何か

# 枠組みを応用する (4/5)

## 太平洋戦争中の状況判断枠組の例

- 何を一番に求めているか
- 有利に遂行するための条件は何か
- 妨害する条件は何か
- 可能な方法は何か

# 枠組みを応用する (5/5)

りようかい  
カード

\_\_\_\_\_ さんから



ひきうけることは何?

じかんだ  
カード



いつ?

\_\_\_\_\_

もし時間が変更になるとしたらどんなとき?

\_\_\_\_\_

ここがポイント!

マジカ (<http://www.magicaland.org/>)



# 構成案の作成 (1/2)

## 企画構成プロセス (5)

説明対象を把握する

目的を明確にする

ターゲットユーザーを決める

必要な情報を用意する

→ 構成案を作成する

# 構成案の作成 (2/2)

## 構成案を作成するために必要な要件

- マニュアルの構成方針を決める
- 構成方針に従って情報を分割・分類する  
(グルーピング)
- 分割・分類した情報にタイトルを付ける  
(ラベリング)

# 構成方針の決定 (1/4)

## マニュアルで提供すべき情報全体のデザイン

- メディアの使い分け
- 分冊の構成
- 情報をまとめる視点

→目的とユーザーにより、最適な構成は変わる

# 構成方針の決定 (2/4)

## 提供メディアの使い分け

- 紙媒体
  - 冊子
  - ペラ (ちらし、ポスター)
- 電子媒体
  - ヘルプ
  - Web サイト
  - UI 組込
- その他

# 構成方針の決定 (3/4)

## 分冊の構成

- 導入ガイド
- マニュアル本体
- トラブルシューティング
- リファレンスガイド
- 事例集
- …その他いろいろ

# 構成方針の決定 (4/4)

## どのような視点で情報をまとめるのか

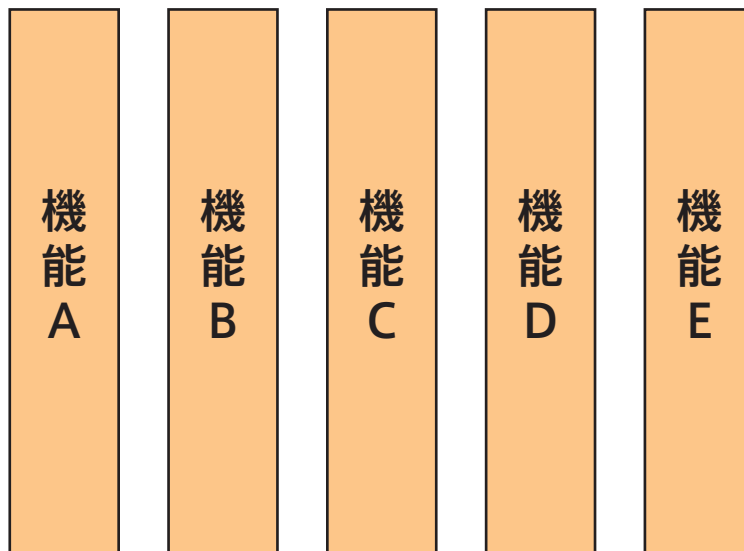
- ユーザータスク型  
→目的別にまとめる
- リファレンス型  
→機能別にまとめる
- チュートリアル型  
→基本操作に慣れるための例題中心にまとめる

# ユーザータスク型の構成 (1/3)

## 仕様書をユーザータスクに組み換える

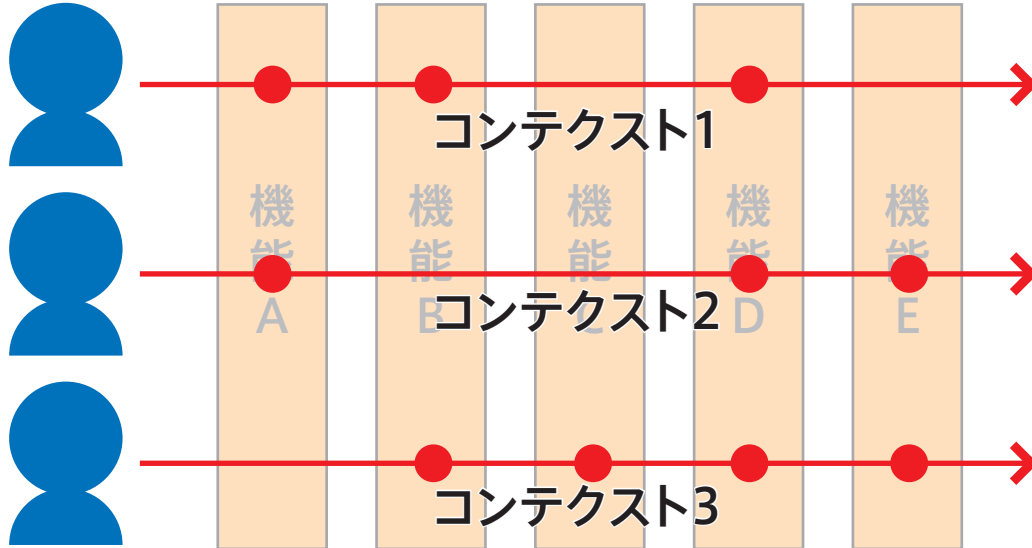
- ユーザーの目的=タスク
- タスク≠機能
- タスク=一連の機能の集合

# ユーザータスク型の構成 (2/3)





# ユーザータスク型の構成 (3/3)



# 作業課題

## 提供メディアの使い分け

DVD レコーダーに以下のマニュアルが付属する場合のメリットとデメリットを考察する

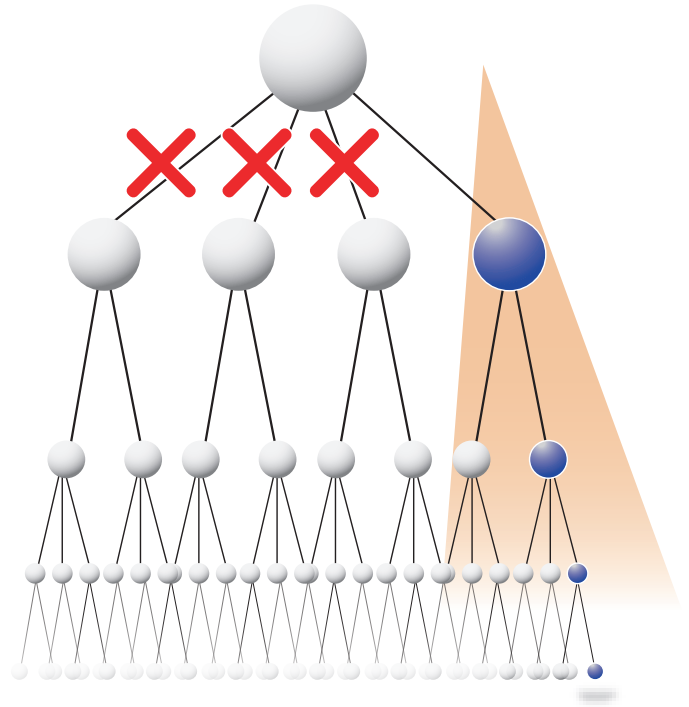
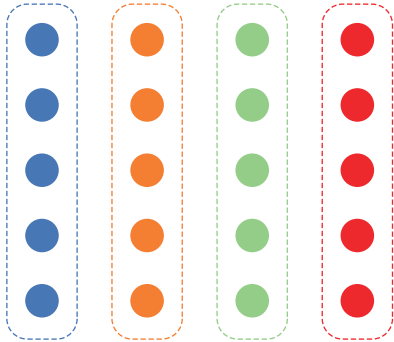
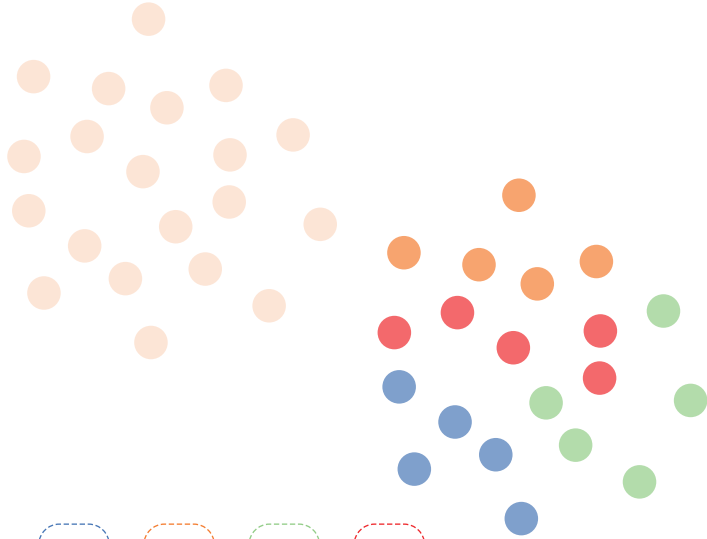
- テレビ画面に表示される形式の「はじめにお読みください」
- テレビ画面に表示される形式の「困ったときは（トラブルシューティング）」

→それぞれ理由も書く

# 情報の分割・分類 [グルーピング] (1/5)

## グルーピングが必要な理由

- 情報に秩序を与える
- 大量の情報から目的の情報を探しやすくする
- 目的の情報を絞り込みやすくする



# 情報の分割・分類 [グルーピング] (2/5)

## 具体的には…

- 情報を特定の観点・基準でまとめる
- まとめた情報の関係を示す
- まとめた情報を階層化する
- 構成案段階では 3 階層程度を目安に
  - 最終段階では 6 階層 (5+1) になる場合も
  - 視覚表現で差別化できないため

# 情報の分割・分類 [グルーピング] (3/5)

## グルーピングにあたっては…

- 情報量に注意：マジカルナンバー 7 ( $7 \pm 2$ )
- 階層を深くするよりも幅を広げたほうが良い
- ユーザーによって判断が分かれる基準は避ける
- 過剰な分類はかえって混乱を招く

# 情報の分割・分類 [グルーピング] (4/5)

## グルーピングした情報の配列順

- 重要性
- 使用・閲覧頻度
- 操作対象からの類推（メニュー配置順など）  
→特にリファレンス型の場合

# 情報の分割・分類 [グルーピング] (5/5)

## 補足：一般的な考えかた (LATCH)

- L (Location) : 位置関係 (例 : 地図)
- A (Alphabet) : タイトル名順 (例 : 索引)
- T (Time) : 時間順 (例 : 発表日)
- C (Category) : 属性 (例 : 商品分類)
- H (Hierarchy) : 大きい・小さいの程度 (例 : 容量)



Windows Explorer window showing the contents of the folder: Program Files > Movie Maker

Address bar: << Program Files >> Movie Maker >

Search: 検索

View: 整理 (Sort) | 表示 (View) | ? (Help)

Left sidebar: お気に入りリンク (Favorite Links)

- ミュージック (Music)
- 最近の変更 (Recent Changes)
- ドキュメント (Documents)
- ピクチャ (Pictures)
- 検索 (Search)

Main pane: File list with columns: 名前 (Name), 更新日時 (Last Modified), 種類 (Type), サイズ (Size)

名前	更新日時	種類	サイズ
ja-JP	2006/08/31 1:08	ファイル フォルダ	
Shared	2006/08/30 9:08	ファイル フォルダ	
audiodepthconverter.ax	2006/08/30 9:05	AX ファイル	37 KB
bod_r	2006/08/30 9:06	TrueType フォント ...	77 KB
CaptureWizard	2006/08/30 9:05	アプリケーション	2,830 KB
directshowtap.ax	2006/08/30 9:05	AX ファイル	46 KB
DVDMaker	2006/08/30 9:06	アプリケーション	2,782 KB
Eurosti	2006/08/30 9:06	TrueType フォント ...	56 KB
fieldswitch.ax	2006/08/30 9:05	AX ファイル	31 KB
MOVIEMK.dll	2006/08/30 9:05	アプリケーション拡張	10,506 KB
MOVIEMK	2006/08/30 9:05	アプリケーション	34 KB
offset.ax	2006/08/30 9:05	AX ファイル	32 KB
OmdBase.dll	2006/08/30 9:05	アプリケーション拡張	8,891 KB
OmdProject.dll	2006/08/30 9:05	アプリケーション拡張	3,873 KB
Pipeline.dll	2006/08/30 9:05	アプリケーション拡張	1,558 KB
PipeTran.dll	2006/08/30 9:05	アプリケーション拡張	1,464 KB
rtstreamsink.ax	2006/08/30 9:05	AX ファイル	56 KB
rtstreamsource.ax	2006/08/30 9:05	AX ファイル	39 KB
SecretST	2006/08/30 9:06	TrueType フォント ...	97 KB
soniccolorconverter.ax	2006/08/30 9:05	AX ファイル	55 KB
sonicsptransform.ax	2006/08/30 9:05	AX ファイル	39 KB
VideoCameraAutoPlay...	2006/08/30 9:05	アプリケーション	57 KB
VideoMediaHandler.dll	2006/08/30 9:05	アプリケーション拡張	443 KB
WMM2AE.dll	2006/08/30 9:05	アプリケーション拡張	191 KB
WMM2CLIP.dll	2006/08/30 9:05	アプリケーション拡張	235 KB

Bottom left: フォルダ (Folder) ^

# タイトルを付ける [ラベリング] (1/3)

## ラベリングにあたっては…

- 他のグループと区別できるように
- タイトルだけで内容が推測できるように
- ユーザーによって、わかりやすい名前が異なる
- ビジュアル表現の併用（アイコン）
- コピーライティングとは異なることに注意  
→魅力的なコピーよりもわかりやすさを優先

# タイトルを付ける [ラベリング] (2/3)

## マニュアル特有の問題 (1)

- 簡潔明瞭にする  
→見出しスペースの物理的制限にも注意
- 予備知識を必要としない
- 機能名や UI オブジェクト名など、説明対象に依存する用語を単独で使用しない
- 情報の内容でなく、ユーザーの目的を考えて表現する

# タイトルを付ける [ラベリング] (3/3)

## マニュアル特有の問題 (2)

- ユーザーに不利益のある情報（注意や制限事項）は、タイトルの時点で明確にする
- タスク型の場合は、「～する」という表現にする
- 「～について」という表現は避ける
- 安易にカタカナ語を使用しない

# 次回の予定

## レイアウト

- レイアウトの前に
- 基本的な知識
- 文書の体裁を整える