

企画構成 (2)

2009.5.26

マニュアルライティング (2009 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回レポート課題を本日提示

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」

作業課題

例：新講義科目が出た。学生のメンタルモデルは？

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!



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

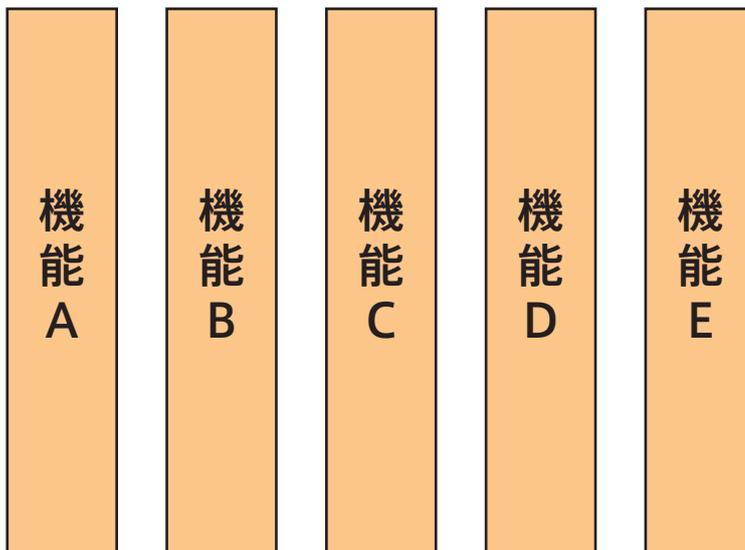
- ユーザータスク型
→目的別にまとめる
- リファレンス型
→機能別にまとめる
- チュートリアル型
→基本操作に慣れるための例題中心にまとめる

ユーザータスク型の構成 (1/3)

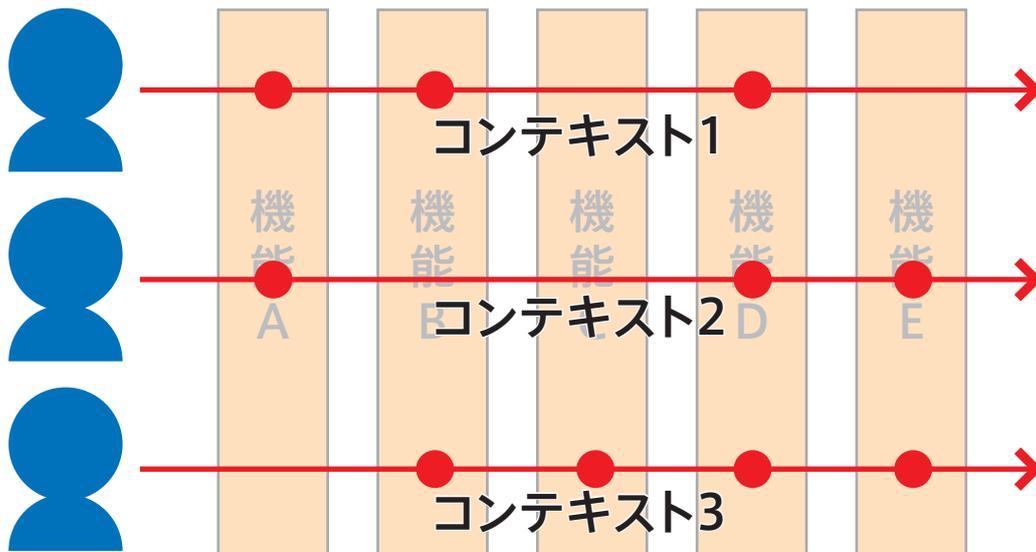
仕様書をユーザータスクに組み換える

- 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)



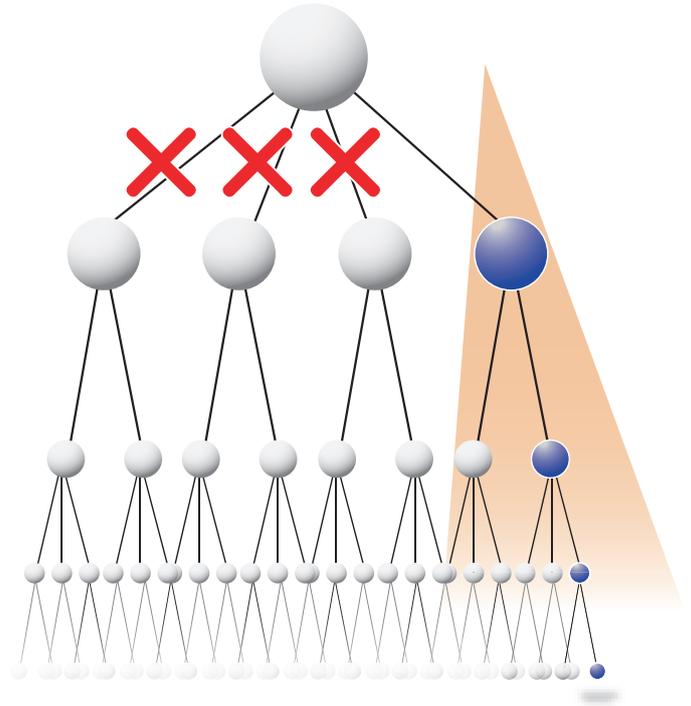
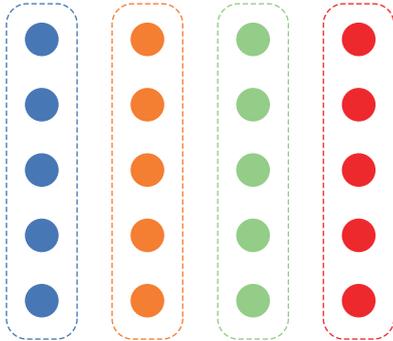
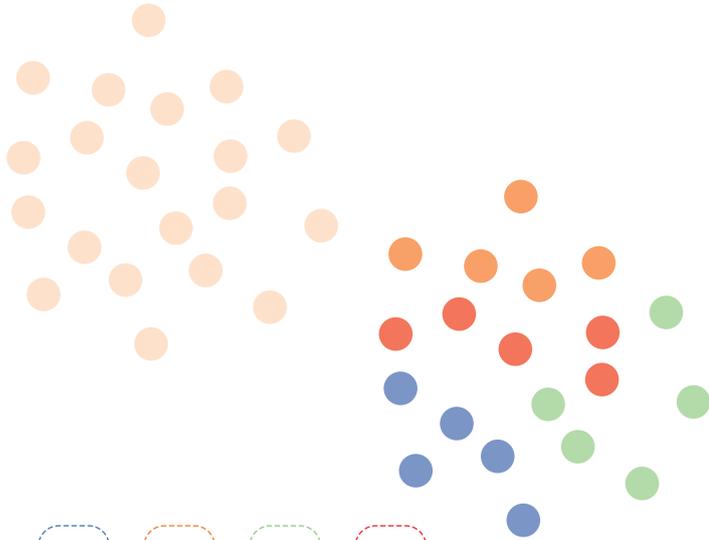
ユーザータスク型の構成 (3/3)



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 ± 2)
- 階層を深くするよりも幅を広げたほうが良い
- ユーザーのメンタルモデルに配慮する
- 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
- グルーピングとタギング

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)

お気に入りリンク		名前	更新日時	種類	サイズ
ミュージック		ja-JP	2006/08/31 1:08	ファイル フォルダ	
最近の変更		Shared	2006/08/30 9:08	ファイル フォルダ	
ドキュメント		audiodepthconverter.ax	2006/08/30 9:05	AX ファイル	37 KB
ピクチャ		bod_r	2006/08/30 9:06	TrueType フォント ...	77 KB
検索		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
		sonicolorconverter.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

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

課題レポート (1/2)

情報をグルーピングしてみよう

- CD 講義科目 (45 科目) をグルーピングする
<http://www.senshu-u.ac.jp/School/network/introduction/cd.html>
- 複数グループへの重複可、グループ数制約なし
- 「必修」「選択必修」などのグループではなく、講義の内容を意識してグルーピングする
- 「学外ユーザー」に説明する場面を意識する

課題レポート (2/2)

提出要件

- A4 用紙で 1 枚
- **出力紙にて提出**
→ 6/2 の講義 (実習) で使用するため
- 6/2 講義終了時に提出
→ 欠席予定の場合は、メール添付にて事前提出
→ 送付先アドレスはシラバス参照

次回の予定

実習

- グルーピング
- ラベリング