

CONCENTRIX™
tigerspike



Hello

これでデザイナーと
仲良くなれる

デザイナーとエンジニアで
上手にアジャイルする方法
(模索中)

Concentrix Tigerspike
Nov 16, 2021

1. デザイナーと仲良くやれていますか？
2. **Tigerspike**のプロジェクト開発
3. デザイナーがエンジニアと上手にアジャイルする方法
4. エンジニアがデザイナーと上手にアジャイルする方法
5. まとめ



高松 真平
Toritan
Tech Lead



中島 亮太郎
Talo
UX Lead

The image shows the cover of a book titled "Behavioral Economics Notes for Business Design". The cover is white with blue and black text. At the top, it says "Behavioral Economics Notes for Business Design" and "イラスト 64点". The main title is "ビジネスデザインのための 行動経済学 ノート". Below the title, it says "バイアスとナッジで ユーザーの心理と行動を デザインする". There is a diagram showing a person interacting with a device, with labels like "バイアス", "ナッジ", "行動", and "サービス". At the bottom, it says "サービスやプロダクトの開発に 行動経済学の理論を活かすヒント".

「行動経済学 x デザイン」の
書籍を9月に出版！

01

デザイナーと仲良くやれていますか？

ケース1: アイコン差し替えたいですー



新しいアイコン作ったんで差し替えたいですー



はい、了解ですー



心の声:

いや、前のアイコンとどこが違うのかわからないし、これやる意味ある???

それより表示がくずれてる管理画面のデザイン直してほしいんだけど。

あー、これやる時間あるならこの間とりあえずって言われてつくったところのリファクタリングしたいわー



ケース2: 盛り上がる体験設計



ユーザーのペインはここ! ここに機会領域発見!
MVPは○○機能と○○機能と○○機能 ...



いいですねー、これで社内でも検討すすめますよ!



心の声:

うん、そのMVPだと初期リリースまで1年はかかるよ???

ってというか、○○機能、現在のテクノロジーだと実現不可能だよね。。。



ケース3: 夢が広がるデザインワールド



こういうのつくってほしいんだけど。



これはさすがに、無理です！



いや、そこを考えてほしんですけど....



心の声:

そんなの、できるわけないじゃん。
少しは自分で実現方法を考えてよ。



心の声:

ダメだ、全然話にもならない。
何でこの良さがわからないのかな？



デザイナーと仲良くやれていますか？

同じチームでプロダクト開発をする仲間ではありますが、デザイナーとエンジニアはバックグラウンドや思考法が異なる存在です。

お互いが大事にすること、プロジェクトにおける関心事も異なるため、コラボレーションして成果を出すためには工夫が必要です。

このセッションではプロジェクトや日々のコミュニケーションの中で、デザイナーとエンジニアがお互いのギャップを理解しながら、コラボレーションし成果を出していくための取り組みについてご紹介します。

02

Tigerspikeのプロダクト開発

What we do

使いたい、をカタチにする

We design and build experiences people love to use.



使いたい、を



リーン

最適な順番と内容で、

体験のデザイン

ユーザーが使いたいものを、

アジャイル開発

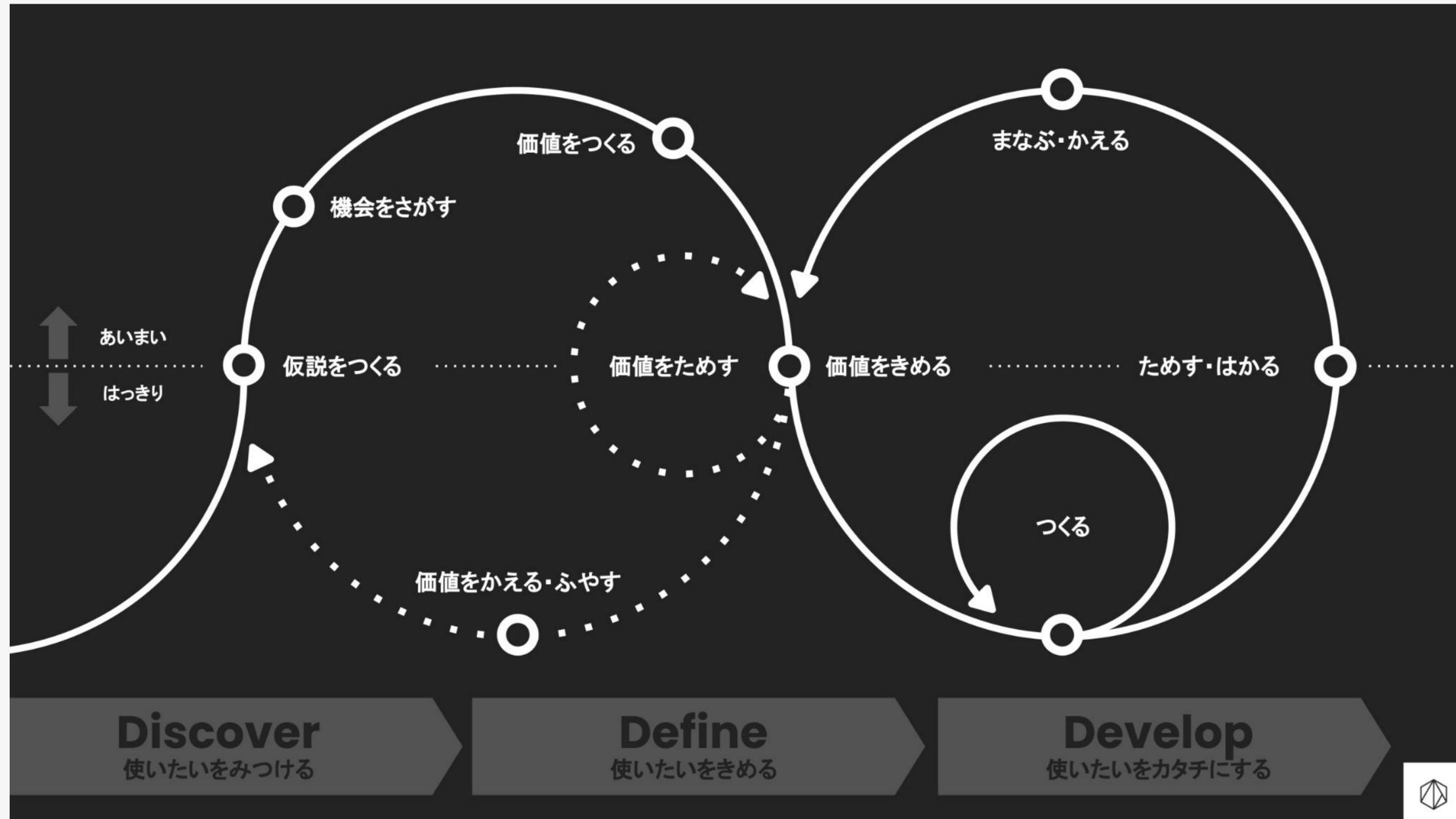
変化に対応しながらつくる



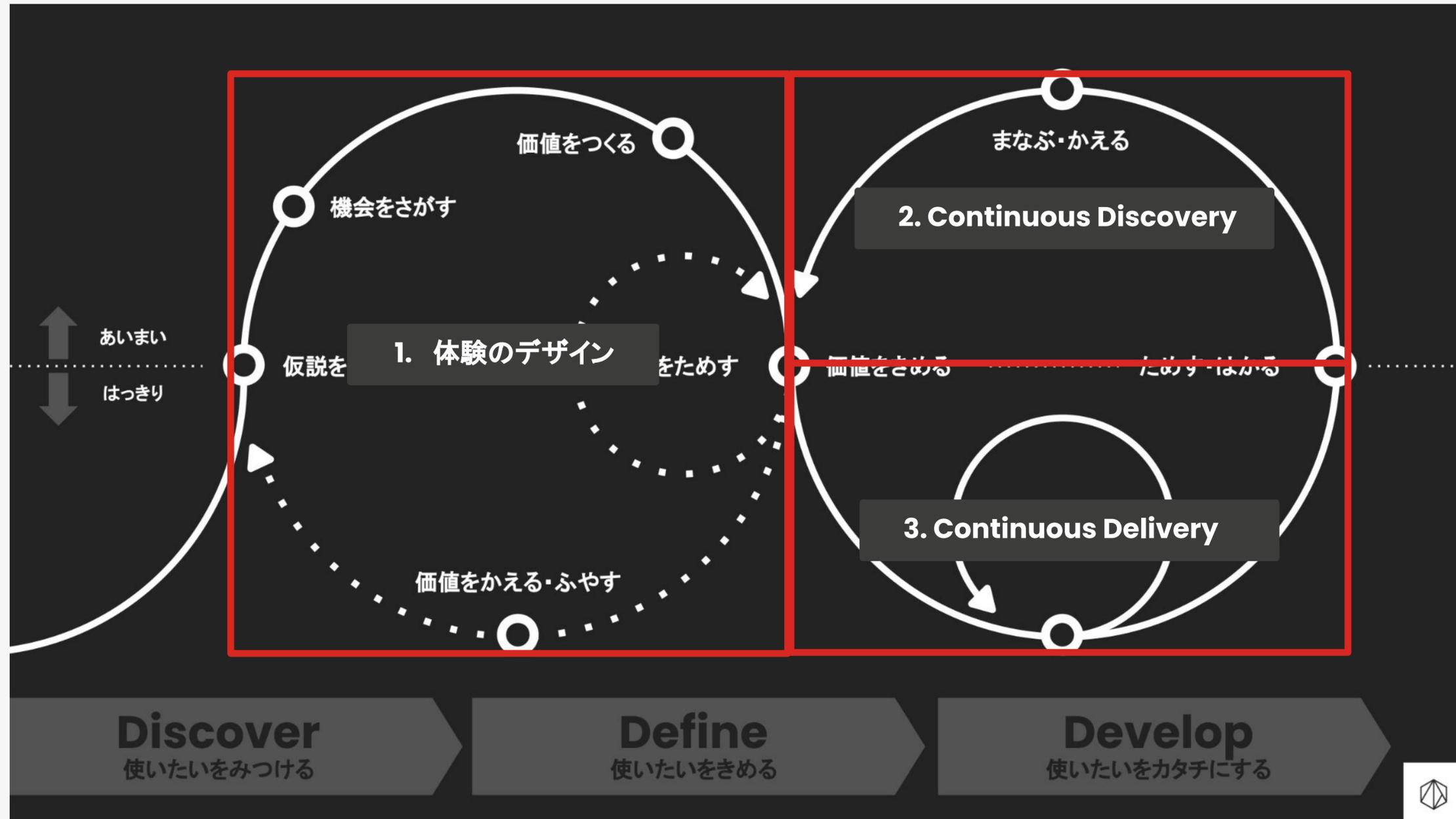
カタチに。



体験のデザインから出発して 継続的なプロダクト開発に進みます



3つのフェーズに分かれます

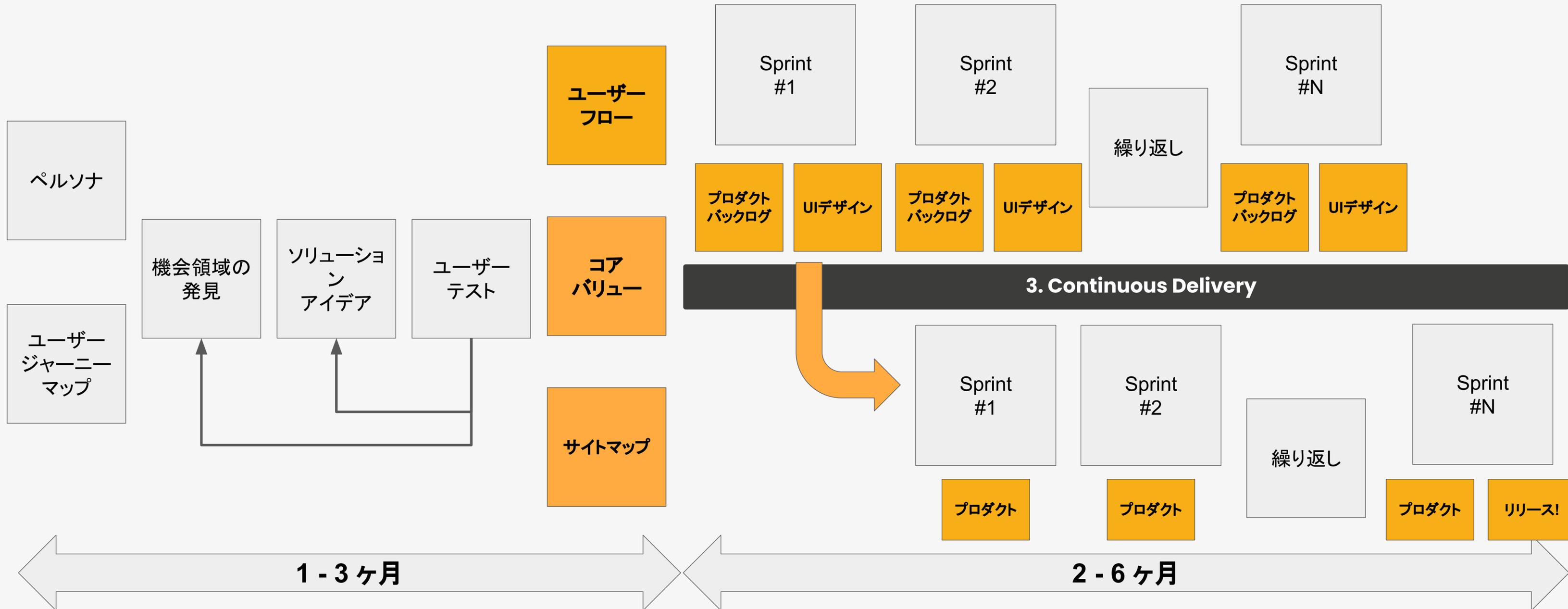


標準的なスケジュール(初期リリースまで)

1. 体験のデザイン

2. Continuous Discovery

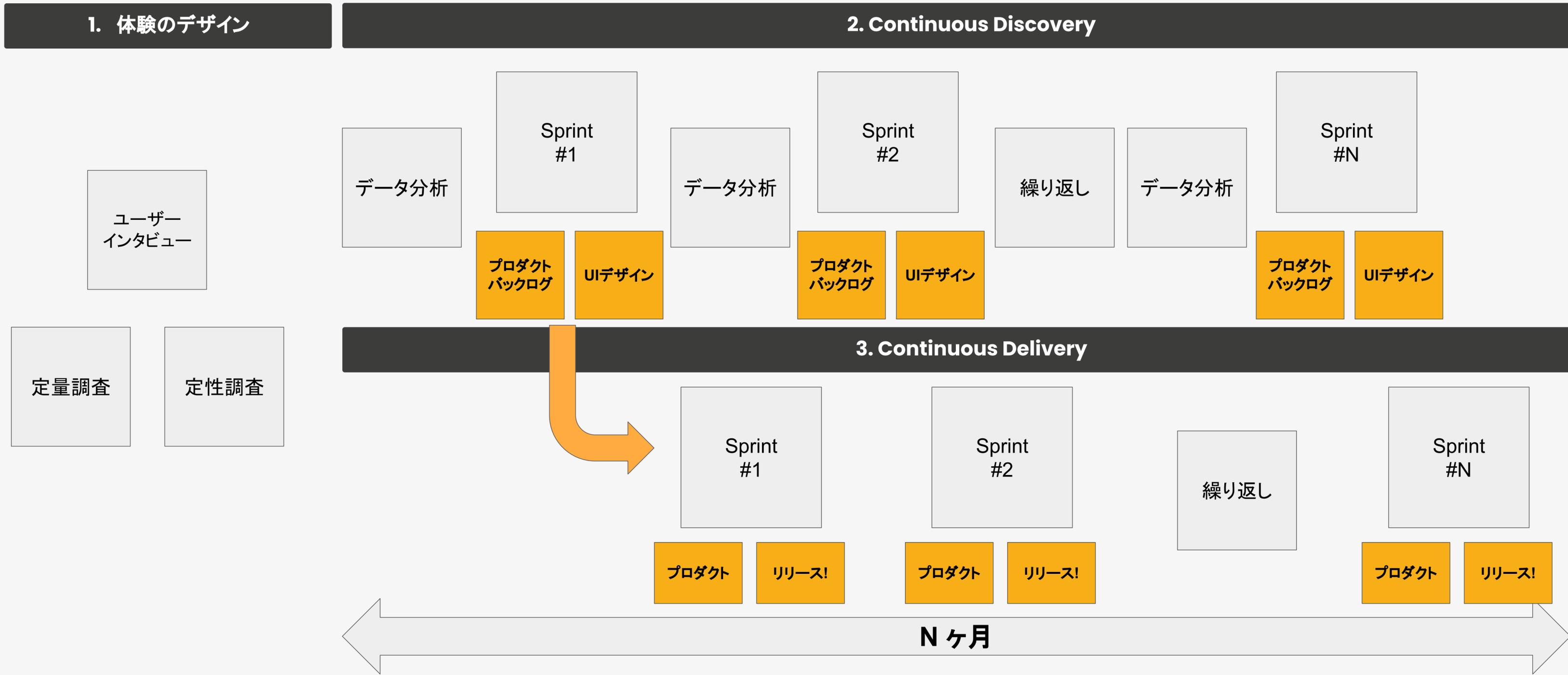
3. Continuous Delivery



1 - 3 ヶ月

2 - 6 ヶ月

標準的なスケジュール(継続的なリリース)



関わるロール

1. 体験のデザイン



UXデザイナー



ビジネスアナリスト

2. Continuous Discovery



ビジネスアナリスト



UIデザイナー



ソフトウェアエンジニア

3. Continuous Delivery



ソフトウェアエンジニア

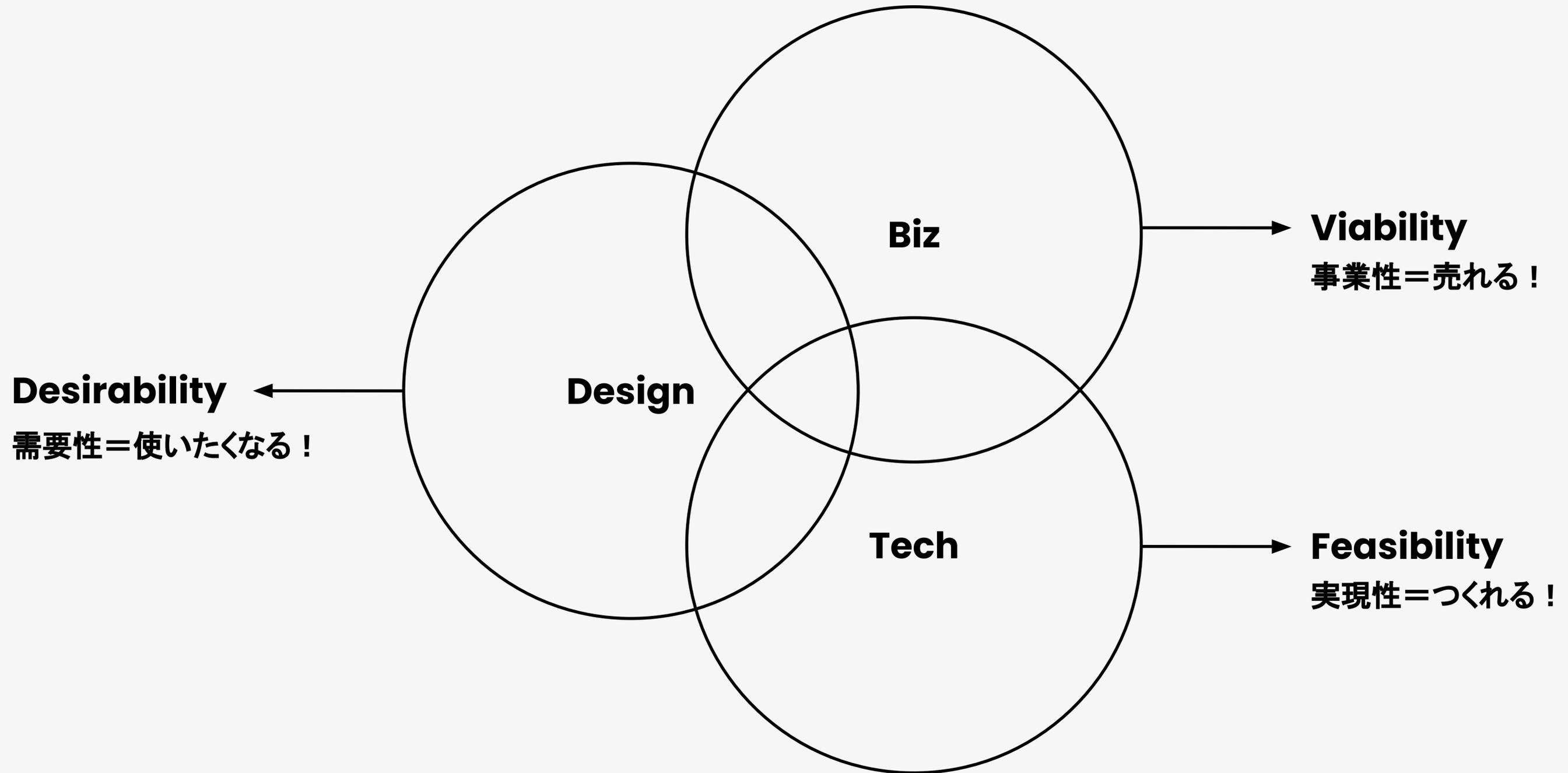


QAエンジニア

03

デザイナーがエンジニアと上手にアジャイルする方法

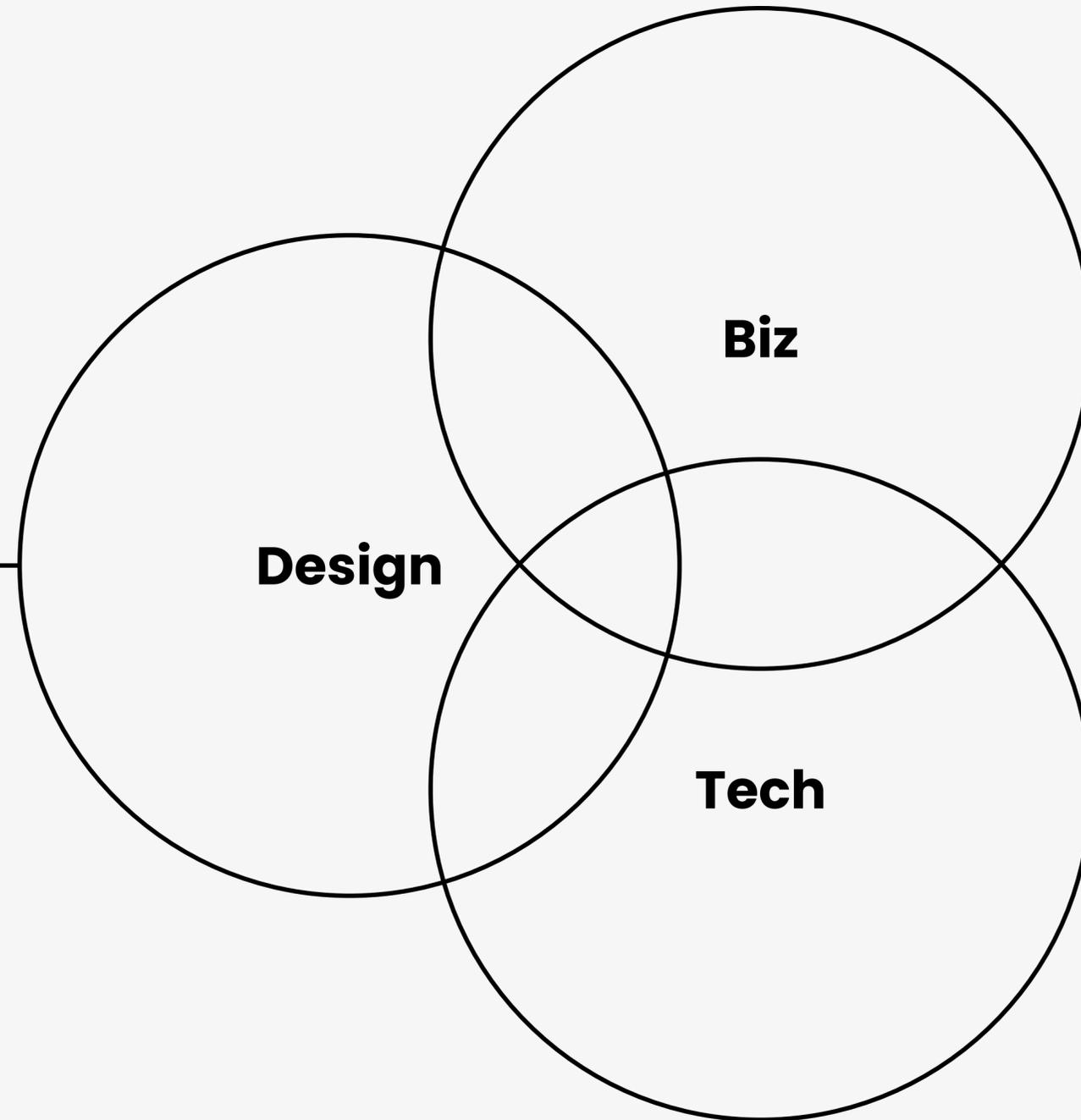
デザイナーとエンジニアは、目指していることが違う



建物をつくろうとすると...



需要性 = 使いたくなる！



事業性 = 売れる！



実現性 = つくれる！

作品づくりたいデザイナー
(ユーザーのことを考えていない)

理想論だけというデザイナー
(1人でやるのならいいけど...)

言われるがままデザイナー
(仕事をこなしているだけじゃダメ)

Design

外に出す

サイン(意図)を

=

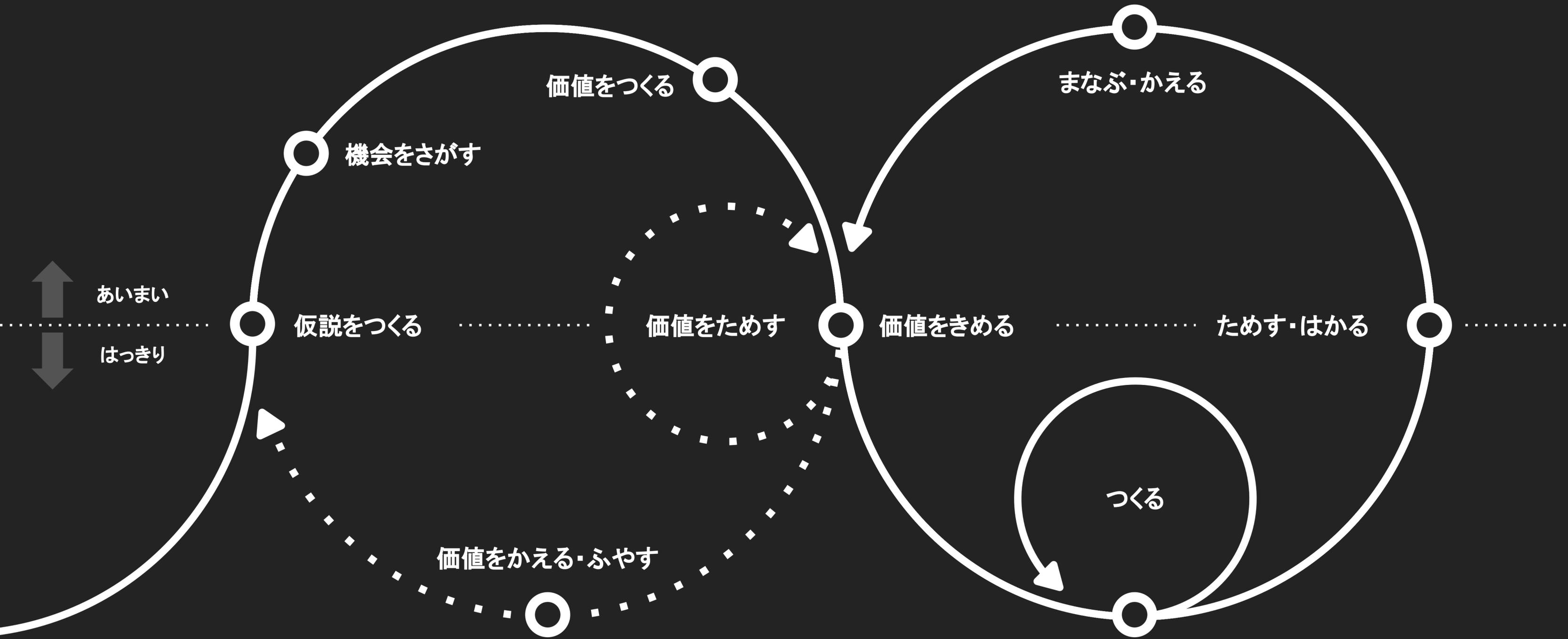
設計する

- ・構造が成立していないと、デザインじゃない
- ・見えていない、使えないものはデザインじゃない
- ・部分ではなく全体をみないと、デザインは成立しない

ユーザーの代弁者
(ユーザー視点で考えられているか)

カンペキ主義者でない
(柔軟な姿勢で相手の話を聞けるか)

でも信念を持っている
(良いモノをつくりたい共感が持てるか)



Discover

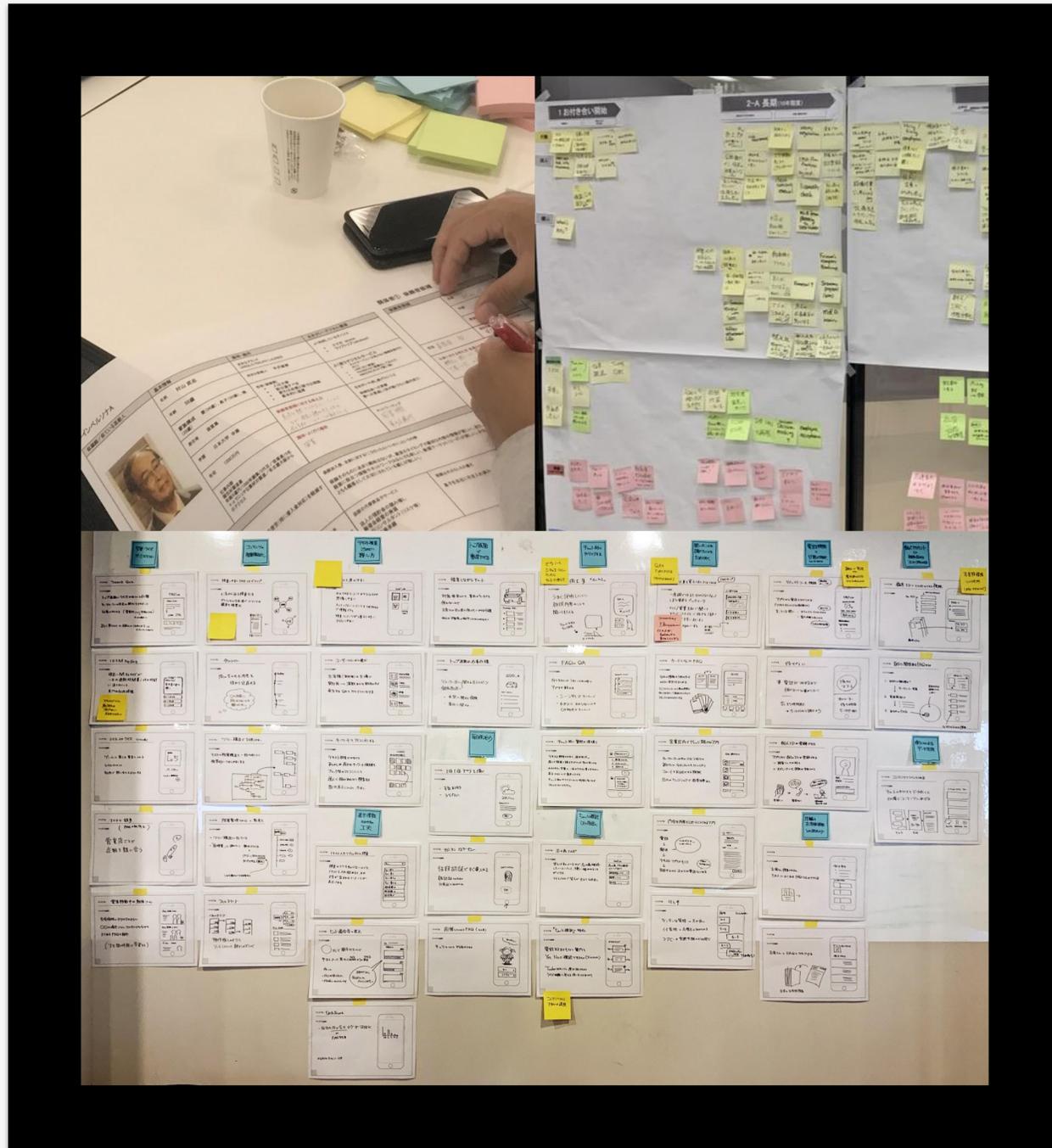
使いたいを見つける

Define

使いたいをきめる

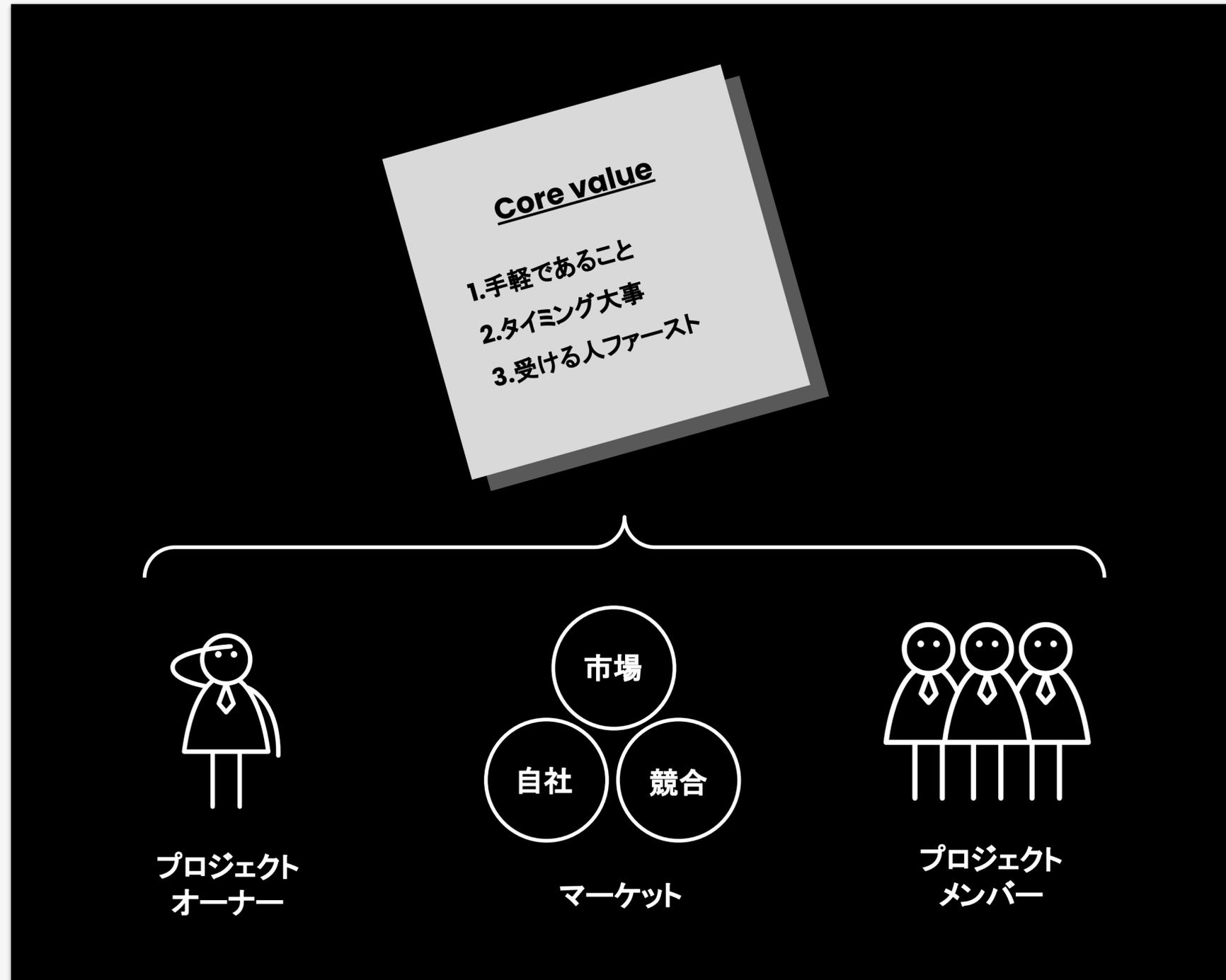
Develop

使いたいをカタチにする



つくるプロダクトの 仮説を最初に決めてから、 デザインを考える。

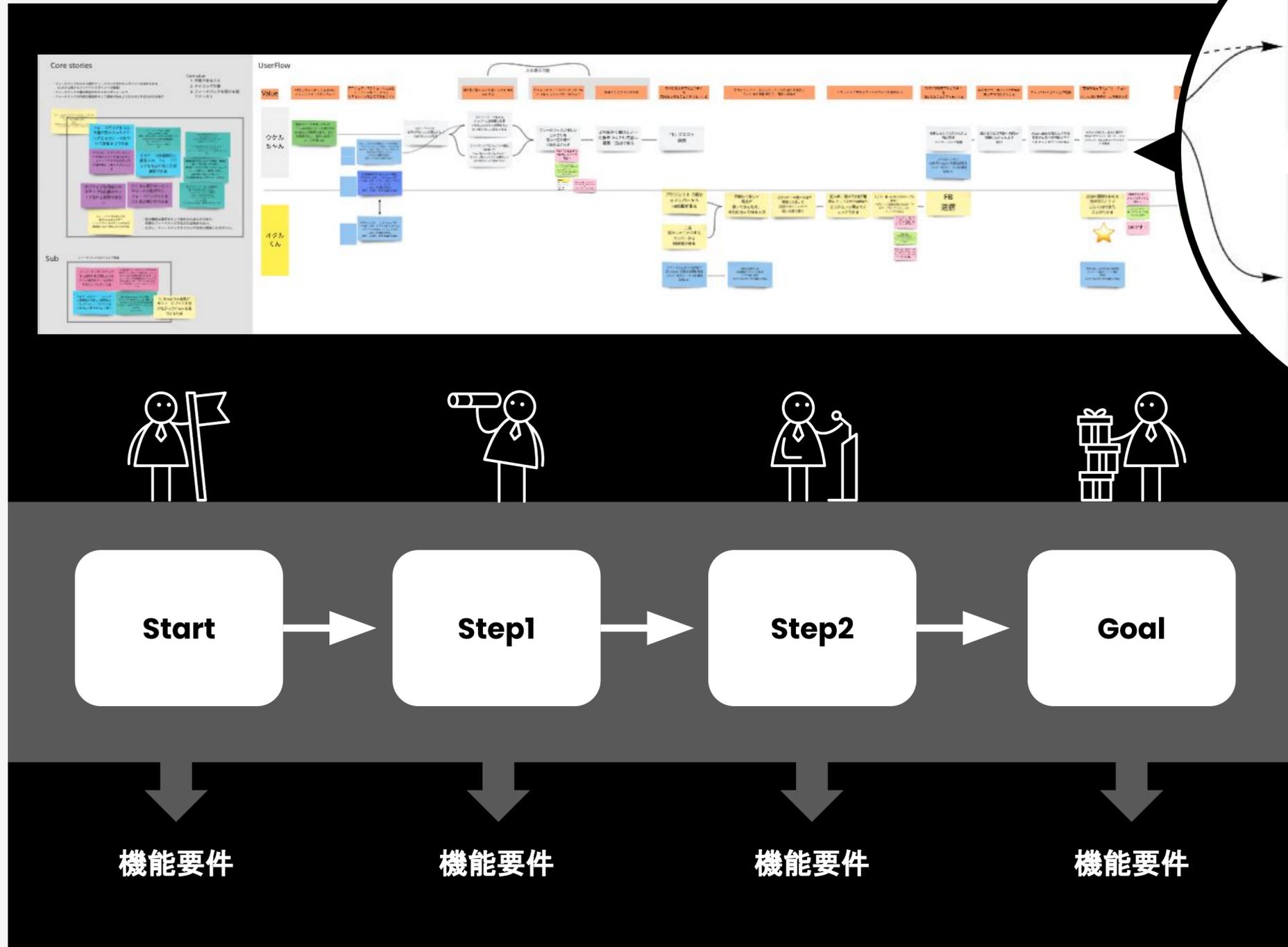
ユーザーに提供したい価値に基づいて、仮説をつくる。
仮説がないと、作業は膨大になるうえ検討の質も深まらない。
提供する人は誰か・いつどのタイミングで?を決めて、目線を合わせる。
アイデアもやみくもには出さず、狙いを絞る。



みんなが納得する コアバリューを つくる。

コアバリューは、開発の指針となるもの。
手段ではなく、ユーザーにとっての価値を書く。
項目は3点までに絞る。

誰かの一人よがりで決めるのではなく、
デザイナーもエンジニアも納得できるものにする。

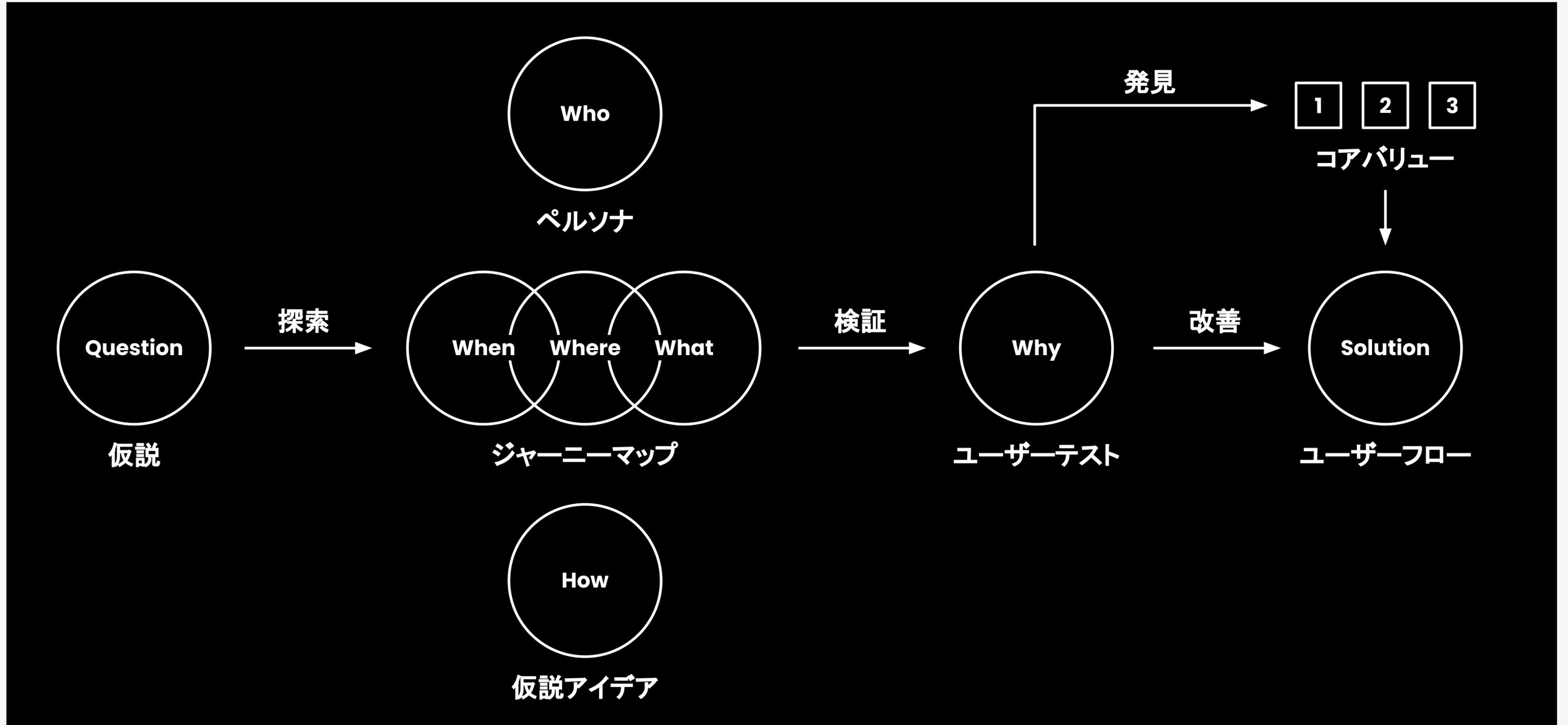


プロジェクトで関わるメンバーに業務面で改善できることはないか聞きたいので宛先として追加できる

クライアントプロジェクトで関わりは薄いですが、ヘルプに入ったプロジェクトなど少し関わった人にも聞きたいので宛先として追加できる

共通言語となる ユーザーフローを 一緒につくる。

機能要件を検討するための指針として、ユーザーフローを書く。
体験に注力して、手段には言及しない。
これが、みんなの共通言語になる。



04

エンジニアがデザイナーと上手にアジャイルする方法

アジャイル宣教師

アジャイルはみんなのもの
だけどやっぱりエンジニア文脈
であればアウトプットしてアピール
活かせるような場面を自分で探そう!

Tech Team

Agile Missionary

Letter	Meaning	Description
I	Independent	The PBI should be self-contained, in a way that there is no inherent dependency on another PBI.
N	Negotiable	PBIs are not explicit contracts and should leave space for discussion.
V	Visible	A PBI must always be visible to the stakeholders.
E	Estimable	This must always be able to estimate the size of a PBI.
S	Small	PBIs should not be so big as to become impossible to plan/prioritize within a level of accuracy.
T	Testable	The PBI or its related description must provide the necessary information to make test development possible.

スプリントレビュー

スプリントレビューで“ここがすごい!” コーナー

各ロールの見えないこだわりをピッチ

UIデザイナーのFigmaの作り込み、アイコンへのこだわ

りはPOとエンジニアの心を打った

20210423 Sprint Review #1



Created by Shimpei Takamatsu

Last updated: Apr 23, 2021 by Manabu Meguro • 2 min read • 5 people viewed



各ロールから “ここがすごい!” の紹介

UX

- UTのサマリ
- [06_User Test_result_summary](#)

BA

- KPI設定と計測ポイント

UI

- hama-chan
 - アイコンのカスタム化
 -
- SawaD
 - 当たり前のことなるべく高品質で実施してみた
 - Figmaは完全に理解した

Tech

- mbaasを使っでの設計
 - 一般にクライアント(データをバックエンドに要求してレイアウトしてみせる)とバックエンド(データを管理して、クライアントから要求されたデータを返す)に分かれる
 - 今回はバックエンド関係がない

アジェンダ

1. スプリントゴールの確認
2. アプリケーションを触ってみよう!

彼/彼女らはビジュアルで思考する

このイラストが社内で話題に、え、そこ？

デザイナーのビジュアルで思考する力は素晴らしい

要件整理で助けられることもたびたび

(エンジニアなら全部箇条書き)



図 6-1 こんなヤツにはなるなよ。

出典: Team Geek —Googleのギークたちはいかにしてチームを作るのか(オライリージャパン)

Lunch & Learn

Lunch & Learn = ランチタイムLT会

漫画の描き方からフライトジャケットの歴史まで
エンジニアのマインドを理解してもらえるのでは?

「今日から使える エンジニア名言集」

“名前重要” はもはや社内スタンダード!

“ 名前重要 (Naming is significant) ”

by Matz

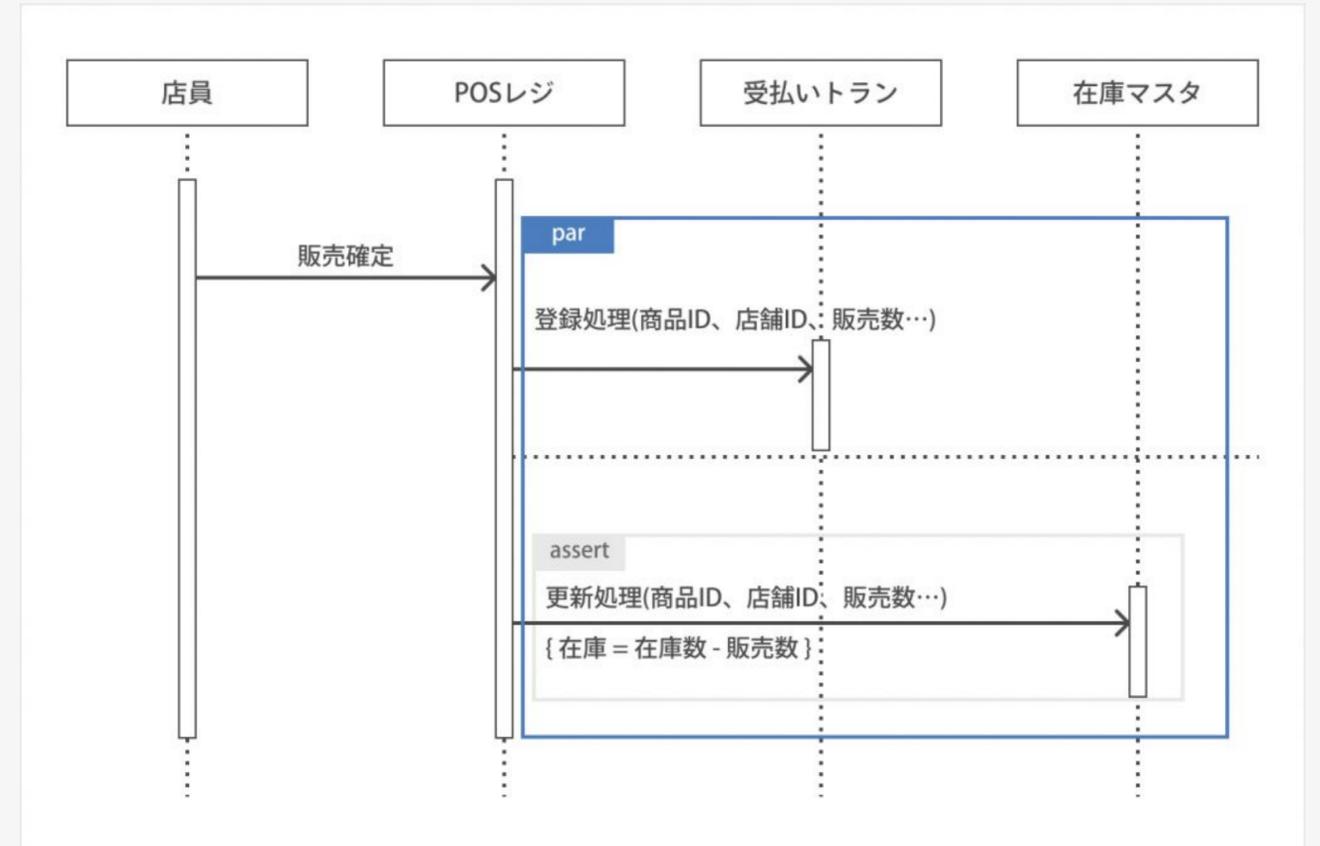
Matz

- Yukihiro Matsumoto
- The Father of **Ruby** Programming Language
- Honorary citizen of Matsue-Shi (Shimane-Ken)



UXデザイナーシーケンス図を書く

宣教師活動の成果でうれしかったもの
プロダクトバックログをレビュー中、
時系列で複数アクターが出てくる場面で提案
UXデザインの成果物にシーケンス図が含まれる快挙!



05

まとめ

デザイナーと仲良くやれていますか？

同じチームでプロダクト開発をする仲間ではありますが、**デザイナーとエンジニアはバックグラウンドや思考法が異なる存在**です。

お互いが大事にすること、プロジェクトにおける関心事も異なるため、**コラボレーションして成果を出すためには工夫が必要です**。

このセッションではプロジェクトや日々のコミュニケーションの中で、デザイナーとエンジニアが**お互いのギャップを理解しながら、コラボレーションし成果を出していくための取り組み**についてご紹介します。

San Francisco

NO OPENINGS

New York

9 OPENINGS

London

3 OPENINGS

<https://tigerspike.com/contact/tokyo/>



yuko.hatano@tigerspike.com

Wrocław

2 OPENINGS

Dubai

1 OPENING

Singapore

5 OPENINGS

Tokyo

10 OPENINGS

We are hiring!

Melbourne

9 OPENINGS

Sydney

12 OPENINGS