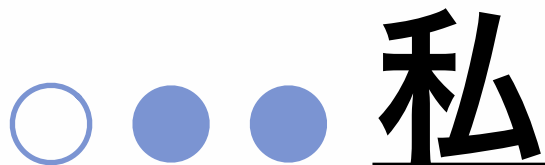




The Sound of

Spec.

顧客の欲しいものを表現する
擬態語による要求の「聴こえる化」



私

- druby.orgの方から来ました

○●● 私たち

- 組込自社製品
- オンサイト顧客
- XPみたいなやつ
- 成功による信頼・尊敬

● ● ● これまでの気づき

● 忍者式テスト

- Ninja tree-jumping analogy.

- I like it too. (M.F, K.B)

● 赤ちゃん言葉のUML

- gotoken

○ ● ● そして擬態語

- 顧客との感覚の共有の一つ
- チームに作られてきた語彙
- 欲しいものを的確に表現

○ ● ● ここで発見!

- 製品コンセプト
- ストーリーの記述、受入試験
- 実装の検討にも

○●● 音がしないGUI

- 製品コンセプト
- もちろん音がするわけじゃない

音がしないGUI

- GUIの切替、マウス操作のレスポンス、データセットのロード…
- 動作の様子を表す擬態語 (音)

○●● 音がしないGUI

- チカチカ、パカパカ、がたがた
よっこらしよ
- こんな音、しないで欲しいよう

○●● ストーリーの記述

- 複雑なGUIの挙動の表現
- 「音」で意図が伝わるなら音で

○●● チカチカ 12件

● チラチラ 10件

● バラバラ 1件

● ガタガタ 1件

○ ストーリーカードの抜粋

○●● 工学的にはNGだ!

● うん

ガタガタ

- レイアウト切替時、ガタガタ音がしないように (要求仕様)

○●● チカチカ、パカパカ

- 白くチカチカはしなくなった。
若干パカパカするが仕方ない
(設計メモ)

○●● チカッと瞬き

- ボタンを押すと2つ目のフレームだけチカッと瞬きする(指摘事項)

○●● チカチカ、パカパカ

- 画像フレームが白くチカチカしたり、パカパカしないこと
(受入試験)

● ● ● 他人行儀

- **ダメージング処理が100msec以内で行なわれること**
- **描画は一度だけで途中経過が見えないこと**
- **サブウィンドウのリサイズの様子が表示されないこと……**

○ ● ● あれ?

- 本当にこういう欲しいんだっけ?
- チカチカ、パカパカしないで欲しかっただけなのに

○ ● ● 擬態語の領域

- 体感速度、手触り、感触…
- 数値よりも伝わる言葉
- 機能ポイントより感動ポイント

● ● ● もう一度まとめ

- 顧客との感覚の共有の一つ
- チームに作られてきた語彙
- 欲しいものを的確に表現
- こういうのみんなやってない？