

# 機能要件の合意形成ガイド(ver.1.0) ~「発注者ビューガイドラインver.1.0」改訂版~

分冊3 画面編

2010年3月31日

独立行政法人 情報処理推進機構 ソフトウェア・エンジニアリング・センター 要求・アーキテクチャ領域 機能要件の合意形成技法WG

使用条件

〈ガイドをご使用になる前にお読みください〉	
機能要件の合意形成ガイド(以下、「本ガイド」といいます。)を利用する ことをもって、以下に記載する使用条件(以下、「本使用条件」といいま す。)に同意したものとさせていただきます。 本ガイドの著作権は、独立行政法人 情報処理推進機構が保有してい	独立行政法人 情報処理推進機構は、本ガイドが第三者の著作権、特許権、実用新案権などの知的財産権に抵触しないことを一切保証するものではなく、また、本ガイドの内容に誤りがあった場合でも一切責任を負うものではありません。
より。	独立行政法人 情報処理推進機構(ナート記の利田可能な行為を除き
以下の利用可能な行為を除き、本ガイドの一部または全部を著作権法 の定める範囲を超え、許可なく改変、公衆送信、販売、出版、翻訳、翻案 等をすることは営利、非営利など目的のいかんに関わらず禁じられてい	第三者の著作権、特許権、実用新案権などの知的財産権に基づくいかなる権利も許諾するものではありません。
ます。	独立行政法人 情報処理推進機構は、本ガイドのシステム開発への利 用、開発したシステムの使用及びシステムの使用不能により生じるいか
<本ガイドの目的>	なる損害についても、なんら責任を負うものではありません。
本ガイドは、外部設計工程が終了するまでに、発注者と開発者が機能 要件を齟齬なく合意するためのコツを紹介し、実際のソフトウェア開発現 場で活用いただくことを目的としております。	本ガイドを海外へ持ち出し、または外国籍の人に提供する場合には、 「外国為替及び外国貿易法」の規制及び米国輸出管理規則など外国の 輸出関連法規を確認の上、必要な手続きを行ってください。
<利用可能な行為>	
本ガイドは、以下の著作権表示を明記した上で、	本ガイドへのお問い合わせについては、独立行政法人 情報処理推進 機構 ソフトウェア・エンジニアリング・センターまでご連絡下さい。
著作権表示 : Copyright©2010 IPA	JavaおよびすべてのJava関連の商標およびロゴは、米国およびその他の国における米国 Sun Microsystems, Inc.の商標または登録商標です。
情報システム開発に携わる方が本目的のために ■ 本ガイドの全部または一部を無償で複製すること、 ■ 本使用条件を配布先に遵守させることを条件に本ガイドの複製物を 無償で再配布すること、 により利用することができます。	その他、本ガイドに記載されている会社名、製品名などは各社の商標ま たは登録商標です。 なお、本ガイドでは ロゴを除き™ または® の表記は省略しております。

はじめに				
第1部 概要	*			6
1. 画面補の	キスカ 1.1 技術領域の想定範囲 1.2 合意形成の考え方と発	Ě注者・開発す	皆の役割	7 
2. 画面編の	構成と概要			
	<ol> <li>2.1「工程成果物」の想定</li> <li>2.2 各部の構成</li> </ol>			9 12
	2.3 記述範囲外の事項			
第2部 合意 1. 画面一覧	形成に使う主な図表の解説			
	1.1 定義			
	1.2 構成要素			
	1.3 表記例			
2. 画面遷移				
	2.1 定義			
	2.2 構成要素			
	2.3 表記例			
3 画面レイ	ፖウト			
	/			
	3.2 構成要素			
	3.3 表記例			
↗ 面面入出	力佰日— 暫			
中. 凹凹入山	7. 4. 1 定義			
	4.2 構成要素			
	4.3 表記例			

5. 画面アクシ	/ヨン明 5.1 5.2 5.3	細 定義 → → 構成要素 表記例 → →							 	 	 31 32 33
6. 画面遷移·	レイア 6. 1 6. 2 6. 3	ウト共通ル- 定義 ・・・ 構成要素 表記例 ・・・	ール 						 	 	 34 35 36
第3部 合意用 1. 言い切る/	形成の <間き 1.1 1.2	コツ 加る 言い切る/ 言い切る/	(聞き切る)	ための ための	<b>の</b> コツ のコツ	の-	覧		 	 	 45 46 47
2. 図表に書く	2. 1 2. 2	書き方のコ 書き方のコ	ッの一覧 ツ						 	 	 53 57
3. もれ/矛盾	「をチェ 3.1 3.2	ックする 確認のコッ 確認のコッ	の一覧 '						 	 	 141 143
4. 一緒にレビ	ニーす 4.1 4.2	⁻る レビューの レビューの	コツの一 <u>5</u> コツ	覧 ····					 	 	 163 166
おわりに								•••	 	 	 194

#### はじめに

機能要件の合意形成技法ガイド(画面編)とは

機能要件の合意形成ガイドは次の7編により構成しています。本編はこれら7編のうちの③機能要件の合意形成ガイド(画面編)です。

①機能要件の合意形成ガイド(概要編)

▶ 機能要件の合意形成ガイドの概要の説明、及び、以下の各編に記載されているコツの概要を掲載しています。

②機能要件の合意形成ガイド(システム振舞い編)

▶ システム振舞いに関する合意形成のコツをまとめています。

# ③機能要件の合意形成ガイド(画面編)

▶ 画面に関する合意形成のコツをまとめています。

④機能要件の合意形成ガイド(データモデル編)

▶ データモデルに関する合意形成のコツをまとめています。

⑤機能要件の合意形成ガイド(外部インターフェース編)

▶ 外部インタフェースに関する合意形成のコツをまとめています。

⑥機能要件の合意形成ガイド(バッチ編)

▶ バッチ処理に関する合意形成のコツをまとめています。

⑦機能要件の合意形成ガイド(帳票編)

▶ 帳票に関する合意形成のコツをまとめています。

# はじめに

機能要件の合意形成ガイド(画面編)とは(つづき)



# 第1部 概要

第1部 概要 1. 画面編の考え方

- 1.1 技術領域の想定範囲
  - 6つの技術領域の中の「画面」を扱う本編は、要件定義、外部設計工程で作成される業務フローやシステム化業務フローを元に、導き出される ユーザインターフェースの1つである「画面」を設計するためのコツを解説しています。
  - 本書の想定範囲に関するポイントは次の2つです。
    - ① Webベースのアプリケーションシステムを想定
      - 本技術領域では、一般的なWebベースのアプリケーションシステムにおける画面を想定しているため、登場する「工程成果物」についても、Webアプリケーション開発をイメージしたものとなっております。 しかしながら、コツは発注者と開発者の合意の円滑化を目指すものであるため、クライアントサーバ型、メインフレームにおけるユーザインターフェース設計でも活用いただけるコツが数多く含まれております。
    - ② レイアウトだけでなく、振舞い・属性も含む
      - > 本技術領域では、単なる画面のレイアウトだけではなく、画面に関する以下の様なものも明確化します。
        - 動的なものも含めて情報が画面にどのように表示されるか
        - ・ ユーザが画面をどのように操作できるか
        - ・ 操作する事で何が起こるか
      - > これらを明示するために、「工程成果物」としては画面レイアウト以外に、画面入出力項目一覧、画面アクション明細などが存在します。

第1部 概要 1. 画面編の考え方

- 1.2 合意形成の考え方と発注者・開発者の役割
  - 発注者・開発者の役割を想定し、それぞれを以下の図に6種類の人物アイコンで示しました。
     本編では、特に業務システム設計担当者とシステム開発者との間を中心に、合意形成のコツをまとめています。



- 第1部 概要 2. 画面編の構成と概要
- 2.1「工程成果物」の想定
  - 本編では、以下の6つの「工程成果物」を定義しています。



※上記「工程成果物」中には、表記例などで、Java Pet Store\*を題材としているものが含まれます。

第1部 概要 2. 画面編の構成と概要

2.1「工程成果物」の想定(つづき)

本編で想定している6つの「工程成果物」の、(1)記述の目的、(2)その図表が表現するもの、および、(3)その図表によって発注者と開発者が合意 する事項は以下のとおり:

「工程成果物」	記述の目的	図表が表現するもの	図表によって発注者と開発者が合意する事項
	(システムとのインタフェース として)画面を整理し、その全 体像を、発注者が分かるよう にしたい。	この図表は、発注者が理解する業務のく くりや業務上の操作がイメージしやすい 名前と関連づけて、開発者が開発する画 面の一覧/俯瞰を、表形式で表現する。	発注者と開発者は、開発対象システムの範囲やそ の構成要素(画面)の名前、画面数を合意できる。
<b>a b b b b b b b b b b</b>	1つのシステム化業務を遂行 するのに必要な画面と一連 の画面の流れ(遷移)を発注 者にわかるようにする。	この図表は、発注者が理解する業務の 流れや業務遂行におけるシステムのー 連の操作に沿って、開発者が開発する画 面の位置づけと流れを、フロー図形式で 表現する。	発注者と開発者は、個々の画面の用途・役割と共 に、画面の流れを通して、システム化業務の使い 方を合意できる。
	個々の画面の見栄えと操作 を、発注者が視覚的/直感 的に分かるようにしたい。	この図表は、開発者が開発する画面毎に、 ユーザへのその見え方(デザイン/イメー ジ)を図形式で、ユーザの操作方法を、画 面部品(ボタン、入力出力項目など)の操 作や表示内容で表現する。	発注者と開発者は、個々の画面の見栄え、および 画面上の画面部品(ボタン、入力出力項目など)一 式の操作方法を合意できる。

- 第1部 概要 2. 画面編の構成と概要
- 2.1「工程成果物」の想定(つづき)

「工程成果物」	記述の目的	図表が表現するもの	図表によって発注者と開発者が合意する事項
<b>画面遷移・レイアウト共通ルール</b>	作成される画面のレイアウト や見栄え、操作をできるだけ 均質化、共通化して発注者 に対する使用性(ユーザビリ ティ)を上げる。	これらの図表群は、複数種類の「工程成 果物」に跨る前提や制約、記述の便宜に 基づく約束事を、それぞれに適した書式 で開発者がまとめて表現する。	発注者と開発者は、設計図表のフォーマットやそこ に書かれるアイコンや用語の使い方、開発ツール やシステム基盤によって制約を受ける画面の基本 構成、表示イメージ、共通処理を合意できる。
<section-header></section-header>	画面上から入出力される項 目とその属性や制約事項な どを発注者にわかるようにす る。	この図表は、発注者が目にする個々の画 面のレイアウト上に配置される画面部品 群のうち、入出力に関わる項目-式の仕 様を、開発者が表形式で詳細化したもの である。	発注者と開発者は、画面に入出力する項目、デー タベースとの関連など、ユーザが操作上入出力す る情報に過不足がないことを合意できる。
	画面上のボタン等がクリック された時のシステムの振る 舞いについて発注者が詳細 に分かるようにしたい。	この図表は、発注者が目にする個々の画 面のレイアウト上に配置される画面部品 群の操作を通して画面上で行われる処 理を、開発者が文書形式で詳細化したも のである。	発注者と開発者は、画面レイアウトの視覚的表現 だけでは記述できないユーザの操作とその操作に 対するシステムの応答情報を合意できる。

第1部 概要 2. 画面編の構成と概要

- 2.2 各部の構成
  - 本編は、「第1部 概要」「第2部 合意形成に使う主な図表の解説」「第3部 合意形成のコツ」の3部から構成されています。
    - ■「工程成果物」の構成要素の定義や、コツの例については、基本的に具体的な事例を題材として、その内容を用いて記述しています。
  - ●「第1部 概要」は、この本編の概要とともに、第2部、第3部を読み進めるために必要な、画面の外部設計の考え方について解説しています。
  - ●「第2部 合意形成に使う主な図表の解説」は、第3部で画面のコツを解説するときに使う、6種類の「工程成果物」について、その表記例や想定される図表の構成要素を解説しています。
  - ●「第3部 合意形成のコツ」は、この本編のもっとも重要な内容です。この第3部は、発注者、開発者、あるいは両者がどのような作業または議論を 通して、お互いの合意形成を図っていくか、という観点から、4つの章に分かれています。
    - 1章は、発注者が初期段階で必要な情報や背景、制約などを言い切り、また、開発者も必要なことを聞き切るコツをまとめています。
    - 2章は、主に開発者が「工程成果物」を書くときのコツをまとめています。
    - 3番目の章は、開発者が書いた「工程成果物」を、レビューに先だってチェックするためのコツについてまとめています。
    - 最後の章は、発注者と開発者が対面で行うレビューのコツについてまとめています。
    - なお、この第3部は、読み易さを考慮して、各章に含まれるコツ記述のフォーマットを統一しました。どの章で解説されるコツにも、そのコツを 活用する時に、合意形成のどの成熟レベルで使えばよいか、またその時に一緒に使う「工程成果物」が示されています。
  - コツの使い方の応用事例を、その利用状況や効果などの説明とともに示したものをコラムとして載せました。コラムでは、実際に使用されている 設計書に基づいているため、各章で定義した「工程成果物」の構成要素とは一致しないことがあります。

第1部 概要 2. 画面編の構成と概要

- 2.3 記述範囲外の事項
  - 本ガイドは、外部設計にあたって、最初に必要な情報の伝達(言い切る/聞き切る)と、それらの表現、書いた内容のチェック、及びレビューの局面で活用できるコツ集です。
     コツの組み合わせ方やそれらの利用手順は限定していないので、個々のプロジェクトに応じて適切に選択して使うことができます。
  - 特定の手法/表記に限定される表現や手法は、本ガイドの対象外とします。
     コツの記述例では特定の表記で書かれているものもありますが、別の表記でも一般的に書けるものを取り上げています。
  - 発注者に対して、開発側でまとめた仕様を提示する際の、設計書の作成単位や構成には多様な組み合わせが考えられます。
     本ガイドではこれら設計書のバリエーションを網羅していません。設計書の単位を「工程成果物」と一致させるのか、および、設計書の内容構成については個々のプロジェクトにおける判断が必要です。
  - 要件定義書(およびその「工程成果物」)は、あらかじめ出来上がっていることを想定しています。
     ガイドの中で言及される場合もありますが、その表現やレビューの工夫は、本ガイドの対象外です。また、内部設計やその「工程成果物」についても同様です。
  - 本ガイドは、特定の手法やツールを推奨するものではありません。
  - 特に、本編で扱う画面の6種類の「工程成果物」は、最低限のものだけをあげています。

# 第2部 合意形成に使う主な図表の解説

第2部 合意形成に使う主な図表の解説 1. 画面一覧

1.1 定義

# 「工程成果物」 画面一覧

- 画面一覧の概要
  - システムで使用する画面の一覧である
  - 開発する画面の一覧/俯瞰を表現する。
- 画面一覧の役割
  - 画面レイアウトや入出力項目の目次の役割を持つ。
- 画面一覧を使う目的
  - 提供する画面の名称とその数を一目でわかるようにする。
  - 画面全体の概要や全体のボリューム感を把握するために作成する。
  - システム化の範囲を明確化する。
  - 画面設計の進捗管理。
- 画面一覧の記述内容
  - 画面一覧を利用して画面設計を進める場合は、画面一覧の構成要素をすべて記載する。
  - 画面一覧を設計の進捗管理表として利用する場合は、No、画面ID、画面名称のみでよい。

第2部 合意形成に使う主な図表の解説 1. 画面一覧

1.2 構成要素

分類	項番	記述内容	記述内容の説明		
0.共通情報	-	ー プロジェクト名、システム名、	工程名、ドキュメントID、ドキュメント名、作成者、作成日付、バージョン、更新者、更新日付		
	1.1	画面一覧のID	画面一覧を一意に識別するためのコード。		
1.書誌情報	1.2	画面一覧の名称	画面一覧の名称。		
	1.3	概要	画面一覧の範囲、目的を説明する。		
	2.1	No.	画面一覧の通し番号(行番号)。本項目によって画面数を把握できる。		
	2.2	画面名	画面の名称。		
	2.3	画面ID	画面を一意に識別するコード。		
	2.4	分類	画面の種類。例えば、メニュー、入力フォーム、一覧表示等がある。後で画面の共通化を検討するために分類を記入する。		
   2.構成要素	2.5	階層	画面をメニュー構造などの階層構造で整理した場合の位置づけ。		
	2.6	説明	   画面の利用者、利用目的、利用頻度(随時/特定時期)、画面の複雑さ(表示品目数、項目数等)、   特徴等の説明。		
	2.7	機能名	関連する機能の名称。		
	2.8	機能ID	関連する機能を一意に識別するコード。		
	2.9	備考	特徴的な動作(スクロール、リセット、入力チェック、タイミング、ピーク時件数、想定利用者)等、特記 事項。		

「工程成果物」

画面一覧

第2部 合意形成に使う主な図表の解説 1. 画面一覧

- 1.3 表記例
  - 表記例1(一般的な表形式)

共通	围情報	プロジェクト名 A	社殿向けJava Pet Store開発 作成者 Java Pet Store 画面一覧担当									ī一覧担当
		システム名 J	ava Pet Sto	re					作成日付	2007/2/9		
		工程名 ダ	▶部設計						バージョン	2		
		ドキュメントID J	PS0001						更新者	Java Pet St	ore 画面	<b>ī</b> 一覧担当
		ドキュメント名 J	ava Pet Sto	re 外部設計書					更新日付	2007/3/2		
書詞	悲情報	画面一覧のID J	PS-UILIST-	0001								
		画面一覧の名称 J	ava Pet Sto	re 画面一覧								
		概要 本	「画面一覧は	t、Java Pet Store0	の外部設計書(	こ含まれる画面レ	イアウト、入	出力項目、アクション明細に	記述された画面	iの一覧を示 <sup>·</sup>	す。	
No		両面々	両面し	〇拓		階層		言治用		继他夕	₩ 北 I D	<b>借</b> 去
NO.		直面白	画面し	刀規	階層1	階層2	階層3	日元リカ		饭肥口	1成用と「レ	通行
1	ペットス	、トアポータル画面	S-00-01	メニュー	ペットストア	ユーザ機能ポー	_	ペットストアのポータル。購入	、検索、カタロ	メニュー	F001	_
					総合メニュー	タルメニュー		グ選択などのメニューを表示	する。			_
2	ペット登	を録画面	S-01-01	入力フォーム	ペットストア	ユーザ機能ポー	ペット登録	販売者が、販売したいペットの	)情報(カテゴ	ペット登録	F101	登録時に入力必須情報を
					総合メニュー	タルメニュー		リ 名前 特徴 価格 画像	々グ)を登録す			チェックする

				総合メニュー	タルメニュー		リ、名前、特徴、価格、画像、タグ)を登録す る。			チェックする。
3	販売者登録画面	S-02-01	入力フォーム	ペットストア 総合メニュー	ユーザ機能ポー タルメニュー	ペット登録	販売者の情報(氏名、住所等)を登録する。	販売者登録	F201	登録時に入力必須情報を チェックする。
4	ペット検索画面	S-03-01	条件入力フォーム	ペットストア 総合メニュー	ユーザ機能ポー タルメニュー	ペット検索	ペットを検索するための条件を入力する。	ペット検索	F301	-
5	ペット検索結果表示画面	S-03-02	検索結果一覧表 示フォーム	ペットストア 総合メニュー	ユーザ機能ポー タルメニュー	ペット検索	ペットの検索結果を一覧表示する。	ペット検索	F301	-
6	位置情報表示画面	S-04-01	地図表示フォーム	ペットストア 総合メニュー	ユーザ機能ポー タルメニュー	位置検索 (地図)	地図上に、選択した位置(所望のペットの居 場所)を表示する。	位置検索	F401	-
7	ユーザログイン画面	S-05-01	入力フォーム	ペットストア 総合メニュー	ユーザ機能ポー タルメニュー	ユーザ登録	ペットの売買に参加するためにシステムにロ グインする。	ユーザ登録	F501	パスワードエラーの場合の 再入力は3回までとする。
8	ユーザ登録画面	S-05-02	入力フォーム	ペットストア 総合メニュー	ユーザ機能ポー タルメニュー	ユーザ登録	ペットの売買に参加するためにユーザ登録 を行う。	ユーザ登録	F501	登録時に入力情報をチェッ クする。
9	ユーザ同意書表示画面	S-05-03	情報表示フォーム	ペットストア 総合メニュー	ユーザ機能ポー タルメニュー	ユーザ登録	ユーザ登録を完了させるために、同意書を 表示し、同意の意志を確認する。	ユーザ登録	F501	-
10	プライバシーポリシー表示画 面	S-05-04	情報表示フォーム	ペットストア 総合メニュー	ユーザ機能ポー タルメニュー	ユーザ登録	ユーザ登録を完了させるために、プライバ シーポリシーを表示し、同意の意志を確認	ユーザ登録	F501	-
11	ユーザ登録完了画面	S-05-05	完了通知画面	ペットストア 総合メニュー	ユーザ機能ポー タルメニュー	ユーザ登録	ユーザ登録が完了したことを通知する画 面。	ユーザ登録	F501	-
12	カタログ画面	S-06-01	画像付情報表示 フォーム	ペットストア 総合メニュー	ユーザ機能ポー タルメニュー	カタログ	購入者が、ペットのカタログを表示する画 面。	ペット購入	F601	-
13	ショッピングカート表示画面	S-06-02	情報表示フォーム	ペットストア 総合メニュー	ユーザ機能ポー タルメニュー	ペット購入	購入者が、所望のペットを選択し、ショッピン グカートの内容を表示する画面。	ペット購入	F601	-
14	支払い情報入力画面	S-06-03	入力フォーム	ペットストア 総合メニュー	ユーザ機能ポー タルメニュー	ペット購入	購入者が、支払いの情報を入力するための 画面。	ペット購入	F601	登録時に入力情報をチェッ クする。
15	注文完了画面	S-06-04	完了通知画面	ペットストア 総合メニュー	ユーザ機能ポー タルメニュー	ペット購入	ペットの購入の注文が完了したことを通知す る画面。	ペット購入	F601	-

画面一覧

「工程成果物」

第2部 合意形成に使う主な図表の解説 1. 画面一覧

1.3 表記例(つづき)

● 表記例2(画面一覧を、ツリー形式で表現した例)

この表記は構成要素の画面名をツリー形式で表現したものである。



「工程成果物」

画面一覧

第2部 合意形成に使う主な図表の解説 2. 画面遷移

# 2.1 定義

### 「工程成果物」 画面遷移

#### 画面遷移の概要

- アプリケーションを実現する画面の流れを表す図表である
- 発注者が理解する業務の流れや業務遂行におけるシステムの一連の操作に沿って、画面の位置づけと流れを、フロー図形式で表現する。

#### 画面遷移を使う目的

- アプリケーションにおける画面の流れを明確化する。
- 発注者にシステムのおおよその利用イメージを伝達する。

#### 画面遷移の記述内容

- 表示される画面と、その画面の順序関係。
- 画面から画面への遷移を起こすきっかけとなるイベント。
- 条件分岐がある場合は、その条件と条件に対応する分岐遷移。

第2部 合意形成に使う主な図表の解説 2. 画面遷移

2.2 構成要素

「工程成果物」 画面遷移

分類	項番	記述内容	記述内容の説明	凡例
0.共通情報	-	プロジェクト名、シス 新日付	テム名、工程名、ドキュメントID、ドキュメント名、作成者、作成日付、バージョン、更新者、更	0.共通情報
	1.1	画面遷移ID	ひとまとまりの画面遷移を一意に識別する識別子	
1.書誌情報	1.2	画面遷移の名称	ひとまとまりの画面遷移を一意に識別する名称	
	1.3	概要	画面遷移の概要を記述する。	
	2.1	画面	遷移元、遷移先の個々の画面を表す。画面レイアウトを一意に識別できる名前を記述する。 画面イメージがある場合には、そのイメージを用いてもよい。	
	2.2	遷移矢線	実現される画面の順序関係を矢線で記述する。 遷移矢線は交錯しないように描画する。	
	2.3	アクション	画面遷移に伴って起動される動作	アクショ ン名
2. 構成要素	2.4	イベント	画面の遷移を引き起こすきっかけとなるもの。 例えば、検索ボタンが押されたときは"検索"というイベントが発生する。 開発都合で必要になる内部イベント等のイベントは記述しない。	[イベント名]
	2.5	条件分岐/合流	条件により遷移が分岐する場合に記述する。合流は分岐した複数の遷移が単一の遷移に 集約されることを表す。	$\diamond$
	2.6	開始点	画面遷移の開始画面を明示する。 開始点が自明の場合は不要。	《開始点》
	2.7	終了点	画面遷移の終了画面を明示する。 自明の場合は不要	《終了点》
	2.8	他画面遷移への 接続	画面遷移を複数の図に分割して記述する場合に、他画面遷移への接続点を明示する。接 続する画面遷移を一意に識別できるように記述する。	

第2部 合意形成に使う主な図表の解説 2. 画面遷移

2.2 構成要素(つづき)

分類	項番	記述内容	記述内容の説明	凡例
	2.9	下位画面	部品化された遷移が存在することを表すための記号。画面記号やイメージに《下位遷移》 を付加する。	《下位遷移》
2. 構成要素	2.10	遷移動作	遷移時に起こる動作の名称を記述する(画面アクション明細を特定する名前を記述するの が望ましい)。 構成要素2.3のアクションを示す記号を用いる代わりにこの記法でアクションを記述しても よい。内部動作の記述は行わない。	/動作名 (遷移矢線に付随する形 式)
	2.11     異常系       2.12     注釈		例外処理等の正常系処理を実行できない場合の処理方法を記述する。	《異常系》
			遷移図だけでは表現できない場合、設計情報として必要なものを記述する。	注釈

「工程成果物」

画面遷移

第2部 合意形成に使う主な図表の解説 2. 画面遷移

# 2.3 表記例



注1:本ガイドラン中では、必須入力となっているものも、説明上、必要のないものは省略している。

注2:イベントの発生条件が複雑な場合は、イベントの発生条件とイベント、アクションの対応関係を補足資料に記述する。

画面遷移

「工程成果物」

第2部 合意形成に使う主な図表の解説 3. 画面レイアウト

#### 3.1 定義

「工程成果物」 画面レイアウト

- 画面レイアウトの概要
  - アプリケーションを構成する画面イメージを表す図表である。
  - 画面毎に、ユーザへの見栄え(デザイン/イメージ)を図形式で、ユーザからの操作を画面部品(ボタン、入力出力項目など)や表示内容で表現する。
- 画面レイアウトを使う目的
  - 画面の具体的なイメージを明確化する。
  - 画面に配置される入力項目、ボタンなどの位置や大きさなどを明確化する。
- 画面レイアウトの記述内容
  - 項目・イベント発生オブジェクト名、それらに対応する画面部品(IN・OUTの区別が必要)およびその配置
  - 画面に配置する画面部品のスタイルの定義、フレーム分割などにも対応
  - 画面部品の操作によって発生するイベントと処理内容(アクション)の対応付け

第2部 合意形成に使う主な図表の解説 3. 画面レイアウト

3.2 構成要素

分類	項番	記述内容 記述内容の説明					
0.共通情報	_	プロジェクト名、システム名、工程名、ドキュメントID、ドキュメント名、作成者、作成日付、バージョン、更新者、更新日付					
	1.1	画面ID	画面を区別するための番号。画面遷移に関するIDは一覧表があるものとして省略した。				
1.書誌情報	1.2	画面の名称	画面の名称。				
	1.3	概要	何のための画面なのかを説明する。				
	2.1	画面レイアウト	図にてレイアウト案を提示。				
	2.2	識別ID	図表内で識別するため、画面部品ごとにIDを振る。画面遷移や画面入出力項目一覧、画面アク ション明細などと連携して用いる。				
	2.3	ラベル	画面に表示される時の名称。				
2 構成要素	2.4	画面部品の種類	どのような画面部品を用いるのかの画面部品名。他にボタンなどがある。				
	2.5	表示範囲	表示する桁数や、テーブルのカラムの幅などを提示。				
	2.6	画面部品の説明	その画面部品がどのような役割を果たすのか、の意味や説明を記述する。入出力が絡む場合はこ ちらに説明をつける。項目の細かい定義や処理内容は別扱い。 ※画面部品の詳細については次ページ参照				
	2.7	操作手順	入力してボタンを押すなど、操作のイメージが掴めるような操作手順を記述する。				

「工程成果物」

画面レイアウト

第2部 合意形成に使う主な図表の解説 3. 画面レイアウト

3.2 構成要素(つづき)

「工程成果物」 画面レイアウト

# 画面に配置する部品の種類

項番	画面部品の種類	画面部品の説明
1	テキストボックス	文字列(漢字、かな、英数字、記号など)入力用の部品
2	リストボックス	幾つかの文字列リストの中から選択肢を選ぶ部品
3	コンボボックス	幾つかの文字列リストの中から選択肢を選ぶか、文字列リストにない場合には文字列を入力できる部品
4	チェックボックス	文字列をチェックして選択する部品(複数選択可)
5	ラジオボタン	文字列をチェックして選択する部品(単一選択)
6	ボタン	クリックすることでアクションが発生する部品 ・登録ボタン、キャンセルボタン、戻るボタンなど
7	ラベル	文字列で表示される部品 ・画面タイトル、入力項目名称など
8	事線	罫線の部品
9	表	表組みされている部品
10	画像	表示用の画像、または押下できる設定の画像

第2部 合意形成に使う主な図表の解説 3. 画面レイアウト

# 3.3 表記例

「工程成果物」 画面レイアウト

- 画面レイアウトには、矩形で表記する場合と、
   出来上がりイメージに近い画面を貼り付ける場合がある。
- ここでは、矩形で表記する場合についてサンプルを表した。

町日ロライ ア・ア										
き 通信報	<u>  プロジェクト名</u>	A社殿向けJava	Pet Store 閉角	Ě	作成者	佐藤一郎				
	システム名	Java Pet Store	,	-	作成日付	2007/2/16	2007/2/16			
	 工程名	外部設計	•		バージョン	1				
	ドキュメントID	JPS0001			更新者					
	ドキュメント名	Java Pet Store	外部設計書		更新日付					
貼詰情報	画面ID	S-05-01								
	画面の名称									
	概要	ペット購入シス	<u>ーム</u> テムを利用する	ために必要が	なログイン面面	fi				
ノイアウト図	1 1/1 25		2 = 1 = 1 = 1 = 1 = 2							
., ,,										
						<u>ヘッタリ</u> ※この名	2 死日日二日二日二日	山口谷,大兄も		
						されてい	tt.	WILLE J Cal.		
					/					
1								<u> </u>		
							検	索		
	ロゴ									
-		<b>金</b> 瀬		a 🐲 I	<u>A</u>					
1				<u>, 18</u>						
			_							
	-	ューザ名と	パスワード	「を入力」	してくださ	<u> きしい !</u>				
	0									
	0-									
		ユーサ名:				II				
	(2)~									
	<u> </u>									
	Ŭ	バスワード	-							
_	Ŭ	バスワード	-				. フッタ02			
	Ŭ	バスワード	-				フッタ02 ※この名舟	Fは共通ルール		
	Ŭ	パスワード	-	77			ノッタ02 ※この名称 従って記載	Fは共通ルール iされています↓		
		パスワード		77			ノフッタ02 ※この名称 従って記載	⊧は共通ルール されています。 		
		バスワード ③	- <u> </u> <u> </u> <u> </u>	77			∕ フッタ02 ※この名称 従って記載	Fは共通ルール されています。 		
	 1	バスワード ③ ユーザ名とバ	- <u> </u>	イノ	1今すぐ登1		/ フッタ02 ※この名称 従って記載	Fは共通ルール されています。 		
	1	バスワード ③ ユーザ名とバ	- <u>D</u> 27-Fがな	イノ	は今すぐ登録	ほしょう	/ フッタ02 ※この名称 従って記載 	には共通ルール されています。 コ_       		
	1	バスワード ③ ユーザ名とバ	- <u>ログ</u> ニュワードがな	イン	は今すぐ登録	<u>」</u> 録しましょう	- フッタ02 ※この名称 従って記載 	Fは共通ルール されています。  1 1 1 1		
	1	バスワード ③ ユーザ名とバ	- <u>ログ</u> :スワードがな	イン	<b>ま今すぐ登</b>		フッタ02 ※この名称 従って記載	Fは共通ルール はわています。 		
		バスワード ③ ユーザ名とパ	- <u>ログ</u> :スワードがな	イノ	よ今すぐ登( 		 ※この名称 従って記載 	■ = = = = = = = = = = = = =		
	1	バスワード ③ ユーザ名とパ	- - - - - ド が な	イン	<b>1</b> 今すぐ登1	は は しましょう	- フッタ02 ※この名称 従って記載 !	Fは共通ルール されています。 		
	1	バスワード ③ ユーザ名とパ		イン	よ今すぐ登1 	<u>」</u> 録しましょう	_ フッタ02 ※この名称 従って記載 	sは共通ルール されています。   		
	1	バスワード ③ ユーザ名とバ	- <u>-</u>	イノ	t 今すぐ登i	違しましょう	/ フッタ02 ※この名称 従って記載	+ は共調ル - ル されています。 		
  		バスワード ③ ユーザ名とバ	27-F	イン	i 今すぐ登 i	<b>録</b> しましょう	フッタ02 ※この名称 従って記載	F は 共 調 ル ー ル さわ て いま ず・ 		
		バスワード ③ ユーザ名とパ	、	イン	<b>ま 今すぐ 登</b> 員		フッタ02 ※この名称 従って記載 !	F は 共 瀬 ル ー ル i さわ て い ま ず - 		
使用する部品 105イン画面 満別10		バスワード ③ ユーザ名とパ	スワードがな (スワードの入力 画面部品の輝き)	イン ない場合に りにテキスト:	ま 今すぐ 登録	<b>録しましょう</b>	フッタ02 ※この名称 従って記載 !	Fは共通ルール さわています。 		
使用する部品 1/ジイン画面 識別ID の	1 ゴ で使用する部品に ラベル ユーザ系	バスワード ③ ユーザ名とバ :it、ユーザ名・)	スワードがな (スワードの入 画面部品の種種 テキストポック2		<b>t 今すぐ登</b> ボックスとロク 表示範囲	違しましょう	フッタ02 ※この名和 従って記載 !	は 共通ル ー ル されています。     1		
使用する部品 ガイン画面 識別UD の	1 - - で使用する部品に ラベル ユーザ名 パフロード	バスワード ③ ユーザ名とバ		イン 場合に	<b>ま 今すぐ 登 ま</b> ボックスとロク 表示範囲	様しましょう ほしましょう 「 「 「 」 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、	フッタ02 ※この名角 従って記載 ! ! がある。 説明 力するテキス ミ	<pre></pre>		
使用する部品	1 で使用する部品に ラベル ユーザ名 バスワード ロガイン	バスワード ③ ユーザ名とパ			<b>は 今すぐ 登</b>		フッタ02 ※この名稿 従って記載 ! ! がある。 説明 カするテキス (入力するテキス	t     t		
ままる部品 1001/2 画面 1001/2 画面 ① ① ② ③	1 ゴ で使用する部品に ラベル ユーザ名 バスワード ログイン	パスワード ③ ユーザ名とパ	スワードがな		<b>よ 今すぐ 登</b> ボックスとロク 表示範囲	<b>承しましょう</b>	フッタ02 ※この名相 従って記載 ! ! がある。 説明 力するテキス ミ入力するテキス ミンカするテキス	tt 共通ルール     i ch ています。     i      i  i     i     i     i     i     i     i     i     i     i     i     i  i     i  i     i		
ま用する部品 1001/20回面 識別IID ① ② ③	1 ゴ で使用する部品に ラベル ユーザ名 バスワード ログイン	バスワード ③ ユーザ名とバ は、ユーザ名・ハ		イン Gい場合に  りにテキスト: 夏、	<b>ま 今すぐ登</b> 		フッタ02 ※この名和 従って記載 !	tt 共 初ル ー ル i わ く います。     i       i       i       i		
使用する部品 10グイン画面 識別UD ① ② ③ 象作手順	1 ゴ で使用する部品に ラベル ユーザ名 パスワード ログイン	バスワード ③ ユーザ名とバ は、ユーザ名・ハ			<b>ま 今すぐ 登 部</b> ボックスとロク 表示 範囲	はないましょう ほしましょう ほんでのでは、 ほんでのでは、 ほんのでは、 ほんのでは、 ほんのでは、 しましょう しましょう しましょう しましょう しましょう しましょう しましょう しましょう しまう しまう しまう しまう しまう しまう しまう しま	フッタ02 ※この名向 従って記載 !			
使用する部品 10グイン画面 識別UD ① ② ③ 案作手順 )ユーザ名を	1 ゴ で使用する部品に ラベル ユーザ名 パスワード ログイン テキストボックスI	バスワード ③ ユーザ名とパ は、ユーザ名・ハ			は 今すぐ 登 ∰ ボックスとロク 表示 範囲		フッタ02         ※この名稿         従って記載         !         がある。         説明         力するテキス         (入力するテキ         要を起動するオ	トボックス       トボックス       キュー・		
使用する部品 1000000000000000000000000000000000000	1」」 ○で使用する部品は ラベル ユーザ名 パスワード ログイン デキストボックス! をテキストボックス!	バスワード ③ ユーザ名とバ は、ユーザ名・バ ニ ニ 入力する。 に入力する。	12ワードの入す 12ワードの入す 12ワードの入す 5+ストボックス テキストボックス ボタン		<b>ま 今すぐ登</b> 編 ボックスとロク 表示範囲	<ul> <li>はましょう</li> <li>インにボタンの</li> <li>画面部品の</li> <li>ユーザ名入</li> <li>バスワードを</li> <li>ログイン処到</li> </ul>	フッタ02 ※この名句 従って記載 ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! !			
使用する部品 1/ジイン画面 避別IID ① ② ③ 整作手順 )ユーザ名を ジパスワード:	1 ゴ で使用する部品に ラベル ユーザ名 パスワード ログイン デキストボックス ジ をテキストボックス	バスワード ③ ユーザ名とバ は、ユーザ名・ハ ニ ニ 入力する。 に入力する。			<b>ま 今すぐ 登 ま</b> ボックスとロク 表示 範囲	は ほしましょう ほんましょう ほんしましょう ほんしましょう ほんしましょう ほんしましょう ほんしましょう ほんしましょう ほんしましょう ほんしましょう ほんしましょう ほんしましょう ほんしましょう ほんしましょう ほんしましょう ほんしましょう ほんしましょう	フッタ02         ※この名前 従って記載         !	tt # M ル     to 1      to 1		
使用する部品 1/5イン画面 部別ID ① ② ③ 整作手順 )ユーザ名を 3/パスワード: 3/「ログイン」:	1 ゴ で使用する部品に ラペル ユーザ名 パスワード ログイン デキストボックスI をテキストボックスI をテキストボックスI をテキストボックスI	バスワード ③ ユーザ名とバ は、ユーザ名・ハ ニ ニ 入力する。 ニ に入力する。	スワードの入力 画面部品の種業 テキストボックス デキストボックス ボタン		ま 今すぐ 登 結 ボックスとロク 表示 範囲	はないましょう ほしましょう ほんましょう 「インにボタン: 画面部品の ユーザ名入 パスワードを ログイン処到	フッタ02         ※この名角         従って記載         !         がある。         説明         力するテキス         (入力するテキス	th # ル - ル     th # ル - ル     th #      th #		
使用する部品 1ダイン画面 1ダイン画面 ② ③ 整作手順 シューザ名を シパスワード: シ「ログイン」:	1 - - - - - - - - - - - - -	バスワード ③ ユーザ名とバ は、ユーザ名・バ ニ こ入力する。 に入力する。	(スワードの入力 (スワードの入力) (スワードの) (スワードの) (スワード) (スワー) (スワード) (スワー) ( ( ( ( ( ( ( ( ( ( ( ( ( ( ( ( ( ( (		t 今すぐ登ま ボックスとロク 表示範囲		フッタ02 ※この名向 従って記載 ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! !			

第2部 合意形成に使う主な図表の解説 4. 画面入出力項目一覧

### 4.1 定義

# 「工程成果物」 画面入出力項目一覧

- 画面入出力項目一覧の概要
  - 画面にて入力/画面から出力する項目の外部仕様を定義したもの。
  - 個々の画面のレイアウト上に配置される画面部品群のうち、入出力に関わる項目一式の仕様を、表形式で詳細化したものである。
- 画面入出力項目一覧を使う目的
  - 画面に配置される入出力項目の詳細仕様を明確化する。
  - レイアウトからでは区別できない特性を明確化する。
- 画面入出力項目一覧の記述内容
  - 入力制約は、単一項目の外部仕様までを記述範囲とする。
  - データ構造との関連など、ユーザ操作の観点からみた外部仕様以外の内容は記述範囲外とする。

第2部 合意形成に使う主な図表の解説 4. 画面入出力項目一覧

# 4.2 構成要素

#### 分類 項番 記述内容 記述内容の説明 プロジェクト名、システム名、工程名、ドキュメントID、ドキュメント名、作成者、作成日付、バージョン、更新者、更新日 0.共通情報 \_ 付 画面を区別するための番号。画面遷移に関するIDは一覧表があるものとして省略し 画面ID 1.1 t=。 1.書誌情報 1.2 画面の名称 画面の名称 概要 何のための画面なのかを説明する。 1.3 図表内で識別するため、部品ごとにIDを振る。画面遷移や画面レイアウト、画面アク 識別ID ション明細などと連携して用いる。 2.1 2.2 表示用のラベル 画面に表示される時の名称 部品の種類 どのような部品を用いるのかの部品名。テキストボックス、ボタンなどがある。 2.3 部品を有効とするかどうかを記述 O:常に有効 2. 構成要素 △:条件つきで入力可 有効 2.4 ×:常に無効 一:対象外 部品が入力、選択可かどうかを記述 〇:常に入力、選択可 2.5 入力 △:条件つきで入力、選択可 ×:常に読取専用 一:対象外

「工程成果物」

画面入出力項目一覧

第2部 合意形成に使う主な図表の解説 4. 画面入出力項目一覧

4.2 構成要素(つづき)

分類	項番	記述内容	記述内容の説明						
	2.6	表示桁数	部品の表示桁数を記述						
	2.7	入力桁数							
	2.8	データ型	データ型を記述 文字列/数値						
	2.9	文字種	文字種を記述 全角/半角						
	2.10	入力制約	該当部品に対する単一制御内容を記述 (値範囲や入力文字制約等)						
2. 構成要素	2.11	初期表示有無	初期表示の有無を記述 〇:常に記述した初期表示を表示 ム:条件により初期表示の有無や内容が異なる ー:初期表示なし						
	2.12	初期表示内容	初期表示の値を記述						
	2.13	出力仕様	出力時の仕様を記述 (計算方法、数値の丸め方法、出力フォーマット、文字揃え方法等)						
	2.14	必須	必須入力となる項目かどうかを記述 ○:常に必須 △:条件つき必須 ー:必須ではない						
	2.15	補足	項目に関する補足的な説明を記述						

「工程成果物」

画面入出力項目一覧

プロジ: システ

共通情報

識別 ID

12 郵便番号

13 国

14 言語

16

15 好きなカテゴリ

個人リスト可能

17 個人バナー可能

第2部 合意形成に使う主な図表の解説 4. 画面入出力項目一覧

コンボボックス

コンボボックス

チェックボックス

チェックボックス

Ο

Ο

Ο

0

0

0

Ο

0

\_

-

\_

-

\_

\_

\_

\_

\_

-

\_

-

# 4.3 表記例

		フロジェクト名	A社殿问けJava Pet Store開発 Java Pet Store 外部設計 JSP0001						作成者			Java Pet Store 人出力項目担当					
		システム名							作成日付 パージョン		2007/5/29						
共通	情報	工程名									2						
		ドキュメントID								更新者	Java Pet Store 入出力項目担当						
		ドキュメント名	Java Pet Store タ	小部設	計書				更新日付			7/5/31					
		画面ID	S-05-02							<u>画面の名称</u> ユーザ登録画面							
概要			ペットの売買に参	◎加する	っために	ユーザ	登録を	行う。									
w cut																	
成万川 ID		表示用のラベル	部品の種類	有効	入力	<b>表示</b> 析数	人刀桁数	データ型	文字種	入力制約		初期表示	出力仕様	必須	補足		
1	고 t	ザ名	ラベル	-	×	18	-	文字列	半角	-	0	ユーザ名値	-	-	・取得済みのユ- ザ名を表示する		
2	新しし	いパスワード	テキストボックス	0	Δ	18	10	文字列	半角	パスワード入力パター ン	×	-	パスワード出力パターン	_			
3	再入;	カパスワード	テキストボックス	0	Δ	18	10	文字列	半角	パスワード入力パター ン	×	-	パスワード出力パターン	-			
4	名前(	(姓)	テキストボックス	0	Δ	19	18	文字列	全角		×	-	-	-			
5	名前(	(名)	テキストボックス	0	Δ	19	18	文字列	全角	-	×	-	-	-			
6	EX-	・ルアドレス	テキストボックス	0	0	39	38	文字列	半角	Eメール入力パターン	×	-	-	-			
7	電話		テキストボックス	0	0	19	18	文字列	半角	電話番号入力パターン	×	-	-	-			
8	住所1	1	テキストボックス	0	0	39	38	文字列	全角	-	×	_	-	-			
9	住所2	2	テキストボックス	0	0	39	38	文字列	全角	-	×	_	-	-			
10	市		テキストボックス	0	0	19	18	文字列	全角	-	×	-	-	-			
11	県		テキストボックス	0	0	3	3	文字列	全角	-	×	-	-	-			
12	郵便補	番号	テキストボックス	0	0	9	9	文字列	半角	数字もしくは"-"のみ "-"は4文字目のみ	×	-	-	-			
13	国		テキストボックス	0	0	14	14	文字列	全角	-	×	_	-	-			

0

Ο

Ο

Ο

国項目に"日本"が入力された ら"日本語"を初期表示とする。

"日本"以外が入力されたら"英 語"を初期表示とする。

"犬"

チェック有り

チェック有り

\_

-

-

-

Ο

Ο

\_

-

\_

\_

\_

「工程成果物」 画面入出力項目一覧

第2部 合意形成に使う主な図表の解説 5. 画面アクション明細

# 5.1 定義

# 「工程成果物」 画面アクション明細

#### • 画面アクション明細の概要

- 画面上の動作に関する外部仕様を定義したもの。
- 画面のレイアウト上に配置される画面部品群にて行われる処理を、文書形式で詳細化したものである。
- 画面アクション明細を使う目的
  - 画面の動作仕様を簡潔な文章で表わす。
- 画面アクション明細の記述内容
  - 画面単位にボタンを押すなどのそれぞれのイベントに対して発生するアクションの動作を説明する。
  - 入力制約について単一項目の外部仕様は対象外とする

第2部 合意形成に使う主な図表の解説 5. 画面アクション明細

# 5.2 構成要素

分類	項番	記述内容	記述内容の説明					
0.共通情報	Ι	プロジェクト名、システ	ム名、工程名、ドキュメントID、ドキュメント名、作成者、作成日付、バージョン、更新者、更新日付					
	1.1	画面ID	対象となる画面のID					
1.書誌情報	1.2	画面の名称	対象となる画面の名称					
	1.3	概要	画面の機能の概要を説明する					
	2.1	アクション名	アクションを識別する名称 ・検索1、検索2、戻る1 ・ダウンロード1 など					
	2.2	イベント名	<ul> <li>画面の遷移を引き起こすきっかけとなるものの名称</li> <li>・検索ボタン押下</li> <li>・検索</li> <li>・〇〇リンク押下</li> <li>・30秒間無応答 など</li> </ul>					
2.構成要素	2.3	アクションの処理 概要	アクションの処理概要をわかりやすい日本語の表現で記述する					
	2.4	入力	アクションの処理について入力となる情報を記述する (検索するテーブル名 など)					
	2.5	アクションの処理 詳細	アクションの処理の詳細について記述する 以下の内容を盛り込む ①画面の項目の入力値など、条件に応じてアクションが変わる場合の具体的な条件を表 現する ②検索するテーブル					
	2.6	遷移先画面名称 (ID)	処理後に遷移する画面の名称					
	2.7	出力	アクションの処理によって出力する情報を記述する					

「工程成果物」

画面アクション明細

# 第2部 合意形成に使う主な図表の解説 5. 画面アクション明細

5.3 表記例

プロジェクト名		A社殿向	l†Java Pet Stor	e開発	システム名		Java Pet Store	工程	外部設計	
ドキュメントID		JPS000	1		作成者		佐藤一郎	作成日付	2007/1/12	
ドキュメント名		Java Pe <sup>.</sup>	t Store外部設計	書	更新者			更新日付		
画面ID		S-05-01	1		画面の名称		ユーザログイン画面	バージョン		
概要	!·	ペット購	入システムを利用	するために必要なログ	<u>イン画面</u>					
ID	アクショ	ン名	イベント名	アクションの処理概要	入力	アクションの処理詳細		遷移先画面名称(I D)	出力	
A-05-001 ログイ		,	ログインボタン 押下	入力されたUsername とPasswordをもとに顧	Username ①UsernameとPasswordの入力チェック		-	-		
				客データを検索し、	Password					
				ユーザ情報画面を表 示する。	顧客情報テーブル	②検 顧客 索す	索処理 青報テーブルから該当するユーザを検 る	-	-	
						3-1	合致するデータが存在した場合	ペットストアポータ	顧客情報テーブ	
					-	ペット	ストアポータル画面に遷移する	ル画面(S-00-01)	ル	
					_	③-2 合致するデータが存在しなかった場合 エラーメッセージを表示する		-	エラーメッセージ	
A-05-002	ユーザ	登録 「Register Now!」リンク押 下		ユーザ登録画面を表 示する。	_	-ב()	ーザ登録画面を初期化する	_	-	
					言語テーブル 分類テーブル	②利) 言語。	用環境情報の設定 と分類をリスト選択できるようにする	_	-	
					_	③-1 合 ユー <sup>1</sup>	言語と分類がリストより選択された場 ザ登録画面を表示する	ユ <del>ーザ</del> 登録画面 (S-05-02)	-	
					_	③-2 エラ-	リストから選択されなかった場合 -メッセージを表示する	_	エラーメッセージ	

「工程成果物」

画面アクション明細

第2部 合意形成に使う主な図表の解説 6. 画面遷移・レイアウト共通ルール

6.1 定義

工程成果物」画面遷移・レイアウト共通ルール

- 画面遷移・レイアウト共通ルールの概要
  - 画面遷移・レイアウト共通ルールは「画面遷移」「画面レイアウト」に共通に適用される図表の記述に関するルール、または「工程成果物」の構成要素の整理・分類に関するルールである。
  - 画面の複数種類の「工程成果物」に跨る前提や制約、記述の便宜に基づく約束事を、それぞれに適した書式でまとめて解説、表現する。 (本「工程成果物」に関するコツは画面遷移、画面レイアウトのコツと密接に関わり合っている)
- 画面遷移・レイアウト共通ルールを使う目的
  - 画面レイアウトと画面遷移について共通ルールを規定する
  - 諸々の画面(群)が準じる典型的なレイアウトや遷移のパターンを整理する
- 画面遷移・レイアウト共通ルールの記述内容
  - 複数種類の「工程成果物」に跨る前提や制約、記述の便宜に基づく約束事を、それぞれに適した書式でまとめて表現する

第2部 合意形成に使う主な図表の解説 6. 画面遷移・レイアウト共通ルール

#### 6.2 構成要素

分類 項番 記述内容 記述内容の説明 プロジェクト名、システム名、工程名、ドキュメントID、ドキュメント名、作成者、作成日付、バージョン、更新者、更新日付 0.共通情報 \_ 共通ルールID ルールを記述するドキュメントを一意に特定するためのID 1.1 ルールを記述するドキュメントに与える名称 1.2 共通ルールの名称 1.書誌情報 概要 何のためのルールなのかを説明する 1.3 2.1 ページの構成要素 ひとつの画面を複数のエリアに分割する場合の画面レイアウト、エリアに与える名称、エリアが使用さ れる用途、例 配色 キーカラーの指定、アクヤントカラーの指定、エリアごとの基本配色、フォントカラーの指定 2.2 2.3 文字フォント・サイズ 画面に表示する文字フォントの指定、サイズの指定、行間の指定 2. 構成要素 全体構造とナビゲーション 画面のもつ階層構造、メニュー構造、分類方法の基準、ナビゲーション表示方法や表示変更方法を示 2.4 す説明、および図 (各表記例は、 以降の①~ 画面遷移パターン 単一ブラウザノ複数ブラウザの使用可否の定義、フレームにまたがる遷移の有無、そのコントロール 2.5 (7)を参照) 方法の定義、自らブラウザを閉じる画面の有無と遷移への影響 エラー表示方法、 画面内のエラーメッセージ表示、エラーメッセージダイアログの要否、エラー画面レイアウト、エラーメッ 2.6 セージへのアクセントカラー使用、エラー固有の書式、メッセージの可変部と固定部の配置 エラーメッヤージ ユーザの定義 アクセス可能範囲のユーザ分類と命名、説明 2.7 制約事項 2.8 性能要件、セキュリティ要件、その他による制約事項

工程成果物」

画面遷移・レイアウト共通ルール
第2部 合意形成に使う主な図表の解説 6. 画面遷移・レイアウト共通ルール

6.3 表記例

「工程成果物」画面遷移・レイアウト共通ルール

①ページの構成要素

画面をどういった区画(エリア)に分割するかを示す。

	エビビーションエリア		
	テヒケーションエリア		1 202 92
	ヘッダエリア		80  _ ヒ <sup>°</sup> クセル
ユーティリティエリア コンテンツエリア (sub1)	コンテンツエリア (main)	コンテンツエリア (sub2)	∲ 60 ↓ E°クセル
	フッタエリア		80

第2部 合意形成に使う主な図表の解説 6. 画面遷移・レイアウト共通ルール

6.3 表記例(つづき)

「工程成果物」画面遷移・レイアウト共通ルール

① ページの構成要素(つづき)

分割した区画(エリア)の各々の用途を明らかにする。画面を使う人がヘッダ領域から何を読み取れるようにするか、を明確にすることで、ルールの 記述の意図を発注者に伝えやすくする。

各ペ	ージ構成要素には、主め	として以下の用途に用いられる。
項番	要素	用途
1	ヘッダエリア	サイトロゴ(タイトル、カバー画像)を常に表示し、Java PetStoreのサービス
		であることを利用者に明らかにする。
		※すべての画面で表示するものとする。
2	ユーティリティエリア	利用頻度の高い機能(商品検索)を常に利用可能にしておく。
		※すべての画面で表示するものとする。
3	ナビゲーションエリア	主要コンテンツへのリンク(顧客情報、カート、ログイン/ログアウト)を常に
		利用可能にし、任意にログイン/ログアウトができるようにする。
		※すべての画面で表示するものとする。
4	コンテンツエリア(sub1)	ペットメニューのサービス(共通ペットカテゴリ)を常に表示する。
		※すべての画面で表示するものとする。
5	コンテンツエリア(main)	サービス別の詳細コンテンツを表示する。エラーメッセージを画面上に表示
		する場合にはここに表示する。
6	コンテンツエリア(sub2)	ログインしている顧客に対して、ペットメニューのサービス(ログイン顧客の
		好きなペットカテゴリ)を常に表示する。
		※ログイン中のすべての画面で表示するものとする。
7	フッタエリア	クレジット表記、コピーライト表記、問合せ先
		※すべての画面で表示するものとする。
8	余白	余白

第2部 合意形成に使う主な図表の解説 6. 画面遷移・レイアウト共通ルール

6.3 表記例(つづき)

「工程成果物」画面遷移・レイアウト共通ルール

① ページの構成要素(つづき)

ページの構成要素が組み合わさったときの表示イメージを伝えるため、実際の画面デザインを用いて表現する。

	Contraction 1/2 1 HZ 1/2	「「日本語」「中国語」
	Pet Store	
ペット検索 (株本) ( ( ( ( ( ( ( ( ( ( ( ( (	コンテンツエリア (main)	

第2部 合意形成に使う主な図表の解説 6. 画面遷移・レイアウト共通ルール

6.3 表記例(つづき)

「工程成果物」画面遷移・レイアウト共通ルール

#### 2 配色

- 色彩の使われ方に対するルールを定め、色に持たせる意味を明確にする。
- 画面で使用する色の表示イメージや色見本を用意して、認識を共有する。

### 3 配色

(1)キーカラー

背景色は<u>口白("#FFFFFF")</u>を基調とする。

(2)ページ構成要素への基本配色

項番	要素	配色(バックグラウンド)
1	ヘッダエリア	口白("#FFFFFF")
2	ユーティリティエリア	口白("#FFFFFF")
3	ナビゲーションエリア	口白("#FFFFFF")
4	コンテンツエリア(sub)	口白("#FFFFFF")
5	コンテンツエリア(main)	口白("#FFFFFF")
6	フッタエリア	口白("#FFFFFF")
7	余白	口白("#FFFFFF")

(3)アクセントカラー

アクセントカラーは<u>■赤("#FF0000")</u>とする。

(4)フォントカラー

基本色は**■黒("#000000")**とする。

第2部 合意形成に使う主な図表の解説 6. 画面遷移・レイアウト共通ルール

6.3 表記例(つづき)

工程成果物」画面遷移・レイアウト共通ルール

③ 文字フォント・サイズ

- 文字フォント・サイズの使われ方に対するルールを定める。
- 文字フォント・サイズの表示イメージを明確にする。



第2部 合意形成に使う主な図表の解説 6. 画面遷移・レイアウト共通ルール

6.3 表記例(つづき)

「工程成果物」画面遷移・レイアウト共通ルール

④ 全体構造とナビゲーション

- 画面の全体構造・階層構造・メニュー構造を明確にし、命名する。
- ナビゲーションの表示パターンを明確にする。
   このナビゲーションの表示パターンは、「構成要素:ページの構成要素」で示している「ナビゲーションエリア」に適用される

5 全体構造とナビゲーション		
(1)階層構造、メニュー構造		
ペットストア総合メニュー		
└ ユーザ機能ポータルメニュー	_	
□ □		
□ ~ ? □ 豆虾		
トユーサ金球		
トカタロク		
├ ペット購入		
└ その他画面グループ(	ログイン画面など)	
(2)ナビゲーションの表示パター	ン	
ナビゲーション	表示パターン	
1 顧客情報	表示固定	
2 カート	表示固定	
3 ログイン/ログアウト	ユーザのログイン状態により表示を切り替え	
別途、画面レイアウトおよび	アクション明細を記す。	_

第2部 合意形成に使う主な図表の解説 6. 画面遷移・レイアウト共通ルール

6.3 表記例(つづき)

「工程成果物」画面遷移・レイアウト共通ルール

5 画面遷移パターン

● エリア別に画面遷移パターンを明確にする

● 共通化できる画面遷移パターンの範囲を明確にする

#### 6 画面遷移パターン (1) 画面遷移パターンの完美

ントアイテム、操作 (トルロゴ」イメージをクリック 素」ボタンを押下	<u>遷移パターン</u> ペットストアポータル画面へ遷 移する。
イトルロゴ」イメージをクリック 素」ボタンを押下	ペットストアポータル画面へ遷 移する。
索」ボタンを押下	
素」ボタンを押下	
	ハツト快糸凹囬へ喳移りる。
客情報」リンクを押下	未ログインのユーザはログイン
	画面へ遷移する。ログイン済
	みのユーザはユーザ更新画面
	へ遷移する。
-トリンクを押下	
	遷移する。
ゲイン」リンクを押下	ユーザログイン画面へ遷移す
	る。
ブアウト」リンクを押下	 御礼画面へ遷移する。
的に画面遷移による遷移に従う。	
リンクを押下	表記しているサイトへ遷移す
	る。
	客情報」リンクを押下 ート」リンクを押下 ブイン」リンクを押下 ブアウト」リンクを押下 <u>いに画面遷移による遷移に従う。</u> シリンクを押下

第2部 合意形成に使う主な図表の解説 6. 画面遷移・レイアウト共通ルール

6.3 表記例(つづき)

「工程成果物」画面遷移・レイアウト共通ルール

⑥ エラー表示方法、エラーメッセージ

エラー表示方法、エラーメッセージの使われ方のルールを明確にする。

#### 7 エラー表示方法、エラーメッセージ

(1)エラー表示方法分類

エラー表示方法の分類を次の表のとおりとする。

-			
	種別	概要	エラー表示方法
1	簡易な入力エラー	クライアント側でチェック可能な簡単な入力	ダイアログによる英語メッセー
		エラー	ジ
2	サーバ送信後のエラー	サーバ側のリクエストに対する処理でエ	画面遷移したのち、各国語に
		ラー検知	よるメッセージをコンテンツエリ
			ア(main)に表示する。
3	上記以外の致命的エ	何らかの不具合により処理が続行できな	共通のエラー画面に遷移し、
	ラー	い。	メッセージを表示する。

入力エラー通知に用いるメッセージは理解容易な英語にできることから、英語メッセージに統一する。

サーバ側で処理した結果のエラーはユーザへの通知を明確にするために、各国語によるメッセージとする。

(2)エラー画面レイアウト図

特に定めない。個別の画面レイアウトに従う。

(3)エラーメッセージ書式定義

コンテンツエリア内に示す主たるメッセージ部分にはアクセントカラーを用いる。

第2部 合意形成に使う主な図表の解説 6. 画面遷移・レイアウト共通ルール

6.3 表記例(つづき)

工程成果物」 画面遷移・レイアウト共通ルール

### ⑦ユーザの定義、制約事項

- 利用者の分類を具体的に想定し、各々に命名する。
- 性能やセキュリティといった非機能要件に基づく制約事項を明確にする。

8 ユーザの定義

(1)アクセス可能範囲のユーザ分類

ユーザ分析より英語圏、日本語圏、中国語圏のユーザを対象とする。

(2) ユーザ分類の説明

分類	未ログイン時のユーザ分類名称	ログイン時のユーザ分類名称
1 英語圏ユーザ	未ログイン英語ユーザ	ログイン英語ユーザ
2 日本語圏ユーザ	未ログイン日本語ユーザ	ログイン日本語ユーザ
3 中国語圏ユーザ	未ログイン中国語ユーザ	ログイン中国語ユーザ

#### 9 制約事項

(1)画像・動画の制限

インターネットを介して利用することを想定して、通信量を極力避ける。 画像の多用、画像ファイルの肥大化を抑制する。 画像ファイルはGIFを使用する。 1ファイルあたりのファイルサイズは特別な場合を除き、10KBを越えないこととする。 特別な場合とは、初期表示画面のアピールといった、固有の目的のために 必要な大きな画像を用いる場合をいう。 動画ファイルは使用しない。動画GIFも同様である。 (2) スクリプトファイルの制限 スクリプトの制限事項については別途定める。

(3) 画面レイアウトの制限

フレームを使わない。

画面を快適に使用できるモニタサイズについては、1024 × 768ピクセルとする。

縦スクロールによる操作は許容し、横スクロールが必要となる操作は排除する。

(4) ブラウザ制御の制限 シングルウィンドウ内の操作で完結する制御に留める。

別のブラウザを立ち上げることが必要なアクションは使用しない。 ブラウザのアドレス欄の隠蔽・非表示を伴う制御は行なってはならない。

# 第3部 合意形成のコツ

第3部 合意形成のコツ 1. 言い切る/聞き切るためのコツ

1.1 言い切る/聞き切るためのコツの一覧

目的	施策(コツ)	סועב	参照 ページ
ユーザが使いやすい画面にするには	発注者は、利用者層や利用者の情報リテラシ、利用環境も含めたシステムの画面操作性 に関する標準を作成し、標準に基づいて内容を説明する。	03T001	47
画面の全体整合性をとるには	発注者が予め、画面のボタン等の機能を入力系・承認系などのように分類し、同一の機能 で複数の画面に現れるものは、体裁やその後のアクションの統一を行い確認する。	03T002	48
業務上重要な画面を確実に確認するに は	発注者が業務上クリティカルな利用シーンを確実に開発者に伝えるために、画面レイアウ トや画面遷移イメージを作成し特定して説明する。	03T003	49
画面の種類及び遷移方法が分かるよう にするには	発注者が画面遷移と画面呼び出し(ポップアップ)など、画面の種類及び遷移方法の記載 を分けて伝える。	03T004	50
既存システムの改善・変更の場合、画面 各々について既存・変更・新規が分かる ようにするには	発注者が新規作成する画面・変更対象画面・既存画面別に色分けするなど、遷移図の凡 例を工夫し、対象を明確に伝える。	03T005	51
画面種別毎における入出力仕様を確認 するには	発注者が画面種別毎に、入力帳票・管理方法など入出力項目に関わる内容を明確にする。	03T006	52

### 第3部 合意形成のコツ 1. 言い切る/聞き切る 1.2 言い切る/聞き切るためのコツ



### 第3部 合意形成のコツ 1. 言い切る/聞き切る 1.2 言い切る/聞き切るためのコツ



Copyright © 2010 IPA, All Rights Reserved

### 第3部 合意形成のコツ 1. 言い切る/聞き切る 1.2 言い切る/聞き切るためのコツ



Copyright © 2010 IPA, All Rights Reserved

**PA** Software Engineering Center 49

# 第3部 合意形成のコツ 1. 言い切る/聞き切る 1.2 言い切る/聞き切るためのコツ

=	コツID	03T004	(1/1)			レベ	ル	仕掛	充実	完成
目的	画面 <i>0</i>	D種類及び遷移	方法が分か	るようにするには	施策(コツ)	発注者が画面遷移と画面呼び出し(ポップアップ)な ど、画面の種類及び遷移方法の記載を分けて伝え る。	「工程成果物」	画面遷移		
具	体例									

凡例に基づく記載例



### 第3部 合意形成のコツ 1. 言い切る/聞き切る 1.2 言い切る/聞き切るためのコツ

=	סועיב	03T005 (1/1)		レベル 仕掛 充実 完成
目的	既存シ いて既	マステムの改善・変更の場合、画面各々につ 存・変更・新規が分かるようにするには	施策(コツ)	発注者が新規作成する画面・変更対象画面・既存画 面別に色分けするなど、遷移図の凡例を工夫し、対 象を明確に伝える。

### 具体例

凡例に基づいた記載例



### 第3部 合意形成のコツ 1. 言い切る/聞き切る 1.2 言い切る/聞き切るためのコツ

=	סועינ	03T006	(1/1)			レベル	仕掛	充実	完成
目的	画面種	別毎における♪	、出力仕様を	を確認するには	施策(コツ)	発注者が画面種別毎に、入力帳票・管理方法など 入出力項目に関わる内容を明確にする。 程成 果物」	画面レイア	<sup>י</sup> ילי	

具体例

画面ごとに、入出力や管理方法等を明確にする。

### 画面レイアウト

# 入出力項目



識別ID	部品名称		入力桁 数	入力帳票	管理方法
X.1	店舗名	•••	10	〇〇伝票	店舗管理台帳
X.2	氏名	•••	15		人事管理台帳
X.3	電話番号		10		店舗管理台帳
•••		•••	•••	•••	

### メリット

発注者および開発者にとって、画面に入力する際の 要件等の抜けもれがなくなる。

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く

2.1 書き方のコツの一覧

目的	「工程成果物」	施策(コツ)	סועיב	参照 ページ
画面構成の全体を把握するには	画面一覧	システムを構成する画面の画面一覧のツリー形式を作成する。	03D101	57
画面の分類名称を統一するには 画面の分類名称を統一するには 通ルール		あらかじめ共通ルールにおいて、メニューや入力フォームなど画 面の分類をあらかじめ定義し、そのルールに従って画面を分類 する。	03D102	58
画面数が多くなる場合に、画面の 重複および抜けもれを防ぐには	画面一覧	メニュー階層別、分類別、機能別等に画面一覧を分割し、分類し た項目で並べ替えをする。	03D103	60
画面一覧が持つべき、画面の一覧 性を活用し見やすくするには	画面一覧	「一行」=「一画面」となるように記述する。	03D104	64
画面の使われる状況を明確にする には	画面一覧	各画面の機能仕様に加えて、利用者、利用目的およびアクセス 頻度、利用タイミング等を補足する。	03D105	65
画面の役割や位置付けを明確にす るには	画面一覧	各画面の機能仕様に加えて、当該仕様が導かれた業務要件及 び業務上の理由、必要性を補足する。	03D106	67
画面遷移の一覧性を高めるには	画面遷移	印刷1ページに1つの完結した業務(例えば、受注、発注等)を記 述する。1ページに収まりきらない場合は、階層化をした上で別 ページに記述する。	03D201	68
画面遷移の流れを理解しやすくす るには	画面遷移	上から下、左から右に遷移するように配置する。	03D202	69
正常系と異常系の遷移を明確に区分するには	画面遷移	画面遷移において、正常系と異常系の判別がしやすい書き分け 方をする。	03D203	70
実際の画面の流れをイメージしや すくするには	画面遷移 画面一覧	業務的に意味のある画面名称を命名する。	03D204	72

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く

2.1 書き方のコツの一覧(つづき)

目的	「工程成果物」	施策(コツ)	סועיב	参照 ページ
画面遷移上において、実際の業務 処理をイメージしやすくするには	画面遷移	プログラムレベルの用語を使用してイベントや条件の記述をせ ずに、業務用語を使用して記述する。	03D205	73
見ただけで画面部品の種類の違い や状態を直感的にわかるようにす るには	画面レイアウト	画面レイアウト上で、画面部品などの表現を整理・エ夫する。	03D301	76
調面レイアウト 調解のない設計書を書くには 画面入出力項 画面アクション		設計書で使用されている用語が、発注者の用語と合致している か、混乱を招く使い方をしていないか確認して書く。	03D302	82
画面の操作方法について、操作手 順をより明確にするには	画面レイアウト	画面レイアウト上の操作手順に、操作に対するシステムのアク ションも記述する。	03D303	83
画面レイアウトの説明において、入 出力の発生有無を明確にするには	画面レイアウト	画面レイアウトにおける部品説明に、入出力の有無を示す欄を 追記する。	03D304	84
画面の入出力項目の視点から、必 要な機能の内容を明確にするには	画面入出力項目一覧	画面入出力項目一覧における値の取得方法を明確にし、利用 者が入力するデータとそれ以外から取得するデータの区別を 明確にする。	03D401	85
入力制約や出力仕様を容易に認識 できるようにするには	画面入出力項目一覧	入力制約や出力仕様をパターン化して記述する。	03D402	86
使用する画面部品(チェックボックス やラジオボタン等)の仕様を統一す るには	画面入出力項目一覧	共通的な画面部品の適用ルールをまとめる。	03D403	87
画面アクションの処理をわかりやす く整理するには	画面アクション明細	処理の内容を概要と詳細に分けて書く。	03D501	88
画面アクション明細において条件分 岐をわかりやすく整理するには	画面アクション明細	条件分岐を階層的に整理する。	03D502	89

Copyright © 2010 IPA, All Rights Reserved

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く

2.1 書き方のコツの一覧(つづき)

目的	「工程成果物」	施策(コツ)	סועיב	参照 ページ
アクションの対象となった項目をよりわかりやすく記述するには	画面アクション明細 画面レイアウト	複数の項目の集まりが示す意味をひとまとめにして名前をつけ、 その単位で記述する。	03D503	92
実際の業務仕様をイメージし易くす るには	画面アクション明細 画面遷移	プログラムを意識した開発者向けの表現ではなく、業務用語を 使って記述する。	03D504	93
画面遷移のイベントと画面アクショ ン明細のイベントをもれなく記述す るには	画面アクション明細 画面遷移	画面遷移のイベントと画面アクション明細のイベント名を一致させる。	03D505	94
画面アクション明細の処理単位やタ イミングを正しく伝えるには	画面アクション明細	処理内容、処理の順序、タイミング・条件等を具体的かつ、明確に 記述する。	03D506	95
各画面の「工程成果物」について、 個別に合意すべき事項を少なくす るには	画面遷移・レイアウ ト共通ルール	個別画面に依らず、共通して合意すべきことは、画面レイアウト共 通ルールとして定義する。	03D600	96
各画面の「エ程成果物」での確認ポ イントを絞るには	画面遷移・レイアウ ト共通ルール	画面遷移・レイアウト共通ルールの1つとして、あらかじめページ の構成要素を定義する。	03D601	99
各画面の「工程成果物」での確認ポ イントを絞るには	画面遷移・レイアウ ト共通ルール	画面遷移・レイアウト共通ルールの1つとして、あらかじめ画面遷 移パターンを定義しておく。	03D602	101
各画面の「エ程成果物」での確認ポ イントを絞るには	画面遷移・レイアウ ト共通ルール	画面遷移・レイアウト共通ルールの1つとして、あらかじめエラー 表示方法・エラーメッセージを定義する。	03D603	102
共通ルールの意図を理解しやすく するには	画面遷移・レイアウ ト共通ルール	準拠すべき社内外の基準・標準、ガイドライン、特筆すべき要件、 開発コンセプト等があれば明記しておく。	03D604	103
共通ルールを具体的に合意するに は	画面遷移・レイアウ ト共通ルール	共通ルールの「ページの構成要素」だけでは発注者の理解が困 難になる可能性がある場合は、「ページの構成要素」とともに共通 ルールに準拠した画面設計書の具体例などを示す。	03D605	104

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く

2.1 書き方のコツの一覧(つづき)

目的	「工程成果物」	施策(コツ)	סועיב	参照 ページ
複数の入力項目を含む画面の合意 を効率化するには	画面遷移・レイアウト共 通ルール	複数の画面で表示される一組の入出力項目については、レイ アウトを共通ルールとしてパターン化する。	03D606	105
制約事項に関する判断の曖昧さを 排除するには	画面遷移・レイアウト共 通ルール	制約を示す項目やルールは可能な限り数値化する。	03D607	107
権限などの条件によって遷移先が 切り替わる仕様を齟齬なく伝えるに は	画面遷移 画面遷移・レイアウト共 通ルール	条件毎に個別に記述する。	03D701	108
画面仕様の重複や抜けもれを防止 するには	画面一覧 画面遷移 画面レイアウト	意味のある単位(機能別、分類別等)に分類し、一貫した順序 で記述する。	03D702	111
画面レイアウトの入力項目部分の 仕様をスムーズにレビュー出来るよ うにするには	画面レイアウト 画面入出力項目一覧	画面レイアウトと入出力項目の間で同じ記入例を記述する。	03D703	116
記載内容の整合を維持するには	画面レイアウト 画面アクション明細	画面レイアウトと画面アクション明細の間で記載する定義内容 を明確に切り分けておく。	03D704	118



# 具体例

- 画面における全体像の記述例
  - 総合メニューからの画面の全体像を示す。ペットストア総合メニューが3つのメニューを構成し、 コーザ機能ポータルメニューが6つの画面群を構成する
    - ユーザ機能ポータルメニューが6つの画面群を構成する。



機能要件の合意形成ガイド 分野	冊3 画面編				
第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く	く 2.2 書き方のコツ				
סזעים 03D102 (1/2)			レベノ	レビンは、 仕掛 充実	完成
画面の分類名称を統一するには	あらか フォー. 策 (Tツ)	じめ共通ルールにおいて、 ムなど画面の分類をあらか っに従って画面を分類する。	メニューや入力 ヽじめ定義し、その	「 画面一覧 画面遷移・レイアウト ルール 果物	∽共通
具体例					
■ 画面を分類化する手順 共通ルール(※1) ◎画面の分類 ・メニュー ・入カフォーム ・条件入カフォーム ・検索結果一覧表示フォーム …	共通ルールにおいて、画面 分類をあらかじめ定義して な。 ②共通ルールを参照しながら、 画面の「分類」を定義する。	メ ■ 発注者にとって ■ 開発者にとって が混在すること (※1): 画面遷移・レー 以下、共通ル	、画面分類を把握しや 、画面分類を把握しや を防ぐことができる。 イアウト共通ルールのこと。 ールと略す。	♪すくなる。 ♪すくなる。同一内容の分	類
No. 画面名 画面ID 分類	防層 就層1 就層2 就層3	説明 機能名	機能ID 備考		
1 ベットストアボー S-00-01 メニュー ペッ タル画面	hストア ユーザ機能ボー トストア ユーザ機能ボー タルメニュー ー 入	ットストアのボータル。購メニュー 、検索、カタログ選択など メニューを表示する。	F001 -		
2ペット登録画面 S-01-01 入力フォーム ベッ 総合	ルストア ユーザ機能ポー ベット登録 版 含メニュー タルメニュー の 徴 す	売者が、販売したいベットペット登録 情報(カテゴリ、名前、特 、価格、画像、タグ)を登録 る。	F101 登録時に入力必 須情報をチェック する。		
3 販売者登録画 S-02-01 入力フォーム ベッ 塗合	ハストア ユーザ機能ボー ベット登録 販 コンニュー タルメニュー	売者の情報(氏名、住所販売者登) )を登録する。	F201 登録時に入力必 須情報をチェック する。		
4 ベット検索面面 S-03-01 条件入力フォー ベッ ム	ハストア ユーザ機能ボー ベット検索 ベ ミメニュー タルメニュー	ットを検索するための条件 ペット検索 入力する。	F301 _		
5 ペット検索結果 S-03-02 検索結果一覧表 ペッ 表示画面 ニフォーム 総合	トストア ユーザ機能ボー ベット検索 ベ シメニュー タルメニュー 示	ットの検索結果を一覧表ペット検索 する。	F301 _		

※画面の分類は複数の観点で記述できるので、それらを画面一覧に併記する場合もある。

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コツID	03D102	(2/2)	画面の分類名称を統一するには
------	--------	-------	----------------

### 具体例(つづき)

- 画面遷移・レイアウト共通ルールに画面分類を追加する手順
  - 共通ルールにおいて対象画面に対する適切な分類がない場合は(※1)、新たな分類を共通ルールに追加する。
  - 更新した共通ルールから分類を選択する。

### ※1.状況例

- 画面の分類がいろいろあり、分類ごとに利用者、利用目的、使い方が違う。
- 画面の分類を先に全て定義できないため、後から分類の候補が出てくる。



		機能要件の合意形成ガイド	分冊3	<u>画面編</u>	
--	--	--------------	-----	------------	--

# 第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

A 14			-				-				
⊐	ツID	03D10	)3	(1/4)							レベル 仕掛 充実 完成
目的	画面 れを	数が多くなる 方ぐには	る場合	に、画面	の重	複および抜けも	メ 害	ニュ- Iし、 <sup>6</sup>	一階層り	別、分類別 ≿項目で並	別、機能別等に画面一覧を分 並べ替えをする。 工程成果物
具体	本例										
■× 0	ニュー 望まし	·階層別に画 い例	画面一	覧を分害	削する	, D <sub>0</sub>			メリット	■ 発注者 ことが	者および開発者にとって、画面の重複および抜けもれを防ぐ が容易になる。
内         一 <th>副国内 ・シャストで ・シャストで、 ・シャストで、 ・シャストで、 ・シャストで、 ・シャストで、 ・シャストで、 ・シャストで、 ・シャストで、 ・シャストで、 ・シャストで、 ・シャストで、 ・シャストで、 ・シャストで、 ・シャストで、 、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、</th> <th>minito フォー S - 00-01 メニュー S - 00-01 メニュー S - 01-01 入力フォーム S - 03-01 東件入力  ム S - 03-01 東件入力  ム S - 03-02 検索結果-覧  ム S - 03-02 検索結果-覧  ム S - 05-01 入力フォーム S - 05-03 信報表示  ム S - 05-03 信報表示  ム S - 05-03 信報表示  ム S - 05-03 信報表示  ム S - 05-04 信報表示  ム S - 05-05 元 「意知画面 S - 06-01 第二  ム S - 06-01 メニュー S - 06-01 メニュー S - 21-02 メニュー S - 21-02 メニュー S - 21-03 入力フォーム</th> <th>開催            税少大ストラー           税少大ストラー           税金、ストラー           ベットストラー           税金、ストストラー           ベットストラー           総合・//ストラー           ベットストラー           総合・//ストラー           総合・//ストラー</th> <th>階層2 1-サイ酸化ホー 2, レメニュー 1-サイ酸化ホー 3, レメニュー 1-サイ酸化ホー 3, レメニュー 1-サイ酸化ホー 1-サイ酸化ホー 1-サイ酸化ホー 1-サイ酸化ホー 1-サイ酸化ホー 1-サイ酸化ホー 2, レメニュー 1-サイ酸化ホー 3, レメニュー 1-サイ酸化 1-サイ酸化 1-サイ酸化 1-サイ酸化 1-サイ酸化 1-サイ酸化 1-サイ酸化 1-サイ 2, レメニュー 1-サイ酸化 1-サイ 2, レメニュー 1, レメニュー 1, ロ 1, ロ</th> <th>階図3           第一部         ペペペロ・           1         ト 日           1         ト           1         ト           1         ト           1         マック           1         マック</th> <th></th> <th>wwww メニュー 全てくる。 なる。 ユーザ登録 ユーザ登録 ユーザ登録 ユーザ登録 ユーザ登録 ネッッ所購入 ベッット購入入 マスク管理 マスク管理 マスク管理</th> <th>multiple     multiple     multiple</th> <th></th> <th>-</th> <th>Java Pet Store システム(ビジネス統計)画面一覧         No       画面0       分類       画面10       分類       画面10       会       <t< th=""></t<></th>	副国内 ・シャストで ・シャストで、 ・シャストで、 ・シャストで、 ・シャストで、 ・シャストで、 ・シャストで、 ・シャストで、 ・シャストで、 ・シャストで、 ・シャストで、 ・シャストで、 ・シャストで、 ・シャストで、 ・シャストで、 、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、、	minito フォー S - 00-01 メニュー S - 00-01 メニュー S - 01-01 入力フォーム S - 03-01 東件入力 ム S - 03-01 東件入力 ム S - 03-02 検索結果-覧 ム S - 03-02 検索結果-覧 ム S - 05-01 入力フォーム S - 05-03 信報表示 ム S - 05-03 信報表示 ム S - 05-03 信報表示 ム S - 05-03 信報表示 ム S - 05-04 信報表示 ム S - 05-05 元 「意知画面 S - 06-01 第二 ム S - 06-01 メニュー S - 06-01 メニュー S - 21-02 メニュー S - 21-02 メニュー S - 21-03 入力フォーム	開催            税少大ストラー           税少大ストラー           税金、ストラー           ベットストラー           税金、ストストラー           ベットストラー           総合・//ストラー           ベットストラー           総合・//ストラー           総合・//ストラー	階層2 1-サイ酸化ホー 2, レメニュー 1-サイ酸化ホー 3, レメニュー 1-サイ酸化ホー 3, レメニュー 1-サイ酸化ホー 1-サイ酸化ホー 1-サイ酸化ホー 1-サイ酸化ホー 1-サイ酸化ホー 1-サイ酸化ホー 2, レメニュー 1-サイ酸化ホー 3, レメニュー 1-サイ酸化 1-サイ酸化 1-サイ酸化 1-サイ酸化 1-サイ酸化 1-サイ酸化 1-サイ酸化 1-サイ 2, レメニュー 1-サイ酸化 1-サイ 2, レメニュー 1, レメニュー 1, ロ	階図3           第一部         ペペペロ・           1         ト 日           1         ト           1         ト           1         ト           1         マック           1         マック		wwww メニュー 全てくる。 なる。 ユーザ登録 ユーザ登録 ユーザ登録 ユーザ登録 ユーザ登録 ネッッ所購入 ベッット購入入 マスク管理 マスク管理 マスク管理	multiple     multiple		-	Java Pet Store システム(ビジネス統計)画面一覧         No       画面0       分類       画面10       分類       画面10       会 <t< th=""></t<>
20 21 21 22 22 五 23 里 23 里 24	テゴリ登録確 画面 テゴリ登録完 画面 テゴリ検索画 テゴリ検索結 表示回面 画面マスク第3	S-21-04 確認画面 S-21-05 完了通知画面 S-21-06 条件入力 フォーム S-21-07 検索結果一覧 表示22-01 メーコーム	ペットストア 総合メニュー ペットストア 総合メニュー ペットストア 総合メニュー ペットストア 総合メニュー ペットストア	ンステム管理メ ニュー ンステム管理メ ニュー ンステム管理メ ニュー ンステム管理メ ニュー ンステム管理メ ニュー	マジ タ管理 マジ タ管理 マジ タ管理 マジ タ管理 マジ タ管理	追加結果の確認画面。 追加結果の完了通知画面。 カテゴリを検索するための条件入力画面。 カテゴリの検索結果を一覧表示する画面。 た販工スを増えて、	マスタ管理 マスタ管理 マスタ管理 マスタ管理 マスタ管理	F2101 F2101 F2101 F2101 F2101		ſ	└ <u>└</u> 」 当例では、階層2の種類単位に一覧表を分割
24 ( 直 25 支 夕	:n/(×ヘダ管理) 面 払い種類マス 管理	S-23-02 メニュー	ペットストア 総合メニュー ペットストア 総合メニュー	ンヘテム管理メ ミュー システム管理メ ミュー	× 12官理 マンタ管理	ロロマスタ管理メニュー。 支払い種類マスタ管理メニュー。	× ヘッ 言 埋 マスタ管 理	F2101	-	l	して記述している。

Copyright © 2010 IPA, All Rights Reserved

# **PA** Software Engineering Center 60

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

# コツID 03D103 (2/4) 画面数が多くなる場合に、画面の重複および抜けもれを防ぐには

### 具体例(つづき)

■ 機能別に並べ替える。

# 〇望ましい例

					階層		=1/ ==	1444 (1)		144 - <del>1</del> 4	1
NO.	<u> </u>	画面 I D	分類	階層1	階層2	階層3	記明	機能名	<b></b>	備考	
1	ペットストアポー	S-00-01	メニュー	ペットストア	ユーザ機能ポー		ペットストアのポータル。購入、検	メニュー	001		
	タル画面			総合メニュー	タルメニュー	-	索、カタログ選択などのメニューを表			-	
							示する。				
2	ペット登録画面	S-01-01	入力フォーム	ペットストア	ユーザ機能ポー	ペット登録	販売者が、販売したいペットの情報	ペット登録	F101	登録時に入力必須情報を	
				総合メニュー	タルメニュー		(カテゴリ、名前、特徴、価格、画像、			チェックする。	
							タグ)を登録する。				
3	販売者登録画面	S-02-01	入力フォーム	ペットストア	ユーザ機能ポー	ペット登録	販売者の情報(氏名、住所等)を登	販売者登録	201	登録時に入力必須情報を	
				総合メニュー	タルメニュー	° +	録する。			チェックする。	
4	ベット検索画面	S-03-01	条件人力フォーム	ベットストア	ユーサ機能ホー	ペット検索	ペットを検索するための条件を人力	ペット検索	301	_	
				総合メニュー	タルメニュー	。 . k +		• · · · · · · · ·			
5	ベット検索結果表	S-03-02	検索結果一覧表	ベットストア	ユーサ機能ホー	ペット検索	ペットの検索結果を一覧表示する。	ペット検索	301	-	
	小田田	0.04.04		総合メニュー	タルメニュー	法墨达主	地図した 溜切 たた男(武雄の	法要达主	101		
6	位直惊取衣示画	S-04-01	地図表示ノオーム		ユーサ機能ホー	12 直 使 系	地図上に、選択した地直(所室の	包直使系	401	-	
-	面	0 05 01	1 + - 1	総合メニュー	タルメニュー	(地図)	ヘットの居場所)を表示する。	പ്രംഷം	501	パフロ パテニ の担心の	
		5-05-01	スカフォーム	ヘットストア	ユーサ機能小一		ヘットの元貝に参加するにのにンス	ユーサ登録	1001	ハスリートエフーの場合の	
	비비비	0 05 00	1 + 7 / /	総合メニュー		- 고갑장 쇼크	アムにログインタる。	ച്ചുക	1501	冉八川は3回まじと9 る。	-
5	ユーサ登録画面	5-05-02	スカフォーム	ヘットストゲ		ユーサ登録	ハットの元貝に参加するにのにユー	ユーサ登録	1001	豆球時に入力情報をナエツ タナス	
		S-05-02	「「「「「「「」」」」	松台ノーユー	ダルメーユー	┓Ψ爽碑	リ豆球で行う。 ユーザ発得たウスキサるために E	┓₩癸母	501	<u> </u>	
1	ニーリーは音衣	5-05-03	旧報衣示フォーム	ハットストノ	ユーリ酸肥小ー		ユーリ豆球を元」させるにのに、回 音声なまニレ 日音の音士な強調す	ユーリ豆球	501		
	示画面			総合ノーユー	ダルメニュー		息音を衣示し、 回息の 息 志 を 唯 認 9			_	
10	プライバシーポロ	S_05_04	「「「「「「」」」」	ペットフトア	ューザ機能ポー	┓	る。 ユーザ啓録た空スさせるために プ	ューザ登録	501		-
	シーキテ両面	3-03-04	旧和衣小ノオーム	ペットストリ 一級 ムノー	ユージ液形が一	니그ㅡㅋ효ᇖ		ユーリ豆妹	501	_	
	シー表示画面			応ロノーユー	<i>SWX</i> =1-		ノイハシーホリシーを衣示し、问息の音士を破滅する				
11	コーザ登録空了	S-05-05	「二月二月二月二月二月二月二月二月二月二月二月二月二月二月二月二月二月二月二月	ペットフトア	コーザ機能ポー	コーザ登録	の息心で確認する。	コーザ登録	5		
1''	面面 2 5 2 5 2 5 2 5 1	3 03 03	九〕通邓回国	松合メニュー			ユーラ豆螺が几了したここを通知9	그 기묘화	20	《 機能別に画面を	分類
12		S-06-01	面像付情報表示	ペットストア	フーザ機能ポー	カタログ	で回回。 購入者が ペットのカタログを表示す	ペット購λ	601		77 L V
'				総合メニュー		,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	満八百万、 () () () () () () () () () () () () ()			する。磯能は、ユ	-ーサ
13	ショッピングカート	S-06-02	情報表示フォーム	ペットストア	<u>ノルノーユ</u> ユーザ機能ポー	ペット購入	30回回。  購入者が、所望のペットを選択し、	ペット購入	601	がシフテムを利用	ヨオス
	表示面面			総合メニュー	タルメニュー		ショッピングカートの内容を表示する	1 MH		ハンヘノムを利用	<u>о</u> к п
					···· =-		画面。			シナリオに沿って	[記述
14	支払い情報入力	S-06-03	入力フォーム	ペットストア	ユーザ機能ポー	ペット購入	購入者が、支払いの情報を入力す	ペット購入	601	オストわかしいす	
	画面			総合メニュー	タルメニュー		るための画面。			りつこういりつり	・ い <sub>0</sub>
15	注文完了画面	S-06-04	完了通知画面	ペットストア	ユーザ機能ポー	ペット購入	ペットの購入の注文が完了したこと	ペット購入	601		
				総合メニュー	タルメニュー		を通知する画面。		J		

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コツID 03D103 (3/4) 画面数が多くなる場合に、画面の重複および抜けもれを防ぐには

### 具体例(つづき)

■ 分類別に並べ替える

○切≠□い例

	エムしいが									
No	面而夕	画面ID	分類		階層		■●田	機能夕	機能ID	備老
NO.			刀泵	階層1	階層2	階層3	DC+3/1		102 HE ID	C1- B1
1	ペットストアポー	S-00-01	メニュー	ペットストア	ユーザ機能ポー		ペットストアのポータル。購入、検	メニュー	F001	
	タル画面			総合メニュー	タルメニュー	-	索、カタログ選択などのメニューを表			-
							示する。			
2	ペット登録画面	S-01-01	入力フォーム	ペットストア	ユーザ機能ポー	ペット登録	販売者が、販売したいペットの情報	ペット登録	F101	登録時に入力必須情報を
				総合メニュー	タルメニュー		(カテゴリ、名前、特徴、価格、画像、			チェックする。
							タグ)を登録する。			
3	販売者登録画面	S-02-01	入力フォーム	ペットストア	ユーザ機能ポー	ペット登録	販売者の情報(氏名、住所等)を登	販売者登録	F201	登録時に入力必須情報を
				総合メニュー	タルメニュー		録する。			チェックする。
7	ユーザログイン	S-05-01	入力フォーム	ペットストア	ユーザ機能ポー	ユーザ登録	ペットの売買に参加するためにシス	ユーザ登録	F501	パスワードエラーの場合の
	画面			総合メニュー	タルメニュー		テムにログインする。			再入力は3回までとする。
8	ユーザ登録画面	S-05-02	入力フォーム	ペットストア	ユーザ機能ポー	ユーザ登録	ペットの売買に参加するためにユー	ユーザ登録	F501	登録時に入力情報をチェッ
				総合メニュー	タルメニュー		<u>ザ登録を行う。</u>			クする。
14	支払い情報入力	S-06-03	入力フォーム	ペットストア	ユーザ機能ポー	ペット購入	購入者が、支払いの情報を入力す	ペット購入	F601	登録時に入力情報をチェッ
	画面			総合メニュー	タルメニュー		るための画面。			クする。
4	ペット検索画面	S-03-01	条件入力フォーム	ペットストア	ユーザ機能ポー	ペット検索	ペットを検索するための条件を入力	ペット検索	F301	-
	• • • • <b>•</b> • • • • • •			総合メニュー	タルメニュー		する。			
5	ペット検索結果表	S-03-02	検索結果一覧表	ペットン	ューザ機能ボー	ペット検索			> ++ −	
		0.05.00	ホフォーム	総合メニュー	77		―――― ――――――――――――――――――――――――――――――――	<b>湏別に</b> 亚・	べ替え	を行った例。
9	ユーサ同恵書衣	S-05-03	情報表示ノオーム	ベットストア	ユーサ機能な		ーのトラー	オスレオ	、兄」・	ている両面を発目で
	示画面			総合メニュー	タルメニュー		このように	9 90,1	、 たし	しいる回回を元元し
10	プニノバミー ギロ	C 05 04	桂枳 キニマエー/	S	┓ 上的接合下。	- 北丞往	きるように	なる。		
10	シーキテ両面	5-05-04	旧報衣示フォーム	ヘットストプ	ユーリ俄能小ー			 Z& A=	<b>1</b> ∧°	しましん ウマタ
	▶ 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2			やロノーユー	<i>ywy</i>			一リ豆豉	K、 ^ ''	/「聃八には、元」 逓
13	ショッピングカート	S-06-02	情報表示フォーム	ペットストア	ユーザ機能ポー	ペット購入	<u>の息心を確認</u> 購入者が 所致 知画面が気	〒義されて	ている	が、販売者登録には
	表示画面			総合メニュー	タルメニュー			ᄪᆂᄿᅌ	サナち	ていたいので 仕様
	X.I.III			ын —				凹凹かた	我され	しいないので、江林
12	カタログ画面	S-06-01	画像付情報表示	ペットストア	ユーザ機能ポー	カタログ	購入者が、ペッの抜けのこ	〒能性が:	あるこ	とを発見できる。
			フォーム	総合メニュー	タルメニュー		る画面。			
6	位置情報表示画	S-04-01	地図表示フォーム	ペットストア	ユーザ機能ポー	位置検索	地図上に、選択した			
	面			総合メニュー	タルメニュー	(地図)	ペットの居場所)を表示する。			
11	ユーザ登録完了	S-05-05	完了通知画面	ペットストア	ユーザ機能ポー	ユーザ登録	ユーザ登録が完了したことを通知す	ユーザ登録	F501	_
	画面			総合メニュー	タルメニュー		る画面。			
15	注文完了画面	S-06-04	完了通知画面	ペットストア	ユーザ機能ポー	ペット購入	ペットの購入の注文が完了したこと	ペット購入	F601	_

実際に動く画面のプログラムを先に作成する場合、分類として「標準画面(上位)」「標準画面(下位)」、「ポップアップ」などの表示形態を記述しておくと、画面構成について理解がし易い。

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コツID 03D103 (4/4) 画面数が多くなる場合に、画面の重複および抜けもれを防ぐには

# 具体例(つづき)

- ランダムに記述すると抜けもれの原因になる。
  - 関連機能や分類に限定して確認できないため、重複および抜けもれの発見が困難である。

×望ましくない例



機能要件の合意形成ガイド 分冊3 画面編	
第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2. 2 書き方のコツ	
<b>コツID</b> 03D104 (1/1)	レベル 仕掛 充実 完成
画面一覧が持つべき、画面の一覧性を活用し見や すくするには 施策 う	「一行」=「一画面」となるように記述する。 コロン 画面一覧 二 222 123211111111111111111111111111111
具体例	
■「一行」=「一画面」とした画面一覧の記述例	<ul> <li>メリット</li> <li>● 発注者および開発者にとって、画面を識別する情報(画面名や、 画面ID)が一列に並ぶことにより、全体把握がしやすくなる。行数 が画面数に一致するため、画面数のカウントなども容易になる。</li> </ul>
× 望ましくない例	〇望ましい例
一行=1画面となっていない。	1行に1画面を記述し、項目番号を連番で管理している。
画面名/機能名     画面ID     分類     ・・・     備考       メニュー     ···     -       ペットストアポータル画面     S-00-01     メニュー     -       ペット検索     ···     -       ペット検索画面     S-03-01     条件入力     ···	No.     画面名     画面ID     分類     ・・・     機能名     機能ID     備考       1     ペットストア     S=00=01     メニュー     ・・・     メニュー     F001     _       2     ペット検索画面     S=03=01     条件入力     ・・・     ペット検索     F301     _
	/ ┃ 3 ベット検索結果 S-03-02 検索結果一覧  ・・・  ペット検索  F301   _

Copyright © 2010 IPA, All Rights Reserved

表示画面

4 カタログ画面

5 ショッピング

カート表示画

6 支払い情報入

力画面

表示フォーム

...

. . .

. . .

. . .

. . .

...

\_

\_

\_

\_

\_

\_

S-03-02 検索結果一覧

S-06-01 画像付情報表

S-06-03 入力フォーム

画面一機能の階層表示を行うなど、画面

覧が持つ、画面の一覧性が阻害される。

以外の要素による行定義を行うと、画面一

フォーム

-06-04 完了通知画面

ペット検索結果表示画面

支払い情報入力画面

ペット購入

カタログ画面

注文完了画面

\_

\_

\_

\_

\_

ペット購入

ペット購入

ペット購入

ペット購入

...

...

...

表示フォーム

1行=1画面を徹底することで、画面の一覧

画面数のカウントなども容易になる。

性が向上し、全体把握がしやすくなるとともに、

示フォーム

フォーム

S-06-01 画像付情報表

S-06-02 情報表示

7 注文完了画面 S-06-04 完了通知画面

S-06-03 入力フォーム

F601

F601

F601

F601



第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

**コツID** 03D105 (2/2) 画面の使われる状況を明確にするには

### 具体例(つづき)

■ 画面一覧にタイミング、ピーク時件数、想定利用者を記述した。

■ これらの項目を記述するために、画面一覧の構成要素に対し、新たに記述項目欄(タイミング、ピーク時件数、想定利用者)を追加した。

画面の使われ方を明確にするために追加した列

				0				
No.	画面名	画面ID			説明	タイミング	ピーク時 件数	想定利用者
1	ペットストアポー タル画面	S-00-01			ペットストアのポータル。購入、検索、カタロ グ選択などのメニューを表示する。	随時	5件/分	全ユーザ
2	ペット登録画面	S-01-01			販売者が、販売したいペットの情報(カテゴ リ、名前、特徴、価格、画像、タグ)を登録す る。	随時	3件/分	販売者
3	販売者登録画面	S-02-01			販売者の情報(氏名、住所等)を登録する。	随時	3件/分	販売者
4	ペット検索画面	S-03-01			ペットを検索するための条件を入力する。	随時	10件/分	購入者

タイミング、ピーク時件数、想定利用者 を個別の項目に記述する。 仕様の理解がしやすくなり、利用者を意 識したレビューを行うことができる。

<u> 機能要件の合意形成カイト 分冊3 画面編</u>	
第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコ	ツ
コツID 03D106 (1/1)	レベル 仕掛 充実 完成
画面の役割や位置付けを明確にするには	各画面の機能仕様に加えて、当該仕様が導かれた 業務要件及び業務上の理由、必要性を補足する。 日本 との理由、必要性を補足する。 日本 の理由、必要性を補足する。 日本 の理由、必要性を補足する。 日本 の理由、必要性を補足する。 日本 の理由、必要性を補足する。 日本 の理由、必要性を補足する。 日本 の理由、必要性を補足する。 日本 の理由、必要性を補足する。 日本 の理由、必要性を補足する。 日本 の日本 の日本 の日本 の日本 の日本 の日本 の日本 の日本 の日本 の
具体例	
<ul> <li>要件と理由の記述例</li> <li>対応する要件とその理由を補足することによって、 画面の役割や位置付けを把握できる。     </li> </ul>	<ul> <li>▶</li> <li>▶</li> <li>■ 発注者にとって、業務要件に即した仕様であることの確認が容易になる。</li> <li>■ 開発者にとって、レビュー時の確認内容が具体的になる。</li> </ul>
No.     画面名     画面ID     …     説明     …       …     …     …     …     …     …       6     位置情報表示画     S-04-01     …     地図上に、選択した位置(所望の)       …     …     …     …     …       …     …     …     …     …	【画面】S-04-01:位置情報表示画面 【要件】RE-001:ペットの位置情報(居場所)をビジュアルに表示する。 【理由】 ペット購入希望者への情報提供のため。所望のペットの居場所が受取りに便 利な場所かどうかを、購入の際に考慮できるように、地図情報を提供する。
Im 更 <li> <u>             maa maa maa maa la ma</u></li>	<ul> <li>【画面】S-04-01:位置情報表示画面</li> <li>【要件】RE-001:ペットの位置情報(居場所)をビジュアルに表示する。</li> <li>【理由】 ペット購入希望者への情報提供のため。所望のペットの居場所が受取りに便利な場所かどうかを、購入の際に考慮できるように、地図情報を提供する。</li> <li>【利用者及び利用目的】         <ol> <li>ペットの受取り場所を確認する。 受取り場所への経路を確認する。</li> <li>②マーケティング担当者 ペットの受取り場所の分布を調査し、マーケティングの活動に 活用する。</li> </ol> </li> <li>【利用タイミング】随時</li> <li>【アクセス頻度】10件/分</li> </ul>





機能要件の合意形成ガイド 分冊3 画面編								
第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコン								
סזעיב 03D203 (1/2)	レベル 仕掛 充実 完成							
正常系と異常系の遷移を明確に区分するには	画面遷移において、正常系と異常系の判別がしやすい書き分け方をする。  「							
具体例								
<ul> <li>■ 正常系と異常系を書き分けた記述例</li> <li>● 異常系を同時に表している場合には、正常糸と書き分ける。</li> </ul>								
正常系	🕺 ■ 発注者および開発者にとって、本質的な処理の内容を理解しやすく							
	<b>なる。</b> ド							



第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

**コツID** 03D203 (2/2) 正常系と異常系の遷移を明確に区分するには

# 具体例(つづき)

- 正常系と異常系を線種で区別して示した記述例
  - 正常系の内容と、異常系が明確になり、処理内容が把握しやすくなる。


	<u>機能要件の合意形成ガイド 分冊3 画面編</u>		
第3	部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2. 2 書き方の:	 コツ	
	03D204 (1/1)		レベル 仕掛 充実 完成
目的	実際の画面の流れをイメージしやすくするには	業務的に意味のある画面名称を命名する。 施設	画面遷移

# 具体例

- 画面名称を命名した例
  - 同一機能を果たす画面が複数で構成される場合でも、XXX1、XXX2のように機械的に命名してしまうと理解が困難となる。
  - 役割がわかるように命名すること。







# 〇望ましい例

	機能要件の合意形成ガイド 分冊3 画面編					
第	3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコ	ッ				
-	03D205 (1/3)		レベル		仕掛 充実	完成
目的	画面遷移上において、実際の業務処理をイメージし やすくするには	施策(コツ)	プログラムレベルの用語を使用してイベントや条件 の記述をせずに、業務用語を使用して記述する。	「工程成果物」	画面遷移	
具	体例					

- イベントの記述例
  - イベントを記述する際には、業務的な表現(たとえば、「在庫不足になった」など)や汎用的な表現(「入力ボタンを押す」)を用いる。
  - ミドルウェア/プログラミングレベルの用語は用いない。





#### 〇望ましい例



第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コツID 03D205 (2/3) 画面遷移上において、実際の業務処理をイメージしやすくするには

### 具体例(つづき)

- 条件分岐の記述例
  - 業務レベルのエンティティ(\*1)/属性(\*2)を用いた条件文や、画面部品の名称を用いて記述する。
  - 内部変数や、低レベルのプログラムレベルの用語を使用した操作を表現した分岐条件は記述しない。
  - (\*1)エンティティ:「商品」、「在庫」などのように業務で扱う対象物のようなもの。
  - (\*2)属性:エンティティを構成し、エンティティの性質を表すための各データ綱目。
    - 例えば「商品名」、「商品コード」、「数量」などである。



機能要件の合意形成ガイド 分冊3 画面編										
第3部 合	第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2. 2 書き方のコツ									
コツID	03D205	(3/3)	画面遷移上において、実際の業務処理をイメージしやすくするには							
具体例(つづき)										

- 例外処理の記述例
  - 異常系へ遷移する例外条件は、業務的に理解可能な表現(例えば、「欠品」や「在庫引当不可」など)を用いて記述する。
     「IOException」などのミドルウェアやプログラム言語で用いられるプログラムレベルの用語は使用しない。





Copyright © 2010 IPA, All Rights Reserved

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コツID 03D301 (2/6) 見ただけで画面部品の種類の違いや状態を直感的にわかるようにするには

### 具体例(つづき)

- 画面部品の配置の記述例
  - 画面部品の配置方法は統一する。
    - ▶ 操作ボタンの配置箇所
    - ▶ 情報の表示箇所
    - > 説明文の配置箇所 など
  - タイトルは画面の構成内容に合わせる。

×望ましくない例



〇望ましい例

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コツID 03D301 (3/6) 見ただけで画面部品の種類の違いや状態を直感的にわかるようにするには

### 具体例(つづき)

- 表の記述例
  - 可変長/固定長の視覚的な区別がついている。
  - アクションの出力結果を表示するのか、ページ固定の表なのか補足説明されていると尚良い。

固定長の画面における記述例

可変長の画面における記述例





第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コツID 03D301 (5/6) 見ただけで画面部品の種類の違いや状態を直感的にわかるようにするには

## 具体例(つづき)

- ボタンの記述例
  - 他の画面要素と視覚的な区別をつける。

×望ましくない例

- ▶ 単純なテキスト表示との区別
- > 別画面に遷移するリンク先を示す文字列との区別
- ボタン押下によって起こるアクションの種類や概要がわかると尚良い。



○望ましい例

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コツID 03D301 (6/6) 見ただけで画面部品の種類の違いや状態を直感的にわかるようにするには

### 具体例(つづき)

- ラベルの文字列の記述例
  - ページ固定なのか、出力の結果なのか、リンク先を示す文字列なのか、その文字列の機能や所属を明らかにする。
  - 設計書には、文字列の種類の違いがわかるようにしておく。
    - ▶ テンプレートとして設計書を起こす。
    - ▶ 画面部品番号をはっきり示す。



画面仕様における文字列の記述例



#### 第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

=	IVID	03D303	(1/1)		レベ	ル	仕掛 充実	完成
目的	画面の するに	)操作方法につし は	ヽて、操作手順をより明確(	ニ 施策(コツ)	画面レイアウト上の操作手順に、操作に対するシス テムのアクションも記述する。	「工程成果物」	画面レイアウト	

#### 具体例

■ システムのアクションに関する記述例



Copyright © 2010 IPA, All Rights Reserved

機能要件の合意形成ガイド 分冊3 画面編	
第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ	
סזעיב 03D304 (1/1)	レベル 仕掛 充実 完成
画面レイアウトの説明において、入出力の発生有無 を明確にするには かのういろのでは を明確にするには りのういろので を示す欄を のついて を示す欄を のついて して を示す欄を のついて して のののののののののののののののののののののののののののののののののの	Pウトにおける部品説明に、入出力の有無 を追記する。 「日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日日
具体例	
画面レイアウトに入出力の有無を示す欄を追記した記述例   画面レイアウト	<ul> <li>発注者および開発者にとって、画面レイアウトの確認をする際に、入出力をイメージすることができる。</li> <li>画面レイアウトに入出力の有無を示す欄を追記する。</li> <li>※説明する際は、画面入出力項目一覧と突き合わせることにより省略してもよい。</li> </ul>
ユーザ名とパスワードを入力してください! 1	識別ID ラベル 画面部品の種類 入出力
ユーザ名:	1 ユーザ名 テキストボックス IN
パスワード	2 パスワード テキストボックス IN
2	3 ログイン ボタン -
3	

<u>機能要件の合意形成ガイド 分冊3 画面編</u>

### 第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

=	סועיב	03D401	(1/1)			レベ	ル	仕掛 充実 完成
目的	画面の を明確	入出力項目の <sup>2</sup> にするには	視点から、必	<b>ら要な機能の内容</b>	施策(コツ)	画面入出力項目一覧における値の取得方法を明確 にし、利用者が入力するデータとそれ以外から取得 するデータの区別を明確にする。	「工程成果物」	画面入出力項目一覧

#### 具体例

- 画面入出力項目一覧における値の取得方法を明記した記述例
  - 例えばログイン後の画面が前画面(ログイン画面)で入力したユーザIDからDBを検索して、 ユーザ名を表示する仕様であった場合、画面入出力項目一覧では次のように記述すると良い。

識別ID	表示用のラベル	部品の種類	有効	入力	桥		初期表示	出力仕様	必須	補足
1	ユーザ名	ラベル	_	×		0	0 ユーザ名称		・取得済みのユーザ名称 を表示する。	
2	住所	テキストボックス	0	0		×	_	_	- •	$\land$
メリット	この欄には、( 〇は常に入力 △は利用者権 ×は常に入力 開発者にとって、 発注者にとって、	<ul> <li>)、△、×を記入する</li> <li>ができる</li> <li>限等、状態によって</li> <li>ができない。</li> <li>開発範囲を明確に</li> <li>入出力項目の視点</li> <li>, 画面の操作性にこ</li> </ul>	ることが こ入力が こすること 気から業 のいて検	できる。 できる。 ができる 就要件の	う。 う。 ひもれ;	がないこ	既にのか	こ前画面でラ 内容を出力す ができる。		ースより取得済み が読み取れる。

#### 第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

=	IVID	03D402	(1/1)				レベル	仕掛	充実	完成
目的	入力制るには	前や出力仕様	を容易に認調	識できるようにす	施策(コツ)	入力制約や出力仕様をパターン化して記述する	。「工程成果物」	画面入出	出力項目一覽	

#### 具体例

メリッ

- 入力制約と出力仕様をパターン化した記述例
  - 共通的な入力制約、出力仕様をパターン化する。
  - パターン化した入力制約および出力仕様の詳細を切り出して記載する。

1 ユー 2 新し 3 再入 4 名前 6 Fメー	・ザ名 いパスワード 、カパスワード J(姓)	ラベル テキストボックス	-	×	18	-	文字列	半角	_	-	
<ol> <li>2 新し</li> <li>3 再入</li> <li>4 名前</li> <li>5 名前</li> <li>6 Fメー</li> </ol>	いパスワード 、カパスワード J(姓)	テキストボックス	0	~							
3 再入 4 名前 5 名前 6 Eメー	、カパスワード J(姓)	ニャッレギックフ			18	10	文字列	半角	パスワード入力パター ン	パスワード出力パターン	
4 名前 5 名前 6 Fメー	〕(姓)	テキストホックス	0	Δ	18	10	文字列	半角	パスワード入力パター ン	パスワード出力パターン	
5 名前 6 Eメー		テキストボックス	0	Δ	19	18	文字列	全角		-	
6 Eメー	〕(名)	テキストボックス	0	Δ	19	18	文字列	全角	-	-	
	ールアドレス	テキストボックス	0	0	39	38	文字列	半角	Eメール入力パターン	-	
7 電話	f	テキストボックス	0	0	19	18	文字列	半角	電話番号入力パターン	-	
8 住所	ŕ1	テキストボックス	0	0	39	38	文字列	全角	-		
9 住所	f2	テキストボックス	0	0	39	38	文字列	全角	-	-	
10 市	•	テキストボックス	Õ	Õ	19	18	文字列	全角	_		
<入力制約の共通仕様のサンプルイメージ> パスワード入力パターン:英数字のみ、6桁以上 パスワード出力パターン:"*"(アスタリスク)表示 Eメール入力パターン:英数字、および"."、"-"、"(@"のみ、"@"は必ず1文字入力必要 電話番号入力パターン:数字、および"-"のみ											

#### 第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

=	סועי	03D403	(1/1)				レベル	仕掛 充実 完成
目的	使用す 等)の(	る画面部品(チ ±様を統一する	ェックボック <i>:</i> には	スやラジオボタン	施策(コツ)	共通的な画面部品の適用ルールをまとめる。	「工程成果物」	画面入出力項目一覧
具	体例							

<画面部品適用ルールのサンプルイメージ>

■ 共通ルールの適用例



■ 発注者および開発者にとって、仕様のばらつきを抑えることができる。

	機能要件の合意形成ガイド 分冊3 画面編				
第	3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方の:	コツ			
=	<u> 03D501</u> (1/1)			レベル	仕掛 充実 完成
目的	画面アクションの処理をわかりやすく整理するには	施策(コツ)	処理の内容を概要と詳細に分けて書く。	- 二不 反身外」	画面アクション明細
具	本例				

# ■ 処理概要の記述例

•	メリツト	■ 発注者および開発者にとって、処理概要を理解できる。 ■ 開発者にとって、処理概要を説明するに当たって簡潔に伝えることができる。



### 第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

-	コツID	03D502	(1/3)				レベル	仕掛	充実	完成
目的	画面ア く整理	アクション明細に するには	おいて条件	分岐をわかりやす	施策(コツ)	条件分岐を階層的に整理する。	「工程成果物」	画面アク <sup>·</sup>	ション明細	
E	休何									

### 処理詳細の記述例

- 開発者にとって、条件分岐の確認ポイントを明確にすることができる。
- メリット 開発者にとって、画面アクション明細の処理詳細を説明するに当たって簡潔に伝えることができる。 発注者および開発者にとって、条件分岐を整理することにより、もれに気づきやすくなる。

×望ましくない例	条件分けが整理しきれていなくて、ポイントがぼやける。	
アクション名	アクションの処理詳細	出力
ペットの在庫管理	①ゴールデンレトリバーの注文数が1匹で、かつ、在庫数が2匹以下の場合	発注A
	②ゴールデンレトリバーの注文数が1匹で、かつ、在庫数が2匹を超える場合	出荷·発注B
	③ゴールデンレトリバーの注文数が2匹で、かつ、在庫数が2匹以下の場合	発注C
	④ゴールデンレトリバーの注文数が2匹で、かつ、在庫数が2匹を超える場合	出荷·発注B
	⑤ゴールデンレトリバーの注文数が2匹を超え、かつ、性別指定が牝で、在庫数が2匹以下の場合	発注D
	⑥ゴールデンレトリバーの注文数が2匹を超え、かつ、性別指定が牝で、在庫数が5匹以下の場合	出荷·発注E
	⑦ゴールデンレトリバーの注文数が2匹を超え、かつ、性別指定が牡で、在庫数が2匹以下の場合	発注F
	⑧ゴールデンレトリバーの注文数が2匹を超え、かつ、性別指定が牡で、在庫数が5匹以下の場合	出荷·発注G
	⑨ゴールデンレトリバーの注文数が2匹を超え、かつ、在庫数が5匹を超える場合	出荷

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コツID 03D502 (2/3) 画面アクション明細において条件分岐をわかりやすく整理するには

### 具体例(つづき)

- 処理詳細の記述例
  - 条件分岐の箇所を、階層で別途切り分けて記述する。
  - 枝番を付与することで、条件分岐を表現する。

○望ましい例1

アクション名		アクションの処理詳細	出力	
ペットの在庫管理	①ゴ <b>ー</b>	ルデンレトリバーの注文数が1匹である場合でかつ		
	Γ	①-1 在庫数が2匹以下である場合	発注A	
		①-2 在庫数が2匹を超える場合	出荷·発注B	
		ルデンレトリバーの注文数が2匹の場合でかつ		
		②-1 在庫数が2匹以下である場合	発注C	
		②−2 在庫数が2匹を超える場合	出荷·発注B	
をつけることで、	3ゴ–	ルデンレトリバーの注文数が2匹を超えている場合でかつ		
万岐を衣現りる。		③-1 性別指定が牝である場合でかつ		「出力」はアクションの処理に
		③-1-1 在庫数が2匹以下である場合	発注D	よって出力される情報を明記
		③-1-2 在庫数が5匹以下である場合	出荷·発注E	980
		③-2 性別指定が牡である場合でかつ		
		③-2-1 在庫数が2匹以下である場合	発注F	
		③-2-2 在庫数が5匹以下である場合	出荷·発注G	
		③−3在庫数が5匹を超える場合	出荷	
	<b>アクション名</b> ペットの在庫管理 をつけることで、 分岐を表現する。	アクション名         ペットの在庫管理       ①ゴー         ②ゴー         をつけることで、         分岐を表現する。	アクション名         アクションの処理詳細           ペットの在庫管理         ①ゴールデンレトリバーの注文数が1匹である場合でかつ           ①-1 在庫数が2匹以下である場合           ①-2 在庫数が2匹を超える場合           ②ゴールデンレトリバーの注文数が2匹の場合でかつ           ②-1 在庫数が2匹以下である場合           ②ゴールデンレトリバーの注文数が2匹の場合でかつ           ③-1 在庫数が2匹以下である場合           ③ゴールデンレトリバーの注文数が2匹を超える場合           をつけることで、 分岐を表現する。           ③ゴールデンレトリバーの注文数が2匹を超えている場合でかつ           ③-1 性別指定が牝である場合でかつ           ③-1-1 在庫数が2匹以下である場合           ③-1-2 在庫数が5匹以下である場合           ③-2-1 在庫数が2匹以下である場合           ③-2-2 在庫数が5匹以下である場合           ③-2-2 在庫数が5匹以下である場合           ③-2-2 在庫数が5匹以下である場合           ③-2-2 在庫数が5匹以下である場合	アクション名         アクションの処理詳細         出力           ペットの在庫管理         ①ゴールデンレトリバーの注文数が1匹である場合でかつ            ①一1 在庫数が2匹以下である場合         発注A           ①-2 在庫数が2匹を超える場合         出荷・発注B           ②ゴールデンレトリバーの注文数が2匹の場合でかつ            ②ゴールデンレトリバーの注文数が2匹の場合でかつ            ②一1 在庫数が2匹以下である場合         発注C           ②-1 在庫数が2匹と超える場合         出荷・発注B           ③コールデンレトリバーの注文数が2匹を超える場合         出荷・発注B           ③コールデンレトリバーの注文数が2匹を超える場合         出荷・発注B           ③コールデンレトリバーの注文数が2匹を超える場合         出荷・発注B           ③コールデンレトリバーの注文数が2匹を超える場合         出荷・発注B           ③コールデンレトリバーの注文数が2匹を超える場合         出荷・発注B           ③コールデンレトリバーの注文数が2匹を超える場合         出荷・発注D           ③コールデンレトリバーの注文数が2匹を超える場合         出荷・発注E           ③-1・1 在庫数が2匹以下である場合         第注D           ③-1-2 在庫数が5匹以下である場合         出荷・発注E           ③-2・1 在庫数が2匹以下である場合         出荷・発注G           ③-2-2 在庫数が5匹と超える場合         出荷

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コツID 03D502 (3/3) 画面アクション明細において条件分岐をわかりやすく整理するには

### 具体例(つづき)

- 処理詳細の記述例
  - 条件分岐の項目とその条件および条件に合致した場合の出力情報を表で記述する。
  - ※補足資料として、別途整理しても良い。

#### ○望ましい例2



	注又数	性別指定	在庫致	出力	
	1 000	_	≦ 2匹	発注A	
		—	>2匹	出荷·発注B	
論理式で表現	o E		≦ 2匹	発注C	素にすることにとりまれ
すると網維性の確認もしや	201	_	> 2匹	出荷·発注B	に気づき易くなる。
すい。			≦ 2匹	発注D	
	> 2匹 Ě	牝	≦ 5匹	出荷·発注E	
		牡	≦ 2匹	発注F	
異常なパターンも多			≦ 5匹	出荷·発注G	
生しつることを想定 しておくことが必要			> 5匹	出荷	
	0 (未入力)	_	_	エラーメッセージ	
					1

「出力」はアクションの処理

	<u>機能要件の合意形成ガイド 分冊3 画</u> 面	編				
第	3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2	書き方のコツ				
=	טעים 03D503 (1/1)				レベル 仕	出 充実 完成
目的	アクションの対象となった項目をよりわかりや 述するには	やすく記 花 施 策 (TP ン)	数の項目の集まり 前をつけ、その単	が示す意味をひ 位で記述する。	とまとめにして 「 画面 一面 一面 一日 一日 一日 一日 一日 一	面アクション明細 面レイアウト
具	体例					
1	「『顧客情報』を登録する」など。『』内があるま 注意)処理単位が個々の情報項目である場 画面レイアウト	とまった情報項目 合に適用してしまう _×望まし	群を示す場合の言 うと、仕様が不明₹ √ない例	己述例	<ul> <li>開発者にとって、概要を 潔に伝えることができる</li> <li>発注者にとって、情報項 とにより、概要を理解す。</li> </ul>	説明するに当たって簡 。 目群として整理されるこ ることが容易となる。
		ID	アクション名	イベント名	アクションの処理概要	
	新規ユーザ登録       氏名     ①       郵便番号     ②       住所     ③       電話番号     ④       FAX番号     ⑤	A-001 あるまとまっ? かわらず、単 しているため	顧客情報登録 た情報項目群が想 項目を列挙して構 、一見してわかり	<ul> <li>登録ボタン 押下</li> <li>あるにもか</li> <li>既要を記述</li> <li>ずらい。</li> </ul>	入力された情報をもとに「氏 名」、「郵便番号」、「住所」、 「電話番号」、「FAX番号」、 「メールアドレス」を登録する。	]
	メールアドレス ⑥	_O望ま	しい例			_
	登録	ID	アクション名	イベント名	アクションの処理概要	
		A-001	顧客情報登 録	登録ボタン押 下	入力された情報をもとに「顧客 情報」を登録する。	
	まとまった情報項目群の例 「顧客情報」	あるまとまっ 記述している	た情報項目群で構 ためすっきりして	既要を 見える。		]

Copyright © 2010 IPA, All Rights Reserved

機能要件の合意形成ガイド	分冊3	画面線
--------------	-----	-----

#### 第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2. 2 書き方のコツ

=	コツID	03D504	(1/1)			レベル	仕掛 充実	完成
目的	実際 <i>0</i>	)業務仕様をイメ	ージし易くするには	施策 (コツ)	プログラムを意識した開発者向けの表現ではなく 業務用語を使って記述する。	、「工程成果物」	画面アクション明細 画面遷移	

メリット

### 具体例

- 処理内容の記述例
  - 表現・用語などは開発者と事前に規定および確認しておくこと。 注意) クリック(押す)、フロー(流れ)等、一般的に用いられてい る言葉まで無理に置き換えてしまうと、かえってわかりにくくなる。

#### ×望ましくない例(プログラムよりの表現)

〇望ましい例(業務上の表現) アクションの処理概要 アクションの処理詳細 アクションの処理概要 アクションの処理詳細 入力されたデータをもと ①入力データの入力チェック 入力された情報をもとに ①顧客情報の入力チェック に顧客情報テーブルに 顧客情報を登録する ② Search処理 2検索処理 Updateする 入力されたデータをもとに顧客情報テー 入力された情報をもとに顧客情報テーブルを ブルをSearchする 検索する ③アンマッチの場合 ③合致する顧客情報が存在しない場合 データをUpdateし、顧客登録画面をクリア 顧客情報を登録し、顧客登録画面を初期表 表示する 示する ④Matchするデータが存在した場合 ④合致する顧客情報が存在した場合 ⑤Exceptionが発生した場合はロール ⑤例外が発生した場合は初期表示する。 バックする 望ましくない例 望ましい例 トランザクション 奶理 上記のほかの表現例 確定、決定 コミット

#### **PA** Software Engineering Center 93

■発注者にとって、実際の業務仕様をイメージし易い。

の高いドキュメントを作成することができる。

■ 開発者にとって、プログラムにとらわれないことにより、保守性



#### 第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ





Copyright © 2010 IPA, All Rights Reserved

**PA** Software Engineering Center 95

機能要件の合意形成ガイド	分冊3	画面線
--------------	-----	-----

#### 第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

עועי 03D600 (1/3)	レベ	ル 仕掛	充実  完成
各画面の「工程成果物」について、個別に合意す^ き事項を少なくするには	施 簡別画面に依らず、共通して合意すべきことは、画 面レイアウト共通ルールとして定義する。	「 」 ー しイフ 日 一 日 で そ ・ レイフ	₽ウト共通ルール





### メリット

- 開発者にとって、品質、生産性、保守性の向上に寄与する。
- 発注者および開発者にとって、レビュの時間を短縮できる。
- 発注者にとって業界標準や制約事項に対応しているか、ルールの適切性の判断ができる。

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コツID 03D600 (2/3) 各画面の「工程成果物」について、個別に合意すべき事項を少なくするには

### 具体例(つづき)

×望ましくない例:共通ルールがないとバラバラな見た目や機能をもつ画面が出来上がってしまう。

### メリット

開発者にとって、個々の 画面デザインや機能を 共通化することで、設計 のばらつきを防止する効 果が高い。



第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

## コツID 03D600 (3/3) 各画面の「工程成果物」について、個別に合意すべき事項を少なくするには

### 具体例(つづき)

画面遷移・レイアウト共通ルールとしての構成内容には、以下のものがある。

項番	画面遷移・レイアウト共通ルール		記述内容の説明	コツの枝番
1	ページの構成要素		ひとつの画面を複数のエリアに分割する場合の画面レイアウト、エリアに与える名称、エリアが使 用される用途、例	03D601
2			キーカラーの指定、アクセントカラーの指定、エリアごとの基本配色、フォントカラーの指定	-
3	文字フォント・ サイズ         ************************************		画面に表示する文字フォントの指定、サイズの指定、行間の指定	-
4	全体構造とナビ ゲーション		画面のもつ階層構造、メニュー構造、分類方法の基準、ナビゲーション表示方法や表示変更方法 を示す説明、および図	-
5	画面遷移パターン		単ーブラウザ/複数ブラウザの使用可否の定義、フレームにまたがる遷移の有無、そのコントロー ル方法の定義、自らブラウザを閉じる画面の有無と遷移への影響	03D602
6	エラー表示方法・ エラーメッセージ	Provide a series of the series	画面内のエラーメッセージ表示、エラーメッセージダイアログの要否、エラー画面レイアウト、エ ラーメッセージへのアクセントカラー使用、エラー固有の書式、メッセージの可変部と固定部の配 置	03D603
7	ユーザの定義・ 制約事項	The second secon	アクセス可能範囲のユーザ分類と命名、説明 性能要件、セキュリティ要件、その他による制約事項	_

機能要件の合意形成	ガイド う	分冊3 i	画面編
-----------	-------	-------	-----

### 第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

=	סועינ	03D601	(1/2)				い	仕掛	充実	完成
目的	各画面 は	うの「工程成果物	ֿਗ਼での確認	ポイントを絞るに	施策(コツ)	画面遷移・レイアウト共通ルールの1つとして、あら かじめページの構成要素を定義する。	「工程成果物」	画面遷移 ・レイ	アウト共通	をした しんしゅう しんしゅ しんしゅ

### 具体例

■ページ構成要素の記述例

			面	i面レイア	ウト			
各ページ構成要素には、主として以	下の用途に用いられる。			ヘッダエリ	ア	]		
項番 要素						1		
1 ヘッダエリア サイトロ であるこ ※すべ	コゴ(タイトル、カバー画像)を常に表示 ことを利用者に明らかにする。 ての画面で表示するものとする。	し、Java PetS		a <sup>TM</sup> Pet Store BluePrints Sample Applic	ation			
2 ユーティリティエリア 利用頻 ※すべ	度の高い機能(商品検索)を常に利用 ての画面で表示するものとする。	月可能にしてお						
3 ナビゲーションエリア 主要コン 利用可 ※すべ	ンテンツへのリンク(顧客情報、カート、 能にし、任意にログイン/ログアウトが ての画面で表示するものとする。	、ログイン/ロク 「できるようにす	」 <u>_</u> ナI	ビゲーショ	レエリア			
4 コンテンツエリア(sub1) ペットメ ※すべ	ニューのサービス(共通ペットカテゴリ ての画面で表示するものとする。	りを常に表示する						
5 コンテンツエリア(main) サービン する場合	ス別の詳細コンテンツを表示する。エラ 合にはここに表示する。	ラーメッセージを回						
6 コンテンツエリア(sub2) ログイン 好きな・ ※ログ・	ノしている顧客に対して、ペットメニュー ペットカテゴリ)を常に表示する。 イン中のすべての画面で表示するもの	ーのサービス(ロ? のとする。						
7 フッタエリア クレジッ ※すべ	ト表記、⊐ピーライト表記、問合せ先 ての画面で表示するものとする。	メリット	L					
		■ 発注者お きポイント	よび開発	者にとって、各	·画面で議論	すべきオ	ペイントと共通	iで議論す~

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コツID 03D601 (2/2) 各画面の「工程成果物」での確認ポイントを絞るには

具体例(つづき)

■ ページの構成要素の記述例



メリット

■ 開発者にとって、共通の「ページ構成要素」を定義しておくことで、 個別の画面設計時に同内容を重複して記述する必要がなくなる。

機能要件の合意形成ガイド	分冊3	画面編
--------------	-----	-----

#### 第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

=	コンID	03D602	(1/1)				ベル	仕掛	充実	完成
目的	各画面 は	「の「工程成果物	」での確認ポ	ペイントを絞るに	施策(コツ)	画面遷移・レイアウト共通ルールの1つとして、あら かじめ画面遷移パターンを定義しておく。	「工程成果物」	画面遷移 ・レイ	アウト共通	直ル―ル

6

# 具体例

■ 画面遷移パターン

#### メリット

開発者にとって、共通の「画面遷移パターン」を 定義しておくことで、個別の画面設計時に同じ内 容を重複して記述する必要がなくなる。

画面遷移パターン		
1) <u>画面遷移パターンの定義</u>		
エリア種別	イベントアイテム、操作	遷移パターン
1 ヘッダエリア	「タイトルロゴ」イメージをクリック	ペットストアポータル画面へ遷移する。
2 ユーティリティエリア	「検索」ボタンを押下	ペット検索画面へ遷移する。
3 ナビゲーションエリア	「顧客情報」リンクを押下	未ログインのユーザはログイン画面へ 漂我する ログインネルのユーザけ
		2019 9 30 ロットクスののユー 9 12 ユーザ更新画面へ遷移する。
4	「カート」リンクを押下	ショッピングカート表示画面へ遷移す る。
5	「ログイン」リンクを押下	ユーザログイン画面へ遷移する。
6	「ログアウト」リンクを押下	御礼画面へ遷移する。
7 コンテンツエリア	基本的に画面遷移による遷移に従う	
8 フッタエリア	各種リンクを押下	表記しているサイトへ遷移する。
2)エラー発生時の画面遷移パ (i)ヘッダエリア	ターンの定義	
<ul> <li>(ii)ユーティリティエリア</li> <li>入力文字チェックでエラーが</li> </ul>	発生した場合のユーティリティエリアでの画面 	遷移パターンは下記のように統一する。
		入力文字エラーです。



# **PA** Software Engineering Center 101

### 第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

=	שועינ	03D603	(1/1)			レベノ	1	仕掛	充実	完成
目的	各画面 は	の「工程成果物	」での確認ァ	ポイントを絞るに	施策(コツ)	画面遷移・レイアウト共通ルールの1つとして、あら かじめエラー表示方法・エラーメッセージを定義する。	「工程成果物」	画面 <mark>遷移</mark> ・レイ	アウト共通	直ル―ル

### 具体例

■ エラー表示方法・エラーメッセージ

ՀՈՒՐ	7 エラー表示方法、エラーメッセージルール (1)エラー表示方法分類
開発者にとって、共通の「エ ラー表示方法」を定義してお くことで、個別の画面設計時 に同内容を重複して記述す る必要がなくなる。	エラー表示方法の分類を次の表のとおりとする。       エラー表示方法         種別       概要       エラー表示方法         1       簡易な入力エラー       クライアント側でチェック可能な簡単な入力       ダイアログによる英語メッセー         2       サーバ送信後のエラー       サーバ側のリクエストに対する処理でエ ラー検知       画面遷移したのち、各国語に よるメッセージをコンテンツエリ ア(main)に表示する
	3 上記以外の致命的エ 何らかの不具合により処理が続行できない 共通のエラー画面に遷移し、 ラー のらかの不具合により処理が続行できない 共通のエラー画面に遷移し、 メッセージを表示する。 入力エラー通知に用いるメッセージは理解容易な英語にできることから、英語メッセージに統一する。 サーバ側で処理した結果のエラーはユーザへの通知を明確にするために、各国語によるメッセージとする。 (2)エラー画面レイアウト図 特に定めない。個別の画面レイアウトに従う。 (3)エラーメッセージ書式定義 コンテンツエリア内に示す主たるメッセージ部分にはアクセントカラーを用いる。

	機能要件の合意形成ガイド 分冊3 画面編		
第	3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2. 2 書き方のコン		
=	03D604 (1/1)	レベル 仕掛 充実	完成
目的	共通ルールの意図を理解しやすくするには 施 策(19)	準拠すべき社内外の基準・標準、ガイドライン、特筆 すべき要件、開発コンセプト等があれば明記しておく。 日 程 成 教	も通ルール
目			



	機能要件の合意形成ガイド 分冊3 画面編		
第	3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方の=	שנ	
=	ツID         03D605         (1/1)		レベル 仕掛 充実 完成
目的	共通ルールを具体的に合意するには	施策(コツ)	共通ルールの「ページの構成要素」だけでは発注者の理解が困難になる可能性がある場合は、「ページの構成要素」とともに共通ルールに準拠した画面設計書の具体例などを示す。

具体例

#### ■ 画面遷移・レイアウト共通ルール(ページの構成要素)



共通ルールに準拠した画面設計書の具体例





#### メリット

■ 発注者および開発者にとって、言語サポート時の表示方法について早期に合意できる。

	機	能要件の合意刑	<u> 彡成ガイド 分</u>	·冊3 画面編		
第	3部 台	含形成のコツ	2. 図表に書	く 2.2 書きた	ちのコツ	
-	סוער	03D607	(1/1)			レベル 仕掛 充実 完成
	制約	事項に関する判	断の曖昧さき	排除するには	施策(コツ)	制約を示す項目やルールは可能な限り数値化する。 ゴロ 画面遷移 ・レイアウト共通ルール
=	<b>/+</b> /ai					

具体例

制約を示す項目としては次のような事項がある。

- 解像度の上限と下限
- 画面構成物のファイルサイズ上限
- 画像の表示サイズの上限



#### メリット

■開発者にとって、実現可能性並びに検証方法が明確になる。
 ■発注者および開発者にとって、制約事項に関する判断の曖昧さを排除することができる。


Copyright © 2010 IPA, All Rights Reserved

**PA** Software Engineering Center 108

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コツID 03D701 (2/3) 権限などの条件によって遷移先が切り替わる仕様を齟齬なく伝えるには

具体例(つづき)

〇望ましい例:業務の流れ、権限毎に記述を分ける(1/2)



第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

# コツID 03D701 (3/3) 権限などの条件によって遷移先が切り替わる仕様を齟齬なく伝えるには

具体例(つづき)

〇望ましい例:業務の流れ、権限毎に記述を分ける(2/2)

# 画面群と利用権限の対応リストの例

No.	画面遷移名		利用者権限		備考
		ユーザ	管理者	サプライヤ	
1	ログイン(ユーザ編)画面遷移	0	—	-	
2	ログイン(管理者編)画面遷移	-	0	-	
3	ログイン(サプライヤ編)画面遷移	-	-	0	
4	商品一覧(ユーザ編)画面遷移	0	-	-	
5	商品一覧(管理者編)画面遷移	-	0	-	
6	商品一覧(サプライヤ編)画面遷移	-	-	0	
		1	1		

補足資料として付け足すこと で仕様がさらに明確となる。



第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コツID 03D702 (2/5) 画面仕様の重複や抜けもれを防止するには

### 具体例(つづき)

×望ましくない例:思いつくままに設計書を記載する



第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コツID 03D702 (3/5) 画面仕様の重複や抜けもれを防止するには

具体例(つづき)

○望ましい例:画面遷移に従った順に画面レイアウトを並べる



第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コツID 03D702 (4/5) 画面仕様の重複や抜けもれを防止するには

具体例(つづき)

○望ましい例:画面遷移に従った順にアクション明細を並べる



第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コツID 03D702 (5/5) 画面仕様の重複や抜けもれを防止するには

# 具体例(つづき)

○望ましい例∶機能と画面群の対応リストを作成する

No.	機能名	機能ID	画面遷移名	備考
1	ログイン機能	F001	ログイン(ユーザ編)画面遷移	
			ログイン(管理者編)画面遷移	
			ログイン(サプライヤ編)画面遷移	
2	商品一覧機能	F002	商品一覧(ユーザ編)画面遷移	
			商品一覧(管理者編)画面遷移	
			商品一覧(サプライヤ編)画面遷移	
3				

機能要件の合意形成ガイド	分冊3	画面編
--------------	-----	-----

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

:	שועיב	03D703	(1/2)			レベ	ル	仕掛 充実 完成
目的	画面レ にレビ.	イアウトの入力 ュー出来るよう	項目部分の こするには	仕様をスムーズ	施策(コツ)	画面レイアウトと入出力項目の間で同じ記入例を記 述する。	「工程成果物」	画面レイアウト 画面入出力項目一覧
具	.体例							



Copyright © 2010 IPA, All Rights Reserved

### **PA** Software Engineering Center 116

機能要件の合意刑	彡成ガイド 分	冊3 画面編						
第3部 合意形成のコツ	2. 図表に書	く 2.2 書き方の	)コツ					
コツID 03D703	(2/2)	画面レイアウトの	)入力項	§目部分の仕様を2	スムーズにレビュー出	来るようにする	るには	
具体例(つづき)								
■ エラー発生を示す場合	î							
画面レ	イアウト							
-د 🔶	・ザ名とパスワ	ワードを入力してくた	どさい !		×を付けるな	ど、その入力か	が間違って	
(1)					いることを示す	o		
	ユーザ名:	エンタープライズ		1×				
	パスワード			IEIJ-zi				
				ERC .	∽∕. 文字の科	重類や、	「例」の列を追	追加す
(2)		ロケイン			もうう 長さを確	認する。	る等の工夫を	きする。
$\downarrow$	(3)					$\neg \checkmark$	$\searrow$ $\square$	
							<b>_</b>	
		====		—				
画面	入出力項目-	-覧	別ID	ラヘル	部品の種類	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	191	
		1		ユーザ名	テキストボックス   📗	半角	エンタープライズ (半角なので全角	
							を入れるとエラー	$ $ $ $
		2		パスワード	   テキストボックス	-\\  <u>半</u> 角	i2ee	<u>+−-}))  </u>
		2			**		1200	┼──┦/ │
		3		ロンイン	小ダン	//		<b>↓/</b> /
					//	/		

	機能要件の合意形成ガイド 分冊3 画面編				
第	3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコ	ッツ			
=	03D704 (1/2)		レベ	レ	仕掛 充実 完成
目的	記載内容の整合を維持するには	施策(コツ)	画面レイアウトと画面アクション明細の間で記載する 定義内容を明確に切り分けておく。	「工程成果物」	画面レイアウト 画面アクション明細
具	体例				

# ×望ましくない例

画面レイアウトとアクション明細に重複する内容が書かれている場合、内容の不整合を引き起こしたり、重複による作業コストが発生するなどの 弊害が発生する。



Copyright © 2010 IPA, All Rights Reserved

# **PA** Software Engineering Center 118

#### 機能要件の合意形成ガイド 分冊3 画面編 第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ コツID 03D704 (2/2)記載内容の整合を維持するには 具体例(つづき) 〇望ましい例 画面レイアウト 識別ID ラベル 画面部品の種類 画面部品の説明 ユーザ名とパスワードを入力してください! ユーザ名 テキストボックス 1 1 パスワード テキストボックス 2 ユーザ名: ログイン ボタン ログイン処理(A-3 パスワード・ 1)を起動するボ タン ログイン 2 3 ルールに従って、アクション名(ID)を 明記するだけにとどめる。 画面アクション明細 アクション名 アクションの内容 アクション後の処理概要 入力 出力 ID ユーザ情報 ログイン ログインボタン押下 入力されたユーザ名、パス メニュー A-1 ワードをもとに、ログイン処理 テーブル を実施する。

#### メリット

- 発注者および開発者にとって、画面入出力項目一覧に対するアクション内容および画面遷移の整合性がとれていることを検証できる。
- 発注者にとって、画面操作をイメージしやすくなる。
- 発注者にとって、画面レイアウトを見ればどのような処理が実施されるか理解しやすい。

エラーメッセージ

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

- コラム C03001 アクション実行後に画面表示が変更される箇所を明示する
- 状況

アクション実行時に画面の表示内容が変化する画面がある。

■ 関連するコツ

なし

■ 補足

アクション時の画面表示変更箇所を明確に判別できるため誤解を防ぐことができた。なお、詳細な画面レイアウトの仕様は別の設計書に記述してあり、具体例に示す補足資料を別途作成した。

■ 具体例

アクション実行時に画面が変更される場合、対象箇所を枠で括って明示している。

顧客データシステムプラットフォーム ファイル(F) 編集(E) 表示(V) お気に入り(A) ツール(T) ヘルプ(H) -? ■「検索」ボタン押下時の画面 顧客情報一覧 表示説明 検索新規登録 ・押下した際、太枠で囲んだエリ 氏名 氏名(カナ) アの表示が変化する。 都市  $\mathbf{T}$ 郵便場号 表示内容と表示条件の詳細な 仕様は〇〇の設計書を参照。 前の10件 1124件中41~50件表示 次の10件 選 氏名 氏名(カナ) 郵便 都市 住所 メール 備者 電話 択 番号 アドレス 番号 0 山田 やまだ 100 東京 XXXXXXXXX XXXX XXX 太枠で囲んで明示して いるため、特定のボタン押 表示内容と表示条件は、別の設計書に 下(アクション実行)にて表 記述している。詳細な仕様はこの補足資 示が変化するエリアが明確 料には記述しない。 になる。

# 画面レイアウトの補足資料の事例

(1/1)

画面レイアウト

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コラム C03002 画面項目の入力例を示す

■ 状況



(1/1)

- 入力制約を伴う入力用の画面部品がある。
- 関連するコツ

なし

■ 補足

発注者が設計書の読み方に精通していなかったため、入力制約を直接確認するのではなく、画面レイアウト部品説明の箇所に入力例を記述して確認を行った。なお、設計書ではなく設計書を補足資料化したものをベースに発注者と打合せを実施した。

■ 具体例

画面レイアウト上で、画面項目の実際の入力例(氏名を入力するテキスト欄であれば「山田花子」など)を示している。

画面レイアウトの補足資料の事例



第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コラム C03003 可変長や繰り返し表示する画面部品は、長い場合を基準に設計書を作成する

■ 状況



■ 関連するコツ

なし

■ 補足

最大の長さの状態の表を画面レイアウトに記述することで、実際のイメージが明確に伝わった。

■ 具体例

画面レイアウトにおいて、可変長の表を、表示可能な最大行数の状態で記述している。また、表が2ページ以上に渡る場合にのみ表示される「次 ページに続く」といったリンクも記述している。



(1/1)

画面レイアウト

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コラム C03004 操作手順記述時に、入出力やアクションの詳細な説明を記述する

(1/2)

画面レイアウト

- 状況
  - 複数の機能により構成された画面がある。
  - 画面入出力項目一覧及び画面アクション明細相当の設計書は作成せず、画面レイアウトの設計書に入出力や画面アクション明細相当の内容 を含めて記述している(追加開発であるため発注者に元の仕様についての理解があり、外部設計工程では画面レイアウトだけでシステムの仕様の合意が可能なため)。
- 関連するコツ

なし

- 補足
  - 画面上の画面部品の配置及び操作の確認を行う際に、画面入出力項目一覧やアクションに関する説明を画面レイアウトと並列して確認できるため、発注者に理解を得やすい。
  - 画面レイアウト相当の設計書は、本ガイドラインで想定しているものと異なっており、画面部品の説明が自由記述欄になっている。操作手順も同じ欄に記述する。

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コラム C03004 操作手順記述時に、入出力やアクションの詳細な説明を記述する

具体例

画面レイアウトにおいて、操作手順を記述する際、入出力を伴う画面部品やボタンの詳細な説明を記述している。 "問い合わせ番号は新規作成時に自動採番される"など。画面入出力項目一覧及び画面アクション明細相当の設計書を作成せず、 画面レイアウトを使用して発注者と合意を行っている。

			-			
システム名	ペット販売購入システム	ファイル名	ペット販売購入システム要件定義書(ヘルプ)xls			
文書名	面面レイアウト仕様書	設計者 XXX開発担当		入出力等の画面部品の概		
機能名	ヘルブ機能	画面名	ヘルプ入力画面	要が説明がされているため、		
概要	ユーザの問い合わせを入力し、ヘルプセンターやシステム管理者が対応を行うための画面。	画面サイズ	幅 無指定	◎ 煮 面面部品のレイアウトにつ		
		画面表示位置	無指定			
ヘルプ入力画 ヘルプ入力画 新規作成 対応状況報 問合せ情報 問合せせ報 氏間合せ中 受付和 対応応内容 受付日 対応応内容 <u>差</u> 戻日	画面 対応者:システム管理者 メニュー ログアウト 告 対応状況確認 回答閲覧 未解決 解決済 戻る (1)(100) > ヘルブ入力時- 変更登録 取消 削除 削除 対応限始 差戻し 対応依頼 対応回答	<ul> <li>[ヘル況作成ズン・ログロン・新規ニューボッン・ログロン・コンパンパン・ログロン・ログロン・ログロンパンパンパンパンパンパンパンパンパンパンパンパンパンパンパンパンパンパン</li></ul>	面] ンを押すと、新規問合せ情報入力画 を押すと、メインポータルメニューに 家ンを押すと、ペット販売購入システン。 ポタンを押すと、【基本情報(の入力 マー担当者かシステム管理者のみ) ポタンを押すと、現在の対応状況か ンを押すと、開合せに対する回答が を押すと、解決済の問合せのみが妻 を押すと、解決済の問合せのみが妻 甲すと前画面へ戻る。 ためのエリア。 内容を入力する。 ためのエリア。 内容を入力する。 ためのエリア。 内容を入力する。 ためのエリア。 合に表示されるエリア。 俚由をプルダウンより選択入力する。	<ul> <li>         ・ この14度 記が 各例 この3。         ・ 回面になる。         ・ 「環る。         が可能になる。         が可能になる。         が可能になる。         ・ 閲覧できる。         気示される。         長示される。         まっされる。         ・ 」         ・ 一面面部品         (入出力、ボタン)         ・操作手順         される。         ・         </li> </ul>		

(2/2)

画面レイアウト

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コラム C03005 画面の名称や識別IDが他の設計書と一致していることを確認しやすいように記述する

(1/2)

画面レイアウト

• 状況

複数の「工程成果物」にまたがって画面の仕様を記述しており、画面レイアウト以外の設計書においても画面ID、 画面項目ID等の識別IDを記述している。

● 関連するコツ

なし

● 補足

設計書の構成は、本ガイドラインで想定しているものとは異なるが、「画面レイアウト(内容説明)」は画面レイアウト相当、「画面レイアウト(画面項 目)」は画面入出力項目一覧相当の設計書である。

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コラム C03005 画面の名称や識別IDが他の設計書と一致していることを確認しやすいように記述する

#### 具体例

画面の名称、画面ID及び画面項目IDは、視認しやすいよう別の設計書と同じような位置に記述している。 また、同一の値であることを認識しやすいよう、IDの命名規則が決まっている。



(2/2)

画面レイアウト

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コラム C03006 ボタンの配置基準を定義する

• 状況

画面ごとに使用されるボタンの種類や数が異なり、ボタン配置が変化するが、配置に統一感を持たせることを求められている。

● 関連するコツ

なし

補足

システム全体の統一性を高め、使用者の操作性を向上させるために実施。ボタンの配置基準が定義されていることで、開発者が守るべき基準が明確になると共に、レビュー時においても観点が明確になった。

具体例

ボタンの配置基準が定義されている。(画面遷移・レイアウト共通ルールの構成要素では「2.8制約事項」に該当)



Copyright © 2010 IPA, All Rights Reserved

### **PA** Software Engineering Center 127

(1/1)

画面遷移•

ルール

レイアウト共通

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コラム C03007 共通的に利用するボタンの規定を作る

• 状況

複数画面で共通的に利用されるボタンが存在する。

● 関連するコツ

なし

補足

共通的に利用されるボタンの仕様を処理内容まで含めて規定することで、画面レイアウトや画面アクション明細での、ボタンに関する記述を大幅に 減らすことができた。ただし、規定外の使われ方をする箇所は、その都度補足が必要となる。

#### ● 具体例

共通的に利用されるボタンを標準仕様として規定(ボタン名、種類、サイズ、色、処理内容など)しており、押下時のアクションも同時に定義している。

共通ルールの事例 繰り返し用いられるボタンについて、 各画面での確認が不要になる。 (4)ボタンの規定 ①種類 本システムで共通的に使用するボタンは以下のとおりとする。 表1.1-3 本システムで共通的に使用するボタン 項番 ボタン名 サイズ 入力データの保 色 ボタン押下による処理の内容 持 処理内容·使用例 画面遷移 1 メニュー  $60 \times 30$ 灰色 メインメニューを表示する 現在の画面を閉じ、メインメニュー画面へ遷移する 無 2 ヘルプ  $60 \times 30$ 灰色 オンラインヘルプを表示する 有 業務画面とは別の画面を表示し、ここにヘルプを表示す る 次ページ 橙色 次ページを表示する 該当業務の次の画面へ遷移 有 З  $60 \times 30$ 前ページ 4  $60 \times 30$ 橙色 前ページを表示する 該当業務の前の画面へ遷移 有 有 5 実行  $90 \times 30$ 灰色 画面内容を登録する 該当業務の画面の内容を登録する。 6 リセット  $90 \times 30$ 灰色 画面内容をリセットする 無 該当業務の画面の内容を廃棄し、初期表示に戻す 7 画面印刷  $90 \times 30$ 灰色 画面を印刷する 該当業務画面の内容を印刷する 有

画面遷移・ レイアウト共通

ルール



第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コラム C03008 使用可能なフォントと文字を定義する

• 状況

発注者による厳密な文字指定は無いが、フォントに統一感を持たせることを求められている。



なし

• 補足

使用を許されるフォントの種類・サイズ、及び文字種を規定することで、統一感が生まれた。発注者側と開発者側とで統一の理解が可能となり、理解のバラツキを抑えることができた。

● 具体例

システムで使用可能なフォント(書式のタイプ・サイズ)と、使用可能文字(英字・数字・ひらがな等)を標準化している。 (画面遷移・レイアウト共通ルールの構成要素では「2.3文字フォント・サイズ」に該当)

5)使用可能文字 ②表示用(デザイン性の高いものは除きます) 表示に使用する文字フォントを下記に記載します。									
フォント		使用可能文字						備考	
タイプ	サイズ	英字	数字	ひらがな	カタカナ	漢字	全半角記号		
MS ゴシック	最低:22p 推奨:24p	0	0	0	O 原則全角のみ	O JIS第1、JIS第2	0		
MS Pゴシック	最低:22p 推奨:24p	0	0	0	〇 原則全角のみ	〇 JIS第1、JIS第2	0		
MS UI Gothic	最低:22p 推奨:24p	0	0	0	O 原則全角のみ	O JIS第1、JIS第2	0		
MS 明朝	最低:22p 推奨:24p	0	0	0	O 原則全角のみ	O JIS第1、JIS第2	0		
MS P明朝	最低:22p 推奨:24p	0	0	0	O 原則全角のみ	O JIS第1、JIS第2	0		
Tahorna	最低:22p 推奨:26p	×	0	-	-	-	-		

画面遷移·

レイアウト共通

ルール

(1/1)

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

- コラム C03009 画面の見出し、データ入出力領域、エラーメッセージ等の表示領域を標準化する
- 状況

複数の画面種別が存在し、画面種別毎に各エリアをパターン化する必要がある。

• 関連するコツ

03D601

• 補足

画面を構成する各エリアの役割を規定し、レイアウトを定型化した。 各エリアがパターン化されているので、共通の認識を得やすくなった。

● 具体例

画面の見出しや各エリアを標準化する。

画	面名	説明	エリア構成		
メニュー画面	トップメニュー画面	1番最初に表示されるメニュー画面	共通ヘッダエリア メニューエリア エリア		
	サブメニュー画面	トップメニュー画面のメニューボタンをタッチすると表示される。	共通フッタエリア		
プロモーション画面		トップメニュー画面で一定時間経過すると表示される画面	(画面全体)		
サービスAP画面	サービス固有画面	サービストップ。画面を含む、固有の画面	共通ヘッダエリア コンテンツ エリア		
	共通部品画面	提供する共通部品を表示した画面	 共通7ッタェリア		



画面遷移•

ルール

レイアウト共通

- 第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ
- コラム C03010 入出力チェックのパターンをあらかじめ決めておく
- 状況
  - 画面から入力する項目が色々ある。
  - 項目に応じてチェックを行う必要がある。
- 関連するコツ

03D403

- 補足
  - 複数画面に共通する標準チェックと、特定画面に固有のその他チェックの2系統に分けた。
  - 標準チェックのパターンをあらかじめ決めておくことで、入力チェックの確認を効率的に行え、仕様のばらつきを抑えることができた。
- 具体例

あらかじめ決めた入力チェックパターンに基づき、入出力項目を定義している。

■ 標準チェック:あらかじめ決めたチェック方式について、該当箇所に実施の有無を記述する。

実施しない

■ その他チェック:画面に固有なチェックを別に定義し、該当するチェックルールをIDで指定する。

						入力	」チェック	,			
識別	表示用のラベル		必須入力	必須選択	文字列長	禁止文字	指	定文字	列	範囲	7.0.14
ID			SC001	SC002	SC003	SC004	NI /7	SC005		SC006	その他
							半角	全角			
1	ユーザ名	• • •	0	—	0	0	0	—	• • •	—	—
2	新しいパスワード		0	—	0	0	0	—	• • •	—	chk001,chk002
3	再入力パスワード		0		0	0	0	—	• • •	I	chk001,chk002
4	名前	• • •	0		0		I	0	• • •		—
5	Eメールアドレス	•••	0		0	—	0	-	•••		—
6	電話		—	—		0	0	—	• • •	-	—
7	国		_	0	_	_	_	_	• • •	_	—
8	生年月日	• • •	0	_	_	_	_	-		0	_

※標準チェック、その他チェックの定義は次ページに示す

項目一覧

(1/2)

画面入出力

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

- コラム C03010 入出力チェックのパターンをあらかじめ決めておく
- 具体例

標準チェックのパターンをあらかじめ決めている。



標準チェックの方式をあらかじめ決めておく

Г

標準チェックの例

チェックID	チェック名	チェックの種類	説明
SC001	必須入力チェック	—	入力が必須な入力フィールドに対し、入力が無い場合エラーとする。
SC002	必須選択チェック	—	選択が必要な選択フィールドに対し、選択が無い場合エラーとする。
SC003	文字列長チェック	—	入力値のバイト数をチェックする。入力値のバイト数がDBのカラムサ
			イズを超える場合エラーとする。
SC004	禁止文字チェック	—	入力値の中に禁止文字が入力されている場合エラーとする。
SC005	指定文字列チェック	半角文字チェック	入力された文字列が半角文字のみかチェックする。
		全角文字チェック	入力された文字列が全角文字のみかチェックする。
		数値(金額)チェック	入力された文字列が「ー」、「,」、半角数値のみかチェックする。
		数値(個数)チェック	入力された文字列が半角数値かチェックする。
		日付チェック	入力された文字列が「YYYY/MM/DD形式」かチェックする。
SC006	範囲チェック	<b>—</b>	入力値が数値または、日付の場合、指定された範囲内で入力されて
			いるかチェックする。範囲外の入力がある場合、エラーとする。

指定文字列チェックには、具体的 なチェック方法が複数ある。

#### その他チェックの例

チェックID	チェック名	チェック内容
chk001	パスワードー致チェック	新しいパスワードと再入力パスワードが一致していることを確認
		する。条件を満たしていない場合、エラーとする。
chk002	パスワード強度チェック	パスワードに英字、数字、記号の3種類が含まれていることを確
		認する。条件を満たしていない場合、警告を出す。

(2/2)

- 第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ
- コラム C03011 入力形式のパターンをあらかじめ決めておく
- 状況
  - テキストボックス、ラジオボタンなど、画面から入力形式が色々ある。
- 関連するコツ

なし

- 補足
  - 入力形式とは、使う人の視点から、情報の入力の仕方を整理したものである。

8|登録

- 入力形式のパターンをあらかじめ定義した。
- 入力形式のパターンをあらかじめ決めておくことで、入力形式の確認を効率的に行え、仕様のばらつきを抑えることができた。
- 入力形式は、部品の種類(コンボボックス、ラジオボタンなど)と重複する場合もある。なお、本事例では、部品の種類は省略した。

具体例

#### あらかじめ定義した入力形式

入力形式名	入力形式記号		説明			7 1 7 5 4 4 7 7	
表示	STR	取得したデータや情報を	を表示のみ行います。			人力形式をあらか	いしの定義し、画面
行テキストフィールド	TXT	テキスト入力が可能です	ト。金額、名称等を入け	コします。		入出力項目一覧	の補足資料とする。
复数テキストフィールド	TXA	複数行のテキスト入力な	が可能です。説明文な	どを入力しる	ます。		
ギタン	BTN	ボタンです。それぞれ固	有の処理を行います。				
アイコン	ICN	処理を表すイメージです	-。それぞれ固有の処理	里を行います	す。		
ラジオボタン	RDO	複数の内、どれかひとつ	>がチェック可能です。				
チェックボックス	CHK	オン・オフの値を持つた	めのチェックが可能で	す。			
コンボボックス	CNB	選択肢から一つ選択す	ることが可能です。				
タブ	TAB	画面を切り替えることが	可能です。				
動的選択肢	DAL	入力された内容を元に重	動的に選択肢を変更し	ます。			
	面而	入出力項日一暫					
	識別 ID	表示用のラベル       1」ユーザ名	···· 入力形式 ···· STR		入力形式           し、あらか           入力形式	の項目を追加 じめ定義した を参照する。	
		2 新しいパスワード 3 再入カパスワード 4 名前	TXT         TXT           TXT         TXT           TXT         TXT		確認を効率	率的に行え、 へきを切っ	
		5 6 国 7 生年月日	•••• TXT •••• CNB •••• TXT	···· ···	ることがで	らっこを加え きる。	

. . .

BTN

. . .



(1/1)

機能	要件の合意形	6成ガイト	・分冊	3 画面	<u>「編</u>								
合意	急形成のコツ	2. 図表	に書く	2. 2	書き方のコ	שינ							
4	C03012 画面	「入出力	項目の	各項目	のデータ元	を記述	する						(1/
兄 ● 車402 ■ 本面 1402 ■ 例入 1日 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一	用者が入力す 用者の操作イ →コツ 面からの入力・ 出力項目一覧・	る項目な メージを データを で発生源	に のか、 明確に 区別す を表示	システ. する必 ることに 、する。	ムの処理に 要がある。 こよって発注	こよって討	设定される ・操作イメ・	5項目な 一ジを明	のかる	を区別する	ることに	こより、 データ元の欄を認	画面入出 項目一覧
画面	5入出力項目一 <sup>項目名</sup>	覧 種別	幅	最大	型	デフォ	表示	IME	必	フォーマッ	タブ	7-9元	備考
番						ルト値	フォーマッ ト		須	トチェック	<u>III</u>		
1	ログインユーザ	I/O	10	10	半角英数			無効	0	0	1	値 : ユーザマスタ、ユーザID 表示 : ユーザマスタ、ユーザ名	入力されたログインユーザは ユーザマスタのユーザIDと比 較し、一致した場合には対応 するユーザ名を画面表示する。
2	ログインユーザ パスワード	I/O I	10 20	20	半角英数 半角英数			無効	0	0	1	値:ユーザマスタ、ユーザID 表示:ユーザマスタ、ユーザ名	入力されたログインユーザは ユーザマスタのユーザIDと比 較し、一致した場合には対応 するユーザ名を画面表示する。
1 2 3	ログインユーザ パスワード 新パスワード	1/0 1 1 1	10 20 20	10 20 20	半角英数       半角英数       半角英数       半角英数			<ul> <li>無効</li> <li>無効</li> <li>無効</li> </ul>	0 0 0	0	1 2 3	値: ユーザマスタ, ユーザID 表示: ユーザマスタ, ユーザ名	入力されたログインユーザは ユーザマスタのユーザIDと比 較し、一致した場合には対応 するユーザ名を画面表示する。
1 2 3 4	ログインユーザ パスワード 新パスワード パスワード確認	I/O I I I I	10 20 20 20	10       20       20       20       20	半角英数       半角英数       半角英数       半角英数       半角英数       半角英数			<ul> <li>無効</li> <li>無効</li> <li>無効</li> <li>無効</li> <li>無効</li> </ul>	0	。 。 データ元(	1 2 3 の項目	<sup>値:ユーザマスタ、ユーザID</sup> <sup>表示:ユーザマスタ、ユーザ名</sup> の書き方も良い。	入力されたログインユーザは ユーザマスタのユーザIDと比 較し、一致した場合には対応 するユーザ名を画面表示する。
1 2 3 4 5	ログインユーザ パスワード 新パスワード パスワード確認 氏名	I/O I I I I I/O	10 20 20 20 20 20	10       20       20       20       20       20       20	半角英数       半角英数       半角英数       半角英数       半角英数       半角英数       全角			<ul> <li>無效</li> <li>無效</li> <li>無效</li> <li>無效</li> <li>無效</li> <li>無效</li> </ul>		。 。 データ元(	1 2 3 の項目	<sup>値:ユーザマスタ、ユーザD</sup> <sup>麦示:ユーザマスタ、ユーザ名</sup>	入力されたログインユーザは ユーザマスタのユーザIDと比 較し、一致した場合には対応 するユーザ名を画面表示する。
1 2 3 4 5 6	ログインユーザ パスワード 新パスワード パスワード確認 氏名 氏名(カナ)	I/O I I I I/O I/O	10 20 20 20 20 20 10	10       20       20       20       20       20       10	半角英数       半角英数       半角英数       半角英数       半角英数       全角       全角カナ			<ul> <li>無効</li> <li>無効</li> <li>無効</li> <li>無効</li> <li>無効</li> <li>有効</li> </ul>		。 。 データ元( 。	1 2 3 の項目	<sup>値:ユーザマスタ、ユーザID</sup> <sup>表示:ユーザマスタ、ユーザ名</sup>	<ul> <li>入力されたログインユーザは ユーザマスタのユーザIDと比較し、一致した場合には対応 するユーザ名を画面表示する。</li> <li>氏名を表示する</li> <li>氏名(カナ)を表示する</li> </ul>
1 2 3 4 5 6 7	ログインユーザ パスワード 新パスワード パスワード確認 氏名 氏名 (カナ) 生年月日	I/O I I I I I I I I I I I I I I I I I I	10 20 20 20 20 20 10	10       20       20       20       20       20       10       8	半角英数       半角英数       半角英数       半角英数       半角英数       全角       全角カナ       半角英数			<ul> <li>無効</li> <li>無効</li> <li>無効</li> <li>無効</li> <li>無効</li> <li>有効</li> <li>無効</li> </ul>		。 。 データ元( 。 。	1 2 3 の項目 6 7	値:ユーザマスタ、ユーザID 表示:ユーザマスタ、ユーザ名 の書き方も良い。	入力されたログインユーザは         ユーザマスタのユーザDと比         較し、一致した場合には対応         するユーザ名を画面表示する。
1 2 3 4 5 6 7 8	ログインユーザ パスワード 新パスワード パスワード確認 氏名 氏名 (カナ) 生年月日 住所	I/O I I I I I I I I I I I I I I I I I I	10         20         20         20         20         10         10         40	10         20         20         20         20         20         10         8         40	半角英数       半角英数       半角英数       半角英数       半角英数       全角       全角カナ       半角英数       全角       全角			無効       無効       無効       無効       有効       有効		。 。 データ元( 。 。	1 2 3 <b>D項目</b> 6 7 8	<sup>値:ユーザマスタ、ユーザD</sup> 表示:ユーザマスタ、ユーザ名	入力されたログインユーザは         ユーザマスタのユーザIDと比較し、一致した場合には対応するユーザ名を画面表示する。 <td< td=""></td<>

- 第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ
- コラム C03013 画面入出力項目一覧に画面遷移や画面アクション明細との関連を記述する
- 状況
  - 発注者から画面の部品と、部品に関連する画面遷移、画面アクション明細が正しいか、 それぞれの情報を紐付けて確認したいとの要望があった。
- 関連するコツ

なし

- 補足
  - 画面入出力項目一覧に対して遷移先、画面アクション明細のIDを記述した。
  - 画面入出力項目一覧と遷移先、画面アクション明細との関連が明確になった。

具体例

遷移先や画面アクション明細のIDを記述し、画面遷移、画面アクション明細との関連を明確にする。

12			/				
識別ID	表示用ラベル	部品の種類			遷移先	アクション名	アクションID
1	変更	ボタン		$\mathbb{Z}$	自画面	事務所名変更画面出力	op03M04_02
2	削除	ボタン	[[(		なし	事務所名削除	op03M04_03
3	終了	ボタン			なし	事務所名閲覧終了	op03M04_94
		课题	を失が			画面アクション明細のIDt	が記述されており、
		記述	され	ういる	5.	画面アクション明細との関	連が明確である。

画面遷移、画面アクション明細の確認用に追加した列



(1/1)

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

- コラム C03014 画面入出力項目一覧と画面レイアウトで画面部品の識別IDを一致させる
- 状況
  - 画面入出力項目一覧と、画面レイアウトの両方で同一の画面部品の定義を行っている。
- 関連するコツ

なし

• 補足

画面入出力項目一覧で定義している画面部品が、画面レイアウトのどの画面部品に相当するのか説明を省いても、発注者に理解してもらうことができた。

● 具体例

画面入出力項目一覧において、画面レイアウトで定義している画面部品の定義を行う場合、

画面レイアウトの画面部品と同じ識別IDを記述している。

識別IDを合致させて、特定を 容易にすると良い。特に複雑	名前 ふりがな	姓     名       姓     名				
なレイアウトやラベルのない 画面部品の場合に有効。	メールアドレス 住所	郵便番号       都道府県名       下町村名			]	戦別リーの
		町名番地				→ 識別ID=8
	項目名	部品の種類	有効	入力	<b>衣</b> 示 桁数	ろ力 桁数
8         町名番地           9         町名番地	也1 也2	テキストボックス テキストボックス	0	0	39 39	38 38

(1/1)

画面入出力

項目一覧

- 第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ
- コラム C03015 画面の名称や画面ID、識別IDを、他の「工程成果物」と一致させる
- 状況
- 複数の「工程成果物」で画面ID等の同一のIDを記述している。
- 関連するコツ

なし

• 補足

設計書同士の関連付けができ、認識齟齬を防止できた。

「工程成果物」の関

係

(1/4)

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コラム C03015 画面の名称や画面ID、識別IDを、他の「工程成果物」と一致させる

具体例

複数の「工程成果物」にて、同じ画面を参照する画面の名称、画面IDは、同じ値を記述している。



(2/4)

「工程成果物」の関

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コラム C03015 画面の名称や画面ID、識別IDを、他の「工程成果物」と一致させる

(3/4)



画面の名称に関する事例

画面レイアウトと画面遷移についても、対象としている画面が一致するよう書いている。



#### **PA** Software Engineering Center 139

第3部 合意形成のコツ 2. 図表に書く 2.2 書き方のコツ

コラム C03015 画面の名称や画面ID、識別IDを、他の「工程成果物」と一致させる





識別IDに関する事例

#### 識別IDとラベルを一致させて書いている。



第3部 合意形成のコツ 3. もれ/矛盾をチェックする

3.1 確認のコツの一覧

目的	「工程成果物」	施策(コツ)	סועיב	参照 ページ
画面の抜けもれを防ぐには	画面一覧	設計途中の機能や分類が確定した段階で、機能や分類から 見て必要な画面の抜けもれがないことを再確認する。	03C101	143
画面の全体量を容易に把握するには	画面一覧	画面一覧に1から昇順に番号を付与する。	03C102	145
画面の遷移が過不足なく記述されて いることを確認するには	画面遷移 画面レイアウト	   画面レイアウトと画面遷移を突き合わせて確認する。	03C201	148
画面レイアウトにおける仕様の抜け もれを防ぐには	画面レイアウト	構成要素の配置やボタン押下時における簡単な動作のみの 記述に留まるのではなく、入力情報や制約条件等の詳細情報 も併せて記述する。	03C301	149
画面仕様の概要説明において、情報 項目を容易に認識できるようにする には	画面レイアウト	概要に情報項目を記載する際には、なるべく情報項目群の単 位で記述する。	03C302	151
画面レイアウトにおける仕様の妥当 性を確認するには	画面レイアウト	仕様を決める為の根拠となる入力情報が記載されているド キュメントと画面レイアウトを突合せて確認する。	03C303	153
ページの構成要素に関する記述ルー ルの意図を発注者に伝えやすくする には	画面遷移 ・レイアウト共通ルール	各エリアの役割を明記されているかを確認する。	03C401	154
各エリアの配色やエリア同士の配色の組み合わせについて確実に合意できる状態であるかを確認するには	画面遷移 ・レイアウト共通ルール	各エリアの名称に加えて、配色やレイアウト例を施した全体イ メージが示されているかを確認する。	03C402	155

第3部 合意形成のコツ 3. もれ/矛盾をチェックする

3.1 確認のコツの一覧(つづき)

目的	「工程成果物」	施策(コツ)	סועיב	参照 ページ
配色についてあいまいな合意を避 けるには	画面遷移・レイアウト 共通ルール	色名称に加え、実際の色で着色したフォントなどを併記している かを確認する。	03C403	156
配色についての仕様理解をスムー ズに進めるには	画面遷移・レイアウト 共通ルール	使用できるカラーの範囲、基本的な配色を定義されているか、また、色彩の使い方について一定の法則が設けられているかを確認する。	03C404	157
フォントについて確実に認識の齟齬 をなくすためには	画面遷移・レイアウト 共通ルール	フォント名に加えて、フォント表示の具体例を示しているかを確認 する。	03C405	158
共通的な表示項目において、表示 仕様が統一されていることを確認す るには	画面遷移・レイアウト 共通ルール	共通にするべき範囲が明確にされていることを確認する。	03C406	159
条件毎における表示仕様を明確に 伝えるには	画面入出力項目一覧	条件分岐を段落表記で整理する。	03C501	160
画面入出力項目一覧の表示仕様を 明確に伝えるには	画面入出力項目一覧	文章のみの表現ではなく、具体例(図、イメージ)を用いて確認す る。	03C502	161
画面遷移と画面アクション明細の記 述もれ、不整合がないことを確認す るには	画面遷移 画面アクション明細	画面遷移から読み取れる動作と画面アクション明細で定義され たアクションが一致することを確認する。	03C601	162

第3部 合意形成のコツ 3. もれ/矛盾をチェックする 3.2 確認のコツ

=	コツID	03C101	(1/2)		レベル 🤇	仕掛	充実	完成
目的	画面0	)抜けもれを防く	ごには	施 策 (コッ)	設計途中の機能や分類が確定した段階で、機能や 分類から見て必要な画面の抜けもれがないことを再 確認する。	面一覧		
具	体例							

■ 画面の分類や機能を確認する例

● 設計が進み、機能や画面の分類が定義された段階で①~②を実施する。

①システム化業務一覧、画面遷移・レイアウト共通ルールに定義された「画面の分類」に抜けもれや重複がないことを確認する。




第3部 合意形成のコツ 3.もれ/矛盾をチェックする 3.2 確認のコツ

コツID 03C101 (2/2) 画面の抜けもれを防ぐには

### 具体例(つづき)

画面の分類や機能を確認する例
 ②機能と画面の分類に抜けもれや重複がないことを確認した後に、

画面一覧を使って、機能別、分類別に必要な画面が漏れていないかを確認する。



第3部 合意形成のコツ 3. もれ/矛盾をチェックする 3.2 確認のコツ

=	סועינ	03C102	(1/3)			レベル 仕掛 充実 完成
目的	画面の	全体量を容易に	こ把握するには	t 施策 (コツ)	画面一覧に1から昇順に番号を付与する。	画面一覧 工 程 成 果物」

### 具体例

#### ■ 項目番号に関する記述例

 項目番号を付与して画面一覧を記述した例。画面数が多い場合に、 画面の特定や、画面の全体量の把握に有効である。

メリット	

発注者にとって、レビュー時に画面数の確認が容易になる。
 開発者にとって、画面数の確認作業が容易になる。

画面名	画面ID	分類		階層 階層2	階層3	説明	機能名	機能ID	備考
ペットストアポー タル画面	S-00-01	メニュー	ペットストア 総合メニュー	ユーザ機能ポー タルメニュー	_	ペットストアのポータル。 購入、検索、カタログ選 択などのメニューを表示 する。	メニュー	F001	-
ペット登録画面	S-01-01	入力フォーム	ペットストア 総合メニュー	ユーザ機能ポー タルメニュー	ペット登録	販売者が、販売したい ペットの情報(カテゴリ、 名前、特徴、価格、画 像、タグ)を登録する。	ペット登録	F101	登録時に入力必 須情報をチェック する。
販売者登録画面	S-02-01	入力フォーム	ペットストア 総合メニュー	ユーザ機能ポー タルメニュー	ペット登録	販売者の情報(氏名、住 所等)を登録する。	販売者登録	F201	登録時に入力必 須情報をチェック
ペット検索画面	S-03-01	条件入力フォー ム	ペットストア 総合メニュー	ユーザ機能ポー タルメニュー	ペット検索	ペットを検索するための 条件を入力する。	ペット検索	F301	_
ペット検索結果表 示画面	S-03-02	検索結果一覧 表示フォーム	ペットストア 総合メニュー	ユーザ機能ポー タルメニュー	ペット検索	ペットの検索結果を一覧 表示する。	ペット検索	F301	-
立置情報表示画 面	S-04-01	地図表示フォー ム	ペットストア 総合メニュー	ユーザ機能ポー タルメニュー	位置検索 (地図)	地図上に、選択した位置 (所望のペットの居場所) を表示する。	位置検索	F401	_
ューザログイン 画面 1から身	IS-05-01 昇順に番	1 <u>入力フォーム</u> 寄号を付与す	<u>1201217</u>	ユーザ機能ポー メニュー	ユーザ登録	ペットの売買に参加する ためにシステムにログイ ンする。	ユーザ登録	F501	パスワードエラー の場合の再入力 は3回までとする。
<sup>ユ</sup> ことで、 全体量	レビュ <del>-</del> を把握し	ー時に画面の _やすくなる。	特定や	ザ機能ポー メニュー	ユーザ登録	ペットの売買に参加する ためにユーザ登録を行 う。	ユーザ登録	F501	登録時に入力情 報をチェックする。

Copyright © 2010 IPA, All Rights Reserved

第3部 合意形成のコツ 3. もれ/矛盾をチェックする 3.2 確認のコツ

コツID	03C102	(2/3)	画面の全体量を容易に把握するには
------	--------	-------	------------------

### 具体例(つづき)

■ 項目番号に関する記述例

● 項目番号との対応は明確に記述し、項目番号を活用しやすくする。

#### ×望ましくない例

項目番号との対応が分かり難い

	Java Pet Store システム画面一覧						
No.	分類	画面名	画面ID	•••			
1	人力フォーム	ペット登録画面	S-01-01				
2		販売者登録画面	S-02-01				
3		ユーザログイン画面	S-05-01				
4	メニュー	ペットストアポータル 画面	S-00-01				
5		管理者ポータル画面	S-20-01				

「分類」の項目の一部が統合した形で表現されているため、 「No.」と「画面名」との対応がわかりにくい。

○望ましい例

項目番号との対応が分かりやすい

	Java Pet Store システム画面一覧						
No.	分類	画面名	画面ID				
1	入力フォーム	ペット登録画面	S-01-01				
2	入力フォーム	販売者登録画面	S-02-01				
3	入力フォーム	ユーザログイン画面	S-05-01				
4	メニュー	ペットストアポータル 画面	S-00-01				
5	メニュー	管理者ポータル画面	S-20-01				

「No.」と、「分類」、「画面名」、「画面ID」の 画面一覧の各項目が1対1に対応している。

第3部 合意形成のコツ 3. もれ/矛盾をチェックする 3.2 確認のコツ

コツID	03C102	(3/3)	画面の全体量を容易に把握するには
------	--------	-------	------------------

### 具体例(つづき)

■ 項目番号より画面数をカウントする例

● 画面数が多い為、画面一覧をサブシステム単位に分割して記述した例



第3部 合意形成のコツ 3. もれ/矛盾をチェックする 3.2 確認のコツ

סזעים 03C201 (1/1)	レベル 仕掛 充実 完成
画面の遷移が過不足なく記述されていることを確認 するには	「 画面遷移 画面レイアウト 程 成 果 物

# 具体例

- 確認手順
  - 画面レイアウト上のボタンやフィールドの操作によって発生する画面の遷移が確実に 記述されていることを確認する。それにより「不足分」を確認できる。
  - さらに逆方向の検証を行う。それにより、「余計な遷移」が検出できる。





Copyright © 2010 IPA, All Rights Reserved

第3部 合意形成のコツ 3. もれ/矛盾をチェックする 3.2 確認のコツ

おっい。口で		レイオ相をノエンフィる 3.	~ 11世記のノーノ	
コツID	03C301 (1/	<b>′2</b> )		レベル 仕掛 充実 完成
画面レ-	(アウトにおける仕様	の抜けもれを防ぐには が	構成要素の酸化のみの記述	配置やボタン押下時における簡単な動 述に留まるのではなく、入力情報や制約 細情報も併せて記述する。
具体例				
■ ×望まし ● 構成 操(	くない例 戈要素の配置を漠然。 乍イメージを思い描け	と示しただけであり、 ⁺ない。		<ul> <li>         ・         ・         ・</li></ul>
		カート 【 】 【 】 【 】 【 】 【 】 【 】 【	検索	・画面の表示エリアが示されていない (各画面で共通するヘッダエリアはないのか?) ・画面部品に関する説明がない ・制約条件はないのか?
	ューザ名 パスワート ロゴ	: <sup>*:</sup> ログイン	]	
	・ユーザ名とパス」 ・検索ボタンを押 <sup></sup>	フードを入力して、ログインボタン 下すると、ペット情報が検索される	を押下する う	操作手順が書かれているが、 どこに何を入力するのかが不明瞭

第3部 合意形成のコツ 3. もれ/矛盾をチェックする 3.2 確認のコツ

コツID 03C301 (2/2) 画面レイアウトにおける仕様の抜けもれを防ぐには

### 具体例(つづき)

■ 〇望ましい例

具体的に領域や配置が書かれていて明瞭である。

### 矩形でレイアウトを作成した記述例

### 完成系の画像を用いた記述例



第3部 合意形成のコツ 3. もれ/矛盾をチェックする 3.2 確認のコツ

=	iツID	03C302	(1/2)			レベル
目的	画面仕 認識で	ニ様の概要説明Ⅰ ҈きるようにするⅠ	こおいて、情 こは	青報項目を容易に	施策(コツ)	概要に情報項目を記載する際には、なるべく情報項 目群の単位で記述する。

# 具体例



画面ID	S-40-01	
画面の名称	利用者環境情報入力画面	※「『顧客情報』を登録・変更する」など、『』内があるまとまった情
概要	「氏名」「住所」「電話番号」「メールアトレス」を登録・変更し、言語 やリストについても設定する。	報項目群であるとし、「『氏名』を登録・変更する」など、『』内があ るまとまった情報項目群の中にある単項目であるとした場合。
	げ情報	
ユーザ4 新パスワ パスワー	A: (署名 ユーザ名を表示) フード: ードの確認:	これは、利用者環境を設定するための情報入力画面であり、 「ユーザ」に関する情報のまとまりと「利用環境」に関する 情報のまとまりが存在するが、
氏名 住所 電話番 <sup>号</sup>	: : 号 : レス:	「氏名」「住所」「電話番号」「メールアト・レス」を登録・変更し、 言語やリストについても設定する。
利用取 言語選打 お気に2	<b>環境情報</b> R: 入りの種類:	という個々の項目について、その処理動作を概要として記述 すると、情報の整理が煩雑となり、混乱する原因になる。
マイリスマイリスマイバナ	ト表示: □ リスト1□ リスト2□ リスト3 : ○オン ◎オフ 登録 キャンセル	メ ■ 開発者にとって、発注者に簡潔に概要を伝えることができる。 リ ■ 発注者にとって、情報項目群として整理される為、概要を理解することが ッ 容易となる。

第3部 合意形成のコツ 3. もれ/矛盾をチェックする 3.2 確認のコツ

コツID 03C302 (2/2) 画面仕様の概要説明において、情報項目を容易に認識できるようにするには

### 具体例(つづき)

■〇望ましい例

画面ID	S-40-01				
画面の名称	利用者環境情報入力画面				
概要	「ユーザ情報」および「利用環境情報」を登録・変更する。				
ユーザ ユーザ名 ポスワー パスワー 氏名 住所 電子ルアトレ 利用環 お気に入 マイリスト	「情報 (署名ユーザ名を表示) ード: ドの確認: ドの確認: 「 」 「 」 「 」 」 「 」 」 」 「 」 」 」 、 、 、 、 、				
マイバナ	ー: ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・				
	登録(キャンセル)				

※「『顧客情報』を登録・変更する」など、『』内があるまとまった情報項目群であるとし、「『氏名』を登録・変更する」など、『』内があるまとまった情報項目群の中にある単項目であるとした場合。

これは、利用者環境を設定するための情報入力画面であり、 「ユーザ」に関する情報のまとまりと「利用環境」に関する 情報のまとまりが存在する。

そこで、画面レイアウト「工程成果物」の「概要」の箇所には、

「ユーザ情報」および「利用環境情報」を登録・変更する。

という説明を、概要の1つとして記述する。

第3部 合意形成のコツ 3. もれ/矛盾をチェックする 3.2 確認のコツ

=	סועינD	03C303	(1/1)				ベル	仕掛 充雪	完成
目的	画面レ は	イアウトにおけ	る仕様の妥当	当性を確認するに	施策(コツ)	仕様を決める為の根拠となる入力情報が記載され ているドキュメントと画面レイアウトを突合せて確認 する。	「工程成果物」	画面レイアウト	

### 具体例

■ 確認手順

①画面レイアウト設計をするにあたり、根拠となる入力情報としたものを整理しておく
 ②画面レイアウトへ備考欄の追加、もしくは補足資料を作成する等して、
 設計の根拠となる入力情報が記載されたドキュメントへの参照情報を記述しておく

③②で記述された参照情報を元に、相互のドキュメントをつき合わせて根拠を確認する





Copyright © 2010 IPA, All Rights Reserved

第3部 合意形成のコツ 3. もれ/矛盾をチェックする 3.2 確認のコツ

=	סועיב	03C401	(1/1)				レベル	仕掛	充実	完成
目的	ページ 注者に	の構成要素に関 伝えやすくする	掲する記述ル には	レールの意図を発	施策(コツ)	各エリアの役割を明記されているかを確認する	。  「工程成果物」	画面遷移 ・レ1	アウト共	通ルール
具	体例									

×望ましくない例





第3部 合意形成のコツ 3. もれ/矛盾をチェックする 3.2 確認のコツ

=	סועינ	03C402	(1/1)			レベ	ル	仕掛	充実	完成
目的	各エリ につい るには	アの配色やエリ て確実に合意て	ア同士の配 <sup>、</sup> きる状態で	色の組み合わせ あるかを確認す	施策 (コツ)	各エリアの名称に加えて、配色やレイアウト例を施し た全体イメージが示されているかを確認する。	「工程成果物」	画面遷移 ・レー	(アウト共	通ルール
具	体例									

〇望ましい例

×望ましくない例



#### メリット

■発注者にとって、エリアの役割を意識した設計を徹底できるため、記述不備を引き起こす確率を減らすことができる。

第3部 合意形成のコツ 3. もれ/矛盾をチェックする 3.2 確認のコツ

-	03C403 (1/1)	レベル	充実  完成
目的	配色についてあいまいな合意を避けるには	施 施 常 で う の と 名称に加え、実際の色で着色したフォントなどを 併記しているかを確認する。 ・レィ 野 の しているかを確認する。 ・レィ	′アウト共通ルール
具	体例		

×望ましくない例



〇望ましい例

第3部 合意形成のコツ 3. もれ/矛盾をチェックする 3.2 確認のコツ



#### メリット

- 発注者および開発者にとって、色の認識を共有しやすくなる。
- 使用できる色の種類、範囲、組み合わせ、配色等を規定することで、統一感が生まれ、個別の画面仕様の理解がスムーズになる。

第3部 合意形成のコツ 3. もれ/矛盾をチェックする 3.2 確認のコツ

=	סועיב	03C405	(1/1)			レヘ	ル	仕掛	充実	完成
目的	フォント は	トについて確実に	こ認識の齟齬	語をなくすために	施策(コツ)	フォント名に加えて、フォント表示の具体例を示して いるかを確認する。	「工程成果物」	画面遷移 ・レイ	(アウト共	通ルール
具	体例									

×望ましくない例



第3部 合意形成のコツ 3. もれ/矛盾をチェックする 3.2 確認のコツ



第3部 合意形成のコツ 3. もれ/矛盾をチェックする 3.2 確認のコツ

コツ	D 03C501 (1/1)		レベル 仕掛 充実 完成
<b>斜</b> 日 的	○件毎における表示仕様を明確に伝えるには	条件分岐を段落表記で整理する。 施 策 (Ty)	「 」 石程 成 果 物」

### 具体例

### 表示仕様の記述例

× 切ましくたい 例

へ主み			<u>\</u>	١		
識別 ID	表示用のラベル	部品の種類	有效	<b>7</b>	初期表示	
13	国	テキストボックス	$\left[ \right]$	1 / 5	_	
14	言語	コンボボックス	0		国項目に"日本"が入力されたら"日 本語"を初期表示とする。"日本"以 外が入力されたら"英語"を初期表示 とする。	だらだらと長い 文章にしない。
				x \	とする。	

### 〇望ましい例



■ 開発者にとって、発注者に表示仕様を簡潔に伝えることができる。

第3部 合意形成のコツ 3. もれ/矛盾をチェックする 3.2 確認のコツ

=	סועים	03C502	(1/1)			レベル	,	仕掛 充実 完成
目的	画面入 は	、出力項目一覧(	の表示仕様	を明確に伝えるに	施策(コツ)	文章のみの表現ではなく、具体例(図、イメージ)を 用いて確認する。	「工程成果物」	画面入出力項目一覧
具	体例							

■ 表示イメージの記述例



第3部 合意形成のコツ 3. もれ/矛盾をチェックする 3.2 確認のコツ

-	コツID	03C601	(1/1)				ベル	仕掛 充実	完成
目的	画面遷 がない	ቔ移と画面アクシ ヽことを確認するⅠ	ョン明細の言 こは	己述もれ、不整合	施策 (コツ)	画面遷移から読み取れる動作と画面アクション明細 で定義されたアクションが一致することを確認する。	「工程成果物」	画面遷移 画面アクション明細	
具	体例								



Copyright © 2010 IPA, All Rights Reserved

第3部 合意形成のコツ 4. 一緒にレビューする

4.1 レビューのコツの一覧

目的	施策(コツ)	סועיב	参照 ページ
レビューを円滑に進めるためには	機能や分類を用いて、意味のあるまとまりごとにレビューを進める。	03R101	166
情報項目が多い「工程成果物」を説明する ときには	複数の情報項目が組み合わされて一つの情報項目を表すルールがある 場合、その組み合わせに名称(情報項目群)をつけて組み合わせの名称 で説明を行う。	03R102	167
各「工程成果物」を連携して効率的にレ ビューを進めるには	レビュー対象の画面遷移、画面レイアウト、画面入出力項目一覧を「工程 成果物」ごとに分冊する。	03R103	168
画面遷移の全体像を明確に説明するには	まず画面遷移全体を確認してから、各画面の細かい桁数、入力規則など の詳細説明を行う。	03R104	169
継続検討している箇所の情報を共有するに は	継続検討している箇所および検討が完了する時期をレビュー時に確認す る。	03R105	170
ユーザの理解度に応じてレビューを進める には	仕掛レベル、充実レベルに応じたチェックポイントを踏まえて説明する。	03R106	171
レビューの手戻りを減らすためには	他の画面あるいは「工程成果物」への影響度が高いレビューを優先する。	03R107	172
想定される例外条件を網羅的にチェックす るには	表を作成して網羅性を確認する。	03R108	173
早い段階で画面の抜けもれや重複を確認 するには	画面一覧を活用して発注者との間に必要な機能などの認識の齟齬がな いか早期に確認する。	03R201	174
効率的に画面の操作性を確認するには	発注者が実際に操作できる画面と、レビューの確認項目を準備する。	03R202	175

第3部 合意形成のコツ 4. 一緒にレビューする

4.1 レビューのコツの一覧(つづき)

目的	施策(コツ)	סועיב	参照 ページ
画面の共通部分を一括でレビューするには	画面共通の情報と、個別の画面の情報は分離して説明する。	03R203	176
画面遷移・レイアウト共通ルールの妥当性 を検証するには	レビューの際に、画面遷移・レイアウト共通ルールに従った具体例を提示 して説明する。	03R204	177
エラー表示の妥当性を合意するには	レビューの際にエラー表示を具体的に説明する。	03R205	178
画面の一連の動きを順序よく確認するには	発注者に理解してもらいやすいレビューの説明順序を補足説明資料で 明示する。	03R301	179
発注者が画面の一連の動きを理解しなが らレビューを進めるには	業務の流れ、画面遷移のレビューを実施してから画面レイアウトのレ ビューを実施する。	03R302	180
現在説明している画面操作の位置づけを 確認するには	画面レイアウトと共に画面遷移が見られるように予め用意しておき、遷移 の発生する画面部品を説明するときは、遷移後の画面を説明し、画面遷 移上の位置を示す。	03R303	181
画面遷移を引き起こすアクションを網羅的 に確認するには	画面遷移のアクションと画面アクション明細のアクションを対応付けて説 明する。	03R304	182
画面の配色を確認するには	画面イメージを提示して、実際の配色を確認する。	03R401	183
画面レイアウトの権限による表示パターン をもれなく説明するには	権限や条件と対応して画面レイアウトを説明する。	03R402	184
画面レイアウトと画面入出力項目一覧の対応を明確にするには	 画面レイアウトと画面入出力項目一覧をつき合わせて確認する。	03R403	185

第3部 合意形成のコツ 4. 一緒にレビューする

4.1 レビューのコツの一覧(つづき)

目的	施策(コツ)	סועיב	参照 ページ
画面レイアウトにおいて、どの項目が入力 可能かを明確にするには	画面レイアウトと画面入出力項目一覧をつき合わせて、「入力」の区分を説 明する。	03R404	186
画面入出力項目一覧の表示桁数と入力桁 数の違いを明確にするには	画面レイアウトと画面入出力項目一覧をつき合わせて、差異を明示的に説 明する。	03R405	187
画面入出力項目一覧や画面アクション明細 のレビューをスムーズに進めるには	画面レイアウトのレビュー時に、入力が必要な箇所やボタン押下時の動作 を予め説明しておく。	03R406	188
画面部品の仕様の齟齬をなくすためには	見た目が似たような画面部品の違いを明確にする。	03R407	189
画面レイアウトの表示パターンをもれなく説 明するには	画面レイアウトの実際の表示パターンを全て示す。	03R408	190
条件分岐の仕様を明確にするには	画面レイアウトと画面入出力項目一覧および画面アクション明細をつき合わせて確認する。	03R409	192
テスト工程での検証をスムーズに進めるに は	「何を」、「どのように」、「どうする」という入力、処理、出力の内容が明確に なっていることを確認する。	03R410	193

### 第3部 合意形成のコツ 4. 一緒にレビューする 4.2 レビューのコツ

=	שועיו	03R101	(1/1)		レベ	ル	仕掛 充実 完成
目的	レビュ-	ーを円滑に進め	るためには	施 策 (コッ)	機能や分類を用いて、意味のあるまとまりごとにレ ビューを進める。	「工程成果物」	画面一覧 画面レイアウト 画面入出力項目一覧 画面アクション明細

### 具体例

### ■ 画面一覧の記述例

● 画面一覧に「機能」を整理する列を設ける。

				-					
No.	画面名	画面ID	分類		<u> </u>	· 機能名	機能ID	備考	
1	ペット ストアボータル画面	S-00-01	XII-	ペットストア 総合メニュー	ユーザ機 タルメニュ	у <b>—</b> 1-	F001	機能ごと	:に意味のあるま
2	ペオ登録画面	S-01-01	入力フォーム	ペット 자ア 総合メニュー	ユーザ機 タルメニュ	ペオ登録	F1-91	チェックター とまりで	レビューを進める。
3	販売者登録画面	S-02-01	入力フォーム	ペットストア 総合メニュー	ユーザ機 タルメニ	販売者登録	F201	登録時に入力必須情報を チェックする。	
4	ペット検索画面	S-03-01	条件入力フォーム	ペットストア 総合メニュー	ユーザ橋 タルメニ	ペット検索	F301	-	
5	ペット検索結果表示画面	S-03-02	検索結果一覧表 示フォーム	ペットストア 総合メニュー	ユーザ機 タルメニュ	ペット検索	F301	-	
6	位置情報表示画面	S-04-01	地図表示フォーム	ペットストア 総合メニュー	ユーザ機 タルメニュ	位置検索	F401	-	
7	ユーザログ イン画面	S-05-01	入力フォーム	ペットストア 総合メニュー	ユーザ機  タルメニュ	ユーザ登録	F501	パスワードエラーの場合の 再入力は3回までとする。	
8	ユーザ登録画面	S-05-02	入力フォーム	ペットストア 総合メニュー	ユーザ機 タルメニュ	ユーザ登録	F501	登録時に入力情報をチェッ クする。	
9	ユーザ同意書表示画面	S-05-03	情報表示フォーム	ペットストア <u>総合 メニュー</u>	ユーザ機 タル <u>メニ</u>	ユーザ登録	F501	-	メ ■ 発注者および開発者にとって、レ
10	プライバシーポリシー表示画 面	S-05-04	情報表示フォーム	ペットストア 総合メニュー	ユーザ橋 タルメニ	ユーザ登録	F501	-	」 ジ ビューにかかる時間の無駄をなくすこ
11	ユーザ登録完了画面	S-05-05	完了通知画面	ペットストア 総合 メニュー	ユーザ橋 タル X二:	ユーザ登録	F501	_	] <b>ト</b> とができる。

#### 第3部 合意形成のコツ 4. 一緒にレビューする 4.2 レビューのコツ

-	שועיב	03R102	(1/1)			レベル	レ	仕掛 充実 完成
目的	情報項	目が多い「工程	成果物」を言	説明するときには	施策(コツ)	複数の情報項目が組み合わされて一つの情報項目 を表すルールがある場合、その組み合わせに名称 (情報項目群)をつけて組み合わせの名称で説明を 行う。	「工程成果物」	画面レイアウト 画面入出力項目一覧

### 具体例

■ 画面入出力項目一覧の記述例

●「事務所情報」というグループを使う



メリット

■ 発注者および開発者にとって、説明すべき情報項目が整理されるため、説明しやすく/理解しやすくなる。

Copyright © 2010 IPA, All Rights Reserved

### 第3部 合意形成のコツ 4. 一緒にレビューする 4.2 レビューのコツ

=	טזעים D3F	R103 (1/1)		レベノ	ル 仕掛 充実 完成	戎
目的	各「工程成果? めるには	物」を連携して効率的にレ	ビューを進 施 策 (コッ)	レビュー対象の画面遷移、画面レイアウト、画面入 出力項目一覧を「工程成果物」ごとに分冊する。	「	

### 具体例

- レビューの記述例
  - 画面遷移、画面レイアウト、画面入出力項目一覧の資料をレビューの際に同時に参照できるように、別々の冊子(レビュー用の準備資料)として用意する。



設計書の構成上、機能や画面ごとに 画面遷移、画面レイアウト、画面入出 カ項目一覧がまとまっていることがあ る。

このような設計書を説明する場合、画 面遷移、画面レイアウト、画面入出力 項目一覧の資料を別々の冊子として 準備することで、各「工程成果物」間を 連携して説明を行う際に各々の「工程 成果物」が参照しやすくなる。

※プロジェクタを使用して画面レイア ウトを表示してレーザポインタなどで 説明箇所を指し示しながら説明を行う とさらにわかりやすくなる。



Copyright © 2010 IPA, All Rights Reserved



#### 第3部 合意形成のコツ 4. 一緒にレビューする 4.2 レビューのコツ

:	コツID	03R106	(1/1)			レベル	L (	仕掛 充実 完成
目的	ユーザ	「の理解度に応じ	こてレビュー	ーを進めるには	施策(コツ)	仕掛レベル、充実レベルに応じたチェックポイントを 踏まえて説明する。	「工程成果物」	画面遷移 画面レイアウト 画面入出力項目一覧 画面アクション明細 画面遷移 ・レイアウト共通ルール

### 具体例

- 仕掛レベルのチェックポイント
  - ユーザに業務運用の可否、例外的な業務運用の場合の対応方法の確認を行う。
    - > 説明した画面の遷移、操作で業務を運用できるか?
    - > 説明した画面の遷移、操作では対応できない例外的な業務運用はないか?
    - ▶ 画面の画面遷移・レイアウト共通ルールとすべきポイントは聞き出せているか?
    - ▶ 画面のユーザや利用シーンは洗い出せているか?

### ■ 充実レベルのチェックポイント

(開発者)

- 仕掛レベルで確認した事項に齟齬がないかの再確認を行う。
  - ▶ ログインから目的の画面にたどり着く画面遷移と画面表示は適切か?
- 例外的な業務運用の場合に説明した画面遷移、操作で対応できることをユーザに確認する。
  - ▶ 画面上の操作、エラー表示はユーザの理解できる内容となっているか?
  - ▶ 業務をやり直す操作、業務を繰り返す操作は、ユーザの理解できる内容となっているか?
  - 開発者が感じている設計の問題や課題、懸念を理解してもらえたか?

レビュー中に気にかけること(例) • 画面の意味や機能をわかってもらえるだろうか • 発注者の要求に応えた画面になっているだろうか • 出来ないことについても理解してもらえただろうか

メリット

発注者および開発者にとって、合意成熟度レベル に見合った情報を共有できるので、レビュー内容 の誤解や説明不足を減らすことができる。

Copyright © 2010 IPA, All Rights Reserved



### 第3部 合意形成のコツ 4. 一緒にレビューする 4.2 レビューのコツ

=	סועינ	03R107	(1/1)		レベ	ル	仕掛 充実	完成
目的	レビュ-	ーの手戻りを減	らすためには	施 策 (コッ)	他の画面あるいは「工程成果物」への影響度が高い レビューを優先する。	「工程成果物」	画面遷移 画面レイアウト	
_								

### 具体例

#### ■ 画面遷移の記述例

- 典型的な画面遷移である正常系の画面遷移を確認する。
- 正常系に引き続いて異常系を確認する。



	機能要件の合意形成ガイド 分冊3 画面編		
第	3部 合意形成のコツ 4. 一緒にレビューする 4.2 レビューのコツ		
=	03R108 (1/1)	レベル	仕掛 充実 完成
目的	想定される例外条件を網羅的にチェックするには 表を作成して網羅性を確認する。 物質	「工程成果物」	画面入出力項目一覧 画面アクション明細
具	本例		

■ 画面入出力項目一覧の記述例

● 押下するボタンや入力する値等の画面に対するすべての操作に対して想定する例外にもれが無いかを確認する。

面面1-登録/	この例では入力値には8 つのパターンがあります。 面面1-登録処理 入力値												
	 	v	v	v			Ν	N	N				
	項口			I				IN	IN				
めり・・・ Y	項目2	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N				
なし…N	項目3	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N				
結果	正常処理	Х	Х	X									
実行…X	例外処理1					X	Х	Х	Х				
	例外処理2				X								

メ リ ッ ト

#### 第3部 合意形成のコツ 4. 一緒にレビューする 4.2 レビューのコツ

-	コツID	03R201	(1/1)			レベ	ル	仕掛	充実	完成
目的	早い段	と階で画面の抜け	けもれや重禎	夏を確認するには	施策(コツ)	画面一覧を活用して発注者との間に必要な機能な どの認識の齟齬がないか早期に確認する。	「工程成果物」	画面一覧		

### 具体例

#### ■ 画面一覧のレビュー時の説明例



### 第3部 合意形成のコツ 4. 一緒にレビューする 4.2 レビューのコツ

	コツID	03R202	(1/1)		レベ	ル	仕掛 充実 完成
目的	効率的	に画面の操作	性を確認するには	施 策 (コッ)	発注者が実際に操作できる画面と、レビューの確認 項目を準備する。	「工程成果物」	画面レイアウト 画面遷移 ・レイアウト共通ルール

### 具体例

- レビューの事前準備の例
  - 実際に操作できる画面等の作成(画面ではなく紙資料を用いると、操作感を確認しにくく、良し悪しの判断がつかないため注意する。)
  - 実際に操作できる画面等を使って確認したい項目のリストアップ



	機能要件の合意形成ガイド 分冊3 画面編					
第	3部 合意形成のコツ 4. 一緒にレビューする 4.2	レビニ	ューのコツ			
-	יעני 03R203 (1/1)		レベル 🤇	仕掛	充実	完成
目的	画面の共通部分を一括でレビューするには	施策(コツ)	画面共通の情報と、個別の画面の情報は分離して 説明する。 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日 日	<b>画面遷移</b> ・レイア	ウト共通	iルール

# 具体例

- 共通ヘッダと個別画面に分けた例
  - レビューを実施する際、画面共通の情報と画面個別の情報は分けて説明する。
  - 画面共通の情報においては、共通部分のアクション、画面入出力項目一覧についても説明する。
    - ▶ 共通ヘッダ内にイベントが定義されている場合、それらも説明する。
  - 画面個別の情報においては、画面共通の情報は説明しない。



メリット ■ 発注者および開発者にとって、説明の無駄やもれが減るため、スムーズにレビューを進めることができる。

#### 第3部 合意形成のコツ 4. 一緒にレビューする 4.2 レビューのコツ

=	コンID	03R204	(1/1)			レベ	ル(	仕掛	充実	完成
目的	画面遷るには	移・レイアウト	共通ルール0	D妥当性を検証す	施策 (コツ)	レビューの際に、画面遷移・レイアウト共通ルールに 従った具体例を提示して説明する。	「工程成果物」	画面遷移 ・レイ	アウト共並	<u> 通</u> ルール

### 具体例

- 画面遷移・レイアウト共通ルールに従った画面レイアウトの例
  - 画面遷移・レイアウト共通ルールを適用したテンプレートやサンプルを準備することで、そのルールの妥当性が検証しやすくなる。
  - 画面遷移・レイアウト共通ルールに従った画面設計がどうなるか、従わない画面がどうなるかを、
     中間成果物や作成例を示しながらレビューすることで、ルールの正確さについて合意しやすくなる。



Copyright © 2010 IPA, All Rights Reserved



- 画面レイアウトのエラー表示例
  - エラー表示(メッセージ形式、メッセージ文字列、レイアウトなど)については、レビューにおける確認がおろそかになる場合が多い。
  - ユーザにとっては、エラー表示はエラーの内容とその対処方法を案内する情報であることに注意する。
  - 個別のエラー表示をレビューするときには、画面遷移・レイアウト共通ルールも確認しながらレビューすグ



#### 第3部 合意形成のコツ 4. 一緒にレビューする 4.2 レビューのコツ

=	שועינ	03R301	(1/1)		レベ	レ	仕掛 充実 完成
目的	画面の	一連の動きを順	頁序よく確認するには	施策(コツ)	発注者に理解してもらいやすいレビューの説明順序 を補足説明資料で明示する。	「工程成果物」	画面遷移 画面レイアウト

### 具体例

■ レビューにおける補足説明資料の例

● 発注者に理解してもらいやすい業務、画面遷移の提示順序を決定する。

● 画面レイアウトの説明順序を補足説明資料として作成する。

뗴宐		画面遷我ID	<b>画面名</b> <ul> <li>実現の重要性の高い画面の説明が先になるよう</li> </ul>		
川良/丁	木切口 	DT-0001	● 金ての画面がレビューに含まれるようにする。		
1	購入準備		ロクイン画面		
2			メニュー画面		
3			書籍検索画面		
4			注文入力画面		
5			注文確認画面		
6			注文受付画面 ポイント:		
7			(注文受付画面) ・ 業務の流れに沿って説明するため		
8	│ 注义状沉傩認画面		<b>注文状況確認画面</b> 要であれば、既に説明済みの画面		
	拔豆岂田咨约	(両面レイマウトの	前明順度)		
	而た此的具有				
機能要件の合意形成ガイド 分冊3 画面編 第3部 合意形成のコツ 4. 一緒にレビューする 4.2 レビューのコツ レベル 仕掛 充実 コツID 03R302 (1/1)完成 発注者が画面の一連の動きを理解しながらレ 業務の流れ、画面遷移のレビューを実施してから画 画面遷移 「工程成果物」 ビューを進めるには 面レイアウトのレビューを実施する。 画面レイアウト 施策(コツ) 目的 具体例 ■ レビュー順序の例

- システム化業務フローから画面遷移へ、画面遷移から画面レイアウトへ、と概要から詳細の順序になるよう説明する。
- 画面遷移に沿って説明する場合、必要であれば既に説明済みの画面レイアウトも再度説明する。



Copyright © 2010 IPA, All Rights Reserved

#### 第3部 合意形成のコツ 4. 一緒にレビューする 4.2 レビューのコツ



Copyright © 2010 IPA, All Rights Reserved

#### 第3部 合意形成のコツ 4. 一緒にレビューする 4.2 レビューのコツ

=	סועינ	03R304	(1/1)				レベル	仕掛 充実	完成
目的	画面遷るには	3移を引き起こす	アクションを	網羅的に確認す	施策(コツ)	画面遷移のアクションと画面アクション明細のア ションを対応付けて説明する。	ク「工程成果物」	画面遷移 画面アクション明細	
_									

#### 具体例

- 画面遷移と画面アクション明細の対応付けの例
  - 画面遷移の特定の画面に紐付くアクションが、画面アクション明細に記載されているものと一致していることを確認できるように、対応付けて説明する。
  - 画面共通のアクションなど別個の設計書に記載されているものがあれば、その旨説明する。



メリット 
■ 発注者および開発者にとって、二つの成果物から同時にアクションを確認できるため、レビューもれを減らすことができる。

	<u>機能要件の合意形成ガイド 分冊3 画面編</u>					
第	3部 合意形成のコツ 4. 一緒にレビューする 4.2 レ	<i>с</i> ́ д.	ーのコツ			
-	03R401 (1/1)		レベル	仕掛	充実	完成
目的	画面の配色を確認するには	もにて、ロソン	画面イメージを提示して、実際の配色を確認する。 「工 程成 果物」	画面レイア 画面遷移 ・レィ	'ウト ´アウト共	通ルール
具	体例					

■ レビュー時の説明例

■ 画面遷移・レイアウト共通ルールによる各エリアの配色やレイアウト例を施した状態の見た目の全体表示イメージを用意して、 各エリアの配色やエリアどうしの配色の組み合わせに問題がないか確認できるようにする。

<ul> <li>編 業務支援システム – 事務所:</li> <li>表示条件 –覧表示</li> <li>事務所名</li> <li>事務所名(カナ)</li> <li>事務所種別</li> </ul>	名メンテナンス 世当部 <b>所属</b>	8	<ul> <li>他社</li> <li>利用可</li> </ul>	HTM た画i 確認 なお、 決定	Lで作成したレイアウトサンプルデータ、描画ツールなどで作成し 面イメージを活用して実際の配色(RBG値を用いても良い)などを する。 どのような方法で確認用の資料を準備するかは場合に応じて する。
事務署名         事務所種別           事務所2         種別1           事務所2         種別2           事務所3         種別2           事務所4         種別4           事務所5         種別6           事務所6         種別6	< 事務署名 担当部署1 担当部署1 担当部署3 担当部署4 担当部署6 担当部署6	→1覧> 所属1 所属2 所属3 所属4 所属5 所属6	全60 他社 いいえ いいえ いいえ いいえ いいえ いいえ いいえ	(4(1/1) (くま)) 可 可 可 可 可 可 可 可 可 可 ( ((メンテナンスメ)	*** * 発注者および開発者にとって、各エリアの配色やエ リアどうしの配色の組み合わせに問題ないことを確 認することができる。

## 第3部 合意形成のコツ 4. 一緒にレビューする 4.2 レビューのコツ

=	שועינ	03R402	(1/1)			レベル	仕掛充実	完成
目的	画 面 り 引 す	・イアウトの権限 <sup>-</sup> るには	による表示ノ	パターンをもれなく	施策(コツ)	権限や条件と対応して画面レイアウトを説明する。 エ程成果物」	画面レイアウト	

## 具体例

- 権限毎の表示パターンを説明する例
  - 設計書に整理して記載された、権限や条件と対応して画面レイアウトを説明する。
  - 特定のパターンのみ説明すると、全体観の把握および過不足や問題点の指摘を、発注者から受けるタイミングを逃してしまう。



Copyright © 2010 IPA, All Rights Reserved

## 第3部 合意形成のコツ 4. 一緒にレビューする 4.2 レビューのコツ

=	סועים	03R403	(1/1)			レベ	レ	仕掛 充実 完成
目的	画 面 に す	イアウトと画面ン るには	入出力項目-	−覧の対応を明	施策(コツ)	画面レイアウトと画面入出力項目一覧をつき合わせ て確認する。	「工程成果物」	画面レイアウト 画面入出力項目一覧
	Inter Jacob							

## 具体例

- 大まかなレビューの順序
  - 画面レイアウトにて入出力を伴う画面部品のレイアウトについてレビューする。 (1)
  - 画面レイアウトを示しながら他の「工程成果物」である画面入出力項目一覧をレビューする。 (2)

#### 両面レイアウトの例

画面レイアウトの例		Ē	画面入	出力項目	一員	包の	例					
🔜 ユーザー情報変更	,	-	1.9) 10 表示	用のラベル 解品	の種類	教務	እታ	表示: 析統	入力 断装	<b>%~9</b> 호	入力制約	由力世禄
			1 1-48	うべル		-	×	15	-	文学列	•	-
ユーザ名			2 新しいパス	ワード テキス	トポッラス	0	Δ	15	90	文字列	パスワード入力パターン	パスワード声力パター
*****		1	3 再入力パ)	スワード テキス	トポッウス	0	4	15	90	文亨列	パスワード入力パターン	パスワード単力パター
利しいハスワート		L.	4 名前(殆)	947	トポックス	0	4	19	15	2年列		-
		-	3 名前(名)	<u>9</u> #3	トポックス	0	<u> </u>	19	95	X79	-	-
再入力パスワート		-	0 Ex-1/7	FUX 94X	トドックス	8	8	39	35	2.43	モメール 人力パターン	-
名前(姓)	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX		/ 4400 6 新夜春号	943	h# 773	0	0	9	9	277	数字もしくは のあ "は4文字目のあ	-
名前(名)			9	9 <b>#</b> 3	トポッラス	0	0	3	3	文字列	-	-
		1	10 (8)	943	トポックス	0	0	19	15	文字列	-	-
Eメールアドレス	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	7	11 住長1	テキス	トポックス	0	0	39	36	文字列	-	-
			12 住長2	テキス	トポックス	0	0	39	36	文字列	-	-
電話												
郵便番号	XXXXXXXXX											
県	XXX	ボ	ドイント	: /ምሔር 6		ы.		- 7	7.	ш њ	の店口ナニ	
市	xxxxxxxxxxxxxxxxxxx		画画レ	בחרי ז רי		() h	» 9	ବ.	٦í	тIJ	の項日を示	<b>9</b> °
住所1	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx											
住所2	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	■ لا ا	■ 発注	者および	開発	诸	120	とつ	て	、画	面入出力項	[目一
		ý Г	夏の 妥当	) <b>正</b> 襄と囲   性を確認	画レ する	イノ	ェン ニン	いで	<u>と</u> り きる	リオリる。	自に気づい	にり、

Copyright © 2010 IPA, All Rights Reserved

## **PA** Software Engineering Center 185

機能要件の合意形成ガイド 分冊3 画面編 第3部 合意形成のコツ 4. 一緒にレビューする 4.2 レビューのコツ 仕掛 充実 レベル 完成 コツID 03R404 (1/1)画面レイアウト 画面レイアウトにおいて、どの項目が入力可能かを 画面レイアウトと画面入出力項目一覧をつき合わせ 「工程成果物. て、「入力」の区分を説明する。 明確にするには 画面入出力項目一覧 施策(コツ) 目的

# 具体例

## ■ レビュー時の説明例

● 画面レイアウトの入力可能な項目は、対応する画面入出力項目一覧を使用して「入力」の区分を説明する。

± – – –

どこが入力可能かを明示的に説明しないと、発注者が認識できない場合がある。



衣小用の	部面の種類	有动		衣小	入力	
ラヘル	常に読み取り専用	L/X	71	桁釵	桁釵	
従業員ID	ラベル	-	×	18	-	
氏名	テキストボックス	0	0	18	10	
住所	テキストボックス	A	0	18	30	
	常に入力、選択す	ı آ				

画面入出力項目一覧

画面レイアウト

発注者および開発者にとって、画面レイア ウトの「入力」の区分が業務仕様に沿って いることを確認することができる。

## 第3部 合意形成のコツ 4. 一緒にレビューする 4.2 レビューのコツ

=	סועים	03R405	(1/1)		レベ	レ	仕掛 充実 完成
目的	画面入 いを明	出力項目一覧の 確にするには	の表示桁数と入力桁数の違	施策(コツ)	画面レイアウトと画面入出力項目一覧をつき合わせ て、差異を明示的に説明する。	「工程成果物」	画面レイアウト 画面入出力項目一覧

具体例

- レビュー時の説明例
  - 画面入出力項目一覧の表示桁数と画面レイアウトの表示範囲が異なっている場合、明示的に説明しないと発注者が認識できない場合がある。

	画面上の 数と入う 桁数が	の表示桁 り可能な 異なる。 画	面入出	出力項	目一覧			
従業員ID: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	表示用のラ ベル	部品の種類	有効	入 力	表示 桁数	入力 桁数	データ型	
	従業員ID	ラベル	-	×	18	-	文字列	
[[]ガイン]	氏名	テキストボックス	0	0	18	10	文字列	
ロゴ     この部分は       表示されない。	住所	テキストボックス	0	0	18	30	文字列	
画面入出力項目一覧と画面レイアウトの表示 桁数が一致しているかを確認する。意図的に 変える場合があるので、その意図を確認する。		メ リッ ト 予 発注者および 表示桁数と回 う場合でも、	▶ 「開発 画面入 桁数の	 	とって、 項目一 ま を認識	画面レイ 覧の入力 することフ	アウトの 桁数が違 ができる。	

## 第3部 合意形成のコツ 4. 一緒にレビューする 4.2 レビューのコツ

210 3			··· • • • • • • •						
7	ツID	03R406	(1/1)				レベル	仕掛 充実 完月	成
目的	画面入 ビュ <del>ー</del>	、出力項目一覧 をスムーズに進	や画面アクシ きめるには	/ョン明細のレ 施 策 (コッ)	画面レイア <sup>,</sup> やボタン押 <sup>-</sup>	ウトのレビュー時に、入た 下時の動作を予め説明し	〕が必要な箇所 ノておく。	「コロレイアウト 画面入出力項目一覧 画面アクション明細 果物」	
具	本例								
	画面レ- ● 画 意	イアウトの説明( 「面レイアウトの 「識した説明を行	例  説明時に、あ 〒っておく。	らかじめ画面入出力項	目一覧や画	面アクション明細を	<ul> <li>■ 発注者およ</li> <li>■ 発注者およ</li> <li>間を短縮す</li> <li>● 発注者およ</li> <li>● 項目一覧お</li> </ul>	び開発者にとって、レビュー時 ることができる。 び開発者にとって、画面入出力 よび画面アクション明細に関す	: 力 :
		ſ		く画面レイ	アウトのレビ	ュー> 」レビュー時の説明例	る合意形成	をしやすくなる。	,
		(AAAA010)	出	張情報登録	メニュー	1.画面レイアウトの確認			
		部署 氏名 国内 国口	i (カナ) の/海外 ード	○ 国内 ○ 海外	-	<ol> <li>2.入力が必要な箇所、ボタ (例)</li> <li>・部署は、出張者の ボックスです。</li> <li>・・・《中略》</li> <li>・国内/国外は、出引</li> <li>・国コードは国外を: 選択すると無効に</li> </ol>	<ul> <li>ポイント:</li> <li>一番確認したい(</li> <li>入出力、アクショ</li> <li>入力と画面の連結 行っておくとよい)</li> </ul>	のは画面部品の配置。 ンは簡単な説明に留める。 動があるかどうか程度の確認は 。	
		旅費	<b>〕精算</b>	○ 前払い ○ 立替 ○ 請求書	_	<ul> <li>・・・《中略》</li> <li>・メニューボタンを排</li> </ul>	はりより。 『すと、メニュー画面へ	遷移します。	
		出張	経験(海外)	O 有   O 無		・登録ボタンを押す。 します。	と、出張情報登録確認	画面へ遷移	
		<u>                                    </u>		登録		···《略》			

注意)画面レイアウトのレビューを行った後で画面入出力項目一覧や画面アクション明細の説明をするときには、画面の動作の説明を簡単に行った旨を伝える。 注意)画面レイアウトのレビュー時に説明しすぎると、画面の部品の配置や画面構成を確認したいのに、入力項目やボタン動作に話題が集中してしまう。 仕掛レベルでは具体的なことはいえないはずなのに、発注者は決まったつもりになってしまう。

	機能	要件の合意形	<u> </u>	册3 画面編							
第	3部 合意	◎形成のコツ 4	4. 一緒にレ	ビューする 4.2	レビ	ューのコツ					
=	שועינ	03R407	(1/1)				レベル	,	仕掛	充実	完成
目的	画面部	品の仕様の齟齬	語をなくすた	:めには	施策(コツ)	見た目が似たような画面部品の違いを明確にす	-∕る。	「工程成果物」	画面レイフ	アウト	

- 具体例
- レビュー時の説明例
  - 画面部品の説明では、違いを明確にすると、その画面部品の制約や条件と合致しているか判断がしやすい。
  - 画面部品の種類や表示範囲等と対応して、それぞれの画面部品を説明する。

ヘッダ02 ※この名称は共通ルールに従って記載 されています。		<レビュー時の説明例>
ロゴ カート 検索 ロゴ 急潤 、 歴史題 通 点 ユーザ名とパスワードを入力してください! ・ コーザ名: パスワード: ・ フッタ02 ※この名称は共調ルールと 従って記載されています ロゴ ユーザ名とバスワードがない場合は今すぐ登録しましょう!	同じテキスト ボックスで表示 桁数が異なる。	「本画面にはユーザ名とパスワード の2つテキストボックスがありますが、 入力できる桁数はそれぞれユーザ 名が20桁、パスワードが12桁となっ ております。」 ※同じテキストボックスでも桁数が 異なる場合、その旨説明する。
	メ リ ッ ト 発注者は 様を明確	るよび開発者にとって、異なる画面部品の仕 崖に確認することが容易となる。

Copyright © 2010 IPA, All Rights Reserved

## 第3部 合意形成のコツ 4. 一緒にレビューする 4.2 レビューのコツ

=	IVID	03R408	(1/2)			レベル	仕掛	充実	完成
目的	画面レ には	イアウトの表示	パターンをも	れなく説明する	施策(コツ)	画面レイアウトの実際の表示パターンを全て示す。 工程 成果物」	画面レー	(ፖウト	

## 具体例

- 全ての表示パターンを補足説明資料として一覧化して示した例
  - 表示パターンを補足説明資料として、レビューの事前に作成する。
  - 複数の表示パターンがある場合には、実際の表示パターンを全て示すともれなく確認することができる。 (特に可変長の表で長い場合と短い場合や表示内容が場合によって変わる画面での全パターンを対象とする) (特に重要であったり、複雑であったりする画面レイアウトがあった場合は、発注者にとっての優先度順に並べる)

<u>書籍</u>	検索結果	表示画面の表	<u>長示パターンのご説明</u>	メ ■ 発注者および開発者にとって、 リッ ト を防止することができる。
	るホハ	ターン		
	画面ID:	BS-002	画面名:書籍検索結果表示画面	ポイント:
	1	検索結果の	D一覧が1件以上10件以下の場合	・全てのパターンを記述する。
	2	検索結果の	D一覧が11件以上で、1件から10件までを表示する場合	
	3	検索結果の	D一覧が11件以上で、11件以降を表示する場合	
	4	検索結果の	D一覧が11件以上で、最後のページを表示する場合	
	5	検索結果か	が0件の場合	
	6	検索条件か	「不正であった場合	
	L	1		

第3部 合意形成のコツ 4. 一緒にレビューする 4.2 レビューのコツ

コツID 03R408 (2/2) 画面レイアウトの表示パターンをもれなく説明するには

## 具体例(つづき)

- 全ての表示パターンを画面レイアウトにて示した例
  - 全ての表示パターンについて画面レイアウトを説明する。
  - 複数の表示パターンがある場合には、実際の表示パターンを全て示すともれなく確認することができる。
     (特に可変長の表で長い場合と短い場合や表示内容が場合によって変わる画面での全パターンを対象とする)



## 第3部 合意形成のコツ 4. 一緒にレビューする 4.2 レビューのコツ

=	סועים	03R409	(1/1)		レベル	仕掛 充実 完成
目的	条件分	・岐の仕様を明砳	産にするには	施 策 (コッ)	画面レイアウトと画面入出力項目一覧および画面ア クション明細をつき合わせて確認する。 程 成 界物」	画面レイアウト 画面入出力項目一覧 画面アクション明細

## 具体例

- 条件分岐の説明例
  - 入力値による条件分岐などの場合、画面入出力項目一覧と 合わせることによって、条件の内容を明確にできる。



	機能要件の合意用	<u> 彡成ガイド 分冊3</u>	画面編	
第3部	合意形成のコツ	4. 一緒にレビュ	一する 4.2	レビューのコツ

=	コツID	03R410	(1/1)				レベノ	レ	仕掛	充実	完成
目的	テスト:	工程での検証を	スムーズに	進めるには	施策(コツ)	「何を」、「どのように」、「どうする」という入力、 出力の内容が明確になっていることを確認す	処理、 る。	「工程成果物」	画面アクジ	<i>∨</i> ョン明細	]

## 具体例

- 画面アクション明細の説明例
  - 仕様の検証に必要十分な情報が記述されていないとテスト工程での検証が出来なくなる。

プロジェクト名 ドキュメントID ドキュメント名 画面ID		A社殿向けJava Pet Store開発 JPS0001 Java Pet Store 外部設計書 S-05-01			てのアクションに対して入 が定義出来ているかも確言	.カ・出力 忍する。	外部設計 2007/1/12	メ ■ 発注者および開発者にとって、テス リ ト項目を抽出することが容易となる。
概要 ID	アクション 名	ペット購入シ イベント名	ステムを利用するために アクション後の処理概要	必要なログイン	アクションの処理詳細	遷移先画面名称 (ID)	出力	ŕ
	ログイン	ログインボタ ン押下	入力されたUsernameと Passwordをもとに顧客 データを検索し、ユーザ 情報画面を表示する。	Username Password 顧客情報テーブ	①UsernameとPasswordの入力チェック ②検索処理 歴空時報ニーゴルから該米オスコーザ	_	-	
A-05-001				-	服存(114) シルルち (2015) (	- ペットストアポータ ル画面(S-00-01)	顧客情報テーブル	
	ユーザ登	「 Register	ユーザ登録画面を表示	-	<ul> <li>(3)-2 台致するケータが存在しなかった 場合</li> <li>エラーメッセージを表示する</li> <li>(①ユーザ登録画面を初期化する</li> </ul>	-	エラーメッセージ	
A-05-002	<b>録</b>	Now <sup>『</sup> 」リン ク押下	する。 	- 言語テーブル 分類テーブル	②利用環境情報の設定 言語と分類をリスト選択できるようにする	-	-	
				-	<ul> <li>③-1 言語と分類がリストより選択された場合</li> <li>ユーザ登録画面を表示する</li> <li>③-2 リストから選択されなかった場合</li> <li>エラーメッセージを表示する</li> </ul>	ユーザ登録画面 (S-05-02) -	- エラーメッセージ	

# おわりに

おわりに

## 本ガイドを読まれたみなさんへ

本ガイドは情報システムの開発に関わる方々がお互いの理解の齟齬 を減らし、円滑に意思疎通を図るための知見を提供したい、という思いを こめて執筆しました。

本ガイドを大いにご利用いただくことで、発注者と開発者の両者が、目 標とするシステム像を共有し、発注者の思い描くシステムが実現される ことを願っております。

#### 謝辞

本ガイドの元となる「発注者ビューガイドライン」を2006年4月から2008 年3月にかけて開発した「実践的アプローチに基づく要求仕様の発注者 ビュー検討会(任意団体)」の参加企業、及びガイドラインの記載内容に ついて多数のご意見をいただいた企業各社、更に貴重なご指摘、ご指 導、ご提言を下さった各種団体の皆さまに感謝いたします。

- 発注者ビュー検討会参加企業
  - 株式会社NTTデータ
  - 富士通株式会社
  - 日本電気株式会社
  - 株式会社日立製作所
  - 株式会社構造計画研究所
  - 東芝ソリューション株式会社
  - 日本ユニシス株式会社
  - 沖電気工業株式会社
  - TIS株式会社

● ご意見をいただいた企業

- 株式会社東京証券取引所
- AGS株式会社
- 三菱電機インフォメーションシステムズ株式会社

参考文献

[1] IPA SEC編、「経営者が参画する要求品質の確保 第2版 ~超上 流から攻めるIT化の勘どころ」、株式会社オーム社、2006

[2] IPA SEC編、「共通フレーム2007 第2版」、株式会社オーム社、2009

- [3] 実践的アプローチに基づく要求仕様の発注者ビュー検討会著、「発 注者ビューガイドラインに学ぶ 失敗しない外部設計」、株式会社日 経BP社、2008
- [4] IPA SEC編、「発注者ビューガイドライン」、2008
- [5] IPA SEC編、「発注者ビューガイドラインの活用と拡張~機能要件の 合意形成を目指して~」、IPA SEC、2009
- [6] IPA SEC編、「機能要件の合意形成ガイド(概要編)」、IPA SEC、 2010
- [7] IPA SEC編、「機能要件の合意形成ガイド(システム振舞い編)」、 IPA SEC、2010
- [8] IPA SEC編、「機能要件の合意形成ガイド(データモデル編)」、IPA SEC、2010
- [9] IPA SEC編、「機能要件の合意形成ガイド(外部インタフェース編)」、 IPA SEC、2010
- [10] IPA SEC編、「機能要件の合意形成ガイド(バッチ編)」、IPA SEC、 2010
- [11] IPA SEC編、「機能要件の合意形成ガイド(帳票編)」、IPA SEC、 2010

## 委員一覧

エンタプライス要求・アーキュ	、 系プロジェクト テクチャ領域	・ソフトウェア開発力強化推進委員会	池 浩 今道	告司 正博	東京海上日動システムズ株式会社 日本ユニシス株式会社
<u>限</u> 线文 网号达声	サロ 回辺		大島	正敬	日不電気株式会社
禎 <b></b> 政轩争:	小洪 新己	スミセ1 情報ンステム株式会社	桶谷	貴弘	株式会社インテック
	۸. <del>۲.</del> ۳ <i>. – ۴. – ۴.</i> – ۴. – ۲. – ۴.		小浜	耕己	スミセイ情報システム株式会社
機能要件の		WG]委員	金森	幸治	AGS株式会社
WGリーダ:	田中久志	株式会社NTTテータ	神谷	慎吾	株式会社NTTデータ
	池 浩司	東京海上日動システムズ株式会社	銀林	純	富士通株式会社
	今道 正博	日本ユニシス株式会社	興梠	淑仁	株式会社構造計画研究所
	大島 正敬	日本電気株式会社	小林	健児	独立行政法人情報処理推進機構
	桶谷 貴弘	株式会社インテック	桜井	英雄	株式会社東京証券取引所
	金森 幸治	AGS株式会社	佐藤	慶	全日本空輸株式会社
	神谷 慎吾	株式会社NTTデータ	園部	<u>一</u> 央節	株式会社テプコシステムズ
	銀林 純	富士通株式会社	田山	久記	株式会社NTTデータ
	興梠 淑仁	株式会社構造計画研究所	寺田	出引	清水建設株式会社
	小林 健児	独立行政法人情報処理推進機構	山村	古五	株式会社NITTデータ
	桜井 英雄	株式会社東京証券取引所	ク野	<b>只</b> 心 昌浩	油雷气工業株式会社
	佐藤 慶	全日本空輸株式会社	(大)ゴ(古) 二(二) 二(二) 二(二) 二(二) 二(二) 二(二) 二(二) 二	二十四	
	園部 央範	株式会社テプコシステムズ	市 –	- 1 臼 啓 →	第一工 <b>叩</b>    和ノハノム休式云社 株式会社口立制作所
	中村 英恵	株式会社NTTデータ	古响	<u></u> 半と ドワ士	
	久野 昌浩	沖雷気工業株式会社	古响	山白心	
	南三十四	第一生命情報システム株式会社	一	仙大 四空	
	「「」」「「」」 宮崎 登之	株式会社日立製作所	山水	·····································	果之フリユーンヨン休式云社 法业建設サポム社
	宮崎 比呂志	宣十通株式 <b>会</b> 社		<u></u> 彩 去去	/ 用小建設休式云社 ┱○# ★ ○社
	古 明 近 古 心	宣十通株式会社		<b>乂</b> 尨 关言	
			古田	吾 売 吉 立	株式会社構造計画研究所
	山水町広	ネンクエーション体式去位	和田	嘉草	本田技 <b>讲工</b> 業株式会社
	山本款	用小建設体式云位 TIC性学会社		~	(50音順)
	山平 入彡 士田 羊吉	山3杯式去社 性学会社提供到面码灾祸	事務	局支援	
	百四 晋元	你我去他快迎引出听我们	及川	健	株式会社三菱総合研究所
	111 品早	<b>平田</b> 权	飯塚	友佳子	独立行政法人情報処理推進機構
	(如义个小四合)		(敬称	略)	

執筆者一覧