

使用条件

〈ガイドラインをご使用になる前にお読みください〉

発注者ビューガイドライン(以下、「本ガイドライン」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。本ガイドラインの著作権は、独立行政法人 情報処理推進機構が保有しています。

以下の利用可能な行為を除き、本ガイドライン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、翻案等を行うことは営利、非営利など目的のいかんに関わらず禁じられています。

〈本ガイドラインの目的〉

本ガイドラインは、外部設計工程における、発注者にわかりやすい仕様の記述方法及び合意方法を世の中に広く普及することを目的としています。

〈利用可能な行為〉

本ガイドラインは、以下の著作権表示を明記した上で、
著作権表示 : Copyright©2008 IPA

情報システム開発に携わる方が本目的のために

- ・本ガイドライン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ライン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。

独立行政法人 情報処理推進機構は、本ガイドラインが第三者の著作権、特許権、実用新案権等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、本ガイドライン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。

独立行政法人 情報処理推進機構は、上記の利用可能な行為を除き、第三者の著作権、特許権、実用新案権等の知的財産権に基づきいかなる権利も許諾するものではありません。

独立行政法人 情報処理推進機構は、本ガイドライン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。

本ガイドラインを海外へ持ち出し、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等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。

本ガイドライン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。

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。

その他、本書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、本資料では、™ または® の表記は省略しております。

第3章 画面レイアウト

- ここでは「画面レイアウト」とは何かを定義し、構成要素と表記例について解説する。
- 発注者とのコミュニケーションを促進するための、「画面レイアウト」の効果的な書き方のコツを解説する。
- 発注者とのレビューに備えて「画面レイアウト」の内容を確認するコツを解説する。

3.1 工程成果物の定義

□ 画面レイアウトでは、次の情報を記述範囲とする。

- 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処理およびそのタイミングとの対応付け（イベントと処理内容）

3.2 工程成果物の構成要素

画面レイアウト

□ 工程成果物の構成要素

分類	項番	記述内容	記述内容の説明
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	
書誌情報	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。
	2	画面の名称	画面の名称。
	3	概要	何のための画面なのかを説明する。
画面レイアウトの構成要素	4	レイアウト図	図にてレイアウト案を提示。
	5	識別ID	設計書内で識別するため、画面部品ごとにIDを振る。画面遷移や入出力項目、アクション明細などと連携して用いる。
	6	ラベル	画面に表示される時の名称。
	7	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。
	8	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。
	9	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。
	10	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。

3.2 工程成果物の構成要素

□ 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	罫線	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

3.3 表記例(サンプル)

画面レイアウト

□ 画面レイアウトの表記例を示す。

- 画面レイアウトには、矩形で表記する場合と、出来上がリ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。

注: 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注記する。

表記例は Java Pet Store* を題材としています。

画面レイアウト定義				
共通情報	プロジェクト名	A社 獣向け Java Pet Store 開発	作成者	佐藤 一郎
	システム名	Java Pet Store	作成日付	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	
書誌情報	画面ID	S-05-01		
	画面の名称	ユーザログイン画面		
	概要	ペット購入システムを利用するために必要なログイン画面		
レイアウト図				
使用する部品				
ログイン画面で使用する部品には、ユーザ名・パスワードの入力にテキストボックスとログインにボタンがある。				
識別ID	ラベル	画面部品の種類	表示範囲	画面部品の説明
①	ユーザ名	テキストボックス		ユーザ名入力するテキストボックス
②	パスワード	テキストボックス		パスワードを入力するテキストボックス
③	ログイン	ボタン		ログイン処理を起動するボタン
操作手順				
①ユーザ名をテキストボックスに入力する。				
②パスワードをテキストボックスに入力する。				
③「ログイン」ボタン押下する。				

3.4 設計書記述のポイント

□この節では、画面レイアウト固有の設計書記述やその確認のポイントを記述する。

□3.4.1 書き方のコツ

□3.4.2 確認のコツ

3.4.1 書き方のコツ

□ 画面レイアウトの書き方のコツは次のとおり。

ID	内容
FD3001	全体を軽くレビューする際に、表現(見た目)がわかりやすく、見ただけで画面部品の状態や種類などを把握しやすい表記にすると、説明の手間が省け、画面部品の状態や種類の違いを明確に認識することができる。(特に、入出力項目や可変長の表を対象とする)
FD3002	操作手順に加えて、操作に対応するシステムのリアクションを記述する。これにより、発注者とシステムの境界が明確になり、発注者が使う場面を想定して、操作手順をより詳細まで確認しやすくなる。
FD3003	画面部品の説明や見た目で、入出力が発生するか否かを明確に伝えると、入出力事項の意識付けができた状態で入出力項目の説明を受けることができる。

3.4.1 書き方のコツ

□ FD3001 : 全体を軽くレビューする際に、表現(見た目)がわかりやすく、見ただけで画面部品の状態や種類などを把握しやすい表記にすると、説明の手間が省け、画面部品の状態や種類の違いを明確に認識することができる。(特に、入出力項目や可変長の表を対象とする)

□ わかり易くするために主に注意する箇所は次の5つ。

画面構成要素の配置

- ・画面要素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

表

- ・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

入力項目

- ・入力種類が認識できるか
 - 選択肢を選ぶのか
 - 文字列を入力するのか
- ・入力条件が示されている
 - 排他/非排他入力
 - 必須入力の有無

ボタン

- ・他の画面要素と視覚的な区別をつける
 - 単純なテキスト表示との区別
 - 別画面に遷移するリンク表示との区別
- ・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

文字列

- ・ページ固定なのか、出力の結果なのか、リンク文字なのか、その文字列の機能や所属を明らかにする

3.4.1 書き方のコツ

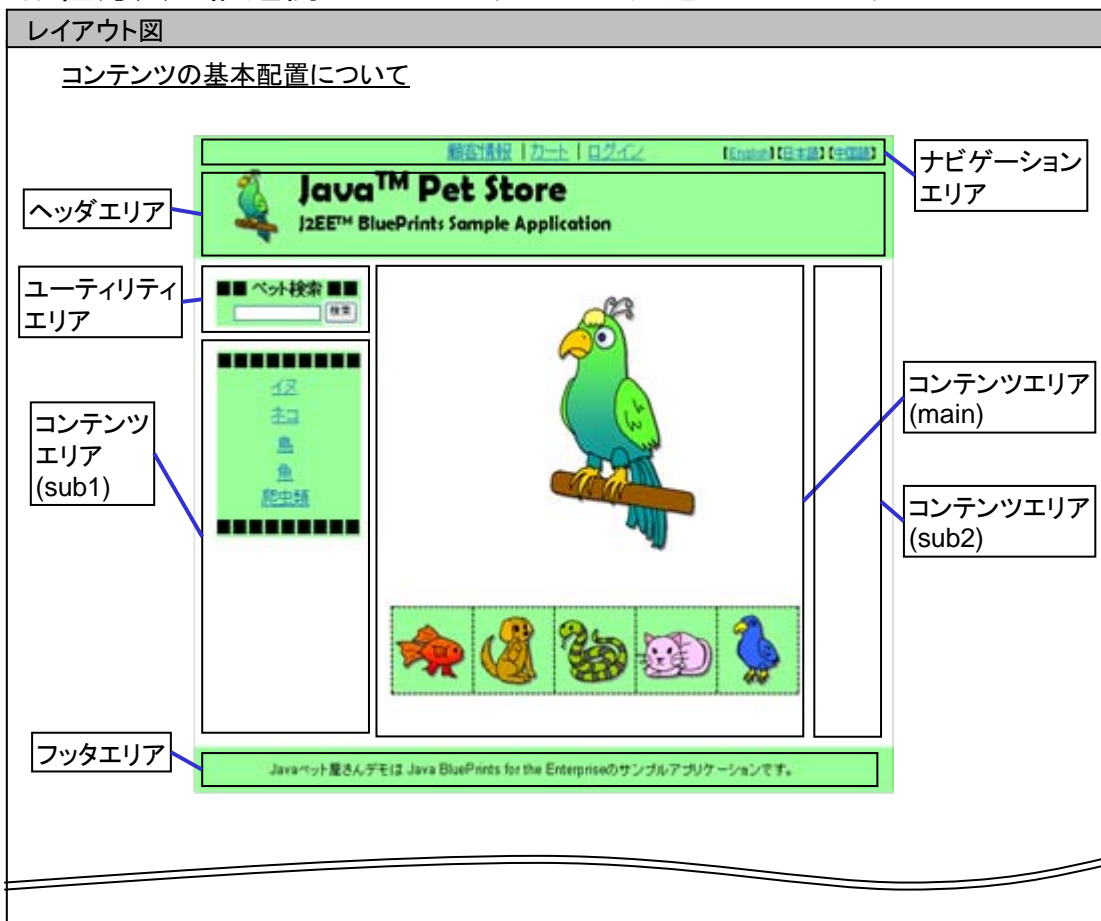
表記例は Java Pet Store* を題材としています。

画面構成要素の配置

- 画面要素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

ただ画面を貼り付けるだけだと、どこに何が配置されるのか不明瞭

配置方法の記述例 ※エリアの配置ルールは、共通ルールに基づく。



3.4.1 書き方のコツ

画面レイアウト

□ 表

表示特性を明らかにする。

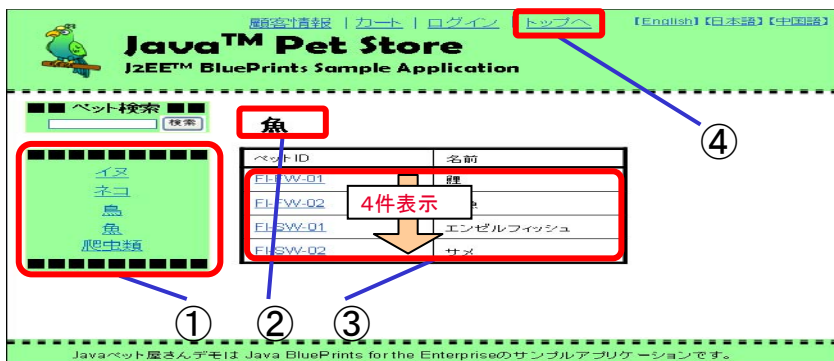
表記例は Java Pet Store* を題材としています。

- ・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。

入出力項目が作成されていない時期に、画面レイアウトに対するユーザの理解を促進するため、補足説明資料を作成する。

補足説明資料の記述例(固定長)

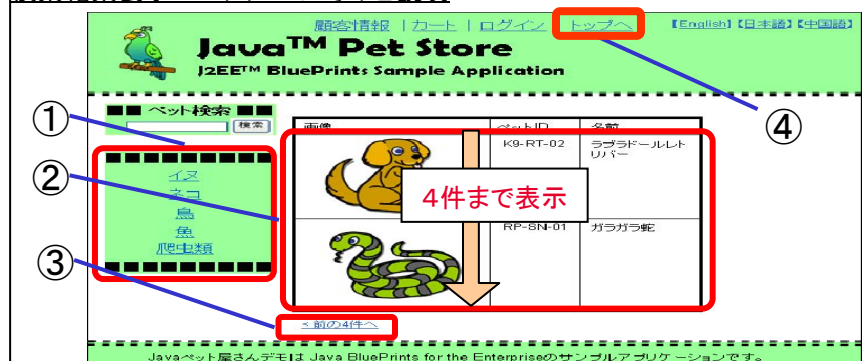
同ペット内ペット種別ページについてのご説明



同ペット内ペット種別表示の概要	
①	他の動物ヘジャンプボタンを表示する。
②	ペットの名称(大見出し)を表示する。
③	一覧表には、枠を表示する。
	1ページは常に4件の表示ができるように実際の数に関係なく枠を表示する。
	ペット種別IDの昇順に表示する。
	行の高さは一定とする。このため、表示するペットの種類が4件よりも少ないときでも画面縦幅は変わらずに、表示される。
	表の大きさはタテ100px × ヨコ最大250pxとする。
④	「トップへ」ボタンを表示する。

補足説明資料の記述例(可変長)

検索結果表示ページについてのご説明



検索結果表示の概要	
①	「ホームページ内検索」の検索結果を一覧で表示する。
②	一覧表には、枠を表示する。
	1ページには最大4件まで表示する。
	検索結果をペット種別IDの昇順に付番する。
	行の高さは一定とする。このため、検索結果が4件よりも少ないときは画面縦幅が短く表示される。
	4件表示された際の表の大きさはタテ555px × ヨコ575pxとする。
③	次ページ・前ページがある場合、「次の4件へ」「前の4件へ」ボタンを表示する。
④	「トップへ」ボタンを表示する。

3.4.1 書き方のコツ

画面レイアウト

□ 入力項目

表記例は Java Pet Store* を題材としています。

設計書では表のみでの説明のため、それをわかり易くするためにレイアウト図の補足をする例

- ・その表記が何の画面部品を表しているのか補足してもよい。
- ・入力種類は、選択肢を選ぶのか、文字列を入力するのかがわかるように示す。
- ・入力条件が示されている
 - 排他/非排他入力
 - 必須入力の有無
- ・マニュアルなどを書き起こすときの注意情報ともなる

入出力項目が作成されていない時期に、画面レイアウトに対するユーザの理解を促進するため、**補足説明資料**を作成する。

補足説明資料の記述例

入力いただく情報について

ユーザ情報

ユーザ名: (署名 ユーザ名を表示)

新パスワード:

パスワード確認:

} (必須入力)

ユーザ基本情報

氏名:

住所:

メールアドレス:

} (必須入力)

} (任意入力)

利用環境情報

言語選択: ▼

お気に入りの種類: ▼

マイリスト表示: リスト1 リスト2 リスト3

マイバナー: オン オフ

} 選択入力項目 (選択肢は別紙)

} 選択入力項目 (選択肢は別紙)

} 複数選択可能

} どちらか一つを選択

3.4.1 書き方のコツ

画面レイアウト

表記例は Java Pet Store* を題材としています。

□ ボタン

- 他の画面要素と視覚的な区別をつける
 - 単純なテキスト表示との区別
 - 別画面に遷移するリンク表示との区別
- 説明の際は、ボタン押下によって起こるアクションの種類や概要を添えると尚良い
- 補足資料と画面レイアウトの両方に言える。

画面イメージを設計する上での工夫点

ユーザ基本情報

ユーザ名: (署名 ユーザ名を表示)

新パスワード:

パスワード確認:

戻る

入力域とボタンの両方に類似した矩形を画面部品 of 近くで使用しない。

画面イメージの見た目上の工夫点

ユーザ基本情報

ユーザ名: (署名 ユーザ名を表示)

新パスワード:

パスワード確認:

戻る

- ボタンを表す矩形の形状は統一する。
- 実際の仕上がリイメージに近い形状を選ぶ。

3.4.1 書き方のコツ

画面レイアウト

表記例は Java Pet Store* を題材としています。

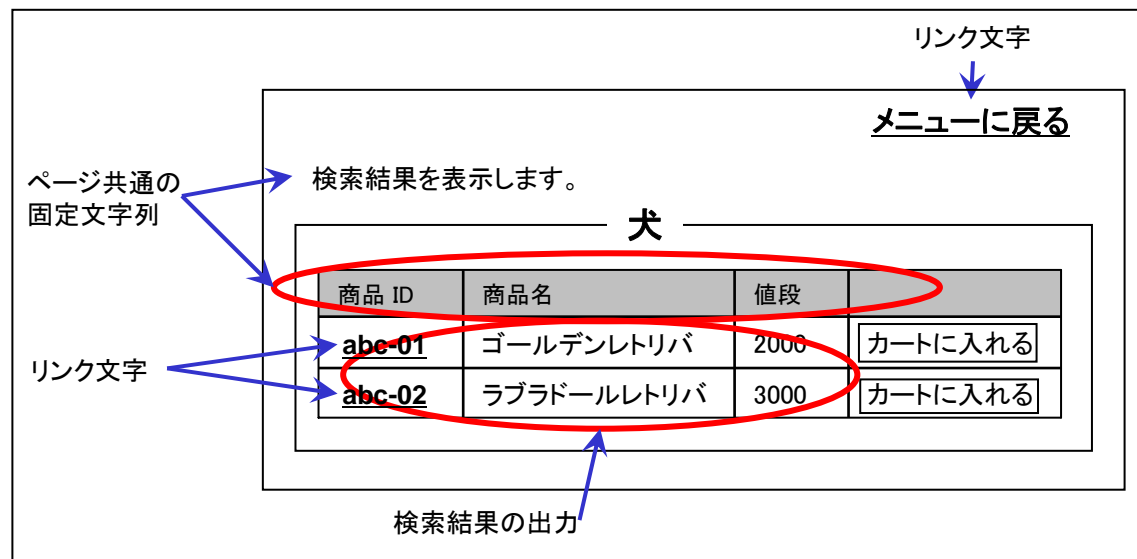
□ 文字列

・ページ固定なのか、出力の結果なのか、
リンク文字なのか、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

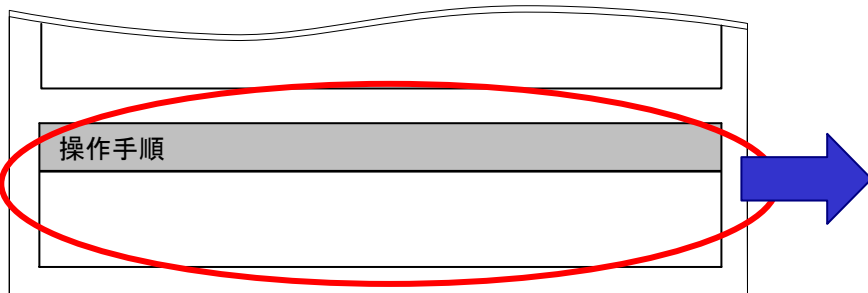
設計書の記述例



3.4.1 書き方のコツ

画面レイアウト

- FD3002 : 操作手順に加えて、操作に対応するシステムのリアクションを記述する。これにより、発注者とシステムの境界が明確になり、発注者が使う場面を想定して、操作手順をより詳細まで確認しやすくなる。



(画面の例)

お客様ID: 1234-5689

条件を入力してください

グレード: ▼

タイプ: ▼

高速利用 する しない

用途: 街乗り ロングドライブ
 寒冷地 その他

操作手順

- (1) グレードの入力
 - ・ドロップダウンリストから、グレードを選択する ユーザの操作
 - 選択したグレードを元に、グレードに属するタイプを検索する
 - 検索結果が、タイプのドロップダウンリストの選択肢に設定される。
- (2) タイプの入力
 - ・ドロップダウンリストから、タイプを選択する システムのリアクション
- (3) 高速利用の有無の入力
 - ・当てはまるラジオボタンをクリックする(どちらか1つ)
- (4) 用途の入力
 - ・当てはまる用途をクリックする。複数選択可とする。
- (5) 該当する在庫の検索
 - ・検索ボタンをクリックする
 - グレード、タイプ、高速利用、用途の情報を元に、在庫DBからレンタカー情報が検索される。
 - 用途はお客様管理簿に登録される。
 - 検索結果画面が表示される。

システムのリアクションを記述する場合はユーザの操作とは視覚的に分け、ユーザの操作は能動態、システムのリアクションは受動態の文章で記述すると良い。

3.4.1 書き方のコツ

- FD3003 : 画面部品の説明や見た目、入出力が発生するか否かを明確に伝えると、入出力事項の意識付けができた状態で入出力項目の説明を受けることができる。

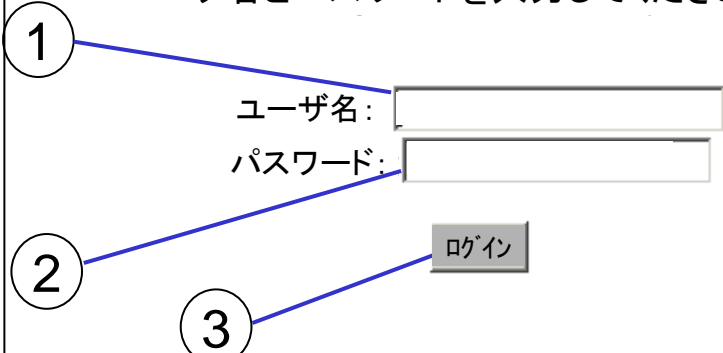
明確に伝えるためのポイント

表記例は Java Pet Store* を題材としています。

- 画面レイアウト説明項目に入出力の有無を明記する。

画面レイアウト

ユーザ名とパスワードを入力してください！



部品定義表に入出力の有無を示す欄を作る。

識別ID	ラベル	画面部品の種類	入出力	
1	ユーザ名	テキストボックス	IN	
2	パスワード	テキストボックス	IN	
3	ログイン	ボタン	-	

3.4.2 確認のコツ

□ 画面レイアウトの確認のコツは次のとおり。

ID	内容
FD3004	画面レイアウトに、構成要素の配置やボタン押下時の簡単な動作だけを記述している。このことにより、本来画面レイアウトで明らかにすべき仕様が確認できず、不完全な仕様となるリスクがある。
FD3005	画面レイアウトの定義に必要な入力情報が明確になっており、画面レイアウトの仕様の妥当性を、検証するための根拠の候補が整う(本質的な議論ができるようになる)。根拠の候補とは、同じフェーズの工程成果物(データモデル等)との整合性だけでなく、抽象度の異なる工程成果物(要件定義書)との整合性を保持することを裏付けるための議論の材料のこと。
FD3006	あるまとまった情報項目群(複数の同類のものが集まっている様子)があれば、それらを対象とした機能概要を記述する。 (「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。)

3.4.2 確認のコツ

- ❑ FD3004 : 画面レイアウトに、構成要素の配置やボタン押下時の簡単な動作だけを記述している。このことにより、本来画面レイアウトで明らかにすべき仕様が確認できず、不完全な仕様となるリスクがある。

表記例は Java Pet Store* を題材としています。

不明瞭や漠然とした記述の例

このような書き方の資料で確認するのはやめましょう。

この設計書の記述の中心がどこにあるのかが不明瞭

- ・共通部分はあるのか
- ・この画面の設計書で記述する範囲はカートや検索の部分まで含まれるのか
- ・入力情報の種類や数
- ・制約条件
- などが不明瞭

- ・ユーザー名とパスワードを入力して、ログインボタンを押下する
- ・検索ボタンを押下すると、ペット情報が検索される

どこに何を入力するのか、サーバ等処理が発生するのかが不明瞭
(具体化の余地がある)

制約条件が記述されていない
仕様の段階に合わせて「成熟期」に書く

3.4.2 確認のコツ

望ましい記述例(1)

画面レイアウト定義																							
共通情報	プロジェクト名	A社 販向け Java Pet Store 開発	作成者	佐藤 一郎																			
	システム名	Java Pet Store	作成日付	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																				
書誌情報	画面ID	S-05-01																					
	画面の名称	ユーザーログイン画面																					
	概要	ペット購入システムを利用するために必要なログイン画面																					
レイアウト図																							
<p>使用する部品</p> <p>ログイン画面で使用する部品には、ユーザー名・パスワードの入力にテキストボックスとログインボタンがある。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>識別ID</th> <th>ラベル</th> <th>画面部品の種類</th> <th>表示範囲</th> <th>画面部品の説明</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>①</td> <td>ユーザー名</td> <td>テキストボックス</td> <td></td> <td>ユーザー名入力するテキストボックス</td> </tr> <tr> <td>②</td> <td>パスワード</td> <td>テキストボックス</td> <td></td> <td>パスワードを入力するテキストボックス</td> </tr> <tr> <td>③</td> <td>ログイン</td> <td>ボタン</td> <td></td> <td>ログイン処理を起動するボタン</td> </tr> </tbody> </table> <p>操作手順</p> <p>①ユーザー名をテキストボックスに入力する。 ②パスワードをテキストボックスに入力する。 ③「ログイン」ボタンを押下する。</p>				識別ID	ラベル	画面部品の種類	表示範囲	画面部品の説明	①	ユーザー名	テキストボックス		ユーザー名入力するテキストボックス	②	パスワード	テキストボックス		パスワードを入力するテキストボックス	③	ログイン	ボタン		ログイン処理を起動するボタン
識別ID	ラベル	画面部品の種類	表示範囲	画面部品の説明																			
①	ユーザー名	テキストボックス		ユーザー名入力するテキストボックス																			
②	パスワード	テキストボックス		パスワードを入力するテキストボックス																			
③	ログイン	ボタン		ログイン処理を起動するボタン																			

矩形を用いた記述例

出来上がりイメージを用いた記述例

このように具体的に書いた資料で確認しましょう。

具体的に矩形の形式で領域や配置が書かれていて明瞭

- ・使用する画面部品
- ・入力情報の種類や数
- ・制約条件
- などが明瞭

どこに何を入力するのが明瞭

望ましい記述例(2)

表記例は Java Pet Store* を題材としています。

使用する部品

識別ID	ラベル	画面部品の種類	表示範囲	画面部品の説明
①	Username	テキストボックス		ユーザー名入力するテキストボックス
②	Password	テキストボックス		パスワードを入力するテキストボックス
③	Login	ボタン		ログイン処理を起動するボタン

操作手順

①ユーザー名をテキストボックスに入力する。
 ②パスワードをテキストボックスに入力する。
 ③「ログイン」ボタンを押下する。

出来上がりに近いイメージを貼り付けた例

色などの細かい仕様まで確認できるため、早い時期に仕様を確定できる。(但し、開発対象のシステムに対して発注者と開発者との間で大きな認識のずれはない時期に作成する)

3.4.2 確認のコツ

- FD3005 : 画面レイアウトの定義に必要な入力情報が明確になっており、画面レイアウトの仕様の妥当性を、検証するための根拠の候補が整う(本質的な議論ができるようになる)。

根拠の候補とは、同じフェーズの工程成果物(データモデル等)との整合性だけでなく、抽象度の異なる工程成果物(要件定義書)との整合性を保持することを裏付けるための議論の材料のこと。

表記例は Java Pet Store* を題材としています。

画面レイアウトに「備考」欄を追加して、根拠となる要件定義書などへの参照情報を記述する

①画面レイアウトの説明をする前に、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。

根拠となる入力情報の例	概要
要件定義書	発注者の要求が記されているもの
業務フロー	業務運用の為にワークフローや運用タイミング、入力情報、出力情報、人間系・システム系の切り分けなど、業務の姿を表すもの
データ項目情報	現行業務で使用されている情報や帳票をまとめたもの。
イベントプロセス情報	1回のアクションで処理する内容(サービス機能)やその情報を整理したもの

②画面レイアウトの画面部品の配置や画面構成について、根拠となる入力情報のどの情報と対応づいているかを、画面レイアウトに備考欄の追加や補足資料の作成などを行って、明らかにしておく。

要件定義書

業務フロー

データ項目情報

イベントプロセス情報

3.4.2 確認のコツ

表記例は Java Pet Store* を題材としています。

- FD3006 : 画面レイアウトの概要に書くときは、あるまとまった情報項目群(複数の同類のものが集まっている様子)があれば、それらを対象とした機能概要を記述する。

(“「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。)

記述例

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。

ユーザ情報

ユーザ名: (署名 ユーザ名を表示)
 新パスワード:
 パスワードの確認:

氏名:
 住所:
 電話番号:
 メールアドレス:

利用環境情報

言語選択: ▼
 お気に入りの種類: ▼
 マイリスト表示: リスト1 リスト2 リスト3
 マイバナー: オン オフ

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。

3.4.2 確認のコツ

表記例は Java Pet Store* を題材としています。

混乱を招く例

画面ID	S-40-01
画面の名称	利用者環境情報入力画面
概要	「氏名」「住所」「電話番号」「メールアドレス」を登録・変更し、言語やリストについても設定する。

ユーザ情報

ユーザ名: (署名 ユーザ名を表示)
 新パスワード:
 パスワードの確認:

氏名:
 住所:
 電話番号:
 メールアドレス:

利用環境情報

言語選択:
 お気に入りの種類:
 マイリスト表示: リスト1 リスト2 リスト3
 マイバナー: オン オフ

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めりと「利用環境」に関する情報のまとめりが存在するが、

「氏名」「住所」「電話番号」「メールアドレス」を登録・変更し、言語やリストについても設定する。

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。

コラム3

- 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
- 画面項目の入力例を示す
- 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
- 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
- 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

□ 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(1/2)

□ 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おり、補足資料として事例の資料を作成。

コラム3

画面レイアウト

□ 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(2/2)

■ 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。

画面レイアウトの補足資料の事例

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)

顧客情報一覧

検索 新規登録

氏名 氏名(カナ)

都市 郵便番号

← 前の10件 1124件中41~50件表示 次の10件 →

選択	氏名	氏名(カナ)	郵便番号	都市	住所	電話番号	メールアドレス	備考
○	山田	やまだ	100	東京	XXXXXXXXXX	XXXX	XXX	

■「検索」ボタン押下時の画面表示説明

- ・押下した際、太枠で囲んだエリアの表示が変化する。
- ・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。

太枠で囲んで明示しているため、特定のボタン押下(アクション実行)にて表示が変化するエリアが明確になる。

表示内容と表示条件は、別の設計書に記述している。詳細な仕様はこの補足資料には記述しない。

□ 画面項目の入力例を示す(1/2)

□ 状況

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。

□ 画面項目の入力例を示す(2/2)

■ 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

画面イメージ

	項目	動作	桁数	内容
①	地域リストボックス	選択	—	都道府県を表示する
②	氏名テキスト	入力	20	氏名を入力する
③	年齢テキスト	入力	2	年齢を入力する

項目名	半角/全角		内容	備考
氏名テキスト	全角		氏名を入力する	[入力例]山田 花子

定義した入力制約に従った入力例を記述しているため、発注者が理解しやすく、イメージしやすい。

詳細な制約の仕様は入出力項目相当の設計書に記述している。

入出力項目の例

表示用のラベル	入力制約
氏名テキスト	全角のひらがな、カタカナ、漢字、スペースのみ。

コラム3

□ 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
(1/2)

□ 状況

可変長の表を含んだ画面がある。

□ 関連するコツ

なし

□ 補足

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

コラム3

□ 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 (2/2)

■ 具体例

レイアウト図において、可変長の表を、表示可能な最大行数の状態に記述している。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。

最大の長さでの表示状態が明確になる。

表が2ページ以上に渡る場合にのみ表示されるリンクをレイアウト図に記述。

レイアウト図の事例

画面ID : AAAA010

(AAAA010) 国内出張情報入力 メニュー

氏名	社員番号	部門コード	部署コード	精算区分	承認者
山田花子	111111	101	101	仮払い	海川太郎

期日	出張先	出張目的	出発	到着	金額
<input type="checkbox"/> MM/DD	▼ ()	▼ ()			
<input type="checkbox"/>	▼	▼			
<input type="checkbox"/>	▼	▼			
<input type="checkbox"/>	▼	▼			
<input type="checkbox"/>	▼	▼			
<input type="checkbox"/>	▼	▼			
<input type="checkbox"/>	▼	▼			
<input type="checkbox"/>	▼	▼			
<input type="checkbox"/>	▼	▼			
<input type="checkbox"/>	▼	▼			

次ページに続く

1ページに表示される最大行数の表(ここでは、7行)の状態をレイアウト図を記述。表の枠を記述することがポイントであるため、表内は空白のままの箇所もある。

各行に表示される項目の詳細な仕様は入出力項目相当の設計書に記述されている。

行数が7行より短い場合の表示仕様は、画面レイアウトの画面部品の説明箇所に記述されている。

リンクの表示・非表示条件等の詳細な仕様は、画面レイアウトの画面部品の説明箇所に記述されている。

画面部品の説明の例

識別ID	ラベル	画面部品の説明
⑤	次ページに続く	検索結果が8件以上の場合のみ表示する。

□ 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)

□ 状況

- 複数の機能により構成された画面がある。
- 入出力項目及び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であったためである。

□ 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、入出力項目やアクションに関する説明をレイアウト図と並列して確認できるため、発注者に理解していただきやすかった。
- 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。

表記例は Java Pet Store* を題材としています。

□ 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(2/2)

■ 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。入出力項目及び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
文書名	画面レイアウト仕様書	設計者	XXX開発担当
機能名	ヘルプ機能	画面名	ヘルプ入力画面
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 高さ 無指定
		画面表示位置	無指定

ヘルプ入力画面

ヘルプ入力画面 対応者:システム管理者

新規作成 対応状況報告 対応状況確認 回答閲覧 未解決 解決済 戻る

問合せ情報

問合せ番号 氏名 問合せ内容

基本情報

受付No 受付日 対応者 対応内容

差戻し情報

差戻日 理由

メニュー ログアウト

ヘルプ入力時
変更登録 取消 削除

ヘルプ受付時
対応開始 差戻し 対応依頼 対応回答

画面レイアウト上のボタンや入出力等の画面部品の概要が説明がされているため、画面部品のレイアウトについての確認が容易である。

- ▶ [ヘルプ入力画面]
 - ・新規作成ボタンを押すと、新規問合せ情報入力画面になる。
 - ・メニューボタンを押すと、メインポータルメニューに戻る。
 - ・ログアウトボタンを押すと、ペット販売購入システムを閉じる。
 - ・対応状況報告ボタンを押すと、[基本情報]の入力が可能になる。(ヘルプセンター担当者がシステム管理者のみ)
 - ・対応状況確認ボタンを押すと、現在の対応状況が閲覧できる。
 - ・回答閲覧ボタンを押すと、問合せに対する回答が閲覧できる。
 - ・未解決ボタンを押すと、未解決の問合せのみが表示される。
 - ・解決済ボタンを押すと、解決済の問合せのみが表示される。
 - ・戻るボタンを押すと前画面へ戻る。
- ▶ [問合せ情報]
 - ・問合せをするためのエリア。
 - ・氏名と問合せ内容を入力する。
 - ・問合せ番号は、新規作成時に自動採番される。
- ▶ [基本情報]
 - ・ヘルプセンターの担当者が主に入力するエリア。
 - ・受付No.は自動採番、受付日は当日日付が表示される。
 - ・対応者に氏名を入力し、対応内容を記入する。
- ▶ [差戻し情報]
 - ・差戻しを下場合に表示されるエリア。
 - ・差戻し日と、理由をプルダウンより選択入力する。

以下の説明欄
・画面部品
(入出力、ボタン)
・操作手順

□ 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)

□ 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)」は入出力項目相当の設計書である。

コラム3

画面レイアウト

□ 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(2/2)

■ 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。

(内容説明)の事例
画面レイアウト

画面レイアウト (内容説明)											タスクNo.		組み枚数	
システム名 業務支援システム											画面ID		1/1	
メンテナンス											機能名		事務所名メンテナンス	
No.	画面項目名	画面項目ID	I/O	部品	文字種				列幅	タイプ	文字数	文字種	備考	
					種別	ワシヨ	種別	ワシヨ						
1	◆フレーム1													
1-1	事務所名	ZIMUSYO_NAME	I	入力フィールド	...		全角		...					
1-2	事務所名(カナ)	ZIMUSYO_KANA	I	入力フィールド	...		全角		...					

異なる設計書でも、画面の名称、画面IDを同じような位置に記述する。

(画面項目)の事例
画面レイアウト

画面レイアウト (画面項目)											タスクNo.		組み枚数	
システム名 業務支援システム											作成年月日		1/1	
メンテナンス											機能名		事務所名メンテナンス	
No.	画面項目名	画面項目ID	対象データ				入力チェック仕様							
			テーブル名		列名									
1	◆フレーム1													
1-1	事務所名	ZIMUSYO_NAME			...							検索条件が1つ以上指定されているかチェック		
1-2	事務所名(カナ)	ZIMUSYO_KANA			...							検索条件が1つ以上指定されているかチェック		
1-3	事務所種別	ZIMUSYO_SYUBETSU			...							検索条件が1つ以上指定されているかチェック		

「英字の大文字をアンダースコアで区切る」など、IDの命名規則が決まっている。