

Adobe XD CC : ユーザー体験 (UX) の デザインを効率化

Adobe XD の UX 開発ワークフローへの統合が生産性に与えるインパクト

この調査について

本レポートは、Pfeiffer Consulting がアドビの委託にもとづいて実施した市場別ベンチマーク評価の調査結果を報告するものです。調査の主な目的は、グラフィックデザインや画像編集ソフトウェアなど、同等の結果をもたらす他の方法と比較して、**Adobe XD (バージョン 7.0.12.9) を使用した場合の効率と生産性の向上について検証**することです。ベンチマークテストでは、ワイヤーフレームからプロトタイプ作成、注釈機能にいたるまで、UX デザイン全体のワークフローを調査しました。

ベンチマークには、過去 10 年以上にわたって精度を高めてきた Pfeiffer Consulting の生産性ベンチマーク調査手法を使用し、熟練した作業者が個々の作業をおこなうためにかかる時間を測定しました。詳しくは、この文書の最後にある「調査手法」をご覧ください。

Adobe XD について

Adobe XD は、拡大を続けている Creative Cloud のアプリとサービスのラインアップに最近加わりました。**Adobe XD を使用すれば、UX のデザイナーはモバイルアプリや web サイトのデザインをすばやく作成し、デザイン修正に伴う大量の反復作業をミスなく効率的に実施できます。**複雑なインタラクティブプロトタイプを作成できるほか、プロトタイプをデバイスでプレビューして、オンラインで修正することも可能です。さらに、**CC ライブラリのサポートによって、Creative Cloud アプリとの連携も実現**できます。

これにより、**UX デザインのプロセスを飛躍的に高速化**できます。実際、264 におよぶベンチマークテストの結果、**Adobe XD を使用すると、作業スピードが従来の手法より約 3 倍高速化**することがわかりました。

主なベンチマークの結果：12 のワークフローに関するベンチマーク評価の平均値



ソリューションごとに、12 個のワークフローシナリオを試した平均値。
合計 264 のベンチマーク評価を測定。

基準値：従来の方法で作成した場合の平均時間。短いほど良い。

概要

- ▶ 本レポートは、Photoshop CC や Illustrator CC などのグラフィックアプリケーションを使用したプロトタイプ作業と比較して、Adobe XD を使用した場合の**ベンチマーク評価とテクノロジー分析の調査結果**を報告するものです。
- ▶ ベンチマークテストでは、使用頻度の高いプロトタイプの作成ワークフローをいくつか検証した結果、他の方法と比較して、**Adobe XD を使用した場合は平均で約 3 倍高速化**しました。
- ▶ いくつかの一般的なワークフローについて実施したベンチマークテストでは、**Adobe XD によって生産性が 10 倍近く向上**しました。
- ▶ **Creative Cloud ライブラリは、既存のコンテンツを利用するために欠かせない要素**です。これにより、UX 開発プロジェクトの最終段階であっても、Photoshop CC や Illustrator CC で作成したデザインを更新することが可能になります。

Pfeiffer
Consulting
01001011

UX デザインにおける ボトルネックを解消

UX デザインの複雑性

UX デザインの現場は複雑さを極めています。これは10年ほど前から成長してきた比較的新しいクリエイティブ領域ですが、今日では、最も複雑かつ多層構造のワークフローとなっています。

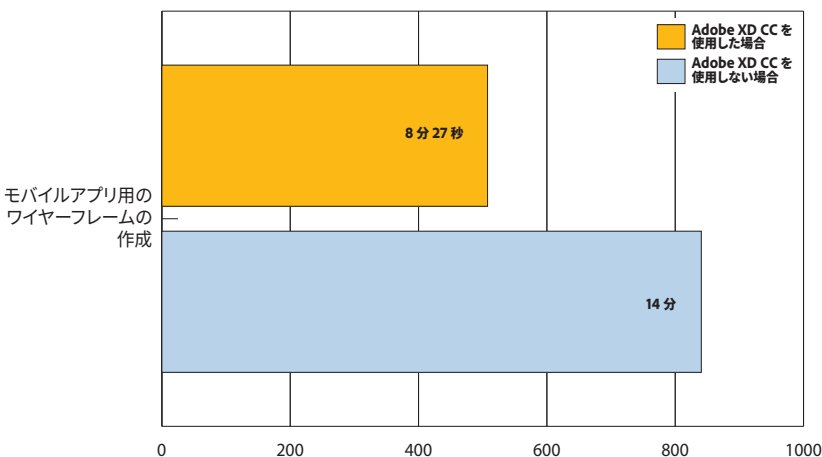
UX デザインが持つ複雑さの本質は、**効率と品質を複数の異なる階層で両立させる必要がある**という点に起因します。視覚的な側面では、最高水準のツールが求められる中で、**構造的な構成要素を紐付け、反復作業の迅速な処理や、様々なデバイスやプラットフォームへの容易な対応など**を実現する必要があります。また、潜在的なユーザーによるテストや検証がおこなえるよう、**プロトタイプにインタラクティブな機能を容易に追加**できる機能も求められます。

クリエイティブなコンセプトからクリック可能なプロトタイプへ

アプリ開発のプロジェクトは、明確に定義された複数のフェーズで実施します。まず、構想フェーズが完了したら、次のステップでは、通常、基本的なアーキテクチャとインタラクションの概要を示す紙のプロトタイプを手描きで手早く作成します。続いて、仮のデザインオブジェクトを使用して、アプリのあらゆる画面とデザイン要素を実現する**ワイヤーフレーム**を構築します。ワイヤーフレームが完了し、承認されると、デザイナーはこれらの仮のオブジェクトを実際のデザインに差し替え、**高精度 (HiFi) なプロトタイプ**を作成します。この際、可能であれば、対象となるデバイスで直接テストできる**インタラクティブな要素を追加**します。

モバイルアプリ用のワイヤーフレームの作成

単位は秒、短いほど良い



主なポイント

- ▶ UX デザインは、**効率と品質を複数の異なる階層で両立させる必要がある**、極めて複雑な工程です。
- ▶ **ワイヤーフレームを精度の高いプロトタイプにすばやく変換する機能**が必要になります。
- ▶ ベンチマーク評価によれば、リピートグリッドやオブジェクトへの外観ペーストなどの機能により、**Adobe XD が提供する UX 中心のツールを使用した場合、生産性が最大で 10 倍向上**します。
- ▶ フィードバックの統合とデザインスペックの共有により、**開発プロセスが大幅に高速化**されます。
- ▶ Adobe XD のデザインスペック機能により、**開発者に詳細なデザイン仕様を受け渡すプロセスが大幅に高速化**されます。

アプリのワイヤーフレームを作成する際は、まず必要な画面ごとにアートボードを作成し、シンプルな仮のデザインオブジェクトを使用してユーザーインターフェイスのコンポーネントの配置や機能を検討し、最後に実際のデザインに差し替えます。

ワイヤーフレームを作成するための基本的な操作という面では、グラフィックアプリケーションと Adobe XD は似ていますが、プロトタイプ作成用の専門ツールを使用した場合、生産性に顕著な優位性が見られます。これは、簡単なアートボードのプリセットやリピートグリッド、スマートな整列、スナップ機能など、管理とデザインを容易にする機能があるためであり、これによってデザインプロセスが高速化します。

つまり、UX デザインツールは、クリエイティブな作業に使用するアプリケーションと可能な限り緊密に連携する必要があります。特に、Photoshop CC と Illustrator CC は、クリエイティブの新たな可能性を開拓するために欠かせないツールです。しかし、こうしたアプリケーションは複数のアートボードやレイヤー、デバイスプリセットを強力にサポートしてはいるものの、プロトタイプ作成に関しては機能的に十分とは言えません。**これに対応できるのが、Adobe XD です。** Adobe XD は、アプリの開発で最も時間のかかる工程を専用のツールセットによって高速化できるため、デザイナーは好みのクリエイティブアプリケーションで最高の仕事を行うことができます。**ワイヤーフレームから精度の高い**

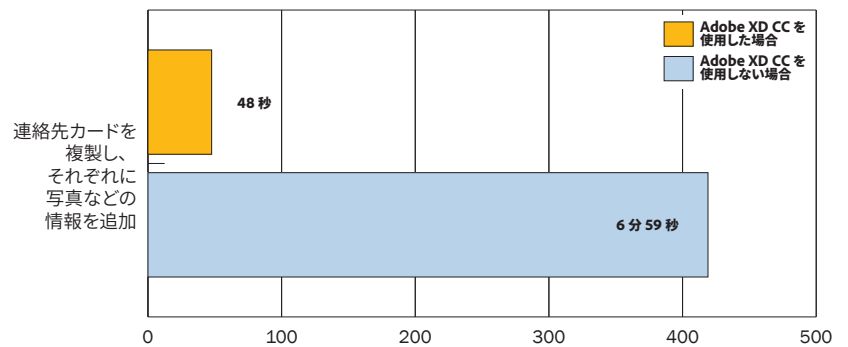
ロトタイプへの移行や反復の多いデザイン要素に加えた修正の効率的な処理、インタラクティブ機能の追加、デバイスでのプレビューや開発者への受け渡しなどを含む様々な作業を効率化できます。

CC ライブラリを使用すれば、UX のデザイナーが CC のアプリから直接プロトタイプに要素を配置できるため、デザインの変更が必要になった場合も自動的に更新されます。さらに、Photoshop ファイルのレイヤー構造を保持したまま、プログラムに完全な Photoshop プロジェクトを直接読み込むことができるため、**Photoshop で作成したプロジェクトを Adobe XD に受け渡すタイミングを、デザイナー自身が選択できるようになります。**

Adobe XD の生産性：主なベンチマークテストの結果

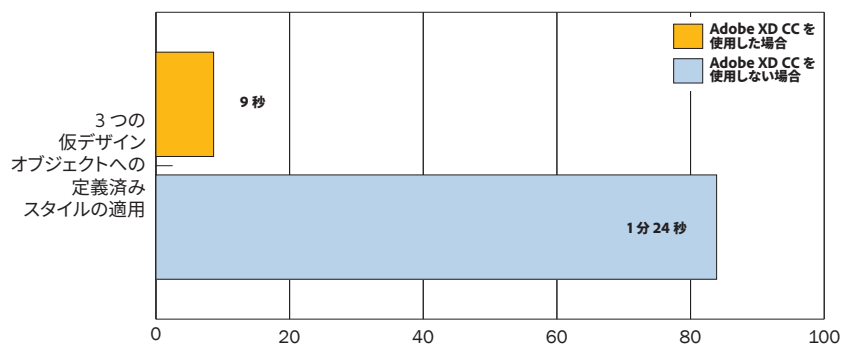
▶ **デザイン要素の追加**：本ベンチマークテストでは、アプリで連絡先カードの複製を5つ作成し、それぞれにユーザーの写真や名前、役職を追加するために必要な時間を測定しました。Adobe XD のリピートグリッド機能を使用し、繰り返し要素で複数の画像やテキストを自動配置できるため、グラフィックアプリケーションで同じ作業を実施した場合と比較して、約10倍の高速化を実現しました。

連絡先カードを複製し、それぞれに写真などの情報を追加
単位は秒、短いほど良い



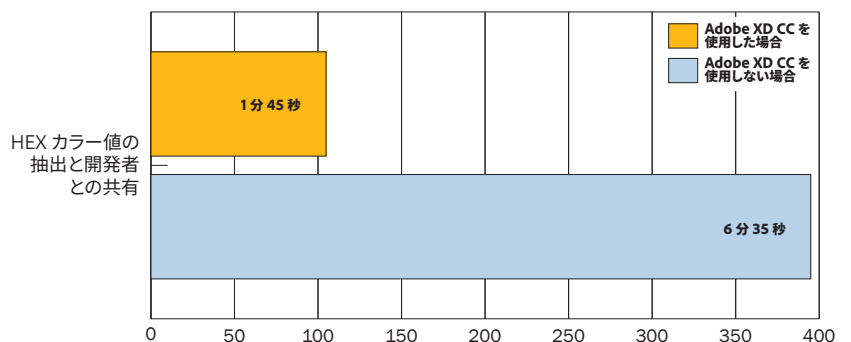
▶ **ラフなプロトタイプから高精度なプロトタイプへ**：ワイヤーフレームで仮配置したデザイン要素を、最終的なデザインに差し替えるには時間を要する場合があります。本ベンチマークテストでは、仮デザインとして配置した3つのオブジェクトを、最終的なデザインオブジェクトに差し替えるために必要な時間を測定しました。Adobe XD のアセットパネルを使用した場合、仮デザインのオブジェクトにカラーや文字の書式設定をそのまま適用できるため、この操作でのプログラムの生産性は約10倍向上しました。

3つの仮デザインオブジェクトへの定義済みスタイルの適用
単位は秒、短いほど良い



▶ **開発者への受け渡し**：プロトタイプを作成する段階では、デザイナーと開発者がデザイン仕様を正確に共有することがとても重要になります。Adobe XD では、カラー値や文字スタイルを含むデザインの詳細を、様々な形式で共有できます。また、開発者がオンデマンドでオブジェクトの測定結果にアクセスし、テキストコンテンツをワンクリックでコピーすることなども可能です。これにより、グラフィックアプリケーションを使用して同じ目標を達成する場合と比較して、プログラムの生産性に大きなメリットがもたらされます。

HEX カラー値の抽出と開発者との共有
単位は秒、短いほど良い



UX のワークフローを高速化

プロトタイプ作成の重要なフェーズ

UX デザインの効率性は、**静的なデザインを実際に機能するアプリにいかに変換できるか**で決まります。これは、プロトタイプ作成における最も重要なポイントです。最終的なデザインが実際のアプリに実装された状態を視覚化できることが重要ですが、コード開発という手間と時間のかかる工程に入る前に、アプリの動作とそれに対するユーザーの反応をテストできることが、**コストを削減し、開発期間の遅延を回避するために欠かせないプロセス**となります。

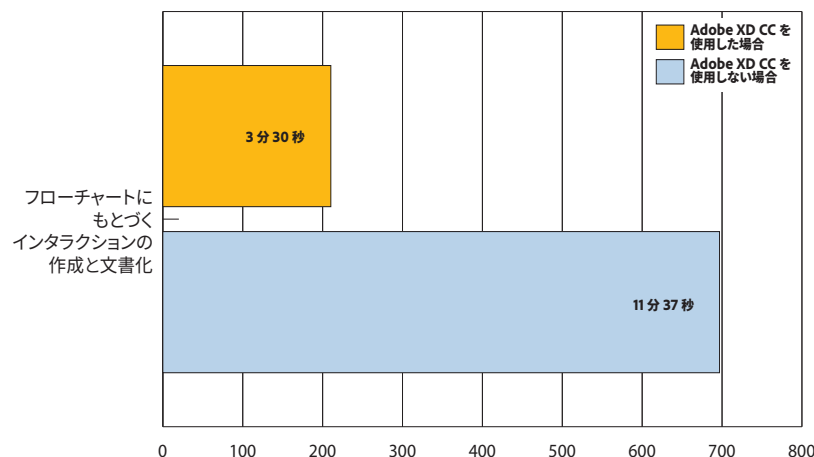
つまり、アプリの外観デザインにどんなツールを使用する場合でも、**プロジェクトの関係者は、ある時点で動作の確認やユーザーからのフィードバックを収集する必要があるのです**。その目標を達成するため、世界中の UX デザイナーは、HTML やプレゼンテーションプログラムなど、様々な手法を用いてきましたが、近年では、**専用の UX デザインツールを使用して、数十から数百ものアートボードをもとにインタラクティブなプロトタイプを作成するようになっています**。

反復作業の処理と連携

プロトタイプ作成のワークフローは、ある点において特殊な工程になります。**それは、類似または関連する多数のデザイン要素の修正の伴う大量の反復処理が必要になる点です**。そこで鍵になるのは、視覚的な一貫性です。カラー

プロトタイプ作成のベンチマーク：フローチャートにもとづくインタラクションの作成と文書化

単位は秒、短いほど良い



主なポイント

- ▶ プロトタイプ作成ワークフローの効率を向上させるためには、**類似する多数のデザインオブジェクトの修正に伴う反復作業を支援する必要があります**。Adobe XD はシンボル機能によってこのワークフローを支援し、ひとつのデザインオブジェクトに加えた変更を関連するオブジェクト全体に反映できるため、デザインオブジェクトごとのインスタンスを個別に操作する必要がありません。
- ▶ デザインの変更はプロトタイプ開発の最終段階でも発生することがあるため、**Photoshop CC や Illustrator CC との緊密な連携が不可欠です**。
- ▶ CC ライブラリのサポートにより、Adobe XD では、**デバイスでのプレビューフェーズの最中でもデザインの変更を適用できます**。
- ▶ Adobe XD の UX 中心のツールセットおよび管理機能と、Photoshop や Illustrator の質の高いグラフィックを組み合わせることが、**プロトタイプ作成の最適なワークフローを構築するための鍵になります**。

このベンチマークテストでは、Adobe XD のプロトタイプにインタラクティブ機能を追加するのに要した時間と、Photoshop のみでデザインしたアプリを使用して必要なインタラクションを示すために要した時間を比較しています。どちらの場合でも、アプリの基礎となるフローチャートを使用しました。

(これらの操作は直接対応するものではありませんが、どちらもプロトタイプを開発段階に移す際に欠かせないステップとなります)

Adobe XD と CC ライブラリ

Adobe XD と他の Creative Cloud アプリケーションの連携で重要な要素となるのが、CC ライブラリのサポートです。その効果をひと言で言えば、CC ライブラリを利用することにより、ユーザーはラスター画像やベクター画像だけでなく、カラーやテキストスタイルなど、多数の様々なデザイン要素を共有し、別の CC アプリで再利用することができます。CC ライブラリは、アートワークに配置されたアイテムとライブラリに保存されている元のアイテムとのリンクを保持します。ユーザーがこのリンクを解除しない限り、**元のアイテムが更新または変更されると、配置されたあらゆるコピーにそれが即座に反映されます。**

この機能により、異なる CC アプリ間におけるデータ交換の効率は飛躍的に向上します。これは、**共同作業において特に有用です。CC ライブラリは、チームの他のメンバーや外部の共同作業者と共有することができます。**例えば、ロンドンでデザイナーがロゴタイプを作成し、カリフォルニアでそれを使用してアプリのプロトタイプを作成した場合でも、ロゴタイプは自動的に更新されます。

Adobe XD は、CC ライブラリを Photoshop や Illustrator との連携の基盤としています。手の込んだグラフィックはネイティブ環境に保持し、**変更が生じた場合はプロトタイプのあらゆるアートボードに即座に反映できます。**

や線幅、文字スタイルなど、どんなに小さなデザイン要素を変更する場合でも、数十から数百のアートボード全体に反映する必要が生じます。つまり、ここで生じる多数の反復作業が、プロトタイプ作成における重大なボトルネックのひとつになっているのです。**Adobe XD では、デザインに加えた変更が、シンボルを通じてあらゆるアートボードに自動的かつ迅速に反映されるため、このプロセスを大幅に高速化できます。**

理想的な UX デザインワークフローの構築

Adobe XD が他のプロトタイプ作成ソリューションと異なる点は、Creative Cloud と連携できることです。これにより、UX デザインの必要性を考慮していちから開発されたツールおよび管理機能と、Photoshop や Illustrator その他のツールが生み出すクリエイティブの可能性を連携させたワークフローが実現します。

ベンチマークテストの結果が示すように、**UX デザイナーはこうした異なる機能を統合して、プロトタイプ作成のワークフローを大幅に効率化できるようになりました。**ここで中心となる問題は、こうしたプログラムを統合するための最も効率的な方法です。CC ライブラリ（サイドバーを参照）を利用すれば、クリエイティブなデザインツールをフル活用できます。たとえプロトタイプ作成プロセスの最終段階であっても、主要なデザイン要素をミスなく変更することが可能になります。**このようなデザイン変更は、プロトタイプのユーザーテストを実施している中でも発生する場合があります。**

さらに、開発者への受け渡しという問題も重要です。Adobe XD のデザインスベック機能を使用すれば、**オンラインのインターフェイスを通じて、開発者がオンデマンドで測定結果やカラー値などにアクセスできるだけでなく、テキストのカット&ペーストといった操作も可能になります。**

つまり、Adobe の新しいアプリケーションは、Photoshop や Illustrator に取って代わるものではなく、**それらを補完するものであり、ツールセットとワークフローの統合によって、現在の UX 開発における数多くの複雑な問題に対処するための効率を、飛躍的に向上させます。**

ソリューションの比較：プロトタイプ作成ワークフローの最適化

	ワイヤーフレーム	デザイン	プロトタイプ	テストと検証
Adobe XD CC	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 卓越したワイヤーフレーム作成とアートボード管理 ▶ 反復要素の優れた管理 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ UX 中心のデザイン機能 ▶ CC ライブラリを介した CC アプリとの緊密な連携 ▶ Photoshop CC との緊密な連携 ▶ ネイティブの Sketch ファイル の読み込み 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 迅速なイテレーション、デザインや反復要素の変更を含む優れた機能 ▶ インタラクションを簡単に挿入可能 ▶ インタラクションや外観のカット&ペースト 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ あらゆるインタラクションのデバイスレビュー (iOS, Android) ▶ web ベースの共有、注釈機能 ▶ web ベースのデザインスベック機能 ▶ 動画として書き出し
標準的なデザインワークフロー (Photoshop CC, Illustrator CC)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ アートボードの優れたサポート ▶ ネスト化されたレイヤー ▶ 機能セットは本来 UX 開発を想定して設計されたものではない 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 他に類を見ないデザイン機能 ▶ CC ライブラリを介した Adobe XD CC や他の CC アプリとの優れた連携 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ プロトタイプ作成機能はない ▶ インタラクティブなプロトタイプの作成は専用のツールやサービスに任せる必要がある 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ デバイスレビューやオンラインにおけるプロトタイプの検証には利用できない ▶ プロトタイプを共有するには、PDF または画像ファイルとしてアートボードを書き出す必要がある
サードパーティ製 UX ソリューション	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 一般的に良好なワイヤフレームおよびプロトタイプ作成ツール ▶ UX デザイン用に設計 ▶ 新しいツールの導入には追加コストと習得までの時間が必要 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ デザイン機能は使用するサービスやアプリケーションに依存 ▶ PS/AI ファイルのサポートはベンダーに依存 ▶ 大規模なプロジェクトの場合、オンラインのみのサービスはデスクトップベースのアプリケーションに比べて低速になる 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ プロトタイプ作成機能はサービスやアプリケーションに依存 ▶ プラットフォームのサポートはベンダーに依存 ▶ 通常、デザインとプロトタイプ作成は異なるアプリケーションで実施 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ テストおよび検証の方法はサービスやアプリケーションに依存 ▶ プラットフォームのサポートはベンダーに依存 ▶ 大規模なプロジェクトの場合、オンラインのみのサービスはデスクトップベースのアプリケーションに比べて低速になる

最適な UX デザインワークフローの構築は複雑になることがあります。多くのデザイナーは、最も使い慣れたグラフィックアプリケーションで作業を開始しますが、通常はある時点で専用のプロトタイプ作成ツールに切り替える必要があります。専用のアプリやサービスは多数存在しますが、Adobe XD を使用すれば、CC ライブラリを介して Photoshop や Illustrator との緊密な連携が可能になります。

調査方法

このベンチマーク評価は、ア دبيからの委託により、Pfeiffer Consulting が中立公正に実施しました。

このレポートに示す生産性の測定値は、実際のワークフローの事例にもとづき、対象プログラムとワークフローについての長い経験を持つ熟練者が設計し、実行したものです。

▶ ベンチマークの設計手法

基本的な考え方は簡単です。あるプログラムまたはソリューションがもたらす（またはもたらさない）生産性の向上を評価するために、まず、比較の対象となる各アプリケーションまたはワークフローにおいて、ある結果を実現するのに最低限必要な手順の数を分析します。

この操作手順を明確にしたら、現場で対象のソリューションに長年携わっている経験豊富な担当者の手を借り、各ソリューションの操作またはワークフローを実行します。

あらゆる操作手順を3回実行し、測定した3回の平均値を使用します。

▶ Pfeiffer Consulting について

Pfeiffer Consulting は独立系技術研究機関です。パブリッシング、デジタルコンテンツ制作、ニューメディアプロフェッショナルなどのニーズに特化したベンチマーク評価を実施しています。

詳しくは、下記にお問い合わせください。

research@pfeifferreport.com



All texts and illustrations © Pfeiffer Consulting 2018
事前の書面による同意のない無断複製を禁じます。
詳しくは、research@pfeifferreport.com までお問い合わせください。

このレポートに掲載されているのは、情報提供のみを目的とした評価データおよび一般的シミュレーションのデータです。この情報は、既存の会社またはクリエイティブ作業の状況について、特定の生産性の調査や算定を提供するためのものでも、またそれに代わるものでもありません。Pfeiffer Consulting は、本レポートに掲載されている情報、助言、提言の使用についても、これに基づいておこなわれる行動についても、一切の責任を拒否するものであり、本レポートまたは関連文書で提供しているデータに基づく購入、装備、投資その他の判断および事業について責任を負うことはできません。

Adobe, the Adobe logo, Creative Cloud, Illustrator and Photoshop are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.