

ORECON WORKSHOP

トラストフォーマット

FIRST EDITION

トラスト作成ワークシート第1回目

<https://orecon.co.jp>

イントロダクション 1回目.....	3
3～5人でチームを組みワークを進めます	3
第1回目のゴール：1週間で結果を出すグロースハック	4
パクるのは悪か？	5
美しいデザインにしなければならない？	6
いいデザインは決まっている？	7
派手で目立たせないと売れない？	8
UX・ユーザービリティで良いんじゃないの？	9
ダークパターン嫌がられない？効果あるの？	10
100%絶対に成約率を上げる方法ってあるの？	11
学習効果を引き上げるアウトプット	12
12	12

トラストフォーマット

イントロダクション 1回目

学びを最大化するため、安心して体験できる環境づくりにご協力ください。

- ・ご参加に関する細かいルールはなく、基本的に“自由”です
- ・アウトプットは気付いた瞬間に出しましょう
- ・仲間の成功を喜びましょう
- ・ここだけの話やアイデア、プライバシーは尊重しましょう
- ・質問が浮かんだら、手元の四角付箋に書いて休憩時間に「質問コーナー」へ貼ってください。講師が答えます

3～5人でチームを組みワークを進めます

リーダーとサポーターを決めましょう

リーダー：	サポーター：

- ・同じチームでワークを進めます
- ・ニックネームで呼びあいましょう
- ・助けあい教えあいましょう、教えることがより深い学びになります
- ・ワークショップの中で協同でチェックリストを作ります
- ・お互いから引き出しあい、最高のチェックリストを作りましょう

チーム名を決めましょう

トラストフォーマット

第1回目のゴール：1週間で結果を出すグロースハック

流行り廃りのない、新しいWEB技術「トラストフォーマット」を身に着ける

・科学的に「仮説」→「実験」→「分析」→「再現」→「法則」で物事を見る

□GoogleアナリティクスやABテストツールの環境を用意します

・多くのABテストデータから仮説を見つけます

□チームで見つけた法則をチェックリストにします

□お互いのサイトを作ったチェック項目でチェックして改善点をみつけます

□最高のチェックリストを作って繰り返し使えるようにしましょう

・ビジネスなので、最も早く、楽に、利益が出るような選択をする

□今日から7日間の最も効果的なテストをそれぞれ1つ決めます

テスト結果やお互いの事例から仮説を立てる

お互いのサイトを
チェックして改善ポイント
をより多く見つける

テスト結果を分析し収益
の順でチェック
リストを作る

トラスフォーマット WORK

パクるのは悪か？

コピーがどんどん容易になっている昨今パクる事について、しっかりと考える機会を持ったことがある人は稀で、多くの人が「なんとなく悪い」「悪者がやっている」という感覚や感情によって判断しています。

私達はいろんな技術の上に立っています、iphoneも従来の技術の組み合わせです。任天堂は捨てられた技術を安く水平展開することで収益を上げています。このワークでは「悪いパクリ」と「良いパクリ」の判断基準を見ていきます。

良いパクリ事例（良いかも？）	悪いパクリ事例（ダメかも？）
・ フォントを使う・ いらすと屋や素材画像を使う・ 流行りのモノを使う	・ 佐野デザイン・ 中国の違法コピー・ 他と全く同じデザイン・ 無断使用

トラストフォーマット WORK

美しいデザインにしなければならない？

「デザイン=美しいが正義」こんな図式がまかり通っている、しかし実際人間の行動を見てみると必ずしも美しいものを選んでいるわけではない、異性の好みも人それぞれ、人気俳優や女優はすべての人から「死ぬほど好き」とは思われてない

このワークでは、あなたが取った行動や選択した物事を通して「美しさ」以外の何を基準にして自分は行動しているのかを振り返り、仮説を立てます

選択したもの・選択が必要なもの	取捨選択	判断基準
ダイレクトメールなどの郵便物	チラシは捨てた、銀行や役所のは残した	重要なことが書いてあるから
メールの受信箱		
日々の小さな仕事		
異性の好み、彼女、伴侶		
最近買った消耗品		
ほしいと思った高額商品		
ランチで食べるもの		
今の職業		

トラスフォーマット WORK

いいデザインは決まっている？

画像でいい画像悪い画像はどうやって決めているだろう？お客様は商品を買うなどの判断を画像のどこを見ているだろうか？このワークでは「あなたが画像を作成する時」と「お客様としてサービスを利用する時」の判断基準を見ていきます

画像を作成するときに気をつけていること	サービスを利用するときに見ているところ
<ul style="list-style-type: none">・モデルの角度・光を多めに明るく・ピント・シズル感・コントラスト	<ul style="list-style-type: none">・作った画像じゃないか？・素材画像使ってないか？

クリック箇所を作るときに気をつけていること	自分がクリックするときに見ているところ
<ul style="list-style-type: none">・大きなボタン・大きな文字・目立つ色味・見出しと分ける	<ul style="list-style-type: none">・怪しくない・押しやすい・リンク先URL・画像かなあ

トラストフォーマット WORK

派手で目立たせないと売れない？

パチンコ屋のチラシのように、デカ文字で光らせて立体にして、雷で売れるか？一方で、売れなくなってしまうデザインも存在します。このワークでは売れないデザイン「ディストラストフォーマット」が存在します。警察署などのサイトや自分が怪しいと感じたページをピックアップして、ディストラストフォーマットのチェックリストと「どう改善すればよいか？」をセットで作成しましょう

ディストラストフォーマット	どう改善すればよいか？
<input type="checkbox"/> 画像はあるほど圧縮されていないか？	⇒ 画像がjpegのときは荒れを確認・写真以外はPNG画像を使う
<input type="checkbox"/>	⇒

トラストフォーマット WORK

UX・ユーザービリティで良いんじゃないの？

トラストフォーマットでUXやUIのデザインをユーザービリティを考慮しながらすれば良いことじゃないの？

トラストフォーマットは信頼性を演出し「意図した行動をユーザーに取らせる事」なので、ユーザーの体験UXや使い勝手ユーザービリティ（UI）とは違うものです。その違いから、収益UPさせる方法「ダークパターン」をリスト化しよう。

UX/UI・ユーザービリティの常識	トラストフォーマット
システム状態の視認性を高める	⇒ ユーザーが行動に必要な情報以外は表示しない
ユーザーにコントロールの主導権と自由を与える	⇒ 意図した方向に誘導する限られた自由を用意しよう
一貫性と標準化を保持する	⇒ 集中力を維持するため認知不協和を使う
記憶しなくても、見ればわかるデザインを行う	⇒ 信頼しているパターンを使ってクリックさせる
柔軟性と効率性を持たせる	⇒ 最も収益を多くもたらしてくれる顧客に合わせる
最小限で美しいデザインを施す	⇒ 反応があり、意図した行動をさせるデザインをする
ユーザーのエラー認識、診断、回復をサポート	⇒ 自己解決を促し離脱する場合は自動化
ヘルプとマニュアルを用意する	⇒ 顧客が信頼に足る最小限のQ&Aを用意する
お客様がショートカットできるようにする	⇒ お客様は継続課金で行動を不要にしよう
有益なフィードバックを提供しよう	⇒ 買わなくなるまで次のステップを用意しよう
完了感を与えるために対話をデザインしよう	⇒ 次の行動につなぐため徐々に親密に接点を増やそう
情報を把握しやすく見やすくしよう	⇒ 意図した理解をするよう情報をデザイン編集しよう
簡単にやり直しできるようにしよう	⇒ やり直しは購入完了した後で用意しよう
• 内部の動きが把握できるようにしよう	⇒ 信頼を得る量の接点と人名を作ろう
“外観”と“内容”を重視する	⇒ 外観は限界まで変え、内容はコストの範囲で改善
タップしやすくしよう	⇒ 購入以外はタップしにくく、または非表示にしよう

トラストフォーマット WORK

ダークパターン嫌がられない？効果あるの？

ユーザーが知らない間に課金されて炎上したZOZOのように、サポートセンターへ問い合わせしにくいように設計しているAmazon、キャンセルの電話回線の本数を減らしている楽天。

世の中にはユーザーの利便性とは全く逆の行動しているが、収益を上げている方法がいくつもある。感情論ではなくチームで話し合っ、自社で使えるダークパターンを見つけ出そう

ダークパターンのテクニック

目的の行動はラベル部分までリンクを貼る、そうでないものはラベルにリンクをしない

トラストフォーマット WORK

学習効果を引き上げるアウトプット

チームで全員が最も効果が上がりそうだとおもうテストを3つピックアップ

実施するテスト内容	中間発表
第1週	月 日 :
第2週	月 日 :
第3週	月 日 :

チームごとに今回の学びとディスカッション内容をまとめ、なぜこの3つを選んだのか？一つのまとまった「〇〇（チーム名）ノウハウ」として発表します。