

目次

1	分析的評価の目的	2
2	実験機材	2
3	分析的評価の方法	2
4	分析的評価の結果	2
5	分析的評価の考察	3
6	分析的評価の考察を基にした要求仕様	3
7	設計の内容	3

1 分析的評価の目的

ATM_A の分析的評価を行い、個人の評価と班員の評価を比べることで問題点を抽出する。また、その問題点を基に具体的な解決策を考えて再設計する。

2 実験機材

使用した機材は、Dell Inspiron 15 3535 である。OS は Windows11 Home であり、用いた R 言語は R version 4.3.2 である。

3 分析的評価の方法

銀行 ATM のインターフェースのプロトタイプである ATM_A を実施してログを取得した。そのインターフェースを、Nelsen の 10 項目を基に評価した。その後、評価内容を班員全員と共有し、問題点を炙り出した。また、問題点について考察を行い、評価をもとに要求獲得と再設計を行い、実装を行った。

4 分析的評価の結果

ATM_A の分析的評価の結果を、個人の結果は表に、班員の評価は表に示す。

表 1 ATM_A の分析的評価（個人）

1 システムの状態を視認できるようにする	・現在位置を表示すべき
2 実環境にあったシステムを構築する（専門用語は避け、ユーザが普段使う言葉を使用する）	
3 ユーザにコントロールの主導権と自由度を与える	
4 操作と表示に一貫性を持たせる	・テンキーやかな入力は、昇順やかな順になるように一貫性を持たせて表示すべき。 ・ボタンの色が薄かったり、濃かったり統一されていないのと、薄い表示のときに認識しづらい。 ・名前の一覧表示では、あかさたな順でそれぞれまとめた方が見やすい。
5 フィードバックを与え、エラーの発生を事前に防止する	・振込金額を指定していなくても、フィードバックなしに確定できてしまう。
6 記憶の負担を最小限にし、見た目だけで分かるようにする。	・ボタンの色が全部一緒なので、ボタンの識別が難しい。
7 柔軟性と効率性を持たせる（ショートカットなど）。	・いくつか前の操作画面に戻るには、何回か戻るボタンを押す必要があるが、操作画面を選択することでそのページまで飛べるようにしたい。 ・1文字削除できる機能が欲しい。
8 余分な情報を提示しない最小限で美しいデザインにする。	金融機関名が一覧表示になっているが、「あ」から始まる金融機関名などのように、あかさたなグループにして表示すべき。
9 ユーザがエラーを認識し、回復できるようにする。	
10 ヘルプやマニュアルを用意する。	

1 コーリスティの概要	31	32	33a	33b	34	35
1 システムの状態を確認できるようにする	図1の画面にシステムの状態を確認できるようにする。この画面は、システムの状態を確認できるようにする。					
2 車庫場にあったシステムを確認する（専用画面は別、ユーザが操作できる画面を使用する）	図2の画面にシステムの状態を確認できるようにする。この画面は、システムの状態を確認できるようにする。					
3 ユーザにコントロールの表示と画面を操作する	図3の画面にシステムの状態を確認できるようにする。この画面は、システムの状態を確認できるようにする。					
4 操作と表示に一貫性を保つ	図4の画面にシステムの状態を確認できるようにする。この画面は、システムの状態を確認できるようにする。					
5 フィードバックを与え、エラーの発生を事前に防止する	図5の画面にシステムの状態を確認できるようにする。この画面は、システムの状態を確認できるようにする。					
6 情報の表示を最小限にする、見た目に分かりやすくする	図6の画面にシステムの状態を確認できるようにする。この画面は、システムの状態を確認できるようにする。					
7 数値と記号を最小限にする（ショートカットなど）	図7の画面にシステムの状態を確認できるようにする。この画面は、システムの状態を確認できるようにする。					
8 余分な情報や表示を最小限に抑え、見やすいデザインにする	図8の画面にシステムの状態を確認できるようにする。この画面は、システムの状態を確認できるようにする。					
9 ユーザがエラーを認識し、回復できるようにする	図9の画面にシステムの状態を確認できるようにする。この画面は、システムの状態を確認できるようにする。					
10 ヘルプメニューを開く	図10の画面にシステムの状態を確認できるようにする。この画面は、システムの状態を確認できるようにする。					

5 分析的評価の考察

6 分析的評価の考察を基にした要求仕様

7 設計の内容

参考文献

- [1] 西崎友規子, プロジェクト実習 I ヒューマンインターフェース 実験テキスト, 京都工芸繊維大学, 2024 年