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・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
7	設計の内容 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

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					
	・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.				
4 操作と表示に一貫性を持たせる	・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.				
	・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、				
7 柔軟性と効率性を持たせる (ショートカットなど)。	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、				
8 木力な旧報を促小しない取小板で美しいプッインにする。	あかさたなグループにして表示するべき.				
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。					

ヒコーリスティック特権	31	3	2 33fr	33fs	34	35
1システムの状態を視認できるようにする	現在の項目は文字を読めばわかるが分かりに くい、わかりやすく表示するべき。		O (現在位置を表示するべきである。)			
2 実現場にあったシステムを構築する(専門用頭は逃け、ユーザ が普段使う言葉を使用する)	専門用原はない。取り消しという言葉が項口 をマキャンセルしてホームに戻っているの で別の言葉を使うべき		☆ (分からないものはfise(内のようなボタンを用意し、その場で回答を得られるようにするべきである。)			
3 ユーザにコントロールの主導権と自由変を与える	係込先の銀行がその他で区切られているのが 分かりづらくなることもありそう	支兵等がをカタカナ入力からだけでなく一 関から選択することができてもよさそう			・「取り消し」と「戻る」の違いが分かり にくい	
4 遅かと表示に一層性を持たける	取り消しボタンが表示する内容で導う。 費 字、カタカナの似く地不規則でわかりづらい	取り消しがボジンのお園が兼中で変わる	☆ 表の傾向行とボタンの連携が含ま開い で、それぞれの連載が終むする行に対する 接手であると誘動さけがおおい。			・施込先の金属名標文字入力がおいて、損 開始がなく機能して与い 施込先が正規構写を入力する場面で、却 可の地がおり付けて、所でもあるに同様問 でにのようなことをしてしまつと、入力能 準、使開発してしまいかなれて、 のは、 のは、 のは、 のは、 のは、 のは、 のは、 のは、 のは、 のは
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	振入全部が内内でも送金できるようになって いたり、残酷を終えていてもできるように なってしまっている。		☆ (含粧が青天井になっていたが、残酷な 85,000円で開ごされているのであればその ようなエラーがあってもよいのではない か。)		 0を全額が際に入力できてしまう (09千 ~09,000円) 0円の入力を受け付けてしまう 面号入力で指定以上の相談が入力できてしまう 	・振り込み全額の入力において、何も入力 していなくても300両間へと進めてしまう
B 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。		取り消し作業るのボタンに矢田などの関形が得るがだない	☆ (一般的な順序を無視した配列が展開っている。)			
/ 暴教性と途事性を持たする(ショートカットなど)。	入力にか字を1次字が1済4ポタンが幅 く、不搬に施した		・ ボランの自分で開い、 の できまっています。 の できまっていまます。 の できまっています。 の できまっています。 の できまっています。 の できまっています。 の できまっています。 の			・デンキーと生態対力を学え方が終める。 での機能におって、ポタンの対りぶられ ているなっますが他の対象が対象(54)。 学を構造にプラム、個外域が多く54)。
# 念分な情報を収示しない場が限で乗しいデザインにする。	デザインは最小様ではあったが、水色に白文 デで語かにくいデザインだった。		○ 重要なことを発展する最初な対論っ でしない。例えば、預金が同じはおはてある 小はである。北下 報告を示すくさべき である。 ・ 全部が発出し入力されないとき。報道 両性の比力が不満力である。		・ボタンの自か等。、ほど・様 カーリルをボタンに駆かしたときの色 の変化がけない。 番号スカ・カタカナのキーボード配置 が確かないたのである。 ・処理論のコンンが変化が悪になる とおがある。 (1300年)、2500年9 ・1万」のボタンの料理が参加しい (3万・4,000円、45700円、6千万・6,000円、5751年~4,000円、6千万・6,000円、6千万・6,000円。	
9.ユーザがエラーを認識し、同度できるようにする。	報信番号などを断着えた時はエラー両席に飛 ぶようになっている。ここの特性は対象的わ かりやすかった。		☆ (エラー表示がない部分があるのではないか)		・観定着司を一機だけ表示できない	

- 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