

簡易プロトタイピングによるユーザインタフェース設計

検討会説明用資料 3班 ver.2

前回との変更部分は行の末尾に★マークを付けた。

202211879 新井 皓陽

202212115 近 和

202210779 山田 悠真

1. 対象システムの選定

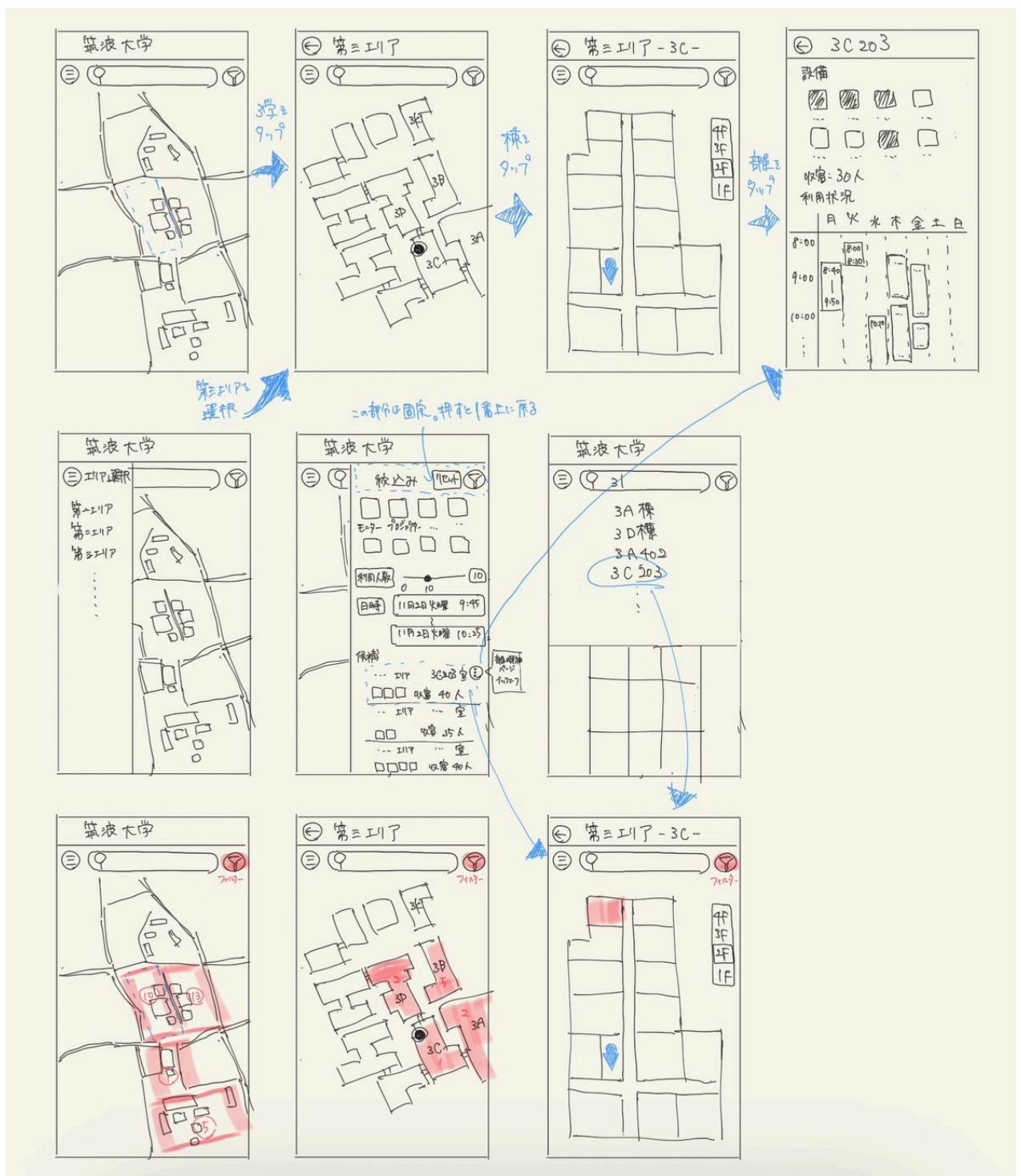
空き教室確認システム(新規作成を想定)

2. 解決を目指す問題の決定

- 学内マップで教室の利用状況の把握ができない
- 学内マップ等の現存するマップでは教室の設備状況の把握が困難

3. 評価するHIの素案の決定

- 表示形式
 - 基本的にマップ形式
 - 階層構造で移動
 - 検索時にリスト形式
 - マップに遷移も可能
 - 教室の利用状況を表形式
- マップの機能
 - 現在地の表示
 - 設備アイコン
 - 空いている教室を色付け
 - 教室の利用予定表を表示
- 検索の機能
 - 条件付き検索も可能
 - 日時指定
 - 設備指定
 - 人数指定
 - エリア指定
 - 教室名検索
 - 教室の利用予定表を表示



4. 実験参加者のタスクの決定

i. マップ遷移課題

-> 「現在地と近くのモニターのある空き教室を見つける」★

- 事前に被験者には縁取られた教室は空き教室を意味することを伝える。★

ii. 条件の絞り込みを用いる課題

-> 「以下の条件を満たす部屋の数を調べる」

- プロジェクターあり★
- 第3エリア
- 1月31日 金曜日の15時15分から18時

- 収容人数が20人以上

iii. 検索窓を用いる課題

-> 6A202 ビジュアルデザイン室の利用予定表を確認

5. 取得データと取得方法の決定

i. 操作回数

- タップ数と場所★
- マップ遷移回数
- 動画データを記録して後からデータを取りたい★

ii. 時間

iii. アンケート

- 利用しての感想
- アイコンはわかりやすかったか
- 面倒に感じた部分

6. データの解析方法の決定

- KLMモデルで計算する
- 事前に製作者の記録を取り、各場所においてのタップ数を比較して考察する。★
- フィッシュボーン図で問題があった部分を掘り下げる

フィッシュボーン図

10

□ 曖昧な問題を、問題と原因、対策にブレイクダウンし、俯瞰するためのツール

□ 複雑な問題を見える化して複数の解決アプローチを探る

