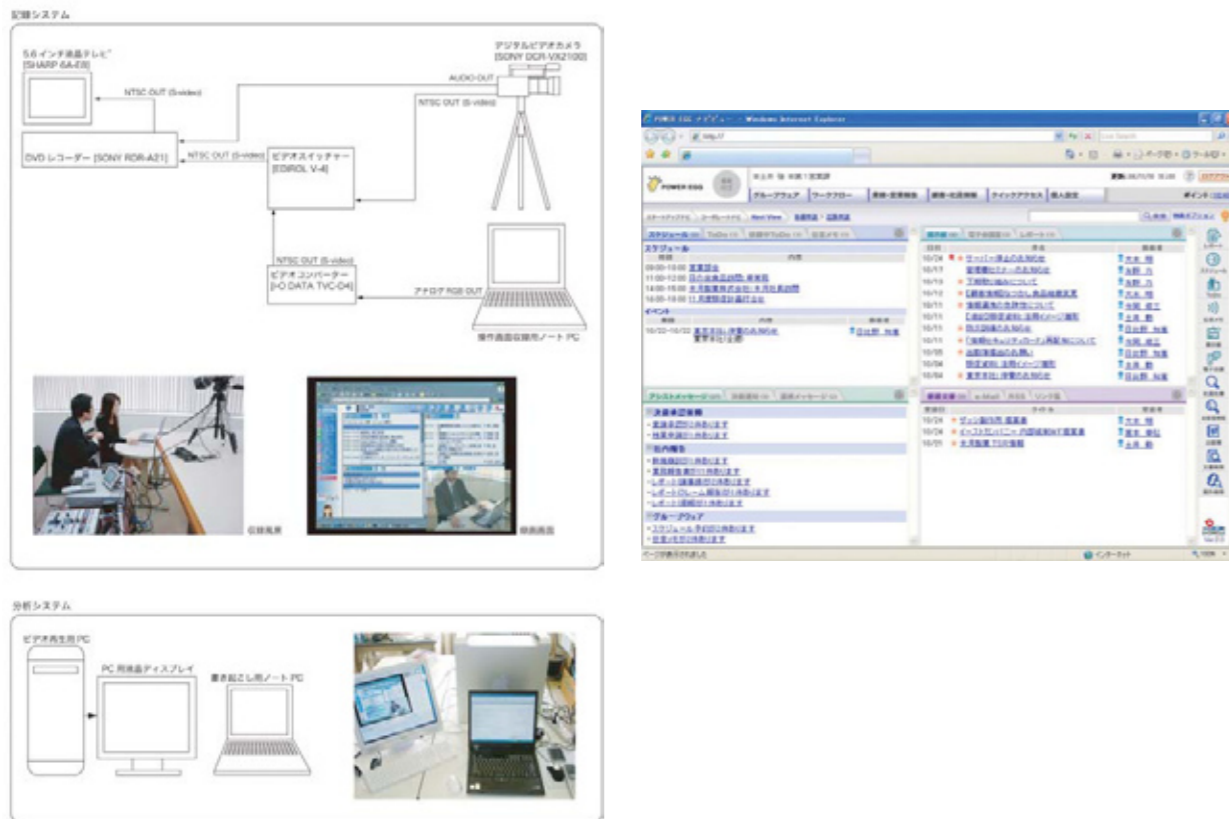


インタビュー調査・記録・分析システム概要



研究テーマ

会社向けポータル情報システムの画面デザインの検討

目的・概要

本研究はディサークル株式会社が開発する会社向けポータルソフトウェアの画面デザイン、およびソフトウェア自体のユーザビリティ(使いやすさ)改良について、その具体的改善策を提案することを目的とした。研究の結果、ユーザビリティ改善のための新たな理論的知見を数点見出すことに成功し、これをもとに新規デザインを導出することを達成した。

期間

2007年4月から2008年3月

委託者

ディサークル株式会社

研究体制

プロジェクト型

担当

デザイン科教授 村中稔
 デザイン科准教授 鈴木康雄
 デザイン科准教授 伊藤英高
 一般教育等准教授 荷方邦夫

PROCESS

旧製品のユーザビリティ評価

ディサークル社より依頼のあったポータルソフトウェアの画面デザインに関する検討内容について個別の解決を図り、新規製品研究の基礎とした。

新規製品ユーザビリティ開発における理論的アウトラインの諮問

新規製品にむけて資すると思われるユーザビリティ改善のためのいくつかの概念モデルを提案し、実装の可能性について研究を行った。これをもとにユーザビリティ標準のためのアウトラインを作成し、これらを満たす画面デザインについて検討を行った。

改善の3つの目標と具体的アイディア

- 1 「シームレス」な使用感の追求
 - ・集約的なメンタルモデルの投入
 - ・画面遷移での表示システムの規格化
 - ・WYSIWIG
- 2 「マッシュアップ」、さらなる集積化への対応
 - ・機能のカテゴリライズの再検討
 - ・画面の「2.5次元」表現による集積化
 - ・モジュール間、機能間の距離
- 3 「エモーショナル・デザイン」の可能性
 - ・エピソード化
 - ・ワークプレイス・メタファの導入



改善された画面デザインの作成

アウトラインをもとに作成された新たな画面デザインからモックアップを作成した。このモックアップを使用して、実際の使用するにあたっての問題点、また設計上の問題について一つ一つ解決を行った。

デザインアウトラインの改善

作成されたモックアップについて、従来の製品と新規開発の製品についての比較研究を行っている(研究期間終了後も継続中)。特に眼球運動測定装置を用いて、ユーザの使用時の視線解析。新製品と旧製品間における使用の差異についてのユーザビリティ・テストを実施する。

