

卒業研究 I

09se172 桃山 みなみ

09se087 伊藤まどか

目次

- 研究テーマ
- UXとは
- UXを用いることによって
- 今後に向けて
- 参考文献

研究テーマ(流れ)

共通の考え

自分たちがユーザになる機会が多く、研究の結果をより実感できるものを研究したいという思いがありました。



情報化する現代

そこでかつて目にしたあるwebの記事を思い出しました。
それを再度読んでみて、幅広い世代のユーザが情報機器等をより快適に利用できるようにUX(User Experience)について深く研究したいと思いました。

研究のこれから

そのUXを基にした具体的な機器のUI(User Interface)を提案するのか、
ある架空の製品のUXガイドラインを作成するのかなどは**未定**

研究テーマ(ニュース記事)

ITジャーナリスト 神尾寿氏、杏林大学医学部精神神経科学教室教授 古賀良彦氏の「スマホストレスを回避するには」という内容の講演の要約

操作時の「うまくいかない」ストレス検証実験

実験内容としては、スマートフォンを使用するタスク遂行実験を実施した。

- 場所: 都心オフィススペース
- 時間帯: 日中(10時~12時)
- 姿勢: 座位

実験環境

- 名簿から「氏名」「電話番号」「メールアドレス」をアドレス帳に登録

- 架空のスケジュールをカレンダーに登録

- クイズに対して答えをGoogleで検索し、回答する

タスク(10分間)



研究テーマ(ニュース記事)

検証の内容

検証1:「うまくいかない」ストレスの**強さ**

操作がうまくいかないことで、どの程度ストレス負荷が生まれているのか

検証2:「うまくいかない」ストレスと
日常のストレスの**比較**

PCと比較して、どの程度のストレスの強さとなっているのか

検証3:「うまくいかない」ストレスの**端末比較**

現スマートフォンユーザーと、旧スマートフォンユーザーの間では、操作がうまくいかないことによるストレスにどのような差が生まれるのか

操作時の「うまくいかない」スマホストレスには、端末間でどのような差が存在しているのか

研究テーマ(ニュース記事)

実験結果

検証1:「うまくいかない」ストレスの**強さ**

検証2:「うまくいかない」ストレスと
日常のストレスの**比較**

検証3:「うまくいかない」ストレスの**端末比較**

操作の「うまくいかない」ストレスは、
心理的ストレスはPCから得るそれ
の1.7倍
日常から得るそれの2.3倍ほどにも
なる

端末の影響を受けやすい結果が出た。
傾向としては「よりストレスが弱い端
末」=「タスクをこなしやすい端末」

これらより、スマホストレスを回避するには、ユーザの「操作のしやすさ」を考えたUI (User Interface) が大切だと思いました。現在普及が高まったこともあり、この分野に興味をひかれました。

UX (User Experience) とは (1/2)

- UXに関するコンサルティング事業を行っている
ニールセンノーマングループの定義

UXの定義

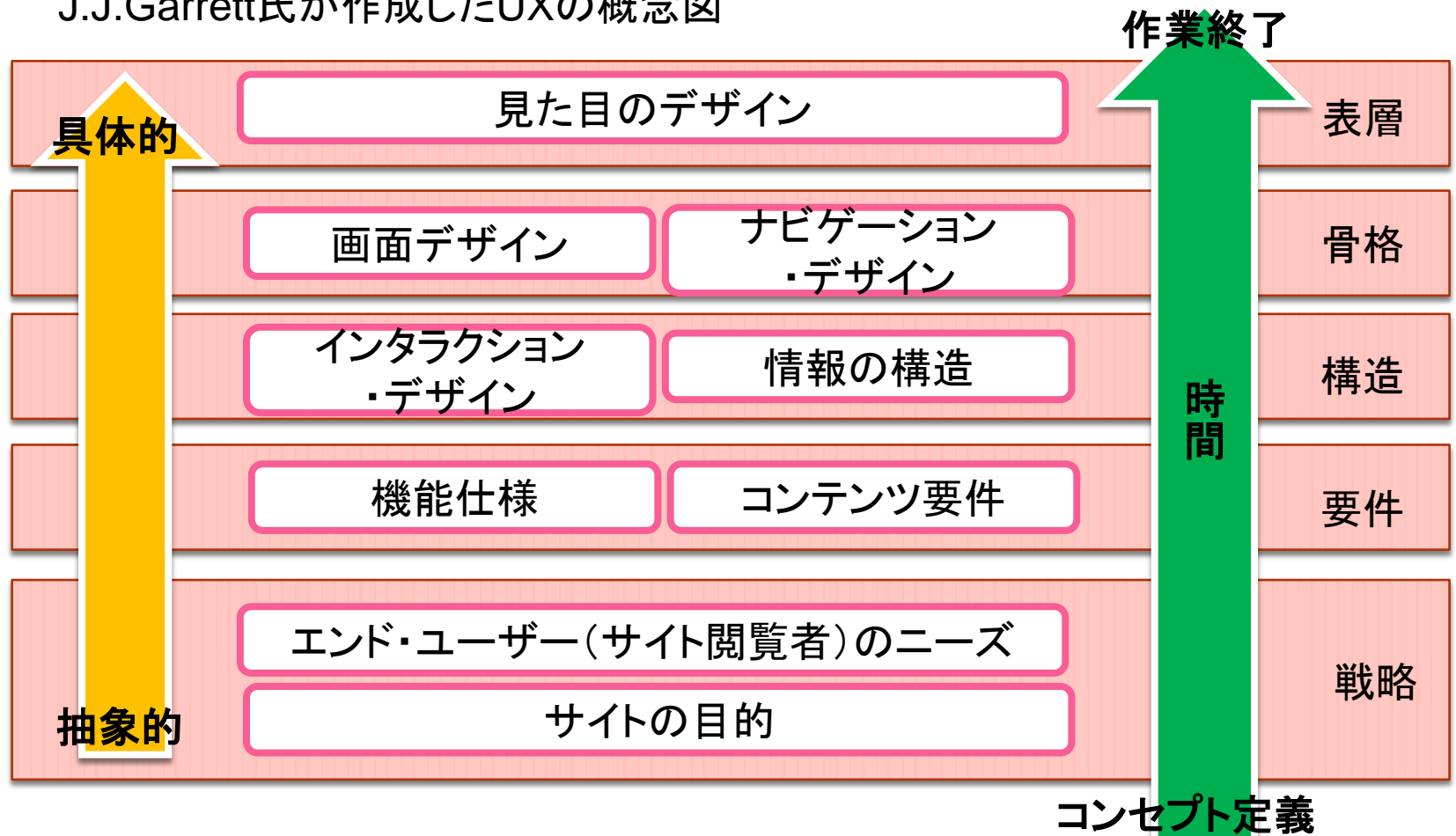
製品やサービスを利用する過程の品質を重視し、ユーザーが真にやりたい事を「楽しく」「面白く」「心地よく」行える点を、機能や結果、あるいは使いやすさとは別の“提供価値”として考えるコンセプト。

いらいらや面倒なしに、顧客のニーズを満たすことであり、次に所有する喜び、使用する喜びとなる製品を生産するといった簡単、簡潔なことである。

UX (User Experience) とは (2/2)

- 「The Elements of User Experience」

J.J.Garrett氏が作成したUXの概念図



UX (User Experience) を用いること によって(1/3)

UXを用いることによって

- ①コストを削減できる
 - ・実際にシステムを利用する人間の作業時間/労働コストの削減
 - ・システム利用者へのトレーニング・コスト削減
 - ・オペレーション・ミスが減るなどの業務確実性の向上
＝業務ミスがもたらす対応コストの削減
- ②売上を伸ばす事が出来る

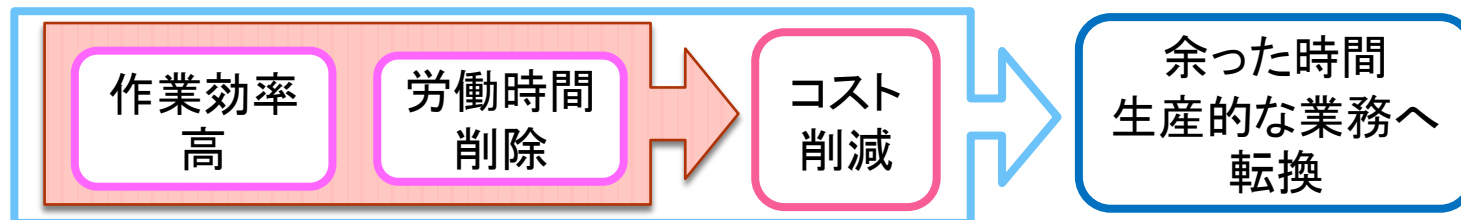
企業経営上の観点・・・投資対効果の追求

(ROI: Return On Investment)

UX (User Experience) を用いること によって(1/3)

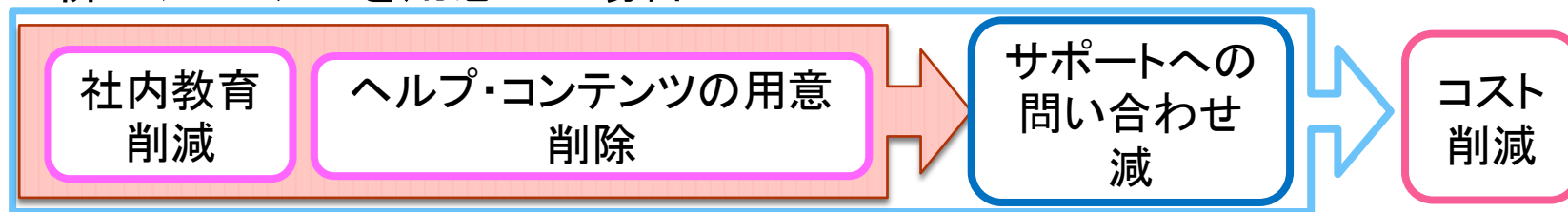
①コストを削減できる

- ・実際にシステムを利用する人間の作業時間/労働コストの削減

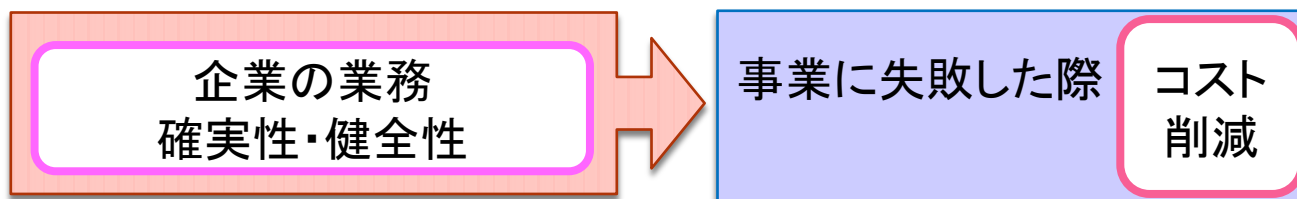


- ・システム利用者へのトレーニング・コスト削減

新しくシステムを用意した場合



- ・オペレーション・ミスが減るなどの業務確実性の向上



UX (User Experience) を用いること

によって(1/3)

② 売り上げを伸ばすことができる

例: マイクロソフトの検索エンジンの切り替え

UI (User Interface) の改善によって8000万ドルの経済効果

「Windows Live Search」 → 「Bing」

MicrosoftはBingを設計するにあたって膨大な数の色を検証し、ユーザーが最も関心を持つ色は青であることが分かった。



テストにより色とコントラストは検索結果に使われる字体よりも重要
特定の青色「#0044CC」を選ぶことで
広告クリック数の増加＋ユーザー関与の増大

今後に向けて

- 研究のこれから

- ・そのUX (User Experience)を基にした具体的な機器のUI (User Interface)を提案するのか、
- ・ある架空の製品のUXガイドラインを作成するのかなどは**未定**

- 次回

- ・UXのためのストーリーテリングについて
- ・ユーザストーリーマッピング

参考文献

- <http://itlifehack.jp/archives/6259206.html>
- **ITPRO**
<http://itpro.nikkeibp.co.jp/article/NEWS/20060308/232046/>
- ストーリーテリング KEVIN BROOKS 著