

インタラクションデザイン 第6回 「ユーザビリティ」
宮城大学事業構想学部デザイン情報学科
2006.11.13

ユーザビリティ 使いやすさ。定義はいろいろあるが……

usability = use + able : 今まで使えなかったものが使えるようになること。

ユーザ工学的定義: usefulness (有用性) = usability + utility。

utility = 機能、性能 / positive

usability = 操作性、認知性、快適性 / non negative

より狭義。(Jakob Nielsen、黒須正明ら)

e.g. MicroSoft 5ボタン+ホイールマウス vs Appleワンボタンマウス

ユーザビリティの構成要素 / Jakob Nielsen

学習しやすさ

効率性

記憶しやすさ

エラー (エラーフリー)

主観的満足度

ISO13407の定義。より広義。

effectiveness (有効さ) = ユーザが目標を達成する上での正確さと完全さ

efficiency (効率) = ユーザが目標を達成する際に正確さと完全さに費やした資源

satisfaction (満足度) = 不快さのないこと、製品使用に対しての肯定的態度

対応付け mapping = 動作と操作の対応が自然であること。

ラベルに頼らねばならないデザインは失格。

e.g. スイッチと照明器具の位置

メンタル・モデル mental model = ユーザが心的に持っている機器の動作に関するモデル。

見かけと実際の振る舞いとの間の誤差が問題。

e.g. 燃料計、サーモスタットの温度設定 (タイマー? バルブ? on/off!)

フィードバック feedback = ユーザの行動に対する「返事」

何が起きているかをユーザに知らせる。

e.g. 打鍵音、カーソルのアニメーション、動作音

タイム・プレッシャー Time Pressure = 焦ると失敗しやすくなる。

ユーザの時間はユーザにコントロールさせるべし。

e.g. 発話ボタンを押すまで発信しない携帯電話

常識 ユーザは常識のフィルタをかけて判断する。

先人の計算	Pre-computation = あらかじめ成された計算 誰もがいちいち最初から全部やりなおす必要はない。 ユーザの負担を軽減する。 e.g. 炊飯器の計量目盛り、オートマ、デフォルト値の設定															
制約	constraint = やっちゃダメなことはできないようになっている fail safe, fool proof とも似ている。ちょっと違うけど。 ユーザを迷わせない。安全側に倒す。 e.g. フロッピーディスク、ATMの蓋、普段使わないスイッチのカバー															
ユーザ体験	user experience Windows XPの"XP"															
	<table> <tr> <td>"user interface"</td> <td>vs</td> <td>"user experience"</td> </tr> <tr> <td>ユーザと機器の「界面」</td> <td></td> <td>ユーザの体験全体</td> </tr> <tr> <td>個々の設計要素</td> <td></td> <td>体験の全体。気持ちよさの問題。</td> </tr> <tr> <td>ユーザにとっての都合よさ</td> <td></td> <td>そもそもやりたいことなのか</td> </tr> <tr> <td>簡単で間違えない</td> <td></td> <td>難しいから面白いもアリ。</td> </tr> </table>	"user interface"	vs	"user experience"	ユーザと機器の「界面」		ユーザの体験全体	個々の設計要素		体験の全体。気持ちよさの問題。	ユーザにとっての都合よさ		そもそもやりたいことなのか	簡単で間違えない		難しいから面白いもアリ。
"user interface"	vs	"user experience"														
ユーザと機器の「界面」		ユーザの体験全体														
個々の設計要素		体験の全体。気持ちよさの問題。														
ユーザにとっての都合よさ		そもそもやりたいことなのか														
簡単で間違えない		難しいから面白いもアリ。														

JR自販機音声ガイド：「ソーニューキングガフソクシテイマス」→「オカネガタリマセン」
新幹線車内放送："We will soon make a brief stop at Sendai." → "Next station, Sendai"

宿題：

あなたの身の回りで、ユーティリティではなくユーザビリティの観点からみて、良いデザインと悪いデザインの例を、それぞれひとつ見つけて、その良さ／悪さを記述してください。できれば写真やスケッチを添えて。悪いデザインへの改善案も同時に提示できると更によい。

以上をA4用紙1枚にまとめてPDFとし、電子メールに添付して下記あて送付。

送付先: motoe.report+id@gmail.com

メールの標題: id-学生証番号

ファイルフォーマットはPDF。

添付ファイルのタイトル: id-学生証番号.pdf

ファイルサイズはなるべく3MB以内に圧縮すること。

締め切り：12月12日

参考文献・webサイト

D.A.ノーマン『誰のためのデザイン？：認知科学者のデザイン原論』野島久雄訳、新耀社、1990

ヤコブ・ニールセン『ウェブ・ユーザビリティ：顧客を逃がさないサイトづくりの秘訣』篠原稔和監修、グエル訳、エムエディエヌコーポレーション、2000

U-Site <<http://www.usability.gr.jp/>>

使いやすさ研究所 <<http://usability.novas.co.jp/index.html>>

※海外出張のため、しばらく休講が続きます。次回は12月19日。