

大規模災害発生時に『使える』 アプリケーション

2013年8月30日

ユーザエクスペリエンス(UX)技術部会
ネットデバイスアプリケーション部会
岡村 和英(株式会社テクリエ)

災害発生直後に最も関心が高い、家族の安否確認や、一緒に避難する家族との待ち合わせといった利用シーンに特徴を持ったスマートフォンアプリケーションの開発

ここまでのUXデザインプロセスで抽出された機能から実現可能なものを選択

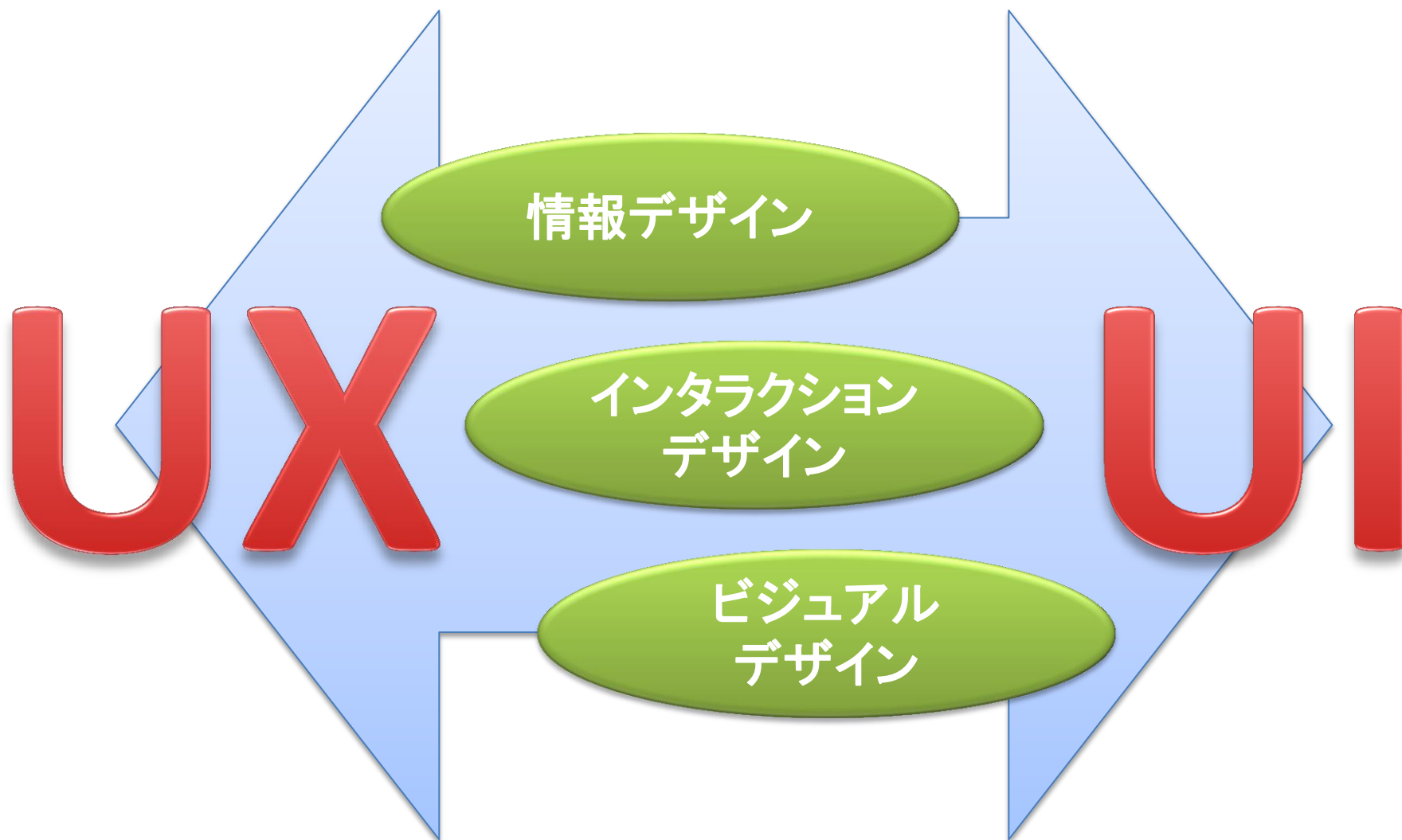
ユーザーモデリングの結果であるペルソナ/シナリオ/ストーリーボードに基づいてUIをデザイン

極度のストレス状態においても、使い易いユーザーインタフェースの実現

機能抽出

利用者の視点に立って、ユーザーがどんな情報を欲しているのか、ユーザーのどんな機能を欲しているのか

シーン	情報	機能
地震直後	状況(生きて) 自分の場所	安否状況登録(PushとPull)
	(家族など特定の人の)安否状況	安否確認機能
	(家族など特定の人の)場所	・特定の人の安否状況が変わったら、Pushで通知
	待ち合わせ場所	待ち合わせ場所までの経路探索
	待ち合わせ場所までの経路/移動手段	・安全な場所/経路が分かる
	待ち合わせ場所までの時間	・非難場所が分かる
	快適性/安全性(人の流れ、被災状況) 途中に食料/飲料/休憩/タクシー乗車できる場所	待ち合わせ場所を設定し、その場所を共有することができる
待ち合わせ場所まで	目的地までの方向	ナビゲーション機能
	その方向に特定の範囲にあるチェックポイント	・おおまかな方向 ・ランドマークや必要なモノ(飲食物やトイレ)などのチェックポイント(歩くスピード×時間の範囲にある)の場所/方角
		ずっとディスプレイを見なくてもナビゲーションされる ストレス状態での使い勝手 バッテリー節約を節約する仕組み GPSを切る、3G受信切る、ディスプレイ切る、通話しない(Cメールを返すなど、機内モードにする)
	(家族など特定の人の)安否状況 (家族など特定の人の)場所	安否確認機能 ・特定の人の安否状況が変わったら、Pushで通知 ・特定の人への安否状況の問い合わせ ・どれくらいの時間で目的地に到着するか (自動安否通知機能は未定、リカさん視点が必要)
外苑到着	どの方向に待ち合わせする人がいるか	赤い糸モード(ヒトに逢うための近接モード) ・ヒトの方向
タクシー乗車	タクシーが乗れる(通っている/待っている)場所	(他のヒトが)タクシーに乗れた場所を検索機能
小学校/ 自宅到着		



最低限必要な情報を簡潔に伝えたい！

安否状況

「誰」が
「どんな状態(安否)」で、
「どこに居て(現在地)」
「何をしている(行動、目的地など)」か。

ナビゲーション

「目的地」は、
「どの方向」で、
「何を目印にして」行けばよいか。

インタラクティブ デザイン

ちょっと立ち止まるだけですぐに使える！

ビジュアル デザイン

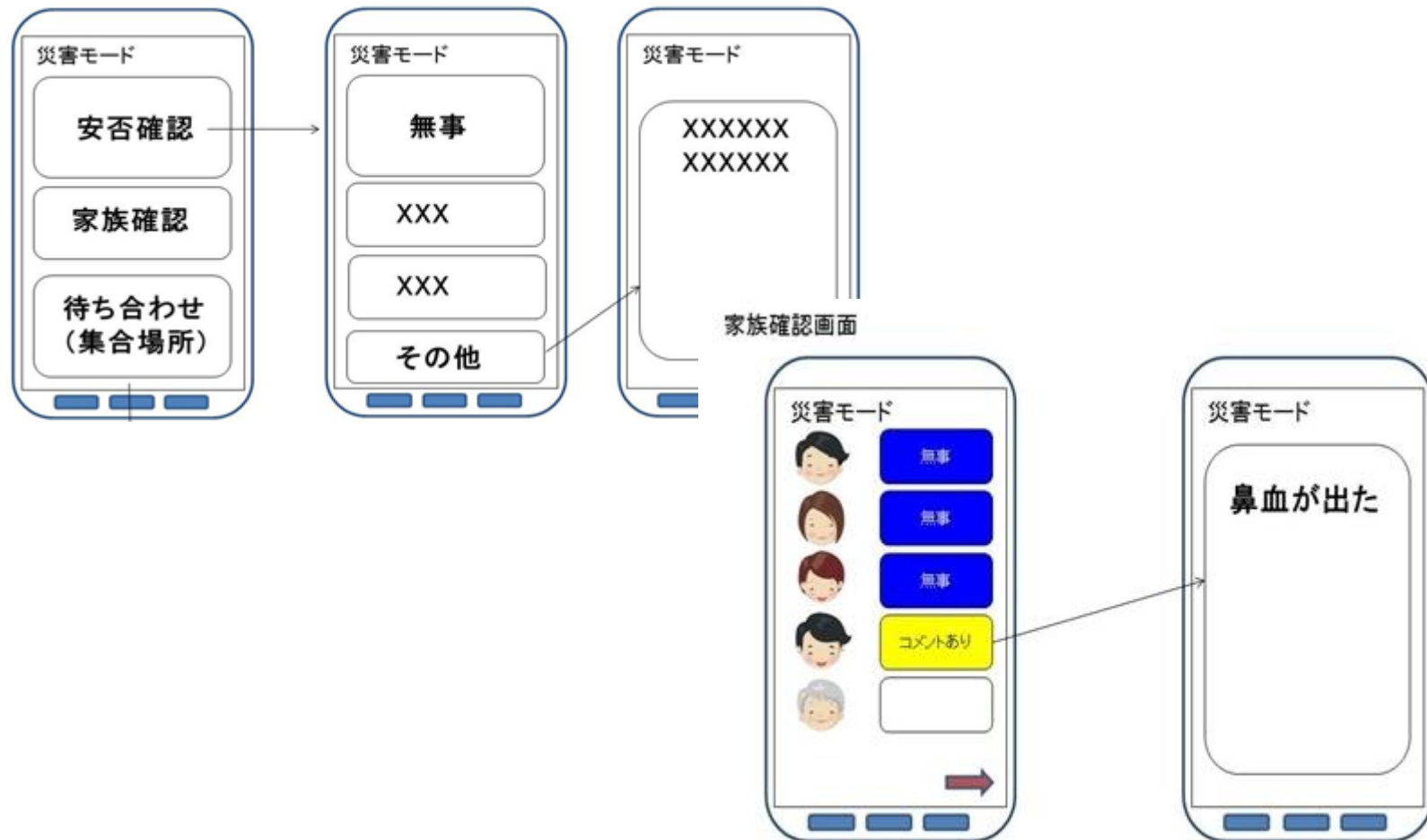
表示は大きく。ぱっと見でわかるように！

ちょっと立ち止まるだけで、すぐに使える！

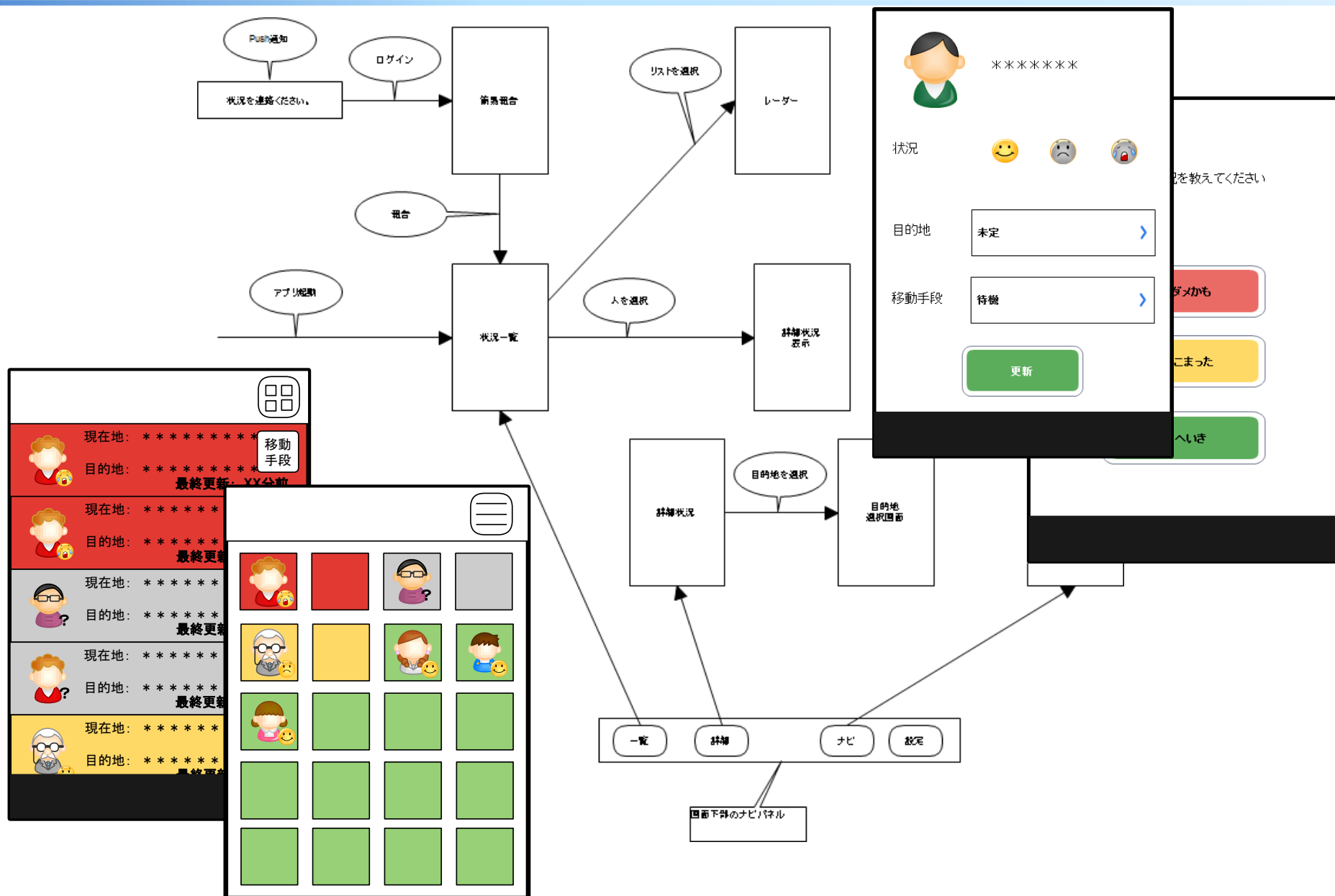
アイデアを
出し合う

るように！

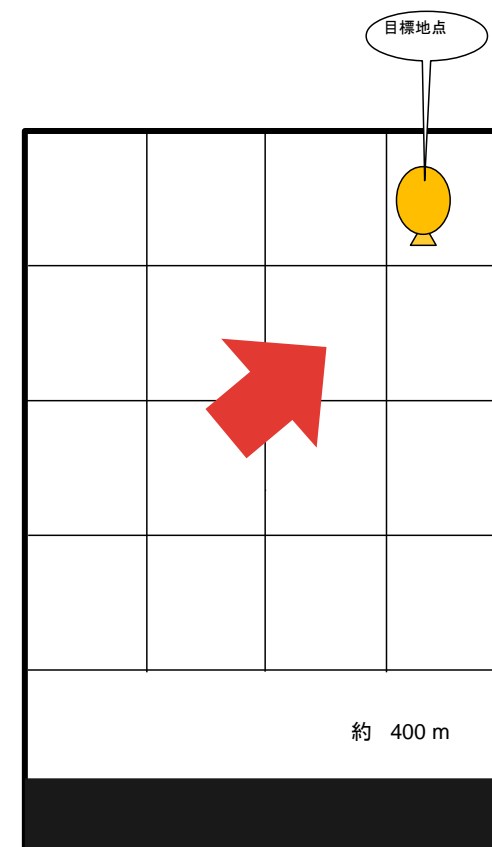
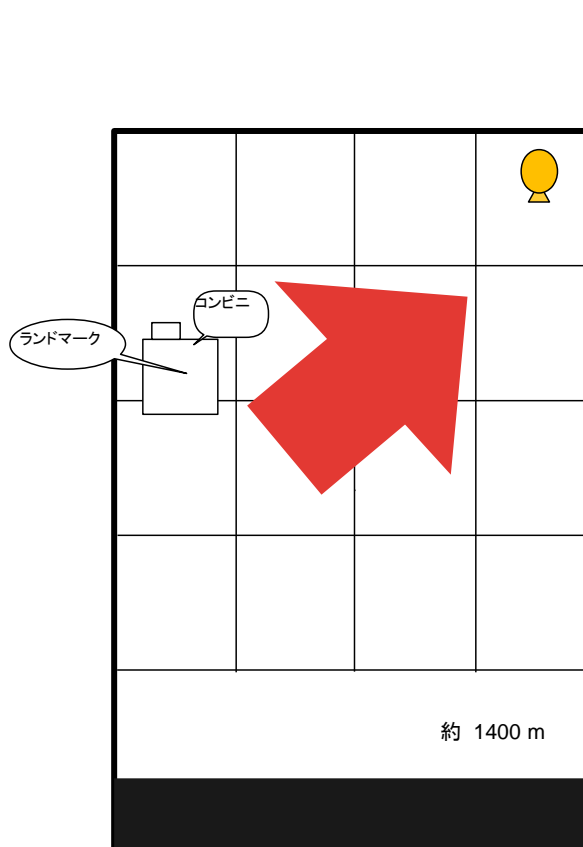
アイデアを出し合う・・・



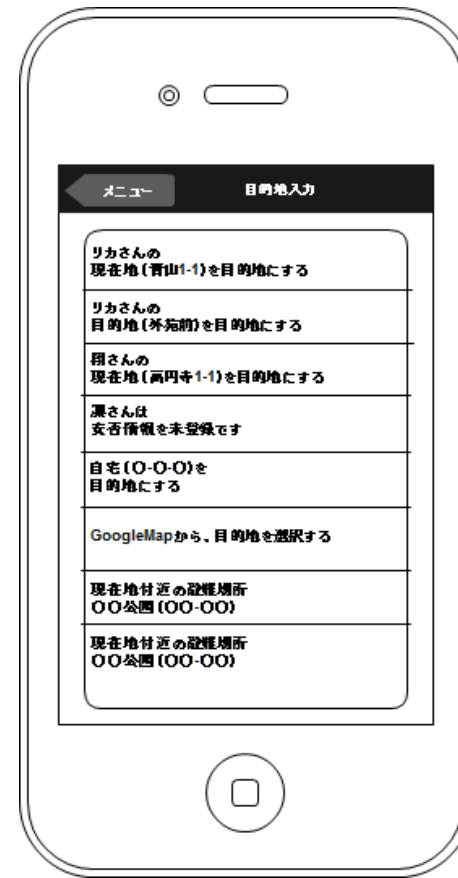
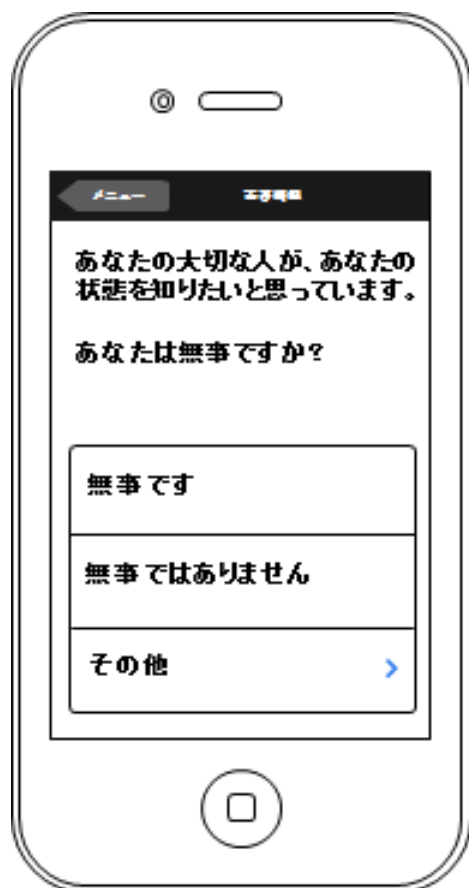
アイデアを出し合う・・・



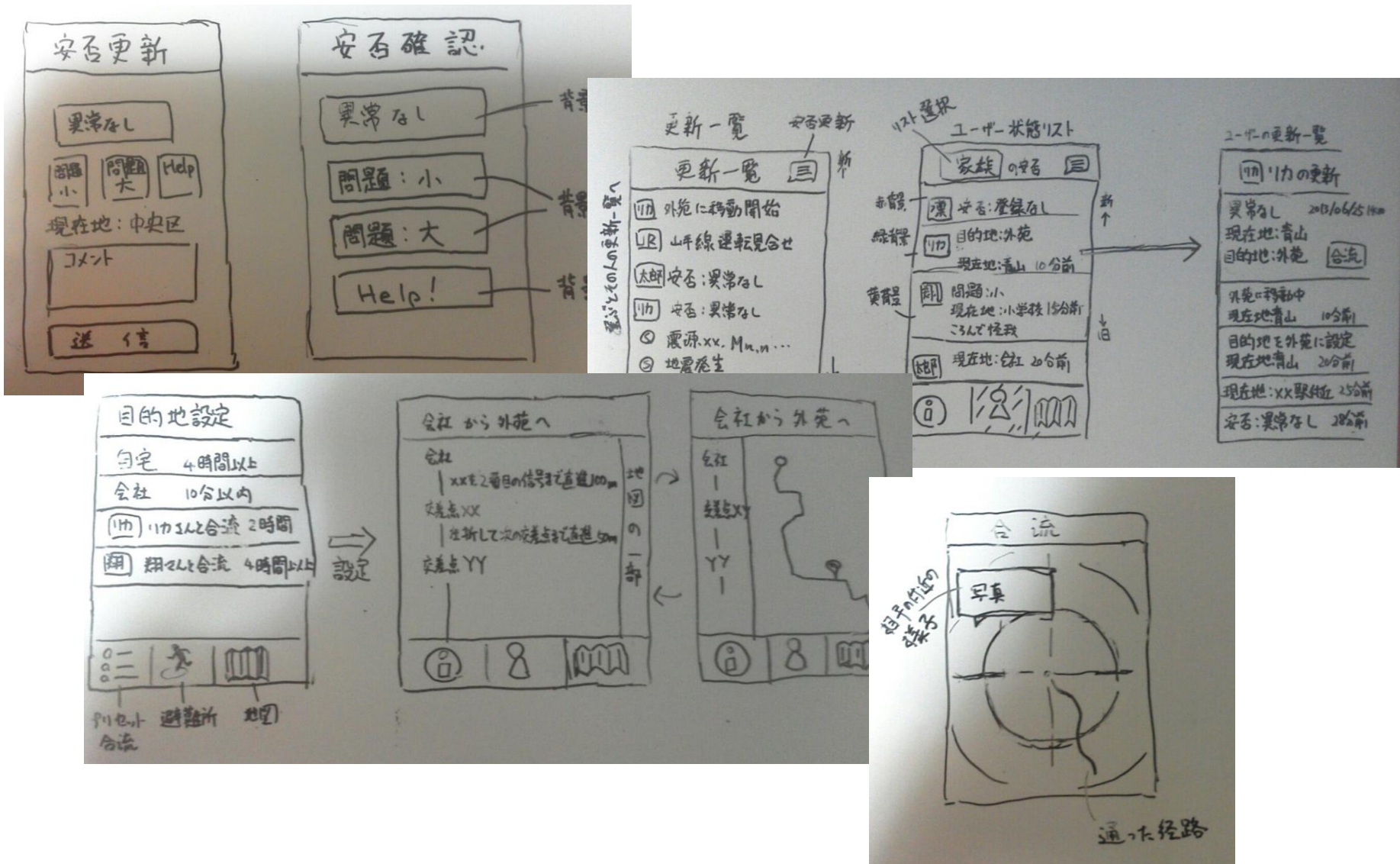
アイディアを出し合う……



アイディアを出し合う……



アイディアを出し合う.....



アイディアを出し合う.....

メイン画面

HP?	who	where	state	goto



書いた人
母こん

書いた時
15分前 2013/6/26 12

近所のスーパーで買物や
です。

who	where	state	goto

侃々諤々

友達や親戚を含めて
大勢表示したい！

家族だけで十分！

アイコンベースで簡単に！

アイコンだけで理解できるのかな？

この表示、邪魔！

別ウィンドウへの遷移は
避けたいなあ

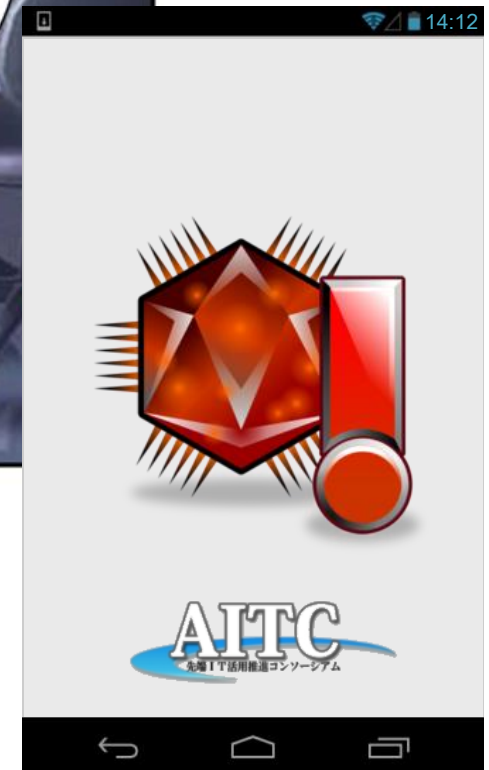
スワイプとか面倒だし

どこをタップすれば動くの？

この画面いらないんじゃない？

<<Demonstration>>





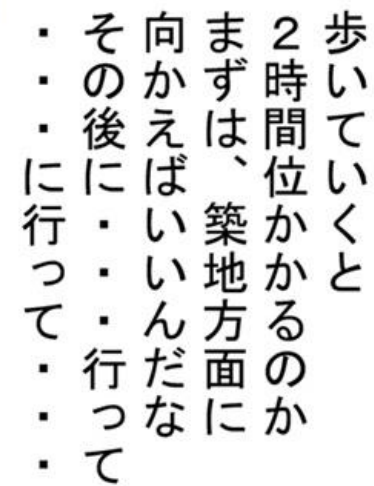


リカ、大丈夫？
子供たちは
大丈夫なようだけど
早く帰って
迎えにいかないと
いけないね

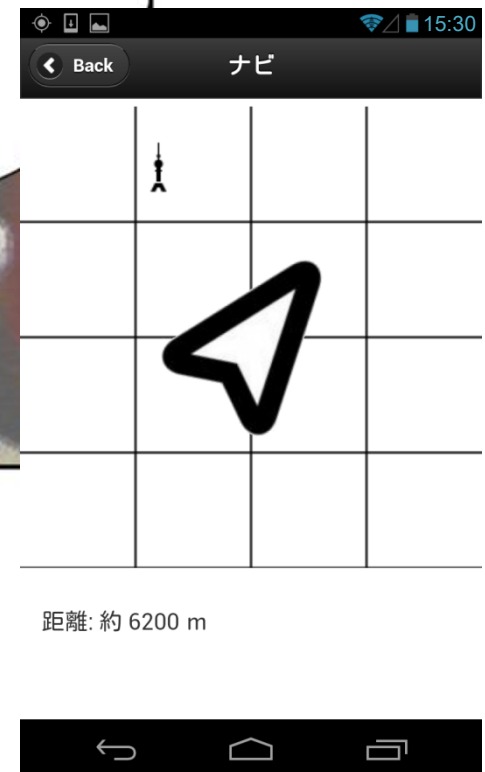
電車も動いていないようなので
一緒に歩いて帰ろうか？
調べて、後で待ち合わせ場所を
連絡するね





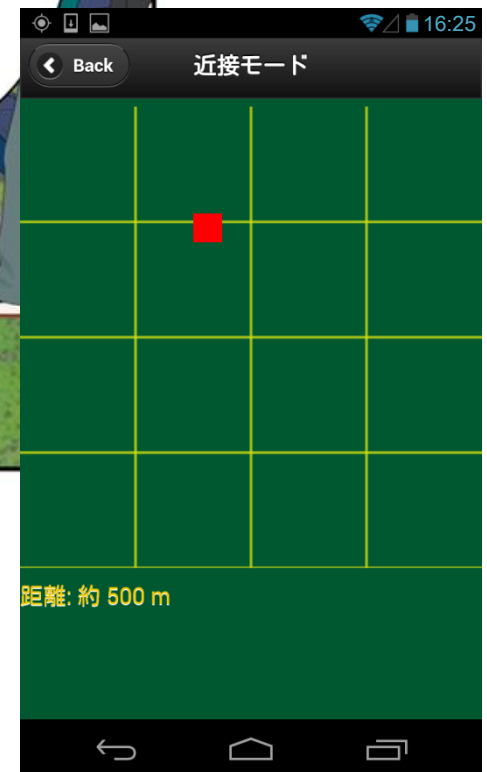


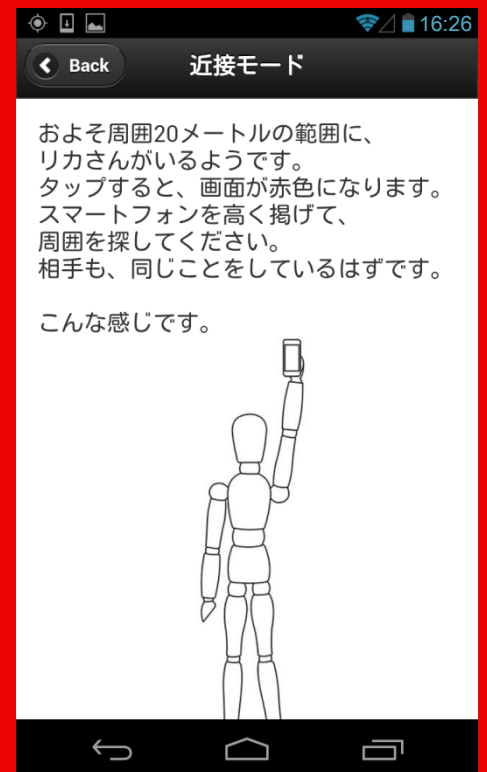




安否確認がきた
無事と応えよう
翔と凜は学校いるようだな
リカは外苑にいるみたいだ

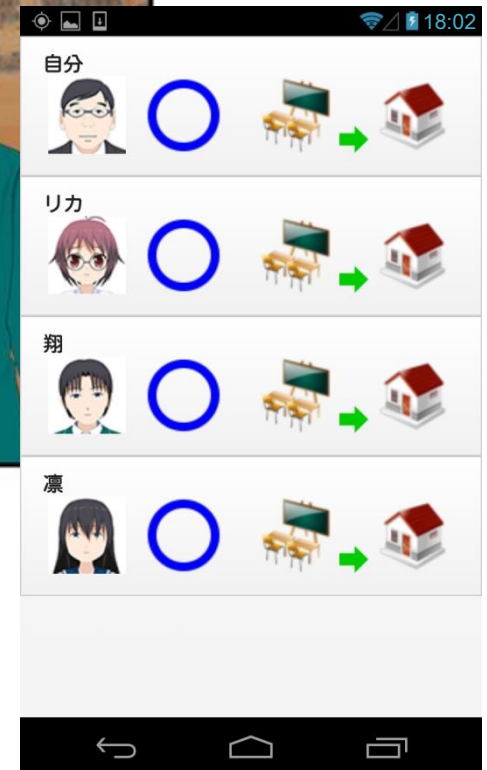














まとめ

利用シーンやシチュエーションを想定し、
利用者視点ということに留意しながら
実現方法やUIにとらわれずに
機能抽出を行ったことで、
余分な機能をてんこ盛りせず
簡潔な画面表示で
簡単な操作だけで使える
シンプルなアプリケーションにすることができた！

ユーザーモデリングの結果である
ペルソナ/シナリオ/ストーリーボードを
常に意識しながらUI仕様を議論することは、
アプリケーションの方向性を
明確にするだけでなく
不必要な機能を削る際の指針にもなる！

UIを機能面だけで考えるのではなく、
ペルソナ／シナリオ／ストーリーボードに
振り返って見直すことが大事！

何をゴールとしているのかが
明確になっていることで、
目標を共有した状態で
様々なアイデアを引き出し、
議論を活発に進めることができた！

根拠があるから
議論が盛り上がる！

ストーリーに沿って進めることで、
アプリケーションの機能ではなく、
システムがもたらす価値を
表現することができた！

UXデザインプロセスを
導入することで増加するコストは、
意外と少ないのかも？

みんなでアイディア出しする
ことは大切！！

ユーザビリティ調査

ビジュアルデザインのブラッシュアップ

実際に使ってみて、
評価→改善というサイクルを繰り返す

SystemLAとの連携



一般公開