

ユーザーエクスペリエンス技術部会 2015年度活動成果

2016年9月16日

先端IT活用推進コンソーシアム
ユーザーエクスペリエンス技術部会
リーダー代理 神野 昌和

2015年度 活動内容

学習

- 招待講演・セミナー
- 外部ワークショップの受講

実践

- 部会でのデザインプロセスの実施
- プロジェクトを対象にしたデザインツールの適用

2015年度 活動内容

ソフトウェアやサービスの設計の手法を研究・実践





マンガ駆動開発とは



マンガ駆動開発とは

関係者全員が

ユーザー経験を意識しながら

プロダクトを開発するための、

新しい開発プロセスです。

2つのマンガ駆動開発

- 一つのツールとしての「マンガ」

ユーザーがプロダクトを使用するシナリオ、ストーリーをマンガで表現することで、**情報を共有**し、UXを重視した開発の助けにする手法

- 様々な手法で使用するツールをマンガを描くという行為をメタファーとして分類・整理したもの

「マンガ」は、単独で作り上げられるものではなく、
ユーザーを定義し、ストーリーを作成し、ユーザーが求めるものを考えた上で表現されるもの

マンガ駆動開発の3つのステップ 9つのフェーズ

キャラ
づくり



シナリオ
づくり



モノ
づくり



マンガを使用すると

- **利用シーン**がわかる
- **感情表現**ができる
- **ユーザー**を想像できる
- 絵を描くのは時間がかかるということであれば、**マンガ作成ツール**が便利
- 画面を表示しないことで、抽象度の高い要求を表現できる
- 画面を表示しないことで、センサーなどの、NUIの利用を表現できる

事例

大規模災害発生時における行動を UXデザインプロセスで読み解く

大規模災害発生時に『使える』
アプリケーション

大規模災害発生時に『使える』アプリケーション

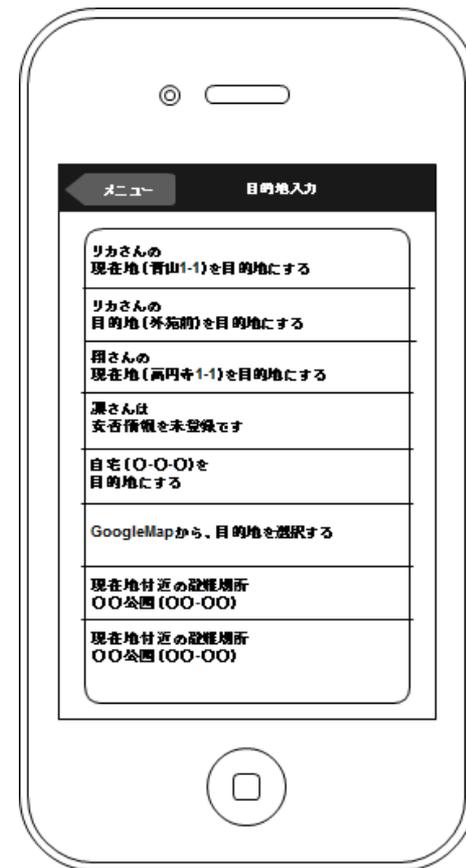
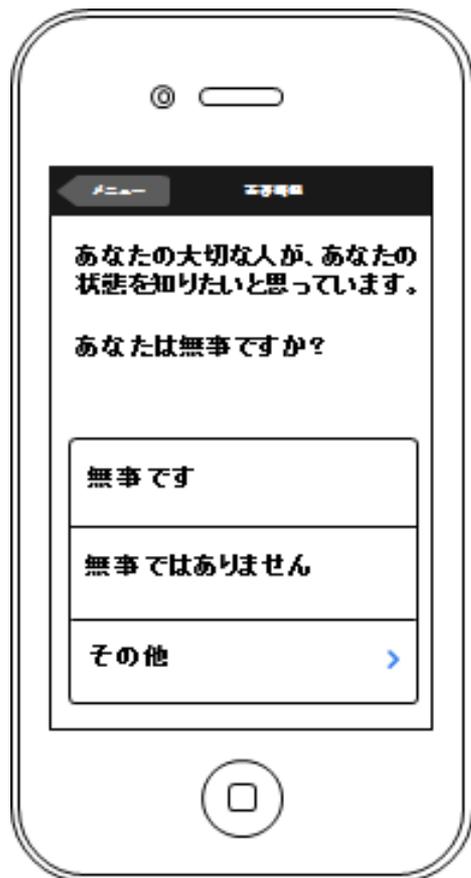


震度5の地震。かなり揺れます。

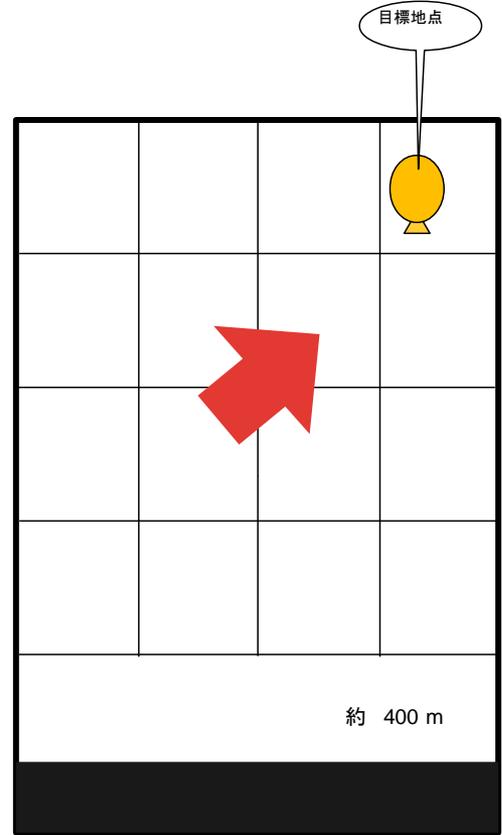
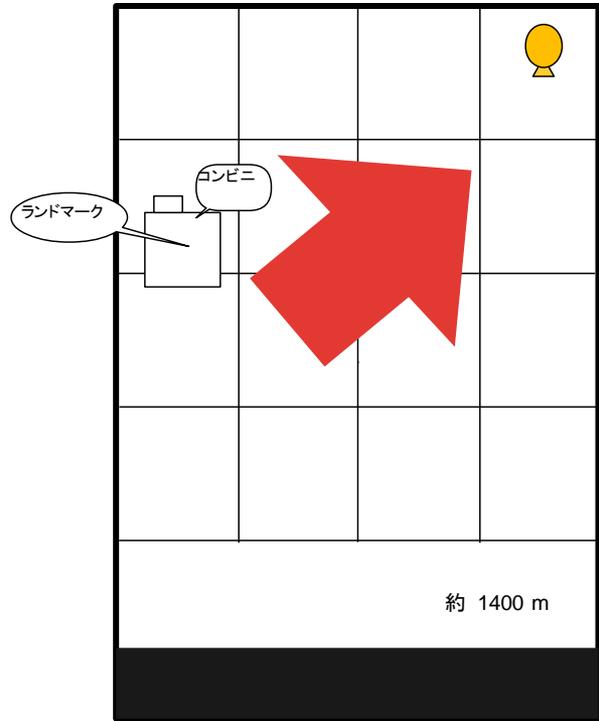
揺れる〜
取り敢えず机の下に隠れよう



大規模災害発生時に『使える』 アプリケーション



大規模災害発生時に『使える』アプリケーション

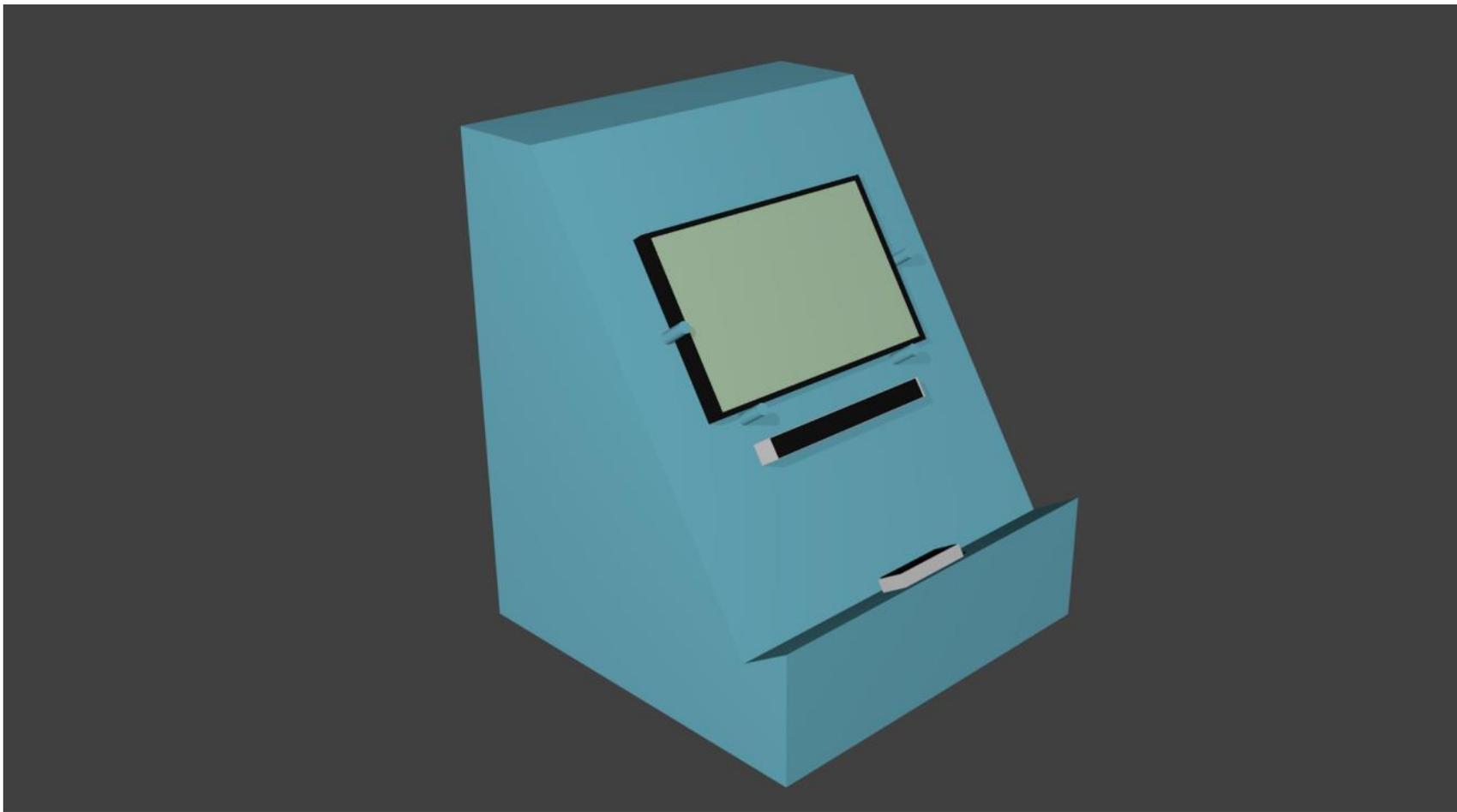


交通切符販売機の改良への UXデザインプロセスの実践

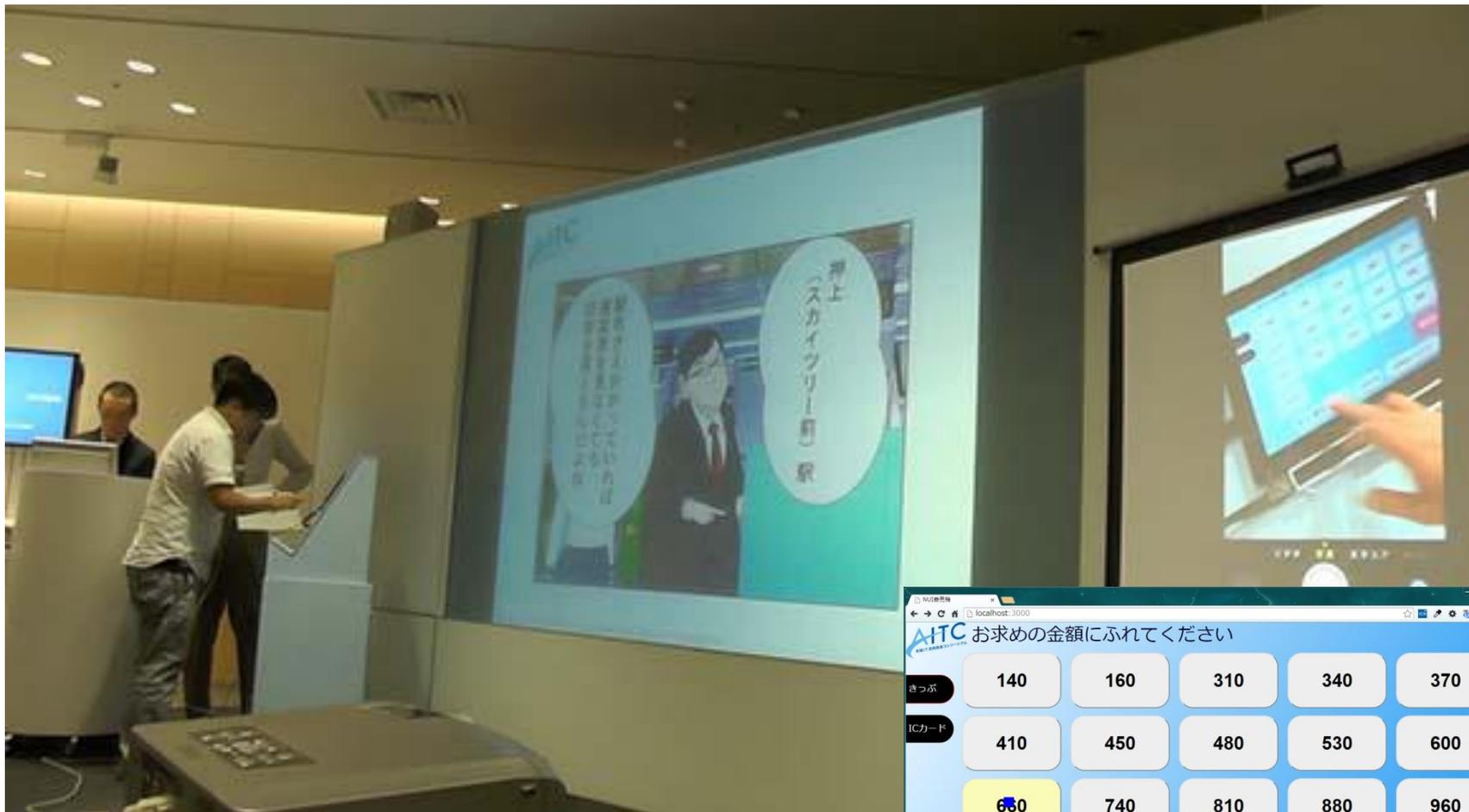
交通切符販売機



NUIを使って解決



交通切符販売機



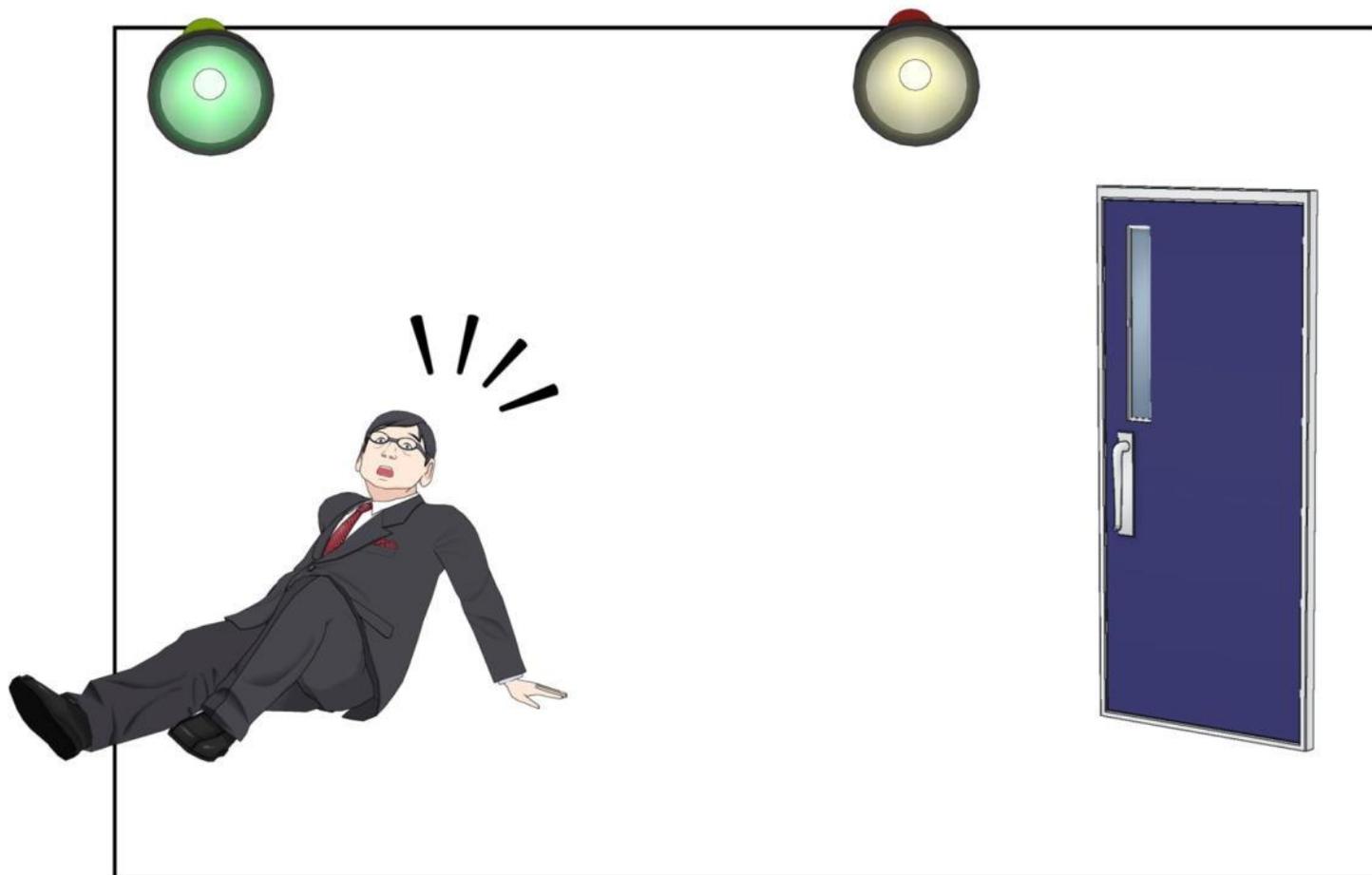
お求めの金額にふれてください

140	160	310	340	370
410	450	480	530	600
660	740	810	880	960
1030	都営線			

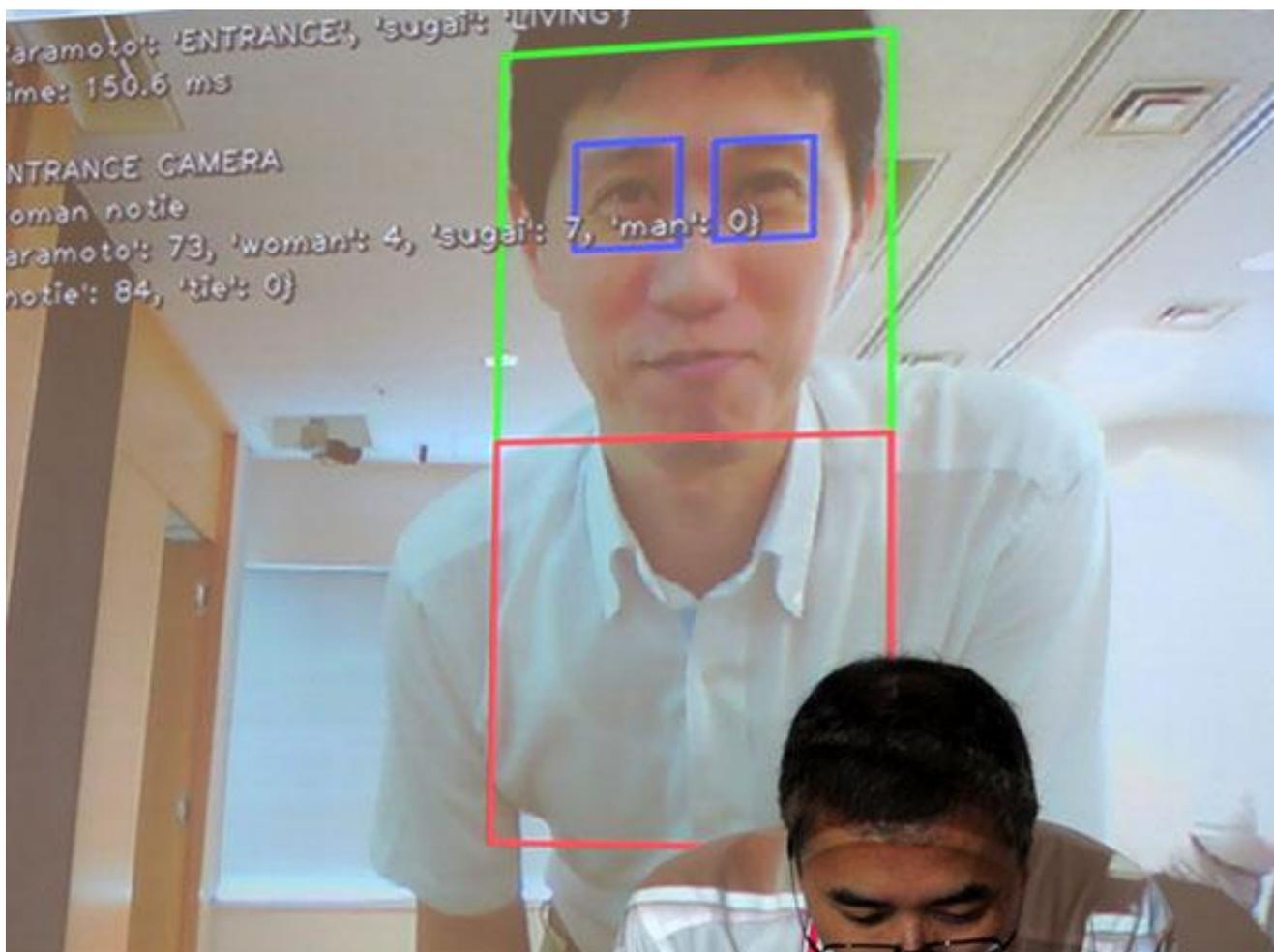
660円で以下の駅まで乗車できます。
京急富岡、能見台、金沢文庫、金沢八景

協働プロジェクト 空気を読む家 玄関

空気を読む家 玄関



空気を読む家 玄関



空気を読む家 玄関



協働プロジェクト 空気を読む家 寝室 1

空気を読む家 寝室 1



空気を読む家 寝室 1



協働プロジェクト 空気を読む家 寝室2

空気を読む家 寝室2

協働プロジェクトで紹介済



<http://aitc.jp>



<https://www.facebook.com/aitc.jp>

