

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」

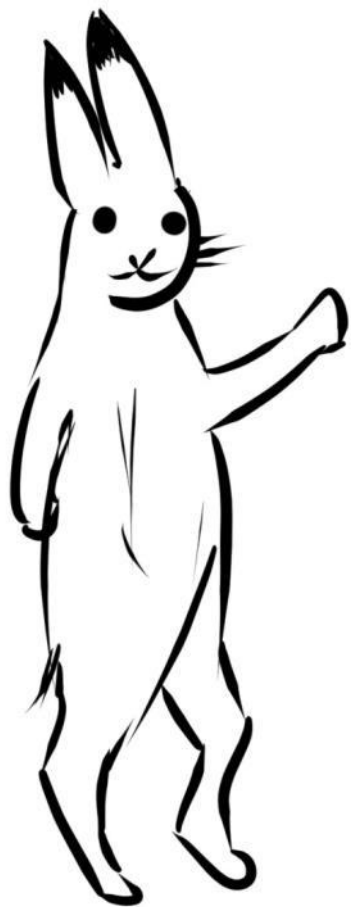


イベント発表





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」

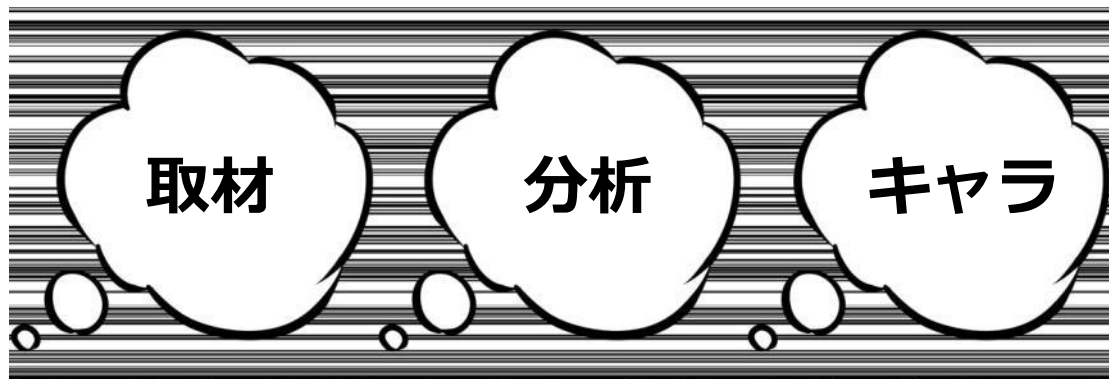
ユーザーがプロダクトを使用するシナリオ、ストーリーをマンガで表現することで、**情報を共有**し、UXを重視した開発の助けにする手法

- 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

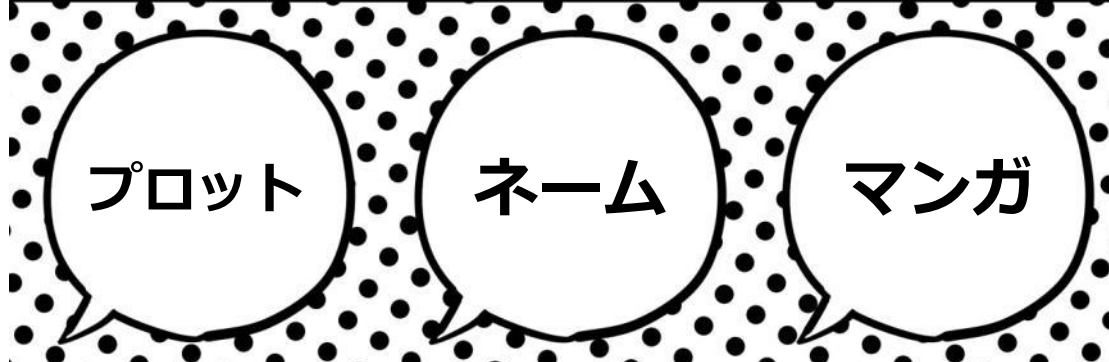
「マンガ」は、単独で作り上げられるものではなく、
ユーザーを定義し、ストーリーを作成し、ユーザーが求めるものを考えた上で表現されるもの

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

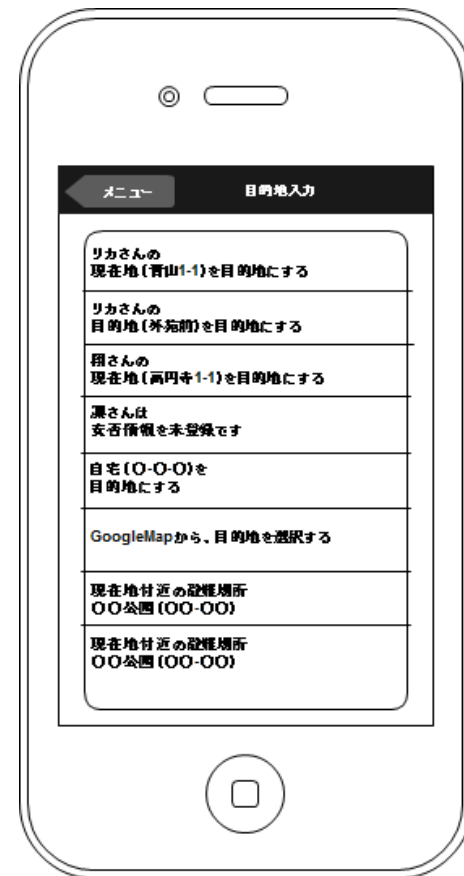
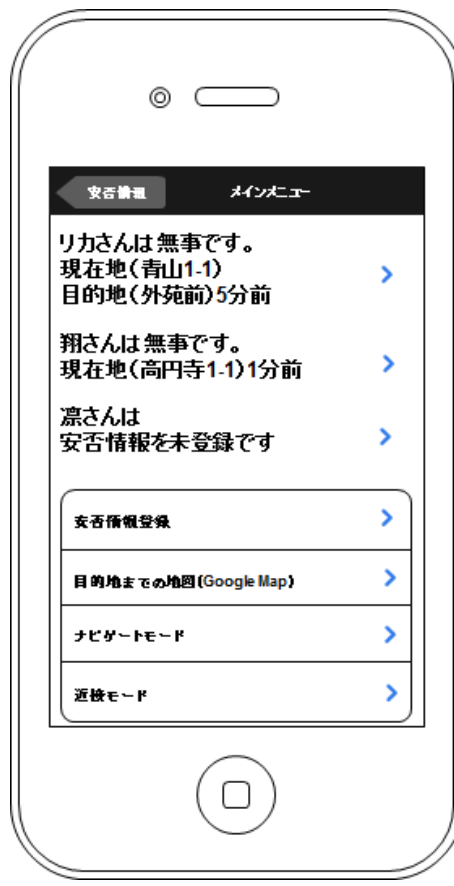
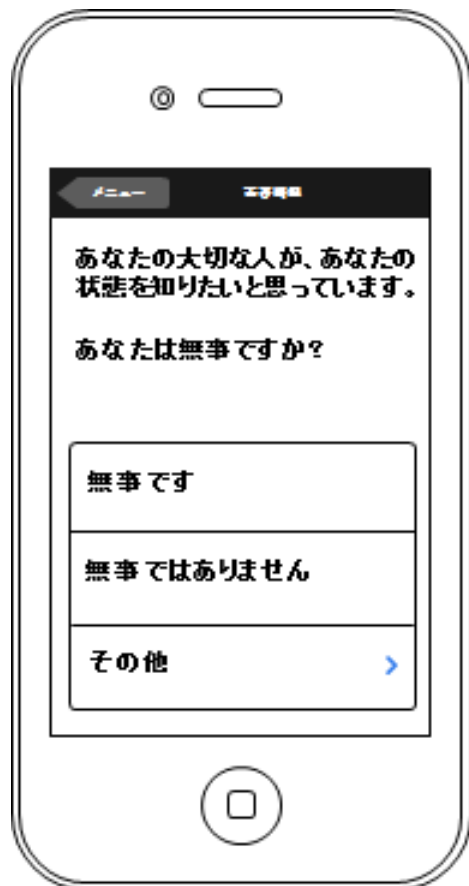


震度5の地震。かなり揺れます。

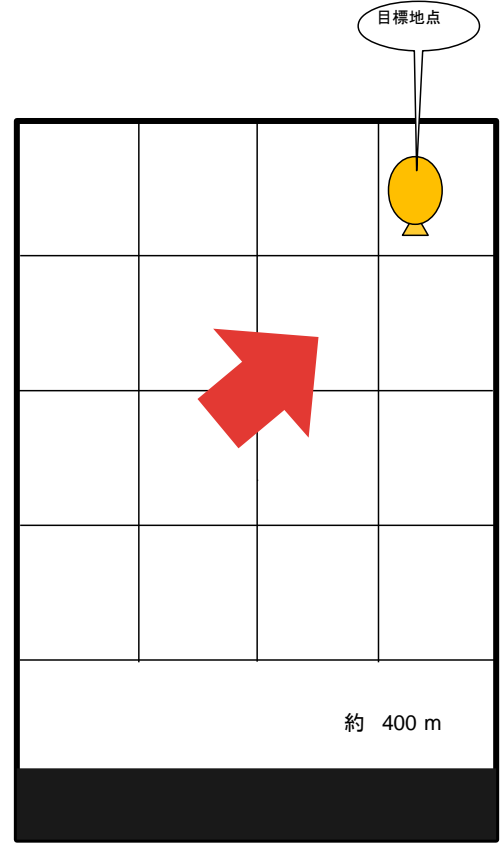
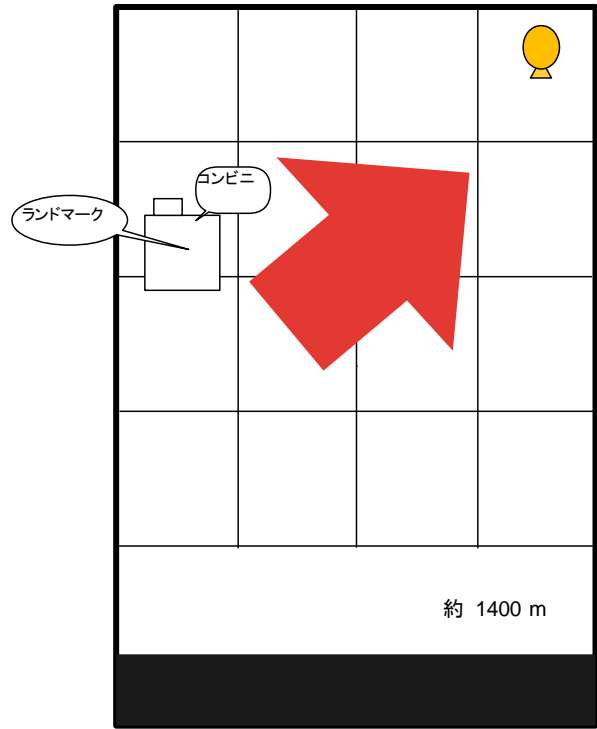
揺れる〜
取り敢えず机の下に隠れよう



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

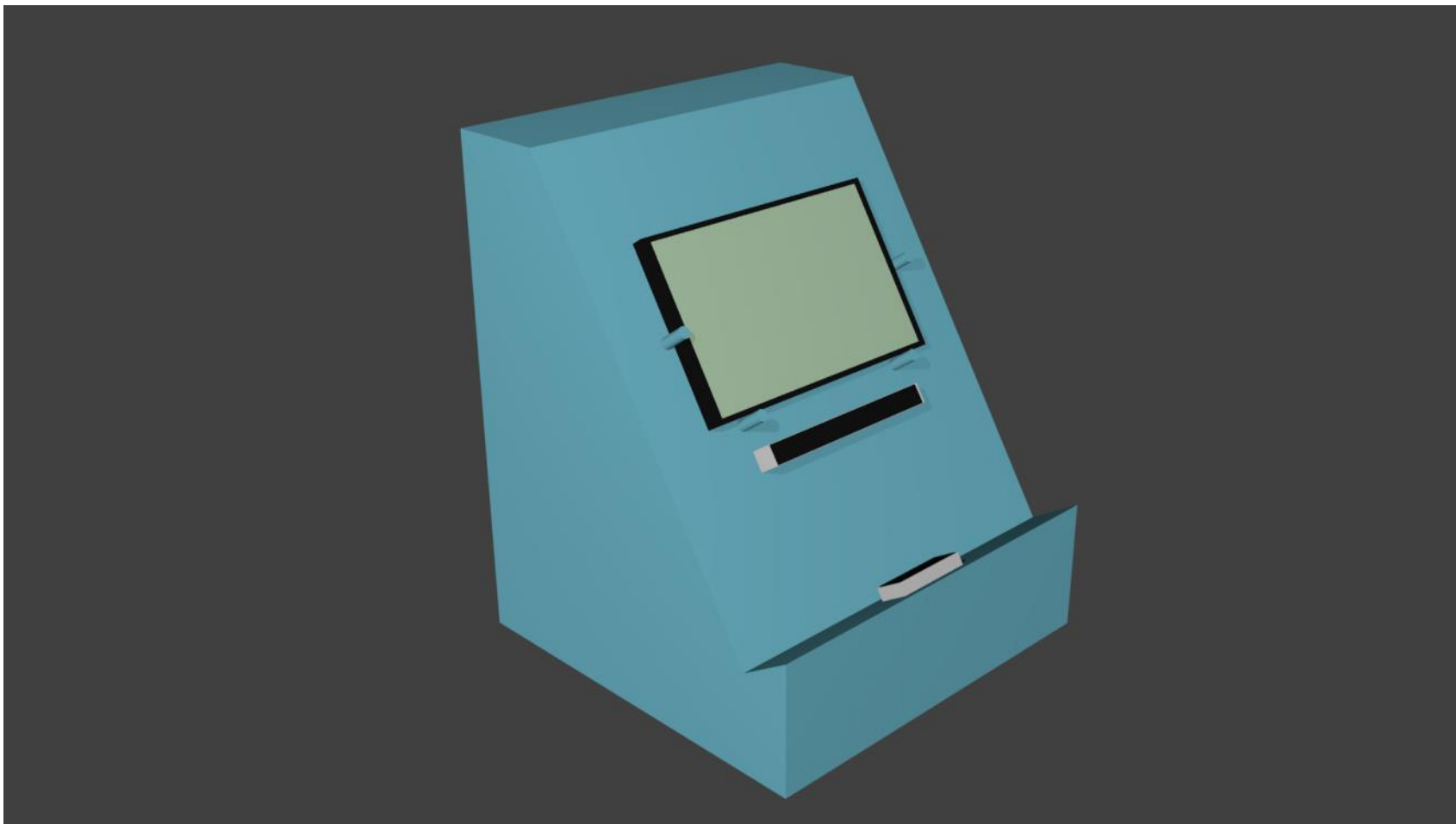


交通切符販売機の改良への UXデザインプロセスの実践

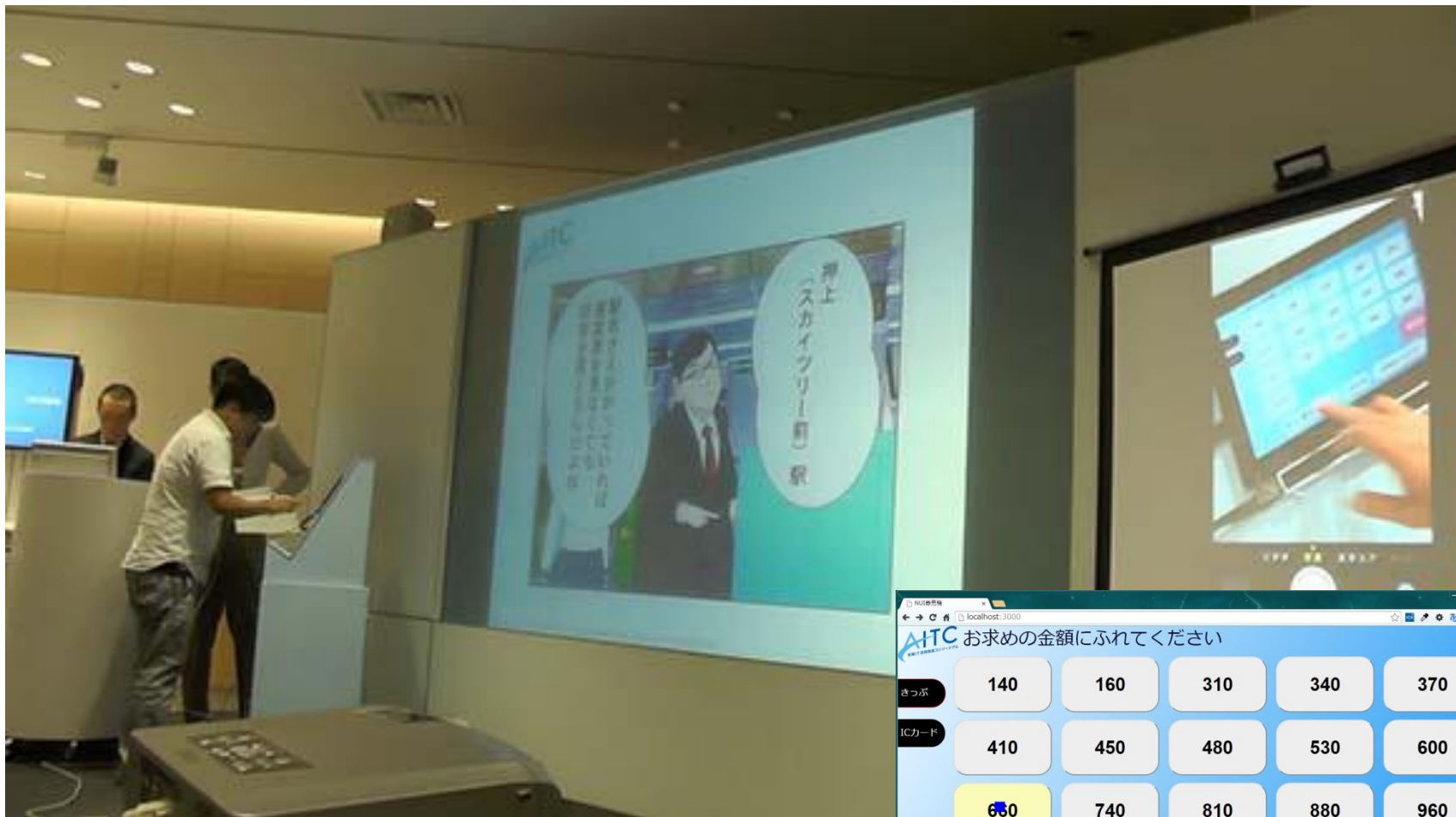
交通切符販売機



NUIを使って解決



交通切符販売機



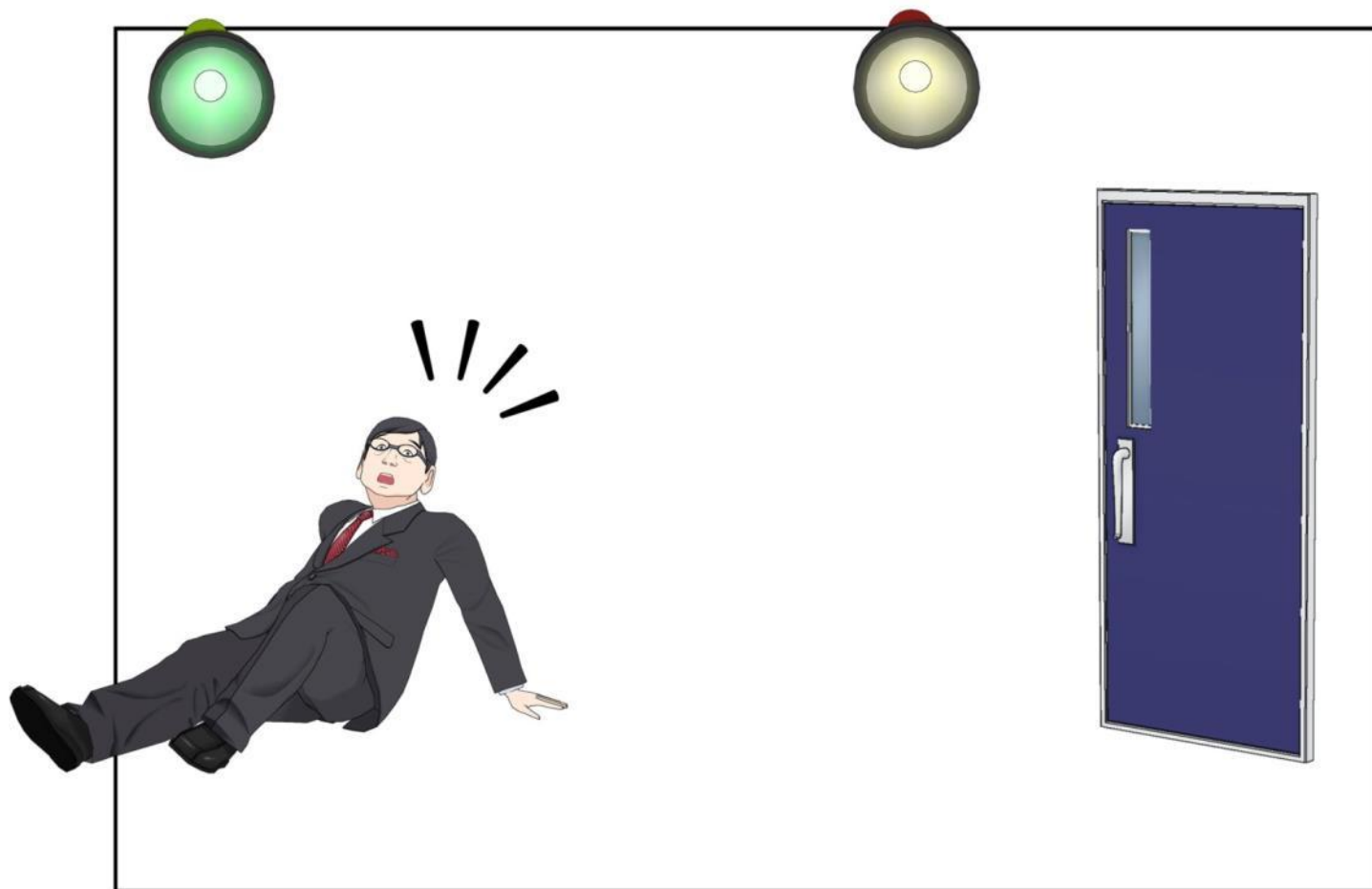
お求めの金額にふれてください

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

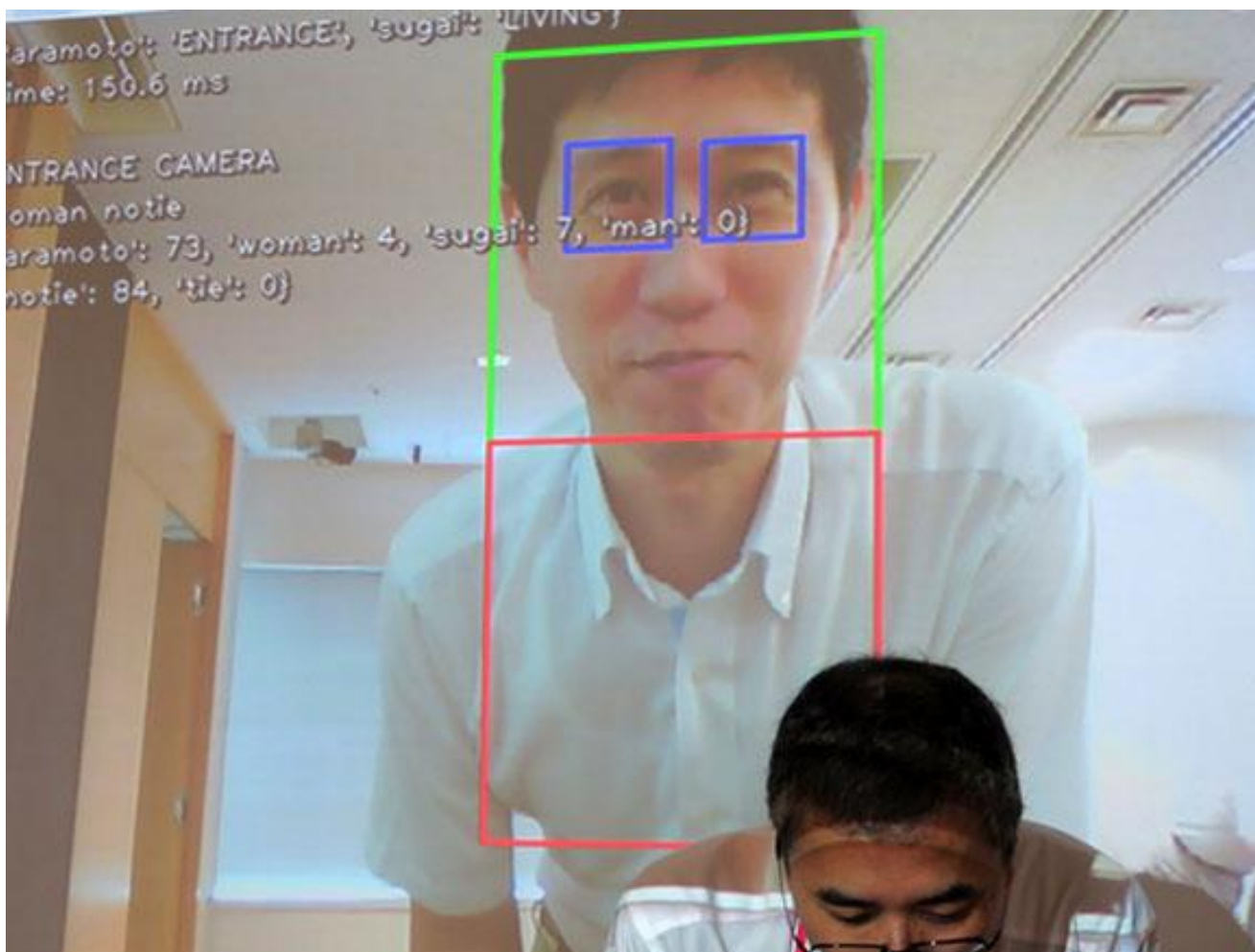
660円で以下の駅まで乗車できます。
 京急富岡、能見台、金沢文庫、金沢八景

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>

