

7. 付録

A-1. スマート病院検索：ペルソナ

- システムを使うタイミング
- 休日、旦那は休日出勤中、1才の子供が高熱、朝夜中、(まだ帰っていない)
 - 旅行先、3才の子供がはいた。(くももよう) 北海道ニセコ、レンタカーで帰途中、急な後、^{急な急病}
 - 平日、旦那は会社、由加、体中にしんじり、^{2才は痛}、3才は~~痛~~、1才の子供は家。

■ペルソナシート

- ・名前 黒田 由加
- ・年齢 31歳
- ・居住地 札幌・交通
✓三鷹市(中道に近い駅)
家は賃貸寄り
- ・職業 ^{事務}
大手家電メーカー 事務(総務)
- ・家族構成 四人暮らし (3才、1才)
- ・キャッチコピー 子供第一、夫とママ、人生を楽にする
- ・性格 辛い辛いしているけど子供のことには一所懸命、何でもしかりやりたい、社会的・分析的
- ・こだわり、大事にしていること 家族の健康、旅行が好き、長期休暇は旅行
- ・その他の特記事項1
✓SNSが趣味、スマホ。
結婚して越えて来たので土地感が無い。(出) 子供が生まれた後、~~病室で待たされた経験~~ NICUに入っていたので子供に何かあるとあはれ(まう)
- ・その他の特記事項2 ^{ママ}
車の免許はあるが、運転が苦手
ママ友とママランチの情報交換している。
育児中、旦那が休日出勤もたまにある。
病氣には詳しくない



- <マバウトな対象像>
- ・小さな子供がいる女性、^{赤ちゃん}、1人目。
 - ・系が揃って居るけど、あまり土地感がない
 - ・SNSが大好きでスマホは使い慣れている
 - ・近所付き合いはにかず
 - ・都市部
 - ・病院、クリニック、大学病院までたくさんある
 - ・共働きの
 - ・旦那
 - ・自分のことよりも夫のことにかなりあはれ(まう)
 - ・近所の図書館で知り合ったママ友とママランチの情報交換している
 - ・普段は保育園の送り迎え、ご飯、家事をこまめにこなしている

図 5 スマート病院検索 ペルソナ

A-4. スマート病院検索：ペーパープロト（抜粋）

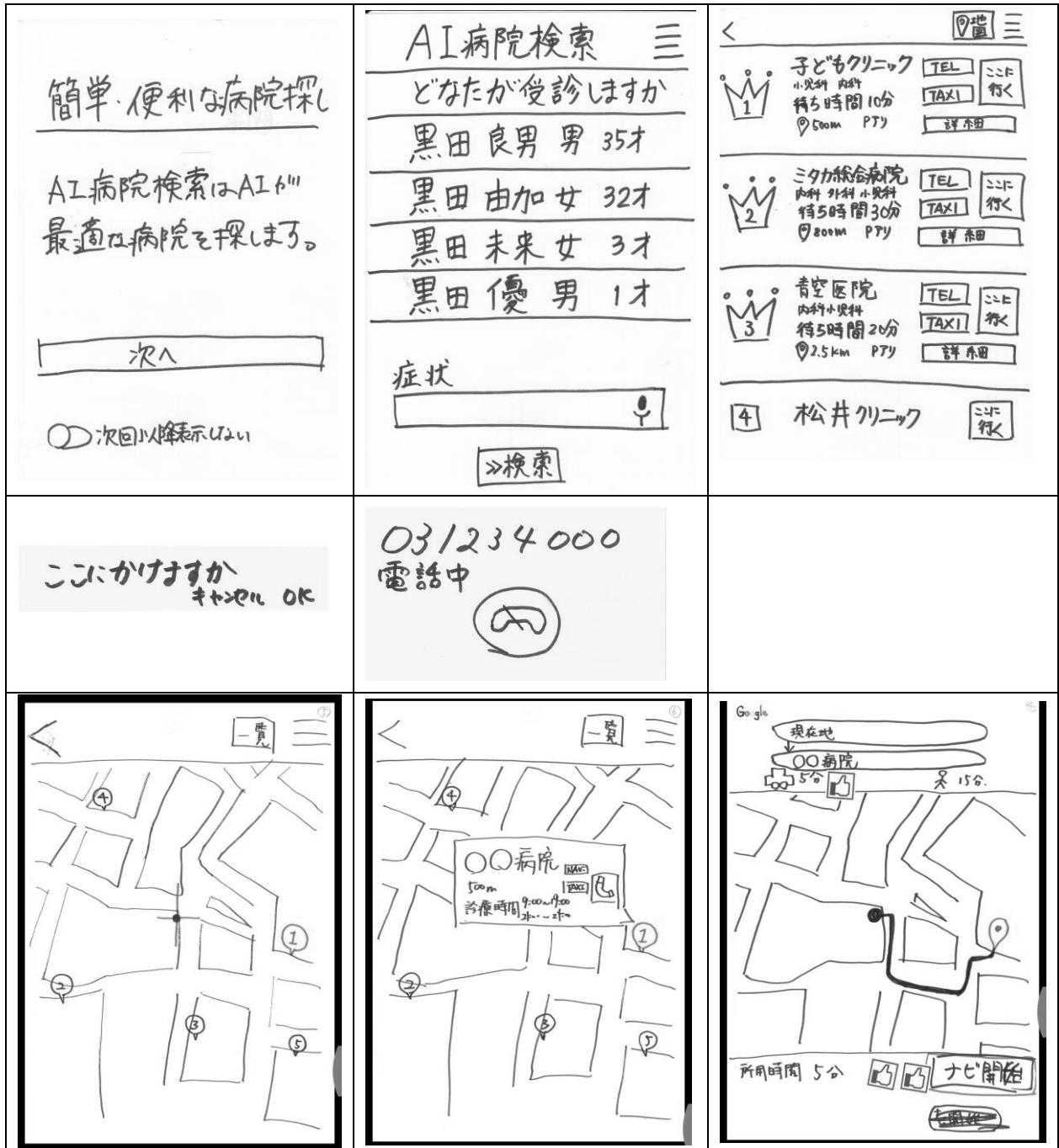


図 8 スマート病院検索 プロトタイプ

A-5. ユーザビリティテスト 操作後のアンケート項目

アンケート項目設計の考え方

「ユーザビリティの評価観点」シート記載の「UX7つの要素」をベースに質問項目を定義.
各項目の悪い点は率直に意見をもらい、フィードバックとして役立てる.

アンケート項目

Q1 検索時の画面・表示内容はわかりやすかったですか？

評価指標

1 2 3 4 5
わかりにくい わかりやすい

わかりにくい部分があった場合、どこがわかりにくかったですか？

※フリーテキストで入力もしてもらう

Q2 検索結果の病院情報はわかりやすかったですか？

評価指標

1 2 3 4 5
わかりにくい わかりやすい

わかりにくい部分があった場合、どこがわかりにくかったですか？

※フリーテキストで入力もしてもらう

Q3 目的とする病院をすぐに見つけられましたか？（見つけられそうですか？）

評価指標

1 2 3 4 5
見つけられない 見つけやすい

わかりにくい部分があった場合、どこがわかりにくかったですか？

※フリーテキストで入力もしてもらう

Q4 全体的な見た目や操作感はどうでしたか？

評価指標

1 2 3 4 5
悪い 良い

特に印象に残っている良い点・悪い点があれば教えてください.

※フリーテキストで入力してもらう. 良い点も聞く.

Q5 このアプリが本当に存在すればインストールしたいですか？

また、他の人に薦めたいですか？

評価指標

1. インストール したい しない
2. 他の人に 薦める 薦めない

B-1. スマート幹事ちゃん：デザイン調査

コンセプト選定に際し、飲食店利用時の困りごとをメンバーでアイデア出しをした。その中で最も困るシーンは、宴会の幹事経験が浅い人が職場の忘年会や新年会、歓送迎会といった大人数でのイベントの幹事をする所にあるという結論に至り、“経験の浅い幹事をサポートするシステム”というコンセプトで検討を進めることにした。

B-2. スマート幹事ちゃん：ペルソナ

特に幹事に不向きな特性がありそうな草食系男子“林 明史”をペルソナに設定。ペルソナに具体性を持たせる為に、年齢・所在地・住所・趣味と言った詳細も設定し、図 9 ペルソナシート 図 9 のペルソナシートを作成。彼でも一人前に幹事をこなせるようなシステム開発を目指した。

ペルソナに際し草食系男子の特性を調査し盛り込んだ為、“職場にこんな若手がいる”という共感を多く得ることが出来、“彼ならこんなところに困るのでは？”といった議論を効率的に行うことが出来た。

■ペルソナシート

- ・名前
林 明史
- ・年齢
25
- ・居住地
神奈川県 大和市
- ・職業
会社員 1年目 情報系 院卒
- ・家族構成
一人暮らし
- ・キャッチコピー
仕事よりイベントが大得意
- ・性格
飲み会が大得意。シミュレーション
- ・こだわり、大事にしていること
時になし。
酒風が立たなければいい。草食系
- ・その他の特記事項1
初幹事
職場の人た59と区 まだよく知らない
- ・その他の特記事項2
先輩に言われて、部の忘年会の幹事をする事になった。
あまり飲み会をしたことがないので、どの店に何をしようか分からない。
入社して引越してきたので、土地感もない。
スマホを使うのが得意。(PCもスゴイ)

図 9 ペルソナシート

B-3. スマート幹事ちゃん：シナリオ

ペルソナが既存システムを用いて幹事を行う際の困りごとを見つける為に、幹事を任されてからのシナリオを表 5 の様に感情/タッチポイント/行動といった観点でまとめた。感情/行動については、メンバーの職場の若手からも回答を入手。結果、幹事をする際は、日程調整やお店選び、案内の送付といったイベントが面倒であり、ネガティブな感情が多

いという事実が浮き彫りとなった。

表 5 シナリオ

現行システムでの感情 (HotPepper/食ベログ等)	ポジティブ	・上司に褒められるチャンスかも				・このお店良さそう ・幹事無料のお店があった	・ポイント貯まった			
	ネガティブ	・正直めんどくさい ・誰か手伝ってくれる人居ないかな？	・〇〇部長が居ると△△課長やりずらそうだな	・全員参加できない、誰を優先させよう？	・どんなお店にしよう？新人だからみんなの好みも分からないし	・皆の要望を満たすお店が見つからない	・いいお店だったのに空気が無かった	・誰からいくら徴収しよう？先輩に相談しないと ・メールの文面どうしよう？	・お店のレイアウトが分からない	・どうしよう、誰に相談しよう
タッチポイント		①幹事を任される	②参加メンバーを決める	③日程調整をする ※必須参加者を優先	④参加者情報からお店のジャンルを決める	⑤お店を探す	⑥予約する	⑦案内を出す	⑧席の配置を考える	イレギュラー発生 (主賓の日程変更/キャンセル発生/参加者のNG項目発覚等)
具体的な行動 (★必須要件)		・承諾する	・先輩に相談する	・日程調整の案内を出す ・日程を調整する	・参加メンバーの要望を調査する	・HotPepper/食ベログ等を使って調べる ・知人に聞く		★誰からいくら徴収するかを決める		★適切なフェーズに戻る

B-4. スマート幹事ちゃん：ストーリーボード

合宿で演習コース I と合流。前回まで検討してきたコンセプト/ペルソナ/シナリオをメンバーに共有し、ペルソナがシステムを使うことで一人前に幹事をこなせるストーリーを4コマで記載。そのストーリーを実現する為に必要なデータと機能を実現できるアプリのUIを、全員で議論し創り上げた。

ストーリーボードを全員で行うことで、様々な角度から幅広いアイデアや意見が出てきた。それを統合しブラッシュアップして行くことで、短時間で中身の濃いストーリーを作成することが出来た。ストーリーボードのアウトプットを図10に示す。

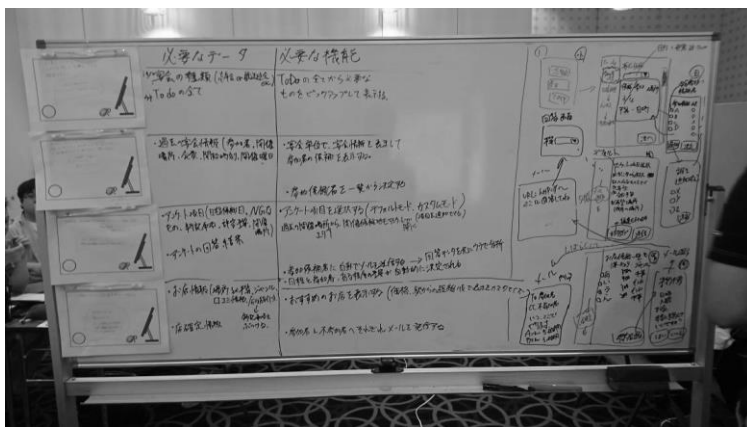


図 10 ストーリーボード

B-5. スマート幹事ちゃん：ペーパープロトタイプ

ストーリーボードを元に、ユーザビリティテスト①に向けたペーパープロトタイプ作成を実施。プロトタイプを作成する段階でUIに対する改善案が出てきたが、紙で作成しているので、画面構成や文言をすぐに修正でき、開発効率の高さを実感した。ペーパープロトタイプのアウトプットを図 11 に示す。

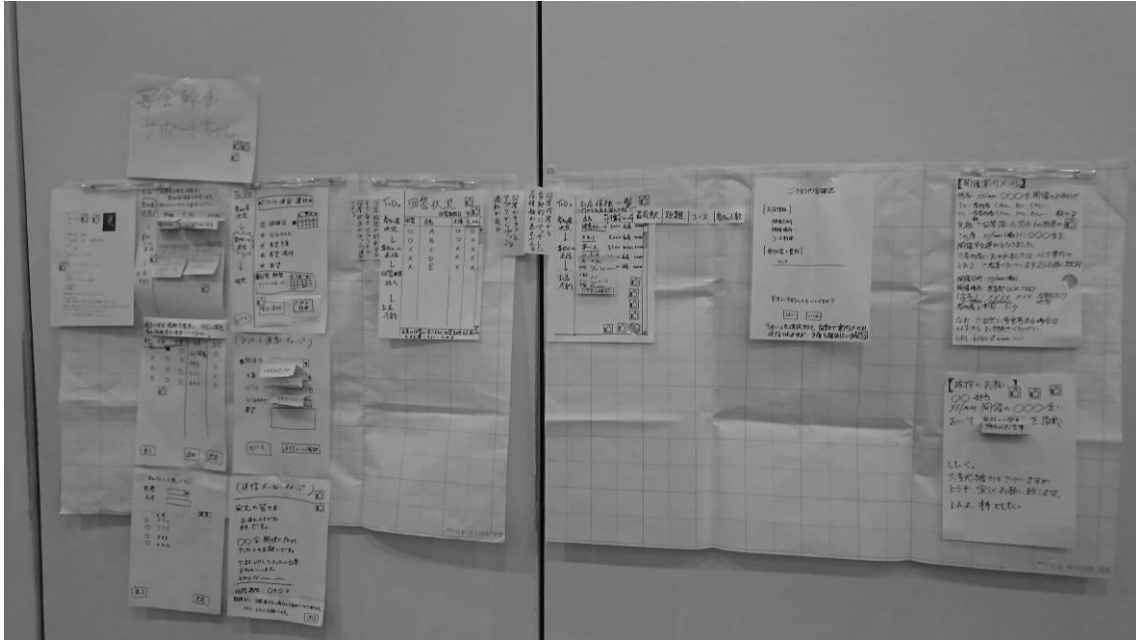


図 11 ペーパープロトタイプ

B-6. スマート幹事ちゃん：ユーザビリティテスト①実施

合宿に参加している他のコースメンバーを集め、ユーザビリティテストを実施。

実際にプロトを複数のユーザーに使って貰う事で、下記の様な効果と課題を多数抽出することが出来、システムの改善点を明確にすることが出来た。ペーパープロトタイプ上にシステムの効果や改善点を追加した様子を図 12 に示す。

【効果】経験の浅い幹事をサポートするというコンセプトが良い

【課題】各画面の意図や操作が分かりづらい、ペルソナを甘やかしすぎではないか？



図 12 ユーザビリティテスト①結果まとめ

B-7. スマート幹事ちゃん：プロトタイプ修正

ユーザビリティテスト①の結果を受け、改善点を表 6 の様に表層/骨格/構造/要件/戦略の 5 段階に整理した。前回のユーザビリティテストでは戦略/要件の効果確認が出来たため、次回のユーザビリティテストでは骨格/構造の評価にフォーカスを当て、ペーパープロトタイプを改善した PC 上で動作するプロトタイプを HTML にて作成した。この時点でアプリの名前を“スマート幹事ちゃん”と命名した。

表 6 プロタイプ修正案

	実施内容	改善点と修正案
表層	アプリをHTMLにて作成後、文言等の画面詳細を確認。今回のユーザビリティテストのメインからは外す。	<p>【①画面】・プルダウン選択する意図が分かりにくい。 ⇒「プルダウンを選択すると過去の宴会情報が表示されます」など、文言を修正 ・プルダウンの「年度」が過去の年度を選択することだと理解できない ⇒「開催した年度」など、文言を修正</p> <p>【②画面】・「案内」「必須」「主賓」が何を指している、どう選択すれば良いかが分からない。 ⇒「案内メールを出す人の選択」と「日曜やお店の候補を表示する際の優先順位付け」が目的。「案内メールを出す人を選択（必須）」 「その中で『必須』出席者を選択（任意）」「その中で『主賓』を選択 ※お店の候補選択は『主賓』の要望が優先されます」としてはどうか？</p> <p>【④画面】・開催日は、複数選択できるようにする</p>
骨格	アプリをHTMLにて作成後、画面構成を確認。今回のユーザビリティテストのメイン。	<p>【①画面】・過去の宴会情報に、振り返りの情報（良かった点や課題）入れてはどうか？ ⇒例文で良いので、入れる方向で検討 ・どの過去の宴会を選べばよいかの優先がつけられない。 ⇒上記の振り返りや、★いくつかのレート情報を入れてはどうか？</p> <p>【⑥画面】・案内メールは、定型フォームを作成するが、編集可能にしておいた方が良い。</p>
構造	<p>下記①～⑥の構造にて★のページのみ動くアプリをHTMLにて作成し確認。今回のユーザビリティテストのメイン。</p> <p>①過去の宴会情報から、参加候補者を抽出★ ②参加候補者を選択 + 追加する人を選択★</p> <p>★</p> <p>③アンケートメールの項目選択 ④アンケートメール確認・送信 ⑤回答状況確認 ⑥お店候補の表示・選択★ ⑦予約内容の確認・予約 ⑧開催案内・挨拶のお願いメール作成</p>	<p>【②画面】・このページで何をするのが分からないので、補足情報が欲しい ⇒①②のページでは、「案内メールを送る参加候補者の決定」と言うようなステータスにした方が良いのでは？ ・今の部署メンバー一覧を表示させるのは駄目なのか？ ⇒過去の宴会情報から、「どの範囲までを呼ぶ必要がある飲み会なのか（課長/部長/それ以上?）」と「部署以外で呼ぶメンバーがいるか」を林君に教える機能なので、部署メンバーは基本で表示されていて、追加で呼ぶべき人、逆に呼ばない方が良い人が色違いで表示される機能にしてはどうか？</p> <p>【③画面】・「項目追加」ボタンの中身が分からない ⇒アンケート項目は初めから全て表示しておき、過去の宴会情報等からお勧めの項目にあらかじめチェックを入れてはどうか？</p> <p>【⑥画面】・なぜこのお店が候補になったのかの分析結果が見れると安心材料となり良い。 ⇒「アンケート結果」ボタンをクリックすると、どのアンケート結果とマッチしているのかの一覧表が表示される機能はどうか？ ・要望とマッチするお店が無い場合はどうするか？ ⇒「出席者」や「予算」等の条件を無くせば、〇〇件ヒットします」と言った機能を入れてはどうか？</p>
要件	<p>下記要件については、合宿のゲリラユーザビリティテストで妥当性が確認できたため変更なし。</p> <p>・ペルソナの林君が迷わずに幹事を進行できるアプリ。</p>	
戦略	<p>下記戦略については、合宿のゲリラユーザビリティテストで妥当性が確認できたため変更なし。</p> <p>・ペルソナの林君の様な新米幹事をサポートすることで不安を減らし、自分でも幹事が出来るという自信を持ち、また幹事をやってもいいかなと思っ貰える様なアプリを販売する。</p>	<p>・上司目線だと、林君の教育にならない、甘やかしすぎでは？ ⇒林君を甘やかすことで、次につながる自信を持たせるコンセプトの為、変更なし</p>

B-8. スマート幹事ちゃん：ユーザビリティテスト② 計画/実施/振り返り

ユーザビリティテストに向け作成した，“スマート幹事ちゃん” HTML の QR コードを 図 13 ，画面の一部を 図 14 に示す。



図 13 “スマート幹事ちゃん” HTML の QR コード

スマート幹事ちゃん

参加者を決めましょう

参加候補者を決めましょう

下の表には、参加候補者が色分けして表示されています。

- 基本参加者(白背景)：あなたが所属する部の人
- 推奨参加者(緑背景)：部外で、選択した宴会の参加候補者だった人
※最近他部署へ異動した人や、部署と関係が深い人の可能性があります。
- 非推奨参加者(赤背景)：部内で、選択した宴会の参加候補者ではなかった人
※普段から飲み会に参加されない方の可能性があります

今回の宴会の参加者候補者を選びましょう。
基本参加者は、全員チェックしたほうがよいでしょう。
推奨参加者、非推奨参加者は、参加候補とするべきか、事前に確認したほうがよいかもしれません。先輩に聞いてみましょう。

「案内」を選択した人に、案内メールを送信します。
「主賓」や「必須」を選択すると、案内メールの送信に加え、日程調整で優先されます。
「主賓」は、さらに、お店の候補選択で要望が優先されます。

案内	必須	主賓	部署/役職	氏名	当時の出欠
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	スマ部/部長	スマート幹事ちゃん	○
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	スマ部 スマ課/課長	幹爺	×
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	スマ部 スマ課	林 明史	-
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	スマ部 スマ課	ひきこもり 太郎	×
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	スマ部 幹事課	スマート 太郎	○
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	スマ部 幹事課	スマート 次郎	○
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	スマ部 幹事課	スマート 三郎	○
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	総務部 管理課	スマート 史郎	○
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	経理部 経理課	スマート 吾郎	○

戻る 表に無い人を追加する 決定する

図 14 “スマート幹事ちゃん” の画面（一部）

ペルソナに近い若手を被験者とし、“スマート幹事ちゃん”を使ったユーザビリティテストを実施。ペルソナになったつもりで宴会の企画・段取りを行うタスクを実施して貰い、確認/測定を行った実施内容と結果を表 7 に示す。

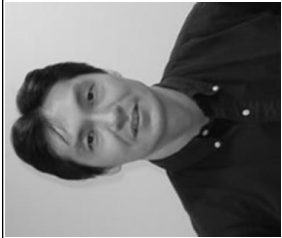


表 7 ユーザビリティテスト② 実施内容と結果

確認/測定項目	実施内容と結果
効果	<p>アプリの使用前と後で、タスクの幹事を行うことに対する不安度を7段階で回答してもらい、差分を確認する評価を実施。</p> <p>結果、アプリ使用前の回答は最低の1であったが、使用後は5と効果が確認できた。また、幹事としての企画・段取り全体の流れが分かるので良いとのコメントあり。</p>
効率	<p>アプリを使用している状況を観察すると共に、PC画面と発言を記録。</p> <p>結果、各画面にて、画面の意図や文言が分からず戸惑う状況が確認できた。また、その戸惑いが不安度の7段階評価で最高点に行かない理由であるとのコメントあり。</p>
満足度	<p>このアプリの満足度をヒアリングした結果、またこのアプリを使いたいという好評価を得た。</p>

実際にPC上で動作するアプリを作成しユーザビリティテストを実施したことで、より想定シーンに近い評価ができ、有益なフィードバックが得られたと感じている。

C-1. ECサイトのペルソナシート

表 8 ECサイトのペルソナシート

<p>顔写真</p>			
<p>名前 年齢 居住地 職業</p>	<p>森 健作 (もり けんさく) 46歳 千葉県柏市 会社員</p>	<p>森 美子 (もり よしこ) 42歳 千葉県柏市 主婦 (パート勤務あり)</p>	<p>森 秀尚 (もり ひでなお) 10歳 千葉県柏市 小学生</p>
<p>家族構成</p>	<p>妻 (42歳) パート 長女 (14歳) 長男 (10歳)</p>	<p>夫 (46歳) 会社員 長女 (14歳) 長男 (10歳)</p>	<p>父 (46歳) 会社員 母 (42歳) 主婦 (パート) 姉 (14歳) 中学生</p>
<p>キヤッチコピー</p>	<ul style="list-style-type: none"> • いつも遊び心を忘れない • 情敵的にものを見る • 内に秘めた熱さ • 人に優しい • 好奇心旺盛 • 綺麗好き • 自分に甘い部分がある • たまにボカミスをしてしまう 	<ul style="list-style-type: none"> • 今の大黒柱は私 • 私がやらなきゃ • 基本的におととりしているのだが、いざという時の行動は早い • 過程は気にしないが、結果が出ないと怒る • 何事もそつなくこなす • 子供が出来てから、強くなった • いわゆるしつかり者の真像 • 子供優先で考え、夫は2番目 • 手を抜けるところも嫌しく • 夫の浪費癖が若干気になる • 夫の関心を引きたい • 長女が反抗期の為、心身ともに疲れ気味 	<ul style="list-style-type: none"> • 俺はやるぜ • スポーツ大好き • 自信家で負けず嫌い • 女の子に対しては勇前な態度をとる • 叱られると結構落ち込む
<p>こだわり、大事にしていること</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 家族との時間 • 常に清潔 • 人にも自分にも優しく • 趣味はサッカー観戦 • サッカー部出身(ダイアフェンダー) 	<ul style="list-style-type: none"> • 子供の教育費が若干気になる • 夫の浪費癖が若干気になる • 夫の関心を引きたい • 長女が反抗期の為、心身ともに疲れ気味 	<ul style="list-style-type: none"> • 運動では負けない • 男は泣かない
<p>特記事項1</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 趣味はサッカー観戦 • サッカー部出身(ダイアフェンダー) • 綺麗好き過ぎて奥さんに嫌がられている • 無駄な掃除器具を個人的に買ってしまいう • 自分の趣味など関心事に対して好奇心はすこぶる強いが、その他のことに関しては全く興味がない • 自分の趣味嗜好に合うものをよく通販で購入する • (決まった通販サイトしかなかった) • 値段にはあまりこだわらず、気に入った通販サイトを集中的に利用する 	<ul style="list-style-type: none"> • サッカーは好きだけど、実は水泳の方が好き • パパがママには逆らえないことを理解している • パンパもママも大好き • 第二次反抗期はこれから 	<ul style="list-style-type: none"> • サッカーは好きだけど、実は水泳の方が好き • パパがママには逆らえないことを理解している • パンパもママも大好き • 第二次反抗期はこれから
<p>特記事項2</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 趣味はサッカー観戦 • サッカー部出身(ダイアフェンダー) • 綺麗好き過ぎて奥さんに嫌がられている • 無駄な掃除器具を個人的に買ってしまいう • 自分の趣味など関心事に対して好奇心はすこぶる強いが、その他のことに関しては全く興味がない • 自分の趣味嗜好に合うものをよく通販で購入する • (決まった通販サイトしかなかった) • 値段にはあまりこだわらず、気に入った通販サイトを集中的に利用する 	<ul style="list-style-type: none"> • サッカーは好きだけど、実は水泳の方が好き • パパがママには逆らえないことを理解している • パンパもママも大好き • 第二次反抗期はこれから 	<ul style="list-style-type: none"> • サッカーは好きだけど、実は水泳の方が好き • パパがママには逆らえないことを理解している • パンパもママも大好き • 第二次反抗期はこれから

C-2. ECサイトのシナリオ

表 9 ECサイトのシナリオ
 ■息子の喜ぶ誕生日プレゼント探そぞ！

魅力的な体験	<ul style="list-style-type: none"> 誕生日プレゼント推薦サイト 予算、年齢別、特種別の子供が誕生日に欲しいものランキングが載っている 	<ul style="list-style-type: none"> メーカーサイトに口コミが集約されている。(良い評価も悪い評価も(信頼性)) 悪い評価には誠実にメーカーからの回答が載っている 	<ul style="list-style-type: none"> プレゼント関連に関するアクセス履歴が常に妻の携帯に連絡される 	<ul style="list-style-type: none"> 金額比較サイトのランキングに発送方法、ラッピング、販売サイトの評価、使えるポイントなどの情報が一覧で載っている 	<ul style="list-style-type: none"> 金額比較サイトから比較表が出力できる(プレゼント用) 	<ul style="list-style-type: none"> 他のサイトのアカウント情報を用いて会員登録まで実施できる 		
いらいらポイント	<ul style="list-style-type: none"> チェックするサイトがわからない たくさんのサイトをチェックしなくてはいけない なかなか良い商品が見つからない 	<ul style="list-style-type: none"> 本当に息子が喜んでいるかまだ心配 	<ul style="list-style-type: none"> 様々な要素を考慮して検討したことを伝えるのが面倒 	<ul style="list-style-type: none"> アクセスしてからしか販売サイトの評価や配送方法などがわからない 購べるのに時間がかかる 	<ul style="list-style-type: none"> 様々な要素を考慮して検討したことを伝えるのが面倒 例 	<ul style="list-style-type: none"> 新規会員登録がめんどくさい(独自の入力ルール、入力エラー、UIの見難さなど) 		
タッチポイント	<ul style="list-style-type: none"> PCでプレゼント調査(数値候補を絞る) 	<ul style="list-style-type: none"> ネットで購入のロコミ確認 	<ul style="list-style-type: none"> ④プレゼントについて、妻にプレゼンし同意を得る 	<ul style="list-style-type: none"> ⑤購入サイトの選定 	<ul style="list-style-type: none"> ⑥購入サイトについて、妻にプレゼンし同意を得る 	<ul style="list-style-type: none"> ⑧購入サイトで購入 	<ul style="list-style-type: none"> ⑨妻も(様々な要素で)納得できる商品を購入できた。また、息子も喜んでくれた。 	
具体的な行動	<ul style="list-style-type: none"> 検索サイトでワード検索(「10歳 運動 おもちゃ」など) 通販のカテゴリでランキングチェック 	<ul style="list-style-type: none"> 商品名で検索し悪い評判が無いチェック SNSなどで実際に使っている人の感想をチェック 	<ul style="list-style-type: none"> 妻に説明する(プレゼント決定に至った経緯) 	<ul style="list-style-type: none"> 金額比較サイトにアクセス ランキングの安い順にアクセス 安く販売しているサイトを見つけた 評判の良い販売サイトで購入したい サービスの良い販売サイトが良い(プレゼント包装など) 他サイトのポイントが使 	<ul style="list-style-type: none"> 金額比較サイトから比較表が出力できる(プレゼント用) 	<ul style="list-style-type: none"> 購入サイトで商品を購入 購入手続きをする 		
心理	<ul style="list-style-type: none"> 人気の商品はなんだろう 予算も考えなければ 息子が喜ぶと思える商品が早く見つかるとうい 着せたくないカテゴリーで検索するのは難しい 	<ul style="list-style-type: none"> ロコミを総合的に判断して最も息子が喜びそうなプレゼントを1つに決定 候補を複数選んでいてはあとの最安値、配送期間などの情報が手配から1つに絞りた 	<ul style="list-style-type: none"> 妻に去感、納得してほしい 					

C-3. 合宿でのペーパープロトによるユーザビリティテスト



図 15 合宿でのペーパープロトによるユーザビリティテスト

C-4. テスト説明 (おもちゃ EC サイトユーザビリティテスト)

テスト説明(おもちゃ EC サイト ユーザビリティテスト)

2018年11月16日(金)

UX コース 東城 岡本

◎目的

おもちゃ EC サイトでの商品の検索性・見つけやすさ、その際の使用感の評価

◎使用する評価手法とその他測定値

- ・ウェブサイトユーザビリティアンケート評価手法(以下、WUS)
※詳細は、別紙「ウェブサイトユーザビリティアンケート評価手法の説明」にて説明
- ・クリック数
- ・所要時間
- ・テスターのつぶやき等のメモ

◎テストの流れ

以下①～④をテスターに実施していただきます。

- ① 用意したシナリオ、タスクを読んでいただく
- ② 指定のおもちゃ EC サイトでタスクを実行していただく
- ③ WUS のアンケートに回答していただく
※アンケートは Excel にて作成しており、そのフォーマットに点数を入力していただきます
- ④ テストに関するヒアリング

ただし、今回は WUS の定量的な結果をもとにユーザビリティの良し悪しの確認をしたいため、以下2つのおもちゃ EC サイトにてタスクを実行していただき、結果を比較します。

対象のおもちゃ EC サイト

サイト A https://*****

サイト B https://*****

したがって、全体の流れを上記の①～④で表すと以下のようになります。

① ⇒ ② ⇒ ③ ⇒ ② ⇒ ③ ⇒ ④

以上

図 16 テスト説明 (おもちゃ EC サイトユーザビリティテスト)

シナリオ・タスク(おもちゃ EC サイト ユーザビリティテスト)

2018 年 11 月 16 日(金)

UX コース 東城 岡本

◎シナリオ

もうすぐ息子(10歳 小学4年生)の誕生日なので、誕生部プレゼントの購入を検討しています。サッカーが好きな息子は、サッカーのロボット(ロボット A)が流行っていて欲しがっていると妻から聞きました。

そこで、近くのスーパーのおもちゃ売り場などで販売しているかわからないことから、おもちゃの EC サイトで購入しようと思いました。また、目的のおもちゃを購入することはもちろんですが、ロボットであるため誕生日に渡してすぐ遊べるよう必要なものを買わなければいけません。予算は6000円以内を想定しています。

これらを念頭にあなたはおもちゃ EC サイトにアクセスし、ログインし商品を探し始めました。

◎タスク

指定のおもちゃを見つけ、カートに入れてください。

また、同時に商品ページから必要な電池の数を確認し、必要な個数の電池をカートに入れてください。カートに必要なものが入った時点でタスク完了です。

予算：6000円以内

商品名：ロボット A

製品写真を添付
(テスト時は実在する製品写真を掲載)

以上

図 17 シナリオ・タスク（おもちゃ EC サイトユーザビリティテスト）

参考文献

- [1] 川西裕幸, 栗山進, 潮田浩, UX デザイン入門, 2014
- [2] Prott <https://prottapp.com/>
- [3] UX を定量的に評価する 7 つの基準で客観的にサイトを改善していこう
<https://webtan.impress.co.jp/e/2015/06/15/19935>
- [4] ウェブ制作の 5 階層モデル <https://takahiro-yamasaki.com/archives/85>
- [5] U-Site - UX コンサルティング&リサーチ by IID
ウェブユーザビリティ評価スケール
<https://u-site.jp/usability/web-usability-scale/>