

演習コースⅢ UX (User Experience)

山口 忍 [キャノン株式会社]: 発表者
大山 悦輝 [日本電子株式会社]
五味 久恵 [TIS株式会社]
西畑 翔 [アズビル株式会社]
芳沢 圭一 [株式会社オージス総研]
主査: 金山 豊浩 [株式会社メンバーズ]
副主査: 三井 英樹 [Weblysts.com]
副主査: 村上 和治 [株式会社SHIFT]

2022年02月25日

演習コースⅢ UX (User Experience)

開催日	項目	活動内容
2021.05.21	導入・概論	自己紹介 Miro/Slackの使い方 UX概論についてブレスト
2021.06.25	概論	各自の職場でのアンケート共有 合同分科会に向けた準備 研究に向けたペルソナを立てる
2021.07.30	実践	演習コース I 「ソフトウェア工学の基礎」メンバーと共にUXデザイン実践
2021.08.27	概論	プロトタイプ作成の前準備
2021.10.08	設計	チームに分かれプロトタイプ作成までの検討
2021.11.12	実践	基礎コース「ソフトウェア品質保証の基礎」メンバーと共にプロトタイプを用いてUX評価実施
2021.12.10	まとめ	報告書作成
2022.01.07	発表準備	発表資料作成
2022.02.25	報告	成果発表(本日)

演習コースⅢ UX (User Experience)

★知識化★

→ UXデザイン

UXデザインとは、製品やサービスを利用した際の「体験」を重視する設計思想のことである。概論として、SQiP研究会で実施されてきた過去の結果やUXの考え方を学習。

→ ペルソナ

UXデザインプロセスにおけるペルソナとは、ユーザ調査で得られた結果から典型的なユーザのゴール・態度・意識・行動などのパターンを導出し、ユーザを代表するモデルとしての仮想の個人を作る方法のことでデザイン案を常にユーザ中心にするために用いられる。本コースでは、研究員の関心に合わせてチームを二手に分け、それぞれユーザビリティテストを進めるうえでのペルソナを構築。

→ ストーリーボード

ストーリーボードとは、作成したペルソナに体験させたい価値のストーリーを検討するものである。ストーリーの可視化にあたり4コマ漫画の要領を用いてMiro上でユーザ体験を表現した、テンプレートを用いてあらかじめパーツを用意しておくことで、イラストが不得意でも容易にイメージを共有した。

→ プロトタイプ

プロトタイプとは、優れたUXデザインを実現するための工程の中で作成される試作品のことである。ストーリーボードからまとめた内容から、UX評価を行うためのプロトタイプを作成した。作成するうえでのノウハウ・陥りやすい過ちを学習。

→ ユーザビリティテスト

ユーザビリティテストとは製品・サービスを実際にユーザに使ってもらい、その際の行動や発話から製品・サービスのユーザビリティの問題点を発見する技法である。計画・準備・実行・結果分析のステップに沿って実施。

演習コースⅢ UX (User Experience)

実践コース I メンバーとmiroツールを用いて実践

★ [SQiPソフトウェア品質管理研究会] サイトを用いて研究

★ SQiPとして来て欲しい人材像とは？

- ・個人の自己成長、会社に必要な不可欠な人材(人財)を目指す方に来ていただきたいと考えております。
- ・一番は、何が問題なのか、その問題を解決するためには?という疑問が明確な方にはぜひお越しいただければと考えております。

※あくまでも研修となりますので、コンサルティングとは異なる視点とする。

演習コースⅢ UX (User Experience)

実践コース I メンバーとmiroツールを用いて実践

The screenshot displays a Miro collaborative workspace with several panels and sticky notes. Key elements include:

- Top Left:** A grid of sticky notes with various text and diagrams.
- Top Center:** A diagram titled "ペルソナ → ストーリーボード → 必要な機能・情報の抽出" (Persona → Storyboard → Extraction of necessary functions and information).
- Top Right:** A diagram titled "演習ホーム" (Exercise Home) with a central flowchart and surrounding text.
- Middle Right:** A diagram titled "プロトタイプ作成 (UIデザインパターン、UIパーツ...)" (Prototype creation (UI design patterns, UI parts...)).
- Bottom Section:** Three team-specific workspaces labeled "Team 4", "Team 5", and "Team 6", each containing their own set of sticky notes and diagrams.
- Right Side:** A vertical list of sticky notes with text such as "白鳥さん" (Shiratori-san) and "余沢さん" (Yusawa-san), along with a small profile picture of a man.
- Large Arrow:** A prominent black arrow pointing from the top right towards the center of the workspace.

演習コースⅢ UX (User Experience)

実践コース I メンバーとmiroツールを用いて実践

基礎を取得したい

- ペルソナ
 - ・経験：PRのリーダーを複数経験
 - ・年齢：20代後半～30代前半
 - ・性別：指定せず
 - ・研究会参加実績：なし
 - ※会社で3名の参加枠がある
- 参加の理由(コース)
 - ・大きな案件を担当したい
 - ・ソフトウェアの基礎を習得したい
- 気にすること
 - ・難易度 (論文は難易度高い?)
 - ・恥をかきたくない

承

【承】具体的に自分を受けたいコースを探しているが悩んでいる

ペルソナの言葉 (かみかたでいることや悩んでいること)

- ・講師はどんな人?
- ・暇人くらい?
- ・レベル
- ・学習の場所?

承

【承】コースが決まって会社からものを習ってスッキリ!

ペルソナの言葉 (かみかたでいることや悩んでいること)

恥をかきたくない

SQIP研究会

紹介動画

SQIP研究会

情報データベース

SQIP研究会

受講者の体験記

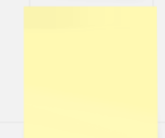
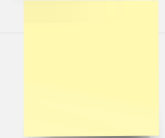
SQIP研究会

参加のための準備

コマ	必要な機能	必要な情報
起	-研究会のLP -問い合わせフォーム	-研究会概要
承	-講師情報を得る機能 -検索機能 -カテゴリ分類(例: 初学者・上級者) -参加形式を選べる機能	-講師がどんな人か -人数 -レベル -形式(座学 or 演習) -参加期間
転	-受講者の体験を見る機能	-受講者の体験談(成果)
結	-参加のための参考文献を見つける機能	-参加のための情報

メモ
ペルソナ複数のやり方もある。

メモ
■本日の流れ
ペルソナを決めてストーリーボードを作ってページの改善案を作っていく?



演習コースⅢ UX (User Experience)

プロトタイプ～ユーザビリティテストの実践

チームに分かれてUX研究の深耕をする

「文献検索」

に主題をおいたチーム1

- ・UX研究、テストするにあたって都合が適正なツールを探索
- ・SQiPサイト「成果報告」をベースに研究
- ・「成果報告」を用いる理由は下記意見があったことによる
[はじめてSQiP研究会のホームページを訪れた人にとって、分科会の位置づけや定義が不明であり、情報を探しづらい]



「品質ポータル」

に主題をおいたチーム2

- ・社内の「品質ポータル」を担当している
- ・各自問題を抱えていた
[品質ポータルに有用な情報があるのに見てもらえない]
[もっと見てもらうにはどうしたらよいか]
- ・SQiP Librayをベースに研究



演習コースⅢ UX (User Experience)

「文献検索」

チーム1

・評価軸を決める

※評価軸※

時間・手数・アクセス数・滞在時間・売り上げ・サービスコール数

★時間

★ページ遷移時間

に絞った

・分野を決める

※現行では年度別

★分科会別

★活動内容別

と考察した



演習コースⅢ UX (User Experience)

「文献検索」 チーム1

・プロトタイプ作成

The screenshots illustrate the navigation process on the SQiP website:

- Top Left:** The SQiP homepage with the navigation menu and a search bar.
- Top Middle:** The search results page for "ソフトウェア品質管理研究会". A red box highlights the "活動内容" (Activities) link.
- Top Right:** The "活動内容" page, which lists various activities categorized by sub-committee (e.g., プロジェクトマネジメント, ソフトウェア品質研究ゼミ).
- Bottom Left:** A detailed view of the "第1分科会" (Sub-committee 1) page, showing a list of activities like "ソフトウェアプロセス評価・改善" and "ソフトウェアテスト".
- Bottom Middle:** A detailed view of the "第2分科会" (Sub-committee 2) page, showing activities like "アジャイルと総質" and "リーダーシップとモチベーション".
- Bottom Right:** A detailed view of the "第5分科会" (Sub-committee 5) page, showing activities like "プロジェクトマネジメント" and "サービスの品質とCRM".

Blue arrows indicate the navigation flow: from the homepage to the search results, then to the activity content page, and finally to the detailed sub-committee pages. A yellow box highlights the "分科会別" (By Sub-committee) navigation path, and a blue box highlights the "活動内容別" (By Activity Content) navigation path.

演習コースⅢ UX (User Experience)

「文献検索」

チーム1

・結果

[分科会別]

ゴールにたどり着けず、測定不能

[活動内容別]

時間:8分30秒、ページ遷移回数:107回

・気づき

- ・リンクを作っていない場所のクリック、サイトマップといった搭載していない機能を利用しようとしていた
- ・「論文」を探すように課題を提示したが目標ページへの経路上に論文という単語がなく受賞論文ページに遷移する行動が観察された

▶ 成果報告

▶ 成果発表会「受賞論文」
一覧

演習コースⅢ UX (User Experience)

「品質ポータル」

チーム2

・仮説を立てる

「普段は品質ポータルを見ることがなくても、トラブル発生により改善の必要性に迫られて使うかもしれず、その際ユーザの満足度が高ければ、以降もトラブル発生有無にかかわらず使ってくれるようになるだろう」

・ペルソナを立てる

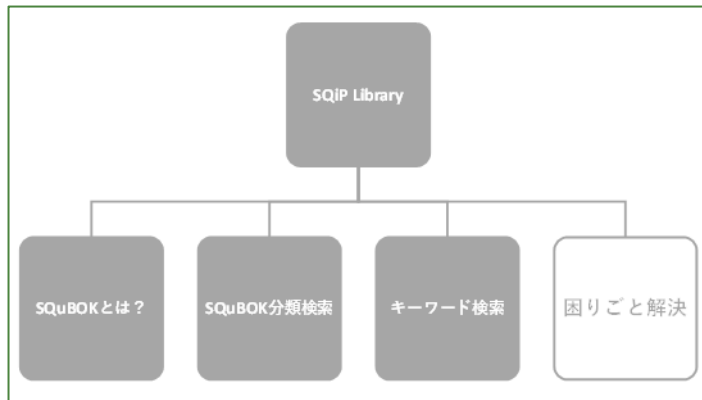
- 普段は品質向上活動にあまり興味がない開発エンジニア
- 担当プロジェクトでトラブルが多発し品質向上策を考えている
- 文字量の多いのが苦手



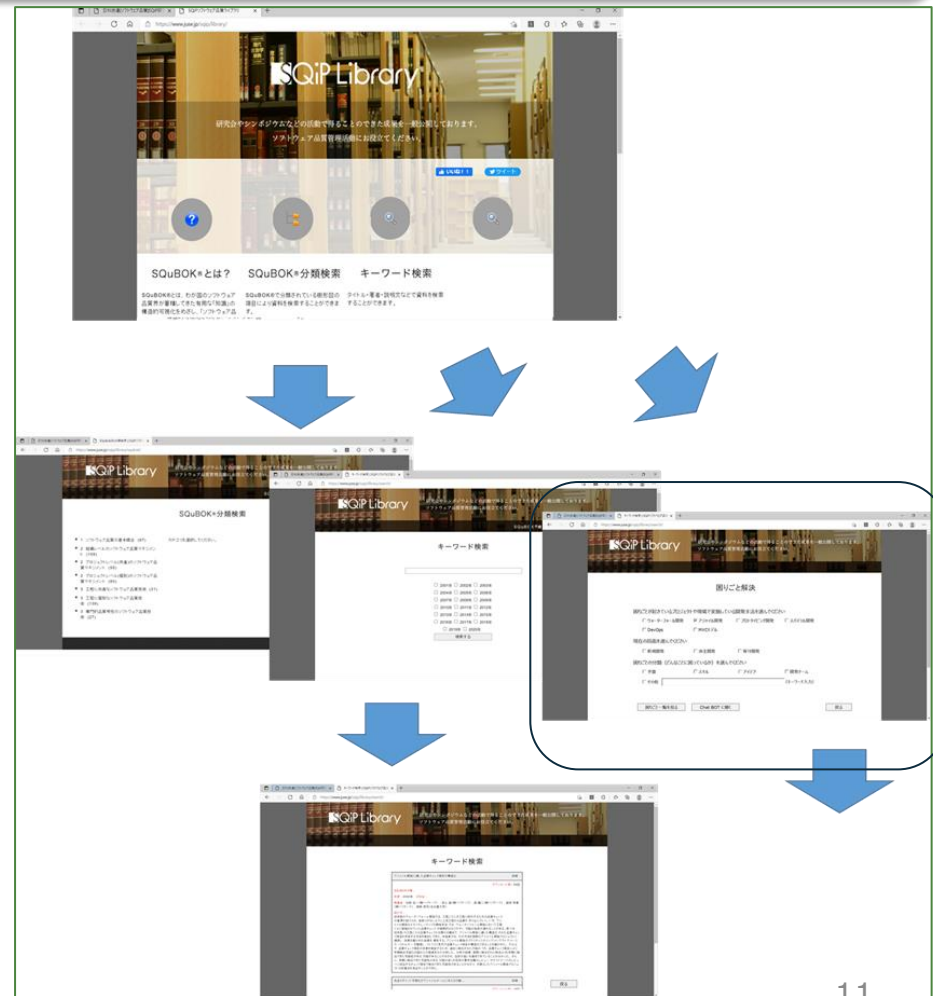
演習コースⅢ UX (User Experience)

「品質ポータル」 チーム2

- ・プロトタイプ作成
パワーポイントを用いて作成



概念図



演習コースⅢ UX (User Experience)

「品質ポータル」

チーム2

・テスト

下記設定をテスターに事前説明

ユーザ	ソフトウェア開発者
タスク	ソフトウェア開発上での組織の困りごとに対する解決策を探す
効率	SQuBOK分類がわからなくても、簡単に探せる
効果	困りごとに合った解決策またはヒントが得られる
満足度	困りごとに合った解決策が出てきて、使えそうと思える
習熟度	SQuBOK分類をわかっておらず、SQiP Library検索も使っていない
ユーザ属性	ソフトウェア開発者
リテラシー	PCを日常的に使っている
動機	ソフトウェア開発上での組織の困りごとを解決したい

・確認項目

	確認項目
効率	簡単に探せたか。わかりづらい点はあったか。使いづらい点。
効果	解決策は得られたか。ヒントは得られたか。
満足度	また迷ったときに再度利用したいか。他者にお勧めしたいか
改善点	不足していることはあったか

演習コースⅢ UX (User Experience)

「品質ポータル」 チーム2



演習コースⅢ UX (User Experience)

「品質ポータル」 チーム2



演習コースⅢ UX (User Experience)

「品質ポータル」 チーム2

・ゴール



演習コースⅢ UX (User Experience)

「品質ポータル」 チーム2

・結果

確認項目	ユーザA	ユーザB	ユーザC
「困りごと解決」を利用したか	○	○*	×
ゴールにたどり着いたか	○	○*	○
ゴールにたどり着くまでの時間	4分30秒	7分	20分
その他, 気づいたこと	左から順に 全てのメニューを利用した	-	キーワード検索 のみを利用した

*誘導あり

・気づき

- ・真逆の左側から順にメニューを利用したため、最後に利用した。
- ・「困りごと」という表現が適切でなかったのではというユーザの感想をいただいた。
- ・「困りごと解決」を利用せず、「キーワード検索」のみを利用してゴールにたどり着いた。

演習コースⅢ UX (User Experience)

全体を通してのまとめ

- ★HTMLで本物同等に作成するのではなく、PowerPointで簡易的に作成したことがかえって「操作しながらユーザ自身が考えていることを話す」ことにつながった
- ★UI部品とともに、ラベルのつけ方ひとつでユーザが取る行動が変わることを目の当たりにした
- ★テストの実施方法については、「想定外行動」と「誘導の是非」について考えさせられた

演習コースⅢ UX (User Experience)

一年間の活動を通して、UXの価値と重要性を知ることができました。
コースの指導者・研究員の皆様、事務局の皆様に心から感謝申し上げます。

ご清聴ありがとうございました。