

プロトコル分析／SD法を用いた 評価結果のまとめ方

1 2評価手法を用いた解決案・改善案提案の提案

仮想デザイナーのコンセプトである

3次元空間をインタフェースに導入することで、

「先進的なイメージをNえられる」

「より、使いやすくなる」

を実現するために、

「プロトコル分析」、「SD法」の結果を考察し、各々3つの考察視点に着目し

それらに対する解決案・改善案をまとめなさい。

2 2評価手法を用いた解決案・改善案提案をポートフォリオに用いる際の注意

本内容は、既存の製品やデザインの問題点を抽出して提案を行うプロセスの為、真新しい概念の提案や、斬新なスタイリングの提案、等になりにくい。また、これらの評価手法を利用したデザイン提案は、大手企業や、デザインを組織的に行う比較的規模が大きな企業で用いられる。

規模の小さい企業等にこの内容を作品として提示する場合には、先方が日常の業務で担当している製品やデザインコンテンツといった事例を対象に評価を行い、ポートフォリオとして持ちいるべきである。先方がイメージしやすいテーマで、こういった手法を用いたデザインが行える人材であることを伝えるための、興味を持ってもらう為の材料として利用するのが、妥当と考えられる。

プロトコル分析／SD法を用いた 評価を通じた「解釈・考察例」

3

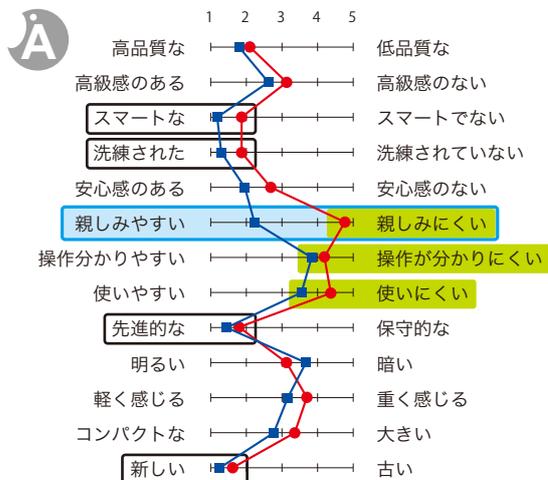
「SD法」による【感性的側面】- 全体の印象の評価

↓
評価結果を受けての解釈

Q

自分の携帯電話のインターフェースと比較して、
提案された3Dインターフェースに対し、
どのようなイメージを抱きましたか？

■—■ 男性
●—● 女性



- 考察 -

使いやすさの面では問題あり

「3次元空間」をもちいたインターフェースは、使いやすさの面では低い評価となった。3次元という概念を用いつつ、使いやすいと評価されている事例などを参考に、検討する必要があることが分かった。

新しく洗練された印象を与えられた

これまでに携帯電話には存在していなかった「3次元空間」という概念を内包したことにより、未来的で、おしゃれな印象を与えることに成功していると評価できる結果となった。

男性は親しみやすい、女性は親みにくい

性差が現れたのは「親しみやすさ」であった。明確な原因としては、性差の問題【注1】が考えられるが、この点は、男性の方が全体的にこの提案を高く評価している点からもうなづける。

【注1】話を聞かない男、地図が読めない女:男脳・女脳が「謎」を解く/アラン・ピース,バーバラ・ピース著;藤井留美訳「空間認知能力(方向感覚)については、男性の方が女性よりも優れている。」

4

「プロトコル分析」による【認知的側面】- 詳細・部分の評価

↓
解決案・改善案の提案

タスク	被験者の発言内容	解決案/改善案	被験者の行動	評価対象の状態	補足
0	『あなたは・・・確認をとります』(タスク読み上げ)で、「開始」かな？		「開始ボタン」押	タスク1へ移動	
1	えーと、電話するんだから、電話のアイコンだよなー。 あれ、マウスが当たったところに行くんだ。 行き過ぎたー。 もどれるのかな、あれ、、、あー、はじっこに動くボタンがあるのね、 えーと、電話電話、、、これだ。 え、、あー、先に番号をおさなきゃいけないのね。えーと、09065741102と、、、でクリックと。	3D空間内の移動はクリックで、実行はダブルクリックで。 3Dのホームに戻るボタンのアイコンを変更   検討したが、変更の必要は無し。	3D空間内をマウスで移動 画面周囲の下ボタンで引くマウスポインタで「ダイヤル」に行き着く。 「ダイヤル」押	3D表示 警告表示 タスク2へ移動	ボタンの並びが使いにくそう。 ハードウェアボタンとしての「通話」は探していない。
2	やったー、達成した。で、 あ、「次」かな？		次にすべきことを探す。		達成後、自動的に次のタスクに行ってもよい？

プロトコル分析／SD法を用いた 評価結果から得られた「改善事例」

改善事例1

- 5 SD法 - 女性「親しみにくい」
プロトコル分析 - 女性「なんか、暗くてみにくい」 より



明度が高く、コントラストも高い色使いをし、女性が好みそうな楽しい雰囲気に修正する。



改善事例2

- 6 SD法 - 男女「使いにくい」
プロトコル分析 - 男女「マウスが当たった所にかけてに行っちゃうんだ」 より



タッチパネルの採用により、ジョイスティックによるマウスポインタの移動といった制限から解放され、より使いやすい操作が可能となる。

