

報告者タイトル	設計プロセスにおけるビジュアルシナリオ手法の開発および検証			
報告者所属名	メディア社会文化専攻(独立行政法人メディア教育開発センター)			
報告者氏名	林 海福			
研究目的:シナリオ手法は強力な設計ツールとしてよく使われている。しかし、場合によってはすべての内容を表現しきれないときがある。本研究は、シナリオ手法に基づいて、ユーザに適用する設計手法を開発することを目的とする。				
研究方法: 1. シナリオ手法の特徴を分析し、より適切な手法を提案する。 2. 提案する手法を用いて、実験による評価を行う。 3. 2の結果によって手法を改善し、さらに実験を行うことによって評価する。 4. 3のステップは最善の手法ができ上がるまで繰り返す。				
研究内容:				
現状分析	シナリオ手法		ビジュアル形式	
	特徴・ユーザの要求が分かる、それをもとにシステムの構築ができる ・ソフトウェア開発のステイクホルダ間での共通言語となり得る 欠点・インタフェース設計において、すべて表現しきれない場合がある		特徴・一目で分かる表現の技法である ・イメージ表象として、頭の中で処理されることを表現できる 欠点・表現の限界がある	
実験検証	実験方法		ビジュアルシナリオ手法	
	提案手法での解決案の作成:一つのタスクを設定し、被験者にこの手法を用いて、タスクにある問題点に解決案を作成してもらう アンケート・インタビュー:被験者の属性や、文章力、ビジュアルの表現力及びタスクの作成感想について 被験者:大学生(男女10名、平均年齢20~24歳)		分析(1) ・長方形・四角形 ・線 ・記号 ・テキスト 分析(2) ・機能—名詞 ・動作—動詞 分析(3) ・文章の作成 ・スケッチの作成 ・タスクの興味	
結果(1)		イメージの表現要素:表現要素のカテゴリ化		
結果(2)		インタフェース機能要素:シナリオとスケッチに含まれた要素の比較		
結果(3)		VSD手法の作成難易度:アンケートとインタビューの抽出		
画面要素		結果(3)		
シナリオ		アンケート内容(抜粋)		
平均		事前		
SD		絵をよく描く		
平均		絵を描くには、抵抗感がある		
SD		伝えたい情報を人にうまく伝えられると思う		
平均		今回の課題の内容は、興味がある内容だった		
SD		課題を作るのが、簡単だった		
平均		作成した解決シーンに絵を使って、記述するのは簡単だった		
SD		絵を描くとき、抵抗感があった		