

インタフェースデザイン評価技術

若松正晴*
沢田久美子*

要 旨

三菱電機のデザイン研究所では、インタフェースデザインの評価改善をユーザビリティワークショップという手法を導入して実施している。この背景には、第三者、すなわちユーザーの視点で使いやすさを評価検証し、だれにでも使える製品を開発し提供していくことが、これからのメーカーにとって重要な課題になってきているという認識がある。

ユーザビリティワークショップは、評価スタッフのみでなく、デザイン、設計、企画、営業、品質管理など対象製品の開発にかかわる様々なメンバーの参画を前提としており、多面的な評価の実施と開発関連部門間の問題意識の共

有化によって、ユーザーとの親和性の高い製品開発の実現を目指している。評価は、可能な限り開発の上流段階から実施し、問題点の早期発見、早期解決を行うことで、工程の後戻りを少なくし、開発効率を高めることが期待できる。一製品に対する評価は、製品化の各プロセスに対応して複数回繰り返すことが理想的であるが、少なくとも一回でも実施すれば、ユーザビリティの品質を着実に向上させることができる。

本稿では、この評価手法の概要を解説し、事例として、車載機器(カーナビ)とWebサイトそれぞれの評価方法、評価に基づく成果の一端を紹介する。



ユーザビリティワークショップの実験シーン

左上：ドライビングシミュレータで運転操作をしながらタスクを実行する車載機器評価実験の被験者。左下：マジックミラー越しの車載機器評価実験観察状況。右上：Webサイト評価実験を観察する開発関係者。右下：ノートパソコンの画面でタスクを実行するWebサイト評価実験の被験者。