

ソフトウェアシンポジウム2009

モデリングWG

ユーザ視点による利用状況のモデリング技術

2009.6.18



小樽商科大学ビジネス創造センター ユーザーエクスペリエンス研究部門

尾形慎哉

本日のスケジュール

自己紹介

今回提案するモデリングの位置づけ

UIとは？

UI設計プロセス

ワークショップ

自己紹介



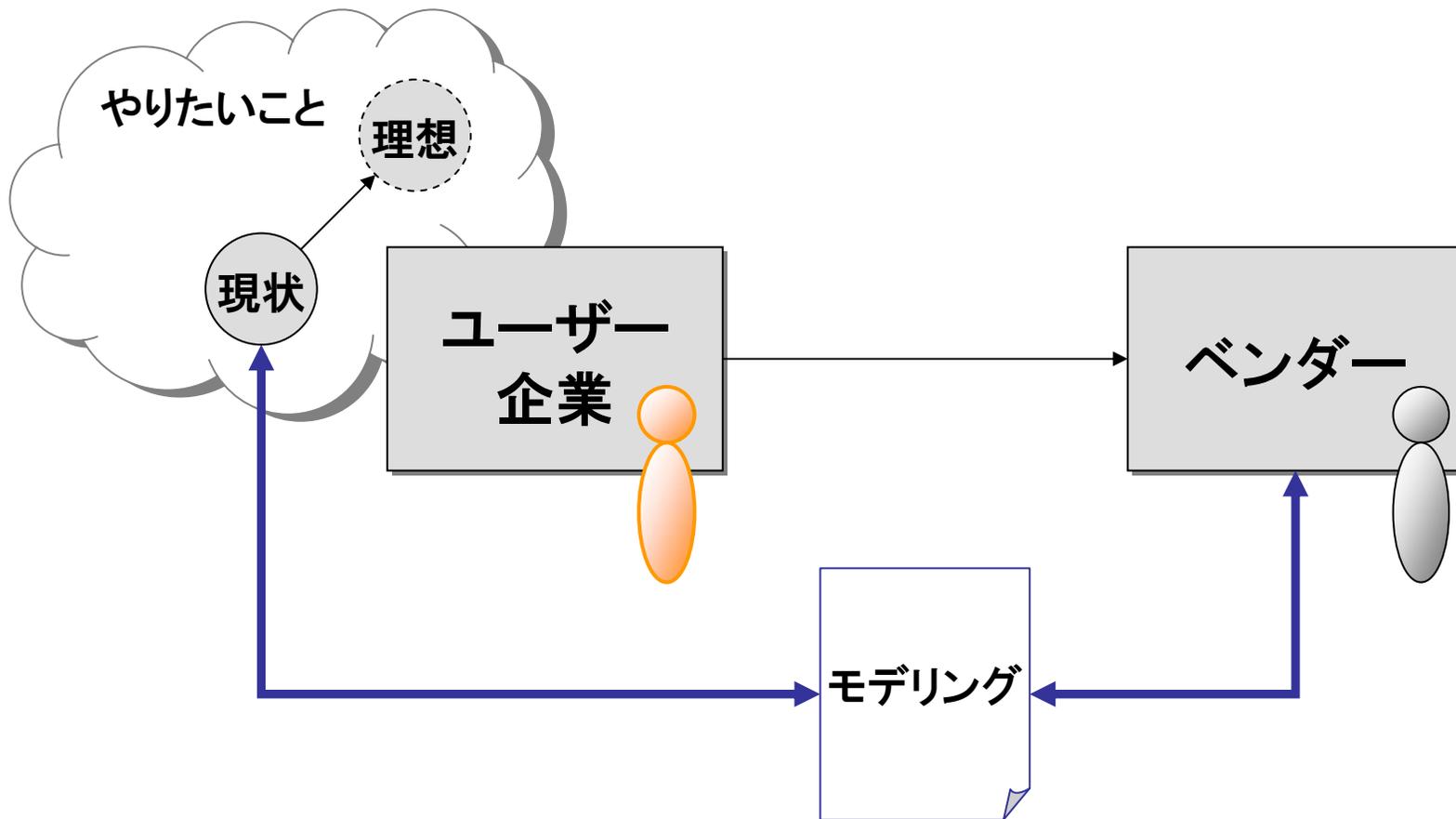
尾形 慎哉 (OGATA Shin-ya)

2000年から7年間、株式会社U'eyes Designでユーザビリティ開発支援業務に従事。券売機、ATM、カーナビ、携帯電話、自動車コクピット周辺、複合機、などの多様な製品のユーザビリティ評価や調査を担当後、映像検索システムやPOSシステムのUIの操作性設計の支援業務を行ってきました。

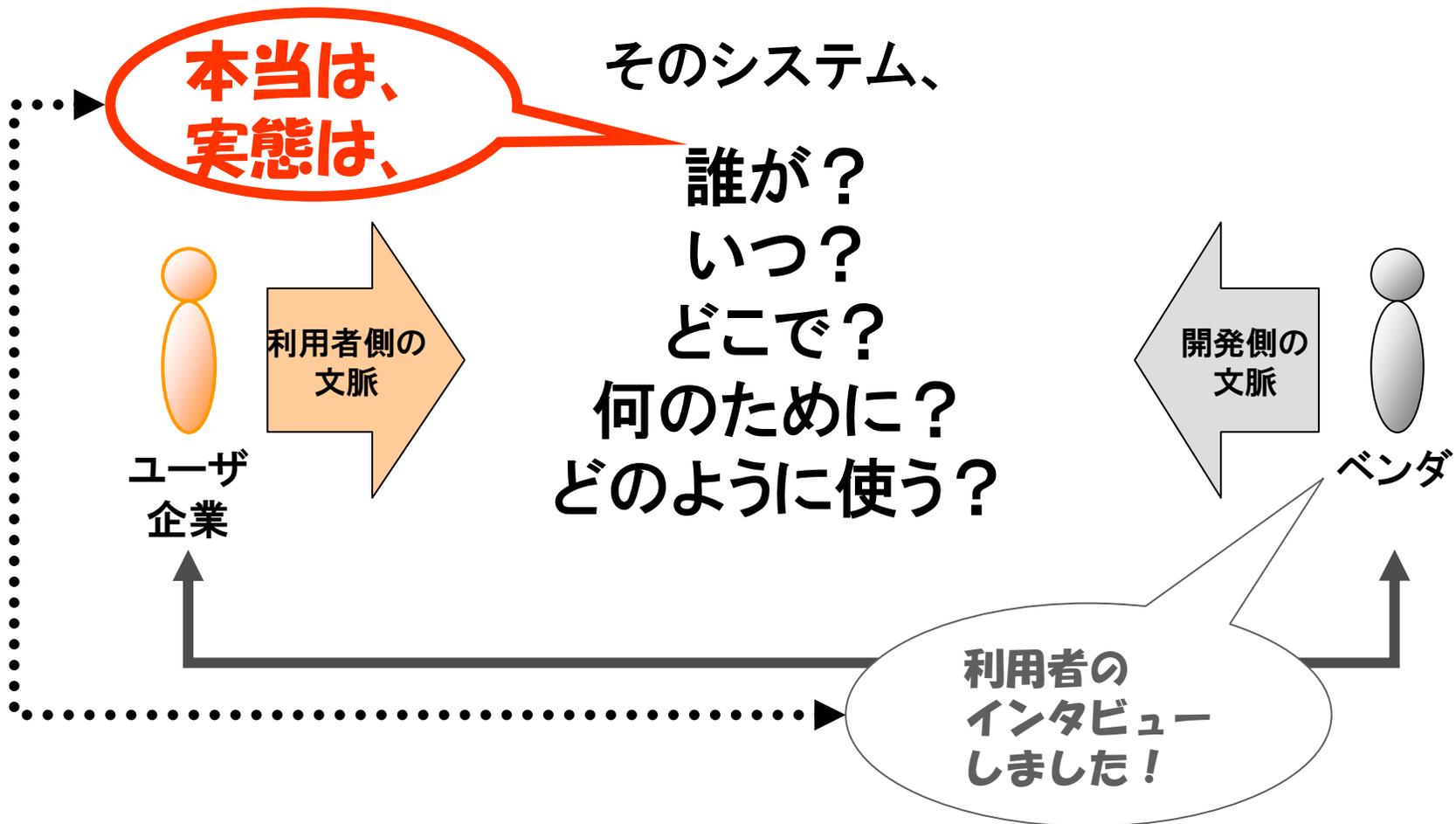
2007年に小樽商科大学に出向し、UIの設計方法論について研究を進めております。

今回提案するモデリングの位置づけ

今回提案するモデリングの位置づけ

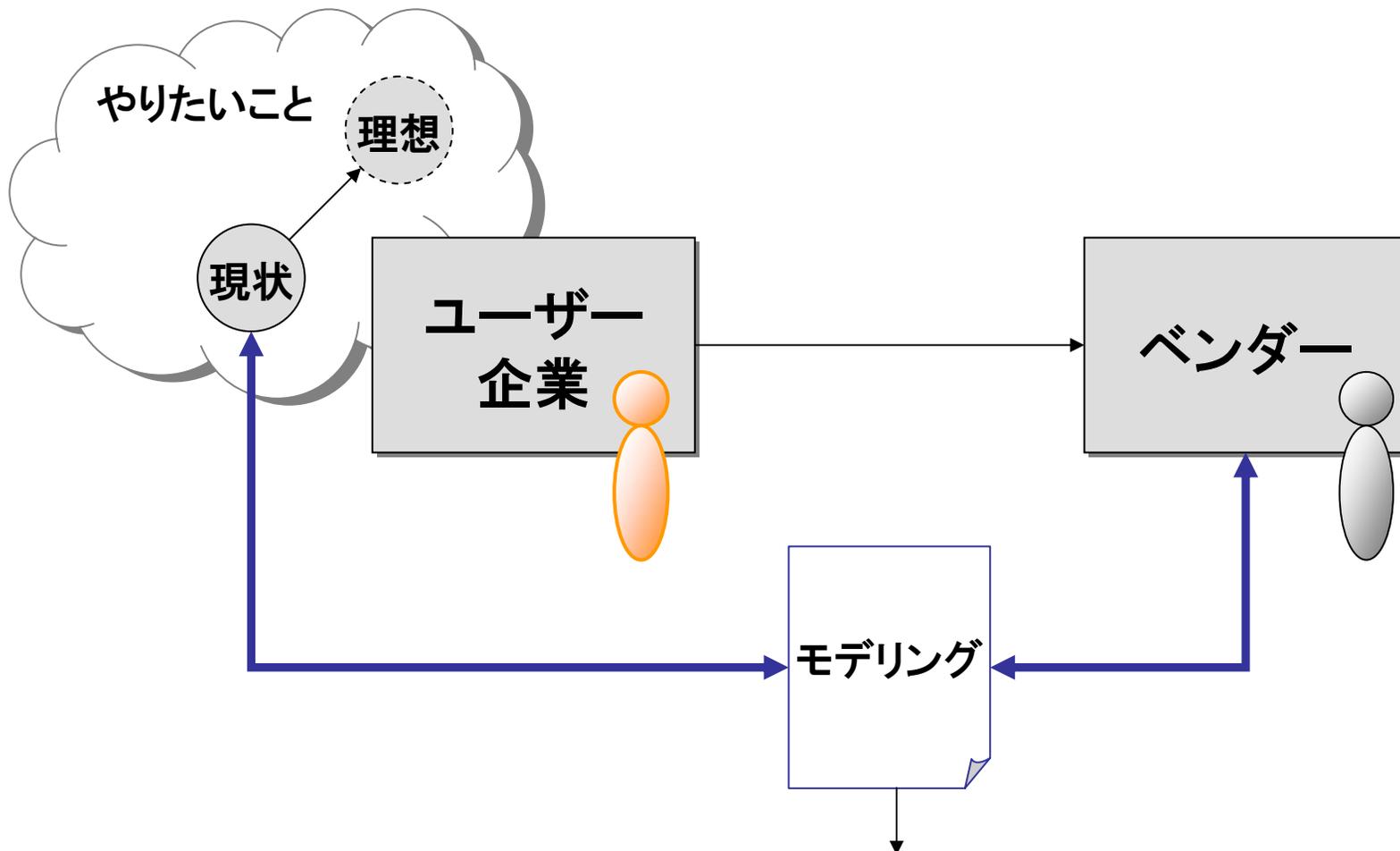


今回提案するモデリングの位置づけ



利用者側の文脈を明らかにする必要がある

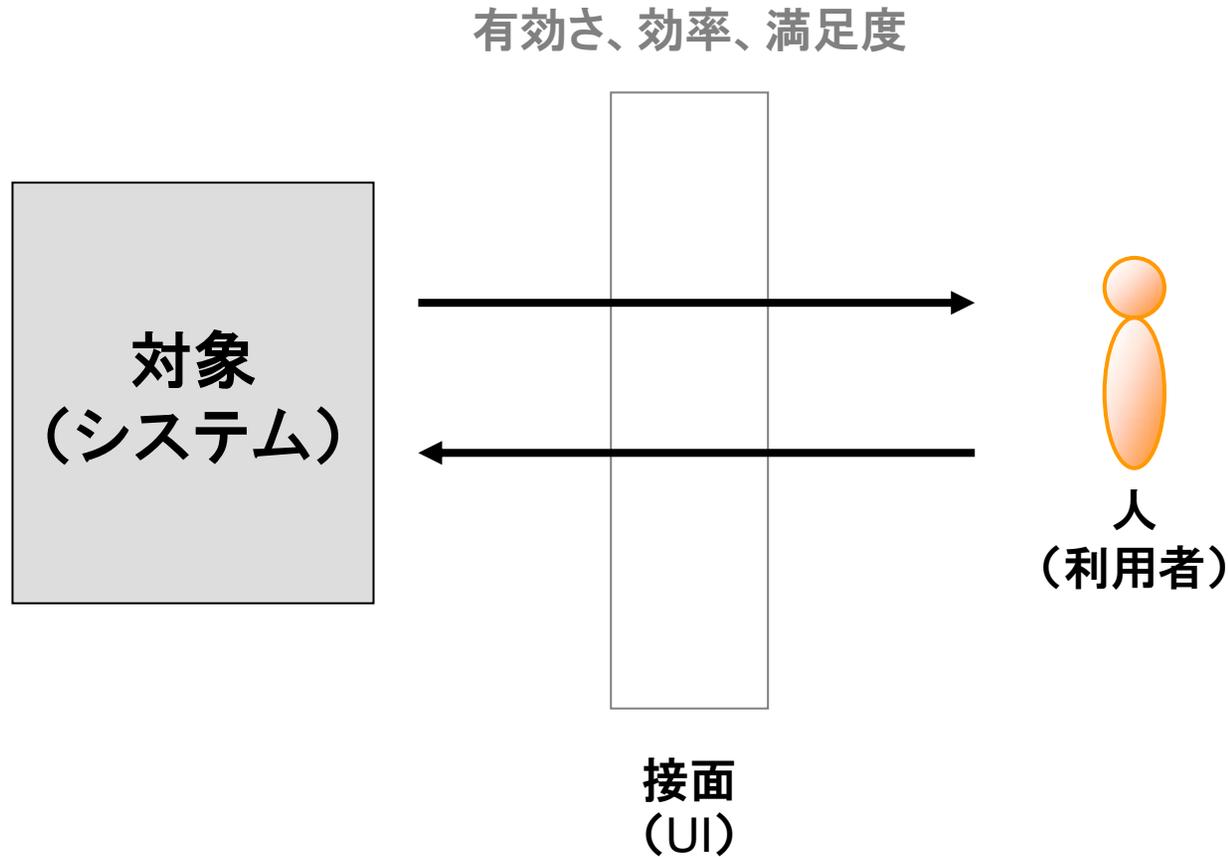
今回提案するモデリングの位置づけ



UI設計につなげる
(見えるものは分かりやすい)

UIとは？

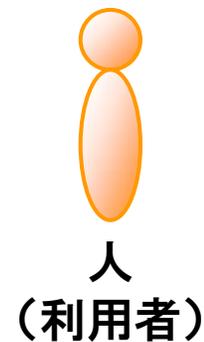
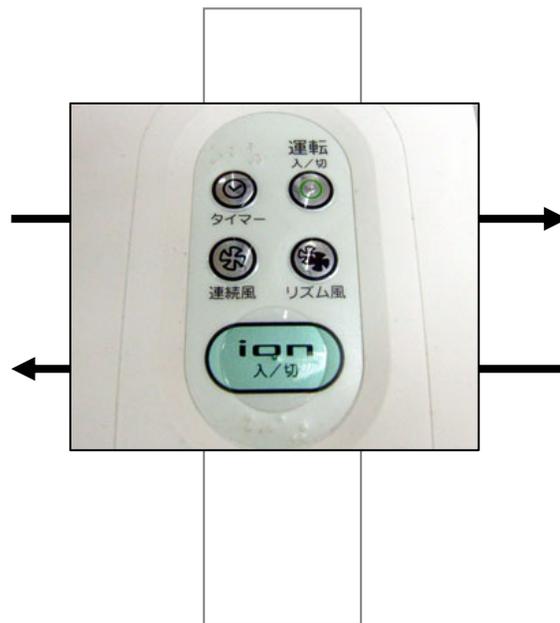
UIとは？



接面のデザインをどうすればよいか？

UIとは？

有効さ、効率、満足度



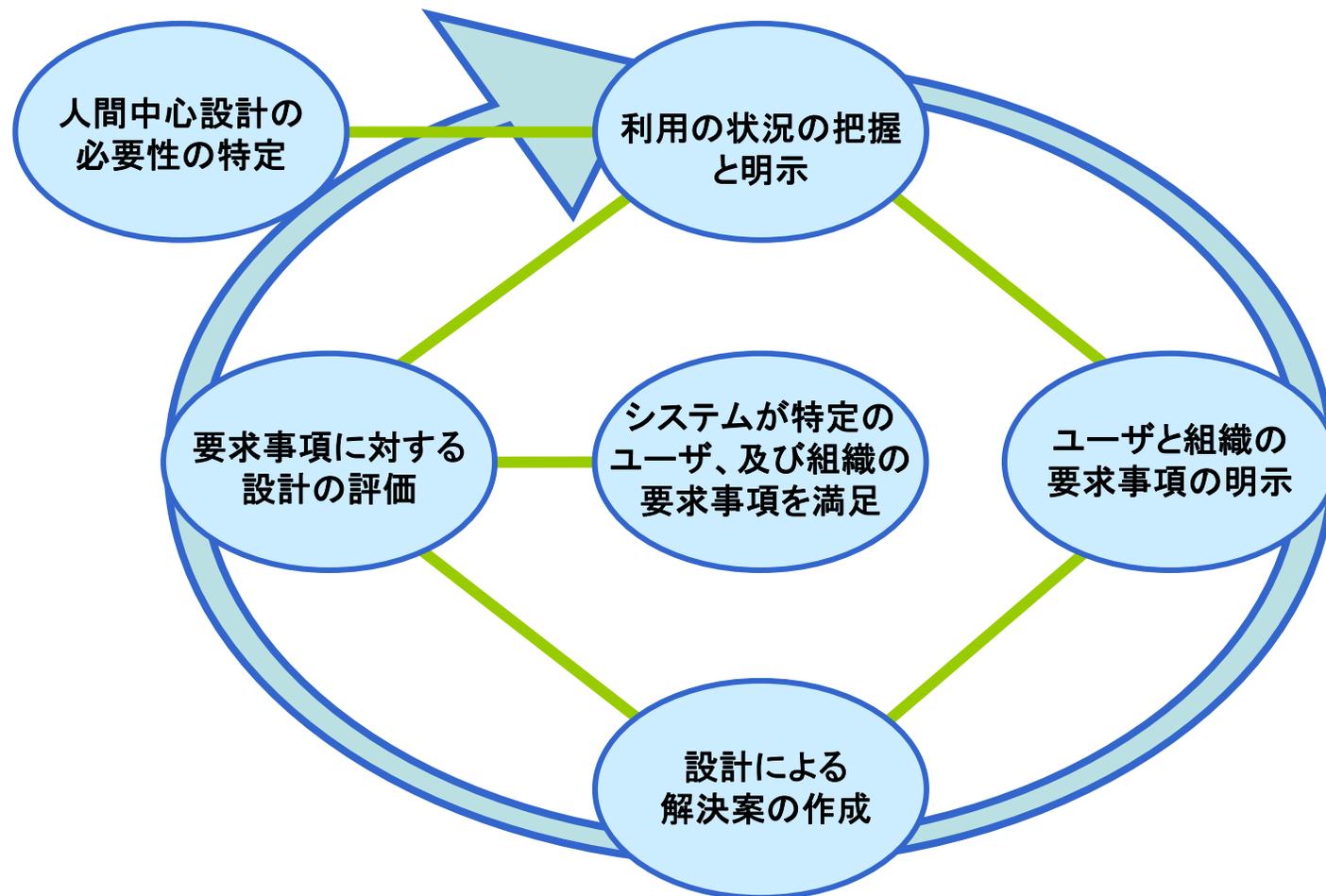
界面
(UI)

界面のデザインをどうすればよいか？

UI設計プロセスの概要

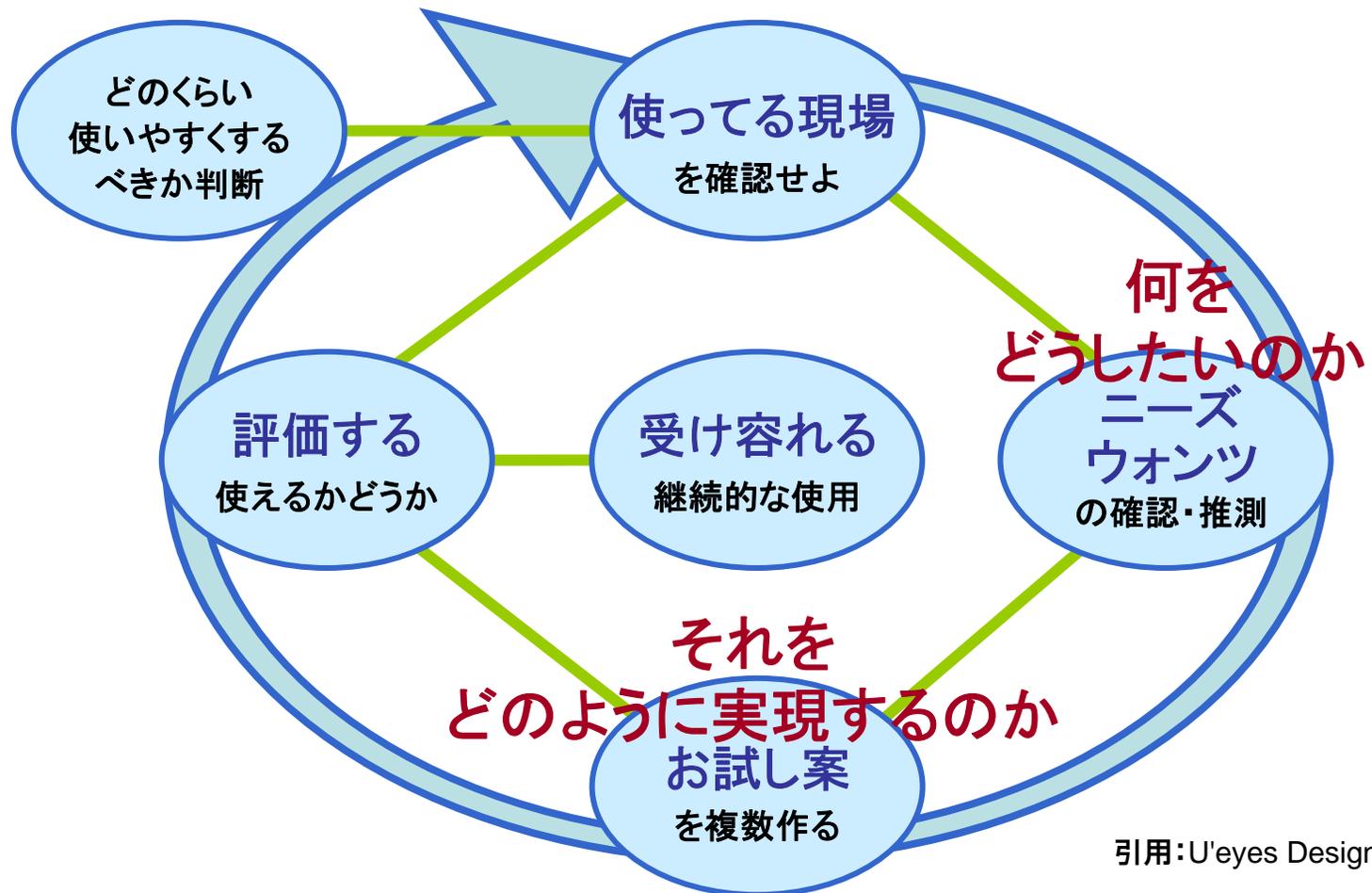
UI設計プロセスの現状

人間中心設計プロセス ISO13407 インタラクティブシステムの人間中心設計プロセス



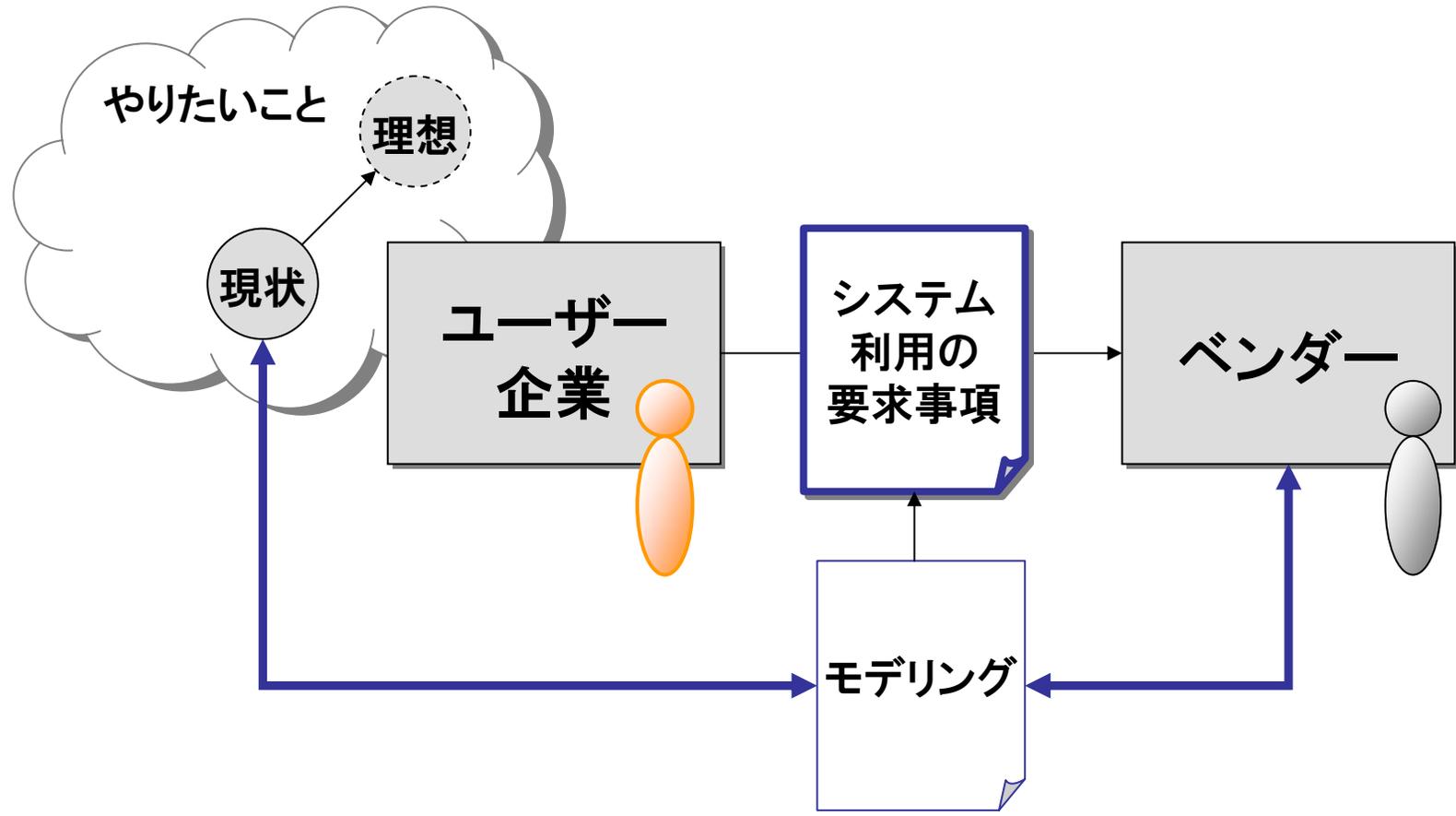
UI設計プロセスの現状

人間中心設計プロセス 平易な表現で言うと・・・



まとめ

まとめ



ありがとうございました。