

インタラクシオンデザイン

五十嵐 健夫

理学部 情報科学科
情報理工学系研究科コンピュータ科学専攻

スケジュール

4/25 概要説明 ゲストトーク
5/2 ツールの自習
5/9 案(デモ)の発表 アンケート提出
5/16 グループ決定 案の検討
5/23 案の発表
6/6 実装
6/13 中間発表
6/20 実装
6/27 ユーザテスト
7/4 最終発表会準備
7/11 最終発表会 講評

ユーザテスト

作成したゲームをテストユーザにプレイしてもらおう。

自分のゲームを自分のPCにインストールして
テストプレイヤーに提供する。

スケジュール

13:00-13:20 準備
13:20-13:50 グループ2、3が対象
グループ1、4、5がテストプレイヤー
13:50-14:20 グループ1、4、5が対象
グループ2、3がテストプレイヤー
14:20-14:45 結果の整理

ユーザテストの重要性

作った本人は「絶対に」ユーザの気持ちはわからない。

作った本人は中身を既に知っているなので、知らない人の気持ちはわからない。

ユーザにとって、使いやすく快適なインタラクシオンを提供するためにはユーザテストが必須。

ユーザテストのやり方

まずは「口出しせずに」観察する。

どうしても行き詰った場合にサポートする。

「考えていることを声に出しながら」操作してもらう。

操作に詰まった場合などを観察して記録する。

(紙とペンを用意しておくこと)

終わった後にインタビューする。

良かった点？悪かった点？改善案？

ユーザテストのやり方

終わったら、観察された事項をリストアップして整理する。

問題の重大さに基づいて順序をつける。

重大さと修正のコストを勘案して直していく。

最終発表で、ユーザテストの結果についても報告する。