

両角研OGOB勉強会

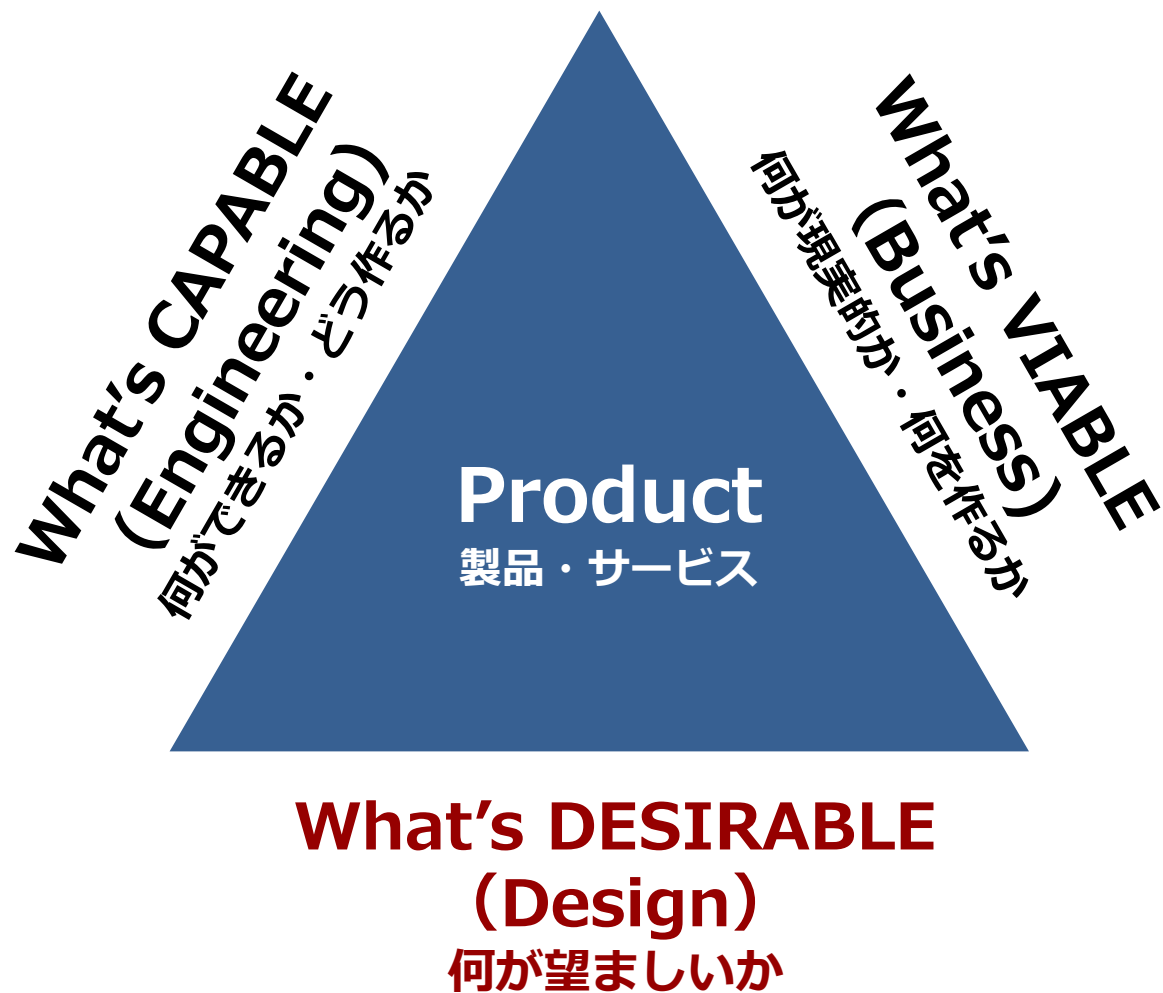
# デザインに関わる評価の課題

両角清隆

[morozumi@tohtech.ac.jp](mailto:morozumi@tohtech.ac.jp)

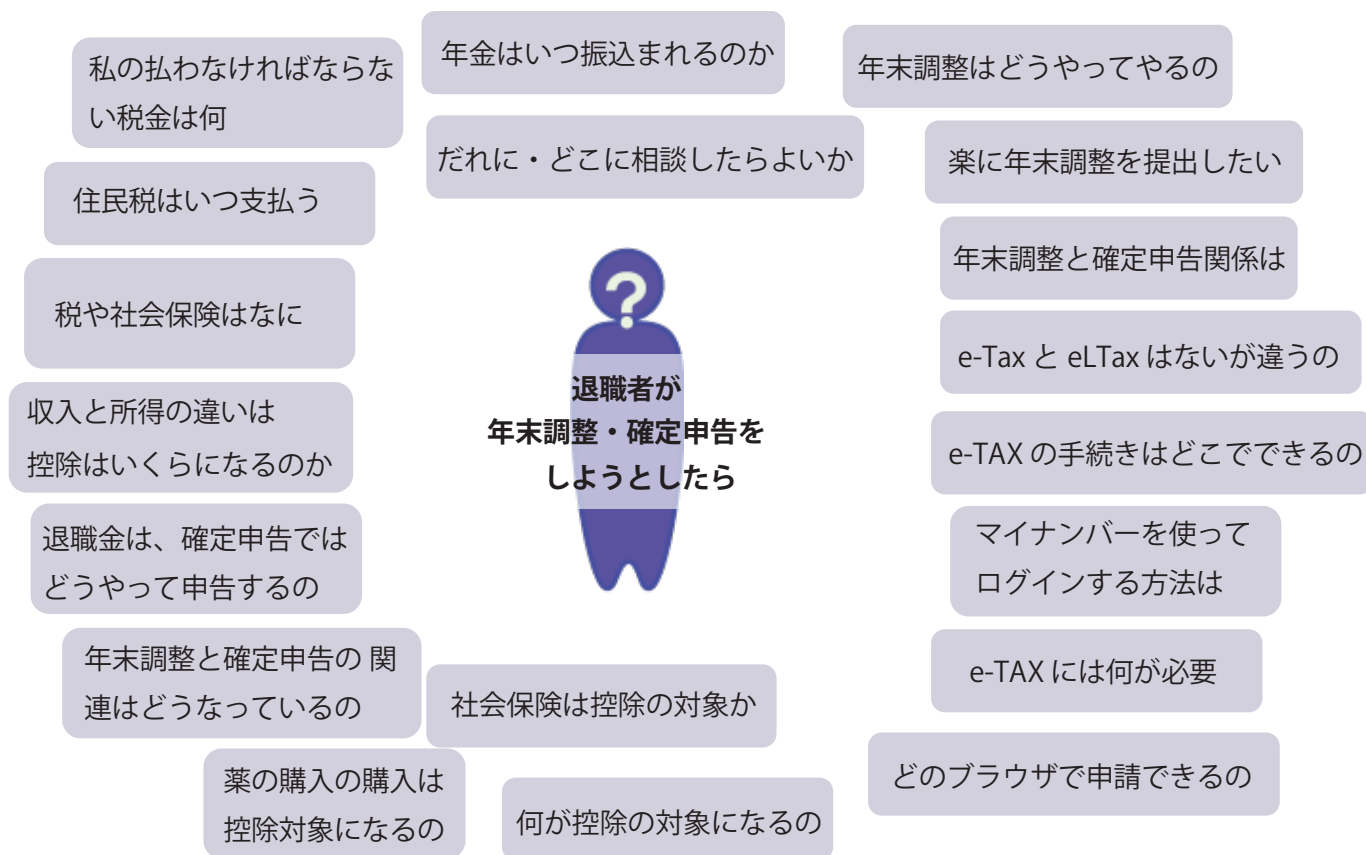
2022/10/18

# デザイン（デザイナー）の役割



# 人を知るとは『例.市民の持っている疑問』

- 様々な課題を持った市民が、課題解決のため、自治体や国のホームページなどコミュニケーションメディアを訪れたり、電話をかけたりする。しかし、課題解決のための答えを見つけられなかったり、電話がつながらなかったりする問題が発生している。
- 特に注意しなければならないのは、市民が『質問するための適切な言葉がわからない』ということである。



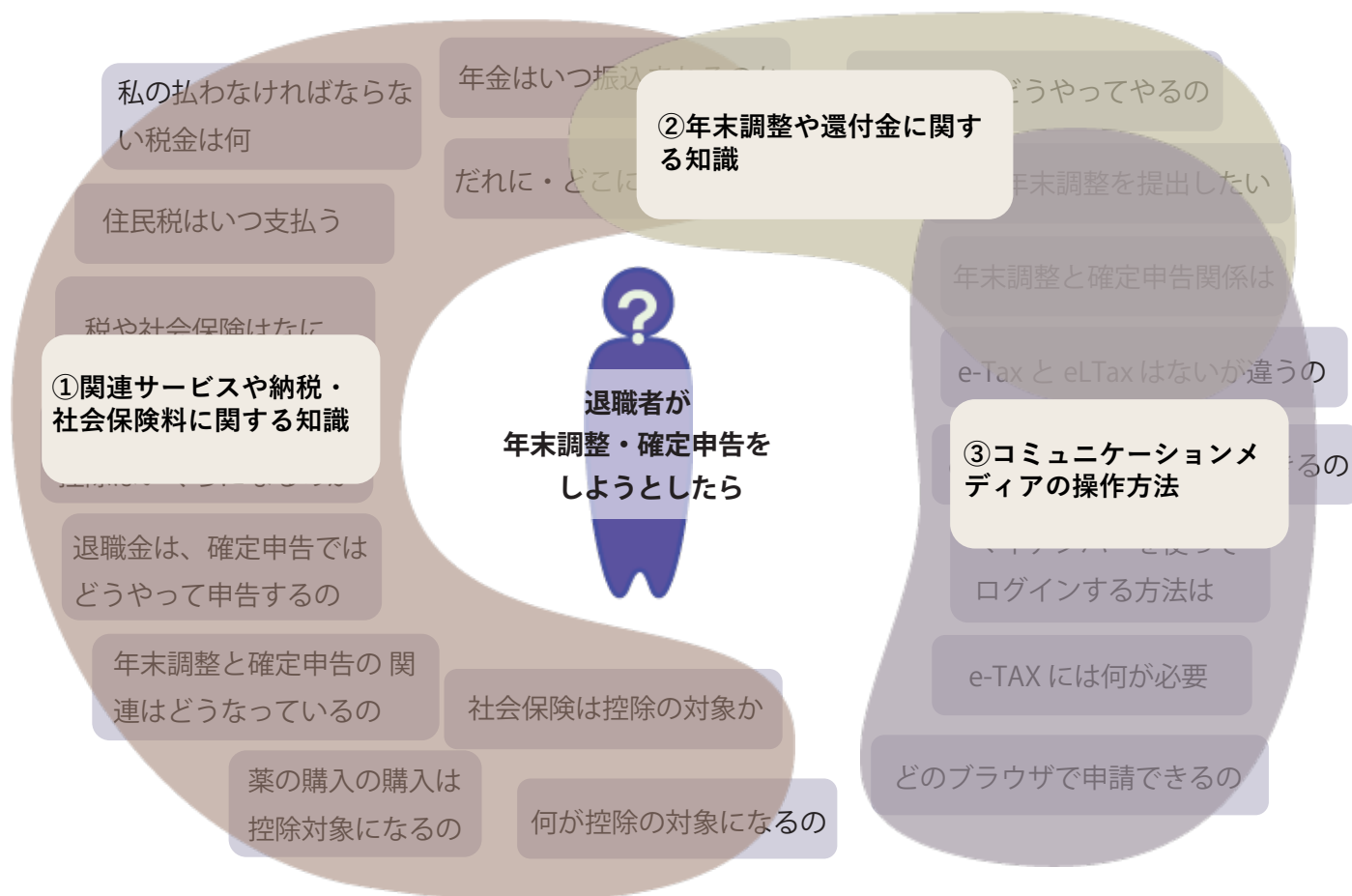
## 疑問の例 退職者が年末調 整・確定申告をし ようとしたら

- 今まで会社に取りま  
とめてくれていた  
『年末調整』をどう  
すればよいのか。
- アルバイト収入、社  
会保険の問題や市民  
税はどうなるか
- 経験したことのない、  
または意識したこと  
ないことを考え、調  
べたり問い合わせて  
りしなければならない  
し。

# 自治体等のサービスを受けるために必要な知識

■ 『年末調整で還付金を受け取る方法』を例とした場合、以下のような多方面からの知識が必要となってくる。

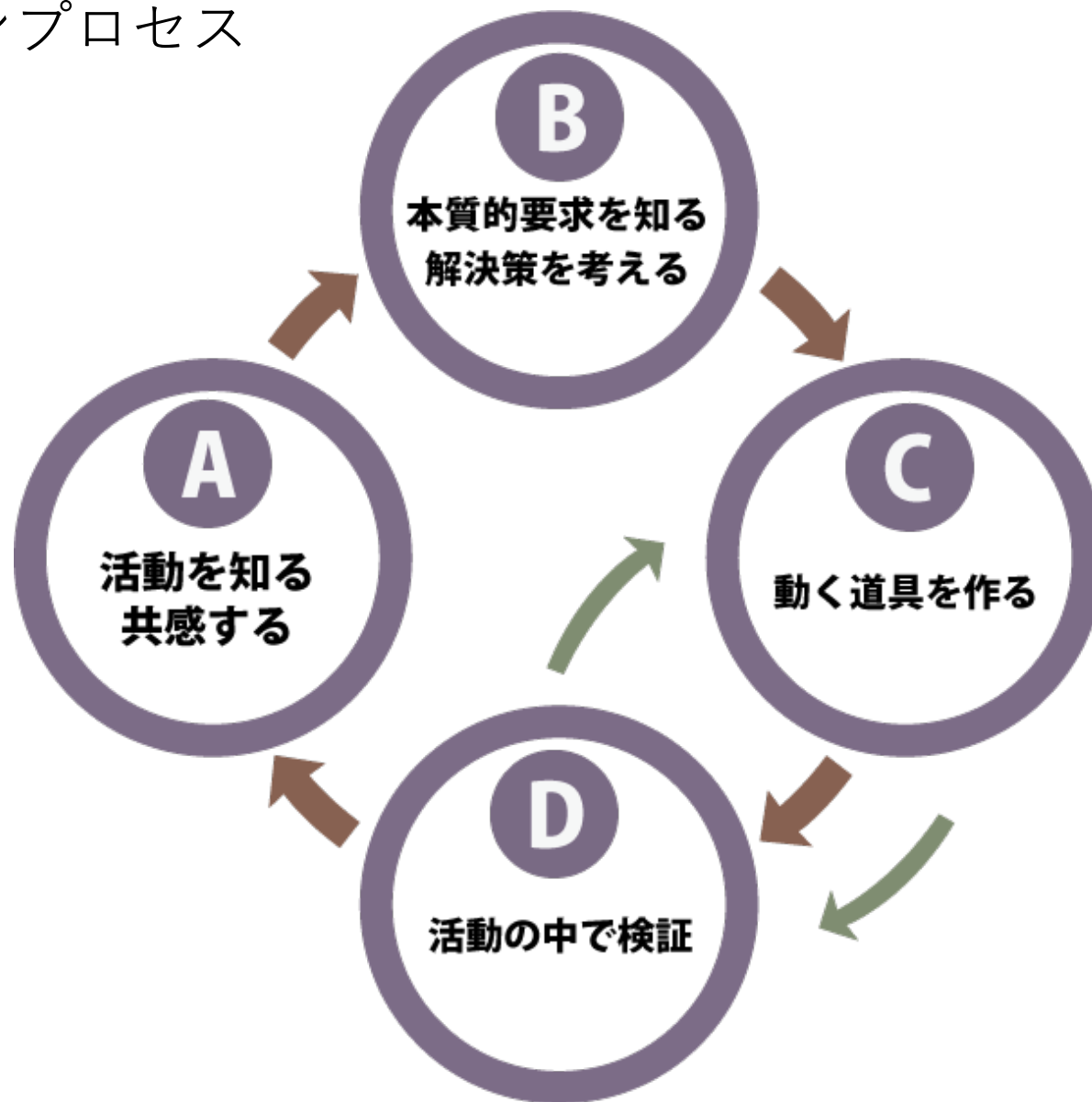
①関連サービスや納税・社会保険料に関する知識、②年末調整や還付金に関する知識、③それらを自ら申請するためのコミュニケーションメディアの操作方法。



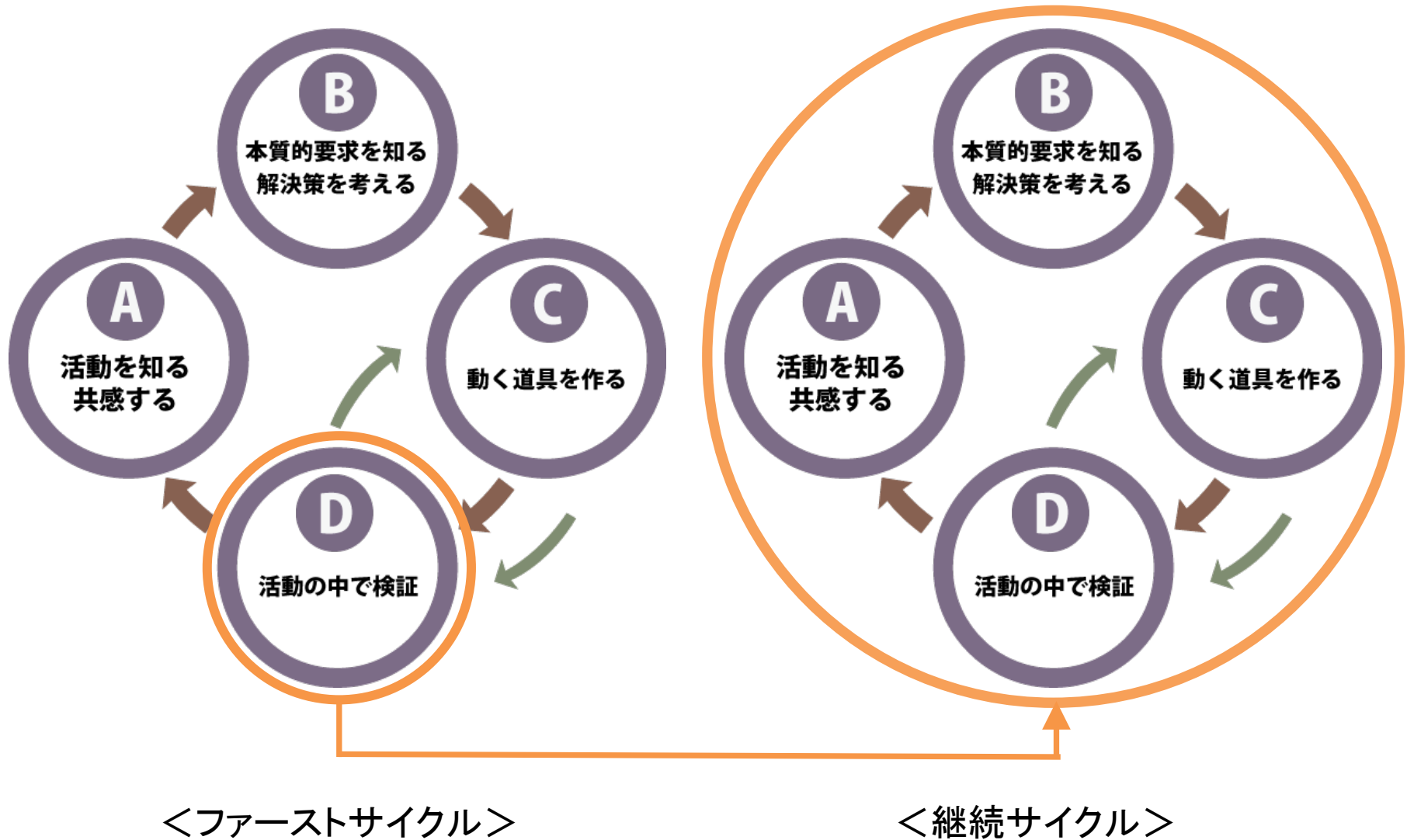
## 相談をしようとするときの課題

- 回答を得られる可能性が高いのは、担当者との面談又は電話での相談のように感じるが、自分自身の時間がとりにくい、さらに窓口が混雑しており電話がつかない等の課題がある。
- ユーザー視点で考えると、ワンストップで『年末調整で還付金を受け取る』ための情報が得られることが望ましいが、年末調整の対象となる項目や申請のためのメディアの操作方法などを別々に入手しなければならない。

# 情報社会の継続的な デザインプロセス



# 情報社会の継続的なデザインプロセス<ダブルサイクル>



# 開発ステップと 関連する主要な 技術・ツール

(現) デザイン分野の実  
習で身に着けている技術

## ステップ

## 使用技術・ツール

**A** 課題発見・共感  
フィールド調査

ペルソナ・シナリオ  
UX. ジャーニーマップ

**B** 要求把握・解決策  
抽象化・アイデア出し  
プロトタイピング (1)  
シミュレーション Mdl

ワイヤーフレーム図  
遷移図

機能抽出 (分割)  
全体構造, 機能要素  
制作部分選択

**C** 動く道具作り  
プロトタイピング (2)

言語選択, 環境選択  
プログラミング

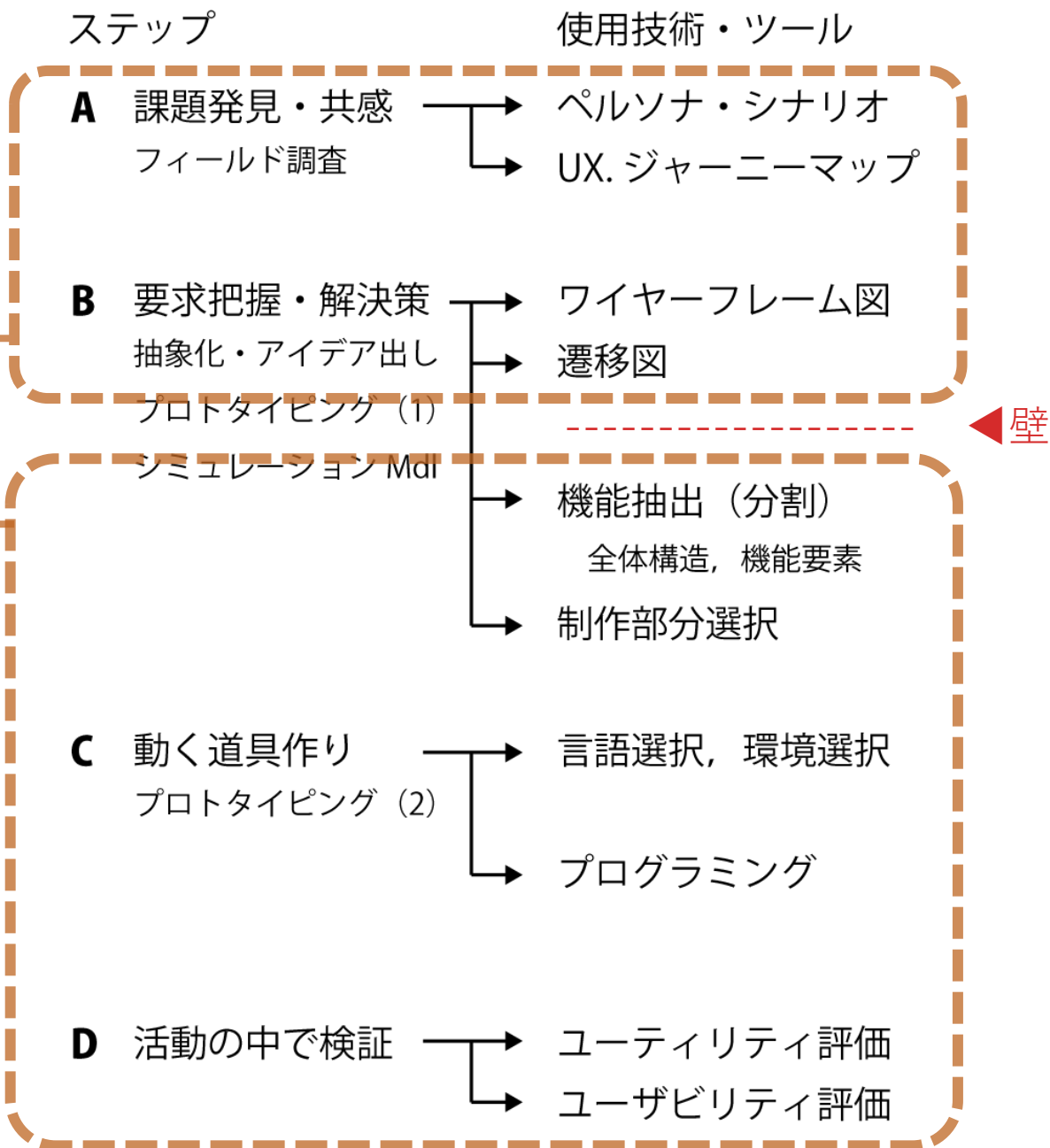
**D** 活動の中で検証

ユーティリティ評価  
ユーザビリティ評価

# 開発ステップと 関連する主要な 技術・ツール

(現) デザイン分野の実  
習で身に着けている技術

新しく身に付けなければ  
ならない技術





# デザインに関わる評価の課題 <例>

## ユーザーを知ることと評価することは表裏

- **ユーザーの希望・知識**をいかに知るか
- ユーザーに近いモニターにどう参加してもらうか
- リアルな使用に耐える**モデル**をどう制作するか
- 開発プロセス（特にファーストサイクル）の中に、いかに**評価のステップや時間**を入れるか