

人間中心設計のためのUXプロトタイピングに関する研究

Study on UX Prototyping for Human-Centered Design

ものづくり支援センター 高木 友史・万城目 聡・安田 星季
大久保 京子・印南 小冬

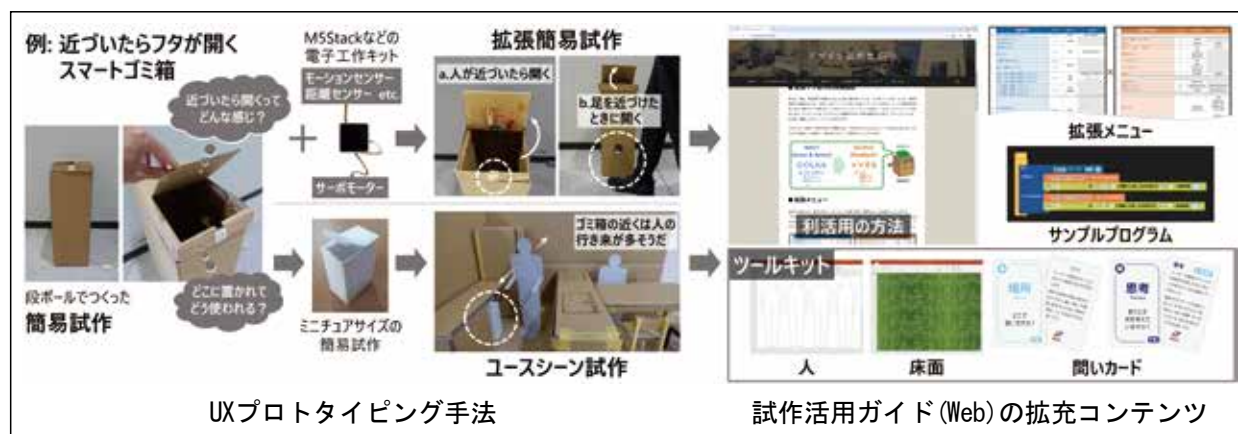
■研究の背景

ユーザーニーズに適した製品やサービスの開発を目指す「人間中心設計」の取り組みでは、開発の初期段階でアイデアを紙や段ボールなどの身近な素材で素早く具体化する「簡易試作」が有効です。当場は簡易試作手法を開発し、様々な製品開発のプロジェクトの技術支援に適用していますが、ラフな簡易試作だけでは開発メンバー間でアイデアの詳細や発案者の意図の把握が難しいことや、次の段階に進むべきタイミングの判断に迷うケースが見受けられました。そこで、簡易試作に具体的なユーザ体験（UX）がわかる工夫を施すことで、共通理解や合意形成が促進でき、開発を円滑に進められると考えました。

本研究では、人間中心設計の考え方と簡易試作手法をもとに、道内企業の企画・設計担当者など、デザイナーではない人たちでも手軽に活用できる「UXプロトタイピング手法」の開発に取り組みました。

■研究の要点

1. リアリティをより体感できる「拡張簡易試作」の開発
2. UXの全体像を描く「ユースシーン試作」の開発
3. 開発した試作技術の「試作活用ガイド（Web）」へのコンテンツ拡充



■研究の成果

1. 「拡張簡易試作」をケーススタディで試行した結果、簡易試作だけでは体験が難しい「光る」「振動する」などの動的な機能についてユーザ体験の具体的な検証が可能となり、詳細なユーザ要求の抽出にも有効であることが確認できました。
2. 「ユースシーン試作」をケーススタディで試行した結果、製品とユーザを対比させながら空間的・時系列的な検討が可能となり、製品アイデアの使用状況や文脈のユーザ体験の理解・共有にも有効であることが確認できました。
3. 道内企業がUXプロトタイピング手法を活用して、ユーザーニーズに適した製品・サービスの開発に取り組めるように、当場の「試作活用ガイド（Web）」に利活用の方法や拡張簡易試作のための拡張メニュー・サンプルプログラム、ユースシーン試作のツールキットなど、コンテンツを拡充しました。