

『MEKURU』の評価

Evaluation of 『MEKURU』

概要

『MEKURU』の効果とユーザーの反応を調べるための試作展示による評価

場所：五稜郭タワー 1F アトリウム
 評価日：2008年11月22, 23, 24日（土、日、月）
 使用機材：タッチパネルディスプレイ、操作部の本、
 ビデオカメラ2台、アンケート用紙

方法 [ビデオ撮影：後日分析し、ユーザーの所作と反応を調べた。
 アンケート：操作してくれた人に意見などを記入してもらった。]

MEKURU
 1Fカメラ
 2Fカメラ



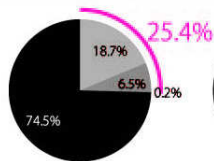
結果

広告を見ていた人の割合は34%であった → 目標であった40%は超えず

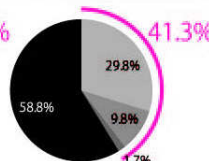
ビデオ撮影

システムの不具合により評価できず

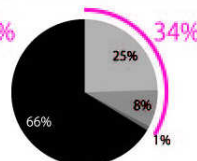
1日目



2日目



3日目



合計

チラ見 ■ 長見 ■ 操作 ■ 見ない ■

- ・2日目の見た人の割合が3日目に比べて約16%も少ない
- ・グループで見た割合が個人に比べて約7%少ない
- ・グループの方が操作する割合が少しだけ高い
- ・男性の方が女性より見る割合が少しだけ高い

アンケート

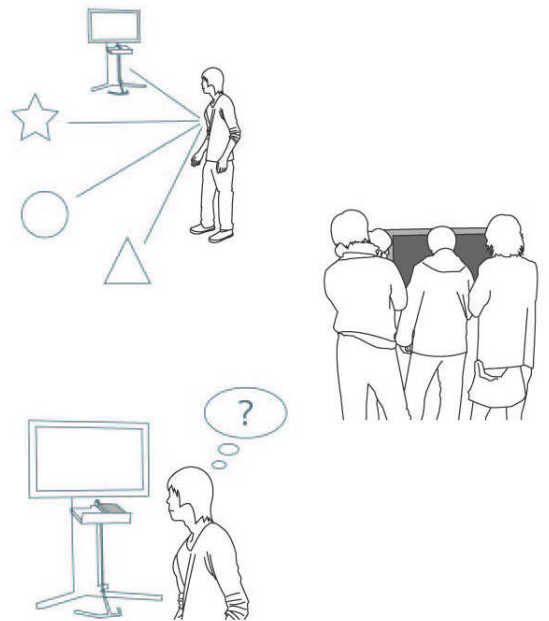
- ・ページをめくって画面が動くのが面白い。
- ・動きがもたついている。
- ・広告の索引があると良い。
- ・開く以外の動作があっても良い。



考察

人々の注意を惹くことができなかった

- 34%の人にしか見られなかった
 - ・周りにはたくさんのモノで溢れているので、ディスプレイに気づいてもらいにくい。
 - ・グループのような意識が集団の中にある人の注意を惹くことは難しい。
- 2日目と3日目の見た人の割合の差が大きい
 - ・システムのエラー処理のためにディスプレイをメンバーが取り囲んで見えなくしてしまった。
- 操作した人が全体の1%と非常に少ない
 - ・本だということをわかってもらえなかった。
 - ・本の存在が画面に負けている。
 - ・遠くからは画面の本はまったく見えない。
- 操作について
 - ・本を閉じる人は少なかった。
 - ・内容を見ていたのは半分ぐらいの人だった。



改善

気づいてもらうための工夫が必要

- ・エラーをなくし、スムーズに操作できるようにする。
- ・やはり広告の存在に気づかせるためのアプローチが必要である。
- ・操作部をより本らしくし、存在を強調させる。
- ・広告の内容をもっとじっくり見てもらえるような、より効果的なシステムにする。

2月に行われる学外発表までにこれらの問題を改善する。