

ユーザビリティラボ レンタル見積・管理システム

Rental estimate and management system in Usability laboratory

今泉孝子
Takako Imaizumi

澤井佑紀
Yuki Sawai

千田俊輔
Shunsuke Senda

西本和弘
Kazuhiro Nishimoto

林志洋
Yukihiro Hayashi

ユーザビリティラボとは

About Usability Laboratory



ユーザビリティラボとは製品やソフトウェアのユーザビリティを実験・評価するための施設である。その施設では実験機材としてカメラやマイク、モニタなどが用意されており、実験の用途に応じてその機材をレンタルしてユーザビリティテストを行うことができる。私たちはそのユーザビリティラボの管理に使うシステムの開発を依頼された。

The Usability laboratory is an institution to experiment and evaluate usability of products and software. Cameras, microphones and monitors are prepared as the experiment equipments. You can rent those as your needs and can perform a usability test.

This project group was asked for the development of the system to use for managing the Usability lab.

システム

System

レンタル見積システム Rental estimate system

特徴 Feature

ユーザビリティラボをレンタルする際のレンタル料金を見積もる。
Rental estimate system estimates a rental fee when you rent an usability lab.

“使い物になる” 為に・・・To make the system “Usable”

・ページ上部に見積書を出すまでの過程がわかるフローチャート
Flowchart shows the process of putting an estimate sheet.

▶ 作業の進行具合を見せることで利用者の不安の軽減
Showing the process lowers users anxiety to reduce the uneasiness of the user by showing degree of progression.

・パックを利用した実験に適した機材の一括選択

You can choose equipments collectively for each experiment by selecting pack function.

▶ よく使用する機材を一括選択できることによる利用者の手間を省き、選択ミスの軽減
Being able to select equipments collectively reduces the troublesome task and error of selection.

管理システム Management system

特徴 Feature

ユーザビリティラボを管理する上での各種設定を行う。
Management system configures various settings to administrate the Usability lab.

“使い物になる” 為に・・・To make the system “Usable”

・複数の作業を画面左にタブとして常時表示
Four works are always displayed in the left of screen as a tab.

▶ 常に作業を選択できることによる作業効率の向上
The availability of the selection button for the works can improve the work efficiency.

・ボタンの色、大きさ、位置の改良

Improvement of button's color, size and position.

▶ 正しい操作への誘導
Leading to correct operation.

“使い物になる為”に

To make the system “Usable”

ユーザビリティテスト Usability tests

開発中のシステムを第三者に操作してもらう。タスクを課してその過程において問題が発生しないかを観察し、問題が発生した箇所を改善する。

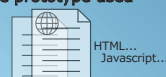
The third person operates the system under development. We obserb the outcomes. If errors occurs, we solve the problem.



プロトタイピング Prototyping

システムの完成形を想定した動きをするプロトタイプを、HTMLなどの言語を使って作成することにより想定外の事例をあらかじめ発見することができる。

We make the prototype that moves like true system. We can discover a case outside assumption by making the prototype used HTML etc.



依頼者打ち合わせ Meetings

打ち合わせの内容をあらかじめ依頼者の方にプリントとしてお渡ししてスムーズな打ち合わせの進行を図り、要求をしっかりとくみ取れるような打ち合わせを行った。

We pass the handout that explains of the coming, which helped creating the meeting smooth.

