

# 『使い物になる』ソフトウェア開発

## Development Of "Usable" Software

氏名  
Name

Group A	小川 祐史 Yuji Ogawa	加賀谷 聡 Satoshi Kagaya	夏見 庸平 Youhei Natsumi	松山 佳祐 Keisuke Matsuyama	高久 哲生 Tetsuo Takaku
Group B	今泉 孝子 Takako Imaizumi	西本 和弘 Kazuhiro Nishimoto	澤井 佑紀 Yuki Sawai	林 志洋 Yukihiro Hayashi	千田 俊輔 Shunsuke Senda
Group C	渡辺 貴充 Takamitsu Watanabe	北村 純一 Junichi Kitamura	久保 潤也 Junya Kubo	富田 良 Ryo Tomita	花井 貴士 Takashi Hanai

### 概要 Abstract

#### 使い物になるソフトウェア開発

本プロジェクトのコンセプトにおいて「使い物になる」とは、プログラムであるシステム面、依頼者との打ち合わせのコミュニケーション面、ユーザの立場を考慮するユーザインタフェース面のすべてを含んだものを意味する。本プロジェクトでは、ソフトウェア開発の依頼から納品までを行うことによって、『使い物になる』ソフトウェア開発を行う能力を身につける。

“Usable” in this project contains all of the following three:

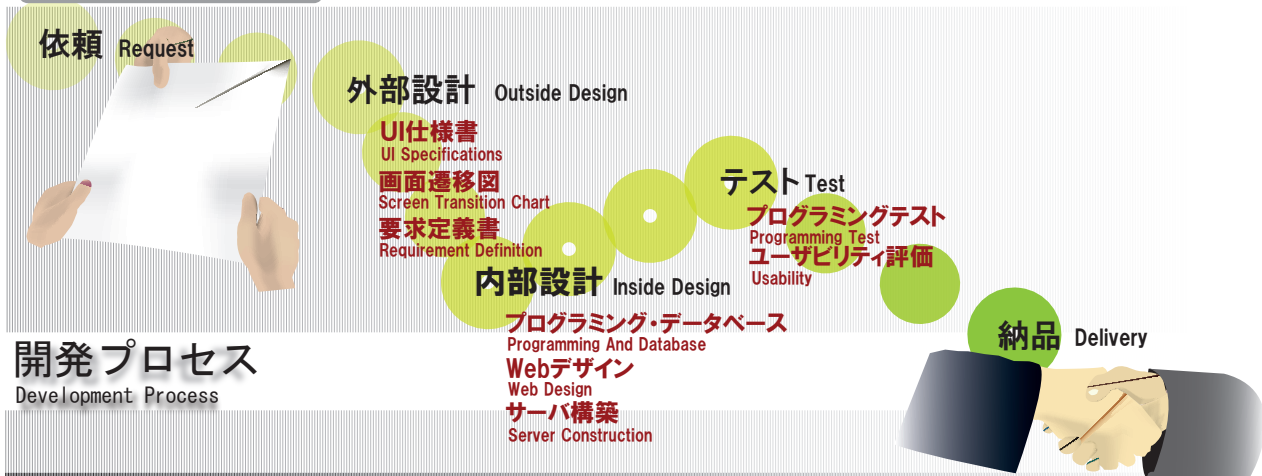
- 1) System Design, 2) Communication and 3) Cognitive Analyses.
- This project develops “Usable” software.

コミュニケーション  
Communication

システム設計  
System Design

認知プロセス分析  
Cognitive Process Analyses

### 活動内容 Activities



### 後期開発ソフトウェア

Software Development

株式会社SiU様  
SiU Corporation

株式会社 SiU

顧客情報管理システム  
Customer Managerial system

ユーザビリティエンジニア 乾様  
Usability Engineer

ユーザビリティラボ

レンタル見積・管理システム  
Rental Estimate&Management System

NP0法人市民創作  
「函館野外劇」の会様  
Hakodate Yagaigeki

チケット予約システム  
Ticket Reservation System

### まとめ Summary

#### システム設計

お客様から依頼されたシステムを作り上げることで、プログラミングスキルを向上させるだけでなく、要求から納品するまでの開発プロセスを学ぶことができた。

この経験を今後の大学生活や、就職した時に活かしていきたい。

We have learned not only programming skill but also development process from request to delivery making required system by customers. We will utilize those experience in the future, including the rest of our university life.

#### コミュニケーション

顧客との連絡の取りあいや打ち合わせを通して、相手が本当に希望している事を把握できる質問の仕方を学んだ。相手のバックグラウンドをコミュニケーションを通して理解してから開発を始めるということの重要性を知った。

Through meeting and communicating with customers,

we found out some tips on how to ask questions so that developers can understand the real needs of the customers.

We also figured out that starting development after understanding customer's background through communication is also important.

#### 認知プロセス分析

認知プロセス分析とは人が物とインタラクションする様子を観察し、人がそのものに対してどのように思っているかを分析するというものである。私たちは、認知プロセス分析の手法を学び実際にユーザビリティテストやビデオリフレクションを行うことで、システムをよりよいものにすることができた。Cognitive Analyses process is to observe how human interacts with objects and to analyse how they perceive the objects. Our project has improved the system using the analysis in the usability test and reflective activities using video recorded data.