

● ソシオメディア株式会社 (www.sociomedia.co.jp)

- "Sociomedia" : 理解に満ちた社会を実現するためのメディア
- デザイン・コンサルティングファーム
 - ユーザビリティ評価
 - ユーザーインターフェース設計
 - 対象 : インターネットサービス、業務アプリケーション等のインタラクティブメディア
 - UIに関する研究成果やノウハウを各種メディアで積極的に発信中

● 中京大学 情報科学研究科 認知科学専攻

- HCI (ヒューマン・コンピュータ・インタラクション)、ユーザビリティ
 - テーマは「情報検索者の認知過程」



『インタラクションデザインの教科書』
Dan Saffer(著)、吉岡 はずみ(訳)、
ソシオメディア株式会社(監訳)
毎日コミュニケーションズ刊 2008年



CiNii ウェブ API コンテストに期待すること、試してほしいこと

● 「使いやすさ＝ユーザビリティ」を意識してほしい

- 機能充実だけでなく、機能を活かすユーザーインターフェースへの関心と配慮を。
- 使いやすいサービスを開発することは、ユーザーを幸せにするだけでなく、成果物（開発者）に対する評価を高める大きな訴求ポイントにもつながるはず。

● ビジネスの場でも使える、新たなサービス「も」 たくさん提案してほしい

- 学術情報を「企業におけるビジネス活動のための1リソース」として使うユーザーが急増。
- CiNii というツールを通じた、新たな「ひらめき、ひろがり、知の可能性」を提供する機会に。

● じぶんでUCD（User Centered Design：ユーザー中心設計）してみる

- 「ユーザーにとっての使いやすさや利用価値を第一義にとらえて設計する」という思想。
- ユーザーの動向をもとに要求分析を行い、画面やインタラクションのデザインをプログラム設計より先行して行う。プログラムは、そのデザインを実現するために設計される。完成までの間に行われる「反復デザイン」が特徴。

● 「ペルソナ」と「シナリオ」を用いた開発を試してみる

- ペルソナ（persona）

ターゲットとなるユーザーの姿を具体的に描いて作成された仮想の人物像。
システムの設計や評価に利用する。特定の人物を想定し、厳密かつ具体的に描写することが重要。
- シナリオ（scenario）

システムの設計や評価にあたって、ターゲットユーザーの要求を分析するために想定する、代表的なユーザーの行動描写。システムに対するユーザーの行動を物語り風に記述する。
- システムが利用されるストーリーに一貫性を持たせることで、機能の優先度やサービスが持つコンセプトの検証に役立つ。



ペルソナ

小田 孝一郎さん 52歳 妻と2名の子供あり。

大学で経済学を専攻した後、鉄鋼関連に入社。長年勤務する間、製造部門のラインをはじめ、地方の工場責任者、総務系、営業系などを経験。現在は新卒採用責任者として、良い人材を探して全国の大学や高専、専門学校を自ら出張して回る。

趣味は、ドライブと英会話学習。最近では高速料金が安くなったため、ドライブしやすくなった。週末がくるのが楽しみ。

この春、下の子が就職して独立。これからは妻と余暇を楽しむ時間も十分に持ちたい。

シナリオ

- 就職難・不況のおりとはいえ、製造業では優秀な若い人材の確保は常に重要課題。採用担当責任者として、今年も求人活動の真っ最中だ。
- 自分は部門の責任者だが、求人票を抱えて全国を走り回るのも自分自身の役割。当然、社の方針に合わせた採用計画の策定や上司との調整、出張先となる学校の事前調査、アプローチ方法などなどを全て行わなければならない。効果的な情報収集に基づく事前調査はキモとなる。
- 学校側の事務担当者との話しをする仕事だが、その学校の最近の動向、研究成果などを持ち出すと大変好意的に受け入れられることは分かっている。
- 今年も、建築や機械設計スキルを持つ優秀な学生を中心に、プロジェクト管理、マニュアル作成などのドキュメンテーションを勉強している学生など、ターゲットはさまざま。そこで、自分にとって何か便利な情報収集ツールがないかを改めて探している。

:

(つづく)



Sociomedia