## 自作貯金支援アプリケーションに対する DIYユーザビリティテストの計画と実施

The University of Kitakyushu 北九州市立大学 国際環境工学研究科 情報工学専攻 山崎 進 研究室 上之園 倫哉

Copyright © 2012 Rinsuke Agenosono All Rights Reserved.





ノスドム 	が安司空としれてのると 委託型ユーザビリティテストとDIYユ	- C V)」U+X 
	従来の委託型 ユーザビリティテスト	DIYユーザビリティ テスト
活動の主体	専門のコンサルタント	開発者自身
被験者	調査会社の登録モニター	人脈 (友達の友達の友達の
場所	専用ラボ	会議室や研究スペース
成果物	動画付き、大量のレポート	必要な情報を書いたメモと対話
利点	<ul> <li>・専門家の知見から様々な項目について</li> <li>ユーザビリティ評価をしてもらえる</li> <li>・リクルーティングやテスト設計等、</li> <li>手間のかかる部分を任せることができる</li> </ul>	<ul> <li>自分達に必要な情報だけ抽出しユーザビリティ テストにかける期間を削減することができる</li> <li>予算内でのテスト可能回数が増加する</li> <li>・検験者との対話から効率的に問題 を発見できる可能性が高い</li> </ul>
欠点	<ul> <li>・費用が高い、時間(期間)がかかる</li> <li>・コンサル会社と開発会社の間でコミュニ ケーションのミスマッチが起こる可能性がある</li> </ul>	<ul> <li>・リクルートやテスト設計に手間がかかる</li> <li>・テスト実施状況の観察やテスト進行に テクニックが必要</li> </ul>





## テスト設計 タスクの設定

_		-				
	表	2:各	操作とタスク及び被験者に提	示する情報の関係		
N 0.	確認したい操作	<b>※</b> テスト 観点	タスク	被験者に提示する情報		
1	"予算と期間"の概念に ついて理解できるか	b	初期設定をする	(※インタビュアが聞き取りで確認 する)		
2	出費の入力が できるか	а	リストをもとに、出費を入力する	昨日,次のリスト(省略)のような お金を使いました		
3	入力ミスの削除 (修正)ができるか	а	ログから先の入力を削除する	先日の飲み会の代金は¥4,000ではなく ¥3,500でした		
4	収入の入力が できるか	а	収入を入力する	¥10,000の小遣いを貰いました		
5	調整機能が使えるか	a,b	調整機能を使って,所持金とアプリの 残金表示を合わせる	出費の入力をうっかり忘れてしまって, 財布の中身とアプリの表示が合わなくなりました. 財布の中身は¥52,970です		
>	<sup>※</sup> a. ユーザーが迷わず操作 <sup>−</sup>	できるか				
	b. アプリを使用する際に;	必要な概:	念や用語を理解してもらえるか (Cについてに	<b>は事後インタビューで聞き取り)</b>		
	Copyright © 2012 Rinsuke Agenosono All Rights Reserved.					







結果:タスクの達成状況									
被験者=アプリのターゲットユーザー 今回はスマートフォンユーザーの大学生									
No	タスク	波験者A	被験者B	被験者C	被験者D	被験者D			
1	初期設定をする	×	$\bigtriangleup$	$\bigtriangleup$	×	$\bigtriangleup$			
2	リストをもとに 出費を入力する	0	0	0	0	0			
3	ログから先の入力を 削除する	$\triangle$	×	×	×	×			
4	収入を入力する	0	0	0	0	0			
5	調整機能を使って、所持金と アプリの残金表示を合わせる	$\bigtriangleup$	×	×	×	0			
<ul> <li>○:ユーザーは独力でタスクを達成 無駄な操作や混乱も少ない、</li> <li>△:ユーザーはタスクを完了したが、無駄な操作や声感いが見られた、(またはインタビュアの助言によりタスクを完了した)</li> <li>x:ユーザーは独力でタスクを完了できなかった。(またはインタビュアが完了できないと判断した)</li> <li>Convrided © 2012 Binske Agenosono All Biohts Reserved.</li> </ul>									



