機能中心から人間中心へ
～日立ソリューションズの取り組み～

2017年4月28日
株式会社日立ソリューションズ
柳生 大介

© Hitachi Solutions, Ltd. 2017. All rights reserved.

Contents

1. はじめに
2. UX／ユーザビリティに取り組み始めた経緯
3. 具体的な向上施策の紹介
4. 成果と課題
5. 質疑応答

UXとユーザビリティを向上する 具体的な手法を理解する

柳生 大介

- 経歴**
- 1997年 ソフトウェア開発会社に入社
コールセンタ関連業務のプログラム開発(音声応答装置)
 - 1999年 当社に転職(当時は日立システムエンジニアリング)
流通業・製造業のお客様担当SE(UI設計など)
 - 2005年 生産技術部に異動
SEの生産性向上施策の企画・社内展開
 - 2007年 本格的にUX/ユーザビリティに取り組み始める
ユーザビリティ向上支援、社内啓発活動
 - 2010年 人間中心設計専門家に認定される

- 資格**
- HCD-Net認定 人間中心設計専門家
 - PMP (Project Management Professional)
 - 情報セキュリティアドミニストレーター など

株式会社日立ソリューションズ (Hitachi Solutions, Ltd.)

設立	1970年(昭和45年)設立 2010年10月に日立ソフトウェアエンジニアリング(株)と (株)日立システムアンドサービスが合併
本社所在地	東京都品川区東品川4-12-7 (日立ソリューションズタワーA) [最寄駅: りんかい線 品川シーサイド駅]
代表者	取締役社長 柴原 節男
従業員数	4,725名(2017年3月31日現在)
資本金	200億円
主な業種	ソフトウェア・サービス事業 情報処理機器販売事業

「他の人にお勧めしたいモノやサービスは？」

「それはなぜ？」

「満足したから、気に入ったから」

良いユーザー体験を描くこと
モノやサービスを通じてユーザーに
良い体験を提供したいと考える
“コト”づくり

© Hitachi Solutions, Ltd. 2017. All rights reserved. 7

当社が抱えていた課題

- 頑張って作ったのに…
「使いにくいねえ、コレ」
- 要求どおりのはずが…
「これじゃ使えないよ！」
- 機能をたくさんつけたら…
「どうしたらいいの？」

人間中心設計で解決しよう！

© Hitachi Solutions, Ltd. 2017. All rights reserved. 8

人間中心設計 (HCD: Human Centered Design)

インタラクティブシステムの使い方に焦点をあて、
人間工学やユーザビリティの知識と技法を使って、
そのシステムをより使いやすくすることを目的とする
システム設計と開発のアプローチ

《ISO 9241-210》

人(ユーザー)を
中心に考えること

© Hitachi Solutions, Ltd. 2017. All rights reserved. 9

✓ 誰のための○○○

✓ 評価するのは相手

考えないと...

ユーザーへの配慮が欠けていた...

引用元: 「電子政府評価委員会 平成20年度報告書」参考資料3
http://www.kantei.go.jp/jp/singi/it2/ithyouka/houkoku/2008/den_huzoku2.pdf

2. UX／ユーザビリティに取り組み始めた経緯

HITACHI
Inspire the Next

考えないと...

1,600万円

パスポート申請システムでの1冊あたりの発行コスト
(2年間の運用で利用されたのは133件)

引用元:「財務省 予算執行調査(57)事業概括表(18年度)」P.5
http://www.mof.go.jp/budget/topics/budget_execution_audit/fy2006/sy180704/1807c.pdf

© Hitachi Solutions, Ltd. 2017. All rights reserved. 12

2. UX／ユーザビリティに取り組み始めた経緯

HITACHI
Inspire the Next

アクセシビリティへの対応

JIS X 8341「高齢者・障害者等配慮設計指針」

© Hitachi Solutions, Ltd. 2017. All rights reserved. 13

世の中の動向

スマホやタブレットが普及

「わかりやすい」

「使いやすい」

「見やすい」

は当たり前

どのように取り組んだか

■教わる／学ぶ

■実践する

■体系化する

2. UX／ユーザビリティに取り組み始めた経緯

HITACHI
Inspire the Next

日立製作所 デザイン本部に教わる
(現:社会イノベーション協創センタ)

あるパッケージソフトウェアを題材としてHCD施策を実践
一緒に取り組むことで手法を習得

ユーザーを調査する

コンセプトを定義する

UIを制作／評価する

ガイドラインを作る

© Hitachi Solutions, Ltd. 2017. All rights reserved. 16

2. UX／ユーザビリティに取り組み始めた経緯

HITACHI
Inspire the Next

セミナーや書籍で学ぶ

◆ HCD-Net主催セミナー

- 知見を得るために積極的に参加
- 他社の事例が参考に
- 実践的というより学術的な内容が多かった

HCD-Net
人間中心設計を国内に広める
ことを目的に活動するNPO法人
啓発活動や資格認定等を実施
<http://www.hcdnet.org/>

◆ ユーザビリティエンジニアリング

ー ユーザ調査とユーザビリティ評価実践テクニック(樽本徹也 著)

- 解説がわかりやすく実践的な内容
- 書かれている内容をそのまま真似することができた
- 現在は第2版

<http://www.amazon.co.jp/dp/4274214834>

© Hitachi Solutions, Ltd. 2017. All rights reserved. 17

2. UX/ユーザビリティに取り組み始めた経緯

実践する(まずやってみる)

できそうと思ったら早速チャレンジ

やってみなければよし悪しがわからない

チャレンジできる環境があった

2. UX/ユーザビリティに取り組み始めた経緯

情報を発信して協力者を見つける

社内SNSで情報を発信

社内向けセミナーで取り組みを発表

出す人の所に集まる

興味を示した人にアプローチ

3. 具体的な向上施策の紹介

The Design Thinking Process

企画や要件定義など、早い段階で実施する

引用元: <http://dschool.stanford.edu/redesigningtheater/the-design-thinking-process/>

© Hitachi Solutions, Ltd. 2017. All rights reserved. 20

3. 具体的な向上施策の紹介

The Design Thinking Process

ユーザーに共感する

- 知る
- 興味を持つ
- 好きになる

© Hitachi Solutions, Ltd. 2017. All rights reserved. 21

3. 具体的な向上施策の紹介

The Design Thinking Process

ユーザーのニーズと課題を明示する

- 何が欲しいのか
- 何に困っているのか

3. 具体的な向上施策の紹介

The Design Thinking Process

課題解決とニーズ実現のアイデアを考える

- 何があると嬉しいのか
- 何ができると嬉しいのか
- どうなっていると嬉しいのか

3. 具体的な向上施策の紹介

The Design Thinking Process

アイデアを形成する(創る)

- どんな形が良いのか
- どのくらいの大きさが良いのか
- どんな動きが良いのか

3. 具体的な向上施策の紹介

The Design Thinking Process

アイデアを評価する

- 課題を解決できるのか
- ニーズを満たせるのか
- 他に問題は無いのか

評価結果に応じて適宜反復する

3. 具体的な向上施策の紹介

具体的な施策

- ・ 行動観察
- ・ インタビュー
- ・ ペルソナ
- ・ カスタマー・ジャーニー・マップ
- ・ インспекション評価
- ・ ユーザビリティ・テスト

3. 具体的な向上施策の紹介

(1) 行動観察

現場に行って、どんな人たちが、何をどのように実施しているのか、観察して理解する手法です。

多くの気づきを得て、その気づきを分析し、潜在的なニーズを抽出します。

3. 具体的な向上施策の紹介

HITACHI
Inspire the Next

(1) 行動観察

Empathize
共感する

観点:

- どんな人たちが(Who)
- どんなところで(Where)
- いつ(When)
- なにを(What)
- なぜ(Why)
- どのように(How)

ポイント:

- 問いを持って見る
- その場で判断しない
- ありのまま受け止める
- 肌で感じる

行動観察を簡易的に体験してみよう!

https://youtu.be/IGQmdoK_ZfY

© Hitachi Solutions, Ltd. 2017. All rights reserved. 28

3. 具体的な向上施策の紹介

HITACHI
Inspire the Next

(2) インタビュー

相手に問いかけて情報を得る手法です。
相手の回答を鵜呑みにするのではなく、なぜ
そのような意見がでたのか、深堀の質問を
することで、潜在的なニーズを抽出します。

Empathize
共感する

半構造化インタビュー:

事前に大まかな質問事項を決めておき、
回答者の答えによってさらに詳細に
たずねていく調査手法

© Hitachi Solutions, Ltd. 2017. All rights reserved. 29

3. 具体的な向上施策の紹介

HITACHI
Inspire the Next

(2) インタビュー

事前にマニュアルを読みますか？ **確認** 共有する

マニュアルは読みません

マニュアルは不要？
ここで終わると「ユーザーはマニュアルを必要としない」という結論に

.....

マニュアルを読まないのは、どうしてですか？ **なぜ**

分厚くて、読む気がしないんですよ

なぜそう思うのか、ユーザーに理由を確認すると、潜在ニーズが見えてくる

分厚いと読む気がしないのは、どうしてですか？ **なぜ**

“なぜ”を2回程度聞くのが目安

こんなに読まなきゃいけないと思うと気が滅入って...
簡単に分かりやすいマニュアルだったらいいのに

聞き方がきついと詰問と誤解されるので注意

マニュアルは必要！

© Hitachi Solutions, Ltd. 2017. All rights reserved. 30

3. 具体的な向上施策の紹介

HITACHI
Inspire the Next

(3) ペルソナ

ターゲットユーザーを一人の具体的な人物像として定義する手法です。あたかも実在する人物のように定義し、関係者が「この人のために」という想いを共有できることが重要です。

各種調査で得たターゲットユーザーに関する情報から「価値観」「特性」「能力」「性格」等を抽出し、人物像としてまとめます。

© Hitachi Solutions, Ltd. 2017. All rights reserved. 31

3. 具体的な向上施策の紹介

(3) ペルソナ

神田景子 (28歳 女性)
けいちゃん

旅行に対する考え

場所	国内が中心
日程	2泊3日程度
活動	名所めぐり B級グルメ

職業・勤務先	広告代理店勤務 勤務地は西新宿
住所	埼玉県所沢市
趣味	マラソン, 読書
性格	ポジティブ, 面倒見がよい
重視する価値観	思い立ったら直ぐ行動! ケセラセラ
ITリテラシ	業務でPCを利用 (メール, 書類作成) スマホは日常的に利用 (ネット, LINE)

Empathize

共通する

3. 具体的な向上施策の紹介

(4) カスタマー・ジャーニー・マップ

ユーザーの体験を時系列に描き、ユーザーの思考や感情を記載することで、ユーザーへの理解を深める手法です。AS-ISとして作成する場合は、現状の体験から課題とニーズを抽出し、その解決策と実現策のアイデア出しを行います。

3. 具体的な向上施策の紹介

(4) カスタマー・ジャーニー・マップ

シーン	購入前		購入中	Empathize 共感する	Define 明示する
行動	行き先を決める	駅で券売機を探す	切符を買う	...	...
思考・感情	•どのくらいかかる？ •値段はいくら？	•券売機はどこ？	•どうやって買う？	...	...
ニーズ・課題	•時間が知りたい •値段が知りたい	•すぐに見つけたい	•買い方を知りたい •迷いたくない	...	...
アイデア	•ナビアプリ	•券売機の案内表示 •目立つ配色	•操作ガイド •ナビアプリとの連携	...	...

3. 具体的な向上施策の紹介

(5) ブレイン・ストーミング

Ideate
考える

集団による発想法のひとつで、意見を出し合いながら多数のアイデアを生み出す手法です。

ルール：
 ✓ 批判厳禁
 ✓ 自由奔放
 ✓ 便乗歓迎
 ✓ 質より量

3. 具体的な向上施策の紹介

(5) ブレイン・ストーミング

Ideate

考える

アンチプロブレム

今抱えている問題の正反対の問題の解決策を考える手法。
例えば、今抱えている問題が「販売数を上げる」場合、
「販売数を下げる」ための解決策を考える。

- ✓ 視点を変えることで新たな気づきを得られる
- ✓ 「問題の正反対」は極端な程良い
- ✓ 解決策を反転させると元の問題の解決策となる
- ✓ ネガティブな人が活躍できる手法

3. 具体的な向上施策の紹介

(6) プロトタイピング

Prototype

試る

モノやサービスの形や動きが確認できるレベルのサンプルを作成することです。作成したプロトタイプを用いて、ユーザーが望んでいるモノやサービスに適合しているのか確認します。

3. 具体的な向上施策の紹介

HITACHI
Inspire the Next

(6) プロトタイピング

Prototype

知る

ペーパー・プロトタイプ

© Hitachi Solutions, Ltd. 2017. All rights reserved. 38

3. 具体的な向上施策の紹介

HITACHI
Inspire the Next

(7) インспекション評価

ユーザビリティの専門家がユーザーの視点で仕様書等を評価し、使いにくい点やわかりにくい点を抽出し、改善を促す手法です。

Test

評価する

© Hitachi Solutions, Ltd. 2017. All rights reserved. 39

3. 具体的な向上施策の紹介

(7) インスペクション評価

主なチェック観点

- ✓ 視線の流れに沿った配置になっているか
- ✓ 背景色と文字色の組合せは見やすいか
- ✓ 単語や文章の表現は難しくないか
- ✓ ユーザーが理解できるか

見にくい…

- 分類 ?
- 仮想分類

3. 具体的な向上施策の紹介

(8) ユーザビリティ・テスト

ユーザーに協力してもらい、プロトタイプ等を用いて操作のシミュレーションを実施し、使いにくい点やわかりにくい点を抽出する手法です。

ユーザビリティ・テストのサンプル動画
ショッピングサイトの評価事例

<https://www.youtube.com/watch?v=OFGM00V-Q04>

3. 具体的な向上施策の紹介

(8) ユーザビリティ・テスト

3. 具体的な向上施策の紹介

(8) ユーザビリティ・テスト

Managed Information Exchange

Test
評価する

スマホのアプリやサイトでよく使われるハンバーガーメニューをウェブの画面で採用したが、全く気づいてもらえなかった...

3. 具体的な向上施策の紹介

社内教育(講義編)

- HCDとは何か？
- なぜHCDが必要なのか？
- 具体的な施策の解説

2-1 人間中心設計とは？

ユーザビリティ

特定の利用状況において、特定のユーザーによって、ある製品が指定された目標を達成するために用いられる際の**有効さ、効率、ユーザーの満足度の度合い**。

(ISO 9241-11)

アクセシビリティ

情報やサービス、ソフトウェアなどが、どの程度広汎な人に利用可能であるかをあらわす語。特に高齢者や障がい者など**ハンディを持つ人にとって、どの程度利用しやすいか**という意味で使われることが多い。

(IT用語辞典 e-Words)

3. 具体的な向上施策の紹介

社内教育(実践編)

- 行動観察の疑似体験
- ペルソナ/CJM作成

※CJM … カスタマー・ジャーニー・マップ

『ナビゲーションアプリ』

ペルソナ:
想定するユーザーの具体像

CJM:
アプリを利用するシーン

3. 具体的な向上施策の紹介

HITACHI
Inspire the Next

社外での活動

ITpro連載「使いやすいシステムの作り方」

- 第1回 なぜ使いにくいシステムができるのか？
- 第2回 ユーザビリティを高める開発プロセスとは？
- 第3回 潜在ニーズを掘り起こすグループ・インタビューとは？
- 第4回 要件の正しさはどうやって確認すればよい？
- 第5回 使いにくさはどうやってあぶり出せばよい？
- 第6回 アクセシビリティを高めるには？

<http://itpro.nikkeibp.co.jp/article/COLUMN/20090521/330351/>

※ITproの記事を参照するには、無料の会員登録が必要です

ITpro は株式会社日経ビーピーの登録商標です。

© Hitachi Solutions, Ltd. 2017. All rights reserved. 46

3. 具体的な向上施策の紹介

HITACHI
Inspire the Next

社外での活動

IPA/SEC 利用時品質検討WG

- ・ 協力メンバーとして参加
- ・ 事例の提供
- ・ ガイドライン案のレビュー

5月31日(水)
IPA/SECにて
解説セミナー
開催！

<http://www.ipa.go.jp/sec/reports/20170330.html>

つながる世界の利用時の品質
～IoT時代の安全と使いやすさを実現する設計～

※HCD-Netから活用ガイドを公開予定

IPA は独立行政法人情報処理推進機構の登録商標です。

© Hitachi Solutions, Ltd. 2017. All rights reserved. 47

成果

- 開発者の意識
⇒「これでユーザーは使える？」

- お客様からの評価
⇒「使いやすい」「良くなったね」
「またお願いしたい」

課題

- 費用対効果

- 後進の育成

ふりかえり

- チャレンジできる環境
- やる気と情熱
- 仲間・協力者
- 体現者となる

UXとユーザビリティを向上する
具体的な手法を理解する

修さざれば現れず

「知る」ということと「わかる」ということは違う
実行しなければ、わかったことにはならない