

組織的リフレーミング・プロセス

- ビデオによる発見・分析・編集
- 問題の構造化・再定義
- 概念モデルの生成
- 解決案の創出
- 検証
- 実体化

Rapid Ethnography, How ?

ビデオによる発見・分析・編集

小型画面インタフェース研究 (NEDOプロジェクト) (株) コト

1. 観察



Rapid Ethnography, How ?

ビデオによる発見・分析・編集

医療用機器プロジェクト (株) 堀場製作所

1. 観察



Rapid Ethnography, How ?

ビデオによる発見・分析・編集

生産管理ソフトウェア オムロン（株）

1. 観察



Rapid Ethnography, How ?

ビデオによる発見・分析・編集

2.分析・再発見



ビデオによる発見・分析・編集

3.定性的クリッピング

メニューのボタンを、いかに操作するか

Hard to realize ways to use menu buttons

Aを操作したいので、Aの囲みの中を

Touch buttons in A box in a panel to control A area, but ...

押してみても思い出した「上下切り替え機能」

Recall functions by touching buttons

Rapid Ethnography, How ?

ビデオによる発見・分析・編集

医療用機器プロジェクト (株) 堀場製作所

4.共有



Rapid Ethnography, How ?

ビデオによる発見・分析・編集

高齢者施設プロジェクト 科研費

5. マップ化

ビデオカードゲーム



Rapid Ethnography, How ?

ビデオによる発見・分析・編集

小型画面インタフェース研究 (NEDOプロジェクト) (株) コト

5. マップ化



ビデオによる発見・分析・編集

6. 妥当性の確認

ビデオクリップ・マトリックス

| | 経験モデル | | | | |
|---------------|---------------------------------|---|---|--|------------------------------|
| | 過去経験適用 | 思い込みと勘違い | ミスリード | 期待と結果=失望 | カーソル移動とクリック |
| 年少男子wt母 (SB1) | わかっていない多様な操作流儀 | どれと遊ぶのかわからない link頁と理解せずゲーム開始 | 定着する固有流儀 不適切なボタンの点灯消滅 複数の誘導トリガー 発話促す曖昧インターフェース | Thank Youに対する無反応 どれが話しているか不明 無意味なロケットの形 魅力的に見えないグッズ | カーソル位置とマウス置き直し |
| 年少女子wt母 (SG1) | 2ステップの選択 | 学習ルールが分かっていない | | アニメのせいで即終了出来ず 終了ではなく戻ってしまう | カーソル見失い出来ない再置 説明の難しいマウス操作 |
| 年少男子 (SB2) | | nativeとの比較機能活用を！ ルールを理解できず創造 | | 喜んで伝達、自信あり解答! | icn・btn配置による操作難化 |
| 年少女子 (SG2) | 自然と自分で行う画面間移動 混乱して有効ボタン探索 | | | 終了アニメをゲームだと思う | 不安定な保持→操作不安定 手探りのクリック連打 |
| 小2男子 (MB1) | | 録音ボタンの存在に気付かず クリックゲームだと思う interactiveなゲームだと理解 | 忘れがちな録音ボタン押下 誤解を生む【自動電源off】 | | |
| 小2女子 (MG1) | 終わり方がわかる | | 過剰なクリック要請 学習と思い積極的に発話 | | |
| 小3男子 (LB1) | pc経験からのicnメニュー探索 ドラッグ選択してしまう | ゲームへの心理モデルの相違 選択→発音：自然な流れの苦 | 録音開始表現に見えるアニメ | 行々の素-すぐに終了できず | 遅いレスポンス/連打習慣 |

問題の構造化・再定義

1.問題の構造化

