

事例研究 No.09

テーマ：「複写機アニメーションガイドの開発」< EP02-05 >

発表者： シャープ(株) デザインセンター 福田 江貴氏

概要： 下記参照

1. 導入自主提案の説明

1) 不安・あせりへの対応

きっかけは、使いにくい個所があることにデザイナー自身が気が付き、改善方法の検討にはいった。ポイントとして、次の点がある

- トラブルが起きたときの困惑
- 行動の転換
- 表現方法による情報の伝達精度
- 外観形状
 - トラブルが起きたときの困惑、不安や焦りが取り説を読むストレスにつながり、助長される。この場合は、即、頭で理解させるようにすることが大切
 - 取り説を読まなくても、画面で分かりやすくする方法がよい。絵、配置、動きを考える、立体を二次元で自然な表現にする、絵の表現では時間軸が目で追えるようにすることが大切
 - 文章表現方法では、長さ、文体、文字の形に注意が必要

2) 具体案

- 分かりやすいイラスト
 - イラストの表現方法は、距離感や視野角感を配慮し見やすい感じのイラストにする
 - 必要なところを塊で表現する“輪郭線”を使う
 - 省略技法を使い、視野の誘導を容易にする
 - 現実感のある動きにする
 - “次はこれ”が学習できる伝達手段にする
- 分かりやすい文章
 - 文章表現では、2行以上にならない長さにする、改行の位置に注意し読みやすくする、フォントは読みやすいものを探した

2. 展開1 次機種開発スタート

- 1994年開発の複写機にて、社内で複写機を使っている人を対象にヒアリングを実施
- 実物とイラストの理解、部位の分かりやすさ、遠近法や強調の適性、イレギュラーな操作に対し、警告でない方法での対応等の項目で実施
- 関係者で意見を出し合い、アニメーションガイドへまとめた

3. 展開2

- 操作部位が右側にある時は右側に拡大図ができるように表現した
- 他の製品にも展開をした。Lモード対応ファクシミリでは、“原稿を裏向きに”が3名の主婦による調査では分からなかったため、アニメーションに盛り込んだ
- 紙として見えるように配慮した。

- 原稿の入れる所、出るスリット、の場所が分かり難いとの結果になった点、及びマニュアル受信時の紙のセットが分かり難かったので、アニメーションガイドで対応した
- 今後は、フタがあってもアフォードするデザインにしていきたい

4. 質疑応答

- Q ; 画面の大きさとメモリーの関係からして、制約があると思う。どんな製品にアニメーションガイドを載せるのか基準はあるのか？
- A ; アニメーションに対応の取れる品質をもった製品に対応している。紙に印刷するもの、カバーの裏側のシール対応もあり、同じフィードバックで理解されるように作っている。どんなところにどれだけ対応するかは、開発効率で考え決めている。
- Q ; ユーザ視点での価値で判断することが重要だと思うが？
- A ; その通りである。開発負荷を軽減する方法を見つけ、対応をする。
- Q ; チェックポイントで、Yes、Noで計れないものの確認は、どのようにおこなっているのか？
- A ; デザイナーや幾人かの意見で決めている。
- Q ; ユーザの確認はしたのか？
- A ; '94 当時はまだしていなかった。今はそこまで考えてやろうとしている。
- Q ; 紙詰まり処理がユーザに与えるストレスは、30秒で変わる事実を設計者に示し、説得したことがある。人間に合わせたスケールがあると思う。
- A ; ユニットで整理し、記憶に残るようにした
- Q ; 連続処理の場合、時間との関係は大切では？構造にまで立ち入った対応も必要ではないか？
- A ; そうですね。
- Q ; 液晶画面に表示する文章のわかりやすさの判断方法、判断基準は？
- A ; 各種パターンを作成し、アンケートを取ることで、最も初心者にわかりやすいものを選んだ。それらの結果をもとに設計指針を決めて開発した。
- Q ; 液晶画面に表示する文章の見やすさの判断方法、判断基準（文字サイズ、コントラストなど）は？
- A ; シュミレーションを事前に作成し、実測値による確認と、ヒアリング調査を通じた実際の見やすさを確認。

以上