

## 主 論 文 要 旨

報告番号	甲 乙 第	号	氏 名	草野 孔希
主 論 文 題 名： 物語に基づく反復容易な手法連繋型インタラクシオンデザイン支援システム				
(内容の要旨) ユーザにとって魅力的な ICT (Information Communication Technology) サービスを提供するには、ユーザを中心に考え、ユーザにどのようなニーズがあるのか、どのようなことに魅力を感じるのかを熟慮することが求められる。そのために、魅力的な体験を創出するためのサービスとユーザとのやりとり (インタラクシオン) のデザインとユーザ評価を繰り返し試行する、反復デザインが重要となる。インタラクシオンの反復デザインは、大まかなサービスコンセプトのデザインの段階から、ユーザが操作する具体的なユーザインタフェース (UI: User Interface) のデザインの段階に至るまでさまざまな段階で行われる。そのため、インタラクシオンデザインを検討するための数多くの手法やツールが研究されており、デザインや評価などの各工程の作業を支援する手法やツールは十分に整備されているといえる。しかし、各工程をつなぎ、デザインの反復を容易に行えるように手法を連繋させる支援が不足している。特に、手法を連繋させてユーザから評価を得ながらデザインの反復を進めることが難しい、また、手法を使うなかで得られる情報の管理や参照が難しい、という問題があり、設計者は容易にデザインの反復を行うことができない。十分な技能があれば対応することが可能ではあるものの、デザイン手法に慣れていない設計の初心者にとっては大きな障害となる。 そこで本研究では、デザインプロセスで利用するデザイン手法の連繋に着目し、人間中心の考え方に基づいてインタラクシオンの反復デザインを容易に行えるようにする、連繋型インタラクシオンデザイン支援システムを新たに提案する。手法を連繋させるために、本研究では物語というインタラクシオンの表現手法を活用し、初心者でも扱いやすいシステムを目指す。具体的には、二つの支援システムを提案する。第一に、サービスのコンセプトを思いついた際に、コンセプトに関する仮説の立案と、ストーリーボードを用いたコンセプトの具体化、およびストーリーボードを用いたユーザ評価、という一連の工程を容易に行える支援システム「Concept Tailor」を提案する。第二に、サービスコンセプトからユーザの利用方法をシナリオとして詳細化し、シナリオに基づく機能要求の抽出、および UI のデザインを容易に行えるようにする支援システム「UI-Filler」を提案する。一連の作業を、手法を連繋させることで支援する二つのシステムにより、サービスコンセプトから UI のデザインに至るまでの、インタラクシオンの反復デザインを容易に行えるようにする。				