

グラフィックレコーディング支援アプリケーションの開発



北中美帆*1, 井上明*2

*1大阪工業大学 ロボティクス&デザイン工学部 *2大阪工業大学

はじめに

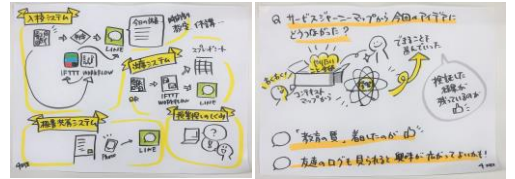
文字以外に絵や図で情報を伝える事コミュニケーション時に役立つと考え、かく(書く・描く)という行動に着目。

瞬間的に内容を視覚化するグラフィックレコーディングという方法の習得を支援するアプリケーションを開発。

実際に本アプリケーションを使用してグラフィックレコーディングできるかを検証。

グラフィックレコーディングとは？

議論や話の内容を、文字と絵や図を使いリアルタイムに視覚化させる方法



▲グラフィックレコーディングの例 引用：大阪工業大学作成：アオナミコム

グラフィックレコーディング支援アプリケーション「GRRC(グラレコ)」

■ 本アプリケーションの特徴

● スタンプ

絵や図を使うことを支援する機能.簡単に内容を視覚化できる.
実装例：



● テンプレート

まとめ方を支援する機能.
実装例：



人型のスタンプで人に関する内容である事がわかる

話の参加者や発話者を示せる

簡単に見やすくまとめられる

▲アプリケーション画面

評価実験

■ 実験詳細

- 10代~50代の男女16名を対象。
- 動画(疑似会議)を見ながら本アプリケーションを用いてグラフィックレコーディングを実施。
- システムユーザビリティ(SUS)評価によるSUSスコア平均点より,使用感を評価。
- 独自アンケートにてグラフィックレコーディングへの見解調査。
- 自由記述・インタビュー回答による全体講評。



▲実験の様子 上：実験風景 下：グラフィックレコーディング結果

結果・考察

■ SUS評価

SUSスコア平均点：73.6点 (+5.6点)
※一般的なSUSスコア平均点：68点

分かりやすい操作感が高評価

■ 独自アンケート

この方法*3を知っていた：18.8%
本アプリケーションでこの方法*3が身に付けられる：87.5%
*3グラフィックレコーディング

本アプリケーションでグラフィックレコーディングの習得を支援できている

■ 自由記述・インタビュー(一部抜粋)

- 年齢問わず使いやすいアプリケーションだと感じた。
- 元々「かく」事が苦手なので頻繁に利用したいとまでは思わなかった。
- スタンプやテンプレートを追加できる機能や、テキストが打ち込めると良い。

まとめ

■ 結果

SUSスコア平均点より：平均的なユーザビリティを確保

独自アンケートより：この方法*3を初めて見聞きした方にも本アプリケーションで習得できると感じてもらえた。

■ 展望

- 使用環境の拡張(タブレットなど)
- シーンに応じたスタンプ・テンプレートの種類追加