

Universal Design Matrix

製品名	財布(b) 問題点	使用環境: 店舗のカウンターでの支払い	使用シーン: 支払いに際して、お札と硬貨を支払い、お釣りとレシートをもらう	基本スペック: 機構は現状から大きく変えないものとする
-----	-----------	------------------------	--	--------------------------------

商品の3側面	UD原則	基本タスク	個別タスク	ユーザグループ(視覚機能・聴覚機能・運動機能・体格・認知機能・その他の機能・デモグラフィック・文化・ユーザ以外)			
				特別な配慮を必要としないユーザ	視覚機能の問題に配慮すべきユーザ	動作、器用さ、筋力の問題に配慮すべきユーザ	子ども
操作性 使えること	1.情報入手が容易であること 2.分かりやすいこと 3.心身の負担が小さいこと 4.安全であること 5.メンテナンスを配慮すること	準備	本体を取り出す	●本体を取り出すときに、開口部が開き中身がこぼれる。	●触感だけでは財布本体とわかりにくい	●両手を使わないと取出すことができない ●本体を持つときに全ての指を必要とする。	●子どもの器用さ、筋力では取出すことが難しい
		作業開始	本体を開ける	●開口部が直感的にわかりにくい ●開ける際に大きな力を必要とする ●開けた反動で中身がこぼれる	●本体の上下方向、開口部の位置などは見ないとわかりにくい ●開口部が複数ある場合、目的の開口部がどこにあるのかわかりにくい	●両手を使わないと開けることができない ●全ての指を使わないと開けることができない ●開けるのに大きな力を必要とする ●素早い動作でないと開けることができない	●開け方がすぐにはわからない ●子どもの器用さ、筋力では開けることができない
		情報入手	現金を取り出す	●レシートなどにまぎれてお札が見にくい ●お札が開口部に引っかかって取出しにくい ●硬貨を見誤って必要のない硬貨を取出してしまう	●触感でお札の種類を判断するにはお札のエンボスしかない ●触感で硬貨の種類を判断するには硬貨の形状、大きさだけしかない	●片手では必要十分なお札・硬貨を取り出すことができない ●全ての指を使わないと必要十分なお札・硬貨を取り出すことができない	●子どもの器用さ、身体寸法では必要十分なお札・硬貨を取り出すことが難しい
		認知・判断・理解	受け取った現金・レシートを入れる	●現金・レシートが開口部引っかかって入れにくい ●現金を入れるときに硬貨がこぼれる	●開口部がどの程度開いているか触感ではわかりにくい ●現金・レシートが開口部に引っかかった場合、どこが引っかかったかわかりにくい	●片手では現金・レシートを入れることが難しい ●全ての指を使わないと金・レシートを入れることが難しい	●子どもの器用さ、身体寸法では現金・レシートを入れることが難しい
		操作	中身の整理 持ち運び 清掃・手入れ	●お札とレシートが煩雑になってしまう ●持ち運びにくい ●本体の折れ目が壊れやすい	●お札とレシートが煩雑になり触感では判別できない ●汚れが落ちにくい材質が使われている	●持ち運びが容易が負担となる ●清掃がしにくく、汚れを落とすのに力を要する	●耐久性が低い ●汚れやすい素材が使われている
		作業完了	フォロー・メンテナンス				
有用性 役に立つこと	1.妥当な価格 2.エコロジー 3.機能 4.性能			●一般的な製品と同程度の価格 ●一般の製品よりもリサイクルしにくい素材を用いない ●一般の製品と同程度の耐久性とサイズ			
魅力性 ひきつけること	1.美しい 2.使うのが楽しい 3.所有していたい			●ユーザビリティ/アクセシビリティ機能への配慮が特徴的な外観、操作方法を生み出す ●特徴的な外観が高い審美性をもたらす ●特徴的な操作方法が使うことの楽しさをもたらす			