

全員参加を目指したイベントデザイン・グループウェアの検討

A Research of Event Design Groupware for All Members to Join

○廣原晋平¹, 陳保旻¹, 戸田健²

*Shimpei Hirohara¹, Chen Paomin¹, Takeshi Toda²

Abstract: In this paper, we consider the groupware for Smartphone with sharing the ideas and opinions. Ultimately, proposed the groupware for achieving the event of full participation. The current groupware systems refer to the feedback from members to design the event. However, in this way, the next plan could not proceed until the replies from all members. Also, do not know whether member see this mail. In our proposed groupware, enhanced quality of events and achieved raising the participation rate by exchanging comments, and improved events by inferring to comments from members. Using convenience of the Smartphone to enhance interactivity, operability and responsiveness in the user interface.

1. はじめに

従来、大勢のグループメンバーでのイベントを企画する際、メンバーが、他のメンバーの参加・不参加の状況によって、意思決定をしにくい場合がある。一方幹事においても、メンバーからの意思表示が遅く、イベントの計画を立てにくい現状がある。本論文では、スマートフォンを用いて、メンバーの参加・不参加の意思や考えを共有し、最終的には全員参加のイベントをデザインするためのグループウェアを検討する。現状のイベント案内では、メンバーの意見によるフィードバックを得て、イベントをデザインする。しかし、本方法では、全員からの返信がくるまで次の計画に進めない。また相手がメールを見たかどうか分からない。

提案グループウェアでは、メンバーの意見交換によってイベントの質を向上させ、全員が参加したいと思うような内容にイベントを改良し、参加率の向上を図る。ユーザインタフェースとしては、スマートフォンの利便性を活用し、操作性、応答性および双方向性を高める。

2. 現状のイベント企画の課題

〈2.1〉メール利用 企画者がイベントを発案し、メールでメンバーに一斉送信し、メンバーから意見や出欠の返事によるフィードバックを得てイベントをデザインする。しかし、本方法では、全員からの返信がくるまで次の計画に進めない。また相手がメールを見たかどうか分からない。

しかし、メンバー同士が意見交換することは難しいため、イベントをデザインしていくのに適しているとは言えない。

〈2.3〉SNS 利用 SNS は不特定の参加者を募るイベントには適している。グループ機能を使えば特定の参加者を募ることもできる。しかし、気の知れたグループ内であっても意見を言えない場合がある。SNS では匿名性が低すぎるため、メンバーが意見や要望を発信しにくい。

3. 基本的なグループウェア

図 1 に基本的なグループウェアの機能構成図を示す。主な機能としては、グループ内のメンバー間および外部とのコミュニケーションを円滑化する電子メール機能、メンバー間の打ち合わせや特定のテーマについて議論を行うための電子会議室機能、グループ全体に広報を行う電子掲示板機能、メンバー間でスケジュールを共有するスケジュール機能、情報ファイルや画像データなどをメンバーで共有するドキュメント共有機能などがある^{[1][2]}。

4. 提案グループウェア

図 2 に提案グループウェアの機能構成を示す。提案グループウェアはニュース機能、チャット機能、スケジュール機能、集計結果表示機能で構成される^[3]。

〈4.1〉メンバー端末

(1) ニュース機能 ここではイベントの招待などを表示する。ニュースの更新はアラートでメンバーに知らせる。メンバーは E-mail からではなくニュースからイベントの発生を知ることになる。表示されたニュースをクリックすると、イベントの詳細を見られるようにする。

(2) チャット機能 ここではメンバーが意見交換を行い、イベントをデザインしていく。幹事を経由す

1 : 日大理工・院 (前)・電気 1 : 日大理工・教員・電気

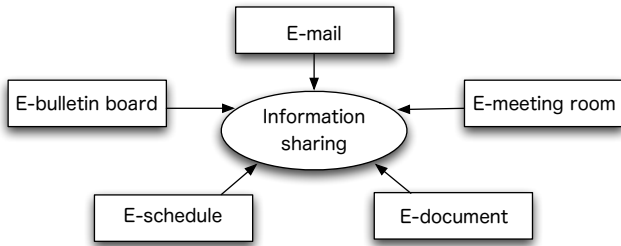


Figure 1. Fundamental groupware

ることなく、メンバー同士が直接意見を交換できるため、効率よくイベントをデザインできる。また、コメントに評価をつけられるようにする。

(3) 集計結果表示機能 ここではメンバーの参加・不参加を集計した結果を表示する。ここでは参加・不参加の意思を尊重させるため、個人の名前は公開させない。

(4) スケジュール機能 ここではグループメンバーの予定を管理する。すべてのメンバーのスケジュールをリンクさせ、そこでメンバーの予定のない日重なっている日程を表示する。

〈4.2〉マネージャー端末

(1) スケジュール機能 ここではグループメンバーのスケジュールを管理する。すべてのメンバーのスケジュールをリンクさせ、そこでメンバーの予定のない日が重なっている日程を表示し、幹事はここからイベントを企画する。

(2) ニュース機能 ここではニュースを更新でき、メンバーにニュースを告知する。また、メンバーがニュースを見たかどうか確認できる。

(3) 集計結果表示機能 ここではメンバーの参加・不参加を集計した結果を表示する。幹事はメンバーの参加・不参加を確認できる。

〈4.3〉シミュレーション

提案グループウェアの利用をシミュレーションしてみる。スケジュール機能を利用して、メンバーの予定のない日を確認し、イベントを企画する。イベントは幹事がニュース機能を利用し、メンバーは更新されたニュースからイベントの発生を知る。ここで幹事を含めすべてのメンバーの名前は公開するが、メンバーには誰が幹事か分からないようにする。幹事・メンバー間での気の使い合いを無くすためである。ニュースの詳細ページに参加・不参加の回答欄を作り、すぐに回答できるような環境を用意する。また、チャットにジャンプできるリンクを作り、メンバーをチャットにうながすインタフェースにする。

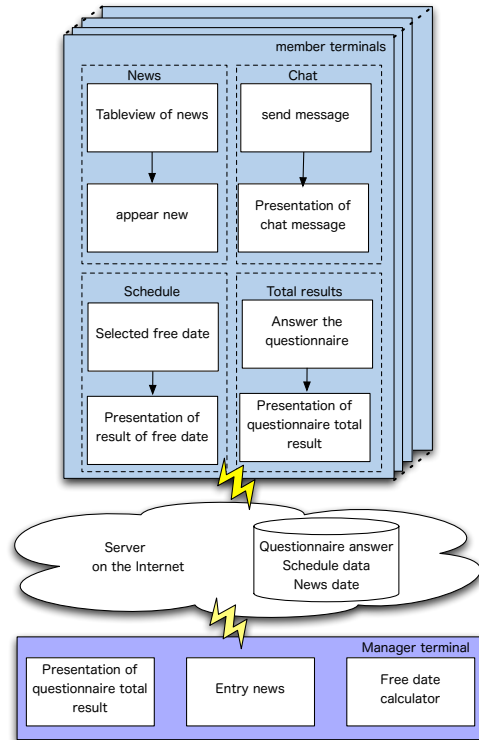


Figure 2. Proposed groupware architecture

チャットではコメントをつける機能を使う。例えば、良い意見が出た場合は、その意見に対してメンバーが Good を押す。Good が参加希望者の人数を超えた場合、幹事にアラートで知らせがいく。幹事が物理的に不可能ではないと判断した場合、ニュースにアップする。再びメンバーは前述に述べたように、ニュースが更新されたことを知り、詳細を確認し、参加・不参加を決める。これらの行程を繰り返す、最終的に全員参加を目指す。

5. まとめ

本論文では、携帯端末を利用して、メンバーの参加・不参加の意思や考えを共有し、最終的には全員参加のイベントをデザインするためのグループウェアを検討した。今後スマートフォンやタブレット端末を用いてシステムを試作し、実験評価する予定である。

6. 参考文献

[1] 株式会社エイムラック: グループウェア「アイポ」
<http://www.aipo.com/>
 [2] リスモン・ビジネス・ポータル株式会社: グループウェア <http://www.j-motto.com/>
 [3] Margaret Wallace: IEEE TRANSACTIONS ON PROFESSIONAL COMMUNICATION, VOL. 40, NO.1, MARCH 1997