

文書番号	DQA-2026-0804-174-01
発行日	2026-08-07
版	第1版（限定版）
対 象	#174 施工スケジュール（工程表）
判定日	2026-08-04
発行者	UIXHERO DESIGN QA（4px合同会社）

検品対象

#174 施工スケジュール（工程表）

受付時に記録した、この画面の目的（1行）

「現場監督が工種ごとの進捗と遅れを掴み、今日どこに手を打つかを決める」

12体のレビュアー（AIもしくは人間）・盲検・二段階

確定Issue 18件

直し方を書いたのは 1件／残り17件は伏せています

判 定

要再構築

出してよし

要修正

要再構築

判定日 2026-08-04

判断点 構造からやり直す（→要再構築）

署 名 審査担当（4px合同会社 代表）

目次

DQA-2026-0804-174-01 #174 施工スケジュール（工程表）

本書について	3
0. 検品の記録（メタデータ）	4
1. 判定	5
1-1. 総合判定	5
1-2. 6観点のスコアと3段階判定	5
1-3. 判定はどう出たか（機械の担当と、人の担当）	7
1-4. 所見（署名＝審査担当）	7
1-5. 「作れたか」と「出せるか」は別の物差しです	7
2. ピンマップ（どこを、何体が、何と言ったか）	8
3. Top 1 Issue（この1件だけ、直し方まで書きます）	11
3-0. なぜこの1件を選んだか（選定：書記）	11
3-1. ISSUE #1 — 当日の稼働人数が、画面内で3通りに食い違う	12
4. 残りのIssue	16
4-1. 確定Issue（Top 1 の1件を除く 17件）	16
4-2. 候補（1体のみの指摘・確定にはしていません）	17
5. OK項目（良かったところ）	18
6. この判定はどこから出ているか	19
7. あなたの画面で、同じことをします	20

大項目は、それぞれ新しいページから始まります。

本書について

これは「UI診断」(¥100,000・税別)で実際にお渡しする報告書の見本です。題材は私たち自身が作った画面 (GUNJO コールドテスト #174) で、他社の画面ではありません。

開示の範囲は、次のとおりです。

判定・スコア・所見 すべて公開	どこが悪いか (確定Issue 18件・候補2件) すべて公開 タイトル・観点・重要度・指摘した体数まで	どう直すか (SUGGESTED ACTION) 1件だけ公開 残り17件は伏せています
------------------------	--	--

判定の作り方 (スコアの導出規則・集計の設計・実施コスト実測) は、完全版にのみ収録しています。

完全版PDFを受け取る <https://design-qa.com/sample-report>

0. 検品の記録（メタデータ）

項目	内容
対象画面	#174 施工スケジュール（工程表） （ <code>construction-schedule.desktop.full.webp</code> 2880×3934・モバイル 375×3280）
画面の目的 （受付時に記 録・1行）	「現場監督が工種ごとの進捗と遅れを掴み、今日どこに手を打つかを決める」
画面種別	<code>tob-business</code> （toB業務画面）
検品の範囲	静止画検品 （デスクトップ全体1枚＋拡大用の上下half 2枚／モバイル3分割）。実行検品 （dev実起動・操作検証）はなし
質問票	UIXHERO Review Framework v0.4.0（58項目） ／この画面種別に該当 53項目 （採点 50＋実装性3）・N/A 8項目
レビュアー	12体 ・盲検・二段階（素見 → 精査）・相互不可視。 この回は12体すべてAIが担当していま す
スコア集計の 設計	どの視点をどれだけ重く扱うかの設計＝ 完全版には収録
審査・判定	審査担当（4px合同会社 代表）
審査の素見	この回は実施なし（手順確立前の判定・例外）
取得日	レビューの実施 2026-07-30 ／集計の訂正 2026-07-30 ／審査担当の判定の提出 2026-08-04 （原文の再確認 2026-08-05）／スコア導出規則の確定 2026-08-05 ／本 報告書のキャプチャ再照合 2026-08-05
実施コスト （実測）	レビュアーのトークン量・実行時間の実測値（2026-07-30取得）＝ 完全版には収録

1. 判定

1-1. 総合判定

要再構築

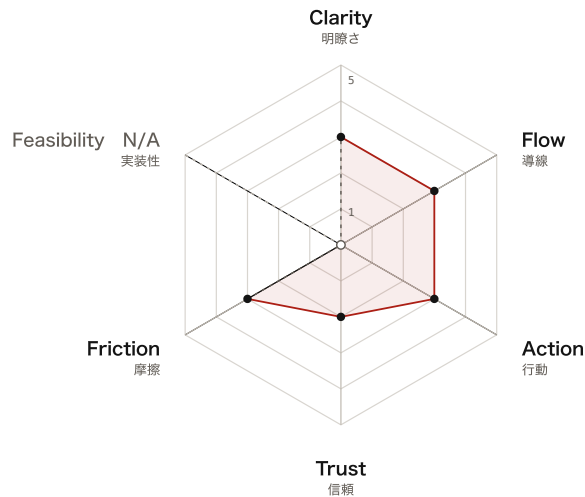
判断点（修正コスト）＝「構造からやり直す方が安い」

確定Issue **18件**（＋候補2件）／引用のないNo **0件**／パネルの集約への上書き **なし**

1-2. 6観点のスコアと3段階判定

スコアはレビュアーに付けさせず、**レビュアーが付けた Severity から機械が導出**します（Severity→スコアの導出規則は 2026-08-05 に確定済み。規則そのものは完全版には収録しています）。

ClarityMajor 3.00 / 5.00 画面の目的・情報・次にすべき行動が分かりやすいか Criticalを立てた体数 3 / 12	FlowMajor 3.00 / 5.00 ユーザー導線が自然につながっているか Criticalを立てた体数 0 / 12	ActionMajor 3.00 / 5.00 入力・操作が迷わず実行できるか Criticalを立てた体数 0 / 12
TrustCritical 2.00 / 5.00 信頼・根拠が適切に伝わっているか Criticalを立てた体数 6 / 12	FrictionMajor 3.00 / 5.00 迷わず・詰まらずに最後まで進めるか Criticalを立てた体数 0 / 12	Feasibility— N/A 実装・運用上、壊れにくいUIになっているか 静止画検品では判定しません（所見は 1-2節 に記載）



Feasibility は N/A（静止画検品では判定しません）。スコア0ではなく「評価なし」として、中心に点線で示しています。

6観点の平均（参考値）

2.80

判定はスコアの平均からは出しません。Severity から機械的に導出します。Feasibility は N/A のため平均に含めていません。

3段階判定

出してよし

要修正

要再構築

判断点＝構造からやり直す（→要再構築）／審査担当の判定
2026-08-04

3段階判定＝要再構築。判定は3段階（出してよし／要修正／要再構築）で、スコアの平均からではなく **Severity から機械的に導出**されます（→ 1-3節）。

スコアの読み方（0～5スケールの定義）：**5**＝問題なし・この観点で出して良い／**4**＝軽微・出せるが改善余地あり／**3**＝要改善・出す前に手を入れたい箇所がある／**2**＝重い・この観点が事業目的の妨げになっている／**1**＝破綻・この観点でユーザーが目的を達成できない。

この画面は、**Trust（2.00）**だけが「事業目的の妨げ」の水準にあり、他の4観点は「出す前に手を入れたい」水準です。判定が要再構築になったのは平均が低いからではなく、**Critical**が1つあり、その修正コストが構造だったからです。

Feasibility が N/A である理由：静止画検品では実装の壊れやすさを判定できないからです。※ ただし**静止画でも分かる範囲の実装所見は取れました＝D-2「テーブルの列幅に余裕があるか」＝No 12/12**（工種名という主キーが既定データで既に「…」に省略されている）・**D-3「長い文字列に崩れないか」＝No 11/12**。採点しないことと、見なかったことは別です。

1-3. 判定はどう出たか（機械の担当と、人の担当）

- ① 12体のレビュアーが、観点ごとに「最も重い問題の Severity」だけを付ける（スコアは付けない）
- ② 書記が集約規則で束ねる → Trust = Critical (2.00・Criticalを立てたのは 6/12)
- ③ 確定済みの導出規則で観点スコアへ (Trust 2.00/他4観点 3.00) ※集約と導出の規則は完全版には収録
- ④ 判定フォーマット 第2章 → Critical観点1件 → 「要修正/要再構築の判断点」で停止
————— ここまでが機械。ここから先が人 —————
- ⑤ 審査担当が修正コストを判断 → 「構造からやり直す方が安い」 → 要再構築

完全版には収録

Trust の Critical は **6:6 の同数**でした——その同数を Critical 側へ倒した**スコア集計の設計**と、**設計が結論を動かした初めての事例**の記録（誰の目で重く見たかも判定の一部です）

完全版PDFを受け取る (<https://design-qa.com/sample-report/>)

1-4. 所見（署名＝審査担当）

この画面の目的は「現場監督が工種ごとの進捗と遅れを掴み、**今日どこに手を打つかを決める**」ことである。しかし画面は、工程表・遅延一覧・作業行・人数といったセクションを**並べているだけ**で、その判断を支える構造になっていない。

当日の稼働人数が画面内で3通りに食い違う（26名/内訳20名/基礎工事8名/同作業行6名）、打設前に立上り型枠が解体されている、工程表が工期の約1/6しか映していない——これらは個別の不具合ではなく、「**誰が、いつ、何を判断するために見る画面か**」が設計されていないことの現れである。

したがって数値の整合を取るだけでは目的を満たせない。**修正コストは局所ではなく構造**であり、判定は**要再構築**とする。

1-5. 「作れたか」と「出せるか」は別の物差しです

この画面は、私たちのコールドテストで **4/5** の評点が付いていました。その評点は「**デザインシステムのコンポーネントが業種をまたいで嵌まったか**」を測ったもので、画面としての品質を測ったものではありません。

物差し	問い	#174 の結果
コールドテストの評点	作れたか （部品は嵌まったか）	4 / 5
Design QA の検品	出せるか （この画面を人が使えるか）	要再構築

この2つが同じ画面で並ぶことが、検品という仕事の存在理由です。tsc が緑であることも、コンポーネントが嵌まったことも、「出している画面か」の答えにはなりません。

2. ピンマップ（どこを、何体が、何と言ったか）

画面のキャプチャの上に、指摘の位置をピンで置いた地図です。ピンをクリックすると「どのレビューアが・どの設問で・何と言ったか」が全件出ます。生成は機械化されていて、書記が手で決めるのはピンの座標だけです（文面はレビューアの回答から直接引くため、本文と食い違いません）。

#174	
ピンの数	29箇所
評価の総数（延べ）	251件
色分け	赤=No（問題あり）／黄=判断できない／緑=良い点。ピンの中の数字=その箇所を指摘した体数
ヘッダに常置	画面の目的（1行）=この1行が Severity の基準であることが読み手に分かる形

補足

ピンマップは網羅ではなく抜粋です。Round B の判定は #174 だけで **588マス**（Yes / No / 判断できない・自由記述の設問を除く）あり、そのうち **251件**を地図に載せています。

緑（良い点）も同じ地図に載せています。批判だけの地図にしないためです。この画面で全員一致だった良い点は5件あります（→ 第5章）。

ピンマップ（画面の上で、どこを・何体が・何と言ったか）

パイロット第2巡／12体のレビューア・二段階・盲検／質問票 v0.4.0（toB業務画面 53項目）／最終判定=要再構築（審査担当・2026-08-04）

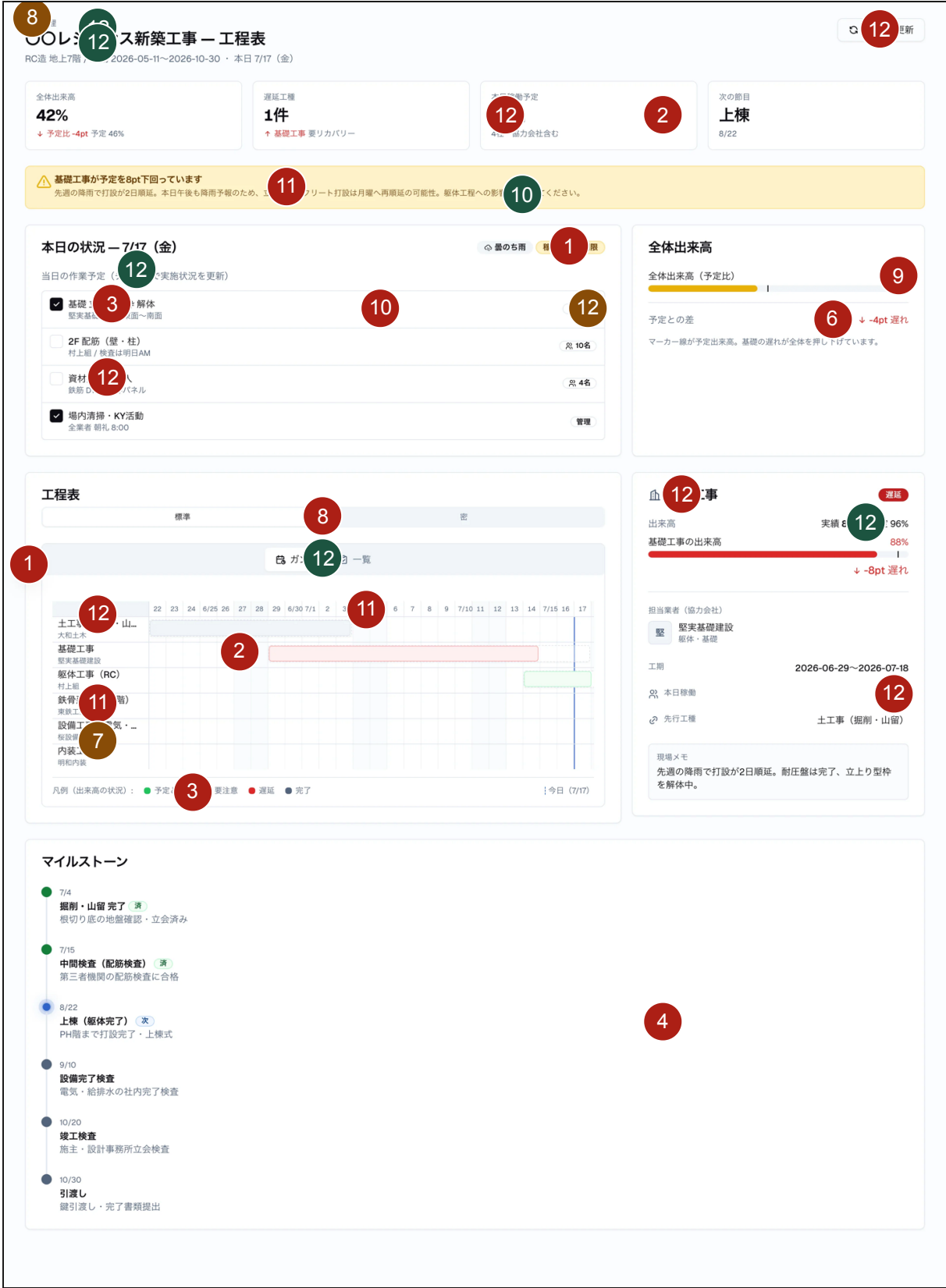
受付で記録した画面の目的（1行）
「現場監督が工種ごとの進捗と遅れを掴み、今日どこに手を打つかを決める」
この1行が、問題の重さ（Severity）を判定する基準です。

この画面の最終判定は「要再構築」です（審査担当・2026-08-04提出／判断点=修正コストは局所ではなく構造）。ここに出ているピンは判定の材料になったレビューアの声であって、判定そのものではありません。

ピン

評価の総数（延べ）

29 箇所 251 件 / レビューア12体



No (問題あり)	工種名が「…」で切れている（土工事／設備工事）	12 / 12体
No (問題あり)	「最新に更新」があるのに、いつ時点のデータか書かれていない	12 / 12体
No (問題あり)	専門用語・単位が説明されない（出来高／pt／KY活動）	12 / 12体
No (問題あり)	「基礎工事」詳細が何を選んだ結果なのか分からない（一覧との対応）	12 / 12体
良い点	良い点：見出しが物件名＋機能名で具体的、3秒で何の画面か言える	12 / 12体
良い点	良い点：工期・本日・出来高で、工程全体のどこにいるかが分かる	12 / 12体
良い点	良い点：当日の入力がチェック4件だけで、目的に対して過不足ない	12 / 12体
良い点	良い点：主張のすぐ近くに裏づけ（実績と予定の両建て）がある	12 / 12体
良い点	良い点：選ぶものの数が無理なく選べる範囲に収まっている	12 / 12体
判断できない	判断できない：無効状態・必須／任意・入力形式・確認・待ち時間が画面に写っていない	12 / 12体
No (問題あり)	ガントが工期全体を映していない（半年の工期に対し約4週分）	11 / 12体
No (問題あり)	ガントにバーが1本も無い行がある（未着手か範囲外か表示不能か区別できない）	11 / 12体
No (問題あり)	警告バナーが行き止まり（「確認してください」から次の一手へ行けない）	11 / 12体
No (問題あり)	チェックの保存・記録（誰がいつ）が示されない	10 / 12体
良い点	良い点：警告に原因・見通し・次に確認することまで書かれている	10 / 12体
No (問題あり)	重要な数字・補助テキストのコントラストが不足（「42%」が淡い黄）	9 / 12体
No (問題あり)	「標準」「密」トグルが何を切り替えるのか分からない	8 / 12体
判断できない	判断できない：前の画面との連続性（ロゴ・サービス名）が画面に写っていない	8 / 12体
判断できない	判断できない：0件・空状態の手当てが画面に写っていない	7 / 12体
No (問題あり)	同じ数字が2～3箇所繰り返される（42%／-4pt）	6 / 12体
No (問題あり)	右カード下と「マイルストーン」右側の余白が過大	4 / 12体
No (問題あり)	凡例の色と実際のバーの色が対応していない	3 / 12体
No (問題あり)	工程の前後が成立していない（打設前に立上り型枠を解体）	3 / 12体
No (問題あり)	【モバイル】KPIカードが1画面に1枚ずつで、本題まで遠い	2 / 12体
No (問題あり)	【モバイル】ガントで工種名も日付も読めず、横スクロールの合図も無い	2 / 12体
No (問題あり)	「N」丸バッジの写り込み（既知=gunjo issue #728）	1 / 12体
No (問題あり)	「稼働：一部制限」の中身（何がどこまで制限か）が書かれていない	1 / 12体

3. Top 1 Issue（この1件だけ、直し方まで書きます）

3-0. なぜこの1件を選んだか（選定：書記）

確定Issue 18件から選んだのは「当日の稼働人数が画面内で食い違う」です。理由は5つあります。

1. **12/12 の全員一致**。盲検の12体のレビューアーが例外なく指摘しました（18件中、最も強い信号のひとつ）。
2. **唯一の Critical 観点（Trust）の最重量です**。Critical を立てた6体すべてが、その根拠欄にこの食い違いを書いています＝判定の導出に直結した事実です。
3. **審査担当の所見が最初に挙げた事実＝人の判定の核でもあります**。
4. **静止画だけで第三者が追試できます**。4つの数字はすべて同じ1枚のキャプチャに写っており、操作も実機も要りません。
5. **提案が「表示の手直し」ではなく「構造の設計」になります**。この1件を正しく直すと、別の**確定Issue 1件**（基礎工事の人数が2箇所食い違う・12/12）と、別の**全員一致No 2件**（T3-5 語の統一／T1-2 数字の基準時刻）が同時に閉じます。「UI診断」（¥100,000）で何を設計するのが、この1件で伝わります。

▼ 採らなかった候補（参考）

- ・「**工程の前後が成立していない（打設前に立上り型枠を解体）**」——事実としては最も重い部類ですが、**質問票にこれを書ける設問が無く**、質問票上の体数は 3/12 に留まりました（Severity の根拠欄と自由記述まで含めれば 9/12 が触れています）。見本に載せるには「なぜ体数が少ないのか」の説明が要り、主役には向きません。✖ **これは画面の問題ではなく私たちの質問票の穴で、次巡で軸を新設します**。
- ・「**ガントが工期全体を映していない（半年の工期に対し約4週分）**」——11/12 と強い指摘ですが、提案が「期間の切替を付ける」で収束しやすく、**設計の中身を見せる材料としては薄い**と判断しました。

補足

記録上の注記：Top 1 として数えるのは1件＝確定Issue一覧の「当日の人数が突き合わない（26名 対 内訳20名）」（12/12）です。伏せた残りは17件になります（確定Issueの総数18件は不変）。

このあとの記述には「基礎工事 8名 対 6名」の食い違いも出てきます。**これは確定Issue一覧では別の1件（→ 4-1節 の #2）で、Top 1 とは別に数えています**。同じ原因（人数の出所が管理されていない）から出ているため、事実の説明と修正計画の中では切り離せません。

3-1. ISSUE #1 — 当日の稼働人数が、画面内で3通りに食い違う

観点	Trust（信頼・根拠が適切に伝わっているか）
観点の Severity	Critical（集約値 2.00・6/12 が Critical）
設問	T3-4（同じことを指す数字が画面内で一致しているか）=No 12/12
指摘したレビュアー	12 / 12（全員一致）
確信度	High（→ 本節⑥）

① 事実（画面から）

場所	表示	当日の人数として読めるもの
上部KPIカード	「本日稼働予定」 26名 ／補助行「4社・協力会社含む」	26名
当日の作業予定（4行）	「基礎 立上り型枠 解体（堅実基礎建設） 6名 」「2F 配筋（壁・柱） 10名 」「資材揚重・搬入 4名 」／4行目「場内清掃・KY活動（全業者）」は人数の位置に「 管理 」と入り、数が無い	合計 20名 （数えられる3行のみ）
右カード「基礎工事」詳細	担当業者「堅実基礎建設」／「本日稼働」 8名	基礎工事= 8名
（同じ業者の作業行）	上記1行目「堅実基礎建設 6名 」	基礎工事= 6名

26名・20名・8名・6名。同じ日・同じ現場の人数が、1画面の中で噛み合っていません。さらに、差の理由（管理者を含むのか、協力会社の内訳か、予定と実績の違いか）は画面のどこにも書かれていません。

補 足

差を埋められる唯一の手がかりも、埋まっていません。4行目「場内清掃・KY活動（全業者）」は、他の3行が人数を出している位置に「**管理**」という区分の語を置いています。**読み手は「残り6名はここか」と考えますが、数が書かれていないので確かめられません**——同じ列の意味が行によって変わっているため、**足し算の途中で手が止まります**。この点は複数のレビュアーが別の設問でも指摘しています（#2初見：「人数が入る位置に種別の語が入っており、同じ枠の意味が行によって変わる」）。

さらに**ラベルも揺れています**——上部は「本日稼働**予定**」、右カードは「本日稼働」。予定なのか実績なのかを、読み手が語から判断できません。

② なぜ問題か

これは「数字が1つ間違っている」問題ではありません。同じ事実についての集計が、画面の中に**3つ独立して存在している**ことが問題です。

3つが一致していたとしても、読み手には**それぞれが何を数えた数字なのかが分かりません**（26は管理者を含むのか／作業予定リストは当日の全作業を網羅しているのか／工種カードの8名は作業行の6名と同じ母集団か）。**合計と内訳が同じ画面に並んでいるのに、その関係が示されていない**——ここが構造の欠陥です。

この画面の目的は「**今日どこに手を打つかを決める**」ことです。手を打つとは、人を動かすことです。**その人数が読めない時点で、目的の達成が止まります**。

③ ユーザー影響（レビュアーの声・引用そのまま）

#1 現場監督（Trust=Critical の根拠欄）

「当日の人数が画面内で食い違う。上段『本日稼働予定 26名』に対し当日作業の合計は20名、基礎工事は『本日稼働 8名』なのに当日の基礎作業は『6名』。**人数は明日の手配と出面・請求の根拠なので、この状態では数字を外に出せない**」

#7 疑い深いユーザー（同）

「今日の人員という、**まさに手を打つ対象の数字**が画面内で食い違う。（略）**当日の手配判断を直接誤らせる**」

#9 事業責任者（同）

「出来高と人員をもとに手を打つ画面で数字が信用できないため、**判断の土台が崩れる**」

現場では「**26名で段取りを組む**」判断と「**20名で段取りを組む**」判断が別物です。どちらが正しいか画面から判断できない以上、利用者は画面を閉じ、別の手段（電話・台帳）で確かめ直すことになります。**確かめ直しが必要な画面は、判断のための画面として機能していません**。

④ 事業影響

#12 発注者・監理者（Trust=Critical の根拠欄）

「同じ『本日の人数』を指す数字が画面内で3通りに食い違い、かつ全ての数値に基準時刻と算定根拠が無い。進捗と遅れを掴んで当日の手を決めるという**目的そのものが成立せず、この画面の数字は報告にも判断にも使えない**」

3つの層で効きます。

1. **業務**：人数は手配・出面（作業員の出勤記録）・請求の根拠です。画面の数字が請求の根拠にならないなら、二重管理が発生します（＝この画面を導入した意味が消えます）。
2. **対外**：発注者・監理者に出す資料の元データがこの画面です。**数字が食い違う書類は、内容の正否以前に受け取られません**。

3. **プロダクト**：ここが崩れると、画面全体の数字（出来高42%・遅延-4pt・工期）に対する信頼も同時に落ちます。**信頼は項目ごとではなく画面ごとに失われます。**

⑤ SUGGESTED ACTION（修正計画）

方針＝「表示を揃える」のではなく、「**人数の出所を1つにする**」。表示だけ揃えると、次のデータで再発します。

Step 1 | 定義を決める（これが本体・画面の作業ではありません）

決めることは2つだけです。

- ・ **「稼働」の定義**：作業に就く実働者だけを数えるのか、管理・間接・搬入立会いまで含めるのか
- ・ **集計の単位**：現場全体／工種／業者のどれを一次データとするか

推奨＝「**作業行の人員割当**」を**唯一の一次データにする**（現場で実際に割り当てるのはこの単位だからです）。定義が2種類必要なら**フィールドを分けて両方出す**——たとえば「実働20名＋管理・間接6名＝計26名」と書けた瞬間、26と20は**矛盾ではなく内訳**になります。**※ 差の6名が何を指すかは、この画面からは判断できません。**それを決めるのが Step 1 です（画面の作業ではありません）。

Step 2 | 画面を、一次データからの導出に組み替える

場所	現在	修正後
上部 KPI	「26名／4社・協力会社含む」	「26名」＋補助行を内訳に使う ＝「実働20・管理6」。補助行の面積は既にあるので新規領域は不要
工種カード	「本日稼働 8 名」	差の理由が読める形に ＝「8名（うち当日の作業行 6名・ほか2名）」のように内訳を添える（何が「ほか」かは Step 1 の定義に従う）。数値は作業行から導出し、 カードが独自に人数を持たない
作業行	「6名」／4行目は「管理」	一次データ。ここだけが人数を 保持する 。 人数の列に区分の語を混ぜない （「管理」は区分の列へ移し、その行にも人数を入れる＝合計が画面上で成立する）
ラベル	「本日稼働予定」／「本日稼働」	1つの語に統一 し、予定と実績を出すなら「予定26／実績20」と明示する

補足

原則：合計と内訳が同じ画面にあるなら、「**合計＝内訳の和**」が画面上で読み取れること。読み取れないなら、どちらかを画面から外すべきです。

Step 3 | 再発を止める（実装・同時にやると安い）

- ・ 集計は**データ層で一度だけ**行い、UIは表示に徹する（画面内に同じ事実の独立フィールドを作らない）
- ・ **基準時刻を出す**——「7/17 9:12 時点」。この画面には「最新に更新」ボタンがあるのに、いつ時点のデータかが書かれていません（**T1-2=No 12/12**）。人数の出所を1つにする作業のついでに閉じられます
- ・ チェック（実施状況の更新）が人数に影響するなら、**反映のタイミング**も同じ場所に書く

この1件を直すと、同時に閉じる全員一致No が2件あります＝T3-5（同じものを2つの語で呼んでいる・No 12/12）とT1-2（数字にいつ測ったかが添えられていない・No 12/12）。3つは別々の不具合ではなく、「数字の出所を管理していない」という1つの原因の3つの現れ方です。

工数の目安：表示側の実装は小さい（半日～1日）。重いのは Step 1 で、これは画面の作業ではなく業務側の合意です（誰を稼働に数えるか）。ここを飛ばして表示だけ揃えると、次のデータで必ず再発します。先に決めるべきは、どこに何を出すかではなく、何を数えているかです。

補 足

このIssue単体は局所修正が可能です。総合判定が「要再構築」なのは、この破綻が単独ではないからです——工程の前後が成立しない・工程表が工期の約1/6しか映さない・警告から次の一手へ行けない、これらが同じ原因（誰が、いつ、何を判断するための画面かが設計されていない）から出ています。個別に潰すより、目的から組み直すほうが安い——それが審査担当の判断です。

⑥ 確信度：High

根拠	
一致	12/12 の全員一致（盲検・相互不可視）
検証可能性	画面の文字列だけで算術的に確かめられる（26 ≠ 6+10+4 / 8 ≠ 6）
静止画の限界の外側	操作・実機・DOMを要しない。4つの数字はすべて同じ1枚に写っています
再照合	書記が 2026-08-05 にキャプチャを再確認し、4箇所すべての表示を確認済み

4. 残りのIssue

確定Issue の基準＝「2体以上が同一箇所を引用した指摘」（体数だけを基準にします。少数の視点が見つけた実害を消さないためです）。引用の無い指摘は集計から捨てています（この画面では引用のないNoは0件でした）。

補足

Severity は現在の体制では「観点ごと」に付きます（レビュアーには観点ごとに最も重い問題のSeverity だけを付けさせる仕様）。**Issue1件ごとの Severity は、この体制ではまだ取っていません**——
下表の Severity 列は「そのIssueが属する観点の集約 Severity」です。**Issue単位で重さを取れるようにすることは、次巡の宿題として公開しています**。指摘した体数のほうが、この画面では実質的な重さの指標です。

4-1. 確定Issue（Top 1 の1件を除く 17件）

#	Issue	観点	観点のSeverity	体数
2	同じ工種の人数が2箇所で食い違う（基礎工事「8名」対 同じ業者の作業行「6名」）	Trust	Critical	12/12
3	工種名が「…」で切れている（土工事／設備工事）	Feasibility	（非採点）	12/12
4	「最新に更新」があるのに、いつ時点のデータか書かれていない	Trust / Flow	Critical / Major	12/12
5	専門用語・単位が説明されない（出来高／pt／KY活動）	Friction	Major	12/12
6	「基礎工事」詳細が何を選んだ結果なのか分からない（一覧との対応）	Flow	Major	12/12
7	ガントが工期全体を映していない（半年の工期に対し約4週分）	Clarity	Major	11/12
8	ガントにバーが1本も無い行がある（未着手か範囲外か表示不能か区別できない）	Trust / Clarity / Friction	Critical / Major	11/12
9	警告バナーが行き止まり（「確認してください」から次の一手へ行けない）	Clarity / Friction	Major	11/12
10	チェックの保存・記録（誰がいつ）が示されない	Flow	Major	10/12
11	重要な数字・補助テキストのコントラストが不足（「42%」が薄い黄）	Clarity	Major	9/12
12	「標準」「密」トグルが何を切り替えるのか分からない	Action	Major	8/12

#	Issue	観点	観点のSeverity	体数
13	同じ数字が2〜3箇所で繰り返される（42% ／-4pt）	Clarity / Friction	Major	6/12
14	右カード下と「マイルストーン」右側の余白が過大	Trust	Critical	4/12
15	凡例の色と実際のバーの色が対応していない	Clarity	Major	3/12
16	工程の前後が成立していない（打設前に立上り型枠を解体）	Clarity	Major	3/12
17	【モバイル】ガントで工種名も日付も読めず、横スクロールの合図も無い	Clarity	Major	2/12
18	【モバイル】KPIカードが1画面に1枚ずつで、本題まで遠い	Flow	Major	2/12

4-2. 候補（1体のみの指摘・確定にはしていません）

Issue	観点	体数
「稼働：一部制限」の中身（何がどこまで制限か）が書かれていない	Friction	1/12
「N」丸バッジの写り込み	Flow	1/12

「N」丸バッジは画面の欠陥ではありません。開発ツールのボタンが撮影時に写り込んだもので、既知の事象として別に管理しています。審査対象から分離し、判定には算入していません。

5. OK項目（良かったところ）

批判だけの報告書にはしません。全員一致で「良い」と判定された箇所を、同じ地図に緑のピンで載せています。

良い点	観点	体数
見出しが物件名＋機能名で具体的。 3秒で何の画面か言える （「RC造 地上7階 / 工期 2026-05-11～2026-10-30 ・ 本日 7/17（金）」）	Clarity	12/12
工期・本日・出来高・次の節目で、 工程全体のどこにいるかが分かる	Flow	12/12
当日の入力がチェック4件だけ で、目的に対して過不足がない（「チェックで実施状況を更新」と目的も明記）	Action	12/12
主張のすぐ隣に裏づけがある （「42%」の直下に「予定比 -4pt 予定 46%」／「88%」の横に「実績88% / 予定96%」）	Trust	12/12
選ぶものの数が 無理なく選べる範囲 に収まっている（切替2択×2・当日作業4件・工種6行）	Friction	12/12
警告に 原因・見通し・次に確認することまで 書かれている	Action / Friction	10/12

この画面は雑に作られたものではありません。むしろ丁寧に作られており、上表のとおり評価された点が複数あります。
それでも要再構築になる——それが、部品の完成度と画面としての成立が別物であることの実例です。

6. この判定はどこから出ているか

補足

この表の「二段階」以降は、限定版では伏せています。

完全版PDFを受け取る <https://design-qa.com/sample-report>

担保	中身
公開された物差し	58項目の質問票（ review-framework/uixhero-review-framework.json v0.4.0）を公開しています。設問・観点・該当条件まで機械可読で公開しており、誰でも同じ物差しを当てられます。この画面では該当53項目
12体のレビュアー	現場監督／初見／UXデザイナー／アクセシビリティ／フロントエンド／せっかち／疑い深い／現場×モバイル／事業責任者／若年×モバイル／シニア／発注者・監理者。視点を分けることで、1人の主観を判定から外します
盲検	レビュアーには依頼主も制作者も伝えません。画像は中立名にコピーして渡し（ screen-02.png ）、互いの回答も見せません。毎回「作業環境の文脈を認知したか」の自己申告を取り、認知した体数をレポートに明記しています
二段階	
引用の義務	
スコア集計の設計	
確定の基準	
集計の機械化	
最終判定は人	

7. あなたの画面で、同じことをします

本書は、**私たち自身の画面を検品した記録**です。同じ物差し・同じ12体・同じ手順を、あなたの画面に当てます。

検品		診断
何が分かるか	どこが悪いか（確定Issue・重要度・ピンマップ）	どう直すか（本書の第3章が、Issueの数だけ付きます）
直し方	方向を1～2行	修正計画の設計（優先順・工数の目安・再発防止まで）
再判定	—	1回を含みます（目安90日以内・同じ物差し・同じパネルで測り直し、前後を並べます）

この見本で伏せた17件にも、第3章と同じ密度の SUGGESTED ACTION が付きます。

診断プランを見る

[_<https://design-qa.com/ui-trial>](https://design-qa.com/ui-trial)



発行者	UIXHERO DESIGN QA（4px合同会社）	問い合わせ	contact@uixhero.com
ウェブ	design-qa.com	文書番号	DQA-2026-0804-174-01
発行日	2026-08-07（第1版（限定版））	判定日	2026-08-04（署名＝審査担当）

UIXHERO Design QA／書記：Ruka・判定：審査担当。文体規範＝人を裁かない。制作物を、公開された物差しで測る。

この見本の題材は私たち自身が作った画面（GUNJO コールドテスト #174）です。他社の画面ではありません。