

# ユーザーインターフェースについて

2001年5月28日

98sj070 戸塚孝尋

## 1. 主旨

ユーザーインターフェース、特にGUIに注目して、その設計基準を紐解くこと。

## 2. 評価基準

- ・ 作業や課題に対する効率
- ・ ユーザーの満足度

## 3. ユーザーに対する評価

- ・ 操作を覚えるのに必要な時間（学習）
- ・ 操作を遂行するのに必要な時間（実行）
- ・ ユーザーが起こすミスの割合（誤り）
- ・ 操作内容を記憶してられる時間（保持）

これらのバランス配分は、そのソフトウェアの用途によって決定される。

（例）

航空管制システム

ホテル予約システム

ビデオゲーム

## 4. 直接操作についての定義

直接操作とはコンピューターを意識しないで済むような、より直接的な操作のこと。

- ・ 物理的な操作
- ・ 高速で逐次的な操作
- ・ 操作の可逆性
- ・ 操作結果を即座に表示

（参考文献）ユーザーインターフェースの設計  
Bシュナイダーマン著 東基衛、井関治 訳  
日経BP出版センター