

グラフィカルユーザーインタフェース に対する視点

岩崎建樹* 小川健一*
土屋雅人* 杉村美砂*
山崎友賀*

要 旨

日常生活や仕事のあらゆる場面で、高機能化・複雑化した機器が数多く利用されるようになってきている。機能・性能が向上すると、操作にかかわる情報量が急速に増大することから、多くの機器は操作手順が煩雑になったり、欲しい情報が奥に収納されてなかなかたどり着けないことがある。

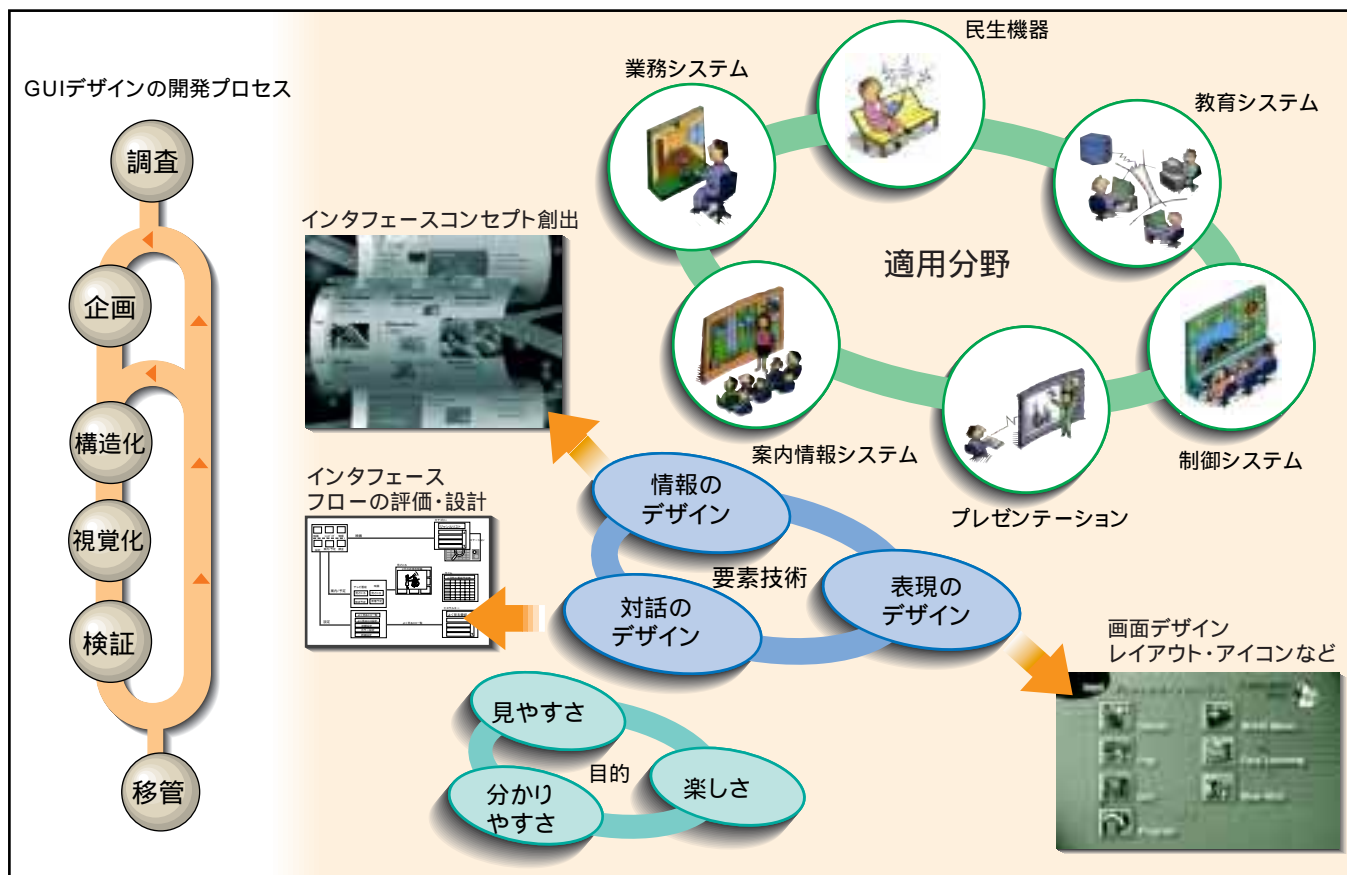
そこで、操作にかかわる情報をいかにハンドリングして必要な情報にアクセスするか、人と機械のコミュニケーションの接点をユーザーインタフェースとしてとらえ、その在り方をユーザーの視点から設計することが求められるようになってきている。

特にディスプレイに映し出されるスクリーンユーザーインタフェースは、製品の使いやすさを決定付ける大きな要素となっている。

そして現在では、その操作環境の一つとして、GUI (Graphical User Interface) が広く用いられるようになってきている。

GUIを開発するデザイナーには、操作対象の持つ情報の構造を理解・整理して、操作対象物や操作行為そのものを、次の手順に従って、分かりやすく視覚表現する能力が求められる。

- (1) 見やすさ、分かりやすさ、楽しさを基本的な目的とする。
- (2) 情報のデザイン、対話のデザイン、表示・表現のデザインを要素技術として持つ。
- (3) 情報の調査 情報の企画 情報の構造化 情報の視覚化 情報の検証 情報の移管の開発プロセスで開発を進める。



GUI開発デザインプロセス

三菱電機の多岐にわたる製品分野、コンテンツに対して、三つの基本的な目的を定め、三つのデザイン技術を用いて、五つの開発プロセスを経ることによってGUI開発支援を行っていく。