

・ユーザーインターフェース

UI … UI(ユーザーインターフェース)は、ユーザーとコンピュータの間で情報をやりとりするための接点。
例: ボタン、配色、画面のレイアウトなど、分かりやすい使いやすさ、見た目に対するための必要なもの。
ポイント: 見た目、操作性

UX … UX(ユーザーエクスペリエンス)はUIの設計やシステム、動作など、あらゆる観点から、使いやすさなどを評価するもの。 ポイント: 実際に使ったときの体験

・CUIとGUI

CUI … コンピュータの操作を文字で行うUI。

例: コマンドプロンプト、ターミナル、プロトコラミング、システム管理など…

GUI … ウィンドウやアイコンなどの視覚的な要素でコンピュータの操作を行うユーザーインターフェース
直感的に操作を行うことができる。

Windows、Mac、Android、iOSなどで画面に表示されるもの。

・GUI部品の例

・ラジオボタン … 選択肢の中から、一つだけ選択可能、通常、丸いボタン

例: 学科を選んでください。

特別進学 進学選抜 文理進学 工業科 商業科
互いに排他的な1つ目の選択肢から、1つを選ぶ

・チェックボックス … 選択肢から複数の項目を選択できる部品。通常、四角いボタン

例: 進みたい分野を選んでください。

医療・福祉 法律・会計 情報 Web・デザイン

・フルタウンメニュー … 選択肢を一覧表示し、その中から1つの項目だけを選択できる部品。



- ・コンボボックス、フルターゲットメニューに手入力ができるテキストボックスを追加した部品。

クラス入力	へ
11	
12	
13	
14	

←リストとテキストボックスから選べる。
テキストボックスではリストに無いものも入力ができる。
(システムによつては無効な操作で判断される)

・UI設計

▷ユーザビリティ…特定のユーザーが特定の利用状況において、システム製品又はサービスを利用する際に効率、効率及び満足度を半り、特定の目標を達成する度合い。

機能的な側面に焦点を当てて評価する。

→アクセシビリティ…多様な状況や能力を持つ人々が製品や、サービスを利用できるのかどうかで評価。

例: Webサイトの音声読み上げ。

→視覚障がいのある方でもサイトの情報を知ることができます。

・ユーザビリティの評価

「これだけの利用者がストレスを感じることなく、目標とする要求を達成できるか」という観点で評価される。

評価方法

・インタビュー法

・ヒューリスティク法… UI/UXの専門家が経験則や知識からユーザビリティの評価をする。

・ユーザビリティテスト… 実際にユーザーにサービスを使つもらい、様子を観察して評価をする。
例: Googleのアンケートなどからその例。

・ログデータ分析法… アクセスログや、起動ログなどを用いて、サービスの使いやすさを評価する。
例: WebサイトのCookie、ユーザーの検索などに合わせて広告を表示するときなどに使う。

・**入力チェック**…ユーザービリティを向上させるために、ユーザがコンピュータに入力したデータが適切かどうかを調べること。

もし、誤りがあればエラーを表示する。

入力チェック方法

・**論理チェック**…入力されたデータが論理的に正しいか検査する。

例えは、Xでホストを予約するとき、過去の日付ではエラーにする。

・**重複チェック**…入力されたデータが重複していないかチェック。

・**フォーマットチェック**…入力されたデータの形式が正しいかどうかチェック。

例えは、半角入力のフォームで、全角入力だとエラーにする。

・**シーケンスチェック**…入力されたデータが正しい順に並んでいるかチェック。

▷その他、ユーザビリティを向上させる機能

・**Undo機能**…直前の操作を取り消して、元の状態にする。

・**マクロ機能**…一連の操作をコンピュータに記憶させて、作業の自動化を図る機能。

・**ショートカットキー**… $Ctrl+C$ でコピー、 $Ctrl+V$ で貼り付けなどの特定の操作を簡略化させたもの。

▷**ユニバーサルデザイン**

年齢、文化、言語、能力の違い、障害の有無などにかかわらず、すべての人が利用できるデザインのこと。

▷**ハリアフリーデザイン**

高齢者や障害者が生活する上の障壁を取り除く設計