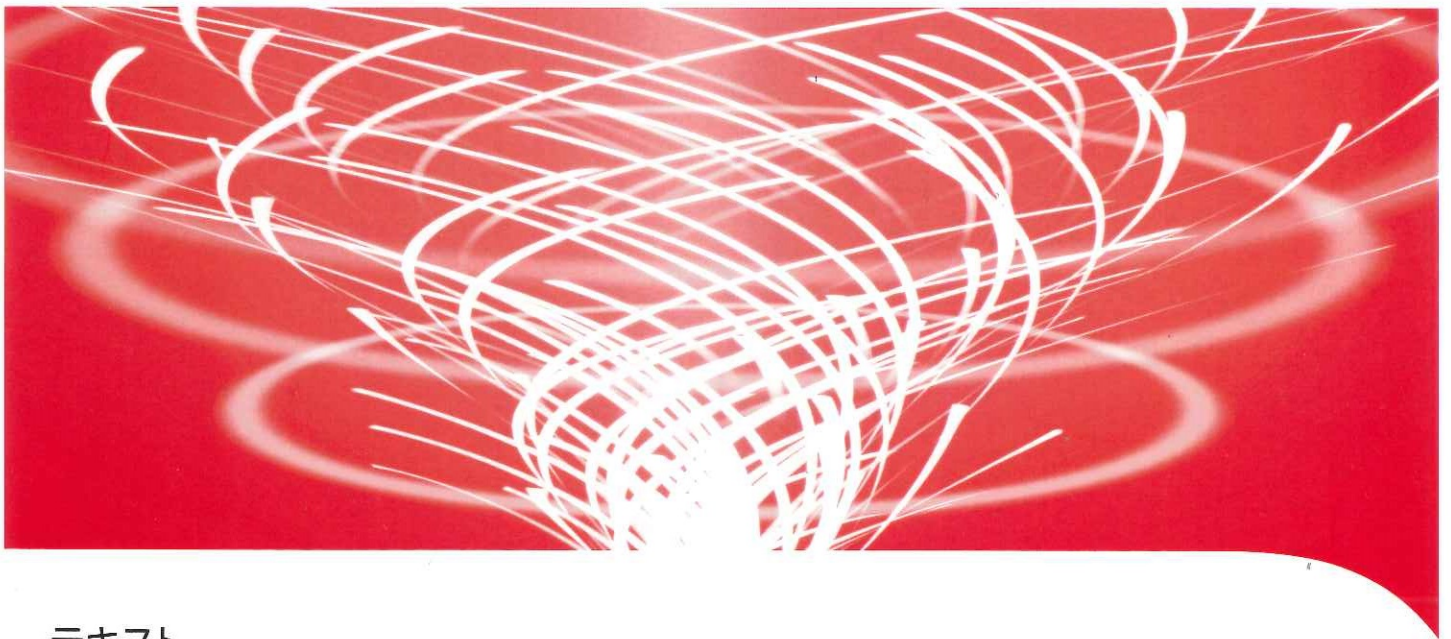


FUJITSU 人材育成・研修サービス ユーザーインターフェース設計の基礎



テキスト

UZS06L1N-03

目 次

第 1 章 ユーザーインターフェース設計の概要

1.1 ユーザーインターフェースとは.....	13
1.2 ユーザーインターフェースの歴史.....	14
1.3 ユーザーインターフェースについて考えてみよう.....	15
1.4 ユーザーインターフェースに求められるもの.....	16
1.5 ユーザビリティ.....	17
1.6 人間中心設計とは.....	19
【参考】 ユーザーエクスペリエンス(UX)とは.....	20

第 2 章 ユーザーインターフェース設計の基本概念

2.1 認知	
2.1.1 認知について確認しよう.....	23
2.1.2 認知の仕組み.....	24
2.2 記憶	
2.2.1 記憶について確認しよう.....	25
2.2.2 記憶の仕組み.....	27
2.3 ユーザーの視線	
2.3.1 ユーザーの視線の流れを確認しよう.....	29
2.3.2 視線の流れを誘導しよう.....	31
2.4 ユーザーの視認性	
2.4.1 色の印象について確認しよう.....	33
2.4.2 色が与える印象.....	34
2.4.3 色彩について確認しよう.....	35
2.4.4 色彩とは.....	36
2.4.5 色の決め方.....	37
2.5 デザインパターン	
2.5.1 画面レイアウト(グルーピング).....	38
2.5.2 画面レイアウト(ゾーニング).....	39
2.5.3 ナビゲーション.....	40
2.5.4 コントロール部品.....	41
2.5.5 フィードバック.....	43
2.5.6 ユーザーエラー防止性.....	44
2.6 ピクトグラムの活用.....	45
【ユーザビリティ・アクセシビリティ指針チェック項目】.....	46

第3章 ユーザーインターフェース設計の進め方

3.1 従来の開発プロセスにおけるUI設計の位置づけ	49
3.2 人間中心設計	50
3.2.1 利用状況の把握と明示	51
3.2.2 ユーザーの要求事項の明示	52
3.2.3 設計による解決法の作成	53
3.2.4 要求事項に対する設計の評価	54
3.3 人間中心設計を取り入れた開発プロセス例	55

クイズ解答例

2.1.1 認知について確認しよう(解答例)	59
2.2.1 記憶について確認しよう(解答例)	60
2.4.3 色彩について確認しよう(解答例)	61

索引	63
----------	----