

「UI」と「UX」

UI・UXとは？

- ▶ User Interface
- ▶ ユーザーがパソコンなどのデバイスとやり取りをする際の入力や表示方法などの仕組みやデザイン。

- ▶ User Experience
- ▶ サービスなどによって得られるユーザー体験。

今回は？...

- ▶ Web製作におけるUI/UXを考える
- ▶ 実際にHTML・CSSを書く

よいデザインの原則

- ▶ UXに関する理論
 - ▶ 1. 可視性
 - ▶ 2. よい概念モデル
 - ▶ 3. よい対応付け
 - ▶ 4. フィードバック

よいデザインの原則

- ▶ UXに関する理論
 - ▶ 1. 可視性
 - ▶ 2. よい概念モデル
 - ▶ 3. よい対応付け
 - ▶ 4. フィードバック

よい概念モデル

▶ 概念モデルとは

- ▶ 「物事」「考え」「対象」「現象」など、仕組みの本質を抽出して単純化した構造図。
- ▶ 設計段階においてルールを定めること。

よい概念モデル

▶ メンタルモデル

- ▶ ある属性層に共通する過去の経験や心理面から構成される一般認知。
- ▶ 頭の中で「ああなったら、こうなる」といったような「行動のイメージ」を表現したもの。

- ▶ 概念モデル

- ▶ 設計者が定める

- ▶ メンタルモデル

- ▶ 利用者側が抱く「行動のイメージ」

「概念モデル」と「メンタルモデル」の一致
→利用者が「わかりやすい、使いやすい」と感じる

実際に作ってみる

```
<<!DOCTYPE html>
<html lang="ja">
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <link href="style.css" rel="stylesheet">
    <title>UIとUX</title>
  </head>
  <body>

    <div class='btn'>
      <a>押す</a>
    </div>

  </body>
</html>>
```

```
.btn{
  width:90px;
  height:90px;
  line-height:90px;
}
.btn a{
  display:block;
  width:100%;
  height:100%;
  text-decoration: none;
  background:#FF8181;
  text-align:center;
  color:#FFFFFF;
  font-size:20px;
  font-weight:bold;
  border-radius:50px;
  box-shadow:0px 5px 8px 0px #BBBBBB ;
  text-shadow:0px 1px 1px #444444 ;
}
.btn a:hover{
  background:#FF0303;
  color:#FFFFFF;
  margin-top:5px;
  box-shadow:none;
}
```

ボタン

通常時 (ボタン・テキストに影)



:hover時



通常時

概念モデル

- ▶ 設計者(自分)が定めておく
- ▶ ボタンの本質
 - ▶ 押すという行為
 - ▶ =出っ張っている

→出っ張りの表現に影を付ける

メンタルモデル

- ▶ 現代人という属性
- ▶ ボタン(物理)はありふれている
- ▶ Webサイトにおいても出っ張りは押したくなる



:hover時

概念モデル

- ▶ ボタンの本質
 - ▶ 押すという行為
 - ▶ =出っ張っている

→引っ込んだ表現 影を消す

メンタルモデル

- ▶ ボタンが“押下可能”状態であると認識できる
 - ▶ 離すと動作が完了する

- ▶ 「通常時」に「:hover時」を予測できる

→メンタルモデル



「概念モデル」と「メンタルモデル」の一致
→利用者が「わかりやすい、使いやすい」と感じる

よいデザインの原則

- ▶ UXに関する理論
 - ▶ 1. 可視性
 - ▶ 2. よい概念モデル
 - ▶ 3. よい対応付け
 - ▶ 4. フィードバック

よい対応付け

▶ 対応付けとは

- ▶ コントロール手段の動きと、それが及ぼす結果との間の関係
 - ▶ Ex.車のハンドルを右に回すと車は右に進み、左に回すと左に進む

よい対応付け

- ▶ よい対応付けとは(抜粋)
 - ▶ ユーザーの行為とそれがシステムに及ぼす影響の関係
 - ▶ (擬似的な)ボタンを押すという行為と、それに応じてページが遷移するというシステムが対応

よいデザインの原則

- ▶ UXに関する理論
 - ▶ 1. 可視性
 - ▶ 2. よい概念モデル
 - ▶ 3. よい対応付け
 - ▶ 4. フィードバック

フィードバック

- ▶ フィードバックとは、ユーザーが起こしたアクションに対して何らかのシグナルを提供すること
- ▶ 入力に対して出力が帰ってくること
 - ▶ 今回の例では、:hoverという入力に対して、影を消すという出力が帰る

フィードバック

▶ 1. 通常

操作が何も行われていない状態を表す。

▶ 2. ロールオーバー

マウスカーソルがボタンの上に来た時に、ボタンを押すことが可能であることを表す。

▶ 3. 押し下げ

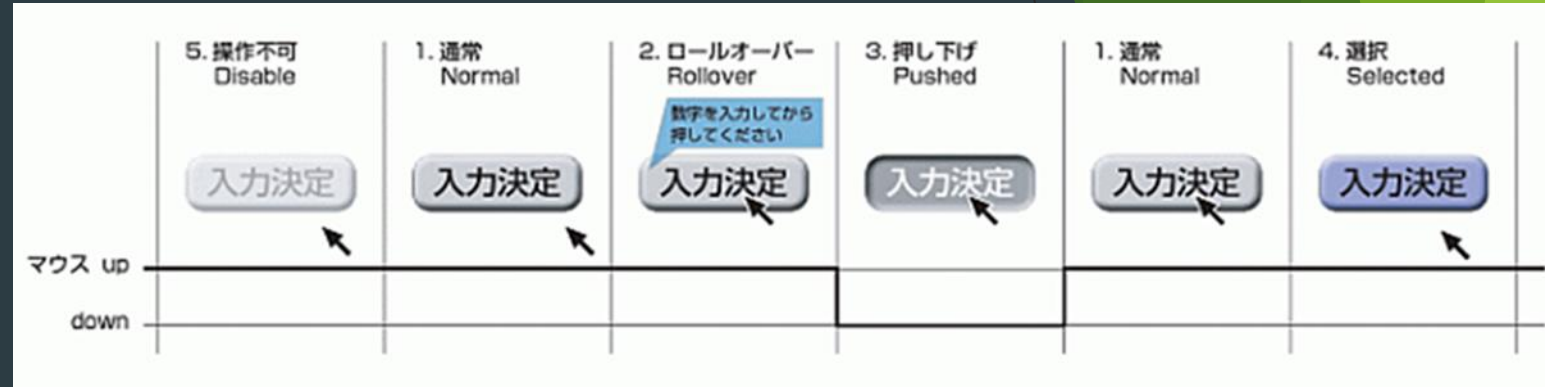
ボタンが押されており、離す前の状態を表す。

▶ 4. 選択

ボタンが押された状態を維持したい場合に用いられる。

▶ 5. 操作不可

ボタンが使用できない状態であることを表す。



まとめ

- ▶ レガシー理論でも適用可能
- ▶ Web開発・デザインにおいてはこのような理論を意識すべき

今後の方針

- ▶ 「UI」にフォーカス
- ▶ 1章 UI/UXとは(3年生の内容)
- ▶ 2章 UIの実証研究
 - ▶ タスクの遂行時間,誤操作回数
 - ▶ 発話プロトコル法
 - ▶ 喋った内容を分析する
 - ▶ 使い慣れているアプリと使い慣れていないアプリ → フィンテック関係
- ▶ 3章 技術的なコンテンツを取り入れる(CSSなど)
- ▶ 4章 UIのイノベーションについて考察
 - ▶ 最も使いやすいインタフェース → 慣れ
 - ▶ 慣れ vs イノベーション