Principles: 原則

目標

•ユーザーインターフェイスの定義を理解する

•さまざまなインタラクションスタイルを理解する

•ユーザーインターフェイスの設計プロセスを理解する

•一般的な原則を理解するユーザーインターフェイスの設計

•ペーパープロトタイプの作成方法の説明

•ユーザーはコンピュータの使い方を忘れる

•簡単、自然な、魅力的な交流を推奨する

•ユーザーが必要なタスクを実行できるようにする

•ユーザーが簡単にやりたい事を進める

Satisfaction: 満足、Contented: 満足している、Productive: 独創的な、生産的な

Interaction: 相互作用

•直接操作

•メニュー選択

•フォーム記入

•コマンド言語

Intuitive: 直観的な、Aboid: 避ける、回避する、Required: 必要、Suitable: 適切な

Visual metaphor: 視覚的なメタファー(PCのごみ箱)、Retrieval; 検索

・適切な場所にタスクやオブジェクトの視覚的なメタファーを実装するのは難しいかもしれない

・経験豊富なユーザーにとっては遅く、多くのメニューオプションに煩わしくなる事がある

・不良なエラー管理

Interaction Techniques: 対応テクニック、eye gaze: 視線

allow: 許可する、indicating; 示す、simultaneously: 同時に、represent: 代理

rather than: のではなく、interest: 利子

without experience: 経験なし、immediate: 即時

Information remains visible in its own window when attention is switched.

注意が切り替わると、その情報はウィンドウに表示されたままになります。

realize: 理解、consider optical alignment: 工学的な位置合わせを検討する

matrix columns: 行列の列、columns(カラム): 桁