

身の回りの UI

26002201991 園山佳典

(1) 課題内容

図1はテレビのリモコンでテレビを操作するためのUIである。使い方は、リモコンにあるボタンを押すことでテレビの制御をする。例えば、図1の左上にある赤い電源ボタンではテレビの電源をオン/オフの切り替えができ、図1の中央にある+と-のボタンでは音量を調節できる。テレビのリモコンを利用して便利で使いやすいと感じた。各種ボタンの上に何のボタンかが書かれているため誰が使っても簡単に操作ができるようになっていていると感じた。また、使用頻度の高い電源ボタンが赤色であるなどわかりやすいデザインにされていると感じた。

図2はゲームのコントローラーでビデオゲームの操作するためのUIである。使い方はコントローラーのボタンを押したりスティックを動かしたりすることでゲームを操作する。例えば、スティックを動かすことでキャラクターの移動ができ、X, A, B, Yのボタンでジャンプ、攻撃、アイテムの使用などゲームに対応した操作ができる。ゲームのコントローラーを利用して感じたことは操作性がよくデザインも工夫されているということである。コントローラーを正しく持つとすべてのボタンに手が届き素早い入力が可能であると感じた。図2のようなゲームのコントローラーは多くの種類があるがそのほとんどでボタンの配置などが同じでありコントローラーを変えても操作が簡単に行えるのが良い点だと感じた。

図3はパソコンのキーボードでコンピュータを操作するためのUIである。使い方はキーを押すことで文字や数字をコンピュータに入力できる。また、ショートカットキーというパソコンを簡単に操作するためにキーを組み合わせることで作業を効率的に行える。キーボードを利用してその利便性を感じた。文字や数字を入力するタイピングはキーを押すとすぐにパソコンに反映され速さに制限がないのが便利であった。また、キーボードには様々な種類があり図3のキーボードは取り外し可能でパソコンをタブレットとして扱うことができ、持ち運びもしやすくなっていると感じた。



図1 図の説明



図2 図の説明



図 3 図の説明