

デザイン

インタフェース・デザイン

- インタフェース：接面
 - 人與人
 - 人とコンピュータ
 - コンピュータとコンピュータ
- デザイン
 - 視覚的デザイン
 - ユーザビリティ

ユーザビリティ

- Signifier $\doteq$ Affordance
 - ユーザを適切な行動へ導く知覚可能なサイン
 - 説明されなくても何をすればよいかわかる
例: ドアノブ, タンスの取っ手, スイッチ
- 設計論
 - Shneiderman の8つの黄金律
 - Donald A. Norman の7原則

Shneiderman 8つの黄金律

1. 操作に一貫性を保つ
2. お得意様にはショートカットを用意
3. あらゆるアクションに有益なフィードバックを
4. 完了感を与える対話
5. 簡単なエラー処理を提供
6. 簡単にやり直しできる
7. 内部の動きが把握できる
8. 人間の短期記憶に負担をかけない

視覚的デザイン

- 見やすいのが大前提！！！！
- フォントサイズ, 色, 種類, 背景色
- 配色の基本
 - テーマカラー: 70%
 - サブカラー: 25%
 - アクセントカラー: 5%
- 配色支援サイトを使うのも手
 - <https://kuler.adobe.com/>