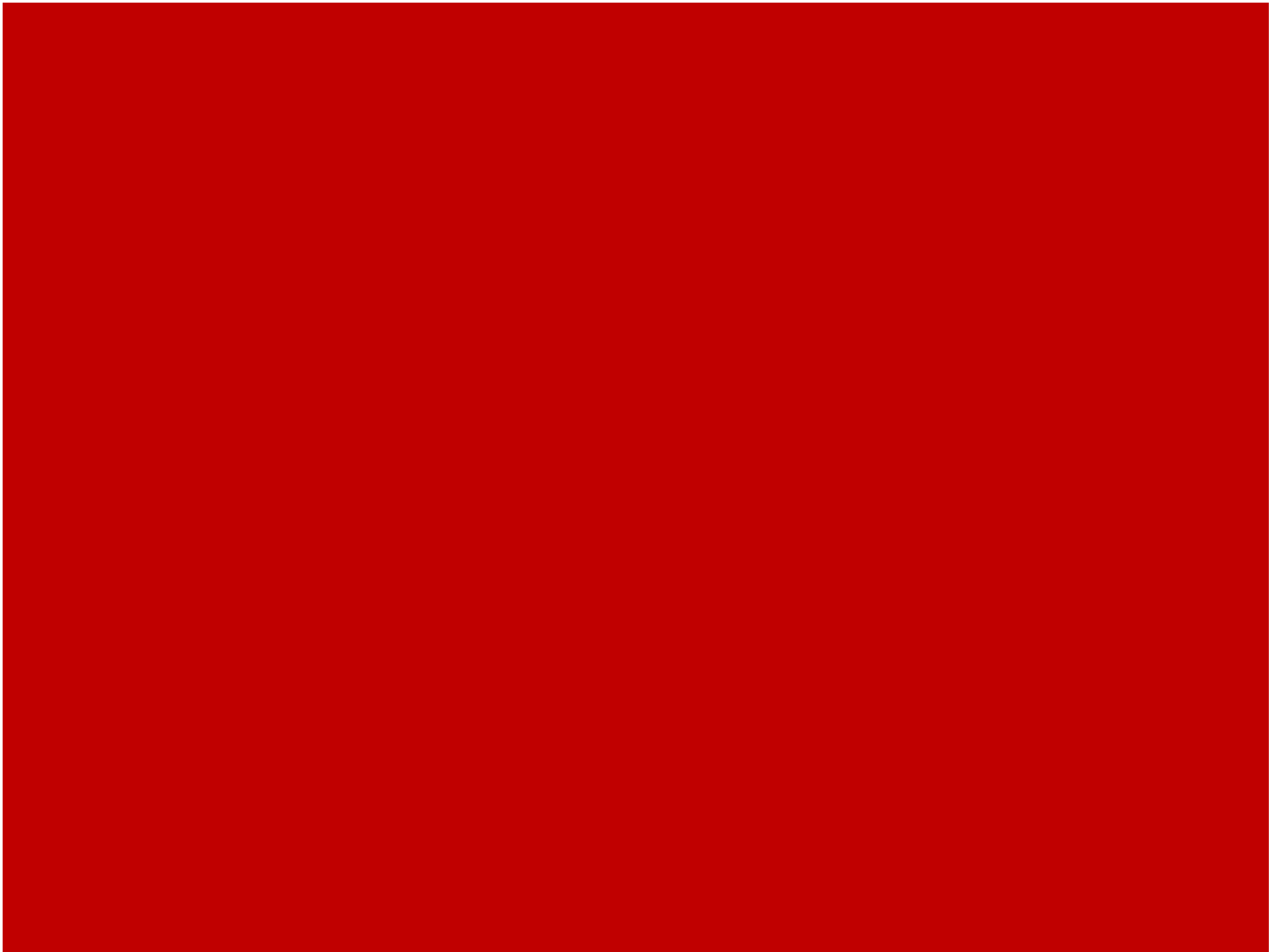


戦慄のBADUI

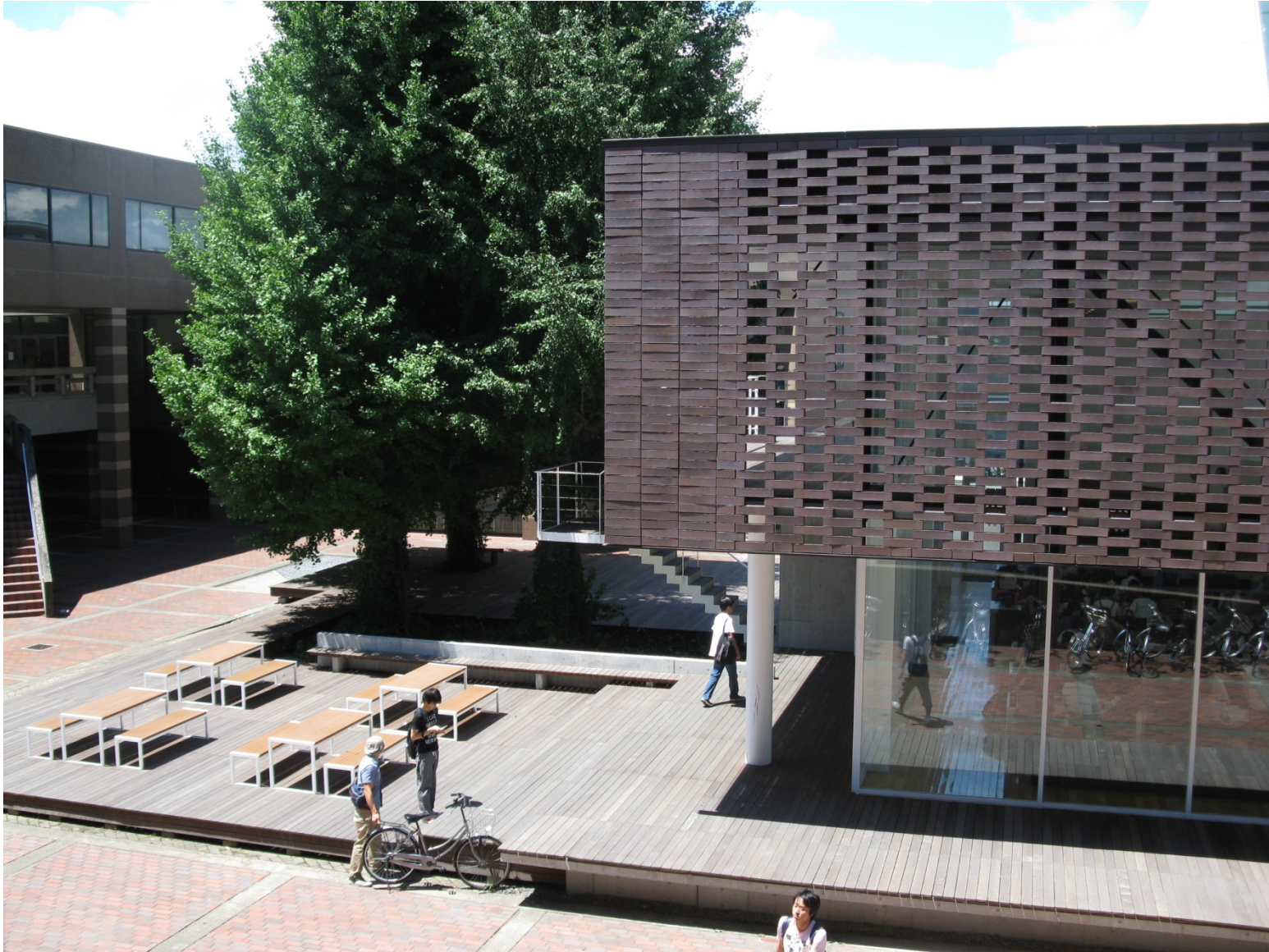
くらもといたる



Case. 1

戦慄の廃棄物格納庫

某K都K芸S維大学学食



(それなりに美的な) **ごみ箱**...



...ではなかった！





Case. 2

戦慄の署名拒否装置

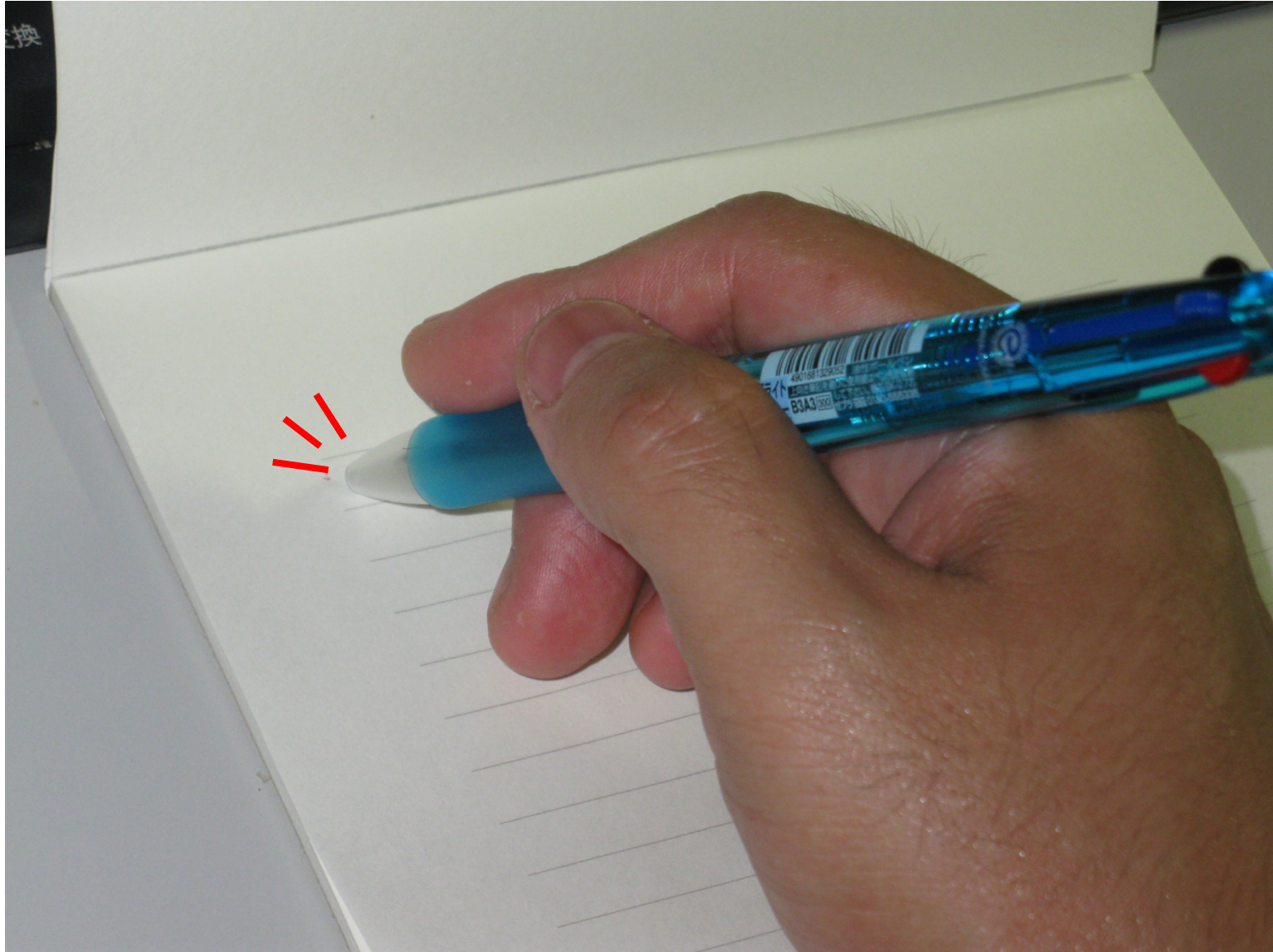
3色ボールペン(210円税込)



サインを...



...拒否！



自動署名拒否のしくみ



BADUI のうまれるしくみ(1)

- 良いユーザインタフェースとは:
 - **効率** (Efficiency) が高い
 - 早い, 安い, たくさんできる
 - **使いやすい** (Ease of Use)
 - 簡単, わかりやすい, 見やすい, 聞きやすい
 - **主観的満足度** (Satisfaction) が高い
 - 楽しい, 疲れない, カッコいい
- ...という3つの要素の組み合わせからなる
- これらは当然に**互いに矛盾**することがある
- ...どっちに注力するかを勘違いすると, **Yes, BADUI!**

BADUIのうまれるしくみ(2)

- ユーザが使うからユーザインタフェース
 - でもユーザのことを正しく理解していない場合も
- ユーザは誰？ どんな人？
 - 物理的背景(身体の大きさ, 感覚器の能力)
 - 見えないぐらい小さい文字とか, 小さすぎるボタンとか
 - シナリオ(使用される状況)
 - 文化的背景(一般常識の違い)
 - 例) 信号の「赤点滅」
日本では「一旦停止し, 注意して進め」
国際標準は「命にかかわるので死んでも進むな」

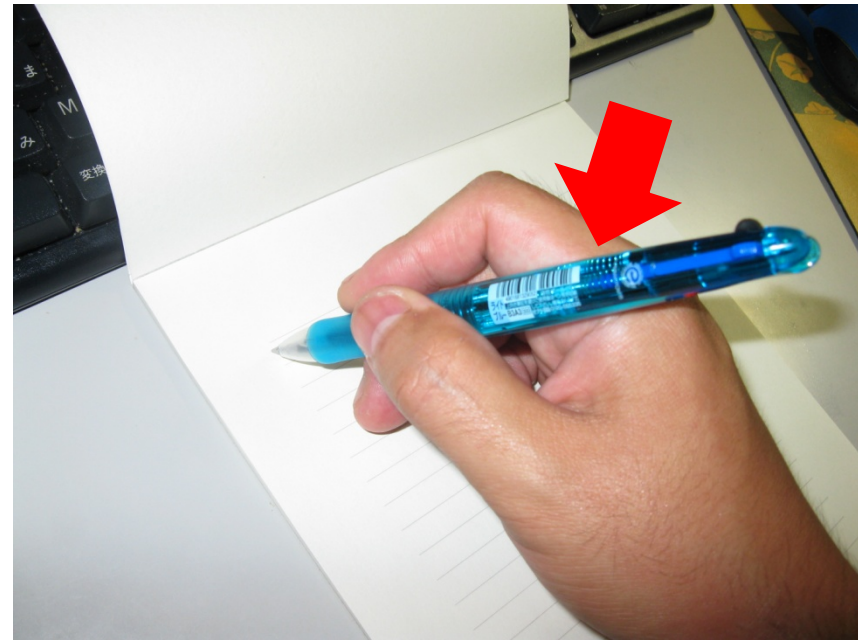


先ほどの事例を再検討

- わかりやすさ と
カッコよさ との**矛盾**



- 一般的な手の大きさ・
配置と**整合しない**位置に
ボタンを配置



一概にBADUIと言えないもの

- 効率と使いやすさのトレードオフ
 - CLI (Command Line Interface) は現役

- 主観的満足感と他要素とのトレードオフ

- iPod って使いにくい？

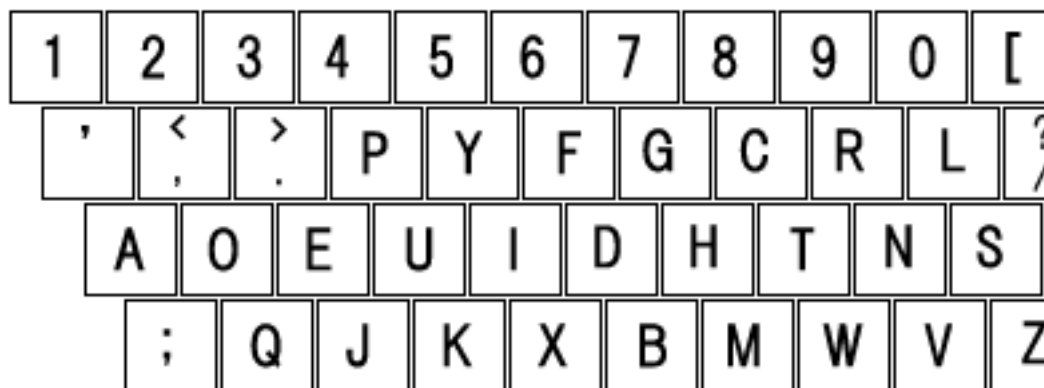
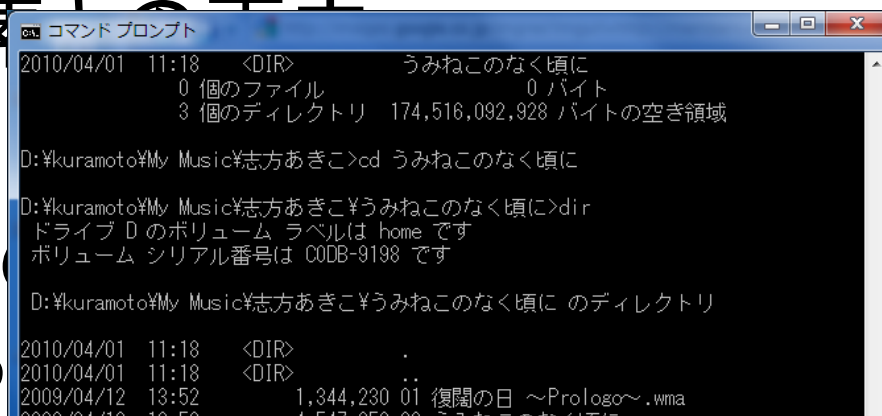
- デファクトスタンダード

- Dvorak キーボード使った

- そもそも「BAD」でなく

- すごく簡単なゲーム

- 必殺技一発出しボス

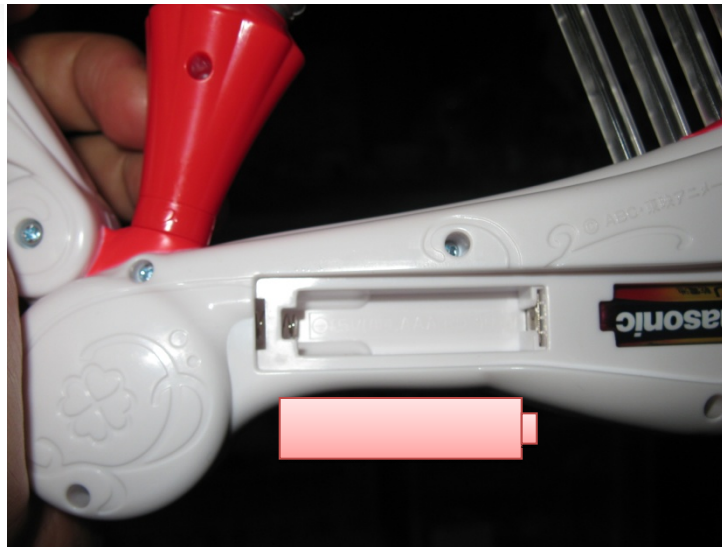


その他の事例

Case 1.



Case 2.



Case 3.



Case 4.



まとめ

- BADUIが生まれる理由

- 良いユーザインタフェース

- 効率性

- ニ

-

- 一概に悪いものもある

- トラップオブ・デファクトスタンダード

- BADUIを発見できるようになる

⇒ インタフェースに対する**意識の向上**！

Try to seek
BADUI!