


HI若手の会ワークショップ 第1回 BADUI選手権

- 16:20から開始します
- アンケート用紙を取ってから着席してください
- **twitter**™ でコメントウォッチ!
 - ◆ ハッシュタグ **#baduiws**
 - ◆ 本ワークショップに関連する発言は別スクリーンで表示しています





第1回 BADUI選手権

～目指せ Bad UI Hunter!!～

2010年9月8日

企画: HIST(ヒューマンインタフェース学会若手の会)

立命館大学 博士3年 大槻麻衣

HISTとは？

HISに参加したSTudents

■ 1997年

- ◆ ヒューマンインタフェースシンポジウム，若手討論のワークショップに集まった学生により結成

■ 現在

- ◆ 社会人メンバー，自称若手メンバーも参加
- ◆ メーリングリストでの交流を中心にワークショップなどを企画
- ◆ メーリングリストは32人（2010/09）

■ 参加方法

hist-org@sig.his.gr.jp



幹事団メンバー随時募集中！

■ 主な活動内容

- ◆ ML & webサイトの管理
- ◆ ワークショップの企画・運営
- ◆ 他にもアイデア次第で色々と…

■ 応募条件

- ◆ 若手（自称若手ももちろん歓迎）
- ◆ 企画好きな人

■ 応募先

hist-org@sig.his.gr.jp



はじめに

■ 世の中には様々なUIが！

- ◆ GoodなものもあればBadなものも…

本ワークショップでは
特にBadなUI (BADUI) に注目

■ BADUI

- ◆ 悩まされてしまったインタフェース
- ◆ 痒い所にもうちょっとの所で手が届かない
惜しいインタフェース
- ◆ 思わず突っ込みを入れたくなるインタフェース
- ◆ 見た目のインパクトがものすごいインタフェース
- ◆ その他「何じゃこりゃ!?!」なインタフェース



BADUI

◆ 東京大学 暦本純一教授が提唱

参考記事

<http://d.hatena.ne.jp/rkmt/20080628/1214659771>

例：不可能シュガー



傾けても
砂糖が出ない…

絶妙に中途半端な長さ



BADUI選手権とは？

■ BADUI選手権

- ◆4名のプレゼンターによる「BADUI」をテーマにしたプレゼン勝負！
- ◆今年の審査員は会場の皆様
 - ・審査方法については後ほどアナウンスします

本ワークショップのねらい

- BADUIを知り,
「GOODなUIとはどんなものなのか？」を考える
- 学生および若手研究者の交流



本日の流れ

16:20 イントロ

16:35

プレゼンターによるご講演
ご講演+質疑応答（計15分）x4名

17:35 表彰式・まとめ



プレゼンターのご紹介（発表順）

- 京都工芸繊維大学 准教授
倉本到 先生
- 筑波技術大学 准教授
小林真 先生
- 立命館大学 助手
明神聖子 先生
- 京都大学 准教授
中村聡史 先生
- T-D-F
園山隆輔 様



評価方法

■ 審査基準

プレゼンターの発表に対して…

◆ 説得力

◆ 着眼点のユニークさ

◆ (Optional) BADなUIをGoodなUIにする解決策として、
オリジナリティあふれる案を提示した場合は
その発想力

の3点を踏まえて評価し、その評価に応じた大きさの

拍手をしてください



プレゼンターによるご講演

ご講演+質疑応答（計15分）

