

第28講 システム開発（2）

UI

第28講 システム開発（2）

- UI ユーザインタフェース
- CUI、GUI

- UIとは？

UI User Interface

ユーザとシステムのインターフェース

- ・ 入力機器、画面操作
- ・ システムの外観
- ・ 画面のデザイン、レイアウト

UIが目指すこと

ユーザの快適な操作

UD、アクセシビリティも重要

誰もが快適に使えること

= ユーザビリティの向上

CUI Character User Interface

キーボード入力

文字（コマンド）による操作

GUI Graphical User Interface

ポインティングデバイスで操作

アイコン、フォルダ、

ウィンドウ操作 など

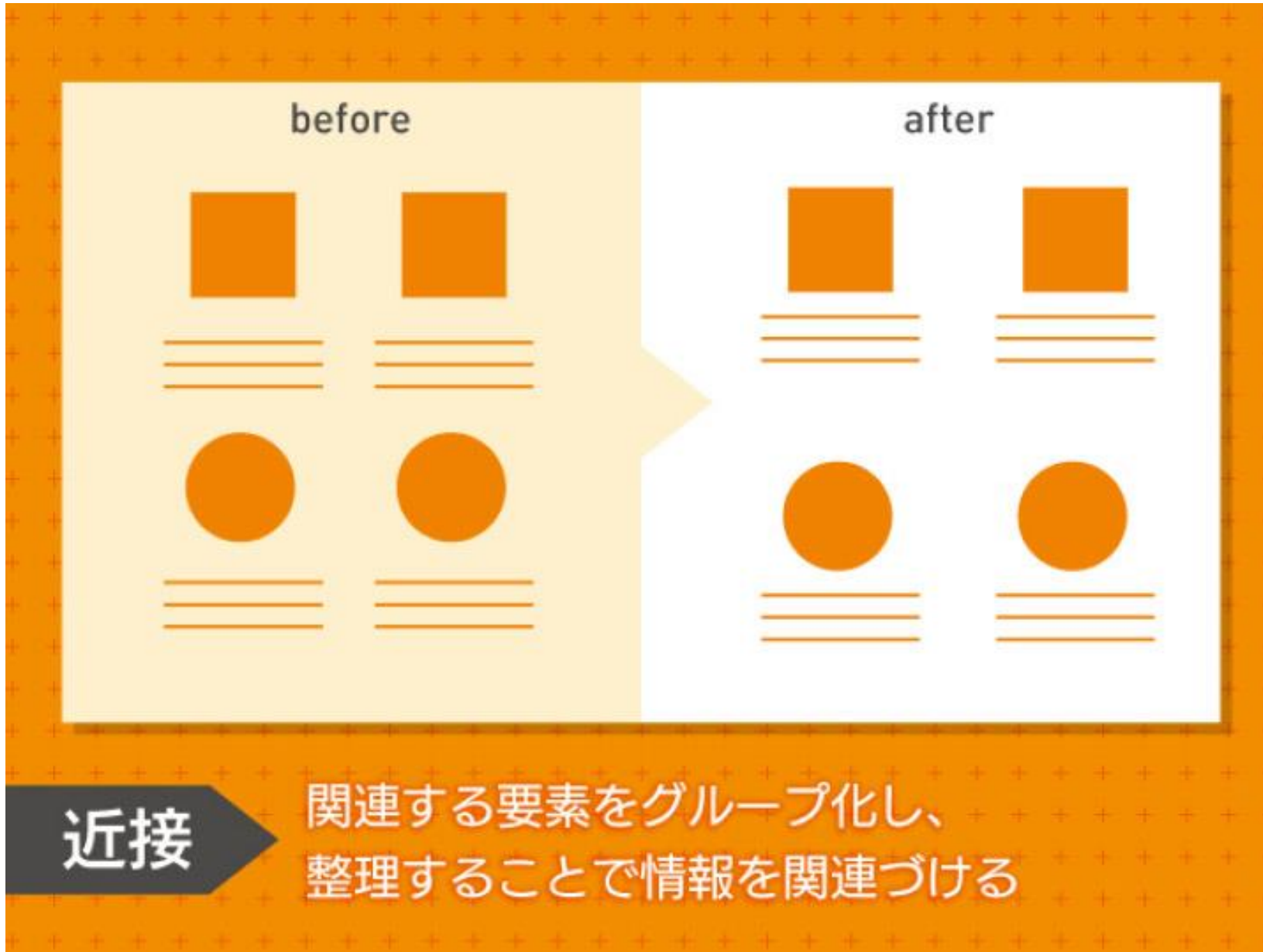
- UIデザインのポイント

デザインの原則

①近接、②整列、③対比、④反復

デザインの統一感

①近接



②整列

The diagram is divided into two panels: 'before' and 'after'. The 'before' panel shows four rows of elements: squares, plus signs, downward-pointing triangles, and circles. The elements are misaligned, with the squares shifted to the left and the triangles shifted to the right. The 'after' panel shows the same four rows of elements, but they are now perfectly aligned horizontally. A large arrow points from the 'before' panel to the 'after' panel, indicating the transformation.

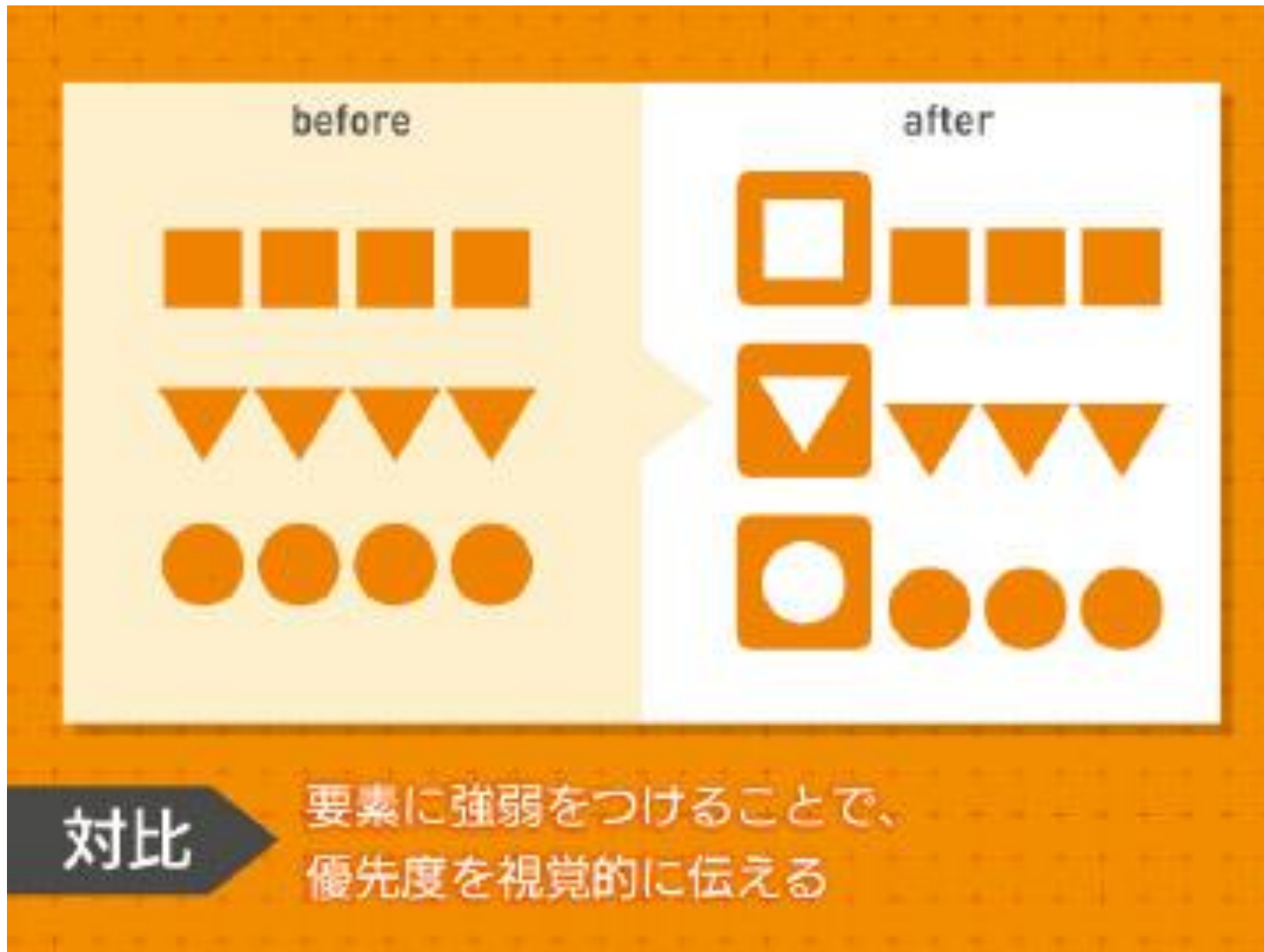
before

after

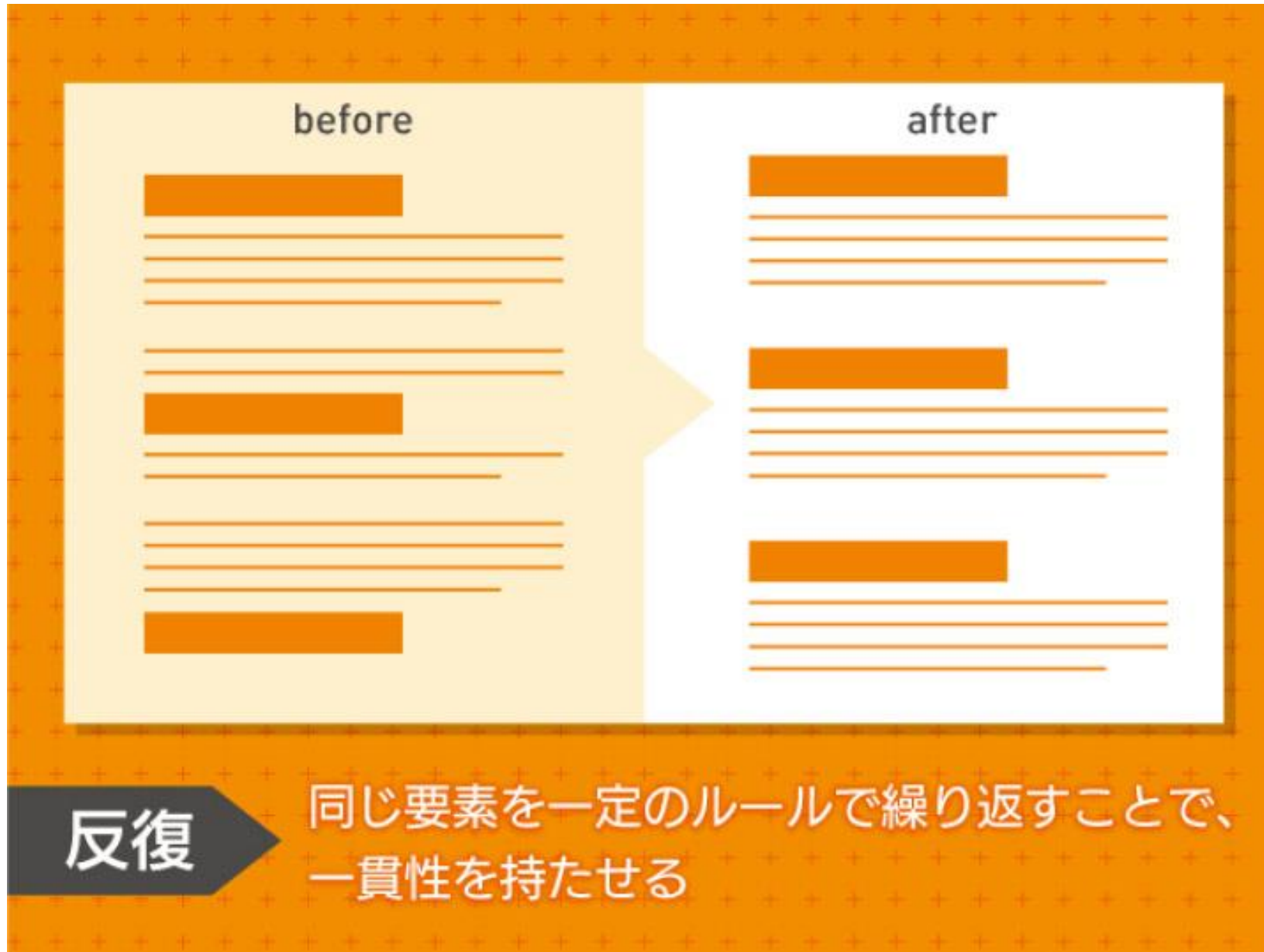
整列

関連する要素を一定のルールに沿って配置することで、視認性を上げる

③对比



④反復



情報過多にならない

情報の優先順位

ユーザが情報を得やすくする工夫

ユーザの視線の動きを意識

左 → 右

上 → 下

左上 → 右下

Fの法則

デバイス（画面サイズ）

レスポンシブWebデザイン

画面サイズに合ったレイアウト

ユーザにUIを体験してもらう

その様子をモニタリング

第28講 システム開発（2）

- UI ユーザインタフェース
- CUI、GUI