S6-04 デザインプロセス・デザイン手法

○高橋賢一 (株式会社 ソフトデバイス)

GUI Screen Design Process and Method

○Kenichi Takahashi (Soft Device Inc.)

1 目的

最近、グラフィックユーザーインターフェイス (GUI) が重要視されているが、だれがGUIを設計し、どのようなプロセスや手法が最適なのか、どのような資源が必要なのか、今後の課題は何かなどが、いまだ明確になっていない。私たちのワーキンググループでは、現在行われているデザインプロセスと手法を調査することからスタートし、インターフェイスデザインのプロセス・手法の今後の課題を探ることを試みた。

2 現状のデザインプロセスと手法

現状ではユーザーインターフェイスのデザインは誰が、どのようなプロセスで行っているかは、明確でなく、ソフト設計者やデザイナーなどがそれぞれの専門を越えてインターディシプリナリにインターフェイスの設計に関わっている場合が多い。GUIの設計においては、アイコンや画面の色彩などのグラフィック、ハードやコンピュータの仕組みに関わる条件、ロジックやインターラクション、さらには人の心理や認知に関わる条件などを吟味しなくてはならず、そのことがプロセスや手法を複雑にしている。

各対象機器やシステム毎で異なるが、現状行われている一般的なプロセスと手法をまとめると右図のようになる。

「プロトタイピングと評価」や「ドキュメンテーション」は全プロセスに関わる。

■ユーザーインターフェイスのデザインプロセスと手法

3 現状プロセス・手法の問題点

インターフェイスのデザインにおいてはプロトタイピングは、各ステップの成果を評価するためだけでなくデザインそのものを進めるためにきわめて重要な手法である。ところがデザインプロセスの開発現場で気軽に活用できるプロトタイピングツールがなく、実際にはペーパー上で検討されたものをプレゼンテーションの目的でプロトタイピングすることが多い。日常的にデザインの現場で、そのツール上でデザインできるプロトタイピングの環境が必要である。

評価についても同様で、できたものを評価する手法はいろいろあるが、デザインと並行して進められる評価方法がなく、開発途中で評価のプロセスを組み込むことによる開発負荷は大きくなっている。デザインプロセスと並行して、もっと簡便に評価でき即デザインに反映できる手法の確立が大きな課題である。

ドキュメンテーションは、デザインのルール化や設計への成果引き継ぎのために必要なプロセスであるが、本来のデザイン作業にも匹敵する負荷が必要になっている。ドキュメンテーションの負荷を軽減することで、デザインそのものにかかる時間を増やすことのできる環境や、ツールが必要であろう。

デザインのプロセス全体を通して見ると、従来異分野であった、ソフト設計やグラフィックデザイン、心理学研究などの手法やノウハウが必要になっている。しかし、現状ではこうした異分野の人材が協同して作業できる開発体制が組まれていないし、全体をトータルに見渡せ、プロセスを管理できる人材もほとんどいないのが現状である。

4 今後の課題およびまとめ

現状の問題点から、今後の課題として

- 1 プロトタイピングツール等の開発ツール環境整備
 - 2 現場でできる簡便な評価方法、評価ツールの整備
 - 3 ドキュメンテーションの負荷軽減のための開発環境づくり
 - 4 ユーザーインターフェイスのさまざまなアスペクトを視野に入れて開発できる人材の育成
 - 5 いろいろな人材との協同作業や役割分担による各プロセスの結果のフィードバックを実現するためのシステム環境の整備や共同作業体制づくり
- などが挙げられる。

しかし、ここで挙げられた課題はあくまで現状のシステムやソフトでのインターフェイスデザインの課題であって、インターフェイスそのものは現状でも、急激に変化しつつあり、インターフェイスの役割も単にわかりやすい、使いやすいという価値のみで評価されるべきものではなくなりつつある。

カラーイメージや動画、音声の取扱い、いろいろなメディアとの融合、デバイスの変化、メディアやインフラの変化、ユーザーの幅の広がり、活用シーンの拡大などインターフェイスを規定する条件も急速に変化しつつある。

インターフェイスのプロセスや手法を考える上でもこうした変化を視野に入れておかないと、プロセスや手法、開発環境やツールもすぐに陳腐化したものにならざるを得ないであろう。