

付録S



「チョコレート工場 - ヒューマンインタフェース」

1. 引き戸についたドアノブ問題

・どのようにすれば、開けられるのかを考える。

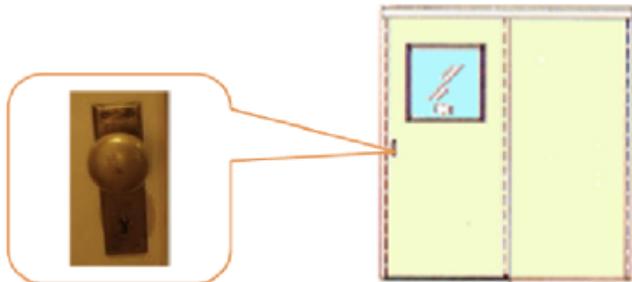
問題1

さて、このドアはどのようにして開けるのでしょうか。

A. ドアノブを持って、扉を右に動かす。

B. ドアノブを右に回して、扉を押す。

C. ほかに方法



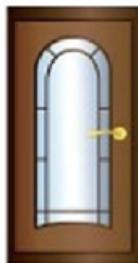
2. 引き戸と扉との違いを考える。

ドアノブは、回すためのもの。引き戸の取っ手では回らない。※ドアノブの形状から、誰もが「どのように操作すれば開くか」の判断をしている。

問題2

次の図を見て、「引き戸」と「扉」の違いについて考えてみよう。

- ① 手で握るところは、どのような違いになっているのだろう
- ② 横に動かすか、前に押すかを間違わないようにするにはどうしたらいいだろう。

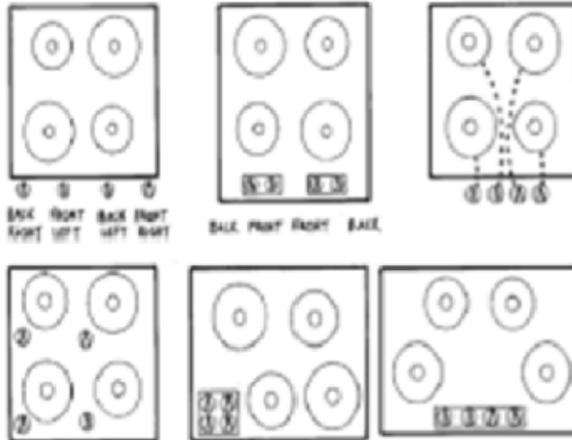


3. 誰もが使いやすいガスコンロのスイッチの配置を考えてみよう。

どのようにボタンを配置すれば、間違わないでしょうか。ボタンを取り付ける位置とボタンの並び順の2面から考えてみよう。

問題3

次の図を見のガスコンロを設計してみよう。どれが使いやすいかな。



4. コンピュータの世界でも、どのようなアイコンを作ればわかりやすくなるかが研究されています。

さて、どのボタンなら「終了」とわかりますか、考えてみよう。

問題4

どんなボタンを作ったら、「終了」できるかな。

