

# Index

## 索引

\* [斜体] は書名を示す。

### ●英数字

[ <i>About Face 2.0 : The Essentials of Interaction Design</i> ]	113
Adidas	179,230
Amazon	018,170
API	183
Apple	022,054
[ <i>Art of Human-Computer Interface Design</i> (ヒューマンインターフェースの発想と展開— 人間のためのコンピューター)]	084
BBCi	169
[ <i>Computers as Theatre</i> (劇場としてのコン ピュータ)]	084
Corel Corporation	030
[ <i>Design Research : Methods and Perspectives</i> ]	085
[ <i>Designing for People</i> (百万人のデザイン)]	042
eBay Express	215
[ <i>Ecological Approach to Visual Perception</i> (生 態学的視覚論—ヒトの知覚世界を探る)]	062
[ <i>Emotional Design</i> (エモショナル・デザイ ン—微笑を誘うモノたちのために)]	081
[ <i>Everyware: The Dawning Age of Ubiquitous Computing</i> ]	235
Gmail	160
Google	077,160,183
Google Talk	160
GUI (グラフィカル・ユーザーインターフェ ース)	022,156
[ <i>IBM and Holocaust</i> (IBM とホロコースト—ナ チスと手を結んだ大企業)]	241
[ <i>IBM とホロコースト—ナチスと手を結んだ大 企業 (IBM and Holocaust)</i> ]	241
IDEO	012,205
[ <i>Idoru</i> (あいどる)]	218
iPod	054,065

IP 電話 (VoIP)	024
LiveJournal	011
Mayo Clinic	203,213
Mind Candy Design	224
Mosaic	014
MySpace	238
Netflix	204
Newton	054
Nike	199
Ning	238
Orbitz	078
Palm Pilot	017
[ <i>Psychology of Everyday Things</i> (誰のためのデ ザイン?—認知科学者のデザイン原論)]	062
ROI (投資回収率)	039
RSS リーダー	139,219
[ <i>Site-Seeing: A Visual Approach to Web Usability</i> ]	149
Skype	025
[ <i>Software of the Mind</i> (多文化世界—違いを 学び共存への道を探る)]	075
Star	026
TiVo	062,080,177,200
UCD (ユーザー中心デザイン)	034,041,042
Virgin 航空	198
Windows 95	054
Xerox PARC	021
Yahoo	173

### ●ア行

アイコン	026,159
[ <i>あいどる (Idoru)</i> ]	218
アクティビティ	095,096
コラージュの作成	095
自己体験のスケッチ	096
モデルの作成	044,095,096
アクティビティ中心デザイン	041,044

- 遊び ..... 080  
 アダム・グリーンフィールド ..... 222,235  
 アフォーダンス ..... 062,120,167,184,193  
 アラン・クーパー ..... 113,163  
 アラン・ケイ ..... 240  
 アラン・ニューウェル ..... 022  
 石塚 ..... 019  
 色 ..... 146  
   原色 ..... 147  
   彩度 ..... 146  
   色相 ..... 146  
   色相環 ..... 146  
   色立体視 ..... 147  
   等和色 ..... 147  
   二次色 ..... 147  
   補色 ..... 147  
   明度 ..... 146  
   類似色 ..... 147  
 インターネット ..... 024,219  
 インターフェースデザイン ..... 136  
 インターフェース標準 ..... 163  
 インタビュー ..... 037,093  
   極端なユーザーへのインタビュー ..... 094  
   仕事机、ポーチ、鞆の観察 ..... 094  
   非フォーカスグループ ..... 094  
   フォーカスグループ ..... 094  
   本人による口述 ..... 093  
   ロールプレイ ..... 094  
 インタラクションデザイン ..... 011  
 インタラクションデザイン協会 (IxDA)  
 ..... 113,149  
 インタラクションデザインのアプローチ ..... 041  
 インタラクションデザインの基本要素 ..... 057  
 インタラクションデザインの特徴 ..... 074  
 インタラクションデザインの法則 ..... 066  
 インタラクションデザインの未来 ..... 217  
 インデント ..... 141  
 ウィジェット ..... 152  
 ウィリアム・ギブスン ..... 164,218  
 ウェアラブルコンピューティング ..... 230  
 動き ..... 057  
 エクスペリエンスゴール ..... 114  
 絵コンテ ..... 118  
 エドウィン・ブラック ..... 241  
 エブリウェア ..... 235  
 [エモーショナル・デザイナー—微笑を誘うモノ  
 たちのために (Emotional Design)] ..... 081  
 エルゴノミクス ..... 022,151  
 遠近法 ..... 059  
 エンドゴール ..... 114  
 音 ..... 064,162  
   音質 ..... 065  
   音色 ..... 065  
   音程 ..... 065  
   音量 ..... 065  
 オブジェクト ..... 048,066,072,185,194,207  
 ●カ行  
 カール・ディサルボ ..... 228  
 外観 ..... 062  
 カスタマイズ ..... 175  
 課題 ..... 034  
 カラオケ ..... 023  
 環境 ..... 048,193,205  
 環境に溶け込む機器 ..... 186  
 観察 ..... 092  
   静観 ..... 092  
   尾行 ..... 092  
   覆面調査 ..... 093  
   文脈的調査 ..... 093  
 感情 ..... 018  
 感触 ..... 063  
 間接操作 ..... 072  
 機能 ..... 125  
 キム・グッドウィン ..... 114  
 共感 ..... 086  
 空間 ..... 059  
   デジタル空間 ..... 059  
   三次元空間 ..... 059  
   二次元空間 ..... 059  
   物理空間 ..... 059  
 クライアント ..... 036  
 グラフィカル・ユーザーインターフェース  
 (GUI) ..... 022,156

グリッドシステム	138	サファアの法則	215
携帯情報端末 (PDA)	023	サミュエル・モールス	019
携帯電話	023,140,169	ジェームズ・ギブソン	062
ゲーム	023,223,224	ジェスチャー	165
[劇場としてのコンピュータ (Computers as Theatre)]	084	ジェフ・ホーキンス	017,118
ケリー・ドブソン	165	シェリー・イヴンソン	179,201,205
現象	090	視覚的な流れ	141
賢明さ	077	時間	060
権力格差	076	自己報告	098
工業デザイン (ID)	028,029	ポケベル調査	099
巧妙さ	079	写真、ビデオ調査	099
声	164	日誌	099
ゴードン・ムーア	066	システムゴール	048
ゴール	048	システムデザイン	041,048
心地よさ	081	次世代ウェブ	219
個人主義 対 集団主義	076	ジップカー	197
コミュニケーションデザイン (CD)	028,029	シナリオ	116
コンテンツ	126	ジャーメイン・グリア	184
コントロール	127,152	順応性	176,178,185
スイッチ	152	ジョイスティック	155
スライダ	154	障害	050
ダイヤル	153	状況	048
つまみ	154	情報アーキテクチャ (IA)	028,029
デジタルな条件下のみでのコントロール	156	情報収集	040
トグルスイッチ	152	ジョージ・ミラー	022,068
物理的な条件下のみでのコントロール	155	ジョグダイヤル	155
ボタン	152	女性らしさ 対 男性らしさ	076
ラッチ	153	ジョセフ・アルバーズ	147
●サ行		ジョディ・フォルリッチ	227
サービス	191	ジョナサン・アイブ	055
サービスデザインの基本要素	193	ジョン・シーリ・ブラウン	186,236
サービスの青写真	209	ジョン・ハスケット	016
サービスの瞬間	209	ジョン・ラインフランク	179
サービスのつながり	211	事例研究	
サービスのデザイン	190	Corel PowerTRACE	030
サービスの特徴	192	Google Talk つきの Gmail	160
最小有効多様性	050	ザ・ソース	187
才能に基づくデザイン	041,054	電子チェックインシステム	213
サイバネティックス	052	Perplex City	224
作動装置	050	新郷重雄	071
		信頼性	074
		スイッチ	152

スクロールバー	157	行揃え	145
スケッチ	117	行長	145
スチュアート・ブランド	182	文字サイズ	145
スティープ・ジョブズ	065	リバー	145
ステーキホルダー	036,206	タスク	046
ステーキホルダーインタビュー	036	タスクフロー	120
スパイム	221	タスク分析	119
スピンボックス	159	妥当性	075
スライダ	154	ダニー・ロジン	166
制御装置	050	[多文化世界—違いを学び共存への道を探る (Software of the Mind)]	075
成功の数的指標	038	ダミー文字列	127
[生態学的視覚論—ヒトの知覚世界を探る (Ecological Approach to Visual Perception)]	062	多様性	235
製品デザイン	012	[誰のためのデザイン?—認知科学者のデザイ ン原論 (Psychology of Everyday Things)]	062
制約事項	017,039,128	ダン・ヒル	183
接点	193,207,210	チェックボックス	156
セマンティックウェブ	221	知的なエージェント	221
センサ	023,048,165,233	チャールズ・ブコウスキー	032
層	182	注記	128
操作	072	コントロール	128
間接操作	072	条件付きアイテム	128
直接操作	072	制約事項	128
素材	148	長期志向 対 短期志向	076
ソフトウェア	105	調査手法	092
ダイアグラム作成ソフトウェア	105	直接操作	072
描画、イラスト作成ソフトウェア	105	ツイスト	157
プレゼンテーションソフトウェア	105	ツール	105
プロトタイピングソフトウェア	105	つなぎ目	184
変換ソフトウェア	106	つまみ	154
●タ行		ディビッド・ローズ	187
ダイアグラム	104	テキストボックス	158
ダイアル	153	デザイン	016
代替現実ゲーム (ARG)	223,224	デザイン原理	052
タイプフェース	143	デザインブリーフ	036
タイポグラフィ	143	デザインプロセス	054
ウィドウとオーファン	145	デザインリサーチ	083
オプティカルグレー	145	デジタルオブジェクト	072
カーニング	146	デジタルサービス	215
行送り	145	デジタル時間	061
行間	145	デジタルツール	238
		デジタルな条件下のみでのコントロール	156

スクロールバー	157	ビジュアルインターフェースデザインの基本	
スピンボックス	159	要素	137
チェックボックス	156	ビジュアルデザイン	125,131,137,149,219
ツイスト	157	ヒックの法則	067
テキストボックス	158	[ <i>百万人のデザイン (Designing for People)</i> ]	042
ドロップダウンメニュー	158	ヒュー・ダバリー	049,052
ラジオボタン	157	[ <i>ヒューマンインターフェースの発想と展開—人間のためのコンピューター (Art of Human-Computer Interface Design)</i> ]	084
リストボックス	158	ヒューマン-コンピューターインタラクション (HCI)	028,029
複数選択リスト	158	ヒューマンファクター	022,028,029,151
デジタルプロトタイプ	130	ビル・モグリッジ	012,019
テスト	133	ヒルマン・カーティス	135
テスラーの複雑性保存の法則	068,070	敏速さ	078
電子メール	023,139	フィードバック	050,073
同意書	088	フィードフォワード	073
統計データ	111	フィールドノート	091
投資回収率 (ROI)	039	フィッツの法則	066
ドキュメント	103,105	フォント	143
トグルスイッチ	152	サンセリフ体	143
ドナルド・ノーマン	062,081	セリフ体	143
トム・ジャヤディニングラット	073	不確実性の回避	076
トム・モラン	182	深澤直人	184,237
トラックボール	156	複数選択リスト	158
トランスメディア	223	物理的な条件下のみでのコントロール	155
ドロップダウンメニュー	158	ジョイスティック	155
<b>●ナ行</b>		ジョグダイアル	155
ナビゲーション	127	トラックボール	156
[ <i>人間のためのコンピューター—インターフェースの発想と展開 (Art of Human-Computer Interface Design)</i> ]	084	物理的プロトタイプ	131
認識力	014,237	プライバシー	088,172,222,235
のろし	019	ブランド	199,207
<b>●ハ行</b>		ブルース・スターリング	217,221
パーソナライズ	175	振る舞い	013,016,058,103,169,228
ハグシャツ	231	ブレインストーミング	101
パターン	090	フレデリック・ガウディ	146
ハッキング	180	ブレンダ・ローレル	084
ハントステートメント	090	フロー	177
比較器	050	プロジェクト	034
ビジネスゴール	038	プロセス	194
ビジュアルインターフェース	137	プロセスマップ	208

- プロトタイプ 017,129,212
- デジタルプロトタイプ 130
  - 物理的プロトタイプ 131
  - ペーパープロトタイプ 130
- 文化 075
- 米インダストリアルデザイナー協会
- (IDSA) 242
- ペーパープロトタイプ 130
- ヘルト・ホフステード 075
- ペルソナ 111
- セカンダリーペルソナ 115
  - プライマリーペルソナ 115
- ベン・シュナイダーマン 072
- ヘンリー・ドレイファス 022,042
- ホースト・リッテル 036,052
- ポール・パンガロ 049
- ポール・フィッツ 066
- ポカヨケの原則 071
- ボタン 152
- ボブ・テイラー 021
- ホワイトスペース 141
- マ行**
- マーク・レティグ 026
- マーク・ワイザー 186,233,236
- マーシャル・マクルーハン 197
- マイクロプロセッサ 023,233
- マシュー・シャルマーズ 184
- マップ 208
- 魔法の数字「7」 068
- マルチタスク 168
- 溝 138
- ミハイ・チクセントミハイ 177
- ムーアの法則 066
- ムードボード 124
- 無線 IC (RFID) タグ 193,216,222,242
- メタファー 159
- 目を細めて見るテスト 142
- メンタルマップ 027
- モデル 096,104,117
- モノのインターネット 217
- モバイル機器 023,145,216,242
- ヤ行**
- ヤコブ・ニールセン 163
- ユーザーインターフェース工学 (UIE) 028,029
- ユーザーエクスペリエンス 028,171,185,236
- ユーザーエクスペリエンス・デザイン (UXD) 028,029
- ユーザーゴール 043
- ユーザー中心デザイン (UCD) 034,041,042
- ユーザーテスト 133
- ユーザビリティ工学 (UE) 028,029
- ユースケース 122
- ユビキタスコンピューティング 233
- ラ行**
- ライフゴール 114
- ラジオボタン 157
- ラッチ 153
- ラリー・テスラー 068,069
- リサーチモデル 106
- 2×2のマトリックス 109
  - 蜘蛛状ダイアグラム 108
  - 循環型フロー 108
  - 直線型フロー 107
- ベン図 109
- マップ 110
- リストボックス 158
- リズム 061
- リチャード・ブキャナン 242
- リック・E・ロビンソン 086
- 倫理 047,088,242
- ルーク・ロブレスキー 149
- レイアウト 137
- ロールプレイ 212
- ロバート・ライマン 113
- ロボット 225
- ロボティクス 229
- ワ行**
- ワイヤーフレーム 125
- ワイヤーフレームのメタデータ 128