

申請者	学科名	デザイン工学科	職名	講師	氏名	尾崎 洋 印
調査研究課題	携帯情報端末におけるインタラクショナルデザインの開発と研究					
交付決定額	250,000-					
調査研究組織	氏名	所属・職		専門分野	役割分担	
	代表	尾崎 洋	デザイン学部・講師	インタラクショナルデザイン	統括・全般	
	分担者					
調査研究実績の概要	<p>かつて、Metroと呼ばれていたWindowsOSのGUI構成するデザイン言語は、現在ModernUIという名称で呼ばれている。現在ではおもに、Modern UIを採用している製品はWindows PhoneやWindows 8.1である。これらのOSを搭載した携帯情報端末を含むパーソナルコンピュータだけでなく、今秋に日本でも発売されるXboxOne（コンシューマゲーム端末）にも採用されている。</p> <p>Modern UIは、グラフィックデザイン史において、スイス・スタイルや国際タイポグラフィ様式と呼ばれるデザイン様式を手がかりにするところが大きい。このように呼ばれるモダングラフィックデザインを手がかりにし、グラフィックデザインのUIを解決しようと試みられている。PCや携帯情報端末を利用するに際しては、一見、デザイン史で得られる知見、とくにグラフィックデザイン史に関わりがあるようにみえることはないが、情報デザイン史を紐解けば、ユーザにどのように情報を提示するかを試みや手法、および思考法など、それらで得られる知見は、研究的にも教育的にも大きいことが理解できた。</p> <p>タッチパネルを用いた情報端末の普及からアイコン型のGUIにおけるデザインにふれる機会は多くなる。その成功した事例を得ることは少なくないが、上記ModernUIが目指す簡潔なタイポグラフィに焦点をあわせたUIにおいては、これは現状としてデザイン分野からの積極的なアプローチがまだ少ないカテゴリであり、独創性の高いデザイン研究が可能であると考えられる。加えて将来的な発展性を考慮した場合、その意義と効果も十分想定できるものである。</p>					

<p>調査研究実績の概要</p>	<p>現在、スマートフォンに代表される携帯情報端末は、この数年でより一般化したものとなり、日常的に使用されるデバイスのひとつとなった。これらの携帯情報端末のハードデザインではなくソフトウェアデザインのために必要なインタラクショナルデザインについて研究開発を行うのが本件の目的である。現在、携帯情報端末で使用されるプラットフォームは iOS、Android、WindowsRT がおもなものである。このような環境で携帯情報端末上で動作するタッチパネルを用いたインタフェースに代表される知覚的なインタフェースを用いたソフトウェアのインタラクショナルデザインについて、おもにソフトウェアを調査しつつ開発できる環境を整え、製品のよりよいエクスペリエンスデザインを目指すものである。</p> <p>GUIデザインおよびインタラクショナルデザインは、メーカーのプロダクト部門だけでなく情報システム系の企業にとっても必要とされている現状があり、それに応えることのできる開発環境を構築をすすめることは、地方でもおこなうことが可能であるソフトウェアの開発と研究という意味で地域貢献できる部分は多いに期待できる。またこれらについて将来的により必要とされるであろう質的な向上を目指していくことが可能となる。</p> <p>私は、情報デザインという視点より、さまざまなインタフェースデザインの在り方を探り、そのインタフェースを介した製品やサービスとの人のインタラクション（やりとり）について着目し研究を進めている。</p> <p>今回はとくに携帯情報端末におけるWindows8およびWindowsRT環境のGUIデザインに着目し、それに関連した研究開発を行うこととした。</p> <p>本研究は以下4つのフェーズに分けることができる。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 「Windows 8 およびRT環境におけるインタフェースデザインについての調査研究」</li> <li>2 「そのデザイン言語についての調査研究」</li> <li>3 「この環境下におけるソフトウェア開発環境およびソフトウェアについての調査と試作」</li> <li>4 「インタラクショナルデザインの提案とソフトウェア開発」</li> </ol> <p>概ね上記の順番で研究をすすめていく予定である。</p> <p>1については、製品やOSの仕様についての調査することで現状可能であることの可能性を探る。</p> <p>2については、その開発に用いられているデザイン言語および開発環境についての特色を理解するためにその調査を行い、開発時の基礎的な理解を深める。</p> <p>3については、動作している実例を把握しそれを理解することで、実際に試作を行いながら実際の開発で利用できる技術や知識を調査し理解を深める。</p> <p>4については、これらから得られたものを元にして提案を行う。</p> <p>上記をすすめていくにあたり専門的な調査補助が必要であり、大学院生を対象とした人件費を計上している。</p> <p>また、その開発環境については、開発制作環境として教育環境と独立している状態が必要であるため個別に計上した。</p> <p>また、研究の成果については、日本デザイン学会第61回春季研究発表大会にてポスター発表する予定である。</p>
<p>成果資料目録</p>	<p>発表ポスター（日本デザイン学会第61回春季研究発表大会にて）</p>