

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

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
タイプフェイス	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

- 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