

『毎日の情報 I』 ～毎日配信企画～

No.028

人間がコンピュータとのやり取りを行う際には、まずはAキャラクターユーザインタフェース (CUI) やグラフィカルユーザインタフェース (GUI) などのユーザインタフェースを通じて行います。このユーザインタフェースは、人間とコンピュータの相互作用を可能にするための中間層であり、その設計により、ユーザーが得られる体験のことを指す [①] や日本語で「使いやすさ」を意味する [②] が大きく影響を受けます。

例えば、シグニファイアとアフォーダンスという二つの概念は、ユーザインタフェースの設計において極めて重要です。シグニファイアは、ユーザインタフェースの各部分が何を意味するのかをユーザーに伝える役割を果たします。一方、アフォーダンスは、それぞれの部分がどのように操作可能であることを示します。

これらの概念は、文字のないマニュアルの設計にも重要であり、アクセシビリティとユーザビリティを保証するためには不可欠です。さらに、これらの概念を適用してユニバーサルデザインを追求することで、全てのユーザーが等しく利用できるようなユーザインタフェースの設計が可能となります。これは、すべての人々の情報への [③] を可能にしています。

問1 空欄 [①] から [③] に当てはまる言葉をそれぞれ答えなさい。

問2 下線部 A のコマンドラインインターフェースについて、CUI と GUI が持つそれぞれの特性と、その適用例について述べた文章を一つ選びなさい。

- ① CUI はマウス操作が必要で、主にグラフィック作業に適している。GUI はコマンドを覚える必要があり、システム管理やプログラミングに便利である。
- ② CUI は直感的な操作が可能で、初心者に向いている。一方、GUI はより詳細な操作が可能。
- ③ CUI はコマンドを直接入力して操作するため、システム管理やプログラミングに便利である。一方、GUI はマウスやタッチスクリーンを通じて操作し、主に一般ユーザー向けのアプリケーションで使用される。
- ④ CUI は画像や動画を扱うアプリケーションに適している。GUI はテキストベースの作業に利用される。
- ⑤ CUI は物理的なボタン操作が必要で、製造業で使用される。一方、GUI はソフトウェア開発に使われる。