

目次

はじめに.....	iii
日本の誘惑へ.....	ix

イントロダクション

第1章 ソフトウェア・デザイン宣言

◎ ミッチェル・ケイパー

前書き.....	1
デザインが必要なケース.....	3
今日のソフトウェア・デザイン.....	4
インターフェイス・デザイン以上のもの.....	5
デザイナーの教育.....	6
堅固なテクノロジーの基礎.....	6
ソフトウェア・デザインスタジオ.....	7
デザインと開発プロセス.....	7

あとがき 8

プロフィール 1 ソフトウェア デザインと建築 10

デザインと建設における役割 10

デザイン教育 12

スタイルと機能 14

理論的枠組 14

類似性を超えて 15

第2章 概念モデルをデザインする 17

◎ テウイント リテル インタビュー 17

前書き 17

プロフィール 2 アルトとスター 33

第3章 アーティスト・デザイナーの役割 37

◎ キリアン クランプトン II スミス、フィリノブ テイハー 37

前書き 37

アーティスト デザイナー 40

クラフティク デザイン 41

内容と形態の分かちかたさ 43

機能と美字の固有性 45

インタラククション デザインのコンポーネント 46

プロセスの例 47

インタラククション デザイン 科学以上のアートのもの 55

プロフィール 3 キントヘンクス 58

第4章 デザイン言語 61

◎ ション ラインブランク、シエリー エヴェンソン 61

使用されるデザイン言語 63

意味とデザイン言語 65

デザイン言語の利点 68

デザイン言語のアプローチ 71

性格づけ 71

再登録 73

開発とデモンストレーション 74

評価 75

発展 75

結論 76

プロフィール 4 マンキントシユのヒューマン インターフェイス カイトライン 78

第5章 消費者のスペクトラム

83

◎ポール・サフォー

堪忍袋の境界線.....85

道具とユーザーが織りなす宇宙.....87

今日のハイテク製品のスナッフショット.....89

プロフィール 5 モザイクとワールド・ワイド・ウェブ.....96

クリティカル・マス現象.....97

デザイン原則のキーとしてのシンフルな.....97

オープンな開発.....99

分散型ネットワークのパワー.....99

第6章 アクション中心主義のデザイン

101

◎ピーター・デニング、パメラ・ダーガン

ソフトウェア・デザインへのアプローチ.....103

デザインの新しい解釈.....107

デザイン教育の基礎としてのパターン・マッピング.....110

ビジネス・プロセス・マップ.....113

プロフィール 6 ビジネス・プロセスのマッピング.....116

仕事のプロセスのレベル.....116

作業フローの構造.....118

第7章 すべてをシンフルに

123

◎ジョン・シーリー・ブラウン、ポール・デグッド

リソースを発掘する.....126

消しがたい証拠.....127

手がかりを探す.....129

物質的な目撃者.....130

境界線のガード.....132

許容できる証拠.....133

決まりを破る.....135

逃避の新しいかたち.....136

プロフィール 7 マイクロソフト・ボブ.....139

第8章 デザイナーのスタンス

145

◎デヴィッド・ケリー インタビュアー(インタビュアー)ブラッドリー・ハートフィールド

プロフィール 8 IDEO (ダイデオ).....160

第9章 素材との自省的対話

165

◎ドナルド・シヨン インタビュアー(インタビュアー)ジョン・ベネット

プロフィール 9 アップル・コンピュータのインターフェイス・デザイン・プロジェクト.....179

第10章

プロトタイプ文化

◎マイケル・シュレーゲ

プロトタイプとスベック 185

プロトタイプのメディア 187

プロトタイプが解決する問題とは 189

プロトタイプのサイクル 189

プロトタイプ文化のプレーヤーたち 190

プロトタイプの所有 192

企業のプロトタイプ文化を変える 193

イノベーションのプロセス 194

革新のチーム 194

結論 195

プロフィール 10 ハイパーカード、ディレクター、ビジュアル・ベイシック 197

ハイパーカード 198

ディレクター 200

ビジュアル・ベイシック 200

プロトタイプのメディアを選ぶ 202

第11章

デザインの足場

◎シヤハフ・ガル

「橋」のなぞなぞ 207

トップダウンのデザイン 208

デザイン・ツールとしてのシミュレーション 211

素材との対話 212

イメージの足場としてのグローバルタイガー 214

プロフィール 11 スプレッドシート 218

第12章

現場でのデザイン

◎ダナルド・ノーマン

マッキントッシュのパワースイッチ問題 225

大組織の中のデザイン 226

複雑なデザイン空間で解答を探す 229

マッキントッシュ文化とデザインの制約 234

エピソード 236

プロフィール 12 日常のデザイン 238

第13章

ソフトウェア・デザインを支える組織

◎ローラ・デ・ヤング

明確なゴール 244

ユーザーに焦点を合わせる 248

第14章 仕事場の人々のためのデザイン

◎サラ・クーン

ユーザーの行為に焦点をあてる.....	250
ユーザーに焦点を合わせることへのサポート.....	245
デザイナーに権限を与える.....	254
創造力と献心.....	255
プロフィール13 クイッケン.....	258

263

システムと推論.....	264
悪いデザインの高いコスト.....	269
システム・デザインにおける作業指向のアプローチ.....	271
人間中心のデザイン.....	272
参加型デザイン.....	273
デザイナーと民主主義.....	274
プロフィール14 参加型デザイン.....	279

あとがき.....	285
訳者あとがき.....	285
参考文献.....	307
索引.....	315
人名索引.....	318