

目次

①	インタフェースとは何か？	1
1.1	「万能の箱」との対話	1
1.2	インタフェース前史：スイッチ&ランプから文字へ	2
1.3	ハードウェア部分がインタフェースデバイス	5
1.4	総合力が要求されるインタフェースデバイス製作	6
1.5	使いやすいマウスを作るには…	7
1.6	最も重要なのは、「良し悪し」の判断ができること	8
②	インタフェースのつくりかた	15
2.1	ステップ1 ゴールと満たすべき条件を定める	16
2.2	ステップ2 使用頻度を見極める	16
2.3	ステップ3 使用環境（および使用者）の明確化	19
2.4	ステップ4 既存技術の調査	20
2.5	ステップ5 設計	22
2.6	ステップ6 実装とブラッシュアップ	23
③	つくってみよう、インタフェース	29
3.1	ステップ1 ゴールと満たすべき条件を定める： 「小さくしても使いにくくならないインタフェース」	29
3.2	ステップ2&3 頻度・用途・使用環境の明確化： 「誰もが日常的に使うもの」	31
3.3	ステップ4~6 ケース1 常時装用型キーボード： 装着しながら生活できるキーボードデバイス	32
3.4	ステップ4~6 ケース2 常時装用型ハンドセット： ウェアラブルな電話とは？	47
3.5	本章のまとめ	60

④	インタフェースの仕組み（定番から未来まで）	67
4.1	キーボード	67
4.2	ポインティングデバイス	73
4.3	ディスプレイ	86
4.4	音・触覚・嗅覚・味覚	92
4.5	ウェアラブル・ユビキタス	97
4.6	VR/AR	105
4.7	インタフェースの未来	111
付録	インタフェース製作の勘どころ五ヶ条 (+α)	127
	あとがき	137
	とことんこだわるインタフェースデバイスづくりの神髄 (コーディネーター 土井美和子)	141
	索引	145

Box

1.	Bit / Calorie	24
2.	良いものが普及するとは限らない	74
3.	アナログを駆逐したデジタル	88
4.	3D と臨場感	93
5.	最後に残るのはインタフェースだけ？	104
6.	ミダース王の悩みごと	105
7.	究極のインタフェースとは？	113
8.	「おしゃれなデザイン」は使いにくさのサイン！？	133
9.	「インタフェース屋の眼」をとう	134