1. ユーザインタフェース

インタフェースの定義

広義には、２つの異なる存在の境界面のことを指す。例えば、水と油が分離しているときの境界面はインタフェースだし、二つのプログラムがデータをやりとりするときにもインタフェースが存在する。

上の例で分かるようにインタフェースは広い意味を持つが、教科書では人工物とそれを使おうとする人（＝ユーザ）の間のインタフェースのみを扱ってある。このインタフェースを特に**ユーザインタフェース**と呼ぶ。（以下、ユーザインタフェースをインタフェースと略すことにする）

インタフェースの例を挙げると、キーボード、マウスのようなコンピュータを扱うためのものがある。他にも券売機のタッチパネル、ドアノブなどもインタフェースである。

インタフェースの機能

ユーザはインタフェースを通して人工物を操作する。そのため、ユーザが思い通りに人工物を操作できるようにデザインされているということが良いインタフェースの条件である。

操作性を考えるにあたり、**第一接面**と**第二接面**という概念が便利である。

右下の図を見てほしい。仕事世界とは、人工物を使って出来ることの集まりのことである。そしてユーザと人工物のインタフェースを**第一接面**、人工物と仕事世界のインタフェースを**第二接面**と呼ぶ。

