

デザインするのはひとの心理や行動そのもの

ヒューマンインターフェースデザインで ひとに価値ある未来を創る



代表取締役 八田 晃氏

日常生活から経済、金融、医療など社会のあらゆる場面で、私たちは様々な機器やシステムを利用しています。それらの頭脳であるコンピュータと私たちの接点「インターフェース」を設計、デザインする株式会社ソフトデバイス。数少ない専門のコンサルタント会社としてトップを走り続ける同社の代表取締役八田 晃氏にお話を伺いました。

コンピュータの普及と共に

私たちの身の回りには様々な機器やシステムがあります。例えば、電気ポットにも画面やボタンなどがついていて、湯温が分かたり操作ができたりします。これをUI(ユーザーインターフェース)と呼んでいます。どんなに性能の高い機器であっても、操作がしにくいものは受け入れられません。ひとにとって、使いやすく、分かりやすいように、機器の操作手順や画面のデザイン、情報やサービスを設計、デザインするのが当社の仕事です。

当社は1984年に工業デザインの事務所として創業しました。この年は、アップルのマッキントッシュが発売され、UIの概念が具体的製品として世に知らしめられた年でもありました。専門技術がないひとでもコンピュータを使う時代が訪れ、当社ではプロダクトと共にインターフェースも提案し始めました。そして、1990年にはUIを専門とするようになりました。

対象の分野は時代と共に移り変わってきました。UIの採用が早かったオフィス機器から始まり、90年代にはAV機器等の黒物家電、携帯電話、白物家電に広がり、2000年代に入ってから省エネモニターやスマートシティ等のエネルギー関連が出てきました。最近では、車のナビゲーションシステムや医療機器の分野が多くなっています。また、機器のネットワーク化が進むに従って、それらを統合するシステムのUIが増えてきたことも最近の傾向です。

現在、クライアントの多くは大手メーカーです。常に20件程度のプロジェクトが進行中で、年間では大小150件程になります。受注すると、通常3~5人程度のチームを組み、ビジュアルやグラフィック、エンジニアリング、情報の構造などそれぞれの得意分野を生かして、クライアント側の商品企画者、デザイナーや技術者と一緒に仕事を進めます。UIに必要な知識や技術は、デザイン、情報処理、心理学、社会学など多岐にわたりますが、当社では社員ごとの専門分野を固定化せず、誰もがすべてのことをできるようにしています。この分野は技術もルールもどんどん変わっていきますので、日々の業務の中で研鑽しています。

当社の強み

UI専門のコンサルタント会社は日本中を見ても多くはありません。プロダクトデザインからスタートした経緯から、webやソフトウェアなどのスクリーン上のUIだけでなく、センサやハードウェアも含めた機器のUIデザインをトータルで提案できるのが当社の強みです。UIが一般になる前から手がけていた当社はこの業界ではいわば老舗で、テレビやAV機器などの消費財、医療用計測機器や環境計測システム等の専門機関向けシステム、次世代壁面テレビや空中照明コントロールといった展示会やショールーム向けのシステム等、広範囲に渡るUIの蓄積があります。

メーカーが製品を計画し発売するまでの過程には、大きく分けて、「先行開発(アドバンス)」と「製品開発(ライン)」の2つの段階があります。当社の特徴として、計画段階である前者の受注が多いことは、このような強みも評価いただいていることだと考えています。

当社が関わり最近発売された商品のひとつがスマートコンロです。企画段階から関わり、2014年に商品化されました。この商品では、「ツイストスイッチ」という新たなデバイスをキーとして操作の作法、コンロのあり方全体を見直しながらデザインし、それが評価されて同年のグッドデザイン賞を受賞してい



スマートコンロ(2014) 企画/開発:大阪ガス(株)、(株)ノーリツ、(株)ハーマン

「ツイストスイッチ」は中央をタッチしながら上へスライドさせて点火する。指先で回転させるだけで、温度や時間をカンタンに設定できる。マグネット式で、取り外すことでチャイルドロックの役割も果たす。

ます。また、この時取り入れた新しいデザイン手法(後述)も当社の強みであり、後に学会発表もされました。

京都企業としての利点

関東や中京圏のメーカーからも多く発注があるのは、京都に所在しているところによる点もあると感じます。例えば大阪ですとメーカーや産業の中心部に「近すぎる」と言いますか、京都にあることで一歩引いた距離感ができ、依頼側からもそのポジションならではの視点に期待いただいている面はあるのではないかと思います。京都ならではの感じることは他にもあります。打ち合わせをするにも、「京都でしましょう」とクライアントの方から出向いてくれることも多くあります。それは海外のクライアントにもいえることで、歴史的な京都にあるUI企業ということでも興味深く感じられるようです。

未来をデザインする独自手法

一般的に、先行開発はラインナップが切り替わる2モデル以上先の商品を対象とします。家電の場合はおよそ5年先、6~8年サイクルといわれる自動車なら、発売の十数年前に検討することになります。例えば今なら、2030年頃の技術や生活、社会を予測し、その時起こりうるシチュエーションと人のふるまいを考えて、最適なデザインを提案するのです。

何年も先を見据えた先行開発では、現実にはない状況を想定して提案する必要があります。また、クライアントからは、「こういう技術を持っているが、どのような用途に使えるのか提案してほしい」という依頼もあります。このようなときに、過去の蓄積は有用ですが、固定観念にとらわれない柔軟な発想や思考も重要です。

また、画面メニュー中心のいわゆるGUI(グラフィカルユーザーインターフェイス)から、近年ではセンサや音声認識、AI(人工知能)といった、ひとがより自然にふるまえる新技術、また使い心地や印象、感動などのUX(ユーザー体験)デザインといったアプローチの変化もあり、デザインの手法そのものも日々新しくしていく必要があります。

そこで、2013年に、ユーザー体験や状況を再現してデザインを考えるための施設「softdevice lab.」を開設しました。これ



「softdevice lab.」

天井のグリッドフレームはプロジェクターやスピーカー、センサ、可動壁などを自由な位置で保持できる。白い可動壁は擬似的な環境再現のためのプロジェクション面として、またその場でアイデアを書き込む白板を兼ねる。

お問い合わせ先

京都府中小企業技術センター 企画連携課 企画・情報担当 TEL:075-315-8635 FAX:075-315-9497 E-mail:kikaku@kptc.jp

により、当社が独自に開発してきたデザイン手法=演じることで人のふるまいを設計する「アクティングアウト」、写真を利用したアイデアスケッチ「フォトモデリング」や、プロジェクターによってUIイメージを空間やモックアップ(実物に似せて作った模型)に重ね合わせる「プロジェクションモデリング」といった手法が容易になりました。ドキュメントでの検討やスクリーンプロタイプ、ワーキングモックアップによる従来の方法と比べて、プロジェクトのより早い段階でスピーディーに、かつ具体的で実感あるイメージでの提案、検討が実現しています。

当社の仕事は最終的には装置や表示などモノの形になりますが、設計しているのはひとの心理の動きや行動そのものだと考えています。コンピュータが多用され、ネットワーク化が進む中で、技術を活用しながらもひとを中心に据えて、ユーザーにとって価値あるモノのあり方、コトのあり方を実現する、まさに「ヒューマンインターフェースデザイン」という私たちの役割はますます大きくなっていくと考えています。



プロジェクションモデリングの例

スマートコンロの企画段階のもの。コンロを模した紙面上にツイストスイッチ(モックアップ)やUIイメージ(プロジェクター)を重ね合わせている。



プロジェクションモデリングの例

自動車のダッシュボードの企画段階のもの。ダッシュボード(紙製のモックアップ)上にUIイメージを投影し、前面には実際の走行映像を流している。

Company Data

株式会社ソフトデバイス

- 代表者/代表取締役 八田 晃
- 所在地/〒603-8053 京都市北区上賀茂岩ヶ垣内町41 B-LOCK KITAYAMA
- 電話番号/075-705-2119
- ファクシミリ/075-705-2129
- 創業/1984年4月
- 設立/1992年9月
- 資本金/1000万円
- 従業員/31人
- 事業内容/ユーザーインターフェースや情報システム・情報機器、マルチメディアコンテンツの企画・デザイン・コンサルティング他