

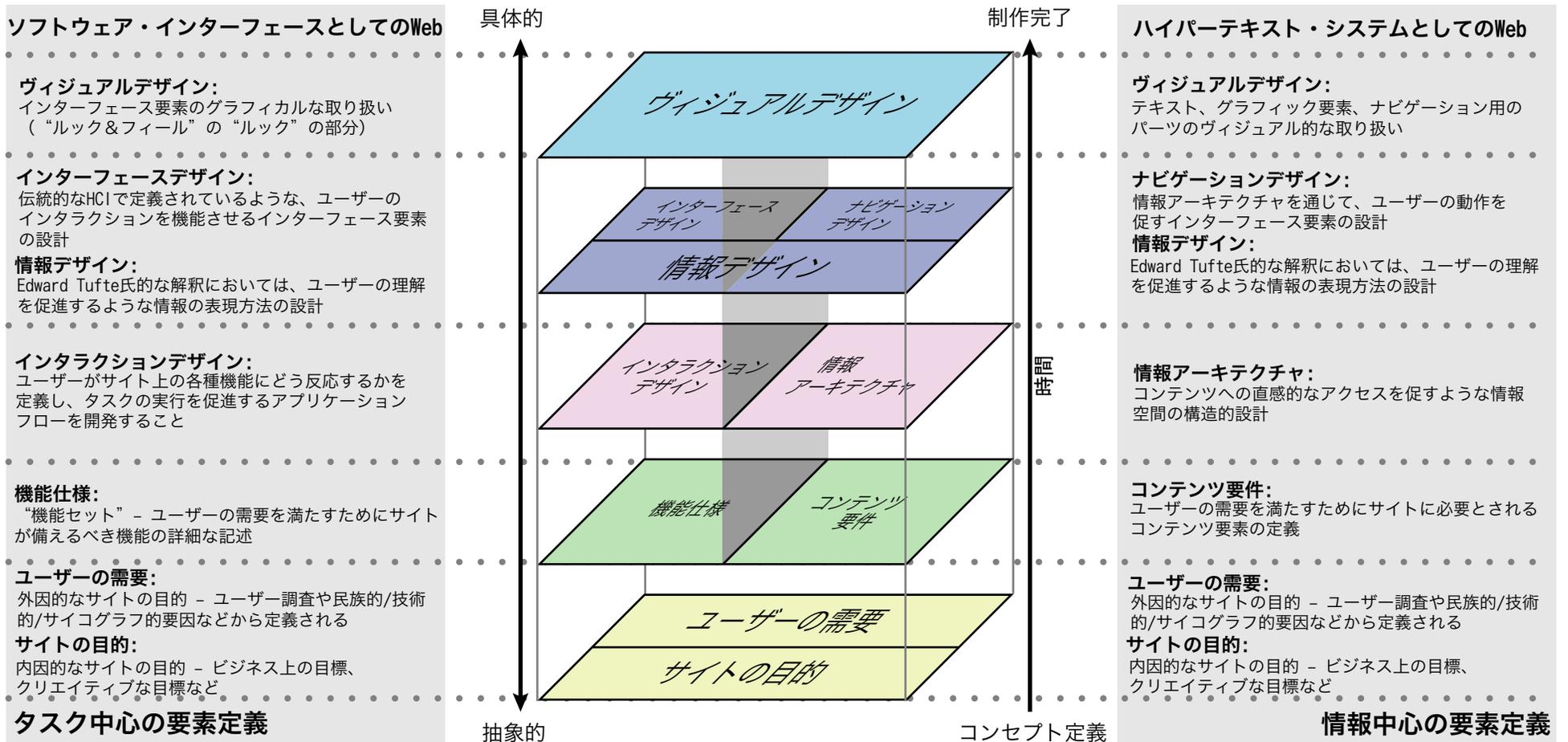
ユーザーエクスペリエンスの要素

Jesse James Garrett
jjg@jjg.net

30 March 2000

Translated by Noriyo Asano
日本語訳：浅野 紀予

Webが包含する基本的な二重性： Webは元来、ハイパーテキストをベースとした情報空間と考えられてきたが、ますます洗練されたフロント/バックエンド双方のテクノロジーの開発が進むにつれ、リモートなソフトウェア・インターフェースとしてのWebの利用も増えてきた。ユーザーエクスペリエンスを実現しようとする人々が、当初の適用範囲から逸脱するケースにまで各自のターミノロジーを適用しようとするにしがたい、上記のようなWebが包含する二重の性質と相まって多くの混乱を招いている。この文書が目指すゴールは、これらの用語のいくつかを適切な文脈に沿って定義し、これら多様な要素（エレメント）の背景にある関係性を明確にすることである。



この図は未完成です：

上図に描かれているモデルでは、ユーザーエクスペリエンスの開発途上での意思決定に影響するおそれがある二次的な（技術開発やコンテンツ開発の過程で表面化してくるような）検討事項は考慮していません。また、このモデルでは開発プロセスの記述も、ユーザーエクスペリエンス開発チーム内の役割の定義もしていません。あくまでも、現在のWebにおけるユーザーエクスペリエンスの開発に欠かせないキーとなる考慮事項を定義することがねらいです。