

「できない」、「やりにくい」デザインからは卒業しよう!

# アプリのUIデザイン を考える

アプリにおいて重要なユーザ・インターフェース(UI)コンセプトや機能が優れていても、これがおろそかでは成功は望めません。ここではスマートフォンに必須のタッチUIデザインの要点を紹介します。

原田 養正

AndroidマーケットやApp Storeにはおびただしい数のアプリが並んでいます。その中には使いやすい、気の利いたアプリもあれば、そうでないものもたくさんあります。

よさそうなアプリを見つけてダウンロード、インストールし、初めて起動したときのことを想像してみてください。アプリの目的や使用法がいまひとつ明確でない場合、または初めて触れるジャンルの場合、どこから操作してよいのか分からなかったことはありませんか? 使い方はなんとなく分かって、聞いたことのない用語や意味を類推しにくいアイコンのせいで操作を躊躇したり、よく使う機能が深い階層にあったりして、使うたびにイライラし

たことはありませんか?

よいUI(ユーザ・インターフェース)デザインを施すことで、このような「できない」、「やりにくい」が軽減されます。言い換えると「効果」と「効率」については「満足感」の向上につながります。

## UIデザインのフェーズ

一般的に、UIデザインには以下のフェーズがあります。

フェーズ0: ターゲット・ユーザの設定~仕様検討

フェーズ1: 設計

フェーズ2: ビジュアル・デザイン

フェーズ3: インタラクション・デザイン

フェーズ0は、よほど単純なアプリでない限り必要です。作ろうとしているアプリは、Who(誰が) What(何を) When(いつ) Where(どこで) Why(なぜ) How(どのように)、使われるものでしょうか。対象ユーザや利用シーンを考えることで、必要な機能を絞り込むことができたり、新しい表現やアイデアが生まれたりすることもあります。このフェーズは以下のようなステップを含みます。

(1) マーケティング・リサーチやユー

ザ利用実態の調査結果から、ユーザ・タイプごとのニーズや利用特性を把握し、ターゲットを設定

(2) ターゲットの特性を踏まえた上で、提供する機能やサービスを検討(企画)

(3) 企画に基づいて仕様を検討

今回はこのフェーズ0に続くフェーズ1~3を詳しく解説します。

## フェーズ1. 設計

### ■ 三つの設計対象

まず、設計段階で検討することは大きく分けて以下の三つです(図1)。

対象1: UI要素

対象2: UI構成(レイアウト, 機能配置)

対象3: 画面遷移

この段階をおろそかにして、いきなり色や形といった見た目のデザインを考え始めると、行き詰まったり、手戻りが発生したり、つじつま合わせにリソースを取られてしまいがちです。リリース直前のテストで設計上の問題が発見された場合など、目も当てられない事態にもなりかねません。

### ● 対象1: UI要素の検討

ボタンやテーブルなど、画面を構成する個々の要素について検討します。中でも、タッチUIで特徴的なのが、コントロールの扱いです。

#### ① 快適にタップできるサイズ

快適にタップできるサイズとして指先サイズを確保するというのが原則です。例えばAppleのiOS向けHuman Interface Guidelineでは44×44pt(15.47mm四方)が推奨されています(図2)。以前は44pxと表現されていましたが、高解像度のiPhone4以降、画面上での物理サイズ指定となったようです。つ

UI要素 UI構成(レイアウト)

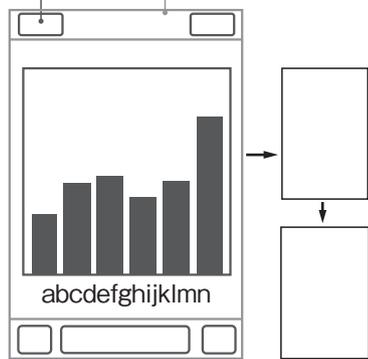


図1 設計段階で検討すること