



スマートフォン電話アプリ  
**画面デザイン**

---

東北芸術工科大学  
デザイン工学部 プロダクトデザイン学科 3年  
期間：2014年8月18日～8月22日

一般向けとシニア向けそれぞれデザインするということがあったので、ユーザー層ごとにマッピングをし、そこから見えてきたキーワードをコンセプトに制作していきました。また、一般向けはユーザーが自分でインストールして使用する物を、シニア向けはプリセットでスマートフォンにインストールされる物としてアイデア展開をしていきました。

### 一般ユーザー向け

わかりやすさ < おもしろさ

一般ユーザーは新しいものや変わったものに興味を持ちやすいのではないかと考えました。ゆえに、今までにないようなユニークで変わったデザインにしてみようと思いました。

### シニアユーザー向け

おもしろさ < わかりやすさ

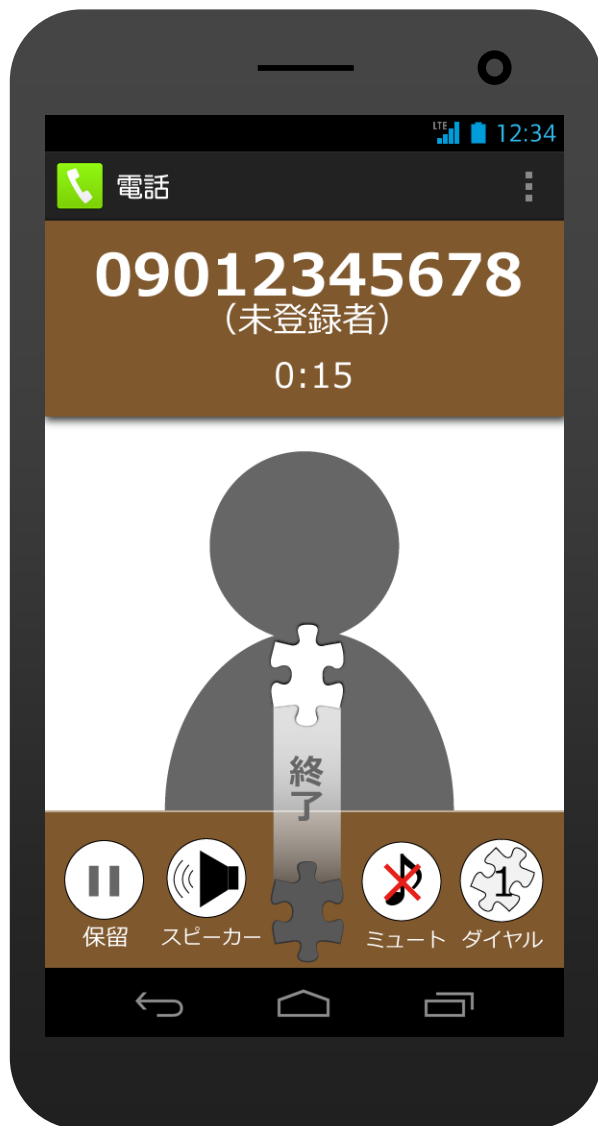
シニアユーザーは肉体的に弱く、中でも視力の低下は大きなハンディキャップとなります。だから、視認性の高さを重視したデザインにしてみようと思いました。



## ジグソーパズルのダイヤル

電話番号は、数字一つひとつの組み合わせであり、“組み合わせる”という動作で連想したものがジグソーパズルでした。各数字がピースとなっており、それを組み合わせて一つの電話番号を作っていくというアイデアです。

番号を入力していくと、実際のパズルのように組み合わさっていく様子が、楽しいアニメーションで表示されます。



## 通話終了はパズルの終了

普通の電話アプリでは通話中、真ん中に相手の写真が表示されますが、このアプリでは写真が一角所だけ欠けています。その欠けた穴にピースをはめ込むと、通話が終了する仕組みです。見た目だけでなく、操作も楽しむことができるアプリになっています。

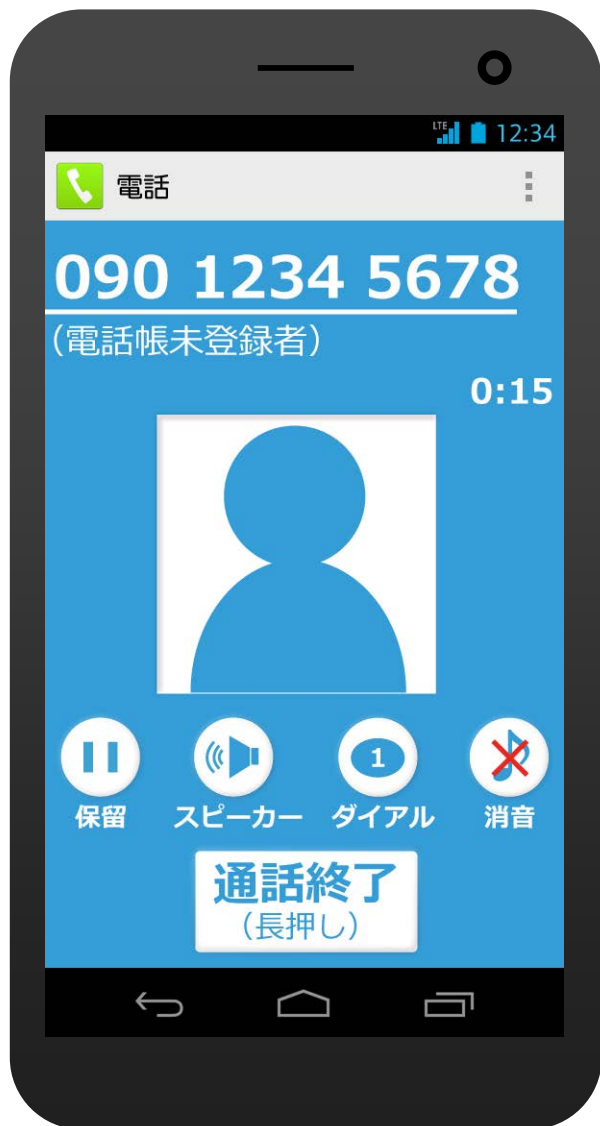


## インスピレーションは 道路標識から

視認性の高いモノを身の回りで探したとき、参考にしたのが道路標識などの公共案内図です。このアプリでは標識のように、はっきりとした色合いと線の太さの違いを出すことにより、見やすさと分かりやすさを表現しました。

## 色覚障がい者にも対応

色覚障がい者にとって、赤と緑の組み合わせは識別が難しく、デザインによっては大きな壁となる場合もあります。このアプリは、カラーバリエーションを考慮した配色になっています。



### ボタンとしてわかるように

最近流行っている、シンプルさやのっぺりとした印象が売りのフラットデザインですが、平面的すぎて“どこを押したら良いのか分からない”という高齢者は多いのでは？と考えました。このアプリでは、フラットな印象は残しつつ、ポッコリとしたボタンらしさを表現することで、一目でボタンだと分かるようになっています。

### 誤操作を防ぐために

“まちがって通話を切ってしまった…”。そんな事故を起こさない為に、このアプリでは通話終了ボタンが長押しになっています。