



**2018 スマホ電話アプリ**

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 2年  
期間：2018年9月4日～9月7日

**SEPTEMBER 2018**

### コンセプト

ユーザーが「求めるもの」は、そのユーザーにとっての「使いやすさ」につながる。そこでそれぞれのユーザーが何を重要視しているのかを考え、その点をデザインに落とし込んで使いやすい画面を目指した。また、特定の人を使うことができないものは作らないように心がけた。色の判別が難しい人でも使えるように、どちらも青系のカラーを使用した。

### 一般ユーザー向け

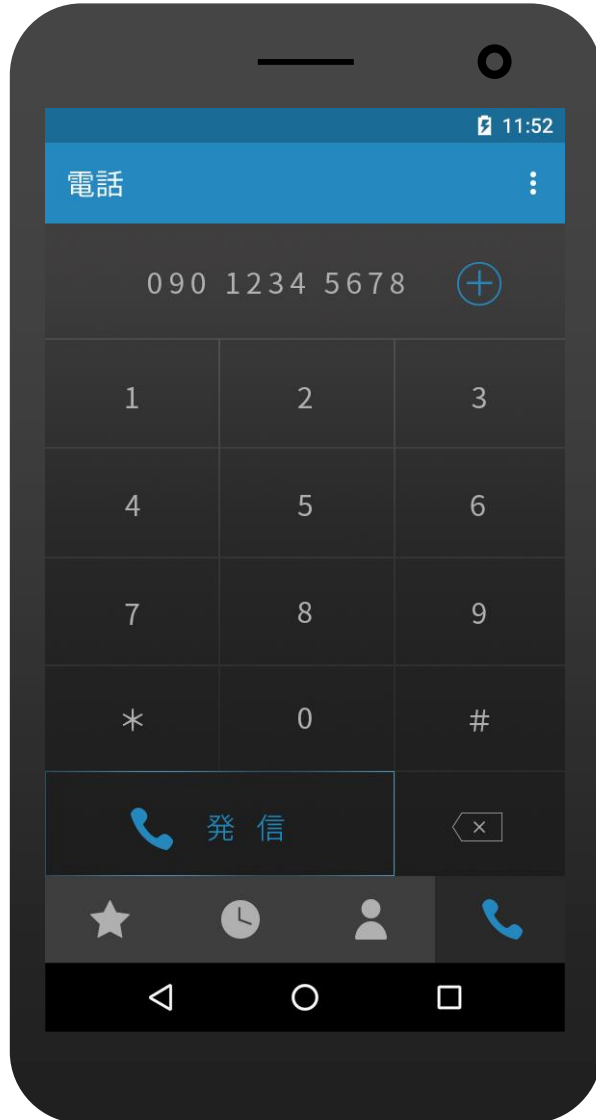
#### 機能性を求めるAndroidユーザー

ビジュアルの美しさよりも使いやすさなどの機能性を優先してデザインを考えた。パッと見て理解でき、効率よく使える画面のデザインを目指した。

### シニアユーザー向け

#### 容易性を求めるシニアユーザー

スマホよりもガラケーに慣れているということをもとに、ガラケーの要素を取り入れた。判読性などはもちろん、簡単に使えることに重きを置いた。



### 画面全体のフラットなダイヤルボタン

ダイヤルボタンが小さかったり余白のスペースが多くあると、正確にタップする必要がある。急いでる時でも誤入力しないよう、広い範囲で反応するダイヤルボタン。

### 画面を行き来せずに操作できる配置

片手操作でも両手操作でも効率よく使えるように、ボタンやメニューバーなどは下部にかためて配置した。また数字削除ボタンもダイヤルの近くに配置することでスムーズに入力と削除が行える。

### アイコンのみのシンプル

文字は重要な「発信」にのみ表記し、それ以外はわかりやすいアイコンで示した。要素は少ないが一度使えば理解でき、このシンプルさが全体にスタイリッシュな印象を持たせている。



### タップできる領域は全て立体的に

シニアユーザーは、スマホよりガラケーに慣れておりフラットな画面だとどこをタップすれば良いのかがわからなくなる。一つ一つが独立しているガラケーの操作ボタンをイメージし、タップできるものは全て立体的にデザインした。

### メニューはわかりやすい言葉で

アイコンや単語だけのメニューやボタンだと、何をする画面・ボタンなのかがいまいちわからずに戸惑ってしまう場合がある。そこでよりわかりやすい言葉を使って、何をどうするのかを示した。

### 手順にそった上から下への配置

まず初めに電話をかけるという目的を選び、番号を打って発信する、というように操作する順番に沿って上から下に配置した。こうすることにより、困難なく目的にたどり着くことができる。