



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：2015年9月3日～9月4日

画面デザインをするにあたって

スマートフォンによる画面操作では、誤操作が発生しやすいと感じる。それは液晶画面操作では押した感覚がないために、ユーザーが自身の中である程度決め込んだ範囲（面）の中に操作を行なっているからではないかと考えた。そのことから提案では、ユーザーの操作を自然と誘導し、わかりやすく正確に（点）操作が行なえるデザインを考えた。また、利用者を選ばない白をベースにシンプルなデザイン構成を行なった。

一般ユーザー向けの画面のデザイン

一般ユーザーはある程度スマートフォン操作に慣れていることを前提とし、流れの中での誤操作を防ぎスムーズな誘導を考慮しデザインした。また、フラットデザインを取り入れる事で、使いやすくスタイリッシュなデザインを目指した。

シニアユーザー向け画面のデザイン

シニアユーザーは操作方法やボタンの役割が理解しやすいことで誤操作を防ぎ、自然な誘導で使いやすく押しやすいことを考慮しデザインした。また、押すという感覚をより感じるために凹凸をつけ、シンプルな中にもメリハリのあるデザインを目指した。

色覚障がい者対応（カラーバリエーション）について

スマートフォンを利用する方の中には色覚障がいを持った方もいる。そうした方でも不自由なく使えるように、主に類似して判断がしにくい赤と緑を同じ画面上に表示することは避け、コントラストで判断できることを考慮しデザインを行なった。



軽快で正確な画面操作

視覚で判断しやすいアイコン

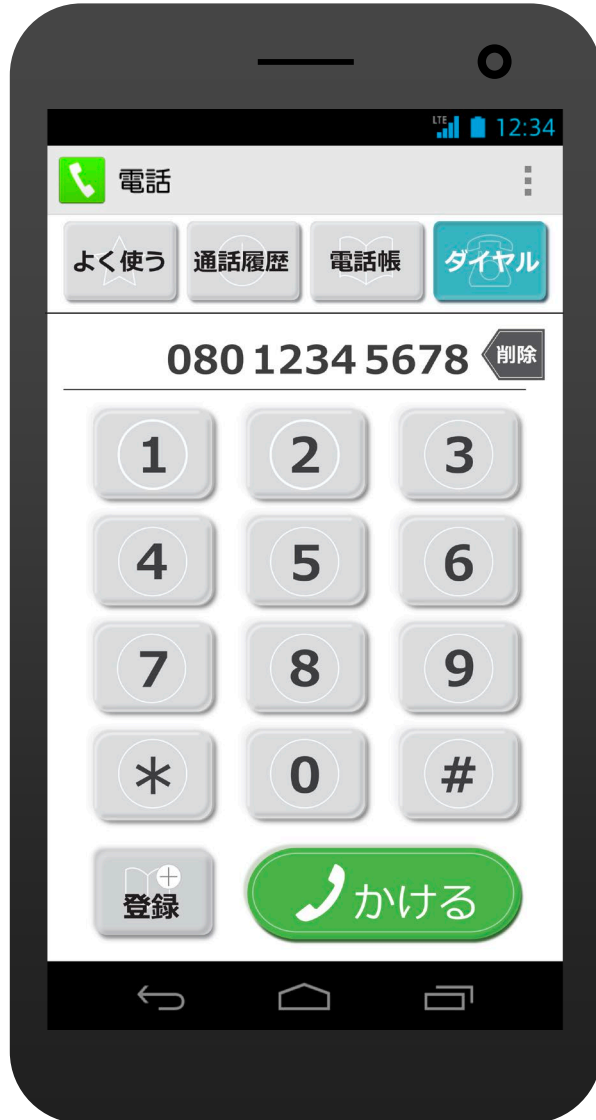
ボタン表記をアイコンメインにすることで文字情報よりも認識がしやすい。また、枠の形状も変えることで区別しやすい。

横振りを軽減させるコンパクトなボタン配置

ボタンを中央へ集めて配置することで、片手での操作時の横振りによる押しにくさを軽減させ、軽快な操作を行なえる。

正確なタップを誘導する二重枠

ボタンの枠を二重にすることで、より指先が中心に集まり誤操作せずに軽快な操作が可能。



明快で正確な画面操作

分かりやすい文字表記

文字表記をメインにすることで明快で操作に迷わない。また、より親しみのある表記内容にすることで認識がしやすい。

大きくて押しやすいボタン配置

ボタンを角の丸い四角で配置することで、押す範囲を広げつつもボタン間の間隔を確保し、押しやすく誤操作しにくい。

しっかりと押しして誤操作を防ぐ立体ボタン

立体的なボタンにすることでしっかりと押し正確な操作が可能になる。また、数字を○で囲むことで押す範囲を自然と誘導する。