



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 2年
期間：2013年9月9日～9月13日

・画面デザインをするにあたって

画面デザインに限らず、デザインする上で重要なのは「使える」ということ。「カッコよさ」などの表面的なことではなく、実際使った人がどう感じるか、どうしたら使いやすくなるかを考えることを第一にデザインした。

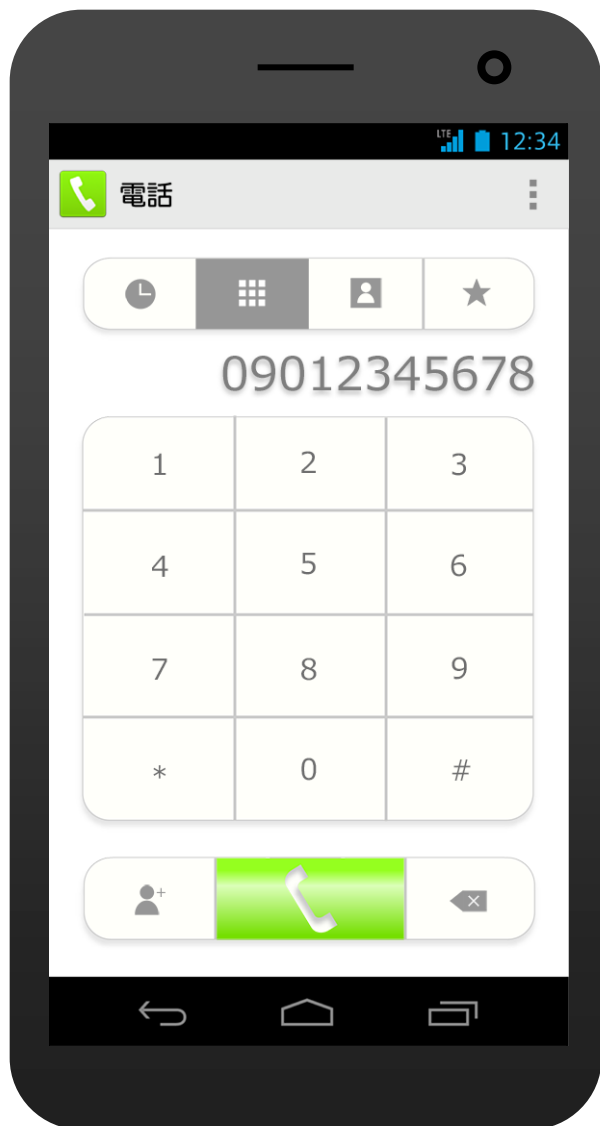
・シニアユーザー向けと一般ユーザー向けの違いについて

一般ユーザー向けの画面で大切なのは、使いやすさを確保しつつもお洒落であること。その為に、色やボタン形状、レイアウトは「フラットデザイン」などのトレンドも考慮したものにした。

シニアユーザー向けの画面で大切なのは、まず使えること。文字はできるだけ大きくし、一目でボタンだと分かり、そのボタンの意味が分かるデザインにする。そして、シニア向けのものにありがちな「シニア向け=使いやすさ重視でカッコ良くない」のイメージを払拭できるようなデザインを心がけた。

・色調について

スマートフォン向けの電話アプリのダイヤル画面が黒などのクールな印象で男性的な色を使ったものが多い。電話アプリは、年齢や性別にかかわらず、スマートフォンを使うユーザーすべてが必ず使うもの。そこで、今回デザインしたすべての画面で白を基調カラーとし、誰でも親しみやすい画面になるようにした。



みんなに似合う白

シンプルな画面。

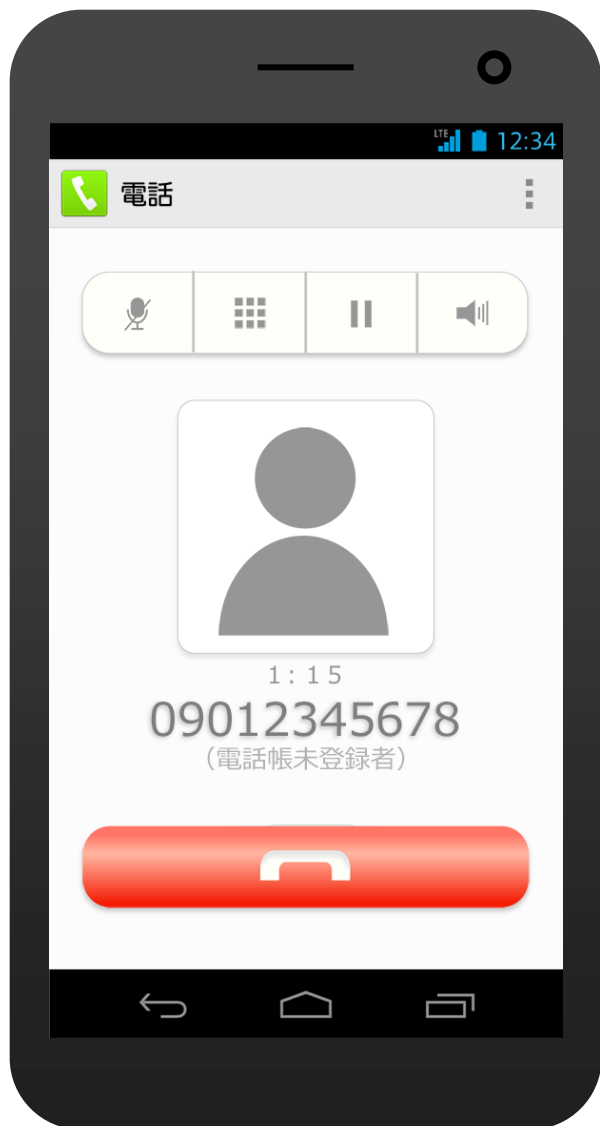
明るく、清潔感があり、年齢や性別を問わず使いやすい白を基調とし、使う際の指の動きを考えたシンプルな画面構成としました。

押しやすい見やすい。

押しやすさを考慮した少し大きめな各操作ボタン。ボタンらしさを強調しないフラットなデザインを取り入れつつも、指で押す操作をする部分に少し立体感を持たせ、背景との境目が分かりやすいようにしている。

アイコンで視覚的に。

アイコンを多用し、視覚的に機能を認識しやすいようにした。

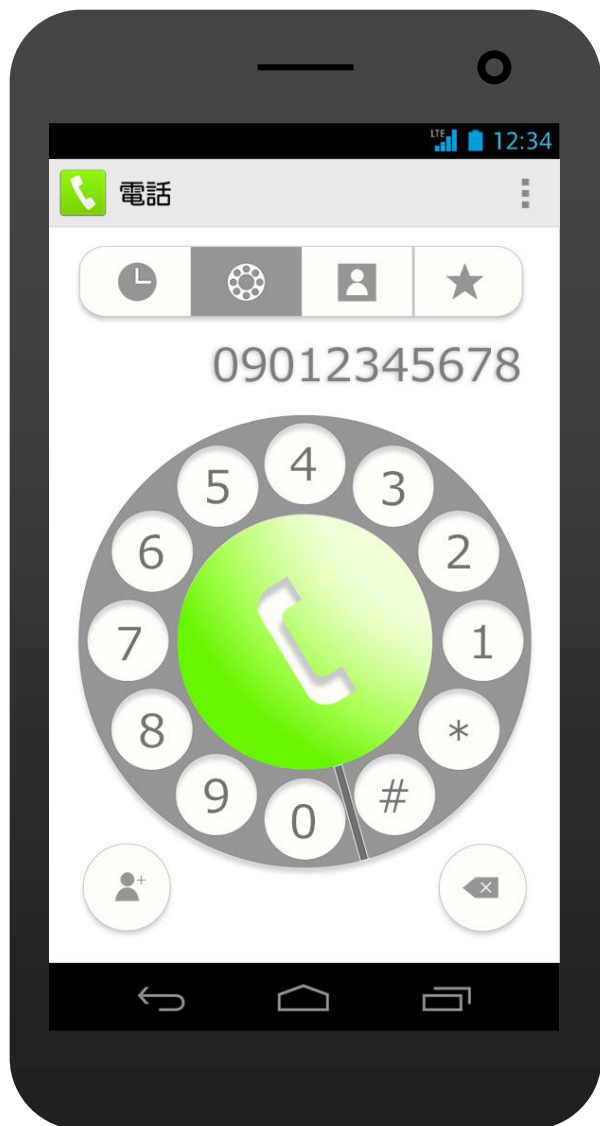


ダイヤル画面との統一感。

色調やアイコン、操作ボタンの形状をダイヤル画面と統一することで、一つの電話アプリとしての統一感を持たせています。

大事な情報を分かりやすく。

「通話終了ボタン」を大きく押しやすくし、「電話相手の情報」を画面中央に大きく配置することで、機械を持つ手で遮られにくく、見やすいように配慮しています。



スマホだから黒電話

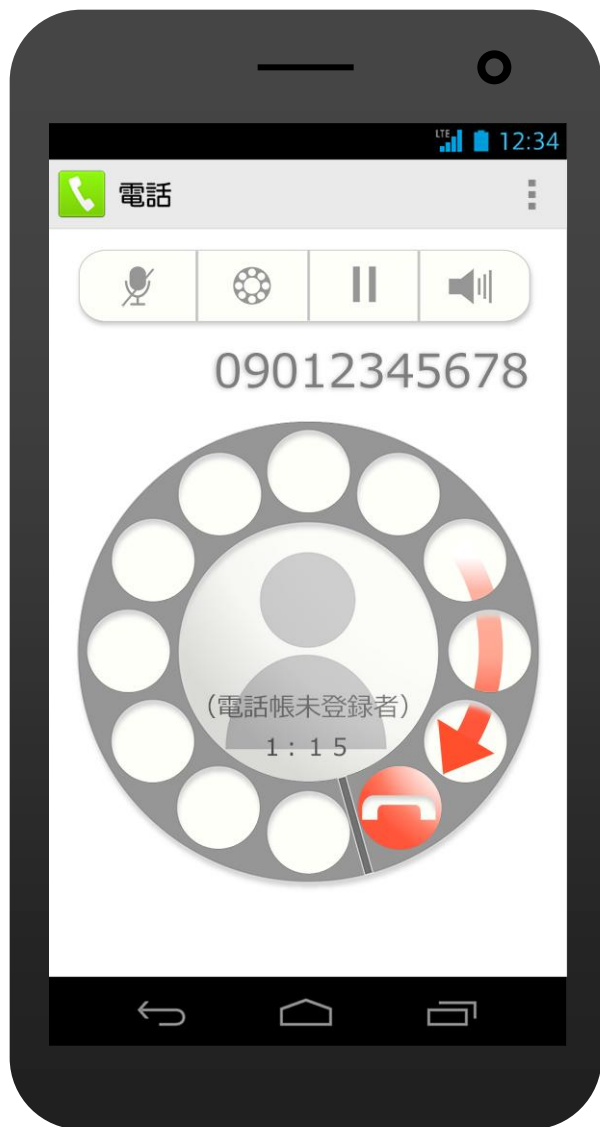
懐かしい！面白そう！

モチーフは黒電話。黒電話を見慣れた世代には「懐かしい！」。黒電話を使った経験がない世代には「おもしろそう！」と感じてもらえるスマートフォンならではの操作とデザインとしました。

古くない。新しい。

黒電話の持つ古くさいイメージを払拭するために、現在のスマートフォンのダイヤル画面のようなフラットなデザインを採用。操作も簡単。各数字部分に指をあてながら軽く回す動作をするだけ。ボタン式に匹敵する素早いダイヤルが可能となっています。

通話中画面(一般ユーザー向け)



通話を止めたいときだって。

通話終了も矢印にそってダイヤルを回すだけ。間違えて通話終了ボタンを押してしまうこともなく、操作もスムーズです。

.



いかにも「シニア向け」 ではない「シニア向け」

シニア向けもおしゃれに。

文字が大きく、ボタンも大きくいかにも「シニア向け」としたデザインは避け、白を基調とした明るい雰囲気、少しおしゃれなデザインにしました。

使いやすさは健在。

いくら「シニア向けらしさ」を脱しても、使いにくくなっても意味がありません。大きく読みやすい文字、押しやすいボタンはそのままに、ボタンの形状と配置を工夫しました。機能のジャンルごとにボタンの形状を変え、視覚的にも違いが分かりやすいようになっています。

より分かりやすいことば。

機能の説明に使われる「数字キー」「電話帳」「お気に入り」という言葉を、「何をするもの?」「何を探すの?」「どういう機能?」と考えた結果、よりわかりやすい「番号」「宛先」「仲良し」という言葉に変えました。



見やすい 間違いにくい

一番重要で、間違っ
て押してしまったら一番困るのが通話終了ボタン。押しやすい大きさを確保しつつも、サイドのスペースを空け、他のボタンとの距離を離すことで間違っ
た操作をしにくくしています。