



Phenomena Internship

## 画面デザイン

2018 スマホ電話アプリ

秋田公立美術大学  
美術学部 美術学科 3年  
期間：2018年9月26日～9月27日

SEPTEMBER 2018

## 前提

- プリインのデザイン
- 同一デザインの一般ユーザー向けとシニアユーザー向けを制作

## 意識したこと

### シンプル

「使いたい」と思えるデザイン（操作・見た目）

### 統一感

## ユーザーの定義（一般とシニアの違い）

### ・スマホの使用頻度

一般の方が高く、シニアの方が低い



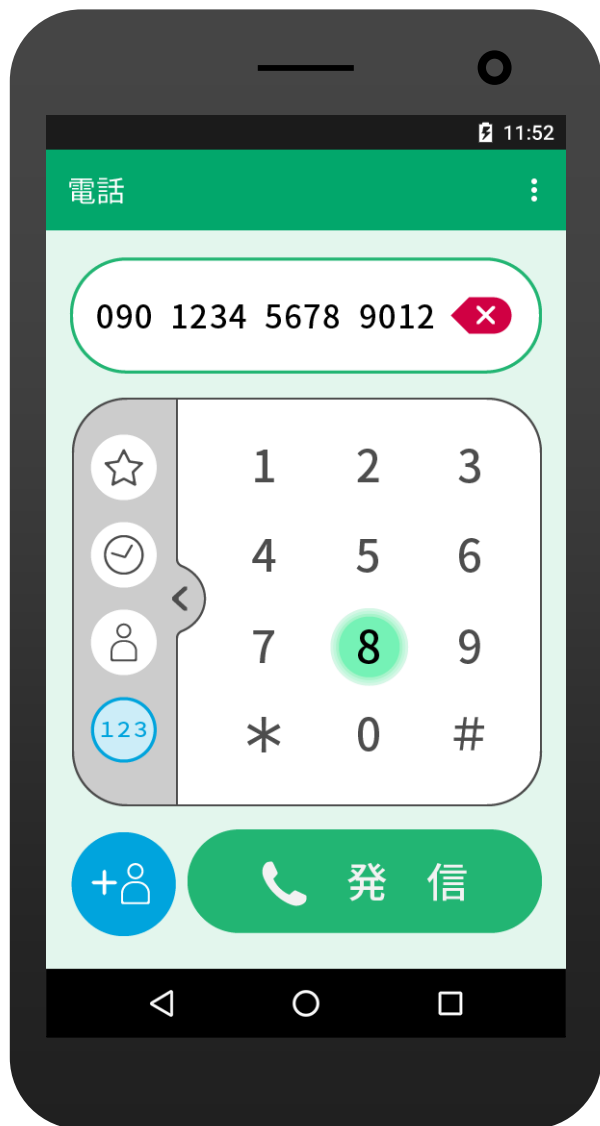
アイコン・操作の理解度に差が出る

### ・身体的な衰え（老眼・指の震えなど）



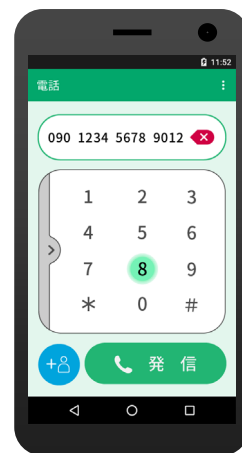
シニアには、画面の見辛さや  
押し間違いが考えられる

## ダイヤル画面(一般ユーザー向け)



### 丸みを帯びたデザイン

誰でも親しみやすく、やさしい印象の画面に。



### 切替ボタンを収納

使用頻度の少ないボタンは隠しておくことで、よりシンプルでわかりやすく。グレーのバーをスライドさせて表示する。

### アイコンの活用

スマホの使用頻度が高いユーザーに対しては文字の説明を極力省略。

### 操作しやすい工夫

15桁の番号が並んでも読みやすいように区切る、押した番号が一目でわかるように光る（8のボタン）といった間違い電話防止策で使いやすく。



### もっとわかりやすく

#### 丸みより押しやすさ

一般向けまで丸みを出すと、操作面積が減ってしまうため、シニアには不向き。角丸をベースに制作。

#### 大きめのボタン

全体的に誤入力を防ぐために大きめのボタンを配置。よく使用することが予想されるボタンはさらに大きく。

#### 文字で表示

スマホの使用頻度が低いユーザーに対しては文字で説明。

#### タブで表示

現在のページがどこなのかわかりやすくし、押し間違いを防ぐために上部に配置した。

#### 全てタップで操作

一般向けよりも簡単に操作できる。