



Phenomena Internship

## 画面デザイン

**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**

### ●一般ユーザ

素早く操作ができる美しいデザイン。

片手で素早く操作ができる。

デザイン性も重視。

主な使用シーンとして仕事場での業務連絡や友人や家族への連絡があげられる。急ぎの場合もあるため、あまり手間がかからない方が良く考えた。そこで片手でも操作しやすいことを前提に項目もアイコン表記することでぱっと見でも目的が伝わるデザインにした。また、男女問わずデザイン性も重視される時代であると考えグラフィックも工夫した。

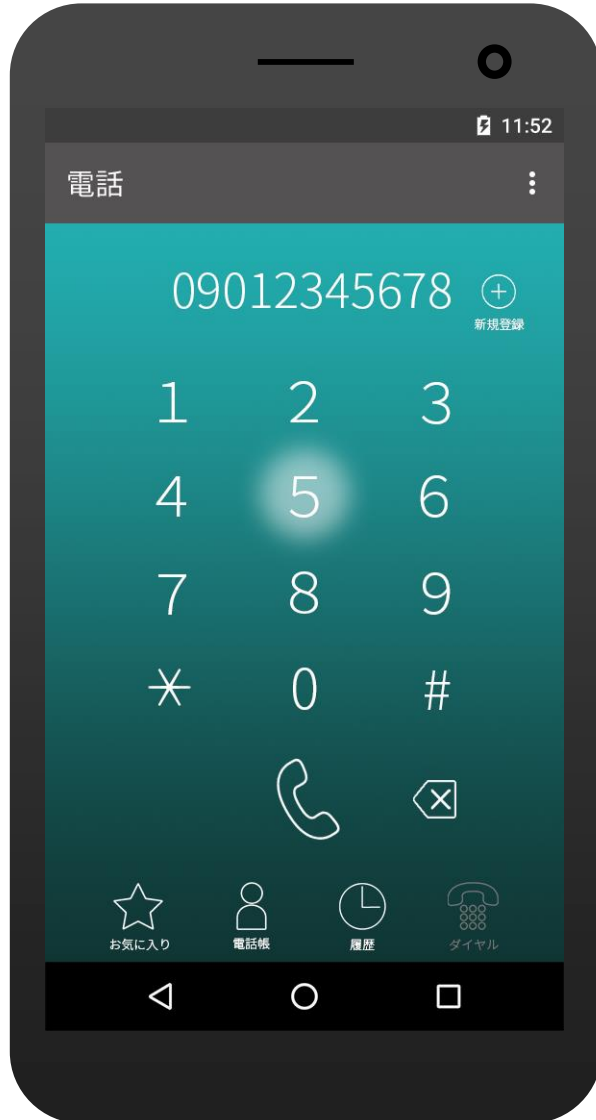
### ●シニアユーザ

覚えなくても簡単に操作することができるデザイン。

見やすく、わかりやすく、

押し間違いも防いだデザイン。

主な使用シーンとして友人や家族と連絡をとる場合があげられる。シニア用スマホを購入する人の多くは操作の簡単さを求めているため、いかに用途が明確に表記されているかが重要だ考えた。そこで一つ一つの項目を大きめに表示したり、目的を言葉で表記したりすることでゆっくりでも的確に操作を行えるデザインにした。



### スタイリッシュなデザイン

画面を綺麗に美しく見せるために、色数を少なめにし、落ち着いた色を使用。エフェクトのかかり方も工夫。

### 操作しやすいデザイン

操作項目を全て下に集中させることで片手でも操作しやすい。項目ボタンもアイコン表記にすることでぱっと見でもわかりやすい。

### タッチした数字をわかりやすく

自分が、今どこを押したかわかるように数字をタップした時にエフェクトがかかるようになっている。



### ボタンの目的をわかりやすく

目的を言葉で表現することで操作方法を忘れてしまっても使い方がわかるようなデザインになっている。

### 文字とボタンを大きく

ボタンと文字のそれぞれが大きく表示し、見やすくなっている。

### ボタン同士の境界をわかりやすく

ボタンに立体感をがあり、判別しやすい。押し間違いを減らすために背景とボタンにコントラストをつけたため、境界がわかりやすくなっている。