

2040年を見据えたデザインの作法 レポート

講義を通して、2040年を見据えた気づき、変化、挑戦、取り組もうと思うこと。

自分はよくwebアプリやwebサイトを作るので、2040年を見据えたwebサイトのレイアウトを考えてみます。
13のキーワードの内、特に活用できそうなものをピックアップしてみます。

- affordance

ボタンや、操作の仕方の説明を書いているとサイト全体がごちゃごちゃした感じになってしまうので、説明されなくても使えるようなシンプルなUIを意識する必要があります。

しかし、シンプルにすることを目的にしてしまっ操作方法がよくわからないサイトが多々あるので、わかりやすいデザインにするという目的を忘れないようにする必要があります。

- matching

サイトをデザインする際は、サイトを作成する側の視点に立ってしまっていることが多く、こちらに都合の良い相手を想定してしまうことがあります。

なので、デザインする際はあまり興味のない人や、心理学を勉強している人など無意識の領域について詳しい人にも見てもらって意見をもらったりすると様々な人にとってみやすいデザインを作れます。

- fake

ただ情報を羅列するだけのサイトではつまらないので、見ていて楽しいサイトを心がけることでサイトを見ること自体に楽しさや驚きなどの付加価値をつけることができます。今までもあったよくあるタイプのサイトでも少し見方を(見せ方を)変えるだけで今までとは全く違う新しいサイトになります。

まとめ

以上のキーワードを用いて挑戦してみたいサイトのレイアウトを具体的に考えてみます。

1. シンプルで直感的なUI (Affordance)

レイアウトの基本設計:

- ナビゲーションバー: ページ上部に固定し、シンプルなアイコンとテキストを組み合わせます。各アイコンは視覚的に明確で、何を意味するか一目でわかるようにします。
- ボタンデザイン: ボタンは明確な色分けをし、ホバー時に色が変わるなどのフィードバックを提供します。これにより、ユーザーは操作感を得やすくなります。実装例:
 - 「お問合せ」ボタンは、通常時は青色、ホバー時には緑色に変わり、クリックすると軽いアニメーションで押し込まれる感覚を演出します。

2. ユーザー視点のデザイン (Matching)

ユーザーリサーチ:

- フィードバックの収集: プロトタイプを作成した段階で、異なるバックグラウンドを持つ数名にテストしてもらいます。心理学的な視点を持つ人からの意見も重視し、無意識に働く要素を探ります。
- アクセシビリティの考慮: 色覚障害者のために、色のコントラストを調整し、テキストのサイズやフォントも多様な選択肢を提供します。実装例:
- ユーザーが自分のニーズに合ったテーマやフォントサイズを選べるカスタマイズ機能を設けます。

3. 楽しさや驚きを提供するデザイン (Fake)

インタラクティブな要素:

- アニメーションとマイクロインタラクション: ページ遷移やコンテンツの読み込み時にアニメーション効果を加え、ユーザーの期待感を高めます。例えば、スクロールに応じてコンテンツが滑らかに現れるようにします。
- ゲーム的要素の導入: 特定のアクション（例えば、情報をシェアする、コメントを残す）を行うことでポイントを獲得できるシステムを導入し、楽しさを提供します。実装例:
- ユーザーが記事を読んでいる途中で「クイズ」セクションがポップアップし、簡単な質問に答えることで報酬を得る仕組みを考えます。