**UX/UI、UX設計のプロセス**

**UI (User Interface : ユーザーインタフェース)**

ユーザが目にするすべてのWebサービスやアプリを指し、ユーザと製品やサービスをつなぐ接点(インタフェース)という。余白やアプリケーションの構成、フォントやボタンもこれに当たる。(この画面も？)

**UX(User Experience : ユーザーエクスペリエンス)**

ユーザが商品やサービスを通じて得る体験。商品やサービスを利用した時に感じる使いやすさや感情的な反応のことで、対応の丁寧さや商品のクオリティの高さ、フォントの視認性やユーザスムーズに目的を果たせたかを指す。

**UX設計のプロセス**

①ユーザニーズの調査・リサーチ

データ分析では得られない生活者の無意識な行為や価値観をリサーチすることで求める情報を基にフィールドワークやインタビューなどの調査方法を駆使して行うこともある。

提供者ではなく、ユーザ目線で考えることが大切である。

②ユーザニーズの分析

調査結果に基づいて分析を行い、ユーザの要求事項を抽出するプロセスである。

ユーザニーズを解決するために必要な課題を羅列し、サービスやプロダクトが真に解決すべき課題を抽出する。

③プロトタイプの作成

使いやすさを考慮した全体の構造と操作フローを設計した後に、プロトタイプを作成する。

ユーザニーズの分析で明らかになった価値を基にユーザの行動をシナリオに落とし込む。

ただ、ユーザニーズは多様なパターンを持っているため、分析に寄り添いすぎると違ったパターンの場合使いにくいものになってしまうので注意する。

④評価(ユーザ検証)

作成したプロトタイプを基にユーザ検証を行い、本当にユーザの要求を満たしているか、本来の目的を達成しているかを確認する。リリース後も継続的に改善を行う。

**タスク指向UIとオブジェクト指向UI**

タスク指向UI

ユーザが行いたいこと(タスク)を起点にして設計したUIのこと。ユーザがまずは行動から目当てのモノを探しに行くので、UIの行動を一覧で表示させて行いたいことを最初に選択させてからオブジェクトを表示させるようにすること。

最初に何を検索するのか、条件を絞って適したものを表示するなど。

オブジェクト指向UI

ユーザの目当てのオブジェクトを起点に設計したUIのこと。目当てのモノを選んでから行動を選択する場合、UIはオブジェクトを一覧で表示して対象のオブジェクトを選択させてからタスクを選ばせること。

パソコンのファイル一覧からコピーや削除するときにこのようなUIが使われている。