UX/UIとは

J23072 蝦名武尊

# 1.はじめに

　本ドキュメントの目的はUX/UIとは何か、また、UXのプロセスを調査すること、タスク指向UIとオブジェクト指向UIについてまとめることである。

# 2.UX/UIとは

**・UI(ユーザーインターフェース)：**

ユーザーが製品やサービスとやり取りするための「見た目」や「操作方法」などの接点（インターフェース）のこと。ボタン、メニュー、画面レイアウト、ディスプレイ画面、キーボード、マウスなどが含まれる。

**・UX(ユーザーエクスペリエンス)：**

ユーザーが製品やサービスを使ったときに得られる「体験」全体のこと。使いやすさ、満足度、感情的な反応が含まれる。

# 3.UX設計のプロセス

　UX設計とはユーザーの体験設計(User Experience Design)の略称であり、ユーザーが製品やサービスを利用する際に感じる使いやすさや満足度、感情的な反応などのすべての要素を考えることである。

　以下はUX設計のプロセスである。

1. **調査(リサーチ)**

・目的：ユーザーのニーズ、行動、課題を理解する。

・手法：

　　・ユーザーインタビュー

　　・アンケート調査

　　・競合分析

　　・アクセス解析（Google Analyticsなど）

1. **ペルソナ作成**

・目的：代表的なユーザー像を明確にし、設計の方向性を定める。

・内容；

　　・名前、年齢、職業、ライフスタイル

　　・技術スキル、目的、課題

　　・行動パターン、価値観

1. **ユーザーシナリオ・ジャーニーマップ**

・目的：ユーザーがサービスを利用する流れを可視化し、体験の中での課題を発見する。

・手法：

・ユーザーシナリオ：特定の目的を達成するまでのストーリー

・カスタマージャーニーマップ：接点ごとの感情や行動をマッピング

1. **情報設計（IA：Information Architecture）**

・目的：情報の構造を整理し、ユーザーが迷わず目的に到達できるようにする。

・要素：

・サイトマップ

・ナビゲーション設計

・コンテンツの分類とラベリング

1. **ワイヤーフレーム・プロトタイプ作成**

・目的：UIの構造や操作フローを視覚化し、実際の使用感を確認する。

・ツール例：

・Figma、Adobe XD、Sketch

・種類：

・ワイヤーフレーム：構造の設計図

・プロトタイプ：操作可能な試作品

1. **ユーザーテスト**

・目的：実際のユーザーに使ってもらい、課題や改善点を発見する。

・手法：

・ユーザビリティテスト

・A/Bテスト

・ヒートマップ分析

1. **実装・評価・改善**

・目的：設計を実装し、継続的に評価・改善を行う。

・活動：

・開発チームとの連携

・フィードバック収集

・定期的なアップデート

# 4.タスク指向UIとオブジェクト指向UI

## **タスク指向UI**

**特徴**

　・ユーザーが特定の「操作」や「タスク」を行う際に、そのタスクを効率的に達成するために設計されたUI

　・最初に「操作」を選び、それから対象を選ぶ

　・ユーザーの目的達成に焦点を当てている

**具体例**

　・「商品を購入する」「ファイルを開く」など、行動を起点にする

・ショッピングサイトでは「購入」「レビューを書く」などの選択肢を先に提示

**メリット**

　・行動が明確なユーザーには使いやすく、作業効率が高い

・UIがシンプルで、ユーザーを迷わせにくい

・柔軟性が低く、想定外の操作がしやすい

## **オブジェクト指向UI**

**特徴**

・ユーザーが「操作対象（＝オブジェクト）」を中心にUIを構成する方法

・まず「何を扱うか（名詞）」を選び、その後に「どう扱うか（動詞）」を選ぶ

**具体例**

・不動産サイトで物件を選んでから「内見予約」「問い合わせ」などの行動を選択

・SNSでは「投稿」「プロフィール」など、操作対象ごとの機能が集約

**メリット**

　・対象（オブジェクト）ごとに操作が整理されているため、UIの一貫性が高い。

・複数タスクをオブジェクト単位でまとめられる。